

# 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.

<b>Téma:</b>	<b>PEXESO - ZVÍŘECÍ MAZLÍČCI</b>
<b>Autor:</b>	Mgr. Zuzana Jiřikovská
<b>Číslo materiálu:</b>	VY_32_INOVACE_Aj4_01_17
<b>Sada č.</b>	17

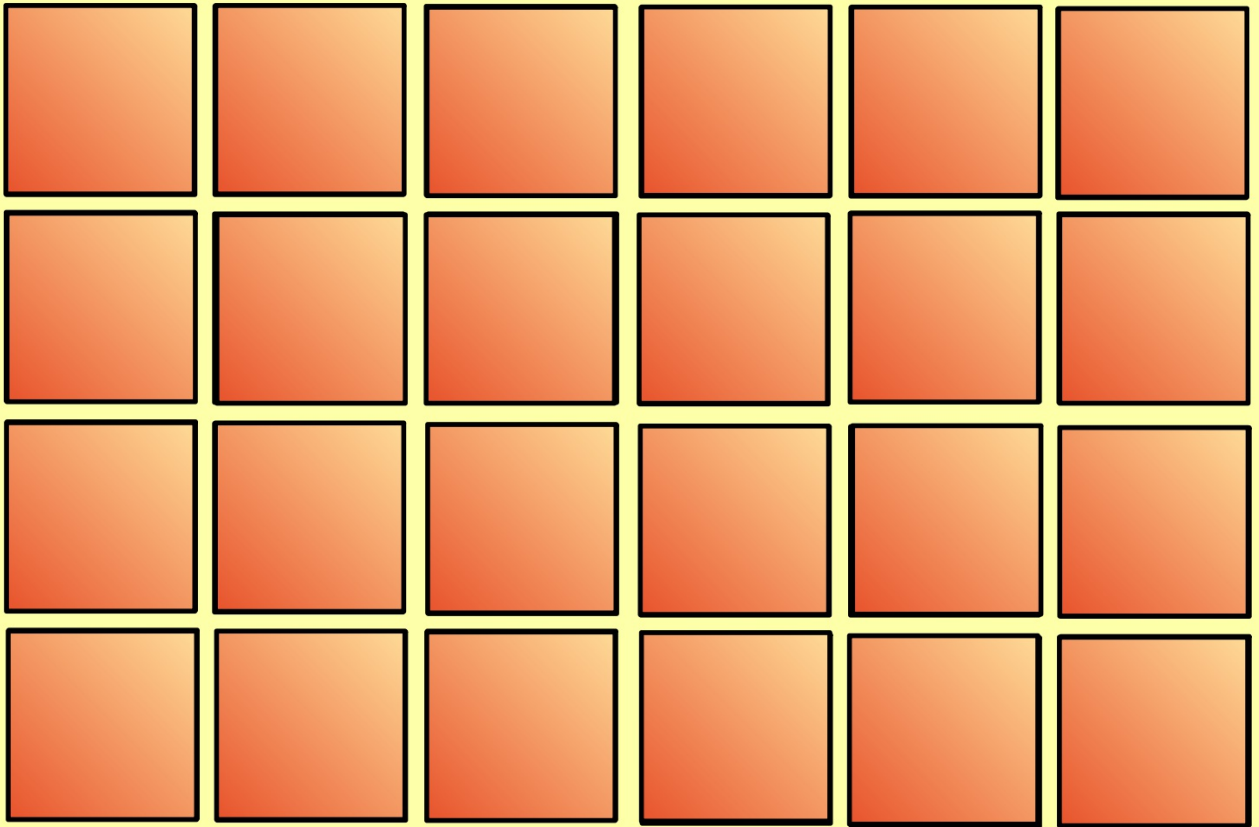
Předmět: Anglický jazyk  
Tematický okruh : Gramatika a jazyk  
Datum vytvoření: 1. 5. 2013  
Cílová skupina: žák 1. stupně ZŠ - základní vzdělávání  
Doporučeno pro: 4. ročník  
Anotace:

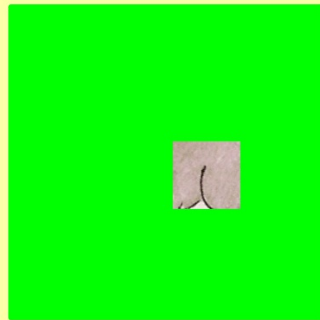
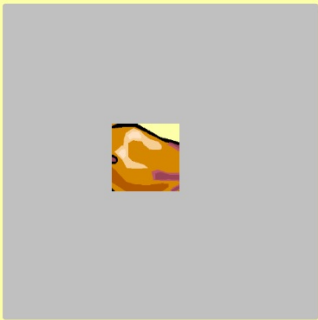
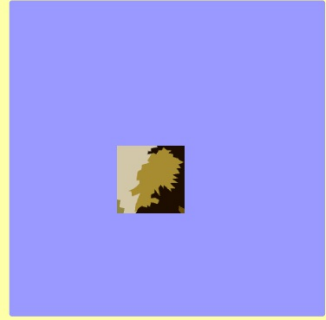
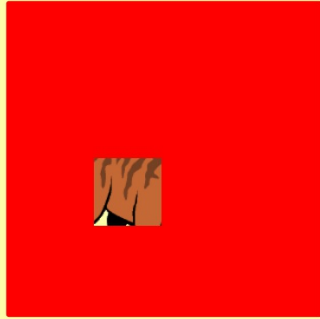
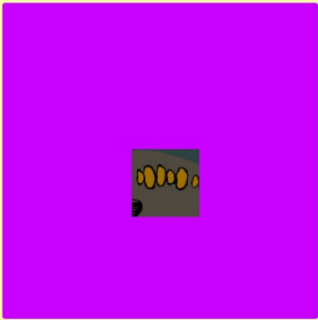
- paměťová hra na anglické pojmenování zvířecích mazlíčků, odkrývání obrázků zvířat (tipovací hra)
- posílení mezipředmětových vztahů, využití multimediální techniky



# ANIMALS

MY PETS





## 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](http://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.



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

verze programu: ActivInspire 1.6

Vzdělávací oblast:

Anglický jazyk

klíčová slova:

zvířecí mazlíčci

**úvodní stránka k pexesu**



**paměťová hra na čtení slovní zásoby zvířecí mazlíčci 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/