

Insp. Eugenia Crețoi  
Înv. Florica Ionescu

Prof. Elisabeta Mînecuță  
Prof. Emanuela Brenci

# Șotron

Ediția a II-a

**Caiet cu activități transdisciplinare și coduri QR**

**pentru clasa I**



**Brașov  
2020**



Ediția a II-a

# CAIET CU ACTIVITĂȚI TRANSDISCIPLINARE ȘI CODURI QR PENTRU CLASA I

***ELEVILOR NOȘTRI,***

***PENTRU UN DRUM BUN ÎN VIAȚĂ !***

**TEHNOREDACTARE : BABEȘ GEORGIANA**

- **EUGENIA CREȚOI**                            inspector școlar înv. primar
- **ELISABETA MÎNECUȚĂ**                înv. Școala Gimnazială Nr. 27 Brașov
- **FLORICA IONESCU**                      înv. Școala Gimnazială Nr. 27 Brașov
- **EMANUELA BRENCI**                     înv. Școala Gimnazială Nr. 15 Brașov

DESCRIEREA CIP a Bibliotecii Naționale a României

CREȚOI, EUGENIA

IONESCU, FLORICA

MÎNECUȚĂ, ELISABETA

BRENCI, EMANUELA

Șotron: caiet cu activități transdisciplinare și coduri QR pentru  
clasa I/ Crețoi, Ionescu, Mînecuță, Brenci-Brașov 2020

ISBN

**Brașov  
2020**

## Cuvânt înainte

Copilul este principala Stea a Universului, ființă plăpândă și pură ca o floare, care dă sens vieții, o împlinește și o înfrumusețează, oferă bucurii și satisfacții adulților. Dacă nu înțelegem acest lucru și nu-l vom trata ca pe „un adult în miniatură” ne vom pierde și sufletul ni se va acoperi de o scoartă groasă, nesimțitoare.

Începând cu primii pași, timizi și neîncrezători, temători la „intrarea în școală”, continuând cu maturitatea pas cu pas, momentele inedite, pline de trăiri intense, încărcate emoțional, ne marchează și ne transformă de la o zi la alta, de la un an la altul.

Acum este momentul stabilirii unor relații de prietenie cu colegii: învățăm să colaborăm, să cooperăm, să ne ajutăm reciproc, învățăm să ne comportăm civilizată după un anumit program - respectând anumite reguli, să participăm cu interes la activitățile desfășurate în școală și în afara ei, să simțim plăcerea și dorința de a cunoaște, să fim capabili să aplicăm în practică ceea ce am învățat, să facem - „invenții neinventate”.

Dorim ca acest caiet să fie atractiv, instructiv, formativ și educativ. Prin structura sa el oferă:

- teme specifice activităților transdisciplinare;
- momente pentru activități extrașcolare: cântece, poezii, obiecte pentru înfrumusețarea clasei, exerciții pentru dezvoltarea fizică generală.
- Un moment interactiv de folosire a aplicației digitale QR Scanner a codurilor QR.

Inspector școlar Învățămint primar,  
institutor **Eugenia Crețoi**

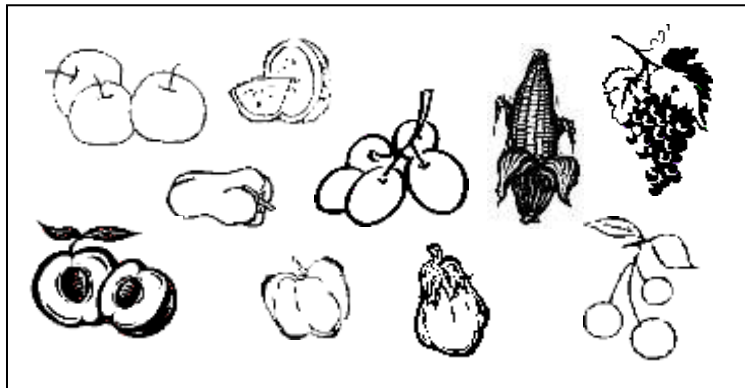
**SĂ OFERIM COPIILOR NOȘTRI ȘANSA DE A IUBI ȘCOALA !**

# TOAMNA

1. Alcătuieste propoziții cu ajutorul imaginilor de mai jos :



2. Separă și colorează din mulțimea de obiecte doar fructele și legumele de toamnă.



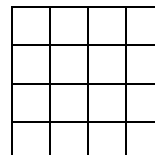
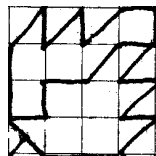
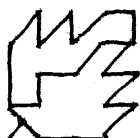
3. Răspunde oral la întrebarea : Ce fac toamna ?

- șopârlele, broaștele
- furnicile, greierii, păianjenii
- ursul, ariciul
- rândunelele, cucii
- ciorile, vrăbiile

4. Învăță poezia și completează-o cu desenele potrivite.

TOAMNA de Elena Dragoș	TOAMNA de Elena Dragoș
<p>Vine <u>ploaia</u>, bate <u>vântul</u>  <u>Frunze</u> cad din <u>pomi</u> de - a rândul            Doar un <u>cuc</u> de poleială            Cântă - n <u>plopii</u> de la <u>școală</u>.            S - au copt <u>merele</u> - n livadă,            Nu se duce să le vadă;            S - au copt <u>prune</u>, s - au copt <u>pere</u>,            El nu vine și nu - mi cere.            Numa - și ia la revedere            De la vara care pier...</p>	<p>Vine _____ , bi  _____            _____ cad din _____ de - a rândul            Doar un _____ de poleială            Cântă - n _____ de la _____            S - au copt _____ - n livadă,            Nu se duce să le vadă;            S - au copt _____ , s - au copt _____            El nu vine și nu - mi cere.            Numa - și ia la revedere            De la vara care pier...</p>

5. Desenează după model :



6. Joc " anotimpurile " :

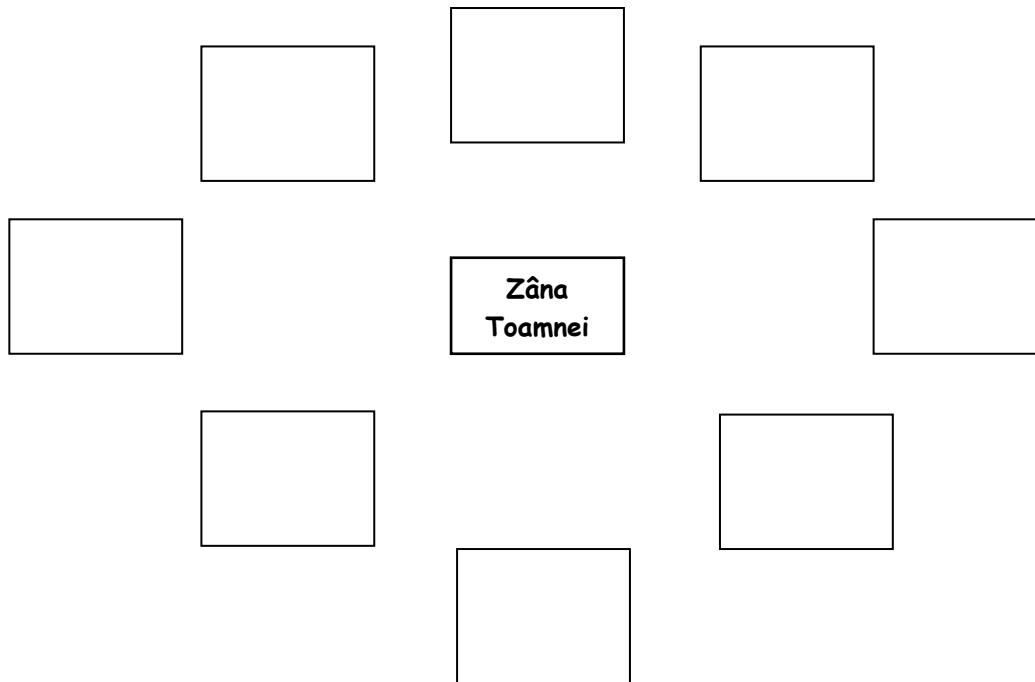
- Se fixează în cele patru colțuri ale clasei numele câte unui anotimp. La comanda învățătoarei, elevii vor alerga spre colțul corespunzător.

