

ELŐSZÓ

Ha ezt a szót hallom: „anyanyelv”, rögtön eszembe jut a „születés” szó is. Hogyan születik a nyelv, hogyan születnek meg a nyelvi játékok?



Nálam valóban a születéssel, a gyermekkorral kezdődött el a nyelv iránti vonzalom. Már kiskoromban játszottam a szavakkal: tekertem, forgattam, szétszedtem őket, mint más az építőkockákat, kisautókat. Imádtam a betűrejtvényeket, a szójátékokat, a nyelvi játékokat.

Az sem véletlen, hogy az egyetemen magyar szakon végeztem, és diplomamunkámat a Magyar Televízió nyelv-művelő műsorairól, (akkor még létező) nyelvi vetélkedőről írtam. És bizonyosan az is sorsszerű, hogy immár tíz éve a Duna Televízió „Nyelvőrző” című műsorában a legkülönbözőbb anyanyelvi és kommunikációs játékokat vezetem.

Az idők során számtalan játékos feladat gyűlt össze, és egyre inkább érlelődött bennem a gondolat, hogy ezeket akár könyv alakban is meg lehetne jelentetni. Íme, a gondolatot tett követte, s most „megszületett” ez a kis könyvecske, szándékom szerint tele tréfás, vidám és agyafúrt játékkal. Hogy mennyire „fúrtam” mélyre, azt már az olvasóknak kell eldönteni. Mindenesetre, ha a mélyben nem találják a kincseket, csak engem szidjanak, a nyelv nem tehet semmiről.

A feladatokat tanítványaimmal, barátaimmal is kipróbáltam, és az itt szerzett tapasztalatokat igyekeztem munkámban is hasznosítani. Remélem, játékos kedvű olvasóim is olyan örömeiket lelik az egyes feladványokban, mint amilyen jókedvvel én ezeket kitaláltam és összeállítottam.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik segítettek nekem e könyv létrejöttében: szüleimnek,



tanítványaimnak, barátaimnak, Duna Televíziós játszótársaimnak és mindenekelőtt a Ferenci család hathatós támogatásának: Ferenciné Erdélyi Zsuzsának a gondos szerkesztésért és Fruzsínának a gyönyörű illusztrációkért.

Végül, köszönet illeti meg magát az olvasót is, ha van türelme végigkövetni ezeket az (anyanyelv)csavaros feladványokat, és a végén még egyáltalán „szóba áll” a magyar nyelvvel!

Forgács Róbert