

## A FOGLALKOZTATÓ\* ELLM AZ IDEGEN NYELV TANÍTÁSÁBAN (Bolgár nyelv az előkészítő évfolyamon)\*\*

A bolgár mint idegen nyelv tanításában alkalmazott szórakoztató elem tudatos forma, amelyet a tanár meghatározott didaktikai céllal alkalmaz.

A foglalkoztató elem használata a tanításban olyan ösztönzés megteremtését jelenti, amely az oktatási feladat megoldásában kevesebb erőfeszítést igényel – feltéve, hogy a foglalkoztatás formája nem csökkenti a lecke jelentőségét, nem öncélúan használjuk, jól átgondolt és hozzátartozik a nyelvészeti munkához.

A foglalkoztató elem a tanítási eljárásban az időnként megjelenő egyhangúság megváltoztatásának eszköze. A pszichológiában kísérleti módon bebizonyították, hogy az egyazon tárggyal való hosszadalmas foglalkozás – bármilyen érdekes is a tárgy –, fárasztja a tanítványokat. „Az érdeklődés görbéje először gyorsan iramodik fölfelé, később az emelkedés lelassul, s fokozatosan legmagasabb pontjához ér. Bizonyos ideig ezen a szinten marad, de a tapasztalt tanár tudja, hogy rövidesen bekövetkezik az érdeklődés esése. Egy nyelvelekében semmi sem tarthatja az érdeklődést fenn húsz percenél tovább” (Kottira, 1967. 445. l.). A tanítási nap első óráiban megjelenő érdeklődéscsökkenés a munka stílusával hidalható át, az utolsó tanítási órák utolsó tiz-tizenöt percében – szórakoztató tanformákkal.

A szórakoztató foglalkoztatás (érdekesség) határai szélesek, de a külföldiek nyelvoktatásában ezek a határok pontosan meghatározottak, és didaktikai iránnyal bírnak.

A szórakoztató foglalkoztatás formái lehetnek:

didaktikai játékok, dramatizációs játékok és cselekményszerepekre oszló játékok; közmondások, szólások, találós kérdések, rövid anekdoták megtanulása ezek konkrét lexikai vagy nyelvtani feladatokhoz kapcsolódnak.

### A JÁTÉKOK

A játék a művészet és az emberi tevékenység szférájában elméleti probléma, valamint „olyan tevékenység, amely örömet okoz a résztvevőknek anélkül, hogy fárasztaná őket” (Natev, 1971. 26. l.) A játék a következő elemekből áll: önkéntes szereplés, foglalkoztatás, érdekesség, versengés.” „A játék akkor teljesen meghatározott, ha körülírtak az egyes játékosok lehetőségei, céljuk konkretizált, a játék szabályai pedig formalizáltak.” (Gicsev, Karamiteva, 1980. 188 l.)

Megalkották a gyermek játék-tevékenységével foglalkozó elméletet, amely a szenzuális és megismerő folyamatokkal, valamint erkölcsi-akarati tulajdonságok nevelésével kapcsolatos. (Vigotszkij, 1966; Igrova Dejnoszt, 1977. Vitanova, 1976.;)

\*A „zanimatelen” szó egyaránt fordítható szórakoztatónak és foglalkoztatónak. A dolgozat szövegében a szó használata hol az egyik, hol a másik jelentés felé hajlik. (A ford.)

\*\*---: Zanimatelnijat element v csuzsdojezikovoto obucsenyije (blgarszki jezik v podgotvitelnija kursz)

A játék elméletének néhány állítása az oktatásban szereplő játékos formákra is érvényes, így például a háromfajta játék teóriája: didaktikai, dramatizációs valamint cselekmény-szereplős játékok.

## DIDAKTIKAI JÁTÉKOK

Ez a fajta játék nagyon alkalmas foglalkoztató forma, amelyben feltevésen alapuló helyzet jön létre, aktivizálódnak a nyelvi ismeretek, az asszociatív gondolkodás, és a különböző nehézségű feladatok megoldásában próbára tételnek az elsajátítás lehetőségei. A didaktikai játékok serkentik a nyelvi problémák iránti érdeklődést és szórakoztató formában hozzájárulnak a megtanult grammatikai egységek elsajátításához.

