

# Szókincsfejlesztő drámajátékok a kisgyermekkorú idegennyelv-oktatásban<sup>1</sup>

TÓTH ORSOLYA

ursula.toth@gmail.com

*Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Gyakorló Általános és Alapfokú Művészeti Iskolája,  
Napközi Otthonos Óvodája*



**Kulcsszavak:** drámapedagógia, idegennyelv-oktatás, játék, kisgyermekkor, szókincsfejlesztés

„A játék csak egy másik változata a munkának;  
összes formájában bensőséges szerepet játszik  
az emberi tudás felhalmozásában.”

*(Raymond Kurzweil)*

## Bevezetés

Raymond Kurzweil amerikai feltaláló szavai tökéletesen fogalmazzák meg az idegen nyelvi munkaközösség munkáját iskolánkban, hiszen nálunk a nyelvórákon „drámajátékos” formában folyik a munka a nyelvtudás megszerzésének céljából. Intézményünkben tagozaton az idegennyelv-oktatás szervesen összefonódik, együtt él a drámapedagógiával. Ez a kapcsolat egy szimbiózishoz hasonlítható, ami azt jelenti, hogy a drámapedagógia módszereinek, eszköztárának segítségével valósul meg az idegen nyelv tanítása művészeti iskolai keretek között. Ez a szimbiózis iskolánk egyik, az országban is egyedülálló innovációja. E gyümölcsöző kapcsolat eredményeként nemcsak a tantervben megfogalmazott tananyag elsajátítása történik, hanem egyfajta személyiségfejlesztés is. Pinczésné (2003: 33) megfogalmazásában: „A drámapedagógia a személyiség fejlesztésének olyan módszere, amelynek során az egyén ismeretei, készségei, képességei, társas kapcsolatai a nevelő által irányított, csoportban végzett közös dramatikus cselekvés révén fejlődnek”. Ez a drámapedagógia interdiszciplináris jellegéből fakad, hiszen gyökerei megtalálhatóak a színművészetben, a pedagógiában és a pszichológiában egyaránt.

## Mit? Kinek? Hogyan?

A három alapkérdés megválaszolásával kezdeném. Néhány általam használt és bevált játékot szeretnék bemutatni, amiket első és második osztályosok szókincsfejlesztése során alkalmaztam. Minden téren a kezdetektől szeretnék elindulni. Az idegennyelv-oktatás első lépcsőjében leginkább szavakat tanítunk. Az, hogy az első, második osztály az iskola-

---

<sup>1</sup> Elhangzott előadásként a Hagyományok és újítások a köznevelésben és a gyakorlati képzésben – Vezető pedagógusok és szakmódszertanosok országos módszertani konferenciáján, Szekszárd, 2016. október 14–15.

padban töltött igen hosszú idő kezdete, nem szorul magyarázatra. A bemutatásra kerülő játékok a dramatikus tevékenységekkel való ismerkedést szolgálják, hiszen a szabályjátékok közé sorolhatók. A szabályjátékok a Bolton-féle (1993) felosztás szerint az „A” típusba, a gyakorlatok közé tartoznak, amik a későbbi összetettebb tevékenységek alapköveinek tekinthetők. A felosztásról bővebben később esik szó.

*Mit? Avagy a szókincsfejlesztésről.*

*„Words of a languages are just like bricks of a high building;  
despite quite small pieces, they are vital to the great structure.”  
Zhan-Xiang (2004)*

Az idézet szabadfordításban a következőképpen hangzik: egy nyelv szavai olyanok, akár egy magas épület téglái; kis méretük ellenére létfontosságúak a nagy szerkezetben. Az idézetet olvasva szinte láthatóvá válik, hogyan épül fel a nyelv. Szótégláit hogyan kötik össze malterként a nyelvtani szabályok, és szavak nélkül nincs, mit malterként összetartson a nyelvtani szabályok rendszere. Ez az érzékletes kép jól ábrázolja a szókincsfejlesztés fontosságát, hiszen megfelelő szókincs nélkül nem tudjuk megérteni a másikat, és nem tudjuk kifejezni saját érzéseinket, gondolatainkat sem. A jelentés elsősorban a szavakon keresztül közvetődik, amit David Wilkins (1972: 111) brit nyelvész így fogalmaz meg: „While without grammar little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed”. (Míg nyelvtan nélkül kevés közvetíthető, szavak nélkül semmi.)

