

Borbély Julianna

A játékvezetés alapelvei a nyelvoktatásban

Pécs

2021

A játékvezetés alapelvei a nyelvoktatásban c. tananyag az EFOP-3.4.3-16-2016-00005 azonosító számú, „Korszerű egyetem a modern városban: Értékközpontúság, nyitottság és befogadó szemlélet egy 21. századi felsőoktatási modellben” című projekt keretében valósul meg.

EFOP-3.4.3-16-2016-00005 Korszerű egyetem a modern városban:
Értékközpontúság, nyitottság és befogadó szemlélet egy 21. századi felsőoktatási modellben

Bevezetés

A játék alkalmazása a tanulásban segíthet azon, hogy általa felkeltsük a tanulók érdeklődését a tantárgy, valamint az iránt, amit tanulunk. Pozitív hatása oktatáseméletben is elismert, hiszen egyre több hang szólal fel a játék és annak az alkalmazása mellett. Tanulmánykötetek, kutatási projektek központi témája a játék, akárcsak annak módszertana (Bús 2015). A szakirodalom megállapítja, hogy a játék sikeressége függ attól, hogy előre megtervezzük a szervezési formát, kigondoljuk a játék menetét, és a teret is előre elkészítjük (Glava–Glava 2002). A tevékenység sikere viszont nem csak a tervezésen múlik, hanem nagymértékben függ az oktató fellépésétől, valamint attól, hogy az hogyan vezeti a tevékenységet. Ide tartozik a megfelelő, érthető magyarázat, a kezdő- és a befejező mozzanat, a játék ritmusának fenntartása, a közvetlen irányítás képessége, valamint az a mindent átfogó tudat, hogy az oktató számára a játék feladat. A feladat jelleg idegen nyelv oktatása során jobban kiéleződik, mert úgy a játékvezetés, mint a játék maga az anyanyelvtől eltérő közegben történik. Jelen tanulmányban négy olyan alapelvet fogalmaztunk meg, amit az idegen nyelv oktatása során figyeltünk meg az idegen nyelv tanórán előforduló játékokkal kapcsolatban.

Az idegennyelv-oktatásban számos megközelítés és módszer született, amely arra próbál megoldást találni, hogy hogyan tanuljunk, illetve tanítsunk idegen nyelvet. Bár a különböző megközelítéseknek általában ugyanaz volt a céljuk, vagyis az új nyelv elsajátítása, egyik sem tudott olyan formulát kidolgozni, amely minden tanuló számára és minden körülmény között ugyanolyan hatékonysággal működjön (Bakti–Csetényi–Juhász–Szarvas 2018). Ezt úgy is lehet értelmezni, hogy nem találtak egyetlen kaptafát, amire minden esetet rá lehetett volna húzni, talán nem is létezik ilyen módszer. Módszerek és eljárások alkalmazása során szem előtt kell tartani, hogy nemcsak a tanulók személyisége egyedi, hanem a körülmények is, amelyek között élnek, és amelyeket magukkal hoznak az iskolába. Ugyanaz a módszer, eljárás különböző módon fog hatni az egyes tanulókra.

Ettől függetlenül az oktatásban kell léteznie egy olyan irányelvnek, amely egyrészt szabályozza az oktatói munkát, másrészt irányt ad a tanulásnak. Az a megközelítés, amit manapság alkalmazunk, a kommunikatív módszer, aminek célja az, hogy a tanuló képes legyen hatékonyan kommunikálni, azaz megértesse magát és ő is megértsen másokat. Fogalmi meghatározásához tartozik, hogy fontosnak tartja minden készség (hallott és írott szövegértés és -alkotás) fejlesztését. Ebben a megközelítésben a tanulási folyamatban a tanulónak aktív szerepe van, felelős a saját tanulásáért, az oktató pedig azzal

csinál kedvet a tanuláshoz, hogy többféle, változatos eredeti szöveget visz be. A tanulást interakcióra épülő játékok, szerepjátékok, szimulációk, problémamegoldó feladatok biztosítják (Meggyesné 2013). A kommunikatív módszer keretén belül az órán alkalmazott tevékenységek tehát dinamikusak. Az interakciónak a tanuló és oktató között nagy szerepe van.

