

1. RAZRED (6. 4. - 10. 4. 2020)

PONEDELJEK

SLOVENŠČINA
Delovni zvezek za opismenjevanje:
Str. 62 in 63 – Črka F



(Za odlične bralce, poskusite z utežjo na str. 63, za že kar dobre bralce, nalogo z zvezdico in za počasnejše – naloga s peresom na str. 62, presodite sami)

Narek

Otrokom narekujte preproste besede oz. krajše povedi.

Ideja – BESEDNI ZAKLAD:

Sami jim date možnost, da si izmislijo besedo, vendar pod določenim pogojem, primer:

Beseda mora imeti dva

J-ja (JAJCE, ...)

Besedo zapišejo.

TOREK

SLOVENŠČINA
Delovni zvezek za opismenjevanje:
Str. 64



Branje:

Odpri PPT - Slikopisi1 ali Slikopisi2

Izberi si Pravljico in jo preberi. Ko bomo naslednjič spet poskusili z video klicem, bi/bo vsak od otrok prebral svojo pravljico.

SREDA

SLOVENŠČINA
Delovni zvezek za opismenjevanje:
Str. 65



Branje:

Odpri PPT - Slikopisi1 ali Slikopisi2

Izberi si Pravljico in jo preberi. Ko bomo naslednjič spet poskusili z video klicem, bi/bo vsak od otrok prebral svojo pravljico.

ČETRTEK

SLOVENŠČINA
Pravljica:

Mandi, velikonočni zajček

(Glej ppt)

Preberite otrokom pravljico. Če je možno in če je potrebno, jo preberite 2x.

Navodila **MED** poslušanjem:

Kadar slišijo v zgodbi novo osebo, ki nastopi, si otroci to zabeležijo s piko ali črtico. Kadar glavna oseba izkaže določeno čustvo, vam to čustvo poskušajo pokazati tudi otroci.

Navodila **PO** poslušanju.

1. Otroci obnovijo na kratko zgodbo. Prelistate lahko pravljico, tako da si ob slikah otroci pomagajo ob pripovedovanju.

PETEK

TEHNIČNI DAN

Velikonočno ustvarjanje

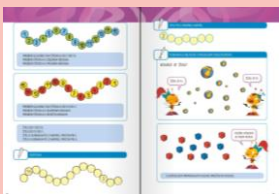


Ker se bliža velika noč, bomo petek izkoristili za pripravo na praznik. Običajno pred prazniki radi uredimo naš dom, da je praznovanje še lepše. Tvoja naloga danes je, da starše vprašaš kako jim lahko pomagaš - pospravi sobo, posesaj, pobriši prah ali pa pomagaj pri pripravljanju velikonočnih jedi. Kaj sploh je velika noč in kako jo praznujemo, si oglej na spodnji povezavi:

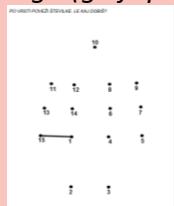
https://docs.google.com/presentation/d/1UAoIkjMamrrqS176DmzEcFZWcw1oZegeeXg5Md_77X8/e/dit#slide=id.p1

MATEMATIKA

DZ - str. 18 in 19



+ priloga (glej spodaj)



SPOZNAVANJE OKOLJA

DELI TELESA

Lilibi E-GRADIVA:

<https://www.lilibi.si/e-gradivo#tab=1>

Odprite samostojni delovni zvezek spoznavanje okolja 2. del na str. 28 – Naštej dele telesa.

Odpri PPT - Človeško telo

V zvezek za SPO (TIGRČEK) napiši naslov Človeško telo. Nariši sebe (čez celo stran). Označi dele svojega telesa kot prikazuje tabelska slika na ppt.

IGRA SIMON REČE (igra za celo družino)

Pravila igre – kadar navodilo začnemo z besedami Simon reče: dotakni se svoje noge; potem ta ukaz upoštevamo. Kadar rečemo samo: dotakni se svoje roke; tega ne storimo. Igro nadaljujete po

MATEMATIKA

DZ - str. 18 in 19



+ priloga (glej spodaj)



2. Otroci v zvezek za opismenjevanje zapišejo naslov:

MANDI, VELIKONOČNI ZAJČEK

Nato zapišejo imena vseh nastopajočih oseb v zgodbi.

3. In na koncu lahko zajčka narišejo (po želji.).

MATEMATIKA

Igra, štiri v vrsto:



(Glej prilogo)

Če hočete igranje s kockami otežiti, poskusite s tremi kockami (kjer vadijo 3 seštevanca). Račune v tem primeru zapišejo v zvezek.

Ideje za ustvarjanje:

Slike

<https://docs.google.com/document/d/18xcy9jgi2OHLAN4a0VtddG2BoRuwAMEYB81uADc4hol/edit>

Še drugi izdelki - Postopek izdelave (se spleta pogledati)

1.

<https://www.youtube.com/watch?v=QAciwPBOWpY>

ali

2.

https://www.youtube.com/watch?v=7zL_EQkqrmg

ali

3.

