

5. A (ponedeljek), 23. 3. 2020

Učenci!

Hvala za vaša elektronska sporočila. Sporočate mi, da pridno rešujete naloge in berete. Nekateri ste tudi iskreno povedali, da vam je vmes malo dolgčas ter da pogrešate sošolce, sošolke in šolo.

Pred nami je nov teden izobraževanja na domu. Veselo na delo in prijetno v nov dan.

Boštjan Hribar

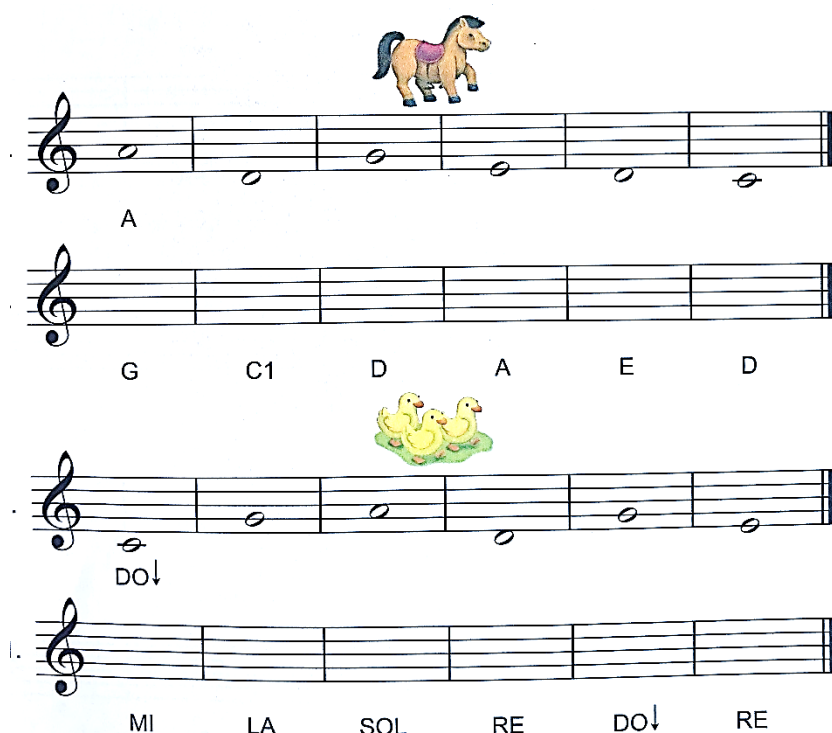
***GUM**

Učenci!

Najprej vam posredujem rešitve učnega lista, ki ste ga reševali v ponedeljek.

Glasbeni pojem, ki ste ga izpisali, je VIOLINSKI KLJUČ.

Toni v notnem črtovju pa so vam dali rešitvi GRAD in DELFIN.









The image shows two musical exercises. The first, titled 'GRAD', features a horse illustration above a staff with notes G, C1, D, A, E, D. The second, titled 'DELFIN', features a duck illustration above a staff with notes MI, LA, SOL, RE, DO↓, RE. Below each staff is a blank staff for practice.







Danes boste ponovili notne višine in notne vrednosti.

V zvezek za glasbo, po enakem vrstnem redu kot je prikazano na levi sliki, prerišite tone (oz. solmizacijske zloge).

Nato spodaj zapišite imena tonov oz. vrišite tone v notno črtovje.

In še malo glasbene matematike. Preverite rešitve in s kljukico označite pravi, s križcem pa nepravilni odgovor. Doba je četrtinka! Razpredelnici prerišite v zvezek za glasbo.

 +  = 2	<input checked="" type="checkbox"/>
 +  = 4	<input type="checkbox"/>
 +  = 2	<input type="checkbox"/>

 +  = 2	<input checked="" type="checkbox"/>
 +  = 3	<input type="checkbox"/>
 +  = 2	<input type="checkbox"/>

***TJA**

Dragi učenci! Pred nami je nov teden izobraževanja na daljavo. Upam, da vam naloge prejšnjega tedna niso delale preveč preglavic.

Danes sem vam pripravila sledeči dve nalogi:

Nalogi reši v zvezek. Če je možno, mi drugo nalogo pošlji v elektronski obliki, da jo popravim.

