

# TÁRSASJÁTÉKOK ALKALMAZÁSA A ROMÁN NYELV TANÍTÁSÁBAN

## BOARD-GAMES IN TEACHING ROMANIAN LANGUAGE

Juhász Ana

**Abstract:** Board-games are popular among childrens, as they give the opportunity to play together with their parents, brothers, sisters and friends. They may not be aware, but they develop in many ways during the game: they learn to think logically, collaborate with their peers, solve problems, acquire strategies, etc. There are more and more choices available today, you just have to choose wisely the board-game that is more appropriate to a child's development level. This is also what teachers try when they use board-games in their lessons.

The aim of the research is to examine the teachers' attitudes and opinions regarding the use of board-games in Romanian lessons, and to summarize the advantages and disadvantages that they experienced when using board games for teaching Romanian. The research involved 159 primary school teachers from 12 counties of the country.

The results show that more than half of the teachers (57.2%) use board-games in Romanian lessons. 43.4% of teachers use board games in Romanian language teaching on a monthly basis and 40.2% on a weekly basis. The most commonly used games in Romanian lessons are Activity, Don't be upset brother! Memory and Hedbanz. There are teachers who gave examples of some didactic game or teaching method when they have to give examples of board-games. This suggests that the concept of board-game is not known to all teachers participating in the research.

The benefits of using board/games most often mentioned by teachers are: it increases motivation, makes children more courageous, helps playful learning, develops vocabulary and communication skills, increases activity, improves memory, entertains, gives a sense of success. Regarding the disadvantages, participants mentioned that board-games are time-consuming, the use of board-games in the classroom causes communication difficulties, noisy activity, and it is difficult to integrate the game in the lesson. According to the results of the research, the use of board-games in Romanian lessons has many more advantages than disadvantages. We also need to take into account that the participants were volunteers, so it is likely that people who liked board-games completed the questionnaire with higher probability.

**Keywords:** board-game, teaching Romanian, primary school teachers

### 1. Bevezetés

A magyar ajkú gyerekeknek fontos volna megfelelő szinten elsajátítaniuk a román nyelvet. Sokkal könnyebben találnának barátokat, jobban teljesítenének a vizsgákon és az életben is jobban boldogulnának. Sajnos ez nem ilyen egyszerű. A diákok egy része nem tud sikeresen leérettségizni a román nyelvtudás hiánya miatt. Természetesen a szülők attitűdje, a környezetbeli kortárs csoport nyelvi beállítódása és a nem megfelelő tanítási módszerek is kudarchoz vezethetnek. A 2017-ben végzett kutatás során a pedagógusok és a szülők is abban látják a sikertelenség egyik fő okát, hogy a

gyerekeknek nincs alkalmuk gyakorolni a nyelvet. A pedagógusok többsége egyetért abban is, hogy szükség van új nyelvtanítási módszerek beiktatására és a diákok motiválására (Molnár, 2018).

Fontos a pedagógus hozzáállása, felkészültsége is a problémák kezelésére. „Lényeges változás csak attól remélhető, ha a tanárok és a tanulók közötti kapcsolat megváltozik: a tanár információnyújtóból a tanulás serkentőjévé válik. Az iskolákat tanulási közösségekké kell átalakítani, amelyek figyelembe veszik a *gyermek tanulásának sajátosságait*” (Frejberg, 2013, 399). Gyakorló pedagógusként én is keresem a választ a következő kérdésekre: Mi az, ami a technika világában még motiválni tudja a gyereket a tanulásra? Mit tehetnék annak érdekében, hogy felébresszem a gyerek érdeklődését a tanulás iránt? Hiszen a diák tanulási kedvének felkeltése fontos része a tanításnak. Szükség volna arra a „tanulásra készítő feszültségre, amely energetizálja, aktivizálja, irányítja, integrálja a tanulási tevékenységet” (Réti, idézi Fóris–Ferenczi, 2006). Melyik az a közeg, ahol a gyerek jól érzi magát? Ha megkérdeznénk a gyerekeket, bizonyára azt válaszolnák, hogy játék közben tanulnak szívesen. „A játékok és szabad tevékenységek segítik a gyermeket a szocializálódásban, fejlesztő jellegűek: bevezetik a gyermeket a fizikai világ megismerésébe, a kulturális és szociális környezet megismerésébe, illetve a matematika, kommunikáció, az írott és beszélt nyelv változataiba” (Stark, 2010, 63).

A gyerekek különösen igénylik a társaságot, ezért kedvelik a páros- és a csoportmunkát. Szabadidejükben szívesen játszanak társasjátékokat. Vannak olyan iskolák/tanodák, ahol a társasjáték alkalmazásának hatékonysága már beigazolódott. Szerintük a társasjáték alkalmazása elég nagy sikert arat az idegen nyelvi kommunikációban is (Lencse, 2016).

Kutatásom során arra szeretnék választ kapni, hogy az elemi osztályban tanító pedagógusok alkalmaznak-e társasjátékot román órán. Ha igen, melyek ezek a társasjátékok? Milyen gyakran használnak társasjátékot román órán? Az óra melyik mozzanatában alkalmazzák? Mennyi időt szánnak egy óra keretén belül társasjátékokra? Melyek azok a célok, amelyeket el szeretnének érni a társasjáték bevonásával? Milyen tapasztalataik vannak? Melyek az előnyök? Mi az akadálya a társasjáték alkalmazásának román órán?

Céлом az, hogy ezen kutatási eredmények segítségével kapjunk egy tiszta képet a társasjáték-pedagógia román órán való alkalmazásának hatékonyságáról, hogy megtudjuk, érdemes-e ezt a módszert alkalmazni és tovább fejleszteni, és természetesen közelebb kerülni az igazi probléma megoldásához. Jelen esetben ahhoz, hogy a nemzeti kisebbségben élő gyerekek ne irtózzanak a román órától, ne akadályt lássanak benne, hanem lehetőséget a jövőjüket illetően.

