

## Nyelvi-irodalmi játékok az általános iskola alsó osztályaiban

Témavezető: dr. Silling István

A játék már ősidők óta jelen van az ember cselekvéseiben, és specifikus szerepet tölt be. A játékszenvedély egyidős az emberiséggel. A játék fontosságát, a játszás jelentőségét mi sem jelzi frappánsabban, világosabban, mint az, hogy az emberi fajta természettudományok globális térképén elhelyező *homo sapiens – értelmes ember* meghatározás mellett a *homo ludens – játékos ember* megnevezéssel illetik.

Úgy gondolom, hogy az iskolai oktatás és nevelés sikerességének egyik kulcskérdése a motiváció. Az, hogy a tanuló figyelmét felkeltsük a tanítani kívánt tartalom iránt, továbbá hogy megszeretessük vele anyanyelvét, felszabadítsuk annak kreatív használatát. A játékok jelentik az egyik legmegfelelőbb megoldást.

Nem mellékes hatása, szerepe a játékoknak az sem, hogy általuk a tanár jobban (könnyebben) megismeri diákjait, és fordítva. Megismerik, elfogadják és megszeretik.

Az iskola és a jó tankönyvek természetesen szükségesek a nyelvi és irodalmi műveltség kialakításához, de *kizárólag* ezekkel „aligha válik élménnyé az ismeret, létté a tudás, szeretetté a tapasztalat”<sup>9</sup>. Irodalmat, illetve nyelvet tanítani nemcsak annyit jelent, hogy átadni a szükséges ismereteket, de az ízlés, az esztétikai értékek fejlesztését is. Ez az eszközök sokféleségével érhető el. Számtalan módja van a tananyagnak a tanórán kívüli aktivitásokkal történő érdekesebbé tételének. Például szakkörök, önképzőkörök kialakítása, irodalmi kirándulások, irodalmi dokumentumok gyűjtése, színházlátogatás, film, tévé- és rádióműsorok stb. Ezek szükségességét az is alátámasztja, hogy „az ember esztétikai ismereteit nagyobb részben az iskolán, a tanórán és a tankönyvön kívül szerzi, és sok más társadalmi és kulturális tényező irányítja és alakítja”<sup>10</sup>. Ez persze nem azt jelenti, hogy az ismeretek közlésének eme „érdekesebb” formáit a tanóra rovására kell végezni, hanem azzal karöltve, kiegészítve azt.

A játéknak számtalan előnye van. Biztosítja a pihenést, felüdülést, feloldja a fáradtságot, így elősegíti a gyermek energiájának további összpontosítását. Továbbá oldja a gátlásait, segít a gyermeknek kitárulkozni, így a tanító, nevelő közelebb férközhet személyiségéhez, jobban megismerheti őt. Az oldott légkör jó lehetőséget biztosít a kapcsolatteremtésre. Ezt kihasználva elérhetjük, hogy a gyermek ragaszkodóbb legyen hozzánk, és így sokkal könnyebben tudjuk megvalósítani a jellemnevelést.

A játék alakítja a gyermeket. Megtanítja cselekedni, önmagán uralkodni, másokkal együttműködni, egy célra koncentrálni. Éppen ezért a játékot tudatosan és rendszeresen fel kell használni az oktatásban és nevelésben.

---

<sup>9</sup> Tüskés Tibor 1970. *Irodalmi nevelés a tanórán kívül*. Budapest, Tankönyvkiadó, 8.

<sup>10</sup> Uo., 11.

## Didaktikai játékok

A didaktikus vagy oktatójátékoknak pedagógiailag meghatározott **céljuk** van, amiről a tanulóknak is tudniuk kell. Ez a cél a megtanult ismeretek rögzítése, gyakorlása, illetve játékos kibővítése. Ezen felül arra is jók, hogy fölélnkítsék az egész évi monoton munkát, és az osztályt egészséges szellemi feszültségben tartsák. A didaktikai játékok rendszeres alkalmazása stabillá és mozgékonyvá teszi a gyermekek ismereteit. Képesé teszi őket a tudásanyag szokatlan helyzetekben való fölidézésére és alkalmazására, és a különböző tantárgyakból származó ismeretek összekapcsolására (például irodalom és történelem stb.).

