

Dramatikus gyakorlatok az idegennyelv-tanításban

A szerepjáték, dramatikus gyakorlat, drámajáték az idegen nyelv tanításában is jól ismert fogalmak. Az alábbiakban csak a dramatikus gyakorlatot mutatjuk be.

A dramatikus gyakorlat fogalmát Gavin Bolton angol drámapedagógus vezette be a szakirodalomban. (Bolton, 1993) Debreczeni Tibor a kreatív játékok definícióját (Debreczeni, 1983), Előd Nóra pedig a helyzetjátékok elnevezést használja. Az eddigiekből láthatjuk, hogy a változatos terminológia ellenére a játékok vizsgálatának módja, csoportosítása hasonló. Mi a dramatikus gyakorlatok elnevezést fogjuk használni. A magyar drámapedagógiában az anyanyelvi oktatás a fejlesztendő készségek szerint csoportosítja azt (Gabnai, 1999):

- a) bemelegítő, lazító, munkára készítető;
- b) ritmus- és mozgásjátékok;
- c) érzékelés- (látás-, hallás-, szaglás-, ízlelés-, tapintás-) fejlesztő játékok és kapcsolódásuk egyéb gyakorlatokhoz. Térérzékelés, szervezés;
- d) kapcsolatteremtés, -mélyítés, bizalomfejlesztő gyakorlatok;
- e) beszédképesség-fejlesztő gyakorlatok (koncentráció-, memória-, fantáziaedzés) a kommunikációs készségek fejlesztésére;
- f) beszédtechnikai játékok, beszédjavító gyakorlatok: a légzés, az artikuláció, a hanglejtés, a hanghordozás tökéletesítése;
- g) önismereti játékok;
- h) fél verbális és ál verbális improvizációs játékok, a beszéd és a nem verbális eszközök összekapcsolása;
- i) improvizációs játékok;
- j) összetett kommunikációs játékok.

A kategóriák között éles határvonal nem húzható, mivel egy-egy játék több készség fejlesztésére is használható. Az idegen nyelvek tanításában főleg a beszédképességet és technikát fejlesztő gyakorlatoknak van jelentőségük. Több szakkönyv is tárgyalja a szerepjátékokat az idegen nyelvi órán. (Csak néhányat említsünk: Gedeon Éva: *165 ötlet nyelvtanárok számára*. Fruttus Hajnalka – Bede Zoltán: *Játékos nyelvtanulás. 102 szórakoztató feladat a nyelvórán.*) Az orosz és a francia szakirodalom is hasonlóan csoportosít. J. Vagapova: *Retorika v intellektual'nih igrach i treningah – Az intellektuális játékok és tréningek retorikája* – című könyvét a színjátszó, önismeret-fejlesztő csoportokban segédkönyvként használják. (Vagapova, 1999) A szerző a színjátszó, kommunikációs gyakorlatok sorában számos jól használható, de helyenként formális kommunikációs ajánlást fogalmaz meg:

- céltudatos és rendszerező gondolkodás;
- úgy viselkedj, hogy figyeljenek rád;
- úgy beszélj, hogy a mondanivalód pontos, helyes és világos legyen;
- úgy fejezd ki gondolataidat, hogy megértsenek, és érdeklődéssel hallgassanak.

Az általánosságok ellenére a kötetbe foglalt javaslatok mellé rendelt gyakorlatok jól használhatóak.

Az orosz és francia módszertanban emellett létezik egy másfajta csoportosítása a játékoknak.

- a) utazás a testen belül;
- b) utazás, a térben;

c) utazás a képzeletben.

Első pillantásra inkább pszichológiai megközelítésnek tűnik, bár az egyik francia módszertani játékgyűjtemény csoportosítja ily módon a gyakorlatokat. (Angé, 1989) Az orosz anyanyelvi oktatásban szintén megvan ez a fajta felosztás (Czen – Ju és Pahomov, 1988) Egy másik típusú csoportosítás figyelhető meg Francois Weiss Jouer, *Communiquer, apprendre – Játsszani, kommunikálni tanulni* – könyvében. (Weiss, 2002) Ő a osztályon belüli kommunikációnak a következő fajtáit különbözteti meg:

- a didaktikus kommunikáció;
- az imitált kommunikáció;
- a szimulált kommunikáció;
- az autentikus kommunikáció;

Vizsgáljuk meg tüzetesebben ezt a felosztást. A didaktikus kommunikáció körébe a következő tartozik:

