

Tréning numeratívov:

Cieľ cvičenia: Precvičiť si slovnú zásobu numeratívov a ich použitie vo vetách.

Priebeh: Cvičenie prebieha formou časovo limitovanej hry. Účastníci stoja na určitom mieste, určia si poradie a následne sa rozhliadajú po okolí a hľadajú predmety, ktoré dokážu spočítať pomocou numeratívov. Keď príde rad na daného účastníka, tak musí v krátkom časovom limite (napr. 5 sekúnd) vytvoriť vetu s numeratívom a ak to nestihne, tak prehrá a postihne ho trest.

Výhody: Cvičenie sa môže odohrávať prakticky všade, čím rozmanitejšie prostredie, tým lepšie. Nie sú k nemu potrebné žiadne pomôcky, alternatívne však môže prebiehať s použitím obrázkov.

Nevýhody: Jedná sa o cvičenie, ktoré netrvá dlho a preto sa v prípade nemeiaceho sa prostredia môže rýchlo začať opakovať, alebo sa onudí. Preto je skôr určené na rozohriatie.

だい	台	autá, bicykle, stroje, elektronické zariadenia
はい	杯	poháre, šálky
ひき	匹	malé zvieratá
ほん	本	dlhé, tenké objekty
かい	階	poschodia
こ	個	malé, okrúhle predmety
まい	枚	tenké, ploché predmety
にん	人	ľudia
さつ	冊	knihy
ぶん	文	vety
びょう	秒	sekundy
ふん	分	minúty
じ	時	hodiny
さい	歳	vek
ご	語	slová
ぎょう	行	riadky
はこ	箱	škatule
じ	字	písmená, kana, kandži
けん	軒	domy
くみ	組	skupiny ľudí
ページ		stránky
りょう	両	vozne
そく	足	ponožky, topánky
わ	羽	vtáky, zajace
ぶ	部	noviny, vytlačené papiere
きやく	脚	stoličky, miesta na sedenie
し	指	prsty

～なさい、～される

- Cvičení primárně slouží na procvičování konstrukcí rozkazu ～なさい a kauzativního pasiva.
- Žádné další pomůcky nejsou potřeba. Pouze lidé.
- Účastníci si rozdělí role **rozkazujícího**, **trpitele** a **komentátora**, které si postupně vyměňují.
- Rozkazující přikáže trpiteli provést nějakou akci, trpitel o této skutečnosti referuje komentátorovi a komentátor se k ní vyjádří / podnítl diskusi.
- Výhody: alternace rolí, rozvíjení schopnosti (pohotově) komentovat dění a argumentovat.
- Nevýhody: komentáře a argumenty se mohou časem začít opakovat.
- Příklad:
 - A: ねえ、ちゃんと野菜を食べなさい！
 - B: 嫌いやなことに、Aさんに野菜を食べさせられました。
 - C: そうですか。Aさん、なぜBさんに野菜を食べさせたんですか？
 - A: 野菜は健康にいいし、食べなくてははいけないんです。
 - B: それはうそ ;嘘ですよ！
- Návrhy akcí:

野菜を食べる	<small>そうじ</small> 掃除する	ホワイトボードを消す
髪をとかす	皿を洗う	お酒をやめる
晩ご飯を作る	手紙を書く	席を譲 <small>ゆず</small> る
電話をかける	寝る	告白する

キングカップ

Hra na motívy spoločenskej kartovej hry „Kings Cup“, prispôsobená k precvičovaniu japonskej gramatiky, slovnej zásoby, kreativity a taktiky.

Potrebuje:

- 1 balíček žolíkových kariet
- 2 a viac hráčov
- vymyslené/spísané pravidlá

Postup:

- žolíkové karty sa zamiešajú a položia lícom do stredu
- hraje sa v smere hodinových ručičiek
- začínajúci hráč si vezme kartu a ukáže ju ostatným, vytiahnuté karty nechávame bokom, aby balíček postupne mizol
- každá karta má svoju úlohu/pravidlo
- pri nesplnení/chybnom splnení/nesúhlase ostatných hráčov/nedodržaní časového limitu je hráč penalizovaný

možné druhy penalizácie: pitie, strhnutie bodu, pripočítanie bodu (kto prvý dosiahne 20 bodov je „chuj“), trest atď.

- hra končí vyčerpaním kariet, dosiahnutím/nedosiahnutím určitého počtu bodov, spoločenským alebo intelektuálnym vyčerpaním atď.

*pozn.: Pravidlá hry aj pravidlá jednotlivých kariet je možné podľa potrieb rôzne modifikovať.
napr.: Nie je nutné používať „nasledujúce sloveso“, ale hráči môžu vybrať ľubovoľné sloveso zo zásobníku, alebo na mieste vymýšľať vlastné.*

zásobník slovies: 入れる、食べる、帰る、笑う、あきらめる、作る、迎えに行く、戻ってくる、そうじする、飲む、やめる、教える、行く、立つ、見る、来る、怒る…

2	~ことがある <i>vymysli skúsenosť, hráči ktorí túto skúsenosť <u>nezažili</u> sú penalizovaní</i>
3	~ことがない <i>vymysli skúsenosť, hráči ktorí túto skúsenosť <u>zažili</u> sú penalizovaní</i>
4	používaj výhradne <u>prosté</u> tvary (普通語) [platí po celú dobu hry]
5	používaj výhradne <u>zdvorilé</u> tvary (丁寧語) [platí po celú dobu hry]
6	vymysli o nasledujúcej osobe <u>zdanie</u> (~みたい, ~らしい...)
7	vymysli o nasledujúcej osobe <u>prirovnanie</u> s použitím ~のような / ~のように
8	vytvor <u>rozkazovaciu vetu</u> s použitím nasledujúceho (možného) slovesa pomocou konštrukcie ~なさい / ~てください
9	vytvor <u>rozhodnutie</u> s použitím nasledujúceho (možného) slovesa a konštrukcie ~ことにする / ~ようと思います
10	vytvor <u>kondicionál</u> s použitím nasledujúceho slovesa (~たら, ~なら, ~ば, ~と)
J	vytvor <u>pasívny</u> tvar z nasledujúceho slovesa a 3x rýchlo zopakuj
Q	vytvor <u>kauzatívny</u> tvar nasledujúceho slovesa a 3x rýchlo zopakuj
K	vytvor <u>kauzatívno-pasívny</u> tvar z nasledujúceho slovesa a 3x rýchlo zopakuj
A	vymysli podstatné meno, nasledujúci hráči nadväzujú na posledné <u>2 slabiky</u> がくせい → せいかつ → かつどう → どうぶつ...