Ahhoz, hogy a didaktikai játékok valóban elérjék céljukat, alapos előkészületre van szükség. Az előkészületről ne sajnáljunk egy kis többletidőt, mert ez kell ahhoz, hogy a játék gördülékenyen folyjon, és valóban elérje célját.

Először is el kell készíteni az évi játéktervet, hogy mikor, melyik anyagrész után mit játszunk. Fontos szempont a **rendszeresség**. Ezen kívül egyes játékokhoz szükség lehet bizonyos eszközökre (színes ceruza, rajzpapír, táblára kifüggeszthető ábrák, vetélkedőkártyák, labda stb.). Ezek elkészítését, illetve beszerzését is meg kell tervezni.

A *mikor?* és *mennyit?* kérdésekre sokféle válasz adható. Lehet játszani ismétlésképp, az óra végén, 5–20 perces időhatárok között, vagy egy nagyobb tananyag lezárásaképp, egy játékkóra keretén belül. Viszont az óra elején is helyet kaphat a játék, amikor is motivációs célja van. Alsóbb osztályokban az óra folyamán is játszhatunk, amikor úgy érezzük, hogy lankad a figyelem (általában 20–25 perc után). Óra végén is játszhatunk, pusztán jutalomból, vagy azért, hogy jó hangulatban fejezzük be az órát, és egy bizonyos várakozási szintet tartsunk fenn a következő óráig. Tehát ez függ a tananyagtól és a tanító elképzelésétől, viszont ismét hangsúlyozom a rendszerességet, mert a ritkán, váratlanul alkalmazott didaktikai játék nem éri el a kívánt célt.

A játékok eredményét mindig értékelni kell, viszont ilyenkor osztályzásról szó sem lehet. Még jutalomosztályzatokat se adjunk, mert akkor a játék elvesztené lényegét, és előbb-utóbb az osztályzatért való harc merevsége itatná át a hangulatát. A rossz eredmény rossz jeggyel való büntetése pedig még nagyobb hiba lenne. De mivel a versenyszellem egészséges dolog, ezért célszerű egy egész évet áthidaló versenyrendszert kialakítanunk, amit természetesen pontozni is kell, de ez a fajta értékelés nem lehet osztályzatcentrikus.

Legyen szó állandó versenyről, vagy alkalmi versenyszerű ismétlésről, célszerű kisebb csoportokat kialakítani, amelyek vetélkednek egymással. Ezzel erősítjük a diákokban a közösségtudatot. (Az egyéni versenyeknek az lehet a hátrányuk, hogy mindig a jobb tanulók győznek, a gyengébbeknek pedig marad a kudarcélmény.) Viszont a csoportok kialakításánál nagyon óvatosnak kell lennünk. Ügyelnünk kell arra, hogy minden csoportban legyenek egyaránt jó és gyenge tanulók is. Ilyen csoportban a gyengébbeknek is lehet sikerélményük, aminek következtében várhatóan a tanórán is aktívabbak lesznek.

A játékot – ritka kivételektől eltekintve – a tanárnak, tanítónak kell vezetnie, mert ő ismeri a tananyagot annyira, hogy a vitás kérdésekben igazságot tegyen. Ügyelnie kell arra, hogy megteremtse a jó játékhangulatot, oldott légkört, és kellőképp motiválja a diákokat. Ehhez az kell, hogy maga is – kellő játékihittel – beleélje magát

a játékba. Viszont azt sem szabad elfeledni, hogy a gyermekek nagyon komolyan veszik a játékot, ezért a játékszabályokat mindig és mindenkiel be kell tartatni, hogy igazságos legyen a játék.

