




UKEPLAN FOR 7. TRINN - UKE 21

	Mandag 18.05		Tisdag 19.05		Onsdag 20.05		Torsdag 21.05		Fredag 22.05	
	Grønt	Lilla	Grønt	Lilla	Grønt	Lilla	Grønt	Lilla	Grønt	Lilla
1 08:15- 09:00			Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Arbeidsprogram MATTEMARATON	
09:00- 09:15	Lillefri									
2 09:15- 10:00	Ukestart Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Arbeidsprogram	
3 10:00- 10:35	Musikkprosjekt									
10:35- 11:30	Lunsj og storefri									
4 11:30- 12:15	Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		Musikkprosjekt		KRLE TS	
5 12:15- 13:00										
13:00- 13:15										
6 13:15- 14:00	Musikkprosjekt		Musikkprosjekt				Musikkprosjekt			
7 14:00- 14:45										

Beskjeder: Da er vi i gang med musikkprosjektet, og alle bidrar og øver dagen lang:) Det er nydelig hvis dere der hjemme har anledning til å øve sammen med barna deres! Ønsker dere en riktig fin pinsehelg!

LÆRINGSMÅL		
Musikkprosjekt	Jeg gjør mitt beste hele tiden, og bidrar til en flott forestilling.	S = Superblikk A = Alt jeg vet L = Lesemåte T = Tenkestopp O = Oppsummering 
Matematikk	Jeg jobber godt med oppgavene i Mattemaraton	
Engelsk	Songs and lines in "Scheherazade"	
Ukens sanger	"Scheherazade"	
Månedens sosiale mål: Samarbeid Jeg hjelper og deler med andre Jeg lytter til andres forslag		

HJEMMEARBEID	
Ukelelse	<ul style="list-style-type: none"> • Matematikk: Ark i matteperm • MUSIKKPROSJEKTET! ØV!!
Til tirsdag	Musikkprosjektet: Lær alt utenat! Øv på rollen din, bruk tydelig stemme, med klar uttale. Ta med kostymet ditt:) Matematikk: Mattemaraton
Til onsdag	Musikkprosjektet: Lær alt utenat! Øv på rollen din, bruk tydelig stemme, med klar uttale. Ta med kostymet ditt:) Matematikk: Mattemaraton
Til torsdag	Musikkprosjektet: Lær alt utenat! Øv på rollen din, bruk tydelig stemme, med klar uttale. Ta med kostymet ditt:) Matematikk: Mattemaraton
Til fredag	Musikkprosjektet: Lær alt utenat! Øv på rollen din, bruk tydelig stemme, med klar uttale. Ta med kostymet ditt:) Matematikk: Mattemaraton