## 2. Elméleti megalapozás

### 2.1. Játék és tanulás

Nem lehet igazán tanulni játék nélkül, ez az a természetes közeg ahol a gyerek szívesen tanul. „A játék és a tanulás – ha erről helyesen gondolkozunk – ugyanaz” (Fóti, 2013).

Képességeink a játékból erednek. Ez elkezdődik akkor, amikor izmaink és végtagjaink segítségével céltalanul kapálódzunk, később pontosan irányított mozgásfolyamatokat végzünk. Aztán érzékszerveink játéka járul hozzá ahhoz, hogy a kíváncsiság tudássá alakuljon. Játsszunk a formákkal, színekkel, hangokkal, amiből egy kész remekmű jöhet létre (Eigen–Winkler, 1981, idézi Jesztl–Lencse, 2018).

A gyerekek egyre kevésbé fogadják el azt, hogy csupán passzív résztvevői legyenek a tanulási folyamatnak. Ez egyáltalán nem csoda, hiszen ebben a magas követelményeket támasztó világban egyre magasabb szintű képességekre kell szert tenniük a diákoknak, hogy felnőttkorban meg tudják állni a helyüket. „A tudás önmagában már nem elég: tudnunk kell azt is, hogy miért és hogyan” (Rogers, idézi Klein, 2013, 303). A reformot kedvelő pedagógusok tudják, hogy diákjaiknak olyan légkört kell teremteniük, ahol az élményszerű tanulás és a kreativitás fejlesztése a jellemző. Azt sem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy minden gyerek más és másként kell megtalálni hozzá az utat. Az azonban biztos, hogy a szeretet, a bizalom és a szabadság meghozza a maga gyümölcsét. Ha azt akarjuk, hogy a gyerekek boldogok legyenek, akkor nem szabad semmire kényszerítenünk őket, vagy erőszakoskodnunk velük. Inkább szüntessük meg a tekintélyelvűséget, és hagyjuk, hogy a gyerek maradjon önmaga (Neill, 2005).

A gyerek játék közben tud önmaga lenni és jól teljesíteni, mert ez az a közeg, ahol jól érzi magát. A gyerekek egyik kedvenc játéka a társasjáték.

## 2.2. A társasjáték

„Társasjátékokkal dolgozni indirekt pedagógia, a fejlesztési célok nincsenek kihangsúlyozva a gyerek felé, a legtöbb elem járulékos. Pedagógusként a keretek biztosítása, a gyerekek megismerése és a folyamat támogatása a feladatunk” (Lencse, 2016, 101). A társasjáték használata olyan kompetenciákat fejleszt, amelyek az élethez szükségesek. Nem arról van szó, hogy ezek a játékok direkt módon megtanítsák a gyereket például számolni, hanem az a lényeg, hogy vonjuk be a gyereket a játékba és hagyjuk fejlődni anélkül, hogy beavatkoznánk (Péter, 2017). „Elsősorban a társasjáték fejlesztő hatására építve a pedagógusnak hátrébb kell lépnie és mint játékos érdemes részt vennie a folyamatban, kerülve a direkt edukatív megjegyzéseket. Játékosként természetesen van lehetőségünk alakítani a szituációt, példát mutatni – a döntésünkkel, tehát a játékunkkal – és ezzel a lehetőséggel érdemes is élnünk” (Jesztl–Lencse, 2016, 52).

A szociális kompetencia talán leghamarabb az eszünkbe jut, amikor társasjátékról beszélünk, hiszen egymással, egymás ellen játszanak a gyerekek. Nekünk, pedagógusoknak ezt is kezelni kell, mert nem mindegy, hogy egy játék kompetitív vagy kooperatív. Kooperatív játékok a Forbidden Island, a Pandemic és a Hanabi. Vannak olyan játékok is, ahol elengedhetetlen a többi játékos megismerése, vagyis szocializál a tanuló. Ilyen például a For Sale vagy a Land Unter (Lencse, 2016).

Vannak diákok, akik gyenge olvasási motivációval rendelkeznek, ezért a szövegértésben sem jeleskednek. A játék viszont észrevétlenül arra motiválja a gyereket, hogy próbáljon egyedül megküszködni a szövegértéssel. Amúgy sincs más választása, mert az ellenfelét nem kérdezheti meg, hogy miről is van szó (Lencse, 2016). A gyerek életében fontos dolog a szabály. Ha a gyerek szabályszerűen játszik, vagy tanul, felnőttkorban is ugyanúgy végzi majd tevékenységeit, mert megszokta a rendszerességet és a következetességet.

„A szövegértés jól fejleszthető szöveges elemeket/kártyákat tartalmazó játékokkal, a szabály önálló olvasásával, értelmezésével” (Péter, 2017). A Citadella és a Munchkint játékok kiválóan alkalmasak a szövegértés fejlesztésére (Lencse, 2016). A szinonimák használatára és a szavak megértésének/körülírásának gyakorlására hasznosnak bizonyulnak a Tabu és a Mizéria nevű játékok.

## 2.3. Társasjáték a nyelvtanításban

Társasjátékozás közben megalapozódik a hatékony, önálló tanulás képessége. Ha a diák nyerni akar, vagy jól teljesíteni, állandóan tanulnia kell (Lencse, 2016).