Szintén népszerű megközelítésnek számít az élményalapú oktatás. Ennek az idegennyelv-oktatásra vonatkozó módszertanát, mely egyben az IKT eszközök használatát is beépíti, Bakti, Csetényi, Juhász és Szarvas dolgozta ki (2018). A szerzők a fogyasztói társadalom fogalmából indulnak ki, nevezetesen abból, hogy a fogyasztói társadalomban élő embernek mára már nem csak az anyagi javak megszerzése, hanem az élményszerzés is a célja (Szarvas 2018). A szerző hozzáteszi, hogy ez a fajta örömszerzés rövid lefolyású, továbbá, ha az élményszerzésnek ezt a fajtáját rávetítjük az oktatásra, olyan lenne, mintha a tanórának egyetlen célja lenne, éspedig az, hogy a tanuló jól érezze magát. Az élményalapú oktatás viszont ettől távol áll, hiszen a tanár nem egy szórakozást biztosító entitás. Ez a fajta megközelítés inkább azt feltételezi, hogy „a tanulók teljességükkel vegyenek részt a tanulási folyamatban” (Szarvas 2018). A diákok aktív részvételét többféle tevékenységgel el lehet érni. Ezek nagy részét a kommunikatív módszer leírásában meg is találhatjuk (Meggyesné 2013). Ezen tevékenységek között a játék az a komplex, többtényezős tevékenység, amely során nemcsak a tartalomra érdemes figyelni, azaz hogy a kompetenciának megfelelő játékot alkalmazzuk, hanem arra is figyelniünk kell, hogy úgy vezesse az oktató, hogy az motiváló, tanulásra buzdító és egyben hatékony is legyen.

A játék meghatározása

Mivel összetett tevékenység, a játékot több szempont alapján is meg lehet határozni, úgymint a tartalom, a szereplők, vagy a szereplőkre gyakorolt hatásának szempontjából. Játékpedagógiai szempontból tekintve a kisgyermek számára a játék öncélú és örömet okozó tevékenység. Úgy is lehet értelmezni, hogy a játék külső céltól független öntevékenység (Kovács–Bakosi 1995). Így állandóan mindenféle megszerzett tudás a világról. A kisgyermek a játék által rendszerezi maga számára a benyomásait a világról. Így jön létre a kapcsolata a külvilággal, a játék által tükrözi a gyermek a valóságot (Maszler 2002). Más szerzők a játéknak a fejlesztő funkciójára teszik a hangsúlyt – K. Nagy Emese (2014) olvasatában az érzelmi intelligencia és az önismeret fejlesztése a játék fontos tulajdonságai.

Sandahl (2017) úgy véli, hogy játék által kiegyensúlyozott és érzelmileg rugalmas gyermekeket nevelhetünk. Megfogalmazásában a szabad játék által a gyermekek átadhatják magukat valaminek, felfedezhetik, észrevehetik és kipróbálhatják lehetőségeiket. A szabad játékkal szerzett siker és örömezzet pozitív hatására a gyermekekben erős belső iránytű és rugalmasság alakul ki. Megfogalmazásában „minél erősebb egy gyereknek a belső iránytűjével való kapcsolata, annál jobban érzi magát a bőrében” (Sandahl 2017, 24). Belülről fakadó lendületet és irányítottságot ad a gyermeknek, magyarázza a szerző, ami az erős önbecsülés alapja, ez pedig „segíti a gyerekek érzelmi rugalmasságát, amiről bebizonyosodott, hogy a felnőttkori siker legfontosabb tényezője...” (Sandahl 2017, 32). A fejlődésnek örömteli folyamatnak kell lennie, ezért a tanuláshnak észrevétlenül kell történnie, és ez csak a játék által lehet (Sandahl 2017). A játék jótékony hatásai közé sorolja a szerző azt is, hogy általa a gyerekek feldolgozzák a múltat, megértsék a jelent és felkészüljenek a jövőre, más szavakkal: „A játék lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy megtapasztalják a határaikat, az elme, a test és a környező világ közötti különbségeket” (Sandahl 2017, 56).

