

## PROBLEMA CLASIFICĂRII JOCURILOR POPULARE

Maria STAMATI, lector univ.

Catedra Psihopedagogie și Educație Preșcolară, UST

**Rezumat.** Astăzi a devenit o realitate interesul sporit față de jocul popular. Această realitate face oportună preocuparea specialiștilor în teoria jocului de a studia mai riguros clasificarea lui. O clasificare științifică, convingătoare influențează imaginea despre joc și despre implicațiile sale teoretico-aplicative.

**Abstract.** Today, the increased interest in popular games has become a reality. This reality makes it appropriate for specialists in game theory to study their classification more rigorously. A scientific, convincing classification influences the image about the game and its theoretical-applicative implications.

Multitudinea jocurilor populare, conținutul complex, bogat și variat face dificilă nu numai o eventuală clasificare, ci și includerea acestuia în scheme corespunzătoare. Dar totuși este necesar de a le ordona jocurile pentru a fi mai judicios înțelese și aplicate în practica educațională. Pentru ce trebuie ordonarea jocurilor? Savanții Barbu H., Popescu E., susțin părerea că prin clasificare se:

- pune ordine în varietatea, și unitatea formelor de manifestare a jocului la o anumită vârstă;
- fiecare formă de joc își poate găsi locul în sistemul din care face parte;
- având imaginea clară a diferitor categorii de jocuri și a locului pe care îl ocupă ele în sistem, se pot elabora îndrumări metodice, se oferă prilej de a evidenția specificul acestora în viața copiilor și de a prezenta cum se corelează și se determină reciproc în sistemul din care fac ele parte;
- cunoscând varietatea formelor de joc în unitatea lor, se pot găsi modalități nuanțate de implicare a jocului în conceperea științifico-metodică a jocului.

Analizând reperele teoretico-științifice, ne-am dat seama că cercetările întreprinse asupra jocului diferă. Unele sunt fundamentale, profunde, mai ample, altele –mai superficiale, mai tangențiale, ceea ce ne-a permis să le specificăm în două categorii și anume: teorii evoluționiste și teorii funcționaliste.

**La prima categorie** am atribuit cercetările pedagogilor și psihologilor care și-au dedicat activitatea sa problemei apariției și dezvoltării jocului în ontogeneză și filogeneză, jocul ca mijloc de satisfacere a trebuințelor fundamentale biologice și psihice ale ființei umane etc., fără a se specifica jocul popular. (Groos K., Piaget J., Chateau J., Elikonin D., Vâgotski L. etc.).

**Categoria a doua** cuprinde cercetările etnografilor, folcloriștilor, scriitorilor și a altor categorii de savanți dedați cu suflet și pasionați de jocul popular, dorind să-l păstreze pentru viitoarele generații (Hajdeu B.P., Stamati T., Pamfile T., Blaga L., Băieșu N., Botezatu G. ș.a.), cât și cercetările contemporane dedicate în special problemei jocului popular și valențelor lui educativ-formative ( Evseev I., Chirița G., Mafedzev S., Contautene Z-B., Stamati M. etc.).

Urmărind opiniile și viziunile savanților clasici, experimentate în literatură asupra problemei ludicului, constatăm faptul că fiecare teorie expusă este finalizată cu o serie de

clasificări a jocurilor. Varietatea extrem de mare a îndemnat autori să înainteze cele mai diverse criterii, raportându-le la domeniul în care a activat savantul (psihologie, pedagogie, etnografie etc.).

Modernă este clasificarea jocurilor efectuată de către cunoscutul psiholog Piaget J., care diferă după conținut de clasificările altor cercetători. Astfel, Piaget J. dispersează jocurile în dependență de cele trei componente structurale: jocuri-exerciții, jocuri simbolice și jocuri cu reguli.

Fiecare din aceste trei categorii cuprind mai multe subgrupe ce sunt întâlnite predominant la anumite vârste ale copiilor. Jocurile-exerciții se divizează în jocuri senzomotorii, sau de mânăuire, și jocuri de exercitare a gândirii. Ludicul simbolic este divizat în jocuri simbolice conștiente și jocuri simbolice inconștiente. Și, în sfârșit, jocurile cu reguli se divizează în categoria jocurilor cu reguli spontane și reguli transmise de la o generație la alta. Jocurile cu reguli mai pot fi clasificate, după părerea lui Piaget J., în jocuri senzoriale (cu mingea, cu bilele), intelectuale, în baza competițiilor, și cu reguli transpuse în coduri abstracte.