A szokásos óraszervezési, kezdeti illetve közbeni utasítások; ismételd meg, üljetek le, töröld le a táblát stb. Az egész diskurzus beszélgetés, ami a formát illeti. Ez a didaktikus kommunikáció lehet autentikus is, amennyiben keretet ad a valóságos munkához, és lehet

konvencionális is. Egyformán fontos, mivel szabályos keret lehet a tanulásra. (Véleményünk szerint ezt dramatikusan is lehet használni.) Az imitált kommunikáció jellemzője a megtanított vagy tanításra modellek ismételtetése, drillezése a technikai eszközök segítségével. CD, videó, hangkazetta, szövegtanulás kívülről, dialógus formájában történő dramatizáló szövegfeldolgozás, irányított gyakorlatok. (Ezzel nem teljesen értünk egyet, később részletezzük.) A szimulált kommunikáció esetén a tanulónak több kreativitásra, erőfeszítésre, kezdeményezésre van szüksége, mivel szituációkból, scenáriókból, vizuális vagy audio-eszközökből kiindulva kell dialógusokat gyártania, spontánul reagálnia a szerepjátékokban. A kezdeményezett vitákban valódi interakció kezd működni az osztályban. Autentikus kommunikációról akkor beszélhetünk, amikor a tanuló kezdeményezi a beszédet az osztályban történő munkákban (értekezés, vélemény kifejtés). Nem beszél-

A ritmusjátékok a megfigyelő és összpontosító tevékenység fejlesztésére ugyanúgy hasznosíthatók, mint a csoportmunka összehangolására. Hogy hívják? A játékosok kitapsolják a kérdést, s a kérdezett játékos kimondja és kitapsolja a nevét vagy személyiségét jelző ritmusképletet, a többiek pedig elismélik. A játék körben folyik. Több változata lehetséges. Íme az egyik: a játékosok kérdeznek és válaszolnak: fenyegetően, tragikusan, komikusan stb.

hetünk-e azonban autentikus kommunikációról, amikor szerepjátékokról van szó vagy más játékos feladatról? A tanulókat nem irányítják-e arra, hogy szabadon fejazzék ki magukat, mint a valódi kommunikációban? Ne felejtsük el, hogy az osztályteremben vagyunk, úgy teszünk, mintha franciák lennénk, s cselekedjünk úgy, mint a franciák. Egy képzeletbeli keretben a „francia realitás, valóság” az osztályterembe szorul.

A fentiekből az derül ki, hogy ez a négyféle kommunikáció-típus az osztálymunkában megtalálható és elkülöníthető. Ezt a felosztást egy kicsit tankönyvívűnek, tancélúnak, túl leegyszerűsítettnek tartjuk.

Vizsgáljuk meg az orosz és a francia nyelvtanításban használt játékokat. A két nyelv közti nyelvtani-szerkezeti eltérések miatt más az előkészítés. Az oroszban több bevezető gyakorlatra van szükség, mint a franciában; az orosz a változatos ragozásai miatt okoz nehézséget a tanulóknak, míg a franca nyelvtanulás során az igeragozás és az időegyeztetés ke-

seríti meg a tanulók életét. Az alábbi csoportosításban a már említett szempontok alapján mutatjuk be a repertoárt néhány példát kiragadva a játékhasználat lehetőségeiből.

Dramatikus gyakorlatok az idegennyelv-tanításban

Bemelegítő-munkára hangoló gyakorlatok: Járjunk úgy, mint...

Bizalomjátékok: (vakjáték)

Érzékelésfejlesztő játékok:

– látás: tükörjáték, titkos karmester, kulcsos játék;

– hallás: hangfelismerés magnóról;

– ízlelés-szaglás: csukott szemmel felismerni különböző gyümölcsök darabkáit;

– tapintás: Mi ez? Ismerjünk fel tárgyakat csukott szemmel.

Míndegyik érzékelésfejlesztő gyakorlat más készség fejlesztésére is alkalmas.

Kapcsolatteremtő játékok: ismerkedő játékok (névlánc, zsipp – zsupp), Elmegyek, ha nem kérdeztek Rítmus-mozgásjátékok: Hogy hívnak, ki vagy?

Koncentrációs, memória-fantáziafejlesztő gyakorlatok: szoborjáték.

Légzésgyakorlatok: helyes levegővétel, hang beállítás, hangképzés (léggömbfúvás képzeletben), hangosan kezdünk beszélni, majd fokozatosan lehalkul beszédünk, vagy fordítva, nyelvtörök, mondókák.

