

KENT

Počet osob: 4+ (sudý počet)

Gramatický jev: Slovesa v neformálním slovníkovém tvaru, jeho ~te-tvar, uctivá a skromná varianta (např: 食べる, 召し上がる, 頂く a 食べて). Cílem je především procvičit *keigo* v omezeném čase.

Potřeby: Kartičky se slovesy.

Popis: Hráč se snaží co nejdříve získat čtveřici karet se stejným slovesem. (Také může buď čtveřici sloves v *sonkeigu* nebo *kendžógu*).

Pravidla: Hráči vytvoří týmy po dvojicích a každá se domluví na svém tajném signálu (např. mrknutí oka). Všem se rozdají čtyři karty (neukazují se navzájem), další čtyři se vyskládají na stůl a ty zbylé tvoří funkci balíčku.

Po odstartování si každý hráč snaží co nejrychleji vzít kartu se slovesem, které se rozhodl sbírat. (či různá slovesa v *sonkeigu* nebo v *kendžógu*). Za každou sebranou kartu ze stolu musí jinou vyložit. Proces se opakuje a jakmile již nikdo žádnou kartu nechce, zbylé karty ze stolu se sesbírají a dají na spod balíčku. Z vrchu balíčku se opět vyloží čtyři karty a situace se opakuje dál.

Když hráč dosáhne čtyř karet se stejným slovesem, má tzv. kenta a snaží se to nenápadně naznačit svému spoluhráči a jestli si toho všimne, zavolá „kent“. Také mohou mít oba dva kenta, v tu chvíli jeden z nich zavolá „double kent“. Pokud zpozoruje tajný signál někdo z jiného týmu, zavolá „stop kent“. Hra po zvolání jedné z těchto variant končí.

Bodování: Kent – tým má jeden bod. Double kent – dva body. Stop kent – za kenta jeden bod a za double kenta dva body. Špatně utvořený kent – stržení dvou bodů.

Poznámky: Nedostatkem hry je omezení již na předem určená slovesa. Pro zvýšení soutěživosti hráčů a rychlosti hry se mohou karty vytisknout vícekrát, což umožní, že více hráčů bude často chtít tu stejnou kartu.