

# Játsszunk „külföldiül”!

Vatai Éva

A nyelvi játékok haszna bizonyított tény: a kérdés sokszor nem is annyira az, hogy *miért* játsszunk, inkább az, hogy *mit*? Bár a *miérthez* is mindig hozzáteszem: egy *játék* kiválasztása adott órára, adott pedagógiai céllal nem pusztán a nyelvtanulás közvetlen szolgálatára irányul, hanem:

- olyan motivációt visz a tanulásba, amellyel még a jegyek *sem* vetélkednek (*nyerés*);
- hatékonyabban rögzítheti a már megtanult elemeket;
- vitathatatlan általános képességfejlesztő szerepe (= *hasznát a diák más területen is tapasztalhatja*);
- színesíti a nyelvi órát, s emocionális aspektust teremt az idegen nyelvvvel való találkozáshoz.

Játékot adaptálhatunk magyar nyelvű játékkönyvekből, de magunktól is sokfélét kitalálhatunk az aktuális helyzetek és igények függvényében. Itt néhány olyan – a francia nyelv tanítása során használt – játékot gyűjtöttem össze, mely bármelyik másik nyelven is alkalmazható.

## I. Játékok az első nyelvi órákon

### Matrjoska

*a kötött és nem kötött létige (il y a – être) használatának gyakorlására*

A szabály elsajátításához szükséges, szöveges nyelvtani magyarázat (határozott/határozatlan dolog léteinek kifejezése) nehézkesen alkalmazható a gyakorlatban. A következő képekkel működő játékot ajánlom:

- A bőröndbe a szemük előtt egy könyvet tesztek. Megkérem a tanulókat, definiálják a bőrönd és a tárgy helyét:  
*La valise est dans la salle. Le livre est dans la valise.*
- Terjesszék ki a látottakon kívülre a helymeghatározást:  
*La salle est dans le lycée. Les lettres sont dans le livre.*

A játék „elvont” változata:

- Haladjunk a nagyobbtól a kisebb felé, vagy fordítva:  
*Dans l’univers il y a une planète.*  
*Sur la planète il y a des hommes.*  
*Parmi ces hommes il y a des guerres etc.*
- Amikor már nincs több ötlet, passzoljunk, s ha a csoport fantáziája végképp kimerült, kezdünk új kört!

### Szivárvány

*a színek nevének gyakoroltatására szolgál*

Körben állunk. Fontos, hogy mindenki lásson mindenkit. A játékvezető „elindít” egy színt, valaki szemébe nézve, s csúsztatott tenyérrel egy képzeletbeli labdát dob: *Rouge*.

Ezt a színt a címzett rögtön továbbítja egy másik játékosnak a szín nevének kimondásával, s az előbbi mozdulattal. Ha a játékvezető úgy látja, hogy a szín elindult, s biztonságban van, dob mellé egy másik színt is: *Vert*.

Később harmadikat s negyediket is. A hangzavarban nagyon kell vigyáznunk színeinkre, mert könnyen elveszhetnek. Vigyázzunk, ne küldjünk színt annak a játékosnak, akinél éppen van egy!

### Összeragadós

*a színek, számok, testrészek megnevezésének gyakoroltatására szolgál*

Megyünk a térben, s figyeljük társainkat. A játékvezető három információt mond: *rouge, bras, trois*. Az információ azt jelenti, hogy *három* játékosnak kell egy *piros* ruhadarabot hordó társuk *karjához* érnie. A kialakult csoportok újra magányos sétálóká lesznek, s figyelnek az újabb utasításra.

### Jeu du mensonge

*a kérdésfeltevés, érvelés és magyarázat alkalmazására ajánlott*

A játék a kérdésseltevésre, a válaszkezelésre tanít. Álljon valaki a kör közepébe, s mondjon egy kijelentést (*J'ai mangé du loup!*)! Ezt követően a kérdésekkel azt kell kideríteni a kijelentésről, hogy vajon igaz vagy hamis állítás.

### **Bőrönd-játék**

a birtokos szerkezet és a főnévi igenévvel kifejezhető célhatározói szerkezet, valamint a könnyen összekeverhető „mettre” és „prendre” igék gyakorlására alkalmas

Középre egy bőröndöt tesztek, körbe álljuk. Felvesszük a szerepeket: *Je suis une actrice. Je suis un petit chien.*

Mit teszel a bőröndbe? – kérdésre mindenki egy értéktárgyat tesz bele: *Je mets mon chapeau jaune.*

Memorizáló kör következik: *le chapeau jaune de l'actrice, l'os du petit chien etc.*

A következő körben mindenki kivész egy a társa által előzőleg beletett tárgyat, elmondván, miért kell az neki: *Je prends le chapeau jaune de l'actrice pour me couvrir.*

