

Výukový materiál vytvořen v rámci projektu EU peníze školám

REGISTRAČNÍ ČÍSLO PROJEKTU
CZ.1.07/1.4.00/21.3654

Základní škola Liberec,
Dobiášova 851/5, příspěvková organizace



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tento výukový materiál vznikl v rámci Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost.

Téma:	PEXESO - ZVÍŘATA NA FARMĚ
Autor:	Mgr. Zuzana Jiřikovská
Číslo materiálu:	VY_32_INOVACE_Aj4_01_09
Sada č.	9

Předmět: Anglický jazyk

Tematický okruh : Gramatika a jazyk

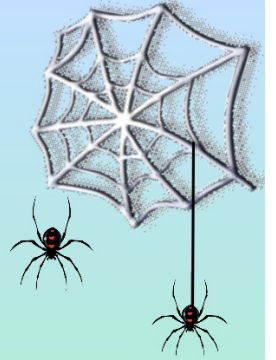
Datum vytvoření: 15. 3. 2013

Cílová skupina: žák 1. stupně ZŠ - základní vzdělávání

Doporučeno pro: 4. ročník

Anotace:

- paměťová hra na anglické pojmenování zvířat žijících na farmě, odkrývání obrázků zvířat (tipovací hra)
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky

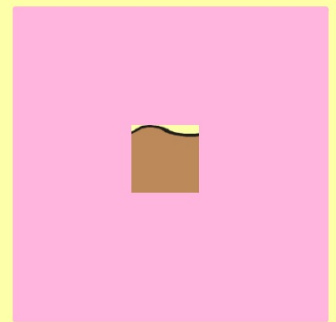
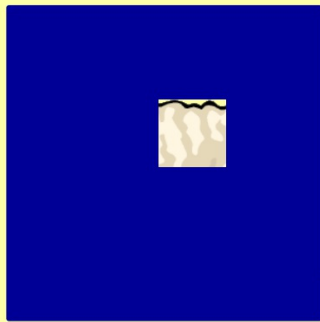
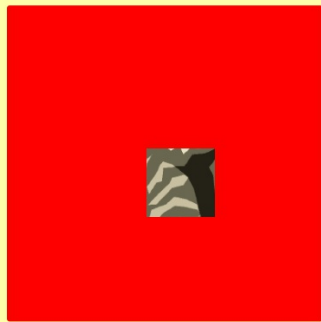
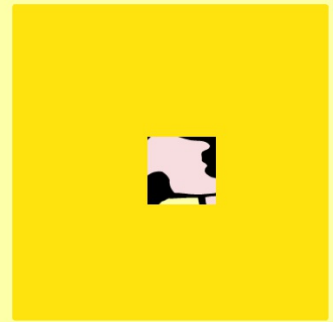
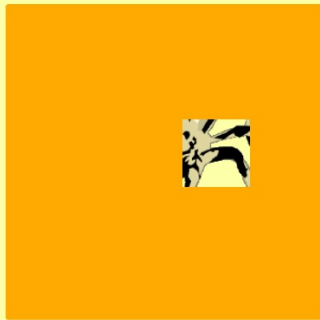
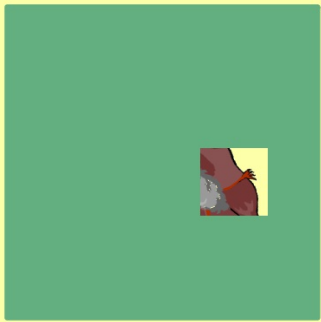


ANIMALS

ANIMALS ON THE FARM







Zdroje:

- Všechny objekty použité k vytvoření materiálu jsou součástí SW ActivStudio, SW ActivInspire, Resource pack nebo jsou vlastní originální tvorbou autora.
- Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu. Dílo smí být dále šířeno pod licencí CC BY-SA (www.creativecommons.cz).
- Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je autor.
- Materiál je určen pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení.



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

verze programu: ActivInspire 1.6

Vzdělávací oblast:

Anglický jazyk

klíčová slova:

zvířata na farmě

úvodní stránka k pexesu

**paměťová hra na čtení slovní zásoby zvířata na farmě a
obrázky**

**žáci vyberou zástupce (dvojice), kteří u tabule hrají podle
pravidel
/nástroj-vybrat/**

**pokud tým získá dvojici karet, označí je svou hvězdou -
přitáhne ji na dvojici karet
/nástroj-vybrat/**

tipování obrázků

žáci si vyberou barvu čtverce, který chtějí pak odkrýt -
tipují, jaký živočich by mohl na obrázku být

učitel pak pomalu kliká na malý čtverec, skrytý obrázek se
postupně zjevuje
/nástroj-vybrat/