

# Játékos feladatgyűjtemény idegennyelv- szakosoknak

Készítette: Kondorayné Németh Szilvia

Kaposvár, 2024.

# Tartalom

Miért és hogyan is született a gyűjtemény elkészítésének ötlete?	4
Tervezés a játék felhasználásához:	6
Milyen típusú játékokat használunk az órán?	6
1. A KONYHA NYELVE, SZÓKINCSE	8
2. PÁRIZS NEVEZETESSÉGEI	9
3. STORYLINE/ Keresd az információt!	10
4. SZEREPJÁTÉK/ IMPROVIZÁCIÓ A SZÁNDÉK KIFEJEZÉSÉRE	10
5. SANDWICH-STORY	12
6. AUKCIÓ – MONDATVÁSÁR	14
7. SZÖVEGTÖMÖRÍTÉS	15
8. LABIRINTUS SZAVAKKAL / MONDATOKKAL	15
9. MINDENT VAGY SEMMIT !	17
10. FRANCIAORSZÁG/ NÉMETORSZÁG/ SPANYOLORSZÁG/ Oroszország/ Anglia térképe	18
11. SZEMÉLYLEÍRÁS	19
12. KIRÁLY/ KIRÁLYNŐ RÍMEKBEN	19
13. KI VAGYOK ÉN?	20
14. KÖZÖS TÖRTÉNETÍRÁS	20
15. SZINKRONIZÁLT FILM	21
16. KERESZTREJTVÉNY	22
17. TESTRÉSZEK –Hol fáj?	23
18. TULAJDONSÁGLISTA	23
19. ORSZÁG- VÁROS	24
20. ACTIVITY	24
21. SZÓISMERET	24
22. SZÓLÁNC	25
23. 5 PERC AZ ÓRA VÉGÉN	25
24. MONDJ EL NEKEM MINDENT!	26
25. A LAKÁS	27

26.	<b>SZÓKINCSBŐVÍTÉS</b>	28
27.	<b>A BOMBA</b>	29
28.	<b>ÁRVERÉS</b>	30
29.	<b>REJTÉLYES SZÓ</b>	31
30.	<b>CSILLAGJÁTÉK</b>	31
31.	<b>KILLER- öltözködés, ruhadarabok</b>	32
32.	<b>KI VAGYOK ÉN?</b>	33
33.	<b>PIKNIK PARTY</b>	33
34.	<b>VÁLASSZ EGY KÉPET!</b>	34
35.	<b>MEMÓRIATÁBLA</b>	35
36.	<b>21 SZÓ</b>	36
37.	<b>NE DOBJ KI!</b>	36
38.	<b>LEVEGŐ? VÍZ? FÖLD?</b>	37
39.	<b>ÉRZÉKENY FÜL</b>	38
40.	<b>KEZDŐBETŰ</b>	39
41.	<b>JACQUES AZT MONDTA HOGY .....</b>	39
42.	<b>MOTUS</b>	40
43.	<b>TABU</b>	41
44.	<b>POS-IT</b>	42
45.	<b>SPORTOK</b>	43
46.	<b>MIT CSINÁLTÁL...?</b>	45
47.	<b>SUTTOGÓ</b>	47
48.	<b>HOVA? MIKOR? MIÉRT? MIVEL?</b>	47
49.	<b>MEGTÖRNI A HALLGATÁS CSENDJÉT!</b>	48
50.	<b>HOL VAN?</b>	49
51.	<b>HOVA? MIKOR? MIÉRT? MIVEL?</b>	50
	<b>Felhasznált források:</b>	51

Kedves Kollegák! Tisztelt Felhasználók!

Az általam összeállított gyűjtemény nagyrészt adoptált játékokat, kisebb részben pedig saját és kollegáim gyakorlatából fakadó ötleteket tartalmaz a teljesség igénye nélkül.

## **Miért és hogyan is született a gyűjtemény elkészítésének ötlete?**

A kulcsszó a „játék”. *Mi is a játék?*

*„A játék az emberi tevékenység olyan sajátos formája, mely végigkíséri az ember egész életét és az emberiség életét. A játék önként, szabadon választott tevékenység, amelyben nincs kényszer. A játék varázsa minden korosztályt magával ragad, a játék lényege az embernek az a képessége, hogy tükrözze a valóságot, és át is alakítsa azt. A játék szónak sok jelentése van a mindennapi életben: jelölhet egy tevékenységet, játékcselekvést, jelölhetünk vele egy tárgyat, de beszélhetünk a képzelet játékaról, vagy a színészek játékaról.”*

[http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/32\\_a\\_jtk\\_fogalma\\_s\\_jellemzi.html](http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/32_a_jtk_fogalma_s_jellemzi.html)

Idegennyelv-szakos tanárként általános iskolában kezdtem a pályámat, és nagyon élveztem, hogy játékkal szinte minden csoportomban felszabadult légkört, tanuláshoz való kedvet tudtam kialakítani tanítványaim körében. Korábban képesítésnélküli óvónőként is kipróbálhattam magam, s tulajdonképpen az óvodai környezetben használt mesedramatizálást ültettem át az idegennyelvi órákra. Később a középiskolai nyelvi csoportjaimban is szívesen és gyakran alkalmaztam a játék bármelyik formáját.

Játszani minden korosztály szeret. Ezt a tapasztalat mondhatja velem, hiszen jómagam nem egyszer vettem részt csapatépítő játékokban felnőttként is.

Egy-egy ilyen alkalom után jobban érzem magam kollegáim körében, sok olyat tudtam meg társaimról, ami a mindennapokban nem derült ki, más megközelítésből láttam azokat, akikkel kevesebb kapcsolatom volt felgyorsult életritmusunk sodrásában.

A játék sokféle szerepet tölthet be az órákon és az órákon kívül is. A játéknak komoly nevelési és pedagógiai szerepe van, amely hozzájárul a személyiség érzelmi, szenzomotoros, kognitív, erkölcsi, szellemi és szociális fejlődéséhez.

Jótekingy stresszoldó, kreativitást és problémamegoldó képességet fejlesztő, hangulatteremtő, személyiségfejlesztő, memóriafejlesztő, agykarbantartó, motiváló hatása van.

A csoportban, társakkal eltöltött időnek fontos szerepe van a társas kapcsolatok kiépítésében, az érzelmi intelligencia továbbá a kommunikációs és koncentrációs képességek fejlesztésében is.

A játék alkalmazása azonban előkészületeket igényel. Egy jól megtervezett órában a játéknak fontos és konkrét szerepe, helye van. Ily módon nem mindegy, hogy milyen céllal és milyen keretek között használjuk. Lehet bemelegítő feladat, ráhangolódást segítő tevékenység, ismétlést célzó elem, de szolgálhatja a memorizálást, a begyakorlást és az ellenőrzést is.

## Tervezés a játék felhasználásához:

- ✚ Mi a tananyag?
- ✚ Milyen céllal alkalmazom?( órakezdés, gyakorlás, alkalmazás, összefoglalás..)
- ✚ Mennyi időt szánok rá? ( 5 perc- 20 perc)
- ✚ Hány fővel kívánom megvalósítani? ( több csoport vagy egy kis csoport)
- ✚ A csoportok homogén vagy heterogén kialakításúak-e ? ( képesség és érdeklődés szintjén azonos vagy különböző szinten állnak az adott tananyagban)
- ✚ Fontos az egyenlő arányú munkamegosztás, a kölcsönös felelősségvállalás.
- ✚ Milyen fizikai szervezést igényel? ( pl: terem átrendezése)
- ✚ Milyen eszközöket kíván? ( keresztrejtvény vagy társasjáték alaplap, szókártya, színes lapok, bábuk, dobókocka stb.)
- ✚ Értékelés ( kisjegy ?)

## Milyen típusú játékokat használunk az órán?

- ✚ szórakoztató, de átalakítható egy hatékony nyelvtanulási játékká
- ✚ tanulást-tanítást segítő
- ✚ időtöltés a tanulókkal ( pl. utolsó óra a karácsonyi szünet előtt)
- ✚ gamification ( récompense)- hosszú távú, pontértékeléses játékos
- ✚ feladatmegoldások
- ✚ nyerni- gagner ( la motivation profonde n'est pas la)- compétition
- ✚ l'apprentissage ludique- játékos tanítás

Az alábbi 51 játékos feladat leírása a nyelvtanítást-nyelvtanulást szeretné segíteni, megkönnyíteni tanárok és diákok számára egyánt. Bízom benne, hogy mindenki talál a maga és tanítványai igényeinek megfelelő játékot, s hogy a játék használata ugyanolyan hatást eredményez, mint ahogy azt jómagam tapasztaltam.