Exemplu : Începe școală !

Vine Moș Crăciun !

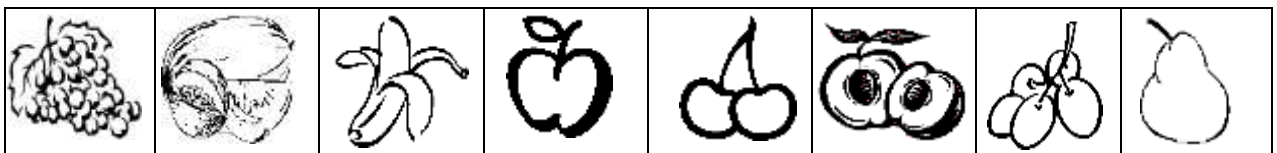
Apar ghiociei !

7. Colaj : Lipește imagini potrivite anotimpului toamna.



8. Învăță cântecul " Toamna " ( " A, a, a, acum e toamnă da... ")

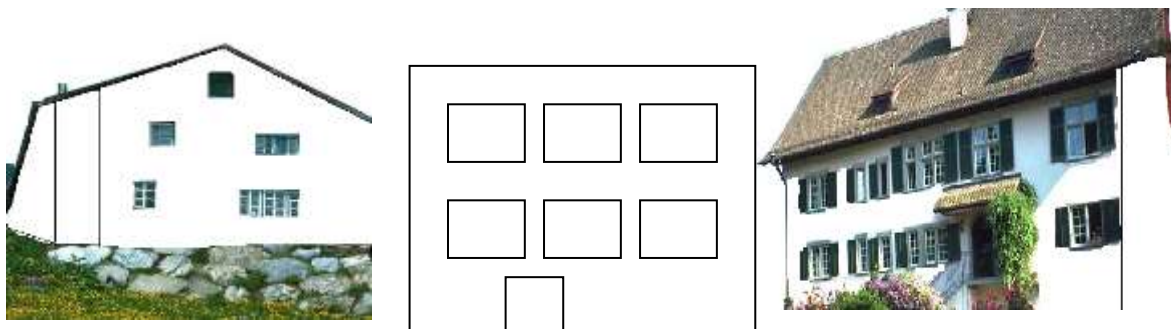
9. Colorează doar fructele ce sunt amintite în cântec :





## ȘCOALA NOASTRĂ

1. Colorează școala ta !



2. Adresează întrebări privitoare la școala ta !

3. Dă o singură denumire următoarelor cuvinte :

clase

holuri

cancelarie

cabinet medical

laboratoare

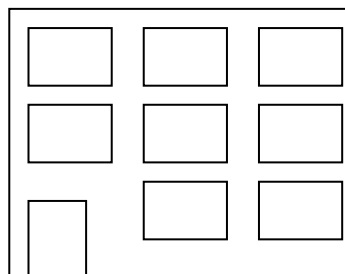
4. Răspunde la întrebări :

- Este nevoie de școală ? De ce ? Argumentează !

5. Scriem etichete cu numele școlii / tablou



6. Comunicare : Prezintă la telefon, unui prieten, școala ta.



7. Cântec : " Școlărei și școlărițe "

8. Desenează obiecte din clasă :

--	--	--	--

9. Ce plante pot înfrumuseța clasa ? Argumentează.



10. Confectionăm tablouri pentru împodobirea casei.

11. Expoziție de tablouri :

- Ce pot spune despre : formă, mărime, ... ?

12. Memorizare : „Școala”, „Prima zi de școală”.

13. Desenează școala ta :



14. Cum se numesc ? Răspunde prin desen :

- Obiectul cu care se șterge tabla.
- Vasul în care plantez floarea.
- Persoana care îi învață pe cei din clasa I.
- Obiectul cu care se scrie pe tablă.



15. Cuvinte vrăjite la școală : Iertați - mă ! Vă rog !

- Cum saluți ? ( discuție )

16. Decorarea ghiveciului.

17. Jocuri : " Rațele și vânătorii "

" Prin pădure " ( suport muzical )

18. Joc de mișcare : Numără elevii clasei tale !

Ordonează - i după înălțime !

Al câtelea este ..... ?

19. Poster : Cartierul / Școala mea



Scanează codul QR și vei descoperi o ghicitoare.  
Scrie și apoi desenează răspunsul.

---

A large empty rectangular box for writing the answer.

## FAMILIA MEA

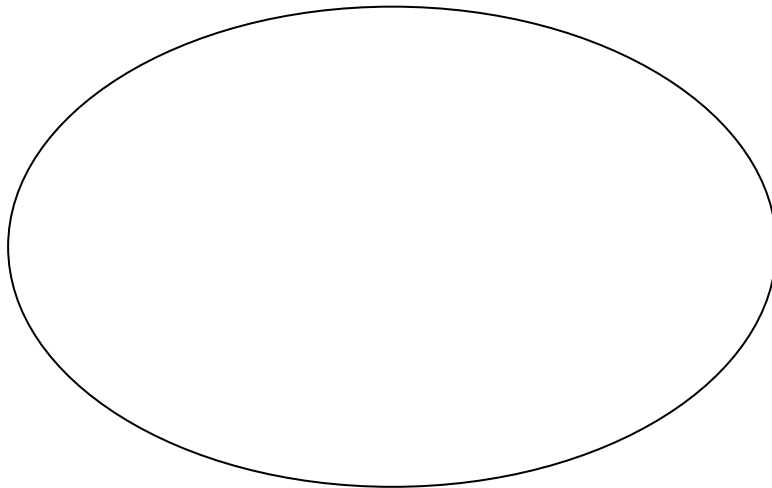
- a) Familia mea - prezentare  
b) Discuție după tablou: Reguli de comportare în familie



- Cine crezi că pot fi ?



- Ascultă cu atenție lectura doamnei învățătoare. Desenează ce ți - a plăcut / ce - ai reținut din lectură.



- Bifează acțiunile pe care le faci împreună cu familia :

<input type="checkbox"/>	învăț
<input type="checkbox"/>	mă joc
<input type="checkbox"/>	îmi fac temele
<input type="checkbox"/>	mă spăl
<input type="checkbox"/>	vizionez spectacole
<input type="checkbox"/>	merg la școală
<input type="checkbox"/>	mă plimb