A játékok csoportosítása

A játékoknak számtalan csoportosítása létezik, ami különböző szempontok alapján történik. A szabad játékokat Sandahl az alapján osztályozza, hogy mivel játszik a gyermek:

- a) Mozgásos játékok azok, amelyek úgy a nagymotoros, mint a finommotoros képességeket is fejlesztik. Ilyenek az ugrálás, a mászás, a tánc, vagy a labdajátékok, de ide tartozik a színezés, vágás, gyurmázás is.
- b) Tárgyakkal való játék „már akkor elkezdődik, amikor a csecsemő először ragad meg és tart a kezében valamit” (Sandahl 2017, 166).
- c) A szimbolikus játék során a gyermek szimbólumokkal játszik. „A gyerekek páratlan módon fel vannak készülve arra, hogy szimbólumrendszerek széles tárházát megértsék, beleértve a beszélt nyelvet, az írást és az olvasást. Nagyszerűen átlátják a számokat, a vizuális kifejezési formákat, mint amilyen a festés, a rajzok, kollázsok, és a zenét is. Ez a fajta játék fejleszti azt a képességüket, hogy ki tudják fejezni magukat, és reflektálni tudjanak a saját élményeikre, gondolataikra, érzéseikre” (Sandahl 2017, 167).

- d) Szerepjáték során a gyerekek kipróbálhatnak olyasmit, amire rendes körülmények között nem adódik lehetőségük, így fejlődik a fantáziájuk is. „A fejlett fantázia bizonyítottan összefügg a kognitív, társas és szakmai készségek fejlődésével, valamint az önuralomra való képességgel” (Sandahl 2017, 168).
- e) Szabályjáték lefolyását korlátozások határozzák meg. Általuk a gyerekek nemcsak a játékok szabályainak mibenlétét tanulják meg, hanem azt is, hogy vannak szabályok, korlátozások, amelyeket ki lehet ismerni és meg lehet tanulni.

A játék és a tanulás kapcsolódása Bús Imre (2015) kategorizálását tükrözi, ő ugyanis két nagy csoportra osztotta a játékot: alap-, és alkalmazott játékokra. Az első kategória a szabadon választott játékok, amelyek belsőleg motiváltak és céljuk az örömszerzés. Ide tartoznak az egyszerű gyakorlatok, a gyakorlójáték, a konstruáló játék, a szerepjáték, a drámajáték és a szabályjáték is. Az alapjátékok kategóriája a már említett dán szerző játéktípusait foglalja magába. E kategória mellett Bús meghatároz egy másikat is, amelyeket alkalmazott jelzővel lát el. Az alkalmazott játékok azért „másak”, mert ezek különböző tevékenységekben – tanulásban főleg – bizonyos szerepet töltenek be. Mivel külső szándék áll mögöttük, nem nyilváníthatóak szabad játékoknak, viszont a játékelmény továbbra is része marad ezeknek a bizonyos céllal irányított játékoknak. Ebbe a kategóriába tartoznak a drámajátékok, szimulációs és szituációs játékok, társasjátékok, tréningjátékok és a gamifikáció.

A felosztásban szereplő egyik-másik játék mindkét kategóriában előfordulhat, vagy könnyen „átcsúszhat” a másik kategóriába. Ez a drámajátékok és a szerepjátékok esetében történhet főleg meg. Amikor a gyerekek önmaguk találhatnak ki maguknak szerepet, és játszanak el egy szituációt, a tevékenységet az alapjátékokhoz soroljuk. Amikor az oktató kéri meg, hogy egy élethelyzetet jelenítsenek meg, vagy egy irodalmi művet dolgozzanak fel, alkalmazott drámajátékról beszélünk. Átcsúszás előfordulhat a többi játék esetében is. Amennyiben ezek a tevékenységek spontán történnek meg, az alapjátékok kategóriába tartoznak. Ha külső személy kezdeményezi és irányítja, alkalmazott lesz.

Játék és nyelvtanulás

Játékos környezetben könnyebb tanulni. Ha a tevékenység felkelti a figyelmünket és részt akarunk venni benne, nem tartjuk megerőltetőnek és észrevétlenül tanulunk. A játékok kiválasztásában az idegen nyelv tanórán két szempontot tartunk mindig szem előtt: a korosztályt valamint a csoportnak a nyelvi szintjét.

Az életkori sajátosságok és a nyelvi szint szűrőként működnek a játékok kiválasztásában. A játékban használt szókinccs és a szabályok bonyolultsági szintje együtt határozzák meg, hogy milyen szintű csoportban alkalmazzuk. Kezdő szinten olyan játékokat játszunk, amelyek kevésbé bonyolult szókinccsel és szabályokkal rendelkeznek, mert a tevékenység sikeres elvégzéséhez az is szükséges, hogy a tanuló könnyen megértse a feladatot, és a hangsúly ne a szabályok megfejtésén legyen. Haladó szinten nem csak a szókinccs lehet bonyolultabb, hanem a szabályok is lehetnek összetettek, ugyanis a haladó szinten a tanuló szövegértési készségei fejlettebbek.