### A DIDAKTIKAI JÁTÉK SZERKEZETI ELEMEI

A játékbeli terv és a játék feltételei a minél nagyobb aktivitás kiváltása érdekében különbözőek lehetnek. Például: „Megtudhatjuk, hogy mit szeretnek legjobban a diákok, ha helyesen oldják meg a következő feladatokat: A képzett szó utolsó betűi alkotják a keresett szót.” Vagy: „Ha helyesen oldja meg a keresztrejtvényt, a harmadik függőleges sorban megkapja egy szép tengeri madár nevét”. Így a diákok nemcsak a játék megfejtésének, hanem az eredménynek is örülnek.

*Oktatási tartalom:* az érdekesen formált játékterv grammatikai feladatok megoldásához vezet, amelyek a szavak grammatikai vagy szemantikai egyeztetéséhez, az igeidők használatához, kifejezések és mondatok transzformációjához kötődnek. Az oktatási tartalom fontos jellemzője az adott szakasz elsajátított ismeretanyaga és a csoport színvonala.

*A játékbeli cselekvés:* Általában vetélkedés formájában zajlik, verseny-jellege van. Van olyan vélemény, amely szerint „a verseny nem módszer az oktatásban, csupán a tanulók aktivizálására használt forma, és nem kell, hogy óra közben tíz-tizenöt percnél tovább tartson”. (Tihomirov, 1966. 51. l.) Ezeknek a feltételeknek kell megfelelnie a vetélkedő-játéknak. A játékbeli cselekvés szervezi meg minden játékos tevékenységét; gyorsaságot, pontosságot és következetességet követel. A diákoknak a játékbeli cselekvésben való részvétele szerint kollektív és individuális játékokat különböztetünk meg. A kollektív játékokban a csoport csapatokra oszlik, amelyek egymással versenyeznek. A motiváció a győzelemre való törekvés, vagyis minél kevesebb hiba elkövetése. A diákok érdekeltséget és önkontrollt tanúsítanak a helytelen válaszok megállapításában. Az individuális játékokban mindenki önállóan vesz részt, és helyes feleleteinek száma szerint ér el valamilyen helyezést. A játékcsselekvéshez hozzátartozik a játék jó megszervezésének követelménye is: az összes részlet átgondolása és előzetes kidolgozása, az idő pontos beosztása.

*A játék szabályai:* Ahhoz, hogy egy játékforma valóban effektív legyen, a benne résztvevőknek nem szabad bizonyos szabályokat megszegniük. Például annak ellenére, hogy egyesek gyorsabban gondolkodnak másoknál, senkinek sem szabad kimondania a válaszokat a megadott határidő előtt.

## AZ ÖSSZEÁLLÍTÁS MÓDJA SZERINTI DIDAKTIKAI JÁTÉKOK

- 1/a Olyan játékok, amelyek adott lexikai-grammatikai kategóriákhoz tartoznak (pl. névmás, melléknév, igeidő, igealak, összetett mondat stb.)
- 1/b Komplex jellegű játékok, amelyek különféle nyelvtani egységeket foglalnak magukban;
- 2/a Azok a játékok, amelyek lexikailag egy meghatározott tanszöveggel vannak kapcsolatban;
- 2/b Játékok, amelyek lexikailag nem kapcsolódnak egy adott leckéhez, de már ismert lexémákat tartalmaznak;
- 3/a A fonetikai kurzus játécai (szóbeli, verbális játékok);
- 4/a Az alapozó kurzus játécai.

### JÁTÉKOK AZ OKTATÁS ÍRÁS NÉLKÜLI (FONETIKAI) SZAKASZÁBAN

A verbális játékokat, amelyek a fonetikai kurzus feltételei között bizonyos szerkezetek megszilárdítására hivatottak, olyan módszereknek kell tekinteni, amellyel a bolgár mint idegen nyelv elsajátításának tipikus nehézségei leküzdhetők. A játék folyamatában a diákok fordított nyelvészeti információt kapnak, nyelvtani szabályokat állapíthatnak meg és használhatják is őket, mielőtt még a szabályok elméleti magyarázat tárgyai lettek volna.

