

Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

PREPOSITIONS
(IN, ON, UNDER)

Vzdělávací oblast	Jazyk a jazyková komunikace
Vzdělávací obor	Anglický jazyk
Tematický okruh	Receptivní a produktivní řečové dovednosti
Anotace	Žáci si upevní předložky místa. Dle obrázku zakroužkují správnou odpověď - předložku a předmět. Dle obrázku dokončí věty užitím správné předložky a předmětu. Přiřadí k obrázku odpovídající předložku. Zpětná vazba - hra vyhodnocena automaticky. Vyhodnoceno společně s učitelem.
Klíčová slova	Předložky: IN, ON, UNDER
Druh učebního materiálu	DUM - SMART Notebook program
Cílová skupina / ročník	1. stupeň ZŠ / 4. ročník
Autor	Lýdie Kotoučková
Vytvořeno	únor, březen 2012
Použité zdroje a materiál	obrázky ilustrace (slide č. 2, 3, 4): autorka [cit. 2012-02-12]. < http://www.shutterstock.com/cat-5-Education.html#id=16040809 > úprava

evropský
sociální
fond v ČR

EVROPSKÁ UNIE

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVYOP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

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



Look at the pictures. Circle the correct preposition.



1. The book is in the table / **on the table.**
2. The bird is in the box / under the box.
3. The scissors are under the chair / on the chair.
4. The flower is in the vase / on the vase.
5. The pear is under the plate / on the plate.
6. The doll is in the bed / under the bed.



Look at the pictures. Circle the correct preposition.



1. The book is in the table / on the table.
2. The bird is in the box / under the box.
3. The scissors are under the chair / on the chair.
4. The flower is in the vase / on the vase.
5. The pear is under the plate / on the plate.
6. The doll is in the bed / under the bed.



Look at the pictures. Finish the sentences. (Dokonči věty.)



1. The book is
2. The bird is
3. The scissors are
4. The flower is
5. The pear is
6. The doll is



Look at the pictures. Finish the sentences. (Dokonči věty.)



1. The book is **on the table**.
2. The bird is **in the box**.
3. The scissors are **on the chair**.
4. The flower is **in the vase**.
5. The pear is **on the plate**.
6. The doll is **under the bed**.



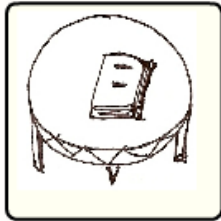
Play the game. Make a pair.

Edit

Check

Reset

Solve



on the table

in the vase

in the box

under the bed

on the plate

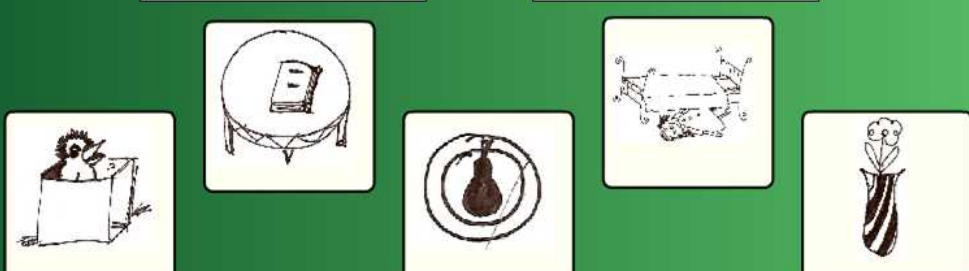
VY_32_INOVACE_AJ_06_32* - SMART Notebook

Soubor Upravit Zobrazit Vložit Formát Kreslení Nápověda

Play the game, make a pair.

Ok Password

on the table under the bed



in the box on the plate in the vase

Solve button Number of images 5

Start

VY_32_INOVACE_AJ_06... VY_32_INOVACE_AJ_... VY_32_ZAZNAM_AJ_06 ...

CS 23:12 sobota

Detailed description: This is a screenshot of a SMART Notebook application window. The window title is 'VY_32_INOVACE_AJ_06_32* - SMART Notebook'. The menu bar includes 'Soubor', 'Upravit', 'Zobrazit', 'Vložit', 'Formát', 'Kreslení', and 'Nápověda'. The toolbar contains various drawing and editing tools. The main workspace has a green background and contains a matching game interface. At the top of the workspace, there is a yellow banner with the text 'Play the game, make a pair.' Below this is a password field with an 'Ok' button. The game area features five images in white boxes: a mouse in a box, a book on a table, a pear on a plate, a bed, and a flower in a vase. Each image has a corresponding text label in a white box: 'in the box', 'on the table', 'on the plate', 'under the bed', and 'in the vase'. At the bottom of the workspace, there is a 'Solve button' with a checked checkbox and a 'Number of images' dropdown menu set to '5'. The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, several application icons, and the system tray with the date and time '23:12 sobota'.

DUM_uvodni_strana_ZS_Opatovice.doc