Megtanulja a gyerek a metakommunikációs jelek értelmezését is, és később irányítani képes saját kommunikációját. Így tudatosan minimalizálni tudja a saját metakommunikatív jelzéseit, így kommunikációját arra használja, hogy társait megértse. (Jesztl–Lencse, 2016)

A társasjáték alkalmazása hasznosnak bizonyul az idegen nyelvi kommunikációban is. Amikor a szavak és az egyszerűbb kifejezések tanulása a cél, hasznosak lehetnek a Guess Who, vagy a Dobble nevű játékok. (Lencse, 2016)

Az angol nyelv oktatását is hasonló módszerekkel kívánják vonzóvá tenni az angol tanárok a diákok számára. Hottya Hajni, a Smard Cards szerzője, meg van győződve arról, hogy a játékos tanulás növeli a teljesítményszintet. „Hiszem és vallom, hogy a játékos módszereknek és a közösségi élménynek varázslatos hatása van a teljesítményre.” (Osváth, 2013) Szerinte a Smard Cards igazi nyelvhasználatra inspirálja a diákokat és a szülőket egyaránt. Mivel a mondatok szintjén működik, kitűnően fejleszti az idegen nyelvi kompetenciákat. (Osváth, 2013)

A társasjáték olyan műfaj, amely a folyamatos visszajelzés mellett megerősítést ad a diákoknak. Ezért a társasjáték-pedagógia eredményesnek bizonyul, úgy a fejlesztés, mint az értékelés szempontjából (Lencse, 2016).

### 3. A kutatás leírása

A kutatás 2019 novembere és 2020 áprilisa között zajlott romániai magyar nyelvű elemi osztályokat tanító pedagógusok körében.

#### 3.1. A kutatási probléma meghatározása

A kutatás a következő kérdésekre kereste a választ:

1. Alkalmazznak-e társasjátékot román órán az elemi osztályokban tanító pedagógusok?
2. Milyen gyakran használnak társasjátékot román órán, az óra melyik mozzanatában alkalmazzák?
3. Mennyi időt szánnak egy óra keretén belül társasjátékra?
4. Milyen célból használnak társasjátékot román órán?
5. Milyen társasjátékot használnak és ezek közül melyek a kedvencek?
6. Milyen előnyöket, illetve hátrányokat tapasztalnak a társasjáték alkalmazásakor?

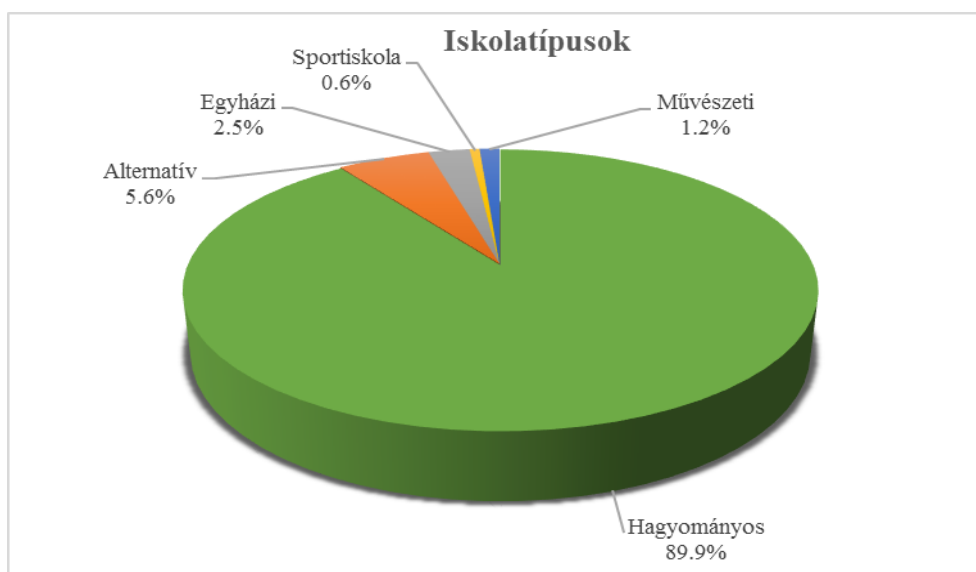
#### 3.2. A kutatás eszközei

Az online kikérdezés módszerét alkalmaztam. A kikérdezés eszköze kérdőív volt. A kérdőív 17 kérdésből áll: 7 demográfiai kérdés és 10 kérdés a kutatás témájával kapcsolatban.

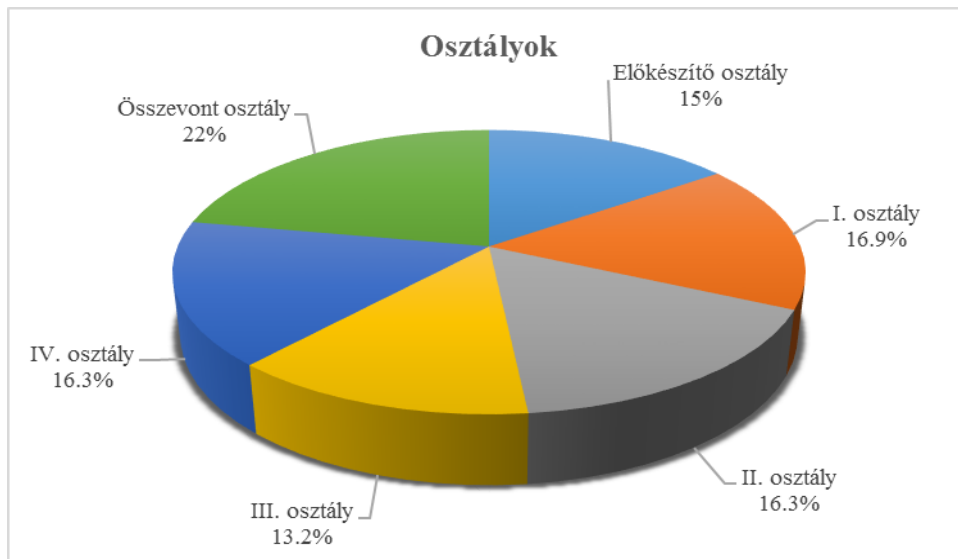
#### 3.3. A kutatás résztvevői

A kutatásban 159 magyar elemi osztályban tanító pedagógus vett részt, akik Románia 12 különböző megyéjében dolgoznak.