### PÉLDASZERŰ JÁTÉKOK A FONETIKAI KURZUSBAN

1. Az igék mondatokban való használatához kapcsolódó játék (szintaktikai és szemantikai egyeztetés)  
Feladata: Ki tud több cselekvést mondani a „diák” főnévvel együtt? Például: 1. résztvevő: „A diák olvas”, 2. résztvevő: „A diák tanul”, stb. A játék résztvevői sorban felelnek, anélkül, hogy az egyszer már mondott igét ismételnék. Az a résztvevő győz, aki a legtöbb cselekvést tudja mondani.
2. „Tegyé hozzá a melléknevet” című játék  
A játék célja: melléknevek egyeztetése főnevekkel. A tanár hím- és nőnemű főneveket mond. A diákok sorban mellékneveket tesznek hozzá nem és szám szerint. Célszerű persze nehezebb és érdekesebb főneveket választani.
3. Mondatok szerkesztése egy adott témára  
A játékban alapszavakat adunk meg, amelyekkel egy-egy témára mondatokat kell szerkeszteni. („Tél”, „A boltban”, stb.) Az a csapat győz, amelynek tagjai több és helyesebb mondatot alkottak.

### AZ ALAPOZÓ KURZUS JÁTÉKAI

A nyelvtanítás haladó szakaszában a külföldi diákoknak például a következő játékokat lehet ajánlani: rébuszokat, anagrammákat, metagrammákat, dominót, logikai játékokat, párbeszéd vagy elbeszélés alkotásával kapcsolatos játékokat vagy valamely szöveg befejezésére szolgáló játékot.

## PÉLDASZERŰ JÁTÉKOK AZ ALAPOZÓ KURZUSBAN

### *Melléknevekkel való játék*

E játék foglalkoztató gyakorlat a „A CUM-ban” (Szófiai Központi Nagyáruház) című leckéhez. Itt anyagokra vonatkozó mellékneveket kell képezni, és egyeztetni kell őket főnevekkel. Feladata: Ha helyesen írja le a vonatkozó mellékneveket, az utolsó betűikből gyógyszernevet kap:

|                      |           |                      |   |
|----------------------|-----------|----------------------|---|
| VALNA (gyapjú)       | VALNENA   | ROKLJA (ruha)        | A |
| KNIGA (könyv)        | KNIZSEN   | PLIK (boríték)       | N |
| NAJLON (nyilon)      | NAJLONOVA | RIZA (ing)           | A |
| KRAG (kerek)         | KRAGAL    | CSASZOVNIK (óra)     | L |
| DALZSINA (hosszúság) | DALAG     | SLIFER (ballonkabát) | G |
| KOPRINA (selyem)     | KOPRINENI | DREHI (ruhák)        | I |
| KOZSA (bőr)          | KOZSEN    | KOLAN (öv)           | N |

### *Névmásokkal való játék*

1. Egy rövid, öt emberre vonatkozó elbeszélésünk van. Az öt személy között a következő viszonyok vannak:

Olga és Mária édesanyja Elena

Sztefan Mária barátja

Radoj Olga diáktársa

Változtassa meg a mondatokat a következő feltételek betartásával:

1. Minden mondatban csak egyszer használhat tulajdonnevet.

2. A névmások a mondatokban ne ismétlődjenek meg.

„Elena táviratozott Olgának, hogy XI. hó 15-én reggel Szófiába érkezik, és megkérte Olgát, hogy menjen ki elé a pályaudvarra. Olgának azonban aznap Szamokovba kellett utaznia, ezért odaadta Radojnak Mária címét, és megkérte Radojt, értesítse Máriát, hogy édesanyjuk 15-én érkezik. Amikor Mária megtudta Radojtól, hogy Elena másnap érkezik, elhívta Sztefant, hogy együtt menjenek ki a pályaudvarra, Sztefan elfogadta Mária meghívását, hogy Elena elé menjenek, mert meg akart ismerkedni Mária édesanyjával.”

2. Rébusz-játék megtanult lexikával

Mit szeretnek legjobban a diákok? Megtudjuk, ha a szükséges szavakkal – névmásokkal vagy antonimákkal – befejezik a mondatokat. Melyik szó alakul ki az új szavak utolsó betűiből?

