



Játékszabály

A JÁTÉK

A **Szó-va-dá-szó** egy nyelvi társasjáték. Minden kártyára a magyar nyelv egy szótagja van írva. Ezekkel a szótagkártyákkal lehet különféle játékokat játszani. Mindegyik játékban a szótagok összeillesztésével kell értelmes magyar szavakat kirakni a szótagolás, a helyesírás és az adott játékmód szabályai szerint.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékmódban a játékosoknak az adott szótagokból kell értelmes magyar szavakat alkotniuk a megadott szótagokkal (minimum két kártya felhasználásával), a szótagolási szabályoknak megfelelően, illetve összetett szavak esetén az összetételi határt is érdemes figyelembe venni.

A játék elsődleges célja, hogy a játékosok jól érezzék magukat, másodlagos célja a szótagolás gyakorlása, a nyelvi készségek fejlesztése és a szókincs bővítése.

JÁTEKOSOK

Mindenki játszhat, aki már kellő magabiztosággal tud olvasni és szótagolni, tehát 6 éves kor felett már a gyerekek is játszhatnak. Viszont ahhoz, hogy nekik is legyen sikerélményük, javasolt, hogy a gyerekek a saját korosztályukkal küzdjenek meg, vagy ha felnőttekkel játszanak, akkor olyan játékmódot válasszanak, ahol nem egymással versengenek a játékosok, hanem együtt alkotnak szavakat.

ELFOGADHATÓ SZAVAK

- a tulajdonnevek nem érvényesek
- a helyesírás vagy az adott szó valóságosságának ellenőrzése céljából online lexikonokat hívhatnak segítségül a játékosok
- minden szó, amit a játékosársak elfogadnak; tehát ha valaki új szót kreál, de hihetően tudja elmagyarázni/definiálni, és így a többiek elfogadják, akkor az a szó pontot ér

A CSOMAG TARTALMA

A SZÓ-VA-DÁ-SZÓ társasjáték tartalma
(összesen 270 db kártya):

- fő csomag: 80-80 db kártya



- I-es kiegészítő csomag:
32-32 kártya (ritkább szótagok)



- II-es kiegészítő csomag: 25,
illetve 21 kártya (többnyire
szóvégi szótagok)



KÁRTYACSOMAGOK

A játékosok minden játék elején eldöntik, hogy melyik kártyacsomaggal, és azon belül hány kártyával szeretnének játszani. A különböző csomagok kártyáit tetszőlegesen kombinálhatják, viszont arra figyelni kell, hogy a kiegészítő kártyacsomagokat önmagukban, a fő csomagok kártyái nélkül nem érdemes használni, ugyanis kizárólag ezekkel játszva sokkal kevesebb lehetőség adódik értelmes szavak alkotására.

A kártyapakli méretével, illetve annak összetételével a játékra szánt idő is szabályozható. Minél többfajta csomagból vannak kártyák a pakliban, annál nehezebb a játék, így az tovább fog tartani.

Mivel a játék folyamán véletlenszerűen kerülnek a kártyák leosztásra, így minden parti más lesz.

PONTOZÁS

A pontozás a 2 hatványai (2^1 , 2^2 , 2^3 , 2^4 – azaz a kitevő az a szótagszám mínusz 1) szerint történik:

- két szótagos szó, pl. *ka-pu*, 2 pontot ér
- három szótagos szó, pl. *ne-ve-tés*, 4 pontot ér
- négy szótagos szó, pl. *lo-pa-ko-dik*, 8 pontot ér
- öt szótagos szó, pl. *ma-te-ma-ti-ka*, 16 pontot ér

A játékosok dönthetnek úgy is, hogy pusztán a játék örömeért játszanak, és nem számolnak pontokat.

JÁTÉKMÓDOK

VILLÁM

JÁTÉKOSOK SZÁMA

2–8

A JÁTÉK MENETE

A kártyákat megkeverés után arccal lefelé az asztalra helyezzük. Négy játékos esetén minden játékos 2-2 kártyát húz, négynél több játékos esetén csak 1-1 kártyát, de ezek továbbra is arccal lefelé legyenek. Ha már minden játékosnál ott van a 2-2 vagy 1-1 kártya, akkor valamelyik játékos szótagolva kimondja, hogy SZÓ-VA-DÁ-SZÓ, és az utolsó szótagra minden játékos egyszerre felfordítja a nála lévő kártyá(ka)t az asztal középső részére úgy, hogy minden kártyát mindenki jól láthasson. Innentől kezdve a gyorsaság számít. Az asztalon szereplő szótagokból kell a játékosoknak szavakat kirakniuk oly módon, hogy a szükséges szótagokat magukhoz veszik. Az így alkotott szavakat maguk elé helyezik, így jól lehet majd követni, hogy ki mennyi szót rakott ki.