<https://www.youtube.com/watch?v=NB6NW868CqU>

ali

Poskusi kaj svojega, lahko tudi pripraviš kaj za pod zob:



Uživaj v barvanju pirhov!
Pošlji kakšno sličico tvojega ustvarjanja. Seveda pa izberi materiale, ki jih imate doma.

Lepe praznike!

tem načinu in zamenjate vlogi. Naj sedaj navodila dajejo učenci. Ali pa izmenjaje govorimo svoje/ moje in s tem preverimo ali otroci res pozorno poslušajo navodila. Primer - Simon reče: dotakni se moje roke. Simon reče: dotakni se svojega nosu. Dotakni se kolena (PAZI! V TEM PRIMERU SE NE DOTAKNEŠ NIČESAR, SAJ NISMO IZREKLI BESED SIMON REČE).

ŠPORT
Sledi navodilom na povezavi:

<https://www.youtube.com/watch?v=4FcAMjALF3Q&fbclid=IwAR22iEV0N5ICuOoVbQzTnskvuxCQROBfRqWPYihOprlti0XPZhrm87qNTjk>

GLASBA
Ponovitev:

Ples – Hubba Bubba

<https://www.youtube.com/watch?v=bHk7T28yqik>

Zaplešite in se zabavajte. Najbolj pogumni se lahko posnamete.

Ponovite pesmici **Metuljček Cekinček, Zvončki in trobentice** (Nič hudega, če še ne gre dobro, bomo vadili še nekaj časa.)

ŠPORT
POKEMON VADBA:
Vsaka pokemon figurica predstavlja svoj gibalni vzorec:

<https://www.youtube.com/watch?v=uMZ733wKZg4>

SPOZNAVANJE OKOLJA
Ponovitev o delih telesa:
INTERAKTIVNE IGRE

POVLEČI BESEDE K USTREZNI SLIČICI:

https://www.digipuzzle.net/kids/humanbody/puzzles/workmap_si.htm

– OZNAČI DELE TELESA:

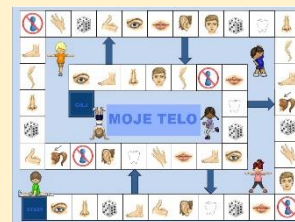
https://www.digipuzzle.net/kids/humanbody/puzzles/sorting_body_parts.htm?language=slovenian&linkback=../../education/science/index.htm

– DOKONČAJ BESEDE:

https://www.digipuzzle.net/kids/humanbody/puzzles/type_map_si.htm

– IZBERI USTREZNO BESEDO:
https://www.digipuzzle.net/kids/humanbody/puzzles/picmatch_body.htm?language=slovenian

Igraj se igro:
Vrži kocko in poimenuj del telesa



(Glej prilogo.)

PO VRSTI POVEŽI ŠTEVILKE. LE KAJ DOBIŠ?


10

11 12 8 9

13 14 6 7

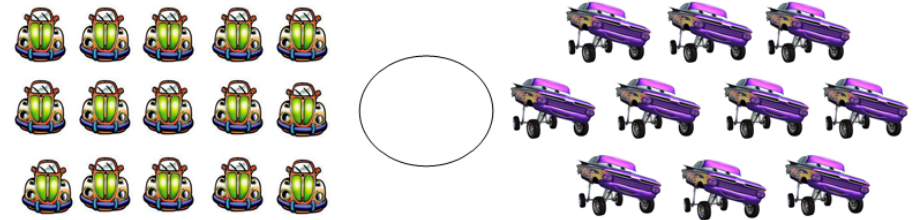
15 1 4 5

2 3



KROKODIL

>, <, =



5 ○ 7

8 ○ 10

15 ○ 10

12 ○ 3

9 ○ 1

0 ○ 14

2 ○ 11

4 ○ 7

11 ○ 12

13 ○ 10

15 ○ 13

14 ○ 6

10+1 ○ 13

9-6 ○ 3

15 ○ 2+7

9 ○ 10-2

10+4 ○ 14

15-5 ○ 8

ŠTIRI V VRSTO SEŠTEVANJE



IGRA SE IGRA PO PRAVILIH ŠTIRI V VRSTO.

ŠTEVILO IGRALCEV: 1 – 4

POTREBUJEŠ: IGRALNI KOCKI, VSAK IGRALEC SVOJO BARVICO, KI NE SME BITI ENAKA SOIGRALČEVI, PODLOGO ZA IGRO.

NAVODILA ZA IGRO: DOLOČITE PRAVILO, KDO Z IGRO PRVI ZAČNE.