*A válaszadók munkahelye.* A résztvevő tanítók kétharmada (66.6%) falun tanít. A pedagógusok többsége (89.9%) hagyományos iskolában tanít, de a válaszadók között van, aki alternatív irányzatokat képviselő iskolában, egyházi iskolában, sportiskolában vagy művészeti iskolában dolgozik (1. ábra). A válaszadók idei tanévben tanított osztályát figyelembe véve, az eloszlás egyenletes a különböző osztályok között (15%-a előkészítő osztályban, 16.9%-a első osztályban, 16.3%-a második osztályban, 13.2%-a harmadik osztályban, 16.3%-a negyedik osztályban tanít) és 22%-uk összevont osztályban tanít (2. ábra).

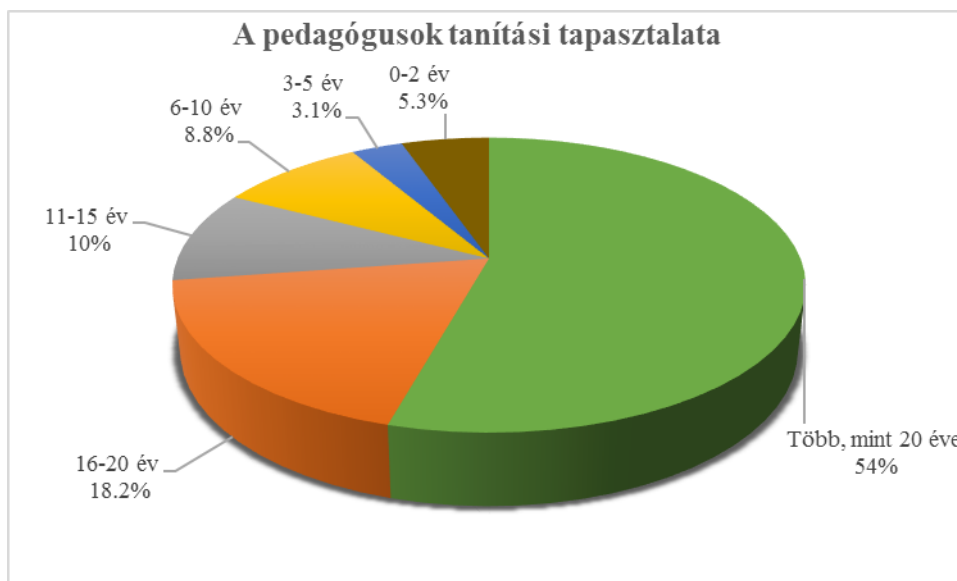


1. ábra. A válaszadók elosztása a munkahely iskolatípusa szerint

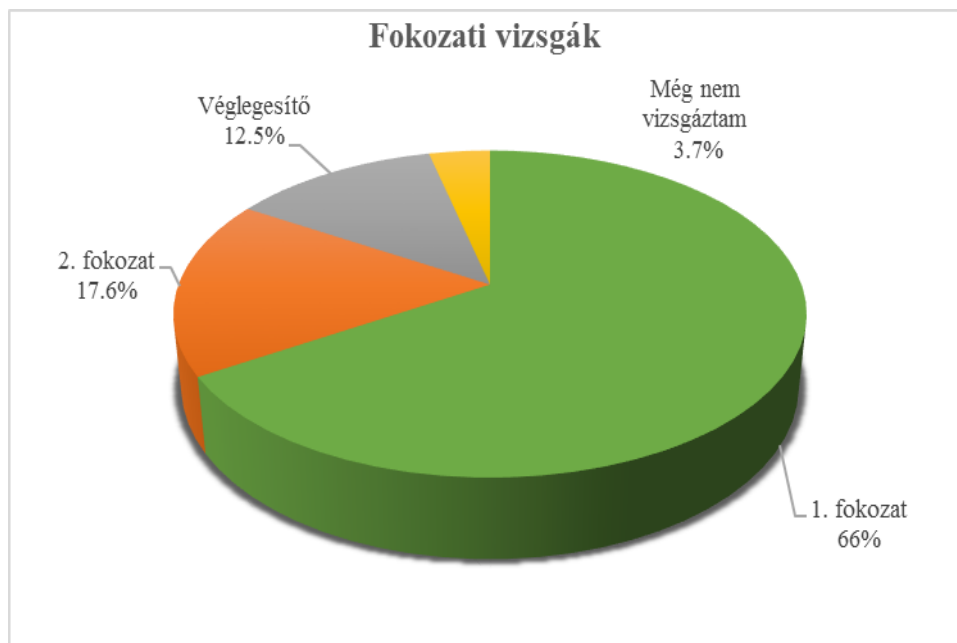


2. ábra. A válaszadók eloszlása az idei tanévben tanított osztály szerint

A válaszadók képzettsége és tapasztalata. A pedagógusok több mint fele (54%) több mint 20 éve tanít, jelentős százaléka (18.2%) 16-20 éve. A válaszadók között kevés a kezdő tanító, csak 5.3% (3. ábra). A pedagógusok többségének (83%) van egyetemi végzettségük, 9.4%-ának főiskolája van, 7.5%-ának középiskolája van. A tanítók kétharmada (66%) 1. fokozati vizsgával, 17.6%-a 2. fokozati vizsgával, 12.5%-a véglegesítő vizsgával rendelkezik és 3.7%-a kezdő tanár, még nem vizsgázott. (4. ábra)



3. ábra. A válaszadók eloszlása tanítási tapasztalat szerint



4. ábra. A válaszadók eloszlása a letett fokozati vizsgák szerint

A résztvevők 57.2%-a alkalmazza a társasjátékot a román nyelv tanításakor.