Ha a játékosok már nem tudnak a megmaradt szótagokból további szavakat létrehozni, akkor új kártyákat vesznek kézbe a pakliból, a kártyákat a SZÓ-VA-DÁ-SZÓ vezényszóra egyszerre fordítják fel, és a korábbi körből megmaradt kártyák mellé teszik. A játék addig tart, amíg a pakli el nem fogy.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a kirakott szavakkal.

NÜNÜKE

JÁTÉKOSOK SZÁMA

2–8

A JÁTÉK MENETE

Minden játékosnak osztunk legalább 20 kártyát. A kártyákat nem nézzük meg, hanem magunk elé tesszük őket pakliba rendezve, lefelé fordítva. Kiteszünk az asztal közepére egy maximum tenyérnyi méretű lapos tárgyat (pl. egy papírdarabot vagy egy franciakártya-lapot), ez lesz a nünüke. Eldöntjük, hogy ki kezd, majd sorban haladva mindenki felüti a paklija legfelső kártyáját, és leteszi maga elé az asztalra, hogy mindenki jól lássa. Fontos, hogy a pakli tetejéről a lapot kifelé fordítva kell kitenni, hogy a rakó ne láthassa meg előbb, mint a többi játékos, és úgy kell letenni a kártyát, hogy a régebbi kártyákat ne takarja el, ugyanis minden kitett kártyát fel lehet használni bármikor, bárkinek. Amint valaki meglát kirakva (bárhon) olyan lapokat (kettőt vagy többet), melyek szótagjaiból értelmes szót tud kirakni, középre, a nünükére üt. Ezután megmondja a szót, kiveszi ezeket a szótagkártyákat, és külön félreteszi őket, hogy a végelszámolásnál majd megkaphassa érte a pontokat. Tehát ezek a kártyák tovább nem játszanak. Aki szót rakott ki, annál folytatódik a kör, a kártyák kivétele után ő rakja ki a felső kártyáját. Bárki bármikor üthet a nünükére, ha szót tud kirakni a kint lévő kártyákból. A nünükére azért van szükség, hogy megelőzzük a vitákat, hogy ki látta

meg előbb a lehetőséget. Aki előbb üt, az rakhat/vehet ki szót. Minden ilyen akció (ütés) után egy szót lehet csak kirakni, kivenni.

Ha valaki rácsap a nünükére, de aztán kiderül, hogy nem tud elfogadható szót kirakni, akkor büntetésként a már kirakott szavaiból egyet kiválasztva, azok kártyáit a saját paklijába vissza kell raknia. Itt fontos, hogy a paklit ezután megkeverje. Ha nincs még kirakott szava, akkor megúszta a büntetést.

Amikor mindenki előtt elfogyott a lefordított pakli, és a kitett kártyákból már senki nem tud új szót kirakni, akkor véget ér a játék. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte a kirakott szavakkal.

HÜHÜ

JÁTEKOSOK SZÁMA

2–4

A JÁTÉK MENETE

Létrehozunk egy akkora paklit, amely kb. 10-15-ször annyi kártyából áll, mint ahány játékos van. Minden játékosnak 5 kártyát osztunk. A játékosok a kezükbe veszik a kártyákat, vagy maguk elé teszik őket egy félbehajtott lappal eltakarva. A lényeg, hogy egymás kártyáit ne lássák a játékosok. A kezdőjátékos küld 1 vagy 3 kártyát a következő játékosnak, majd rögtön kiegészíti a kártyáit 5 db-ra a talonból. A küldés azt jelenti, hogy a játékos kiválaszt 1 vagy 3 lapot a kezéből, és ezeket a betűs felükkel felfelé egymás mellé lerakja a következő játékos elé. Akkor küldhet 3-at, ha van