Az adott korosztályban az idegennyelv-tanítása során egy bevezető szóbeli szakasz zajlik, ezért a szókincstanítási technikák közül eleve kiesnek azok, amelyek íráshoz vagy olvasáshoz kötöttek (szövegkörnyezet, fordítás, szótárhasználat stb.). Valamint kiesnek azok a technikák, amik feltételezik a célnyelv egy már meglévő tudásszintjét (részletes körülírás, szinonimák, antonimák stb.). Jellemzően az illusztrációk használata (amik lehetnek képek, rajzok, tárgyak, posztterek stb.), valamint a bemutatás (mutogatás, testbeszéd, mimika) játszanak főszerepet a szótanítás során. Az illusztrációk alkalmazása főleg a főnevek, tárgyak tanításánál, míg a bemutatás az igék, cselekvések tanításánál nyújtanak segítséget.

Iskolánkban az első, második évfolyamon használt angol tankönyv 7 fejezetből áll. Minden fejezet szókincsfejlesztéssel kezd, mely során 6 új szóval bővül a diákok tudása. A tananyaggal kapcsolatban nagyon fontos, hogy közel álljon a gyermekekhez, amit Sárvári (2016: 130) így fogalmaz meg: „Az idegennyelv-órákon a gyermekek a számukra még ismeretlen nyelven hallottakat a világról kialakult ismereteik alapján értelmezik, ezért elengedhetetlen, hogy a tananyag általuk ismert tartalmakra épüljön.”

*Kinek? Avagy a korosztályról*

A választott korosztály az első, illetve második osztályosok. Tanárként személyes tapasztalatom során komoly nehézségekbe ütköztem, mikor alsó tagozaton kezdtem tanítani, különös tekintettel az elsős és másodikos osztályokra. Korábban már említettem, hogy ez az első két év egy nyelvi előkészítő szakasz, amely kizárólag a szóbeliségre épít – a beszédképességre és a beszédértésre –, tehát a primer nyelvi készségeket helyezi előtérbe. Számomra pontosan ez jelentette a legnagyobb kihívást, amiben a drámapedagógia és eszköztára nyújtott segítséget.

A következőkben szeretnék kitérni a 6-7 éves korosztály néhány fontos jellemzőjére. Az életkori sajátosságok figyelembe vétele fontos szempont, és nagy segítséget nyújt a kitűzött cél elérésében.

Ebben az életkorban az anyanyelv elsajátításának folyamata még nem fejeződött be. Ilyenkor a gyermek az anyanyelvi kompetenciáit magától értődő könnyedséggel fejleszti, és ezekre a természetes nyelvsajátítási folyamatokra épül a kisgyermekkorú idegenyelv-tanulás.

Michael Cole és Sheila R. Cole (1998) *Fejlődéslélektan* című munkájukban írnak arról, hogy az iskoláskor kezdetéhez jelentős változások köthetők az emlékezeti stratégiák használatában. Két stratégiát említenek meg: az ismételtetést és az emlékezeti szervezést. A drámajátékok órai használata ezeknek a stratégiáknak a fejlődését is elősegítik.

Lányiné (1964) írja cikkében, hogy az óvodáskort szokták a szerepjátékok korának is nevezni, az „úgy tenni, mintha...” korának. Az iskoláskor kezdetével az ilyen játékok csökkennek, és felváltja őket egy fejlettebb játékforma, a szabályjáték. Cole és Cole (1998) alaposabban kifejti ezt a gondolatot. A szerepjáték a szerepeken, a szabályjáték a szabályokon alapszik. Ugyanakkor a szerepjátékokból nem hiányoznak a szabályok, illetve a szabályjátékokból sem hiányoznak a szerepek. Ami változik, az a szabályok és a szerepek közti egyensúly. A szabályok válnak lényegessé, azok határozzák meg, milyen szerepeket, és hogyan kell játszani. A résztvevők előre megegyeznek a szabályokban. Ez a változás teszi lehetővé, hogy ne csak egymás mellett játszanak a gyerekek, hanem egymással. Lehetővé teszi, hogy órán a játékos tevékenységeket csoportban végezzük.

Fontos, hogy az órai tevékenységek érdekesek, motiválóak és a gyerekek szintjének megfelelőek legyenek, ugyanakkor legyen benne kihívás. A kisiskolás tanulók életkori sajátosságai közé tartozik, hogy a játékos, kreatív, mozgással egybekötött tevékenységek során könnyedén tanulnak. Így az idegenyelv-tanításban is törekedni kell az ilyen típusú órák megvalósítására.