- |  |    |
|--|----|
| 1. Ez a börrönd (Krumé) <i>negov (övé)</i>                     | V  |
| 2. Ez az utca nem csöndes, hanem <i>sumna (zajos)</i>          | A  |
| 3. Ez a tengerpart nem magas, hanem <i>nisak (alacsony)</i>    | K  |
| 4. Ez az autó (tiéd és Krumé) <i>vasa (tiétek)</i>             | A  |
| 5. Az operajegy (Ralicáé) <i>nein (övé)</i>                    | N  |
| 6. Dzsím nem Bulgáriába való, ő <i>csuzsdenec (külföldi)</i>   | C  |
| 7. A Divatlapok (Kraszimiráéi és Majjáéi) <i>tehni (övéik)</i> | I  |
| 8. A vonat nem idejében jött, hanem <i>zakasznja (késett)</i>  | JA |

*Változtatás grammatikai és lexikai anyagú komplex játékok*  
*Keresztretjtvény*

Ha helyesen oldja meg a keresztretjtvényt, a harmadik függőleges sorban szép tengeri madár nevét kapja. (A kockákat lexémákkal kell kitölteni – ezek grammatikai formák, mint pl. 1. a „fut” igéből képzett határozói igenév, 2. a „szép” szinonimája stb.)

### Szintaktikai feladatokat tartalmazó játékok

#### 1. Helyes szórenddel alakítandó mondatok játéka

Hány helyes mondatot kaphatnak, ha különböző szórendben írják le a szavakat?: tegnap találkoztam, —-val, barátaim, én. Válasz: négy mondat, amelyet a diákoknak le kell írniuk.

2. Kéttagú egyszerű mondatunk van, s azt maximálisan bővíteni kell. Alárendelő mondatok is tehetők hozzá, amelyeknek elején *miután, mielőtt, amikor, bár* áll. Pl. A diák olvas.

3. Logikai játék feltételes mellékmondatú alárendelő összetett mondattal

„A kollégiumban’

Krum, Ralica, Kraszimira, Csavdar és Boriszláv diákok, és öt egymással szomszédos szobában laknak. Tudjuk, hogy Kraszimira nem Krum és Boriszláv mellett lakik.

Csavdar szintén nem Krum és Boriszláv mellett lakik.

Ralica szobája nem Krum és Kraszimira szobája mellett van.

Csavdar a negyedik szobában lakik, Ralica mellett.

Feladat: Összetett mondatokat használva, magyarázza meg, melyik szobában lakik Krum, Kraszimira, Ralica és Boriszláv, a következő példa szerint: „Ha akkor

A diákok ábrát készítenek, és hangosan gondolkodnak, pl.:

1. Ha Csavdar nem Krum és Boriszláv mellett lakik, akkor ők az első és a második szobában laknak.
  2. Ha Kraszimira nem Krum és Boriszláv mellett lakik, akkor ő az ötödik szobában van.
  3. Ha Ralica Csavdar mellett lakik, akkor ő a harmadik szobában lakik.
  4. Ha Krum szobája nem Kraszimira és Ralica szobája mellett van, akkor ő az első szobában lakik.
  5. Ha Boriszláv nem Csavdar és Kraszimira mellett lakik, akkor ő a második szobában lakik.
4. Pályázat a leghelyesebb és legelméesebb befejezésre.

A következő kis anekdoták utolsó mondatában hiányzik néhány szó, amely az anekdotának a legfontosabb része. Javasoljuk, írja le ezt az utolsó mondatot, befejezve az anekdotákat.

#### A vendégek ellen

Megkérdezték Csalóka Pétert, hogy menekülhet meg az ember a vendégeitől, akik állandóan látogatóba jönnek.

– Nagyon könnyen – válaszolt Péter. – Ha lusta ember jön, adjanak neki munkát, hadd segítsen. Ha gazdag ember jön,

#### A fogadáson

Ez egy fogadáson történt. A vendégek egyike a kályha mellett ülve unottan ásítózott.

Unatkozik? – kérdezte a szomszédja.

