

"Saj bova prijatelja za vedno, kajne, Pu?"
je vprašal Pujsek.
"Še dlje," je odgovoril Pu.

Pujsek se je s hrbtom naslonil na Pujevo hrbet.

"Pu?" je zašepetal Pujsek.
"Ja, pujsek?" je vprašal Pu.
"Nič," je odvrnil Pujsek in prijel Pujevo roko,
"samo prepričati sem se hotel, da si tu."



6. aaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Tu je že PETI PETEK. In mi smo pravi heroji, tako kot pravi Primoževa pesem. Danes vas čaka novo preverjanje. Včeraj so vaši odgovori kar deževali in praktično vsi ste stvar opravili do 11.30. Vaša sošolka pa je začela že pred osmo zjutraj. To pa je!

Želim vam lep in ... herojski vikend ;)

HEROES

<https://www.youtube.com/watch?v=5sGOwFVUU0I>



DODATNI POUK ANGLEŠČINE

Hello, dear pupils.

1. Here's an extra exercise for you.

Odpri povezavo. Poslušaj in preberi članek YOUNG KITCHEN STARS.

<https://folio.rokus-klett.si/?credit=TH11UC&pages=82-83>

2. Reši nalogo 5. Mark the sentences T(true), F(false) DS(doesn't say)
3. Reši nalogi na strani 83/1, 2.
4. Would you like to be a chef one day? Why? Why not?

Please, send me your answers.

Današnje delo je sledeče:

1. Najprej temeljito preberi analizo in prepis, kar je zate novo, kar bi ti prišlo prav, predvsem pa tisto, kar je zapisano z rdečo barvo.

2. Loti se današnjega dela:



Na levi ste prebrali OBVESTILO. Danes se ne bomo pogovarjali toliko o vsebini, pač pa o samem pisanju obvestila.

Preberite si besedilo v delovnem zvezku na str. 68.

Kaj ugotovite? Takoj ko nekdo nekoga o nečem obvesti, je to OBVESTILO. **Kaj manjka pri mojem zgornjem obvestilu?** Lahko bi navedla datum, ker sicer lahko vsak razume drugače ...

Preberite si še 3. nalogo na str. 69. To je URADNO OBVESTILO. Ima nagovor, pozdrav, naslov pošiljatelja ... Vam je uspelo brez zavozlanega jezika prebrati, kaj pomeni kratica ZOMO? Poskusite še enkrat 😊

V delovnem zvezku rešite naloge 4–7 (str. 69 in 70)

V zvezek napišite naslov OBVESTILO in prepisite spodnje besedilo:



Obvestilo je besedilo, s katerim naslovniku sporočamo,

- **kaj** se dogaja ali kaj se bo dogajalo,
- **kje** in **kdaj** se bo dogodek začel ter
- **kdo** so udeleženci dogodka.

Obvestila so **uradna** in **neuradna**. Uradna obvestila pošiljajo organizacije, društva, klubi itn., na neuraden način pa se med sabo obveščajo prijatelji, sorodniki itn.

Obvestila so **javna** in **zasebna**. Javna obvestila so namenjena širši javnosti, zasebna pa posamezniku ali manjši skupini ljudi. Med javna obvestila spadajo razpisi, natečaji, sporedi (za radio, televizijo, kino, gledališče), vozni redi, jedilni listi, telefonski imeniki, urniki, obvestila o poteku športnega dne, o spremembi prometne ureditve zaradi pustne povorke itn.

Spoznajmo osnovna rokometna pravila igre

Igrišče je pravokotnik, dolg 40 in širok 20 m. Sestavljen je iz dveh enakih polj za igro in dveh vratarjevih prostorov. Daljši stranici se imenujeta vzdolžne črte, krajše pa prečne črte rokometnega igrišča. Na igrišču so še naslednje oznake:

- **središčna črta**, ki razpolavlja igrišče na dva enaka dela;
- **črta vratarjevega prostora (šest metrov)**, ki označuje prostor, kamor igralci v polju ne smejo vstopiti;
- **črta kazenskega prostora ali devetmeterska črta**, ki je označena prekinjenimi črtami;
- **kratka črta**, ki je oddaljena 4 m od črte v vratih in označuje, do kod sme pristopiti vratar k strelcu, ki izvaja kazenski strel;
- **črta, oddaljena 7 m od črte v vratih**, ki označuje mesto, od koder izvaja strelec **najstrožjo kazen**.

Igralni čas je 2 x 30 minut, praviloma z 10-minutnim odmorom.

