

2. 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 10-20 in do 100 (desetice) ter živali na kmetiji.

1. Števila - naredimo si igro Bingo. V zvezek za angleščino nariši mrežo s 6 števili (števila 10-20 **ali** 10-100). 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 igralec.

Težja različica pa je, da združite števila 10-20 in desetice (10-100). Tukaj bo zelo pomembna razlika med -ty in -teen (fifty in fifteen).

14	19	15
17	13	11

40	90	50
70	30	10

14	40	50
17	15	70

2. Živali na kmetiji - igrjmo se igro pantomima. Eden izmed igralcev oponaša žival, ostali igralci ugibajo. Seveda je treba žival poimenovati v angleščini, in sicer, velja samo odgovor »**It's a ...**« (npr. It's a pig. It's a cow.) Kdor pove pravilen odgovor, je naslednji, ki oponaša žival.