

TOREK, 17.3. 2020

Živijo!

Pred teboj je snov za torkov dan. Želim ti veliko uspeha pri delu!

učiteljica Breda

## **SLJ: Zverinice iz Rezije**

Premisli o tem, kakšna žival je volk. Kaj počne? S čim se prehranjuje? Kje živi? Poskusi ga posnemati s pantomimo.

Pravljичni volk je najbrž drugačen od tega, ki si ga opisoval-a.

Oglej si lutkovno predstavo pravljice Volk išče suha drva v črnem potoku in spoznaj pravljичnega volka.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mtx7tRiKUMU>

- V zvezek za književnost zapiši naslov

**Zverinice iz Rezije**

**Volk išče suha drva v črnem potoku**

Premisli:

- Kje se pravljica dogaja? Kdo so glavne in še vse druge književne osebe? Kakšne so (dobre, slabe)?
- Zakaj se je za volka vse tako slabo končalo? Kaj bi volku svetoval-a?
- Kaj ti je bilo v predstavi všeč/kaj je pritegnilo tvojo pozornost? Kaj ti ni bilo všeč?

V zvezek nariši tabelo in jo izpolni.

KNJIŽEVNE OSEBE (DOBRE IN SLABE):	Dobre:
	Slabe:
DOGAJALNI PROSTOR:	
DOGAJALNI ČAS:	
OPIŠI/PREDSTAVI SCENO	
O ČEM JE PELA VOLKOVA PESEM?	

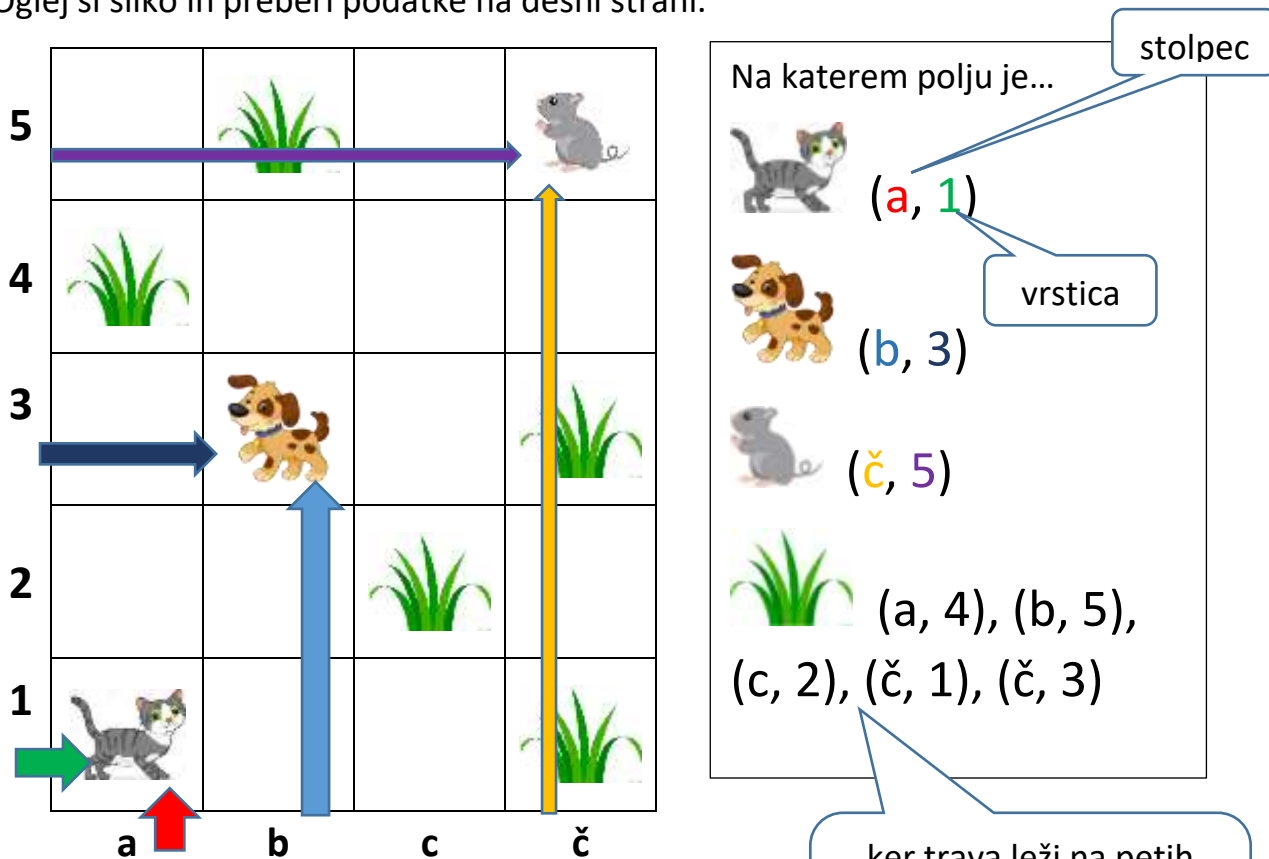
Bogate so le te, pravljice iz Rezije,  
nas marsikaj uče, pravljice iz Rezije.  
Pred nami zažive, pravljичne zverinice,  
prav takšne kot ljudje, pravljичne zverinice.  
Zato nas bogate, pravljice iz Rezije,  
zrcalo nam drže, pravljice iz Rezije.

