**Ponedeljek, 18. 5. 2020**

**1.ura: SLJ**

**Kako izrekamo opravičilo?**

1. Poglej slike v DZ na str. 88 in preberi besedila v oblačkih.

2. Odgovori na vprašanja. Bodi pozoren na velike začetnice in končna ločila.

2. in 3. nalogo odgovori ustno ali pa zapiši enobesedne (kratke)odgovore.

3.Zapomni si! Opravičim se lahko:

-besedno (oprosti, se opravičujem),

-nebesedno (s kretnjami rok, mimiko obraza).

4. Poglej slike v 4. nalogi – zaigraj podoben prizor z enim izmed domačih.

5. Preberi celo stran 91 in dopolni pravilo spodaj

**2.ura: ŠPO**

SPRETNOSTI Z ŽOGO - VODENJE

Osvoji čim več različnih spretnosti!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NAUČI SE | UTRJUJ | OTEŽUJ SI |
| Najprej se gibanja dobro nauči. Vztrajaj! Učenje zahteva ponavljanje in čas. | Od enostavnejših gibanj pojdi k težjim. Ponavljaj, da gibanje čim bolj obvladaš. | Uporabljaj različne žoge, stoj na eni nogi, izvajaj hitreje, uporabljaj slabšo roko ... |

**KAJ MORAŠ VEDETI**

* Telo oz. trup je pri vodenju vzravnan, glava dvignjena.
* Žogo potiskamo k tlom z iztegovanjem v komolcu in upogibanjem v zapestju.
* Žogo po odboju od tal prestrežemo z razširjenimi prsti, z blazinicami prstov.
* Žogo najpogosteje prestrežemo v višini bokov.

**PRED VADBO**

* Obleci in obuj se v primerno športno opremo.
* Dobro se ogrej s tekom (na mestu, zunaj) in razteznimi gimnastičnimi vajami.

**SPRETNOSTI Z ŽOGO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stoja, žogo odbijaš z desno roko ob boku, do višine boka. Odbijaj do različnih višin (do bokov, kolen, niže). | Žogo 3× odbijemo ob desnem boku, nato jo pred telesom pošljemo v levo roko, 3× in nazaj. | Stoja razkoračno, v počepu, žogo odbijemo pred telesom z desno roko v levo ter nazaj v desno. |
| Rahel izpadni korak, žogo odbijamo ob boku z eno roko naprej – nazaj. | Stoja sonožno, žogo odbijamo okoli nog. | Žogo odbijamo in prehajamo v klek, sed, ležo ter nazaj v stojo. |
| Stoja razkoračno, žogo odbijamo med nogami naprej – nazaj. | Izpadni korak, žogo odbijamo z L in D roko med nogami levo in desno. | Odbijamo dve žogi, enakomerno, v različnih višinah (do ramen, bokov, v čepu). |

**3.ura: MAT**

1. DZ, stran 73 – Preberi vse do besedilne naloge. V rumenem polju podčrtaj vse tri povedi. Preberi Nežino in Zalino razlago. Zalino pravilo pobarvaj rumeno – dobro si ga zapomni.

2. Napiši naslov v zvezek:

Pisno deljenje brez prehoda

Račun prepiši v zvezek in preizkus tudi( uporabljaj ravnilo).

|  |
| --- |
| 6 0 9 : 3 = 2 0 3 P: 2 0 3 • 3  0 0 6 0 9  0 9  0 |

Govoriš:

6 deljeno s 3 je 2, ker je 2 krat 3 je šest in nič je 6. Pod 6 napišeš 0, ker ni ostanka.

Dol prepišeš 0.

Nič deljeno z nič je nič, ker je nič krat nič je nič.

Dol prepišeš 9.

9 deljeno s 3 je 3, ker 3 krat 3 je 9 in nič je 9. Pod 9 napišeš 0.

(Tega, kar govoriš, ne rabiš zapisati.)

-Postopek deljenja z odštevanjem v DZ, na strani 73 si lahko pogledate, da vidite, kako v bistvu iščemo le razliko. Je pa malo bolj zakompliciran in vas lahko zavede. Zato bomo mi delili na kratek način.(Glej primer v DZ.)

-Za lažje razumevanje si oglej postopek deljenja na spodnjem posnetku:

<https://www.youtube.com/watch?v=dO20Z35bgs4&t=3s>

3. Prepiši v zvezek:

25:0 = **X**  Z nič ne smemo deliti.