## 4. Az eredmények bemutatása és értelmezése

### 4.1. A résztvevők véleménye a társasjáték román órán való alkalmazásáról

A kutatás során szerettem volna megtudni, hogy a résztvevőknek mi a véleményük a társasjáték román órán való alkalmazásáról. A pedagógusoknak 10 állítás esetén kellett bejelölniük 1-től (egyáltalán nem jellemző rám) 5-ig (teljes mértékben jellemző rám) terjedő Likert-skálán a rájuk jellemző állításokat. Az eredmények az 1. táblázatban láthatók. A táblázat tartalmazza azoknak az arányát (az 1-est és a 2-est jelölték be), akik nem értenek egyet az állításokkal, és azokét (a 4-est és az 5-öst jelölték be), akik egyetértenek az állítással. Láthatjuk, hogy a tanítók több mint fele (62.8%) hasznosnak tartja a társasjáték alkalmazását román órán. A pedagógusok 57.2%-a használja, a résztvevők 23.8%-a viszont még nem gondolt rá, hogy társasjátékot alkalmazzon román órán. A pedagógusok 49.6%-a talált már társasjátékot, 28.3% nem talált megfelelő társasjátékot román órára. A résztvevők 31.4%-a képes ellenőrizni, 32.7%-a nem tudja ellenőrizni a gyerekek beszédét társasjátékozás közben. A résztvevők 49.6%-a azt állítja, hogy társasjáték alkalmazásakor a tanulók többet kommunikálnak órán, mint frontális módszerek alkalmazásakor, csupán 13.8 százalékuk vallja azt, hogy nem kommunikálnak többet a diákok a társasjáték bevonásával. A tanítók több mint fele (57.2%) azt állítja, hogy a társasjáték alkalmas a román nyelvvel kapcsolatos előítéletek leküzdésére, mindössze 11.3% vallja azt, hogy nem alkalmas. A pedagógusok jelentős hányada (59.7%) nem ért egyet azzal, hogy a román nyelvet gyengén beszélő gyerekeknek állandó kudarcélményük lenne a társasjáték alkalmazása során, de 12.5% azt vallja, hogy a gyengébb képességű gyerekeknek kudarcélményük van a társasjáték használatakor. A résztvevők több mint fele (58.4%) azt állítja, hogy a társasjáték alkalmas a román nyelvvel kapcsolatos beszédfélelem leküzdésére, csupán 10.6% nem ért egyet ezzel. A pedagógusok többsége (70.4%) állítja, hogy a társasjáték segítségével a román nyelv tanulása szórakoztató és vonzó élmény lesz, míg 6.28% nem ért egyet ezzel az állítással. A pedagógusok 68.5%-a azt állítja, hogy a társasjáték elősegíti a román nyelven való kommunikáció gyakorlását, 8.80% nem ért egyet ezzel az állítással.

1. táblázat: A pedagógusok viszonyulása a társasjáték román órán való használatához

Állítások	Nem értek egyet	Egyetértek	Átlag	Szórás
A társasjátékok hasznosak román órán.	6.91%	62.8%	3.89	1.01
Még nem gondoltam rá, hogy társasjátékot használjak román órán.	57.2%	23.8%	2.33	1.39
Nem találtam megfelelő társasjátékot román órára.	49.6%	28.3%	2.58	1.44
Társasjáték használatakor nem tudom ellenőrizni a gyerekek beszédét mindegyik csoportban.	31.4%	32.7%	2.97	1.18
A társasjáték használatával a tanulók többet kommunikálnak órán, mint frontális módszerek alkalmazásával.	13.8%	49.6%	3.51	1.01
A társasjáték alkalmas a román nyelvvel kapcsolatos előítéletek leküzdésére.	11.3%	57.2%	3.71	1.06
Társasozás során a román nyelvet gyengén beszélő gyerekeknek állandóan kudarcélménye van.	59.7%	12.5%	2.32	1.01
A társasjáték alkalmas a román nyelvvel kapcsolatos beszédfélelem leküzdésére.	10.6%	58.4%	3.71	1.06
Társasjáték segítségével a román nyelv tanulása szórakoztató és vonzó élmény lesz.	6.28%	70.4%	4	0.98
A társasjáték elősegíti a román nyelven való kommunikáció gyakorlását.	8.80%	68.5%	3.97	1.01

#### 4.2. A társasjáték román órán való alkalmazásának gyakorlata

A kutatás során meg szerettem volna tudni, hogy az elemi osztályokban tanító pedagógusok milyen gyakorisággal használják társasjátékot román órán. Az eredmények az 5. ábrán láthatók. A résztvevők 15.2%-a félévente, 43.4%-a havonta, 40.2%-a hetente és 1.08%-a naponta alkalmaz társasjátékot román órán. Mint láhattuk, a leggyakrabban kiválasztott válasz szerint a pedagógusok majdnem fele (43.4%) havonta alkalmaz társasjátékot román órán.



