

Ojczysty - dodaj do ulubionych / Ciekawostki językowe

MAKAO



OJ CZYSTY – D O D A J
D O U L U B I O N Y C H

MAKAO to kolejna na pół zapomniana gra, tym razem nie planszowa, tylko karciana. Proste reguły, różniące się nieco w zależności od czasu, miejsca i okoliczności, zapewniły jej ogromną niegdyś popularność: wygrywa ten, kto najszybciej pozbędzie się kart trzymanyh w ręku, wykładając je – do koloru lub do figury – na stos leżący na stole.

Nazwa gry – podobnie jak nazwa starej popularnej planszówki – odsyła do Chin, w tym wypadku jednak nie do mieszkańca kraju, tylko do specjalnego regionu administracyjnego tego ogromnego państwa (niegdyś portugalskiej kolonii), który w różnym czasie nosił nazwę Makao lub Makau. Sama nazwa pełni ważną funkcję w grze: trzeba ją wypowiedzieć, wykładając na stół przedostatnią kartę, w przeciwnym wypadku należy się karne dobranie kilku kart i gracz oddala się od zwycięstwa. A gdy wykłada się ostatnią kartę, należy krzyknąć „I po makale!” lub „Makao i po makale!”.

Ale, ale... Rzeczownik MAKAO w starannej polszczyźnie powinien pozostać bez odmiany. Zatem – odmieniając rzeczownik MAKAO – pozostawiamy formę mianownika liczby pojedynczej we wszystkich przypadkach zależnych. Gramy w MAKAO, objaśniamy zasady MAKAO (a nie „makaa”), dowiadujemy się o MAKAO i przesuwamy stół z MAKAO. Ale jak w takim razie – grając w MAKAO i rzucając na stół ostatnią kartę – krzyknąć triumfalnie „I PO MAKALE!”, nie naruszając zasad poprawności językowej?

Potoczna polszczyzna ma swoje prawa, swobodny język również. Jednym z tych praw jest możliwość używania form niezalecanych w polszczyźnie starannej, oficjalnej. Dlatego też nie tyle możemy, ile wręcz musimy – po to żeby wygrać! – krzyknąć to bardzo potoczne, a w starannej polszczyźnie niepoprawne, wyrażenie I PO MAKALE!, kiedy pozbywamy się ostatniej karty.

Poprawna polszczyzna jest piękna, to prawda, ale nigdy nie powinna pełnić funkcja kagańca czy ogranicznika. Przyjęcie funkcji „językowego policjanta” też wcale nie przyniesie nam chluby...