A játékos feladatok hatékonyságát 4 éven át módszeresen alkalmaztam egyik felmenő csoportomban (9.évfolyamtól- 12.évfolyamig) s kontrollcsoportként a 2. idegen nyelv szakos kollegáimat is megkértem, hogy ugyanígy használják ezeket.

Minden évben végeztünk méréseket olvasott és hallott szövegértés kompetencia területen, továbbá elégedettségi kérdőíven kértem a mérésben részt vevő tanulók véleményét. A kollegáim írásos formában reflektáltak a játékal alkalmazás tapasztalatairól. A tanulók, visszajelzéseik alapján a játék alkalmazását átlagosan 70%-ban érdekesnek, változatosnak és hatékonyak ítélték. Személyiségüktől függően változó volt, hogy kinek segített az olvasott, a hallott vagy a szóbeli kifejezések területen. Véleményük szerint segítette a szókincs memorizálását , a nyelvtani ismeretek megszilárdítását, de nem hátráltatta a tananyagban való haladás ütemét.

Kollegáim részéről is pozitív visszajelzést kaptam, melyek közül egyet szeretnék megosztani.

*„Összefoglalóan elmondhatom, hogy a játékos feladatok szórakoztató és vidám légkörben megtartott órákat eredményeztek, amelyeken a szókincs és nyelvtan gyakorlása nem unalmas nyelvtani „drillek” ismételtetését jelentette. Ez a pozitív légkör magabiztosságot, sikerélményt adott a diákok számára, elősegítette tanulásukat és sok esetben a tanulói teljesítmény javulását idézte elő.”*

## 1. A KONYHA NYELVE, SZÓKINCSE

---

**Célcsoport:** 14-18 évesek

**Munkaforma:** csoportmunka( 2- 4 fős csoportok)

**Eszközök:** ételreceptek

A tanulók 2-4 fős csoportokban keressék meg az interneten jellegzetes francia ételek receptjeit!

Állítsanak ezekből össze egy menüt! Minden csoportból 1-1 személy kiáll és ismerteti a többiekkel az általa kiválasztott ételek hozzávalóit (fogásonként egy ember), mintha el akarná készíteni az ételt, majd elmondja, és közben mutatja is, hogy mit csinál éppen. A végén a többieknek ki kell találni, hogy milyen ételt készített el a társuk. Az a csoport nyer, ahol a legtöbb jó találat van összesen.

**Javasolt házi feladat vagy ellenőrző kérdés:** A tanulók írják le annak az ételnek a receptjét, amit önállóan el tudnak készíteni (lehet az egy egyszerű szendvics is).

**Továbbfejlesztési lehetőségek:** A következő órán szituációs feladatként el lehet játszani, hogy egy étteremben a házi feladatként elkészített ételek szerepelnek az étlapon, mindegyiknek fantázianeve van. A betérő vendégek nem tudják, mi van a név mögött, a pincér elmagyarázza, mi az stb...

**Használható szoftverek:**

*Nyomtatvány készítésére: Word, Publisher (a Tisztaszoftver programban díjmentesen elérhetők a Microsoft Office részei, amelyhez a <http://www.tisztaszoftver.hu> oldalról lehet hozzájutni)*



## 2. PÁRIZS NEVEZETESSÉGEI

---

**Célcsoport:** 14-18 évesek

**Munkaforma:** csoportmunka (2- 4 fős csoportok)

**Eszközök:** képek Párizs jelentős műemlékeiről

A tanulók keressék meg az interneten Párizs fő nevezetességeit (franciául), és jegyzeteljék ki a főbb érdekességeket, információkat.

Töltsenek le az internetről a témához kapcsolódó képeket, szöveget. Az óra második részében megbeszéljük, ki mit talált, és milyen érdekes információhoz jutott. Mindenki beszámol arról, hogyan keresett és milyen találatokat kapott. (Mi volt a kulcsszó, a színvonalasabb webcímeket megosztjuk egymással.)

*A diákoknak a megtanulandó szavak listáját a nyelvtanár Excel táblázatban adja ki. A táblázat tartalmazhat egy makrót, amely ki is kérdezi a szavakat.*

*<http://www.msiskola.jedlik.hu/Res/MakroSarok/kikerdezo/KIKERD22.XLS>*

**Javasolt házi feladat vagy ellenőrző kérdés:** A következő órára mindenki készítsen a Wordben egy összefoglaló (2-4 oldalas) dokumentumot az órán letöltött képek, információk és a saját jegyzetek felhasználásával. Ellenőrzésként a tanár készíthet egy teszt jellegű feladatsort képekkel és az órán elhangzott tényanyagok felhasználásával, ezt a diákok a következő órán önállóan megoldják.

**Továbbfejlesztési lehetőségek:** A feladat fejlesztéseként később Budapest (v. lakhelyük) nevezetességeiről keresnek információkat, képeket. A fordításhoz segítségképpen használhatja az interneten található két-, ill. egynyelvű szótárakat

### **3. STORYLINE/ Keresd az információt!**

---

**Célcsoport:** 14-18 évesek

**Munkaforma:** csoportmunka 2-3 fős csoportok

**Eszközök:** magazinból kivágott képek

Nézd meg a különféle ajtókat (képek) és válaszd ki a legjobban tetszőt!

Keress hozzá embert (magazinból kivágott képek közül)!

Megadott internetes címek alapján építsd fel az ember karrierjét (oktatási háttér, lakhely, foglalkozás, autó, család)!

Nemcsak az internetes intelligencia, a szókincs, de a csapatmunka is fejlődik, hiszen egy ember keres a neten, a másik az irányító, a harmadik rendszerezi és letisztázza az információkat. Majd közösen egy Power Point prezentációt készítenek, vagy fejlettebb tudásszinten önéletrajzot írhatnak az adatok alapján.

### **4. SZEREPJÁTÉK/ IMPROVIZÁCIÓ A SZÁNDÉK KIFEJEZÉSÉRE**

---

**Célcsoport:** haladó szint /2-3 évi nyelvtanulás után

**Munkaforma:** csoportmunka

**Eszközök:** kártyák, székek, asztal

Péntek este vacsorázik a "család" az ebédlőasztalnál. Minden szereplőnek megvan a szándéka, célja, amit keresztül akar vinni. A szerepeket kis kártyákra fel kell írni, asztal, székek a vacsora hitelesebbé tételéhez

Létszám: a négy főszereplőn kívül a csoport többi tagja megpróbálja kitalálni a szereplők szándékát.

Az improvizáció során az egyes szereplőknek nem szabad szem elől téveszteniük elérendő céljukat, szándékukat. A szereplők sem ismerik egymás szándékait, ezért számukra is izgalmas megismerni a másik karakterét. A személyes szándékokból bontakozik ki a cselekmény és a konfliktus. Fontos a spontaneitás! A csoport többi tagja megpróbálja kitalálni, mi volt a szituációban szereplők eredeti szándéka. Ők megvitatják, milyen "taktikákat" alkalmaztak az egyes szereplők azért, hogy elérjék céljukat.

*Példa:*

***Apa:*** Hosszú, fárasztó napod volt, végre szeretnél egy kicsit lazítani, kikapcsolni.

***Anyja:*** Aggódsz, és szeretnéd megtudni, hogy milyen társaságba keveredett nagyobbik lányod. Kivel jár jelenleg?

***Gyerek 1:*** Újdonsült, nagymenő fiúddal akarsz találkozni, akit a múlt hétvégén ismertél meg. Abban biztos vagy, hogy a családotod nem nézné jó szemmel a kapcsolatokat. Nagyon szeretnéd, ha valaki bevinne a városba kocsival.

***Gyerek 2:*** Elköltötted a heti zsebpénzedet, de szükséged lenne még pénzre, hogy megvehesd a leárazás során kiszemelt cipőt. Mindenképpen szeretnéd holnap megvenni, különben félsz, hogy valaki más megveszi előled.

## 5. SANDWICH-STORY

---

**Célcsoport:** középfeladók KER A2- B1

**Munkaforma:** egész csoport

**Idő:** 40-50 perc

**Eszközök:** papír, toll

Előkészület nem szükséges, ha az alábbi kész történetet használjuk (más történet is átdolgozható)

1. Mondjuk el a diákoknak, hogy közösen fogunk egy történetet írni.
2. Diktáljuk le a történet elejét: egy családban hárman élnek együtt egy faluban: az anya, az apa, és egy 3 éves gyerek.
3. Kérjük meg a tanulókat, hogy írjanak három tagadó mondatot a családról és a faluról.
4. Amikor elkészültek, diktáljuk le a következő részt: És aztán egy napon érkezett egy vendég. A kisfiú megkérdezte anyjától, hogy ki ő.
5. Kérjük meg a tanulókat, hogy írjanak három további kérdést.
6. Aztán diktáljuk le a történet folytatását. A kisfiú a következő kérdést teszi fel anyjának: „*Mi lesz most velünk?*”
7. A tanulók most írjanak még két kérdést, amit a kisfiú tesz fel az édesanyjának.
8. Diktáljuk le a következő részt: A családnak el kellett hagynia lakóhelyét, szeretett otthonát. Nekiláttak a csomagolásnak, s néhány nap elteltével megérkezett a szállítóautó is.