### *Hogyan? Avagy a drámapedagógiáról*

Magyarországon a drámapedagógiát leginkább pedagógiaként, ezen belül is reformpedagógiai irányzatként definiálják. Sok publikációban módszerként olvashatunk róla, illetve művészetpedagógiai módszerek együtteseként. A közös pont a dramatikus cselekvés által való tanulás. Kaposi (2008: 3–4) definíciója szerint: „a dráma olyan csoportos játéktevékenység, amelynek során a résztvevők képzeletbeli (fiktív) világot építenek fel, majd ebbe a képzeletbeli világba szereplőként vonódnak be. A fiktív világon belül ugyanakkor valós problémákkal találkozhatnak, s ezekből a találkozásokból valós tudásra és tapasztalatra tesznek szert.”

Bolton (199.) a dramatikus tevékenységformákat négy különböző csoportba sorolta:

„A” típus – gyakorlatok

„B” típus – a dramatikus játékok (komplexebb tevékenységek)

„C” típus – a színházszerű formák

„D” típus – tanítási dráma (a fenti három típus ötvözése, integrációja)

A gyakorlatok fontos részét képezik a drámatanárok eszköztárának. Többnyire képességfejlesztésre alkalmazhatóak, valamint a különböző technikák elsajátítására. Ezek miatt Kaposi (2008) nem is tartja drámának. Nézőpontja szerint azért sem dráma, mert a képzeletbeli világ nyomaival sem találkozhatunk, hiszen a résztvevők nem másokat játszanak, hanem önmagukat, csak szokatlan körülmények között. Ugyanakkor elengedhetetlen kezdő lépcsőfoka, előszobája a „B”, „C”, „D” típusba sorolt dramatikus tevékenységek elsajátításához.

## A játékok

A következő játékot már tanult szavak gyakorlására alkalmazhatjuk. A játék során előke-  
rül:

- a vizuális észlelési csatorna – fel kell ismerni, majd meg kell nevezni a képet
- az auditív észlelési csatorna – mindenki hangosan kimondja a szót, így gyakorol-  
va a kiejtést (egy gyerek annyiszor hallja a szó hangalakját, ahányan vannak)
- a kinezetikus észlelési csatorna – egy minimális mozgás is van a feladatban,  
ami a szerialitásra épít, hiszen be kell tartani a következő sorrendet: átveszi a  
képet, megnevezi a képen látott dolgot, majd átadja a képet.

Ez a játék segíti az ismételtetés emlékezeti stratégia fejlődését. A játék előnyei közé  
tartozik, hogy minden észlelési típus előkerül, nem igényel sok időt, sokféle módon vari-  
álható, könnyen igazítható az adott csoport jellemzőihez. Minden témakörben alkalmaz-  
ható. Az alap változat nem teremt versenyhelyzetet. Mindenki részt vesz benne. Mivel a  
tanár kezdi az adott szó kimondását megadva a mintát, nincs stresszhelyzet.

<b>A játék neve:</b> <b>A játék célja:</b> <b>A játék drámás célja:</b> <b>Kiinduló helyzet:</b> <b>Kellék:</b>	Say it and pass A megtanult szavak gyakoroltatása Koncentráció, koordináció fejlesztése, egymásra odafigyelés A diákok a tanárral/játékvezetővel körben ülnek a székeken Képek
<b>A játék leírása:</b> <b>1. kör</b>	A tanár kezében vannak a képek, melyek a gyakorolni kívánt szavakat ábrázolják. Kimondja az első képen látható szót an- golul, majd odaadja a képet a tőle balra ülő diáknak, aki szin- tén kimondja a szót, majd tovább adja, és így tovább, amíg vissza nem ér a kép a tanárhoz.
<b>2. kör</b>	A feladat ugyanez, de mielőtt visszaérne a kép, a negyedik, ötödik diáknál a tanár elindítja a következő képet. Egyszerre akár három, négy kép is lehet a körben.
<b>3. kör</b>	A játék annyiban változik, hogy egyszerre két kép indul el, az egyik balra, a másik jobbra. Ebben az esetben annak a diáknak jobban kell figyelni, akihez egyszerre érkezik meg a két kép. Ő eldöntheti, melyiket mondja hamarabb.
<b>4. kör</b>	A feladat ugyanaz, mint a harmadik körben, de mielőtt vissza- érkezne az első két kép, a tanár indítja a következő kettőt.
<b>Variációs lehetőség</b> <b>Kiinduló helyzet:</b> <b>A játék leírása:</b>	Két csoportra osztva oszlopban állnak a diákok a padsorok között. A képeket szintén két csoportra osztjuk, ügyelve arra, hogy körülbelül egyforma nehézségűek legyenek a két csoportban, és fejfel lefelé elhelyezzük a két első tanuló elé a padra. Tapsra lehet felvenni az első képet, ki kell mondani, amit a képen lát, majd átadni a képet a következő diáknak. A következő képet csak akkor lehet felvenni a padról, amikor a saját csapat utol- sós embere letette az előző képet az asztalra.

