Magyarnyelv-tanári segédkönyvek

Nyelvi játékok

Kovács Tünde

Bölcsészettudományi Kar

KRE | Károli Gáspár Református Egyetem

2019

Károli Könyvek

Magyarnyelv-tanári segédkönyvek

Sorozatszerkesztő: Nádor Orsolya

Magyarnyelv-tanári segédkönyvek

Kovács Tünde

Nyelvi játékok

Károli Gáspár Református Egyetem • L'Harmattan Kiadó

Budapest, 2019

Felelős kiadó: dr. Sepsi Enikő, a KRE BTK dékánja.
Károli Gáspár Református Egyetem
1091 Budapest, Kálvin tér 9.
Telefon: 455-9060
Fax: 455-9062

© Károli Gáspár Református Egyetem, 2019
© L'Harmattan Kiadó, 2019
© Szerzők, szerkesztők, 2019

Sorozatszerkesztő: *Nádor Orsolya*
Szerző: *Kovács Tünde*

Szakmai lektor:
Csire Márta

Technikai szerkesztő: *M. Pintér Tibor*
Borítóterv: *M. Pintér Tibor*

A könyvsorozat a *Bethlen Gábor Támogatáskezelő Zrt.* támogatásával valósult meg.

ISBN 978-615-5961-13-7

Kiadja a Károli Gáspár Református Egyetem és a L'Harmattan Kiadó
A kiadó kötetei megrendelhetők, illetve kedvezménnyel megvásárolhatók:

L'Harmattan Könyvesbolt
1053 Budapest, Kossuth L. u. 14–16.
Tel.: +36-267-5979
harmattan@harmattan.hu
www.harmattan.hu • webshop.harmattan.hu

TARTALOM

Magyarnyelv-tanári zsebkönyvek
Szerkesztői előszó a sorozat folytatása elé (*Nádor Orsolya*) 7
1. Bevezetés 9
2. A nyelvi játék fogalma, ismérvei és kiválasztása 11
2.1. A nyelvi játék fogalma, a segédkönyv tárgya 11
2.2. A jó nyelvi játék ismérvei 13
2.3. A nyelvi játék kiválasztása 14
3. Nyelvi készségek 17
3.1. A nyelvi készségek osztályozása 17
3.2. A négy (+2) alapkészség 18
4. Tanulási stílusok, tanulótípusok 24
4.1. A tanulási stílusok 24
4.2. A tanulótípusok 25
4.3. A tanulótípusok meghatározása az órán 27
5. Ötletek csoportbontáshoz 30
5.1. A csoportbontás célja 30
5.2. Példák 30
6. Mozgásos nyelvi játékok 40
6.1. A mozgásos nyelvi játékok célja 40
6.2. Példák 40
7. Társasjátékok 56
7.1. A kifejezetten a nyelvi készségek fejlesztésére készült társasjátékok és párban is játszható nyelvi játékok célja 56
7.2. Példák 59
7.3. A kereskedelemben forgalmazott társasjátékok a nyelvtanításban 87
7.4. Példák 87
8. Kártyák 99
8.1. A sokoldalúan felhasználható kártyák célja a nyelvoktatásban 99
8.2. Példák 100
9. Gyerekjátékok és gyerekkönyvek másképp 121
9.1. A kereskedelemben kapható különböző gyermekjátékok és könyvek felhasználása a nyelvoktatásban 121
9.2. Példák 121

10. Infokommunikációs eszközök
a magyar mint idegen nyelv tanításában ... 136
10.1. Infokommunikációs eszközök
és alkalmazások a nyelvi játékok készítéséhez ... 136
10.2. Példák ... 136
11. A nyelvi játékok és a gamifikáció ... 153
11.1. A gamifikáció definíciója,
működési elve és szerepe az oktatásban ... 153
11.2. Nyelvi játékok a gamifikációban – példasor ... 155
12. Nyelvi játékok adaptálása más idegen nyelvekről ... 161
13. Differenciálás a nyelvi játékok segítségével ... 163
13.1. A heterogén tanulócsoport ismérvei ... 163
13.2. A differenciálás célja ... 164
13.3. Példák ... 165
Felhasznált irodalom ... 166
Ajánlott irodalom ... 169
Folyóiratok ... 170
Blogok ... 170
Facebook-csoportok ... 171
Az ábrák jegyzéke ... 171
Címek a játékok és a kellékek beszerzéséhez ... 173

MAGYARNYELV-TANÁRI ZSEBKÖNYVEK

Szerkesztői előszó a sorozat folytatása elé

Könyvsorozatunk a Károli Gáspár Református Egyetem és a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola együttműködésével megvalósuló *magyar mint idegen nyelv szakirányú pedagógus továbbképzés* tapasztalatai nyomán alakult ki. Kidolgoztunk egy kétféléves képzési programot azoknak a pedagógusi képesítéssel rendelkező kollégáknak, akik valamilyen okból már kapcsolatba kerültek a magyarnyelv-tanítással, vagy ezután kezdik anyanyelvüket tanítani másoknak, de hiányzik az ehhez szükséges előképzettségük. Az egyes tantárgyakhoz készített tematikák sok érdekes olvasmányt tartalmaznak, de sajnos ezek egy része nem, vagy igen nehezen hozzáférhető. Igaz, hogy az egyetemi jegyzetek mára kimentek a divatból, a tapasztalataink alapján mégis úgy gondoltuk, hogy a lehető legtöbb tantárgyhoz elkészítjük azokat a zsebkönyv méretű, szabadon hozzáférhető, letölthető, kinyomtatható tankönyveket, amelyek egy-egy tantárgy legfontosabb tudnivalóit tartalmazzák. Az első köteteket 2018-ban adtuk közre, 2019-ben pedig újabb hét segédkönyvvel gazdagodik a sorozat.

Munkánkat a 2016. évi indulástól kezdve a Miniszterelnöki Hivatal Kárpátaljáért Felelős Kormánybiztosságának, illetve a Bethlen Gábor Alapnak az eszmei és anyagi támogatása teszi lehetővé.

Sorozatunk első kötetei, amelyek között megtalálhatók a leíró- és a funkcionális szemléletű összefoglalók, a fonetika, a kommunikáció és a pragmatika, a nyelv és társadalom, valamint a lexikológia-lexikográfia segédkönyvei, sikeresnek bizonyultak, a magyar mint idegen nyelv tanárok közösségében pozitív fogadtatásra találtak. Folytatásként ebben az évben tovább bővítjük a grammatikai ismereteket a MID-tanároknak szóló nyelvtörténeti áttekintéssel és egy újabb funkcionális grammatikával; a nyelvpedagógiai alapismereteket a régebbi és újabb nyelvoktatási módszerek áttekintésével és az idegennyelvi mérés és értékelés tudnivalóival, valamint a szakma által oly sokszor hiányolt „igazi” módszertani segédkönyvek közül is elkészült néhány, így az írás és olvasás

készségeinek tanítása, a játékok felhasználása a nyelvtanításban, valamint a kultúra tanítása. Talán ez utóbbiakat jövőre újabbak is követhetik majd…

Lectori salutem!

Budapest, 2019. június

Nádor Orsolya
sorozatszerkesztő

1. BEVEZETÉS

„A világon használt sok ezer nyelv közül alig néhány százalékot képviselnek azok, amelyeket szervezett módon, idegen nyelvként is tanítanak – a magyar a 18. század végétől kezdve ezek közé tartozik" (Nádor 2017).

Forrásnyelvi környezetben, szervezett keretek közt tanító magyar mint idegen nyelv tanárként úgy vélem, hogy napjainkban a nyelvtanulók létszámát tekintve a kevéssé ismert és választott nyelveknek nehéz felvenniük a versenyt a sokak által választott „nagy" nyelvek – például az angol, a német, a spanyol és az olasz – látszólag töretlen és örök érvényű népszerűségével. Meglátásom szerint a sokszor csak „kis", „ritka", illetve „egzotikus" jelzővel aposztrofált nyelvek sorában a magyar mint idegen nyelv tanítására is fokozottan érvényes, hogy a tanárok módszertani felkészültsége kiemelt szerepet játszik a tanulók motiválásában, nyelvtanulási kedvük ébren tartásában.

E módszertani segédkönyv a *Nyelvi játékok* című kurzushoz készült, s célja, hogy gyarapítsa a magyar mint idegen nyelv szakos hallgatók módszertani eszköztárát, hiszen az, hogy **hogyan** tanítunk, legalább annyira fontos, mint az, hogy **mit** tanítunk (Ginnis 2007: 5).

A tantárgy keretében a hallgatók megismerkednek a magyar mint idegen nyelv tanításában alkalmazható nyelvi játékokkal: a mozgásos játékokkal, a táblás és egyéb társasjátékokkal, a kártyákkal és az infokommunikációs eszközökkel, alkalmazásokkal. Megvizsgáljuk, hogy az egyes típusú játékok mely készségek (hallás utáni értés, olvasás, írás, beszéd) és mely területek (kiejtés, szókincs, grammatika, kommunikáció/pragmatika) fejlesztésére alkalmasak. A cél az, hogy a hallgatók az adott tananyag elmélyítéséhez és bevéséséhez ki tudják választani a megfelelő nyelvi játékot, illetve saját maguk is képesek legyenek a vizuális, auditív és kinesztetikus csatornákra épülő nyelvi játékok kidolgozására. Az órákon elméleti ismereteket is elsajátítanak, de a fő hangsúly a tanításban hasznosítható gyakorlati példákon van.

A játékok közül bizonyára több is széles körben ismert, hiszen néhányuk évek óta közkézen forog. Ebben a segédkönyvben a tartalomjegyzékben

szereplő rendezőelv alapján gyűjtöttem össze a nyelvi játékokkal kapcsolatos tudnivalókat és a szemléltető példákat. A saját ihletésű és a szakirodalomban ismertetett nyelvi játékokon túl az órai együttgondolkodás és hallgatóim önálló alkotói folyamatának eredményei közül is szemezgettem.

A kötetben szereplő nyelvi játékok mind célnyelvi, mind forrásnyelvi környezetben használhatóak, s a Közös Európai Referenciakeret (KER) hat nyelvtudási szintjéhez (A1–C2) igazodnak, többségük több nyelvi szinten is bevethető (http://www.keronline.hu/). A válogatás 10 év feletti gyerekeknek és felnőtt korú nyelvtanulóknak készült. Külön piktogram hívja fel a figyelmet azokra a játékokra, amelyek kifejezetten alkalmasak a 10–14 éves korosztály számára. A nyelvi játékokat nem jelöltem aszerint, hogy használhatók-e interkulturális csoportban (többségük igen), illetve közvetítő nyelv nélkül. Célom az volt, hogy a magyar mint idegen nyelv szakos hallgatók és tanárok nyelvtanulóik igényeinek tükrében kedvükre válogathassanak az itt közzétett játékok közül, adott esetben saját elképzelésük szerint alakítsák, adaptálják, bővítsék őket.

A jegyzet összeállítása során nem törekedtem a teljesség igényére, mivel az reménytelen vállalkozás lett volna. A magyar mint idegen nyelv tanítását segítő nyelvi játékok száma felbecsülhetetlenül nagy, és az ötlettár napról napra bővül. Arra törekedtem, hogy a nyelvi játékok minél szélesebb körét ismertessem meg az olvasókkal. A kötet mindenképpen szubjektív válogatás, hiszen a nyelvi játékok minden válfajából az általam leghasznosabbnak és legötletesebbnek ítélt játékok kerültek be a tananyagba. A segédkönyv végén található irodalom- és forrásjegyzék is inkább azt mutatja, hogy munkám során mely szakkönyveket és cikkeket tanulmányoztam, de semmiképpen sem tekinthető teljesnek és kizárólagosnak.

2. A NYELVI JÁTÉK FOGALMA, ISMÉRVEI ÉS KIVÁLASZTÁSA

2.1. A nyelvi játék fogalma, a segédkönyv tárgya

A nyelvi játék szókapcsolat hallatán sokan a pallérozott, anyanyelvi szintű tudást igénylő **elmemozgató szójátékokra, nyelvi vonatkozású rébuszokra, furfangos és fejtörő feladványokra, betűrejtvényekre** gondolnak. Ez a társítás is helytálló, de a jelen segédkönyv nem ezeket a nyelvi játékokat veszi górcső alá, hiszen a magyart mint idegen nyelvet tanulók magyartudása az A1–B2/C1 szintű nyelvtanulás szakaszában még nem üti meg ezt a magas nyelvi szintet. Grétsy László a *Nyelvi játékaink nagykönyve* című művében pontosan meg is fogalmazza az anyanyelvi kitételt: „Nos, a játék számomra ezúttal nyelvi játékot jelent; olyan önként és kedvvel, örömmel végzett cselekvést, amelynek tárgya, eszköze **az anyanyelv**" (Grétsy 2012: 13–14).

De nem is a magyar intézményes oktatásban viszonylag újkeletű **gamifikáció** áll e jegyzet középpontjában. Az egyre inkább teret hódító jelenség ugyanis az oktatás egészének játékosításáról szól (Prievara 2015), melyre csupán röviden térünk ki kötetünk 11. fejezetében.

Jelen összefüggésben nyelvi játékon (*Sprachlernspiele, language games*) az élményszerű tanulás **nyelvi progressziót** is szem előtt tartó módszertani eszközét értem – olyan feladatokat és gyakorlatokat, amelyek **játékos** formába bújtatva örömtelibbé, s ezáltal **hatékonyabbá** teszik a magyar mint idegen nyelv tanulását. Ez a definícó természetesen nem zárja ki, hogy bizonyos feladattípusoknál a nyelvi játékokat ötvözzük az elmemozgató szójátékokkal, rébuszokkal és betűrejtvényekkel, illetve a gamifikációval. Az olvasók a kötet későbbi fejezeteiben mindkettőre találnak példát.

Mi a különbség a nyelvi játék és a „sima" feladat között? Mikortól számít a feladat nyelvi játéknak? Úgy vélem, hogy a fenti definícióból a játékos forma és az élményszerűség az a két kulcsfogalom, amely segíthet a kérdés megválaszolásában. Ha a jó módszertani tudással felvértezett tanár egy „sima" feladatot játékos kontextusba helyez, érdekes történetbe ágyaz, megoldásához esetleg kellékeket (dobókocka, labda, kő, kártyák) is betervez, akkor máris adottak a nyelvi játék főbb ismérvei.

Az említett különbséget jól szemlélteti az alábbi két példa. Mindkét esetben az irányhármasságon belül a *-ban/-ben* és az *-n/-on/-en/-ön* rag gyakoroltatása a cél.

1. A „sima" feladatmeghatározás így hangzik:
   Válaszoljon a megadott szavakkal a *Hol?* kérdésre!
   mozi, buli, színház, mise, templom, egyetem, fagyizó, pályaudvar, reptér, rendőrség, nagykövetség, vendégség, étterem

2. Ezt a feladatot Dormán András, a KRE-BTK MID pedagógus szakirányú továbbképzés hallgatója a következőképpen alakította át nyelvi játékká:

Péter és Kati programja

Didaktikai cél:

- a „*Hol?*" kérdésre adott válaszok gyakorlása, a *-ban/-ben* vs. *-n/-on/-en/-ön* használata
- a szókincs mobilizálása és a kifejezőkészség fejlesztése

Nyelvi szint: A1–A2

Kellékek: szólista, füzet (jegyzetlap), tábla

Időigény: 10 perc

Szerveződés: egyéni munka, pármunka

A játék leírása:

1. Péter és Kati egy pár. Mindenhova együtt mennek, ma azonban el kell válniuk egymástól.
2. Péter csak olyan helyszíneken és programokon lehet, amelyeket *-ban/-ben* toldalékkal kell ellátni, Kati csak olyan helyszíneken lehet, és olyan programokon vehet részt, amelyeket az *-n/-on/-en/-ön* toldalékkal látunk el.
3. A szólistából ki kell válogatni, hogy a fenti kitétel alapján, melyikük hol van.
   mozi, buli, színház, mise, templom, egyetem, fagyizó, pályaudvar, reptér, rendőrség, nagykövetség, vendégség, étterem
   Példa: *Kati délután az egyetemen van. Péter este buliban van. Vasárnap Kati misén volt/van/lesz.*

Megjegyzés:

- Esetleg a *van* múlt idejű és a jövő idejű alakjait is be lehet vonni.
- A feladat alkalmas a napirend és a heti program bemutatására, bizonyos időhatározók ismétlésére (hétfőn, délután, este stb.).

- A diákok mozgatására a tanár táblára is rajzolhat egy-egy buborékot *-ban/-ben* és *-n/-on/-en/-ön* felirattal, amelyekbe a fenti helyszín- és programneveket kell megfelelően belehelyezni.

A játék további változatai:

- Pármunkában szerepjátékként is játszható – a megfelelő toldalékolást használva Kati is, és Peti is elmeséli, hogy milyen progamjai vannak.
- Csoportmunkában a tanár megkérheti a csoportot, hogy a „Katik" és a „Petik" alkossanak a teremben egy-egy külön csoportot, majd a csoportok tagjai számoljanak be egy-egy „megfelelően toldalékolt" programról.

Természetesen a nyelvi játékok és az egyes (játékos) feladattípusok között nem minden esetben húzható éles határ.

2.2. A jó nyelvi játék ismérvei

Hallgatóimmal közösen a **didaktikai redukció** elvét (Hering 1958, Grüner 1967, Hauptmeier–Kell–Lipsmeier 1975, vö. még Lehner 2013) alkalmazva gyűjtöttük össze a jó nyelvi játék ismérveit.

Az eredmények alapján mindegyik csoport egyetértett abban, hogy a jó nyelvi játék

- célorientált
- átgondolt (tervezett)
- csapatépítő („cimborafaragó", csoportformáló)
- élményszerű
- élvezetes
- (jól) érthető
- gátlásoldó (feszültség-, stresszoldó)
- hasznos
- hatékony
- izgalmas
- kooperatív
- kreatív
- megmozgató
- motiváló
- örömet adó
- szórakoztató
- változatos.

A didaktikai redukció elve azért is fontos, mert a magyar mint idegen nyelv szakos hallgatók a nyelvi játékok kidolgozásakor és összeállításakor a későbbiekben is hasznát vehetik. Grüner (1967, vö. még Lehner 2013: 22–23) a didaktikai redukciónak két fajtáját különbözteti meg aszerint, hogy inkább mennyiségi vagy minőségi megközelítésről van-e szó. A **vertikális didaktikai redukcióval** (mennyiségi megközelítés) a nyelvi játékkal elsajátítandó vagy elmélyítendő tananyag mennyiségét csökkenthetjük. Segítségével a nyelvi játékokban a tananyag lényeges elemei kapnak hangsúlyt, a lényegteleneket elhagyjuk: pl. A1-es szinten az igeragozás gyakoroltatására készült társasjátékban először csak szabályos igéket szerepeltetünk, a rendhagyókat mellőzzük. A **horizontális didaktikai redukciót** (minőségi megközelítés) pedig elvont tartalmak konkretizálására és szemléltetésére használhatjuk annak érdekében, hogy a tananyag könnyebben elsajátítható legyen: pl. az új szavak bevésését megkönnyítendő képes szótanuló kártyákat készítünk, de a minőségi didaktikai redukció az alapja a magyar nyelv struktúráját játékosan leképező almafaelméletemnek is (Kovács 2004: 30–31).

A következő fejezetben arról lesz szó, hogy a fentiek tükrében miként válasszuk ki a megfelelő nyelvi játékot.

2.3. A nyelvi játék kiválasztása

A nyelvi játékot célszerű már az óratervezés szakaszában kiválasztani. Nem szerencsés, ha a tanár csak **véletlenszerűen** „dobja be" az órán, s így csupán **hézagpótló** szerepet szán neki. Célravezetőbb, ha a tanár az óra menetének összeállításakor a **konkrét didaktikai célok** függvényében **tudatosan** megtervezi, mely **ismereteket, készségeket** és **jártasságokat** akarja fejleszteni az adott nyelvi játékkal.

A **didaktikai célok** között szerepelhet

- az óra eleji vagy a témára való ráhangolás, bemelegítés
- a meglévő tudás ismétlése, gyakoroltatása
- az új anyag (szókincs, grammatika, intonáció, szórend) elsajátítása, bevésése
- a differenciálás (heterogén csoportok esetén)
- az együttműködésre és egymás elfogadására nevelés (elsősorban interkulturális csoportok esetén)
- a csapatépítés és a csoportkohézió erősítése

- a csoportdinamika kedvező befolyásolása
- a motiválás
- az elfáradt csoport felrázása, felvillanyozása
- a feszültség-, stressz- és gátlásoldás
- a felszabadult tantermi hangulat megteremtése
- a szórakozás
- a változatosság
- a lazítás, az óra végi levezetés.

A kötetben közzétett nyelvi játékok ismertetése tartalmazza a lehetséges didaktikai célokat is.

A megfelelő nyelvi játék kiválasztásához és didaktikai céljának eléréséhez a magyar mint idegen nyelv tanárnak pontosan ismernie kell a célcsoportját. Fontos, hogy tudja, mely **tanulási stílusok** dominálnak a nyelvtanulók körében, és milyen a **tanulótípusok** csoporton belüli aránya. A téma jelentősége miatt külön fejezetben térek ki az egyes tanulási stílusokra és tanulótípusokra.

További követelmény, hogy a játék **nehézségi foka** legyen összhangban a tanulók **felkészültségével** és **tudásszintjével.** A túl könnyű nyelvi játék untatja, a túl nehéz pedig elbátortalanítja, elkedvetleníti a nyelvtanulókat.

A nyelvi játék tervezésénél figyelembe kell venni a **csoport nagyságát**. A nyelvi játékok legtöbbje játszható párban, kisebb és nagyobb csoportokban is, de az időigény és a szükséges kellékek miatt célszerű előre megtervezni a csoportbontást. A kötet 5. fejezetében számos ötlet található a csoportbontásra.

A csoport **korösszetétele** több szempontból is szerepet játszik. Túl nagy korkülönbség esetén a tanulók általános műveltségében is jelentős eltérések mutatkozhatnak. Az élethosszig tartó tanulás jegyében nem ritka az olyan nyugdíjas korú nyelvtanuló, aki klasszikus latin és ógörög műveltségével tűnik ki huszonéves tanulótársai közül, viszont soha nem hallott a hobbitokról. Ilyen esetben igen körültekintően kell kiválasztani a nyelvi játékot, hogy az egyes műveltségi területeken egyik fél se érezzen hátrányos megkülönböztetést. A korkülönbség megnyilvánulhat a tanulók **fizikai erőnlétében** is, ezért a mozgásos játékok közül nem mindegyik alkalmas az idősebb korosztály számára. A korösszetétel befolyásolhatja a tanár választását a tekintetben is, hogy **online vagy offline** nyelvi játékot visz-e be az órára. Míg az infokommunikációs eszközöket

készségszinten használó Y és Z generáció tagjai valószínűleg az online játékokat részesítik előnyben, addig az 1985 előtt született nemzedékek inkább offline típusnak számítanak[1]. Bár jócskán van ellenpélda is mindkét esetre (l. játékgyűjtemény).

A tanárnak ismernie kell a nyelvtanulók **származását és kulturális hátterét** is, hiszen más órai felkészülést igényel egy afrikai és közel-keleti nyelvtanulókból álló interkulturális csoport, és mást a magyart mint környezetnyelvet tanuló ukrán anyanyelvű csoport. Ilyen esetekben a nyelvi játékok kiválasztásánál a tanár módszertani tudása mellett fokozott szerepet játszik diplomáciai érzéke és empátiás készsége is.

Végül még szólnom kell a **speciális igényű nyelvtanulókról**. Az óra tervezésekor különösen figyelni kell arra, hogy a fogyatékkal élő nyelvtanulók ugyanúgy kivehessék részüket az órai játékból, mint egészséges társaik. A felkészült nyelvtanár ezeket a helyzeteket is kezelni tudja: a gyengén látó tanulónak például nagyobb betűmérettel nyomtatja ki a kiosztmányokat, a mozgássérült diák csoportjába nem visz be mozgásos játékot. Törekedni kell arra, hogy a magyaróra minden szempontból inkluzív legyen (vö. Dávid 2015).

A tanulócsoport a fent említett pontokon kívül még számos szempontból lehet sokszínű. A **differenciálásról** szóló fejezetben térek ki részletesebben arra, miként alkalmazhatók a nyelvi játékok (többszörösen) **heterogén** nyelvtanuló csoportokban.

A nyelvi játékkal csak akkor érhetők el a kitűzött didaktikai célok, ha a játék menete és szabályai **nem túl bonyolultak**, s a tanulók előtte megismerkedtek velük.

A tanár számára előnyös, ha a nyelvi játék viszonylag **könnyen elkészíthető** és kivitelezhető. Előfordulhat, hogy első alkalommal valamivel több időt kell szánni egy-egy játék elkészítésére, viszont utána éveken át tesz majd jó szolgálatot.

Az is lényeges, hogy **elegendő idő** jusson a játékra. A tervezésben segít az egyes játékok felvezetőjében megadott időigény.

[1] vö. https://www.nyest.hu/hirek/digitalis-nemzedek

3. NYELVI KÉSZSÉGEK

3.1. A nyelvi készségek osztályozása

A nyelvi játékokkal a tanár egyik célja az, hogy fejlessze a nyelvtanulók nyelvi készségeit.

A szakirodalom a nyelvi készségeket kezdetben csupán **aktív** (beszéd, írás) és **passzív** (hallás, beszéd) készségekre osztotta. A készségek (vélt) aktív és passzív jellege szerinti besorolás visszaköszön a **receptív** (hallásértés, olvasás) és **produktív** (beszéd, írás) mivoltuk szerinti osztályozásukban is. Egy másik felosztás az információs csatorna mibenléte alapján **szóbeli/auditív** (hallásértés, beszéd) és **írásbeli/vizuális** (olvasás, írás) készségeket különböztet meg. A **szimplex** és **komplex** készségek szerinti osztályozás figyelembe veszi azt a tényt is, hogy a készségeket a nyelvtanuló nem mindig egynyelvű közegben használja, ezért a négy alapkészség (szimplex) kiegészül a **tolmácsolással** és a **fordítással** (komplex). A tolmácsolás a szóbeli/auditív, a fordítás pedig az írásbeli/vizuális készségek csoportjába sorolható (Bárdos 2003: 103).

Bárdos (1986, 2003: 103) a hat készséget összesen csupán három csoportba sorolja. Modelljében az egyes készségszintek egymásra épülnek, tehát minden készségszint magában foglalja az előzőt: Az értés készségszintje magában foglalja a hallás- és az olvasásértést. A **közlés vagy a kommunikációs készség szintje** magában foglalja a beszédet és az írást, valamint az előző szintet is. A **közvetítés készségszintjén** pedig a tolmácsolást és a fordítást érti, amely magában foglalja az előző két szintet is.

Az utóbbi két készséget e kötet nem tárgyalja részletesen, hiszen tanításuk módszertana jelentősen eltér a négy alapkészségétől. Csupán elvétve, említés szintjén teszek kitérőt erre a területre.

Mint a fenti osztályozásokból is kitűnik, a szakirodalom a készségeket (a fordítást és tolmácsolást leszámítva) alapvetően négy területre osztotta fel: **hallás utáni megértés, olvasás, írás és beszéd** (Bárdos 2003: 103, Decke-Cornill–Küster 2010: 181). A legtöbb magyar mint idegen nyelv szakos tanár leginkább ezt a négy alapkészséget ismeri, ezért ezeket tekintjük át dióhéjban, s közben kitérek arra is, miként bővült a négy alapkészség további kettővel – a **hallás-látás utáni megértéssel** és a **nyelvközvetítéssel** (Decke-Cornill–Küster 2010: 181).

3.2. A négy (+2) alapkészség

A hallás utáni értés

A hallott szöveg megértése központi szerepet játszik a nyelvtanulásban. Jelentőségét szemlélteti, hogy Thaler szerint (2007: 12, Decke-Cornill–Küster 2010: 181) a mindennapi kommunikációban a beszélt nyelv aránya 95%-ot, míg az írott nyelvé 5%-ot tesz ki. Grotjahn (2005: 115, Decke-Cornill–Küster 2010: 181) korábbi forrásokat idéz, miszerint a klasszikus négy készség használata az alábbiak szerint oszlik meg: 45% hallás utáni értés, 35% beszéd, 16% olvasás, és 9% írás. A hallás utáni megértés semmiképp sem passzív tevékenység (mint gondolhatnánk a fenti passzív, illetve receptív csoportba való besorolás alapján), hanem az észlelés és a megértés kifejezetten **aktív folyamata**. A természetes kommunikációs helyzetekben azonban a nyelvtanuló ritkán találkozik olyan esettel, amikor tisztán csak hallás utáni megértésről van szó (ilyen például a „hagyományos" telefonálás vagy a hangosbemondó közleménye). Főleg az audiovizuális tömegkommunikációs média (televízió, internet) elterjedése óta a vizuális csatorna is fokozottan szerepet játszik a megértésben. Természetesen az „offline" világban is van példa a vizuális csatorna jelentőségére – gondoljunk csak arra, hogy a velünk szemben ülő beszélgetőtársunk mimikája, testbeszéde is segíti a hallottak megértését. Ezért a hagyományos négy alapkészség kiegészül egy ötödikkel: **a hallás-látás utáni megértéssel** (Decke-Cornill–Küster 2010: 181).

A hallás, illetve a hallás-látás utáni értésen belül megkülönböztetünk **interaktív hallásértést** (például párbeszédben való részvétel, amikor kölcsönösségi alapon az elhangzottakra a nyelvtanulótól is választ várnak), illetve **nem interaktív hallásértést** (rádió-, tévéhírek hallgatása, színházi darab vagy film megtekintése, amikor nem várnak választ a nyelvtanulótól) (Bárdos 2003: 113–114).

Az elhangzottak megértését befolyásolja a **nyelvi jelenségek ismerete** (fonológiai, szintaktikai, szemantikai), a **szituáció** (a szöveg teremtette helyzet) és a nyelvtanuló **háttérismerete** (a világról szóló tudása, műveltsége) (Bárdos 2003: 111–112).

A hallásértés típusai szerint lehet 1. **extenzív** (amikor a nyelvtanuló csak kedvtelésből vagy az általános információ kedvéért hallgat valamit, pl. filmet néz) 2. **intenzív** (az egyes szavak megértésére irányul) 3. **scanning típusú** (egy speciális információ kiszűrésére összpontosít, pl.

mennyi az euró árfolyama aznap) 4. **manipulatív** (az iskolai környezetre jellemző, a nyelvtanulónak valamilyen gyakorlat elvégzésével kell bizonyítania, hogy megértette a hallottakat – ilyen típusú például többször az ECL-nyelvvizsgák hallás utáni gyakorlata, amikor is a vizsgázónak be kell karikáznia a hallott információt vagy a hallott tárgyak nevét) (Bárdos 2003: 126).

Az olvasás

A nyelvtanuló számos szövegtípussal találkozik a magyar mint idegen nyelv tanulása során: az étlaptól, a katalógustól kezdve a kérdőíven, az újságcikken át egészen a novelláig, a regényig. Minden esetben az a célja, hogy **dekódolja**, és értelmezze a szöveget, valamint megértse a benne rejlő információt.

Bárdos (2003: 138–139, vö. még Gonda 2015) – a magyarországi gyakorlatnak megfelelően – az **olvasás négy alaptípusát** vázolja fel: 1. Az **extenzív** (korábban: szintetikus) **olvasás** célja az élményszerzés, a kikapcsolódás. Megfelelő sebességű, néma olvasásról van szó. Az ilyen típusú olvasásra az olvasó anyanyelvén vagy nagyon magas szinten elsajátított idegen nyelven képes. 2. Az **intenzív** (korábban: analitikus) **olvasás** elemző olvasás, amelynek célja a szöveg részleteinek feltárása és magyarázata. Ez a típusú olvasás a nyelvtani-fordító nyelvtanítási módszer egyik sarokköve, de napjaink fordító- és tolmácsképzésében is elengedhetetlen. A magyar mint idegen nyelv tanítása során is többször alkalmazzuk pl. grammatikai és szintaktikai elemzésekre. 3. **Információ lokalizálása** (*scanning*) során az olvasó egy információt vagy egyetlen típusú információt szűr ki: az újságban például csak a horoszkóp vagy az időjárás-jelentés érdekli, a használati utasításban pedig csak a készülék üzembehelyezése. A magyar mint idegen nyelvet tanuló diák forrásnyelvi környezetben már a nyelvtanulás kezdeti szakaszában is hasznosíthatja a mindennapokban ezt az olvasástípust: pl. az étlapon csak a vegetáriánus ételek felsorolását olvassa el, a menetrendből csak a nyíregyházi vonat érkezési idejét nézi meg, a bankban csak a dollár átváltási árfolyamát keresi ki, a többit figyelmen kívül hagyja. 4. A **lényegi pontok kiválasztása** (*skimming*) során az olvasó szétválasztja a lényeges és lényegtelen elemeket, s így hosszabb szövegben is feltérképezi a mondanivaló lényegét. Ilyen típusú olvasással készül pl. a joghallgató római jogból a vizsgájára, amikor a karvastagságú könyvből ki kell szűrnie a lényeget. A magyar

mint idegen nyelv tanulása során is szükség van erre az olvasástípusra, ha például a nyelvtanuló azt a feladatot kapja, hogy foglaljon össze egy magyar nyelvű újságcikket. Ilyenkor célszerű a szöveg tartalmi összefüggéseit feltáró kérdésekre (*Ki?, Mit?, Hol?, Mikor?, Miért?, Hogyan?* stb.) összpontosítva olvasni.

Nieweler (2003: 7, Decke-Cornill–Küster 2010: 186) nem az olvasás típusairól tesz említést, hanem az olvasó szándéka alapján az alábbi **olvasási stílusokat** különbözteti meg: 1. A **kereső (szelektív) olvasás** (*suchendes Lesen, scanning*) során az olvasó csak bizonyos konkrét dolgokra, például szavakra, nevekre, évszámokra keres rá. 2. A **tájékozódó olvasás** (*orientierendes Lesen, skimming*) során a címekre, alcímekre, grafikai kiemelésekre, képekre, ábrákra stb. összpontosítva átfutja a szöveget, több helyen is beleolvas, hogy globális képet alkosson magának a szöveg tartalmáról. 3. A **kurzorikus olvasás** (*kursorisches Lesen, receptive reading*) során a szöveg felépítését követve megpróbálja a teljes szöveg vagy egy-egy szövegrészlet lényeges megállapításait megérteni. 4. A **részletes olvasás** (*detailliertes Lesen*) során szóról szóra haladva lehetőleg minden információt feldolgoz. 5. Az **elemző olvasás** során mélyrehatóan foglalkozik a szöveggel vagy egyes részeivel, például verselemzés vagy történelmi forráselemzés során. 6. A **kombinált olvasás** esetében az olvasó a fent említett olvasási stílusokat rugalmasan, illetve váltakozva használja. Például a kezdeti tájékozódó olvasmányból a későbbiekben néhány lényeges szövegrészt részletes, vagy akár elemző stílusban olvas el.

A cél az, hogy a nyelvtanuló minél előbb elsajátítsa a fenti olvasási stílusokat. Ezek ismeretében önállóbban fel tudja dolgozni a célnyelv egyes szövegtípusait.

