

# Szókincsfejlesztő kártyák felhasználási lehetőségei a tanórán

HARKAI ANITA

*Csáki Lajos Általános Iskola, Topolya*

[harkaianita92@gmail.com](mailto:harkaianita92@gmail.com)

## 1. Bevezetés

Nyelv- és beszédfejlesztő–angol szakos tanárként számomra a nyelvtanulás, a beszédfejlesztés három kulcsfogalom köré épül: tapintani, látni és érteni. Ebből következik, hogy a mai digitális lehetőségek mellett én is azok közé tartozom, akik előnyben részesítik azokat a tanítási módszereket, amelyekkel a megtanulandó anyagot multimodálisan is érzékeltethetjük a tanulóinkkal: megtapinthatják, láthatják, hallhatják, esetleg meg is szagolhatják, vagy mozgással is megerősíthetik az új információ bevéését (Carreker, Birsh 2005). Egyre több szakirodalom és képzés jelenik meg a játékok, a játékosítás oktatási alkalmazásának hatékonyságáról (Fromann, Damsa 2016, Juhász 2020, K. Nagy 2014, Maszler 2002, Prievara 2015, Rigóczki 2016 stb.), aminek az egyik sarokköve, hogy hozzá tudjuk-e megfelelően rendelni az oktatási-pedagógiai céljainkhoz a játékokat. Ez vezetett engem arra, hogy kipróbáljam a szókétyákban rejlő lehetőségeket. Többéves használatuk alatt azt tapasztaltam, hogy a szókétyák sokoldalú használata sikeresen alkalmazható a nyelvtanulásban és a beszédfejlesztésben.

Mint nyelvtanár a szavak egymás utáni kikérdezését mindig unalmasnak tartottam, és nem találtam elég hatékonynak. Mindig az értelemmel való tanításra törekszem, a szavak kontextusban történő használatára. A tanítványaimnak saját szókétyagyűjteményük van egy dobozban, amit folyamatosan bővítenek. A megtanulandó, ismétlődő szavakat bármikor könnyedén elővehetik, és gyakorolhatják azokat. Az egyik oldalra az adott idegen nyelven írják rá a szavakat, a másakra az anyanyelvükön. Ezekkel a kétoldalú szókétyákkal otthon gyakorolnak. A szavak különféle módú rendszeres ismétlése jobban elraktároz egy-egy szót a hosszú távú memóriában, és így azok gyorsabban előhívhatók, amikor szükség van rájuk. Ez a fajta tanulás szemléletessé, „kézzel foghatóvá” teszi a tanulóknak a tudásuk gyarapodását is, hiszen folyamatosan nő a szókétyák, s így a megtanult szavak száma, tehát a nyelvtudásuk is. Elmondásuk szerint ez a sikerélmény motiválja őket, hogy egyre több szót tanuljanak meg. A következőkben olyan szókétyajáték-

ötleteket osztok meg egy- vagy kétoldalú szókétyák felhasználásával, amelyek egy része saját ötletből származik, és amelyekről úgy vélem, mások is sikeresen alkalmazhatják ezeket a munkájuk-tanításuk során.

## 2. Szókétyajátékok

Elővesszük a kétnyelvű szókétyákat, és egy hosszú sorban lehelyezzük őket az asztalra úgy, hogy egységesen mindegyik vagy az anyanyelvi oldalával, vagy az idegen nyelvi oldalával legyen fölfelé fordítva. A csoportból két tanuló kezd a játékot: az egyik jobbról, a másik balról kezd el nézni a kétyasort. Megnézi, mi van a kétyán, és kimondja azt a szót, ami a kétya hátulján van, vagyis a másik nyelvű megfelelőjét. Amikor a közös szóhoz érnek, összeszámolják, hogy melyikük mondott több szót helyesen. Ha pont a közepénél találkoznak, akkor kő-papír-olló játékkal eldönthetik, hogy ki esik ki, és a következő diák jön versenyezni a játékban maradottal. A szavak sorrendjét keverhetjük, új szavakat adhatunk hozzá, nehezíthetjük a feladatot úgy, hogy mondatba kell tenni a szót, vagy szinonimát kell hozzá mondani, esetleg, ha olyan a szókéty, antonimát is lehet mondatni rá. Úgy is nehezíthetjük a feladatot, hogy a kétyákat váltakozva fektetjük le az asztalra: egyszer az anyanyelvi oldala van fent a kétyának, másszor az idegen nyelvi – így, egymás után váltakozva. Ez a feladat jól megoldoztatja a figyelmet, a mentális lexikonban (anyanyelvi/idegen nyelvi) való keresést és a végrehajtó funkciók működését.

