

Silovic Virág – Alberti Gábor

Nyelvi játékok az idegen ajkúaknak tartott magyarórán

1. Bevezetés

Mindennapjainkban is gyakran előforduló jelenség, hogy játszunk a szavakkal, kiforgatjuk a nyelvet, megpróbálunk kreatívan bánni a hangokkal, betűkkel, szótagokkal, szavakkal, mondatokkal, szövegekkel. Vajon a nyelvtanulás során – nyelvi játékok formájába öntve – hasznosíthatjuk-e az ezt a tevékenységet működtető energiákat: a vetélkedés izgalmát, a közös tevékenység mókás pillanatait, a megfejtés „isteni szikrájának” a gyönyörűségét, a győztesnek kijáró sikerélményt, a belefeledkezést, ami eltereli a figyelmet arról, hogy a nyelvtanulás bizony gyakran keserves munka?

Aki erre a kérdésre keresi a választ a magyar nyelv tanulására vonatkoztatva, annak első lépésben az előző évtizedek nagy nyelvijáték-alkotójához és -gyűjtőjéhez, sokunk gyermekkorának meghatározó játékmesteréhez kell fordulnia, Grétsy Lászlóhoz.

Grétsy (1974, 2012, 2025) játékgyűjteményei rengeteg nyelvi játékot mutatnak be, magyaráznak el, példákkal, feladatokkal kiegészítve. A szerző célja, hogy megismertesse és megszerettesse olvasóival a nyelv – elsődlegesen a magyar nyelv – játékait. Grétsy így fogalmaz a 2012-es könyve Bevezetőjében:

Már többször, többen is érdeklődtek nálam afelől, van-e valamilyen komoly célom is a játékos nyelvműveléssel, vagy csupán nyelvünk színességére, hajlékonyságára, dallamosságára, a verselés szinte minden fajtáját lehetővé tevő voltára, szókincsünk gazdagságára igyekszem ilyen módon is felhívni a figyelmet. Mindig készségesen válaszoltam erre is, most sem teszek másként. Szerintem a kérdésben említett cél – a figyelem felhívása nyelvünk színességére stb. – már önmagában is olyan komoly cél, hogy bátran kimondom: ennél többet nem is kívánok elérni. Ha könyvemmel mindarra fel tudom hívni a figyelmet, amit a kérdezők felsoroltak, akkor boldogan dőlök hátra, mondván, pontosan ezt akartam. Vagyis ezt a munkát voltaképpen nem nyelvművelő könyvnek szánom, hanem a nyelvi játékokat – főleg a mi nyelvünk játékait – az olvasóval megismertető és megszerettető alkotásnak. Más kérdés, hogy a különféle nyelvi játékok, feladványok kiváló pedagógusok szakavatott magyarázatai révén a nyelvművelésnek és az anyanyelvi ismeretterjesztésnek tevételes részévé válhatnak. Így például a betűjátékok többek között a hang és a betű viszonyának megértéséhez nyújthatnak segítséget; a helyesírással is kapcsolatos játékok már eleve a helyesírási ismeretek megszilárdítására is szolgálnak; a betű-, szó- és képtalányok a nyelvi fantáziát, találékonyságot fejlesztik, ezenkívül a szójelentéstani ismeretek terjesztésének hasznos eszközei; a különféle versjátékok a fogalmazás és a stilisztika mezsgyéire kalauzolják el a nyelvi játékok kedvelőit, résztvevőit, és még hosszasan sorolhatnám, milyen egyéb közvetlen célokat is szolgálhatnak – és szolgálnak is – az efféle játékok, rejtvények.

Felmerülhet a kérdés, hogy vajon milyen nyelvi játékokat alkalmazhatunk olyan idegen ajkúak számára, akik magyar nyelvet tanulnak. Mi az, amit biztosan megértenek és hasznosítanak, és mi az, ami csak összezavarná, elbizonytalanítaná, vagy esetleg untatná őket? Mennyire szükséges, hogy valaki magyar anyanyelvvvel szocializálódjon ahhoz, hogy érthető legyen számára a különféle játékokban rejlő feladat?

A választ keresve a tanulmányunk 2. szakaszában a nyelvi játék fogalmát járjuk körbe, majd a 3. szakaszban négy olyan nyelvi játékot mutatunk be, amelyet Grétsy (1974, 2012) közkinccsé tett az elmúlt évtizedekben a magyar anyanyelvű olvasóközönség számára. A 4. szakaszban pedig két olyan nyelvi játékot veszünk górcső alá, ami egészen más forrásból ered: az interneten érhető el, és tipikusan telefonon játszhatjuk.

2. A nyelvi játék fogalma és alkalmazása a nyelvtanításban

Grétsy (1972) *A játék szerepe az anyanyelvi ismeretterjesztésben* című értekezésében, amelyet idéz a *Nyelvi játékaink* nagykönyvében is (Grétsy 2012), így fogalmaz:

Mindenfajta félreértés megelőzésére már jó előre jelzem, hogy *játék* szavunkat nem 'játékszer' (pl. a kisgyermek összerakós játéka), nem is »művészi alakítás« (pl. a színész elmélyült játéka) értelemben, hanem 'kedvtelésből végzett cselekvés' jelentésben használom. Persze, jól tudom, hogy még az ilyen módon szűkített fogalomkör is rendkívül tág: a bújócskától, zálogosditól a sakkozásra, kártyázásra át a különféle sportjátékokig sok minden beletartozik. Nos, a *játék* számomra ezúttal nyelvi játékot jelent; olyan önként és kedvvel, örömmel végzett cselekvést, amelynek tárgya, eszköze az anyanyelv.

Grétsy számára tehát a játék fogalma ezen esetben kizárólag az anyanyelvi feladványokra vonatkozik. Méghozzá olyanokra, amelyeket az ember kedvtelésből, szórakozásból vesz maga elé. *Nyelvi játékaink* nagykönyve című munkájával Grétsy elsődleges célja, hogy a magyar ajkúak ráébredjenek anyanyelvük sokszínűségére, és szabadidős örömforrásra leljenek.

A nyelvtanítás azonban más nézőpontból tekint a nyelvi játékokra; elsősorban úgy értelmezi, mint a tanult idegen nyelv gyakorlásának az eszközét. Dóla (2020: 89–90) például a forma gyakorlására kötött egyszerű és komplex nyelvi játékokat (pl. különbségkeresés képeken, memóriajáték, élődominó), az elemi kommunikáció gyakorlására pedig kötetlenebb pre-kommunikatív nyelvi játékokat listáz (pl. beszélgető társasjátékok).

Lee (2005) klasszikus, *Language teaching games and contests* című kötetében szintén hasonlóképpen értelmezi a nyelvi játékot. A könyvben szereplő játékok a négy kommunikációs készség (hallásértés, olvasás, beszéd, írás) fejlesztésére szolgálnak, és ebből következően – írja Lee – akkor sikeres a nyelvi játék tanító jellege, hogyha a nyelvhasználó minél jobban megértette a leírt/elhangzott szöveg jelentését, és emellett helyesen tudta közvetíteni azt. Bevezetőjében leszögezi, hogy a nyelvi játékoknak nem mellékes tevékenységekként vagy időkitöltő feladatokként kellene szerepelniük a nyelvtanításban, hanem az oktatás központi részét kellene képezniük. Rámutat, hogy a nyelvi játékok többsége eltereli a tanulók figyelmét a nyelvi formák tanulmányozásáról, a játék közben nem a nyelvről gondolkoznak, hanem használják azt, azaz a nyelv a megfontolás eszközévé válik. Könyvében sok játék konkrét nyelvi minták használatát gyakoroltatja, tehát lehetőséget ad a tanulásra, nyelvi formulák berögzülésére. Főként csoportos és páros tevékenységként értelmezi a nyelvi játékokat, hogy buzdítsa a tanulókat az aktív részvételre. Fontosnak tartja az ismétlést, amely szintén sok könyvbéli példájában fellelhető, méghozzá a sikeres és érdekes kommunikáció ismétlését, alátámasztva azzal, hogy talán a sikerélménynek van a legerősebben ösztönző, nyelvfejlesztő és motiváló hatása a tanulókra.

