

PONEDELJEK, 1. 2. 2021

SLOVENŠČINA

VELIKA TISKANA ČRKA M

1. Pozorno poslušaj besede, ki ti jih bodo prebrali starši.

- Pri besedi, ki ima glas M, zaploskaj.

- Besedo glaskuj.

- Določi mesto glasu v besedi (na začetku, sredini ali koncu).

Besede: TIM, KLARA, TOMAŽ, MIZA, KOMAR, LETALO, MAMA, KROMPIR.

2. Oglej si poteznost pisanja črke M.

https://nasaulica.si/datoteke/Prikaz_pisanja_crk/story_html5.html

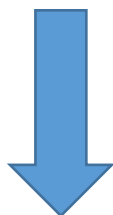
Klikni na VELIKE TISKANE črke in poišči črko M.

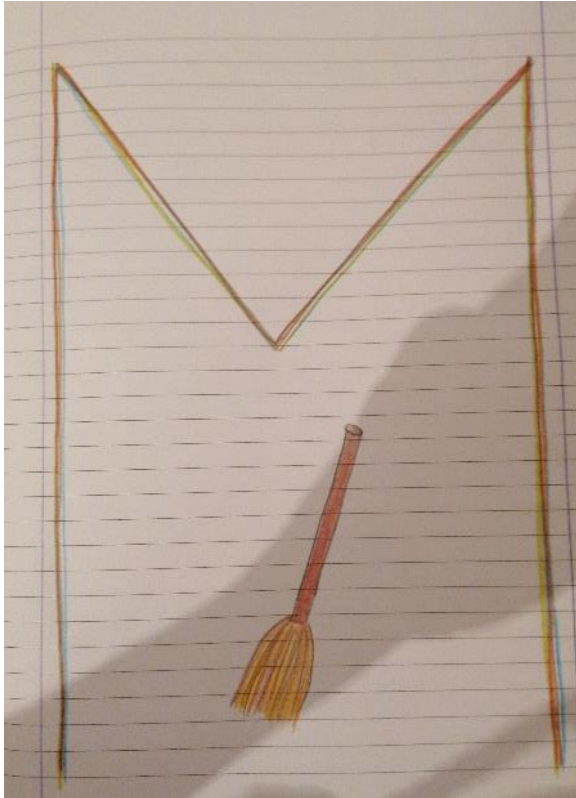
3. Vadi pisanje črke M po zraku/po klopi/po hrbtu starša/na papir/v zdrob... - tako kot je prikazano v posnetku!

4. V zvezek kuža PIKI nariši mavrično črko čez celo stran. Prevleci jo z različnimi barvicami. **Pazi na ustrezno poteznost** – črko M zapišemo z dvema potezama (začnemo zgoraj, naredimo navpično črto navzdol, prekinemo, se vrnemo nazaj gor, naredimo cikcak do prve črte in zopet navpično črto navzdol).

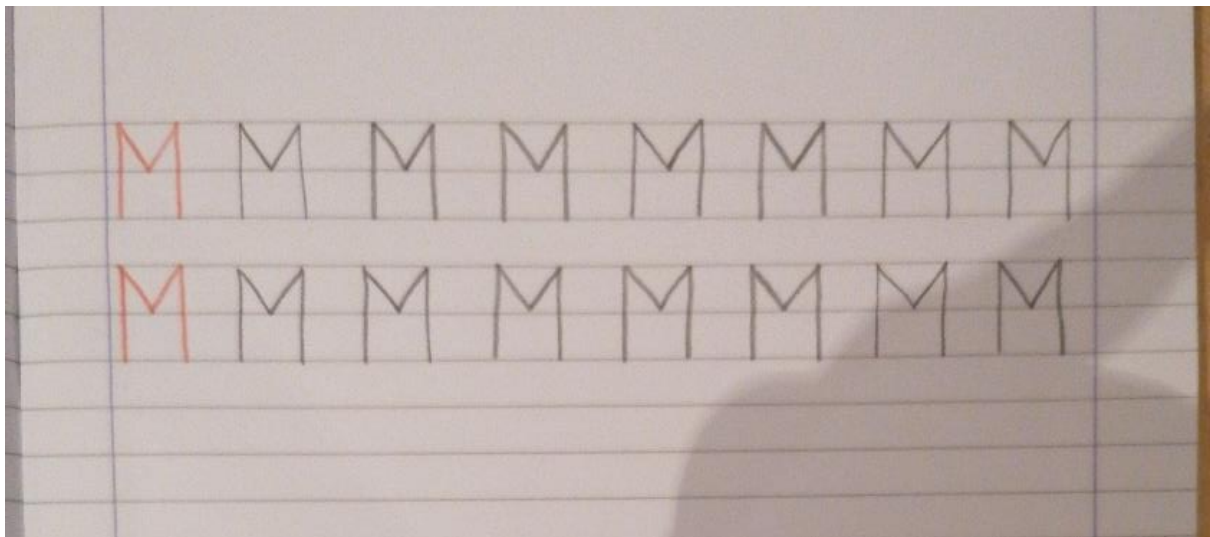
Na isto stran nariši predmet, ki se začne na glas M.