5. Alege poza unui membru al familiei.

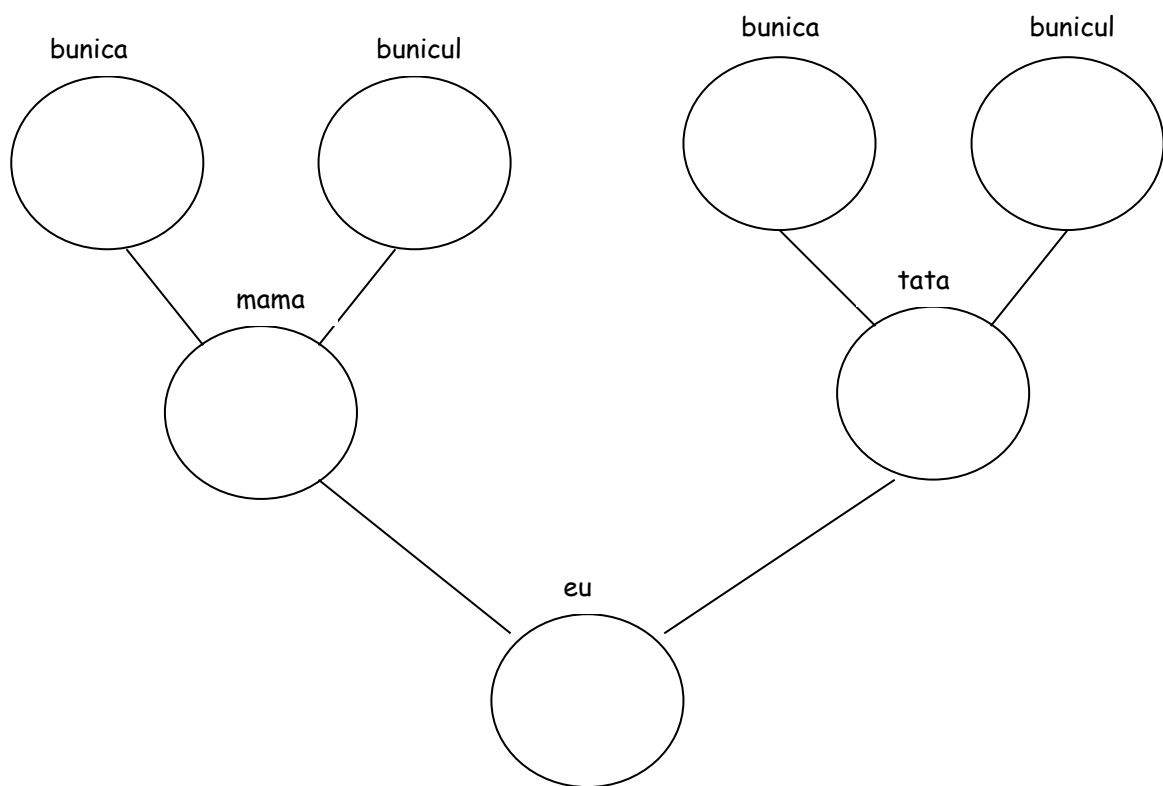
- Lipește - o în ramă.
- Spune / scrie două propoziții despre persoana aleasă.



---

---

6. Colaj : Arborele genealogic (poți folosi fotografiile)



7. Spune / scrie o însușire potrivită pentru fiecare :

mamă : .....

frate : .....

tată : .....

soră : .....

8. Cine este pentru tine ?

- Mama mamei : .....
- Sora mamei : .....
- Fratele tatălui : .....
- Tatăl tatălui : .....

9. Spune oral formula pe care o folosești în următoarele situații :

- Spune și alte formule !



10. Colorează imaginea care ilustrează ce poți și ce trebuie să faci :



11. Joc : " De - a ordinele "

Ex. :

- Mătură !
- Șterge praful !
- Aranjează cărțile pe birou !

12. Joc de rol : " Ești tatăl / mama. Copilul tău a venit acasă murdar. Ce faci ? "

13. Completează propozițiile cu cuvintele indicate :

- Ieri a venit la noi
- M - am jucat cu
- Am primit o carte de la
- mi - a reparat bicicleta.

verișorul

bunica

mătușa

unchiul

14. Joc : " Eu spun una, tu spui multe! "

mamă -

tată -

bunică -

mătușă -

frate -

soră -

15. Scanează codul Qr și vei descoperi o ghicitoare.

Răspunsul la ghicitoare este \_\_\_\_\_

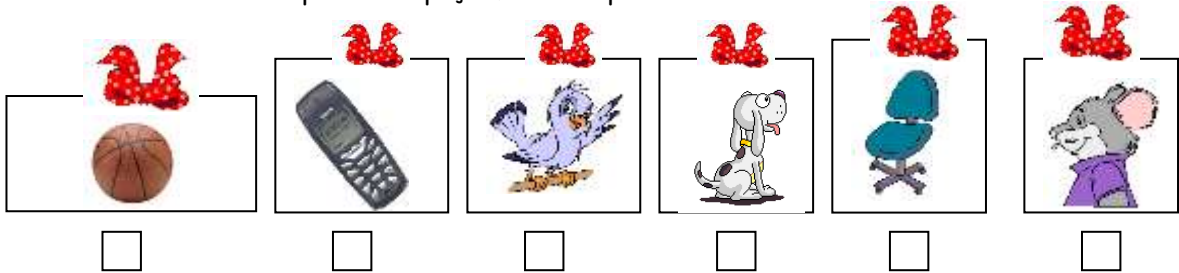


## PRIETENIA

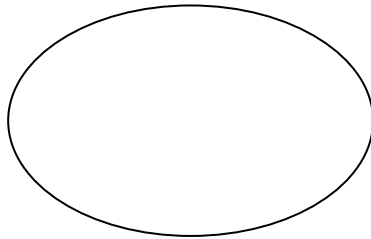
1. Cu cine poți fi prieten ? Colorează !



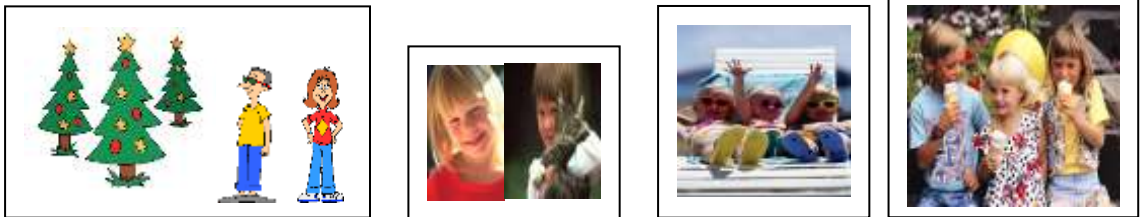
2. Marchează cu x cadoul pe care îl poți oferi unui prieten de ziua sa.



3. Desenează portretul prietenului tău / prietenei tale sau lipește fotografia lui.



4. a. Ce crezi că discută prietenii din imaginile de mai jos ?



b. Ce crezi că îți spune cel mai bun prieten fetiței din imaginea de mai jos ?



5. a. Unde poți merge cu un prieten ? Marchează cu x.





b. Răspunde oral :

- Un coleg îți poate fi și prieten ?

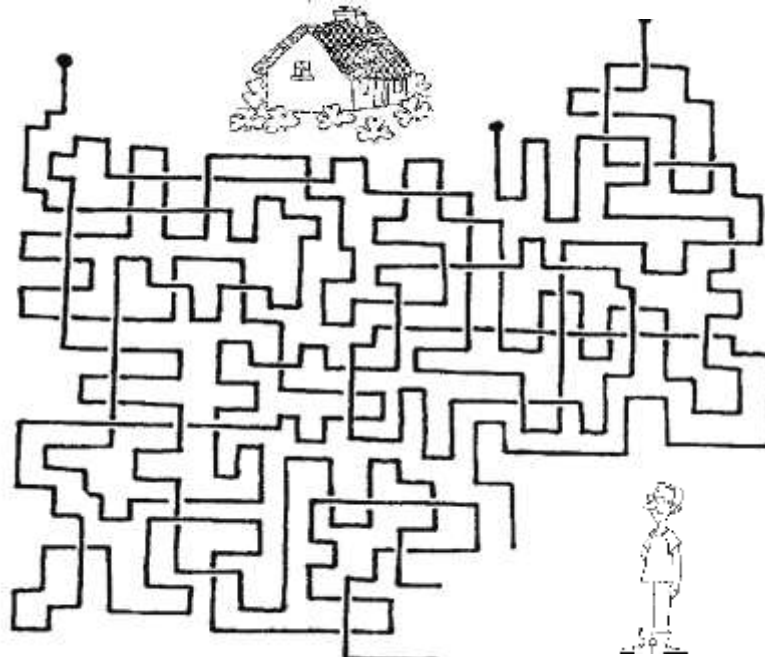
DA

NU

6. Formează mulțimi de câte 4 prieteni.



7. Labirint : Ajută - l pe Ionuț să ajungă acasă la prietenul său :



8. Desenează ce animale pot fi prietene.



9. a. Ascultă cu atenție și taie cuvintele care nu se potrivesc unui bun prieten.

cinstit	curat	respectuos	bun
bătăuș	rău	darnic	guraliv
sincer	milos	harnic	vesel

b. Discută cu colegii variantele alese de tine.

