

Mindig csak a játék!

Vatai Éva

Örömmel tapasztalom, hogy sok nyelvtanár veszi fel pedagógiai arzenáljába a nyelvi játékokat. A játékos tevékenységek nem csak arra jók, hogy „feldobjuk” a nyelvi órát, s hogy a részvételhez kedvet teremtve motiváljuk a fiatalokat (illetve magunkat), hanem arra is, hogy az elmélyítés folyamatát hatékonyabbá tegyük. A játék fejleszti a kreatív gondolkodást is – erre oktatási rendszerünk folyamatai igazságtalanul kevés alkalmat adnak.

Nem fontos kitalálni új dolgokat, ismert játékokat könnyen adaptálhatunk idegen nyelvi tanulási helyzetekre. Minél egyszerűbb, annál jobb – csak a nyelvtanári célok tartandók szem előtt. Pl. az *Elnök-titkár* játék kiválóan alkalmazható idegen nyelven megtanult számok, de hónapok, napok nevének bevésésére is. Csak mindig gondoljuk át, hányan vagyunk, s mik a pontos céljaink!

A játék lélektani hatása is fontos: túl éber vagy túl fáradt nyelvi csoporttal is csodát tehetünk a játék teremtette koncentrációs és motivációs helyzetben. Ez a szempont sem elhanyagolható a hiperaktív kamaszok és a megnövekedett napi óraszámok okán. (Mivel tartjuk ébren őket és magunkat a kilencedik tanórán, vagyis délután három óra után?)

A legtöbb általam közre adott játék kis átalakítással minden nyelvtanulási szinten alkalmazható, illetve minden szintre adaptálható. Csillaggal azokat a játékokat jelzem, amelyekhez bizonyos szintű nyelvtudás (közepesen fejlett mondatalkotási készség) szükségesletik.

Egy klasszikus székfoglalásra

Tegyük körbe a székeket, annyit, ahányan vagyunk! Mindenki válasszon magának egy célnyelvi szót, lehetőleg négy szótagúnál nem hosszabbat. Egymás után mindenki ejtse ki a saját szavát, s mindenki igyekezzon memorizálni az elhangzott szavakat! Valaki középre megy, így az ő helye üres lesz. Ő igyekszik helyet találni magának, az „*ez az enyém*” („*ez az én székem*”) módszerrel: ketten jobbra ülnek a saját szavuk kimondásával, a harmadik hív valakit a többiek közül, ügyelve arra, hogy ne a középen álló és ne a saját nevét mondja. A „székfoglaló” nem futhat, s ha a nevet kimondta a harmadik széken ülő, a szék már foglalt. Ha a harmadik nem mond időben nevet, akkor a középen levő leülhet.

Ez a játék célzottan alkalmazható minden témakörre: állatnevek, gyümölcs és zöldségnevek, élelmiszerek, járműnevek, ezekkel kapcsolatos tevékenységek stb.

Szócsoportok keresése

Az előző játék folytatásaként: mindenki feláll a székről és olyan szavakat keres a magáé mellé, amelyekkel mondatot alkothatna. A 3-5 fős csoportok megalkotják a saját mondataikat, s ezek felkerülnek a táblára, természetesen tanári ellenőrzés alatt, hogy a mondatokban ne legyen hiba. A felírt 3-4 mondat megtanulása következik: a csoportok félhangosan együtt tanulják meg a mondatokat, s szavalókórust alkotva együtt mondják fel. A tanár körbejár és minden kiejtési hibát javít. A „produkciók” bemutatása előtt gondosan letörli a mondatokat a tábláról, és hagy még így is kb. 2-3 perces gyakorlási időt.

Ha jut még idő, akkor a mondatokat *dramatizáltan* (cselekvéshez kötve) is bemutathatják. (Játszhatunk úgy is, hogy például fiúk az igéket, lányok a többit, vagy szavakra osztva, változtatva.)

Meséld el a történetet! *

Hárman-négyen kimennek a játékvezetővel. A tanár egy nagyon egyszerű történetet mesél el nekik, de ez lehet akár általuk megadott történet is. (*Ma reggel jöttem a suliba, s láttam egy idős hölgyet, aki egy nehéz kosarat cipelt. Odamentem, s megkérdeztem, segíthetek-e neki...*) Mindenkinek ezt a történetet kell elmesélnie a többiek előtt, természetesen egyéni nyelvhasználattal, kiszínezve. Az elhangzott narrációk után a többiek kérdéseket tehetnek fel a történetekre vonatkozólag. A többieknek ki kell választani azt, aki a leghitelesebben mesélte.