Összefoglalva Lee gondolatait, számára a nyelvi játék olyan eszköz, amely a nyelvoktatás szerves részét képezi, egy olyan (főleg páros vagy csoportos) kommunikáción alapuló játékos feladat, amely által a nyelvtanuló sikereket érhet el, jól érezheti magát, miközben megtanulja, akár impliciten, elsajátítja a tanult nyelvet.

Egy hasonló meghatározást olvashatunk Kovács Tünde (2019) *Nyelvi játékok* című segédkönyvében. A szerző a következőket írja:

A nyelvi játék szókapcsolat hallatán sokan a pallérozott, anyanyelvi szintű tudást igénylő elmemozgató szójátékokra, nyelvi vonatkozású rébuszokra, furfangos és fejtörő feladványokra, betűrejtvényekre gondolnak. Ez a társítás is helytálló, de a jelen segédkönyv nem ezeket a nyelvi játékokat veszi górcső alá, hiszen a magyart mint idegen nyelvet tanulók magyartudása az A1–B2/C1 szintű nyelvtanulás szakaszában még nem üti meg ezt a magas nyelvi szintet.

Az az álláspontja tehát, hogy a magyart idegen nyelvként tanulók számára még C1 szinten sem megfelelőek ugyanazok a nyelvi játékok, mint amelyeket mi, magyar anyanyelvűek oldanánk

meg. Meghatározását a szerző elkülöníti Grétsyétől, mivel az határozottan anyanyelvűek számára formált játékokra vonatkozik. Kovács Tünde (2019) definíciója tehát ez:

Jelen összefüggésben nyelvi játékon (*Sprachlernspiele, language games*) az élményszerű tanulás nyelvi progressziót is szem előtt tartó módszertani eszközét értem – olyan feladatokat és gyakorlatokat, amelyek játékos formába bújtatva örömtelibbé, s ezáltal hatékonyabbá teszik a magyar mint idegen nyelv tanulását. Ez a definíció természetesen nem zárja ki, hogy bizonyos feladattípusoknál a nyelvi játékokat ötvözzük az elmemozgató szójátékokkal, rébuszokkal és betűrejtvényekkel, illetve a gamifikációval.

A definíció – hasonlóan Lee gondolataihoz – a nyelvtanítás szempontjából került megfogalmazásra. A nyelvi játék itt feladat, amely játékos formába van bújtatva annak érdekében, hogy a tanulók számára szórakoztatóbb és hatékonyabb legyen a nyelvtanulás. Ha kombinálható is a Grétsy-féle játékok alapjaival, ezt megfontoltan kell tenni.

Grétsy (1972, 2012) elsődleges célkitűzése tehát a kedvcsinálás magyar anyanyelvűeknek a nyelvi játékokhoz. A nyelvi játék számára „olyan önként és kedvvel, örömmel végzett cselekvés, amelynek tárgya, eszköze az anyanyelv.” Ezzel szemben Lee és Kovács definíciói a nyelvvoktatásra épülnek. Az ő esetükben a cél nem más, mint a nyelv tanulása, a forma pedig ennek megvalósítására a játék. Értelmezésünk szerint Grétsy anyanyelvűeknek szánt könyveiben a nyelv eszközévé válik a játéknak, az utóbbi két esetben pedig éppen fordítva, a játék lesz a nyelvtanulás eszköze. A Grétsy-könyvek esetében a játék kap nagyobb hangsúlyt, Lee és Kovács meghatározásaiban természetesen a nyelv van előtérben. Evidens, hogy a két esetben a diákok nem ugyanolyan alapról indulnak, ebből pedig az következik, hogy a magyart idegen nyelvként tanulók számára nyelvtudásukhoz szintjéhez mérten szükséges feladatokat válogatni, készíteni.

A következő fejezetben négy nyelvi játékot kívánunk bemutatni Grétsy gyűjtéséből, mérlegelve, hogy hogyan lehetne őket a MID-tanulók számára adaptálni. Bár Kovács Tünde és Lee megközelítése közelebb áll az idegen ajkú tanulók számára készült feladatokhoz, az ő munkájukat jelen esetben értékelési célokat szolgáló elméleti alapként használjuk, Grétsynek, a magyar nyelvi játékok mesterének munkája pedig a „gyakorlatot” jelenti, azaz magát az összeállított nyelvi játékok alapját képezi. A nagyszabású gyűjtemény számtalan lehetőséget kínál olyan feladatokra, amelyeket tantermi keretek között is alkalmazhatunk. Az a több-kevesebb változtatás, csiszolás, amit végrehajtani javaslunk ezeken a feladatokon, lehetővé teszik, hogy beilleszthetők legyenek egy olyan magyarórába, amely idegen nyelvűeknek szól. Fontos, hogy ezeket a feladatokat kifejezetten idegen ajkú nyelvtanulóknak szánjuk, amelyek magyar anyanyelvűek számára esetleg túlságosan egyszerű, könnyedén megfejtethető játékoknak tűnnek. Más esetben azonban egy játék bármilyen nyelvi szinten alkalmazható.

3. A játékmester játékai

3.1. Megszöktek a mássalhangzók (vagy a magánhangzók?)

Az első nyelvi feladat magánhangzók és/vagy mássalhangzók pótlásán alapszik. A 3. fejezetben *Mássalhangzók főszerepben* alcím alatt található (Grétsy 2012: 80) egy olyan feladat, ahonnan „*Megszöktek a mássalhangzók!*”. Az eredeti feladatból kiemelünk néhány példát (a megoldásokat külön zárójelben jelöljük, ez eredetileg nem szerepel így Grétsynél):

- | | |
|-----------------------------------|-------------------|
| (1) . e . e . . . ó ú . . a . u | (Berettyóújfalu) |
| (2) . a . . ú . ö . . ö . . é . . | (Hajdúböszörmény) |

Az átdolgozott feladat alkalmazható lexikai teszteknel, házi feladatként kezdő és haladó csoportok számára egyaránt. A tanulóknak a kipontozott helyekre kell beírniuk a megfelelő magánhangzót (mivel van „*Megszöktek a magánhangzók!*” alcím is) vagy mássalhangzót, hogy értelmes szót kapjanak. Ezt a feladatot mindenképpen olyan kifejezéseknél lehet alkalmazni, amelyek már előzőleg elhangoztak a korábbi órán, órákon az adott témakörben. Grétsy fent említett példájában magyarországi városnevek mássalhangzóit pontozza ki. Természetesen a nyelvtanulók valószínűleg nem fogják ismerni Hajdúböszörményt. A haladó csoportokban viszont előfordulhat, hogy magyar nagyvárosok neveit tanulják a diákok (pl. Budapest, Debrecen, Székesfehérvár), ebben az esetben értelemszerűen alkalmazható a feladat, amelyhez akár még térképet is mellékelhetünk. Íme két példa:

- (3) . . é . e . . e . . á . (Székesfehérvár)
 (4) Ny . r . gy h . z . (Nyíregyháza)

Fontos megemlíteni, hogy ehhez hasonló betűkeresők talán már ismerősek lehetnek akár akasztófajáték formájában például a <https://aktiv-magyar-ok.hu/> oldalon megtalálható gyakorló feladatok között, amely az éppen aktuális lecke szavait ellenőrzi vissza.

