**OSOBA, MÍSTO, VĚC**

**Pravidla hry:**

Počet hráčů: 2 a více

Pomůcky:

* tabulka se začátečními písmeny: A, I, U, E, O, K, G, S/Š/DŽ, Z, T/Č/C, D, N, H/F, B, P, M, J, R (vyřazeno bylo: W a DZ)/ online generátor[[1]](#footnote-0)
* tabulka s kategoriemi: OSOBA, MÍSTO, VĚC
* kartičky s gramatickými jevy, které chceme procvičit

Cíle:

* procvičení slovní zásoby
* procvičení vybraných gramatických jevů i pádových partikulí
* hra není zaměřena na procvičení reálné konverzace

Doporučení:

* Hra s učitelem - kvůli kontrole.
* Z časových důvodů je lepší nepřesáhnout počet 6 lidí, v případe, že je zájemců více můžou se rozdělit na menší skupiny po 5-6 hráčích.

**Průběh hry:**

Na úvod hry je nutný výběr prvního písmene, na které budou hráči vymýšlet slova. Toto losování může probíhat pomocí předem připravených kartiček, nebo generátoru. Skupina se dohodne, který z hráčů losuje. Jestliže se bude v dalších kolech vylosované písmeno opakovat, hráči budou muset na toto písmeno vymýšlet nová slova.

Následuje první soutěžní část hry, při které každý z hráčů vymyslí tři slova podle kategorií OSOBA, MÍSTO a VĚC. Všechna tato slova musí začínat na vylosované písmeno a hráči je zapíší do předem připravené tabulky. Časový limit na vymýšlení a zapsání slov je 30 sekund. Po doplnění všech tří slov do tabulky se hráč přihlásí. Nejrychlejší hráč získává 2 body, druhý 1 bod  a všichni ostatní už za toto kolo body nezískávají. Pokud hráč za daný časový limit nestihne doplnit všechna tři slova, volné místo v tabulce si označí písmenem X. Za každé X si na konci hry odečte 1 bod.

V druhé části si hráči vylosují kartičku obsahující 3 gramatické jevy, každý z nich má jiné bodové ohodnocení podle obtížnosti.[[2]](#footnote-1) Jeden z těchto gramatických jevů si hráč vybere a použije při tvoření věty. V této větě musí také použít slova, která vymyslel v první části hry. (Také je možné využít i víc než jeden gramatický jev z kartičky při tvorbě dané věty - body se pak sečítají.) Limit na vytvoření věty je 1 minuta. Hráči si následně tyto věty navzájem přečtou a přeloží. Učitel ověří jejich správnost a udělí body na základě použitých jevů. V případě že učitel není přítomen, hráči si věty překontrolují navzájem a když dojde k sporné situaci následuje diskuse, při které je důležitá argumentace. Diskuse skončí až když se všichni hráči shodnou na konečném verdiktu.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Možné variace hry:**

* Pro ztížení hry mohou být doplněny další kategorie slov.
* Místo prvního písmene se dá použít tabulka *godžúonzu*.
* Jednou z možností je také tahat si nejprve kartičku s gramatickými jevy. Hráč tak má možnost vymýšlet slova přímo dle zadaného gramatického jevu. V takovém případě mají hráči po vylosování začátečního písmene na vymyšlení slov i věty dohromady 2 minuty.

**Ukázka:**

|  |  |
| --- | --- |
| * PASIVUM (3b) * ～ほしい (2b) * ～たり、～たりする (1b)   (ZDVOŘILÝ STYL) | * DEIKTICKÁ SLOVESA (3b) * KONDICIONÁL ～ば (2b) * ～ないで (1b) |
| * KAUZATIVUM (3b) * ～そうです (2b) * ～みたいです (1b) | * 間に (3b) * KONDICIONÁL ～たら (2b) * ～なさい (1b) |
| * ～時 (3b) * PŘÍMÁ ŘEČ (2b) * も/しか (1b) | * POTENCIÁL (3b) * SLOVESNÝ DEZIDERATIV (2b) * という (1b) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| OSOBA | MÍSTO | VĚC |
| メアリー | 桃山 | 桃 |

1.　桃がメアリーさんに桃山で食べられました。

2.　桃山に行った時、メアリーさんは桃がほしかった。

3.　メアリーさんは桃山に行ったり、桃を食べたりしました。

1. https://www.textfixer.com/tools/random-choice.php [↑](#footnote-ref-0)
2. Tu může určit například učitel podle toho co dělá žákům největší problém. [↑](#footnote-ref-1)