Az írás

A fejezet elején említett százalékos megoszlás alapján 9 százalékkal az írás aránya a legkisebb a mindennapi kommunikációban. De ez ne tévessze meg az olvasót, hiszen a nyelvtanulónak számos területen alkalma nyílik e **kommunikatív készség** gyakorlására és alkalmazására. Ezért célszerű, ha a nyelvtanulás során mind a magánszféra (sms, e-mail), mind a hivatalos élet írásos műfajainak (űrlapok, önéletrajz, motivációs levél, panaszlevél, fizetési felszólítás) szabályait elsajátítja.

Előfordulhat, hogy a magyar mint idegen nyelvet tanuló diáknak először meg kell ismerkednie a latin ábécével. A nyelvtanulók többségére

az újdonság erejével hat, hogy a magyar nyelvben több betű fejez ki egy grafémát (*cs, dzs, gy, ny, sz, ty, zs*). A nyelvtanulókban tudatosítani kell a magyar nyelv **helyesírási** (pl. a köznevek, népnevek, nyelvek kisbetűvel írása, az elválasztás szabályai, a rövid és hosszú magánhangzók jelentésmegkülönböztető szerepe) és **központozási** (pl. a *hogy*, az *illetve*, a *valamint* előtti vessző) **sajátosságait**. Az írástanítás kezdeti szakaszában bevált módszernek számít a **másolás**, a **diktálás** (többszöri felolvasással, hogy a nyelvtanulónak legyen ideje a megfelelő központozásra), a **kiegészítős gyakorlatok** (l. játékgyűjtemény példái), a **mondatok átalakítása, bővítése, egyszerűsítése** (Bárdos 2003). Az önálló **szövegalkotás** szakaszában célszerű **párhuzamos anyagokkal** dolgoztatni, amelyek alapján a nyelvtanuló felismeri a magyarban preferált szerkezeteket: például a szakácskönyvekben kedvelt többes szám első személyű, felszólító módú alakot (*Keverjük össze a tojást a liszttel!*), vagy a magánlevelek elején olvasható (a kívülállónak olykor túlzottnak tűnő) mentegetőzést (*Ne haragudj, hogy kérésemmel zavarlak, de…; Nem akarlak zavarni, de…; Bocsáss meg, hogy eddig nem írtam, de…*). A nyelvtanulók az íráskészség elsajátításában is akkor érnek el jó eredményeket, ha betartjuk a **fokozatosság** elvét (Bárdos 2003). Kezdő szinten a könnyebb műfajok (képeslapírás, űrlapok kitöltése, személyek leírása) alkalmasak, középhaladó és haladó szinten már az alaposabb tudást igénylő szövegfajtákon (hivatalos levél írása, esszéírás, újságcikk összefoglalása, tömörítése) is csiszolhatják tudásukat.

Az írás idegen nyelvi kontextusban osztálytermi gyakorlatban a kommunikatív funkción kívül a tanulást szolgáló eszköz szerepét is betölti. A **folyamatorientált írás** (*lernprozessorientiertes Schreiben*) az olvasott és a hallott információk rögzítésére, feldolgozására, a szókincs, a grammatika és a helyesírás gyakorlására, olvasónapló vezetésére, portfólió készítésére szolgál, a **produktumorientált írás** (*produktorientiertes Schreiben*) pedig az önálló szövegírás előkészítését (az ötletgyűjtéstől, a gondolattérkép készítésén át a szöveg tagolásáig), az olvasott és hallott információk összefoglalását, elemzését és véleményezését, valamint kreatív feldolgozását jelenti (Schuhmann 2009: 198, Decke-Cornill–Küster 2010: 191, vö. még Bárdos 2003).

A beszéd

A szakirodalom három beszédtípust különít el: a **monológot** (pl. előadás, történetmesélés), a **párbeszédet** vagy **dialógust** (két ember közötti

kommunikáció) és a **társalgást** (kettőnél több ember közötti kommunikáció) (Bárdos 2003: 186). Bámelyik beszédtípust is vesszük, a magyar mint idegen nyelvet tanuló diák számára a beszéd során az jelenti a legnagyobb akadályt, hogy az interakcióban **szorítja az idő**, s úgy érzi, nem tudja kellő pontossággal és szabatossággal megfogalmazni közlendőjét. Sokszor köztes lépésként még erősen anyanyelve mintáira támaszkodva fogalmazza meg magyar nyelvű mondandóját, ami kontraproduktív, hiszen a struktúrák, a lexikai koncepciók és az anyanyelvi kulturális forgatókönyvek nem egyeznek egy az egyben a célnyelvivel (Decke-Cornill–Küster 2010: 190). E helyzet áthidalására alkalmasak például az automatikusan használt állandó, bevett frázisok (*az a helyzet, hogy…; véleményem szerint*), amelyekkel időt nyerhet. A másik fontos beszédkondíció a **kölcsönösség, a viszonosság** elve, mivel a társalgás személyek közötti kapcsolatot jelent – tehát a nyelvtanulónak arra is figyelnie kell, hogy folyamatosan fenntartsa az interakciót. A monológ is megfelel a kölcsönösség kitételének, hiszen a monológ előadója is reakciót akar kiváltani, és célja az interakció (Bárdos 2003: 187).

Ahhoz, hogy a nyelvtanuló magas szintre fejlessze beszédkészségét, nagy türelemmel hosszú utat kell bejárnia. Számos összetevő **egybecsengésére** van szükség ahhoz, hogy a célnyelven beszélni tudjon: a kiejtésen, az intonáción és a prozódián túl szerepet játszanak fonológiai, grammatikai, szemantikai, szövegalkotási, szociolingvisztikai és pragmatikai ismeretei is. A világról alkotott tudása sémák és forgatókönyvek formájában szintén kihat a beszédkészségre (Hu–Leupold 2008: 64, Decke-Cornill–Küster 2010: 188).

A nyelvtanárnak számos eszköz áll rendelkezésére a beszédkészség fejlesztésére és gyakoroltatására. Már egészen kezdő szinten is alkalmazhatja a **kérdés-felelet módszerét** (*Hogy hívnak? Marknak. Hol laksz? Budapesten. Hány éves vagy? 25.).* **Képek** segítségével akár monológ előadására (képleírás), akár párbeszédre (pármunkában két képen megkeresendő tárgyak) is motiválhatja a nyelvtanulót. Az **életszerű dialógusok** (mozijegyvásárlás, meghívás, éttermi rendelés), a **szerepjátékok** (pl. a házasulandó és a hivatalnok szerepe magyarországi házasságkötés intézésekor; a lakástulajdonos és a szomszéd szerepe a szomszéd által okozott vízkár esetén), a társadalmi konvenciókat gyakoroltató **akció-reakció típusú feladatok** (*Fáj a torkom, és lázas vagyok. Jobbulást kívánok.),* **kitalálós játékok** (*Amerikából jöttem, mesterségem címere…*), az

információhiányra épülő kommunikatív gyakorlatok (l. játékgyűjtemény példái), az **interjúk** (valós és képzelt személyekkel) kínálnak még további lehetőségeket e készség fejlesztésére (Bárdos 2003).

A cél minden esetben az, hogy a nyelvtanuló minél előbb biztonsággal részt tudjon venni az osztálytermen kívüli, mindennapi, valós interakciókban.

A nyelvközvetítés

Ez a készség csak a KER-kompetenciamodell **pragmatikai megközelítései** nyomán honosult meg az idegennyelv-oktatásban. Nem azonos a bevezető osztályozásban említett fordítással és tolmácsolással, mivel a nyelvtanulónak csupán azzal a képességgel kell rendelkeznie, hogy alapvető (szóbeli és írásbeli) nyelvi közléseket értelemszerűen továbbítson az adott nyelvet nem beszélő harmadik félnek – ily módon lehetővé téve számára a kommunikációban való részvételt (Decke-Cornill–Küster 2010: 192). Olyan helyzeteket kell elképzelnünk, hogy például a magyarul tanuló külföldi diák segít a magyarul nem beszélő honfitársának a menetrend vagy az étlap értelmezésében, esetleg e-mailt ír nevében a társasház közös képviselőjének stb.

Mindegyik alapkészség tanítása, gyakoroltatása során azt tartom célravezetőnek, ha a tanár a célcsoport tudásszintjének, érdeklődési körének megfelelő, autentikus, természetes, motiváló szövegeket/beszédhelyzeteket választ ki. Ezek a legalkalmasabbak a pragmatikai és a szociolingvisztikai kompetenciák közvetítésére.

4. TANULÁSI STÍLUSOK, TANULÓTÍPUSOK

4.1. A tanulási stílusok

A megfelelő nyelvi játék kiválasztásához fontos, hogy a tanár feltérképezze, milyen **tanulási stílusokat** képviselnek csoportjában a nyelvtanulók, s az így alkotott kép alapján megalapozottabb módszertani döntést hozzon. A szakirodalom a tanulási stílus osztályozására számos megközelítést alkalmaz, Coffield és mtsai (2004) a tanulási stílusra több mint 70 modellt említenek.

A tanulási stílusokat osztályozhatjuk **nyílt** és **zárt** jellegük alapján. A zárt tanulási stílus sajátossága, hogy a nyelvtanuló csak akkor hajlandó továbbhaladni az anyagban, ha már mindent megértett. Görcsösen ragaszkodik a tanári magyarázatokhoz, a tankönyv minden feladatához, nem híve a spontán gyakorlásnak. Vele nehezebb elfogadtatni a nyelvi játékot is, ezért fontos, hogy előre felkészítsük erre a módszertani lépésre. Miután megbizonyosodott róla, hogy a nyelvi játék előre megtervezett és pontosan illeszkedik az óra menetéhez, hajlandó az együttműködésre. A nyílt tanulási stílusra pont az ellenkezője jellemző: inkább játéknak tartja az idegennyelv-tanulást, nem riasztja a tanulásban a bizonytalansági tényező, ezért kedveli az órán bevetett nyelvi játékokat is. Neki inkább az okoz nehézséget, ha egy jól szervezett, hagyományos nyelvi osztályban kell tanulnia (Bárdos 2003: 252).

Hasonló jellemzők mentén állítható szembe egymással a **globális** és **analitikus** tanulási stílus. Az analitikus stílusú nyelvtanuló elmerül a részletekben, könnyen leragad egy-egy szónál. Nem kedveli a spontán beszédhelyzeteket, kevéssé használja a kompenzációs stratégiákat. A magyarázatokat jól érti, és lépésről lépésre halad előre, bár tanulásának menete az egyes szavakhoz való görcsös ragaszkodása miatt néha lelassul. A globális (holisztikus/egészleges) stílusú diák viszont jól bánik a különféle kompenzációs stratégiákkal, nem riad vissza a találgatástól, anticipálástól. Gyengéje a nyelvhelyesség és a nyelvtani szabályok rendszere. Először meg kell értenie az egészet, azt, hogy mit és miért tanul, utána tud figyelni a részletekre.

Lappints (2002) a leggyakoribb tanulási stílusok között említi a **reflektív** és **impulzív** párosítást. Míg a reflektív stílusú tanuló a

feladatmegoldás során átgondolja, mérlegeli válaszát, addig az impulzív tanuló gyorsan, elhamarkodottan, ebből eredően sokszor pontatlanul válaszol. Az **irányítás módja** szerint **szukcesszív** és **szimultán** tanulási stílust különböztet meg. Előbbi stílus esetén a tanuló a fokozatos, apró lépésekben való haladást szereti, az utóbbi esetén pedig az összetettebb feladatokat részesíti előnyben, s egyszerre több információt is fel tud dolgozni (*multitasking*). A **társas környezet** alapján való osztályozás azt mutatja, hogy az **egyéni** tanulási stílusú tanuló inkább egyedül, csendben, a környezet zajforrásait kiiktatva tanul, míg a **társas** stílusú kedveli a többiek jelenlétét, a tanulás során is keresi társaságukat.

A tanulási stílusok legismertebb osztályozása kétségkívül az érzékleti modalitások alapján történő besorolás. A **vizuális** tanulási stílusnál a látási dominancia érvényesül. Mind memorizáláskor, mind a tanultak előhívásakor a látottakra támaszkodik. Új anyag elsajátításakor a magyarázat helyett számára hasznosabb a szemléltetés (ábrák, képek, grafikonok, gondolattérképek). Az **auditív** tanulási stílusra a hallási dominancia jellemző. Az auditív stílusú tanuló a szóban elhangzott információkból tanul a legkönnyebben, ezért esetében jól beválik a frontális oktatás vagy a csoportmunka, ahol társai magyarázzák el az anyagot. A **taktilis-kinesztetikus (szenzomotoros)** tanulási stílusnál a tapintási és mozgási dominencia érvényesül. Az ilyen stílusú tanulónál memorizáláskor és a tanultak előhívásakor is szerepet játszik a mozgás, a cselekvés, a tapintás. A **vegyes** tanulási stílusnál egyik dominancia sem érvényesül.

Összefoglalva a tanulási stílusról kijelenthetjük, „hogy az a tanuló természetes, szokványos és kedvelt tanulási módszereit tartalmazza, amely részben a velünk született személyiségvonásokból, részben a neveltetésből és a társadalmi háttérből, részben a már esetlegesen meglévő nyelvtanulási tapasztalatunkból áll össze“ (Bárdos 2003: 253).

4.2. A tanulótípusok

„A nyelvtanulási stílust számos szerző nem feltétlenül szándékosan, de egybemossa a tanulótípusokkal (a tanulási stílust követően nyelvileg is megjelenik a tanulói stílus, majd a tanulótípus: *learning style*, *learner style*, *learner type*). Ez a momentum nemcsak arra utal, hogy a tanulótípus egyenes következménye az egyénre jellemző tanulási stílusok összességének, hanem arra is, hogy a sztereotípiák alkalmazása egyszerűsíti a tanár munkáját“ (Bárdos 2003: 254).

A tanulótípusok esetében – a tanulási stílusokhoz hasonlóan – az osztályozásoknál olyan ellentétpárokkal találkozunk, amelyek hátterében **a jobb** vagy **bal féltekés** tanulási preferencia húzódik meg. Az **egészleges** (holisztikus) és **aprólékos** tanulótípust hasonló jelzőkkel illethetjük, mint a globális és analitikus tanulási stílust. Az egészleges típus az egészet látja maga előtt, előfordulhat, hogy elhamarkodottan von le szubjektív következtetéseket, amelyek nem felelnek meg a tényeknek. Az aprólékos típus, lassan, lépésenként halad előre, egyszerre csak egy dologgal tud foglalkozni, nem mindig ismeri fel az összefüggéseket (Pask-Scott 1972, Bárdos 2003: 255). Hasonló jellemzők köszönnek vissza a Entwistle (1981, Bárdos 2003: 255) a **mélyrehatoló** és **felszínen maradó** tanulótípusainál. A felszínen maradó tanuló magolva dolgozza fel a szöveget, igyekszik mindent szóról szóra megjegyezni, a mélyrehatoló típus pedig próbálja feltárni a szöveg összefüggéseit, hogy megértse azt.

Willing modellje (1987) egy mátrixban képezi le az alábbi négy tanulótípust: 1. **A konformista** tanuló ragaszkodik ahhoz, hogy a tanár mindent magyarázzon el. Sokat jegyzetel, mélyrehatóan foglalkozik a nyelvtannal. Általában olvasás útján tanul, a tényleges nyelvhasználat nem nagyon érdekli. A nyelvtanulást logikus, jól szervezett munkának tartja, s tanártól is jól átgondolt és megtervezett órákat vár el. Inkább a hagyományos, nem kommunikatív osztálytermi munka híve. 2. A **konvergens** vagy **analitikus** tanuló szintén elemez, szereti a nyelvtant. Gyakran olvas a célnyelven újságot, könyvet, szeret saját elképzelése szerint, egyedül tanulni. A csoportmunkát nem preferálja. Független és aktív típus. 3. A **konkrét** tanuló az élményalapú tanulást részesíti előnyben, szereti a nyelvi játékokat, a filmeket, a zenét. Az osztálytermen kívüli közegben is szívesen gyakorolja az idegen nyelvet. Az órai munka során is szeret társaival beszélgetni, kommunikatív. Elfogadja a tanár tekintélyét és az osztálytermi körülményeket. 4. A **kommunikatív** nyelvtanuló figyeli az anyanyelvi beszélőket, és minden élethelyzetben megpróbálja használni a célnyelvet. Hallás után tanul, magabiztosan használja a nyelvet. Az egészre koncentrál, nem érdekli a részletek elemzése. Kifejlett kommunikatív készséggel rendelkezik, és aktív típus (Bárdos 2003: 257).

Majdnem minden könyv az érzékszervi dominanciákon alapuló tanulótípusokat – a **vizuális**, az **auditív** és a **taktilis-kinsztetikus** típust – mutatja be először. Mi ezeket következő pontban vizsgáljuk meg alaposabban.

4.3. A tanulótípusok meghatározása az órán

A nyelvtanulók sok esetben nincsenek tisztában azzal, hogy melyik tanulótípushoz tartoznak.

Célszerű, ha a tanár a tanfolyam, illetve a félév elején felméri csoportjában az érzékleti modalitásokat. A tanulótípusok ismerete fontos implikáció lehet számára arra vonatkozóan, hogy milyen jellegű nyelvi játékok felelnek meg leginkább a nyelvtanulók igényeinek. A **tanulótípusok – tanulási stílusok** – meghatározására számtalan **teszt** és **kérdőív** létezik. A tanulási stílusokat felmérő magyar fejlesztésű kérdőív Szitó (1987) nevéhez fűződik. Gedeon–Lengyel–Rádai (1998: 22–25) egy angolból adaptált önjellemző kérdőívet közöl, melyet a nyelvtanulók önállóan kitölthetnek, s utána tanári irányítással kiértékelhetnek. Hasonló önértékelő kérdőíveket oszt meg olvasóival Rosenberg (2001: 15–20) is – de csak angol nyelven. Grüning (2011: 101–103) a tanulói típusok felmérésére állított össze tesztet. Az érzékleti dominencia megállapítására egy játékos instant módszert is alkalmazhatunk: a tanár mond a nyelvtanulónak tíz számot, felír a táblára tíz számot, és a nyelvtanuló kezére rajzol tíz számot – annak alapján kap képet az érzékleti dominanciáról, hogy a diák melyik módszerrel tud több számot megjegyezni.

A tanár a nyelvtanulók órai viselkedéséből is következtethet arra, kinél melyik érzékleti dominencia érvényesül, ugyanis az adott csatorna nemcsak az információ befogadásánál részesül előnyben, hanem a küldésnél is. Ha megfigyeljük a nyelvtanulók szóhasználatát, akkor azt tapasztaljuk, hogy a vizuális tanulótípus szájából gyakran hangzanak el „képi töltetű" mondatok: *képben vagyok*, *most már világos*, *ez jól néz ki*, *el tudom képzelni*. Egy auditív típusú tanulótól, viszont inkább azt halljuk, hogy *ez jól cseng*, *nem hangzik rosszul*, *hallatlan*, *szóról szóra*, míg a kinesztetikus szóhasználatában a *ráéreztem*, *tedd a kezed a szívedre*, *kapcsolatba lépek vele*, *ez mélyen érint* kifejezések fordulnak elő (Grüning 2011: 100).

Michael Grinder az egyes tanulótípusokra utaló viselkedési indikátorokat az alábbiakban foglalta össze (Rosenberg 2001: 21):

A vizuális típus

- tanuláskor a látottakra támaszkodik
- szervezettebb, összefogottabb, mint a többi tanuló

- gyakran használ elválasztólapokat, elválasztócsíkokat az anyag tagolására
- emlékszik a látottakra
- megfigyeli a környezetét
- csendben is tud tanulni
- szeret képeket nézegetni
- látni akarja az új szó írásképét
- az új szavakat le kell írnia, hogy biztos legyen a helyesírásukban
- előfordulhat, hogy nehezen jegyzi meg a szóbeli instrukciókat
- szép és egyenletes a kézírása
- jó képzelőerővel rendelkezik
- szívesen dolgozik önállóan
- szereti a kiosztmányokat.

Az auditív típus

- tanuláskor a hallottakra és a beszédre támaszkodik
- előfordulhat, hogy magában beszél
- előfordulhat, hogy hangosan felolvassa az anyagot, vagy olvasás közben mozog a szája
- könnyebben megjegyzi a hallottakat, mint az olvasottakat
- ritmikusan beszél
- szereti a zenét
- tudja utánozni mások hanglejtését, hangszínét
- idegen nyelveken általában jó a kiejtése, és könnyen megismétli a tanár által elmondottakat
- szeret vitatkozni, és emlékszik az eszmecsere tartalmára
- szeret elkalandozni a témától
- a történeteket általában elejüktől meséli el
- előfordul, hogy hangosan gondolkodik
- keveset jegyzetel.

A kinesztetikus típus

- tanuláskor a cselekvés és a tapintás játszik fő szerepet
- gyakran megérinti társait
- szeret mozogni
- gondolkodás és problémamegoldás közben járkál
- beszéd közben sokat gesztikulál, erőteljes a mimikája

- szereti a szerepjátékokat
- erős a megérzése
- jól akarja érezni magát a csoport többi tagjával
- szeret kényelmesen ülni
- előadás, tanulás közben kezével valamit babrál
- szereti a csoportmunkát
- emlékszik egy-egy helyzet érzelmi töltetű benyomásaira.

Természetesen a bevésés annál hatékonyabb, **minél több csatornán** is megerősítést nyer (vö. Szita–Pelcz 2014: 1). A sokak számára jól ismert **tanulási tölcsér** számadatai is ezt támasztják alá: mintegy 10%-a marad meg annak, amit a tanuló olvas, 20%-a annak, amit hall, 30%-a annak, amit szemléltetés formájában lát, 50%-a annak, amit hall és lát, 70%-a annak, amit másoknak elmagyaráz és 90%-a annak, amit ténylegesen használ (Grüning 2011: 97).

Az idegennyelv-tanulás hatékonyságát vizsgálva a Max Planch Intézet kognitív tudományi és agykutatási központjában a kutatók a *vim* elnevezésű mesterséges nyelvvel kísérletezve alátámaszották a **multiszenzoros tanulás** elméletét. A nyelvtanulók sokkal könnyebben tanulnak idegen nyelvet, ha a tanulásban többféle érzékszervük vesz részt. A kísérlet igazolta, hogy képek, illetve gesztusok új szavakhoz való társítása eredményesebbé teszi a memorizálást, főleg, ha a mozdulatokat a nyelvtanulók maguk végzik[2].

[2] https://www.nyest.hu/hirek/igy-lehet-konnyen-es-hatekonyan-nyelvet-tanulni?comments

5. ÖTLETEK CSOPORTBONTÁSHOZ

5.1. A csoportbontás célja

A tanár a játékos csoportbontással egyrészt ráhangolja a nyelvtanulókat a nyelvi játékokra, másrészt pedig már ebben az előkészítő szakaszban pozitívan befolyásolja a csoportdinamikát, mivel megakadályozza a párok „fosszilizálódását" (Gedeon–Lengyel–Rádai 1998: 10). Ha mindig ugyanazok – általában az egymás mellett ülő – párok dolgoznak együtt, akkor reakcióik kiszámíthatókká válnak egymás számára. A csoportbontó játékok új párokba, új csoportokba rendezik a tanulókat – nyelvileg is többet tanulhatnak egymástól, ha többféle felállásban dolgoznak.

A csoportbontó gyakorlatok az előző órán/órákon tanultak előhívására is alkalmasak. A tanár az éppen aktuális tananyag függvényében választhatja meg a módszert: a kártyákkal például előhívható az előző órán tanult szókincs, felfrissíthetőek a reáliákhoz, országismerethez kapcsolódó tudnivalók, a tanult beszédpanelek, akár még a helyesírás, a kiejtés is gyakoroltatható. Természetesen nem elhanyagolható a csoportbontó gyakorlatok hangulatteremtő szerepe sem (l. hangutánzós gyakorlat).

A tanárok nyelvtanulóik tudásszintjének tükrében szemezgethetnek az ötletekből.

5.2. Példák

1. Szöveges kártyák

A tanár annyi kártyapárt készít, hogy minden nyelvtanulónak jusson egy kártya. A kártyapárokat rendezőelv kapcsolja össze. A diákok húznak egy-egy kártyát, és a teremben körbejárva, egymást kérdezgetve megkeresik a kártya párját. Például: *Nálam a Magyarország-kártya van. Nálad mi van? Nálad melyik kártya van? Kinél van Németország fővárosa?/ Az én kártyámon az áll, hogy örül. Mi áll a tieden?* A rendezőelvre az interakció közben kell rájönniük. Ha páratlan számú a csoport, akkor a tanár is részt vehet a pármunkában, vagy az egyedül maradt játékos harmadikként csatlakozik valamelyik csoporthoz.

1.1. Ország-főváros (város)

Magyarország	Budapest
Németország	Berlin
Ausztria	Bécs
Csehország	Prága
Románia	Bukarest

Ez az ötlet nemcsak pármunka, hanem csoportmunka esetén is alkalmas csoportbontásra, csupán a kívánt csoportlétszámnak megfelelően (3-as, 4-es bontás) szükséges adaptálnunk: egy-egy országhoz több városnevet is hozzá lehet rendelni.

1.2. Vonzatos igék

örül	az ajándéknak
emlékszik	a névre
foglalkozik	az anyaggal
rajong	a zenéért
csalódik	a barátjában

1.3. Szókapcsolatok, kollokációk
1.3.1. Jelzős szerkezetek[3]

abszolút	hallás
aktív	szókincs
bérleti	szerződés
digitális	aláírás
hideg	vacsora

1.3.2. Igés szerkezetek

törvényt	hoz
szerződést	köt
ajándékot	kap
áttekintést	nyújt
levelet	ír

[3] https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Magyar_szokapcsolatok_kollokaciok_adatbazisa/adatok.html)

1.4. Szóláshasonlatok (Forgács 2004)

lassú, mint	a csiga
éhes, mint	a farkas
ravasz, mint	a róka
buta, mint	a liba
szorgalmas, mint	a hangya

1.5. Közmondások, szólások (Forgács 2004)

Ahány ház,	annyi szokás.
Addig jár a korsó a kútra,	míg el nem törik.
Jó pap is	holtig tanul.
Addig nyújtózkodj,	ameddig a takaród ér!
Új seprű	jól seper.

2. Szótagolós kártyák

A csoport létszámának megfelelő számú kártyát készítünk. A kártyákon egy-egy szó szótagjai állnak. A nyelvtanulók a teremben körbejárva, egymást kérdezgetve rakják össze a szavakat. Ez a módszer aszerint, hogy hány szótagból álló szavak szerepelnek a kártyán, pármunka és csoportmunka esetén is alkalmas csoportbontásra.

asz-	-tal		
fo-	-tel		
köny-	-ves-	-polc	
für-	-dő-	-kád	
hű-	-tő-	-szek-	-rény

3. Szöveg-kép kártyák

Hasonlóan járunk el, mint az 1.1. feladat ötleteinél. A nyelvtanulók ebben az esetben is kérdéseket feltéve keresik meg párjukat. Például: *Nálam a Halászbástya képe van. Nálad mi van? Nálad is kép van? Az én kártyámon Budapest látható. Mi van a tieden? A te kártyádon is városnév van?*

3.1. Város-nevezetesség

Budapest	
Párizs	
Bécs	
London	
Sydney	

Ez az ötlet csoportmunka esetén is alkalmas csoportbontásra, csupán az egyes városokhoz több nevezetességet kell megadnunk.

3.2. Nevezetesség-kép

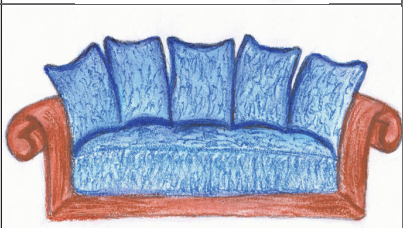
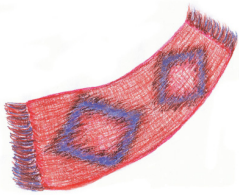
Hasonlóan járunk el, mint az 1.1. feladat ötleteinél.

Parlament	
Memento Park	
pécsi dzsámi	
Debreceni Virágkarnevál	

Szegedi Szabadtéri Játékok	

3.3. Tárgy-kép

Hasonlóan járunk el, mint az 1.1. feladat ötleteinél.

szék	
íróasztal	
kanapé	
függöny	
szőnyeg	

3.4. Mondat-kép

A képeket és a mondatokat kivágjuk, kártyákra ragasztjuk. A nyelvtanulók körbejárva keresik párjukat. A szövegkártyások mondatukat hangosan felolvasva sorban odamennek a többiekhez, és próbálják kitalálni, kinél lehet a mondathoz tartozó kép. A képkártyás tanulók természetesen szintén hangosan reagálnak, ha megszólítják őket, s így spontán rövid interakciók alakulhatnak ki. Pl. *Boldog születésnapot! Nekem nincs ma születésnapom.../Nekem nem ma van a születésnapom./Köszönöm!*

1. ábra: Kártyák a mondat-kép párosításhoz

4. Szövegkártya és hangutánzás

A csoport létszámának megfelelő számú kártyát készítünk. Mindegyik kártyán egy-egy állatnév szerepel. A nyelvtanulók feladata, hogy a kártyájukon szereplő állat hangját jól hallhatóan utánozva, a teremben körbejárva keressék meg párjukat. Ez a feladat nagyon közkedvelt, főleg interkulturális csoportokban, hiszen az egyes nyelveken az állatok is másképp „beszélnek". (A magyar *röf-röf* németül *grunz, grunz*, lengyelül *chrum, chrum*, ukránul *pox-pox*.) Természetesen ez a játék akkor igazán élvezetes, ha már előtte részletesen foglalkoztunk az állatok nyelvével (Kovács 2010: 14–19). Ez az ötlet csoportmunka esetén is alkalmas csoportbontásra, hiszen akár három-négy-öt „egér", „cica", „ló" is keresheti társait.

5. Szövegkártya és mozgás

A csoport létszámának megfelelő számú kártyát készítünk. A nyelvtanulók egy interkulturális csoportot testesítenek meg, s a kártyákon szereplő különböző köszönési formákat eljátszva kell megtalálniuk az azonos kultúrkörből érkező társukat (vö. Lázár 2015: 22).

Pirosországban így üdvözlik egymást az emberek: Felemelik a jobb kezüket, bal kezükkel pedig megfogják az orrukat.	Bordóországban így üdvözlik egymást az emberek: Felemelik a jobb kezüket, bal kezükkel pedig megfogják az orrukat.
Zöldországban így üdvözlik egymást az emberek: Mindkét kezükkel megfogják a fülcimpájukat, és közben jobb lábukkal dobbantanak egyet.	Kékországban így üdvözlik egymást az emberek: Mindkét kezükkel megfogják a fülcimpájukat, és közben jobb lábukkal dobbantanak egyet.
Sárgaországban így üdvözlik egymást az emberek: Lehajolnak, és megfogják mindkét bokájukat, fejükkel pedig megérintik a térdüket.	Narancssárgaországban így üdvözlik egymást az emberek: Lehajolnak, és megfogják mindkét bokájukat, fejükkel pedig megérintik a térdüket.
Feketeországban így üdvözlik egymást az emberek: Hátrateszik mindkét kezüket, s közben hangosan csettintgetnek nyelvükkel.	Fehérországban így üdvözlik egymást az emberek: Hátrateszik mindkét kezüket, s közben hangosan csettintgetnek nyelvükkel.
Szürkeországban így üdvözlik egymást az emberek: Leguggolnak, és kezet csókolnak az ismerősüknek.	Türkizországban így üdvözlik egymást az emberek: Leguggolnak, és kezet csókolnak az ismerősüknek.

6. Számozott kártya és kiejtés
A csoport létszámának megfelelő számú kártyát készítünk, és 1-től felfelé haladva egyesével megszámozzuk őket. Minden tanuló húz egy kártyát, és hangosan felolvassa a rajta álló számot. A páros, illetve a páratlan számú kártyák birtokosai kerülnek egy-egy csoportba. Ez az ötlet a csoport egyenlő arányú felezésre alkalmas (+/-1).

7. Szalag vagy zsinór
A terem közepére kihelyezünk egy hosszabb szalagot vagy zsinórt. Kijelöljük, hogy a szalagtól balra található a kávéivók térfele, tőle jobbra a teázóké. A tanulók saját italfogyasztási preferenciájuk alapján sorakoznak fel az egyik vagy másik térfélen. Az óra tervezésénél figyelembe kell venni, hogy ezzel a módszerrel valószínűleg nem egyenlő arányban oszlik meg a csoport.

6. MOZGÁSOS NYELVI JÁTÉKOK

6.1. A mozgásos nyelvi játékok célja

A mozgásos nyelvi játékok elsősorban a kinesztetikus tanulótípust szólítják meg, de általában a vegyes típusok is szívesen fogadják. A mozgásos nyelvi játékok nagyon hálás módszertani eszköznek bizonyulnak a nyelvórákon, hiszen nemcsak a különböző nyelvi készségeket gyakoroltatják, hanem csapatépítésre, a fáradt csoport felrázására, lazításra, stressz- és feszültségoldásra is kiválóan alkalmasak. A mozgásos nyelvi játékok címszó alatt nemcsak a konkrét mozgást igénylő játékok szerepelnek, hanem azok is, amelyeknél a csoport kihasználja az osztálytermet mint teret, tehát a nyelvtanulók nem a sorokba rendezett székeken, padokban ülnek, hanem szabadon mozognak a rendelkezésre álló térben.

6.2. Példák

J1 A játék neve: *Körbetapsolós*

Didaktikai cél: csapatépítés, a fáradt csoport felrázása, a kiejtés és a grammatika gyakoroltatása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: -----
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben állnak, a tanár a tőle jobbra álló diákhoz fordul, és egyet tapsolva köszönti: *Jó napot kívánok!*
2. A többiek ugyanígy folytatják a sort (egy taps, köszönés), mígnem valaki kettőt tapsol, és azt mondja, hogy *Viszontlátásra!*, s ezzel a másik irányba indítja a kört.
3. Innen aztán szintén egy tapssal kísérve jó napot kívánnak a tanulók egészen addig, míg valaki kettőt tapsol, és elköszönve irányt vált.

A játék további változatai:
A játék számos változatban játszható.

- Gyakoroltathatjuk a nyelvtant (pl. határozatlan igeragozás egy taps, határozott igeragozás két taps; melléknév egy taps, főnév két taps) és
- a szókincset is (egy adott gyűjtőfogalomhoz tartozó szó egy taps, a sorból kilógó „kakukktojás" két taps).

J2 A játék neve: *Tükröm, tükröm*

Didaktikai cél: a kiejtés gyakorlása, szótanulás, memorizálás
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: tükör
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. Az ábécé tanulásakor a tanulók körben ülnek, és hangosan felolvassák az ábécé egyes betűivel kezdődő szavakat.
2. Ezt követően a tanár a tőle jobbra ülő diáknak tükröt ad a kezébe.
3. A tanár egyesével sorolja az iménti szavakat, amelyeket a csoport kórusban ismétel. A tükröt tartó diák tudatosan figyeli saját szájmozgását a tükörben. A többiek gyakorlás közben becsukják szemüket, így pillantásukkal nem zavarják az éppen gyakorló társukat.
4. Néhány szó után a soron lévő diák továbbadja a tükröt a mellette ülő diáktársának. A tükör addig vándorol körbe, míg be nem párásodik.

