

日本語の旅

Cíl a zaměření hry

- Cílem je využít a procvičit již probrané látky a gramatické jevy formou konverzace s partnerem, nebo splněním jednotlivých úkolů podle zadání.
- Ve hře se musí využívat různé gramatické jevy (例: ばよかったです、～てみる、～ている) + jsou zde speciální „keigo“ políčka, kde hráč musí prokázat znalosti správných forem a výrazů, které byly probírané na hodině.
- Políčka mají mnoho různých řešení (záleží na kreativě), avšak je nutné uvážit, o jakou situaci se jedná, a zvolit pro ni patřičný přístup (např. při rozhovoru s vyučujícím, přítelkyní, prodávčem...)

Pravidla:

- Počet hráčů 2-x
- Potřebné pomůcky – kostky, figurky, hrací deska
- Po hodu kostkou hráč musí splnit úkol. Po úspěšném splnění úkolu se dostává na dané políčko, jestliže neuspěje, tak zůstává na své původním místě.
- Úkoly pro dva jsou označené 2 者. U takových úkolů si házející hráč vybere svého komunikačního partnera, a jestliže udělá chybu, tak políčko získává jeho partner. (Za předpokladu, že partner chybu neudělá.)
- Ke každému políčku jsou napsané bližší informace na levé straně od mapy.

11, 15 Políčko bez boje

1 Představte se (1min)

2 Popište tři věci kolem sebe

3 2者; Jdete se omluvit

4 (45 sekund)

5 Použijte v jednom souvětí 他動詞 a 自動詞

6 2者 (45 sekund)

7 Hod koustkou:

1-2 丁寧語

3-4 尊敬語

5-6 謙讓語

8 2者

便に遅れてしまいました
新しいのを
予約したほうがいいです

9 2者

10 (45 sekund)

12 2者

13 2者

14 (45 sekund)

16 2者

17 2者

18 Co by si udělal jinak v minulosti?

19 Převeďte do 尊敬語

20, 21 2者

| | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| FINISH | 21 伝聞の構造 | 20 やりもらい動詞 | 19 聞いている 待っている 知っている |
| 16 試着室で (~てみる) | 17 レストラン ウェイトレスと客 | 18 ~ばよかった | |
| 休憩 | 14 もし宝くじに 当たったら どうする | 13 インビテーション (しよう) | 12 壊れたものを 修理したい |
| 8 ターミナル | 9 旅館の予約 | 10 子供のどこ 何に なりたかった? | 11 休憩 |
| 7 敬語の形 見る 言う 知る 行く | 6 天気の話 (でしょう) | 5 自動詞/他動詞 | 4 一日について (たりたりする) |
| START | 1 自己紹介 | 2 三つの~ている形 | 3 先生 対 学生 忘れた宿題 |