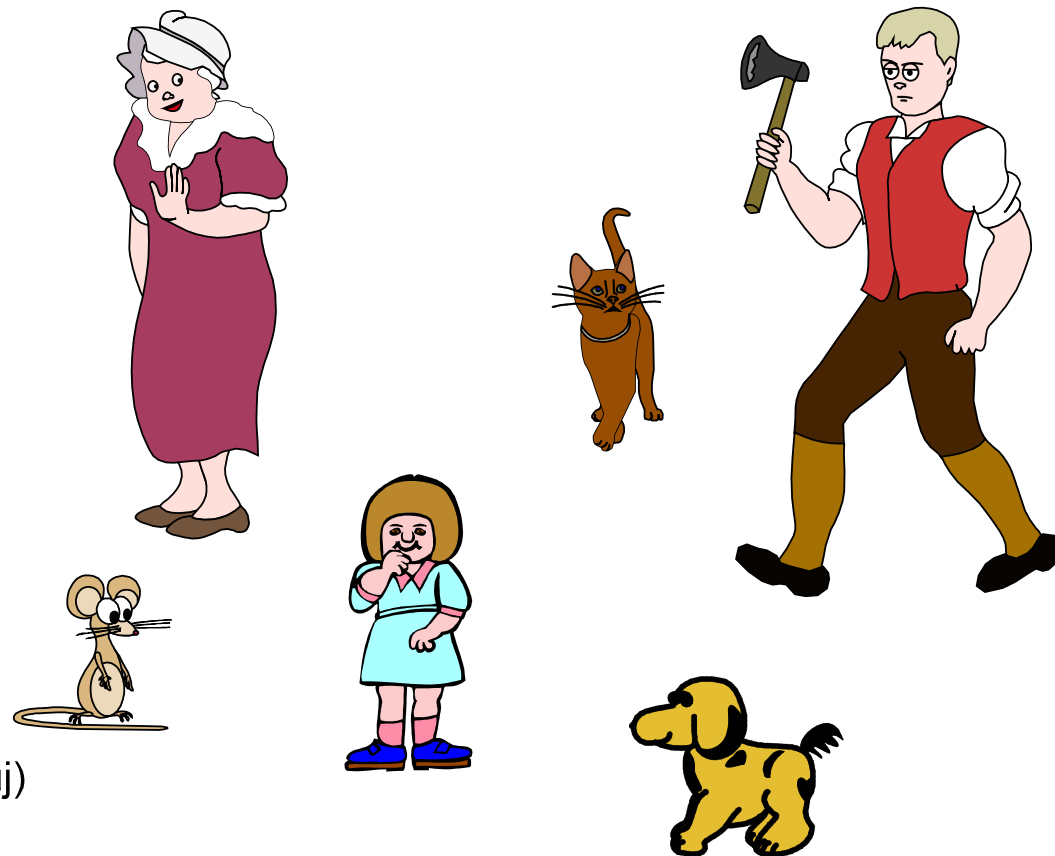




INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Základní škola T. G. Masaryka, Studénka, ul. 2. května 500, okres Nový Jičín	
Číslo projektu: CZ.1.07/1.4.00/21.1489	Označení vzdělávacího materiálu: VY_32_INOVACE_CJ2.1.16
Autor:Andrea Mojžíšová	Vzdělávací oblast:Jazyk a jazyková komunikace
Předmět:Český jazyk a literatura	Ročník: 1.
Téma hodiny: Znáte pohádky?	
Využití vzdělávacího materiálu:přiřazování slov a obrázků, porozumění obsahu vět, rozvoj slovní zásoby,pořadí vět	
Ověření ve výuce:	
Datum: 22. 1.2013	Třída:1.

Sestav pořadí obrázků k pohádce "O veliké řepě.



(Řepu namaluj)

Najdi slovo, které do řádku nepatří, vyškrtni ho a pojmenuj pohádku:

vlk, košíček, myslivec, pes, karkulka

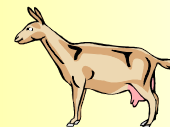
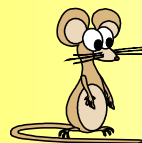
hrášek, myš, jelen, jezinky, parohy

vnučka, řepa, dědeček, kolo, myš

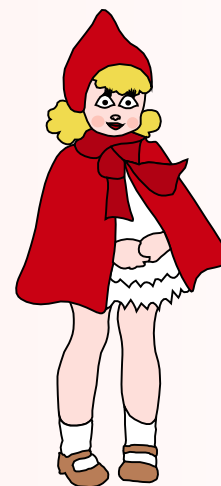
ježibaba, perník, jeníček, malina

kůzlátka, vlk, maminka, král, trh

Jiřík, Zlatovláska, ryba, kočka, král



Uhádneš pohádku? Napiš její
název.



**V které pohádce mohou
vystupovat tyto postavy?**

The image shows a software window titled "SMART" with a dark blue header. Below the header is a table with two columns. The left column contains the names of characters: "čert", "trpaslík", "Jeníček", "Bob", "král", "růže", "Karkulka", and "ryba". The right column is empty. At the bottom of the window, there is a "Random" checkbox which is unchecked, and a "Character" dropdown menu currently set to "Book". To the right of these controls are two buttons: "Ok" and "Cancel".

Character	
čert	
trpaslík	
Jeníček	
Bob	
král	
růže	
Karkulka	
ryba	

Random

Character **Book** ▼

Ok

Cancel

Dopiš správnou pohádkovou dvojici:

Lolek a

Vochomůrka a

Mach a

Bob a

Štaflík a

Pejsek a

Runcajs a

Maková panenka a.....

Maxipes Fík a

Slož název pohádkové postavy.

Edit

Reset

0

?

l a k k K a u r

Clue

Slož název pohádkové postavy.

The interface features a blue border. At the top left, there are two buttons: "Edit" and "Reset". To their right is a red progress bar with the number "25" on the right side. In the top right corner, there is a circular icon with a question mark. The main area contains a row of seven brown circular tiles with white letters: Í, K, C, I, E, P, S. At the bottom left, there is a "Clue" button.

Doplň pohádkové postavy:

_____, kampak jdeš s tím košíčkem?

_____, otevřete svoje vrátka, jsem Vaše maminka.







_____, ukaž mi prstíček, jestli jsi dost vykrmený.

_____, dej mi hrášku, povozím tě na ocásku.

Vyber správný název pohádky.

Ok 6 images Label Select

Password

					
<input type="radio"/> Karkulce	<input type="radio"/> Smolíčkov	<input type="radio"/> zlaté rybce	<input type="radio"/> pejskovi a l	<input type="radio"/> Neposlušná k	<input type="radio"/> O třech prasá

1.1

Použité zdroje:

Aplikace SMART Notebook Version 10.0.631.3 17:15:24 Sep 30 2009