IGRALCI IZMENIČNO MEČEJO KOCKI. KO VRŽE KOCKI PRVI IGRALEC, SEŠTEJE PIKE (OBLIKUJE RAČUN SEŠTEVANJA), KI JIH VIDI NA ZGORNJIH PLOSKVAH OBEH KOCK. VSOTO DOBLJENIH ŠTEVIL POIŠČE NA PODLAGI IN GA POBARVA S SVOJO BARVO. IGRO NADALJUJE NASLEDNJI IGRALEC. IGRA SE ZAKLJUČI, DOKLER NEKOMU NE USPE POBARVATI ŠTIRIH ZAPOREDNIH ŠTEVIL V VRSTI, STOLPCU ALI POŠEVNO. PRI RAČUNANJU MORA SOIGRALEC PREVERITI, ČE JE NASPROTNIK RAČUN PRAVILNO IZRAČUNAL. V PRIMERU, DA NE, ŠTEVILA NE SME POBARVATI. IGRO ZMAGA, KDOR PRVI POBARVA ŠTIRI V VRSTO.

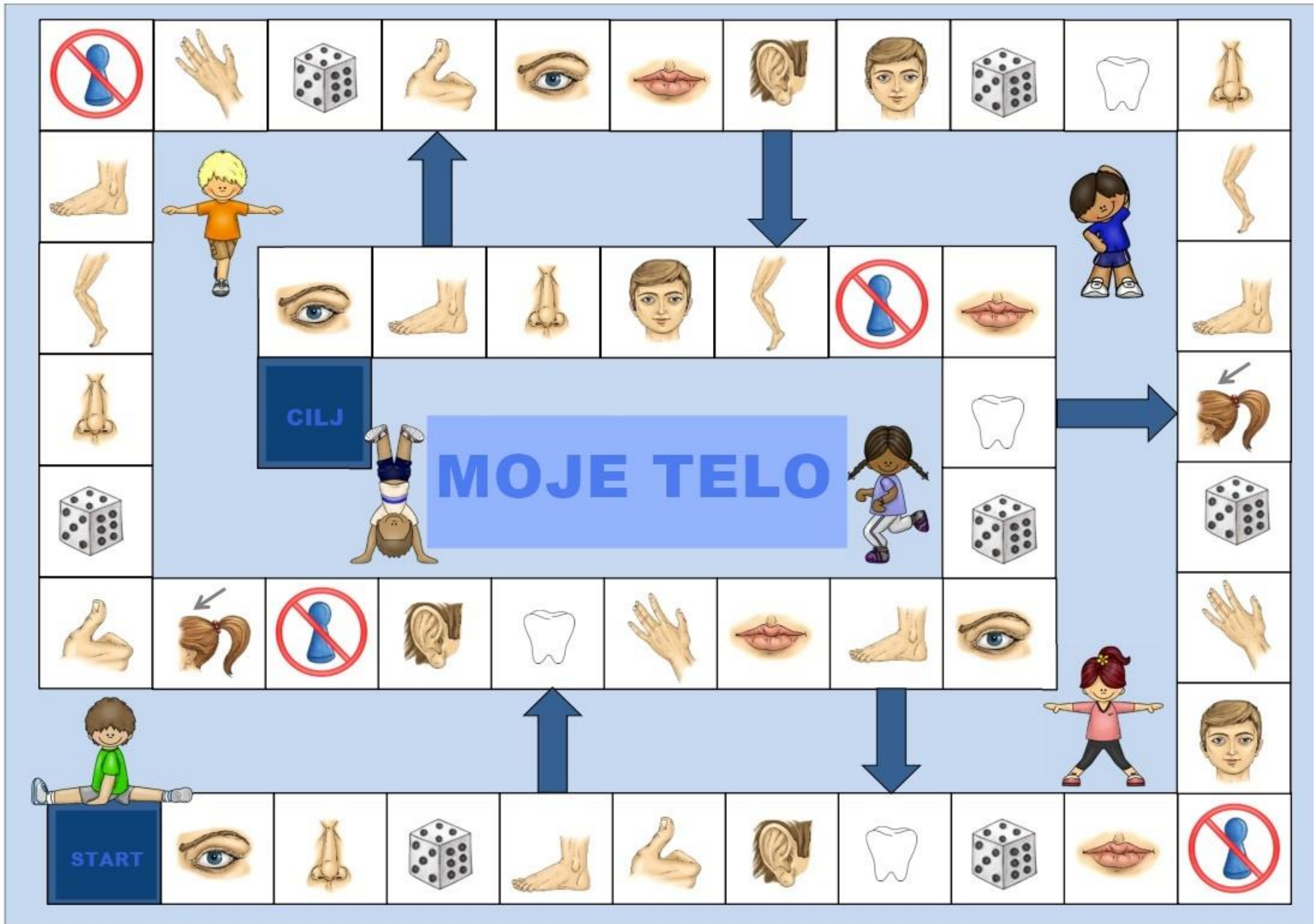
PRIMER ZAKLJUČKA IGRE:



ŠTIRI V VRSTO SEŠTEVANJE



3	11	2	7	6	8	9
4	10	5	9	12	2	11
3	7	10	8	4	5	8
2	4	11	12	9	6	8
6	7	5	8	8	9	10
1	11	2	3	12	6	7
5	4	12	8	7	5	2
1	10	4	6	9	3	7



DODATNO: BARVNI SUDOKU

<http://www.mathema.si/Barvni%20sudoku.pdf>