### **Az én városom**

a lokalizáló prepozíciók használatának gyakorlására

A tanár egy-két széket tesz be a térbe, így jelöli ki a helyét bizonyos épületeknek, amelyekhez képest a tanulók elhelyezkedhetnek: *C'est l'église, C'est le cinéma.*

A játékosok egyenként beállnak a térbe, felépítvén így egy várost: *Je suis le théâtre qui se trouve à côté du cinéma.*

Ha mindenki elhelyezkedett, körbe nézünk, memorizáljuk az épületek helyét, majd kis csoportokban lerajzoljuk és egy „idegennek” (tanár) szavakkal lefestjük városunkat. A játék lehetséges folytatása, hogy mindegyik épület mondja el a saját monológját: *Én vagyok a bank. A főtéren állok, a mozi mellett. Sok ember jár ide, hogy pénzt kölcsönözzön. Vasárnap zárva vagyok. Stb.*

### **Kontraszt-játék**

az alapszókincs elemeinek elmélyítésére, valamint a tagadás gyakoroltatására szolgál

Körben állunk. Egy diák bemegy a kör közepére, s kijelent magáról valamit: *Je suis petite. Je suis toujours triste.*

Egy másik diák szembejön vele, s az ellenkezőjét mondja: *Je suis grande. Je ne suis jamais triste.*

Helyet cserélnek, majd további kontrasztok születnek a körben állók közreműködésével.

### **Dialógus-csúsztatás**

az első mondatok „igazi” beszédkörnyezetbe helyezésére, valamint a kérdő-intonáció gyakorlására

Körben állunk.

1. mondja: *Bonjour, ça va?* 2. mondja: *Ça va. Et toi?* 3. közbelép: *Que faites-vous ici?*

Aztán a 2. mondja: *Bonjour, ça va?* 3. mondja: *Ça va. Et toi?* 4. mondja: *Que faites-vous ici?*

S így csúsztatjuk tovább a dialógust, amíg megérkezik a 3. mondat az 1. játékoshoz.

Természetes más kijelentésekkel is alkalmazható a játék. Nagy figyelmet igényel.

## **II. 45 perces foglalkozások**

### **ÜZENET<sup>26</sup>**

**Időtartam:** 45 perc

**Nyelvi szint:** 100-150 óra

**Nyelvi tanulási terület:** a *passé composé* használata

**Hely:** osztályterem

Előkészítem a „színpadot”: az asztalra egy papírlapot és egy almát helyezek.

Előzőleg jelzem: a cselekménysor akkor kezdődik, amikor bejövök a terembe.

---

<sup>26</sup> Ötlet: Jacques Prévert: Message (vers)

- Bejövök. Felgyújtom a villanyt. Odategyek az asztalhoz. Felveszem az almát, beleharapok. A másik kezemmel a lap után nyúlok, elolvasom. Visszateszem az asztalra az almát, a papírt összegyűröm, s mérgesen a földre dobom.
  - Ismétlés.
  - Egy vállalkozó tanulóval visszajátszatom.
1. Rekonstruáljuk együttesen szóban a cselekménysort egyes szám harmadik személyben (*passé composé alakok fixálása*)!
  2. Meséljük el párokban a cselekményt az alma vagy a papírlap szempontjából (*grammatikai személy-csere, bővítés érzelmi hozzáállással*)!
  3. Mi lehetett a papírlapon, amely a játészó reakcióját kiváltotta (*rövid írásbeli üzenet megfogalmazása*)?
  4. Visszajátszás a kitalált elemek beillesztése végett.
  5. Készítsenek otthon fogalmazást, amely során kibővítve írásba foglalják az órai munkát, rögzítve a különféle szövegformákat (*leírás, levélrészlet, monológ*)!

## TÁRGY-JÁTÉK

**Időtartam:** 45 perc

**Nyelvi szint:** 100-150 óra

**Nyelvi tanulási terület:** szókinccs-aktivizálás

**Hely:** osztályterem

### Tárgy-lánc

Itt egy bőrönd – mondj egy tárgyat, amelyet beletennél és szívesen magaddal vinnél egy hosszú utazásra! Ismétljük az előttünk elhangzó tárgyak nevét, majd ahhoz adjuk hozzá a magunk tárgyát!

- *clé, stylo, chaise*

**Miért?** - *une clé qui peut ouvrir toutes les portes, une chaise pour me mettre dessus*

### Varázserő

A tárgyad varázserővel bír. Mi az? - *ma clé peut ouvrir toutes les portes, ma chaise rend invisible...*

### Meleg helyzet

Mesélj el egy történetet, amely során a tárgyad óriási szolgálatot tett neked (*múlt idők használata*)!

### Cserebere

Szeretnéd elcserélni a tárgyadat egy napra egy másik játékosal. Próbáld minden lehetséges érveléssel meggyőzni az általad kínált tárgy hasznosságáról!