Viszont új bővítésnek számít a magyar mint idegen nyelv tanítása körében, amit a nagyvárosok nevei már előrevetítettek: a magyar kultúra megismertetésének, illetve elmélyítésének lehetőségét, amelynek a magyar idegen nyelvként való oktatásában nagyon fontos szerepet kell kapnia. Magyar Nobel-díjasok, ismert költők, írók, jelentős személyiségek nevei is feltűnhetnek ebben a játékos feladatban. Értelemszerűen csak abban az esetben, ha a diákok előzetesen már tanultak erről. Példák:

- (5) P . t . f . S . n d . r (Petőfi Sándor)
 (6) . . e ö . . . i A . . e . . (Szentgyörgyi Albert)

Ezzel a nyelvi játékos feladattal színesebbé lehet tenni nem csak a szavak tanulását, de magánhangzók esetében a hosszú-rövid párok gyakorlására is alkalmas, szintén kiterjeszthető bármilyen témakör lexikájára. Ezekre is néhány példa:

Feladat: Hosszú vagy rövid magánhangzót használunk a szóban?

- (7) . (a/á) j t . (o/ó) (ajtó)
 (8) . (i/í) s k . (o/ó) l . (a/á) (iskola)

Haladó szinten a magánhangzók számának és helyének pontos rögzítésétől is eltekinthetünk, aminek révén a magyar nyelv hangsor-építési szabályaihoz (Kiefer 1994) és az ennek hátterét képező szóalaktani lehetőségekhez is (Kiefer 2000) hangolódhatnak a nyelvtanulók. A (9a-b) pontban a két mássalhangzó elé, mögé és közé számtalan módon bekerülhetnek magánhangzók; l. a (10a-b) pontot. Lehet vetélkedni abban, hogy ki tud több magánhangzót beilleszteni összességében, vagy egy-egy pontsorról jelölt helyre.

- (9) a. ... N ... S ... b. ... K ... R ... K ...
 (10) a. nos, nő, önös, ónos, nasi, ionos, nőies, inasaiéi
 b. karok, kerek, körök, akarok, ökrök, kairóiakéi, kirak, kirakó

Ráébredhetjük a diákokat, hogy a magyar nyelv nemcsak a magánhangzó-halmazban jeleskedik, de a mássalhangzó-torlódás megteremtése sem idegen tőle. A felszólító mód kiváló lehetőséget ad a mássalhangzó-halmazra (pl. *fejtsünk*), míg az igekötő abban segíthet, hogy két magánhangzó közé ne kelljen mássalhangzót illeszteni (pl. *beül*).

(11) ... E ... Ü ...

(12) terük, nemük, kerül, belül, ejtsünk, fejtsünk, leüt, beül

3.2. Építkezés szótagokból

Grétsy játékaik között megtalálható egy olyan fejtörő, ahol az összekeveredett szótagokból kell építkezni úgy, hogy azokból egy közmondás, szállóige, versidézet rajzolódjon ki. A 6. fejezet *Szótagok, szavak játéka, rejtvényei* részben *Építkezés szótagokból* (Grétsy 2012: 145) alcím alatt található meg. Példák az eredeti feladatokból:

(13) DU - BAN - CSÁR - NEM - DÁ - KÉT - EGY - MEG - FÉR - DÁS

(Két dudás nem fér meg egy csárdában.)

(14) AN - KI - TÉR - PEN - BE - TÁJ - FÖ - NAK - SZÁLL - E - GÉ - LÉ - KÉP

(Radnóti Miklós: *Nem tudhatom...* „Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj”)

Ezen a feladaton talán kissé nagyobb kell fordítanunk az előbbinél. Több beavatkozást igényel, hiszen az idegen nyelvű tanulók számára szinte biztosan ismeretlenek a magyar szólások, közmondások és versidézetek. Újabb kihívást jelent a feladat szempontjából, hogy nem elvárható a – főleg kezdő szinten – álló hallgatók esetében a magyar szótagolási szabályok ismerete. Megfogalmazódott bennünk egy olyan hipotézis, hogy a felnőtt tanulók könnyebben találnak morfémaikat egy szövegben, mint szótagokat.¹ Ez is megerősítette azt, hogy a feladatot némiképp át kell alakítani. Hogy a feladat építő jellege megmaradjon, a szótagokat morfémaikra, a közmondásokat és idézeteket pedig szimpla, egyszerű mondatokra, vagy, ha könnyebb, szavakra cseréljük. Például:

(15) ZSÁK - MARI - HÁT - JA - KÉK - I (Mari hátizsákja kék.)

Fontos megjegyezni, hogy mindezen kifejezéseknek minden esetben meg kell egyezniük az adott csoport nyelvi tudásával, érdemes olyan kifejezésekkel és mondat szerkezetekkel dolgozni, amelyeket előzőleg már tanultak, átismételték a tanulók. Ezen kívül a morfémaiknak is nagy figyelmet kell szentelnünk. Milyen nyelvtanban jártasak a tanulók? Egy példával szemléltetném, milyen különbségek merülhetnek fel egy kezdő és egy már haladóbb nyelvtudással rendelkező csoport esetében:

(16) újság – ot / új + ság + ot

A *-(V)t* tárgy jele valószínűleg előbb kerül elő a magyar nyelvórakon, mint a *-ság* főnévképző, így a kezdő csoport számára még irreleváns, és a diákok számára összezavaró teljesen, minden morfémaikra szétbontani az *újság* szót. Nagyon praktikus lehet ez a fajta nyelvi feladat a magyar szórend gyakorlására is (Kiefer 1992, Farkas 2025, Farkas et al. 2024). Legyen a példamondatunk ez:

(17) a. EK - EK - KI - A - GYEREK - BÓL - JÖTT - A - AZ - ISKOLÁ

b. Az iskolából kijöttek a gyerekek.

c. *Honnan?* Az iskolából jöttek ki a gyerekek.

¹ A hipotézis további kutatást igényel, amelyben három csoport teljesítményét lenne érdemes összevetni. Az első csoport morfémaikra bontva kapna meg egy mondatot, a második csoport a szótagokat kapná, a harmadik pedig véletlenszerűen feldarabolt mondattal szembesülne.

- d. *Kik?* A gyerekek jöttek ki az iskolából.
 e. *Mi történt?* Kijöttek a gyerekek az iskolából.

A feladatot érdemes két részre bontani. Az első szakaszban az a feltétel, hogy a tanuló rakjon össze egy értelmes mondatot a morfokból (17b). Mint a magyar mondatok általában, a fenti példa szórendjére is több helyes megoldás létezik. Ezen a ponton következhet a feladat második fele, ahol a tanulónak bizonyos kérdések alapján kell meghatároznia a mondat szórendjét. A szórend azzal változik, hogy milyen kérdésre ad választ a példamondatunk, mi az, aminek hangsúlyosnak kell lennie az adott válaszban. A (17c) szemlélteti a javaslatot. A morfémák egy szón belül ugyanott maradnak, viszont a szavak sorrendjét a diáknak valamilyen módon meg kell változtatnia. Így visszaellenőrizhetjük, hogy a nyelvtanuló valójában mennyire értette meg a mondat jelentését, melyik kérdés esetében mi az a kulcsszó, amit a mondat elejére kell helyeznie.

