

1. razred - angleščina - navodila za delo doma v tednu 16. 3. do 20.3. 2020

Spoštovani starši,

razmere so nas prisilile k pouku, ki ga do sedaj nihče od nas ni bil vajen. Pri angleščini se bomo osredotočili predvsem na utrjevanje snovi, ki smo se jo že naučili, vse skupaj pa bo večinoma potekalo skozi igro. Zato vas vabim in prosim, da se skupaj z vašimi otroki igrate igre, ki jih bom vsak teden predlagala v e-učilnici ali katere koli druge igre, ki se vam zdijo zabavne in hkrati poučne. Dodajam tudi nekaj povezav do interaktivnih gradiv oz. iger, te pa naj učenci delajo po vaši presoji. Snovi ne bom pošiljala za vsako uro posebej, temveč za cel teden, sami pa si razporedite čas, kdaj jo boste ponovili. Srečno in ostanite zdravi 😊

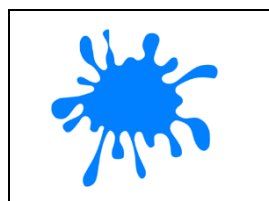
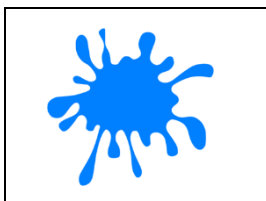
Prvi teden bomo ponovili števila do 10 in barve.

1. Števila - naredimo si igro Bingo. V zvezek za angleščino nariši mrežo s 6 števili. Glej primer spodaj. Nato na 10 majhnih lističev napišeš vseh 10 števil, jih daš v lonček ali vrečko in igra se lahko začne. Vsako število, ki ga povlečeš iz vrečke moraš najprej poimenovati, šele nato ga lahko na svoji mreži prečrtaš. Ko prečrtaš vsa števila, imaš Bingo. Igra bo seveda veliko bolj zanimiva, če se jo boste igrali v paru ali skupini. Vsakič vleče drug igravec.

Težja različica, kjer boste združili angleščino in matematiko pa je, da na listke ne napišete števil, temveč račune (npr. $2+3=$). Najprej izračunaj račun, rezultat povej v angleščini in šele nato prečrtaj število na svoji mreži.

6	9	5
4	7	1

2. Barve - naredimo si igro **spomin**. Na majhne listke ali boljše kartončke, nariši barvne packe (ali rožice, ali kaj drugega). Seveda za igro spomin rabiš pare (dve modri, dve rdeči, itd). Ko imaš kartončke narejene, jih obrneš s sliko navzdol. Iskanje parov se lahko začne. Ne pozabi, da moraš pri vsaki potezi barvo poimenovati.



Igramo se igro »**Find something...**«

Igrajo se vsaj trije. Eden izmed igralcev začne in reče npr. »Find something red.« Ostala dva igralca imata nalogo, da čim hitreje poiščeta nekaj rdečega in to prineseta prvemu igralcu. Tisti, ki zmaga, je naslednji, ki daje navodila.