5. ábra. A társasjáték használatának gyakorisága

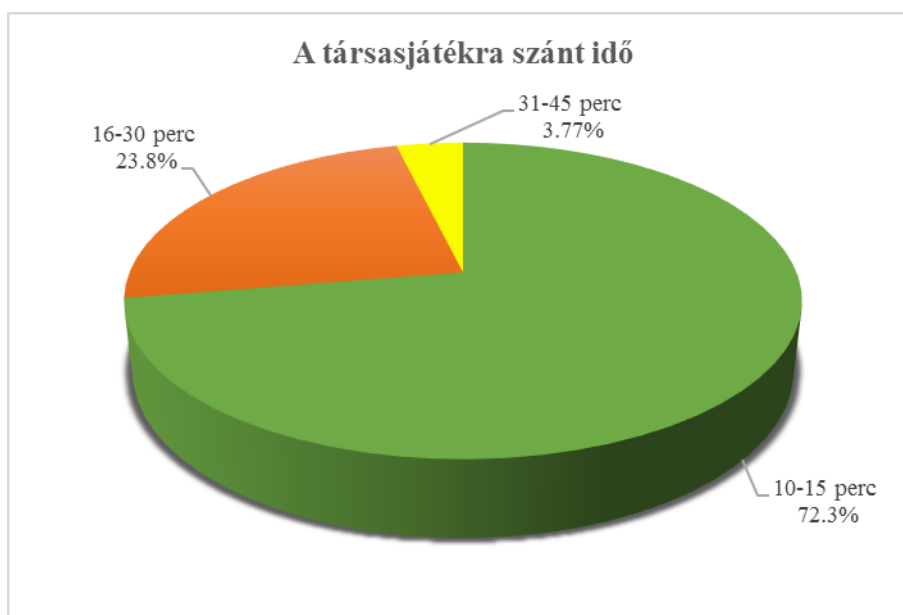
Kutatásom során szerettem volna azt is megtudni, hogy a pedagógusok az óra melyik mozzanatában használják társasjátékot. Az eredmények a 6. ábrán találhatóak. Láthatjuk, hogy a tanítók többsége

(89.1%) a begyakorlás mozzanatában, 58,6% a visszacsatolás, 41.3% a figyelemfelkeltés és 13% az új ismeret feldolgozás mozzanatában alkalmaz társasjátékot.



6. ábra. A társasjáték alkalmazása az óra különböző mozzanataiban

Lényeges kérdés az is, hogy egy-egy alkalommal mennyi időt szánnak a társasjátéokra. A tanítók többsége, vagyis 72.3%-a 10-15 percet játszik a gyerekekkel egy-egy alkalommal, amikor beviszi a román órára a társasjátékot. Egynegyedük (23.8%) már jelentős időt, 16-30 percet is társasjátékozik (7. ábra).

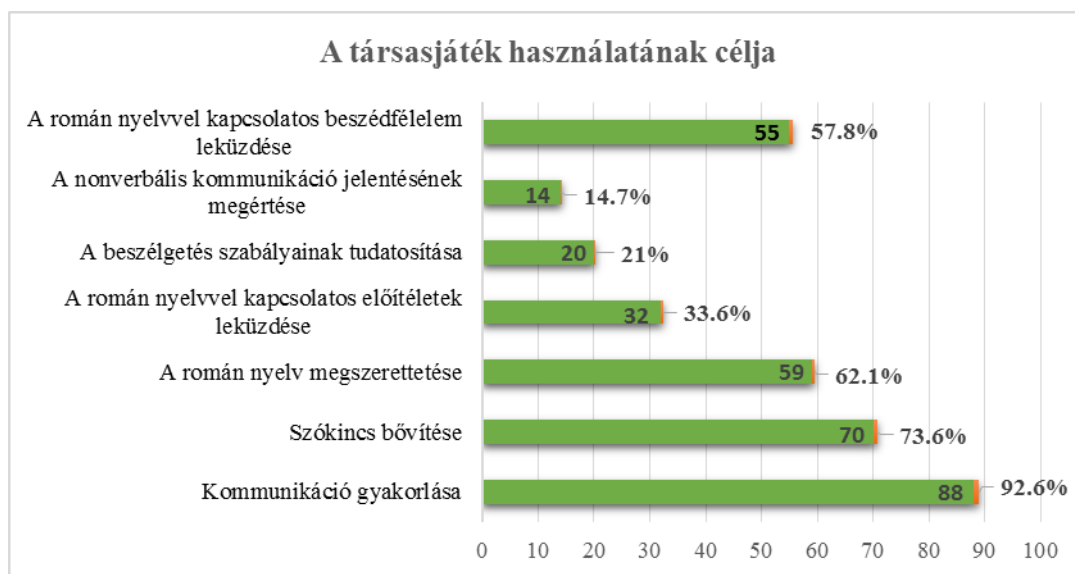


7. ábra. A társasjátékra szánt idő egy tanórán



### 4.3. A társasjáték román órán való alkalmazásának céljai

Kutatásom során arra is választ kerestem, hogy az elemi osztályokban dolgozó tanítók milyen céllal alkalmaznak társasjátékot román órán. A kérdésre 7 egyszerű választ fogalmaztam meg, melyekből többet is be lehetett jelölni. A válaszok a 8. ábrán láthatók. Világosan látszik, hogy a tanítók többsége (92.6%) a kommunikáció gyakorlása, 73.6% a szókincs bővítése, 62.1% a román nyelv megszerettetése, 57.8% a román nyelvvel kapcsolatos beszédfélelem leküzdése, 33.6% a román nyelvvel kapcsolatos előítéletek leküzdése, 21% a beszélgetés szabályainak tudatosítása, 14.7% a nonverbális kommunikáció jelentésének megértése.



8. ábra. A társasjáték használatának célja

### 4.4. Román órán használt társasjátékok felsorolása, kedvenc játékok megnevezése

Arra kértem a résztvevőket, hogy sorolják fel, milyen társasjátékot használnak román órán. Azt szerettem volna, ha megnevezik kedvenc játékaikat, esetleg leírják röviden, hogyan használják ezeket román órán. A következőkben azt észlelhetjük, hogy a pedagógusok olyan játékokat/módszereket is megneveznek, amelyek nem kifejezetten a társasjátékok csoportjába tartoznak. Ezek a tények arra engednek következtetni, hogy a társasjáték fogalma még nem elég letisztázódott az 1-4 osztályt tanító pedagógusok körében.