1. Hrano, ki jo vidiš na sliki, razvrsti v ustrezno kategorijo. Zgleduj se po primeru.



FRUIT	VEGETABLES	MEAT	DRINKS	DESSERTS (Sladice)
<i>apple</i>				

2. Piši o sebi in o svojem dnevu, tako da uporabiš besede v okvirčku. Uporabiti moraš vse besede. Lahko jih uporabiš tudi večkrat.

bed	breakfast	get up	play	favourite	like
old	lunch	name	live	my town	don't like

*ŠPO

Vaje za raztezanje:

- stopi sonožno in vzravnaj roki nad glavo
- dvigni se na prste in šteje do 10
- stopi sonožno in naredi globok predklon
- v položaju sveča zdrži 15 sekund

Vaje za moč:

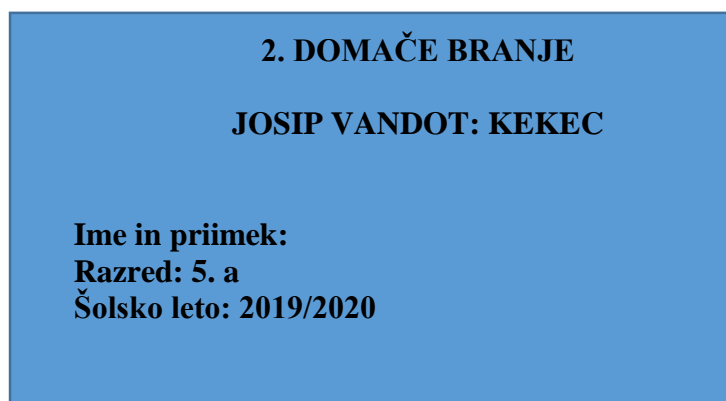
- plank (20 sek.)
- 10 sklec
- 5 vojaških sklec
- 20 počepov

*SLJ

1. DAN

2. domače branje (Josip Vandot: Kekec na hudi poti, Kekec na volčji sledi, Kekec nad samotnim breznom)

→ **Naslovnico** pole boš opremil s podatki:



→ **Na prvo stran pole bomo zapisali:**

*PODATKI O KNJIGAH:

Avtor: Josip Vandot

Leta izdaje: 1981, 1995, 1997

Ilustratorji: Marička Koren, Uroš Hrovat

Založbe: Mladinska knjiga, Karantanija

*O AVTORJU

Josip Vandot

→ slovenski mladinski pisatelj

- rojstvo: 15. januar 1884, Kranjska Gora

- smrt: 11. julij 1944, Trnjanski Kutji (Hrvaška).

Njegovo najbolj znano literarno delo je **trilogija** mladinskih **planinskih zgodb**, v katerih kot glavni junak nastopa desetletni fantič z imenom Kekec.

- **Kekec na hudi poti,**
- **Kekec nad samotnim breznom,**
- **Kekec na volčji sledi**

***GLAVNI JUNAK**

KEKEC (Mežnarčev Gregec)

Je pogumen, prijazen pastirček, ki na visokogorskih pašnikih doživi ogromno zanimivega. Ima dobra prijatelja, strahopetnega Rožleta in prijazno, slepo Mojco.

Težave jim povzročata hudobni in divji **Bedanec** in teta **Pehta**.

***OSEBE V KNJIGAH:**

Kekec, Rožle, Mojca, Tinkara, mati, oče, Pehta, Bedanec, Kosobrin, Vitranc ...

***MAT**

OBVESTILO ZA TEKMOVALCE matematičnega tekmovanja KENGURU

Šolsko tekmovanje Mednarodni matematični Kenguru 2020 bi moralo potekati četrtek, 19. 3. 2020, vendar ga je DMFA in s tem tudi šola, zaradi trenutnih zdravstvenih razmer prestavila za nedoločen čas.

Da bi čas do tekmovanja hitreje minil in se boste učenci na tekmovanje lahko še bolje pripravili, je DMFA omogočila spletno reševanje nalog z nekaterih izmed preteklih tekmovanj Mednarodni matematični kenguru.

Spletna stran:

<https://www.dmf.si/Tekmovanja/Kenguru/SpletnoTekmovanje.aspx>

→ Reši delovni list. Rešitev razkrijem jutri.

PRAZNIH ŽEPOV

Reši račune in na spodnje črtice napiši črke ob dobljenih rezultatih.

Dobil-a boš rešitev spodnje uganke.

KDOR GA NAREDI, NE POVE. KDOR GA VZAME, NE VE ZANJ.

KDOR GA IMA, GA NOČE. KAJ JE TO?