Lazító gyakorlatok: pihentető, élénkítő gyakorlatok.

Beszédképesség-fejlesztő gyakorlatok: például hotelportás, telefonos játék, ne hagyj abba!, láncmese.

Mímes improvizáció: történetek eljátszása, helyzetgyakorlatok.

Ön- és csoportismereti játékok: rajzolj egy jelet magadról, kedvenc tárgy) stb.

Népi játékok adaptációja

Járjunk úgy, mint... – típusú játék, illetve imitációs torna. Mindkét nyelvben ismert, közkedvelt játék, bármely szinten alkalmazható. Leírása: A játékosok könnyedén mozgatják testüket, a térben kényelmesen elhelyezkednek, kitöltik annak minden részletét. Elkezdnek szabálytalanul jární-kelni különböző irányban, majd követik a játékvezető irányítását: Járjatok úgy, mint egy robot! (mechanikus mozgás), .. mint egy részeg (rendezetlen, kusza mozgás) ... mint egy jó, majd egy rossz osztályzatot kapott tanuló hazafelé menet (öröm, bánat kifejezése), ... mintha homokban, jégen, sekély vízben, szemétnen volnátok. (*Mucchielli*, 1983; *Előd*, 1995)

Természetesen fölvetődik a kérdés: mennyire fejleszti az effajta játék az idegennyelvtudást? Egyrészt ráhangoló lazító játék, másrészt mivel a tanár utasításainak megfelelően kell cselekedni, szövegértési feladatként is felfogható. Közkedvelt a színjátékok bemelegítéskor is. Továbbfejleszthető tárgy- és állatutánzó feladattá (óraműködés: karlengetés a törzs előtt, kakas, kacsa járása stb.). Ezekből az elemekből pantomim is alkotható.

Rítmus- és mozgásjátékok

A ritmusjátékok a megfigyelő és összpontosító tevékenység fejlesztésére ugyanúgy hasznosíthatók, mint a csoportmunka összehangolására. Hogy hívnak? A játékosok kitapsolják a kérdést, s a kérdezett játékos kimondja és kitapsolja a nevét vagy személyiségét jelző ritmusképletet, a többiek pedig elismélik. A játék körben folyik. Több változata lehetséges. Íme az egyik: A játékosok kérdeznek és válaszolnak: fenyegetően, tragikusan, komikusan stb. A ritmikus mozgásnak összhangban kell lennie a kifejezni kívánt érzellemmel és illeszkedni kell hozzá az intonációnak is. (*Gabnai*, 1999)

Érzékelésfejlesztő játékok

Nagy részük a beszédkészség fejlesztését is szolgálja. A látásfejlesztő gyakorlatok a megfigyelőképesség javítására alkalmasak középhaladó szinten. Egy ilyen játék leírása: Az egyik csoporttag elhagyja a helyiséget. Odakint megváltoztatja ruházatának egy részét, s amikor visszajön, a többieknek meg kell találniuk az eltérést. Egy másik változatban a két játékos egymásnak háttal ül, az egyik megfigyel egy tárgyat, pontosan leírja, mintha telefonon mondaná el valakinek, s a beszélgetőtársnak kell a szavai alapján lerajzolni. Megjegyzés: a megfigyelés és beszéd mellett a rajzkészséget is fejleszti a gyakorlat, az előző téma (öltözködés) szókincsének a bevésésére is lehetőséget ad.

Tükörjáték

A koncentrációt és az utánzókétséget fejleszti. Két tanuló szemben áll egymással, a kinyújtott kezük összeér. Egyikük az irányító társával szemben mozdulhat, fintort vág, gesztikulálhat. Társának mintegy tükörként kell együtt végeznie az összes mozdulattal. A játékvezető utasítására szerepet cserélnek. A játék menete gyorsítható is. Haladóknak helyszínt vagy szituációt is megadhatunk, ekkor a többieknek kell kitalálniuk, miről van szó. (*Mucchielli, 1983*)

Hallásfejlesztő gyakorlatok

Magnóról különféle hangokat szólaltatunk meg, s a tanulóknak meg kell állapítaniuk, minek a hangját hallották. A tanár kérdésekkel segítheti őket: a város zaja, állat hangja vagy esetleg gépé. Kérdésalkotásra, kérdés-tagadás gyakoroltatására szintén jó.

