

PRIMJENA IGARA U NASTAVI FRANCUSKOG JEZIKA

Tijekom rada na predavanjima i seminarima metodike francuskog jezika grupa studenata posebno se zainteresirala za igre kao jedan od načina učenja stranog jezika. Studenti su igre primijenili i u praksi te tako došli do zanimljivih i šire primjenljivih iskustava.

Igre su kao oblik ljudskog izražavanja poznate još u antici. Juvenalove riječi »panem et circenses« najbolje nam to potvrđuju. Duh agona (agon — borba, natjecanje) temelj je za razumijevanje helenske povijesti i kulture. Toliko nam dobro znan uspon i razvoj grčke književnosti, filozofije, historiografije i umjetnosti uopće nosi i sebi agon kao ono bitno, duboko ljudsko.

U svom djelu *Homo ludens* profesor Huizinga kaže: »U nastanku svih velikih oblika kolektivnog života nalazi se, krajnje aktivan i plodan, faktor igre... Poezija je rođena u igri i nastavlja da živi od oblika igre. Mudrost i nauka ispoljile su se u svetim igrama natjecanja. Pravo se moralo iščahuriti iz društvene igre. Pravila oružane borbe, konvencije aristokratskog života osnivale su se na oblicima igre. Jednom riječi, u svojim prvobitnim fazama kultura je igrana. Ona se ne rađa iz igre kao živa voćka koja se odvaja od matere biljke, ona se razvija u igri i kao igra«.

Georges Gusdorf u eseju o duhu igara zaključuje da igra nije samo negacija i izrugivanje svega što je ozbiljno: rada i zakona, već znak i dokaz pomirenja individualnog i socijalnog, nužde i slobode. Za Gusdorfa je igra sol civilizacije.

Roger Caillois u eseju *Igre i ljudi* izgrađuje potpunu klasifikaciju igara. Cailloisovo je geslo: »Reci mi što se igraš, pa ću ti reći tko si«.

Zanimljivo je da i dijete i odraslu osobu često igra više zanima nego svakodnevni posao koji mora obavljati. Igra katkad zahtijeva i velik utrošak energije, vještine, inteligencije i pažnje.

Općenito uzevši, igra je oblik odgoja i razvoja inteligencije. Zbog toga u pedagogiji zauzima veoma važno mjesto.

Kao razlog za primjenu igara u nastavi stranih jezika često se navodi činjenica da je igra zabavna. Ali zabava nije jedina motivacija u učenju. Možda je zanimljiva ideja da igra bolje od mnogih vježbi omogućuje upravljanje pravilnostima jezika. Povratna upotreba riječi ili sintaktičkih pravila u igri može stvoriti mnogo autentičniju komunikacijsku situaciju (čak i kada je igra metalingvistička) od običnog ponavljanja ili učenja napamet.

Kada se igra izvodi na materinskom jeziku, ona je često oblik odmora od rada. Protivno tome, u stranom jeziku igra postaje jedan od važnih oblika učenja. Igra nije drugorazredna aktivnost: ona sudjeluje u razvoju intelektualnih sposobnosti i zbog toga joj treba pridati vrlo važnu ulogu u radu u razredu.

Neka igra bude predstavljena kao vježba druge vrste, a ne kao odmor od rada. Nikada ne valja posvetiti cijeli nastavni sat igri ili utvrditi u rasporedu sati vrijeme igranja. Učenicima valja vrlo dobro objasniti pravila i način igranja. Bez obzira na razlike između igara, zajednički im je cilj olakšavanje komunikacije između igrača i olakšavanje izražavanja na način koji nije čvrsto po-

vezan s nastavnim gradivom. Samo je po sebi razumljivo da igra mora odgovarati dobi i razini znanja stranog jezika. U praksi smo primijetili da su neke igre vrlo jednostavne i rado prihvaćene, dok su druge manje uspješne. Nastavnik će sam u radu vidjeti koje su igre podesnije za njegove učenike.

U nastavi francuskog jezika mogli bismo podijeliti igre na jezične, kreativne i komunikacijske.

