|  |  |
| --- | --- |
| Název materiálu | **Oblečení** |
| Anotace materiálu | Materiál je zpracován pro interaktivní tabuli. Jedná se o hry, které slouží k osvojení a upevnění lexika k tématu oblečení. |
| Doporučená jazyková úroveň žáků | A1 |
| Cíl materiálu | Žák zná slovní zásobu k tématu oblečení |
| Poznámka | Materiál slouží k seznámení se základním lexikem k tématu oblečení formou zábavných her. Tento způsob práce lze využít ke zvýšení motivace žáků. Každé cvičení obsahuje klíč (ten je možné přímo na interaktivní tabuli otevřít kliknutím na tlačítko edit). |

**1. Popis materiálu**

 Materiál je zpracován ve formě přípravy pro interaktivní tabuli SMART. Obsahuje několik snímků, na každém je zpracována hra pro výuku a procvičování slovní zásoby k zadanému tématu.

**2. Možnosti využití materiálu**

* Cvičení 1: Pexeso – žáci postupně okrývají kartičky, pod kterými se nachází obrázky a slova k tématu oblečení. Vyhrává žák, který má nejvíce dvojic (slovo – obrázek).
* Cvičení 2: Akronyma – Na snímku se postupně zobrazují koule s písmeny, úkolem žáků je sestavit z těchto písmen slova.
* Cvičení 3: Na snímku se střídají obrázky oblečení. Po kliknutí se obrázky zastaví, úkolem žáků je vybrat z nabídnutých variant správné pojmenování věci na obrázku.
* Cvičení 4: Cílem cvičení je seznámit se (případně zopakovat si) časování slovesa надевать. Z nabídnutých čtyř tvarů žáci vybírají správný tvar slovesa (přísudku), který bude ve shodě s podmětem.