benne pár, azaz két olyan szótag, melyben megegyezik a magánhangzó (tehát pl. mindkettőben rövid *ö* van, vagy mindkettőben hosszú *ú*). A harmadik kártya bármi lehet. Ha nem tud vagy nem akar párt küldeni, akkor 1-et küld csak. A következő játékos ezeket a küldött kártyákat egymással és/vagy a saját kártyáival kombinálhatja. Legalább két szótagú szavakat kell kiraknia belőlük. Amely kártyákat sikerült felhasználnia (akár a küldött kártyák közül, akár a kezéből), azokat félreteszi, azok már nem vesznek részt a játékban. Ha minden küldött kártyát felhasznált, akkor kiegészíti a talonból 5-re a lapjait, és ő küld a következő játékosnak 1-et vagy 3-at. Ha nem sikerült minden küldött kártyát felhasználnia, akkor a fel nem használtakat felveszi a kezébe, ha nincs 5 kártyája, akkor 5-re kiegészíti a talonból, és ebben a körben ő nem küldhet. Ilyenkor a következő játékos küld az utána következőnek.

Ha elfogy a talon, akkor már az a cél, hogy elfogyjon a kezünkből az összes lap. Akinek először fogy el, az a győztes, akinek utoljára, vagy marad a kezében kártya, az a hühü. Ha mindenkinek marad lap a kezében, akkor a legkevesebb lapos a győztes, a legtöbb lapos a hühü. Lapegyenlőség esetén a játékosok azonos helyen végeznek.

RÖMI és RABLÓRÖMI

JÁTEKOSOK SZÁMA

2–6

IDŐ

A játékosoknak körönként 1 perc áll rendelkezésükre.

A JÁTÉK MENETE

Ebben a játékmódban érdemes mind a 6 kártyacsomagból rakni kártyákat a pakliba. Miután kiosztottuk a játékosoknak a kártyákat, a 6 kártyacsomagot hagyhatjuk 6 külön pakliban, vagy ha nehezíteni szeretnénk a játékon, akkor osztás után a kártyákat mind összetesszük egy nagy pakliba, melyet alaposan megkeverünk.

Minden játékos kap 12 kártyát: 4–4 kártyát a fő csomagokból és 1–1–1–1 kártyát a kiegészítő csomagokból. A játékosok a kártyákat maguk elé helyezik az asztalra, tehát a játék nyílt lapokkal folyik.

A játékosokra egymás után kerül sor. Ha egy játékos tud a meglévő kártyái felhasználásával szót/szavakat alkotni, akkor azt/azokat lerakja maga elé az asztalra. Ebben az esetben a pakliból nem kell új kártyát húznia. Ha a játékos az adott körben nem tud szót alkotni, akkor kártyát húz a pakliból, majd egy másik kártyát a gyűjtőbe tesz. A gyűjtőben a lapok arccal felfelé vannak elhelyezve úgy, hogy minden lap látható. Ha egy játékos az adott körben nem tud szót alkotni, és a gyűjtőben már van kártya, akkor onnan is húzhat, de csak akkor, ha azt kapásból fel is tudja használni szóalkotásra.

A gyűjtőből akár több kártyát is felhúzhat, ha mindet fel is tudja az adott körben használni. Ha egy játékos a gyűjtőből húzott lapot, akkor a szóalkotás után nem dob lapot.

Ha egy játékos már rakott ki szót, akkor a többi játékos által alkotott szavakat saját szótagjával kiegészítheti. Fontos, hogy a lerakott szót nem bonthatja meg, csak hozzárakhat kártyát.

RABLÓRÖMI esetén a többi játékos által kirakott szavak kártyáival is lehet ga(rá)zdálkodni. Fontos, hogy egy körben csak egyetlen, már kirakott szót lehet megbolygatni. Alapszabály, hogy amelyik kártya már lent van az asztalon, annak lent is kell maradnia. Egy játékos egy másik játékos szavát (pl. *te-ke*) feldarabolhatja, saját kártyáival kiegészítheti (pl. *te-ve*, *ke-ze*) vagy egy másik játékos adott szavának szótagjai közé betoldhat egy (vagy több) új szótagot (pl. *szer-ző* $\Rightarrow$ *szer-ve-ző*). Természetesen ezt a saját kirakott szavával is megteheti.

Az a játékos nyer, akinek legelőször fogynak el a kártyái, vagy a pakli elfogyása után a legkevesebb lapja marad.

SZÍNEZD KI!