A következő, csoportos játékban mindenki felír egy papírra egy számára nehéz szót a tanult idegen nyelven. A tanulók körben állnak az összehajtogatott papírjukkal a kezükben. Az a feladat, hogy adogassák egymásnak körbe a papírokat addig, amíg el nem hangzik egy *Megállj!* kiáltás; akkor abba hagyják az adogatást, és mindenki megnézi a kezében lévő szót. A tanár néhány tanulót megkér, hogy mondjon egy mondatot a nála lévő szóval, definiálja a szó jelentését, vagy mondjon rá rokon értelmű szót, esetleg a szó ellentétét. Ugyanezzel a kezdettel a játékot úgy is játszhatjuk, hogy a *Megállj!* utasításra mindenki megnézi a nála lévő papírt, és az a három tanuló nyeri a kört, akik a leggyorsabban mondják ki a kezükben lévő szó anyanyelvi megfelelőjét.

Egy másik, szintén az egész osztályt foglalkoztató játék, a következő szótanuló játék. Mindegyik 5 fős csoportnak van 15-20 szava szókétyákon (csak az egyik oldalára vannak írva szavak). Ezeket néhány percig nézhetik, aztán megfordítják őket. A tanár mond egy szót, és emlékezet-

ből meg kell találniuk a szó idegen nyelvi megfelelőjét, de akár magyarázatot, körülírást, szinonimát is mondhat a tanár, a diákok viszont a szót találják meg a lefordított lapok közt.

Egy másik közkedvelt játékunk a táblán vagy akár a padlón is játszható. A szókárttyákat felragasztjuk a táblára, és két vállalkozó személynek – a hangulat fokozása érdekében – két légycsapót adunk, amelyekkel a megfelelő szóra kell csapni. Egy harmadik személy körülír egy szót a táblán lévők közül, vagy asszociációt mond rá, és várja, hogy melyik tanuló csap rá az általa gondolt szóra.

Nagyon hasznos szótanulásra a klasszikus dominójáték is. Anyanyelvoktatás szempontjából a szó és meghatározás vagy szinonima/antonima párosítása lehet a cél, idegennyelv-oktatás esetében viszont az előbbieken túl lehet még az anyanyelvi és az idegen nyelvi szó párosítása is. Népszerű a gyerekek körében a memóriajáték is: szó ilyenkor is csak a kártya egyik oldalára van írva. A lényege, hogy itt is párkapcsolatokat hozunk létre a kártyák között. A játék – a szókincesfejlesztésen túl – a memóriát is edzi.

A Fekete Péter nevű kártyajátékot is sikerült bevonnunk a szótanulásba. Hasonlóan játszunk vele, mint a memóriakártyával, vagyis felírjuk a szópárokat (ellentétes szavak/szinonimák/ forrásnyelv és célnyelv) 8-8 papírra (csak az egyik oldalára írunk szavakat), és hozzáteszünk egy Fekete Péter-kártyát, majd a paklit összekeverjük. A játékosok közt 9-8 arányban elosztjuk a kártyákat. Ha párokat találnak maguknál, rögtön kiveszik a kezükben lévő kártyák közül, és leteszik maguk elé, majd felváltva húznak egymástól kártyákat. Aki a leggyorsabban megtalálja a párokat, és megszabadul a Fekete Pétertől, az a játékos lesz a nyertes. A játékot többen is lehet játszani, akár több kártyapár bevonásával.

