

# Más nyelven szólva

– dramatikus technikák az idegen nyelvi órákon –

Vatai Éva

## 1. Kis bevezető a módszertanról

Az elsődleges cél természetesen az idegen nyelv megtanítása. Ehhez a tankönyveken és munkafüzeteken kívül sok-sok eszköz áll a tanár rendelkezésére: CD-k, DVD-k, hiteles dokumentumok, szimulációs tárgyak, virtuális anyagok stb. De a magnó bármikor felmondhatja a szolgálatot, a számítógép lefagyhat, a tankönyv unalmassá válhat. Hiszem és mindig hangsúlyozom, hogy a nyelvtanítás elsődleges forrása a szilárd pedagógiai és nyelvi tudással rendelkező *tanár*. Ha a tanár szuggesztív, motivált és az új problémákra, módszerekre nyitott, ha kifejleszt és bevezet egy konzekvens követelményrendszert, a hatékony nyelvtanítás záloga van a kezében. Szkeptikusabb kollégáim itt közbevetik: „keresztre feszíthetjük magunkat az igyekezettől, ha a velünk szemben ülő gyerekcsoporthoz unott és motiválatlan”. Nos, leginkább akkor motiválatlan egy gyerek, ha kívül marad a dolgokon, mert nincs benne aktív szerepe.

Az Európai Unióban támogatott *approche actionnelle* (*tevékeny v. működtető megközelítés*) reményt lát ennek kiküszöbölésére. A tananyag tevékeny, társadalmi szereplőként való elsajátítása, a szerepcentrikusság előtérbe állítása, ezáltal az egyéni és csoportos döntések bevonása a tanulási folyamatba lehetővé teszi azt, hogy az idegen nyelvet „belülről” közelítsük meg.

Az *approche actionnelle*-t az különbözteti meg a 90-es évekig divatban levő „reform-nyelvoktatástól”, a kommunikatívól, hogy míg ott a kommunikációs készség fejlesztése volt a fő cél, addig itt az individuális döntéshozás játszik fontos szerepet. A diáknak nem pusztán egy nyelvi feladatot kell megoldania, hanem egyéni döntéseket kell hoznia egy-egy probléma megoldása érdekében. Egy konkrét feladattal illusztrálva: a diák leíró szöveget hall, s előtte tévedésekkel teli rajz van. A rajz hibáit ki kell javítania a hallott szöveg alapján. Konkrét elvárás tehát a hallott szöveg megértése után egy kapcsolódó feladat végrehajtása. A kommunikatív rendszerben egy rajzot kapna, s azt kellene a többiekkel megértetnie a felőlük érkező kérdésekre válaszolva. Itt megelégszünk a tanulók vagy a tanár-tanuló között kialakult interaktivitással. (*És ez sem kis feladat, nem ám!*)

Az *approche actionnelle* célja többek között az egyéni mobilitásra való felkészítés. Az önbizalom hiánya a módszer legnagyobb megoldásra váró problémája: a tanulók még a nyelvhasználattal kapcsolatos választásoknál is haboznak, hogyan várhatunk el tőlük ezekhez kapcsolódó „civil döntéseket” is?

## 2. Dramatikus technikák és nyelvtanítás

*Approche actionnelle*, vagyis: döntéseinkkel, választásainkkal legyünk tevékeny részesei saját tanulási folyamatunknak! Kinek ne jutnának erről eszébe a *dramatikus tevékenységek* – a játékoktól kezdve a globális szimuláción és a szerepjátékokon át a drámafoglalkozásokig? Éppen ez az, ami fontos: e tevékenységek rendszeres alkalmazásával „euro-kompatibilis” nyelvoktatók lehetünk! Kell hozzá a drámapedagógia eszköztárának ismerete, (pl. kérdésfeltevés, a válaszok kezelése, munkaformák), azok alkalmazásának szabályai, a tanított korosztály nyelvi szintjének ismerete, és egy megbízható tanári nyelvi szint. Ennek érdekében – ha rajtam múlna – minden leendő nyelvtanár számára kötelezővé tenném a drámapedagógiai alapismeretek megszerzését.<sup>1</sup>

Egy dramatikus technika működtetése akkor biztosított az adott nyelvi órán, ha:

- a csoport nyelvi szintjéhez igazodik,
- a gyerekek lelkiállapota, hangulata a játék befogadására alkalmas,
- a tanár pontosan tudja, mit akar: felkészült a játékra.

Egy jó érzékkel és jó időben bevetett nyelvi játék vagy dráma-kezdemény minden – a diákok részéről egyébként érezhető – motivációs hiányt felülírhat.