### Nyelv – szöveg – játék

A nyelvi játékok módszertanának kérdéskörét Nagy L. János és Péntek János *A kreatív nyelvhasználat és az iskola* című könyve alapján járom körbe. Bár az elemzés egy konkrét tankönyvsorozatot vizsgál, megállapításai – véleményem szerint – általánosságban vonatkoz(hat)nak a nyelvi-irodalmi játékokra, azok nyelvi órákba való beágyazására, alkalmazásuk lehetőségeire és szükségszerűségére; továbbá a játékok levezetésére, kiértékelésére. A könyv azonos című tankönyvsorozatról<sup>11</sup> szólva a szerzők így írnak: „Célunk a három címadó szóval értelmezhető: benne a „nyelv” a közléseink nyelvi jelrendszerére utal; a »szöveg« vonatkozik arra, hogy az órákon minden egyes jelenséget a szövegből veszünk és oda helyezünk vissza; a „játék” azt a szándékot fejezi ki, hogy az anyanyelvi órán az egyes nyelvi-nyelvhasználati jelenségek komoly és tréfás, hivatalos és személyes variációit tekintjük át. A „nyelv” a hétköznapi nyelvet és az irodalom nyelvét is jelenti. A „szöveg” a nyelven, a nyelvtudományon túli szempontokra is felhívja a figyelmet. A „játék” célja az egész anyag megkedveltetése és a nyelvi fantázia felszabadítása.”<sup>12</sup> Továbbá: „A kívánatos az volna, hogy az anyanyelvi órát érdemes legyen megtartani. Ez pedig csak annak éri meg, aki szeret a nyelvi formákról együtt gondolkodni a tanítványaival, és aki ezt a gondolkodást össze kívánja kapcsolni némi elméleti igényességgel (...) Nem arról van tehát szó, hogy tanulás helyett »játsszadózást« tervezzünk az anyanyelvi órán, arról viszont igen, hogy a tisztázott elméleti alapokon sokoldalú gyakorlással a kommunikációs készségeket kívánjuk fejleszteni.”<sup>13</sup>

Az egyes tanórák ismereteire nézve a szerzők a változatosságra hívják fel a figyelmet. A változatosság megjelenhet az óra felépítésének variálásában: kezdetünk gyakorlatokkal, s azután levonjuk a szabályokat; kezdetünk fogalmakkal, osztályozással, s csak ezek után jönnek a gyakorlatok. Egyik módszer sem előírás, legjobb a kettő változtatása. A változatosság megteremtésének nagyon jó eszközei a megfelelő mennyiségben alkalmazott nyelvi játékok.

A szerzők fontosnak tekintik a közlések nyelvi és nem nyelvi eszközeinek együttesét: ez valószínűleg elemzéseket jelent a csak nyelvi vizsgálatoknál. Serkentik is a nem nyelvi eszközökre figyelmet, s ezt jelzik tankönyveik rajzai: elvontságukkal is, naív improvizációikkal.<sup>14</sup> A nem nyelvi eszközök jelentésárnyaló funkciója bemutatható, tetten érhető, elemezhető a különféle pantomimjátékokban is.

A készségfejlesztés az egész tanterv **célja**, amiért munkánkat végezzük. Az ismeretszerzésnek alapfeltétele a szóbeli és az írásbeli anyanyelvi közlések megértése,

---

<sup>11</sup> Nagy L. János 1994. *Nyelv – szöveg – játék* 13 éveseknek. Budapest.; Nagy L. János 1995. *Nyelv – szöveg – játék* 14 éveseknek. Budapest.

<sup>12</sup> Nagy L. János–Péntek János 2000. *A kreatív nyelvhasználat és az iskola*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó, 55.

<sup>13</sup> Uo., 56.