A játék további változatai:

- A tanár magyarul mondja a szót, a tanulóknak pedig rá kell vágniuk annak idegen nyelvű megfelelőjét.
- A tanár az adott idegen (közvetítő) nyelven mondja a szót, a tanulóknak pedig rá kell vágniuk annak magyar megfelelőjét.

Megjegyzés: Kezdő csoportok az ábécé tanulásakor egy négyhasábos táblázattal ismerkedhetnek, amelyben az ábécé minden betűje mellett szerepel egy melléknév, egy főnév és egy ige. Az első 4-5 órán ezekkel a szavakkal lehet dolgozni. A fenti gyakorlat alkalmas e szavak kiejtésének gyakorlására, illetve jelentésük bevésésére.

J3 A játék neve: ***Papagáj***

Didaktikai cél: a kiejtés gyakorlása, szótanulás, memorizálás
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: stilizált papagáj kartonból vagy bármilyen játék papagáj
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben ülnek.
2. A tanár felmutatja a kartonból készült papagájt, ami jelzi, hogy mondatismétlős gyakorlat következik.
3. A tanár mond egy mondatot, majd megvárja, míg azt a csoport kórusban – lehetőleg hibátlanul – megismétli. A1-es szinten kezdhetünk egyszerű tőmondatokkal (pl. *A tanár éhes./Esik az eső./A diák tanul.*) vagy akár szavakkal is, A2-es szinttől pedig már összetett mondatokat is gyakoroltathatunk (pl. *Ma nem megyek futni, mert esik az eső./Nincs autóm, ezért vonattal utazom.*).

Megjegyzés: A tanítás során hasznosnak bizonyul, ha a tanárnak van néhány kelléke, amely egyezményes jelként bizonyos gyakorlattípusokat vezet be. Így nem kell minden alkalommal elmagyaráznia a szabályokat, hiszen a tanulók a tükröt vagy a papagájt megpillantván automatikusan tudják, milyen jellegű gyakorlat következik.

J4 A játék neve: ***Nálad a labda, mondj egy ...***

Didaktikai cél: ráhangolás, a szókincs gyakoroltatása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: labda
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. A diákok tanári segítséggel felírnak a táblára 3-4 gyűjtőfogalmat az eddig/a múlt órán tanult szavakhoz (pl. zöldség, gyümölcs, bútor, ruha).

2. A tanulók kört alkotnak, s egyikük beáll a kör közepére. Nála van a labda.
3. A középső tanuló a „*Nálad van a labda, mondj egy...*“ felszólítással odadobja a labdát a körben állók közül valakinek, s közben az előre megbeszélt gyűjtőfogalmak közül kiált egyet (pl. *Nálad van a labda, mondj egy gyümölcsöt!*).
4. A labdát elkapó tanulónak a megnevezett kategóriából kell egy szót mondania.
5. A többiek közben hangosan 10-ig számolnak, s ha ezidő alatt a játékosnak sikerül válaszolnia (pl. *körte*), akkor ő áll a kör közepére. Ha nem sikerül válaszolnia, zálogot ad, amit a végén valamilyen feladat teljesítésével kell kiváltania.

J5 A játék neve: *Öt érzék*

Didaktikai cél: A játék célja a már elsajátított szókincs gyakoroltatása. Kiválóan alkalmas csapatépítésre is, jó hangulatot teremt a tanteremben. Öt változatban is játszható, ezeket az alábbiakban külön-külön mutatom be.
Nyelvi szint: mindegyik változat A1–A2

a) Az első változat neve: *Öt érzék – a látás*

Kellékek: különféle apró tárgyak
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. A tanár egy tálcán kendővel letakarva bevisz az órára 10-12 tárgyat, melyekről tudja (feltételezi), hogy diákjai már ismerik magyar nevüket (pl. kulcs, óra, fénykép, könyv, toll, radír, CD, olló, keksz, kisautó, fésű, parfüm), de válogathat az előző órákon tanult témakörök (pl. élelmiszerek vagy iroda-/írószerek) szavaiból is.
2. Miután minden játékos elővette füzetét és tollát, leveszi a kendőt a tálcáról, s a tanulók 30 másodpercig alaposan szemügyre vehetik annak tartalmát.
3. Utána ismét letakarja a tálcát, s a tanulóknak egy percük van arra, hogy leírják a megjegyzett tárgyak nevét.
4. Utána leteszik a tollat, és egyenként felolvassák saját listájukat. Tárgyanként egy pont jár.

b) **A második változat neve:** ***Öt érzék – a hallás***

Kellékek: néhány nem törékeny tárgy
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. Beviszünk az órára öt-hat nem törékeny tárgyat (pl. kanalat, pénzérmét, könyvet, kavicsot, labdát).
2. A tanulóknak bekötjük a szemét, s ki kell találniuk, hogy éppen melyik tárgyat ejtjük le a földre.
3. Aki legelőször kiabálja be a tárgy nevét magyarul, pontot kap.

c) **A harmadik változat neve:** ***Öt érzék – a tapintás***

Kellékek: különféle tapintású, kisebb tárgyak
Játékidő: 10–15 perc
A játék leírása:

1. Egy zsákba beteszünk öt-hat különféle tapintású, kisebb tárgyat (pl. krétát, szivacsot, szappant, gesztenyét, gyertyát, gyufásskatulyát, ceruzát).
2. Mindegyik tanulónak bekötjük a szemét.
3. Egyenként belenyúlnak a zsákba, és megpróbálják azonosítani annak tartalmát.
4. A tárgyak nevét nem mondhatják ki hangosan, hanem a helyükre visszaérve leírják magyarul a füzetükbe, mely tárgyakat tartották a kezükben.
5. Az nyer, aki a legtöbb tárgyat ismeri fel.

d) A negyedik változat neve: ***Öt érzék – a szaglás***

Kellékek: illatukról könnyen felismerhető fűszerek, virágok, gyümölcsök
Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

1. Beviszünk az órára hat-hét fűszert, illetve évszaknak megfelelő virágot, gyümölcsöt (pl. borsot, köményt, pirospaprikát, gyöngyvirágot, szőlőt, narancsot).
2. A tanulókkal megbeszéljük a „kellékek“ magyar jelentését, majd egyszer megszagolhatják őket.
3. Ezután bekötjük a tanulók szemét, a tanár pedig sorban egy-egy fűszert/virágot/gyümölcsöt tart a tanulók orra alá.

4. A soros játékosnak az illatot felismerve meg kell neveznie annak forrását magyarul. (Pl. *Ez a bors./Szerintem ez a bors./Nem vagyok biztos benne, de szerintem ez a bors./Nem tudom, mit ez./Fogalmam sincs, mi ez.*)
5. Az nyer, aki a legtöbb illatot ismeri fel.

e) Az ötödik változat neve: *Öt érzék – az ízlelés*

Kellékek: 10-12, ízéről könnyen felismerhető élelmiszer
Játékidő: 20–25 perc
A játék leírása:

1. Beviszünk az órára 10-12, ízéről könnyen felismerhető élelmiszert (pl. sajtot, kenyeret, szalámit, cukrot, citromot, tojást, zöldpaprikát, mustárt, tejfölt, túrót).
2. A tanulók párban játszanak. Az egyik tanuló szemét bekötjük, a másik pedig a rendelkezésre álló élelmiszerekből egy-egy falatot ad társa szájába.
3. A bekötött szemű játékosnak meg kell mondania magyarul a megkóstolt élelmiszer nevét. (Pl. *Szerintem ez sajt./Sajtot eszem./Nagyon finom, de nem tudom a nevét magyarul.*)
4. Minden helyes válasz egy pontot ér. Az a pár nyer, amelyik a legtöbb pontot gyűjti össze.

Megjegyzés: Ez a játék mind az öt érzékszervi csatornára hat. Bár a mi szélességi körünkön a szaglás és az ízlelés nem játszik hangsúlyos szerepet a tanulásban, a nyelvtanulók nagyon kedvelik a játék mind az öt változatát.
Forrás: A játék egy-egy része külön is közismert, a *Játékok nagykönyve* ismerteti mind az ötöt.

J6 A játék neve: *Betűvadász*

Didaktikai cél: a magyar abc sajátosságainak (kétjegyű mássalhangzók, ékezetes magánhangzók) tudatosítása, ráhangolás
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: rövid újságcikk magyar napi- vagy hetilapból
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben ülnek a teremben, és mindenki kap egy-egy fénymásolatot ugyanarról a magyar nyelvű újságcikkről.
2. A tanár megkéri a tanulókat, hogy a rendelkezésre álló 2 perc alatt saját példányán mindenki karikázza be a megadott betűből (pl. *s*) az összeset.
3. Miután letelt az idő, a tanár összeszámolja a bekarikázott betűket. Minden helyes betűért egy pont jár.

Megjegyzés: A tanár a rendelkezésre álló időt a szöveg hosszúságának függvényében határozza meg. Ezzel a játékkal tudatosítható, hogy a magyarban a mássalhangzók két írásjegyből is állhatnak, a magánhangzók ékezetének pedig jelentésmegkülönböztető szerepe van. Ezért célszerű a magyar ábécére jellemző kétjegyű mássalhangzókat (*cs*, *gy*, *ny*, *sz*, *ty*, *zs*) vagy külön-külön az ezeket alkotó írásjegyeket (pl., *c*, *g*, *n*, *s*, *t*, *z*), illetve a rövid és hosszú magánhangzókat kikerestetni. Ha a tanár az *é*-t adja meg bejelölendő betűként, akkor a bekarikázott *e* betűk természetesen nem érvényesek. Ha az *s* betűk keresésére kéri meg a nyelvtanulókat, akkor hibának számít a *cs*, az *sz* és a *zs* kétjegyű mássalhangzóban bekarikázott *s* betű.
Forrás: A *Játékok nagykönyvéből* adaptált játék nyelvtanulóknak.

J7 A játék neve: *Futós diktálás*

Didaktikai cél: hallott szövegértés, kiejtés és íráskészség fejlesztése, tudatos nyelvhasználat elősegítése
Nyelvi szint: A2–B1
Kellélek: páronként egy diktálandó szöveg papír alapon
Játékidő: 10–15 perc

A játék leírása:

1. A tanóra kezdete előtt a tanár elrejt páronként egy-egy diktálandó szöveget (ahány pár lesz, annyi különböző szöveget kell elhelyezni a teremben, beszámozva vagy betűkkel megjelölve őket).
2. A tanulók párokat alkotnak (l. ötletek csoportbontáshoz), s mindegyik pár húz egy számot/betűt. A pár egyik tagja ülve marad, ő lesz az, akinek le kell írnia a szöveget, melyet a párja elmond neki. A másik tanulónak meg kell találnia a teremben az elrejtett szöveget, de nem nyúlhat hozzá.
3. A szöveget mondatonként vagy tagmondatonként, vagy akár szavanként le kell diktálnia a párjának. Ez azt jelenti, hogy a diktáló diák „ingázik" a szöveg és az „írnok" között.
4. Amikor végeztek, az eredetivel összehasonlítva ellenőrzik a leírt szöveget. Az a pár a nyertes, amelyik a legpontosabban, a legkevesebb hibával tudja leírni a szöveget.

Forrás: Vécsey Tímea (KRE MID 2018/2019) egy angoltanároknak tartott továbbképzésen ismerkedett meg az ötlettel, német nyelvterületen *Laufdiktat* néven ismert a játék.

J8 A játék neve: *Kakasviadal*

Didaktikai cél: csapatépítés, a kiejtés és a hallás utáni megértés gyakorlása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: öntapadós cédulák a csoport létszámának megfelelően
Játékidő: 5–10 perc

A játék leírása:

1. A tanár minden tanuló hátára ragaszt egy öntapadós cédulát, melyek tartalmát csak maga a játékos ismeri. A cédulákon az éppen gyakorolt szókincs függvényében állhat pl. egy-egy foglalkozásnév vagy tulajdonság, de akár egy szám is.
2. A játékosok féllábon ugrálva próbálják leolvasni a társaik hátán lévő feliratot.
3. Akinek elolvassák a céduláját, az kiesik a játékból.

Forrás: Közismert csapatépítő játék, többek között Héjjas–Váczy (1977: 9) gyűjteményében is szerepel.

J9 A játék neve: *Szólabda*

Didaktikai cél: csapatépítés, a helyes szórend, a szókincs, a kiejtés és a hallás utáni megértés gyakorlása
Nyelvi szint: A1, a fejlettebb változatok A2–B1
Kellékek: labda
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A csoport körben áll. A tanár odadobja a labdát az egyik diáknak, és kérdez tőle valamit. A kérdéseket felteheti tetszőleges egyvelegben vagy témák szerint (pl. bemutatkozás: *Hogy hívnak?, Hány éves vagy?, Milyen nemzetiségű vagy?, Mi a foglalkozásod?*) A diák – miközben elkapja a labdát –, válaszol a kérdésre.
2. Utána ő kérdez, és dobja tovább valamelyik társának a labdát.
3. Aki nem tud válaszolni, visszadobja a labdát a feladónak, és kiesik a játékból. A végén az lesz a győztes, aki minden kérdésre tudott válaszolni.

A játék további változatai:

- Nyelvtan gyakorlása: A tanár mond egy főnévi igenevet, az adott diáknak meg kell mondania az egyes szám 3. személyű szótári alakot (*dolgozni – dolgozik, enni – eszik, rajzolni – rajzol* stb.).
- Mondatalkotás vonzatos igékkel: A tanár mond egy igét, a diáknak pedig mondatot kell alkotnia vele (*csalódik – csalódtam a tanáromban, gondol – sokat gondolok a barátomra* stb.).

J10 A játék neve: *Kérdés-felelet játék*

Didaktikai cél: a kiejtés, a hallás utáni megértés gyakorlása, mondatalkotás, szókincs ismétlése
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: két kő (*Kérdés*, *Felelet*)
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A játékot két kővel játsszuk: az egyiken a *Kérdés*, a másikon a *Felelet* felirat áll.
   A tanár a két követ két, egymástól távol álló diáknak adja, akik – mindegy, melyik irányban – társaiknak körbeadják a köveket.
2. Amikor a tanár azt mondja, hogy *Stop!*, akkor az a játékos, akinél a *Kérdés* feliratú kő van, feltesz egy kérdést, akinél pedig a másik kő van, válaszol. A témát előre meghatározhatjuk, pl. bemutatkozás, család, étkezés, utazás.

J11 A játék neve: *Repül a, repül a ...*

Didaktikai cél, nyelvi fókusz: a szókincs, a hallás utáni megértés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: -------
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A csoport körben ül. A tanár – az ismert gyerekjátékot segítségül hívva – különféle állításokat mond.
2. Ha igaz a szóra az állítás, a tanulók felteszik a kezüket. Pl. Repül a, repül a ház, *a fecske, a madár*, az autó ... Palacsintát eszik *a nagymama*, a szekrény, *a tanuló, az orvos*, az asztal... A virág színe *kék*, *sárga*, hosszú, *piros*, hideg...

Forrás: A gyerekekkel játszott játék alapján adaptáltam nyelvtanulóknak, de a leírás *Rászavazunk* néven Héjjas–Váczy (1977: 34) gyűjteményében is szerepel.

J12 A játék neve: *Tapsolj, ha helyes!*

Didaktikai cél: a szókincs, a nyelvtan és a hallás utáni megértés gyakorlása
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: -------

Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A csoport körben áll. A játék elején meghatározzuk, hogy mely szavaknál kell tapsolni (pl. az igék kategóriájából – az egyes szám 1. személyű igealakoknál, a melléknevek kategóriájából – a színeknél, az igék kategóriájából – az ikes igéknél stb.).
2. A tanár hangosan szavakat sorol fel az adott kategóriából, s a diákok az előre meghatározott szabály alapján tapsolnak az egyes szavaknál (pl. alszik, *látok*, *keresem*, utaztok, várnak, *élek*, olvassák).

Forrás: Közismert játék, Héjjas–Váczy (1977: 35) gyűjteményében hasonló néven szerepel.

J13 A játék neve: *Stop*

Didaktikai cél: a szókincs bővítése és a kiejtés gyakorlása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: ------
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben állnak, s kórusban mondják a magyar ábécét.
2. Ahol a tanár azt mondja, hogy *Stop!*, az általa felszólított diáknak az épp elhangzott betűvel kezdődő szót kell mondania.
3. Aki nem tud ilyen szót mondani, zálogot ad, és a végén feladattal válthatja ki.

Megjegyzés: A játék során leszűkíthetjük a szófajt pl. csak igékre, csak melléknevekre, de leszűkíthetjük a témát is (pl. utazás, evés-ivás).

J14 A játék neve: *Idővonal*

Didaktikai cél: a szókincs, szórend, nyelvtan és a kiejtés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: madzag/kötél/szalag
Játékidő: 10–15 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben állnak, a tanár letesz a földre egy hosszabb madzagot/kötelet/szalagot.
2. A tanulók a teremben körbejárva, egymás születési idejét kiderítve a kötél egyik végétől (legfiatalabb) kezdve időrendi sorrendben felsorakoznak. (Lehetséges kérdések: *Mikor születtél? Hányadikán születtél? Mikor van a születésnapod? Melyik hónapban, melyik évben születtél?* stb.).

A játék további változata:

- A tanulók aszerint sorakoznak fel időrendi sorrendben, hogy ki mikor kelt fel, ki mikor feküdt le, mikor ebédelt stb.

Megjegyzés: Ez a gyakorlat kiválóan alkalmas az évszám, a dátum, különböző időhatározók gyakoroltatására.

J15 A játék neve: *Levelet hozott a postás*

Didaktikai cél: vonatkozó mondatok és a hallás utáni megértés gyakorlása, a hallás utáni megértés és a kiejtés gyakorlása
Nyelvi szint: B1–B2
Kellékek: *-------*
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben állnak, egyvalaki (a postás) középen.
2. A postás hangosan mondja: *Levelet hozott a postás annak, akinek*

barna haja van, aki szereti a palacsintát stb. (Olyan dolgot kell mondania, amely rá is jellemző).

3. Ezután azok a tanulók, akikre ráillik az elhangzott mondat, helyet cserélnek, akinek nem jut a körben hely, középre kerül, s ő lesz a postás.

J16 A játék neve: *Kezdd ugyanúgy!*

Didaktikai cél: szókincsbővítés
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: -------
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók két csoportot alkotnak (l. ötletek a csoportbontáshoz), s egy-egy vizuáltábla köré csoportosulnak.
2. A tanár megad egy betűt, s a tanulóknak azzal a betűvel kezdődő szavakat kell gyűjteniük.

A játék további változata:

- A tanár megad egy szót, s azzal szócsaládokat kell képezni (pl. *rend – rendes, rendetlen, rendel, rendező, megrendel* stb.)

J17 A játék neve: *Pókháló*

Didaktikai cél: szókincsbővítés
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: kőből/kartonpapírból készült betűkészlet,
a Betűtorony nevű játék
játék betűkészlete vagy tábla
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. A tanár mond egy szót.
2. A diákok kirakják ezt a szót a betűkészlet betűiből.
3. Majd mindenki hozzáír egy-egy újabb szót az alapszó egyes betűit

felhasználva. Aszerint, hogy az alapszó melyik betűjét használják fel, bővítik a pókhálót minden irányban.

Megjegyzés: Ha nem áll rendelkezésre betűkészlet, akkor a játék osztálytermi táblán is játszható.

1. A tanár felír egy szót a táblára.
2. A diákok egymás után kimennek a táblához, és mindenki felír egy újabb szót az alapszó egyes betűit felhasználva. Aszerint, hogy az alapszó melyik betűjét használják fel, bővítik a pókhálót minden irányban.

A játékot két csoportban is lehet játszani, ebben az esetben kettéosztjuk a táblát, s mindegyik csapat a saját térfelén dolgozik.

Forrás: A játék *scrabble* néven is közismert játék, a táblás változat leírása Héjjas–Váczy (1977: 20) gyűjteményében is szerepel.

J18 A játék neve: *Rajtad a sor*

Didaktikai cél: vítés, mondatalkotás, a kiejtés és a hallás utáni értés fejlesztése

Nyelvi szint: B1–B2

Kellékek: kis labda vagy egy *Rajtad a sor!* feliratú kő

Játékidő: 15 perc

A játék leírása:

1. A tanulók kört alkotnak, s megbeszélik, melyik ismert történetet/mesét akarják közösen felidézni.
2. A tanár odaadja az egyik diáknak a *Rajtad a sor!* feliratú követ, aki elkezdi mesélni a történetet.
3. A diák két-három mondat után továbbadja a követ egyik társának (nem okvetlenül a mellette ülőnek), aki folytatja a sztorit. Mindig az fűzi tovább a történetet, akinél épp a kő van.

A játék további változata:

- A tanulók megegyezhetnek abban is, hogy egy bizonyos témában spontán kitalált történetet szőnek közösen.

Megjegyzés: Ez a gyakorlat spontán megnyilvánulásra készteti a tanulókat, hiszen nem tudják, ki mikor kerül sorra.

J19 A játék neve: *Csendes posta*

Didaktikai cél: a kiejtés, a hallás utáni megértés gyakorlása, memorizálás, mondatalkotás
Nyelvi szint: A2–B1, illetve a haladó változat C1–C2
Kellékek: -------
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók kört alkotnak.
2. A kezdő játékos egy mondatot súg a tőle jobbra álló társa fülébe, aki a mondatot továbbsúgja a mellette állónak, s így folytatódik a sor.
3. Az utolsó játékos hangosan elismétli, amit hallott. Összevetjük, mi lett az első mondatból.

A játék további változata:

- Haladóknál (tolmácshallgatóknál) cikket fordíttatunk. Egy diák a teremben marad, a többiek kimennek. A tanár felolvassa a magyar nyelvű cikket, a bent lévő diák jegyzetel, és amikor behívjuk a második diákot, akkor az adott idegen nyelvre tolmácsolja neki a hallott szöveget. A második diák jegyzetel. Utána behívjuk a harmadik diákot, akinek a második diák letolmácsolja a hallottakat magyarra. Már 4-5 diák esetén is vicces torzítások születnek.

J20 A játék neve: *Mit teszel a bőröndbe?*

Didaktikai cél: szókincsbővítés és -bevésés, tárgyeset gyakorlása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: egy szimbólikus játékbőrönd vagy táska
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben ülnek, középre be lehet tenni a kisbőröndöt vagy a táskát.
2. A tanár kezdi a sort: *Szabadságra megyek, és egy pulóvert teszek a bőröndbe.*
3. A mellette ülő diák megismétli ezt, és hozzátesz még egy dolgot: *Szabadságra megyek, és egy pulóvert, egy rövidnadrágot teszek a bőröndbe.*

4. A tanulók így folytatják, míg mindenki sorra nem kerül. Ha valamelyik tanuló elakad, a többiek segítenek neki.

Megjegyzés: Ha a csoport tanulta már a határozott ragozást, akkor lehet határozott tárgyakkal is játszani.

J21 A játék neve: ***Válassz képet!***

Didaktikai cél: szókincsbővítés, beszédkészség javítása
Nyelvi szint: A2–B2
Kellékek: kinagyított, falra ragasztható képek az adott témában, ragasztó
Játékidő: 15 perc
A játék leírása:

1. A tanteremben kiteszünk a falra 3-4 kinagyított képet az adott témában. (Pl. utazás témában kiragasztunk egy tengerparti képet, egy alpesi menedékházat és egy vidéki parasztházat ábrázoló képet.)
2. A tanulók feladata, hogy álljanak oda ahhoz a képhez, amely megfelel az érdeklődési körülnek, s amelyről mesélni szeretnének.
3. Miután a tanulók felsorakoztak az egyes képek előtt, csoportonként gondolattérképet készítenek az adott témában, majd közösen, egymást váltva mesélnek a képről.

J22 A játék neve: ***Karaoke***

Didaktikai cél: csapatépítés, lazítás, a kiejtés javítása, magyar kultúraismeret
Nyelvi szint: B1–C2
Kellékek: laptop, internetcsatlakozás, esetleg kivetítő
Játékidő: 5–10 perc
A játék leírása:

- A tanár a diákokkal közösen keres magyar feliratos zeneszámokat a YouTube-on, s a vállalkozó szellemű csoportban mindenki együtt énekel.

7. TÁRSASJÁTÉKOK

7.1. A kifejezetten a nyelvi készségek fejlesztésére készült társasjátékok és párban is játszható nyelvi játékok célja

A kifejezetten a nyelvi készségek fejlesztésére szánt társasjátékokat a nyelvtanulás folyamatát és kihívásait jól ismerő módszertani szakemberek, gyakorló tanárok készítik. A játékok célja, hogy a mindenkori didaktikai célt követve gyakoroltassák, fejlesszék az egyes nyelvi készségeket. A játékok többsége a tanár elképzelése szerint tovább alakítható, és a csoport igényeire szabható. Legtöbbjük egyszerre több készséget is fejleszt, és több nyelvi szinten is játszható.

Az alábbiakban néhány „prototípust" mutatok be.

1. A **dobókockás, lépegetős társasjátékok** (2.–8. ábra) előnye, hogy nem nagy az eszközigényük. Csupán dobókockára, néhány bábura (pénzérmére/gombra), és magára a játéktáblára (lapra) van szükség.

A játékszabályok is egyszerűek: a játékosoknak bizonyos mezőkre érve egy-egy nyelvi feladatot kell megoldaniuk. Olykor kimaradnak a dobásból, a *létra és csúszda* típusú feladatoknál (3., 4. ábra) pedig

át is ugorhatnak, vagy vissza is eshetnek néhány mezőt. Az nyer, aki előbb ér célba.

Ezek a játékok gyakoroltathatják az aktuális szókincset, vagy játékosan drillezhetik a nyelvtant. Mivel a tanulóknak a feladatot hangosan fel is kell olvasniuk, illetve a választ is el kell mondaniuk, fejlődik a kiejtésük, illetve a hallás utáni értésük is. A tanulók a kommunikáció és a pragmatika terén is pallérozhatják tudásukat, ha játék közben a célnyelven beszélgetnek egymással (*most én jövök*, *most rajtad a sor*, *egyszer kimaradsz a dobásból* stb.)

A lépegetős játékok kiegészülhetnek kártyákkal is – ilyenkor a kártyán szereplő kérdések megválaszolása is a játék részét képezi.

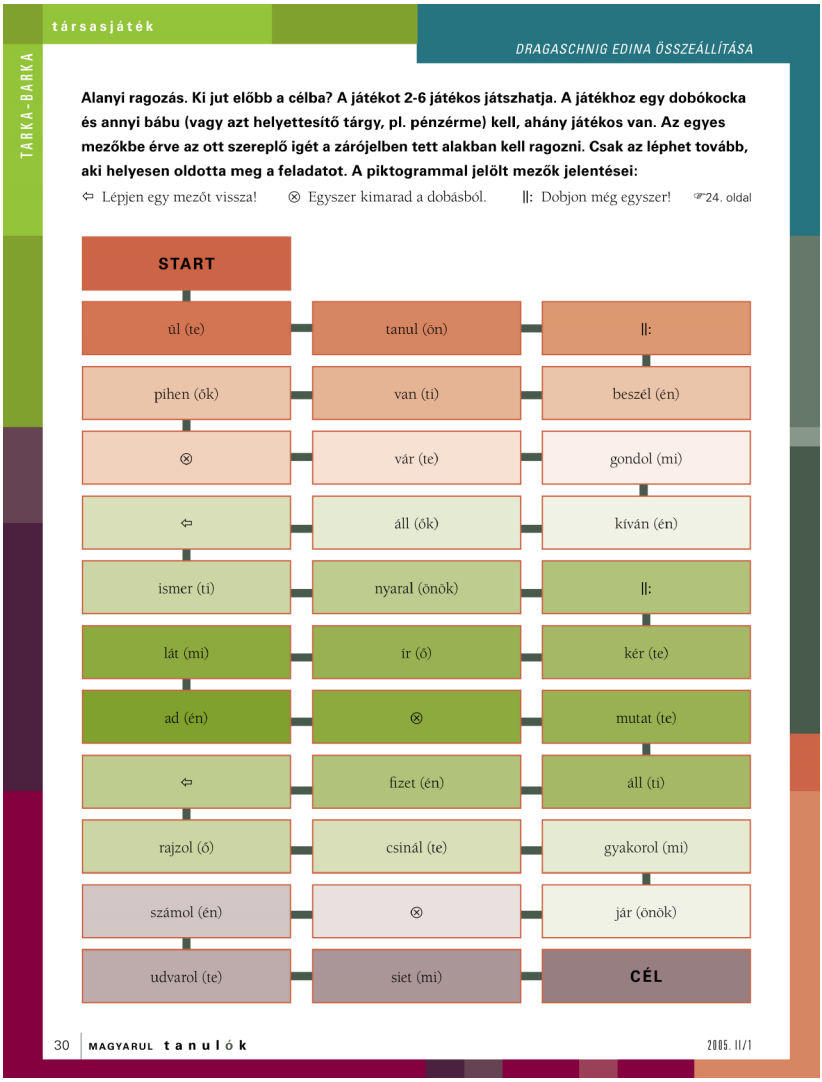
2. Kedveltek a **Keresd meg a különbséget!** (11. ábra), illetve a **Keresd meg a tárgyakat a képen!** típusú játékok is, amelyek kiválóan alkalmasak a párbeszéd, az interakció gyakoroltatására.
3. **Információhiányra épülő kérdés-felelet (kirakós) játék** (*Wechselspiel, jigsaw task*) (9., 10. ábra). A magyar mint idegen nyelv tanításának egyik fő célja, hogy a nyelvtanulók minél előbb részt tudjanak venni a mindennapi valós interakciókban – ehhez elsősorban a kommunikatív kompetencia fejlesztésére van szükség. Erre kiválóan alkalmas a játékosok eltérő információira épülő kérdés-felelet játék. A és B játékos (vagy csapat) csak az információk egy részével rendelkezik. E kölcsönös információhiány (*information gap*) áthidalására kérdéseket tesznek fel egymásnak, s saját feladatlapjukra beírják a válaszokat, amelyek alapján teljes képet kapnak az egészről. Az információhiány áthidalása valósághű, értelmes osztálytermi gyakorlatot eredményez, s a tanulókat spontán beszédre ösztönzi (vö. Bárdos 2003, Dreke–Lind 2017). Ez a játék felettébb alkalmas az erős progresszióval dolgozó csoportokban.
4. A **Keresd meg a megfelelőjét**! típusú nyelvi játék (12. ábra) akár több közvetítőnyelvvel is játszható, és az épp aktuális szókincsre is adaptálható. Kifejezetten iskolázza a kiejtést és a hallás utáni értést, hiszen a soron levő tanulónak a keresett kifejezést hangosan fel kell olvasnia, a többieknek pedig meg kell érteniük.
5. **Lyukas szöveget** bármely olvasmányból készíthetünk a szövegben előforduló szókincs bevésésére (pl. Nyolc gyerekkel tanyán ÚJ). A kiejtést és a hallás utáni értést is lehet gyakoroltatni oly módon, hogy két tanuló/csoport kölcsönösen felolvassa egymásnak az A

és B lyukas szöveget, s mindenki beírja az saját lapján a hiányzó szavakat (ebben az esetben ugyanaz a szöveg szolgál a két lyukas szöveg alapjául, viszont a két lapon nem ugyanazok a szavak hiányoznak). A tanulóknak felettébb hegyezniük kell a fülüket, hogy társuk előadásában megértsék a hiányzó szavakat (Nyolc gyerekkel tanyán A és B változata).

6. Több nyelvi játék alapja **színes kép** (13. ábra) vagy egyszerű **fekete-fehér rajz**. Ezek általában a szókincs és a kommunikációs készség fejlesztését szolgálják, mivel a nyelvtanulóknak egy-egy megadott témáról véleményt kell mondaniuk, mondatokat kell alkotniuk. Ezeket a feladatokat pármunkában vagy kis csoportokban is végezhetik. A képekhez kapcsolódhatnak igaz-hamis állítások (14. ábra), vagy – hanganyaggal/felolvasással párosítva – bizonyos tárgyak, elhangzott szavak/fogalmak beazonosítása.
7. Természetesen kedvelt nyelvi játékok a **keresztrejtvények** (15. ábra), **elrejtett szavak, szóvadászat** (16., 17. ábra), amelyek általában az elmemozgató nyelvi játékok mintájára egyszerűsített formában készülnek, s lehetővé teszik, hogy a nyelvtanulók az éppen aktuális tananyagra és szókincsre összpontosítva tegyék próbára tudásukat.
8. A **kép-szó** (18. ábra), **kép-mondat párosítás** (19. ábra) is népszerű az olvasásértés fejlesztésére és a szókincs bevésésére, s visszaköszön a kártyajátékoknál is.
9. Az írás gyakoroltatására készültek a kép alapján behelyettesítendő **hiányos szövegek** (20., 21. ábra), illetve a betűhiányos szóképek (pl. hiányzó magánhangzók, 22. ábra).
10. Népszerűek a szókincsgyűjtő ötletrohamhoz készült **stilizált virágok, zsákok, lepkék (**23–26. ábra). Ezeket ki lehet nagyítani, és akár a falra kifüggesztve – a kinesztetikus tanulótípus által kedvelt mozgásos elemmel kiegészítve – is kitölthetők. A szavakat különböző rendezőelv mentén gyűjthetik a tanulók: egy bizonyos utó- vagy előtaghoz kapcsolható szavakat, ellentétpárokat stb.

Az 1–5. típusú játékok párban és kis csoportban is játszhatók, a 6-10. pont játékai pedig a pármunkán kívül egyéni munkában is bevethetők.

