

DELO Z UČBENIKOM

1. Preberi razlago o kotu v učbeniku na strani 171 in prepisi in preriši:
 - notranjost kota
 - zunanost kota
 - izbočeni kot
 - vdrti kot
2. Na strani 171 in 172 sta dva rešena primera. Natančno ju preberi. Nariši rešitve v svoj zvezek.
3. Reši 1. nalogo na strani 172 .

DELO Z i-UČBENIKOM

Če imaš možnost, lahko do znanja o kotih prideš tudi s pomočjo i-učbenika.

i- učbeniki; matematika 6r ;(kazalo) ;krog in kot

Stran 563 : naredi vse zglede in preveri svoje rešitve

stran 564 povzetek : preberi

stran 565 in naprej : naredi čim več vaj; nekatere se rešujejo tudi v zvezek.

VAJA

Kote lahko označujemo z grškimi črkami. Največkrat uporabljamo naslednje črke:

alfa - α	beta - β	gama - γ
delta - δ	epsilon - ϵ	fi - ϕ

V svoj matematični zvezek zapiši dane grške črke. Ponovi njihove zapise do konca vrstice v zvezku.

α

β

γ

δ

ϵ

ϕ

DELO Z UČBENIKOM

1. Preberi razlago v učbeniku na strani 173, 174.

1. Na strani 174 in 175 sta dva rešena primera. Natančno ju poglej in preberi. Nariši rešitve v svoj zvezek.
2. Reši 1. in 3. nalogo na strani 175 .

DELO Z i-UČBENIKOM

Če imaš možnost, lahko do znanja o kotih prideš tudi s pomočjo i-učbenika.

i- učbeniki; matematika 6r ;(kazalo) ;krog in kot

Stran 580 in naprej : **merjenje kotov** naredi vse zglede in preveri svoje rešitve

stran 588: reši nalogi 6 in 7 kotov

stran 590 in naprej : **načrtovanje kotov** preberi; naredi vse zglede in preveri svoje rešitve

DELO Z UČBENIKOM

1. Preberi razlago v učbeniku na strani 183, 184.
2. V zvezek preriši in prepriši preglednico za vrste kotov na strani 183 v učbeniku.
3. Na strani 184 in 185 sta dva rešena primera. Natančno ju poglej in preberi. Nariši rešitve v svoj zvezek.
4. Reši 3. nalogo na strani 185 .

DELO Z i-UČBENIKOM

Če imaš možnost, lahko do znanja o kotih prideš tudi s pomočjo i-učbenika.

i- učbeniki; matematika 6r ;(kazalo) ;krog in kot

Stran 574 in naprej : **vrste kotov** naredi vse zglede in preveri svoje rešitve
stran 577: prepriši in preriši preglednico za vrste kotov
stran 578 in naprej : reši čim več vaj