3.3. Szótagszámtan

A harmadik feladat különbözik a legjobban eredetijétől, amelyet szintén a 6. fejezetben *Szótagszámtan I.* alcím alatt (Grétsy 2012: 146) találhatunk meg. Az eredeti játék lényege hasonló egy matematikai egyenlethez. A, B, C stb. egy-két betűs szavakat rejtenek, mindegyikhez kapunk egy kis iránymutatást, leírást, akárcsak a keresztrejtvényekben. Ha ezeket megfejtjük, eredményként megkapjuk az önmagukban is értelmes szótagokat, melyeket összeadva kijön az adott szó, a megfejtés. Íme Grétsy egyik példája:

Ha A = alárendelő kötőszó, B = személynévmás, C = sporteszköz, D = lefolyástalan víztömeg, továbbá A + D = egy igitípus jelzője, A + C + D = metsző élességgel behatoló, akkor mi A + B + C + D?
 A helyes megfejtés, amelyet némi fejtörés után véleményem szerint nem nehéz meglegelni, a következő: A = ha, B = mi, C = sí, D = tó, ezzel összhangban pedig A + D = ható, továbbá A + C + D = hasító. Ezzel máris megtaláltuk a rejtvény végső kérdésére is a feleletet: A + B + C + D = hamisító.

Ehhez a nyelvi játékhoz anyanyelvi szintű tudással kell rendelkezünk, nekünk, magyar anyanyelvűeknek is kissé többet kellet rajta gondolkoznunk, mint az előbbieken, így megint csak a magyar mint idegen nyelv esetében tanulóbaráttá szükséges formálnunk. Szinte egy teljesen más feladat alakult ki belőle. A bonyolult, rejtvényes leírások helyett szinonim szavas mondatokat alkalmazhatunk, amelyek könnyebbé, egyértelműbbé teszik egy-egy kifejezés megfejtését. Tehát adott egy teljes, értelmes magyar mondatunk, amelyet nem biztos, hogy használunk a mindennapokban, de erre a célra teljesen megfelelő. Például:

- (18) Egy fiatal férfi *ott* sétál, *ahol* sok fa van.

E mondat esetében a megfejtés így hangozna: *Egy fiú az erdőben sétál.* A lényeg nem más, mint magyar mondatok magyarra fordítása. Természetesen nehézséget okozhat a tanulóknak maguktól lefordítani egy ilyen mondatot, ezért képzeletben ez a feladat úgy néz ki, hogy adott egy összefüggő szöveg, mellette pedig felsorolva tetszőleges mennyiségű – kissé magyartalan – magyar mondat. A tanuló feladata nem más, mint a szövegből kikeresni a mondatok párját. Nem feltétel, hogy a diák minden egyes kifejezést ismerjen a mondatokból, hiszen remélhetőleg megérti a szinonim szavas szövegből, vagy éppen fordítva. Előnyös lehet egy ilyen típusú feladat egy bizonyos szöveg lexikájának előkészítéséhez, magasabb szinten pedig vonatkozó mellékmondatok gyakorlásához is, mint a fenti példában (*ott, ahol*). Ha egy kezdő

csoport számára még egyszerűbb szimplán csak szavakkal, illetve szó szerkezetekkel megoldani a feladatot, semmi akadálya. Íme egy példa, amely a foglalkozások témakörére épül:

(19) *Feladat: Helyettesítsd egy szóval a következő szó szerkezeteket!*

- a. a nő, aki tanít (tanárnő)
- b. a gyerekeket gyógyító orvos (gyerekorvos)
- c. a zöldségeket áruló ember (zöldséges)
- e. a biciklivel/kerékpárral közlekedő ember (biciklista/kerékpáros)
- f. a cipőt készítő mester (cipész)

3.4. Betűbeíró

A betűbeíró játék (Grétsy 1974: 58–59) résztvevői felváltva mondanak egy-egy betűt (akár többjegyűt), amit minden játékosnak be kell írni egy N-szer M-es táblázatba. Minden játékos ugyanazzal az üres táblázattal kezd, de azt már maga választja meg, hogy az elhangzott betűket hogyan írja be a még üres mezőkbe. Az 1. ábrán egy ötször ötös táblázatot mutatunk be: a sötétebb mezők várnak a betűkre, a fehér alapú szegélymezőkbe pedig majd a kiértékelés pontjai kerülnek a játék végétől.

1. ábra: Egy javasolt kezdőlap a betűbeíró játék résztvevői számára

Mindenkinek az éppen elhangzott betűt megadott időn belül be kell írnia valahova, és azon már nem változtathat később. Az általunk javasolt kezdőlapon két sötétebbre színezett mező jelent ez alól kivételt: a két „süllyesztőbe” beírt betűt a játék végén ki-ki kicserélheti egy tetszőlegesen választott betűre. A középső „dzsókermezőt” is tetszőlegesen betűvel tölthetik be a játékosok a játék végén – mikor is megtörténik a pontozás.

A pontozás úgy zajlik, hogy minden sorban, minden oszlopban és a két nagyátlóban mindkét irányban meg kell vizsgálni, hogy egymás melletti betűkből kijön-e három-, négy- vagy ötbetűs magyar szó. Rendre egy, két vagy négy pontot lehet ezekért a találatokért kapni. Ahogy a 2. ábra mutatja a szerzők és két kollégájuk próbapartiját, tetszőlegesen toldalékolt magyar szavakat elfogadtunk; az ÜTÉST főnév vagy a RAKOK ige például elnyerte a maximális négy pontot. A játékot az nyeri, akinek a pontszámai a legmagasabb összeget adják ki. A konkrét esetben 31 ponttal a REPÜL szót író játékos nyert.

0	0	0	4	2	0	0
4	P	A	K	0	L	1
0	S	NYG	E	K	1	0
1	B	A	R*	Ü	Z	0
0	E	R	Ü	T	S	0
1	E	A	L	T	Ö	0
0	0	4	0	0	2	0

0	1	0	0	0	0	0
1	P	Ó	K	0	S	4
0	E	L	Ü	L	Z	2
1	R	A	SZ	Ü	A	4
1	E	T	Ö	K	T	1
0	C	A	B	I	E	0
0	4	2	4	1	0	0

1	0	0	0	0	0	0
1	P	R	Ó	B	A	4
0	E	A	Z	K	L	0
4	T	E	K*	Ü	S	0
1	C	E	T	L	A	1
0	S	0	Ö	K	1	0
0	0	0	0	1(1)	0	4

0	2	0	1	0	0	0
1	R	E	P	Ü	L	4
2	A	ÜV	A	T	E	2
0	K	A	N	Ü	E	2
0	0	Z	E	S	S	1
0	K	I	L	T	Ó	0
0	4	0	4	4	4	0

2. ábra: Egy négyfős betűbeíró-parti végeredménye

Hogy megállapítsuk, a magyartanulás melyik szintjén ajánlható ez a játék, azt kell átgondolni, hogy milyen stratégiával lehet nyerni. A gazdagabb szókincs nyilvánvalóan előny, de kreativitásra is szükség van annak eldöntésekor, hogy hogyan készüljünk fel a többiek által bemondott betűkre. A RAKOK szó például úgy alakult ki az adott játékos tábláján, hogy a RAKO négyes felépítésével várta (a hangrendi illeszkedést már tekintetbe véve), hogy érkezik-e olyan betű, ami lehetővé teszi majd a négyponthoz befejezést. Erre nyilván nagyobb esélyt adott a háromféle lehetséges befejezés (RAKOD, RAKOK, RAKOM), mintha csak egyféle befejezés lett volna. A játék tehát mozgósítja a hangtani és alaktani ismereteket is, a lexikai tudáson túl. Az értékelést követően pedig rácsodálkozhatunk, hogy – például az adott partiban – valakinek a PAKOL, KERÜL ARANYA szavak jöttek ki az ötbetűs kategóriában, míg másoknak ugyanazokból a betűkből sáfarkodva ilyen szavak: PÓKOS, RASZTA, PEREC, KÜSZÖB, PRÓBA, PAKLI, SÜKET, REPÜL, PANEL, LECSÓ...