Kulcsos játék

A játékosok körben ülnek, egy személy közepén áll csukott szemmel. A többiek nesztelenül egy kulcsot adnak körbe-körbe. Ha a közepén álló játékos meghallja a kulcsok csörögését, akkor a zaj irányába mutat. Ha eltalálta, akkor megadhat egy betűt, s a rajtakapott társának az alatt, amíg a kulcs egyszer körbeér, tárgyat kell megneveznie az adott kezdőbetűvel. Ha ez a rendelkezésre álló idő előtt nem sikerülne, akkor ő kerül középre. A rajtakapott tanuló feladata a szófajokhoz köthető, így a lexika behatárolható. (*Kaposi, 1993*)

Tapintási, szagló és ízérezkelő gyakorlatok

Milyen emlékeid kapcsolódnak a gáz bűzéhez, az orvosság szagához és a fenyőfa illatához? Idézzük fel kedvenc ételeinket, bontsuk fel a legjellemzőbb ízeire, idézzük fel magunkban, milyen érzés megfogni egy jégcsapot, tüzes vasalót, egy cicát stb.

Találjunk ki „édeskés” históriákat! Milyen a savanyú ábrázat? Mi a keserű pirula? Voltunk már édes kettesben? (Megjegyzés: idegen nyelv tanulásáról van szó, ezért a verbális gyakorlatokra szorítkozunk.) Inkább középhaladó és haladó csoportokban várható igazi emlékkép felidézése, saját élmény elmesélése. Szókincsfejlesztésre is megfelelő a gyakorlat. (*Gabnai, 1999*)

Kapcsolatteremtés, -mélyítés, bizalomfejlesztő gyakorlatok

Elmegyek, ha nem kérdeztek! – Az egyik tanuló elindul jó messziről az ajtó felé. Ha nem vigyázunk, elmegy, viszont ha kérdést kap, azonnal megáll, mert válasz közben egy

helyben kell állnia. Amennyiben három perc alatt képtelen kijutni az osztályból, a csoport nyert, ha kimegy, ő a győztes.

Megjegyzés: meghatározhatjuk a témakört (lakás, nyári utazás). Később a kérdéseket jobban személyre is szabhatjuk. Egymásra is figyelniük kell, a kérdések nem ismétlődhetnek.

Énekes kapcsolatteremtés

Mindenki által ismert dalra a tanulók sétálni kezdenek. A játékvezető által megadott dalsorra vagy motívumra séta közben meg kell érinteniük a mellettük elhaladó vállát. A dal végén a játékot megismételjük úgy, hogy most azt is meg kell figyelniük, akit megérintettünk. Utólag emlékezni kell rá. Amikor másodjára jutunk a dal végére, meg kell kérdezni, ki kít érintett meg. (*Gabnai, 1993*)

Vak vezet világtalant

A vakvezető játékok számos változatából csak egyet mutatunk be. A csoport fele vakokból áll, a másik felét a vezetők alkotják. A vezetők a vakok nevét sorolják, azután azok elindulnak feléjük. A vezetők gyakran változtatják helyüket, majd megállnak, s tovább szólongatják a vakokat. Amikor a vakok a vezetők mellé érnek, azok kézen fogják őket és szoborcsoportot képeznek a vakokból oly módon, hogy azok teste egymáshoz érjen. Majd a vezetők eltávolodnak, s mindegyikük ugyanazt a helyzetet veszi fel, amelyikbe a partnerét állította. A vakok a szobor együttes elkészülte után (továbbra is csukott szemmel) megpróbálják saját vezetőjüket megtalálni. (*Kaposi, 1993*)

A fenti gyakorlatok ismertetése után rátérhetünk az egyértelműen beszédkészség-fejlesztő gyakorlatokra, melyeknek egész tárháza (légzési, artikulációs, hanglejtési) ismert.

Légzésgyakorlatok

Közös számolás százig. Kezdetben tíz, majd húsz, végül harminc után veszünk levegőt. Léggömbfúvás képzeletben: a fúvással egy időben tenyerünk széttáru, jelzi, hogy milyen hatalmas lett a luftballon. Majd lassan leereszt a léggömb, ezt sziszegve jelezzük. Egy hosszú mondatot egy szuszra kell elmondani.

Hangadás megfigyelésére alkalmazható gyakorlatok

Kiabáljatok mérgesen, hangosan. Mi a különbség? Hangosan kezdünk beszélni, majd fokozatosan lehalkul beszélünk, vagy fordítva. Nyelvtörök, mondókák elmondása ugyancsak segíti a helyes kiejtés elsajátítását. Mindkét nyelvben gazdag irodalomból válogathatunk.