JÁTEKOSOK SZÁMA

1–4

A JÁTÉK MENETE

Helyezzünk az asztalra 16-16 kártyát a fő csomagokból és 8-8 kártyát a kiegészítő csomagokból. A könnyebb átláthatóság érdekében javasoljuk, hogy oszlopokba rendezve helyezzük el a kártyákat.

Kétféle módon lehet játszani ezt a játékot. A könnyebb verzióban a játékosoknak úgy kell szavakat alkotniuk, hogy NE egyfajta (színű) kártyákat használjanak fel, tehát pl. a *gó-lya* szó nem jó, de pl. az *ér-zet* jó. A nehezebb verzióban ahány szótagos a szó, annyiféle színű kártyából kell azt összerakni, pl. *te-só-dé*.

A felhasznált kártyák helyére újakat rakunk. A játék addig tart, amíg lehet a kártyákat pótolni és a játékosok még tudnak új szavakat alkotni.

TE	RÜL	A	TA	VET	GÁ	NYES	SAN
LEM	Ü	HA	KA	DÉ	TU	KES	VÁNY
KE	KEL	VA	GA	EL	HOR	GÉS	MÁNY
CI	SZI	PO	RO	EM	SÓ	DET	DAT
TŐ	ZI	TAT	VÁ	FÉ	SZOL	MET	RÁS
ÉR	BE	FO	ROG	MÉR	VAS	PÍT	KUS
TÉ	MI	NA	GÓ	KÉR	ROK	TÉS	GOS
CSI	RÉ	TÁ	LYA	IZ	PÓ	ZET	ZAT

BÚVÖS NÉGYZET

JÁTÉKOSOK SZÁMA

1–4

IDŐ

Többféle játékmód lehetséges:

- körönként 1 perc alatt egy lépés, azaz egy kártyamozgatás engedélyezett egy új szó kirakásához
- körönként 1 perc alatt annyi szót alkot a játékos, amennyit bír, de itt is igaz, hogy csak egy lépés, azaz egy kártyamozgatás engedélyezett minden új szó kirakásához
- ha egyedül játszunk, akkor beállíthatunk magunknak egy időlimitet, pl. 5 vagy 10 percet, és megnézzük, hogy ezen idő alatt mennyi értelmes szót tudunk kirakni

A JÁTÉK MENETE

A pakliból 15 kártyát kirakunk egy 4x4-es négyzetbe, tetszőlegesen egy helyet üresen hagyunk. Az a cél, hogy értelmes szavakat rakjunk ki szomszédos kártyák szótagjainak összeolvasásával. Előfordulhat olyan leosztás, hogy egymás melletti szótagokból már lehet szavakat alkotni. Egyéb esetben lehetőség van egy-egy kártya mozgatására. Bármelyik kártyát lehet mozgatni, de csupán egyetlen kártyát. A mozgatás azt jelenti, hogy felemelünk egy kártyát, és az üres helyre áttesszük.

Olvasási irányok: jobbról balra, balról jobbra, lentől fel, fentről le; hosszabb szó esetén irányváltás (kanyarodás)

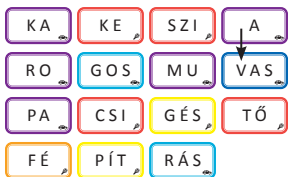
is lehetséges, csak az a lényeg, hogy a szótagok jó sorrendben legyenek. Ha egy kártyát áthelyezünk, akkor a kártya üres helyén keresztül is össze lehet olvasni szótagokat.

Amint kirakunk egy szót, azokat a kártyákat kivesszük a bűvös négyzetből, helyükre a pakliból új kártyákat helyezünk.

A játékosokra egymás után kerül sor. Lépéskényszer van, tehát ha egy játékos nem tud szót kirakni, akkor is mozgatnia kell egy kártyát, mielőtt lejár az egy perc.

A játék addig tart, amíg a játékosok azt nem mondják, hogy az adott kártyákból már nem tudnak több szót kirakni, VAGY elfogyott a pakli, és nincs miből pótolni a kártyákat.

Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van a kirakott szavakból.



