**2026. november–december, XXXIV. évfolyam, 3–4. szám, ISSN 2729-9066**

Rideg Béla Márk

# Írás, játék, alkotás: fogalmazás kreatívan
## Recenzió Raátz Judit *Írásjáték* című kötetéről

A könyv adatai:
Raátz Judit (2025): *Írásjáték*. Móra Könyvkiadó, Budapest.

Raátz Judit nyelvész, az ELTE BTK nyugalmazott egyetemi oktatója és a HUN-REN Nyelvtudományi Kutatóközpont nyugalmazott tudományos főmunkatársa számos közismert és elismert szakmunka és tankönyv szerzője. Neve méltán csenghet sokak számára ismerősen: önálló szerzőként és társszerzőségben írt nyelvtankönyvein generációk nőttek föl. 2020-ban *Anyanyelvi felmérők* címen, a Tinta Kiadó gondozásában jelentetett meg 5–12. évfolyamra szóló nyelvtani foglalkoztatókönyveket. A Móra Könyvkiadó szerzőjeként – a Móra Edu-sorozat keretében – több anyanyelvi segédkönyvet, kompetenciafejlesztő kiadványt jegyez. Ezek között szerepel a Forgács Róberttel közösen írt *Tippek és trükkök – Középiskolai felvételi előkészítő munkafüzet 8. osztályosok számára* (2024) című kötet, valamint alkotószerzőként közreműködött az általános- és középiskolásoknak szóló *Szövegértés lépésről lépésre* (2024) című kötetek megalkotásában. A nemrégiben ugyancsak a Móra Könyvkiadónál megjelent kötete, az *Írásjáték* (2025) hiánypótló, innovatív, pozitív és támogató szemléletű munka, amely a kreatív írás jótékony, fejlesztő sajátosságaira alapozza gyakorlatait.

Miért hatásos a kreatív írás szemléletét a fogalmazástanításban alkalmazni? Elsősorban azért, mert izgalmas, szórakoztató és fejlesztő hatású. A kreatív írásnak ma már terebélyes nemzetközi és hazai szakirodalma van, ugyanekkora a gyakorlókönyv-bázisa is, ám érdekes módon e terület/ szemlélet mégis szürke folt a tankönyvpiacon, e hiányosság kiegyenlítéséhez proaktívan járul hozzá a most megjelenő kötet. A kreatív írás gyakorlatához általában versek, rövid történetek, dalok, naplók, monológok – egyszóval személyes megszólalásmódú alkotások kínálnak ihletadó alapot (Samu, 2004, 11–13). Raátz Judit könyve is ezen elvek mentén halad, és mintegy „kézen fogva” vezeti be a gyerekeket az írás örömeibe.

Az *Írásjáték* hiánypótló, mivel a diákokat alkotómunkára ösztönzi, miközben a feladatok által nemcsak íráskészségük, hanem önbizalmuk is növekedhet. Az utóbbi évek, évtizedek oktatáspolitikája Magyarországon sajnos (újból) a lexikális ismeretek felé hajlott (ld. NAT, 2020), ami ellentmondásos viszonyban van a kompetenciaalapú munkaerőpiac elvárásaival. A könyv szerencsés módon már az új, a kortárs pedagógia – várhatóan kompetencia-központú – szellemiségét képviseli. Az *Írásjáték* már a címében is azt hangsúlyozza, hogy írni és tanulni *játszva is* lehet, mit sem veszítve a cél, vagyis az íráskészség-fejlesztés megvalósulásából. „Az iskolákba kerülő taneszközök – mondja Takács Etel – nemcsak információkat, hanem egyfajta pedagógiát is visznek magukkal” (Takács, 2002, 51). Az *Írásjáték*ra e meglátás hatványozottan igaz: abból indul ki, és abban támogatja a gyerekeket, hogy tanulni szórakoztatóan, pontosabban szólva: fejlődni örömteli módon is lehet.