**0:9=0** Če 0 delimo s poljubnim številom, dobimo 0.

**4.ura: NIT**

**V kraljestvu rastlin**

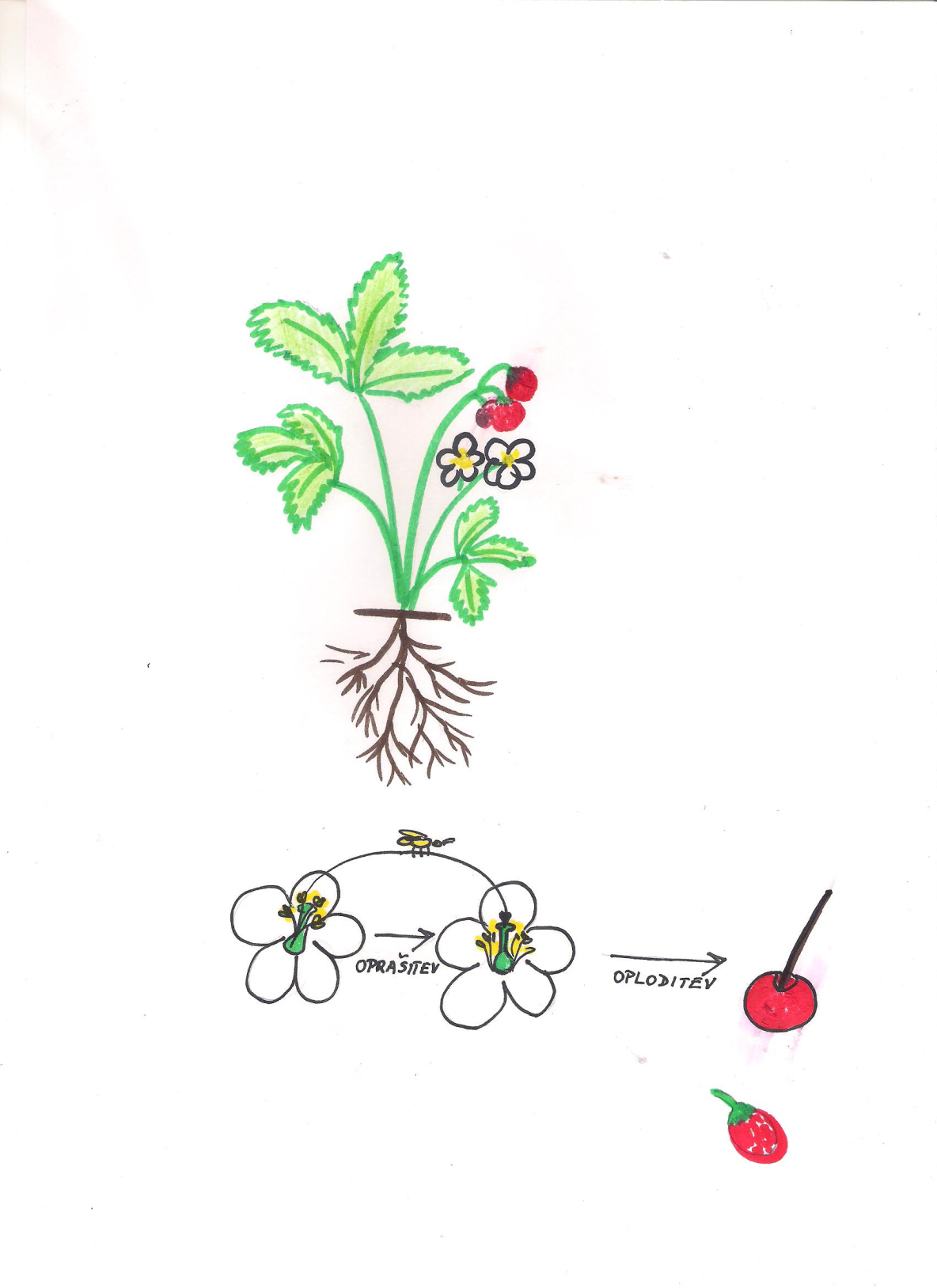
**1.Bombažna** majica (bombaž), lanene hlače (lan), lesen stol (drevo-les), parket (drevo) - vsi predmeti so izdelani iz rastlin.

**2.Rastline** so na Zemlji izjemno pomembne. S pomočjo sončne energije, vode in plina ogljikovega dioksida si proizvajajo hrano in v zrak sproščajo kisik. Za rast rastlin je svetloba zato nujna.

**3. Oglej si film** z naslovom Razvrščanje rastlin (V kraljestvu rastlin). Posnetek najdemo v interaktivnem gradivu na www. radovednih-pet.s

**4. Zapis v zvezek**

**V KRALJESTVU RASTLIN**

1. Rastline si same proizvajajo hrano, v zrak pa sproščajo kisik. Za ta proces nujno potrebujejo svetlobo in vodo.
2. Zunanja zgradba rastlin.

p

semena

listi

plodovi

steblo

cvetovi

korenine

**5. Reši 1. nalogo v DZ,na strani 88.**