

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

READING THE BOOK
One fish two fish red fish blue fish
part 8

Vzdělávací oblast	Jazyk a jazyková komunikace
Vzdělávací obor	Anglický jazyk
Tematický okruh	Receptivní, produktivní a interaktivní řečové dovednosti
Anotace	Žáci si přečtou verše a upevní novou slovní zásobu. Dle obrázků sestaví odpovědi. Odpoví správně na otázky - hra. Zpětná vazba - hra vyhodnocena automaticky. Společná kontrola.
Klíčová slova	Wump, hump, Mr. Gump; slovesa: ride, have, know, like to go, jump
Druh učebního materiálu	DUM - SMART Notebook program
Cílová skupina / ročník	1. stupeň ZŠ / 5. ročník
Autor	Lýdie Kotoučková
Vytvořeno	září 2012
Použité zdroje a materiál	<p><u>text</u> Seuss, Dr. One fish two fish red fish blue fish. New York: Random House, 1960. 62 s. ISBN 0-394-80013-3.</p> <p>SMART galerie: hra - Lesson Activity Toolkit</p> <p><u>obrázky</u> [cit. 2012-02-12]. <http://www.shutterstock.com/cat-5-Education.html#id=16040809> úprava</p> <p>camel Wump [cit. 2012-09-17]. <http://www.shutterstock.com/cat.mhtml?searchterm=camel&search_group=&lang=en&search_source=search_form#id=62927953&src=770a24e9346e464170c3ca0c58b4f431-1-12> úprava</p> <p>Mr. Gump [cit. 2012-09-17]. <http://www.shutterstock.com/cat.mhtml?lang=en&search_source=search_form&version=llv1&anyorall=all&esafesearch=1&searchterm=man+with+cylinder&search_group=&orient=&search_cat=&searchtermx=&photographer_name=&people_gender=&people_age=&people_ethnicity=&people_number=&commercial_ok=&color=&show_color_wheel=1#id=94395478> úprava</p>



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Lýdie Kotoučková



Read the verses. (Přečti verše.)

Bump!
Bump!
Bump!
Did you ever ride a Wump?
We have a Wump
with just one hump.



But
we know a man
called Mr. Gump.
Mr. Gump has a seven hump Wump.
So ...
if you like to go Bump! Bump!
just jump on the hump of the Wump of Gump.





Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

What is it?



What is it?



Who is it?





Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

What is it?

It's a Wump.



What is it?

It's a hump.



Who is it?

It's Mr. Gump.





Play the game. Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

Edit

Q.1

?

What is a Wump?

A It's a camel.

C It's a horse.

B It's a dog.

D It's a cat.

VY_32_INOVACE_AJ_08_10* - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Play the game. Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

4 SOLUTION

5

6

7

8

Automaticky skryt

Edit Next ?

What is a Wump?

A It's a dog.

B It's a camel. ✓

C It's a cat.

D It's a horse.

[Rozšířit stránku](#)

Start | obrazky_stazene_AJ... | VY_32_ZAZNAM_AJ... | Překladač Google - G... | VY_32_INOVACE_A... | CS | 18:53

VY_32_INOVACE_AJ_08_10* - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Play the game. Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

Ok Password Number of questions 3

Q.1 Q.2 Q.3

What is a Wump?

A C

B D

The correct answer is

SMART Technologies

[Rozšířit stránku](#)

Automaticky skryt

Start | obrazky_stazene_AJ... | VY_32_ZAZNAM_AJ... | Překladač Google - G... | VY_32_INOVACE_A... | CS 18:53

VY_32_INOVACE_AJ_08_10 * - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Play the game. Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

Ok Password Number of questions 3

Q.1 Q.2 Q.3

Who is Mr. Gump?

A C

B D

The correct answer is

SMART Technologies

Rozšířit stránku

Start | obrázky_stazene_AJ... | VY_32_ZAZNAM_AJ... | Překladáč Google - G... | VY_32_INOVACE_A... | CS 18:53

VY_32_INOVACE_AJ_08_10 * - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Play the game. Answer the questions. (Odpověz na otázky.)

Ok Password Number of questions 3

Q.1 Q.2 Q.3

How many humps has Gump's Wump?

A C

B D

The correct answer is

SMART Technologies

Rozšířit stránku

Start | obrazky_stazene_AJ... | VY_32_ZAZNAM_AJ... | Překladáč Google - G... | VY_32_INOVACE_A... | CS 18:54

DUM_uvodni_strana_ZS_Opatovice.doc