7.2. Példák



társasjáték

TARKA-BARKA

DRAGASCHNIG EDINA ÖSSZEÁLLÍTÁSA

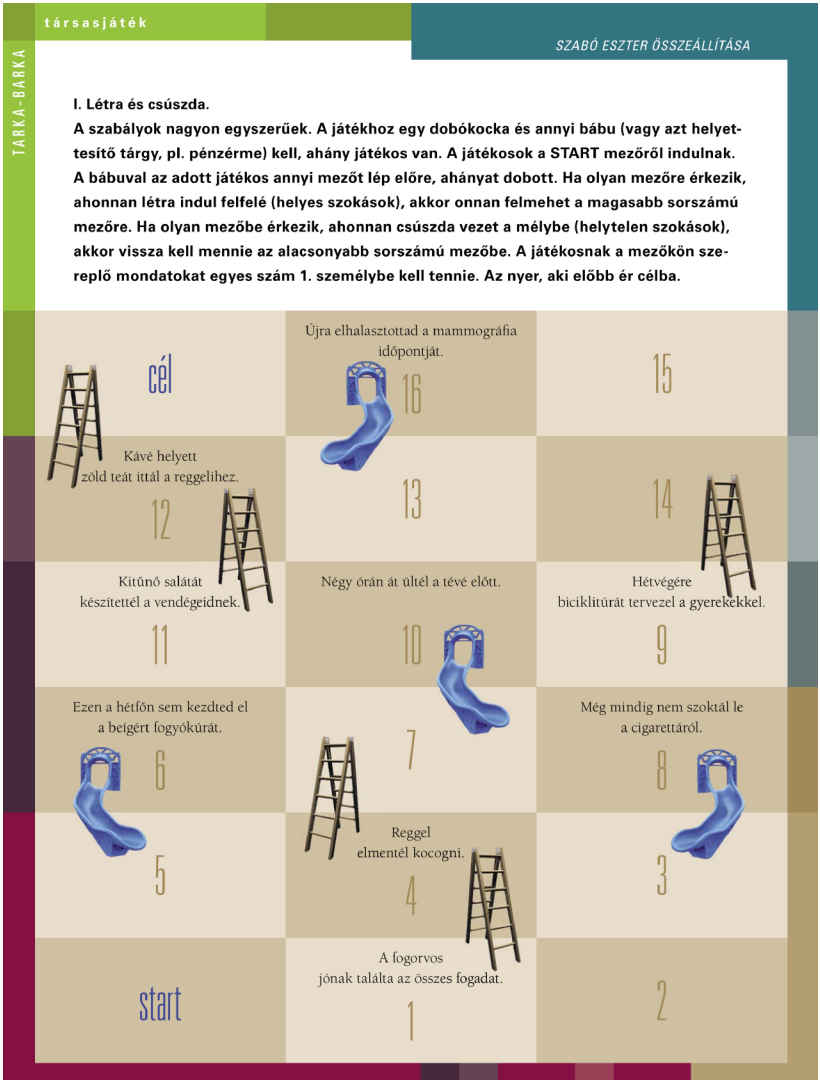
Alanyi ragozás. Ki jut előbb a célba? A játékot 2-6 játékos játszhatja. A játékhoz egy dobókocka és annyi bábu (vagy azt helyettesítő tárgy, pl. pénzérme) kell, ahány játékos van. Az egyes mezőkbe érve az ott szereplő igét a zárójelben tett alakban kell ragozni. Csak az léphet tovább, aki helyesen oldotta meg a feladatot. A piktogrammal jelölt mezők jelentései:

⇦ Lépjen egy mezőt vissza! ⊗ Egyszer kimarad a dobásból. ‖: Dobjon még egyszer! ☞24. oldal

START		
úl (te)	tanul (ön)	‖:
pihen (ők)	van (ti)	beszél (én)
⊗	vár (te)	gondol (mi)
⇦	áll (ők)	kíván (én)
ismer (ti)	nyaral (önök)	‖:
lát (mi)	ír (ő)	kér (te)
ad (én)	⊗	mutat (te)
⇦	fizet (én)	áll (ti)
rajzol (ő)	csinál (te)	gyakorol (mi)
számol (én)	⊗	jár (önök)
udvarol (te)	siet (mi)	CÉL

30 MAGYARUL tanulók 2005. II/1

2. ábra: Dobókockás, lépegetős társasjáték a nyelvtan gyakoroltatására (A1–A2)



3. ábra: Létra és csúszda típusú játék
a beszédkészség és a nyelvtan fejlesztésére (A2–B1)

társasjáték

SZITA SZILVIA ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Vörösbort kérsz vagy fehérbort ?

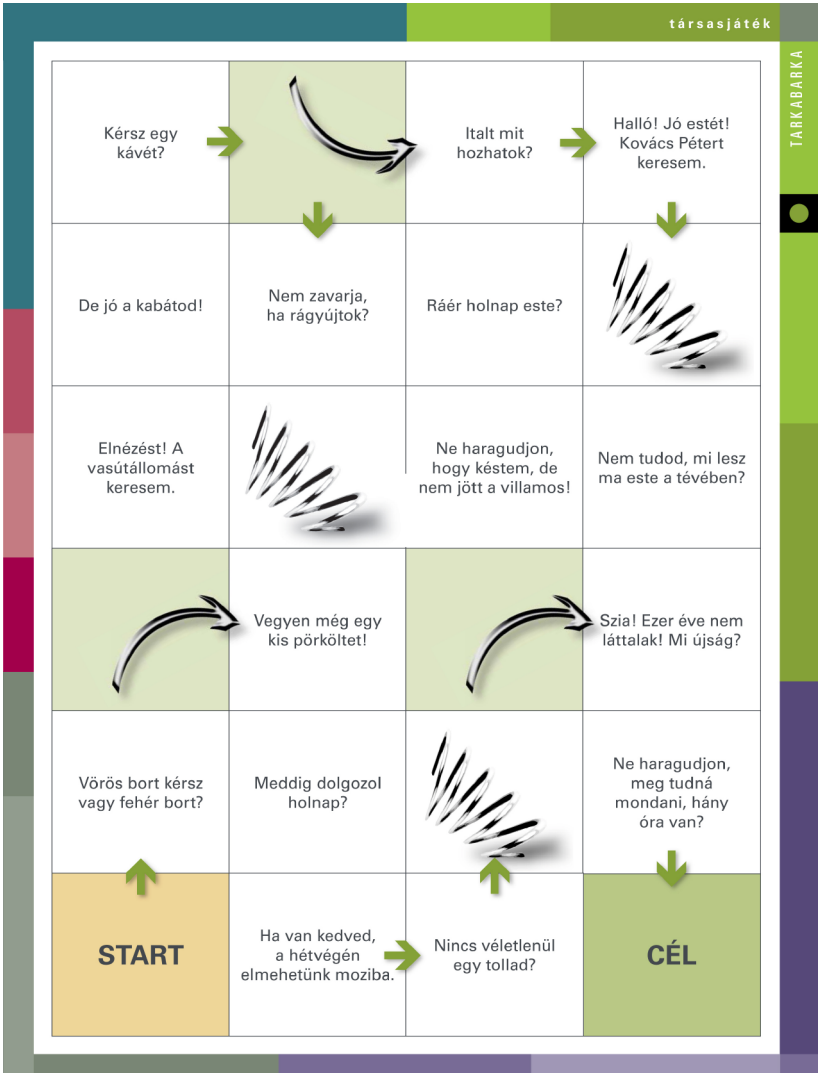
(*Szint : Kezdő-középhaladó)*

Játékidő : 20-25 perc

A játék célja: Egyszerű szituációk gyakorlása, mondatintonáció.

A játék menete: A játékosokat két-három fős csapatokra osztjuk. A csapatok egy kisebb tárgyat (bábut, pénzérmét) helyeznek a Start mezőre. Ahányat dobnak, annyit haladnak előre. A legtöbb játékmezőben egy-egy kérdés található, amelyet a mezőre érkező csapatnak meg kell válaszolnia. (A kérdést a tanár vagy a játékosoktól balra ülő csapat egyik tagja is felteheti.)
A csapatnak értelemszerűen az a feladata, hogy megfelelően reagáljon az adott helyzetben.
A rugóval jelölt mezőkről a csapat előre-, a nyíllal jelöltekről pedig visszalép néhány mezőt.
Az győz, aki először ér célba.

Megjegyzés
Hasznos, ha a szituációt a tanulók gesztusokkal is kísérik, hiszen a gesztusnyelv, a megfelelő arckifejezés, vagyis a nonverbális kommunikáció az itt felsorolt élethelyzetnek éppúgy alapeleme, mint a szavak.
Nehezíthető a játék azzal, hogy az a csapat, aki a kérdést kapja, nem látja a kérdést, csak hallja. Ezzel a hallásértés is fejleszthető, bár a játék menete határozottan lelassul.



4. ábra: Létra és csúszda típusú társasjáték a beszédkészség fejlesztésére (A2–B1)

társasjáték

TARKABARKA

A játékot 2-6 játékos játszhatja. A játékhoz egy dobókocka és annyi bábu kell, ahány játékos van. A színeket ábrázoló mezőkre érve a játékosnak az adott színnel egy szólást vagy egy színes igét tartalmazó mondatot kell mondania.

Példa: fehér = A kollégám tegnap kimutatta a foga fehérjét. / A vízen fehérlik a sok vitorla.

Az nyer, aki elsőként ér célba.

5. ábra: Dobókockás, lépegetős játék
a szókincs és az idiómák gyakoroltatására (B2–C2)

társasjáték

TÁRKABARKA

KOVÁCS TÜNDE ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A játékot 2-6 játékos játszhatja. A játékhoz egy dobókocka és annyi bábu kell, ahány játékos van. A hulladékfajtákat ábrázoló mezőkre érve a játékosnak meg kell mondania, hova dobja a hulladékot. Példamondatok: *A müzlisdobozt a papír jelzésű konténerbe dobom. A banán szerves hulladék, ezért komposztálható/a komposztra dobom. A régi fénycső veszélyes hulladék, ezért a hulladékudvarban adom le.*
Az nyer, aki elsőként ér célba.

6. ábra: Dobókockás, lépegetős játék
a szókincs és a beszédkészség fejlesztésére (B2–C2)

J23 A játék neve: ***Mesélj magadról!***

Didaktikai cél: a szókincs és a kommunikáció fejlesztése
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: dobókocka (több darab), kinyomtatott társasjáték (annyi példányban, hogy a tanulók párban tudjanak dolgozni)
A játék leírása:

1. A tanulók párokba rendeződnek. Minden pár kap egy kinyomtatott társasjátékot és egy dobókockát.
2. Minden kérdéshez kétszer kell dobni. Az első dobás száma jelenti a vízszintes sort, a második a függőleges sort. Például: Ha a játékos először ötöt, másodszor pedig kettőt dobott, akkor megkeresi a vízszintes 5. sorban és a függőleges 2. sorban lévő kérdést, s hangosan felteszi társának: *Hogy hívják apukádat?*
3. A másik játékos válaszol a kérdésre, majd ő dob. Közben kölcsönösen megjegyzik, hogy mit mondott a társuk.
4. A játék végén néhány mondatban bemutatják a társukat.

Forrás: A játékot Varjú Krisztina (MID 2018/2019, Beregszász) készítette.

	1	2	3	4	5	6
1	Hogy hívnak?	Milyen filmeket szeretsz?	Melyik a kedvenc színed?	Melyik a kedvenc ünneped? Miért?	Hogy hívják anyukádat?	Mit csinálsz vasárnaponként?
2	Hány éves vagy?	Van kutyád?	Milyen zenét hallgatsz?	Mikor szoktál felkelni?	Hogy hívják apukádat?	Mi a kedvenc deszszerted?
3	Hol élsz?	Szeretsz sétálni?	Milyen közlekedési eszközökkel utaztál már?	Mit szeretsz olvasni?	Van testvéred? Hogy hívják?	Jártál már Budapesten?
4	Hol tanulsz/dolgozol?	Mi a kedvenc ételed?	Van cicád?	Mi a hobbid?	Hányan vagytok a családban?	Mikor szoktál lefeküdni aludni?
5	Melyik a kedvenc évszakod? Miért?	Mit csinálsz a szabadidődben?	Másztál már hegyet?	Melyik a kedvenc napszakod, miért?	Vannak gyerekeid?	Mit csinálsz szombatonként?
6	Szeretsz internetezni? Miért? Miért nem?	Melyik a kedvenc állatod?	Sportolsz? Ha igen, akkor mit?	Mit szeretsz reggelizni?	Van férjed/feleséged?	Milyen nyelveket beszélsz?

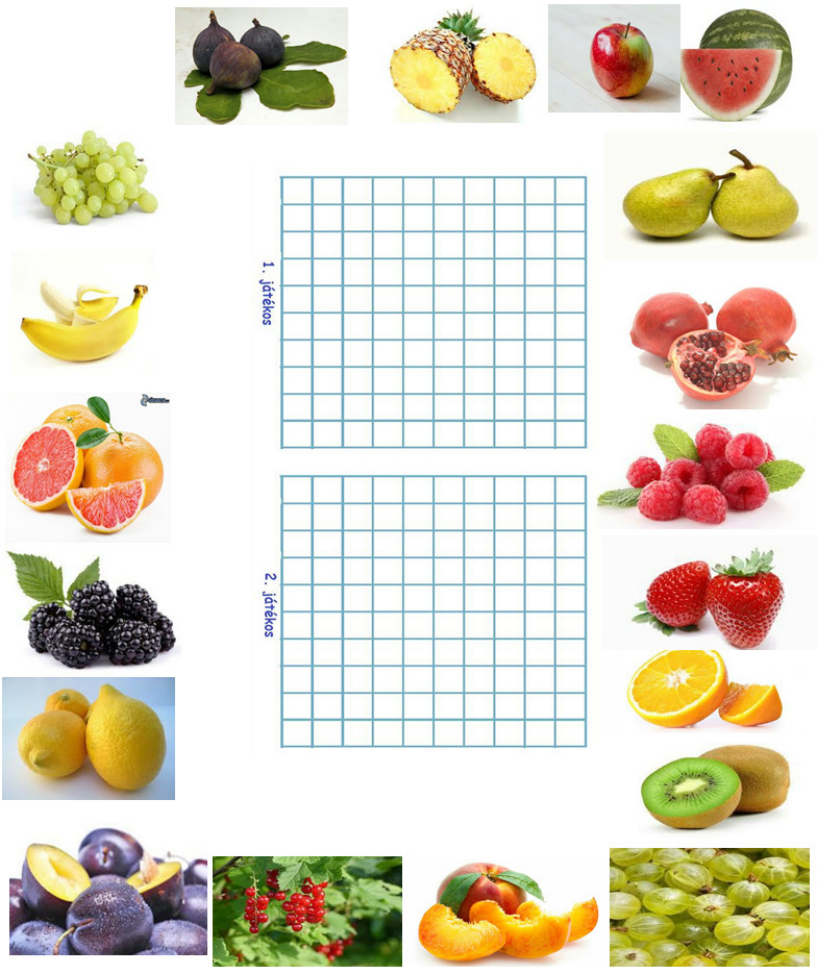
7. ábra: Mesélj magadról! – dobókockás társasjáték

J24 A játék neve: ***Területfoglaló***

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, koncentrációs képesség fejlesztése, emlékezetfejlesztés
Szint: A1–A2
Kellékek: játéktábla, dobókocka, bábuk, piros és kék korongok
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. Az kezd, aki nagyobbat dob a dobókockával. Az egyik játékos kék korongokat kap, a másik pirosat. Ahányat dob a játékos, annyit lép.
2. Ha az adott mezőre lépve meg tudja mondani a gyümölcs nevét, leteheti a saját színű korongját középre a saját mezőjébe. Ha nem jut eszébe a gyümölcs neve, a játék ugyanúgy folytatódik, de nem tehet le korongot.
3. Az nyer, aki 5 perc alatt több színes korongot gyűjtött.

Forrás: A játékot Imre Éva (MID 2018/2019, Beregszász) készítette.



8. ábra: Területfoglaló – dobókockás társasjáték

J25 A játék neve: ***Milyen messze van?***
(információhiányra épülő kérdés-felelet játék)

Didaktikai cél: számok gyakorlása, *-tól*, *-től* használata, kérdésfeltevés, kiejtés (magyar városok nevei), országismeret
Szint: A1–A2
Kellékek: A és B munkalap
Játékidő: kb. 20-25 perc
A játék leírása

1. Elmagyarázzuk a diákoknak, hogy Magyarország nagyobb városai/megyeszékhelyei közötti távolságokkal fognak játszani. A táblázataikból hiányzó távolságokat egymástól tudják megkérdezni.
2. Előkészítés:

- a városok neveinek felolvasása, a kiejtés korrigálása
- a számok átismétlése 1–1000-ig
- a kérdésfeltevés és válaszadás előkészítése a munkalapokon szereplő minta segítségével:
  kérdőszók: *Milyen messze / Hány kilométerre van?*

  A – *Milyen messze van Budapesttől Kecskemét?*
  B – *81 kilométerre.*

  B – *Hány kilométerre van Békéscsabától Miskolc?*
  A – *235 kilométerre.*

3. Játék, a munkalap kitöltése.

A játék további változatai:
Fokozás gyakorlása: pl. *Mely városok között van a legnagyobb/legkisebb távolság? Mely városok vannak egyforma távolságra? Mely városnak van a legnehezebb/legszebb/legrövidebb/leghosszabb neve?*
Forrás: A játékot Gajdos Zsuzsanna (KRE MID 2018/2019) készítette az alábbi források felhasználásával:

http://www.psoft.hu/termekek/telepules-matrix.html
http://lazarus.elte.hu/gb/general/hungary.gif
Mª Ángeles Palomino 1998. DUAL Pretextos para hablar.EDELSA, Madrid

TÁVOLSÁGOK

Milyen messze van?
Hány kilométerre van?

A – Milyen messze van Budapesttől Kecskemét?
B – 81 kilométerre.

I.

Települések távolsága közúton (km)	Budapest	Békéscsaba	Debrecen	Eger	Győr	Kaposvár	Kecskemét	Miskolc	Nyíregyháza	Pécs	Salgótarján	Szeged	Székesfehérvár	Szekszárd	Szolnok	Szombathely	Tatabánya	Veszprém	Zalaegerszeg
Budapest		216	231	158	126	189		177	234	205	109	165	67	153	108	231	62	111	233
Békéscsaba	216		137	200	340	323	136	235	187	285	260	103	278	241	119	442	276	322	443
Debrecen	231	137		136	354	417	182	108	49		189	227	295	301	132	459	290	338	460
Eger	158	200	136		280	344	171	71		359	107	257	221	307	137	385	217	265	387
Győr	126	340	354	280		203	205	299	356	301	231	288	88	248	232	121	66	81	155
Kaposvár	189	323	417	344	203		188	362	419	64	295	219	127	91	292	175	189	123	124
Kecskemét	81	136	182	171	205	188		190	232	171	179	86	142		57	306	140	186	307
Miskolc	177	235	108	71	299	362	190		111	378	119	276		326	156	404	235	284	406
Nyíregyháza	234	187	49	139		419	232	111		435	191	277	297	383	182	461	293	341	463
Pécs	205	285	353	359	301	64	171	378	435		311	182	158	61	228	238	237	154	
Salgótarján	109	260	189		231	295	179	119	191	311		263	172	258	148	337	168	216	338
Szeged	165	103	227	257	288	219	86	276	277	182	263		226	139	122	390	225	270	391
Székesfehérvár		278	295	221	88	127	142	240	297	158	172	226		107	170	165	62	45	170
Szekszárd	153	241	301	307	248	91	118	326	383	61	258	139	107		176	245	184	125	214
Szolnok	108	119	132	137	232	292	57	156	182	228	148	122	170	176		334	168		335
Szombathely	231	442	459	385	121	175	306	404	461	238	337	390	165	245	334		172	121	67
Tatabánya	62	276	290	217	66	189	140	235	293	237	168	225	62	184	168			102	206
Veszprém		322	338	265	81	123	186	284	341	154	216	270	45	125	214	121	102		126
Zalaegerszeg	233	443	460	387	155	124	307	406	463	186	338	391	170	214	335	67	206	126	

TÁVOLSÁGOK
Milyen messze van?
Hány kilométerre van?
A – Hány kilométerre van Békéscsabától Miskolc?
B – 235 kilométerre.

II.

Települések távolsága közúton (km)	Budapest	Békéscsaba	Debrecen	Eger	Győr	Kaposvár	Kecskemét	Miskolc	Nyíregyháza	Pécs	Salgótarján	Szeged	Székesfehérvár	Szekszárd	Szolnok	Szombathely	Tatabánya	Veszprém	Zalaegerszeg
Budapest		216	231	158	126	189	81	177	234	205	109	165	67	153	108	231	62	111	233
Békéscsaba	216		137	200	340	323	136		187	285	260	103	278	241	119	442	276	322	443
Debrecen	231	137		136	354	417	182	108	49	353	189	227	295	301	132	459		338	460
Eger	158	200	136		280	344	171	71	139	359	107	257	221	307	137	385	217	265	387
Győr	126	340	354	280		203	205	299	356	301	231		88	248	232	121	66	81	155
Kaposvár	189		417	344	203		188	362	419	64	295	219	127	91	292	175	189	123	124
Kecskemét	81	136	182	171	205	188		190	232	171		86	142	118	57	306	140	186	307
Miskolc	177	235	108	71	299	362	190		111	378	119	276	240	326	156		235	284	406
Nyíregyháza	234	187	49	139	356	419	232	111		435	191	277	297	383	182	461	293	341	463
Pécs	205	285	353	359	301	64	171	378	435		311	182	158	61	228	238	237	154	186
Salgótarján	109	260	189	107	231	295	179	119	191	311		263	172	258	148	337	168	216	338
Szeged	165	103	227	257	288	219	86	276	277	182	263		226	139		390	225	270	391
Székesfehérvár	67	278	295	221	88	127	142	240	297	158	172	226		107	170	165	62		170
Szekszárd	153	241	301	307	248		118	326	383	61	258	139	107		176	245	184	125	214
Szolnok	108	119	132	137	232	292	57	156	182	228	148	122	170	176		334	168	214	335
Szombathely	231	442		385	121	175	306	404	461	238	337	390	165	245	334		172	121	67
Tatabánya	62	276	290	217	66	189	140	235	293	237	168	225	62	184	168	172		102	206
Veszprém	111	322	338	265	81	123	186	284	341	154	216	270	45	125	214	121	102		126
Zalaegerszeg	233	443		387	155	124	307	406	463	186	338	391	170	214	335	67	206	126	

9. ábra: Milyen messze van? – információhiányra épülő kérdés-felelet játék

A játékot két fő vagy két csoport játszhatja. Két hiányos, de egymást kiegészítő táblázatról van szó. Az „A" feladatlapról hiányzó információk a „B" lapján szerepelnek. Az „A" játékos a lapján szereplő üres mezőkre kérdez rá, a „B" játékos pedig a rendelkezésre álló adatok alapján válaszol. Utána a „B" játékos kérdez, és az „A" játékos válaszol. A válaszokat mindketten beírják az üres mezőkbe, a játék végén a kitöltött táblázatoknak egyezniük kell.

Kérdésminták: Tudja / Tudod, (hogy) hova utazik a miniszter? • Nem tudja / Nem tudod véletlenül, (hogy) mivel jár a miniszter dolgozni? • Bocsánat, meg tudja mondani / meg tudod mondani, (hogy) kivel találkozik a miniszter?

A	a miniszter	az egyetemista	a sportoló	a futballista	Brad Pitt	a diák	a menedzser
hova utazik .....?	Brüsszelbe		a hegyekbe		Szicíliába		Washingtonba
honnan jön .....?		Debrecenből		Brazíliából		Stockholmból	
hol találkozik ..... az édesanyjával?			a teniszpályán	a stadionban			a bank mellett
mivel jár .... dolgozni?	Audival	gyalog			taxival	metróval	
hol volt tavaly .....?		Törökországban	Portugáliában			Cipruson	Ázsiában
kivel találkozik .....?	az újságíróval	Péterrel		az orvossal	Angelinával		
melyik repülőtérről jön ..... ?			a pesti		a római	a moszkvai	
mivel megy Hollandiába ..... ?	repülővel		busszal		yachttal		autóval
mit csinál a vonaton .....?		alszik		üdítőt iszik		tanul	

Mit tudott meg Brad Pittről? Foglalja össze az információkat 1-2 mondatban!

Ha jók az információim, akkor Brad Pitt .....

.....

.....

.....

.....és .....találkozik.....

.....

.....

.....tavaly pedig.....

.....

.....

B	a miniszter	az egyetemista	a sportoló	a futballista	Brad Pitt	a diák	a menedzser
hova utazik .....?		Görögországba		Portugáliába		Budapestre	
honnan jön .....?	Prágából		Svájcból		Londonból		Budapestről
hol találkozik ..... édesanyjával?	az állomáson	a könyvtárban			egy kávéházban	a parlament előtt	
mivel jár .... dolgozni?			biciklivel	busszal			vállalati autóval
hol volt tavaly.....?	Horvátországban			Magyarországon	Szicíliában		
kivel találkozik .....?			az edzővel			a professzorral	a gyárigazgatóval
melyik repülőtérről jön .....?	a berlini	a helsinki		a zürichi			a párizsi
mivel megy Hollandiába .....?		biciklivel		repülővel		vonattal	
mit csinál a vonaton....?	telefonál		újságot olvas		a büfékocsiban kávézik		sms-t ír

Mit tudott meg a futballistáról? Foglalja össze az információkat 1-2 mondatban!

Ha jók az információim, akkor a futballista .....

.....

.....és .....

.....

.....a vonaton pedig.....

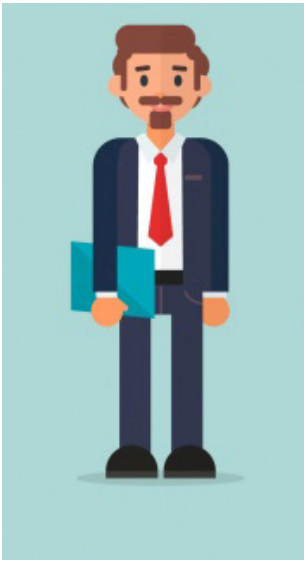
10. ábra: Nem tudja véletlenül, ...?
– információhiányra épülő kérdés-felelet játék (A1–A2)

J26 A játék neve: *Keresd meg a különbséget!*

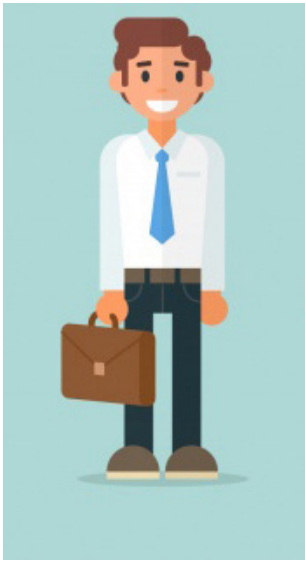
Didaktikai cél: szókincsbővítés, mondatalkotás, tanult szerkezetek bevésése, kiejtés és a hallás utáni értés gyakoroltatása, interakció
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: A és B lap (pármunka esetén egy-egy példány, csoportmunka esetén a csoport létszámának megfelelő példányban)
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. *A* játékos megkapja a *János* jelzésű lapot, *B* játékos pedig a *Károly* jelzésűt.
2. Ezt követően mondatokat alkotva bemutatják a saját képükön látható személyt. Pl. *A* játékos állítása így hangzik: *Jánosnak barna haja van. B* játékos válasza így hangzik: *Károlynak is barna haja van. A* játékos: *János piros nyakkendőt hord. B* játékos: *Károlynak kék nyakkendője van.* Próbálnak minél több eltérést találni.

János



Károly



11. ábra: Keresd meg a különbséget!

J27 A játék neve: ***Keresd a megfelelőjét!***

Didaktikai cél: a szókincs bevésése, ill. bővítése a kiejtés és a hallás utáni értés javítása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a munkalap A, B és C része a csoport létszámának megfelelő példányban
Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

1. Három személy vagy csoport (A, B, C) egyszerre gyakorolja a témához illő kifejezéseket. Az egyik tanuló felolvassa a lapjáról (A) az első kifejezést németül, illetve angolul.
2. Ezt követően mindenki keresi a saját lapján a kifejezés magyar megfelelőjét.
3. Aki megtalálja a keresett kifejezést, az felolvassa és utána annak a kifejezésnek a magyar megfelelőjét keresik a tanulók, amelyik az illető megtalált kifejezése mellett szerepel németül/angolul.
4. A játék addig folytatódik, míg minden kifejezésnek megtalálták a párját.

Megjegyzés: Ez a játék nagyszerűen adaptálható más nyelvekre is. Az angol vagy a német változatot le lehet cserélni például ukránra vagy oroszra.

évszakok, időjárás

FÓKUSZBAN

A csoport

leichte Brise | light breeze	villámlik
es schneit | it is snowing	esik az eső
wolkenfreier Himmel | cloudless	olvad
es hat eine Affenhitze | there is a heat wave, dog days, scorcher	hűvös van
heiteres Wetter | bright (weather)	zuhog az eső
der Himmel ist bewölkt | the sky is cloudy	beborul az ég
der Nebel lichtet sich | the fog is lifting	szeles idő
sonniges Wetter | sunny weather	időjárás-előrejelzés
nördlicher Wind | northerly (wind)	változékony idő
es ist kalt | it is cold	süt a nap

B csoport

lebhafter Wind | brisk wind	hideg van
es schüttet | it is pouring	fúj a szél
es ist warm | it is warm	felhőszakadás
es nieselt | it is drizzling	köd van
es taut | the snow is melting	enyhe szellő
es ist kühl | it is chilly	vihar tombol
strahlender Sonnenschein | bright sunshine	fülledt az idő
es regnet | it is raining	dörög az ég
wechselhaftes Wetter | changeable (weather)	esik a hó
Wolken ziehen auf | the sky becomes overcast	napos idő

C csoport

Wolkenbruch | downpour	derült idő
die Sonne scheint | the sun is shining	meleg van
das Wetter ist schwül | it is muggy	felhős az ég
der Wind weht | the wind blows	felhőtlen ég
windiges Wetter | windy	ragyogó napsütés
Wettervorhersage | weather forecast	szemerkél az eső
es ist nebelig | it is foggy	kánikula van
es tobt ein Gewitter | a storm is raging	élénk szél
es donnert | there is thunder	feloszlik a köd
es blitzt | there is lightening	északi szél

☞ 17., 41. oldal

12. ábra: Keresd meg a megfelelőjét! (A2–B1)

Nyolc gyerekkel, tanyán (A2) **A**

Dani, Kriszti, Henriett, István, Erika, Lacika, Robi és Nikolett. Ők a Turcsik ..... A legnagyobb 10 éves, a ..... két hónapos. Ruzsa mellett, tanyán ..... Két **harapós** kutya **vigyáz** .....

A három legkisebb gyerekkel az ....., Erika van otthon. A többi gyerek már óvodába, ...jár.

Az anya, Erika ..... éves, 18 éves volt a **legidősebb** ..... **születésekor**.

– Csak ..... gyermeket **terveztünk**, de nagyon **örülünk** mind a ..... gyermekünknek. Én is és a ..... is nagycsaládból **származunk**, nekem tizenegy ..... van, a ..... hat. Nem vagyunk gazdagok, nem élünk **hatalmas** ....., nincs autónk, de nagyon ..... vagyunk! Olyan jó **érzés**, amikor a ..... **hazajönnek** az iskolából, ..., együtt vannak a konyhaasztal **körül** és ....., játszanak, nevetnek. A gyerekek ....., mindegyik négyes-ötös tanuló, a **leckével** 20 perc ..... készen vannak. Ritkán **veszekednek**, nagyon jó testvérek – ..... **büszkén** Erika.

A család **elégedett**, ... nem élnek jó **körülmények** között. **Villany** van a ....., de víz ..... Három szobájuk van, de csak ..... tudnak **fűteni.** Saját ..... van és a ház körül állatokat is – **kecskét,** tyúkot – .....

– Karácsonykor azért mindenki kap ..... Ebben az évben is szép karácsonyunk ..... – mondja Erika.

2004. október 28.
Forrás: www.delmagyar.hu
Megjelent: *Magyarul Tanulo(ó)k* I/2: 6.

Nyolc gyerekkel, tanyán (A2) B

Dani, Kriszti, Henriett, István, Erika, Lacika, Robi és Nikolett. ..... a Turcsik testvérek. A ..... 10 éves, a legkisebb két hónapos. Ruzsa ....., **tanyán** élnek. Két **harapós** ..... **vigyáz** a házra.

A ..... legkisebb gyerekkel az édesanya, Erika van otthon. A többi gyerek már ....., iskolába jár.

Az anya, Erika 29 éves, ... éves volt a **legidősebb** fiú **születésekor**.

– ..... négy gyermeket **terveztünk**, de nagyon **örülünk** mind a nyolc ..... Én is és a férjem is ..... **származunk**, nekem ..... testvérem van, a férjemnek ..... Nem vagyunk ....., nem élünk **hatalmas** házban, nincs ....., de nagyon boldogok vagyunk! Olyan jó **érzés**, amikor a gyerekek **hazajönnek** ....., óvodából, együtt vannak a ..... **körül** és beszélgetnek, ..., nevetnek. A gyerekek okosak, mindegyik négyes-ötös ....., a **leckével** 20 perc alatt készen ..... . Ritkán **veszekednek**, nagyon ..... testvérek – mondja **büszkén** Erika.

A család **elégedett**, pedig nem élnek jó **körülmények** ..... . **Villany** ..... a házban, de ..... nincs. Három ..... van, de csak kettőt tudnak **fűteni.** ..... kertjük van és a ház ..... állatokat is – **kecskét,** tyúkot – tartanak.

– ..... azért mindenki kap ajándékot. Ebben az évben is ..... karácsonyunk lesz – mondja Erika.

2004. október 28.
Forrás: www.delmagyar.hu
Megjelent: *Magyarul Tanulo(ó)k* I/2: 6.

Nyolc gyerekkel, ... (A2) ÚJ

Dani, Kriszti, Henriett, István, Erika, Lacika, Robi és Nikolett. Ők a Turcsik testvérek. A legnagyobb 10 éves, a legkisebb két hónapos. Ruzsa mellett, tanyán élnek. Két ..... kutya ..... a házra.

A három legkisebb gyerekkel az édesanya, Erika van otthon. A többi gyerek már óvodába, iskolába jár.

Az anya, Erika 29 éves, 18 éves volt a ..... fiú .....

– Csak négy gyermeket ....., de nagyon ..... mind a nyolc gyermekünknek. Én is és a férjem is nagycsaládból ....., nekem tizenegy testvérem van, a férjemnek hat. Nem vagyunk gazdagok, nem élünk ..... házban, nincs autónk, de nagyon boldogok vagyunk! Olyan jó ....., amikor a gyerekek ..... az iskolából, óvodából, együtt vannak a konyhaasztal ..... és beszélgetnek, játszanak, nevetnek. A gyerekek okosak, mindegyik négyes-ötös tanuló, a ..... 20 perc alatt készen vannak. Ritkán ....., nagyon jó testvérek – mondja ..... Erika.

A család ....., pedig nem élnek jó ..... között. ..... van a házban, de víz nincs. Három szobájuk van, de csak kettőt tudnak ..... Saját kertjük van és a ház körül állatokat is – ....., tyúkot – tartanak.

– Karácsonykor azért mindenki kap ajándékot. Ebben az évben is szép karácsonyunk lesz – mondja Erika.

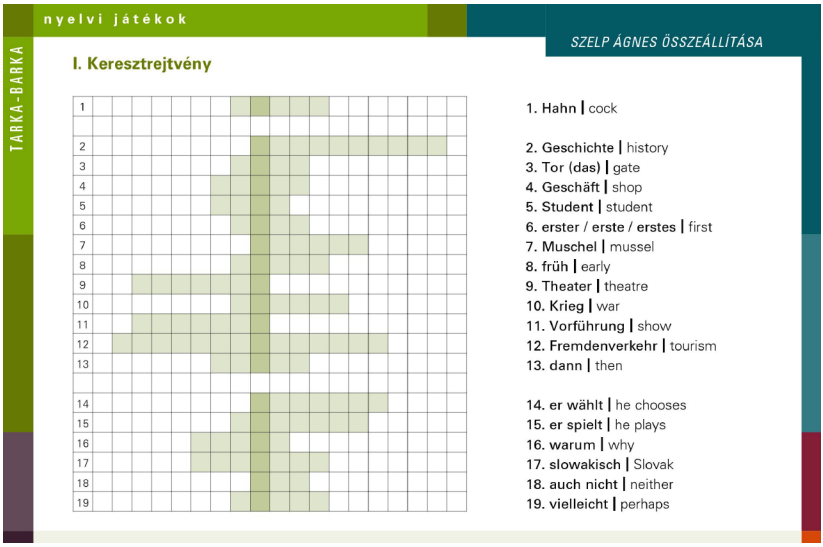
2004. október 28.
Forrás: www.delmagyar.hu
Megjelent: *Magyarul Tanulo(ó)k* I/2: 6.