Az idegen nyelvek tanítása során többfajta játékot alkalmazhatunk az illető korosztály sajátosságait, valamint a nyelvi szintet figyelembe véve. Annak függvényében, hogy az illető játék aktív vagy passzív részvételt igényel a gyermekek részéről, vannak olyan játékok, amelyek elsősorban a szövegértést (hallott vagy írott) fejlesztik, míg mások a szövegprodukciónak segítenek. A hallott és írott szövegek értését inkább az segíti, amikor a gyerekek dalokat hallgatnak, vagy mesét néznek. Az idegen nyelven hallgatott és látott szöveg passzív tevékenységnek minősül, hiszen ebben az esetben az információt csak be kell fogadni. Aktív játékok azok, amelyek tudatos jelenlétet követelnek, és amelyek során valamit létre kell hozni, alkotni (legyen az egy tárgy, egy szerep vagy egy szöveg).

Idegen nyelvórán az aktív és a passzív játék között a határ viszont gyakran elmosódik. Úgy az aktív, mint a passzív játékot át lehet alakítani úgy, hogy a tevékenység aktívból passzív, illetve passzívból aktív legyen. Egy dal meghallgatása passzív tevékenységnek minősül, viszont ha a gyerekeknek kérdésekre kell válaszolniuk a dallal kapcsolatban, vagy le kell rajzolniuk valamit, esetleg el kell énekelniük a dalt, a tevékenység aktív lesz. Ez fordítva is érvényesül – aktív tevékenység megalkotni, eljátszani egy szerepjátékot, viszont passzív tevékenység lesz, ha csak nézőként kell részt venni.

Vitathatatlan, hogy az aktív játékok azok, amelyek során a nyelvismeret és -használat jobban megmutatkozik, de a kevésbé aktívak is játékosra tehetik az órát. Fizikailag kevésbé megmozgató játék, de teljesen passzívnak nem mondható a szókérdés használata, és ezzel együtt a memóriajátékok alkalmazása. Minél több érzékszerv által tapasztalja meg a

gyermek a szót, kifejezést, fogalmat, annál könnyebben jegyzi meg. Ez akkor is megtörténik, amikor többször használ egy fogalmat, struktúrát. Ezek a lexikai elemek, grammatikai struktúrák az aktív szókincs, nyelvhasználat részét képezik. A nyelvórákon ismert „role play” – vagyis az a szerepjáték, amely keretén belül szókincstől grammatikai struktúrákon át hétköznapi szituációkig mindent eljátszhatunk – nagyszerű felületet biztosít erre.

Az óvodások, elemisták dalok, és mondókák által sajátítják el könnyebben a nyelvet. Olyan nyelvtani struktúrák rögzülnek, amelyeket tudatosan még nem értenének meg, vagy sokkal nehezebben jegyeznének meg. A „One, two, three, four” ének az egyszerű múlt igeidő kijelentő és kérdő formáinak a rögzítésére alkalmas. Az alábbi példában a vastagon szedett betűk a rendhagyó igék múlt idejű alakjának rögzítését segítik elő. Az ének aduásza, hogy a kérdések a múlt idejű ige segítségével feltett kérdés szórendjét segítik automatizmussá válni.

One, two, three, four
Once I **caught** a fish alive.
Six, seven, eight, nine, ten
Then I **let** it go again.
Why did you let it go?
Because it **bit** my finger so.
Which finger did it bite?
This little finger on my right.

A ma már széles körben ismeretes és használt mobil applikációk vagy számítógépes programok (például: duolingo, littlepim.com) a passzív és aktív tevékenységek mezsgyéjén találhatóak. Nagymotoros tevékenységet nem igényelnek, valamint olyan jellegű részvételt sem, mint a szerepjáték az osztályban, tehát könnyen a passzív tevékenységek közé sorolhatóak. Ám az opciók kiválogatása, a megfelelő gombok, képek nyomkodása döntések alapján történik, tehát valamilyen mértékben aktív tevékenységnek minősül. A számítógépes játékok egyik sajátossága, hogy az aktív-passzív dichotómiát újraértelmezik, vagy legalább egy újabb jelentéssel bővítik, ezért a virtuális tér, valamint a hálózat fogalmát figyelembe kell venni a játékok aktív-passzív jellegének meghatározásában. Vannak játékok, amelyek nem igényelnek különösebb aktív részvételt, ám olyan (főleg hálózatban játszott) játékok is léteznek, amely komoly nyelvismeret megszerzésére ösztönzik a használót.