Innovatív a munkafüzet, mert a Grok nevű – hogy a neologizmust is népszerűsítsük – „műész” ötleteit, javaslatait ugyancsak felhasználja, számolva azzal, hogy a mesterséges intelligencia feltehetőleg az anyanyelvi nevelésben is egyre nagyobb szerephez fog jutni, jelentős részt vállalva a nyelvi tudatosság kialakulásában, kialakításában – hiszen az AI generálta szövegek

stílusa, kifejezésmódja és szókincse is beszivárog a mindennapi nyelvhasználatba, tehát egyfajta nyelvi „mintát” (fog) szolgáltat(ni).

Régóta tudjuk, hogy a kreativitás olyan kompetencia, amely a munkaerőpiacon kiemelt helyen szerepel mint elvárt képesség, és ezt az oktatásban sem lehet eléggé hangsúlyozni. A könyv amellett, hogy támogatja a tanulási folyamatot, divergens gondolkodásra neveli használóját, afelé terelgetve a tanulót, hogy alternatívákban gondolkodjon, ne pedig egyetlen „eszményi” megoldást hajszoljon. A kreativitást, annak írásbeli és íráson keresztüli fejlesztését Raátz Judit a 10–15 éves gyerekek nyelvén közelíti meg. A munkafüzet egyértelműen sugallja, hogy a kreativitás *nem valami*, ami*re* születni „kell”, hanem olyan készség, ami mindenkiben ott bujkál, sőt fejleszthető is. A diákok a kötet segítségével gyakorlatorientált módon megismerhetik az írásbeli alapműfajokat, elsajátíthatják a tollforgatás módszereit, miközben a kötetben való haladással egyidejűleg elsajátíthatják a sikeres és stílusos szövegalkotás menetét. A kreatív írás – idézzük Raátz Judit vonatkozó gondolatait – élményszerű, érdekes és motiváló feladatokon keresztül valósulhat meg, melyeknek szabad gondolkodásra, a fantázia szárnyalására kell a gyerekeket ösztönözniük (Raátz, 2008). Az alábbiakban azt mutatjuk be, hogy a kötet milyen pedagógiai alapelveket tart szem előtt, és a típusfeladatok miként, mivel járulnak hozzá a fogalmazáskészség fejlesztéséhez.




*A kötet borítója*
*Forrás: Raátz Judit (2025): Írásjáték. Móra Könyvkiadó, Budapest*

A kötet hét fejezete az írás alapműfajaival – pl. az elbeszéléssel, a leírással és a jellemzéssel – ismerteti meg a diákokat. A könyv első fejezete *(Miért írunk? – Az írásról)* segít felidézni a fogalmazás kapcsán elsajátított alapismereteket, miközben meditációra, önreflexióra invitálja a

gyerekeket az alábbi kérdésekkel: *Miért szoktál írni?*, *Kinek szoktál írni?*, *Hogyan, milyen formában szoktál írni?* (7–8. o.). A kötetet átható pozitív szemlélet már a felütésben is kitapintható, hiszen a 4. feladat (9. o.) rákérdez: *miről írnál szívesen?* Írni ugyanis jól, érdekesen leginkább arról lehet, amihez személyes, lehetőleg pozitív viszonyunk van, és ez a gyerekre még inkább igaz. Az írás pszichológiai szempontból ugyancsak fejlesztő hatású, a gyorsan írás módszere, amelyik az idézett feladatban megjelenik, szintén ezt nyomatékosítja. A 4. feladat lényegi instrukciója, hogy a szövegíró gyerek írjon annyit, amennyit egy lélegzetvétellel, egy szuszra bír, ne álljon meg, ne javítson írásán, ugyanis a lényeg itt a gondolatok szabad áramlása és azok kifejezése.