9. A tanulók írjanak három kijelentő mondatot arról, hogy hova ment a család ezután.
10. Most diktáljuk le az utolsó részt: Új otthonuk más volt egy kicsit, mint az előző, de kényelmesnek mondható.
11. A tanulók most fejezzék be a történetet néhány mondattal.
12. A tanulók párokban felolvassák egymásnak a kész történeteket.

Ez a közös történetírás lehetővé teszi, hogy a tanulók teljesebb és nyelvtanilag helyesebb szöveget hozzanak létre, mint amit egyedül tudtak volna.

## 6. AUKCIÓ – MONDATVÁSÁR

---

**Célcsoport:** az írás-olvasás elsajátítása után bármely korosztályra adaptálható.

**Munkaforma:** 3-4 fős csoportok / 15-24 fős létszámok

**Eszközök:** előre elkészített mondatsorozatok táblázatba foglalva, a tanulók tudásszintjének és életkorának megfelelően, tábla, játékpénz..

### *Gyakorlat leírása:*

Minden csapat megkapja azt a táblázatot, amely a mondatokat tartalmazza (kb. 20-25 mondat, melyek között helyes és hibás mondatok is találhatóak, pl. 20 jó, 5 helytelen). A hibák lehetnek nyelvhasználatiak, nyelvtaniak, a nyelvtan vagy szóhasználat bizonyos területeire koncentráltak stb. A tanár céljai szerint- a csapattagok egymásközt vitatkozva, megbeszélve eldöntik, hogy melyek a helyesek és melyek a hibát tartalmazó mondatok - a mondatok számától függően 10-15 perc.

Ezután kezdődik maga az aukció: a csapatok megvásárolhatják a mondatokat, licitálhatnak rájuk. Mindenki ugyanazzal az előre meghatározott összeggel rendelkezik (pl. 100 forint).

A játék addig folytatódik, amíg a mondatok eladásra kerülnek, illetve amíg a csapatoknak el nem fogy a pénze.

Az aukció befejezése után következik az értékelés: az a nyertes, aki a legolcsóbban a legtöbb helyes mondatot vásárolta meg. Az értékelés folyamán kerül sor a jó megoldások ismertetésére és a hibák javítására is.

## 7. SZÖVEGTÖMÖRÍTÉS

---

**Célcsoport:** középhaladó, haladó

**Munkaforma:** 4-4 fős csoportok / 15-24 fős létszámok

**Eszközök:** szövegek előre elkészítve

Egy érdekes, évszámokat, tényeket, neveket tartalmazó szöveget keres a tanár könyvből, az Internetről (pl. a szemüveg, a bicikli története). Két 4-4 fős csoportnak két eltérő szöveget adunk. Miután elolvasták ezt a diákok, 6-7 pontban idegen nyelven tömöríteniük kell a szöveget, majd azt 3-4 valótlan állítás formájában módosítják. Ez lehet hamis évszám, ellentétes melléknév stb. A másik csoport tagjai meghallgatják a tömörített szöveget, és ki kell találniuk a "hamis információt". Ez a feladat több készséget is fejleszt egyszerre, mindamellettt érdekes és informatív jellegű is.

## 8. LABIRINTUS SZAVAKKAL / MONDATOKKAL

---

**Célcsoport:** 15 évestől

**Munkaforma:** min. 6 fős csoportok

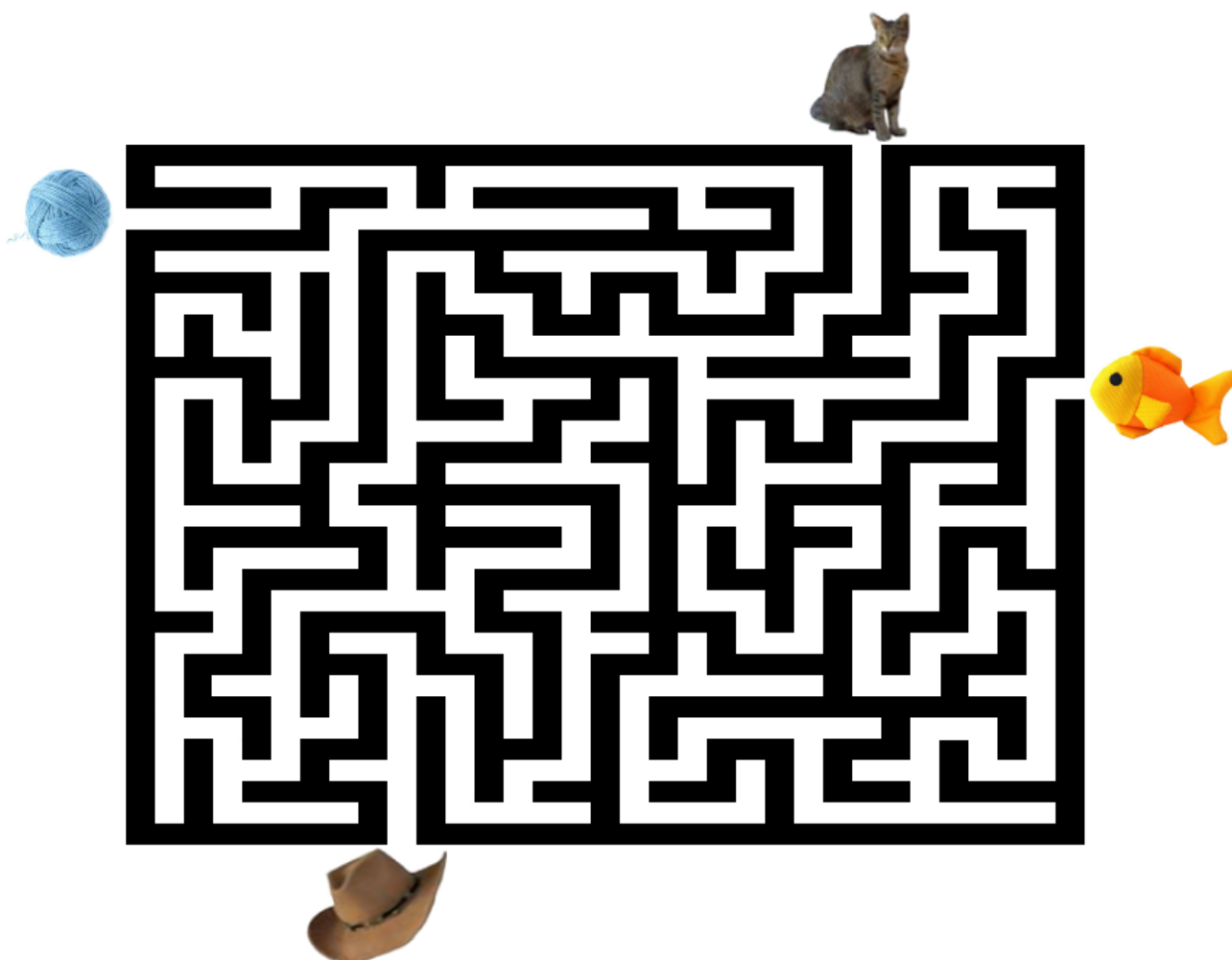
**Eszközök:** alaplap

Egy technika a már tanult anyag gyakorlására, leginkább a szókincs (pl melléknévek, igék, foglalkozásnevek, stb.), illetve nyelvtani szerkezetek, funkcionális nyelvhasználat elsajátításának ellenőrzésére.

A szavak, mondatváltozatok, formulák A pontból indulnak, mindig háromfelé lehet menni, de csak egy út a helyes. Ha végig a helyes megoldást választjuk, a végén elérünk B pontba, vagyis a labirintus kijáratához.

Megjegyzés:

Gyakorlatilag bármilyen tantárgyban megvalósítható, csak a szavak helyett fogalmak, magyarázatok, évszámok, egyenletek, stb. alkotják a játékot.





