

Kiss-Péterffy Márta

Szóbontó, szópóker

Szóbontó

A játék lényege, hogy mindegyik játékos kap egy-egy azonos hosszúságú szót, és az a feladata, hogy a szó minden betűjével mint kezdőbetűvel mondjon egy-egy olyan újabb szót, ami tartalmilag közvetlenül kapcsolódik az eredeti szóhoz.

Pl. a-sz-t-a-l

abrosz, szék, terítő, akta, láb

Pl. k-e-ny-é-r

kés, eszik, nyel, élesztő, rág

A játék bonyolítható úgy is, hogy a megfelelő kezdőbetűjú szavakkal körül kell írni az eredeti szó értelmét.

Pl. k-e-ny-é-r: köznapi elemózsia, nyersen élesztőtől ragad

j-ó-d-l-i: jellegzetes osztrák dalolás libegő intonációval

a-sz-t-a-l: aktáknak szolgálhat tárhelyül, abrosszal leterítheted

Minden helyes, illetve helyesen felhasznált szó egy-egy pontot ér. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti. Időre is játszhatjuk.

Szóbontó, kérdezz-felelek formában

A fenti szóbontó játék továbbfejlesztett változata, amikor egy olyan kérdést teszünk fel játékosainknak, amiben szerepel egy személynév vagy egy helységnév, és neki úgy kell válaszolnia, hogy a mondatát alkotó szavak kezdőbetűi épp a kérdésben szereplő nevet adják ki.

Pl. Mit csináltál **Egerben**? Egy **görbe estét** rendeztem.

És miért nem ment veled **Pál**? **Picit álmos** lett.

Az egyszerűnek tűnő játék pl. Bal-mazújváros vagy Hajdúszoboszló említésekor igazán izgalmassá válhat.

Versátköltés

A feladat a játékosok által kiválasztott, ismert verssor(ok) átírása alliteráló vagy/és csak egyetlen magánhangzót felhasználó sorokra. Megállapodás szerint a frappánsabb vagy a gyorsabb megoldás nyer.

Pl. Arany János: *A walesi bárdok* – Áll néma csend; légy szárnya bent, Se künn, nem hallatik: „Fejére szól, ki szót emel! Király nem alhatik.”

Egy lehetséges megoldás: Hosszú hanghiány. Hártyásszárnyú hallgat. „Hangoskodók halállal hálnak! Hatalmasunk hiába hunyna.”

Játszhatjuk úgy is, hogy a magunk által kiválasztott, ismert verssorokat írjuk át alliteráló vagy/és csak egyetlen magánhangzót felhasználó sorokra. A feladat ekkor az, hogy a játékosaink az átírt változat alapján ráismerjenek az eredeti műre.

Pl. Esteledett, esteledett, emberek elszenderedtek,

Egy szervezetnek, mely epret terem, fekete feje megremeg.

(Arany János: *Családi kör* – Este van, este van, ki-ki nyugalomba, feketén bólingat az eperfa lombja.)

„Állati” változat

Állatok leírása a fenti módon, azaz alliterálva vagy/és csak egyetlen magánhangzót felhasználva.

Pl. Kakas: kertben kapirgálva kukorékol, kedvese kotlós.

Medve: bős bundás, barlangjában barna bocsainak brummog.

Kecske: e szerzet mekegve legel, teje kellemes.

Szópóker

Ehhez a játékhoz egy csomag kártyára van szükségünk, melynek mindegyik lapján egy-egy betűpár áll. Ez házilag könnyen elkészíthető.

A csomagból minden játékos kap öt-öt kártyát. Megnézik a rajta lévő betűpárokat, és azokból újabb betűk mögétoldásával értelmes szavakat próbálnak alkotni. Pl. ha „te” van a kártyán, akkor ebből lehet tenger, teknő, tej, terv stb.

A kézben lévő kártyák alapján sokféle szó alkotható. A póker analógiájára az azonos betűre végződő szavak azonos „színű” lapnak számítanak, az azonos betűszámúak pedig azonos „értékűeknek” (a szóhossz /betűszám/ növekedése növekvő értékű lapot jelent).

Így a szóalkotás során az alábbi kombinációkat hozhatjuk létre:

(A nehézségi sorrend eltér a pókerből ismertektől.)

Egy pár: két azonos hosszúságú szót sikerült alkotnunk

Két pár: két-két azonos hosszúságú szót sikerült alkotnunk

Drill: Három azonos hosszúságú szó

Full: három plusz kettő azonos hosszúságú szó

Póker: négy azonos hosszúságú szó

Royal Póker: öt azonos hosszúságú szó

Színflős: öt, azonos betűre végződő szó

Flős: öt, azonos betűre végződő szó, melyek egymásnál egy-egy betűvel hosszabbak

Sor: öt, más-más betűre végződő szó, melyek egymásnál egy-egy betűvel hosszabbak

Példával: a következő kártyák vannak a kezemben: ha, te, ká, pr, mi

Egy pár: milyen – tehén

Két pár: milyen – teker, hal – kár

Drill: hal – tej – kár

Full: hal – tej – kár, milyen – tehén

Póker: harcsa – tehén – kályha – próba

Royal póker: harcsa – tehén – kályha – próba – minta

Színflős: harcsa – tea – kályha – próba – minta

Flős: tea – haza – próba – micsonda – káposzta

Sor: haj – terv – proli – millió – káposzta

A játék menete:

1. változat (egyszerűbb): Osztás után (5 lap) mindenkinek először egy párt kell alkotnia a lapjainak fent leírt módon történő felhasználásával, x perc gondolkodási idő alatt. A következő körben ugyanebből az öt lapból két párt, a harmadik körben drillt stb. kell alkotni. Minden körnél egy-egy pontot kap az, akinek sikerült az adott feladatot megoldania. Az nyer, aki a végére a legtöbb kombinációt teljesíti.

Úgy is játszható, hogy körönként több pont is gyűjthető, amennyiben a játékos az adott gondolkodási idő alatt több helyes megoldást talál. Itt is az nyer, aki az utolsó kör végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

2. változat: A pókerhez hasonlóan a játékosok osztás után megnézhetik lapjaikat, majd egyszer lehetőségük van tetszőleges számú kártya lecserélésére. Ezek helyett újat kapnak az osztótól. Aki a legnagyobb értékű kombinációt tudja kihozni a kezében lévő lapokból x idő alatt, az nyer.