

## SLOVENŠČINA-ponavljanje in utrjevanje

Če imaš možnost, spodnji nalogi natisni, prilepi v šolsko pisanko pod naslov VAJA ter dopolni. V nasprotnem primeru moraš besedilo in tabelo prepisati v šolsko pisanko.

### 1. Preberi spodnje besedilo in vstavi manjkajoče vejice.

Opisal vam bom šolski dan ki si ga bom še dolgo zapomnil. Učiteljica nas je zjutraj obvestila da bomo imeli vajo evakuacije. Povedala nam je da je to umik iz stavbe na varno. Povedala je še da bo vaja uspešna če bomo zbrano sledili navodilom. Nanjo smo skoraj pozabili ko je kar naenkrat med poukom zatulila sirena. Z učiteljico smo se odpravili na točko zbirališča ki je bila na igrišču. Tam smo bili zbrani vsi učenci in učitelji naše šole. Najboljše pa je to da nam je odpadla ura pouka.

### 2. Dopolni tabelo.

Glavni/ vrstilni števniki	Zapis z besedo
64.	štiriinšestdeseti/a
92.	
73	
	šestinšestdeset
	osemindevetdeset
99.	
54	
	enaintrideseti

Iz zgornje tabele si izberi pet števnikov in jih uporabi v povedih. Povedi zapiši v zvezek.

Npr: Včeraj je dedek Srečko praznoval štiriinšestdeseti rojstni dan.

## MATEMATIKA-TELESA

Že iz 2. razreda poznaš matematična telesa: KOCKA, KROGLA, KVADER in VALJ. Ob posnetku ponovi vse o telesih.

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

Sedaj si poišči nekaj kar ima obliko določenega telesa. Na primer žoga ima obliko krogle, tetrapak mleka obliko kvadra, tulec toaletnega papirja obliko valja,...

Vzemi karo zvezek in napiši naslov **PONOVIM, KAJ ZNAM O TELESIH.**

V zvezek nariši razpredelnico in v posamezen predalček zapiši ime telesa, kot kaže spodnji primer razpredelnice. Poišči nekaj reklam in revij ter izreži vse kar najdeš v obliki omenjenih teles. Naredi si razpredelnico in nalepi sličice v pravi prostor.

Primer:

### TELESA

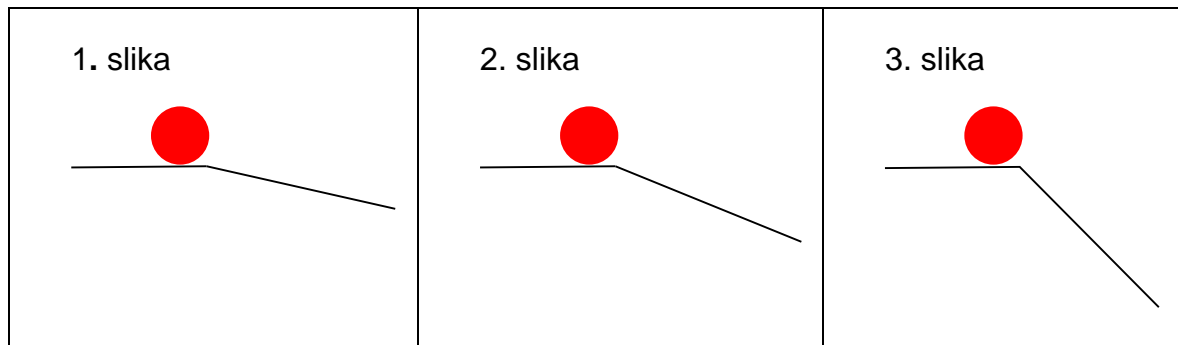
<p>KVADER</p> 	<p>KOCKA</p> 
<p>KROGLA</p> 	<p>VALJ</p> 

Sedaj si vse to preberi še v delovnem zvezku na str. 99 na modri podlagi.

- Ob pomoči teles, ki si jih poiskal, reši naloge v **SDZ 2, str. 99 in 100.**

## SPOZNAVANJE OKOLJA

- Bine je naredil klanec (naklon) in na vrh je postavil žogico. Klanec (naklon) je nato višal. Tega ni potrebno nikamor zapisovati.



Na kateri sliki se bo žogica najhitreje skotalila?

Zakaj tako misliš?

- **Oglej si filmček v današnji prilogi.**
- **Še sam-a izvedi tri poskuse.**

Za višino klančine potrebuješ več knjig, za stezo trši karton ali drugo tršo podlago ter plastično igračo tovornjak.