## 9. MINDENT VAGY SEMMIT !

---

**Célcsoport:** 15 évestől

**Munkaforma:** min. 6 fős csoportok

**Eszközök:** 2-3 doboz gyufa, tábla, kréta, szivacs, ajándék a nyertes csapatnak

Otthon előkészítjük saját magunk számára a kérdéseket. Egy táblázatba 5-6 oszlopot készítünk, amelyek lefelé is 5-6 mezőből állnak. A fejlécbe beírjuk a kategóriák nevét, amelyek figyelemfelkeltők, érdekesek vagy akár viccesek - de csak homályosan utalnak arra, mi lesz a feladat az adott oszlopban. (Egy példa: Ha a feladat az, hogy a tanulók megadott szóanyagból építsenek mondatot, akkor a fejléc címe lehet pl. Bob, Architecte)

Az oszlopok minden sorába egy-egy feladat kerül. Egy mondat, amit át kell alakítani, egy ige, amit ragozni kell, országismereti kérdések stb.. A lehetőségek tárháza végtelen, attól függ, mit szeretnénk ismételni vagy összefoglalni. A feladatok fentről lefelé nehezednek. Több gyufaszál jár a nehezebb feladatért, mint a könnyebbért. A feladatokat fel szoktam olvasni, alternatív megoldásként írásvetítőre is fel lehet tenni őket.

**Az órán:** Felrajzoljuk a táblázatot a táblára. Kitöltjük a fejléceket, a kérdések helyére pedig számokat írunk, attól függően, hogy az adott kérdés megválaszolásáért hány gyufaszál jár. A tanulókat 3 csoportra osztjuk, minden csoport kap 10-15 gyufaszálat, utána a csoportok egymás után kérhetik a kérdéseket. Ha a feladat megoldása helyes volt, akkor megkapják az érte járó gyufaszálat. Ha nem, akkor ők adnak annyi gyufaszálat nekünk, amennyit a kérdés ért. Ha egy kérdést "eladtunk", akkor a hozzá

tartozó számot azonnal letöröljük a tábláról. A játék végén a csoportok összeszámolják a gyufaszálaikat, és a nyertes csoport megkapja az ajándékot.

## **10. FRANCIAORSZÁG/ NÉMETORSZÁG/ SPANYOLORSZÁG/ Oroszország/ Anglia térképe**

---

**Célcsoport:** 15 évestől

**Munkaforma:** min. 6 fős csoportok

**Eszközök:** az adott ország térképe (fénymásolat)

Az ország térképét darabokra vágjuk a regionok szerint (17 darab), kiosztjuk a gyerekeknek (a tartományok neve mindegyiken jelölve van). A gyerekeknek össze kell állítaniuk a teljes térképet. Miután a térkép összeállt, különböző feladatokat gyakoroltatunk velük, tudásszintjüknek megfelelően.

Kezdőknek: hová való, honnan jött típusú kérdésekre kell válaszolniuk (nyelvtan: létige, személyes névmások, nemzetiségnevek, kérdőszavak). A nyelvtan gyakorlása mellett a kulturális és a földrajzi ismeretek bővítése is a feladat célja. Használható közép- és felső szinten is, különböző témák feldolgozásánál (időjárás, földrajz, gazdaság, kultúra stb.)

## 11. SZEMÉLYLEÍRÁS

---

**Célcsoport:** 14-18 évesek

**Munkaforma:** frontális

**Témakör:** Öltözködés

A tanulók körbesétálnak a teremben, tapsra megállnak háttal egymásnak és párban leírják egymás ruházatát.

## 12. KIRÁLY/ KIRÁLYNŐ RÍMEKBEN

---

**Célcsoport:** minden korcsoport

**Munkaforma:** frontális

**Témakör, tananyag:** szókinccs gyakorlása, kreativitás fejlesztése

**Óratípus:** ismétlő

A tanulók körben ülnek, az első tanuló megmondja nevét és hozzáfűzi rímben .....a királya/ királynője. Pl. Je m'appelle Sylvie -la reine des amis  
Je m'appelle Bénédictes- la reine des verdicts, Je m'appelle Rosa –la reine des mimosas  
azaz: Az én nevem Szilvi – a barátok királynője. (A játék a birtokviszony fordított helyzete miatt, csak így magyarázható.)

## 13. KI VAGYOK ÉN?

---

Egy témakörökből válogatott szavakat írunk a táblára ( pl: járművek). A tanulók hátára ragasztunk egy a témához illeszkedő szót, de ő nem látja ezt. Körbe járnak és kérdésekkel megpróbálják kideríteni ki, kik is ők. ( Hégy Melinda kolleganő javaslata alapján)

## 14. KÖZÖS TÖRTÉNETÍRÁS

---

**Célcsoport:** minden korcsoport

**Munkaforma:** frontális

**Témakör, tananyag:** megszerzett nyelvtani, lexikai ismeretek előhívása, gyakorlása

**Óratípus:** ismétlő

**Eszközök:** papír, toll

Az osztályt 5 csoportra osztjuk. Az első csoport 5 külön lapra 5 városnevet ír fel, a 2. csoport 5 helyet, a 3. öt időpontot, a 4. öt cselekvést, az 5. öt személyt.

A tanár véletlenszerűen kiosztja a lapokat, az öt csoport kap mindenből egyet ( város-hely, időpont,...). Valamennyi csoport ír egy kb. 10 soros szöveget, mely tartalmazza a megadott elemeket. A végén felolvassuk a szövegeket. Közösén javítjuk.

## 15. SZINKRONIZÁLT FILM

---

**Célcsoport:** középhaladó, haladó szint- valamennyi korcsoport

**Munkaforma:** frontális

**Témakör, tananyag:** megszerzett nyelvtani, lexikai ismeretek előhívása, gyakorlása, kreativitás fejlesztése

**Óratípus:** ismétlő

Két személy improvizál- egy a tanár által megadott témával kapcsolatban - pantomimban. Másik kettő, aki csak a témát ismeri, beszél, a pantomimozók mozdulataira. A végén a két improvizáló ismerteti a szituációt.

Példák:

- Egy fiatal el akar menni egy koncertre, de a szülei nem engedik.
- Két barát bulizik, az egyik túl sokat ivott.
- Az anya azt szeretné, hogy fia rakja rendbe szobáját, de a fiú szerint rend van.
- Két férfi betör egy lakásba, szedik össze az ékszereket, pénzt, amikor hazaérnek a tulajdonosok. A betörők az erkélyen át távoznak.

## 16. KERESZTREJTVÉNY

---

**Célcsoport:** középhaladó, haladó szint- valamennyi korcsoport

**Munkaforma:** frontális

**Témakör, tananyag:** megszerzett nyelvtani, lexikai ismeretek előhívása, gyakorlása, kreativitás fejlesztése

**Óratípus:** ismétlő

Az előző órán tanult szókincs kikérdezésére is alkalmas, de ráhangolásnak is kitűnő vagy az új anyag/ téma bevezetésére.

Pl.

1. Szinonímája a jólöltözött, szép kifejezéseknek- 1. betűt bekarikázn
2. Nincs haja- 5. betű
3. Rajzolni egy alacsony és egy magas babát és a nagyobbikra mutatva- 2. betű
4. Kovács úr 90 éves- ő idős- Kiss úr 20 éves - ő .....- 6.betű
5. A nyitott ellentéte- 2. betű
6. Két rajz 🏠😊 ☹️

1. **C**sinos
2. Kopa**Sz**
3. M**A**gas
4. Fiata**L**
5. Z**Á**rkózott
6. Vi**D**ám

A kapott szó a „CSALÁD”, mondjuk az új téma vagy szókincs alapszava.

## 17. TESTRÉSZEK –Hol fáj?

---

1. Lázam van, megfáztam és alig bírok nyelni , fáj a .....
2. Tegnap hegyet másztunk, sokat gyalogoltam, fáj a .....
3. Nem volt nálam a szemüvegem és rosszul láttam a filmet a moziban, fáj a .....
4. Az édesség miatt fáj a ....., valószínűleg lyukas.
5. Túl sokat ettem, most fáj a ....

## 18. TULAJDONSÁGLISTA

---

**Célcsoport:**14-18 év

**Munkaforma:** frontális (15-20 fő max.)

**Témakör:** külső, belső jellemzés

**Óratípus:** ismétlő, összefoglaló

**Eszközök:** előre elkészített hirdetés

Minden tanuló készít egy 30 szóból álló önhirdetést ( pl: ideális barát, szülő, tanár, főnök)

Ezeket a hirdetéseket felragasztjuk a táblára (gyurmaragasztó, cellux).

A tanulók körbejárnak, és megpróbálják beazonosítani, kihez melyik hirdetés tartozik.

A helyén ülve minden hirdetést más tanuló ismerttet és ellenőrzik, hogy helyesen ítélték-e meg társaikat.

## 19. ORSZÁG- VÁROS

---

Játék a megszokott formában, de nem azonos betűvel kell országot, várost, nevet.... stb írni, hanem bármilyen betű felhasználható, csak a kategória legyen megfelelő.

