

# DIDAKTICKÝ UČEBNÍ MATERIÁL

<b>Název školy</b>	Základní škola a Mateřská škola Martinice v Krkonoších
<b>Číslo projektu</b>	CZ.1.07/1.4.00/21.3437
<b>Název šablony klíčové aktivity</b>	Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

<b>Číslo materiálu (počet stran)</b> VY_3.2_INOVACE_01_39 (1 list)
<b>Název materiálu</b> Vocabulary
<b>Doporučený ročník (předmět)</b> 5. ročník (anglický jazyk)
<b>Autor</b> Dagmar Pavlousková
<b>Cíle</b> Procvičení nové slovní zásoby
<b>Doporučení pro práci s materiálem</b> Žáci přemísťují písmena a tvoří slova. Následuje ústní práce se slovy – žáci použijí ve větách, věty mohou převést na otázku.
<b>Použitá literatura a zdroje</b> Smart Notebook 11

The image shows a game board interface with a blue border. At the top left, there are two stacked buttons: 'Edit' and 'Start'. At the top right, there is a circular button with a question mark '?' and a red rectangular area containing the number '100'. At the bottom left, there is a button labeled 'Clue'. The main area of the board is empty. Below the board, there is a link labeled 'Rozšířit stránku'.

[Rozšířit stránku](#)