A szókereső játékoknak – például a scrabble-t is ideértve – általános gyenge pontja, hogy a szókincs határmezsgyéje egy olyan tartomány, ami vitákra adhat okot. A játékosoknak kell eldönteniük, hogy elfogadják-e például a BAR mértékegységet a tudomány nyelvéből, vagy a KOKA sportnyelvi kifejezést. Vagy az olyan kevésbé „illetelmes” – ám roppant gyakori – szavakat, mint a SZAR. Ezeket a próbajáték során végül mind elfogadtuk. Már elszakadva a próbajátéktól, kiegészítenénk a gondolatmenetet a nyelv további dimenzióinak a határolási problémáival (Fóris 2012). A „nagyon régi” (pl. SALABAKTER) vagy „nagyon új” (pl. LÓWELLNESS) szavak is vita tárgyát képezhetik, éppúgy, mint a toldalékolás lehetőségeivel (az ellenlábasok szerint) már visszaélve alkotott szavak (pl. SÓITOKÉIKÉNT), vagy a becézett alakok (SULI, ISI, KORI). A tulajdonnevek világa is ingoványos terület, ahol szintén a korlátatlanság problémájába ütközünk. MESSI nevét nyilván mindenki elfogadná, aki nem

zárkózik el eleve a tulajdonnevek alkalmazásától, de a MKRTCHYAN név például erős ellenérzéseket keltene, pedig egy mássalhangzó-halmazásra kényszerülő játékos nagy örömmel élne vele... Derék örmény labdarúgóról van szó, aki válogatottsága révén végső soron tekinthető közszereplőnek. Azzal zárhatjuk le ezt a kérdéskört, hogy ha megőrizzük a játék könnyed, inkább szórakoztató, mint kíméletlen versengéssé fajuló jellegét, akkor a nyelvtanuló számára hasznos tapasztalatként szűrődhet le a szókincs számtalanféle rétegzettségével való szembesülés.

Visszatérve a „kinek ajánlható?” kérdésre, tulajdonképpen azt mondhatjuk, hogy bárkinek, hiszen a kezdők számára is sikerélményt hozhat egy-egy hárombetűs szó megalkotása. A játékosok száma is tág keretek között mozoghat, hiszen mindenki építheti a maga rendszerét függetlenül attól, hogy ketten játszanak, vagy akár tucatnyian. Pasziánszként is játszható, ha valaki mondjuk egy scrabble-készlet betűtartó zsákjából húzza sorban a betűket, így pótolva a partnereket.

Haladóbbakkal, bő szókinccsel rendelkező pl. származásnyelvi tanulókkal használhatjuk a játékot a fent leírt módon; kezdőbbekkel megtehetjük, hogy a betűket a tanár előre eltervezi (akár a diákok szókincsének ismeretében, például egy-egy lexikai kört szem előtt tartva, pl. színek, gyümölcsök), lediktálja, a diákok pedig hallás után tetszőleges mezőkbe írják be őket; a továbbiakban pedig a fentiekhez hasonlóan járunk el.

4. *Napjaink telefonos/internetes játéakai*

A Grétsy-féle „örökségen” túl napjaink internetje is számtalan nyelvi játékot kínál. Releváns kutatási kérdés, hogy ezek közül melyeket és pontosan milyen formában lehetne bevonni a magyar nyelv tanításába. Azt mindenképpen tekintetbe kell venni (akár rokonszenvezünk a jelenséggel, akár nem), hogy sokan jóval könnyebben nekilátnak egy feladat elvégzésének, és könnyebben belefeledkeznek a kitartást igénylő szakaszokba, ha azt egy „kütyün” tehetik meg, ami vonzó képernyőképekkel és gyors értékelő mechanizmusokkal segíti a tevékenységet. Az is vonzóvá teszi az ilyen típusú interakciót, hogy spontaneitást sugall: az adott pillanatban jön létre a feladat egy olyan formában, ami soha nem volt még korábban.

4.1. *Szó reggelt!*

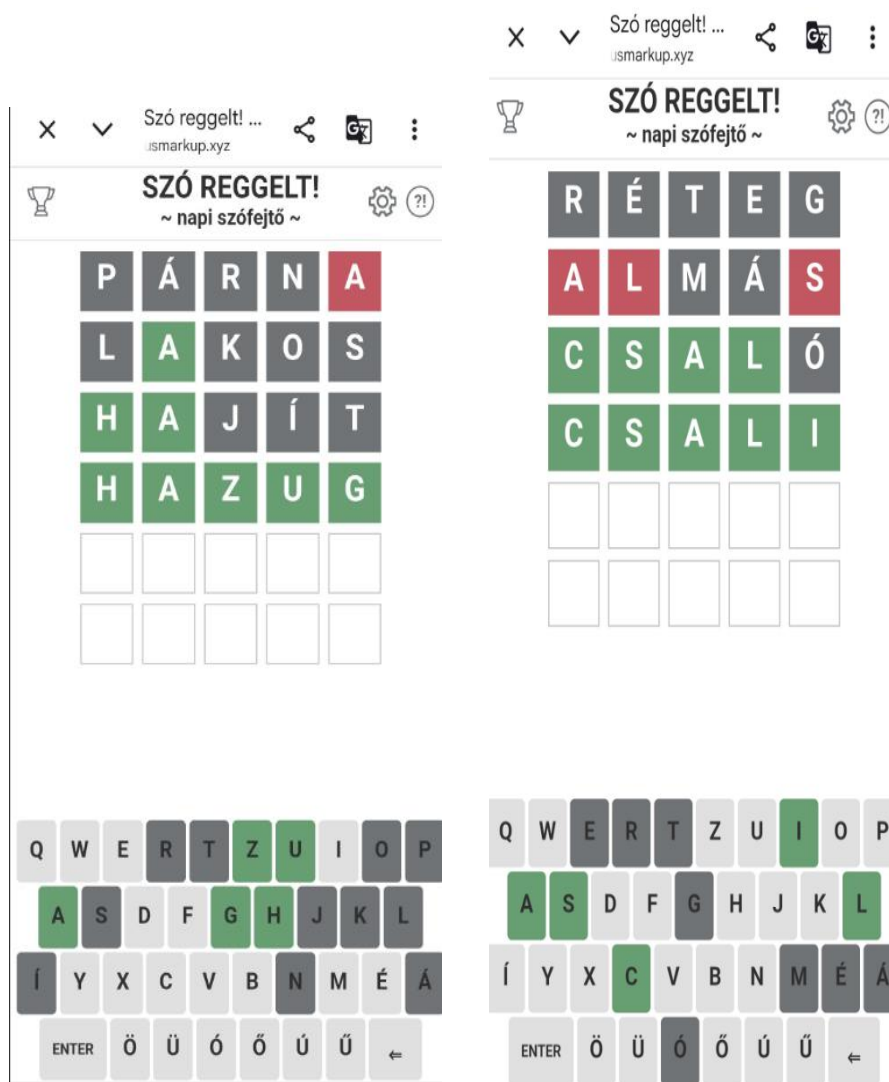
Az angolszász világban *wordle* néven ismertté vált szókitaláló játék magyar nyelven is elérhető, többféle változatban is. Pillanatok alatt betöltődik a *Szó reggelt!* és a *Szózat játék*, ha beírjuk a keresőbe a dőlt betűvel szedett szópárokat. A kettő között amúgy az a döntő különbség, hogy a magyar ábécében kétjegyűként számon tartott betűket a *Szó reggelt!* két karakterként kezeli, míg a *Szózat játék* egy karakterként. Naponta egy feladvány jelenik meg az interneten, és annak számon tartását is kérhetjük, hogy hány napon keresztül voltunk sikeresek a játékokban, és milyen mértékben. Sokakat ez is szorgalmas tevékenységre sarkall.