A pedagógusok arra a kérdésre, hogy „Milyen társasjátékot használt?” nagyon eltérő válaszokat adtak. Az eredmények a 2. táblázatban láthatók. A legtöbbször (18.8%) említett társasjáték az Activity. A második leggyakrabban (17.6%) előforduló társasjáték a Nu te supăra, frate! A harmadik (10.5%) helyen a Memória játék áll. A negyedik (9.41%) helyet a Hedbanz nevű társasjáték foglalja el. Az ötödik leggyakoribb játék (4.70%) a Tick Tack Bumm. A hatodik helyet a Dixit (3.52%), Dobble (3.52%), Brain Box (3.52%) nevű játékok foglalják el. A következő helyet a Scrabble (2.35%), Twister (2.35%), Bingo (2.35%), Kérdezz! Felelek (2.35%), Lépegető libajáték (2.35%), Memory Game nevű játékok foglalják el.

Egyszer kerültek említésre a következő társasjátékok: Akasztófa, Sakk, Electricity, Ügyességi játékok, Comoara lui Piticot, Uno, Globe Whiz-D-Toys, Memóriadió, Barchoba, Story Cubes, Roata Norocului-D-Toys, Pantomime-D-Toys, Fazan, Szóvadász.

Említésre kerültek olyan játékok/módszerek amelyek nem sorolhatók a társasjátékok közé. Például: Citește și potrivește!, Telefon fără fir, Semaforul, Légycsapó, Szituációs játékok, Kommunikációs

játékok, Interaktív játékok, Mă gândesc la un cuvânt, Siguranță, Alfabetul fermecat, Nyomógombos játékok, Kalandos játékok, Interjú játékok, Szerepjátékok stb.

A résztvevők 37.6%-a valamilyen kártyát (szókártyát, képkártyát, sinonime-antonime kártyákat, beszélgető kártyákat, Montessori kártyákat) használ román órán.

Érdekesként megemlíthetjük, hogy a résztvevők 11.7%-a saját készítésű társasjátékot használ román órán.

2. táblázat: A pedagógusok által használt társasjátékok nevei

Használt társasjáték neve	Gyakoriság	Százalék
Activity	16	18.2
Nu te supăra, frate!	15	17.6
Memória	9	10.5
Hedbanz	8	9.41
Tick Tack Bumm	4	4.70
BrainBox	3	3.52
Dobble	3	3.52
Dixit	3	3.52
Scrabble	2	2.35
Twister	2	2.35
Bingo	2	2.35
Kérdezz! Felelek	2	2.35
Lépegető libajáték	2	2.35
Memory Game	2	2.35

A tanítók arra a kérdésre, hogy „A fent megadottak közül melyik a kedvence?”, eltérő válaszokat adtak. Az eredmény a 3. számú táblázatban látható. A legtöbbször (11.2%) megemlített társasjáték az Activity. A következő kedvenc a Hedbanz (3.75%), ezt követi a Nu te supăra, frate! (2.5%) és a Dobble (2.5%). Vannak, akik (16.2%) egyszerűen csak dobókockás játéknak nevezték kedvenc játékukat. A tanítók egy része (28.7%) valamilyen kártyát tart előnyösnek a román nyelv tanítására. Ezek lehetnek képkártyák, szókártyák stb. Egyszer említésre kerültek még a következő játékok: Story Cube, Twister, Brain Box, Domino, Tick Tack Bumm, Bingo. A felsorolt játékok, módszerek között vannak olyanok is, amelyeknek nem sok közük van a társasjátékokhoz, például: Párbeszéd használata, Két körben állunk, Légycsapó, Mă gândesc la un cuvânt, Asszociációs játékok, Szituációs játékok, Mozgásos játékok stb.

3. táblázat: A tanítók kedvenc társasjátékai

Kedvenc társasjáték	Gyakoriság	Százalék
Activity	9	11.2
Hedbanz	3	3.75
Nu te supăra, frate!	2	2.5
Dobble	2	2.5

#### 4. 5. A pedagógusok tapasztalatai az előnyöket és hátrányokat illetően

Kutatásom során arra is kíváncsi voltam, hogy az elemi osztályban tanító pedagógusok milyen előnyöket, illetve hátrányokat tapasztaltak a társasjáték román órán való alkalmazása során.

##### 4.5.1. A pedagógusok által leírt előnyök

Az elemi osztályokban tanító pedagógusok hatékonyan tartják a társasjáték alkalmazását román órán. Az eredmények a 4. táblázatban láthatók. Szerintük a társasjáték román órán való alkalmazása növeli a motivációt (48.1%), bátrabbá teszi a diákokat (34.5%), segíti a tanulást (25.9%), fejleszti az együttműködő készséget (20.9%), gyarapítja a szókincset (19.7%), növeli az aktivitást (14.8%), fejleszti a kommunikációs készséget (11.1%), fejleszti a memóriát (7.40%), sikerélményt ad (4.93%),

szórakoztat (4.93%), fejleszti a figyelmet (4.93%), segíti a rögzítést (4.93%), segíti a mondatalkotást (4.93%), segíti a témára való hangolódást (2.46%).