Hangbeállító cselekvőjátékok

Fújunk el egy gyufát, gyertyát „ui” vagy „x” hanggal! Egy asztalt krétával felezzünk el. A két végéhez állított, egymással mérkőző gyerekek kapjanak egy-egy pingponglabdát, amelyet orosz „ui” vagy „x” hang képzése közben kell átfújniuk a másik térfélre. Akinek a térfelén a labda leesik, az a vesztes. A győztes új párt választ magának, s a játék folyik tovább. Közben a szurkolók valamilyen kiejtésfejlesztő mondókát gyakorolhatnak. (*Előd, 1997*)

Hangképző szójátékok

Találjunk ki a gyerekekkel minimális különbségekkel hangzó szópárokat, szótag-párokat. Játsszunk velük körben ülve ismétlőt. Lehet kiáltva, tátogva, kérdő vagy válaszadó hangsúllyal stb. (Előd, 1997)

Imitációs játékok

Állatimitáció hangutánzással. Tanítsuk meg az orosz és a francia állathangokat! A franciaoktatásban jól alkalmazható gyakorlat a következő: megtanítjuk az állathangokat, majd a tanulók kétfős csoportokban kommunikálnak egymással, mintegy tárgyalást folytatnak. A többieknek ki kell találniuk, miről van szó. (Jean Perrier, 1992)

Ki vagy, és mit akarsz? Középhaladó és haladó szintű képzésben ajánlhatjuk. Egy játékos kiül a társai elé 4–5 méterre, azoknak háttal. A többiek lopakodva egy képzeletbeli ajándékot próbálnak letenni. Mielőtt elindul, el kell döntenie, hogy ő tulajdonképpen kicsoda, mi az ajándék, kinek viszi s milyen viszonyban van a megajándékozandóval. A háttal ülő játékoskal a vezető közli, hogy sorrendben hányadik játékosnál forduljon vissza. Amikor az hátrafordul, máris egy szituáció résztvevőjeként kell viselkednie.

Hangjátékok

Mindkét nyelvben ismertek. Kiválasztunk egy-egy hangot:

- a) francia: /y/, /ö/, /ua/
- b) orosz: /b/, /zs/, /z/

Többféleképpen mondogatjuk őket: erősen – lágya, hosszan – röviden, szomorúan – vidáman, kérdés-válasz formájában. Szavakkal is játszható.

Torokjáték

Kiejtünk egy hangot, pl. „a”-t vagy „r”-t. Tegyük a kezünket a torkunkra, hogy érezzük a levegő kiáramlását a tüdőnkből. A magyar tanulónak nehézséget jelentő orosz hangok képzésére is alkalmazzuk a gyakorlatot, a lágy-kemény párok ejtésére. Ugyanígy használható a francia „r” képzésére is.

Beszédkézség-fejlesztő gyakorlatok

Sok fajtájuk létezik. Az adott idegen nyelv sajátosságait figyelembe véve alkalmazzuk őket, a tanulók tudásszintjéhez igazítva.

Hotelportás

Bármilyen nyelvi szinten alkalmazható. Szállodában vagyunk, de nem beszéljük az ország nyelvét, ezért kénytelenek vagyunk a gesztusainkra hagyatkozni. A portás kérdéseit értjük, a megjegyzéseire tudunk reagálni. Első alkalommal a tanár játssza a hotelportást, hogy bemutassa azt a diákoknak. Fontos gyakorlat, mert számos kérdés, ismétlés, megerősítés szerepel benne.

Telefonos játék

Szintén bármely nyelvi szinten hasznosítható. Több változata ismert, egyik a „telefonbettyárok” nevű. Felhívunk híres embereket, elbeszélgetünk velük: – Elnézést, téves. Nem harszik? A téves kapcsolást életben kell tartanunk úgy, hogy kellemes beszélgetés jöjjön lét-

re egymást addig nem ismerő emberek között. Jól alkalmazható a telefonálás témakör tanításakor is. (Gabnai, 1999) A multikulturális különbségek is jól azonosíthatók e játékban.