Sedaj si lahko še zapoješ uvodno pesem in si pravljico ogledaš še enkrat.

## MAT: Mreža

Danes se bo učil-a kako se orientiramo v mreži. To znanje boš kasneje lahko uporabil-a na zemljevidu.

Oglej si sliko in preberi podatke na desni strani.



Beremo:

Mačka je na polju a ena.

Pes je na polju b tri.

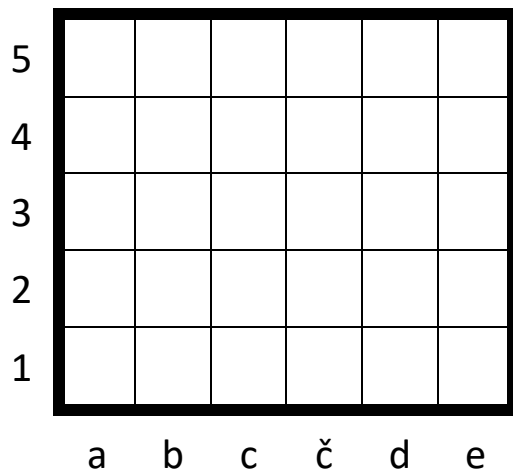
Trava je na poljih a štiri, b pet, c dve, č ena in č tri.

UGOTOVITEV:


Stolpce označimo s črkami, vrstice s številkami. Posamezno polje opišemo/opredelimo z dvema podatkom, s podatkom v o stolpcu, v katerem je (s črko) in s podatkom o vrsti, v kateri je (s številko). To zapišemo na poseben način, v oklepaju. Najprej zapišemo podatke za stolpec, nato napišemo vejico, nato še podatek za vrsto.


V zvezek si napiši naslov **MREŽA**.


Po kvadratih nariši mrežo in jo označi, kot na sliki spodaj.





To je odeja, ki jo je maček Muri kupil mucu Maci. Pobarvaj jo, kot kaže legenda.

 (a, 1), (a, 2), (a, 3), (a, 4), (a, 5), (e, 1), (e, 2), (e, 3), (e, 4), (e, 5)

 (b, 3), (b, 4), (c, 1), (c, 5), (e, 2), (e, 4), (d, 5)

 (b, 1), (c, 2), (e, 5), (d, 3)

 (b, 2), (c, 4), (e, 3), (d, 1), (d, 4)

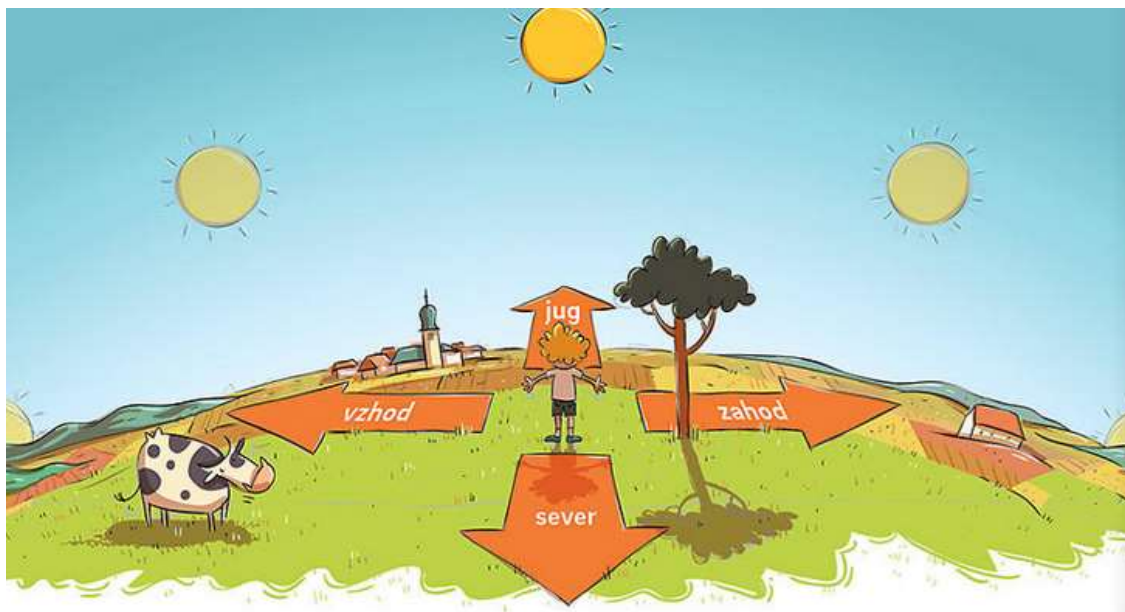
 (b, 5), (c, 3), (e, 1), (d, 2)