Nagyon! És maga?

Én is. Jöjjön menjünk el!

Nem áll módomban.

– Miért?

## CSELEKMÉNY-SZEREPEKRE BONTHATÓ ÉS DRAMATIZÁCIÓS JÁTÉKOK

A spontán beszéd ösztönzésének effektív módszerét jelentik a – jellegükönél fogva hasonló – dramatizációs és cselekmény-szerepekre bontható játékok.

A cselekmény-szerepekre bontható játékok nyílt játszószeretet és elképzelt helyzetet igényelnek. A mi munkánkban e játéknak csak bizonyos elemei szükségesek, amikor a diákoknak egy meghatározott szüzsével kapcsolatos szerepeket adunk. Az a diák, aki tudja a cukrászdába járó vevő feleleteit, legyen vevő az élelmiszerboltban. Itt a foglalkoztató elem redukált, és a tanítás kötelező elemévé válik.

A dramatizációs játékok szintén szerepjátékok. A diákok olyan, már megtanult mesék, anekdoták vagy állatmesék hőseinek szerepét játsszák, amelyeknél a párbeszéd dominál, s amelyek alkalmasak a megrendezésre – élénk alakokat, egyszerű fabulát és motívált cselekményt tartalmaznak. Minden játék egy adott nyelvtani feladatnak van alárendelve, pl.: elbeszélés egyes szám első személyben, jelen időben. Dramatizálásra alkalmasak az ismert népmesék cselekményei. A diákok örömmel eljátsszák a mesék szerepeit, amikor jól megtanulták a replikákat. Ez is a tudás ellenőrzésének egy formája.

### KÖZMONDÁSOK, SZÓLÁSOK, TALÁLÓS KÉRDÉSEK TANULÁSA

A diákok által megtanult nemzeti közmondások, szólások és találós kérdések, amelyek összefüggenek egy nyelvtani egységgel, egyik módját jelentik az előadott strukturális formák aktivizálásának. A közmondások, találós kérdések tanításakor a tanárnak föl kell írnia a közmondást, megmagyarázván az új szavakat és figyelmet fordítva a nyelvtani jellegzetességekre. Általában, mint a nyelv aforisztikus szintjének egysége, a közmondás valami szentenciát tartalmaz, valami mélyebb gondolatot, amelyet a tanárnak kommentálnia kell. A közmondásokkal és szólásokkal való megismerkedés, a népi szókincs fejlesztése a gondolkodást, gazdagítja a diákok szókincsét. Így például a felszólító mód formáinak tanításában (az igéknél) adható a „Keveset beszélj, sokat hallgass!” közmondás, vagy amikor összetett szerkezetű mondatokat tanítunk, „Az ember tanul, míg él”, „Ha nem látnád a rosszat, nem ismernéd a jót”, „Aki rosszat tesz, rosszat talál”, „A munka szépíti az embert, a lustaság csúnyítja” stb. közmondás.

Amikor a diákok már több közmondást és szólást ismernek, játékokat lehet velük szervezni:

Keressen közmondást megadott szó alapján. Pl.: „rossz” – „Aki rosszat tesz, rosszat talál”, vagy fejezze be a közmondást (Amikor a közmondás két vagy több egyszerű mondatból áll, a tanár kimondja az első predikatív egységet, és a diákok folytatják a megfelelő kötőszó használatával, pl.: A tanár: „A nyelvnek csontja nincs; A diák: *De csontot tör.*”)

A diákoknak nehezebb feladatot is adhatunk. Pl. Írják le anyanyelvük legérdekesebb közmondásait a „gazdagság és hatalom” vagy „nyelv és könyvek” témájában, és hasonlítsák össze őket az analóg bolgár közmondásokkal megmagyarázva a közös gondolatot. Pl.: „Jó szó vaskaput is nyit” – bolgár közmondás, amelynek megfelelnek: „A szívből jövő szó három télen át melegít” (kínai) és „Hideg tea és hideg rizs elviselhető, de a rideg tekintet és a rideg szavak elviselhetetlenek” (japán).