Vrlo je jednostavna igra »phrase en chaîne«. Počinje jednom riječi, a učenici nadovezuju na tu riječ nove riječi, tako da sami stvaraju rečenicu. Svaki učenik mora pri tome ponoviti riječi izgovorene prije njega. Igra je u praksi vrlo uspješna. Ponekad mogu učenici pomoću nje složiti duhovite rečenice. Učenik koji ne uspije ponoviti riječi izgovorene prije njega, nema pravo dalje sudjelovati u igri.

Jednostavna je i igra opažanja. Jedan učenik opisuje određenu sliku ili, na primjer, ono što vidi kroz prozor. Ostali učenici koji ne vide sliku ili ne gledaju kroz prozor, postavljaju pitanja.

Francuski se jezik može učiti i crtajući. Počinje se od nekog jednostavnog oblika, npr. od kvadrata. Učenici dolaze pred ploču i nadopunjuju crtež. Pri tome govore što rade i što vide. Nastavnik im pomaže pri izražavanju. Tako može stupnjevitim putem od kvadrata nastati kuća, a od kruga bicikl.

Treba pronaći nekoliko riječi koje počinju istim slogom. Zajednički se slog izostavi, a nastavnik na ploču napiše drugi dio riječi. Učenici moraju sami pronaći koji je početni slog riječi. Na taj način učenici usvajaju i nepoznate riječi. Ipak treba paziti da većina riječi bude poznata.

I idiomi se mogu učiti igrajući. Mnogi idiomi vrlo različitih značenja sadrže zajedničku riječ. Ta zajednička riječ se ne napiše na ploču, već samo ostatak rečenice ili idioma. Učenici moraju sami pronaći koja je riječ zajednička. Tako će vidjeti da jedna te ista riječ može imati u drugom kontekstu vrlo različita značenja. Na primjer, sve rečenice *il gagne bien sa vie, on a gagné la partie, il faut gagner du temps* sadrže zajedničku riječ *gagner*.

Treba pronaći sedam riječi od pet slova. Počnimo, na primjer, s *piste*. Iz riječi u riječ mijenja se samo jedno slovo. Učenicima valja pomoći rečenicama koje opisuju značenje riječi. Tako se od *piste* dolazi do *poste* (učenicima pomažemo rečenicom *Vous y allez pour envoyer des lettres*), od *poste* do *porte* itd.

Antonimi mogu također biti sredstvo za igranje. Na ploču napišemo dva para riječi suprotna značenja, npr. *noir — blanc, facile — difficile*, dok riječ *vendre* ostavimo bez para. Učenici moraju sami pronaći da nedostaje riječ *acheter*.

Vrlo je jednostavna i igra u kojoj učenici sami pronalaze riječi koje počinju istim slovom. Ustanovljuju se razne kategorije: npr. gradovi, predmeti, boje, prijevozna sredstva, zanimanja, a učenici se natječu tko će izmisliti više gradova, zanimanja, predmeta koji počinju npr. slovom *d*. Pobjednik je onaj učenik koji napiše najviše takvih riječi.

Za naprednije je učenike podesna igra slaganja rečenica. U kovertu se stave papirići s riječima koje treba da čine rečenicu. Učenici rade u grupama, a svaka grupa dobiva drugu kovertu s drugim riječima. Učenici od tih papirića slažu rečenicu. U razredu s manje učenika ova se igra može izvoditi u dvije grupe: jedna se rečenica zamisli kao pitanje, a druga kao odgovor. Pobjeđuje

ona grupa koja prva pravilno složi rečenicu. Ova je igra vrlo uspješna u praksi, a korisna je zato što razvija osjećaj za pravilan redoslijed riječi u rečenici.

Ovo su samo neke od jednostavnijih i lakše primjenljivih igara za rad u razredu. Kreativni nastavnici mogu sami izmisliti nove igre ili od nekih stereotipnih vježbi pomoću pomagala načiniti igru. Nadamo se da će se u budućnosti ovaj način igre sve više primjenjivati.

L I T E R A T U R A

Caré, J. M., Debyser, F. Jeu, language et créativité, BELC, Hachette-Larousse, Paris, 1978.

Caillois Roger, Les jeux et les hommes, Paris, 1958.

Le français dans le monde, Jeu et Enseignement du Français, No 123, Hachette-Larousse, Paris, Août-Septembre 1976.

Le français dans le monde, Laissez-les rire, No 151, Hachette-Larousse, Paris, Fév.-Mars 1980.