A játéknak összhangban kell lennie az óra tartalmával, és szem előtt kell tartania a fizikai körülményeket is. A játéktevékenység kiválasztásának két legfontosabb szempontja a tanulók életkori sajátosságai, valamint a tanulók

nyelvi szintje. Azért ezek a legfontosabb szempontok, mert a tanulók részvétele a tevékenységben és egész órán nagymértékben függ attól, hogy megfelelő szintű játékot játszanak. Ha túl könnyű a tevékenység, hamar megunják, és tudatos jelenlétük abban a tevékenységben, vagy akár az óra további részében, csökken. Ugyanezt a hatást éri el az ellenkező eset, ha a játék meghaladja a tanulók szintjét. A játék kiválasztásában tehát azt a kérdést kell feltennünk magunkban, hogy az illető tevékenység leköti-e a gyerek figyelmét, fenntartja-e az érdeklődését, és el tudja-e majd játszani. Egy játék akkor lesz hatékony (eléri a kitűzött célt és örömet is szerez a résztvevőknek), ha felkelti a résztvevők érdeklődését, ha tudják, mi a teendő, és ha képesnek tekintik magukat eljátszani a játékot. Bár úgy tűnik, a megfelelő játék kiválasztása ehhez elég, mindez nagymértékben függ a játékvezetéstől is, azaz attól, ahogy az oktató „levezényeli” a tevékenységet.

Hatékony játékvezetés az órán

A tanórán a játék meghatározott oktatói-nevelői szerepet tölt be, általa egyrészt könnyebben, jobban rögzülnek az ismeretek, másrészt felkeltjük vagy fenntartjuk a tanulók érdeklődését a tananyaggal kapcsolatban. A Bárczi Géza és Ország László által szerkesztett A magyar nyelv értelmező szótárában a *hatásos* szó értelmezése „a kívánt, várt hatással, eredménnyel járó; hatékony, eredményes”. Az adott tevékenységnek tehát célja van, bizonyos eredményt várunk el; ezt pedig a tevékenységre számható optimális idő alatt érjük el.

A *hatékony*ság és a *játék* szokatlan társítás, de ahhoz, hogy a tanórán elérje a célját a játékkal, és valóban örömet szerző tevékenység legyen, nem pedig unalmas feladat, az oktató egyszerre megfigyelő és résztvevő. Úgy vesz részt a tevékenységben a tanulókkal együtt, hogy közben irányítja a munkát. Az, hogy a tanórán a játék örömet szerző és hatékony tevékenység, azt jelenti, hogy a megszerzett tudás rövid idő alatt rögzül a tanulóknál. Az órán megszerzett tudásnak annyira kell rögzülnie, hogy a diák tanóra után különösebb segítség vagy külső beavatkozás nélkül fel tudja idézni az órán szerzett tudást. Ez nemcsak attól függ, hogy a játék oktatói-nevelői szempontból megfelelő vagy sem, hanem attól is, ahogyan vezeti az oktató a játékot. A továbbiakban több év megfigyelés alapján megfogalmazott elvek következnek.

Az oktatónak a játék nem játék

Az oktató szerepe a játék során összetett, hiszen ő résztvevő, megfigyelő és játékvezető egy személyben. Mivel a játék célirányos tevékenység, amellyel bizonyos oktatói-nevelői célt el kell érnie, az oktatónak ez elsősorban munka. Az órán a játék lehetővé teszi az ismeretek és a készségek rögzítését, tehát biztosítani kell a körülményeket ahhoz, hogy ez zavartalanul megtörténjen. Előre meg kell tervezni a tevékenységet, kidolgozni a munka menetét, a feladat elvégzéséhez szükséges eszközöket előkészíteni. Megfigyelőként vigyázni kell arra, hogy a játék menete ne változzon, mindenki a neki kijelölt vagy a maga által vállalt szerepet játssza. Nem utolsó sorban pedig résztvevőként is részt vesz a játékban. Játékosként nem minden típusú játékban vehet részt, de valamilyen szinten ő is benne van a tevékenységben, még akkor is, ha nem kell magában a játékban részt vennie.