PRILOGA: MAVRIČNA ČRKA M





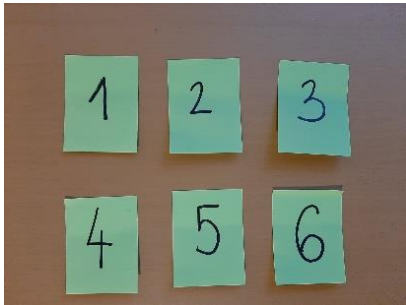
4. Na naslednjo stran v zvezku zapiši čez dve vrsti velikih tiskanih M. Pazi na razmik. Vmes postavljaljaj prst. Piši počasi in natančno, od črte do črte.



MATEMATIKA

ŠTEVILA DO 6

1. Najprej bomo povadili štetje do 6. Pripravi ali izdelaj kartončke/lističe s števili od 1 do 6 (glej sliko).



Kartončke najprej postavi od 1 do 6 in preberi števila.

Nato postavi kartončke še od 6 do 1 in preberi števila.

Štej naprej od 1 do 6 in nazaj od 6 do 1. Poskusi šteti naprej in nazaj tudi brez kartončkov.

2. Čaka nas še nekaj nalog v **SDZ 2** za matematiko na **straneh 16 in 17**.

- **SDZ 2, str. 16**

Prva naloga

Preberemo navodilo in se pogovorimo o načinu reševanja - kaj pomeni risba in čemu je namenjeno okence na desni strani (za zapis števila).

Učenec prešteje predmete/bitja na sliki in vpiše število v ustrezno okence (pri štetju si lahko pomagajo tako, da preštete elemente črta).

Preverimo pravilnost rešitev in učenca **vprašamo**:

- Koliko je česa, npr. Koliko je pokrival? Koliko je snežakov? ipd.
- Česa je več; česa je manj; česa je enako? Npr. Koliko več je snežakov kot ptičjih hišic?

Druga naloga

Preberemo navodilo in se pogovorimo o načinu reševanja naloge.

Otrok prešteje gumbе na vsakem oblačilu in oblačilo glede na število gumbov poveže z ustrezno številko.

- **SDZ 2, str. 17**

Prva naloga

Preberemo navodilo in se pogovorimo o načinu reševanja naloge:

Najprej si ogledamo risbe v prikazu spodaj. Otrok risbe poimenuje. Spomnimo se, da okenca v stolpcu vedno barvamo od spodaj navzgor.

Učenci preštejejo koliko je posameznih oblačil, število posameznih oblačil prikažejo s stolpci.

Nato berejo prikaz s stolpci in povejo:

- Koliko je kombinezonov / bund / hlač / kap / šalov / rokavic?
- Za koliko je česa več, npr. Hlač je za 1 več kot bund / za dve več kot kombinezonov / za eno manj kot kap, itd.

3. Igra: KRALJ / KRALJICA – POLJUBNA DEJAVNOST

Potrebujemo:

- igralno kocko (kot pri igri Človek, ne jezi se)
- majhne kocke/fižolčke/gumbke/zamaške



Kako igramo igro?

Za igro so potrebni vsaj 3 igralci. Najprej določimo kralja/kraljico z metom kocke – vsak meče enkrat, nato preda kocko drugemu. Tisti, ki vrže prvi šestico, je kralj.

Kralj je premožen, zato ima na razpolago vse gumbke (ali druge predmete). Vsakemu od igralcev razdeli na začetku igre po 10 gumbkov.

Kralj je tisti, ki ukazuje. Vsakemu posebej pove, katero število naj vrže na kocki (npr. Igralec 1, vrzi 6!).

Če igralec vrže zahtevano število, dobi od kralja toliko gumbkov.

V primeru, da ne vrže zahtevanega števila, pa mora igralec dati kralju toliko gumbkov, za kolikor je zgrešil.

1. primer: Kralj ukaže igralcu, da mora vreči s kocko število 6. Igralec vrže 6. Kralj da igralcu 6 kock.