Magánügy – közügy *

Egy játékos mond egy rá vonatkozó megállapítást. Például:

Játékos: Ateista vagyok.

Játékvezető: Ez magánügy.

A többiek feladata: olyan kontextusba kell helyezniük ezt a megállapítást, ahonnan nézve ez közüggé válik.

Közügy lesz, ha... (például):

A többiek: Ha te vagy a falu papja, s ezt közhírré teszed.

A többiek: Ha másokat is arra kényszerítesz, hogy ateistává legyenek.

Asszociációk

Asszociálj az előző játszótól hallott szóra! Ha a játékvezető tapsol, akkor mondatba kell helyezned az előtted elhangzott és az általad mondott szót. Francia nyelvoktatás esetén: a hívó mondat (*Cela me fait penser á..... Ez nekem a-t juttatja eszembe*) kiváló gyakorlási lehetőséget ad a „penser á qch” vonzat bevésésére.

Ellen-asszociáció *

Ne asszociálj az előtted elhangzott szóra, illetve az általad mondottak semmi köze nem lehet ahhoz, amit az előtted lévő mondott! Ha valaki szerint mégis van, akkor *vétót* kiáltva megállítja a kört, és elmagyarázza mi a kapcsolat a két dolog között. A megvétózott szó kimondója is érvelhet, sőt a többiek is. Néha jó kis vita keveredik a nézetkülönbség okán.

Portré

Körben ülünk. A játékvezető három kijelentést tesz az egyik jelen levő játékosról.

Például: *Hosszú, barna haja van. Kollégista. Nagyon szeret rajzolni.*

Annak kell jelentkezni, aki magára ismer a portréból. Ha ő nem teszi, „egy-kettő-három”-ra jön az újjal mutató. A jellemzett személy folytatja egy másik társa miniportréjával.

Ez a játék magasabb nyelvi szinten nagyon izgalmas lesz, mert az árnyalt fogalmazás titokzatosabbá teheti a játékot.

Sur le pont d’Avignon

Azért ezt a címet kapta a játék, mert a kezdet kezdetén tanult dal gesztusokkal dolgozik és van benne egy visszatérő mondat, amelyet a játékban is alkalmazunk: *faire comme ça*. (Így tesz.)

A játékosok sétálnak a teremben, s egymással találkozáskor beszélgetésbe elegyednek. Azt az utasítást kapják, hogy figyeljék meg egymás gesztusait, a beszédhez társuló nemverbális elemeket.

Tapssal megállítom őket, s rámutatok valakire, aki három megállapítást tesz a kitalálendő személy gesztusaira, utánozva ezt: *Il fait comme ça* (mozdulat), *puis comme ça*, *puis comme ça*.

Az illető igyekszik a saját gesztusaira ráismerni, ha nem megy, a csoport tagjai nevezik meg őt. Egy későbbi nyelvi fejlettségi szinten a mozdulatok már nem eljátszandók, hanem megnevezendők, leírandók:

Akiről én beszélek, sokat mosolyog beszéd közben, gyakran a hajához nyúl, s zavartan toporog.

Mister X. – egyszerűbben

Játékvezető: Gondoltam valamire: tárgy. (Gondoltam valakire: személy/élőlény.)

Kérdések – válaszok:

- *Esznek belőle? (a tárgyra gondol) Válasz: Nem, nem vagyok tárgy.*
- *Írnak velem? (a tollra gondol) Válasz: Nem, nem vagyok ceruza.*
- *(pontosítja a kérdést) Írnak velem, s nem lehet kiradírozni? Válasz: Nem, nem vagyok toll.*
- *Írnak bele? (a naplóra gondol) Nem, nem vagyok füzet.*
- *Személyes gondolatokat írnak bele? Nem, nem vagyok napló.*

Ha nem tud válaszolni a játékvezető, akkor a kérdezőknek van egy barkochba-pontjuk, amit a játék során bármikor felhasználhatnak.

Híres párosok *

Lehet játszani tulajdonnevekkel (Rómeó-Júlia, Pepe-Kapa, Jancsi-Juliska, Ádám-Éva) vagy csoportnevekkel (tanár-diák, férj-feleség, főnök-beosztott, szülő-gyerek) változatban.

Adok egy rövid felolvasandó szöveget: a párosnak az általuk kiválasztott tagja olvassa. A másik kommentálja, reflektál a szövegre, kérdéseket tesz fel a szöveggel kapcsolatban, kijavítja az információkat stb. A többieknek azt kell kitalálniuk, milyen relációról, melyik párosról van szó.

Citromcitrom

A székeken körben ülve játszunk. Középen áll valaki, ő is kap gyümölcsnevet.