Pentru a accentua multiplele funcții ale jocului, savantul german Groos K (1899) propune următorul clasament: jocuri pentru exersarea proceselor generale ale vieții mintale (percepția, motricitatea, ideeația, sentimentul), altele se adresează funcțiilor speciale (lupta, vânătoarea, dragostea, sociabilitatea, imitația).

Studiind originea și esența jocurilor, savantul francez Querat B. (1899) clasifică ludicul după natura acestora și le specifică în jocuri cu caracter ereditar (de luptă, urmărire, vânătoare), și jocuri de imitație și imaginație. O altă viziune are psihologul Stern W. (1927), care stabilește următorul criteriu de clasificare - jocuri individuale și sociale, cu alte cuvinte, le distribuie în baza numărului de participanți, considerând jocul exercițiu pregător pentru viața matură.

Primele înregistrări de clasificare a jocurilor populare întreprinse de către savanți le deținem din secolul al XIX-lea. Prin anii 40, vestitul scriitor român Hașdeu B.P., fiind pasionat de operele folclorice, pleacă cu soția sa prin satele Moldovei unde adună de la populație un număr impunător de jocuri populare. În primul rând, savantul le clasifică conform localității de unde au fost culese. Prezintă-le în câteva variante, Hașdeu B.P. găsește puncte de tangență între conținuturile acestor variante, spunând că ele se deosebesc doar după denumirea lor. În baza clasificării propuse, savantul pune ca bază criteriul de vârstă și anume, evidențiază cele trei vârste esențiale ale personalității: copilăria, adolescența și maturitatea. În această perioadă activează și Lambrior Al., care manifestă un interes sporit față de jocul popular. Lambrior, A. ca și Blaga L. mai târziu, distribuie jocurile populare în:

- jocuri pentru copii și jocuri pentru adulți;
- jocuri de vară și jocuri de iarnă;
- jocuri ce se desfășoară în încăpere și pe teren.

Originală este clasificarea jocurilor a savantului francez L. Bec-de-Fuchier (1890) și cercetătorul rus Pokrovski E.A. (1895), care au specificat jocurile populare după criterii similare:

- jocuri pentru fetițe și jocuri pentru băieți, adică, în bază de gen;
- jocuri cu obiecte (mingi, pietricele, bețișoare etc.) și jocuri fără obiecte;
- jocuri de imitație (acțiuni de muncă, deplasarea animalelor, fenomenele naturii).
- jocuri utilizate conform anotimpurilor;
- după gradul efortului fizic și încordării psihice;
- jocuri-exerciții de antrenare a unor calități (îndemânarea, plasticitatea);
- jocuri care conțin diverse mișcări de bază (cățărare, aruncare, târâre, sărituri);
- jocuri cu funcții: sanative, distractive, intelectuale etc.

Începutul secolului al XX-lea este marcat prin cercetările folcloristului Pamfile T., care intervine cu o clasificare originală timpului. El găsește de cuviință să distribuie jocurile populare în trei grupe:

- jocuri tipice pentru copiii mici („De-a calul”, „Titirezul”, „De-a cioroi” ș.a.);
- jocuri în grup practicate de copiii de 6-7ani („Oile și lupul”, „Gâștele”, „Bostăneii”, „Harbujii” etc.);
- jocuri de dans („Rotundă-cunună”, „Într-un coș cu viorele” etc).