A kötet, gyakorlókönyv lévén, nem az ismeretközvetítéshez, hanem a megszerzett elméleti és „mesterségbeli" tudás aktiválásához segíti hozzá forgatóját. Ugyanakkor a fontos tantárgyi támpontok, ismeretek és a műfajokhoz, módszerekhez tartozó kulcsszavak különböző grafikai szervezők (pl. diagramok, táblázatok, pókhálóábrák) bevonásával teszik „láthatóvá" a tulajdonképpeni tananyag pilléreit, ahogyan ezt a 10. oldal 6. feladata is mutatja:




*Részlet a kötetből*
*Forrás: Raátz Judit (2025): Írásjáték. Móra Könyvkiadó, Budapest*

Az ismeretek felelevenítése, nem pedig szimpla „újramondása" kreatív gondolkodásra serkenti a diákokat, így rejtett módon, a megadott ismeretelemek alapján a gyerekek szinte „megalkothatják" a tananyagot, ezáltal feltehetőleg még hatékonyabban elmélyíthetik a fogalmazásírás fortélyait.

A bevezető feladatsor, így például a 11. oldal 7. feladata, a választékos írásra, szinonimahasználatra hívja fel a figyelmet. A tanórai vagy az egyéni felhasználást megkönnyíti, hogy a kötet az online elérhető források (pl. https://szinonimaszotar.hu) tudatos használatára is ösztönzi a diákokat. A könyv további ilyen jellegű ajánlásai nemcsak a feladatmegoldás minőségét hivatottak emelni, hanem a digitális kompetenciákat is fejlesztik, népszerűsítve a mai segédeszközök használatát.

A fogalmazástanítás és -tanulás elengedhetetlen része a nyelvi-stilisztikai tudatosság mellett a szerkezeti ív (bevezetés, tárgyalás, befejezés) arányos, frappáns megvalósítása. Ezzel kapcsolatban érdemes kiemelni a könyv 22. oldalán lévő 23. feladatot és a hozzá kapcsolódó ábrát, amely ugyancsak a kulcsfogalmak kiemelésével feleleveníti – és nem megmondja, nem előírja – a hatásos szerkezet megalkotásának lépéseit.

Az elbeszélő típusú szövegek ismérveit, megalkotásának lehetséges módjait Raátz Judit – stílszerűen szólva – kreatív megoldással vezeti be: a gyerekeknek egy izgalmas történet

*(Felfedezés a padláson)* elolvasása után kell megjelölniük a táblázatban, hogy az olvasottakra melyik állítás az igaz. A megoldás pedig kirajzolja az elbeszélés műfaji sajátosságait.



VALÓS ÉS MESEBELI TÖRTÉNETEK

## 24. Felfedezés a padláson

**Olvasd el az alábbi történetet, majd tegyél a 24. oldali táblázatban lévő állítások mellé + jelet, ha igazak a szövegre!**

A múlt hétvégén anyuék úgy döntöttek, hogy meglátogatjuk a nagymamámat, aki egy kis faluban lakik. Nekem ez mindig jó hír, mert szeretem a régi házat, a kertet, meg azt, hogy ott mindig történik valami érdekes. Ráadásul most velem jöhetett két barátom, Zoli és Levente is, így már előre tudtam, hogy nem fogunk unatkozni.

Mikor megérkeztünk, nagyi frissen sütött almás pitével várt minket, és azt mondta, hogy addig rohangálunk az udvaron, amíg bele nem fáradunk. De mi nem az udvart akartuk felfedezni, hanem valami izgalmasabbat. Zoli hozta fel az ötletet:

– Menjünk fel a padlásra! Úgy hallottam, ott már évek óta nem járt senki.

Persze Levente is rögtön benne volt, és hát én sem akartam kimaradni.

A létra kicsit recsegett, ahogy felmásztunk, és a padlásajtó is olyan hangot adott ki, mint a filmekben, mikor valami szellem kiszabadul. Bent por szállt a levegőben, és mindent pókháló borított. Mégis volt benne valami izgalmas. Ahogy léptünk előre, egyszer csak furcsa hangokat hallottunk. Mintha valaki nyávogott volna vagy suttogott, vagy nem is tudom.