Betolakodók

Középhaladóknak és haladóknak ajánlott. 5–6 fős csoportokat alakítunk. Minden csoport kap egy papírt, amelyre leírtunk egy szituációt: egy mindennapos eseményt valamilyen betolakodó megszakít. A csoport tagjai szétosztják a szerepeket, s megbeszélés után eljátsszák. A játékokat utána értékeljük nyelvi és színi szempontból is. Egy példa: szereplő érkezik, hogy megjavítsa egy nő tévékészülékét. El is végzi a munkáját, de közben berendezkedik a szobában, arra készülve, hogy ott lakjon. Fontos, hogy érdekes, meghökentető szituációkat alakítsunk ki. (Gabnai, 1999)

Ne hagyd abba!

Bármely nyelvi szinten alkalmazható. Egy adott témáról, tárgyról kell beszélni meghatározott ideig. A játék nehézségi foka változó. A nyelvet jól beszélő tanulóktól egy nem-létező fogalom, tárgy elmagyarázását is kérhetjük. Az időtartam fokozatosan növelhető.

Kedvenc tárgyam

Középhaladó és haladó szinten alkalmazható. A tanulók két csoportot alkotnak, amelyek nem hallhatják egymást. Mindenki kiválasztja kedvenc tárgyát, és azzá válik a játékban. – Én görkorsolya vagyok. Elmondja a legfontosabb jellemzőit. A többiek kérdéseket tesznek föl neki. Majd a két csoport találkozik. Csapatonként valaki mindig megszólal: Van köztünk egy... – és elmondja a jellemzőit. A másik csapatnak ki kell találnia, miről (kiről) van szó.

A beszédfejlesztési gyakorlatok igen változatosak. Csoportosíthatók így is:

- a) kötetlen szövegű,
- b) irányított,
- c) mondókás, énekes,
- d) mondatmodellek (sztereotípiák) automatizálása.

A fenti példákkal csupán futó betekintést szerettünk volna nyújtani e játékok sokféleségébe.

Mímes-improvizatív játékok

Ezeknek is több fajtájuk létezik, csoportosíthatók a játékosok létszámától függően is:

- a) nagycsoportos gyakorlatok:
 - Mezőgazdasági munkát végzünk (mímes feladat).
- b) kiscsoportos gyakorlatok:

Játsszunk el egy történetet (3–5 tanulóval), melyben a következő motívumok szerepelnek: eldobott banánhéj, otffelejített ásó, pénzzel teli táská stb.

Kávéházban, teázóban, fogadáson vagyunk. Egy jelenetet kell bemutatni. A játékvezető tapsára megáll a mozgás, majd az újabbra folytatódik.

A gyerekek között különféle tárgyakat ábrázoló képeket (levél, kés, golyó) osztunk ki. Mindenki kap egy-egy képet, s ahhoz kapcsolódóan egy történetet kell eljátszania. Több tanuló is kaphat azonos képet.

Cédulákra játékokat vagy közmondásokat is írhatunk, ezeket a csoportok sorsolják ki. Mímes eszközökkel eljátsszák őket, anélkül, hogy bejelentենék, mit mutatnak be. A nézőknek kell kitalálniuk. (Debreczeni, 1983)

Egyéni játékra épülő helyzetgyakorlatok

Izgalmas könyvet olvasol, de közben zavar egy légy. Fáj a torkod, nem tudsz beszélni. Kérj egy pohár vizet és különböző tárgyakat.

Mímes-szöveges improvizatív gyakorlatok

A következő gyakorlatokat lehet csoportosítani a következő szempontok alapján:

- a) fantáziafejlesztő,
- b) élethelyzet-gyakorlatok (mindennapi szituációk, emberi viszonyok, elvont témák).

Fantáziafejlesztő gyakorlatok

Rendeltetésük az, hogy az alkotáshoz szükséges képzelőerőt fejlesszék.

Meselánc

Bármely szinten alkalmazható. Történetet mesélünk oly módon, hogy a körben ülő tanulók egymás után egy vagy két mondatot mondanak. Aki valamilyen képtelenséget állít, ami nem kapcsolódik szervesen a témához, az kiesik a játékból. (*Debreczeni, 1983*)

Élethelyzet gyakorlatok

Ki vagy és mit akarsz? Középhaladó és haladó szintű képzésben ajánlhatjuk. Egy játékos kiül a társai elé 4–5 méterre, azoknak háttal. A többiek lopakodva egy képzeletbeli ajándékot próbálnak letenni. Mielőtt elindul, el kell döntenie, hogy ő tulajdonképpen kicsoda, mi az ajándék, kinek viszi s milyen viszonyban van a megajándékozandóval. A háttal ülő játékosal a vezető közli, hogy sorrendben hányadik játékosnál forduljon vissza. Amikor az hátrafordul, máris egy szituáció résztvevőjeként kell viselkednie. A szerepekkel együtt az ajándék is változhat. A játék akkor jó, ha a résztvevők lebegtetik a szerepeket, azaz nem kötik meg rögtön a jelenet elején. A játék egy-egy menete akkor ér véget, amikor tisztázódtak a szerepek, kiderült, hogy mi is az ajándék. (*Kaposi, 1999*)