A *Simon mondja* játékkal lehet ezt a hármas szerepet jól szemléltetni. Lehet úgy játszani, hogy a diákok a padjuk mellett felállnak, vagy ha a terem nagysága lehetővé teszi, akkor félkörben is állhatnak. A játékot irányító tanuló mindig úgy áll, hogy jól látható legyen, és például olyan utasításokat ad idegen nyelven a többieknek, hogy *nézz jobbra, emeld fel a bal kezedet*, az utasítások előtt pedig elhangzik az, hogy „Simon mondja”. A többieknek el kell végezniük a cselekvéseket. Egy bizonyos számú cselekvés után, a játékot irányító diák mondja a cselekvést, de a „Simon mondja” nem hangzik el. Az, aki elvégzi a cselekvést, leül vagy kiáll a sorból. Az utolsó, játékban maradó diák nyer.

A játék oktatói-nevelői célja egyrészt a figyelem és az összpontosítás fejlesztése, másrészt a hallás utáni szövegértés készségének fejlesztése. Ugyanakkor fejlődik a beszédkésztség, a kiejtés és a szókincs is. A játékvezető szerepkörébe tartozik ezt a játékot a nyelvtanulás megfelelő szakaszában alkalmazni. Ez általában fiatal tanulók csoportjában történik, amikor már a szókincs eléggé gazdag ahhoz, hogy félkörben elvégezhető utasításokat el tudjanak a tanulók végezni. Szintén a játékvezető szervezi meg a tevékenységet úgy, hogy megteremti a játékhoz szükséges körülményeket: a résztvevők lássák egymást, és mindegyiknek legyen helye elvégezni a mozdulatokat. A megfigyelő szerepe ellenőrizni elsősorban a játék menetét és a szabályok betartását. A résztvevői szerepkör nem kötelező, bár a játék közösségépítő jellegéről nem szabad megfeledkezni. A gyerekekkel együtt mutogatni közelebb hozza az oktató személyét a csoporthoz, és nem kívülállóként dolgozik velük együtt.

Az oktató játékvezető és karmester ötvözete

A játék során az oktátónak karmesternek és játékvezetőnek kell lennie egy személyben. Ez az elv inkább éneklés, valamint mozgást igénylő csapatjátékok esetében érvényesül. A tapasztalat azt mutatja, hogy az énektevékenységek alatt sokszor nem a jó énekhang a mérvadó, hanem a határozott fellépés. Ének esetében a jó vezénylet azt jelenti, hogy a gyerekek tudják, mi a teendőjük (kell-e állniuk vagy sem, kell-e mutogatniuk), és egyszerre kezdik az éneket. Ez pedig nem az oktató jó énekhangjának, hanem a karmester vezényletének az eredménye.

A gyakorlat azt mutatja, hogy az éneklés nem is a jó hallás hiánya miatt „csúszik el” az idegen nyelv tanórán, hanem a határozatlan vezénylet miatt. Ilyenkor a gyerekek nem tudják, mikor mi a teendő, összevissza kezdik az éneket, nem énekelnek hangosan, és így elvész az alkalom, hogy tanulhassanak. A hangsúly nem a tanuláson, hanem a rend fenntartásán lesz. Ahhoz, hogy ezt az oktató elkerülje, karmesterként kell viselkednie. Ráadásul az oktató rendelkezésére álló hanganyag és technika annyira fejlett, hogy segítségükkel könnyen lehet kevésbé jó énekhangot kompenzálni. A csoporttal közösen megegyezett jelzés által vezényel. Ez a jel lehet egy egyszerű intés a kézzel, vagy egy elhangzó szótag (például az *egy-két-há(rom)* számlálás után a „há”/„-rom”/„-és”) – azon a nyelven, amelyet az órán tanulnak.