Sokszor bevonom a játék előkészítésébe a diákjaimat is. A diákokat megkérjük, hogy a számukra nehezen megjegyezhető idegen szót írják le egy kis papírra az anyanyelvükön. Ezekből a kártyákból két egyenlő számú kártyakupacot készítünk, és lefordítva lehelyezzük azokat az asztalra. Egyszerre két diák játszik. Az egyik az egyik kupacból, a másik a másik kupacból fordít fel egy-egy szót, és egymásnak megmutatják azt. Az a nyertes, aki előbb kimondja a másik által felmutatott szót az idegen nyelven.

A következő játékot csoportban játsszuk, általában négyesével. Három játékosnak ugyanazok a szókárttyái vannak idegen nyelven, a negyediknél magyarul vannak az idegen nyelvű szavak megfelelői. A negyedik játékos kidob egy kártyát, amin magyarul van a szó, a többiek pedig megkeresik az idegen nyelvi párját a kezükben. A leggyorsabb nyeri a magyar szót tartalmazó kártyát. A kártyapárt maga elé helyezi

fölfelé fordítva. Aki az elsónél lassabban találta meg az asztalra kidobott kártya párját, az félreteszi azt maga elé, lefelé fordítva. Utána egy következő magyar nyelvű szót tartalmazó kártyát is kidob a kezéből a negyedik játékos, és így tovább. Akinek a legtöbb felfelé fordított kártyapárja van maga előtt, az nyeri a játékot.

Az alábbiakban egyszerűbb játékokat írok le, de a szókincsfejlesztés mellett ezek is alkalmasak például a koncentráció vagy a memória fejlesztésére is. Pár szókátyát kiteszünk vízszintesen az asztalra, és néhány percnyi megfigyelés után emlékezetből próbáljuk visszamondani a rajtuk lévő szavakat. A másik lehetőség, hogy a lerakott kártyák közül néhányat elveszünk, és a tanulóknak meg kell mondaniuk, hogy melyik hiányzik. Ezek az egyszerű feladatok – versenyhelyzetet teremtve – nagy lelkesedést keltenek a tanulóknban.

A következő szókincsfejlesztő játékot egy gyermekkori játékom ihlette. Kinyomtatok egy táblázatot az összes olyan szóval, amit gyakoroltatni szeretnék. Ilyenkor lehet minél több szó, 40-50 is felírható a táblázatba. Minden játékos előtt van egy kinyomtatott táblázat a szavakkal. Ugyanezek a szavak, vagy az ellentétük, vagy az idegen nyelvi alakjuk van kiírva kis kártyákra. A játékosoknak ezekből osztunk 3 kártyát, ők egyszerre felfordítják a kártyákat, majd megkeresik az előttük lévő táblázatban a felfordított kis kártyán lévő szavak párját. Aki először megtalálja a táblázatban a keresett szavakat, az kap pontot, és addig folytatjuk, míg el nem fogynak a kártyák. Az a nyertes, akinek a végén a legtöbb kártyája gyűlik össze.

Az ismert Dobble-játékot is felhasználhatjuk az anyanyelv vagy az idegen nyelv fejlesztésére. A Dobble egy 55 lapos kártyapakli, amelynek minden lapján 8 szimbólum, tárgykép szerepel. Dobble-kártyákat magunk is készíthetünk. Bármelyik két lapon a 8-8 szimbólum közül egy szimbólum azonos. Többféle játék játszható ezzel a társasjátékkal, aminek a célja a gyors észlelés után a transzformációs képesség/a gyors megnevezési képesség edzése, vagyis hogy ki mondja ki először annak a tárgyképnek a nevét, ami a két kártyán azonos. Az egyik játék célja, hogy a játékos minél több olyan kártyát gyűjtsön, ami a kártyáján szerepel. Van benne olyan játék is, ahol egyszerre 9 kártyát nézhetnek, és találni kell 3 olyan kártyát, amelyen ugyanazok a képek vannak.

