

SREDA, 13. 5. 2020

PRIPRAVA NA KOLESARSKI

-V delovnem zvezku "Z glavo na kolo" si preberi **snov na straneh 21-23**. O teh vsebinah se pogovori s starši.

Vsebine:

- KRIŽIŠČE, KJER JE PROMET UREJEN S PROMETNIMI ZNAKI
- KRIŽIŠČE, KJER PREDNOSTNA CESTA ZAVIJA

- Utrjevanje v spletni učilnici KOLESAR.

ŠPORT

Glej navodila v spletni učilnici.

MATEMATIKA

Krog in krožnica - utrjevanje

Ponovi:

- ✓ Kaj je središče krožnice?
- ✓ Kaj je polmer in kako ga označimo?
- ✓ Kaj je premer in kako ga označimo?
- ✓ S katerim pripomočkom najlažje rišemo krožnice in na kaj moraš biti pozoren pri risanju?

V zvezek nariši 5 krožnic in jim označi središče, polmer in premer. Ne pozabi, kadar je krožnic in krogov več, središče pri vseh označimo s črko S, le da ji dodamo še število 1, 2, 3 ... Enako velja za polmere r in premere d.

Reši naloge v DZ na strani 10 in 11. Bodi pozoren na natančno risanje s šestilom.

Če ti risanje s šestilom povzroča težave, nariši čim več krožnic na list ali v zvezek. Saj veš, vaja dela mojstra, če mojster dela vajo 😊

DRUŽBA

Preteklost, sedanost, prihodnost

Preteklost živi z nami

Oglej si fotografije v učbeniku na strani 78-79 in ustno odgovori na spodnja vprašanja:

- Kaj vidiš na fotografijah? Opiši.
- Ali se spomniš, ko smo se pogovarjali o **kulturni in naravni dediščini**? Ali tudi te fotografije predstavljajo dediščino?
- Kako bi razložil Cofovo trditev, da obožuje dela proste dneve. Kateri dnevi so to?

V zvezek zapiši naslov **Preteklost, sedanost, prihodnost**. Preberi oblačke, ki so okrog Filipa:

1. S pomočjo fotografij napiši, kaj vse meniš, da je del naše preteklosti.

2. Nariši zgradbo ali predmet, ki je povezan s preteklostjo tvojega kraja (spomni se na kulturno dediščino domačega kraja o kateri smo se veliko pogovarjali)

NŠP

- Sprehod ali tek v naravi (vmes izvedi zelo hiter tek oz. ŠPRINT V KLANEC – cca. 50 m)
- Vaje za moč – igra s kocko (priloga)

P.S: V spletni učilnici te čaka naloga!

VAJE ZA MOČ

STR IŽENJE ŠKARJIC

POČEPI

IZPADNI KORAKI

SKLECI

TREBUŠNJAKI

ŽABJI POSKOKI

PRAVILA IGRE:
Prvič vrži kocko in ugotovi, katero vajo boš izvajal/a.
Nato vrži kocko še 5x in seštej dobljena števila: to bodo sekunde za izvajanje vaje.
*Primer: Prvič vržeš število 2, zato boš moral/a izvajati počepe.
Nato vržeš kocko še 5x in sešteješ števila (3+6+1+2+4=16) - v tem primeru bi vajo izvajal/a 16 sekund!*