- Két ember is kaphatja ugyanannak a gyümölcsnek a nevét, így előfordul, hogy hárman, esetleg négyen cserélnek.
- A középső mondja meg, kinek kivel kell cserélnie (*pl. narancs – alma*), közben ő is igyekszik letülni.
- Ha a körben álló azt mondja: *citromcitrom*, mindenki helyet cserél.

Hétfő-kedd

Körben ülve (állva) mondjuk sorban a hét napjait. Aki mondja az elsőt, rámutat a másakra, s az mondja a második napot, és így tovább. Ha valaki nem mutat, hanem „rátapsol” egy játszóra, akkor onnantól fogva visszafelé kell mondani a napokat, egészen addig, míg valaki újra nem tapsol: akkor visszaáll a sorrend.

Black stories – Histoires noires *

Egy népszerű játék ötletének adaptálásáról, kiterjesztéséről van itt szó. (*Holger Bösch: Black Stories – 50 creepy mysteries*)

Egy egyszerű, titokzatos történet kapcsán lehet kérdéseket feltenni, hogy kiderítsük a cselekmény hátterét, indokait. (pl. *Egy nő bemegy a kocsmába, kér egy pohár vizet. A csapos előhúzza egy pisztolyt és rászégezi a nőre. A nő megköszöni és elmegy.*) A megadott válaszok:

- *Igen.*
- *Nem.*
- *Nincs jelentősége.*

A kérdésekből és válaszokból lassan körvonalazódik a történet, majd kialakul a végleges verzió. (*Itt: a nő csuklott, s a kocsmáros megijesztette egy pisztollyal, hogy elmúljon a csuklása.*)

Állandóan új és új helyzeteket kell kitalálni, hiszen ezek csak „egyszer használatos” történetek.

Kellékek

Nagyon kedvelem ezt a színházias, kreatív készségfejlesztő játékot.) A tanár a térben egyszerű tárgyakat helyez el. Ezek a tárgyak mutatják a megelőző cselekménysor eredményét.

Ezt a képzeletbeli cselekménysort kell rekonstruálni a fiataloknak.

- *felborított szék, újság a földön*
- *üres üveg, vízzel teli pohár*
- *egy félbe maradt szó a táblán*

Ez a játék természetesen fotókkal is jól működik, de a valós kellékek ösztönzőbbek, s sokat adnak hozzá a hatáshoz.

A táska *

A játékhoz az ötletet Yvon Marciano (<https://www.youtube.com/watch?v=dGAPpSjRehU>) *Emilie Muller* című rövidfilmje adta.

Egy idegen táskát adok egy diák kezébe, benne sosem látott tárgyakkal. Úgy kell viselkednie, mintha az ő táskája lenne, s bemutatni a tárgyakat, elmesélni a hozzájuk fűződő emlékeket.

Drámapedagógusok szakmai hitvallása

Kaposi László

Beleszerettem az ötletbe...

A *Drámapedagógus adattárban*¹¹ kerestem valakit/valamit, és rácsodálkozva egy-két bölcs és nagyon személyes jegyzetre az önéletrajzok Szakmai hitvallás rovatában egyre nagyobb kedvvel kattintottam rá újabb és újabb adatlapokra. *Szakmai hitvallás...* Ki adta meg, ki töltötte ki? Es ki nem fogalmazta meg? Vagy ki nem vállalta fel, amit megfogalmazott? És főként: mit írt bele, saját mondatokat, vagy kölcsönzött valaki mástól, valami frappáns idézetet?

Nagy öröm volt találkozni jeles kollégáink ennyi szép – írt vagy választott – mondatával.

Kérem a tisztelt olvasót, hogy kivétel nélkül minden esetben képzelje oda az összes bekezdés fölé külön-külön a címet, hogy szakmai hitvallás. Kollégáink közül valaki ezt a pár szót, egy-két mondatot ezen címszó alatt (és a nevével, minden adatával együtt) vállalta. Mindegyik bekezdést más és más. Jó kis játék lehet, persze, kitalálni, hogy melyiket ki írhatta. De rá is lehet keresni, ha valakit annyira érdekel, bejött-e a tippje. Én ezzel éppen ellentétes irányban dolgoztam: anonimá tettem a szövegeket. A sorrendjüket is megváltoztattam. A száz fős listának nem egészen a fele fért bele csak így is, és még abból is válogattam: a nagyon köznapis programbeszédet többségét kihagytam. A folytatás reménye (számomra) adott – újabb ötven adatlap.

¹¹ http://drama.hu/adattar/dramapedagogus_adattar