Most néhány beszédfejlesztő feladatot írok a kártyákhoz kapcsolódóan. A tanulók is szeretik azt a szóismétlő feladatot, amikor az egész osztályt bevonhatjuk a játékba, és miközben szavakat is tanulnak, a beszédet is fejlesztik. Két tanuló kijön a táblához, a tanár pedig felragaszt egy szókátyát a táblára úgy, hogy azt – a két tanuló kivételével – az egész osztály lássa. Az osztály tanulói próbálják körülírni a szót, vagy

szinonimát mondanak rá, és a tábla előtt állóknak ki kell találniuk a táblára föltett szót, amit körülírnak a többiek.

Egy másik asszociációs játékot a következőképpen játszunk. A gyerekek a szókártyák közül kihúznak egy szót, és mondanak rá egy asszociációt. Ha valaki egy asszociációból kitalálja a szókártyán lévő szót, az 5 pontot ér, azonban ha csak a második asszociációs szó után találja ki valaki, akkor az 4 pont, és így csökken mindig eggyel a pontok száma.

Szókártyákra képeket nyomtatok. Ugyanazokat a képeket nyomtatom ki mindenkinek. Egy játékpár kiválaszt egy képet, és mesélnek a képről egy percig. A lényeg, hogy minél elvontabban, vagy nehezebben lehessen rájönni, melyik képről beszélnek. A körülírás végén minden pár kiválasztja azt a kártyát, amelyikről az első páros beszélhetett, majd lefordítva lehelyezik az asztalra, amit felfordítunk, és megnézzük, hogy melyik páros találta ki a beszélő páros eredeti képét. Pontokban mérhetjük, de kiesésre is lehet játszani.

A képzelet, a kreativitás és a beszédkészség fejlesztésére való a következő játékos feladat. Akár a tanult szavak, akár a diákok által írt, fantázia ihlette szavak kerülhetnek a kártyára. Ebből a kártyakupacból húz az egyik játékos néhány kártyát, és a megadott szavakkal kell egy történetet kitalálnia és elmesélnie a többieknek, majd a hallgatóknak rá kell jönniük, hogy mely szavak lehettek megadva, amelyeket a játékosnak használnia kellett. Ha olyan feladatról van szó, ahol egymásra kell figyelniük, a másik meghallgatásáról van szó, akkor általában a hallgatókat is érdemes feladattal ellátni, hogy az érdeklődésük ne lankadjon.

A pontos instrukcióadás megtanulására való a következő feladat. Az egymásnak háttal ülő tanulók párban dolgoznak. Egyiküknek adunk egy képet, ő pedig elmondja, hogy pontosan mit lát rajta, de olyan pontosan, hogy a másik tanuló ez alapján lerajzolhassa, hogy mit lát a párja a képen. Majd összehasonlítják a két képet, és megbeszélik, melyik instrukció nem volt elég pontos ahhoz, hogy ugyanúgy elkészülhessen a rajz, mint az eredetin. Érdemes egyszerű, akár geometriai alakzatokkal kezdeni, körökkel, háromszögekkel, négyzetekkel, kisebbekkel, nagyobbakkal, akár hárommal csupán, amelyek egymáshoz viszonyított elhelyezéséhez pontos irányinstrukciókat is meg kell fogalmazniuk. Pl. alatta átlósan jobbra egy centiméterre stb. Illesszük a tanórához, illetve az erre szánható időkerethez a feladat összetettségét!

A tanulók felszabadultabban érzik magukat, amikor más bőrébe bújhatnak, vagyis szerepjátékban vehetnek részt. Ezzel az apró kis trükkkel sokkal nyitottabbá válnak, ami a beszédmotivációjuk megnöve-

kedésében nyilvánul meg. Nyelvtantanításkor ezt úgy szoktam alkalmazni, hogy húznak egyet a foglalkozásokat tartalmazó szókérttyákbl, és mellé egy igeidőt is húznak. Olyan történetet alakítanak belőle, amelyet szeretnének, ám sokszor ezt tartják a nehezebbnek, vagyis amikor szabad teret kap a fantáziájuk. Ezt a játékot úgy is játszhatjuk, hogy meghatározzuk, mely szavakat szőjük mindenképp bele a mondatjukba.