Analizând clasificările propuse de diferiți savanți și inspirându-se din lucrările lui Groos K., Klaparede Ed. privește jocul ca o forță formativă. Din aceste considerente, el distribuie jocurile în două grupe mari: jocuri ale funcțiilor generale și jocuri ale funcțiilor speciale. La prima grupă se referă jocurile senzoriale, motorii și psihice. Cele senzoriale incumbă toate tipurile de jocuri care antrenează calitățile senzoriale (jocuri cu trâmbițe, fluiere, zbârnăietori). Jocurile motorii, menționează savantul, sunt acelea care antrenează îndemânarea, coordonarea mișcărilor (jocuri cu mingea, aruncări cu praștia). Cea de-a treia categorie – jocurile psihice - mai sunt împărțite în jocuri intelectuale și afective. Primele solicită afectivitate intelectuală complexă (raționamente, judecată, invenție, imaginație). Cele afective presupun emoții pozitive de bucurie, estetice și de frică. În grupa a doua Klaparede Ed. încorporează jocurile de luptă, vânătoare, familiale, obștești și de imitație.

Este cazul să menționăm că în lucrarea sa „Psihologia copilului și probleme experimentale” (1927), Klaparede Ed. mai evidențiază o grupă de jocuri, după părerea sa, cu funcții secundare. În marea lor majoritate sunt jocuri populare prin care autorul vede „un agent de transmitere a ideilor, a obiceiurilor, de la o generație la alta (legende, mituri, cântece, dansuri naționale, festivaluri istorice, ceremonii religioase). „Este vorba aici cu adevărat de o funcție accesorie, scrie Klaparede; înțeleg prin aceasta că s-a folosit jocul, care exista deja, ca mijloc de educație populară; dar nu nevoia socială de a menține tradițiile a creat instinctul jocului. Este interesant de notat că această valoare educativă a jocului (conformată în totul, de altfel, teoriei lui Groos) a fost inconștient exploatată, chiar din cea mai îndepărtată antichitate. Educatorii însă n-au înțeles-o încă prea bine...”. Opinie

analogică surprindem și în lucrările savantei Verza E. (1978). Analizând viziunile acestor doi savanți, putem deduce că, deși clasificarea a fost efectuată conform funcțiilor jocurilor, caracteristica acestor funcții se încadrează în concepția lor psihologică generală.

Abordare sistemică despre menirea jocului popular în dezvoltarea copilului aflăm în lucrările savantului rus Lesgaft P.F. (1952). De altfel, Lesgaft consideră că majoritatea jocurilor practicate de tineret sunt populare sau au fost elaborate în baza lor. La clasificarea jocurilor savantul s-a condus de ideea despre unitatea dezvoltării fizice și psihice a copilului. Autorul consemnează trei grupe de jocuri: de imitație, creative și cele cu reguli. În jocurile imitative copilul repetă, reproduce ceea ce a văzut și a memorat. În cele de creație copilul își alege tema, îi dezvoltă subiectul, realizează rolurile, alege materialele de joc. Jocurile cu reguli se deosebesc prin aceea că au un conținut gata, în ele sunt stabilite din timp obiectivele și consecutivitatea acțiunilor, care și constituie conținutul jocului. Acțiunile și relațiile jucătorilor sunt dictate de regulile jocului. Prezența regulilor și conținutul gata permit organizarea și desfășurarea jocului din propria inițiativă a copiilor. Esența lor constă în realizarea obiectivului trasat și respectarea regulilor. Jocurile cu reguli, ca și alți cercetători, Lesgaft le distribuie în jocuri dinamice și jocuri didactice.

Mulți pedagogi și psihologi contemporani consideră conținutul jocurilor drept criteriu semnificativ pentru clasificarea lor. Spre exemplu, Șchiopu U. (1967) denotă următoarele categorii de jocuri: de reproducere a unor mici evenimente (aceste jocuri se transformă treptat în jocuri cu subiect simplu, apoi complex); de mișcare, de creație și jocuri cu subiect și roluri.

Problema clasificării activității ludice n-a fost ocolită nici de acei cercetători, care s-au referit la jocurile altor popoare. Așa, de exemplu, Vilkin I.R. (1971) grupează jocurile populare bieloruse în jocuri cu anumite reguli (cu elemente de vânătoare, fugă, jocuri ce exercită spiritul de observație, agerimea minții, jocurile coreografice și sportive) și jocuri cu materiale (cu elemente de aruncare, prindere, transmitere, manipulare cu obiecte). Pornind de la ideea că jocurile populare se utilizează în scopuri diferite, considerăm că o mai corectă și cuprinzătoare sistematizare a întreprins-o cercetătoarea Contautene Z-B (1977). Studiind jocurile estoniene, autoarea le distribuie în mobile, didactice și muzicale, care urmăresc nu scopuri didactice înguste, limitate, ci dezvoltarea personalității integrale.