<b>Variációs lehetőség nagyobbak számára:</b>	A képekről szókapcsolatokat kell mondani pl. big elephant, red ball... A szekunder nyelvi készségek bevezetésénél a képek alá odaírni a szót, majd később csak szóártyákat alkalmazni.
---	---

A második játék során a tapintás kerül előtérbe. Több időt vesz igénybe, mint az előző játék. Nehézséget jelenthet a gyerekek számára csukott szemmel ülni viszonylag hosszú ideig, valamint az, hogy ne mondja meg azonnal, mit is tapintott ki. Csak olyan szókinccs gyakorlására alkalmas, amihez lehet tárgyat használni. A játék előnye, hogy könnyen továbbfejleszhető, átalakítható komplexebb gyakorlatsorrá.

<b>A játék neve:</b> <b>A játék célja:</b> <b>A játék drámás célja:</b>  <b>Kellék:</b>	Don't watch just touch Szókinccs gyakoroltatása (például az iskolai tárgyak), memória, önuralom fejlesztése, érzékszervi játék – tapintás fejlesztése A tárgyak (radír, vonalzó, toll, ceruza, füzet, tolltartó)
<b>Kiinduló helyzet:</b> <b>A játék leírása:</b>	A diákok körben ülnek székeken, csukott szemmel. A tanárnál azok a tárgyak vannak, amelyek nevét az előző órán tanulták. (pl. radír, vonalzó, toll, ceruza, füzet, tolltartó) Ezeket egyesével adja a tőle balra ülő tanulónak, aki miután megkapta a tárgyat kezével megtapogatja, megpróbálja felismerni, majd továbbadja szó nélkül. A következő tanuló ugyanígy jár el. Ez addig ismétlődik, míg vissza nem kerül a tárgy a tanárhoz. Mikor az első tárgy kb. a 3. diáknál van, lehet indítani a következő tárgyat, majd a következőt. Mikor az összes tárgyat végigtapogatta az összes gyerek, és mind visszaérkezett a tanárhoz, akkor nyithatják ki a szemüket. Ekkor gyűjtik össze, hogy mely tárgyakat fogtak kézbe, ha ügyes a csoport, akkor a sorrendet is felelevenítik.
<b>Könnyítés:</b>	Ha úgy ítéljük meg, hogy a csoport önuralma még nincs azon a szinten, hogy sikeresen (csukott szemmel, a megoldást nem bekiabálva) játsszák végig, minden tárgy után kinyithatják a szemüket, és megbeszélhetők a megoldás.
<b>Variációs lehetőség:</b>	A játék menete ugyanaz, mint az első esetben, csak a tárgyak közé egy kakukktójást is teszünk, és rá kell jönni mi a kakukktojás és miért.
<b>Variációs lehetőség nagyobbak számára:</b>	A játék menete ugyanaz, mint az előzőekben, csak a végén mindenki választ egyet a tárgyak közül és alkot vele egy mondatot.

A harmadik és egyben utolsó játék középpontjában az utánzó mozgás és a hangutánzás áll. A játék előnye a sok mozgás, motiváló, kellemes, néha vicces hangulatot teremt. Nehézséget jelenthet a teremrendezés. Előre meg kell beszélni, hogy a gyerekek ne kúszszanak a földön, egyrészt a kosz miatt, másrészt balesetveszélyes lehet (a kígyót könnyen eltáposhatja az elefánt). Ez a játék is könnyen módosítható, körönként külön is játszható.