<sup>14</sup> Uo., 57.

ezért az iskoláztatás kulcskérdése a megértési készség fejlesztése. A szerzők kívánatosnak tartják a lélektani akadályok felszámolását: a diákok bátran, a tévedés kockázatát is vállalva mondják el értelmezésüket és közlendőjüket. A kortárs csoportban a véleménynyilvánítás természetes jog legyen: ennek révén fokozatosan kialakul az a szokásrendszer is, amely szerint megfontolt véleményt mondanak a fiatalok. Ilyen módon az önbizalom is fejleszthető, s az egész egyéniség viselkedésének kulturáltsága is növekszik. Még egy szempont szól a tanulói közlések felszabadítása mellett: a diákoknak saját ötleteiket össze kell hasonlítaniuk mások ötleteivel, így rugalmasabb lesz a gondolkodásuk.<sup>15</sup> A játékok kiválóan alkalmasak a tanulók gátlásainak felszabadítására, legyen szó akár pszichológiai, akár nyelvi gátlásokról.

A türelem fontos a szóbeli készség fejlesztésében: a helytelen hanglejtést nem javíthatjuk egyik napról a másikra (különben sincs jogunk logopédiai képzettség nélkül beleavatkozni!). Az alapkövetelmény az, hogy a közösség számára érthető, tagolt szóbeli közlés képességét alakítsuk ki. A fő ellenfél a hadarás (nem a hadaró gyerek!).<sup>16</sup>

Írásbeli feladatok esetében sok figyelmet kell szentelni a helyesírásnak. Azért is, mert nem könnyű; azért is, mert javítani csak fokozatosan, türelmesen tudunk. Az alapkövetelmény az írásbeli közlésben a világos íráskép, a műfajnak megfelelő szöveg megfogalmazása.<sup>17</sup>

Az egész készségfejlesztő tevékenység akkor és csak akkor lehet eredményes, ha a diákok számára vonzó teendőket tartalmaz. Ha magukénak érzik a megoldásokat, ha joguk van más megoldásokat (is) adni. Ha bíznak tanárunkban – így fognak bízni önmagukban is.<sup>18</sup>

A **gyakorlás** kérdését két részre bonthatjuk: mennyiségire és minőségire. A gyakorlatok nem azért vannak a tankönyvekben, mert mindegyiket el kell végezni. Azért van annyi, hogy lehessen válogatni közülük. A minőségi oldal nem ennyire egyértelmű: a főbb típusokon kívül adódhatnak a gyakorlásnak más-más részletkérdését segítő, sőt előfordulhatnak gyökeresen más típusú ötletek is. Itt a legnehezebb és a legfelelősségteljesebb a tanító, a magyartanár feladata: neki kell a mértékről nap mint nap döntenie, az osztály képességei és pillanatnyi diszpozíciója, a haladás üteme szerint elmélyítenie vagy elhagynia. Nagyon kevés az egyetlen helyes megoldást megengedő feladat. Igen gyakran élőnyelvi feladat végezendő el, a lehetséges tényezők sokasága miatt elvileg több helyes megoldás adható.<sup>19</sup> Nemcsak egyéni eltérések figyelhetők meg a tanulók adta válaszokban, de más megoldások születhetnek másik osztály, másik tanító/tanár esetében is.

Az **értékelés** kapcsán megállapíthatjuk, hogy a diákok nyelvi tevékenysége része egész egyéniségük tevékenységének, nyelvi teljesítményeik az összteljesítményük egyik területét jelenti. A nyelvi teljesítmény nem szabályfelmondás, nem reprodukzív jellegű: a nap mint nap megújuló követelményekre való, naponta megújuló reagálás produkciója kell hogy legyen. Ezért

---

<sup>15</sup> Uo., 57–58.

<sup>16</sup> Uo., 58.

<sup>17</sup> Uo.

<sup>18</sup> Uo.