Ebben az alponban a *Szó reggelt!* játékot fogjuk górcső alá venni. A cél egy ötbetűs magyar szó kitalálása. A játék működtetői a 3.4. pontban tárgyalt „határokat” alapvetően úgy húzták meg, hogy a tulajdonnevek korlátlan világa ki van zárva (MESSI tehát nem lehet a megfejtés), mint ahogy jelekkel vagy ragokkal ellátott szavak sem képezhetnek megoldást (pl. ÜRGÉK, FÉLEK). A képzés azonban egyáltalán nincsen kizárva, mint ami a tanulmány megírásának napjaiban (2026 februárjában) közzétett feladványokból kitűnik (l. pl. HAZUG, ALMAS, CSALÓ), és nincsenek eleve kizárt szófajok sem.

A játék a Mesterlogika (avagy Színözön) játék nyelvi megfelelője. Ez utóbbiban színes gombákból összeállított négyeseket/ötösöket „rejt el” az egyik játékos, a másik pedig ugyanilyen gombákból összeállított sorozatokkal „találgat”. A rejtvény feladója minden találgatást kiértékel,

jelezve, hogy (i) hány színes gomba van ugyanazon a helyen, mint a feladványban, illetve (ii) ha nem is ugyanazon a helyen, de az adott színű gomba a feladványban is szerepel.

A *Szó reggelt!* játékban zöld szín jelzi az (i) típusú találatot, és piros szín a (ii) típusút – értelemszerűen itt nem színes gombokra kell rálelni, hanem betűkre. A második játékban például a RÉTEG szót azért értékeli a rendszer egyöntetűen szürkére, mert a megfejtést jelentő CSALI szóval nincsen közös betűje. Az ALMÁS szó viszont már félsikert jelent, mert a játékos három betűt is eltalált, ha nem is a megfelelő helyeken. Mint a zöld betűk jelzik – folyamatosan a klaviatúrán is –, a CSALÓ szóban már négy betű a helyén is van. A játékos számára még úgy is folyamatosan jelzi a klaviatúra, hogy hol tart a megfejtésben, hogy a már kizárható betűk sötét szürke hátteret kapnak.



3. ábra: Két parti Szó reggelt!

Hogy mindez hogyan hasznosítható a nyelvoktatásban, annak elemzéséhez hozzátartozik a következő megfigyelés értelmezése: tapasztalt játékosok 3–5 találgatással eljutnak a megoldáshoz, miközben 35 betű közül kerülhetnek ki a megoldásban szereplők; tehát mindegyikük egyszeri kipróbálása is hét fordulót igényelne, és akkor még hol vagyunk a helyes sorrendjük feltárásától!

Nyilván a nyelv természetének a beható ismerete segíti a tapasztalt játékosokat a gyors megfejtéshez: a hangok és/vagy a leképezésüket megvalósító betűk társulási lehetőségeinek és a szóképzési „kínálatnak” az ösztönös tudása. Ehhez segítheti hozzá ez a játék a

magyartanulókat is, a szókincs bővítésén túl. Nyilván felmerül, hogy óriási meglevő szókincs kell ahhoz, hogy a tanulót ne érje kudarc – de ezzel nem értünk egyet. E tanulmány egyik (magyar anyanyelvű) szerzőjének fontos tapasztalata az angol *wordle* játékkal éppen az, hogy ismeretlen szavak is kitalálhatóak 4–6 találgatásból, egyszerűen az említett nyelvi ismeretek alapján. Az elnyert megoldást pedig mindig fel kell kutatni egy szótárban, bővítendő a szókincset. A kudarcokból pedig lehet tanulni: az érintett szerző egy életre megjegyezte, hogy az angol írásrendszerben szokatlan (és éppen ezért ki nem talált) LLAMA 'láma' szót ilyen ortográfiával vette át az angol. Még egy módon tanít a játék: ha a játékos nem létező – vagy helytelenül írt – szóval próbálkozik, azt a program (következmények nélkül) visszautasítja, más szót kérve helyette. Ha tehát például a nyelvtanuló beírja a LAKÓS alakot, arról meg fogja tudni, hogy nincs ilyen szó a magyar nyelvben.

Belepillantva a két lejátszott játék részleteibe, mindkét esetben megfigyelhetjük, hogy a játékos igyekszik öt eltérő betűt kipróbálni fordulónként. Ha már sok betűt sikerült kizárni, akkor nem is könnyű csupa eltérő betűből álló szót találni, tehát ez is lehet kihívás.

Az első játékban a PÁRNA szóban az első fordulóban megtalált A mély hangrendű szót ígér, de az A nem a szó végén áll. A LAKOS szóban a második helyen próbáltuk ki, ami bevált. Viszont az A valószínűsíthető magánhangzó-társa, mint kiderült, nem O. Érdekes kipróbálni az olyan gyakori képzőket, mint például az *-ít*; ami „mellől” az *-Ul* már eltűnt mint lehetőség, a LAKOS szó tanúsága szerint. A HAJÍT szó alkalmas az említett képző tesztelésére. Kiderül, hogy az *-ít* képzővel nincs találatusunk, de a *Hj* jó helyen van az első helyen. Megvan tehát az első két betű (HA...), amivel sok szó kezdődik ugyan, de a korábbi fordulókból kizárt betűk alapján a következők például nem jönnek szóba megfejtésként: HABOS, HADÚR, HALÁL, HAMAR, HANGA, HARCÍ, HASAD, HASÍT, HATÁS, HATOS, HAVAS. Az A magánhangzó-társának a szerepére sem sok hang pályázhat; de az U igen, és ez a gondolat el is vezet a megoldáshoz, ami HAZUG.

A második játékban egy magas hangrendű szóval kezdtünk (RÉTES). A találat nélküli visszajelzés egyáltalán nem kudarc, hiszen öt gyakori betűt sikerült kizárni. A második fordulóban viszont három betűt is kapunk a megfejtésből egy mély hangrendű szónak köszönhetően (ALMÁS). Az egyik az S, ami a magyar ortográfiában gyakran alakít kétjegyű betűt. Kipróbáltuk hát a CS-t, ami be is vált. Az elképzelhető CSA... kezdetből a szintén már megtalált L betűvel a CSAL ige adódik, ehhez várható valamilyen képző az ötödik helyre. És itt jön a meglepetés: a CSALÓ nem megfejtés, pedig az *-Ó* többféle szerepben is működő képző: 1. ÁLLÓ, ami melléknévi igenév, HALADÓ, ami melléknév, VASALÓ, ami főnév 'eszköz' jelentéssel, SZÁNTÓ, ami helyre utal, ÍRÓ, ami foglalkozást nevez meg (Laczkó 2000). A horgászok által használt CSALI-nak is a *csal* igéhez van köze, hiszen a halaknak a horgászbothoz való odacsalására szolgál. A magyartanulók számára valószínűleg nem ismert ez a szó, de arra gondolhatnak, hogy esetleg a kicsinyítőképzőként ismerhető *-i*-t érdemes kipróbálni (1. MÁSZÓ-KA, TIBOR-I, DUG-I-PÉNZ).

4.2. Szókereső

A Szókereső játék úgy kezdődik, hogy választhatunk egy pályát, egy megfejtésre szánt időt és egy játékosszámot. A 4. ábra például egy olyan játékhoz kapcsolódik, ahol egy ötször ötös pályát kértünk 10 perces megfejtési idővel, egy játékos számára. Amit látunk, az már az a fázis, amikor a telefon megmutatta a megfejtést. A szürkén megjelenő szavakat nem sikerült a játékosnak megfejtenie, aki éppen azt a szolgáltatást veszi igénybe, amelynek teljesítéseképpen a telefon megmutatja, hogy egy-egy konkrét szó milyen útvonalon lett volna előállítható a megfejtési szakaszban.