<p><b>A játék neve:</b>  <b>A játék célja:</b>  <b>A játék drámás célja:</b>  <b>Kiinduló helyzet:</b>  <b>Kellékek:</b></p>	<p>Find your pair  Az állatnevek, állathangok gyakoroltatása  Állatok mozgásának, hangjának utánzása, egymásra odafigyelés  A gyerekek a terem közepén állnak összevissza, viszonylag nagy szabad térre van szükség  Apró papíron az állatok képei, mindből kettő. Az egyik sorozaton késsel, a másikon pirossal bekarikázva a kép. A papírokat apró galacsinnokká kell gyúrni, beletenni egy táliba.</p>
<p><b>A játék leírása:</b>  <b>1. kör</b></p>	<p>Minden gyerek húz egy galacsint a táliból, és megnézi, mi van rajta úgy, hogy más ne lássa.  Tapsra mindenki „átváltozik” azzá az állattá, amit kihúzott.  Úgy kell mozogni a teremben szabadon, mint a kihúzott állat, és meg kell találni a párját. A mozgás közben nem szabad hangot kiadni. Aki megtalálta, az a párjával együtt kiáll oldalra, és visszaadja a cetlijét. Mikor mindenki megtalálta a párját, megbeszéljük, hogy ki milyen állat volt.</p>
<p><b>2. kör</b></p>	<p>A feladat ugyanaz, csak most nem úgy kell mozogni, hanem a teremben sétálva olyan hangot kell kiadni, mint a kihúzott állat, és az állathang alapján kell megtalálni a párját.</p>
<p><b>3. kör</b></p>	<p>A játék az előző két kör kombinációja. Akinek késsel van bekarikázva az állat képe, az a mozgását utánozza, akinek pirossal, az a hangját. Így kell egymásra találni.</p>
<p><b>Variációs lehetőség nagyobbak számára:</b></p>	<p>Az állathang utánzása helyett körül kell írni az állatot. (pl. I am grey. I am big. I have big ears and a long nose.)</p>

## Összegzés

Ebben a cikkben azt szerettem volna bemutatni, hogy a drámapedagógia eszköztárából az „A” típusba sorolható gyakorlatok hogyan tehetik élvezetesebbé a szókincstanítást első és második osztályban. A bemutatott játékok ezen belül is a gyakorlás fázisában nyújthatnak segítséget.

A szókincsfejlesztés elengedhetetlen része az idegennyelv-oktatásnak, hiszen a szavak a nyelv építőkövei. A 6-7 éves korosztály életkori sajátosságaiból fakadóan szeret játszani, mozogni, tevékenykedni, és ilyen játékos, mozgásos tevékenységek közben tanul a legkönnyebben. Mindezek jellemzőek a drámajátékokra, így hatékonyan válhatnak a nyelvórák részévé. Konfuciusz szavaival zárom a tanulmányom:

*„Hallom – elfelejtem,  
Látom – emlékszem,  
Csinálok – megértem.”*

## IRODALOM

- Bolton, G. 1994: *A tanítási dráma elmélete*. Budapest: Marczibányi Téri Művelődési Központ.
- Cole, M – Cole, S R. 1998: *Fejlődéslélektan*. Budapest: Osiris Kiadó.
- Kaposi László 2008: Mi a dráma és mi nem az? Dráma és színház. In: Lipták Ildikó (szerk.): *Tanítási dráma. Drámapedagógia a hátrányos helyzetű tanulók integrált nevelésének szolgálatában. Segédlet tanfolyami hallgatók számára*. Budapest: Educatio Társadalmi Szolgáltató Közhasznú Társaság. 3–8.
- Lányiné Engelmayer Ágnes 1964: A gyermekkor szakaszokra osztása. In: Kaposi László (szerk.) 1995: *Drámapedagógiai olvasókönyv Színházi füzetek/ VII.* Budapest: Magyar Drámapedagógiai Társaság Marczibányi Téri Művelődési Központ. 15–28.
- Pinczésné Palásthy Ildikó 2003: *Dráma, pedagógia, pszichológia*. Debrecen: Pedellus Tankönyvkiadó.
- Sárvári Tünde 2016: A drámapedagógia alkalmazási lehetőségei a korai idegen nyelvi fejlesztésben. *Gyermeknevelés* 4., 1. 124–139.
- Wilkins, David A. 1972: *Linguistics in Language Teaching*. Cambridge: MA: MIT Press.

*The help of drama pedagogy in expanding vocabulary*

I strongly believe that with the help of drama pedagogy we can make our lessons much more enjoyable and - what is more important – more efficient. Teaching of a foreign language in the first two years of elementary school is focused on the primary language skills: listening and speaking. Student don't read or write.

In these years the emphasis of language teaching is on expanding vocabulary. As a result of the characteristics of this age simple drama games can be used in many ways to develop student's vocabulary. I wanted to show three of the countless possibilities with some variations. The shown activities can be useful at the stage of the practice first of all.