13. ábra: Színes kép mondatalkotáshoz (A1–A2)

I. Igaz vagy hamis? Válaszoljon a képek alapján! | Richtig oder falsch? Antworten Sie anhand der Bilder. | True or false? Answer based on the pictures.

	igaz	hamis
a. Az ágy a polc előtt van.	☐	☐
b. Az állólámpa a polc mögött van.	☐	☐
c. Az éjjeliszekrény az ágy és az állólámpa között van.	☐	☐
d. Az állólámpa az éjjeliszekrény mellett van.	☐	☐
e. A kép az ágy fölött van.	☐	☐

14. ábra: Igaz vagy hamis? (A1–A2)



15. ábra: Keresztrejtvény (A1–A2)

II. Nyolc szó van elrejtve a betűk között. Keresse meg ezeket! | Unter den Buchstaben sind acht Wörter versteckt. Finden Sie diese. | Eight words are hidden among the letters. Find them.

G	V	B	J	E	D	S	C	F	I	T	M	É	Á
Y	A	D	F	T	B	I	Í	Y	C	K	Q	W	T
E	E	Ü	F	Ú	R	D	Ő	S	Z	O	B	A	O
R	C	R	N	M	Y	O	Ö	Ü	N	N	B	D	Ű
E	S	E	Q	B	Í	L	U	O	K	Y	M	T	E
K	X	T	E	I	O	G	F	R	E	H	R	I	L
S	S	F	E	H	G	O	D	L	K	A	I	L	O
Z	B	É	T	K	E	Z	Ő	N	R	K	Ű	Ú	P
O	Z	Í	G	D	O	Ó	J	K	L	N	M	W	Q
B	X	I	E	L	Ő	S	Z	O	B	A	P	Ö	Ó
A	X	V	I	Z	R	Z	D	P	R	P	E	V	A
H	Á	L	Ó	S	Z	O	B	A	V	P	H	L	T
G	H	I	F	R	S	B	V	L	O	A	J	K	E
N	U	J	T	D	F	A	E	B	Z	L	O	Ő	H
X	B	N	I	P	T	F	Ü	L	U	I	A	K	R

16. ábra: Elrejtett szavak (A1–A2)

III. Szóvadászat – keresse a képekhez tartozó szavakat!

P	E	D	A	T	I	M	D	O	R	V	Ő	B	Á	N	F	Z	I
K	I	E	R	G	L	Ó	F	M	N	M	K	S	T	E	R	S	Ú
I	L	L	O	U	Z	K	U	T	Y	A	G	Á	V	K	O	I	D
A	E	F	P	J	V	U	P	Ő	K	J	Y	D	I	R	P	R	F
T	T	I	G	R	I	S	K	Z	U	O	R	O	S	Z	L	Á	N
Y	Á	N	I	Ü	T	E	C	S	Z	M	T	P	O	M	E	F	R
O	K	R	K	L	E	V	D	Ü	M	V	Á	K	I	T	E	R	D

17. ábra: Szóvadászat – képek és elrejtett szavak párosítása (A1–A2)

I. Párosítsd a szavakat a képekkel, és utána képezz ikes igéket a főnevekből! Írd az igéket a képek alá!

a. labda, b. csónak, c. nap, d. baba, e. gitár, f. kártya, g. tenisz, h. sakk, i. kávé, j. fagyi, k. bicikli, l. szánkó

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.

☞ 26. oldal

18. ábra: Kép-szó párosítás

I. Párosítsa a képet a megfelelő leírással! | Ordnen Sie dem jeweiligen Bild die passende Beschreibung zu. **|** Match the pictures to the descriptions.

1. Pete Londonban lakik és hetente egyszer busszal jár németórára.
2. Péter Budapesten lakik és minden nap villamossal jár iskolába. Budapesten sárgák a villamosok.
3. Peter Bécsben lakik és villamossal jár dolgozni. Bécsben pirosak a villamosok, Grazban pedig zöldek.
4. Eva Grazban él. Minden reggel villamoson megy munkába.
5. Magyarországon csak a fővárosban van metró. Anikó Budapesten lakik és gyakran utazik metrón.
6. Gergőnek klausztrofóbiája van, ezért nem ül se metróra, se buszra. A városban gyalog megy mindenhova.
7. Gábor modern üzletember. Minden nap autóval jár az irodába, esti programjaira pedig taxival megy.
8. Eszter falun lakik és naponta vonaton ingázik a szomszéd városba.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.

mindenhova | überallhin | (to) everywhere
üzletember, -t, -e; -ek | r Geschäftsmann | businessman
falu, -t, -ja/falva; falvak | s Dorf | village
ingázik | pendeln | to commute

19. ábra: Kép-mondat párosítás

III. Melyik szó hiányzik a hasonlatok végén? Fejezd be a szólásokat e képek segítségével!

1. Édes, mint a …….
2. Csökönyös, mint a ……..
3. Sápadt, mint a ……..
4. Szőrös, mint a ……..
5. Dolgozik, mint a ……

1.	2.	3.	4.	5.

20. ábra: Képek segítségével kiegészítendő hasonlatok (A1–A2)

IV. Egészítse ki a mondatokat a rajzok alapján! | Ergänzen Sie die Sätze aufgrund der Zeichnungen. **|** Look at the drawings and complete the sentences.

Nagyvárosban lakom. A ……..…….. (1) a házunk előtt áll meg és nem messze van a ……
……..…….. (2) A családunkból csak anya jár tömegközlekedési eszközökkel. Apa ……..…… (3) jár munkába, én pedig ……..…… (4) járok iskolába.
Ha színház- vagy balettjegyünk van, akkor általában ……..…… (5) megyünk színházba.

tömegközlekedési eszköz, -t, -e; -ök | öffentliches Verkehrsmittel | public transport
általában | im Allgemeinen, meistens **|** generally

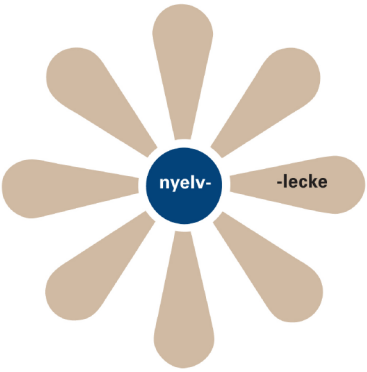
21. ábra: Képek segítségével kiegészítendő hiányos szöveg (A1–A2)

II. Egészítsd ki az állatok nevét a hiányzó magánhangzókkal!

z……br…… t……gr……s ……r……szl……n ……l……f……nt kr……k……d……l

22. ábra: Betűhiányos szóképek (A1–A2)

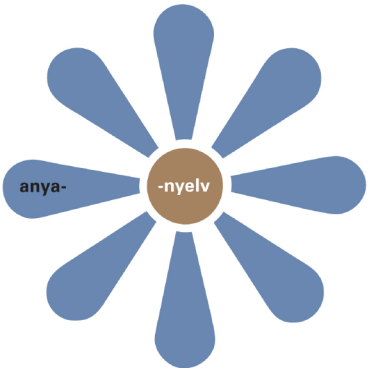
II. Gyűjts olyan összetett szavakat, amelyeknek előtagja a „nyelv" szó. A szavak utótagját írd a virág szirmaiba!



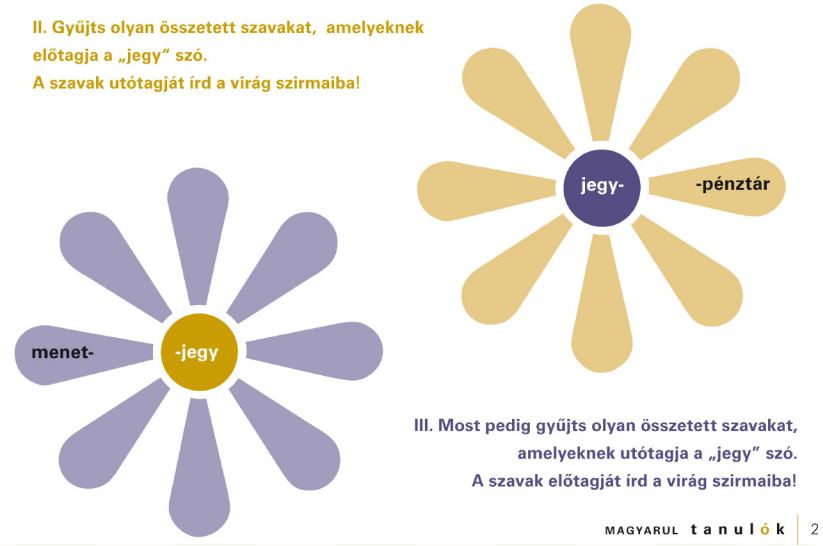
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

III. Most pedig gyűjts olyan összetett szavakat, amelyeknek utótagja a „nyelv" szó. A szavak előtagját írd a virág szirmaiba!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

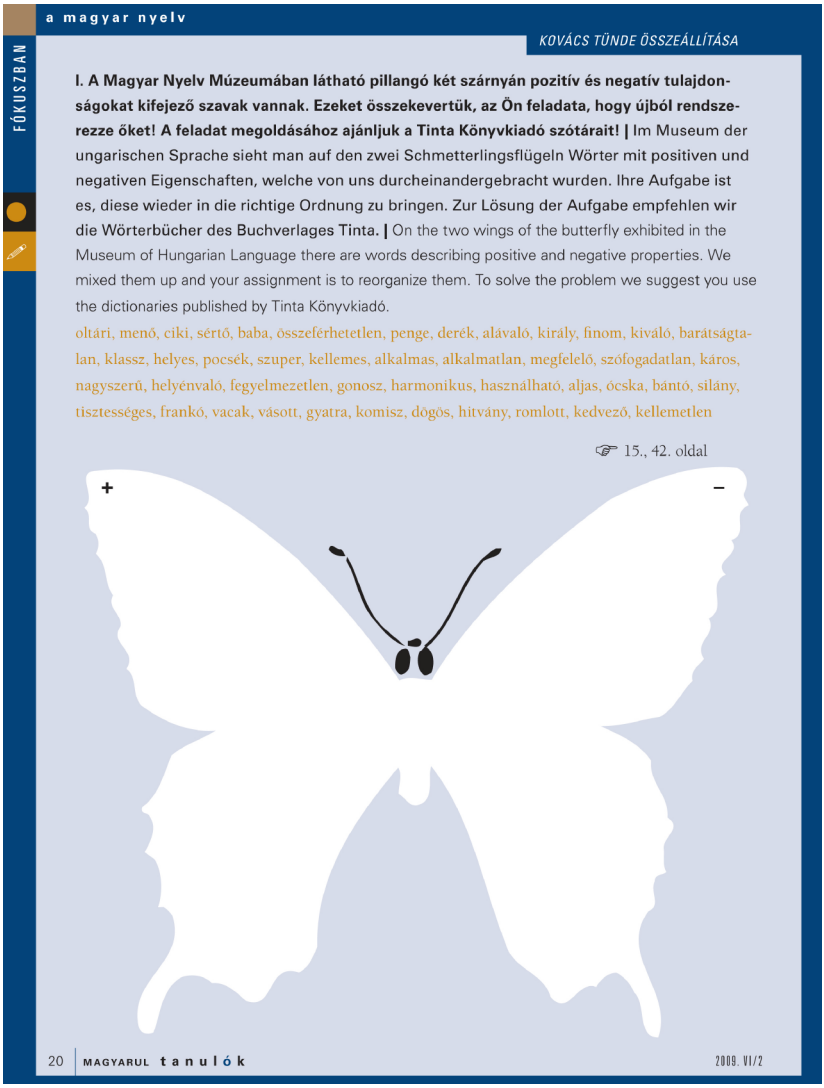


23. ábra: Stilizált virágok a szókincs fejlesztésére (A2–B1)



24. ábra: Stilizált virágok a szókincs fejlesztésére 2 (A2–B1)

25. ábra: Stilizált zsákok a szókincs bővítésére (B2–C1)



a magyar nyelv

FÓKUSZBAN

KOVÁCS TÜNDE ÖSSZEÁLLÍTÁSA

I. A Magyar Nyelv Múzeumában látható pillangó két szárnyán pozitív és negatív tulajdonságokat kifejező szavak vannak. Ezeket összekevertük, az Ön feladata, hogy újból rendszerezze őket! A feladat megoldásához ajánljuk a Tinta Könyvkiadó szótárait! | Im Museum der ungarischen Sprache sieht man auf den zwei Schmetterlingsflügeln Wörter mit positiven und negativen Eigenschaften, welche von uns durcheinandergebracht wurden. Ihre Aufgabe ist es, diese wieder in die richtige Ordnung zu bringen. Zur Lösung der Aufgabe empfehlen wir die Wörterbücher des Buchverlages Tinta. | On the two wings of the butterfly exhibited in the Museum of Hungarian Language there are words describing positive and negative properties. We mixed them up and your assignment is to reorganize them. To solve the problem we suggest you use the dictionaries published by Tinta Könyvkiadó.

oltári, menő, ciki, sértő, baba, összeférhetetlen, penge, derék, alávaló, király, finom, kiváló, barátságtalan, klassz, helyes, pocsék, szuper, kellemes, alkalmas, alkalmatlan, megfelelő, szófogadatlan, káros, nagyszerű, helyénvaló, fegyelmezetlen, gonosz, harmonikus, használható, aljas, ócska, bántó, silány, tisztességes, frankó, vacak, vásott, gyatra, komisz, dögös, hitvány, romlott, kedvező, kellemetlen

☞ 15., 42. oldal

+

−

26. ábra: Stilizált lepke a szókincs fejlesztésére (B2–C2)

7.3. A kereskedelemben forgalmazott társasjátékok a nyelvtanításban

A kereskedelemben kapható társasjátékokat is felhasználhatjuk a nyelvórán. Némelyikük akár változtatás nélkül, fejlesztői eredeti elképzelése alapján alkalmas a különböző nyelvi készségek fejlesztésére. Olyanok is akadnak, amelyeket kicsit egyszerűsített vagy módosított formában vihetünk be a magyaórára.

7.4. Példák

J28 A játék neve: *Libajáték* (27. ábra)

Didaktikai cél: csapatépítés, a kiejtés javítása, szókincsfejlesztés
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a Libajáték nevű társasjáték (1 játéktábla, 6, különböző színű liba fából, dobókocka)

Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

1. A tanulók körben ülnek, a legfiatalabb játékos kezd. Libájával a start mezőről indulva annyit lép előre, ahányat dobott.
2. Ha a játékos csillaggal jelzett mezőre ér, akkor valamilyen jó hír vagy feladat vár rá. (Pl. egy hídon áthaladva több mezőt is átugorhat, egy szállodához érve viszont kétszer kimarad a dobásból, mert az szállás pénzbe kerül.)
3. Az a játékos nyer, aki – pontos dobással – először ér célba.

Beszerezhető: games@innovakids.net

J29 A játék neve: *Mi van a kertben?* (28. és 29. ábra)

Didaktikai cél: csapatépítés, kérdésszerkesztés, rövid válaszadás gyakorlása, szókincsfejlesztés, a kiejtés javítása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a Mi van a kertben? nevű társasjáték (1 játéktábla, 48 képkártya, 1 bábu)

Játékidő: 15–20 perc

A játék leírása:

1. A játékosok megbeszélik, hány képpel akarnak játszani, és a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé teszik. A tanulók körben ülnek, a legfiatalabb játékos kezd, s a játéktábla kapujában elhelyezi a bábut.
2. Ezután az egyik pakliból húz egy képkártyát úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van rajta. Majd így szól a többi játékoshoz: *Látok valamit, amit ti nem láttok.*
3. A többi játékosnak eldöntendő kérdésekkel kell kitalálniuk, mi szerepel a képen. A feladatot megkönnyíti, hogy a kártyákon látható motívum megtalálható a játéktáblán is. Például:
   Éva: *Növényt látsz?* Karcsi: *Nem.*
   Edit: *Állatot látsz?* Karcsi: *Igen.*
   János: *Van az állatnak bundája?* Karcsi: *Igen.*
4. A játékos minden válasz esetén előrelép egyet a bábuval. A kastélyig 15 mező van, tehát a játékosok a játék során látják, hány kérdést tehetnek még fel a célig.
5. Ha valamelyik játékos menet közben úgy gondolja, hogy tudja, mi van a kártyán, akkor kimondhatja feltételezését. (Pl. János: *A keresett kép a nyúl?)*
6. Ha a kastélyig vezető úton valaki kitalálja, mi látható a képen, akkor övé lesz a kép. Ha nem sikerül kitalálni a kastélyig, hogy mi szerepel a képen, akkor a kártyát kihúzó játékos tartja meg a kártyát.
7. Az a játékos nyer, aki a végén a legtöbb képkártyával rendelkezik.

Beszerezhető: games@innovakids.net

J30 A játék neve: *A kisvakond és a betűk* (30. ábra)

Didaktikai cél: csapatépítés, helyesírás gyakoroltatása, szókincsfejlesztés, a kiejtés javítása

Nyelvi szint: A1–A2

Kellékek: a Kisvakond nevű társasjáték (1 játéktábla, 104 betű- és virágzseton, 1 tasak, 21 képes korong)

Játékidő: 15–20 perc

A játék leírása:

1. Kitesszük az asztalra a játéktáblát, és előkészítjük a tasakot, amely-

ben a zsetonok vannak. A tanulók körben ülnek, a kezdő játékos kivesz a tasakból egy zsetont.
2. Ha betűzsetont húzott, akkor azt a játéktáblán lévő azonos betűre helyezi. Ha virágzsetont húzott, akkor azt félreteszi.
3. Ezt követően a tőle balra ülő játékos húz a tasakból.
4. Aki valamely szó utolsó betűjére helyezi saját betűjét, megkapja a szóhoz tartozó képes korongot. (Pl. ha kirakta a *gólya* szót, megkapja a gólyát ábrázoló korongot.)
5. Az nyer, aki a játék végéig a legtöbb korongot gyűjti össze.

Beszerezhető: www.dinotoys.cz, www.jatek-vilag.hu

J31 A játék neve: *Sztorikocka* (31. ábra)

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallásértés javítása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a Sztorikocka nevű társasjáték
Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

1. Kitesszük az asztalra a sztorikockákat. A kezdő játékos dob a 9 kockával, és a 9 kép alapján elkezd mesélni egy történetet.
2. A következő játékos is dob a kockákkal, és saját képei alapján tovább szövi a történetet.

A játék további változata:

- A tanár a tanulók számának megfelelő számú kockával dob, a tanulók pedig – egy-egy képet kiválasztva – egyesével szövik a történetet.

Beszerezhető: www.thecreativityhub.com, www.regiojatek.hu

J32 A játék neve: *Képmesék* (32. ábra)

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallásértés javítása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a Képmesék nevű társasjáték (60 kétoldalas képkártya)
Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

1. Összekeverjük a kártyákat, és a paklit kitesszük az asztalra. A kezdő játékos leveszi a pakli felső öt lapját.
2. Az első kártya alapján elkezd mesélni egy történetet, majd a második kártyát felfedve fordítja a történetet.
3. A történet akkor ér véget, amikor az ötödik képet is beleszőtte.
4. Miután befejezte a történetét, a következő játékos is húz öt kártyát, és megpróbálja még jobban lebilincselni a közönséget.

A játék további változata:

- A kezdő játékos az imént ismertetett módon húz öt kártyát, és elmeséli történetét.
- A következő játékos viszont nem húz új kártyákat, hanem az előző játékos kártyáit keveri össze.
- A képek más sorrendben kerülnek elé, tehát ugyanazon kártyákat felhasználva kell egy teljesen más sztorit elmondania.

Megjegyzés: A játék a Dixit társasjáték kártyáival is játszható.
Beszerezhető: www.reflexshop.hu

J33 A játék neve: *BrainBox Magyarország* (33. ábra)

Didaktikai cél: memóriafejlesztés, szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallásértés javítása
Nyelvi szint: B1–C2
Kellékek: a BrainBox Magyarország nevű társasjáték (55 db kártya, 1 homokóra, 1 dobókocka)
Játékidő: 15–20 perc

A játék leírása:

1. A kezdő játékos húz a dobozból egy kártyát, és a homokórát megfordítva 10 másodpercig tanulmányozza a képet.
2. Utána átadja a kártyát a mellette ülőnek, és dob a dobókockával.
3. A dobott számnak megfelelően kell válaszolnia a kártya hátoldalán lévő kérdésre. (Ha 2-est dobott, a 2. kérdésre kell válaszolnia.)
4. A másik játékos felolvassa az adott kérdést.
5. Ha a kezdő játékos helyesen válaszolt, megtartja a kártyát, és a következő játékos húz. Ha hibásan válaszolt, akkor visszateszi a kártyát a dobozba.
6. Az a játékos nyer, aki 10 perc alatt a legtöbb kártyát gyűjti össze.

Beszerezhető: www.brainbox.hu, www.jatektenger.hu

27. ábra: Libajáték

28. ábra: Mi van a kertben? (játéktábla)

29. ábra: Mi van a kertben? (képkártyák)

30. ábra: A kisvakond és a betűk

31. ábra: Sztorikockák

32. ábra: Képmesék

33. ábra: BrainBox Magyarország

8. KÁRTYÁK

8.1. A sokoldalúan felhasználható kártyák célja a nyelvoktatásban

Minél több észlelési csatornát veszünk igénybe, annál több információt képes megjegyezni az emberi agy. Axel Polleti (2003: 5, idézi Decke-Küster 2010: 167) Kleinschrothra hivatkozva az alábbi kimutatást készítette:

Érzékszerv	Felvett információ
Szem	10 000 000 bit/mp
Fül	1 500 000 bit/mp
Tapintás	400 000 bit/mp.

Eszerint tehát környezetünket kb. 90%-ban a szemünkkel érzékeljük.

A kártyák elsősorban a vizuális dominanciájú nyelvtanulók esetében hatékonyak, de taktilis-kinesztetikus típusúak figyelmét is lekötik, főleg, ha a tanulást mozgással is összekapcsolhatják.

A szakkereskedelemben a kártyajátékok végtelen tárháza várja a nyelvtanulókat. Léteznek egy-, két- és háromnyelvű kártyák, négyszögletes, kerek, háromszögletű és puzzle formájúak, vékony és vastag kartonra nyomtatva, szöveggel és szöveg nélkül (34., 35. ábra). A kész kártyák eredeti kiszerelésben is használhatók (pl. a magyar nyelvet is tartalmazó kétnyelvűek, illetve a szöveg nélküli képes kártyák), részben pedig adaptálhatóak, felülírhatóak (pl. az egynyelvű angol kártyák magyarosíthatók).

A kártyák házilag is könnyen elkészíthetők – szakboltokban kaphatók bianco kártyacsomagok (37. ábra), amelyeket tetszés szerint illusztrálhatunk és feliratozhatunk. A kártyák képek nélküli szöveges kivitelezésben is sokrétűen felhasználhatók.

A kártyákkal fejleszthetjük a szókincset, a mondatalkotást, a kiejtést, játékosan drillezhetjük a nyelvtani szabályokat. A MagyarOK tankönyvcsaládban újszerű megközelítés, hogy kártyák segítik a szórend bevésését.

8.2. Példák

J34 A játék neve: ***Kép-szó párosítás***

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: saját készítésű kártyaszett
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. Az előző órai szókincs átismétlésére képkártyákat s a képekhez tartozó szókártyákat készítünk.
2. A diákok az asztal köré csoportosulva párosítják az újonnan tanult szavakat a megfelelő képpel.
3. A végén a két csoport tanári irányítással ellenőrzi a kártyapárokat.

A játék további változatai:

- A képeket nem kártyákra, hanem üres gyufásskatulyákra ragasztjuk (37. ábra). A képhez tartozó szót pedig betűkre vagy szótagokra darabolva a gyufásskatulya tartalmazza. Minden tanuló kap egy-két gyufásskatulyát, és minél gyorsabban ki kell raknia a doboz tetején lévő képhez tartozó szóképet. Az nyer, aki elsőként készül el a feladattal.

Megjegyzés: A játékhoz használhatunk saját készítésű kártyákat (38. ábra), vagy munkánkat megkönnyítendő a kereskedelemben kapható kártyaszettekből válogatjuk ki a szükséges képes kártyákat (35., 36. ábra). Kinesztetikus tanulótípusoknak kártyák helyett fakockákra is ragaszthatjuk a kép-szó párokat (39. ábra).

Az olvasók a csoportbontáshoz összegyűjtött ötleteket tartalmazó 5. fejezetben több példát is találnak a kép-szó, kép-mondat párosításra.
Beszerezhető: www.piatnik.at és www.schmidt-lehrmittel.de

J35 A játék neve: ***Memóriajáték***

Didaktikai cél: szókincsbővítés, a vizuális, a verbális memória és a verbális-vizuális keresztcsatornák fejlesztése
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: kártyák

Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A fejleszteni kívánt témakörben 2-2 kártyát készítünk a memóriába beépítendő tárgyakról, jelenségekről (pl. a tél témakörben: *jégcsap*, *jégvirág*, *dér*, *zúzmara*, *hóesés*, *hógolyó*).
2. A tanulók a kártyákkal memóriajátékot játszanak, a kártya felfedésekor megnevezik a képen látottakat.

Megjegyzés: A játékhoz használhatunk saját készítésű kártyákat vagy munkánkat megkönnyítendő a kereskedelemben kapható kártyaszettekből válogatjuk ki a szükséges képes kártyákat (35., 36. ábra).
Forrás: A játékot Kész Margaréta (MID 2018/19, Beregszász) készítette.

J36 A játék neve: *Szóvonat*

Didaktikai cél: szókincsbővítés, a vizuális, a verbális memória és a verbális-vizuális keresztcsatornák fejlesztése
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: képes kártyák
Játékidő: 10 perc

A játék leírása:

1. Egy adott témakörben (például gyümölcsök) 5–10 képet készítünk elő, lefordítva elhelyezzük őket az asztalon.
2. Az egyik tanuló húz egy képet, és megnevezi (pl. *alma*).
3. A következő tanuló is húz, és az első mellé teszi a képet, majd sorrendben megnevezi őket (pl. *alma, szilva*).
4. Így folytatódik a játék, míg a képek el nem fogynak.

A játék további változatai:

- A kártyákat húzás után, a felidézés előtt letakarjuk.
- Növeljük a képek számát.
- Képek nélkül játsszuk a játékot.
- Olyan szavakat is alkalmazunk (eleinte képekkel), amelyek nem tartoznak a tanulók hétköznapi szóhasználatába. Egyszerre legfeljebb két új fogalommal bővítsük a már ismerteket.

Forrás: A játékot Kész Margaréta (MID 2018/19, Beregszász) készítette.

J37 A játék neve: *Először, utána*

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, mondatalkotás, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása, igeidők gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a *Was kommt zuerst?* szöveg nélküli kártyaszett (35. ábra)
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. Minden tanuló húz négy-négy kártyát, s akinél egy-egy cselekvés/történés egymást követő két mozzanata van, mondatot alkot. Pl.: *Először az utasok felmentek a lépcsőn a repülőre, s utána a repülő felszállt./A nagymama megsütötte a kuglófot, majd a gyerekek megették./Először megmostam a hajamat, majd megszárítottam.*
2. Miután a diák elmondta a mondatot, leteszi a két kártyát, s újabbat húz a pakliból. Ha elfogytak az asztalra kitett kártyák, egymástól húznak lapot.
3. Aki ismét két összetartozó kártyát tart a kezében, mondatot alkot.
4. Az nyer, aki a legtöbb kártyapárt tudja összegyűjteni.

Megjegyzés: A játék kiválóan alkalmas a múlt idejű igealakok gyakoroltatására. Ha azonban a csoport még nem tanulta a múlt időt, jelen idejű mondatokat is képezhetnek.
Beszerezhető: www.piatnik.at

J38 A játék neve: *Dobble*

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása, a koncentráció fejlesztése
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: a Dobble nevű kártyaszett (36. ábra)
Játékidő: 20 perc

A játék leírása:

1. Előkészítjük a dobble kártyakészletet, amelynek minden lapján 6-6 (bizonyos változatban 8-8) színes ábra látható. Bármely kettőt kiválasztva egy kép egyezik a két kártyalapon.
2. A játékvezető (tanár) kihúz a pakliból két lapot, és leteszi az asztalra.
3. A tanulók feladata, hogy minél előbb felismerjék az egyező képet, és magyarul hangosan megnevezzék (pl. *fenyőfa).*
4. A leggyorsabban válaszoló játékos viszi a két lapot.
5. A végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb lapot sikerült gyűjtenie.

Megjegyzés: A játék többféle változatban játszható. A játékszabályok megtekinthetők itt: https://www.youtube.com/watch?v=DSVfcehqWPY
Beszerezhető: www.bohdan-digital.com, www.regiojatek.hu

34. ábra: Egy-, két- és háromnyelvű szótanuló kártyák
Beszerezhető: www.grimm.hu, www.learningresources.com, www.jatekkartya.hu

35. ábra: Szöveg nélküli képkártyák
Beszerezhető: www.piatnik.at

36. ábra: A dobble, valamint szöveg nélküli képkártyák
Beszerezhető: www.bohdan-digital.com

37. ábra: Illusztrálható, feliratozható üres kártyalapok és hasonló célt szolgáló üres gyufásskatulyák öntapadós képekkel
Beszerezhető: www.piatnik.at, www.schmidt-lehrmittel.de, www.tanarbolt.hu

38. ábra: Kép-szó párosítás saját készítésű kártyákkal

39. ábra: Kép-szó párosítás fakockákkal

J39 A játék neve: ***Hány óra? Hány órakor?*** (kép-szöveg párosítás)

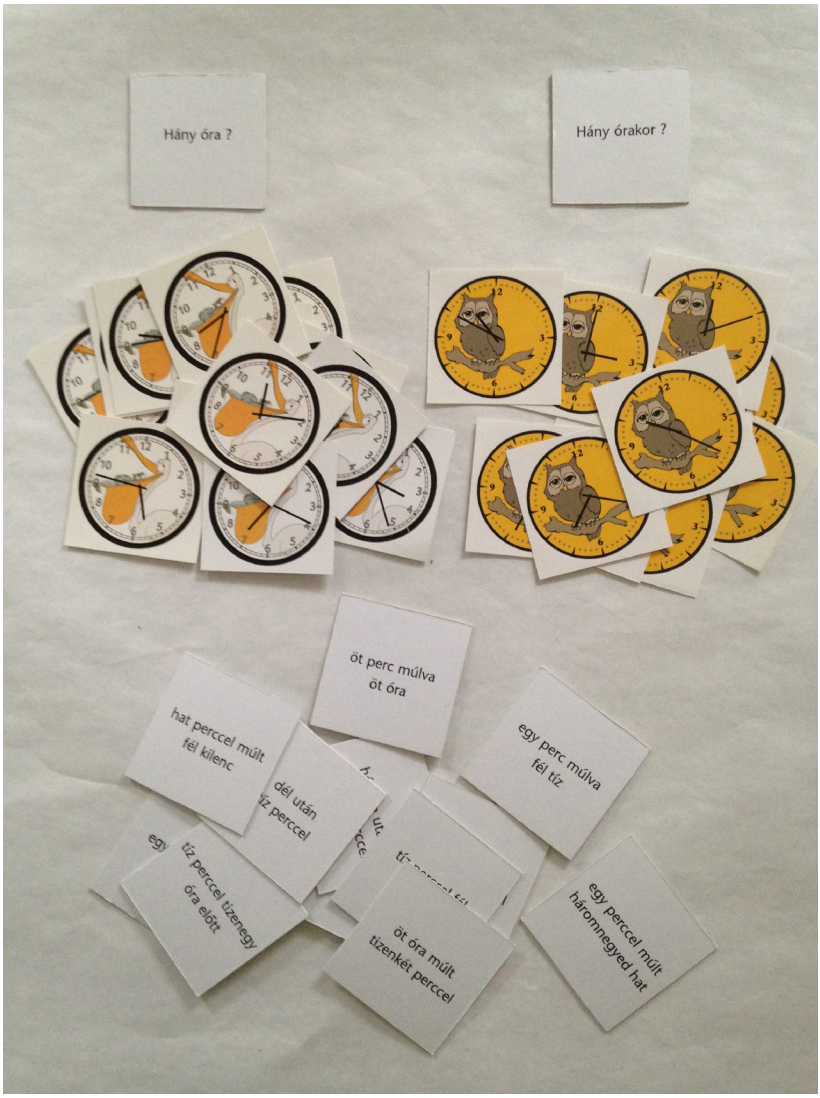
Didaktikai cél: a nyelvtan drillezése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása, beszédkészség fejlesztése
Nyelvi szint: A1–B1
Kellékek: saját fejlesztésű, óralapokból és szöveges kártyákból álló szett
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. A diákokat két csoportra osztjuk. Az egyik csoport megkapja a fehér alapú óralapokat, s a tanulóknak a *Hány óra?* kérdésre kell válaszolniuk oly módon, hogy az asztal közepére helyezett szöveges kártyahalmazból kikeresik a megfelelő időpontot, s az óralap mellé helyezik.
2. A másik csoport a sárga alapú óralapokat teríti ki maga elé, és a tanulóknak a *Hány órakor?* kérdésre kell válaszolniuk. Ők is az asztal közepén levő szöveges kártyák halmazából keresik ki a megfelelő kártyát.
3. A végén a két csoport tanári irányítással ellenőrzi a kártyapárokat.

A játék további változatai:

- A játék könnyített változatában a szöveges kártyákat a *Hány óra?*, illetve a *Hány órakor?* kérdésre válaszolva szétválogatjuk, és két külön halmazban tesszük az asztalra.
- A bevésést elősegítendő a tanulók az ellenőrzés során rövid párbeszédeket alkotnak az időpontokkal.

Beszerezhető: www.magyarultanulok.com, redaktion@magyarultanulok.com



40. ábra: Saját fejlesztésű kártyaszett az óra, időpont gyakorlására

J40 A játék neve: ***Mesefeldolgozás térben*** (kép-szöveg párosítás)

Didaktikai cél: szókincsbővítés, mondatalkotás, a kiejtés gyakorlása
Nyelvi szint: B1–C1
Kellékek: részekre vágott mesejelenet (esetleg kártyákra vagy kartonra ragasztva)
Játékidő: 20 perc
A játék leírása:

1. Egy-egy mesét vagy mesejelenetet kinyomtatunk, részekre vágjuk a szöveges részeket és a képeket.
2. A tanulóknak össze kell illeszteniük ezeket a részeket.
3. A végén megnevezik, esetleg eljátsszák a mesét.

Forrás: A játékot Kész Margaréta (MID 2018/19, Beregszász) készítette.

A kis gömböc*

(magyar népmese nyomán)

Volt egyszer egy szegény ember, s annak felesége, három leánya és egy kismalaca.
Amikor a kismalac elég kövér lett, levágták.
Lett belőle zsír, sonka, kolbász, szalonna és egy kis gömböc.
Mindent a padlásra vittek, aztán szépen sorban mindent megettek.
Nemsokára már csak a kis gömböc maradt.

Egyszer az asszony azt mondja a legnagyobb lányának:
– Menj, lányom, hozd le a kis gömböcöt a padlásról!
Felmegy a lány, de a kis gömböc, hamm, bekapja.
Várja, várja az asszony a lányát, de hiába.

Akkor felküldi a középső lányát.
– Menj lányom, nézd meg, mit csinál a néném, és hozd le a gömböcöt!
A kis gömböc azonban a középső lányt is bekapja.