SZÓPIRAMIS

JÁTEKOSOK SZÁMA

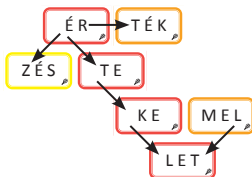
1–6

A JÁTÉK MENETE

A pakliból véletlenszerűen kiválasztunk 4 kártyát, és azokat az asztalra, egymástól kicsit távol helyezzük el. Ezek a kártyák lesznek a szópiramisok kiindulási kártyái. A pakliból ezután felfordítunk és az asztalra teszünk még 10 kártyát. A játékosok a kártyákat a kiindulási kártyákhoz helyezik, így alkotnak szavakat. Minden felhasznált kártya helyett új kártyát fordítanak fel a pakliból. Ha a játékosok a rendelkezésre álló szótagokkal már nem tudnak új szavakat létrehozni, akkor további kártyákat fordíthatnak fel.

Minden irányban lehet építkezni, de az olvasási irány fentről lefelé van. Az újonnan elhelyezett kártyának nem kell az összes vele érintkező kártyával értelmes szót alkotni, csak az egyikkel.

Itt nincs pontozás, nincs időlimit. Csupán a szóalkotás örömeért játszunk.



ALKOSS MARADÉKTALANUL!

JÁTEKOSOK SZÁMA

1–4

A JÁTÉK MENETE

Az asztalra helyezünk 42 kártyát. Ezekből a kártyákból a lehető legtöbb kártya felhasználásával alkossunk szavakat. Értelemszerűen egy kártyát csak egyszer lehet felhasználni. Az a cél, hogy minél kevesebb lap maradjon ki.

LÁNC

JÁTEKOSOK SZÁMA

1–4

A JÁTÉK MENETE

Helyezzünk az asztalra minimum 42 kártyát. Alkossunk szótagláncot a kártyákból. Az első szó utolsó szótagja legyen a következő szó első szótagja, például *mo-ha, ha-ve-ri, ri-a-da-lom, lom-ba, ba-ka, ka-ki*. Minél hosszabb a lánc, annál ügyesebb vagy. Egy kártyát csak egyszer használhatsz fel egy láncon belül.

SZÓVERSENY – ÍRÁSBAN

JÁTEKOSOK SZÁMA

2–8

IDŐ

A játékosoknak a játékmódtól, azaz a szótag szóban elfoglalt helyétől függően 1 vagy 1,5 vagy 2 percük van szavakat gyűjteni.

- első szótag (könnyű): 1 perc
- utolsó szótag (közepes): 1,5 perc
- közbülső szótag (nehéz): 2 perc

ÉRVÉNYES SZAVAK

Képzők használata megengedett, viszont jelek és ragok használata **tilos**.

SEGÉDESZKÖZÖK

Papír és íróeszköz.

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos kap egy papírt és egy íróeszközt.

A pakliból az egyik játékos húz egy kártyát. Ez a szótag lesz a szó első/közbülső/utolsó szótagja – hogy melyik, azt minden körben a játékosok közösen döntenek el. Ezután indul a stopper, és a játékosoknak adott időn belül minél több szót kell írniuk. Amikor lejárt az idő, a játékosok összevetik a listáikat. A listák összevetése után a játékosok kiszámolják a ponttáblázat segítségével, hogy az általuk írt szavak mennyi pontot érnek. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

SZÓVERSENY – SZÓBAN

JÁTEKOSOK SZÁMA

2–8

IDŐ

A játékosok egymás után jönnek és játékmódtól függően 5, 10 vagy 20 másodpercük van új szót mondani.

- első szótag (könnyű): 5 mp
- utolsó szótag (közepes): 10 mp
- közbülső szótag (nehéz): 20 mp

ÉRVÉNYES SZAVAK

Képzők használata megengedett, viszont jelek és ragok használata **tilos**.

A JÁTÉK MENETE

A pakliból az egyik játékos húz egy kártyát. Ez a szótag lesz a szó első/közbülső/utolsó szótagja – hogy melyik, azt minden körben a játékosok közösen döntenek el. Ezután indul a stopper. A játékosok egymás után mondanak szavakat a megadott szótaggal. Ha lejárt az idő, és a soron következő nem mondott új szót, akkor kiesik. Ha olyan szót mondott, amit már valaki korábban mondott, akkor is kiesik. Az a játékos nyer, aki egyedülként bent marad a kör végén.

NYELVÚJÍTÁSRA FEL!