Megálltunk, és egymásra néztünk. Zoli suttogva mondta:

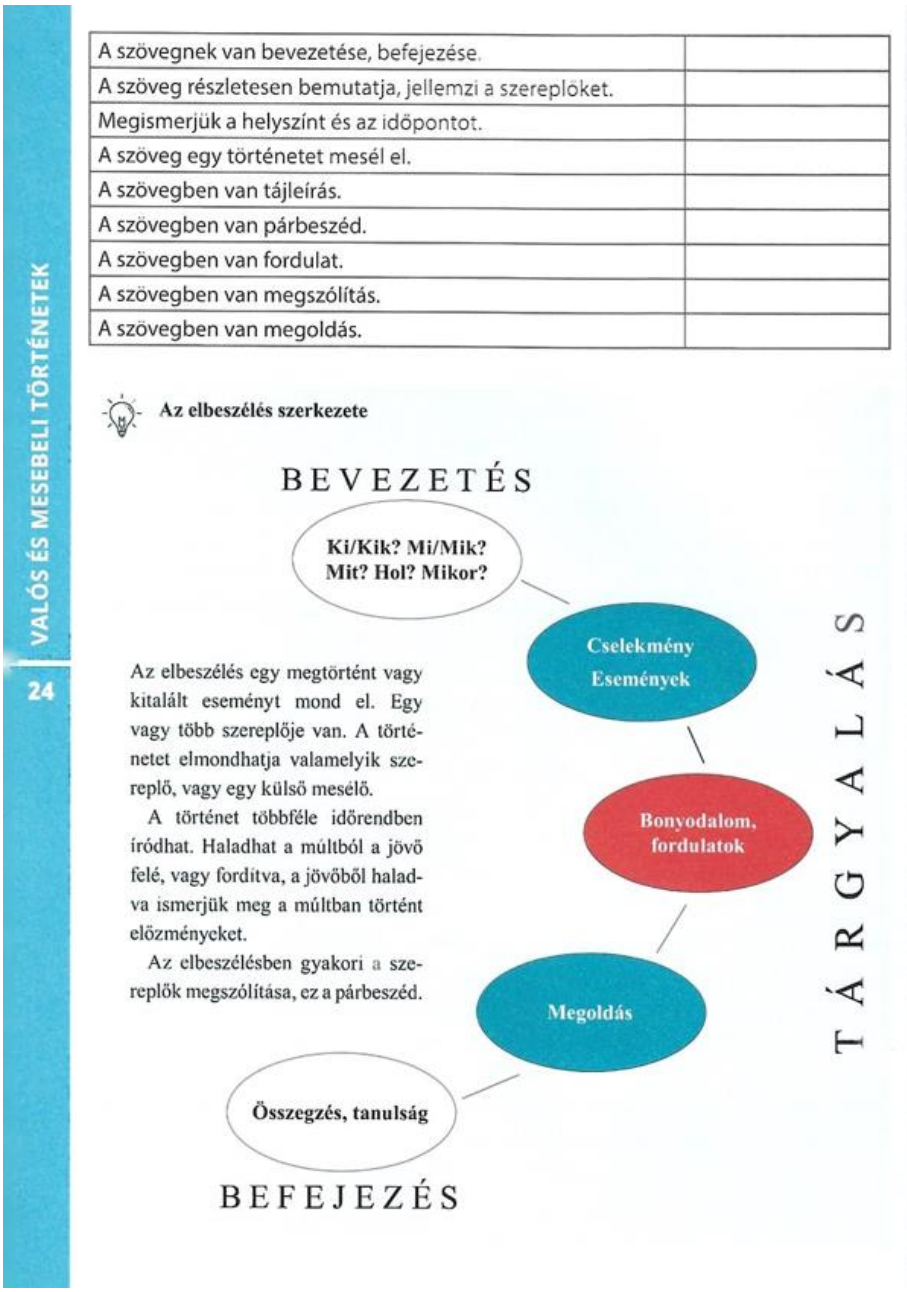
– Te is hallottad ezt?