## 20. ACTIVITY

---

Ehhez a játékhoz megkérhetjük a gyerekeket, hogy készítsenek kártyákat. A játéktáblát lehet egy eredetiről fénymásolni, vastag kartonra ragasztani, laminálni.

## 21. SZÓISMERET

---

**Célcsoport:** bármely

**Munkaforma:** csoportos vagy frontális

**Időkeret:** 20 perc

**Óratípus:** ismétlő, rendszerező, ismereteket megszilárdító

Egy A4-es lapra, középre felírunk egy témakört.

Pl: Egészség- betegség

Minden- a csoporthoz tartozó- tanuló ír az adott témához kapcsolódó szavakat.

Adott idő lejártá után, a lapon levő szavakból történetet kell írni a csapatnak. Jutalmul a legjobb csapat jeles érdemjegyet is kaphat.



## 22. SZÓLÁNC

---

**Célcsoport:** bármely

**Munkaforma:** frontális

**Időkeret:** 10 perc

Egy tanuló mond egy szót, a következő hozzátesz egy másik, de megismétli az előző szót, stb.

Az utolsó ember már 10-15 szót ismételi, s úgy kapcsolja hozzá a magáét. Két – három körnél már jelentősen igénybe veszi a tanulók memóriáját.

## 23. 5 PERC AZ ÓRA VÉGÉN

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** szóláda/ boríték

Készítsünk egy szóládát / borítékot! Kb 5 perc, a dobozban levő kis papírokra a tanulók az újonnan tanult szavakat írják fel! A következő órák elején többféle játékra fel lehet használni (kitalálás, pantomim, szómagyarázat).

## 24. MONDJ EL NEKEM MINDENT!

---

**Célcsoport:** egy év nyelvtanulás után ismétlő beszélgetés

**Munkaforma:** frontális

**Időkeret:** 15-20 perc

**Eszközök:** A4-es lapon 55 kockából álló alaplap

Egy A4-es nagyságú lapra készítünk 55 kockából álló alaplapot (formája lehet kacskaringós, vagy sorba rendezett). A kockákba egyszerű kérdéseket/ utasításokat teszünk fel:

- a barátaid neve
- kedvenc könyved
- a kedvenc sportod
- hány unokatestvéred van
- milyen foglalkozást szeretnél végezni
- kedvenc filmed
- mit csinálsz a hét végén
- amit az iskolában szeretsz csinálni
- mit nézel a tv-ben
- ketchup vagy majonéz?
- uszoda vagy focipálya
- oroszlán vagy nyuszi?

A tanulók tudásának, szintjének megfelelően egy-egy szóval vagy mondattal kérjük a választ, magyarázatot.

## 25. A LAKÁS

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** tábla, kréta

Egy érzést, cselekvést írunk a táblára. Pl: Fáradt vagyok. Hova menjek ( a lakás melyik részébe)?

Válaszként pl: Menj a szobába, ott van egy ágy, egy kanapé, ott tudsz pihenni.

Vagy: Menj a kertbe, van egy pad, ott tudsz pihenni.

**Ötletek az érzelmekhez/ cselekvésekhez:** fádom, melegem van, szomorú vagyok, olvasni akarok, meg akarok nézni egy filmet, zenét akarok hallgatni, sportolni akarok, főznöm kell, egy süteményt akarok készíteni, számítógépezni akarok, a házi feladatomat csinálom, egy levelet kell írnom

### 1. változat

Kártyákat készítünk, melyeken egy helyiség neve szerepel.

Osszuk az osztályt 4 csoportra. Adjunk minden csoportnak egy kártyát. Minden csoportnak rá kell vezetni a többi csoportot a megadott szóra. Maximum 5 mondatban határozhatják meg a körülírást vagy mimikával, rajzzal segíthetnek kitalálni a szót.

Használhatunk homokórát az idő mérésére.

Pontozás: 3 pont annak a csapatnak, aki a feladványt magyarázza, 2 pont a kitaláló csapatnak.

## 2. változat:

Osszuk az osztályt 4 csoportra. Nevezzünk meg egy helyiséget. A csapatoknak a lehető legtöbb, a helyiségben megvalósítható tevékenységet kell mondani.

## 26. SZÓKINCSBŐVÍTÉS

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** előre kiválasztott szöveg, újsághír

Olvassunk fel egy szöveget vagy szövegrészletet, verset stb, egy rövid újsághírt.

Amíg olvasunk, a tanulók jegyzetelik azokat az új szavakat, amiket nem ismernek/ vagy kérdéseket tesznek fel/ vagy egy gondolatot írnak fel, ami megtetszik nekik/ vagy 10 szót, amit biztosan hallottak.

A következő óra elején vissza lehet térni a szavakra, kifejezésekre, gondolatokra.

## 27. A BOMBA

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** papír, toll

A bombát szimbolizálhatja egy papírgombóc.

1. Kérünk egy szót írni egy papírra. Pl: autó A következő körben egy másik tanuló által írt szót használjuk fel.
2. Akinek a kezében a bomba van, neki kell egy mondatot mondania, hogy mit lehet az adott tárggyal csinálni
  - lehet vele utazni
  - lehet vezetni
  - lehet balesetet okozni
  - lehet szállítani stb...

**Variáció 1.** :az adott szóhoz kapcsolódó szavakat gyűjtünk, a bomba kézről kézre jár, aki nem tud csatlakozni, nála robban a bomba. Ő kiesik.

**Variáció 2.** :Megadunk egy kezdő számot pl: 37 ( aztán hozzáadunk pl 10-et- a végeredményt ki kell mondani ( lehet megtévesztést alkalmazni, pl. egyszer csak 15-öt adunk hozzá.

## 28. ÁRVERÉS

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** 3-4 csoport

**Időkeret:** 10 perc

- Hány állatot tudsz mondani 1 perc alatt ?
- Hány mondatot tudsz mondani passé composé-ban ( múlt időben)?
- Valaki fejben elkezd az ABC-t, a stop szónál jelzi mi volt a betű. Hány szót tudsz mondani a betűvel?

A csapatok előre licitálnak, hogy mennyit tudnak mondani adott idő alatt. Pl: 1. csapat 10 / 2. csapat 15/ 3. csapat 20

A legtöbbet ígérő csapat kezdi el a vállalását, s ha sikerül adott idő alatt teljesíteni, akkor megszerzi a pontokat (ahányat sikerült mondania). Ehhez adódik, a vállalás teljesítése esetén a (pl 20 pont). Ha nem tudott annyit mondani, mint amit vállalt, akkor a vállalás felét levonjuk (-10)

## 29. REJTÉLYES SZÓ

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 10-20 perc

**Eszközök:** papír, toll

1. Mindenki ír egy szót egy kis papírra egy kis rajzzal.
2. Összeszedjük a papírokat, majd újra osztjuk.
3. A kapott papíron levő szót be kell illeszteni úgy a napirend elmesélésébe, hogy az ne legyen egyértelmű.
4. A többiek megpróbálják kitalálni, mi volt a rejtélyes szó.

## 30. CSILLAGJÁTÉK

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** frontális vagy csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** tábla, kréta

Egy csillag öt sarkába adatokat írunk.

Pl:

- |          |               |         |
|----------|---------------|---------|
| 1. 16    | 3. állatorvos | 5. 2007 |
| 2. Marie | 4. Debrecen   |         |

A különböző elemekre rákérdezve próbálják a többiek kitalálni, hogy mit jelölhetnek az adatok. Pl:

1. 6 éves a nővéred?  
16 évesen szeretnél nyelvvizsgát szerezni?
2. A nagymamádat hívják Marie-nak?  
A Marie a 2. keresztnéved?
3. Az egyik szülőd állatorvos?  
Te szeretnél állatorvos lenni?
4. Debrecenben születtél?  
Debrecen a kedvenc városod?
5. 2007-ben voltál Párizsban?  
2007-ben született az öcséd?

## **31. KILLER- öltözködés, ruhadarabok**

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** pársjáték

**Időkeret:** 20 perc

2 fős párok egymással szemben helyezkednek el. Jól megnézik egymást.

Megfordulnak, valamit változtatnak magukon, öltözködésükön. Visszafordulnak, s megpróbálják megállapítani, hogy milyen változást látnak a másikon.



## 32. KI VAGYOK ÉN?

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** lapok, tollak

2-3 tanuló alkot egy csapatot. Egy lapra egy ismert személy nevét írjuk. Az egyik tanuló a 3-ból eldöntendő kérdéseket válaszol meg. Ő tudja, hogy ki a felírt személy.

A másik kettő pedig kérdezget.

Szóke vagyok?

Férfi vagyok?

Színész vagyok?

Német állampolgár vagyok?

30 éves vagyok?

Amerikában élek?