<sup>19</sup> Uo.

a teljesítmények mérésében meghatározott szituációban való szövegértési és szövegfogalmazási igényeket támasszunk!<sup>20</sup>

A szövegértésben a szóbeli és az írásbeli közlések megértését mérjük, a megértés így az információszerzés intelligenciájának fokát jelenti. A szóbeli szférában a nem nyelvi eszközök értelmezése, az írásbeli közegben a grafika, a táblázatos stb. eszközök megértése sajátos megoldásokra készít fel. A szövegalkotás a hétköznapi kommunikálás életkortól függő, az adott életkorban elvárható szintjét tüzi követelményként a tanulók elé. A szóbeli közlésben sajátos nehézségeket jelent a párbeszéd beszédetteinek érvényesítése, az írásbeli közlésben a megformálás műfaji követelményei érdemelnek külön figyelmet.<sup>21</sup>

Felmerülhet a kérdés, hogy honnan merítsük a tananyag feldolgozásához, illetve az egyes játékokhoz szükséges szöveganyagot. A könyv szerzőinek válasza: vegyük mindenhol, ahol csak céljaink szempontjából ígéretes és az adott életkor számára érdekes szövegeket találunk.<sup>22</sup>

### Nyelvi-irodalmi játékok a gyakorlatban

Elsőtől negyedikig minden osztályban egy-egy magyarórát tartottam, aminek során több nyelvi és irodalmi játékot játszottunk. A játékos ismétlő órákat a 2006/2007-es tanév utolsó előtti, illetve utolsó hetében tartottam, ezért a játékok tartalmát az egész évi irodalmi és nyelvi tananyagból merítettem. Ezeken az órákon játszott játékok tapasztalatai alapján írtam le az egyes nyelvi-irodalmi játékok jellemzőit, felhasználásuk lehetőségét, és vettem számba az általuk fejleszhető képességeket. Volt osztály, ahol el tudunk játszani 3–4 irodalmi és 2–3 nyelvi játékot, volt ahol csak két-két játékra jutott idő. Ez elsősorban a játékok jellegétől, hosszától függött. Egy játékot alkalmasnak találtam arra, hogy mind a négy osztályban eljátsszuk, természetesen a játék tartalmát mindig hozzáidomítva az adott osztályban tanult olvasmányokhoz. E játék segítségével megfigyelhettem a szövegértés, emlékezet, szókincs, kifejezőképesség, összefoglalás, megfogalmazás fejlettségi szintjét a különböző osztályokban. Ez a játék *Az olvasmányokból jöttünk*.

Példa az irodalmi játékra: „Az olvasmányokból jöttünk”<sup>23</sup>

A játék menete: (Amerikából jöttünk című játékhoz hasonlóan.) Két csoportra osztottam az osztályt. Négy kitalálendő szereplőt láttam elő, mindkét csoportnak kettőt-kettőt. Az egyik csoportból kértem egy önkéntest, aki kiment az osztályból. Elmeséltem neki, melyik hős szerepében lesz, és néhány ötletet adtam neki, hogyan mondhatja ezt el. Amikor visszamentünk a tanterembe, elkezdte mesélni azzal kezdve, hogy: „Az olvasmányból jöttem...” A másik csoport tagjai pedig kitalálták, ki is lehet ő. Aki kitalálta, az lehetett a következő játékos. Nagyon jól alkalmazható az

---

<sup>20</sup> Uo., 59.

<sup>21</sup> Uo.

<sup>22</sup> Uo.

<sup>23</sup> Esztergályos Jenő 2001. *Oktatójátékok kisiskolásoknak*. Zalaegerszeg, A szerző magánkiadása, 48. (5. javított kiadás)

olvasmányok szereplőinek felderítésére, tulajdonságuk, szerepük meghatározására, egy-egy olvasmány címének kitalálására stb.

Ötletek az egyes szereplők körülírására és a felhasznált olvasmányok:

1. osztály:

- Ravasz vagyok. Egyszer talákoztam két medveboccsal. Segítettem nekik testvériesen elosztani egy sajtot (a róka, A sajtot osztó róka<sup>24</sup> c. olvasmányból).
- Tízen vagyunk testvérek. Én vagyok a legkisebb. A múltkor elmentünk vadászni. Fogtunk egy nyulat. Az egészet én ettem meg. A többieknek csak a nyuszi farka maradt (a kisujj, A tíz testvér<sup>25</sup> c. olvasmányból).

