**Hrací potřeby:** čtverečkované listy papíru, tužky

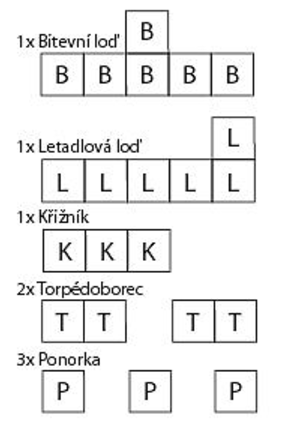
**Počet hráčů:** 2

**Pravidla**

Průběh hry

Hra začíná s prázdným čtverečkovaným papírem, na kterém se vytvoří pole (ideálně 10 x 10, lze i menší, ale pak je potřeba omezit počet lodí).

Každý z hráčů zakreslí do svého pole následující lodě (lodě se mohou po dohodě měnit na různé tvary se stejným počtem čtverečků):



Jednotlivé sloupce a řádky se pojmenují dle schopností hráčů, například:

* Začátečníci
  + Sloupce se pojmenují časovými údaji jako dnes, zítra, před rokem, v dětství atd.
  + Řádky se pojmenují jednotlivými činnostmi jako jíst, hrát na kytaru, učit se atd.
  + Pro zasažení lodě budou hráči tvořit jednoduché věty typu „Jedl jsi včera?“
* Středně pokročilí
  + Sloupce se opět pojmenují časovými údaji
  + Řádky se pojmenují činnostmi, avšak již takovými, které rozvíjejí nějakou gramatiku např. bylo by lepší nejíst, musíš se učit, nezapomeň hrát na kytaru atd.
  + Pro zasažení lodě pak hráči tvoří složitější, přirozenější věty jako „Bylo by lepší, kdybys zítra nejedl.“
* Pokročilí
  + Sloupce se pojmenují podle komunikačních partnerů, tedy například u nadřízeného, v škole atd.
  + Řádky se pojmenují výpověďmi jako ptát se na cestu, omlouvat se atd.
  + Pro zasažení lodě musí hráč vytvořit větu z konkrétní situace (např. omlouvat se + nadřízený 🡪 použije v omluvě *keigo*), druhý musí nejprve uhodnout, o jaké 2 spojení se jedná a až poté řekne, zda je na onom místě loď, či ne.
  + Mluvčí musí výpověď vytvořit ideálně tak, aby bylo jasné, kdo je komunikačním partnerem, tedy např. učiteli se bude omlouvat za něco jiného než šéfovi
  + Tato varianta může tvořit nerealistické situace, ale i tak pomáhá k procvičení různých gramatik.

Jeden hráč může hádat tak dlouho, dokud zasahuje protivníkovi lodě, ve chvíli, kdy mine, začíná útočit druhý.

Cíl hry

Najít oponentovy lodě a zlikvidovat je. Ten, kdo první zlikviduje všechny lodě, vyhrává.

Příklad hry pro začátečníky

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 昨日 | 今日 | 明日 | 朝 | 一日中 | 夜 | 先週 | 去年 | 来年 | 子供の時 |
| 読む |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 食べる |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 運動する |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 書く |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 勝つ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 歌う |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 入院する |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 見に行く |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 来る |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 勉強する |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Příklad hry pro středně pokročilé

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 今日 | 明日 | 昨日 | 朝 | 昼 | 夜 | 誕生日 | 先週 | 来週 | 去年 |
| う動詞 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| る動詞 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 可能形 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ～か～ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 受身形 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 使役形 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 使役受身形 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ～ても |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ～間 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 授受動詞 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Příklad hry pro pokročilé

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 先生 | 同僚 | 友達 | 部長 | よそ者 | 子供 | 家族 | 銀行員 | 首相 | 後輩 |
| をう |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| れる |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| おいする |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 文句を言う |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| める |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| める |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| りをあげる |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| りをもらう |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| しれる |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 命じる |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |