PONEDELJEK, 30. 3. 2020

Dobro jutro/dober dan! Uspešen teden vam želim. Veselo na delo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PREDMET** | 1. **razred**
 | 1. **razred**
 |
| SLJ | DANES PONOVNO REŠUJEŠ NEREŠENE VAJE V BELEM DZ ZA OPISMENJEVANJE. VSE SKUPAJ REŠUJ VAJE ZA SLJ PRIBLIŽNO 20 MINUT.IZBERI NALOGE, KI SO PRIMERNE ZATE. PERO POMENI NAJLAŽJO NALOGO, UTEŽ PA NAJZAHTEVNEJŠO. ČE NIMAŠ DZO DOMA, POJDI V DEŽELO LILIBI POD E-GRADIVA:1. RAZRED, 1. DEL DZO IN PIŠI NA LIST.ČE SI REŠIL ŽE VSE VAJE, SE LOTI NALOGE, KJER SI VČASIH SAMO BARVAL RUMENA OKENČKA ZGORAJ. BESEDO, KI JO VIDIŠ NA SLIKI, POSKUSI ZAPISATI ČRKO PO ČRKO.UGOTOVILI SMO ŽE, DA SE NEKATERE ČRKE ZAPIŠEJO DRUGAČE, KOT SE SLIŠIJO.NPR. C:\Users\Miha\Desktop\NA DALJAVO\prenos.jpg

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AA | V | T | O |

P.S.: ZAPIS POVEDI ZAENKRAT SPUSTITE, NAJPREJ SAMO BESEDE PO ZGORNJEM VZORU. ČE PA SI NAREDIL ŽE ČISTO VSE, LAHKO DELAŠ VAJE, KJER SO ZAPISI POVEDI.**POVED JE SKUPINA BESED (LAHKO TUDI SAMO ENA ALI DVE), KI NAM NEKAJ POVEDO/SPOROČIJO. NA KONCU POVEDI JE VEDNO KONČNO LOČILO, NA PRIMER PIKA.**  | **MALA IN VELIKA PISANA ČRKA F**PRESENEČENJE;)<https://www.youtube.com/watch?v=WmEbl5SBLOo> |
| MAT | **RAČUNSKE ZGODBE**Starši boste dobili navodila na mail.  | **SEŠTEVAM DO 100**<https://www.youtube.com/watch?v=DBsDKb0wKWk> |
| SPO | PREDEN PREIDEMO K SNOVI POMLAD, SI BOMO IZDELALI ŠE ENO IGRO NA TEMO BILO JE NEKOČ.**NAŠ MALI PROJEKT – PRETEKLOST- IGRE NEKOČ – ŠPANA ALI MLIN**GRESTE V DEŽELO LILIBI. SI POD E-GRADIVA. ODPRETE E- UČBENIK ZA SPOZNAVANJE OKOLJA – 2. RAZRED (TUDI PRVOŠOLCI), STR. 54. PREBERETE NAVODILA ZA IZDELAVO STARE IGRE. DODATNA POJASNILA NAJDETE V PRILOGI 1.  |
| ŠPO | **ZUMBA KIDS (EASY DANCE) - I LIKE TO MOVE IT**ZAPLEŠI PLES OB POSNETKU VEČKRAT IN RAZMIGAJ TELO. POVABI K PLESU TUDI DRUŽINSKE ČLANE.<https://www.youtube.com/watch?v=ymigWt5TOV8> |
|

|  |
| --- |
| **DODATNI POUK – MATEMATIČNI KENGURU** **(KDOR ŽELI in ZMORE, NI OBVEZNO!)**PRI DODATNEM POUKU SE BOSTE DANES PREIZKUSILI V REŠEVANJU STARIH NALOG MATEMATIČNEGA TEKMOVANJA – KENGURU. DO INTERAKTIVNEGA DELOVNEGA LISTA LAHKO DOSTOPIŠ PREKO TE POVEZAVE: <https://www.liveworksheets.com/sz67155kd> ...USPEŠNO REŠEVANJE! 1. KO KONČAŠ Z MIŠKO KLIKNEŠ NA BESEDO **FINISH!!** – KAR POMENI KONEC

POTEM SE ODPRE NOVO OKENCE Z DVEMA MOŽNOSTIMA – KLIKNI NA DESNO (GLEJ SLIKO KJER JE OBKROŽENO Z RDEČO). NAZADNJE PA LE ŠE VPIŠEŠ SVOJE IME, RAZRED IN PREDMET TER MOJ EMAIL NASLOV: simonicurska16@gmail.com IN KLIKNI NA BESEDO **SEND** (GLEJ SLIKO).LEP DAN TI ŽELIM Rezultat iskanja slik za SMAJLI |

 |

**Priloga 1**

**PRAVILA IGRE: MLIN ALI ŠPANA**

POTREBUJEMO IGRALNO PODLAGO IN DVAKRAT PO 12 FIGURIC (NPR. BELA IN RDEČA ZRNA KORUZE ALI FIŽOLA ALI KAMENČKE…). VSAK IGRALEC IMA PO 12 ZRN KORUZE, KI JIH V PRVEM DELU IGRE POSTAVLJA NA IGRALNO PODLAGO S CILJEM NAREDITI ČIM VEČ TRI V VRSTO. KO IGRALEC POSTAVI TRI V VRSTO, LAHKO NASPROTNIKU VZAME ENO ZRNO. KO ZAKLJUČITA POLAGANJE, SE IGRA NADALJUJE Z VLEČENJEM. TO POMENI, DA LAHKO POTEGNETA ZRNO NA DRUGO MESTO ZA ENO, SPET S CILJEM, DA DOBITA TRI V VRSTO … TO SE NADALJUJE DO ŠESTIH ZRN, TAKRAT PA SE LAHKO SKAČE NA KATEROKOLI OZNAČENO PRAZNO MESTO NA IGRALNI PODLAGI S CILJEM, DA DOBITA TRI V VRSTO S ČIM MANJ POTEZAMI. IZGUBI TISTI IGRALEC, KI IMA PRVI SAMO ŠE DVE ZRNI, SAJ NE MORE VEČ POSTAVITI TREH V VRSTO.