Játszottam a ..... c filmben?

## 33. PIKNIK PARTY

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

Az óra elején jelentsük be, hogy pikniket vagy partit szervezünk és mindenki meg van hívva. Kérjük meg a diákokat arra, hogy mondjanak egy-két dolgot, amit erre az

eseményre magukkal hoznának. Kérdezhetik egymást láncban, de a tanár is irányíthatja a kört. Miután mindenki megosztotta a hozzájárulását, elkezdjük egyenként mondani a jelenlévők nevét, a többieknek pedig emlékezni kell arra, hogy ki mit hozott. Ezzel a játékkal lehet egy bizonyos nyelvtani szerkezetet gyakorolni (a kérdés-válasszal), bizonyos szókinszre fókuszálni a válaszokban, valamint a rövidtávú memóriát is fejleszthetjük.

### **34. VÁLASSZ EGY KÉPET!**

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** képek, kártyák

Az órára beviszünk egy több színes fényképből álló gyűjteményt. Alternatívaként lehet különböző társasjátékok kártyáit is vinni, mint például Dixit vagy Last Letter. A képeket szétszórjuk mindenfelé a teremben, majd megkérjük a diákokat, hogy járjanak körbe és válasszanak egy olyan képet, ami nagyon megragadja őket vagy közel áll a szívükhöz. Miután mindenki leült a helyére, feltehetjük a kérdést: *miért választott téged ez a kép?* Ez a játék számtalan célra megfelelő: emlékek előcsalogatása, egyszerű képleírás, érzelmek vagy benyomások megfogalmazása, spontán kreatív történetírás stb. Nemcsak bemelegítésre használható, hanem a főbb

tanórai tevékenységek közé is beépíthető egy komplexebb feladatként. (Próbáld ki: <https://unsplash.com>)

## 35. MEMÓRIATÁBLA

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** tábla, kréta

Órakezdéskor felrajzolunk egy kilenc négyzetből álló táblázatot és üresen hagyjuk. Magunknak az óra előtt ugyanúgy lerajzoljuk a táblázatot, és beleírunk kilenc szót vagy kifejezést az előző órákról. A diákok feladata: bármit bekiabálni, amit tanultak az előző órákon. Ha valaki véletlenül olyat mond, ami benne van a mi táblázatunkban, akkor megállunk, beírjuk a szót a megfelelő üres négyzetbe és odaírjuk, hogy ki mondta. Szép lassan feltöltjük a táblázatot, a végén pedig kihirdetjük a nyertest, aki a legtöbb szót találta el.

## 36. 21 SZÓ

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** tábla, kréta

Húzzunk a táblára huszonegy rovátkát. Ezt követően dobunk egy betűket tartalmazó dobótesttel vagy egyszerűen kérünk valakitől egy betűt. Esetleg körbe is nézhetünk a teremben és rákérdezhetünk egy tárgyra, hogy az milyen betűvel kezdődik. A kiválasztott betűvel kell összesen huszonegy szót bekiabálnia a diákoknak. Minden egyes szónál letörlünk egy rovátkát a tábláról. A szavak számának nincs jelentősége. Lehet rugalmasan alakítani a játék tervezett hosszához, illetve a csoport nyelvi szintjéhez igazodva. (Próbáld ki: <https://pickerwheel.com/tools/random-letter-generator>)

## 37. NE DOBJ KI!

---

**Célcsoport:** haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** papír, toll

Írjunk fel tárgyakat egy-egy kis cetlire. Pl. számítógép, íróasztal, pohár, stb. Minden résztvevő kap egy cetlit. A keretmese szerint nagytakarítást végzünk és néhány tárgyat ki

kell dobnunk otthonról. A résztvevők lesznek a tárgyak, akiknek meg kell győzniük “gazdájukat”, hogy ne dobja ki őket. Érvelniük kell, hogy milyen fontosak a számára. Pl. Ha szomjas vagy, csak rám számíthatsz, ne dobj ki! A “gazda” lehet a tanár, lehet egy másik diák. A gazda végül dönt, kit tart meg – de persze megtarthat mindenkit!

*Szabály:* a tárgy nem mondhatja ki, micsoda ő. Játshatjuk ugyanezt helyszínekkel is. Pl. Sajnos egy kisvárosban be kell zárni egy üzletet. Melyik legyen az? És az élelmiszerbolt „verseng” a gyógyszertárral, a postával, iskolával, játszótérrel, mozival... Érdekes kommunikációs játék.

## **38. LEVEGŐ? VÍZ? FÖLD?**

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** csoport

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** labda

Körben helyezük el a székeket. A játék vezetője labdát dob az egyik játékosnak, miközben valamelyik teret megjelöli - víz, vagy föld, vagy levegő. Az a játékos, aki a labdát kapja, a fogalomhoz kapcsolódó szót kell, hogy mondjon.

Pl: víz: hajó, hal, óceán, kapitány, kalóz stb.

Pl: föld: ház, épület, építész, talaj, menni, autó, stb.

Pl: levegő: repülő, repül, felhő, nap, madár, angyal, pilóta stb.

Lehet nehezíteni a játékot úgy, hogy csak egy szófajta használhassanak a tanulók (pl: főnév/ ige/ melléknév).

[https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog\\_12381/objava\\_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf](https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf)

### **39. ÉRZÉKENY FÜL**

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** kis és nagy csoport, osztály

**Időkeret:** 20 perc

**Eszközök:** kartonpapír, toll, különböző nem törékeny tárgyak

**Cél:** a játékvezető által elrejtett, asztalra ejtett tárgyak nevének kitalálása

A játékvezető egymás után az asztalra ejt tárgyakat, amiknek a zajából a tanulók önállóan vagy csapatban megpróbálják kitalálni mi lehet a tárgy.

Felhasználható tárgyak pl.: kavics, toll, ceruza, Cd lemez, füzet, újság, pénzdarab, gyümölcs stb..

*Variáció:* érzékeny orr- nem hanghatásból kell felismerni dolgokat, hanem illatról- pl: vanília, fahéj, szappan, ecet, citrom, narancs stb..

[https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog\\_12381/objava\\_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf](https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf)

## 40. KEZDŐBETŰ

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** kis és nagy csoport, osztály

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** papír, ceruza/ toll

Választunk egy betűt az ABC-ből, s adott idő alatt a lehető legtöbb, a betűvel kezdődő szót kell írniuk a tanulóknak. Az idő leteltével egy valaki elkezdi a szavait sorolni, s a többiek kihúzzák a hallottakat a listáról. az szerez pontot, aki olyan szót írt, ami másnál nem szerepelt. Ez egy pontot ér. A legtöbb pontot szerzett tanuló a nyertes.

*Variáció:* nehezíthetjük úgy, hogy megadunk egy szófajta vagy témakört, amihez kapcsolódóan kell a szavakat gyűjteni.

[https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog\\_12381/objava\\_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf](https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf)

## 41. JACQUES AZT MONDTA HOGY .....

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó

**Munkaforma:** kis és nagy csoport, osztály

**Időkeret:** 10 perc

A csoportot körbe ültetjük. A játékvezető a kör közepén helyezkedik el és utasításokat ad. Ha az utasítás így kezdődik: Jacques azt mondta, hogy.... „, akkor a csoportnak teljesíteni kell az utasítást. Ha nem a „Jacques azt mondta, hogy” ... bevezető mondattal kezdődik az utasítás, akkor nem kell végrehajtani az utasítást. Ha a csoportból valaki eltéveszti, ő kiesik a játékból. A nyertes az lesz, aki végig helyesen végzi az utasításokat.

Pl:

Jacques azt mondta, hogy mosolyogj!

vagy Mosolyogj!

Jacques azt mondta, hogy ülj le!

vagy Ülj le!

<http://fleuh.fr/enseignants/quelques-idees-de-jeux-pour-la-classe-de-fle/>

## 42. MOTUS

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó A2- C2

**Munkaforma:** kis és nagy csoport, osztály

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** alaplap

Két csoportra osszuk az osztályt, a csoportot. Az „A” csapat javasol egy szót titokban. A választott szóban levő betűk száma szerint egy MOTUS rácsot rajzol a tanár a táblára. Beírja a rácsba a szó betűit. Pirossal írja a jó helyen levő betűt, sárgával a nem jó helyen levőket. A „B” csoportnak kell kitalálnia a megfelelő szót. A 2. körben csere: B csoport javasol szót, A csoport találja meg.

Lehet limitálni pl. 6 körig .

Itt az „**AMOUR**” szó volt a feladvány.