Levente kezében megremegett a zseblámpa. Már kezdtem megijedni, amikor a sarokból előbukkant egy kis szürke macska, mögötte három pici kölyökkel. Mindannyian fellélegeztünk, és nevettünk is egy kicsit a megkönnyebbüléstől. A macskák nem féltek tőlünk, sőt, az egyik kicsi még oda is jött hozzám, és a lábamhoz dörgölőzött. A következő fél órát azzal töltöttük, hogy simogattuk őket, és körülnéztünk. Találtunk egy csomó régi könyvet, játékokat, amikkel anyu játszhatott gyerekkorában, és még egy régi társasjátékot is, amit le is vittünk, hogy este kipróbáljuk.

A nagymamám nagyon meglepődött, amikor elmeséltük, mit találtunk, de azt mondta, hogy megtarthatjuk a társast, és hogy etethetjük a macskákat is, ha már ilyen jó kis felfedezők vagyunk. Amíg a nagyinál voltunk, mindennap vittünk nekik egy kis tejet meg ennivalót.

Ez volt az egyik legjobb hétvégém, és biztos vagyok benne, hogy még sokszor fogunk „padlástúrát" szervezni. Ki tudja, legközelebb mit találunk?

VALÓS ÉS MESEBELI TÖRTÉNETEK 23



VALÓS ÉS MESEBELI TÖRTÉNETEK

24

| | |
|---|---|
| A szövegnek van bevezetése, befejezése. | |
| A szöveg részletesen bemutatja, jellemzi a szereplőket. | |
| Megismerjük a helyszínt és az időpontot. | |
| A szöveg egy történetet mesél el. | |
| A szövegben van tájleírás. | |
| A szövegben van párbeszéd. | |
| A szövegben van fordulat. | |
| A szövegben van megszólítás. | |
| A szövegben van megoldás. | |

**Az elbeszélés szerkezete**

BEVEZETÉS

**Ki/Kik? Mi/Mik? Mit? Hol? Mikor?**

**Cselekmény Események**

**Bonyodalom, fordulatok**

**Megoldás**

**Összegzés, tanulság**

BEFEJEZÉS

TÁRGYALÁS

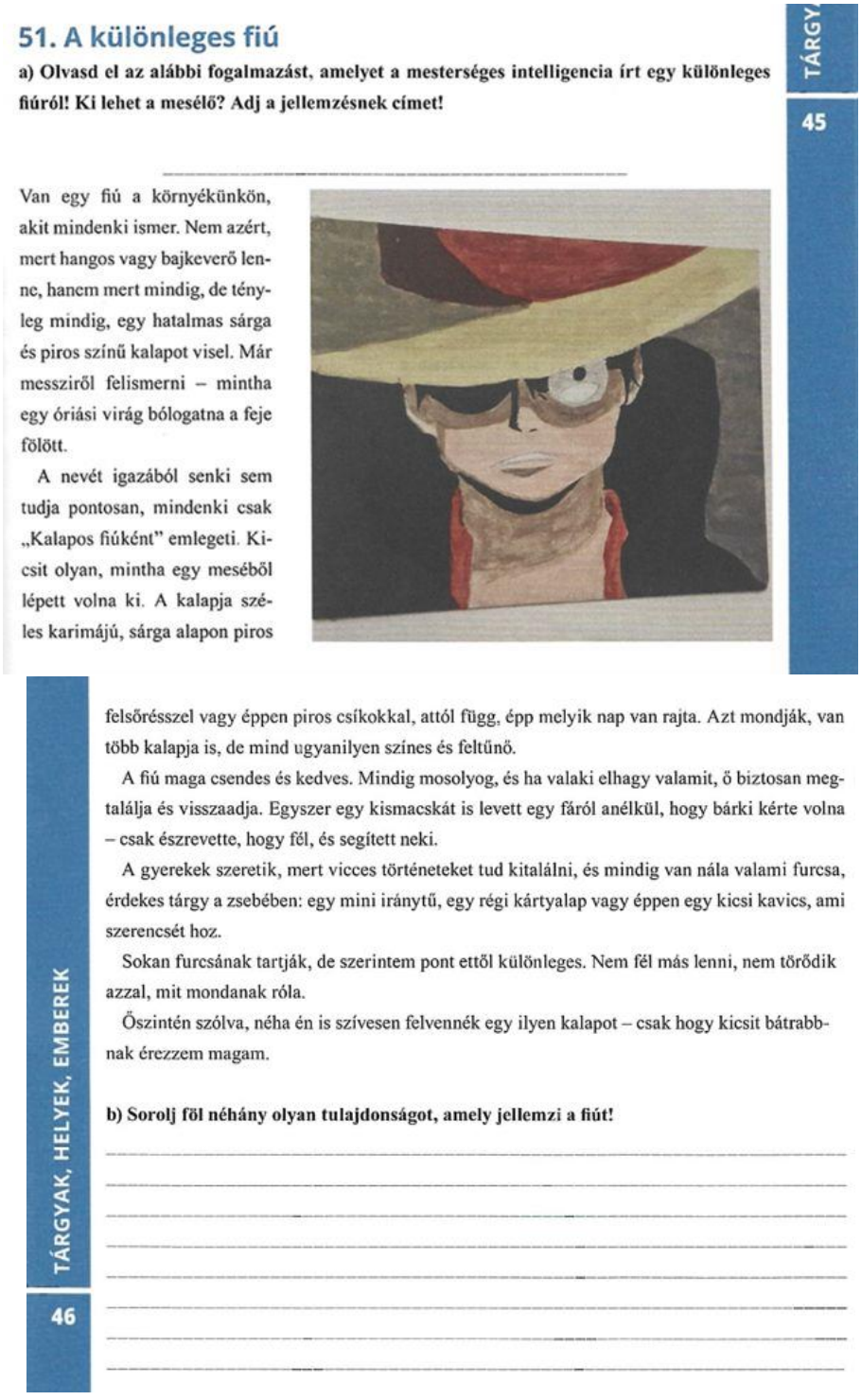
Az elbeszélés egy megtörtént vagy kitalált eseményt mond el. Egy vagy több szereplője van. A történetet elmondhatja valamelyik szereplő, vagy egy külső mesélő.