JÁTEKOSOK SZÁMA

2–8

A JÁTÉK MENETE

A játékosok ebben a játékban kiélhetik kreativitásukat, hiszen új, eddig nem létező szavakat alkothatnak. Tetszőleges darabszámban kártyákat helyezünk az asztalra. Az asztalon lévő kártyákból kell új szavakat létrehozni. Két játékmód lehetséges:

- A játékos kirakja az új kreált szavát, a játékostársak pedig megpróbálják kitalálni annak jelentését.
- A játékos az általa létrehozott szó magyarázatát mondja meg, a többiek pedig megpróbálják kitalálni a szót, azaz kirakni az asztalon lévő kártyákból.

Például ilyen kreált új szó lehet a *tat-ka* = öreg atka.

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

A kreatív játékosok új játékmódokat is kitalálhatnak. Például csak négyszótagos szavakat lehet kirakni, vagy adott színű kártya felhasználása minden szóban kötelező. A felhasznált kártyákat pótolhatják a játékosok, hogy tovább tartson a játék.

SAJÁT JÁTÉKMÓDÖTLETEK

SAJÁT JÁTÉKMÓDÖTLETEK

SAJÁT JÁTÉKMÓDÖTLETEK

EGY KIS NYELVTAN

Mikor szótagolunk, mire jó a szótagolás?

- A szótagoláson alapuló olvasástanítás széles körben elterjedt módszer.
- A szótagolás az elválasztás legfőbb alapelve.
- Versolvasáskor és -íráskor is hasznát vesszük a szótagolási tudásunknak. A hangsúlyos (magyaros) verselésben a rímelő soroknak azonos a szótagszámuk. Az időmértékes verselésben a verslábakat és a verssorokat a rövid és hosszú szótagok meghatározott kombinációi alkotják.

A szavakat szótagokra lehet bontani. Minden egyes szó annyi szótagra bontható, ahány magánhangzó van benne. Szótagoláskor az egyes magánhangzók közötti mássalhangzókból csak egy kerülhet a következő szótag elejére, például *al-ma, pa-rancs-nok*.

A **szóelem** (morféma) a nyelv legkisebb, jelentéssel bíró eleme. Vannak olyan szóelemek, amelyek csak más szóelemekkel összekapcsolódva fordulnak elő. Ezek a toldalékok. A toldalékok megváltoztatják, módosítják a jelentést. A toldalékok lehetnek képzők, jelek és ragok.

A **képzők** megváltoztatják a szó jelentését, gyakran annak szófaját is (pl. főnévképző: *nézés, barátság*; műveltető igeképző: *olvastat, kerestet*). A **jelek** módosítják a szótőben kifejezett jelentéstartalmat (pl. múlt idő jele: *írt, ivott*; többes szám jele: *egerek, fák*). A **ragok** meghatározzák a szóalak mondatbeli szerepét (pl. tárgyrag: *almát*; határozórag: *iskolában, épületben*).

Önálló jelentéssel rendelkező szóelem a szótő. A szóelemek összekapcsolódva alkotják a szóalakot. A szóalak általános modellje a **szótő + képző + jel + rag**.

A szótagolós játékokban lehetőség van összetett szavak kirakására is. Az összetett szavaknál az összetételi határ bizonyos esetekben nem esik egybe a szótaghatárral. Ilyen esetben mind a szótagok szerinti, mind az összetételi határ szerinti szóépítést el lehet fogadni. Például a *felél* szó kirakható *fe + lél* szótagokból (szótagolás szerint), vagy *fel-él* szóelemekből is (az összetételi határ figyelembevételével).

A magyar nyelvben megkülönböztetünk magas (*e, é, i, í, ö, ő, ü, ú*) és mély (*a, á, o, ó, u, ú*) magánhangzókat. Ha egy szó csak magas magánhangzót tartalmaz, akkor magas hangrendűnek nevezzük, ha csupa mélyet, akkor mély hangrendűnek, ha mindkétféle van benne, akkor pedig vegyes hangrendűnek. A szótagkártyák piktogramja a szótag hangrendjére utal. A magas magánhangzós szótagkártyákra teniszütőt tettünk, ugyanis a *teniszütő* szónak minden magánhangzója magas. A mély magánhangzós szótagkártyákon autót találhatók, mert az *autó* szó csupa mély magánhangzót tartalmaz.

A játékról visszajelzéseket örömmel veszünk.
Ezeket a kapcsolat@szovadaszo.hu
e-mail címre küldjétek. Köszönjük!