**HITREJE IN HITREJE-poskusi** ( ko izvedeš posamezen poskus, ga še nariši v zvezek za SPO in napiši ugotovitev)

**1. Poskus**

**Kako se avtomobilčku spreminjata hitrost in dolžina poti glede na klančino, po kateri ga spustimo? (Pot je označena z rdečo črto.)**



(brez klančine)



(položna klančina)



(srednja klančina)



(strma klančina)

**UGOTOVITEV:** Strmejša kot je klančina, višja je hitrost avtomobilčka in dlje se pelje. Če klančine ni, avtomobilček miruje.

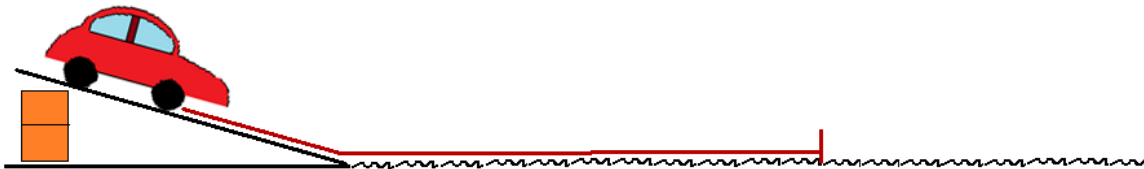
## 2. Poskus

Sedaj pripravi samo eno višino klančine.

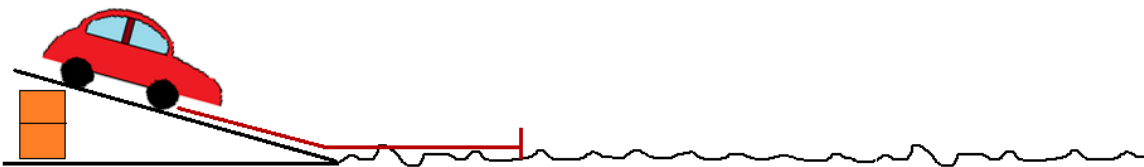
Kako se avtomobilčku spreminjata hitrost in dolžina poti glede na podlago, po kateri pelje? (Pot je označena z rdečo črto.)



(gladka lesena podlaga)



(rahlo valovita penasta podlaga)



(groba travnata podlaga)

**UGOTOVITEV:** Bolj gladka je podlaga, višjo hitrost ima avtomobilček in dlje se pelje.

### 3. Poskus

**Sedaj boš izvedel še zadnji poskus. Ugotovitev zapiši sam. Potrebuješ poljubno višino klančine in vozilo, na katerega lahko položiš tovor** (tako vozilo je bilo v posnetku).

Najprej na vrh klančine postavi vozilo brez tovora. Po gladki klančini ga spusti in izmeri pot, ki jo je opravil **brez tovora**. Pot v zvezku nariši z rdečo barvico in s črtico označi, kje se je vozilo ustavilo. Nariši tudi kam si postavil vozilo.

Nato na vrh klančine postavi vozilo s tovorom. Po gladki klančini ga spusti in izmeri pot, ki jo je opravil **s tovorom**. Pot v zvezku nariši z rdečo barvico in s črtico označi, kje se je vozilo ustavilo. Nariši tudi kam si postavil vozilo.



(vozilo brez tovora)



(vozilo s tovorom)

**Ugotovitev:** zapiši sam-a

**Vozilo spremeni hitrost, ko se spremeni:**

**višina klančine, podlaga klančine ali teža vozila.**

(konec zapisa v zvezek)

**Napiši mi, kaj si ugotovil pri zadnjem poskusu**  
**(vozilo s tovorom in vozilo brez tovora).**

## ŠPORT

Doma poišči igralno kocko in z njeno pomočjo naredi vaje za moč (glej prilogo).

### VAJE ZA MOČ

**STR IŽENJE ŠKARJIC**

**POČEPI**

**IZPADNI KORAKI**

**SKLECI**

**TREBUŠNJAKI**

**ŽABJI POSKOKI**

**PRAVILA IGRE:**

Prvič vrži kocko in ugotovi, katero vajo boš izvajal/a.

Nato vrži kocko še 5x in seštej dobljena števila: to bodo sekunde za izvajanje vaje.

*Primer: Prvič vržeš število 2, zato boš moral/a izvajati počepe. Nato vržeš kocko še 5x in sešteješ števila (3+6+1+2+4=16) - v tem primeru bi vajo izvajal/a 16 sekund!*