A történet többféle időrendben íródhat. Haladhat a múltból a jövő felé, vagy fordítva, a jövőből haladva ismerjük meg a múltban történt előzményeket.

Az elbeszélésben gyakori a szereplők megszólítása, ez a párbeszéd.

*Részlet a kötetből*
*Forrás: Raátz Judit (2025): Írásjáték. Móra Könyvkiadó, Budapest*

A leíró szöveg alkotásához, azon belül is a jellemzésre különösen szép példát, egy „különc” fiú megfestését kapjuk. A mesterséges intelligencia segítségével létrehozott, szépirodalmi igényű szöveg alapján (45–46. oldal, 51. feladat) kiderül, miként válthatók fel a sablonos jelzők használata egyedi, érzékeny és érzékletes karakterábrázolással.



## 51. A különleges fiú

**a) Olvasd el az alábbi fogalmazást, amelyet a mesterséges intelligencia írt egy különleges fiúról! Ki lehet a mesélő? Adj a jellemzésnek címet!**

Van egy fiú a környékünkön, akit mindenki ismer. Nem azért, mert hangos vagy bajkeverő lenne, hanem mert mindig, de tényleg mindig, egy hatalmas sárga és piros színű kalapot visel. Már messziről felismerni – mintha egy óriási virág bólogatna a feje fölött.

A nevét igazából senki sem tudja pontosan, mindenki csak „Kalapos fiúként" emlegeti. Kicsit olyan, mintha egy meséből lépett volna ki. A kalapja széles karimájú, sárga alapon piros felsőrésszel vagy éppen piros csíkokkal, attól függ, épp melyik nap van rajta. Azt mondják, van több kalapja is, de mind ugyanilyen színes és feltűnő.

A fiú maga csendes és kedves. Mindig mosolyog, és ha valaki elhagy valamit, ő biztosan megtalálja és visszaadja. Egyszer egy kismacskát is levett egy fáról anélkül, hogy bárki kérte volna – csak észrevette, hogy fél, és segített neki.