Az asszony felküldi a legkisebb lányát:
– A nénéid biztosan az aszalt gyümölcsöt eszik, menj, lányom, és hozd le te a gömböcöt!
De ez a lány sem jön vissza, vele is ugyanaz történik, mint a testvéreivel.

Az asszony sodrófával a kezében maga indul a padlásra, de ő is éppen úgy jár, mint a lányai.

Hazajön az ember, nem találja a családját.
Keresi őket az udvarban, a házban, végül felmegy a padlásra.
Ott a kis gömböc őt is bekapja.

Most már olyan nagy és nehéz a gömböc, hogy elszakad a madzag, ami tartja.
Leesik, és gurul, gurul le a lépcsőn, ki a házból, ki a kertből a kiskapun át az utcára.
Az utcán bekap egy csoport parasztot, és tovább gurul az országútra.

Az országúton találkozik egy sereg katonával, azokat is bekapja, úgy gurul tovább.

Az út szélén meglát egy kondásgyereket, aki bicskájával kenyeret és szalonnát falatozik.
A telhetetlen gömböc őt is lenyeli, de vesztére, mert a fiú bicskája felvágja az oldalát.
Így aztán mindenki kiesik belőle, és fut, amerre lát, a kirepedt kis gömböcöt pedig ott hagyják.

Ha a kis gömböc ki nem repedt volna, ez a mese biztos tovább tartott volna!

41. ábra: A kis gömböc

Az állatok nyelvén tudó juhász

Népmese-feldolgozás

Egyszer egy juhász, amikor juhokat őriz az erdőben, meglát egy tüzet. A tűzben egy óriási kígyó sír:
– Segíts, te szegény ember! Ha segítesz, édesapám, a kígyók királya nagy jutalmat ad neked!
A juhász fog egy botot, és azzal kiveszi a kígyót a tűzből. A kígyó elviszi a juhászt az apjához. Kérdezi a kígyók királya:
– Mit kívánsz, a jótettedért, te szegényember?
– Szeretném érteni az állatok nyelvét!
– Rendben van, ha ez a kívánságod. De van egy feltételem: senkinek sem mondhatod el a titkodat, mert különben meghalsz!

A juhász elindul hazafelé. Meglát két szarkát egy odvas fán, hallja, amint azt mondja az egyik szarka a másiknak:
– Ó, ha tudnák az emberek, mennyi pénz van ebben a fában, boldogok lennének!
A juhász jól megnézi a fát, hazamegy, és visszajön egy szekérrel, hazaviszi a sok pénz. Most már gazdag, elveszi a számadó lányát. Boldogan élnének, de az asszony nagyon kíváncsi, és tudni akarja, honnan van a sok pénz.
– Ne kérdezd, asszony, az Isten adta – feleli az ember.

Egyszer otthon a kemence mellett ül az öreg macska és a kismacska. Azt mondja az öreg a kicsinek:
– Te kicsi vagy, neked könnyű, menj be a kamrába, és lopj szalonnát!
Hallja az ember, nagyot nevet. Kérdezi a felesége, hogy mit nevet. Az ember elmondja, hogy mit.
– Hát te honnan érted a macskák beszédét?
– Ne kérdezd, asszony, mert ha elmondom, meghalok!
– Mindegy, akkor is mondd el, tudni akarom!
De az ember csak nem mondja el a titkát.

Egy másik alkalommal vásárra megy a juhász a feleségével. Elöl megy a juhász az egyik lovon, mögötte a felesége a másikon. Kérdezi az első ló a másodiktól:
– Miért nem jössz gyorsabban?
– Könnyű neked, te azt a sovány embert viszed a hátadon, én meg ezt a kövér asszonyt!
Hallja az ember, nagyot nevet. Kérdezi a felesége, hogy mit nevet. Az ember elmondja, hogy mit.
– Hát te honnan érted a lovak beszédét?
– Ne kérdezd, asszony, mert ha elmondom, meghalok!
– Mindegy, akkor is mondd el, tudni akarom!
De az ember csak nem mondja el a titkát.

Amikor hazamennek, hallja a juhász, hogy a farkasok bárányt kérnek a kutyáktól. A kutyák először nem akarnak adni, de aztán mégis odaígérnek négyet. Csak Bodri kutya áll ellen. A juhász Bodrinak enni ad, a többi kutyát elkergeti. Kérdezi az asszony, miért teszi.
Az ember elmondja, mit hallott.
– Hát te honnan érted az állatok beszédét?
– Ne kérdezd, asszony, mert ha elmondom, meghalok!
– Mindegy, akkor is mondd el, tudni akarom!

Erre a juhász koporsót vesz, belefekszik, hogy meghal, de előbb még ad egy darab kenyeret Bodrinak. A kutya olyan szomorú, hogy nem kell neki az ennivaló. Bejön a kakas, jóízűen csipegeti a kenyeret.
– Ó, te szemtelen, állat, hogy tudsz enni, amikor a gazdánk meg fog halni? – förmed rá a kutya a kakasra.
– Bolond vagy te, éppúgy, mint a gazdád, aki nem tud egy asszonynak parancsolni! Nekem húsz feleségem van, mégis mindnek tudok!
Felugrik erre a juhász, jól megveri a feleségét. Az asszony azóta nem kérdezi, honnan tudja az állatok nyelvét, és azóta boldogan élnek, ha meg nem haltak.

42. ábra: Az állatok nyelvén tudó juhász

J41 A játék neve: ***A melléknév mint állítmány és jelző***

Didaktikai cél: a nyelvtan gyakoroltatása, játékos drillezés, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A1–A2
Kellékek: csoportonként egy kártyaszett
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. A kártyákat szöveges oldalukkal lefelé letesszük az asztalra. Az első diák húz egy kártyát, megnézi úgy, hogy a többiek ne lássák. Utána a kártyán található magyar nyelvű mondatot lefordítja a közvetítő nyelvre (németre/angolra/ukránra stb.), s mond egy nevet a csoportból.
2. A felszólított tanuló lefordítja a hallott mondatot magyarra.
3. A kártyát kezében tartó diák ellenőrzi, hogy a „visszafordítás" hibátlan-e.
4. Ezt követően az éppen soron levő diák húz egy újabb kártyát, s a sor addig folytatódik, még el nem fogynak a kártyák.

A játék változatai:

- Készíthetünk kártyákat a vonzatos igék, a múlt idő vagy a felszólító/feltételes mód gyakoroltatására is.

A fiú szorgalmas.	A lány szép.
Edit nagyon csinos lány.	Ákos magas fiú.
Ez a ház kicsi.	Ez kicsi ház.
Réka kitűnő orvos.	A versenyautók gyorsak.
Gábor jó tanár.	A diákok osztrákok.
Az Audi gyors autó.	A Trabant lassú.
Ezek a házak fehérek.	A fehér házak tiszták.
A szűk utcában kevés autó áll.	Ez a szoknya túl szűk.

A feladat nehéz.	A kényelmes szék a szobában áll.
Az ágy széles.	Ezek a székek kényelmetlenek.
A képek érdekesek.	A vonat gyors.
A villamosok sárgák.	A kék autóbusz ott áll.
A piros autóbuszok itt állnak.	A magas fák zöldek.

J42 A játék neve: *Regiszterek*

Didaktikai cél: a különböző regiszterek gyakorlása (regiszterek egy normál halandó és egy diplomata nyelvezetének sarkított példáján)
Nyelvi szint: B2–C1
Kellékek: csoportonként egy kártyaszett
Játékidő: 10 perc
A játék leírása:

1. Minden tanuló húz egy kártyát. Utána egyesével felolvassák a mondatokat.
2. Az a diák, akinél a kártya párja van, szintén felolvassa a sajátját.

Megjegyzés: A mellékelt kártyaszett 14 fős csoportra készült, de kártyák száma tetszőlegesen bővíthető. Kisebb csoport esetén egy diák több kártyát is húzhat.

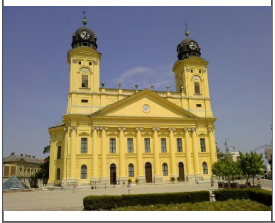
A normál halandó	*A diplomata*
Eszik.	Étkezik.
Felmegy a színpadra.	Felfárad a színpadra.
Elmegy a rendezvényre.	Megtiszteli jelenlétével a rendezvényt.
Ott van a rendezvényen.	Jelen van a rendezvényen.
Jó neki az időpont.	Megfelel neki az időpont.
Megmondja a véleményét.	Állást foglal.
Megcsinálja a munkáját.	Ellátja a feladatát.

J43 A játék neve: ***Milyen magas?***

Didaktikai célja: országismeret, a melléknév fokozása és a hasonlító szerkezet gyakorlása
Nyelvi szint: A1–A2+
Kellékek: a mellékelt munkalapok
Játékidő: 25 perc
A játék leírása:

1. Ráhangolásként a tanár felmutatja (nagyban) az egyes épületek képeit, a diákok elmondják, amit tudnak róla (a nevét, esetleg a helyét). Elhangzó kérdések: *Mi ez? Hogy hívják ezt az épületet? Hol van?*
2. Utána a diákok páronként egy teljes szettet kapnak a szétvágott kártyákból (43. ábra), a tanár szájából pedig elhangzik a kérdés: *Milyen magas a …? / Szerinted milyen magas ….? / Szerintetek milyen magas…?*
3. Mindenki leírja számmal, amit tippel, majd utána a tanár kiosztja az épületek magasságát is tartalmazó ellenőrzőlapot (44. ábra), és a diákok párokban ellenőrzik a magasságokat.
4. Sorba teszik mind a tizenkét kártyát, majd valahonnan elindulva elmondják minden épület magasságát és viszonyítják azt az előzőhöz: Pl. *A Parlament (kupolája) 93 méter magas, ugyanannyi, mint a Szent István Bazilika (kupolája)…*

Forrás: A játékot Wallendums Tünde (KRE MID 2018/19) készítette.

Pécs, TV-torony	Budapest, Széchenyi-hegy, adótorony	Kékestető, TV-torony
Esztergom, bazilika	Budapest, Parlament	Budapest, Szent István-bazilika
Budapest, Semmelweis Egyetem épülete	Szeged, Fogadalmi templom	Budapest, Mátyás-templom
		
Debrecen, Nagytemplom	Sopron, Tűztorony	Budapest, Liszt Ferenc repülőtér, irányítótorony

43. ábra: Kártyákra szétvágandó képek

Pécs, TV-torony (197)	Budapest, Széchenyi-hegy, adótorony (192)	Kékestető, TV-torony (180)
Esztergom, bazilika (100)	Budapest, Parlament (96)	Budapest, Szent István-bazilika (96)
Budapest, Semmelweis Egyetem épülete (86)	Szeged, Fogadalmi templom (81)	Budapest, Mátyás-templom (74)
Debrecen, Nagytemplom (61)	Sopron, Tűztorony (58)	Budapest, Liszt Ferenc repülőtér, irányítótorony (53)

44. ábra: Ellenőrzőlap az épületek magasságaival

9. GYEREKJÁTÉKOK ÉS GYEREKKÖNYVEK MÁSKÉPP

9.1. A kereskedelemben kapható különböző gyermekjátékok és könyvek felhasználása a nyelvoktatásban

A kreatív nyelvtanár a kereskedelemben kapható gyerekjátékokat és -könyveket is kiválóan fel tudja használni a nyelvoktatásban, hiszen a jó gyerekjátékok célja megegyezik a nyelvi játékokéval: mindkettő különböző készségeket fejleszt.

9.2. Példák

J44 A játék neve: *Medvecsalád*

Didaktikai cél: szókincsfejesztés, a nyelvtan gyakorlása, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: a Medvecsalád fajátékból két készlet (46. ábra)
Játékidő: 20–25 perc
A játék leírása:

1. A játék előtt átismételjük a tanulókkal az öltözködéssel kapcsolatos szókincset, és megnézzük a játékhoz készült tanári sillabuszt (45. ábra).
2. A tanulók két csoportban játszanak. A tanár megkéri az egyik csoportot, hogy „öltöztesse fel" a medvecsaládot a dobozban található ruhatárból úgy, hogy az eredményt a másik csoport ne lássa.
3. Közben a másik csoport is kap egy ugyanolyan medvecsaládkészletet.
4. Miután az első csoport felöltöztette a négytagú medvecsaládot, a másik csoport a sillabuszon található kérdések segítségével kideríti, mi van az egyes családtagokon, s a saját dobozából megpróbálja ugyanúgy felöltöztetni a családot. Például: *Mit hord medvepapa? Csíkos nadrágot./Medvemama szemüveges? Igen./Mi van a kislányon? Virágos ruha.*
5. A játék végén a két családot egymás mellé állítva ellenőrzik a feladat megoldását.

Megjegyzés: Ha esetleg eltérés van a két medvecsalád öltözetében, akkor a tanulók azt is megbeszélhetik. Például: *A mi medvemamánk piros cipőt hord, a tietek pedig kéket.*

Ez a játék kiválóan fejleszti a kommunikációs készséget, mivel a tanulók egy mindannapi témában célirányos kérdésre rövid választ adva gyakorolják a párbeszédet.

Hasonlóan használhatjuk a nyelvórákon a papírból kivágható, öltöztethető babákat és ruhatárukat (47., 48. ábra).

Beszerezhető: www.alza.hu (medvecsalád), www.alexandra.hu (könyv)

Medvecsalád – sillabusz

Mi van Gáboron/ Rékán? *Mi van rajta?*	*Mit hord/visel Gábor/Réka?*	*Miben van Gábor/ Réka?*	*Hogyan öltözködik Gábor/Réka?*
Gáboron farmer és kék pulóver van. Farmer és kék pulóver van rajta. Rékán pöttyös szoknya és fehér blúz van. Pöttyös szoknya és fehér blúz van rajta.	Gábor farmert és kék pulóvert hord/visel. Réka pöttyös szoknyát és fehér blúzt hord/visel.	Gábor farmerben és kék pulóverben van. Réka pöttyös szoknyában és fehér blúzban van.	Gábor elegánsan öltözködik. Réka kislányosan öltözködik.

Szókincs	
Minták	Színek
egyszínű	fehér
mintás	fekete
tarka	kék, világoskék, sötétkék, királykék, tengerkék, türkizkék
színes	zöld, almazöld, smaragdzöld
kockás, skótkockás	sárga, citromsárga, narancssárga
csíkos, hajszálcsíkos	piros/vörös, tűzpiros, meggyvörös, borvörös, vérvörös
pöttyös	rózsaszín
virágos	bordó
rózsás	szürke, szamárszürke, galambszürke
tyúklábmintás	barna, gesztenyebarna, rozsdabarna

Nyelvtan	
Személyes névmás ragozott alakja (-n/-on/-en/-ön)	Melléknévből képzett határozószó
rajtam rajtad rajta rajtunk rajtatok rajtuk	Képzése: -n/-an/-en, ritkán: -on (pl.: nagyon, szárazon, fiatalon) lengén elegánsan, sportosan, stílusosan, fiatalosan, kihívóan, kisfiúsan, nagyfiúsan, kislányosan, nagylányosan, nagypapásan, nagymamásan, szépen, gyönyörűen, ízlésesen, melegen, lezseren, öregesen, dögösen Kérdőszava: Hogyan?

45. ábra: Medvecsalád – sillabusz

46. ábra: A fából készült medvecsalád

47. ábra: Divatos hercegnők

48. ábra: Divatos hercegnők – kivágható, öltöztethető papírbabák

J45 A játék neve: *Irodabútor*

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a nyelvtan (névutók) gyakorlása, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása

Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: két irodabútor-játékszett (49., 50. ábra)
Játékidő: 20–25 perc
A játék leírása:

1. A játék előtt átismételjük a tanulókkal a névutókat és a bútorok neveit. A tanulókat két csoportra osztjuk.
2. A tanár megkéri mindkét csoportot, hogy az egy-egy bútorszettel rendezzék be saját irodájukat úgy, hogy azt a másik csoport ne lássa.
3. Miután készen vannak, az első csoport bemutatja a saját irodáját. Például: *A könyvespolc az íróasztal mellett áll* (49. ábra).
4. A másik csoport reagál az elhangzott kijelentésre: *A mi irodánkban a könyvespolc a földgömb mellett áll* (50. ábra).
5. A játék addig folytatódik, míg minden bútordarab helyét meg nem határozták.

A játék további változata:

- A játékot a medvecsaládnál ismertetett módon is lehet játszani: az egyik csoport berendezi az irodát, a másik csoport pedig kérdések alapján próbálja a bútorokat saját irodájában ugyanúgy elrendezni. Például: *Hol van az íróasztal? A földgömb és a könyvespolc között.*

49. ábra: Dolgozószoba – 1-es változat

50. ábra: Dolgozószoba – 2-es változat

J46 A játék neve: ***A fényképész***

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: mesejeleneteket megjelenítő játék fényképezőgép (51. ábra)
Játékidő: 20–25 perc
A játék leírása:

1. A csoportból felkérünk egy önként jelentkezőt a fényképész szerepére, egy másik tanulót pedig az illusztrátoréra.
2. A fényképész belenéz a fényképezőgépbe, és a mesejeleneteken végigkattintgatva kiválaszt egy neki tetsző képet, majd saját szavaival ecseteli a látottakat.
3. Az illusztrátor színes filctollat vesz a kezébe, és a hallottak alapján megpróbálja lerajzolni a jelenetet.
4. A végén mindenki belenézhet a fényképezőgépbe, és összehasonlíthatja a társuk által rajzolt képet az eredetivel (52. ábra).

A játék további változata:

- Ha a táblán szereplő rajz eltér az eredeti jelenettől, akkor a tanulók kielemezhetik a különbségeket. Például: *A rajzon a király áll, az eredeti képen pedig ül.*

51. ábra: Játék fényképezőgép

52. ábra: A kész rajz összehasonlítása az eredetivel

J47 A játék neve: *Milyen kedvedben vagy?*

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a nyelvtan (melléknevek, összetett mondatok, kötőszavak) gyakorlása, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B1
Kellékek: különböző arckifejezéseket ábrázoló tábla (53. ábra)
Játékidő: 10–15 perc
A játék leírása:

1. A játék megkezdése előtt ötletoham formájában átismételjük a hangulatot leíró mellékneveket, és újakkal is kiegészítjük.
2. A csoportban körbeadjuk a különböző arckifejezéseket ábrázoló táblácskát, s minden tanuló kiválaszt egy arckifejezést, amely jól jellemzi hangulatát.
3. A kiválasztott szóval mond egy összetett mondatot, melyben megindokolja hangulatát. Például: *Magabiztos vagyok, mert sikerült a*

vizsgám. Másnapos vagyok, mert tegnap buliztunk. Nem hívott fel a barátnőm, ezért csalódott vagyok.

A játék további változata:

- A tanulók párbeszéd formájában gyakorolják az új szavakat:
  – *Milyen kedvedben vagy?/Milyen a hangulatod máma?*
  – *Szomorú vagyok, mert tegnap ellopták a biciklimet.*

53. ábra: Milyen kedvedben vagy?

J48 A játék neve: ***A repülőtéren***

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, a kommunikációs készség fejlesztése, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B2
Kellékek: a Babilon Kiadó Repülőtér c. háromdimenziós kiadványa (54. ábra)

Játékidő: 15–20 perc
A játék leírása:

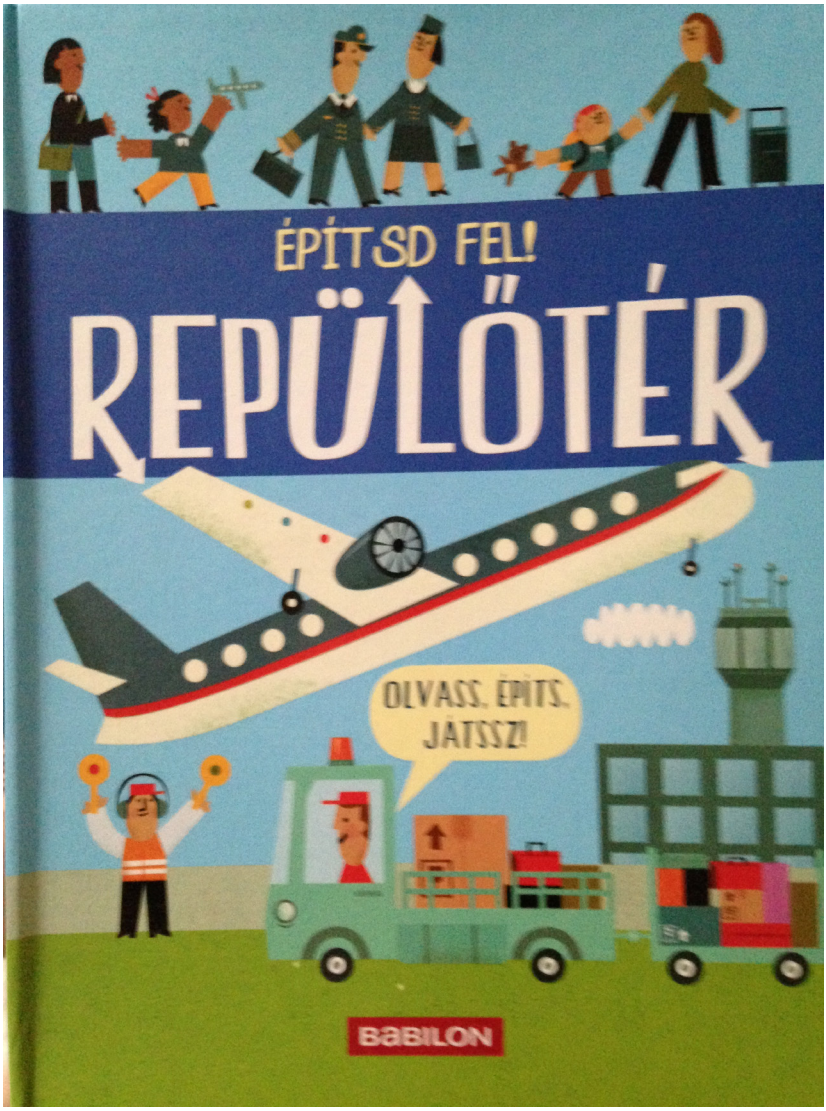
1. A játék megkezdése előtt a csoporttal együtt felépítjük a háromdimenziós repülőteret, s gondolattérképet készítve átismételjük a repüléssel, repülőtérrel kapcsolatos szavakat.
2. A csoportban a tanulók közösen kigondolnak egy reptéri jelenetet, amit eljátszanak, pl. csoportos utazás előtti találkozó az idegenvezetővel a reptéren. Mindenki a választott szerepének megfelelően (idegenvezető, reptéri dolgozó, utas stb.) játssza a jelenetet, s azt spontán továbbszőve próbál minél többször szóhoz jutni.

A játék további változata:

- A tanulók kettesével párbeszéd formájában gyakorolják az új szavakat:
  – *Hol szeretne ülni?*
  – *Ha lehet, az ablaknál.*

  – *A csomagja 23 kg a megengedett 20 kg helyett.*
  – *Mi a teendő ilyen esetben?*
  – *Felárat kell fizetnie a túlsúlyért.*

Megjegyzés: A háromdimenziós kiadványok több témában is kaphatók (divatszalon, építkezés).
Beszerezhető: www.tessloff-babilon.hu



54. ábra: Építsd fel! Repülőtér

J49 A játék neve: *Mozi*

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, az olvasás, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B2
Kellékek: diavetítő és diafilmek (55. ábra)
Játékidő: 20–25 perc
A játék leírása:

1. Kiválasztunk egy, a csoport nyelvi szintjének megfelelő diafilmet, s ráhangolásként megbeszéljük az ismeretlen kifejezéseket.
2. Utána levetítjük a filmet. Az egyes képkockákat a diákok olvassák fel, ezzel is gyakorolva a kiejtést és a hallás utáni megértést.
3. A film megtekintése után a tanulók a *Rajtad a sor!* feliratú követ körbeadva elmesélik a történetet.

A játék további változata:

- Az egyes filmkockák szövegét kártyákra írjuk, amelyeket a tanulók a film megtekintése után időrendi sorrendbe raknak.

Beszerezhető: www.diafilm.hu

55. ábra: Diavetítő és diafilmek

J50 A játék neve: ***Szerepjáték***

Didaktikai cél: szókincsfejlesztés, az olvasás, a kiejtés és a hallás utáni értés gyakorlása
Nyelvi szint: A2–B2
Kellékek: magyar nyelvű mese, pl. A három huncut (56. ábra)
Játékidő: 60–120 perc
A játék leírása:

1. Kiválasztunk egy, a csoport nyelvi szintjének megfelelő mesét vagy történetet, s ráhangolásként megbeszéljük az ismeretlen kifejezéseket.
2. Utána a tanulók felosztják egymás között a szerepeket, és közösen megbeszélik, miként viszik színpadra a darabot.
3. Megtanulják saját szövegüket.
4. A következő órán eljátsszák a jelenetet (57. ábra).

Megjegyzés: Célszerű a tanulókat két csoportra osztani, és projektmunkaként két történetet színpadra vinni, mivel így mindegyik színműnek lesz közönsége is.

56. oldal: A három huncut

57. ábra: A három huncut a tanulók előadásában a színpadon

10. INFOKOMMUNIKÁCIÓS ESZKÖZÖK A MAGYAR MINT IDEGEN NYELV TANÍTÁSÁBAN

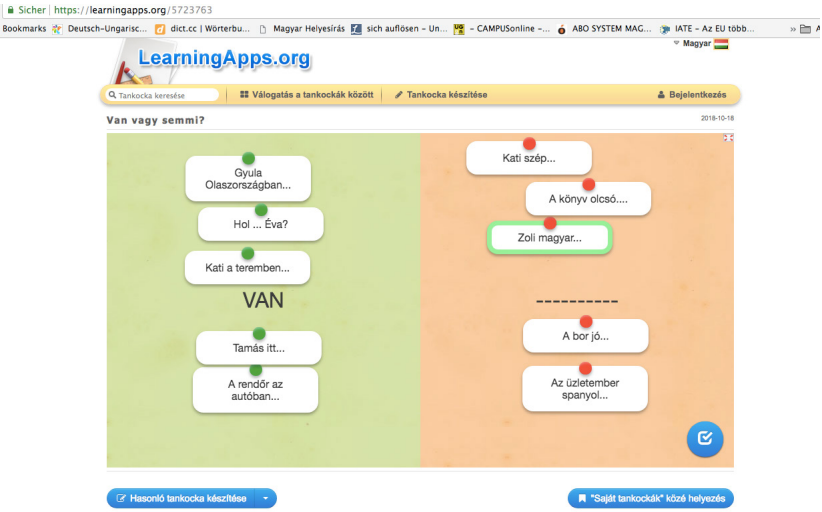
10.1. Infokommunikációs eszközök és alkalmazások a nyelvi játékok készítéséhez

A modern nyelvtanulás és -tanítás szinte elképzelhetetlen az **infokommunikációs technológia** (IKT) vívmányai nélkül. Az olvasók ebben a fejezetben a nyelvi játékok megtervezéséhez és elkészítéséhez hasznos IKT-eszközökből találnak válogatást. Ez az összeállítás nem terjed ki az értékelési és a tanulási folyamat gamifikációjára, kizárólag azokra a programokra és alkalmazásokra összpontosít, amelyek megkönnyítik a nyelvi játékok elkészítését és felhasználását, valamint segítenek egy-egy játékötlet kivitelezésében. Mivel az infokommunikációs alkalmazások tárháza rohamosan bővül, ehelyütt csak az ingyen elérhető programok szűk keresztmetszetének bemutatására szorítkozom. A gyakorló nyelvtanárok számtalan ötletet meríthetnek Nádori–Prievara (2011, 2012) módszertani kézikönyveiből és a tanarblog.hu bejegyzéseiből is, de emellett elengedhetetlen a folyamatos önfejlesztés és továbbképzés.

10.2. Példák

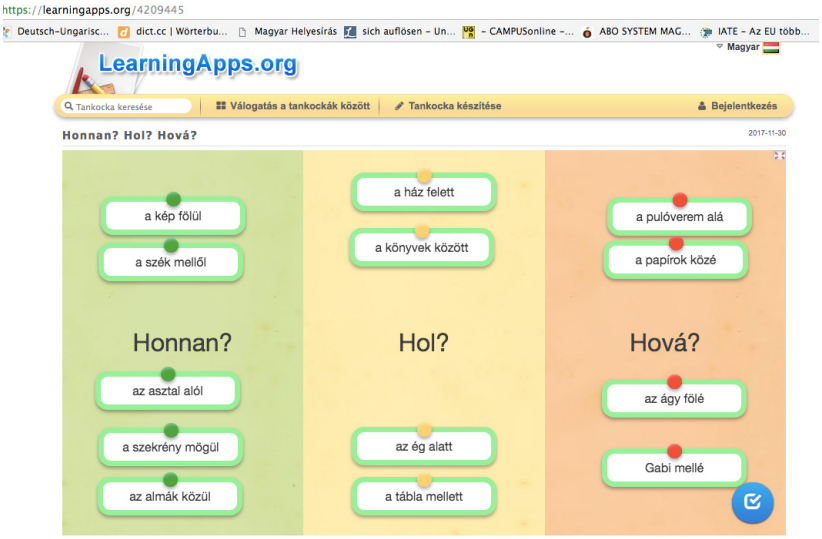
A learningapps.org oldalon az olvasók a magyar mint idegen nyelv tanárok által készített **tankockák** közül is válogathatnak, vagy saját maguk is készíthetnek játékos feladatokat.

Íme néhány példa a különböző játéktípusokra, amelyek a szervezett és az önálló tanulás során egyaránt felhasználhatók.

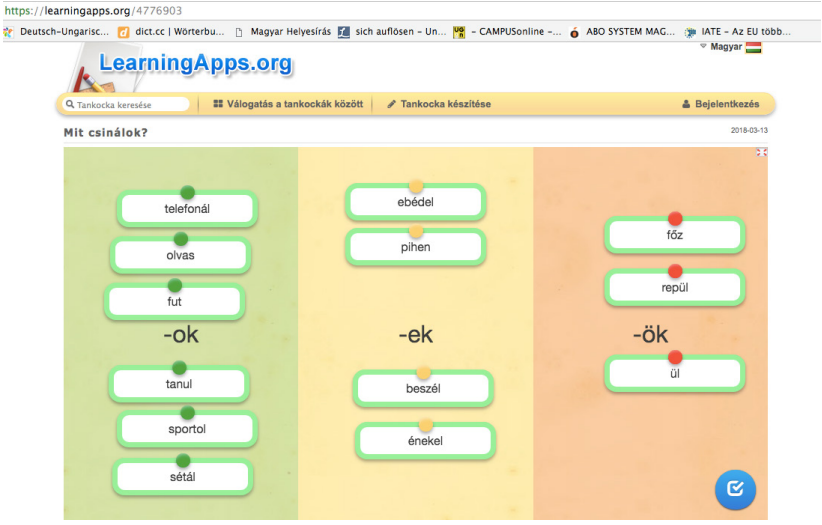


58. ábra: Czímer Zoltán az egyes szám 3. személyű létige használatának gyakorlására készített feladatot: a mondatokat aszerint kell a zöld, illetve a piros térfélre húzni, hogy szükség van-e a létigére vagy sem (A1–A2)

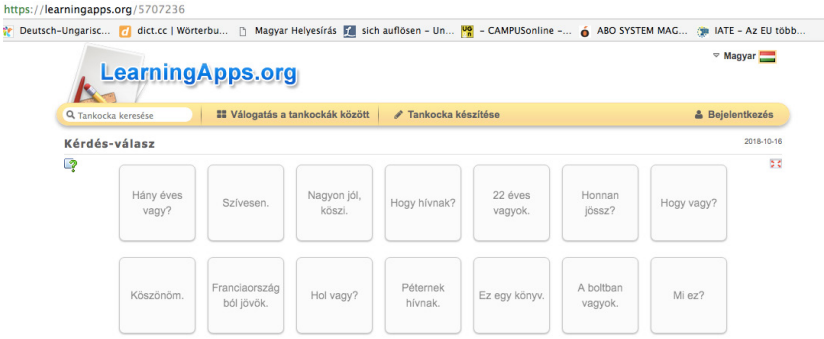
59. ábra: Gombos Nóra az előbbihez hasonló elv alapján gyakoroltatja a nyelvtant – ezúttal a határozott és a határozatlan tárgy megkülönböztetését (A2)



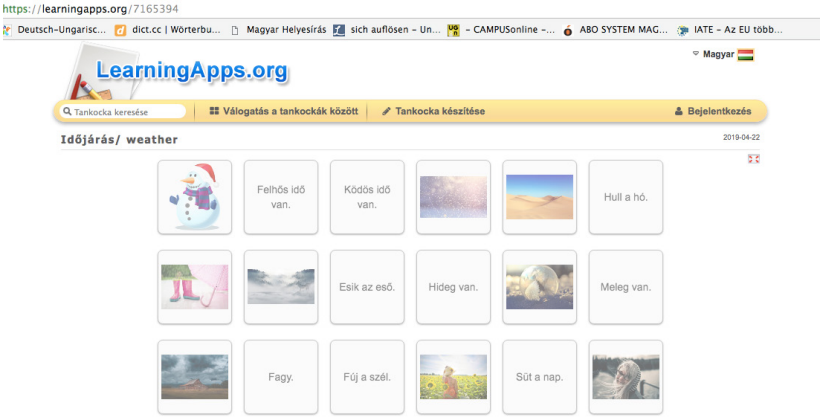
60. ábra: Dinnyés Borbála ötletei között található a névutók irányhármasságát gyakoroltató tankocka – ezúttal hármas bontásban (A2–B1)



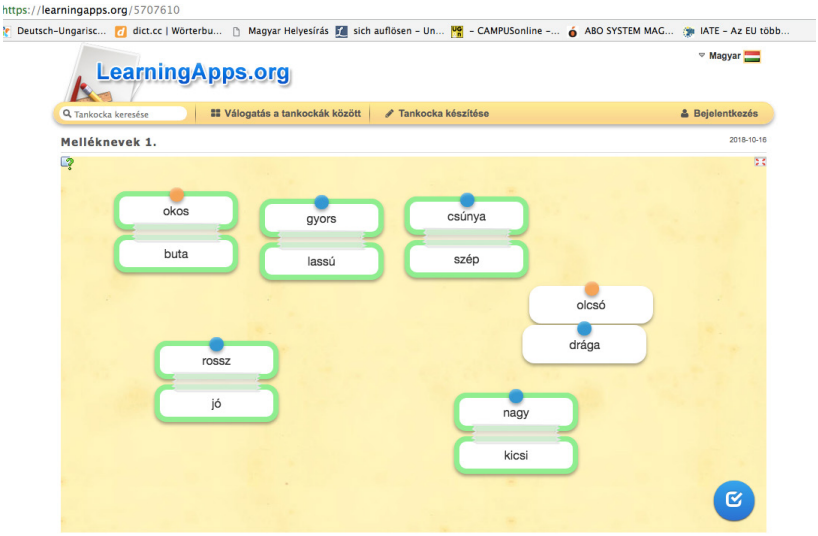
61. ábra: Szintén Dinnyés Borbála gyakorlatában a hangrendi illeszkedés alapján kell három csoportba rendezni az egyes szám első személyű igealakokat (A1–A2)



