

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

READING THE BOOK
One fish two fish red fish blue fish
part 12

Vzdělávací oblast	Jazyk a jazyková komunikace
Vzdělávací obor	Anglický jazyk
Tematický okruh	Receptivní, produktivní a interaktivní řečové dovednosti
Anotace	Žáci si přečtou verše. Podtrhnou rýmy. Vyjmenovávají rýmy co nejrychleji. Poskládají slovo z přeházených písmen - hra. Zpětná vazba - hra vyhodnocena automaticky. Společná kontrola.
Klíčová slova	rýmy: dear - hear, ear - fear, ear - hear - dear
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	text Seuss, Dr. One fish two fish red fish blue fish. New York: Random House, 1960. 62 s. ISBN 0-394-80013-3. SMART galerie: hra - Lesson Activity Toolkit obrázky [cit. 2012-02-12]. < http://www.shutterstock.com/cat-5-Education.html#id=16040809 > úprava



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

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



Read the verses. (Přečti si verše.)
Underline rhymes. (Podtrhni rýmy.)

Oh, dear! Oh, dear!

I can not hear.

Will you please

come over near?

Will you please look in my ear?

There must be something there, I fear.

Say, look!

A bird was in your ear.

But he is out. So have no fear.

Again your ear can hear, my dear.



Underline rhymes. (Podtrhni rýmy.)

Oh, dear! Oh, dear!

I can not hear.

Will you please
come over near?

Will you please look in my ear?

There must be something there, I fear.

Say, look!

A bird was in your ear.

But he is out. So have no fear.

Again your ear can hear, my dear.



Write out the rhymes and learn them by heart.

(Vypiš rýmy a nauč se je zpaměti.)

Say it as quickly as possible. (Řekni to co nejrychleji.)

dear - hear

ear - fear

ear - fear - dear



Play the game. Arrange word. (Zahraj si hru. Poskládej slovo.)

clue = nápověda

Game interface with a green border. At the top left are two buttons: "Edit" and "Start". At the top right is a red bar with the number "100" and a circular button with a question mark. At the bottom left is a button labeled "Clue". The main area is a large white space for writing.

VY_32_INOVACE_AJ_08_14* - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Skupina 1

1

2

3

SOLUTION

4

5

Automaticky skryt

Play the game. Arrange word. (Zahraj si hru. Poskládej slovo.)
clue = nápověda

Edit

Reset

83

e a d r

Clue

Start

VY_32_INOVACE_... VY_32_INOVACE... VY_32_ZAZNAM_A... Překladač Google -...

6:08