A játékvezetői, határozott fellépés a csapatjátékok esetében a látványosabb. Ezek a játékok általában az egész osztályközösséget megmozgatják. A csapatokban a diákoknak lehet ugyanaz a szerepük, de előfordulhat, hogy a szerepek különböznek a csapatokon belül. Egy kissé egyszerűbb csapatjáték – vagyis a csapattagok szerepe megegyezik – a *Mi a sorrend?* című csapatjáték változata. A játékvezető minden csapatnak különböző színnel három-öt mondatot ír. Mivel a játék elsődleges célja a szórend gyakorlása, fontos, hogy a mondatok és ne az egyes szavak szerepeljenek más-más színnel. A mondatokat szalagokra vágja és csapatokra osztva külön-külön tárolja őket. Az osztályt annyi csoportra osztja, ahány mondatcsomag van. A csapatoknak a szavakat kell helyes sorrendbe állítaniuk. Egy fokkal nehezebb változat az, amelyben a mondatok összefüggő szöveget alkotnak, és a mondatokat is sorrendbe kell rakniuk.

Játék közben az oktató az osztályterem különböző pontjaiból folyamatosan figyeli a csapatokat. A csapatjátékok nagy momentumai a kezdés és a befejezés, ezek azok a mozzanatok, ahol a játékvezető határozottságára különösképpen szükség van. Először meg kell szerveznie, hogy egyszerre kezdjen minden csapat, és egyik se indulhasson több vagy kevesebb eséllyel, és mindenki egyszerre kezdjen el játszani. A kulcs tehát az, hogy minden csapathoz egyszerre jusson el a mondatcsomag, és egyszerre bontsák ki. A

másik nagy mozzanat a játék lezárása. Az a csapat nyer, amely először állítja helyes sorrendbe a mondatait. Ezzel viszont nincs vége a játéknak. Ellenőrizni kell a mondatok helyességét, fel kell állítani a sorrendet a csapatok között, és nem utolsó sorban vissza kell állítani a játék előtti rendet. Ez a mozzanat ugyanolyan fontos, mint maga a játék, tehát a játékvezető határozott fellépése – amelyről lerí, hogy tudja, mit akar, és mi a teendő – hozzájárul ahhoz, hogy a hangsúly nem a rend fenntartásán, hanem a játékon maradjon.

A szóbeli magyarázat rövid és a példa szemléletes

Sok olyan játék létezik, amelynek olyan sok szabálya van, vagy olyan sok mozzanat van benne, hogy elmagyarázni szóban (vagyis elvont módon ismertetni) több időbe kerül, mint eljátszani az egész játékot. Az ilyen esetekben a számmal kifejezhető paraméterek sajnos nem segítenek – időtartamban kifejezve, hogy a magyarázatnak milyen hosszúnak vagy rövidnek kell lennie. Az irányelv ilyenkor az idegen nyelv órák egyik arany szabálya, és pedíg az, hogy a tanári beszédidő mindig kevesebb legyen, mint a tanulók beszédideje.

Képzeljük el azt, hogy a *Forró szék* című játékot először játsszuk a csoportban. Az osztályt két részre osztjuk. Felváltva mindegyik csapatból egy-egy játékos leül az osztállyal szembe helyezett székre. A szék mögött levő táblára a játékvezető felír egy szót, amit az illető csapatból egy másik játékosnak kell megadott időben leírnia úgy, hogy nem betűzheti a szót, és nem rajzolhatja le a jelentését. Az a csapat nyer, amelynek a legtöbb szót sikerült a leírás alapján kitalálnia.

A rövid leírás ellenére elég sok mindent kell a játékmenettel kapcsolatban észben tartani, így előfordulhat, hogy első hallásra olyan sok kérdés hangzik el, hogy a szóbeli magyarázat hosszabb lesz, mint maga a játék. Ilyen esetben hatékonyabb megmutatni a játék menetét akár egy-két önkéntes diák segítségével.

Az oktató közvetve is irányít

Nagyon sok olyan játék van, amelyekben az oktató (a játékvezető) csak közvetlen úton irányítja a játékot, ám meg kell találnia a módját annak, hogy ha szükséges, akkor befolyással bírjon a játék menetére. Képzeljük el, a *mesélés activity* játékot például, amit négy diák játszik, hárman közülük sorban egymás mellett ülnek. A negyedik mögöttük áll, ő a kontrollszemély, aki