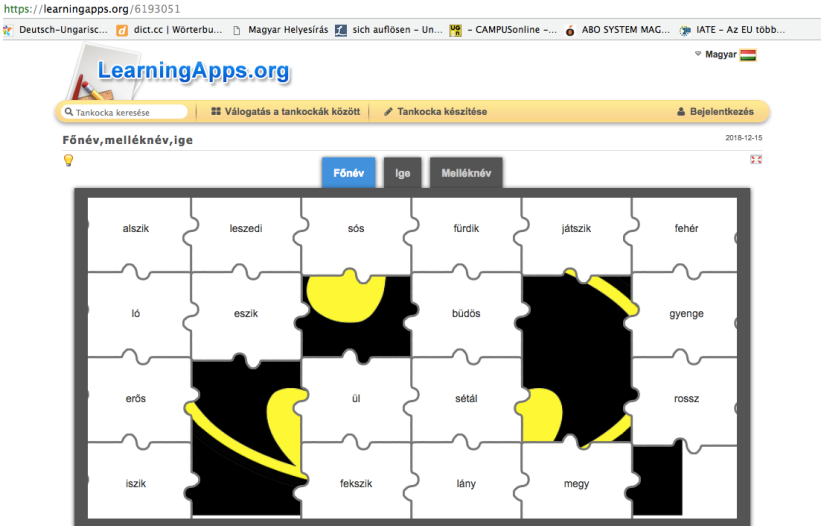
62. ábra: Czímer Zoltán fenti tankockája a szókincset és a beszédkészséget fejleszti: a kérdés-felelet játék lapjai a memóriajáték szabályai szerint párosítandók (A1–A2)



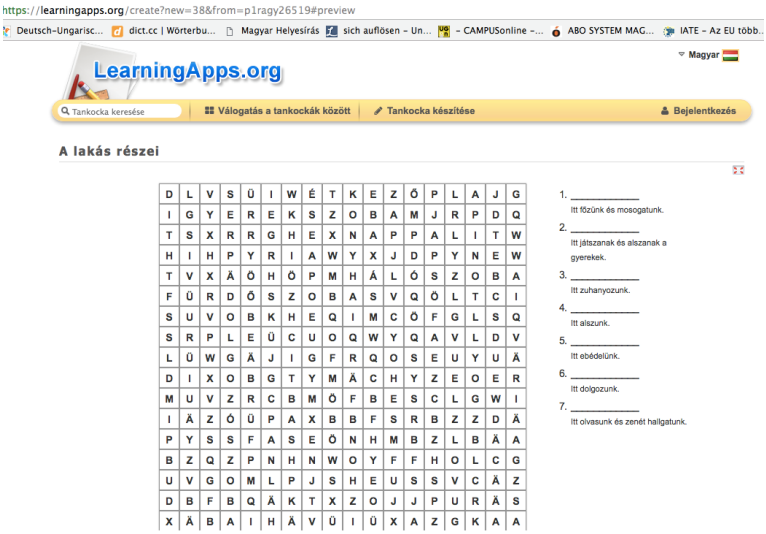
63. ábra: Again Erika tankockája szintén a memóriajáték szabályai alapján fejleszti a szókincset és a beszédkészséget – ezúttal kép-mondat párosításként (A1–A2)



64. ábra: Czímer Zoltán szókincsfejlesztő gyakorlatában a tanulóknak az ellentétes jelentésű mellékneveket kell párosítaniuk (A1–A2)

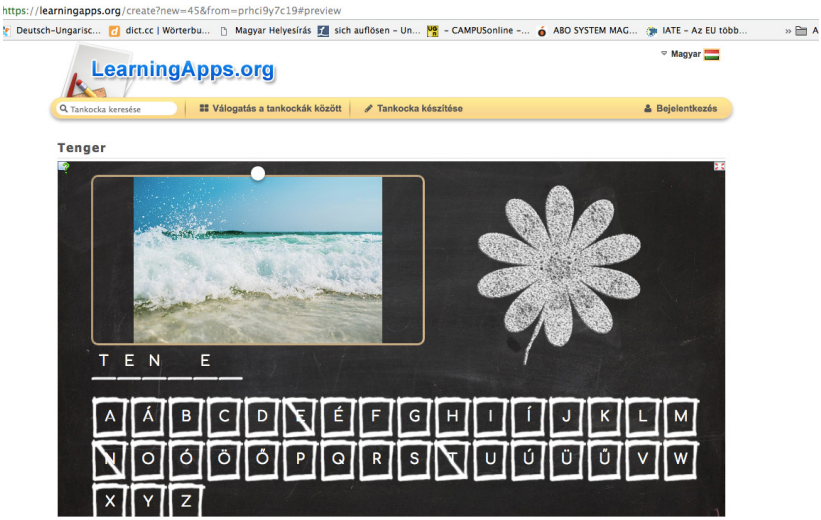


65. ábra: Sebestyén Gergő a szófajok felismerésére készített csoportosító kirakós játékot (A1–A2)

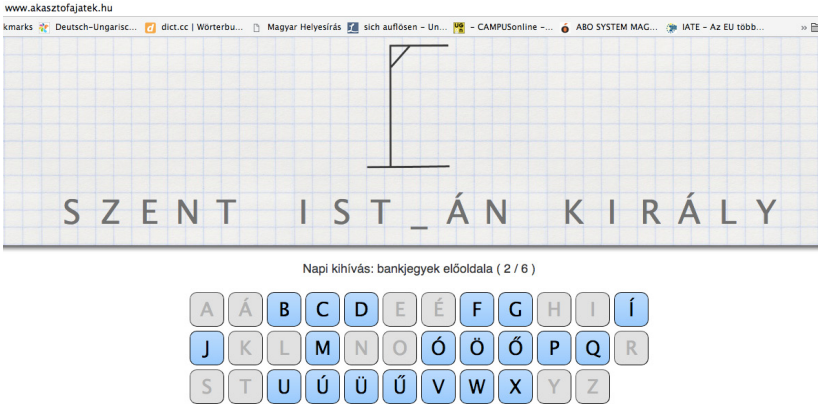


66. ábra: A lakás részeihez a szókincs fejlesztésére szókereső feladványt készítettem (A1–A2)

67. ábra: A szókincs fejlesztését ugyanebben a témában mondat-kép párosítás is segíti – az illusztrálást megkönnyítendő a program által felajánlott képek közül válogathatunk (A1–A2)



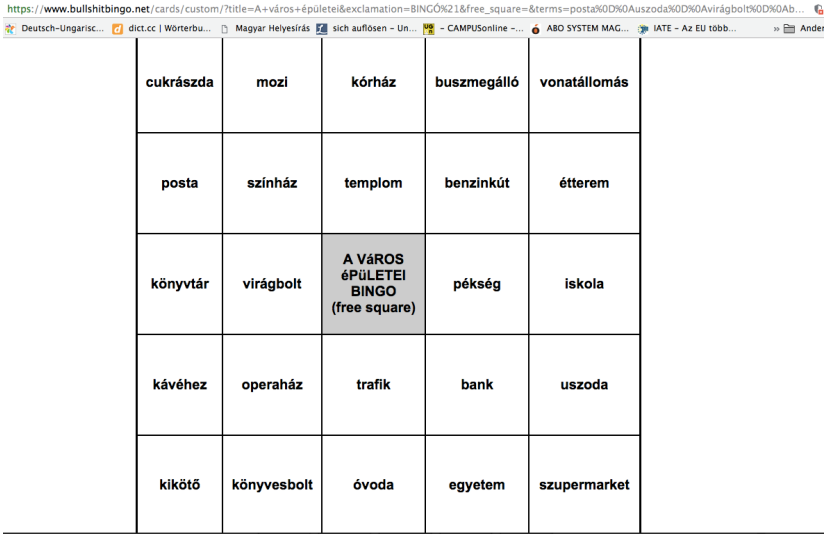
68. ábra: A jól ismert akasztófajáték játékosan fejleszti a szókincset – képpel (vagy akár hanggal) társítva még inkább megkönnyíti a szótanulást (A1–B2)



69. ábra: A tanulók a www.akasztofajatek.hu oldalon is fejleszthetik szókincsüket, s egyben ország- és kultúraismeretüket (A2–C1)

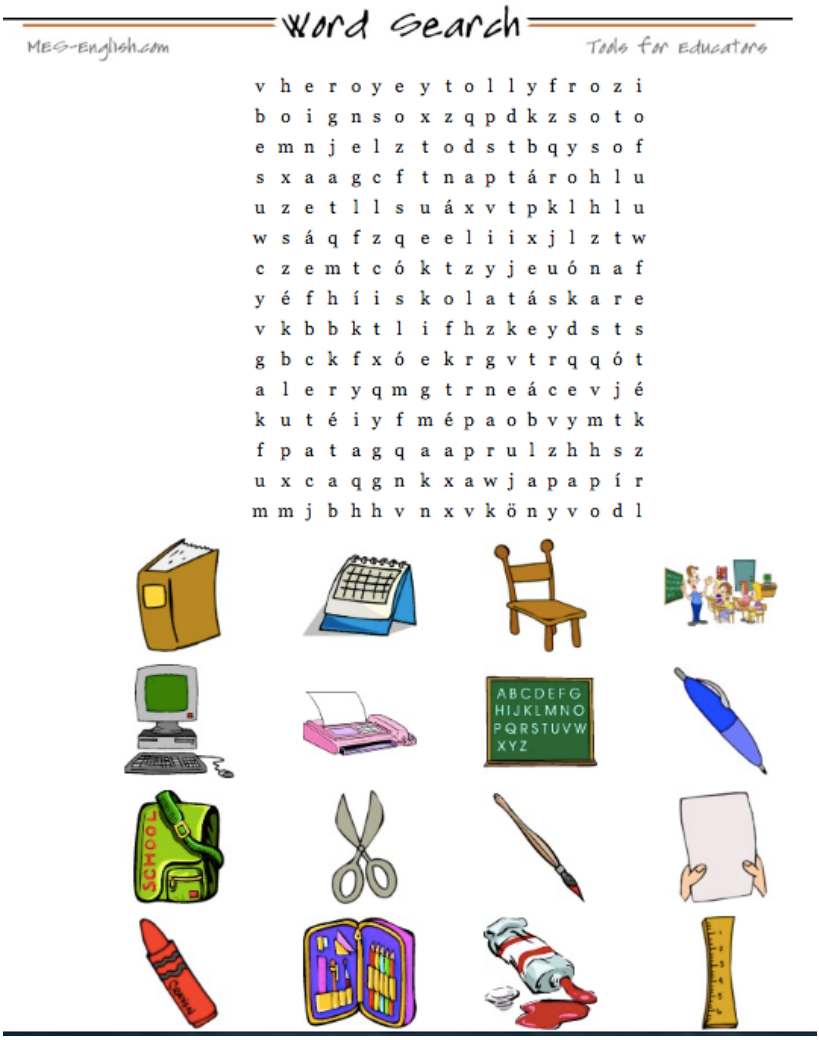
A bullshitbingo.net oldalon **bingószelvényeket** készíthetünk a közismert és kedvelt játékhoz, melyet többféleképpen is használhatunk szókincsfejlesztésre: 1. Idegen nyelven (közvetítő nyelven) soroljuk fel a

szavak jelentését. A tanulók a saját lapjukon beikszelik a szavak magyar megfelelőjét. 2. Magyarul olvassuk fel a szavakat, amelyeket a tanulóknak hallás után kell felismerniük saját lapjukon. 3. A szavakat magyarul körülírjuk, s a tanulók ennek alapján azonosítják be őket. Az nyer, aki elsőként jelöl be vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egy 5 négyzetből álló teljes sort.

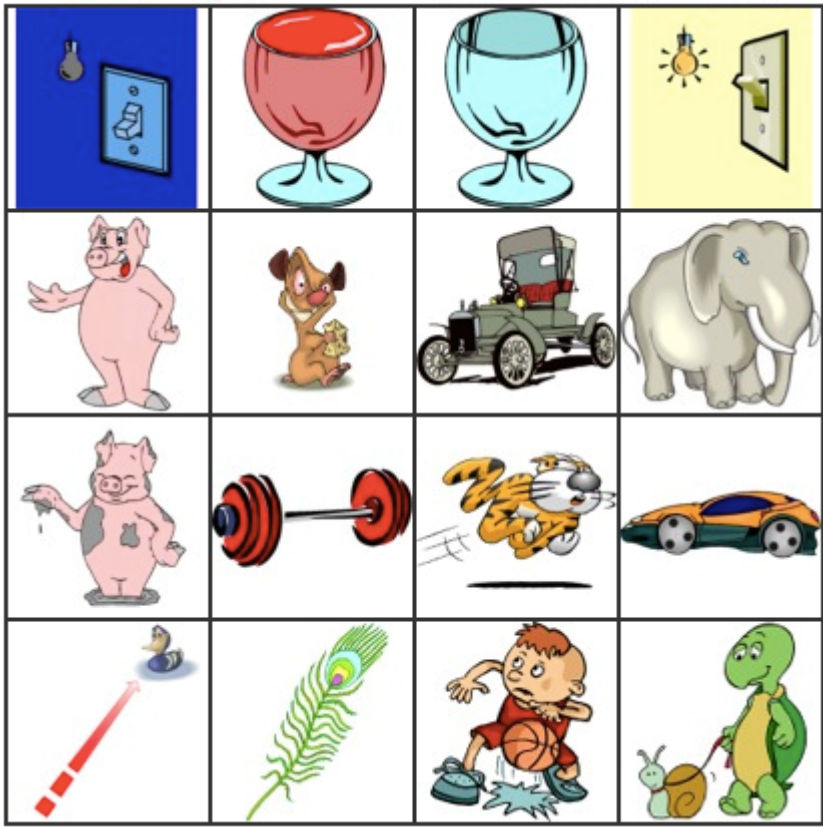


70. ábra: A bingószelvény kiválóan alkalmas a tematikus szókincs és a hallás utáni értés fejlesztésére (A1–B1)

A www.toolsforeducators.com tanároknak szóló oldalon a **képes bingón** kívül egyéb **játékos feladványok** – szókeresők, keresztrejtvények, társasjátékok – is készíthetők. Sajnos az angol nyelvű oldal nem ismeri fel az ő és az ű betűt a magyar betűkészletből, ezért célszerű olyan szavakat választani, amelyekben e két betű nem fordul elő.

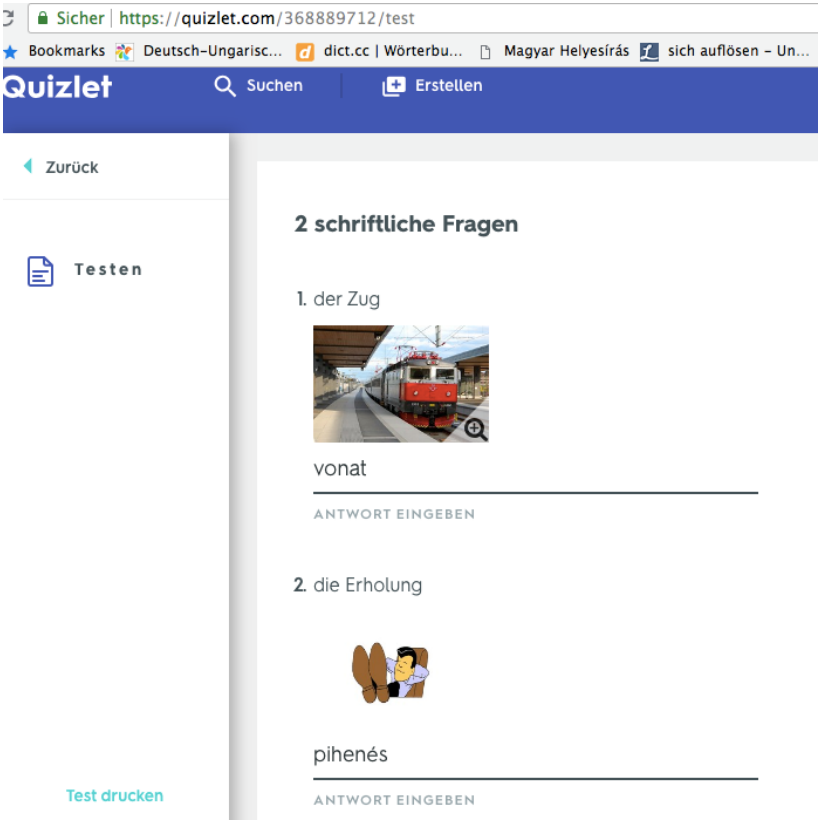


71. ábra: Képes szókereső (A1–A2)

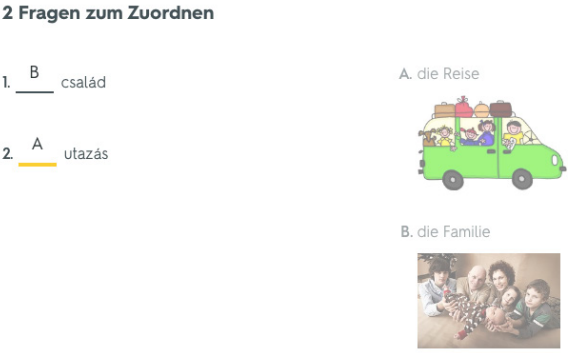


72. ábra: Képes bingó az ellentétpárok gyakorlására (A1–A2)

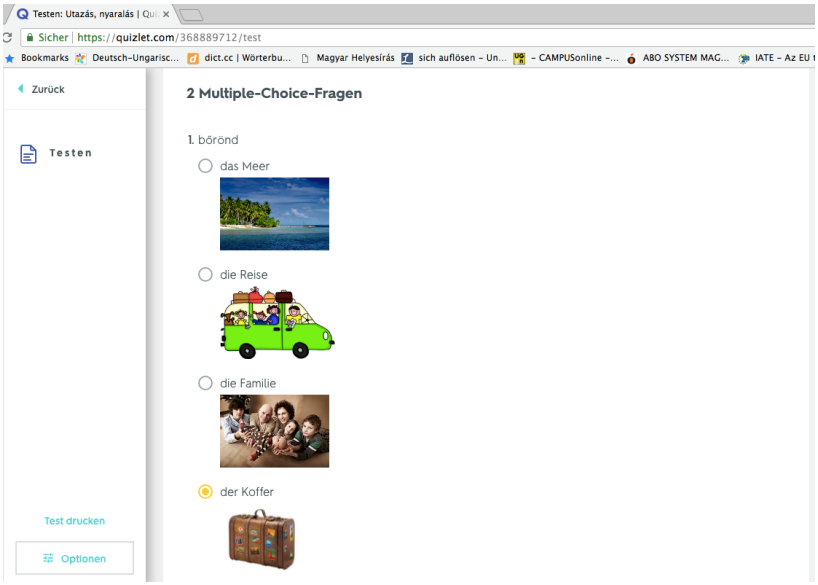
A quizlet.com oldalon az egyik legkedveltebb funkció a **kétnyelvű szótanuló kártyák** készítése. A tudás ellenőrzésére többféle játéktípus létezik, amelyek nemcsak a memóriát, hanem a helyesírást is fejlesztik. A magyar mellé több közvetítő nyelv közül választhatjuk ki a számunkra megfelelőt. Utazás témában egy kisebb magyar-német nyelvű kártyacsomagot készítettem.



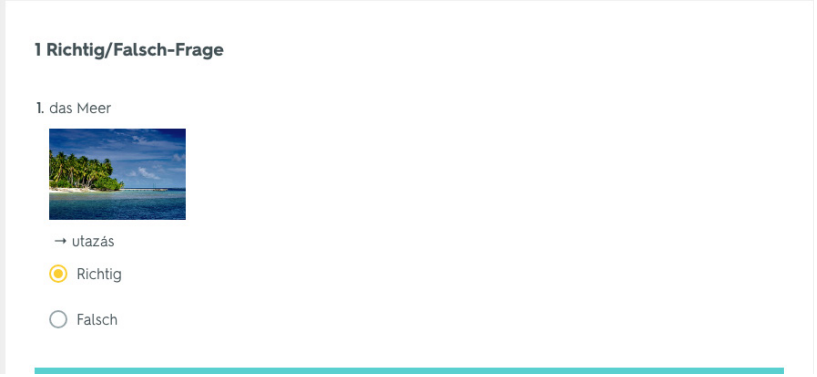
73. ábra: Írásgyakorlás: az idegen szó és a kép alá be kell írni a szó magyar megfelelőjét (A1–A2)



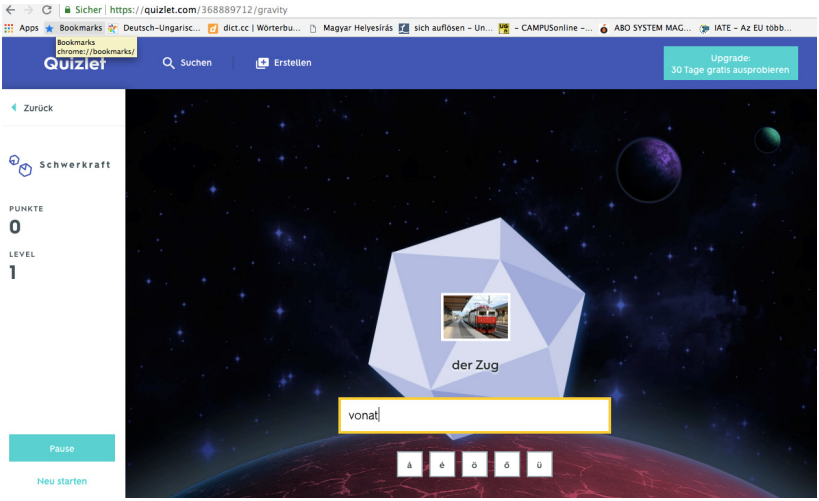
74. ábra: Szó-kép párosítás (A1–A2)



75. ábra: Feleletválasztós feladat (A1–A2)

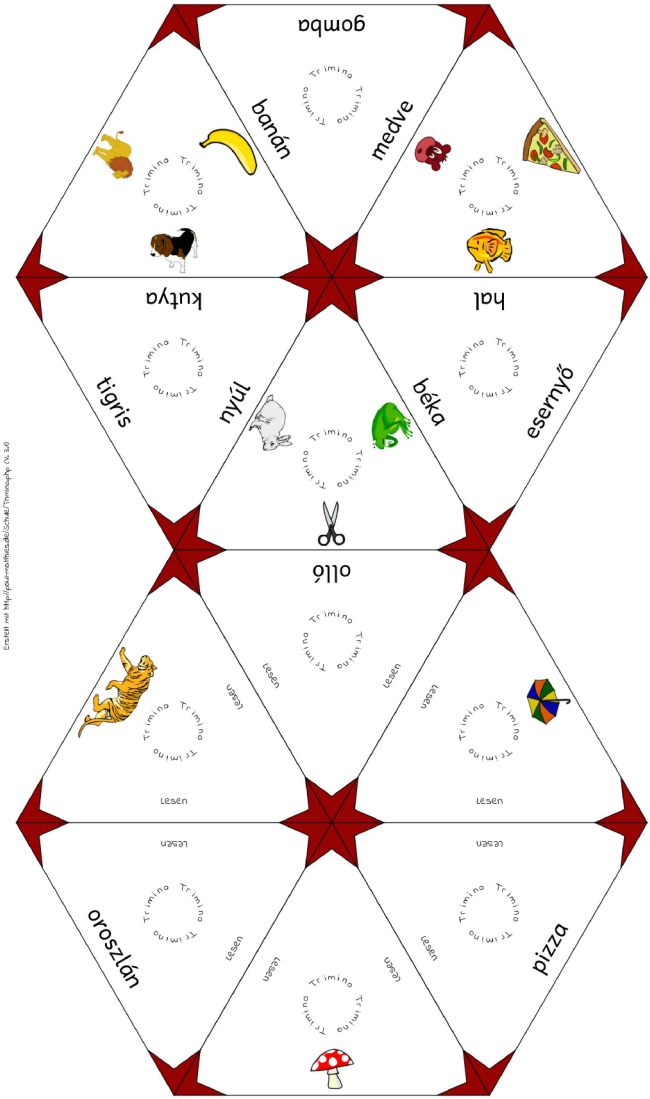


76. ábra: Igaz/hamis állítások (A1–A2)

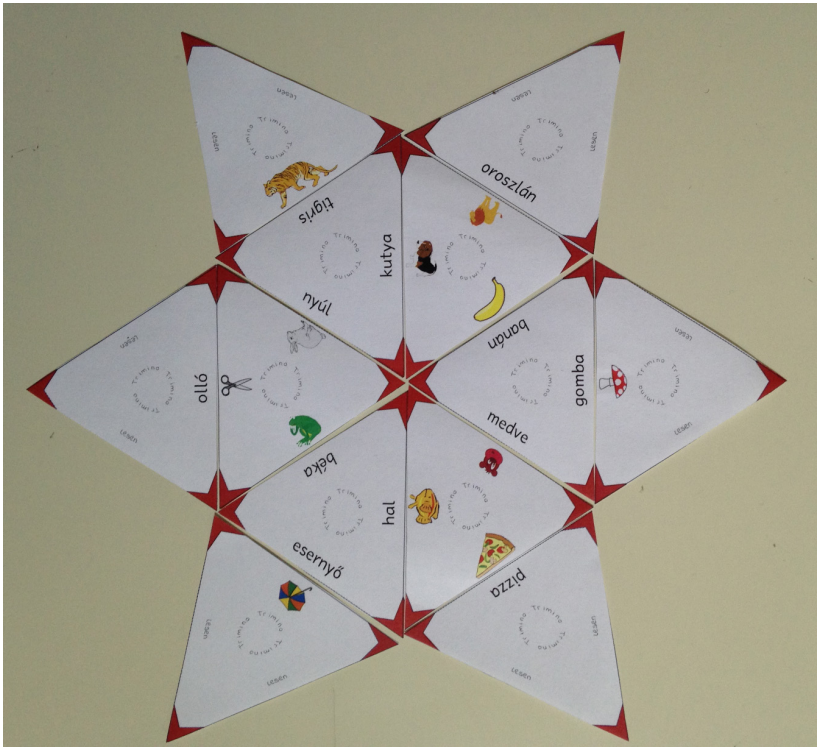


77. ábra: A gravitációs erő típusú játék során bizonyos időn belül kell beírni a beúszó idegen szó/kép magyar jelentését (A1–A2)

A http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php weboldalon – magyar nyelven is – szerkeszthetők **háromszögletű kártyák,** amelyekkel a dominójáték elve alapján fejleszthető a szókincs.



78. ábra: Kép-szó párosítás – magyar nyelven szerkesztett trimino



79. ábra: A trimino kirakva (A1–A2)

A wordle.net weboldalon **címkefelhő** készíthető, amely több feladattípus alapjául is szolgálhat. Egyrészt akár többoldalas szövegekből is kiszűrhetjük a központi gondolatokat, amelyek segítségével újra előhívható egy-egy korábban olvasott történet vagy mese. Másrészt egy adott témában a nyelvtanárok is készíthetnek tematikus szókincset, amelyet a program pillanatok alatt mutatós címkefelhővé alakít át. Heterogén csoportok esetén differenciálásra is alkalmas. Az alábbi példa utazás, nyaralás témában készült.

80. ábra: Címkefelhő történetszövéshez – hol és hogyan töltötte István a vakációt? (B1)

A www.zeneszoveg.hu oldalon számos magyar **dalszöveg** megtalálható, amelyekből hiányos szövegek készíthetünk a hallás utáni értés fejlesztésére.

A szemléltetett digitális felületeken kívül még számos alkalmazás létezik, melyekkel részben **hasonló feladatokat gyárthatunk**, illetve **további** ötleteket **dolgozhatunk ki**, például:

- https://en.duolingo.com (nyelvi játékok készítése elsősorban szótanuláshoz)
- https://www.jigsawplanet.com/ (ingyen letölthető puzzle nyelvi játékok kivitelezéséhez)
- https://kahoot.com (versengős nyelvi játékok készítésére)
- https://www.mycutegraphics.com (tantermi oktatáshoz felhasználható klipartok)
- https://rendmenta.hu (feladatkészítő alkalmazás)
- http://puzzlemaker.discoveryeducation.com (szóvadászat, keresztrejtvények stb. készítése magyar nyelven is)

Az alábbi oldalakon a különböző nyelvi készségek fejlesztésére alkalmas **kész játékokat** találunk:

- http://www.funeasylearn.com/app/learn-hungarian/ (szókincsbővítésre, bevésésre nagyon jól használható alkalmazás 11 féle nyelvi játékkal)
- www.hungarianpod101.com (számos feladat hanganyaggal, írásképpel, játékos formába bújtatva, napi szókincs bővítése e-mailben)
- www.hungarobox.eu (ikt-témájú játékok)
- www.digitaldialects.com/Hungarian.htm (szótanulás kiejtéssel, nyelvi játékok a szókincs gyakoroltatására)
- www.internetpolyglot.com/lessons-hu-de(digitális nyelvi játékok a szókincs gyakoroltatására)
- http://mylanguages.org/hungarian_games.php (digitális nyelvi játékok)

Magyar mint idegen nyelv szakos kollégák szerkesztik és frissítik az alábbi ötletes és **hasznos oldalakat**:

- Magyarul Tanul(ók) oldala: www.magyarultanulok.com (nyelvi játékok a mintaoldalak között, naprakész szókincs hanganyaggal)
- Móser Anna blogja: http://magyarnyelvtanfolyam.blogspot.com/ (saját szerkesztésű feladatok, nyelvi játékok)
- Nádori Gergely és Prievara Tibor blogja: http://tanarblog.hu/ (hasznos tippek, tudnivalók, újdonságok az IKT világából)
- A PONT HU blogja: ponthu.blog.hu (különböző anyanyelvű tanulók magyartanításának jellegzetességeit, módszertani sajátosságait bemutató sorozat, beszámolók a továbbképzésekről, kollégák ötleteiről)
- Szita Szilvia oldala: www.magyarora.com (játékos feladatlapok a nyelvi készségek fejlesztésére)

MID-témában több **Facebook-csoport** is aktív:

- https://www.facebook.com/groups/1525540994344871/ (gamifikáció a magyaroktatásban)
- https://www.facebook.com/MidKid.org/ (MidKid – játékos feladatok gyerekeknek)
- https://www.facebook.com/midponthu/ (PONT HU – újdonságok, továbbképzések, workshopok)
- https://www.facebook.com/midvan.hu/ (minden, ami magyar mint idegen nyelv)

11. A NYELVI JÁTÉKOK ÉS A GAMIFIKÁCIÓ

11.1. A gamifikáció definíciója, működési elve és szerepe az oktatásban

A magyarországi oktatásban a **gamifikáció** fogalma szorosan kötődik Prievara Tibor nevéhez. Gyakorló tanárként felismerte, hogy a a Motiváció 3.0 vezérelte korban a tanulók megváltozott igényei és attitűdjei eddig nem ismert kihívások elég állítják a 21. század tanárát, s ezért az oktatásban **paradigmaváltásra** van szükség. A pedagógusoknak mielőbb választ kell találniuk arra, miként kezeljék az infokommunikációs eszközök és technológiák egyre nagyobb és gyorsabb térhódítását, miként tegyenek eleget a szülők, a tanítványok, a társadalom és a munkaerőpiac elvárásainak, s milyen elvek alapján végezzék sikeresen munkájukat.

Prievara (2015) az új okatási paradigma bevezetése előtt az *ITL Research Coding Guide for Learning Activities 14 February 2011* kutatását alapul véve azonosította azt az **öt 21. századi képességet,** amelyet szerinte fejleszteni és erősíteni kell ahhoz, hogy a netgeneráció tagjai megállják a helyüket a jövő munkaerőpiacán: 1. **Együttműködésről** akkor beszélünk, ha a tanulók párban vagy csoportban együtt dolgozva közös felelősséget vállalnak a munkájukért, valamint közösen érdemi döntéseket is hoznak. 2. A **tudásépítés** azt jelenti, hogy a diákok nem készen kapnak információkat, hanem a tanár irányításával saját maguk építik tudásukat. 3. Az **IKT** helyes **használata** gyarapítja a pedagógus módszertani eszköztárát, s megkönnyíti a tanítás-tanulás folyamatát. 4. **A valós problémák megoldása és az innováció** kívánalma az, hogy az oktatási rendszerben a diákok a valós világ problémáira keressenek megoldást. 5. Az **önszabályozás** értelmében a diákok előre meghatározott feltételek mentén tervezhetik, vagy akár újatervezhetik a munkájukat.

Mindezt feltérképezve az oktatás megújításához a **gamifikáció módszertanát** hívta segítségül. Mi is a gamifikáció? A gamifikáció fogalmát Nick Pelling használta először 2002-ben, de maga a játékosítás nem számít új jelenségnek, hiszen a vállalatok pl. a márkahűség és a fogyasztói lojalitás biztosítására már használtak jutalmazásokat, a katonaság és a cserkészek életében sem voltak idegenek a jelvények (Werbach–Hunter 2012, vö. Fromann 2017: 103). A gamifikáció fogalma 2011-től terjedt

el széles körben. Deterding és mtsai (2011, idézi Fromann 2017: 108 és Polonyi–Abari 2017: 1) nevéhez fűződik a gamifikáció legelterjedtebb definíciója is: „A gamifikáció a játéktervezés elemeinek alkalmazása játékon kívüli kontextusban." A gamifikáció jelensége az élet számos területén tetten érhető: pl. az egészségügyben, a marketingben, a társadalmi felelősségvállalás területén és az oktatásban. Kapp (2012: 10, idézi Fromann 2017: 109, Polonyi–Abari 2017: 1) a gamifikáció definíciójában explicit megemlíti a **tanulást** is: „A gamifikáció játékalapú működési elvek, játékesztétika és játéktervezői gondolkodás használata emberek lekötésére, cselekvésre sarkallására, tanulásának elősegítésére és problémák megoldására." Fromann (2017: 67) a játékosok motivációjának vizsgálata kapcsán mindezt még kiegészíti a **flow** (áramlat) élményével. Csíkszentmihályi (1997: 23) elméletét idézi: „A tökéletes élmény alapja a »flow«, vagyis az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltörpül mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet bármi áron folytatni akarjuk, pusztán magáért." A flow-élmény energiával tölti fel az egyént, aki örömét leli abban, amit csinál.

„A gamifikáció lényegi működésének az alapját a **játékok komponensei** (a játékok elemei, mechanizmusa és dinamikája) alkotják, amelyek egymásra épülve és egymást támogatva hozzák létre a teljes játékot és a játékosított eszközt" (Werbach–Hunter 2012, Fromann 2017: 116). A Bunchball-modellben **hatféle játékmechanizmus** felel meg a **játékdinamikai elemek** szintén hat kategóriájának: 1. a **pontok** a **jutalmazás** eszközei, 2. a **szintek** a játékos aktuális **státuszát** jelölik, 3. a **kihívások** a **teljesítmény** iránti vágyra irányulnak, 4. a **virtuális javak** az **önkifejezést** segítik, 5. a **ranglisták** a **versengési** ösztönt szolgálják, 6. az **ajándékok** pedig az ember **altruista** mivoltához tartoznak (Fromann 2017: 122).