10. Cum îl alinți pe prietenul tău ? Dar el pe tine ?

11. Ascultă următoarea întâmplare :

- Elena a spart o vază. A încercat să o lipească, dar nu a putut. Atunci a ascuns cioburile.

DA

▪ A procedat corect ?

NU

12. Răspunde oral :

- Îl ajuți pe colegul care și - a uitat penarul ?

Scanează codul Qr și vei descoperi un mesaj misterios.

Scrive ce ai descoperit.

---

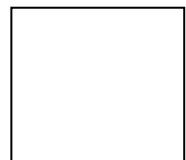
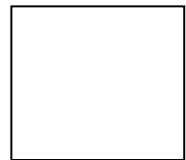
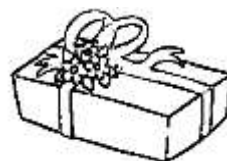
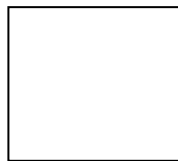
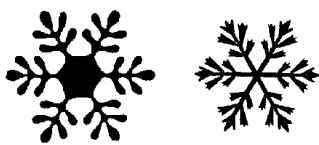


## IARNA

1. Colorează doar obiectele de îmbrăcăminte specifice iernii.



2. Învăț să desenez după model:






3. Activitate practică : Măsoară zilnic timp de o săptămână stratul de zăpadă.

Luni	----cm
<b>Marți</b>	----cm
<b>Miercuri</b>	----cm
<b>Joi</b>	----cm
<b>Vineri</b>	----cm

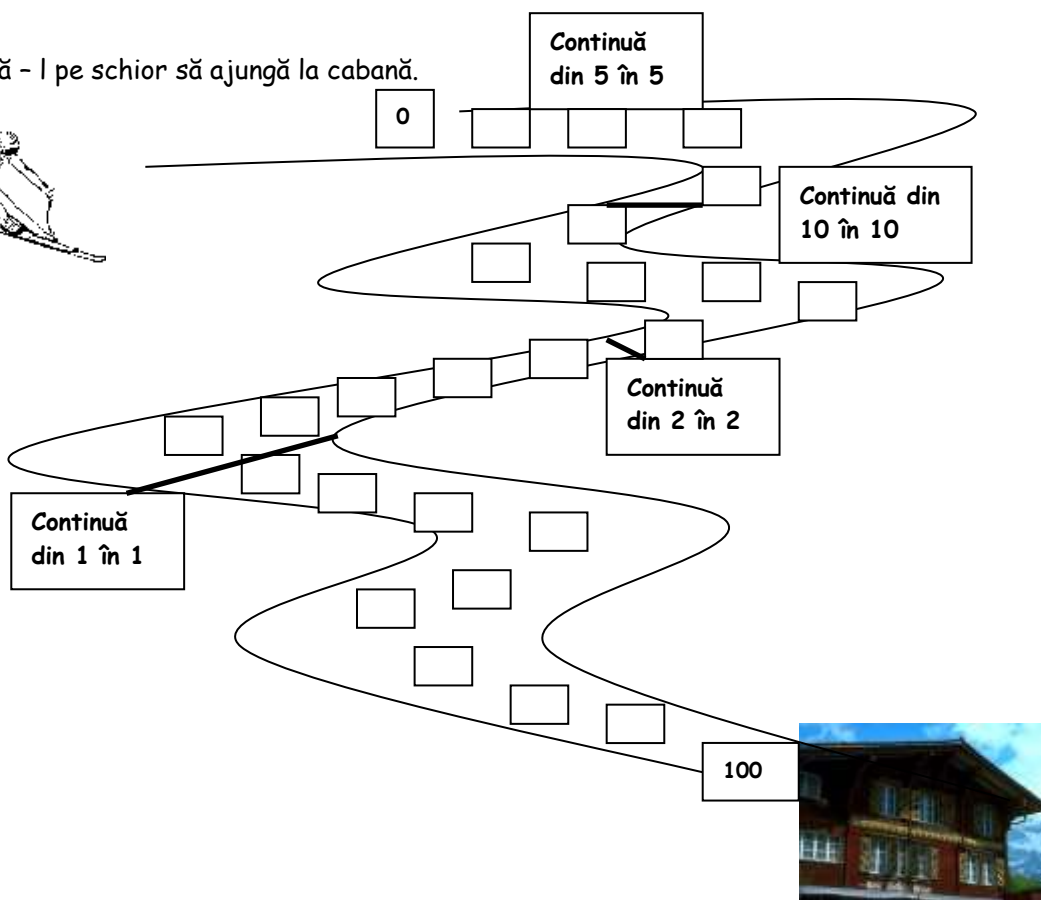
4. Realizează o lucrare cu tema : " Omul de zăpadă " cu ajutorul unui dop de plută, pastă de dinți.



5. Învăță poezia de mai jos și completează spațiile libere cu desene.

<p><b>Omul de zăpadă</b>  <b>Rusalim Mureșan</b>          Țanțoș stă - n ogradă          Parcă - i o minune</p> <p style="text-align: center;"><b>Omul de zăpadă</b></p> <p>Cu ochi de <u>cărbune</u>.          Dintr - un <u>morcov</u> nasul,          Cușma o <u>tigaie</u>,          Și - n jur la tot pasul          Mare hărmălaie !</p> <p style="text-align: center;"><b>Omul de zăpadă</b></p> <p>Parcă se gândește :          " Când o să mă vadă  <u>Soarele</u>, pălește !  <u>Soarele</u>, molcomul,          Îi zâmbi oleacă,          Și pe dată omul          Se făcu ... <u>băltoacă</u> !"</p>	<p><b>Rusalim Mureșan</b>            Țanțoș stă - n ogradă          Parcă - i o minune</p> <p>.....</p> <p>Cu ochi de .....</p> <p>Dintr - un ..... nasul,          Cușma o .....,          Și - n jur la tot pasul          Mare hărmălaie !</p> <p>.....</p> <p>Parcă se gândește :          " Când o să mă vadă          ....., pălește !          ....., molcomul,          Îi zâmbi oleacă,          Și pe dată omul          Se făcu ... !"</p>
--	--

6. Ajută - l pe schior să ajungă la cabană.



7. Confectionează o săniuță dintr - o cutie de chibrituri.

8. Realizează un tablou de iarnă inspirat de versurile cântecului " Săniuța ".



9. Joc : " Nu - l lăsa să scape ! "

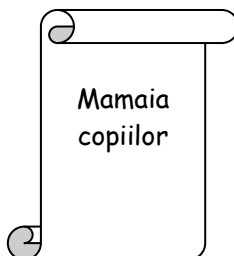
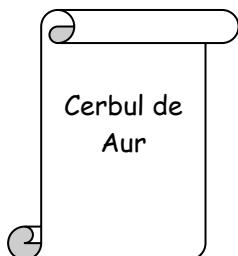
- Întrece - te cu colegii suflând într - un " fulg de pernă ", pe care să nu - l lași să cadă pe podea.