<sup>1</sup> Az összes nyelvtanári mesterszak képzési és kimeneti követelményeiben (KKK) szerepel drámapedagógiai tárgyú előírás, az angoltanártól a portugáltanárig, a következő formában: „legyen képes dráma- és projektpedagógiai folyamatokat tervezni, irányítani és értékelni”. Sajnos a képzőkkel van gond: a hazai nyelvi lektorátusok (intézetek, tanszékek) töredékében ha van olyan oktató, aki akár csak egy kicsit is értene a drámához. És ha azoktól tanulnak majd a jövő nyelvtanárai, akik maguk sem tudják, hát... (*A szerk.*)

Soha ne aggódjunk, a dramatikus tevékenységekre fordított idő nem elveszett idő: még a játékok nagy része is képesség- és készségfejlesztő gyakorlat, amely valamelyik nyelvi kompetencia (hallott és írott szövegértés, szóbeli és írásbeli kifejezőkészség) körébe illeszthető. Vannak olyan játékok, amelyekkel többféle képességet fejleszthetünk, illetve bizonyos készségeket alakíthatunk ki, s vannak olyanok, amelyeket nem sorolhatunk egyetlen nyelvtanulási kategóriába sem, mégis nagyon jól beleillenek a nyelvi óra menetébe. Ha másért nem, a játék örömeért, azzal a hátsó gondolattal, hogy aztán hatékonyabban folytatódjon az óra (pl. Cowboy, Székfoglaló, Add körbe).

A dramatikus technikák legtöbbször az ismeretszerzés mélyítő szakaszában alkalmazhatók. Fontos, hogy az ilyenkor előforduló nyelvi hibákat ne direkt módon javítsuk (pl. a megértést zavaró hibákat szerepből vagy utólag, visszakérdezéssel („Amikor azt mondtad, hogy..., akkor úgy értetted, hogy...?”))

### 3. Szövegfeldolgozás alapszinten

Ne reméljük azt, hogy alapszinten „igazi” drámaórát csinálhatunk, ehhez még kevés a résztvevők nyelvtudása. Itt csak a dráma munkaformáit használhatjuk, annak érdekében, hogy keretbe fogott, izgalmas beszélgetés alakuljon ki egy igen csekély szókinccsel építkező szöveg alapján.

A Spárta-Drámán tartott foglalkozáson a következő szöveget adtam a résztvevőknek, kettősével dolgoztak rajta – összeírták s közzétették „drámás” ötleteiket. Én is leírom a sajátjaimat:

*Il est trois heures du matin. Mme Ledoux dort. Il fait chaud et la fenêtre de sa chambre est ouverte. Tout à coup, un homme entre par la fenêtre, traverse la chambre et va dans la cuisine. Dans le frigo, il y a un poulet, une salade de fruits et une bouteille de vin rosé. L'homme mange, boit, puis sort de la maison par la fenêtre de la chambre.*

*Quelques minutes après, Mme Ledoux se réveille. Elle a soif. Elle va dans la cuisine pour boire un verre d'eau et, surprise! Sur la table, elle trouve un demi-poulet, une bouteille ouverte et un saladier vide. Et dans l'entrée, son sac n'est plus là. Elle téléphone alors à la police et raconte son histoire.*

*Hajnali 3 óra van. Mme Ledoux alszik. Meleg van, a szoba ablaka nyitva. Hirtelen bejön egy ember az ablakon keresztül, átmegy a szobán, és a konyhába indul. A hűtőben csirkét talál, gyümölcssalátát és egy üveg rozét. Eszik, iszik, aztán távozik az ablakon keresztül.*

*Néhány perc múlva felébred Mme Ledoux. Szomjas, kimegy a konyhába, hogy igyon egy pohár vizet, s csodák csodájára az asztalon egy fél csirkét talál, egy bontott üveget, s egy üres salátástálat. És az előszobában nincs ott a táskája! Telefonál a rendőrségre, s elmeséli, mi történt.*

**Szerep a falon:** Milyenek képzelitek el Mme Ledoux-t?

Ez a konvenció itt teljesen nyitott, hiszen nincsenek információink a személyről, ezért sok kreativitást és beszédet igényel a diákok részéről. A tanártól viszont biztos válaszkezelést, hiszen a megoldások divergenciája miatt sok-sok irányba mehet el a foglalkozás.

Az elfogadott megoldásokat listázzuk, s a móka kedvéért Mme Ledoux-t fel is rajzoljuk az információk mellé a táblára.