A játékosított oktatás kapcsán két területet kell egymástól megkülönböztetnünk: 1. az **értékelés gamifikációját**, 2. a **tanulási folyamat gamifikációját**. Magyarországon 2011 óta elsősorban az **értékelés játékosítása** figyelhető meg, melynek hozadékát Fromann (2017: 130) így írja le: „A gamifikált rendszerek nagyon fontos szerepet töltenek be a visszajelzési és értékelési folyamatokban. A pontrendszerek egyik nagy előnye az, hogy elsősorban a fejlődésre, illetve a felhalmozásra és a gyűjtögetésre fókuszálnak. Ameddig a hagyományos, érdemjegyalapú

értékelés átlagokat számít (az év során összegyűjtött eredményekből), addig a pontok a fentiek miatt lehetőséget adnak a gyarapodás és a progresszió érzetének átélésére, valamint ennek vizualizációjára. Egy ilyen környezetben a diák egy rosszabb jegy után nem azt fogja szem előtt tartani, hogy kudarcot vallott, hanem azt, hogy – ugyan kisebb mértékben, de – még így is közelebb került a következő szinthez. A pontrendszer azonban nem csak a diákok számára lehet motiváló, hiszen a pedagógusoknak részletes, súlyozott és folytonos összképet nyújt a hallgatók félévbeli tevékenységeiről, ez pedig alapot adhat a személyre szabott visszajelzések rendszerének kiépítésére. Ennek értelmében egy ilyen struktúra a motiváción, az átláthatóságon és a játékosságon keresztül egyaránt szolgálhatja a diákok és a pedagógusok érdekeit." Prievara Tibor e működési elv alapján úttörő szerepet vállalva elsőként dolgozta ki saját játékosított értékelési rendszerét, melyet könyvében (Prievara 2015) és a tanárblog.hu oldalon részletesen be is mutat. Azóta természetesen vannak további elkötelezett magyarországi hívei is a gamifikációnak (pl. Damsa Andrei és Putz Ádám, Kenéz András). Barbarics Márta 2014-ben *Gamification a magyar oktatásban* címmel Facebook-csoportot alapított, hogy platformot biztosítson a gamifikációs módszertant alkalmazó tanároknak. A **tanulási folyamat gamifikációjára** csupán néhány felületet említenék, amelyeket Magyarországon is egyre több pedagógus használ: ClassDojo (digitális osztályterem), Classcraft (adminisztrációs felület pedagógusoknak), Minecraft, MinecraftEdu (gamifikációs oktatás pl. művészetek, földrajz területén), Classtools (digitális segédanyag- és játékkészítő), Okosdoboz (magyar felület és játékok), OpenBadges (érdemrend- és jelvénykészítő rendszer).

11.2. Nyelvi játékok a gamifikációban – példasor

A gamifikáció bizonyos pontokon **ötvözhető** a kötet tárgyát képező nyelvi játékokkal. Ennek szemléltetésére egy 12 napos kihíváshoz keretet adó **choice board** B1-es szintű gyakorlatai közé csempésztem be néhány nyelvi játékot a felszólító mód gyakoroltatására. A choice board egy olyan táblázat, amely napi kihívásokat tartalmaz, s a diák pecsétet (vagy aláírást) kap, ha valamelyik elemet elvégzi. A choice boardot Prievara a tanárblog.hu-n ismerteti, az ötlet onnan származik (http://tanarblog.hu/21-szazadi-tanar). Az értékelést pontokban adtam meg.

Az azt következő oldalakon pedig szemléltetésként mellékelek egy **„szemigamifikációs“** példát a gamifikáció fogalmának megszületése előtti időből. A Magyarországon szervezett A2-es szintű nyári magyar mint idegen nyelv tanfolyam résztvevőinek állítottam össze a táblázatban összefoglalt „offline kihívásokat“.

1. Olvasd el a felszólító mód képzésének szabályait a Magyarul Tanulo(ó)k magazin 12. számában (25-27. oldal), majd írd le a *választ*, a *gyógyít* és az *eszik* igék felszólító módú, határozott és határozatlan ragozású paradigmáit! (12)	2. Oldd meg a Magyarul Tanulo(ó)k 12. számának I., II. és III. feladatát (27-28. oldal)! (15)	3. Írj 10 újévi jó tanácsot a barátodnak! (10)	4. Tanuld meg kívülről a Borivó 10 parancsolatát (kocsma.blog.hu)! (10)
5. Egészítsd ki a Hungária Micsoda buli c. dalát a felszólító módú igealakokkal! (6)	6. Keress egy magyar használati utasítást, és írd ki belőle a felszólító módú alakokat! (6)	7. Vedd fel saját magad előadásában a használati utasítást, és küldd el a hanganyagot a tanárodnak! Ügyelj az intonációra! (6)	8. Fordíts le 10 német/angol/orosz felszólító mondatot magyarra! (10)
9. Írj egy posztot a FB-ra: Felhívás eltűnt macska keresésére (5)	10. Töltsd ki a „Rendetlenség van a szobádban, fiam“ rajz falra ragasztott céduláit felszólító módban. Mit tanácsol az anya a fiának? (8)	11. Nézd meg a Youtube-on egy étel elkészítését, és írj le belőle három felszólító módban elhangzott mondatot! (6)	12. Készíts egy 6 szóból álló keresztrejtvényt felszólító módú igealakokkal! (6)

81. ábra: Choice board – a feladattal szerezhető pontszámok zárójelben állnak.

Hungária: Micsoda buli!

Tudod, a neonreklám hívogat,
a Tivoliból hallatszik a zene,
lesz sok minden látnivaló,
legjobb, hogyha indulunk.

..... a pöttyös ruhádat,
az lesz ám a feltűnő,
mindenki ....., hogy velem van
ez a szédítő, bomba nő!

Micsoda buli!
De csuda jó veled!

Ha nem enged a papa, mama,
…….. nekik, hogy rendes helyre megyünk,
annyi mindent elterveztünk,
ne ..... most ezt velünk!

..... el a taxit a pirosnál,
..... gyorsan hát,
hallod már hangolnak a zenészek,
rázzák az új figurát.

Micsoda buli! Őrület! Micsoda buli!
De csuda jó veled!
Micsoda buli!
De csuda jó veled!

Forrás: www.zeneszoveg.hu/dalszoveg/1370/hungaria/micsoda-buli-zeneszoveg.html

Beszéljünk magyarul a városban! – Pápa

Egy napot töltünk Pápán, s az alábbi feladatok segítségével sok mindent megtudhatnak a városról. A feladatok megoldásához kérdezzék meg a járókelőket, kérjenek segítséget, gyűjtsenek információkat, s egészítsék ki a táblázatot! Otthon foglalják össze élményeiket írásban erről a napról *Egy nap Pápán* címmel!

Témakör	Kérdés	Kapott válasz
Információs iroda	Kérjenek várostérképet! Kérdezzék meg, hol van a múzeum a posta a rendőrség a tűzoltóság az iskola a piac a bank az élemiszerbolt a buszmegálló a mozi! Hogy lehet oda eljutni?	
Általános kérdések a városról	Melyik megyében található Pápa? Mi Pápa német neve? Mi Pápa irányítószáma? Hányan élnek Pápán? Milyen híres személyek élnek /éltek a városban? Ki a polgármester? Milyen programok vannak a városban júliusban/ augusztusban? Mik a város nevezetességei? Van kastély a városban? Van uszoda/termálfürdő a városban? Van üzletház a városban? Van valamilyen ipar a városban?	

Közlekedés	Mivel lehet közlekedni a városban? Mennyibe kerül egy buszjegy? Mennyi a büntetés? Van bicikliút? (Honnan hova?)	
Élelmiszerbolt	Mennyibe kerül 1 kg kenyér 10 db kifli 25 dkg párizsi 10 dkg Pick szalámi 1 kg Omnia kávé 1 üveg sör 1 Túró Rudi 1l tej 1 pár virsli 15 dkg trappista sajt 1 kg liszt 1 csomag vaj 1 kakaós csiga?	
Trafik	Lehet venni a trafikban buszjegyet / lottót/ cigarettát? Mennyibe kerülnek? Mennyibe kerül egy napilap? Milyen magazinok vannak a trafikban?	
Könyvesbolt	Lehet kapni magyar nyelvkönyvet? Mennyibe kerül? Melyik magyar könyv a bestseller most Magyarországon?	

Bank	Most pontosan hány forint 1 euró? Most hány dollár 1000 forint? Hogy hívják azt a készüléket, amelyből az utcán pénzt lehet kivenni?	
Áruház/butik	Mennyibe kerül egy szoknya egy pár zokni egy sportcipő egy póló egy öv?	
Piac	Hol van a piac? Mennyibe kerül a piacon 1 kg krumpli 1 fej saláta 1 db zöldpaprika 1 kg magyar paradicsom 1 kg cseresznye 1 üveg méz 1 cserép virág?	
Szórakozás	Mi megy a moziban? Mennyibe kerül egy mozijegy?	

82. ábra: Egy nap Pápán – offline feladatsor

12. NYELVI JÁTÉKOK ADAPTÁLÁSA MÁS IDEGEN NYELVEKRŐL

Bár kétségtelen, hogy egyre több Magyarországon megjelenő tananyag tartalmaz nyelvi játékokat (pl. a MagyarOK tankönyvsorozat kinyomtatható kártyái), a magyar mint idegen nyelv tanárok gyakran **adaptálnak** ötleteket más idegen nyelvekről.

A nyelvek különbözősége, eltérő felépítése miatt nem minden játék adaptálható egy az egyben, a tanárnak olykor változtatnia kell az eredeti ötleten. Íme néhány példa:

Héjjas–Váczy (1977: 35) az orosz nyelv tanításához készült játékoskönyvében a *Tapsolj, ha helyes* nevű ötlet leírásában az a szabály, hogy a nyelvtanulóknak a játék során a hímnemű főnevek elhangzásakor kell tapsolniuk. Miután a magyarban nincsenek nyelvtani nemek, a tapsolós játék kis módosítással adaptálható: a hímnemű főneveket pl. tárgyas ragozású igékre cseréljük. A főnevek névelőinek gyakoroltatását célzó német nyelvi játékokat szintén át kell alakítani, mivel a magyarban nincs nyelvtani nemet meghatározó *der/die/das*. Az orosz mondatok intonációját gyakoroltató *Nem mindegy* című játék (Héjjas–Váczy 1977: 114) átültethető a magyarba, és nem is kell sokat változatnunk rajta, csupán néhány magyar nyelvű eldöntendő és kiegészítendő kérdést kell összeírnunk – s máris játékosan iskoláztathatjuk a magyar kérdőmondatok eltérő intonációját (pl. *Szereted a gyümölcslevest? Mikor mész Szegedre?*)

Természetesen sok olyan feladat is van, amely a különböző idegen nyelvekből könnyen átvehető. Példaként a *Keresd meg a különbséget*! vagy a *Keresd meg a tárgyakat a képen!* típusú nyelvi játékot említeném, amelynek mondatai nem nyelvfüggők, tetszőleges magyar mondatokkal helyettesíthetők (pl. *Az A képen a fiú* ül*, a B képen pedig a fiú* áll*./A könyv az asztalon van, a lámpa az* ágy *mellett* áll.).

Kényes pont a szerzői jogvédelem. A könyvpiacon már kaphatók olyan – elsősorban angol és német nyelvű módszertani – kiadványok, amelyek órai használatra **szabadon másolható mintákat** (*Kopiervorlage, Photocopieable*) tartalmaznak. Ezeket a nyelvtanár fenntartás nélkül, akár több példányban is fénymásolhatja csoportja számára. Ha az idegen nyelvű szövegrészeket „felülírja" a magyarra adaptált változattal, akkor célszerű megadni az eredeti nyelvi játék **forrását**. A szabadon másolható

mintákat nem tartalmazó könyvekből, tananyagokból órai használatra sem szabad oldalakat másolni, mivel ez sérti a szerzői jogot.

13. DIFFERENCIÁLÁS A NYELVI JÁTÉKOK SEGÍTSÉGÉVEL

13.1. A heterogén tanulócsoport ismérvei

A nyelvtanár gyakran szembesül azzal a kihívással, hogy akár többszörösen **heterogén** csoportot kell tanítania. Az affektív és kognitív tulajdonságokon kívül még számos olyan aspektus van, amelytől minden csoport más és más.

A tanulók különbözhetnek

- tudásszintjük (pl. kezdő, álkezdő, újrakezdő)
- elsajátított nyelvi készségeik (hallás utáni értés, olvasás, írás, beszéd)
- az elsajátított nyelvi tartalmak (szókincs, grammatika, kommunikáció stb.)
- intelligenciájuk
- műveltségük (a világról szóló tudás)
- kultúrájuk (interkulturális csoportok esetén hatványozottan)
- személyiségük (introvertált, extrovertált)
- nemük (férfiak, nők)
- életkoruk (élethosszig tartó tanulás)
- a tanulással szemben támasztott igényeik (magyarországi háztulajdonos vs. hungarológia szakos diák)
- motivációjuk (intrinzik, extrinzik)
- tanulási stílusuk (globális, analitikus, nyílt, zárt, reflektív, impulzív, egyéni, társas stb.)
- tanulótípusuk (egészleges, aprólékos, vizuális, auditív, taktilis-kinesztetikus, vegyes stb.)
- tanulási szokásaik
- tanulási stratégiájuk (metakognitív, kognitív, memóriát fejlesztő, kompenzációs, affektív)
- a tanulás tempója
- eddigi módszertani tapasztalataik (egynyelvű vs. többnyelvű tanuló)
- önértékelésük, önbizalmuk
- stb.

alapján.

Roßbach és Wellenreuther (2002: 44–57) a tanulócsoporton belüli **heterogenitás** négy ismérvét nevesíti. 1. Megemlíti a **tudásbázist**, amely azt jelenti, hogy az egyes területeken minden tanuló eltérő ismeretekkel rendelkezik. Ebből az következik, hogy e tudás függvényében a megtanulandó információ mennyisége is tanulónként változó. 2. A tanuló **intelligenciaszintje** határozza meg, hogy milyen gyorsan tudja az információt feldolgozni, mennyi információt tud a munkamemóriájában tárolni, illetve milyen hatékonyan tudja a megszerzett információt hosszú távú memóriájába és a kognitív szerkezetekbe beágyazni. 3. Harmadik tényezőként a **motivációt** említi. A tanulók tanulási hajlandóságukat, tudásvágyukat illetően is eltérőek, s ez a tény mindenképp kihat a tanulásra. Nem mindegy, hogy valaki belső indíttatásból vagy hasznossági megfontolásból tanul-e (belső/intrinzik vs. eszközös/extrinzik motiváció). Ezzel a harmadik tényezővel magyarázhatók a tanulással vagy vizsgával kapcsolatban jelentkező félelmek, szorongások is. 4. Utolsó aspektusként pedig a **metakogníciót** szól, amely a különböző tanulási stratégiák ismeretét és alkalmazását jelenti. A metakogníció befolyásolja az információfeldolgozás és a problémamegoldás opcióit. A tanuló a metakognitív tudással ellenőrzi a gondolkodási folyamatot, illetve szemléli kritikusan saját megoldásait.

13.2. A differenciálás célja

Mint az előző pontban is láttuk, a nyelvtanulók sok szempontból nem egyformák, így a tanár nem feltétlenül ugyanazt tanítja nekik, és nem okvetlenül ugyanúgy. A **differenciálás** fogalma azt jelenti, hogy a tanár a tanulók tudásszintjét, készségeit, tanulási stílusát, tudásvágyát stb. figyelembe véve más módszereket alkalmaz a tanítás során. A cél az, hogy a csoport minden tagja tapasztalja a progressziót, s elégedett legyen előremenetelével.

A heterogén nyelvtanuló csoportokban a nyelvi játékok kiváló lehetőséget nyújtanak a differenciálásra, segítenek csoporton belül kiegyenlíteni a különbségeket, és erősítik a csoportdinamikát. A nyelvi játékokat úgy is összeállíthatjuk, hogy a jobbak segítenek a gyengébbeknek (pl. fordítás, ismeretlen szavak kikeresése). A nyelvi játékok az autonóm tanulás szorgalmazására is alkalmasak, e területen kiaknázhatjuk a média nyújtotta lehetőségeket is.

13.3. Példák

1. Az óra témája az utazás, nyári szabadság. A csoportban a tanulók szókincse, kommunikációs készsége erősen eltérő képet mutat, ezért a tanár az órán három kis csoportban foglalkozik velük. Az egyes csoportok igényeihez igazítja a nyelvi játékokat.

- A csoport egyik részét szókincsgyakorlásra ösztönözi a *Mit teszel a bőröndbe*? nevű játékkal (l. mozgásos játékok, J20).
- A valamivel magasabb nyelvi szintet képviselő tanulóknak címkefelhőt oszt ki, amely alapján csoportmunkában ki kell gondolniuk, majd el kell mesélniük egy történetet (l. infokommunikációs eszközök).
- A jó kommunikatív képességű harmadik csoport a falra kiragasztott képek alapján ötletroham formájában gyűjti össze a témához kapcsolódó szavakat, szóbokrot készít. Utána mindenki az általa választott képen lévő úti cél előnyeit ecsetelve próbálja meggyőzni társait, miért érdemes oda elutazni (l. mozgásos játékok, J21).

2. Az óra témája az állásinterjú, önéletrajz. A tanár ismerteti az elképzelt szituációt: a diákoknak egy magyarországi cégnél kell nyári gyakorlatra pályázniuk. A csoportban két nyelvi szint különíthető el, és a csoport egyik fele netgenerációs fiatalokból áll, a másik fele pedig 1985 előtti születésű.

- A fiatal netgeneráció tagjainak az a feladatuk, hogy interneten keressenek mintákat a pályázatra és az állásinterjúra (autonóm tanulás). Az összegyűjtött információ alapján játsszanak el egy képzelt állásinterjút. Azt is ők maguk döntik el, ki milyen szerepben vesz részt a beszélgetésben (pályázó, HR-főnök, leendő közvetlen munkatárs stb.)
- A csoport másik fele pedig egy önéletrajzminta alapján megbeszéli, mik Magyarországon az önéletrajz ismérvei. Utána mindenki megírja magyarul saját önéletrajzát. A tanulók ezt követően székeikkel kört alkotnak, s az egyik önként jelentkező beül középre. A körben ülő tanulók elindítják a *Kérdés* feliratú követ, s akinél a kő van, a kidolgozott önéletrajzminta alapján feltesz egy kérdést a középen ülőnek. Ha elfogytak a kérdések, akkor valaki leváltja a középen ülőt, s tovább folytatódik a játék.

FELHASZNÁLT IRODALOM

Bárdos Jenő 2003. *Az idegen nyelvek tanításának elméleti alapjai* és *gyakorlata*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

Coffield, F. – Moseley, D. – Hall, E. – Ecclestone, K. 2004. *Learning styles and pedagogy in post-16 learning*: *a systematic and critical review.* LSRC reference, Learning & Skills Research Centre, London.

Csíkszentmihályi Mihály 1997. *Flow. Az áramlat. A tökéletes élmény pszichológiája*. Akadémiai Kiadó, Budapest.

Dávid Mária 2015. *Speciális igényűek a felsőoktatásban* és *a felnőttképzés*ben. https://www.academia.edu/30700233/Speci%C3%A1lis_ig%C3%A9ny%C5%B1ek_a_fels%C5%91oktat%C3%A1sban_%C3%A9s_a_feln%C5%91ttk%C3%A9pz%C3%A9sben

Decke-Cornill, Helene – Küster, Lutz 2010: *Fremdsprachendidaktik.* Eine Einführung. Narr, Tübingen.

Deterding, Sebastian – Dixon, Dan – Khaled, Rilla – Nacke, Lennart 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining „Gamification". In: Lugmayr, Artur – Franssila, Helja – Safran, Christian – Hammouda, Imed (eds.): *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference:* Envisioning Future Media Environments. ACM, New York. 9–15.

Drecke, Michael – Lind, Wolfgang 2017. *Wechselspiel.* Klett, Stuttgart.

Entwistle, N. 1981. *Styles of Learning and Teaching.* John Wiley & Sons, New York.

Forgács Tamás 2004. *Magyar szólások* és *közmondások szótára*. Tinta Kiadó, Budapest.

Fromann Richárd 2017. *Játékoslét.* A gamifikáció világa. Typotex, Budapest.

Gedeon Éva – N. Tóth Zsuzsa – Rádai Péter 1991. *165 ötlet nyelvtanárok számára*. Tankönyvkiadó Vállalat, Budapest.

Gedeon Éva – Lengyel Zsuzsa – Rádai Péter 1998. *Még 135 ötlet. Módszertani ötletgyűjtemény nyelvtanárok számára*. Helikon Kiadó, Budapest.

Ginnis, Paul 2007. *Tanítási* és *tanulási receptkönyv*. Az izgalmas és élvezetes tanulás eszközei. Alexandra, Pécs.

Gonda Zsuzsa 2015. A digitális szövegek olvasásértésének fejlesztése az olvasási stratégiák segítségével In: *Anyanyelv-pedagógia* 1. http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=555

Grétsy László 2012. *Nyelvi játékaink nagykönyve*. Tinta Könyvkiadó, Budapest.

Grothjan, Rüdiger 2005. Testen und Bewerten des Hörverstehens. In: Ó Dúill, Micheál – Zahn, Rosemary – Höppner, Kristina D. C. (Hrsg.): *Zusammenarbeiten*. AKS, Bochum. 115– 144.

Grüner, Gustav 1967. Die didaktische Reduktion als Kernstück der Didaktik. In: *Die Deutsche Schule* 7/8: 414–430.

Grüning, Christian 2011. *Az eredményes tanulás titka*. Partvonal Könyvkiadó, Budapest.

Hauptmeier, Gerhard – Kell, Adolf – Lipsmeier, Antonius 1975. Zur Auswahlproblematik von Lerninhalten und zur didaktischen Reduktion wissenschaftlicher Aussagen. In: *Deutsche Berufs- und Fachschule* 71: 899–922.

Hering, Dietrich 1958. *Didaktische Vereinfachung*. Habilitationsschrift. Technische Hochschule, Dresden.

Héjjas Endre – Váczy László 1977. *100 játék az orosz nyelv oktatásához*. Tankönyvkiadó, Budapest.

Hu, Adelheid – Leupold, Eynar 2008. Kompetenzorientierung in Französischunterricht. In: Tesch, Bernd – Leupold, Eynar – Köller, Olaf (Hrsg.): *Bildungsstandards für Französisch als erste Fremdsprache.* IQB & Cornelsen Scriptor, Berlin. 51–84.

Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction:* Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer & Company, USA.

Kovács Tünde 2004. Almafaelmélet. *Magyarul Tanulo(ó)k* I/1: 30–31.

Kovács Tünde 2010. Fókuszban az állatok. *Magyarul Tanulo(ó)k* VII/1: 14–19.

Lappints Árpád 2002. *Tanuláspedagógia.* A tanulás tanításának alapjai. Comenius, Budapest.

Lázár Ildikó 2015. *39 interkulturális játék*. http://docplayer.hu/6778901-39-interkulturalis-jatek.html

Lehner, Martin 2013: *Viel Stoff – wenig Zeit.* Wege aus der Vollständigkeitsfalle. 4. aktualisierte Auflage. Haupt Verlag, Bern.

Nádor Orsolya 2017. A magyar nyelv külföldi megismertetése, vonzereje. In: Tolcsvai Nagy Gábor (szerk): *A magyar nyelv jelene* és *jövője.* Gondolat Kiadó, Budapest.

Nádori Gergely – Prievara Tibor 2011. *IKT Kiskáté.* Módszertani kézikönyv gyakorló nyelvtanároknak. 100 pedagógiai szituáció – 100 megoldás nyelvórákra. http://tanarblog.hu/letoelthet-tananyagok/2520-ikt-kiskate-nyelvtanaroknak

Nádori Gergely – Prievara Tibor 2012. *IKT módszertan*. Kézikönyv az info-kommunikációs eszközök tanórai használatához. http://tanarblog.hu/letoelthet-tananyagok/3192-ikt-modszertan-letoelthet-modszer-tankoenyv

Nieweler, Andreas 2003. Lesekompetenz im Französischunterricht entwickeln. In: *Der fremdsprachliche Unterricht* (63/64) 3/4: 4–11.

Pask, G. – Scott, B. C. 1972. Learning strategies and individual competence. In: *International Journal of Man-Machine Studies, 4* (3): 217–253.

Polleti, Axel 2003. Sinnvoll Grammatik üben. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Französisch* (37) 61: 4–12.

Polonyi Tünde – Abari Kálmán 2017. *A gamifikáció motivációs eszközei a nyelvoktatásban.* Debreceni Egyetem, Pszichológiai Intézet, MTA-DE Idegen Nyelvi Oktatás Kutatócsoport. http://inyelv.unideb.hu/files/btan/a_gamifikacio.pdf

Prievara Tibor 2015. *A 21. századi tanár*. Neteducatio, Budapest.

Rosenberg, Marjorie 2001. *Communicative Business Activities*. öbv&hpt, Wien.

Roßbach, H.-G. – Wellenreuther, M. 2002. Empirische Forschungen zur Wirksamkeit von Methoden de Leistungsdifferenzierung in der Grundschule. In: Heinzel, F. – Prengel, A. (Hrsg.): *Heterogenität. Integration und Differenzierung in der Primarschule*. Opladen, 44–57.

Schumann, Adelheid 2009. Förderung funktionaler kommunikativer Kompetenzen. In Grünewald, Andeas – Küster, Lutz (Hrsg.): *Fachdidaktik Spanisch*. Klett, Stuttgart. 185–212.

Sz. n. 2012. *Játékok nagykönyve*. Alexandra, Pécs.

Szita Szilvia – Pelcz Katalin 2014. *MagyarOK A2+ Tanári kézikönyv.* http://magyar-ok.hu/docs/MOK2_teachers_manual.pdf

Szitó Imre 1987. *A tanulási stratégiák fejlesztése*. Iskolapszichológia 2. ELTE, Budapest.
Temesi Viola (szerk.) é.n. *Magyar szókapcsolatok, kollokációk adatbázisa*. Tinta Kiadó, Budapest. https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tinta/TAMOP-4_2_5-09_Magyar_szokapcsolatok_kollokaciok_adatbazisa/adatok.html
Thaler, Engelbert 2007. Schulung des Hör-Seh-Verstehens. In: *Praxis Fremdsprachenunterricht* (4) 4: 12–17.
Werbach, Kevin – Hunter, Dan 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton Digital Press, Philadelphia.
Willing, Ken 1987. *Learning Styles in Adult Migrant Education*. NSW Adult Migrant Education Service, Sydney.

http://www.keronline.hu/
http://www.nyest.hu/hirek/digitalis-nemzedek
https://www.nyest.hu/hirek/igy-lehet-konnyen-es-hatekonyan-nyelvet-tanulni?comments
http://tanarblog.hu
https://www.youtube.com/watch?v=DSVfcehqWPY
www.zeneszoveg.hu/dalszoveg/1370/hungaria/micsoda-buli-zeneszoveg.html

Ajánlott irodalom

Anderson, Jason 2017. *Speaking games.* Klett, Stuttgart.
Balogh Andrea 2017. Digitális játékok az oktatásban. In: *Anyanyelv-pedagógia* http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668
Barbarics Márta 2015. Iskolai értékelés gamification alapokon. In: *Digitális Nemzedék Konferencia 2015 kötete*, 43–58. www.eltereader.hu/kiadvanyok/digitalis-nemzedek-konferencia-2015/
Beck, Carmen – Duckstein, Barbara – Hagner, Valeska – Hawerlant, Andrea – Heuer, Wiebke – Luyken, Michaela – Schümann, Anja 2012. *Deutsch als Fremdsprache – Zwischendurch mal... Spiele*. Hueber Verlag, Ismaning.
Bernáth László – N. Kollár Katalin – Németh Lilla 2015. *A tanulási stílus mérése.* ELTE Eötvös Kiadó, Budapest.

Butzmann, Wolfgang 2007. *Lust zum Lehren, Lust zum Lernen.* Eine neue Methodik für den Fremdsprachenunterricht. Francke, Tübingen.
Hernádi Sándor 2016. *Elmemozgató nyelvi játékok*. Móra Kiadó, Budapest.
Hernádi Sándor 1988. *Szó*párbaj. Móra Kiadó, Budapest.
Forgács Róbert 2008. *Anya – nyelv – csavar.* Tinta Kiadó, Budapest.
Fromann Richárd 2012. *Gamification* - épülőben *a Homo Ludens társadalma?* http://jatekoslet.hu/letoltes/publikaciok-gamification.pdf
Goethe Institut. *Handreichung.* Sprachlernspiele Deutsch für den Anfang. https://www.goethe.de/de/spr/flu/sls.html
Lengyel Attila 1999. *Learn to play, play to learn*. Nyelvi játékok nem csak angolul tanulóknak. LibroTrade, Budapest.
Medgyes Péter 1997. *A nyelvtanár.* A nyelvtanítás módszertana. Corvina, Budapest.
Rinvolucri, Mario 2006. *A nyelvek* életre *keltése.* Szépnap, Budapest.

https://en.duolingo.com
http://www.funeasylearn.com/app/learn-hungarian
https://www.jigsawplanet.com
https://kahoot.com
https://www.mycutegraphics.com
http://mylanguages.org/hungarian_games.php
https://rendmenta.hu
http://puzzlemaker.discoveryeducation.com
www.digitaldialects.com/Hungarian.htm
www.hungarianpod101.com
www.hungarobox.eu
www.internetpolyglot.com/lessons-hu-de
www.magyarora.com

Folyóiratok

Magyarul Tanulo(ó)k. www.magyarultanulok.com
Modern Nyelvoktatás. www.tintakiado.hu
THL2. http://epa.oszk.hu/01400/01467

Blogok

Móser Anna blogja: http://magyarnyelvtanfolyam.blogspot.com/
A PONT HU blogja: ponthu.blog.hu

Facebook-csoportok

Gamification a magyar oktatásban. https://www.facebook.com/groups/1525540994344871/

Minden, ami magyar mint idegen nyelv. https://www.facebook.com/midvan.hu/

PONT HU. https://www.facebook.com/midponthu/

MidKid. https://www.facebook.com/MidKid.org/

Az ábrák jegyzéke

1. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2008. V/1: 28.
2. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/1: 30.
3. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2006. III/2: 28.
4. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2007. IV/2: 28–29.
5. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2013. X/1: 28.
6. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2012. IX/2: 30.
7. ábra: Varjú Krisztina
8. ábra: Imre Éva
9. ábra: Gajdos Zsuzsanna
10. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/2: 32–33.
11. ábra: rawpixel.com / Freepik
12. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2009. VI/1: 16.
13. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2017. XIV/2: 15.
14. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2010. VII/2: 27.
15. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2004. I/1: 36.
16. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2010. VII/2: 14.
17. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2004. I/1: 36.
18. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/2: 25.
19. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/2: 14.
20. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2008. V/2: 40.
21. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/2: 15.
22. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2010. VII/1: 30.
23. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2009. VI/2: 29.
24. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2005. II/2: 25.
25. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2010. VII/1: 19.
26. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2009. VI/2: 20.
27. ábra: saját forrás

28. ábra: saját forrás
29. ábra: saját forrás
30. ábra: saját forrás
31. ábra: saját forrás
32. ábra: saját forrás
33. ábra: saját forrás
34. ábra: saját forrás
35. ábra: saját forrás
36. ábra: saját forrás
37. ábra: saját forrás
38. ábra: saját forrás
39. ábra: saját forrás
40. ábra: saját forrás
41. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2007. IV/2: 24.
42. ábra: *Magyarul Tanulo(ó)k* 2008. V/2: 30–31.
43. ábra: Wallendums Tünde
44. ábra: Wallandums Tünde
45. ábra: saját forrás
46. ábra: saját forrás
47. ábra: saját forrás
48. ábra: saját forrás
49. ábra: saját forrás
50. ábra. saját forrás
51. ábra: saját forrás
52. ábra: saját forrás
53. ábra: saját forrás
54. ábra: saját forrás
55. ábra: saját forrás
56. ábra: saját forrás
57. ábra: saját forrás
58. ábra: https://learningapps.org/5723763
59. ábra: https://learningapps.org/5776985
60. ábra: https://learningapps.org/4209445
61. ábra: https://learningapps.org/4776903
62. ábra: https://learningapps.org/5707236
63. ábra: https://learningapps.org/7165394
64. ábra: https://learningapps.org/5707610

65. ábra: https://learningapps.org/6193051
66. ábra: https://learningapps.org
67. ábra: https://learningapps.org
68. ábra: https://learningapps.org
69. ábra: www.akasztofajatek.hu
70. ábra: www.bullshitbingo.net
71. ábra: www.toolsforeducators.com
72. ábra: www.toolsforeducators.com
73. ábra: https://quizlet.com/368889712/test
74. ábra: https://quizlet.com/368889712/test
75. ábra: https://quizlet.com/368889712/test
76. ábra: https://quizlet.com/368889712/test
77. ábra: https://quizlet.com/368889712/gravity
78. ábra: http://paul-matthies.de/Schule/Trimino.php
79. ábra: saját forrás
80. ábra: wordle.net
81. ábra: saját forrás
82. ábra: saját forrás

Címek a játékok és a kellékek beszerzéséhez

games@innovakids.net
redaktion@magyarultanulok.com
www.alexandra.hu
www.alza.hu
www.bohdan-digital.com
www.brainbox.hu
www.diafilm.hu
www.dinotoys.cz
www.grimm.hu
www.jatekkartya.hu
www.jatektenger.hu
www.jatek-vilag.hu
www.learningresources.com
www.magyarultanulok.com
www.piatnik.hu
www.reflexshop.hu

www.regiojatek.hu
www.schmidt-lehrmittel.de
www.tanarbolt.hu
www.tessloff-babilon.hu
www.thecreativityhub.com

E módszertani segédkönyv a *Nyelvi játékok* című kurzushoz készült, s célja, hogy gyarapítsa a magyar mint idegen nyelv szakos hallgatók módszertani eszköztárát.

A tantárgy keretében a hallgatók megismerkednek a magyar mint idegen nyelv tanításában alkalmazható nyelvi játékokkal: a mozgásos játékokkal, a táblás és egyéb társasjátékokkal, a kártyákkal és az infokommunikációs eszközökkel, alkalmazásokkal. Megvizsgáljuk, hogy az egyes típusú játékok mely készségek (hallás utáni értés, olvasás, írás, beszéd) és mely területek (kiejtés, szókincs, grammatika, kommunikáció/pragmatika) fejlesztésére alkalmasak. A cél az, hogy a hallgatók az adott tananyag elmélyítéséhez és bevéséséhez ki tudják választani a megfelelő nyelvi játékot, illetve saját maguk is képesek legyenek a vizuális, auditív és kinesztetikus csatornákra épülő nyelvi játékok kidolgozására. Az órákon elméleti ismereteket is elsajátítanak, de a fő hangsúly a tanításban hasznosítható gyakorlati példákon van.

A kötetben szereplő nyelvi játékok mind célnyelvi, mind forrásnyelvi környezetben használhatóak, s a Közös Európai Referenciakeret (KER) hat nyelvtudási szintjéhez (A1–C2) igazodnak, többségük több nyelvi szinten is bevethető. A válogatás 10 év feletti gyerekeknek és felnőtt korú nyelvtanulóknak készült. Külön piktogram hívja fel a figyelmet azokra a játékokra, amelyek kifejezetten alkalmasak a 10–14 éves korosztály számára. A segédkönyv célja, hogy a magyar mint idegen nyelv szakos hallgatók és tanárok nyelvtanulóik igényeinek tükrében kedvükre válogathassanak az itt közzétett játékok közül, adott esetben saját elképzelésük szerint alakítsák, adaptálják, bővítsék őket.

ISBN 978-615-5961-13-7