irányítja a játékot. Az oktató egy olyan kártyacsomagot ad az irányítónak (a kontrollszemélynek), amelyben a kártyákon főnevek szerepelnek. A kontrollszemély előtt ülő diákok a kártyán megkapott főnevekkel kell összefüggő történetet kitalálni, és addig mesélni, amíg a kontrollszemély egyik társuknak kártyát nem oszt. A kontroll csak közvetve van az oktató kezében, azáltal, hogy ő határozza meg az irányítót. Az oktátónak beleszólni a játék menetébe csak akkor ildomos, ha szabálytalanság történik, vagy ha a tevékenységnek vége van. A játék ritmusa a kártyaosztótól függ, aki meghatározza, hogy milyen gyorsan váltanak a széken ülő társai. Éppen ezért nagyon sok függ a kontrollszemélytől, mennyire értette meg a feladatot, és mennyire érez rá a mesélés ritmusára. A játékvezetőnek a feladata megtalálni a módját annak, hogy a játék félbeszakítása nélkül befolyásolja a tevékenység ritmusát, ha szükséges.

Konklúzió

Annak ellenére, hogy a beszélő a *játék* fogalmával könnyedséget asszociál, az oktató számára az órán ez egy ugyanolyan tevékenység, mint bármelyik másik oktatói-nevelői feladat. Célirányos tevékenység, amit alapos tervezés előz meg, és aminek a szervezését és menedzselését a játékvezető kézben tartja. Jelen tanulmány azokra az elvekre világított rá, amelyeken a sikeres és hatékony tevékenység alapszik, és amelyek főleg az oktató szerepére és fellépésére reflektálnak. Irányítás szempontjából tehát az oktató a játék során a karmester és a játékvezető ötvözte. Világosan jelzi, kinek mikor mit kell tennie. Tudja, mikor mennyit kell magyarázni, illetve példával illusztrálni. Vezetői szerepéhez tartozik az is, hogy ismeri a módját annak, hogy közvetve és közvetlenül is határozottan irányítson. Teszi mindezeket annak tudatában, hogy az oktató számára a játék ugyanolyan figyelmet igénylő tevékenység, mint az óra bármely más mozzanata.

Bibliográfia

Bakti Mária – Csetényi Korinna – Juhász Valéria – Szarvas Júlia (2018). *Legyen élmény a nyelvtanulás! Élményalapú, informális, idegennyelvi-tanítási módszertan*. Szegedi Tudományegyetem, Szeged.
<https://arts.u-szeged.hu/download.php?docID=87064> (2020. 08.08)

- Bárczi Géza – Ország László (2016). *A magyar nyelv értelmező szótára*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
<https://mek.oszk.hu/adatbazis/magyar-nyelv-ertelmezo-szotara/kereses.php?csakcimben=&szo=HAT%C3%81SOS&offset=0&kereses=hat%C3%A9kony> (2020. 08.08)
- Bús Imre (2015). *Játék az ember életében. A játékról szóló gondolkodás irányzatai*. Nívó-Stúdium K, Szekszárd.
- Kovács György – Bakosi Éva (2005). *Játék az óvodában* (4. javított kiadás). Didakt Kiadó, Debrecen.
- Maszler Irén (2002). *Játékpedagógia*. Comenius Bt, Pécs.
- Meggyesné Hosszu Tímea (2013). *A tanulásban akadályozott gyermekek idegen nyelvtanításának kérdései*. „Mentor(h)áló 2.0 Program” TÁMOP-4.1.2.B.2-13/1-2013-0008 projekt
http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/A_tanulasban_akadalyozott_gyermekek_idegen_nyelvtanitasanak_kerdesei_teljes/74_korunk_mdszere_a_kommunikativ_nyelvtants.html (2020. 08.08)
- K. Nagy Emese (2014). *Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal*. Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetsége.
http://tehetseg.hu/sites/default/files/konyvek/geniusz_33_net_teljes.pdf. (2020. 08.08)
- Glava, Adina – Glava, Cătălin (2002). *Introducere în pedagogia preșcolară*. Editura Dacia, Cluj-Napoca:
- Sandahl, Iben Dissing (2018). *Játék dán módra*. (Marczin O. ford). HVG Könyvek, Budapest.
- Szarvas Júlia (2018). Mit, miért, hogyan. In Bakti M. – Csetényi K. – Juhász V. – Szarvas J. (szerk.) *Legyen élmény a nyelvtanulás! Élményalapú, informális, idegennyelvi-tanítási módszertan*.
https://elmenypedagogiaszeged.files.wordpress.com/2019/09/modszertani_kezikonyv.pdf (2021. 07. 16.)