4. táblázat: A társasjáték román órán való alkalmazásának előnyei

Előnyök	Gyakoriság	Százalék
Növeli a motivációt	39	48.1
Bátrabbá tesz	28	34.5
Segíti a játékos tanulást	21	25.9
Fejleszti az együttműködő készséget	17	20.9
Fejleszti a szókincset	16	19.7
Aktívabbá tesz	12	14.8
Fejleszti a kommunikációs készséget	9	11.1
Fejleszti a memóriát	6	7.40
Sikerélményt ad	4	4.93
Szórakoztat	4	4.93
Fejleszti a figyelmet	4	4.93
Segíti az ismétlést	4	4.93
Segíti a mondatalkotást	4	4.93
Segíti a témára való hangolódást	2	2.46

#### 4.5.2. A pedagógusok tapasztalatai a nehézségeket illetően

A pedagógusok a társasjáték román órán való használatának sokkal több előnyét látják, mint hátrányát. Az eredmények az 5. táblázatban láthatók. Nehézségként a következőket jegyezték meg: időigényes (26.5%), kommunikációs nehézségek (26.5%), zajjal jár (21.5%), beilleszkedési gondok (12.6), nem ellenőrizhetők a hibák (8.86%), szervezési nehézségek (6.32%), kudarcélmény (6.32%).

5. táblázat: A társasjáték román órán való alkalmazásának hátrányai

Nehézségek	Gyakoriság	Százalék
Időigényes	21	26.5
Kommunikációs nehézségek	21	26.5
Zajjal jár	17	21.5
Beilleszkedési gondok	10	12.6
Nem ellenőrizhetők a hibák	7	8.86
Szervezési nehézségek	5	6.32
Kudarcélmény	5	6.32

### 5. Következtetések

A kutatás eredményei azt mutatják, hogy a pedagógusok kedvelik a társasjátékot és alkalmazzák is a román nyelv oktatásában. Szerintük a társasjáték használata növeli a motivációt, bátorságot ad, játszva tanít, fejleszti az együttműködő készséget, a kommunikációs készségeket, a figyelmet, a memóriát, szórakoztat, sikerélményt ad, segíti a rögzítést és a különböző témákra való ráhangolódást. Tisztában vannak a hátrányokkal is, melyek közé a következőket sorolják: időigényes, zajjal, kommunikációs és beilleszkedési gondokkal jár. A kutatás eredményei szerint a társasjáték román órán való alkalmazása sokkal több előnnyel jár, mint hátránnyal. Az elemi osztály pedagógusainak több mint fele (57.2%) alkalmaz társasjátékot román órán. A tanítók majdnem fele (40.2%) hetente használ társasjátékot a román órákon, többségük (72.3%) 10-15 percet szán társasjátéokra az órából. A társasjáték használatának célja elsősorban a kommunikáció gyakorlása (92.6%), a szókincs bővítése (73.6%), a román nyelv megszerettetése (62.1%) és a román nyelvvel kapcsolatos beszédfélelem leküzdése (57.8%). A

leggyakrabban alkalmazott játékok román órán az Activity, Nu te supăra, frate!, Memória játékok és a Hedbanz.

Akadnak olyan személyek is, akik valamilyen kártyát vagy didaktikai játékot, tanítási módszert említettek meg társasjáték helyett. Ez arra enged következtetni, hogy a társasjáték fogalma nem elég ismert a pedagógusok körében.

Azt is figyelembe kell vennünk, hogy a résztvevők önkéntesek voltak, így nagyobb valószínűséggel olyan személyek töltötték ki a kérdőívet, akik kedvelik a társasjátékot.

### Irodalomjegyzék

Fejes, J. B., & Lencse, M. (2016): *Mire jó a tanoda? A Tanodaplatform keretében összegyűjtött innovációk, kutatások, történetek*. Motiváció Oktatási Egyesület, Szeged.

Fóris-Ferenczi R. (2006): *Anyanyelv-Pedagógia*. Ábel Kiadó, Kolozsvár.

Fóti P. (2013): *Summerhill... - (majdnem) végtelen játék*. [http://www.tani-tani.info/summerhill\\_majdnem](http://www.tani-tani.info/summerhill_majdnem) (2020.01.18.)

Jesztl, J., & Lencse, M. (2016): *Társasjáték-pedagógia. A fejlődés nyomon követésének lehetőségei*. In *Játsszunk helyesen! A játékpedagógia helye a fiatal segítők társadalmi felelősségvállalásában*. Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Budapest.

Jesztl, J., Lencse, M. (2018): *TÁRSASJÁTÉK-PEDAGÓGIA*. Demokratikus Ifjúságért Alapítvány, Budapest.

Molnár, R. (2018): *A diákok, szülők és pedagógusok is egyetértenek abban, hogy változásokra van szükség a román nyelv oktatásában*. <https://szekelyhon.ro/aktualis/a-diakok-szulo-k-es-a-pedagogusok-is-egyetertenek-abban-hogy-valtozasokra-van-szukseg-a-roman-nyelv-oktatasaban> (2020. 01. 19.)

Nill, S. A. (2005): *Summerhill. A pedagógia csendes forradalma*. Kétezeregy Kiadó, Piliscsaba.

Osváth, E. (2013): *Társasjáték virágzó nyelvpalántáknak*. <http://nyelvpalanta.hu/tarsasjatek-viragzo-nyelvpalantaknak/> (2020. 01. 18.)

Péter, B. (2017): *Ember, ne mérgeledj, azaz az életre készít a társasjáték*. In *Liget.ro*. <https://liget.ro/lurko/ember-ne-mergelodj-eletre-keszit-a-tarsasajatek> (2019. 12. 08.)

Rogers, R. C., Freiberg, H. J. (2013): *A tanulás szabadsága*. Edge 200 Kiadó, Budapest.

Stark, G. (2010): *Óvodapedagógia és játékmódszertan*. Status Kiadó, Csíkszereda.

### Szerző

**Juhász Ana**, Babeş-Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár (Románia). E-mail: [antaljuhaszana@yahoo.com](mailto:antaljuhaszana@yahoo.com)