<http://gregfresnel.free.fr/WebMotus>

[/WebGMotus.php](#)

<b>A</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>U</b>	<b>E</b>
<b>M</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>U</b>	<b>E</b>



## 43. TABU

---

**Célcsoport:** kezdő/ haladó A1- C2

**Munkaforma:** kis és nagy csoport, osztály

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** szókétyák

Két csoportra (A és B) osztjuk az osztályt. Szókétyákat készítünk, amit ki kell majd találni, s ezeket egy eltakart táblára helyezzük. Az A csoport első játékos a táblához jön és kiválaszt egy szót. 45 másodperc/ vagy több idő (nehézségtől, szinttől függően) alatt kell rávezetnie magyarázattal csapatát a szóra. Ha a B csoportból valaki bekiabálja a szót, az az A csoportnak jelent pontot. Tehát az ellenfél csapatának csendben kell maradnia. Ha viszont letelt a 45 mp, s az A csapat tagjai nem találták meg a szót, akkor a B csapat próbálkozhat, s ők kapnak pontot helyes válasz esetén.

**2. VARIÁCIÓ:** Ha a csoportnak jó a nyelvi szintje, akkor megadhatunk olyan szót, ami „tabunak” számít, tehát a szómagyarázatban nem fordulhat elő.

**3. VARIÁCIÓ:** Játshatjuk úgyis, hogy egy percet adunk a kitaláló csapatnak és ez idő alatt minél több szót kell megtalálniuk.

## 44. POS-IT

---

**Célcsoport:** valamennyi nyelvi szinten alkalmazható / A1 szinten kérdések feltevése

**Munkaforma:** kis és nagy csoport

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** ceruza/ toll- post-itek

3- 4 fős csoportokat alkotunk a tanulókból. Minden játékos homlokára ragasztunk egy post-itet, melyen egy szó áll (hely, tárgy, személy, cselekvés.....). Senki nem látja a saját homlokára ragasztott cédulát. Ezután a vele szembe jövőnek olyan kérdéseket tesz fel, melyekre igen/ nem vagy „lehetséges/ talán” válasz adható. A nyertes az a tanuló, aki elsőként kitalálja a homlokára ragasztott szót.

## 45. SPORTOK

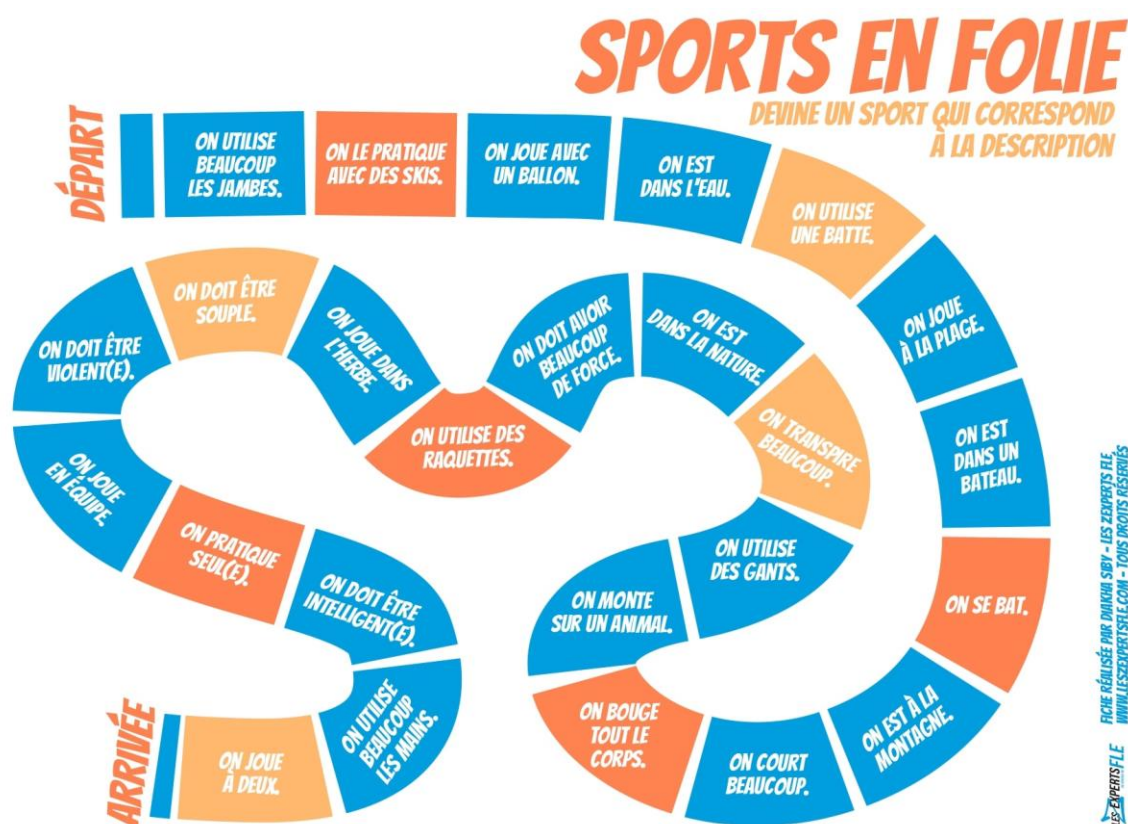
Célcsoport: A1-A2 nyelvi szint

Munkaforma: kis és közepes csoport

Időkeret: 25 perc

Eszközök: dobókocka, nyomtatott játéklap

A tanuló a dobókocka számainak megfelelően halad a játéklapon és találnia kell egy olyan sportot vagy tevékenységet, ami megfelel a kockában leírtaknak. Ha helyesen válaszol, két kockával előrébb haladhat, ha nem, akkor egy kockával visszalép, s átadja a következő játékosnak a lehetőséget. Az elsőként célba érő játékos nyeri meg a játékot. Csak egyszer lehet egy sport nevét felhasználni!



## A kockák jelentése kiindulóponttól:

- \* gyakran használjuk a lábunkat
- \* sível gyakoroljuk
- \* labdával játszá
- \* vízben vagyunk
- \* ütőt használunk
- \* a strandon játszá
- \* küzdenek a játékban
- \* a hegyekben vagyunk
- \* sokat futunk
- \* az egész testet mozgatjuk
- \* egy állatra mászunk fel
- \* kesztyűt használunk
- \* nagyon izzad az ember
- \* a természetben vagyunk
- \* sok erő kell hozzá
- \* ütőket használunk
- \* a fűben játszá
- \* hajlékonyak kell lenni
- \* erőszakosnak kell lenni
- \* csapatban játszá
- \* egyedül csinálja az ember
- \* ésszel kell játszani
- \* kézzel játszá
- \* ketten játszá

<https://leszexpertsfle.com/ressources-fle/sports-en-folie-un-jeu-pour-reviser-les-sports-a1-a2/>

## 46. MIT CSINÁLTÁL...?

---

**Célcsoport:** A2-B1 nyelvi szint

**Munkaforma:** kis és közepes csoport

**Időkeret:** 25 perc

**Eszközök:** nyomtatott játéklap

- Válasszunk egy játékost, aki kezdi a játékot, választ egy kockát és hangosan felolvassa. Pl. A 10. születésnapod
- A kártya tartalmának megfelelően megkérdezi a megfelelően megkérdezi a többiektől:
- Mit csináltam a 10. születésnapomon, szerintetek?

A többiek véleményük szerinti rövid választ fogalmazznak meg bármelyik igeidővel.

- Pl. Szerintem, játszottál a barátaiddal.
- Ezután a kérdező tanuló, annak a válaszadónak ad 2 pontot, akinek a válasza számára a legmegfelelőbb volt. Ezt feljegyezzük egy pontszerző táblázatba.  
A következő körben a következő játékos választ egy kockát és így tovább.
- Mit csináltam a legkellemesebb családommal töltött napon?

Figyeljük a táblán, ha van megadott igeidő, akkor a kért igeidő felhasználásával kell válaszolni. ( Passé composé- befejezett múlt/ imparfait- folyamatos múlt)

A pontszerzőben jelöljük a pontokat és a legtöbb pontot szerző játékos a győztes.



A kártyák feliratai:

- Az utolsó alkalom, amikor azt mondtad: Zseniális!
- Múlt vasárnap 8 órakor
- Az utolsó születésnapodon
- A múlt hónap legfárasztóbb napján
- Egy napodon 10 évesen
- Az utolsó alkalommal, amikor elfelejtettél valamit

<https://lesexpertsfle.com/produit/jeu-temps-passe-que-faisiez-vous-a2/>

## 47. SUTTOGÓ

---

**Célcsoport:** bármely nyelvi szint

**Munkaforma:** kis és közepes csoport

**Időkeret:** 5 perc

A tanulók körben körben ülnek. A tanár az első tanuló fülébe súg egy viszonylag hosszabb mondatot idegen nyelven, amit a tanulónak a mellette ülő társának kell tovább súgni. Szépen sorban tovább súgják a mondatot, s az utolsó ember elmondja hangosan, hogy ő mit értett, hallott. A játék segíti a hallott szövegértést és a memóriafejlesztést.