4. ábra: A Szókereső játék megmutatja, hogy hogyan jön ki a megfejtések közül az ÉPÍTKEZNI szó

Mindebből már ki is található, hogy „mire megy ki a játék”: megadott betűkből kell az ujjunknak a pályán való végighúzásával szavakat kijelölni betűről betűre lépve oldal- vagy csúcsszomszédos betűkön keresztül. A cél az ily módon előállítható valamennyi olyan szó megtalálása, ami nem tulajdonnév és nem ragozott alak. A szóképzés nincsen megtiltva, és éppen ezt hasznosíthatjuk a magyarórán, a következő bekezdésben felvázolt módon. Mielőtt azonban erre rátérnénk, befejeznénk a játék ismertetését azzal, hogy akkor ér véget, ha vagy lejár a fenti említett vállalt megfejtési idő, vagy sikerül az összes megalkotható szót megtalálni. Ez utóbbihoz a játék annyi segítséget nyújt, hogy folyamatosan mutatja, hány megfejtésre váró szó van még a 3 betűs, 4 betűs, ..., 8⁺ betűs kategóriában.

A szókincs fejlesztésének nyilvánvaló feladatán túl a szófajtan és a szóalaktan területén hasznosítható a játék briliáns módon. Azt a feladatot adhatjuk a tanulóknak, hogy egy nagy lapra rajzoljanak egy-egy „halmazkrumplit” – mondjuk négyet – az igék, a főnevek, a melléknévek és az egyéb szófajba tartozó szavak számára, hogy oda írják majd be a megfejtéseket szófajok szerint, nyilakkal összekötve az egymásból képzett szavakat. Ily módon egy „automatát” építenek a tanulók (Alberti 2006), ami a megfejtésben szereplő szavak között képzési láncolatokat állít fel. Az adott játékhoz kapcsolódóan például a SZÉP melléknévtől eljuthatunk egy nyilat követve a SZÉPÍT igéhez, majd onnan tovább a SZÉPÍTENI főnévi igenévhez, illetve egy alternatív útvonalon a SZÉPÍTŐ szóhoz. Ez utóbbi kapcsán megbeszélheti a tanulócsoporthoz, hogy a magyarban (is) előfordul, hogy egy hangalak többféle szófajba tartozó szót jelöl. A folyamatos melléknévi igenév -Ó képzője közvetlenül főnevek képzését is szolgálja, egyből három jelentéscsoportban is (Laczkó 2000): az ÍRÓ esetében foglalkozásról van szó, a DARÁLÓ – és régiesen használva a SZÉPÍTŐ – eszköz, a TEMETŐ pedig hely, akárcsak az adott játék megfejtései között szereplő ÉTKEZŐ.

A szavakkal együtt tehát képzőkre is lelnek a tanulók, amelyeknek a használatára aztán kérhetünk tőlük további példákat is. Az *-ít* igeképző például magában a tárgyalt játékban is több esetben előfordul, a SZÓKÍT és az ÉPÍT szavakban; amelyek szintén csodás láncokat alkotva olyan szavakig jutnak el, mint az ÉPÍTKEZNI vagy a KISZÓKÍT. Az utóbbi kapcsán az igekötőkről gondolkodhat el a tanulócsoporthoz. Az előbbi példa pedig azt az érdekességet rejtja a szóláncokra vonatkozóan, hogy nem mindig „folytonosak”: az ÉPÍTKEZNI főnévi igenév úgy jön létre az *építkezik* igéből – amit az ÉPÍT igéből képezhettünk –, hogy maga az *építkezik* szó nem tartozik a megfejtések közé. A jelenséget az *ikes* igék *-ik* toldaléka okozza, vagyis az, hogy az *építkez-* igei tö önállóan nem, hanem csak toldalékolt alakokban jelenik meg. Az alábbi 5. ábrán szemléltetett játékban ugyanezt a jelenséget mutatja a LUSTÁLKODÁS szó, és nemcsak az *ikes*esség miatt: melléknévi töve, a *lusta*, nem tartozik a megfejtések közé, mivel A nincs a pályán, csak a hosszú párjának tekintett Á – aminek kapcsán a szóképzés során fellépő hangtani jelenségekre terelheti a szót az ügyesen improvizáló nyelvoktató.

Még a fenti 4. ábránál maradva, a szóösszetétel tematikájáról is kimondhatjuk, hogy érdemes lehet egy-egy játék kapcsán szóba hozni. A szókincs rétegződése is örök témaként fel-felvetethető. A konkrét esetben a régies SZAKMÁNYMUNKA szó annyit megérhet, hogy rákeressenek a hallgatók az interneten, hogy mit is jelent. A napszámmunka ellentétét nevezi meg. A munkadíjazás azon neméről van szó, „midőn a díj nem a munkára fordított idő, hanem a végzett munka mennyisége szerint történik”.²

A magyarórán az oktató a jelentéstan területére is elkalandozhat, például oly módon, hogy körülírással próbálja meg rávezetni a tanulókat egy-egy szóra. „Az arc elé helyezett tárgy” – mondhatja, és ha még nem érkezik megfejtés a tanulóktól, akkor utalhat arra, hogy a COVID időszakában mit hordtunk. A MASZK a megfejtés. Hasonló rávezetéssel közelíthetjük meg a MASNI szót, vagy a „mai nap” tájnyelvi változatának tekinthető MÁMA szót.

Mivel a játék jellegéből adódóan egy megfejtések között lévő szóval együtt biztos, hogy a megfejtések között van a betűk fordított kiolvasásával nyerhető szó abban az esetben, ha értelmes magyar szó, érdemes ilyen ellentétpárokat is kerestetni a tanulókkal. Például KÉP és PÉK. Felfigyelhetünk rá, hogy ebben a játéktípusban a SZÉK és a KÉSZ nem alkot ilyen párt, mivel az SZ-et itt nem egy betűként használjuk, ellentétben például a *scrabble* játékkal.³

Olykor az is megesik, hogy rálelünk a játék adatbázisának valamely hiányosságára. Jelen esetben a SZÉPÍTKEZNI szóalak az, ami nem szerepel a megfejtések között. Ha a magyarórán egy diák fedezi fel a hibát, nagy dicséretben részesítse az oktató!

Az 5. ábra azt hivatott bemutatni, hogy nemcsak négyzet vagy téglalap alakú pályákat kínál a játék, hanem mókásabb pályákat is kérhetünk:

² 2026 február 28-án letöltött adat:

<https://www.arcanum.com/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-pallas-nagy-lexikona-2/sz-183B4/szakmanymunka-184D2/>

³ E tanulmányban a magyar nyelvű *scrabble* játék magyartanításba való bevonásáról terjedelmi okok miatt nem nyújtunk elemzést, de nyilvánvalóan sokoldalúan alkalmazható lenne. Különösen olyan kreatív módosításai az alapjátéknak, amelyben mindkét irányban elfogadjuk az értelmes szavakat. Ha tehát például az egyik irányban számításba vesszük a KERÉK szót, akkor a másik irányban kiolvasható KÉREK szót is el kell számolni. A homonímia és a poliszémia kérdéskörét is bevonhatja az oktató a játékba, például azzal, hogy többletpontot ad annak a játékosnak, aki a SEJT szó kapcsán rámutat, hogy alaki egybeesés áll fenn a 'gyanít' jelentésű igei alak és a méhek kaptárjában megfigyelhető 'sejt' között, ami viszont többjelentésű, hiszen 'egység/csoport' is megnevezhető sejtnek (pl. *egy terrorista sejt*).



