

## PODALJŠANO BIVANJE (OPB2) (30. 3. 2020)

Pozdravljeni vsi v novem tednu. Vikend nas je razveselil s sončnim vremenom in verjamem, da je tudi vas napolnil z energijo za teden, ki je pred nami. Spodaj pa so moji predlogi za danes:

### KOSILO, POČITEK:

Pomagajte pri pripravi mize in čiščenju mize (lahko tudi pri pripravi kosila) in pazite na kulturno prehranjevanje in temeljito umivanje rok.

Želim vam DOBER TEK!

### USTVARJANJE:

Danes imam zate USTVARJALNI IZZIV. Oglej si spodnjo sliko, ki sem jo naredila v gozdu. Na sredi so korenine podrtega drevesa. Na kaj vse te spominjajo? Pusti domišljiji prosto pot.



Odloči se za eno stvar (na primer: da te spominja na opico). Zdaj pa še napiši kratko zgodbo (izmišljeno seveda), kako je tu nastala ta podoba. Na primer: Nekoč je živela opica, ki je kmetom ves čas kradla hrano. Nekega dne so je

kmetje imeli dovolj in so za pomoč zaprosili gozdne vile ... Kako bi se nadaljevala ta zgodba? Lahko se pa spomniš čisto svoje.

### PREDLOG NALOGE:

Če ti je ostalo še kaj za narediti od dopoldanskega programa pri učiteljici Slavi (2. razred) ali pri učiteljici Ani (3. razred), dokončaj.

Na koledarju naredi križec na dnevu/datumu, v katerem smo.

### SPROSTITUTEV:

POTAPLJANJE LADJIC. Igra za 2 igralca. Potrebujete 2 lista (vsak igralec enega).

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

1. Vsak igralec na list papirja nariše 2 enaki mreži ([lahko pa tudi natisneš mrežo, ki sem jo pripravila v prilogi](#)). Vsaka naj ima 10 x 10 polj (glej zgoraj). Da ti bo lažje, lahko uporabiš karirast papir. Polja označiš tako kot ti prikazuje zgornja slika (vodoravno s črkami, navpično s številkami).

**Leva mreža:** v njo narišeš svoje ladje. **Desna mreža:** ti bo služila kot spomin naspotnikove mreže, da boš vedel, katera polja si že ciljaj in kaj je tam bilo (prazno polje ali zadetek).

2. V svojo levo mrežo vsak igralec poljubno nariše ladje, pri čemer se te med seboj ne smejo dotikati:

- eno 4-tonsko (ena zasede 4 polja)
- dve 3-tonski ladji (3 polja)
- dve 2-tonski ladji (2 polji)
- tri 1-tonske ladje (1 polje)

(Primer: če je 4-tonska ladja, jo označiš s številko 4 in zasede 4 kvadratke v mreži).

Glej desno primer mreže z narisanimi ladjicami.

Pazi tudi, da soigralec ne vidi, kam si narisal ladje.

	A	B	C	Č	D	E	F	G	H
1									
2				4	4	4	4		
3									2
4									2
5		3			1		2		
6			3					2	
7				3					
8									
9			1						1

3. Zdaj se lahko začne potapljanje. Poveš polje, za katerega misliš, da je na njem nasprotnikova ladja (na primer D5). Če je zadel, ti soigralec mora povedati tip ladje, ki si jo zadel (na primer 1-tonska ladja), ti pa si to označiš v desno mrežo na listu v ustrezno polje (na primer napišeš številko 1 za 1-tonsko ladjo v polje D5). Če pa nisi zadel, na tistem polju v desni mreži narediš križec (ali pa polje pobarvaš). Zdaj je na vrsti soigralec. Tako izmenično ugibata polja, kjer bi lahko bile nasprotnikove ladje.

Igra se konča, ko en izmed igralcev nasprotniku potopi vse ladje.

Opomba: število ladij lahko poljubno prilagodite, lahko ladje tudi drugače poimenujete, skratka pustite domišljiji prosto pot.

Lepo vas pozdravljam,  
učiteljica Liljana.