2. osztály:

- Amikor megszülettem, nagy voltam és nyúlánk. Ahogy öregszem, egyre kisebb vagyok. Mindenki csak betűket meg számokat ír velem, pedig én tengert, világítótornyot, léghajót szeretnék rajzolni (a kréta, a Kréta<sup>26</sup> című olvasmányból).
- Egyszer vendégül láttam egy eltévedt vadászt a kunyhómban. Nem ismertem meg. Egyetlen tyúkocskámból főztem neki levest. Ekkor bemutatkozott, hogy ő Mátyás király, és annyi aranyat adott, ahány zsírcsepp sárgállott a levesben (az öreg anyóka, a Mátyást megvendégelik<sup>27</sup> című olvasmányból).

3. osztály:

- Akkor hízom, ha esik a hó. Egyik télen répával ettem meg a nyuszt és az őzikét, magokkal a madarakat, és csipkebogyóval a sünit (a hóember, Rákos Klára: Hóember<sup>28</sup>).
- Egyik téli reggelen, iskolába menet elbeszélgettem egy fával. Megtudtam tőle, hogy a köd az emberek szívéből kiáradó szomorúság, a fény pedig a reménység, ami a szomorú és meggyötört emberek szívéből árad (Lajcsi, Zelk Zoltán: Kód és fény<sup>29</sup>).

---

<sup>24</sup> Bálizs Magdolna–Farkas Erika–Juhász Valéria 2003. *Olvasókönyv az általános iskolák 1. osztálya számára*. Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 22.

<sup>25</sup> Uo., 62.

<sup>26</sup> Erdély Lenke (é.n.). *Olvasókönyv az általános iskolák 2. osztálya számára*. Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 13.

<sup>27</sup> Uo., 38.

<sup>28</sup> Fazekas Katalin–Erdély Lenke 2003. *Olvasókönyv az általános iskolák 3. osztálya számára*. Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 44.

<sup>29</sup> Uo., 32.

#### 4. osztály:

- Egyszer Attila elvitt magával horgászni. Kitalálta, hogy tréfáljuk meg az öreg Nemere bácsit. Az új tornacsukámat lógattuk bele a vízbe (Dani, Janikovszky Éva: Dani meg a csuka<sup>30</sup>).
- Vacsorára akartak megfőzni, paprikásnak. Aztán két fiú megmentett az újságpapírból, a kádba tettek, ott etettek, játszottak velem. Végül a Lánchídról visszadobtak a Dunába. (a tükörponty, Kosztolányi Dezső: Tükörponty<sup>31</sup>)

Kiértékelés: A játékhoz szükséges az adott mesék történetének és szereplőinek megfelelő ismerete. Egy-két mondattal emlékeztetem a mesélőt az adott szereplő jellemére, egy-két kulcsszóval segitettem jellemzésüket. Első osztályban az olvasókönyv nyitva lehetett a tanulók előtt, hogy ha a címet nem tudják pontosan, leellenőrizzék. Megfigyelhetjük, hogy már az első osztályban képesek beleélni magukat absztrakt szereplők (például kisujj) helyzetébe. Második osztályban már többé-kevésbé a címeket is tudják fejből. A harmadik osztályban már sosem felejtik el a játék elején mondani „Az olvasmányokból jöttem” bevezető mondatot. Szép, kerek mondatokkal fejezik ki magukat. A hőst mindig pontosan kitalálják. Hibátlanul jellemzik a szereplőt, mesélik el a történetet. A negyedik osztályban már nem igénylik az olvasmány felelevenítését, sem ötleteket a jellemzéshez, elég a címet és a szereplőt megmondani nekik, és már kezdődhet is a játék. Nemcsak az olvasmány címét, de szerzőjét is ismerik.