## III. Történetírás – magasabb nyelvi szinten

### MESEÍRÁS

A diákok körben ülnek. A tanár – mielőtt elindítja a történetet – felhívja a figyelmet néhány dologra:

- A mesefüzésnek vannak klasszikus szabályai, tartsuk be őket!
- Nem az a lényeg, hogy minél vadabb események sorjázzanak, hanem, hogy a mese átlátható, követhető legyen.
- Fontos, hogy figyeljenek az előttük elhangzottakra is, mert a mesét „vissza fogjuk mesélni”.

A tanár elmondja az indító mondatot: „Volt egyszer, hol nem volt...” stb. Aki kéri a szót, annak átadja, illetve ő veszi el abban a pillanatban, amikor az „dramaturgiailag” indokolt.

A kész mesével sok további dolgot lehet csinálni: felidézni, leírni, megvágni – ahogy képességfejlesztési céljainknak éppen a legjobban megfelel.

## SZEREPKÁRTYÁS JÁTÉK<sup>27</sup>

És végül egy olyan játék, amely rendkívül nyitott, az óravezetés szempontjából igen fárasztó, de megoldoztatja a fantáziát és a logikát, s minden résztvevőnek teret és státuszt biztosíthat.

Az óra elején válasszunk egy írnot, aki majd, mint a legfontosabb információk jegyzetelője, a tanár segítőjeként dolgozik az órán! Osszuk ki *Jacques Aubrey szerepkártyáját* (természetesen az adott idegen nyelven)!

**Családnév:** *Aubry*

**Vezetéknév:** *Jacques*

**Kor:** 28 év

**Foglalkozás:** *könyvelő*

**Lakcím:** *Paris XVI, 13, rue Violet*

**Egyéb információk:** *5 éve házas, gyermektelen, egy ékszer cégnek dolgozik*

A megadott információk – az ellenőrzés végett – hangozzanak is el! Beszéljük meg, mire lehet következtetni egy-egy információból! Mindenki ezekből az adatokból indul ki, ezeket tágítja, részletezi és ezek alapján hoz létre újakat.

A tanár egy rendőrfelügyelő szerepébe lép. Bejelenti, hogy három napja eltűnt egy fiatalember, akit mindannyian ismertek, hiszen a jelenlévők neve mind megtalálható Jacques Aubry noteszájában. Felesége tett bejelentést. A jelenlévőket egyenként kihallgatásnak vetik alá az eltűnt személy ügyében.

Mindenki figyeli a felügyelő és a kihallgatott beszélgetését és a kérdések függvényében kialakítja személyiségét, valamint az eltűnthöz való viszonyát. A jegyző jegyzetel, s néha arra „alkalmazza” őt a felügyelő, hogy összefoglalják és kommentálják a beszélgetés során szerzett információkat. Néha egy-egy szereplőt szembesíteni is lehet. Mivel a tanár az órát magas státusból vezeti, ő dönti el, mely információk nyomában indul el, milyen szálakat varr el, s mely tényeknek tulajdonít nagyobb jelentőséget.

Csak a *kérdésfeltevés és válaszkezelés technikáját* jól alkalmazó tanár fogjon bele ebbe a kalandba!

## Időzavar

Lukács Gabriella

**Téma:** Egy történelemtanár élete kizökken a rendes kerékvágásból: álomsorozat rabja lesz. – Hasonló motívum előfordul irodalmi hősökkel (pl. a Mester és Margarita Hontalan Ivánja), de a valós életben is bekövetkezhet ilyesmi. Ha egy ismerősünk viselkedése váratlanul megváltozik, egyre furcsább és idege-nebb nézeteket fogalmaz meg, és láthatóan lazulnak a világhoz fűződő kapcsolatai, nehéz kérdésekkel kerülünk szembe. Talán elmebetegség tört ki rajta? Vagy a sok számítógépes játéktól veszítette el a lába alól a talajt? Drogozik?... Mit tehetünk? Hogyan fogadjuk a rögeszméket? Hogyan segítsünk, ha emberünk betegnek érzi magát? És ha nem? Hogyan viszonyulhatunk hozzá?

**Csoport:** drámában jártas, kiscsoportban önállóan dolgozni tudó 15-16 éveseknek

**Tér:** osztályterem

**Idő:** három tanóra

**Tanári felkészültség:** A megvalósítás során a drámatanár egyik fontos eszköze a tanári szerepbe lépés. Ezen kívül a történelem tantárgy ismerete is lényeges.

**Tanulási cél:** a történelmi tanulmányok összefoglalása; szenvedélybetegségek elleni prevenciós munkához is ajánlható

**Fókusz:** Hogyan változtathatja meg életünket, emberi kapcsolatainkat, ha valamilyen szenvedély, rögeszme lesz úrrá rajtunk?

**Eszközök:** szerepkártyák, csomagolópapírok, papírok, írószer, egyetemes történelmi kronológia

<sup>27</sup> Ötlet: Vents et Marées (improvizáció)