## EVENIMENTE ȘI SĂRBĂTORI

1. Denumeste evenimentele din viața unei persoane ( discuții )



2. Ce știi despre ... ?



3. Realizează corespondența între imagini și date :



Crăciunul

Paști

Ziua mea de naștere

1 Martie

1 Decembrie

1 Iunie

8 Martie

4. Ascultă și învață 1-2 strofe din poezie :

În seara de Ajun

C.Ioania

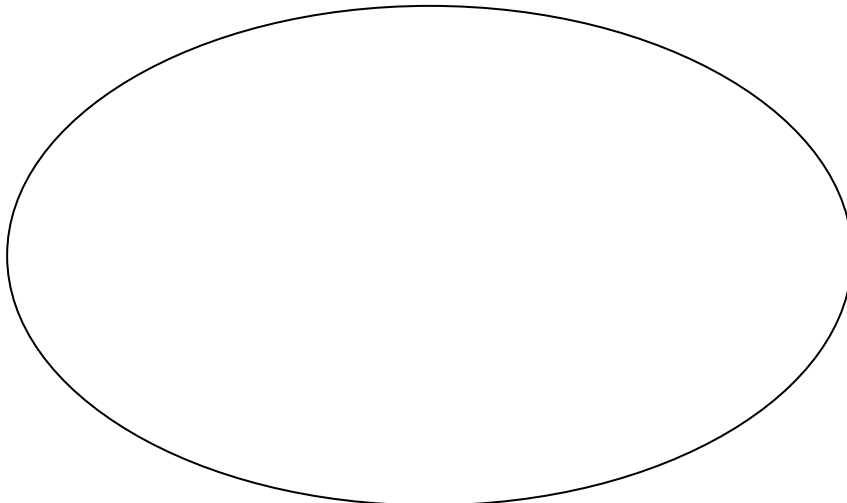
A venit la mine mama  
Și mi - a spus c - un zâmbet bun  
Puiule, stai treaz, ia seama  
Și ascultă toată gama  
Cântecelor de Crăciun !

Clătinând apoi fereastra,  
Vântul mi - a șoptit ușor :  
- Puiule, în noaptea asta  
Își despică norii creasta  
Și vin îngerii în zbor...

Iar o vrabie marcantă  
Ciripi de pe pervaz :  
- Puiule, stai treaz și - ascultă...  
Ia auzi ce oaste multă !...  
Nu dormi !... Auzi ? Stai treaz !...

Am răspuns la toate : " Bine " !  
Și ... am adormit în pat...  
Iar târziu pe căi senine,  
A venit Iisus la mine  
Și zâmbind m - a sărutat.

5. a. Desenează un tablou potrivit poeziei învățate :



b. Concurs între echipe : " Cei mai buni recitatori " .

## LUMEA POVEȘTILOR ( I )

1. Privește cu atenție imaginile și recunoaște titlurile poveștilor :



2. Rezolvă exercițiile de pe " nori " și trasează corespondența cu imaginile date :

$$9 - 6 = \square$$



$$10 - 8 = \square$$



$$1 + 1 + 5 = \square$$



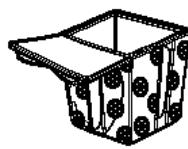
3. Denumește imaginile și spune cum pot fi :



4. Încercuiește cu culoarea verde mulțimea personajelor din povești și cu culoarea albastră mulțimea personajelor din lumea reală :

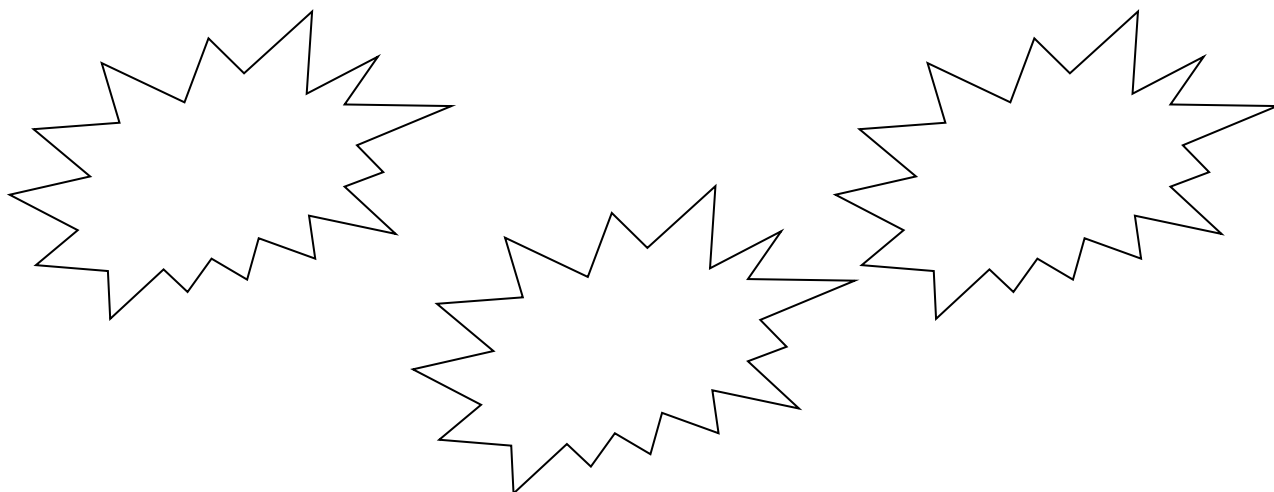


5. Marchează x sub imaginile ce au legătură cu povestea " Fata babei și fata moșneagului " scrisă de Ion Creangă.



6. Joc - concurs : " Cine povestește mai frumos povestea " Fata babei și fata moșneagului " ? "

7. Desenează câteva din personajele din povestea " Fata babei și fata moșneagului " :



8. Joc de rol : " Suntem personaje " ( dialoguri între personaje )

9. Joc didactic în echipă : " Eu spun una, tu spui multe " :

ied

lup

bunică

fântână

cocoș

castel

prințesă

șoricel

pitic

vrăjitoare

pădure

vânător

10. Răspunde oral la întrebarea : " Din ce povești ar putea face parte imaginile de mai sus ? "

$10 + 14 =$	24
$25 + 20 =$	45
$94 - 40 =$	
$19 - 3 =$	
$90 - 50 =$	
$25 + 11 =$	
$34 + 14 =$	
$29 - 21 =$	
$70 + 11 =$	
$19 - 10 =$	
$39 - 12 =$	
$12 + 20 =$	
$22 + 34 =$	
$19 - 1 =$	
$75 - 12 =$	
$78 - 6 =$	
$99 - 35 =$	

11. Scanează codul Qr și vei descoperi o ghicitoare despre un personaj din povești. Scrie răspunsul.



## MIJLOACE DE TRANSPORT

1. Unește mijlocul de transport cu locul pe unde circulă :

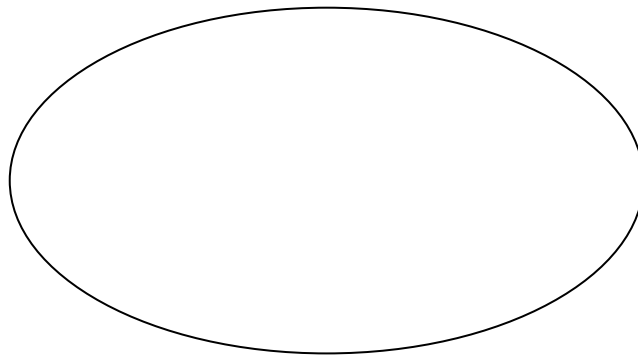
pământ

apă

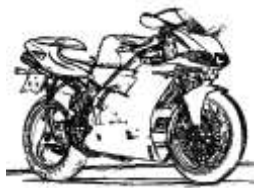
aer



2. Desenează / decupează și lipește un mijloc de transport cu care îți place să circuli :



3. Colorează mijlocul de transport pe care îl consideri cel mai rapid :



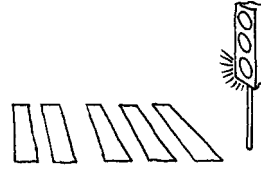
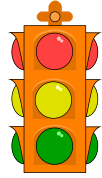
4. a. Desenează ce te - a impresionat din deplasarea făcută cu doamna învățătoare / părinți .  
b. Scrie / spune două reguli pe care le - ai reținut.



