**Teden: 16. 3. – 20. 3. 2020 SREDA, 18. 3. 2020**

Osnovna šola Antona Martina Slomška Vrhnika 4.a Lidija Lenarčič

**SLOVENŠČINA**

**1. Preberi.**

|  |
| --- |
| **VOLK** (opis živali)  Volk spada v družino psov.  Po svetu prebiva v različnih življenjskih okoljih, v Evropi predvsem  v gozdovih. V Sloveniji se najpogosteje zadržuje v bukovih in jelovih gozdovih na gorskih območjih dinarskega krasa.  Telesna dolžina volka je 100–120 cm, plečna višina pa 45–75 cm. Samec je za tretjino večji od samice. Odrasel volk tehta 20–80 kg. Ima dolge noge, je dober in vztrajen tekač. Sprednja stopala imajo po pet prstov, zadnja pa samo po štiri. Na prstih ima močne kremplje, ki jih ne more vpotegniti. Glava je tipično pasja s trikotnimi pokončnimi uhlji in koničastim gobcem. V gobcu ima zversko zobovje. Zanj so značilni daljši podočniki, s katerimi zgrabi in usmrti plen. Telo je poraslo z dlako rumeno rjave barve s sivim nadihom. V zimski dlaki so sivi toni bolj izraženi. Pozimi je kožuh gostejši in volka varuje pred ohladitvijo. Rep ima dolg in košat, po navadi ga nosi povešenega med nogami.  Volk se prehranjuje tako, da pleni jelenjad, srnjad in divje prašiče. Priložnostno napada tudi domače živali, predvsem drobnico. Dnevno potrebuje približno 3–5 kg mesa. Pri iskanju hrane sta volku v veliko pomoč izjemen sluh in dobro razvit voh. Največkrat pleni v tropu, včasih pa lovi tudi samostojno.  Volk se pari enkrat letno – od sredine januarja do sredine marca. Pari se samo vodilni par v tropu. Volkulja je breja 62–64 dni, mladiče pa skoti v brlogu. V leglu je najpogosteje 5–8 mladičev, ki so ob rojstvu slepi in porasli s kratko, temno dlako. Spregledajo pri 10–14 dneh. Mladiči začnejo zapuščati brlog po 4–14 tednih. V prvem letu življenja pogine od 40 do 50 % volkov.  Za volka je značilen družinski čut. Ko se paru skotijo mladiči, samec samici in mladičem v bližino brloga prinaša hrano. Kasneje jim hrano prinaša tudi samica. Pozno jeseni se trop z mladiči odpravi na lov. V 10–12 mesecih mladiči odrastejo.  Volkov največji sovražnik in plenilec je človek.  (Prirejeno po [http://www.volkovi.si/?page\_id=33](http://www.volkovi.si/?page_id=33%20)) |

1. **Odgovori na vprašanja. Odgovore zapiši v zvezek, ne pozabi na naslov in datum.**
2. O čem govori besedilo?
3. V katerih gozdovih se v Sloveniji najpogosteje zadržuje volk?
4. Kakšno glavo ima?
5. Kaj volku pomaga pri iskanju hrane?
6. Kakšni so mladiči ob rojstvu?
7. Kdaj samec skrbi za hrano mladičev in samice?
8. Koliko mladičev se najpogosteje skoti v enem leglu?
9. Ali volk živi samo v Sloveniji?

**3. Pojasni, zakaj pravimo, da ima volk razvit družinski čut.**

**DRUŽBA**

**Moj domači kraj**

1. Preberi obe besedili v UČB, str.48.

2. V zvezek napiši naslov **Moj domači kraj** in datum.

*Spodnje besedilo prepiši in dopolni. Piši z nalivnikom in s pisnimi črkami.*

Moj domači kraj je naselje, v katerem poteka moje vsakodnevno življenje.

Ime naselja:

Moj domači kraj je (obkroži): vas mesto

Krajevna skupnost:

Občina:

Razporeditev zgradb:

Število prebivalcev:

Nariši grb in zastavo občine Vrhnika

**MATEMATIKA**

**Reši naloge:**

**SDZ 23 / 3** Določi polje, v katerem se nahaja lik. Glej primer.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | (Č,3) |  | (B,1) |  | (C,4) |

**SDZ 23 / 4** Pri risanju likov uporabi šablono in ošiljen svinčnik.

Možnosti: (A,1):

Možnosti: (B,3):

Možnosti: (C,2):

**SDZ 24 / 1, 2** Piši s pisanimi črkami.

Cvetlična cesta je vzporedna z *Majsko in Letališko cesto*.

Glavna cesta je vzporedna z *Dolgo cesto*.

Knjižnica je ob *Letališki cesti*.

Športna dvorana je ob *Cvetlični cesti*.

Opiši pot: Po Letališki cesti v križišču zavijemo levo na Glavno cesto. Gremo naravnost in v križišču s Cvetlično cesto zavijemo na desno.

**SDZ 25 / 3**

**(E,7), (E,5), (C,5), (H,5), (H,1)**

**RAZREDNA URA**

Ponovno si lahko ogledate posnetek: umivanje rok za otroke.

<https://www.youtube.com/watch?v=7JGNsH5uHGY>

Socialna igra: izvedete jo z družinskimi člani

1. UGANI PREDMET (OSEBO, ŽIVAL)

Člani igre sedijo v krogu. Na sredini stoji eden izmed igralcev in pripoveduje o sebi kot o predmetu, osebi ali živali. Ostali igralci poskušajo uganiti, za kateri predmet, osebo ali žival gre. Kdor ugane, nadaljuje igro.