

Základní škola Sedmíkráska, o.p.s.

Bezručova 293, 756 61 Rožnov pod Radhoštěm



**ZÁKLADNÍ ŠKOLA
SEDMÍKRÁSKA**
OBECNĚ PROSPĚŠNÁ SPOLEČNOST

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Minulý čas Komplexní procvičování

Autor: **Bc. Jan Nesvadba**

Vytvořeno: **květen 2013**

Název: **VY_32_INOVACE_AJ06_20-Minulý čas všechny způsoby 2
5. - 6. ročník** (období, pro které je DUM určen)

Vzdělávací oblast, tematický okruh, téma vzdělávacího materiálu:

Angličtina, slovní zásoba, slovesa, minulý čas

Projekt Sedmíkráska

CZ.1.07/1.4.00/21.3812

Metodický list, anotace:

Tento materiál procvičuje otázky, kladné i záporné věty v minulém čase, minulé tvary pravidelných i nepravidelných sloves. Žáci formou soutěže tvoří věty. Pravidla soutěže jsou vysvětleny níže.

Zdroje:

Galerie SMART Notebook 11, <http://openclipart.org>, <http://www.sxc.hu/>

Autorem hry je Jan Nesvadba.

Play a game: Sentence Relays!

(The rules are explained below.)



Pravidla hry:

Rozdělte se do dvou vyrovnaných týmů, které si stoupnou do zástupu několik metrů od tabule. Určete, který tým bude k psaní používat interaktivní a který obyčejnou tabuli (je to jedno). První členové týmu dostanou štafetu (pero/křídu). Určený žák "hodí" oběma kostkami a vylosuje tak druh věty a počet slov v ní - tento los bude platit pro oba týmy. Učitel(ka) odstartuje závod. Úkolem obou týmů je vytvořit vylosovaný druh věty (kladná, záporná, otázka) v minulém čase, s vylosovaným počtem slov, a to štafetově. Jak na to? Je to jednoduché:

- První žáci týmu běží k tabuli a napíší první slovo věty. Musí to být slovo, kterým se dá věta začít, tedy např. "She", ale nikoli např. "not".
- Žák běží zpět k týmu, předá štafetu (pero/křídu) druhému v pořadí.
- Ten běží k tabuli a napíše druhé slovo věty tak, aby smysluplně navazovalo na první.
- Předá štafetu třetímu, atd.
- Žáci se nesmí dopředu domlouvat, jakou větu vytvoří. Jinými slovy, nikdo předem neví, jaká konkrétní věta vznikne.
- V případě, že žák uvidí chybu, může se namísto svého tahu (napsat jedno slovo) rozhodnout tuto chybu opravit.
- Věta musí mít počet slov vylosovaný hodem kostky.
- Bod získává tým, který má ve větě méně chyb. Je-li počet chyb stejný, pak rychlejší tým.