Ekipo praviloma sestavlja 12 igralcev (10 igralcev in 2 vratarja). Na igrišču je lahko naenkrat samo **6 igralcev in vratar**. Ostali so rezervni igralci in morajo sedeti na klopi za rezervne igralce.

Vratar je edini igralec, ki lahko igra v vratarjevem prostoru. Vratar se razlikuje od ostalih igralcev po barvi dresa. Vratarjev prostor lahko brez žoge v roki zapusti in nadaljuje z igro v polju. Takrat veljajo zanj vsa pravila, ki veljajo tudi za ostale igralce v polju.

Igralcem je torej dovoljeno, da se žoge dotaknejo z vsemi deli telesa, razen z nogo pod višino kolen. Ko igralec stoji na mestu, lahko žogo drži največ tri sekunde. Ne da bi žogo odbil od tal, lahko **igralec napravi največ tri korake**.

Zadetek je dosežen, **ko cela žoga preide črto v vratih**, če predhodno napadalci niso storili nikakršnega prekrška.

Prosti met se izvaja na mestu, kjer je bil storjen prekršek. Vsi nasprotni igralci morajo biti oddaljeni od izvajalca najmanj tri metre.

Stranski met (aut) se dosodi, če je žoga s celim obsegom prešla vzdolžno črto. Izvaja se na mestu, kjer je žoga prešla vzdolžno. Izvajalec stranskega meta mora stati z enim stopalom na vzdolžni črti.

Kazni, ki jih sodnik dosodi so lahko: opomin (rumen karton), izključitev za dve minuti, diskvalifikacijo in izključitvijo do konca tekme. Igralec je lahko na eni tekmi izključen za dve minuti največ trikrat. Po tretji izključitvi je igralec diskvalificiran in mora zapustiti igrišče in klop za rezervne igralce.

OSNOVNI TEHNIČNI ELEMENTI:

Lovljenje in podajanje žoge (komolčna podaja, podaja z dolgim zamahom iznad glave, podaja iz naleta, rugby podaja z obema rokama in podaja od tal),

strel na gol (strel z dolgim zamahom iznad glave s tal, strel v skoku, strel s padcem),

odkrivanje,

varanje,

preigravanje.

LOVLJENJE ŽOGE



STREL Z DOLGIM ZAMAHOM



STREL V SKOKU



Teoretično znanje bomo kasneje dopolnili še z rokometnim gibanjem.

Na spodnjih povezavah boš našel vaje s pripomočkom, ki ga gotovo ima vsakdo doma. Uporabljate ga sigurno v kuhinji, pa še kje drugje – stol. Namesto njega lahko uporabite tudi posteljo ali kavč. Namesto ročk pa lahko uporabiš plastenko z vodo.

[Video1](#)

[Video2](#)

Za jutranje bujenja ali večerno dobro počutje pa lahko narediš nekaj razteznih vaj iz spodnjega videa. Naredite jih skupaj v družini, bo zabavno!

[Video 3](#) Pri tej vadbi pazite, da se ne boste zapletli ;)

Lep konec tedna!

MATEMATIKA

➤ Delo:

Nadaljujemo včeraj začeto delo. Spoznali smo merjenje kotov, danes pa se jih bomo naučili tudi risati. Če boš potreboval/a kakšno pomoč/razlago, mi piši na lidija.spelic@os-smihel.si.
Najprej natančno preberi snov v U, str. 174.

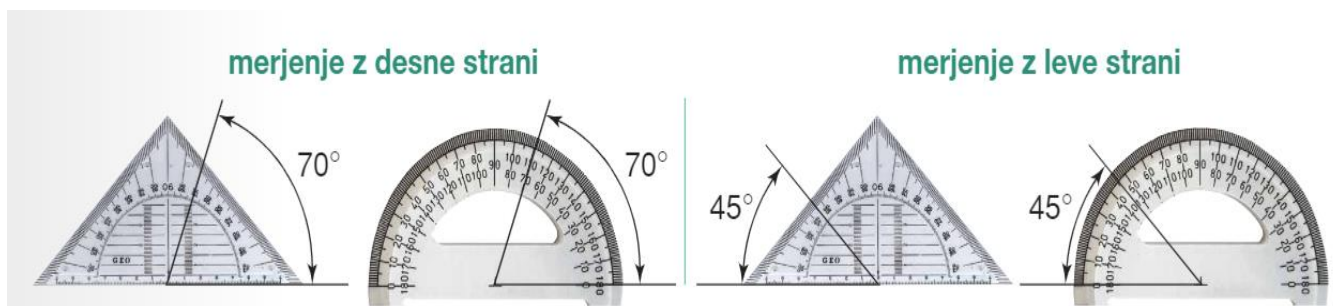
➤ Zapis v zvezek:

MERJENJE IN RISANJE KOTOV

*Merjenje kotov:

Velikost kota izmerimo s kotomerom ali z geotrikotnikom. To naredimo tako, da:

- točko 0 na geotrikotniku ali na kotomeru naravnamo v vrh kota,
- od kraka do kraka preberemo velikost kota.