## 48. HOVA? MIKOR? MIÉRT? MIVEL?

---

**Célcsoport:** A2-B1 nyelvi szint

**Munkaforma:** kis és közepes csoport

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** tájak képei a falra , papír, toll

A tanulók képzeletben fognak utazni. A falra ragasztott képek segíthetnek az utazás elképzelésében. 2-3 perc gondolkodás után - csukott szemmel is lehet álmodozni - a papírra írják a fenti kérdésekre adott válaszokat, azután megosztják egymással a csoportban. Fejleszti a kreativitást és a szóbeli kifejezőmódot.

TAMOP\_BTK\_BMT\_9 Interkulturális játékok



## 49. MEGTÖRNI A HALLGATÁS CSENDJÉT!

Célcsoport: A2-B1 nyelvi szint

Munkaforma: kis és közepes csoport

Időkeret: 45 perc

Eszközök: nyomtatott játéklap

 **Activité de rentrée**

J'ai mangé quelque chose de particulièrement bon.	J'ai goûté un plat bizarre.	J'ai eu très très peur.
J'ai appris quelque chose sur moi-même.	J'ai perfectionné un talent.	J'ai revu un(e) ami(e) d'enfance.
J'ai pris une décision importante.	Je me suis énervé(e) contre quelque chose ou quelqu'un.	Je me suis énervé(e) contre la météo.
J'ai vu un spectacle extraordinaire.	J'ai découvert un pays.	J'ai découvert une région fantastique.
J'ai passé beaucoup de temps avec des enfants.	J'ai découvert un(e) artiste.	J'ai beaucoup travaillé.
J'ai dépensé peu d'argent.	J'ai fait un stage de développement personnel.	J'ai eu un accident.
J'ai eu un problème de santé.	J'ai fait quelque chose pour la première fois.	Je suis resté bloqué(e) quelque part.

Ressource créée par Maxime Girard pour Les Zexperts FLE - <https://leszexpertsfle.com>

LES ZEXPERTS FLE

- VARIÁCIÓ:** Alkossunk 2 fős csoportokat! Adjunk 10 kártyát minden 2 fős csoportnak! 5 kártyát kell választaniuk a 10-ből, egy ketten közösen eltöltött elképzelt vakációt kell elmesélniük.
- VARÁCIÓ:** Az összes kártyát az asztalra tesszük és mindenki húz egyet, a kártyán szereplő mondat alapján meséli el a vakációját.



Pl: Egészségügyi problémám volt. / sokat dolgoztam./ Láttam egy fantasztikus előadást.

<https://leszexpertsfle.com/ressources-fle/activite-de-rentree-a2-b1/>

## 50. HOL VAN?

---

**Célcsoport:** A2-B1 nyelvi szint

**Munkaforma:** kis és közepes csoport

**Időkeret:** 25 perc

**Eszközök:** előre elkészített, sokszorosított alaprajz

Egy előre elkészített, a tanulóknak kiosztott szoba alaprajzán megjelöljük az ajtót és az ablakot. A játék irányítója idegen nyelven meghatározza a berendezési tárgyak helyét a szobában. Pl: az ajtótól balra a fal mellett van egy kanapé, az ablak alatt pedig egy íróasztal, mögötte egy szék. Az asztalon van egy lámpa, egy számítógép, stb.... A tanulóknak az alaprajzba kell rajzolniuk a megfelelő helyre a tárgyakat, majd a játék végén az eredeti szoba belsőt, a tárgyak megfelelő helyével a táblára tesszük, hogy ellenőrizni tudják. B2 szinten bonyolultabb elöljárókat és mondatokat lehet használni a leírásnál.

**Variáció 2.** : párokban kapják az alaprajzot. Az egyiken minden berendezési tárgynak megvan a konkrét helye, ezt az irányító tanuló, a háttal ülő párjának szóban leírja, aki a

saját üres alaprajzán elhelyezi aszerint, amit megértett. A játék végén a két alaprajznak azonosnak kell lennie, ha a leírás és a megértés jól működik.

## **51. HOVA? MIKOR? MIÉRT? MIVEL?**

---

**Célcsoport:** A2-B1 nyelvi szint

**Munkaforma:** kis és közepes csoport

**Időkeret:** 10 perc

**Eszközök:** tájak képei a falra , papír, toll

A tanulók képzeletben fognak utazni. A falra ragasztott képek segíthetnek az utazás elképzelésében. 2-3 perc gondolkodás után - csukott szemmel is lehet álmodozni - a papírra írják a fenti kérdésekre adott válaszokat, azután megosztják egymással a csoportban. Fejleszti a kreativitást és a szóbeli kifejezőmódot.

**TAMOP\_BTK\_BMT\_9 Interkulturális játékok**

## Felhasznált források:

[https://ujalma.hu/wp-content/uploads/2012/01/jatekgyujtemeny\\_tanaroknak.pdf](https://ujalma.hu/wp-content/uploads/2012/01/jatekgyujtemeny_tanaroknak.pdf)

[https://unp.hu/hir\\_docs/203jatektar\\_a\\_nemformalis\\_pedagogia\\_modszertanara\\_epulo\\_gyakorlatok\\_jatekok\\_fiataloknak\\_es\\_veluk\\_foglalkozo\\_szakembere](https://unp.hu/hir_docs/203jatektar_a_nemformalis_pedagogia_modszertanara_epulo_gyakorlatok_jatekok_fiataloknak_es_veluk_foglalkozo_szakembere)

<https://leszexpertsfle.com/produit/a-table-le-jeu-du-vocabulaire-de-la-cuisine/>

<https://flippizz.com/12-jeux-pour-la-classe-de-fle-sans-materiel/>

<https://www.youtube.com/watch?v=JXZb-NSUTo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Yd4gDu9LSNY>

<https://tournefle.wordpress.com/2018/04/19/jeux-pour-la-classe-de-fle-a-imprimer-2/>

<https://lecafedufl.fr/repertoire-ressources-fle-gratuites-pendant-epidemie/>

<http://www.tanuljmaskepp.hu/tuti-tippek-nyelvorakra/>

[https://raabe.hu/download/HU-Practical\\_ideas.pdf](https://raabe.hu/download/HU-Practical_ideas.pdf)

<https://midkid.org/index.php/category/modszertani-otletek/>

<https://diakcsoda.net/2020/11/16/12-rahangolo-jatek/>

[http://real.mtak.hu/57276/1/EPA00011\\_iskolakultura\\_2006\\_11\\_122-131.pdf](http://real.mtak.hu/57276/1/EPA00011_iskolakultura_2006_11_122-131.pdf)

<https://docplayer.hu/1904363-Interkulturalis-jatekok-es-gyakorlatok.html>

<https://moderniskola.hu/2019/08/101-tipp-a-tanev-első-nyelvoraihoz/>

<https://vidamtanar.blog/category/ismerkedes/>

[http://neteducatio.hu/webgalamb/files/download/2/Otlettar\\_Neteducatio.pdf](http://neteducatio.hu/webgalamb/files/download/2/Otlettar_Neteducatio.pdf)

<https://nyelvettanulok.hu/nyelvi-jatekok/>

[https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog\\_12381/objava\\_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf](https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_12381/objava_2609/fajlovi/Jeux-en-FLE.pdf)

<https://midkid.org/index.php/2020/04/06/jatekok-es-kartyak-az-igekotok-gyakorlasahoz/>

<https://midkid.org/index.php/category/feladatlapok/>

<https://midkid.org/index.php/category/jatekok/>

<https://fleneso.blogspot.com/2013/01/jeux-et-quiz-pour-apprendre-le.html>

<http://fleuh.fr/enseignants/quelques-idees-de-jeux-pour-la-classe-de-fle/>

<https://leszexpertsfle.com/category/jeux-fle/>

<https://www.ortholud.com/puzzles-verb-es-infinitif-1.html>

[https://www.jos.hu/download/9011/00\\_Ped.pdf](https://www.jos.hu/download/9011/00_Ped.pdf)

<https://www.scribd.com/document/209678568/101-otlet-Innovativ-tanaroknak>

[https://btk.kre.hu/nyelvezet/images/kovacs\\_tunde\\_web\\_2019.pdf](https://btk.kre.hu/nyelvezet/images/kovacs_tunde_web_2019.pdf)

<http://eotvos.nyf.hu/huro/doc/tehetsegprogram-francia-nyelvi-drama-tanyag-hu.pdf>

<https://www.ortholud.com/mc-imparfait-tous-1.html>