O clasificare specifică propune Mafedzev S.N. (1986), care a studiat jocurile adâgheie din perspectivă istorică, jocurile georgiene (Șișnașvili S.), beloruse (Vilichin I.), cazahe (Capan S.), balcare (Burtuieva M.). Ei afirmă că există jocuri create de adulți pentru copii, jocuri pentru adulți transpuse în activitatea copiilor, și jocuri create de copii. De altfel, o clasificare similară întâlnim la Băieșu N. și Botezatu G., savanți-etnografi din Moldova, ei însă mai distribuie jocurile populare după aria geografică de răspândire. Urmează să schițăm câteva secvențe și despre clasificările propuse de către etnografii români Evseev I. (1994) și Chirița G. (1983). Prin argumentări științifice, savanții converg spre concluzia că jocurile populare pot fi distribuite conform următoarelor criterii:

- jocuri cu caracter universal, răspândite în majoritatea țărilor lumii;
- jocuri răspândite numai pe teritoriul unei sau câtorva țări vecine;
- jocuri care au suferit schimbări sub influența evenimentelor social-istorice;
- jocuri noi, născute sub influența schimbării condițiilor de viață.

În literatura clasică și contemporană întâlnim diverse clasificări ale jocurilor, dar cu precădere, ele sunt distribuite după funcțiile pe care le îndeplinesc în dezvoltarea personalității copilului, după natura lor, după unele finalități psihologice, educative și instructive, după raportul lor față de sport, artă, viața cotidiană, după modalitatea de realizare în colectiv sau individual etc.

Reieșind din analiza întreprinsă, putem rezuma, că varietatea jocurilor este foarte mare și există multe alte clasificări ale jocurilor, dar ele toate sunt expuse criticii datorită dificultăților reale de încadrare într-o schemă sau alta după unii parametri acceptați de toată lumea.

Din perspectiva celor abordate, considerăm că secvențele prezentate în acest discurs sunt reprezentative pentru anumite situații. Ținând cont de faptul că jocul popular păstrează „codului genetic național” și este un bun prilej educațional al copiilor, înaintez următoarea clasificare a jocurilor populare moldovenești:

- jocuri raportate la unele evenimente și sărbători naționale;
- jocuri pentru perioada caldă și cea rece a anului;
- jocuri despre cultura și istoria neamului;
- jocuri despre meșteșugurile și îndeletnicirile poporului moldovenesc;
- jocuri despre flora și fauna plaiului natal.

## **Bibliografie**

1. Băieșu N.M., Воспитательное значение детского фольклора. Под ред. Д.И. Чобану. Кишинэу: Ед. Штиинца, 1980. 47 стр.
2. Botezatu G.G. Folclor din stepa Bălțului. Chișinău: Știința. 345 pag.
3. Chateau J. 1956. Les jeu de l'enfant. Paris, 1986. 280 pag.
4. Comișel E. Folclorul copiilor. București: Ed. Muzicală, 1982. 312 pag.
5. Mușlea I. Problema jocurilor noastre copilărești. În: Cercetări de etnografie și folclor. Vol. II., Ed. Minerva, 1972. 425 pag.
6. Pamfile T. Jocuri de copii. București. 1905, 1907, 1909.
7. Усова А. Роль игры в воспитании детей. М.: Просв., 1976. 96 стр.
8. Бойко В.Г. Украинский дитячий фольклор. Автореферат. Киев, 1962. 17 стр.
9. Елконин Д.В. Психология игры. Москва: Педагогика, 1978. 304 стр.
10. Сонтаутене З-Б. Народные детские игры и их педагогическое значение. Канд. Дисс. Москва, 1977. 121 стр.
11. Л-Бек-Де-Фукиер. Игры древних. Перевод с французского. Под ред. А.А., Ивановой. Киев, 1977. 210 стр.