1. -----  
-----  
-----
2. -----  
-----



c. Ce faci când vezi ?



5. Cântec " Semaforul "

6. Joc : " Cine conduce ? "



7. Joc de rol : " Ești reporter. Adresează trei întrebări personajelor ... "

- polițist
- pieton
- biciclist
- șofer auto

8. Desenează mijlocul de transport cu care poți să mergi la :

bunici	mare	piață

Explică oral de ce l - ai ales.

9. Cum ne comportăm pe stradă ? Unește potrivit :

Așa da !

- alerg pe stradă
- mă asigur când traversez
- salut cunoscuții

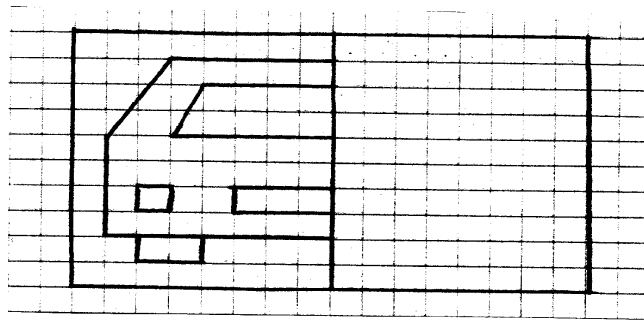
Așa nu !

- arunc hârtii
- vorbesc tare

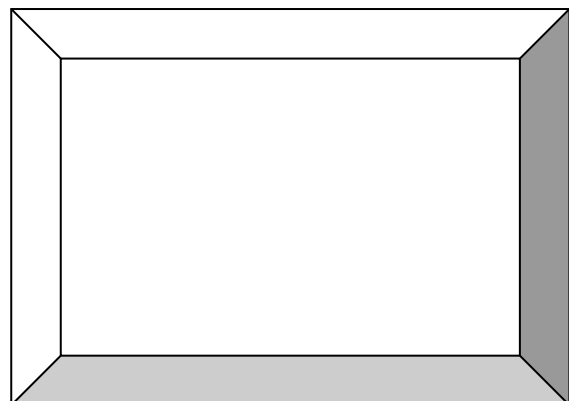
10. Joc : " Micul constructor " ( avion, barcă, semafor )

11. Desenează zebra : - animal  
- semn de circulație

12. Desenează după model :



13. Scanează codul Qr și vei descoperi o ghicitoare, Desenează răspunsul.



## PRIMĂVARA

1. Rezolvă exercițiile și vei afla câte zile clocesc păsările în aceste zile de primăvară :

găina  $6 + 3 + 1 + 5 + 5 + 1 =$   zile

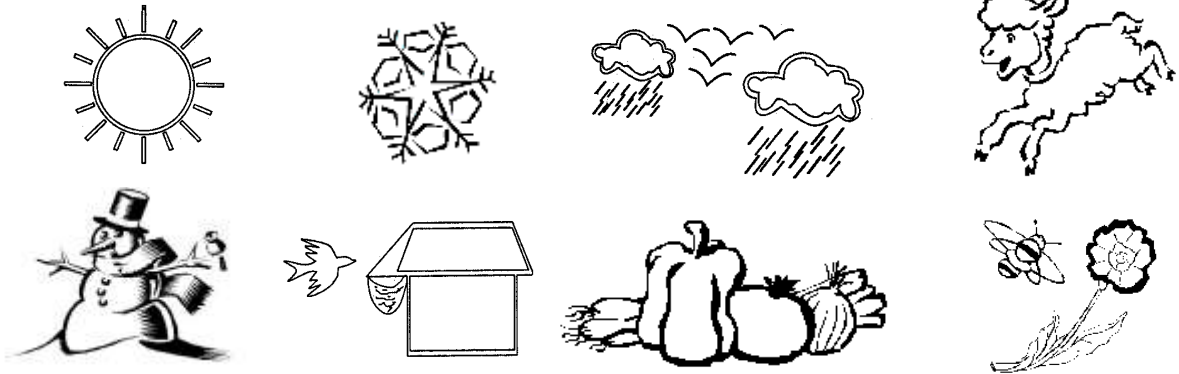
curca  $10 + 10 + 6 + 2 =$   zile

gâsca  $10 + 7 + 3 + 5 + 5 =$   zile

rața  $8 + 2 + 6 + 4 + 9 =$   zile

porumbița  $5 + 4 + 5 + 4 + 1 =$   zile

2. Colorează imaginile care se potrivesc anotimpului primăvara :



3. Scrie în căsuță ordinea :

▪ apar florile

▪ apar mugurii

▪ apar fructele

4. Realizează o lucrare cu tema : " Crenguța înflorită " cu ajutorul unei crengi și a unor floricele de porumb ( pop corn ).

5. Denumește florile și realizează corespondența :





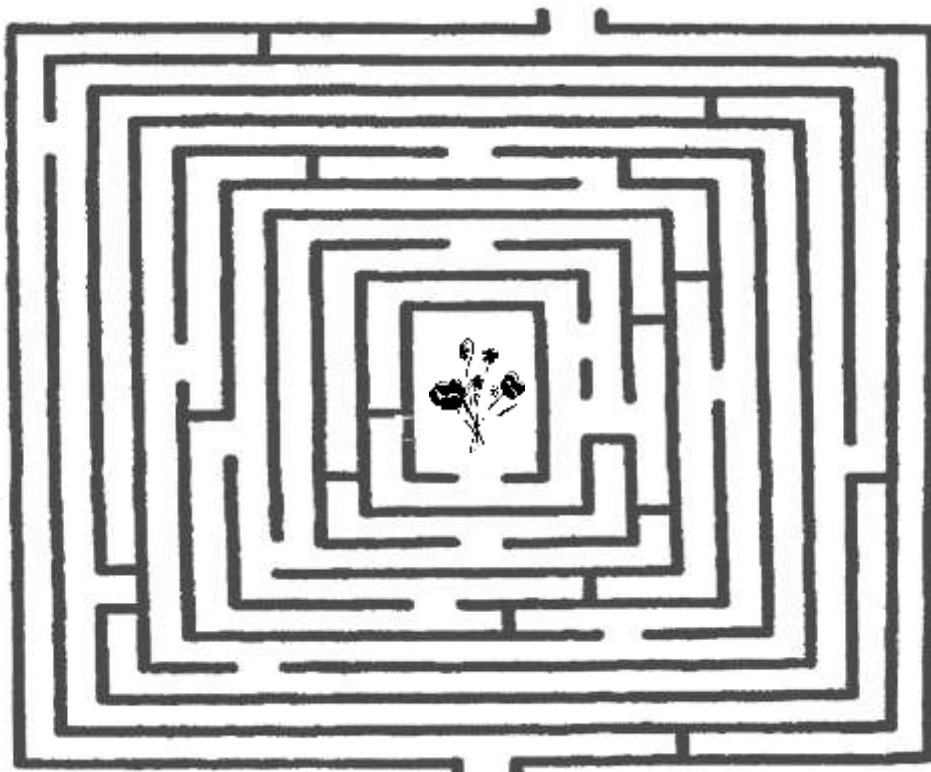
întă, roșie

mic alb

mici, multe

6. Joc senzorial : " Ghicește ce floare ai mirosit ".

7. Labirint : Care fluturaș ajunge la floare ?



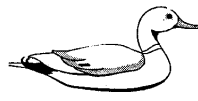
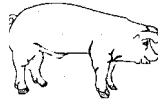
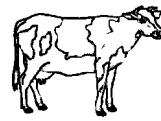
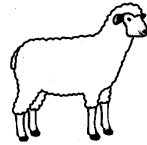
8. Învăță poezia de mai jos :