2. primer: Kralj ukaže igralcu, da mora vreči s kocko število 5. Igralec vrže število 1. Ker igralec ni vrgel zahtevanega števila, mora dati kralju toliko gumbkov, kolikor je zgrešil – razliko števil. Igralec da kralju v tem primeru 4 gumbke.

Kralj tako daje ukaze vedno znova in znova (najprej 1. igralcu, nato 2. igralcu ...pa spet 1. igralcu ...).

Ko enemu od igralcev zmanjka gumbkov, je igre konec. Zmaga tisti, ki mu je ostalo največ gumbkov. Ta je v naslednji igri kralj.

Igro lahko igrate tudi kakšen drugi dan skupaj z družino in se pri tem zabavate 😊

ŠPORT

KAKO TI JE IME

1. Naloga: Napiši svoje ime

Napiši svoje ime in opravi dejavnost, navedeno za vsako črko.

- | | |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| A Poskoki na mestu 10x. | M 10 korakov vzvratno. |
| B Skači po desni nogi 5x. | N Sonožni poskoki 10x. |
| C Skači po levi nogi 5x. | O Hodi kot medved in šteje do 10. |
| Č Teči do najbližjih vrat in nazaj. | P Plazi se kot rak in šteje do 10. |
| D Hodi kot medved in šteje do 5. | R Upogni se navzdol in se dotakni prstov 10X. |
| E Naredi 3 sklece. | S Poskusi se dotakniti oblakov, šteje do 10. |
| F 10 trebušnjakov. | Š Zamahni z rokami kot ptica 10x. |
| G 10 žabjih poskokov. | T Hodi po kolenih, šteje do 10. |
| H Stoj na desni nogi in šteje do 10. | U Voziš kolo z rokami, šteje do 10. |
| I Stoj na levi nogi in šteje do 10. | V Naredi svečo in šteje do 5. |
| J Na mestu korakaj in šteje do 12. | Z Odbijaj žogo z levo roko 10x . |
| K Zamisli si, da preskakuješ kolebnico in šteje do 10. | Ž Odbijaj žogo z desno roko 10x. |
| L Poberi žogo brez rok. | |

2. Naloga: Napiši svoj priimek

Zgornjo vajo ponovi še enkrat, le da tokrat napišeš svoj priimek. Če priimka ne znaš napisati sam, prosi za pomoč starše.

Za popestritev *lahko* vključiš tudi ime priljubljenih likov iz risank ali imena družinskih članov.

SPOZNAVANJE OKOLJA

SLOVENSKI KULTURNI PRAZNIK

1. Naloga: Pogovor o kulturnem prazniku

V ponedeljek 8. februarja praznujemo *slovenski kulturni praznik*.

Mogoče veš kateri praznik je to? V pomoč naj ti bo slika tega gospoda.



To je dr. France Prešeren.

S pomočjo staršev poskušaj odgovoriti na naslednja vprašanja:

- Kako se praznik imenuje?
- Zakaj ga praznujemo?
- Kaj pomeni, da je slovenski kulturni praznik državni praznik?
- Kako ga praznujemo?

2. Naloga: Zanimivosti iz življenja Franceta Prešerna

- Franceta Prešerna je brati in pisati naučila njegova mama Mina.
- France je moral od doma v šolo, ko je bil star komaj osem let in potem je domov prihajal le za počitnice.
- France Prešeren je bil nadarjen in se je pridno učil. V njegovi šoli so ga vpisali v Zlato knjigo najboljših učencev.
- Francetova mama Mina je želela, da postane duhovnik, saj so bili v tistem času

- duhovniki precej cenjeni. Oče Šimen pa si je želel, da bi France prevzel kmetijo, ki so jo imeli doma.
- France je pomagal svojim manj nadarjenim sošolcem pri učenju. S temi inštrukcijami si je služil za preživetje v času šolanja.
- France Prešern se je bil zaljubljen v Julijo Primic, gospodično iz bogate trgovske družine, vendar mu niti njena družina niti Julija nista bili naklonjeni.
- Najboljši (verjetno celo edini) Prešernov prijatelj je bil Matija Čop.
- Prešeren je bil prijazen gospod, ki je imel zelo rad otroke in jim je neprestano delil fige, zato so ga otroci klicali doktor Fig.

3. Zgodbica o dr. Figu

Na spodnji povezavi poslušaj zgodbico o dr. Figu:

<https://otroski.rtvsllo.si/lahko-noc-otroci/avacc/media/play/id/174317567/section/oddaje>