







UČNA URA	KAJ MORAM NAREDITI?	KJE BOM NAŠEL?	KAM BOM NAPISAL?																																				
<p><b>GUM</b> <i>Glasbeni zapis notno črtovje</i></p>	<p>Preberi navodila in dopolni preglednico na strani <b>66 v SDZ</b>.</p> <div style="background-color: #d9ead3; padding: 5px; border: 1px solid #d9ead3;"> <p><b>3.</b> Na podoben način kot pri Žabji pesmi oblikujete zapis s simboli. Za daljši ton uporabite večji simbol, za krajši ton pa manjšega.</p> <p>V drugi vrstici uporabite pike. Večja pika predstavlja daljši ton, manjša pika pa krajšega.</p> <p>V tretji vrstici dodajte še note. Večja pika iz prejšnje vrstice bo četrtnina, manjša pika pa osminka.</p> </div> <table border="1" data-bbox="315 786 1120 1114"> <thead> <tr> <th></th> <th>V_zla-ti</th> <th>skri-nji</th> <th>mlin dro-</th> <th>ban</th> <th>te-če,</th> <th>te-če</th> <th>noč in</th> <th>dan.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>simboli</td> <td>x x</td> <td>x x</td> <td>x x</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>pike</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>note</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		V_zla-ti	skri-nji	mlin dro-	ban	te-če,	te-če	noč in	dan.	simboli	x x	x x	x x	X					pike									note									<p><b>SDZ str. 66, 3. naloga.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5GUM4_sdz&amp;pages=66&amp;layout=single">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5GUM4_sdz&amp;pages=66&amp;layout=single</a></p>	<p><b>SDZ str. 66, 3. naloga.</b></p>
	V_zla-ti	skri-nji	mlin dro-	ban	te-če,	te-če	noč in	dan.																															
simboli	x x	x x	x x	X																																			
pike																																							
note																																							
<p><b>SLJ</b> <i>Ti kanta požrešna!</i></p>	<p><u>Medijska ustvarjalnica</u></p> <p>Izberi ENO izmed spodnjih nalog. Napiši jo v črtasti zvezek za SLJ. Naslov si izmisli sam. Ko napišeš, še zase enkrat preberi in popravi morebitne napake. Nato nalogo pošlji svoji učiteljici.</p>	<p><b>Berilo, str. 58, 59, 60, 61.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5_berilo4&amp;pages=58-59">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5_berilo4&amp;pages=58-59</a>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5_berilo4&amp;pages=60-61">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5_berilo4&amp;pages=60-61</a></p>	<p><b>Črtasti zvezek za SLJ.</b></p>																																				

**1.** Nariši požrešno kanto v treh stanjih:

ko je lačna,

ko se prehranjuje,

ko je sita.

**2.** Izberi si eno povsem navadno stvar (npr. vrečko, daljinski TV-upravljalnik, pralni stroj, ...), ki naj nenadoma oživi. Napiši zgodbo, ki bi jo lahko uvrstil v zbirko *Pozor! Pravljice!* Tvoja zgodba naj se začne in konča na podoben način kot Suhodolčanove. Prav tako poskusi ujeti/posnemati tudi njegov način pripovedovanja.

**3.** Primerjaj pravljico *Ti kanta požrešna!* z eno izmed pravljič, ki jo zelo dobro poznaš. Bodi pozoren na to, kaj je tema obeh pravljič (o čem torej pravljici govorita), katere so književne osebe v obeh delih, določi kraj in čas dogajanja ter opiši, katere tipične pravljичne značilnosti prepoznaš v obeh.

	tema	
	književne osebe	
	kraj dogajanja	
	čas dogajanja	
	pravljичne značilnosti	

<p><b>MAT</b> Geometrijska telesa in liki - naloge</p>	<p>V <b>SDZ 3</b> reši <b>5.</b> nalogo na <b>str. 60</b> in vse naloge na <b>str. 61.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=60-61">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=60-61</a></p> <p>Če ti je to premalo, lahko rešiš še Zmorem tudi to na <b>str. 62.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=62&amp;layout=single">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=62&amp;layout=single</a></p>	<p><b>SDZ 3, str. 60, 5. naloga in str. 61, cela stran.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=60-61">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=60-61</a></p> <p><b>SDZ str. 62.</b>  <a href="https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=62&amp;layout=single">https://folio.rokus-klett.si/?credit=R5MAT4_3del&amp;pages=62&amp;layout=single</a></p>	<p><b>SDZ 3, str. 60, 5. naloga in str. 61, cela stran.</b></p> <p><b>SDZ str. 62.</b></p>
<p><b>LUM</b></p>	<p>Imaš dve možnosti:</p> <p><b>1.</b> Barvanje in okraševanje pirhov. Nekaj idej:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=su65B6oemcw">https://www.youtube.com/watch?v=su65B6oemcw</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9LHrlmGPvlg">https://www.youtube.com/watch?v=9LHrlmGPvlg</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2vM3xRIMUyM">https://www.youtube.com/watch?v=2vM3xRIMUyM</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cHcKe3FLCk4">https://www.youtube.com/watch?v=cHcKe3FLCk4</a></p> <p><b>2.</b> Nariši risbo iz geometrijskih likov ali/in teles (3D, če ti uspe). Uporabi šablono in ravnilo. Na koncu risbo pobarvaj. Izdelek lahko narediš tudi v računalniškem programu Slikar. Motiv je po izbiri (npr. raketa, robot, grad, ...).</p> <p>Izdelek slikaj in pošlji svoji učiteljici.</p>	<p>Program Slikar:</p> 