Önismereti játékok

Időgép. Idézzük fel öt évvel ezelőtti önmagunkat. Igyekezzünk úgy beszélni, mint akkor. A játék második részében előre hajtjuk az időgépet, megpróbáljuk elképzelni öt-tíz évvel későbbi énünket, életünket, hanghordozásunkat, hangerőnket. Játsszuk is el! A játék ráadásul jó felvezetés a Honnan jöttünk? Kik vagyunk, hová megyünk? kérdéseket boncolgató beszélgetésekhez. (*Kaposi, 1993*)

A dramatikus gyakorlatokat megvizsgálhatjuk a négy nyelvi készség fejlesztése szempontjából. A beszédkészség fejlesztésére sokféle gyakorlatot ismerünk. Az olvasáskészségére is rengeteg a kínálkozó lehetőség. Nézzük meg a megértést és az íráskészséget fejlesztő gyakorlatokat.

A hallás utáni megértést fejlesztő gyakorlatok, imitációs játékok, mikrotörténet megértése

A játékvezető apró történeteket mesél, a gyerekek eljátsszák azok jellegzetes elemeit, vagy akár az egészét.

Lehetséges – lehetetlen játék

A játékvezető olyan történetet mesél, amelyben valószerű és valótlan elemek keverednek. A tanulóknak tapssal kell jelölniük a lehetséges, lábdobogással a lehetetlen elemeket. Olykor nehéz eldönteniük, hol húzódik a kettő közötti határ, ilyenkor kérjük, hogy indokolják meg választásukat. (*Előd, 1987*)

Így hallottam...

A játékvezető az első játékosnak a fülébe súg egy összetett mondatot vagy néhány egyszerű mondatból álló rövidke szöveget. A játékosok egymásnak adják suttogva a hírt, majd az utolsó játékos hangosan bemondja a kapott információt, amit összehasonlítunk az eredetivel. Érdekes tisztázni, hol és milyen formában torzult el a szöveg. (*Kaposi, 1993*)

Az jut eszembe...

Ez az asszociációs játék is jól fejleszti a koncentrálóképeességet és a hallás utáni megértést; bármely szinten alkalmazható.

Az első játékos mond egy mondatot: – A madárfüttyről nekem az erdő jut szembe. A mellette ülő kapcsolódik hozzá: – Az erdő nekem a vadállatokat idézi fel. Mindegyik játékosnak meg kell jegyeznie a saját mondatát, ugyanis a játék második felében fordított sorrendben hangzik el az összes mondat. Ha a csoport asszociációi érdekesek, a második menet elhagyható. (*Kaposi, 1993*) A hallás utáni értés másik gyakorlat típusa az önéletrajzos játék, a másokra figyelés, térismeret, memóriafejlesztés is.

Önéletrajz

Párokban játsszuk. Mindegyik játékosnak két perce van arra, hogy elmondja magáról a legfontosabbakat. A hallgató játékos feladata: igyekezzék a lehető legtöbb mindent megjegyezni az elhangzottakból, mivel a következő fordulóban ő fogja bemutatni előző partnerét. Ezután mindenki új párt keres magának, s viszi tovább az előző fordulóban kapott információt. Megjegyzés: nemcsak a múltból és a jelenről, de a jövőről (tervekről) is lehet beszélni. Ez a forma megtölthető más tartalommal is.

Rajzos diktálás

Bármely szinten használható. A tanár diktálása alapján a tanulók egyszerű rajzot készítenek. Érdekes, de lerajzolható feladat legyen.

Képregény-játék

A tanár néhány nagy színes képet rögzít a táblára, majd elmesél egy történetet, melyben szerepelnek a képen látottak. A tanulók feladata, hogy megállapítsák a képek helyes sorrendjét. Leginkább középfeladók szinten ajánlatos. Emellett alkalmazhatók még különféle szövegértési feladatok magnóról.

Összefoglalóul elmondjuk, hogy a dramatikus gyakorlatok bármikor beépíthetőek a hagyományos iskola „beszédközpontú” tanórájába, tankönyvtől, tanítási céltól függetlenül (első, második idegen nyelv, nyelvvizsga, érettségi, utazás előkészítése stb.).