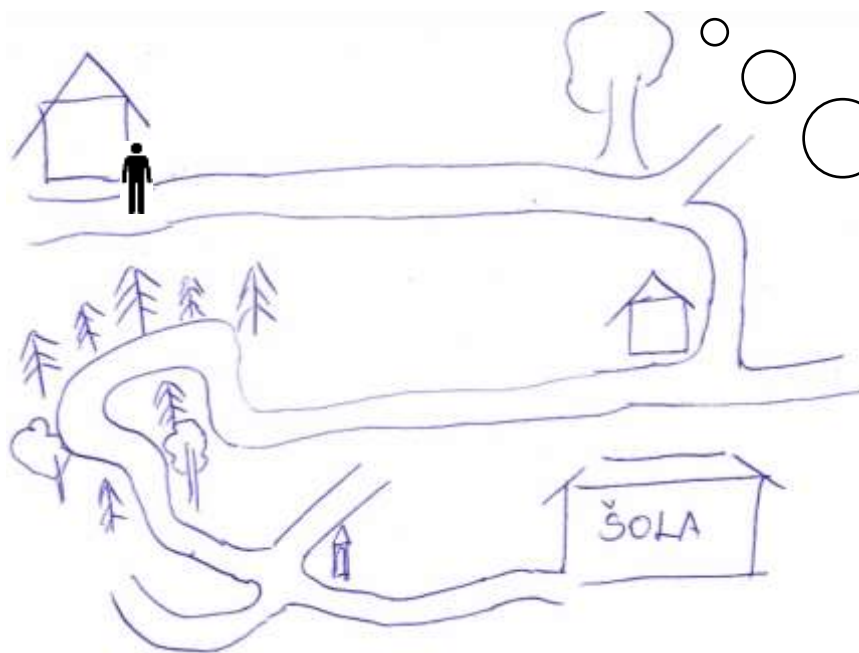
Sedaj odpri **DZ Računam z Iksom** na strani **56**, in pomagaj piratom iskati skrite predmete.

## SPO: Od skice do zemljevida

Ko si v naravi je zelo pomembno, da veš, kje si in kam greš. Zato je koristno poznati smeri neba.



Da pridemo do želenega kraja, si lahko pomagamo tako, da nekoga vprašamo in nam pove navodila. Lahko nam nariše skico, ali pa pokaže na zemljevidu.



Pojdi do križišča pri drevesu in zavij desno. Nato na križišču pri manjši hiši zavij desno. Pot nadaljuj skozi gozd. Ko prideš do križišča, pojdi naravnost mimo kapelice in kmalu boš zagledal šolo.

- V Učbeniku za SPO preberi stran 57.
- Doma poišči različne zemljevide in si jih oglej. Kaj vse je narisano in napisano na njih. Mogoče najdeš celo Atlas.
- Na zemljevidu Slovenije poišči Topolšico.

Na spodnji fotografiji vidiš najprej letalski posnetek nekega naselja in nato zemljevid z legendo. Zaradi legende vemo, kaj pomeni posamezen znak.



Sedaj pa se tudi ti preizkusi v risanju zemljevida in postani kartograf. Če imate tiskalnik, lahko stran natisnete. Drugače pa si v zvezek sam-a nariši mrežo.

Nariši čim bolj natančen zemljevid naselja na sliki. Ne pozabi na legendo!

Opomba: Na polju (c, 3) stoji cerkev.