A diákok szeretik országuknak azokat a meséit mesélni, amelyeknek címeként egy közmondássá vált régi bölcsesség szerepel, mint például egy bolgár népmese „Aki nem dolgozik, ne is egyék” címmel.

Olyan nyelvtani jellegzetességek megszilárdításánál, amelyek a melléknevek és számnevek mondatban való használatával kapcsolatosak, a tanár felhasználhatja a következő talalós kérdéseket:

- Melyik négy tengernek van szín-neve? (Fehér, Fekete, Vörös, Sárga)
- Hét testvérnek egy-egy nővére van. Hány a nővér? (Egy.)  
Egy fának tizenkét ága van, minden ágán négy fészek, minden fészekben hét tojás.  
Mik az ágak, a fészkek és a tojások?  
(A hónapok, a hetek és a napok.)

Az idegen nyelv tanításában a szórakoztató foglalkoztatás formái közvetlenül hozzájárulnak a nyelvtani ismeretek megszilárdításához, s azok új feltételek közötti és érdekes formákban való használatához.

### IDÉZETT IRODALOM

- Vitanova, 1976.: N. Vitanova: A játék. Szociális rendszer. Szófia, 1976.*  
*Vigotszkij, 1966: L. Sz. Vigotszkij: A játék és hatása a gyermek pszichikai fejlődésében. Voproszű pszichologii 1966/6.*  
*Gicsev, Karamiteva, 1980.: T. Gicsev, Z. Karamiteva: A játékok elmélete. Szófia, 1980.*  
*Igrova Dejnoszt, 1977: A játékbeli tevékenység. Szófia, 1977.*  
*Kottira, 1967: Fr. Kottira: A munka és a játék az angol nyelvi órán. „Metodika Prepodovanija inosztrannuh jazükov za rubezsom” Moszkva, 1967.*  
*Natev, 1971.: At. Natev: A színház mint művészet. Szófia, 1971.*  
*Tihomirov, 1966: V. Tihomirov: A vetélkedés, a tanulók aktivizálásának módszere. Russzkij jazük v nacionalnoj skole. Moszkva, 1966/1.*

### FELHASZNÁLT IRODALOM

- T. V. Bagdasarova: A játék elemei a tanórán. Nacsalnaja Skola 1962/2. 44–46. l.*  
*V. G. Vetyickij: Foglalkoztató nyelvészet. Moszkva, 1966.*  
*T. J. Gorbucova: Játékok az orosz nyelv óráin. Nacsalnaja Skola 1962/2.*  
*O. Govene: Játékok az idegen nyelvek óráin külföldön. Voproszű obucsenija inosztrannüm jazükom na rubezsom Moszkva, 1978.*  
*N. V. Imedadze: A második nyelv megtanulásának és tudásának kísérleti-pszichológiai kutatásai. Tbiliszi, 1979.*  
*N. Kamenov: Grammatikai játékok – A grammatikai ismeretek és helyesírási szokások megszerzésének útja. „Obucsenieto po balgarszki ezik i literatura” Szófia, 1975.*  
*Ant. Kocseva: Játékok az orosz nyelvi órán. Szófia, 1977.*  
*R. Nurtazina: A foglalkoztatás érdekesség (zanimatelnoszty)-elemei az orosz nyelvi órán és szakkörben. Russzkij Jazük v nacionalnoj Skole 1970/1. 55–66. l.*  
*J. Bard: Pour lire, pour rire = Texte, en français facile, ed. Hachette, 1975.*  
*J. M. Caré, et F. Debussen: Jeu, langage et créativité. Le français dans le monde, ed. Hachette, Larousse Collec. 1978. B.E.L.C.*

- J. Fiot: Le français par les mots croisés - Texte, en français facile, ed. Hachette, 1969.*
- W. Gallimard: Jeu et réalité. L'espace potentiel, Paris, 1971.*
- W. K. Lee: Language – teaching Games and Contest. Oxford, University Press, 1965.*
- F. Migeot, J. Lesbo: La Balade imaginaire. C.L.A. Besancon, 1978/1979.*
- A. Trainard: Des yeux pour apprendre une sélection de la revue Passe-Partout - Texte, en français facile, ed. Hachette, 1969.*

*(Fordította: Kraszteva Tányi)*