**Mme Ledoux gondolatai:** Hangosítsuk ki Mme Ledoux gondolatait, amikor a konyhába érkeztekor meglátja az asztalon levő dolgokat!

A tanár figyelmesen követi az elhangzó, s ha már nem hangzik el több, az előszobát jelző székig megy, s kimondja a következő mondatot: Mon Dieu, où est mon sac?

**Tárgyfelsorolás:** Mi lehetett Mme Ledoux táskájában?

**Kiscsoportos jelenetek:** Alkossunk olyan rövid, frappáns jeleket, melyeket nem tud megtenni az ellopott tárgyak hiányában?

**Telefonbeszélgetés:** Mme Ledoux felhívja a rendőrséget, s panaszt tesz. Célja, hogy a táskájában levő fontos dolgokat minél hamarabb megtalálják.

A rendőr szerepét a tanár játssza, Mme Ledoux akár az összes diák lehet.

**A történet vége:** Otthon mindenki maga írja meg „fait divers” (rövid hír) formájában: legyen benne, ki vitte el a táskát, s mi lett a sorsa a táskának!

**Beszél a tárgy:** Ha marad még az órából időnk, akkor ezt a szóbeli munkaformát alkalmazhatjuk: mesélje el a táska 1. szám első személyben a kalandjait.

#### 4. Alapjátékok az alapszókincs gyakorlására

Téves feltevés az, hogy a dramatikus technikák a nyelvtanulásnak csak egy későbbi szakaszában alkalmazhatók. Vannak olyan játékok, amelyek akár a nyelv hangzásvilágának megismertetésére is alkalmazhatók. De a legfontosabb azt tudni: a legtöbb játék adaptálható, alakítható, még a „fókusz” is megváltoztatható. Jó példa erre a Zipp-zapp-boing vagy a Szamuráj-játék nyelvi játékként való használata. Csokorba gyűjtöttem és eljátszottam a Spárta-Dráma résztvevőivel az én arzenálomban levő alapjátékokat.

##### Kiejtés

**Névtanulás:** Mondd a neved csak magánhangzós vagy csak mássalhangzós változatát! Gyakori mondással tanítsd meg a többieknek! Nem baj, ha mindenki egyszerre beszél. Hangosan ismétljük el mindannyiunk nevét! Járjunk a térben, s ismerkedjünk nevünk ejtésével, illetve a másik nevének ismétlésével! (Az artikuláló szervek bemelegítésére szolgáló gyakorlat. A későbbiek során zöldségek, állatok nevének megtanulására is alkalmazható.)

##### Tagadás-állítás

**Oui – Non** (a Zipp-zapp-boing változata)

Körben állunk. A játékvezető jobbra tapsal indít, aztán tetszőlegesen változik a játék iránya. Mindegyik tapshoz egy szó társul.

**Oui** – jobbra taps; **Non** – visszafordít, s ellentétes irányba megy a kör a következő oui-ig; **Plus lentement** – lelassít és szembe átdob; **Bof** – gyorsan helycsere, majd a bof-ot kimondó jobbra indít oui-val

##### Színek

**Szivárvány** (l. DPM 32. sz.)

##### Melléknevek

**Kontraszt-játék** (l. DPM 32. sz.)

##### Névmások

**Szamuráj:** Az ismert játék változata: természetesen elvész benne a játék hangszimulációs-energiaátadás bája, de ezt átadja a helyét a kiejtés- és koncentrációfejlesztésnek.

Támad: **TOI**

Fogad: **MOI**

Véd: **LUI** vagy **ELLE**, a védett nemétől függően.

##### Számnevek

**Brook-féle számozás; Roi-juge (Király-bíró); Párbeszéd számokkal; Pouette-pouette (Bumm); Csúsztatott számsorok; Hogy a bab?**

##### Testrészek

**Mondd–mutasd!** Egymással szemben áll két játékos, s az egyik rámutat egy testrészére, s mond egy másikat. A másik a kimondott testrészt mutatja, de másikat mond. (Mint koncentrációs játék nehéz, és nem annyira a nyelvi tartalom miatt.)

##### Testrész–szín–szám kombináció

**Összeragadós** (l. DPM 32. sz.)

##### Zöldségek, gyümölcsök, növények, állatok neve

**Párbaj:** Két kiscsoportra oszlik a nyelvi csoport. Az egyiknek zöldség- vagy állatneveket, a másikkal gyümölcs- vagy növényneveket kell összeszednie, begyakorolnia a kiscsoporton belül. Mindkét csoportból két jelentkező szembeáll egymással, s páros pingpongmeccs formában kell mondaniuk egy-egy zöldség (vagy állat), illetve gyümölcs (vagy növény) nevét. A későbbiek során ehhez lelkiállapotot is megadhatunk (pl. harag, meglepődés), s felszabadíthatjuk a páros pingpongmeccs formát.