8657 1321 759 1186 5163 6799 5247 7001 2344 1272

6061 5907 8031 7223 1686 5022 8713 6759

N	$\begin{array}{r} 1485 \\ +859 \\ \hline 2344 \end{array}$	O	$\begin{array}{r} 2647 \\ -1326 \\ \hline 1321 \end{array}$	E	$\begin{array}{r} 6273 \\ + 526 \\ \hline 6799 \end{array}$	J	$\begin{array}{r} 9352 \\ - 4105 \\ \hline 5247 \end{array}$
A	$\begin{array}{r} 3535 \\ + 2372 \\ \hline 5907 \end{array}$	A	$\begin{array}{r} 7934 \\ - 6748 \\ \hline 1186 \end{array}$	N	$\begin{array}{r} 4769 \\ +3262 \\ \hline 8031 \end{array}$	C	$\begin{array}{r} 8236 \\ - 1477 \\ \hline 6759 \end{array}$
B	$\begin{array}{r} 4273 \\ + 1788 \\ \hline 6061 \end{array}$	R	$\begin{array}{r} 6025 \\ - 862 \\ \hline 5163 \end{array}$	E	$\begin{array}{r} 5348 \\ + 1653 \\ \hline 7001 \end{array}$	N	$\begin{array}{r} 5080 \\ - 4321 \\ \hline 759 \end{array}$
V	$\begin{array}{r} 1937 \\ + 3085 \\ \hline 5022 \end{array}$	I	$\begin{array}{r} 1709 \\ - 437 \\ \hline 1272 \end{array}$	O	$\begin{array}{r} 4265 \\ - 2579 \\ \hline 1686 \end{array}$	P	$\begin{array}{r} 9075 \\ - 418 \\ \hline 8657 \end{array}$
E	$\begin{array}{r} 3436 \\ + 5277 \\ \hline 8713 \end{array}$	K	$\begin{array}{r} 10000 \\ - 2777 \\ \hline 7223 \end{array}$				

*DRU

DINARSKOKRAŠKA POKRAJINA

1. Opiši presihajoče jezero?
2. Opiši značilnosti Bele krajine. Poišči jo na zemljevidu.

OBSREDOZEMSKA POKRAJINA

1. Kakšna je razlika med zapisom Kras in kras?
2. Katere dejavnosti so razvite v Brkinih?

*NIP ŠPORT

2. ura: PRAVILA IGRE za badminton

Igra: Cilj igre je, da žogica pade v nasprotnikovo igralno polje. Splošne napake so: - žogica pade iz igrišča - žogica leti skozi ali pod mrežo - žogica ne preleti mreže - žogica se dotakne stropa ali sten prostora - žogica zadene igralca - igralec dvakrat udari po žogici, preden jo pošlje čez mrežo - igralec udari žogico preden ta preleti mrežo - igralec se dotakne mreže (s katerimkoli delom telesa ali loparjem) medtem, ko je žogica še v igri - igralec ovira ali moti nasprotnika ...

Servis: Žogico je treba vedno udariti pod višino pasu, glava loparja mora biti v celoti pod najnižjim delom roke, s katero igralec drži lopar, igralec mora stati v servisnem polju in imeti med servisom obe stopali v stiku s tlemi. Gibi, ki zavajajo nasprotnika pri servisu niso dovoljeni.

Server in sprejemnik stojita znotraj diagonalno nasprotnih servisnih polj. Pri igri **posameznikov** igralci servirajo iz desnega servisnega in sprejemajo servis v desnem sprejemnem polju, kadar ima server v tem setu nič ali sodo število točk in iz levega servisnega in sprejemajo servis v levem sprejemnem polju, kadar ima server v tem setu liho število točk. Če zmaga v reliju server, šteje točko in nato ponovno servira iz drugega servisnega polja. Če zmaga v reliju sprejemnik, šteje točko in postane novi server. V igrah **dvojic** je samo en server. Na začetku seta in pri sodem številu točk server servira iz desnega servisnega polja, pri lihem številu točk iz levega servisnega polja. Če zmaga v reliju servisna stran, šteje točko, isti server pa nadaljuje s serviranjem iz drugega servisnega polja. Če zmaga v reliju sprejemna stran, šteje točko in postane nova servisna stran. Igralec sprejemne strani, ki je serviral zadnji, ostane v istem servisnem polju, iz katerega je nazadnje serviral. Analogno velja za soigralca. Igralci ne menjajo svojih servisnih polj, dokler ne osvojijo točke na servis njihove strani.

Sistem štetja: Tekma se igra na dva dobljena seta do 21 točk. Stran, ki zmaga v reliju (sosledje enega ali več udarcev, ki se začneja s servisom in konča, ko žogica ni več v igri), doda točko svojemu seštevku. Pri rezultatu 20 : 20 zmaga stran, ki prva povede za 2 točki, pri rezultatu 29 : 29 pa zmaga stran, ki prva doseže 30. točko. Stran, ki osvoji set, prva servira v naslednjem.

Praktična naloga:

V kolikor imate doma loparje in žogico za badminton, povadi udarce s svojimi družinskimi člani. Pokaži jim kaj znaš - izvedi različne oblike servisa in udarce nizko, visoko...

Igrate lahko v krogu, čez mrežo, čez vrvico ali kakšno drugo ovire. Igrata lahko dva ali več skupaj.

Vzemi si čas za sprehod 15 – 30 minut, naredi 5 različnih razteznih vaj in 5 različnih vaj za moč (roke, trup, noge, trebuh). Se spomniš kakšno novo, čisto svojo vajo? Uporabi žogo ali drug rekvizit, ki ga imaš doma. Bodi ustvarjalen.