A játék jól mutatja az elmesélési, összefoglalási képesség szintjét, a kifejezőkészséget, a kifejezési könnyedséget, valamint fejleszti is mindezt. A játékban tetten érhetjük annak szerepjáték voltát. Megjelenik a tettetés: a tanuló tetteteti, hogy ő a kisujj, a tükörponty stb. Szerepjáték, mert utánozza, felveszi a kisujj, a tükörponty stb. szerepét. A játékban kifejezésre jut a tanuló asszociációs könnyedsége, ahogy a nyelvi eszközöket összekapcsolja nem nyelvi eszközökkel: ahogyan a pantomim mozgásanyagát használja fel a kifejezéshez. A közlés elemzésekor, értékelésekor ezt is figyelembe kell venni: értékelni kell a metakommunikációs elemeket is.

Példa a nyelvi játékra: J vagy ly? Milyen szófaj? Szótagolás<sup>32</sup>

J-s és ly-os szavak felismerése, csoportosítása és szótagolása. Az adott szavakat (lásd táblázat) szókérttyákra írtam. Az osztályt két csoportra osztottam: j-s és ly-os csoport. Legalább annyi szókérttyát készítettem, ahányan voltak az osztályban. A szókérttyákat egyesével felolvastam de úgy, hogy közben ne lássák a szót leírva, és megkérdeztem, hogy melyik csoport kéri. Erre annak a csoportnak kellett jelentkeznie, amilyen betűvel volt írva a „jé” hang. A másik csoport nem kérhetett. A helyes válaszolók közül egyvalakinek odaadtam a szókérttyát. Ez így ment addig, amíg nem

---

<sup>30</sup> Erdély Lenke (é.n.). *Olvasókönyv az általános iskolák 4. osztálya számára*. Beograd, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 4.

<sup>31</sup> Uo., 94.

<sup>32</sup> A játékot magam találtam ki.

jutott mindenkinek egy. Majd egyesével kijöttek a táblához, szótagolva felolvasták a szavukat, és kitették a táblára rajzolt táblázat megfelelő négyzetébe.

	Mi? Ki?	Mit csinál? Mi történik?	Milyen?
j	papagáj Lajos ujj Jolán tejföl Újvidék	hajt felejt jön	új tarajos hajas
ly	gally Ibolya pulyka Gergely bélyeg Topolya	süllyed mosolyog folyik	kevély lyukas komoly

Kiértékelés: A játékhoz szükséges a szófajok ismerete, a j-s és ly-os írás megkülönböztetése, valamint a szótagolás ismerete. Komplex játék, egyszerre három témakört tudunk vele átismételni, leellenőrizni. Összetettsége ellenére nagyon jól ment, élvezték a tanulók, és minden részfeladatot szinte hibátlanul oldottak meg.

### Az óratarításokból levont általános tapasztalatok

Gördülékenyebben megy a játék, ha a diákok már ismerik a játék szabályait. Ezért egy-két játéknál gondot okozott az, hogy több időre volt szükség hogy a tanulók belejöjjenek a játékba. Ezen úgy lehetne segíteni, hogy a tanító rendszeresen játsszon a gyerekekkel. Ne mindig új játékot, hanem válasszon ki kb. 5–6 jól bevált, az oktatási-nevelési céloknak megfelelő játékot, így változatos, de mégsem ismeretlen játékprogrammal fog rendelkezni ő is, a gyerekek is. Természetesen olykor-olykor lehet, sőt kell is új játékkal gazdagítani játéktárunkat.

A játék kiválasztásakor figyelembe kell venni az osztály tudásszintjét. Itt nem arra gondolok, hogy egyértelmű, nyilvánvaló, könnyen megoldható feladatokból álljon a játék, hanem olyanokból, amelyek a tanult ismeretekre alapulnak, azok átismétlését, felelevenítését, aktivizálását igénylik. Ha sok, a tanulók számára még ismeretlen, megválaszolhatatlan, megfajthetetlen feladat van, az igencsak rontja a játék hangulatát, és kudarcélményt okoz.

