**ČETRTEK, 16.4.2020**

**1.ura: MAT**

**Pisno množenje -nadaljevanje**

1. Ponovi izraze pri množenju, pravilo, kako množimo in kako podpisujemo (če je treba, si poglej še 1x včerajšnji videoposnetek – podpisuj kot na posnetku).
2. Nadaljuj z množenjem v DZ, str. 39 /1., 2. naloga –podčrtaj bistvene podatke z barvo, zmnoži -pazi na podpisovanje, v pomoč so ti kvadratki. Odgovore zapiši s celo povedjo.
3. Nadaljuj v DZ, str. 40/3

**2.ura: ŠPO**

**Zadevanje v tarčo**

1. Ogrevanje: lovljenje, krajši in daljši tek v naravi v pogovornem tempu.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * Premagovanje ovir (npr. preskoči vejo, štor, kamenje..); različna plazenja (pod balkoni,pod drevesi, ..) | | |
| 1. ZADEVANJE TARČ:   Zadevanje tarč z različnimi pripomočki (žogicami, pikadom, loki, fračami ipd.) z mesta in v gibanju ter iz različnih začetnih položajev.  ( pazi na varnost).Npr. na stol nastavi večjo žogo, z manjšo žogo jo poskušaj prestavit-povečuj razdaljo…   1. Metanje frizbija, vorteksa… 2. ŽOGARIJE: igre z žogami. Npr. kot pri nogometu-spretnost na eni nogi, brcanje na gol.. | | |
|  | | |
|  |
|  | |
|  | |

**3.ura: NIT**

**Razvoj živih bitij**

1. DZ, str. 75 – preberi vso besedilo v modrih okvirčkih.
2. Reši naloge: 1., 2., 3. Rešitve lahko preveriš v interaktivnem gradivu, ki si si ga ogledal/a včeraj.

**5.ura:SLJ**

**Čarovnik iz Oza (nadaljevanje)**

1. Ponovno preberi zgodbo in odgovori na vprašanja.
2. Odgovore zapiši v zvezek. Oblikuj kratke smiselne povedi.

* Zakaj Doroteja živi pri teti in stricu?
* Za kaj so imeli majhno luknjo,izkopano v zemlji? Kako so jo imenovali?
* Kako se imenuje siva pokrajina?
* Kaj pomeni poved Ciklon se bliža?
* Kaj so takrat naredili teta Ema,stric Henrik in psiček Toto? Kaj pa Doroteja?
* Kaj mislite o tem, da Doroteja v trenutku nevarnosti ni pozabila na svojega psička.

Odgovore poslikaj in mi jih pošlji.

**6.ura:DOP**

1. Utrjuj in ponavljaj poštevanko v interaktivnem gradivu Radovednih pet ali pa

2. Moja matematika- poštevanka( preverjam čebelice )-potrudi se.