5. ábra: A Szókereső játék megmutatja a megoldásokat egy nem téglalap alakú pályán

Mint említettük, a játékosok számát is meg lehet választani. A magyarórán kérhet az oktató egy játékost, mikor is a csoport közösen dolgozva mondja be sorban a megfejtéseket. Több játékost beállítva, párhuzamosan több telefonon játékot indítva olyan vetélkedést kezdeményezhetünk, amelynek a során a résztvevők külön-külön oldják meg a pályákat (körbeadva a telefonokat), a játéksorozat végén pedig összegezhetjük, hogy melyik pályán ki nyert. A játék pasziánsz-változata pedig („1 játékost” beállítva) kiváló feladat a tanulóknak az otthoni gyakorlásra. A megfejtésre szánt idő módosításával különféle kihívások elé állíthatjuk a hallgatókat. A játékot olyan rugalmasan alakították ki, hogy nemcsak „statikusan” lehet a megfejtési időt beállítani (pl. 2 perc vagy 10 perc vagy végtelen idő), hanem még „dinamikusan” is. A 2⁺ perces beállítás például azt jelenti, hogy a játékos számára a megjelölt 2 percen túl minden kitalált szó után meghatározott jutalom-másodpercek járnak.

Elszakadva a „kütyütől”, a tanulócsoporthoz maga is alkothat pályákat, például az aktuális születésnaposok nevéből. Színesíthetjük is így az alapjátékot például dzsókermezők beillesztésével:

S	I	L	O	V
I	C	V	I	R
Á	G	*	A	L
B	E	R	T	I
G	Á	B	O	R

6. ábra: A tanulócsoporthoz maga is alkothat Szókereső-pályát például nevekből

E pálya kapcsán egy olyan bővítés lehetőségét is felvetjük, hogy tetszőleges magyar szót fogadjunk el megfejtésként, vagyis ragozott szavakat is, illetve tulajdonneveket is kereshetünk. Egy példa az utóbbira: a RITA és BERTA utónév is megjelenik a megfejtések között (a nyilvánvaló VIRÁG és GÁBOR neveken kívül). Ami pedig a ragozást illeti, a CSIGA főnévi tő számtalan ragozott változata megalkotható, döntően a dzsókernek köszönhetően. Néhány ezt bemutató példával zárjuk a szakaszt az összefoglalás előtt: CSIGÁT, CSIGÁRA, CSIGÁIRA, CSIGÁVAL, CSIGÁIVAL.

5. Összefoglalás

Tanulmányunk az első lépésnek tekinthető egy olyan kérdés megválaszolásában, hogy milyen, eredetileg az anyanyelvűek számára készült nyelvi játékok hogyan alkalmazhatók magyarul tanulók körében. Mennyire képesek megérteni, illetve működtetni a korlátozott kompetenciájú nyelvtanulók azokat a nyelvi mechanizmusokat, amelyekre az anyanyelvűeknek készült nyelvi játékok épülnek? Milyen módosítások szükségesek ahhoz, hogy a nem magyar anyanyelven szocializálódott tanulók is képesek legyenek használni őket? A nyelvi játékok mely típusai adaptálhatók a legeredményesebben, és miért? Melyik sikeresen adaptált játék mely nyelvi részkompetenciákat fejlesztheti, és hogyan hathat a tanulói motivációra és bevonódásra?

Tanulmányunkban mellett érveltünk, hogy az itt bemutatott, különféle céllal és eszközökkel dolgozó nyelvi játékokhoz nem szükséges a magyar anyanyelv, hogyha a feladat a tanulók szintjéhez van igazítva. Ehhez jó kiindulópontot adhat az aktuális tananyag. Fontosabb szempont azonban, hogy a magyarul tanulók számára a nyelvi játék ne csak a hangtan, a lexika és a nyelvtan gyakorlásának terepe legyen, hanem eszköz arra, hogy élvezettel tanulják a nyelvet, és minél több síkon kötődjenek hozzá.

Hosszú távú tudományos kutatási tervként a magyarra alkalmazható nyelvi játékok állományának a módszeres áttekintését és feldolgozását jelöljük meg. Ami az „állományt” illeti, abba a „Grétsy-hagyatéktól” a napjainkban mindenféle „kütyүн” elérhető játékokig eredendően mindent beleértünk. A módszeres áttekintés pedig annak feltérképezését jelenti, hogy melyik játék milyen esetleges módosításokkal pontosan melyik nyelvi tanulási szinten alkalmazható hatékonyan, inkább csoportmunkaként vagy otthoni gyakorlás gyanánt, versengő vagy kooperatív módban, illetve az elsajátítandó magyar nyelv mely területeit érintheti fejlesztő hatásával (például a szókincs gyarapítását szolgálja, vagy a szóalaktani jártasságot növeli). A kutatás módszertani vetületébe annak feltárása tartozik, hogy a játéknak mint tevékenységnek melyek a nyelvtanulásban érvényesíthető pozitív és esetleg negatív tényezői.

Irodalom

- Alberti Gábor 2006. *Matematika a természetes nyelvek leírásában*. Tinta Könyvkiadó, Budapest.
- Dóla, Mónika 2020. *Módszertani útmutató a magyar nyelv tanításához*. KRE – L'Harmattan Kiadó, Budapest.
- Farkas Judit 2025. *Generatív mondatelemzés a magyartanítás szolgálatában*. Digitális jegyzet, PTE Nyelvtudományi Tanszék, Pécs.
- Farkas, Judit, Gábor Alberti, Eszter Kocsis & Mónika Dóla 2024. Teaching Hungarian to Chinese students based on generative syntactic analyses of Hungarian sentences in the area of infinitives. In: Žaneta Balážová, Marek Lupták, Darina Veverková & Zuzana Danihelová (eds.): *Aplikované jazyky v univerzitnom kontexte XI*. Technická univerzita vo Zvolene, Zvolen. 68–77.
- Fóris Ágota 2012. A lexikon megközelítései. In: Alberti Gábor – Kleiber Judit – Farkas Judit (szerk.): *Vonzásban és változásban*. PTE NYDI, Pécs. 277–307.
- Grétsy László 1972. A játék szerepe az anyanyelvi ismeretterjesztésben. *Nyelv és Irodalom* 1972/1. TIT, Budapest.
- Grétsy László 1974. *Anyanyelvünk játécai*. Gondolat, Budapest.
- Grétsy László 2012. *Nyelvi játékaink nagykönyve*. Tinta Könyvkiadó, Budapest.
https://www.magyarhaz.ch/images/2020D%C3%B3la/magyar%20nyelv/2011_0001_545_06_Nyelvi_jatekaink_nagykonyve.pdf
- Grétsy László 2025. *Nyelvi játékaink nagykönyve*. Tinta Könyvkiadó, Budapest.
- Kiefer Ferenc (szerk.) 1992. *Strukturális magyar nyelvtan. 1. Mondattan*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Kiefer Ferenc (szerk.) 1994. *Strukturális magyar nyelvtan. 2. Fonológia*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Kiefer Ferenc (szerk.) 2000. *Strukturális magyar nyelvtan. 3. Morfológia*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Kovács Tünde 2019. *Nyelvi játékok*. KRE – L'Harmattan Kiadó, Budapest.
https://btk.kre.hu/nyelveszet/images/kovacs_tunde_web_2019.pdf
- Laczkó Tibor. 2000. Az ige argumentumszerkezetét megőrző főnévképzés. In: Kiefer 2000: 293–407.
- Lee, W. R. 2005. *Language teaching games and contests*. Oxford University Press, Oxford.
<https://www.library.brownblog.com/Language%20Teaching%20Games-p218.pdf>

Silovic, Virág – Alberti, Gábor

Language games in Hungarian classes for non-native speakers

This paper examines how language games —originally created for Hungarian native speakers—can be adapted for learners of Hungarian as a second language. After comparing definitions by Grétsy, Lee, and Kovács, the paper analyzes which games can be used and to what end with L2 learners at various proficiency levels. Four classic games and two contemporary digital word-games are evaluated in terms of vocabulary development, morphological awareness, and learner motivation. It is argued that, when appropriately modified, language games effectively promote language learning and language learning enjoyment.