



Využíváme slova stejného významu
a slova protikladná

ANTONYMA

Jsou slova _____

nebo _____ významu.

protikladná

opačného



Princ někdy škádlil princeznu a schválně říkal vše naopak. Jak taková hra může vypadat?

Princezna:



„Dnes bude hezké počasí.“

Princ:

Princezna:



„Máš dnes hodně úkolů?“

Princ:

Princezna:



„To okno nech otevřené, prosím.“

Princ:

Princezna: 
„Nemluv tak hlasitě.“

Princ:

Princezna:



„Myslím, že jsi hladový.“

Princ:

SYNONYMA

Jsou slova _____ či
_____ významu.

stejného

podobného

The game interface is set in a dark, rocky landscape. On the left, a knight in white armor with a green cape and a sword is facing a large brown dragon with black wings. The dragon's mouth is open, showing its teeth. In the center, there is a 2x4 grid of empty white boxes for writing answers. To the left of the grid, there are ten yellow shield-shaped cards with the following words: OBYČEJ, TRPYTIT SE, VZLYKAT, KUŇ, BYSTRÝ, LYSÝ, VÝSKAT, SYROVÝ, and BRZY. To the right of the grid, there are several orange fireball icons with the following words: CHYTRÝ, HOLÝ, ZVYK, UVAŘENÝ, PLAKAT, OŘ, JEČET, ČASNĚ, and BLÝSKAT SE. At the top, there are two purple rounded rectangles labeled 'SLOVO' and 'SYNONYMUM'. In the top right corner, there are icons for volume, refresh, and edit. In the bottom right corner, there are icons for a document and a star.

Princ _____

Pro **nešťastnou** princeznu Slavěnu nastal čas. Kráčela v černých šatech ke **sluji**, z níž se ozýval **řev** tak **strašlivý**, až lidem v celém kraji tuhla krev v žilách. Už se ty hlavy jedna přes druhou natahují po princezně. Na poslední chvíli však přijíždí **vraník** s rytířem ve zbroji a rytíř se pouští do **litého** boje. Ale sotva jednu hlavu **utne**, útočí dvě další.