A játék kiválasztásakor az osztály vérmérsékletét is szem előtt kell tartani, annak megfelelően kell a játékot kiválasztani, vagy az osztályt játék előtt felkészíteni. A túl nyugodt, „túl jó”, „introvertált” osztály (ha szabad egy osztályt, ahol a tanulók többségére az introvertált magatartás jellemző, így általánosítva jellemezni) esetében ún. jégtörő játékokat, a csintalan, „extrovertált” osztály esetében pedig inkább a figyelem összpontosítását igénylő játékokat kell alkalmazni.

Az eddigiekből levonható a következtetés, hogy habár az is vezethet játékot, aki nem ismeri az osztályt, sokkal előnyösebb, ha olyan vezeti, aki jól ismeri az osztály vérmérsékletét, tudásszintjét. Ha új játékot játszunk, célszerű a jó tanulókat – akik vélhetően előbb megértik a játék szabályait, lényegét – elsőnek felszólítani, hogy az ő példájukon a többiek is könnyebben bekapcsolódjanak.

Nem elég az osztályt ismerni, a játékot is ismerni kell. Olyan vonatkozásban, hogy mit fejleszt, mit igényel. Egyéni vagy csoportos részvételt; pontosságot, alaposágot vagy lezserséget, kreativitást. Az egyéni részvételt igénylő játékok jobban játszhatók egy „extrovertált”, aktívabb osztályban. Csenedesebb osztály esetén könnyen előfordulhat, hogy senki sem jelentkezik játékra, ami a hangulat, a játékkedv

lankadásához vezethet. A csoportos részvételt igénylők megfelelőbbek egy csendes osztály aktivizálására. Ha egy élénk osztályban játsszuk, nagyon kell ügyelnünk a fegyelemre, mert könnyen elszabadulhat az osztály. A pontosságot, alaposágot, figyelemkoncentrációt igénylő játékok szépen játszhatók az „introvertált” osztályokban (itt azonban ügyelni kell a játékkedv életben tartására), de megfelelőek az „extrovertált” osztályok lecsillapítására, a fegyelem kézben tartására is. A lezserséget, kreativitást igénylő játékok szépen játszhatók az „extrovertált” osztályokban (ám fokozottan kell ügyelni a fegyelemre), viszont „introvertált” osztályok aktivizálására is megfelelőek.

Csakis jól, alaposan megtervezett és előkészített játékkal álljunk a tanulók elé. A játék nem lehet öncélú. Mindig legyen köze a tananyaghoz.

A játék levezetésekor fontos a természetesség, könnyedség, ötletesség. A hangulat legyen közvetlen és bensőséges. A játékvezető élje bele magát kellőképp a játékba.

Amikor a helyzet lehetővé teszi, közöljük a helyes megoldás(oka)t. Ebből egyértelművé válik, hogy melyik játékos adott helyes választ, és melyik nem.

Az értékelés, eredményhirdetés ne maradjon el. Hirdessük ki a győztest, a helyezéseket, viszont ne osztályozzunk, mert azzal a játék elvesztené lényegét. A sikerélmény legyen a jutalom.

Ha egy játékot többször, vagy hosszabb ideig játszunk a kelleténél, a tanulók ráunhatnak. Ezért mindig akkor kell abbahagyni a játékot, amikor a tanulók még szívesen játszanának. Ennek az az előnye, hogy a következő játékig egyfajta várakozás marad bennük, és legközelebb is szívesen játszanak majd.

A nyelvi-irodalmi játékok egyik legfontosabb szerepe abban van, hogy tanulóinkkal megszerettessük anyanyelvüket. Elősegítsük, bátorítsuk, fejlesszük annak pontos és minőségi használatát. Hogy ne csak a nyelvi rendszert mint szabályok gyűjteményét ismerjék meg, de élvezzék is a rendszer elemeinek mint eszközöknek a kreatív használatát.