Completează cu desene cuvintele care lipsesc :

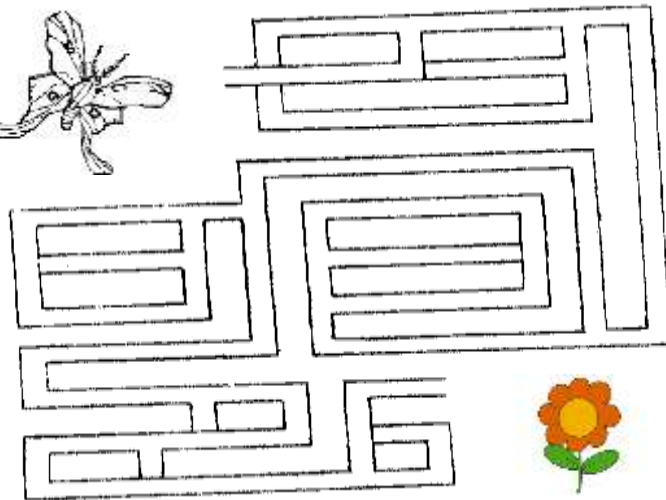
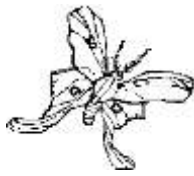
Mamei Elena Dragoș	..... Elena Dragoș
De dragul tău, pământul De ghiocci e plin. Și vin cocori din zare Și cerul e senin.	De dragul tău, pământul De ..... e plin. Și vin ..... din zare Și cerul e senin.
Și - ntâiul fir de iarbă A răsărit în prag, Și - nmugurește pomul Să - ți fie ție drag.	Și - ntâiul ..... A răsărit în prag, Și - nmugurește ..... Să - ți fie ție drag.
Învăță - mă ce - i bine Ferește - mă de rău, Iar eu voi crește vrednic Și bun, de dragul tău.	Învăță - mă ce - i bine Ferește - mă de rău, Iar ..... voi crește vrednic Și bun, de dragul tău.

## NATURA ȘI VIAȚA NOASTRĂ

1. Denumește viețuitoarele. Colorează - le.



2. Cum ajunge fluturile la floare ?



3. Joc de rol : " Tu ești un copac - el, băiatul care dorește să taie ramuri, să cioplească coaja.  
Cum îl convingi să nu procedeze așa ? "

4. Fapte bune, fapte rele

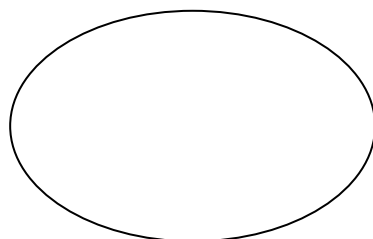


- Ionel rupe foaia din caiet și face un avion.
- Irina a băut apa minerală și a aruncat petul în curtea școlii.
- Costel și - a scris numele cioplind cu briceagul pe marginea băncii.

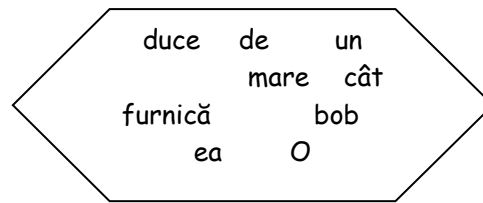
5. Ce s - ar întâmpla DACĂ :

- toți elevii din clasă procedează ca Ionel;
- toți elevii aruncă peturile în curtea școlii.

6. Desenează obiectul care rezolvă pozitiv situațiile de mai sus :



7. Ordonează cuvintele în propoziții :



8. Scrie patru cuvinte din natură, care încep cu silaba :

- pă -
- pă -
- pă -
- pă -

9. Subliniază acțiunile care mențin natura curată :

ajut bătrânii  
nu arunc hârtii  
strâng hârtiile în coș

întărit câinii  
rup crengile copacilor  
ud florile

plantéz  
vorbesc încet  
flori în curtea școlii  
ocrotesc animalele

10. Unde arunc ? Unește potrivit:

- hârtiile
  - staniolul de la ciocolată
  - șervețelul de la gustare
  - resturile de la friptură
  - gunoiul de la " iarbă verde "
- punga de plastic  
pe geam  
sub pat  
la ușă  
coș de gunoi

11. Cum trebuie să fie apa bună de băut ?

-----

12. Cum procedezi pentru a economisi apa potabilă ?

-----

13. Desenează un aspirator care să tragă toate obiectele care poluează natura :



14.

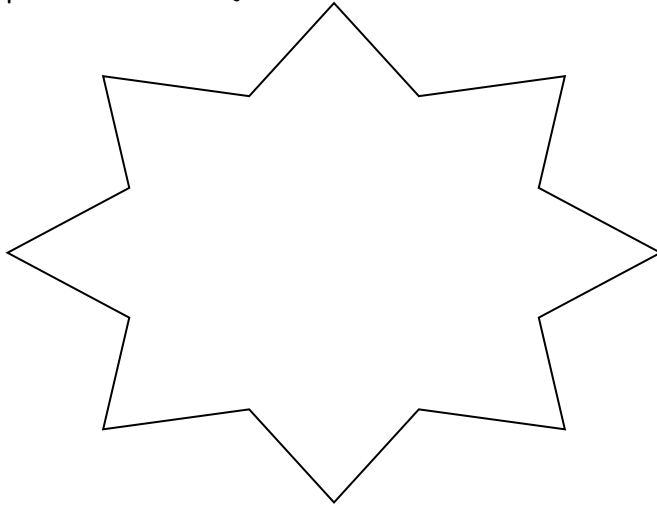
DA

• Procedează corect Bogdan ?

NU



15. Desenează ce plantăm ca să menținem aerul curat :

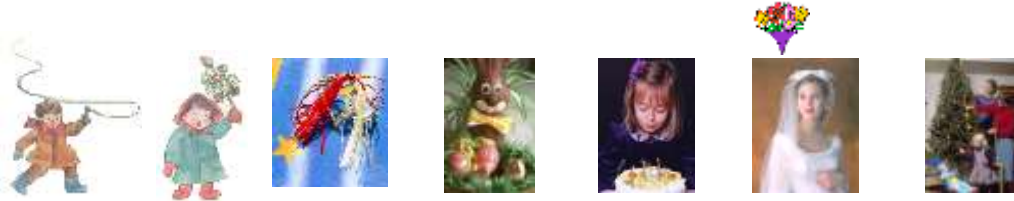


16. Calculează și colorează corespunzător :

1	ROȘU
3	GALBEN
5	ALBASTRU
7	PORTOCALIU
9	VERDE

## OBICEIURI ȘI FOLCLOR

1. Denumeste obiceiurile sugerate de imaginile de mai jos ( discuții ) :



2. Desenează chipul potrivit sub fiecare eveniment din viața omului :



3. Învăță jocul " Auraș - păcuraș " :

- Pentru scoaterea apei din urechi, copiii cântă sărind într - un picior și ținând pietre uscate la urechi :

Auraș - păcuraș  
Scoate - mi apa din urechi,  
Că ți - oi da parale vechi  
Scoate - mi - o din amândouă  
Că ți - oi da parale nouă.

4. Descoperă de ce se sfătuiesc " bătrânii satului " :

a. Nu strica cuibul berzei. De ce ?

foc   casa   aduce   și   aprinde   Barza

- Ordonează cuvintele într - o propoziție .

.....

b. Când vezi prima oară furnici să te dai de trei ori peste cap ori să iei trei pumni de furnici și să le arunci peste cap. De ce ?

ca   ai   Pentru   să   noroc

- Ordonează cuvintele într - o propoziție .

.....