PRIMER:

*Risanje kotov:

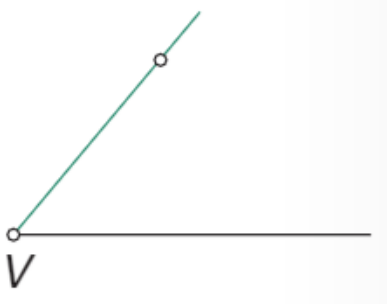
1. korak:

Narišemo poljuben poltrak in označimo njegovo izhodišče.



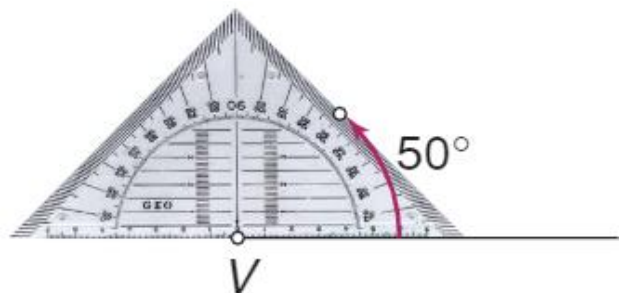
3. korak:

Odmerimo velikost kota in skozi izhodišča narišemo drugi krak.



2. korak:

Geotrikotnik naravnamo tako, da je v izhodišču točka 0 (na geotrikotniku).



REŠI NALOGO:

U, str. 175/1

ZGODOVINA

Naš naslednji sklop se bo nanašal na prve pomembne znanosti v zgodovini. Še prej pa za ponovitev rešite kratek kviz na spodnji povezavi. Ne rabite se prijavljati, samo kliknite zeleni gumb **Practice (Play)**, nato **Skip for now** na dnu strani in nato izberite **Play**.

<https://quizizz.com/admin/quiz/5e943421304d78001b268ff6/iznajdbe-v-zgodovini>

Sedaj pa v zvezek napišite nov velik naslov: *RAZVOJ PRVIH ZNANOSTI*

Kot prvo točko boste napisali: **1. MEDICINA**

Medicina je bila ena izmed prvih znanosti, ki se je sčasoma dokaj hitro razvijala. Ljudje so vseskozi stremeli k napredku na tem področju in do srednjega veka je bilo doseženega že precej veliko. Na kakšen način, boste ugotovili sami.

Pod prvo točko boste prepisali ali prilepili tabelo in jo s pomočjo učbenika (str. 60 – 61) tudi izpolnili. V okvirčke zapišite čim več informacij, ki jih najdete o posameznem ljudstvu.

Izpolnjeno tabelo mi posredujte na e-naslov.

| LJUDSTVO | NAČIN ZDRAVLJENJA in KAJ VSE SO ŽE ZNALI |
|-----------------------|--|
| Prazgodovinski ljudje | |
| Egipčani | |
| Grki | |
| Rimljani | |
| Arabci | |

Hello, dear pupils. How are you today? I hope you are fine.

Kot smo dogovorjeni, vas danes čaka preverjanje znanja pri angleščini. Enak način preverjanja ste opravili že pri slovenščini, tako da vam je oblika preverjanja znana.

Preden boste odprli povezavo, nekaj nujnih navodil:

- 1. Takoj na začetku morate obvezno napisati svoje ime in priimek. Brez tega ne boste mogli nadaljevati z reševanjem.**
- 2. Pišite slovnično pravilno. Za vejicami delajte presledke, pred vejicami seveda ne.**
- 3. Kljub temu se vam bo lahko zgodilo, da bo računalnik nekatere odgovore štel nepravilno. Ne obremenjujte se s tem. Najbolj realna povratna informacija bo moja, ne pa računalnikova.**
- 4. Ko končate, pritisnite SUBMIT.**
5. Rešena preverjanja pričakujem do 15. ure. Če imate kakršnekoli tehnične težave, mi sporočite.
6. Bodite pošteni do sebe in preverjajte svoje znanje.

GOOD LUCK.

Vaša povezava na spletno preverjanje: <https://forms.gle/tfbQjZ52my5RHWvs9>