A gyerekek szeretik, mert vicces történeteket tud kitalálni, és mindig van nála valami furcsa, érdekes tárgy a zsebében: egy mini iránytű, egy régi kártyalap vagy éppen egy kicsi kavics, ami szerencsét hoz.

Sokan furcsának tartják, de szerintem pont ettől különleges. Nem fél más lenni, nem törődik azzal, mit mondanak róla.

Őszintén szólva, néha én is szívesen felvennék egy ilyen kalapot – csak hogy kicsit bátrabbnak érezzem magam.

**b) Sorolj föl néhány olyan tulajdonságot, amely jellemzi a fiút!**

*Részlet a kötetből*
*Forrás: Raátz Judit (2025): Írásjáték. Móra Könyvkiadó, Budapest*

A feladat kiválóan reprezentálja a kötet egészére jellemző interdiszciplináris szemléletet: Raátz Judit Nora Zach festményéről készített saját fotóját emeli a feladat ihletadó szikrájává, ami feltehetőleg – hiszen nem mindennapi, különös hangulatú alkotás – rögtön megragadja a diákok figyelmét, felkelti érdeklődésüket. A feladatot különösen izgalmassá teszi, hogy a szöveget a már említett Grok nevű AI írta, a kreativitás fejlesztése tehát a mai mediális közeghez idomulva

valósul meg. (Ezt fontosnak tartjuk kiemelni, hiszen a mesterséges intelligencia áldásos oldala az oktatásban kevésbé reflektált.) E feladat azért is tekinthető reprezentatívnak, mert azt sugallja, hogy az írás nem pusztán a szabálykövetés verklijeként zakatol, hanem olyan alkotás, amely egyszerre önismereti, sőt empátiafejlesztő gyakorlat is. Különösen ötletes, kreatív Raátz Judit azon döntése, hogy a szöveget a mesterséges intelligenciával generáltatta, ugyanis a diákok ezáltal a szerzői tekintélytisztelet nyomása alól felszabadulhatnak; pozitív és elmarasztaló kritikát is bátrabban, „tét nélkül" fogalmazhatnak meg. A kiemeltek tükrében a kötet tehát a tantárgyköziség, a tantárgyi integráció követelményeinek ugyancsak maradéktalanul eleget tesz.

Reményeink szerint az említett példákból, mutatványokból is kitűnik, hogy Raátz Judit kötete kifejezetten izgalmas, befogadóját „felrázza" a sokszor egykedvű-egyhangú nyelvtani feladatok világából és, ha nem is vezérszólamként, de mégis jól hallhatóan dúdolja József Attila vonatkozó szavait: „játszani is engedd!"

Az anyanyelvi nevelés kiemelt célja – a tantárgyi követelmények elsajátítása mellett – a nyelvvel való munka, vagyis inkább a nyelvi játék megszerettetése, az erre való motiválás. Az *Írásjáték* fantáziadús, vérpezsdítő feladatai, az érvelés és a fogalmazás lebilincselő világába vezeti be a diákokat, miközben nyitottságával, természetességével észrevétlenül csillapítja az íráshoz társuló (gyakori) szorongásérzetet, hangsúlyozva az alkotás örömét.
A könyv jó szívvel ajánlható általános- és középiskolás diákoknak egyéni és tanórai használatra egyaránt. Az otthoni feladatvégzést hatékonyan támogatja, hogy a könyv végén helyet kaptak a megoldási javaslatok, valamint egy önellenőrző ív, amely az egyéni fejlődés nyomon követésével tovább emeli az írás folyamatának, megalkotottságának tudatosságát.

**Felhasznált irodalom**

Raátz Judit (2008): *A kreatív írás gyakorlatai.* In: Anyanyelv-pedagógia, 1. évf., 3–4. sz., 88–96.

Samu Ágnes (2004): *Kreatív írás. Az ötlettől a kész írásműig.* Budapest: Holnap Kiadó.

Takács Etel (2002): Tantárgy-pedagógia – anyanyelv – költői nyelv. In: Ambrusné Szalai Katalin (szerk.): *Takács Etel válogatott munkái*. Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 49–56.