## Alap beszédszituációk

### **Le/la/les voilà – Merci beaucoup**

A körben álló egy tetszőleges helyzetet ajánl egy tárgy vagy információ átadása kapcsán. (*Le voilà.*) Aki- nek odaadja/elmondja, megmutatja, reagál a körben állóra. (*Merci beaucoup.*) Aztán ő megy be a körbe, s ugyanezt teszi egy más szituációban. A szöveg kötött, a helyzet választható.

**Csúsztatott párbeszéd** (l. DPM 32. sz.)

### **5. A kurzus résztvevői által hozott nyelvi játékok**

Ezek sok átalakításon és próbajátékon mentek át. Némelyikük játékgyűjteményben is megjelent már, de mi úgy formáltuk, hogy nyelvi órában minél jobban megállja a helyét.

**Alibi:** Egy bűntény történt tegnap este 21 és 22 h között. Az elkövetésével két embert vádolunk. A két játészó kimegy, s néhány perc alatt részletesen megbeszélnek, hogy szerepeik szerint mit csináltak tegnap az adott időpontban, amikor együtt voltak. A bent lévők ez idő alatt megbeszélnek 10 kérdést, amelyet feltesznek majd mindkét résztvevőnek. Előbb az egyik, majd a másik résztvevő jön be, s a bentiek külön-külön felteszik a kérdéseket. Ha 3 kérdésre másként válaszolnak, akkor nem mondanak igazat, s továbbra is vádolhatók a bűntény elkövetésével. A játék során nem szabad olyan válaszokat adni, hogy „Nem tudom...”, „Nem emlékszem...” stb.

**Kulcsos játék:** (l. Kaposi: Játékkönyv 36. o.) Megadhatunk betűt és szófajt, témakört (pl. vakáció, mozi, szerelem).

**Hullám:** 2 széksort teszek le hátukkal egymás felé, a játészók számánál eggyel kevesebbet. Mindenki ad magának egy nevet (állat, tárgy, hely stb.), s leül egy székre, kivéve a mesélőt. A mesélő elkezd egy történetet, s körbejárja az összeillesztett székeken ülőket. Ha kiejti valaki felvett nevét, az feláll, s a háta mögött megy tovább. Ha azt mondja: hullám, a háta mögött menők és ő is igyekszik leülni. Aki- nek nem jut hely, új mesébe kezd.

**Betűzd!** Körben ülünk. Jobbra indulunk: egymás után hangokat/vagy betűket mondunk (attól függően, mi a játék nyelvi célja). Akinél értelmes szó lesz belőle, először „tetszhalott” lesz, s tovább játszik, a következő körben viszont már kiesik.

**Civilizációs játék:** Egy bizonyos nyelvterülethez kapcsolódó hírességek nevét (Shakespeare, John Lennon, Edison, Newton stb.) egyenként ragasztós papírra írjuk, s felragasztjuk a résztvevők hátára – mindenkire egyet-egyet. A térben járkálunk és kérdéseket tehetünk fel magunkról a többieknek, miközben mi is válaszolunk az általuk feltett kérdésekre. A játék akkor ér véget, ha mindenki kitalálja, kicsoda ő.

### **Fél szóból is értjük egymást!**

Egy-egy nehezebben bevészhető főnév begyakoroltatásához alkalmazható feladat.

Kis csoportokban jelenetet improvizálunk, melynek főszereplője az adott tárgy. Csak a tárgy nevét használhatjuk benne, különféle intonációban.

**SPÁRTA-DRÁMA, 2009**

## Amikről szó esett (és amiről nem)

Dolmány Mária<sup>1</sup>

### **Az emberi játszmák**

Az emberi játszmák felismeréséről, ezek pszichológiai háttéréről, kialakulásukról, jelentőségükről, a játszmák mechanizmusairól, illetve a játszmanélküliség lehetőségeiről az 1950-es évektől jelentek meg írások. Az alapvetéseket Erich Bern fogalmazta meg és írta le. Azóta gondolatait finomították, kiegészítették – sokan sokféleképpen értelmezték vagy használták fel.

<sup>1</sup> A tanulmány a Spárta-Dráma rendezvény keretei között 2009. augusztus 18-án, a Marczibányi téren tartott *Kalandozás az emberi játszmák világában* című foglalkozáshoz kötődik. (A szerk.)