Irodalom

Ange, H. és mtsai. (1989): *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris.

Bolton, G. (1993): *A tanítási dráma elmélete*. Budapest. (Színházi füzetek, V.)

Debrezzeni T. (1983): *Kreatív játékok*. Budapest

Előd N. (1987): *Körbe-körbe karikába*. Budapest.

Előd N. (1997): *Drámajátékok*. Budapest.

Előd N. (1995, szerk.): *Add tovább!* Drámajáték-gyűjtemény, Veszprém.

Fruttus H. – Bede Z. (2003): *Játékos nyelvtanulás 102 szórakoztató feladat a nyelvórán*. Budapest.

Gabnai K. (1999): *Drámajátéktár*. Drámapedagógiai Füzetek. Gödöllő.

Gabnai K. (1999): *Drámajátékok*. Bevezetés a drámapedagógiába. Budapest.

Gedeon É. és mtsai. (1991): *165 ötlet nyelvtanárok számára*. Budapest.

Kaposi L. (1993): *Játékkönyv*. Színházi füzetek IV. Budapest.

Mucchielli, A. (1983): *Les jeux de roles*. Paris.

Perrier, Jean: *La voix*. Paris.

Weiss, F. (2002): *Jouer, communiquer, apprendre*. Hachette, Paris.

Vagapova, D. H. (1999): *Retorika v intellektual'nih igráh i ttreningah*. Moszkva.

Czen, N. V., játssza Pahomov, Ju. V. (1998): *Psichotrening*. Igri i uprazsnenija. Moszkva.

Lannert István

Károli Gáspár Református Egyetem,
Idegen Nyelvű Lektorátus

Bartók éve

Művészetpedagógiáról a pécsi Martyn Ferenc Művészeti Szabadiskolában

Már 1968-ban minden vonatkozásban érezhető volt, hogy a művészeti oktatás egyre jobban kezdi elveszteni a hitelét és fontosságát. Miután mindketten művészeti oktatással foglalkoztunk, Apagyí Mária zeneiskolában, én pedig művészeti gimnázium képzőművészeti osztályaiban, pontosan érzékeltük ezt a helyzetet, s elkezdtünk azon gondolkodni, mit kellene tenni a változások érdekében. Az volt a véleményünk, hogy függetlenül az éppen adott lehetőségektől és szabályoktól, kezdjük tenni azt, amit jónak és fejleszhetőnek gondolunk.

Lényegében abból indultunk ki, hogy a két szakterület – a zene és a vizuális művészetek – egymást segíthetik. E kérdésre kezdtük keresni a választ, miközben avval is tisztában voltunk, hogy az igazi változást egy-egy szakterületen önmagában nem lehet megvalósítani, vagyis a zenei és a képzőművészeti oktatás „rendbetétele” nem elég a változáshoz. A mi kezünkben viszont ez a lehetőség volt adott, és úgy gondoltuk, próbálkozásunk talán modell-értékűvé is válhat.

Avval kezdtük, hogy végiggondoltuk: mi történne, ha a zenész tanulók zenei tanulmányait megpróbálnánk analóg rajzi feladatokkal is kiegészíteni. Arra gondoltunk: ha a gyerekek ráéreznek arra, hogy rajzoláskor hasonló vagy ugyanolyan, alapvető problémák vetődnek fel, mint zenei tanulmányaik közben, akkor talán a zenész gyerekeknek mélyebb lesz a hite a zenében is. Hiszen azt látják, hogy a zenei kérdések nem csak „zeneiek”, hanem egyetemesek, melyek a zenében sajátos sűrítés formájában fogalmazódnak meg.

Természetesen az induláskor az adott állapotból kellett kiindulnunk, vagyis végigpróbáltuk mi is mindazokat a buktatókat, melyek az akkori helyzetet (és sajnos még a maiakat is) jellemezték. Már akkor is voltak olyan kezdeményezések, melyek a zenét kísérő rajzolással foglalkoztak, olyanok viszont még nem, melyek vizuális kompozíciók zenei analógiáit keresték volna. Ezek azonban a megszólaló zene hatására történő érzelmi vagy tematikus kapcsolódások voltak. Vagyis, általában arról szóltak – nagyon leegyszerűsítve –, hogy a zene szomorú vagy vidám érzelmeket kelt-e a hallgatóban. Ha szomorú a zene,