A nyelvtant is sokszor érdekessé lehet tenni néhány kártyával. Két pakli kártyánk van. Az egyik kártyakupacból képet húz a tanuló, a másik szókérttyakupacból viszont egy igeidőt vagy egy melléknév fokozását, esetleg egy segédige használatát, és a megadott szerkezettel kell neki mondatot mondania, akár kisebb történetet a képről.

Fokozhatjuk ezeket a szerepjátékokat nyelvtangyakorlással is úgy, hogy több szókérttyakupacot készítünk el, és a tanulók húzhatnak, ami által meghatározzák, hogy kinek a bőrébe bújnak, hol játszódik a cselekvés és mikor, de egy bizonyos szót mindenképp használniuk kell a társalgásban. Ezeket a feladatokat nagyon szokták kedvelni, mert igen szórakoztató dialógusok születnek.

### 3. Összegzés

Az említett szókérttyáknak számos kombinációja lehet hatékony az oktatás folyamán. Azok a játékos feladatok, amelyeket leírtam, valóban jól bevált gyakorlatok a tanítási munkám során. A legtöbb játék egyaránt használható szókincsfejlesztésre, figyelem- és memóriafejlesztésre is, nem beszélve a beszédfejlesztésről, azaz több készségre hatnak egy időben. A másik előnye ezeknek a játékoknak, hogy nemcsak az anyanyelv használatának a tökéletesítésére ajánlhatók, hanem az idegen nyelv-tanulás során is felhasználhatók. A szókérttyák mellett nagyon fontos, hogy a tanár hogyan tanítja meg a játékokat, hogyan kelti föl az egyes tanulók érdeklődését a gyakorlat iránt. Kulcstényező, hogy a tanulás alatt végig fenntartsuk a diákok motivációját. Nagy szerepe van a tanulásban a tanár lelkesedésének, hisz anélkül egy feladat sem lenne sikeres, érdekes. A szókérttyás feladatokat össze lehet kötni mozgásos feladatokkal is, ami segítheti a motiváció fenntartását és a multimodalitáson keresztül a mélyebb bevéődést is. A tanórákon alkalmazott játékoknál lényegesnek tartom, hogy kevés eszközt igényeljen a játék, hogy időtartamát tekintve az órába beépíthető legyen, illetve hogy minél több tanulót bevonhassunk a játékba, és hogy a játékoknak legyen oktatási és pedagógiai célja is.

## Irodalom

- Carreker, S., Birsh, J. R. 2005. *Multisensory teaching of basic language skills: Activity book*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co. [https://archive.brookespublishing.com/documents/Birsh\\_4e\\_excerpt.pdf](https://archive.brookespublishing.com/documents/Birsh_4e_excerpt.pdf). (Letöltés: 2020. 04. 27.)
- Fromann R., Damsa A. 2016. A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban: A gamifikáció jelentése és jelentősége. *Új Pedagógiai Szemle* 3–4. <http://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/a-gamifikacio-jatekositas-motivacios-eszkoztara-az-oktatasban>. (Letöltés: 2020. 03. 08.)
- Juhász V. 2020. A gamifikáció mint eszközrendszer és motivációs módszer az oktatásban. *Neveléstudomány*. 2. 37–51.
- K. Nagy E. 2014. *Gondolkodásfejlesztés táblajátékokkal*. Budapest: Magyar Tehetségsegítő Szervezetek.
- Maszler I. 2002. *Játékpedagógia*. Pécs: Comenius Bt.
- Prievara T. 2015. *A 21. századi tanár: Egy pedagógiai szemléletváltás személyes története*. Modern pedagógus sorozat. Budapest: Neteducatio Kft.
- Rigóczki Cs. 2016. „Gyönyörűségnek társa legyen a hasznosság” – Gamifikáció és pedagógia. *Új Pedagógiai Szemle* 66/3–4. 69–75. <https://folyoiratok.ofi.hu/uj-pedagogiai-szemle/gamifikacio-jatekositas-es-pedagogia>. (Letöltés: 2020. 04. 15.)