5. Realizează corespondența între imagini și cuvinte :



sosirea primăverii  
vestea unei morți  
răsăritul soarelui

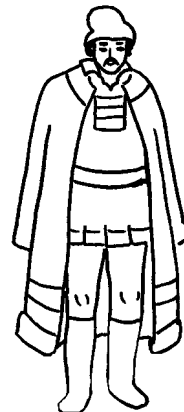
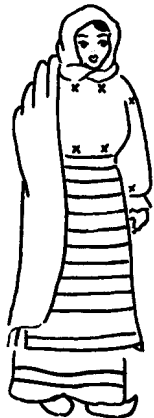
6. Marchează cu x când se spune că ai ghinion :



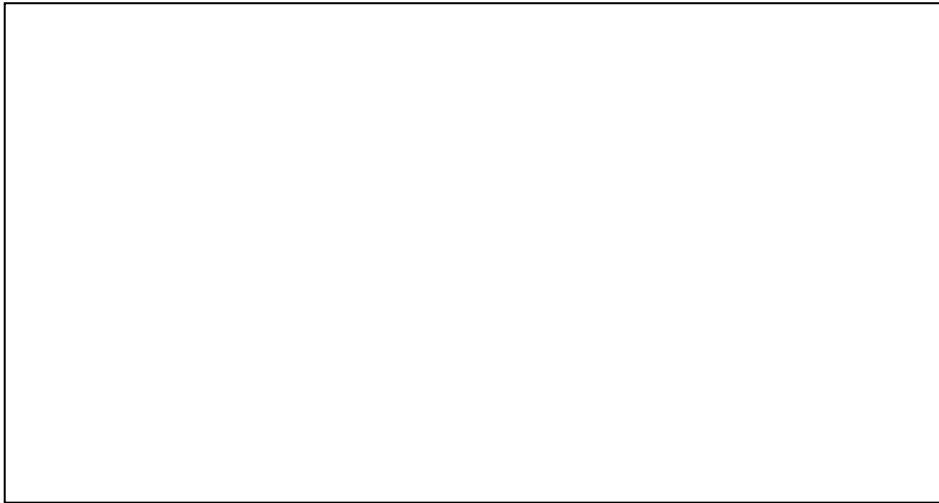
13



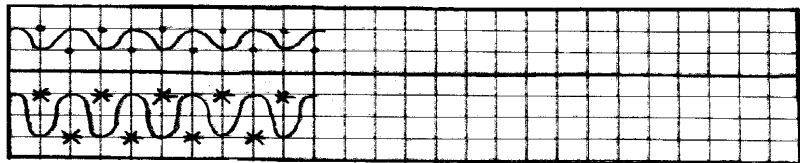
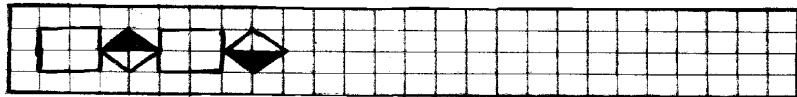
7. Completează costumele naționale și covorul cu elemente decorative :



8. Realizează un desen cu tema : " Casă țărănească " .



9. Desenează după model :







Scanează codul QR și vei descoperi literele secrete. Amestecă-le și vei găsi numele unui obicei de iarnă.



## TIMPUL

1. Completează ziua de naștere a fiecărui copil :

MAI						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5		7
8	9	10	11	12	13	14
15		17	18	19	20	21
22	23	24	25	26		28
29	30					



- sâmbătă - 6 mai

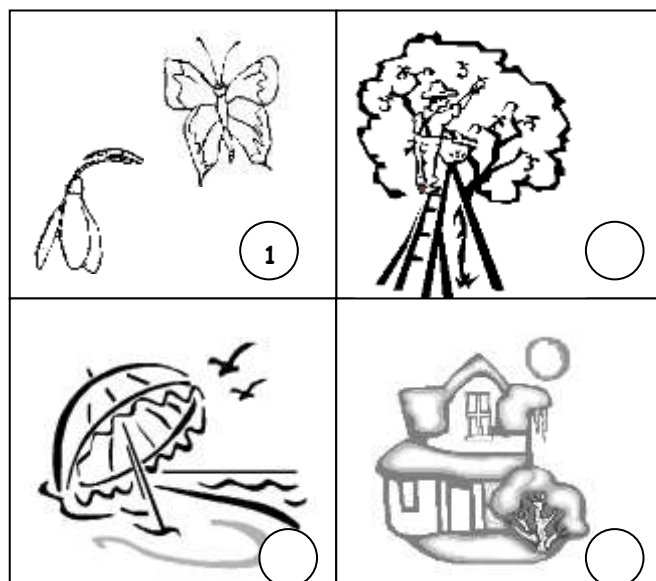


2. Completează tabelul :

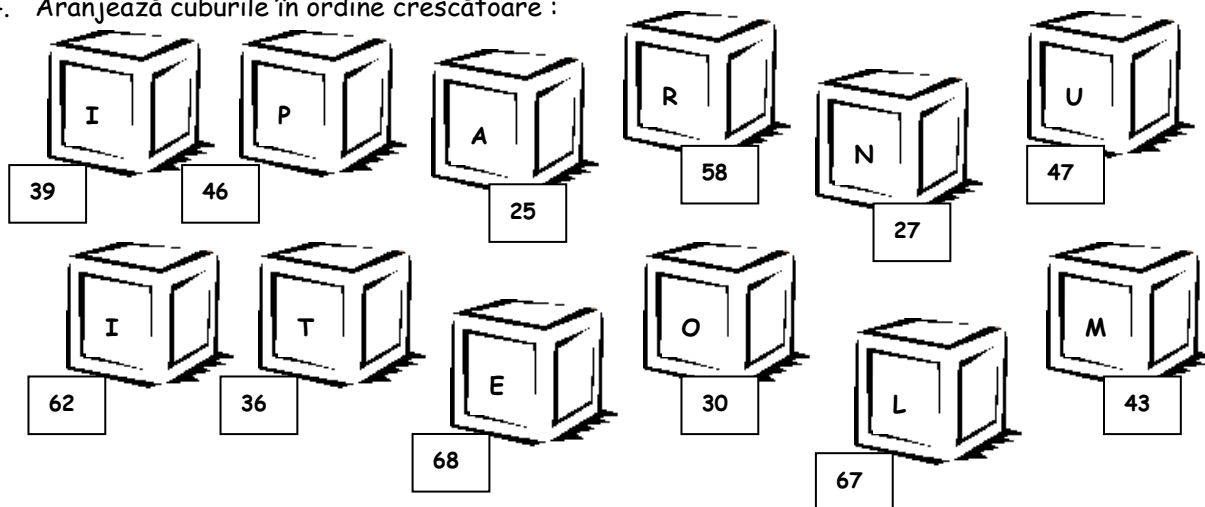
TRASEUL	ORA PLECĂRII	ORA SOSIRII	DURATA
Brașov - Sibiu	7	10	
Brașov - Predeal	8		1 oră
Brașov - București		7	5 ore

3. Completează cu cifre ordinea anotimpurilor :

Colorează ce îți place :

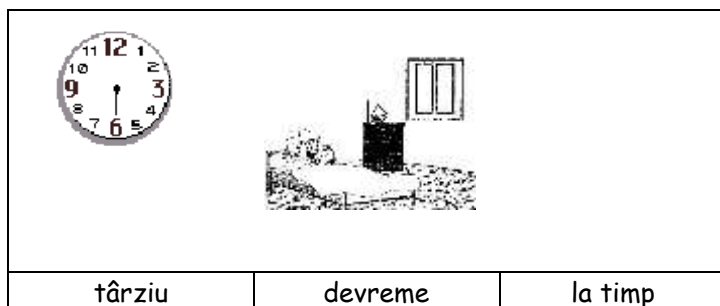
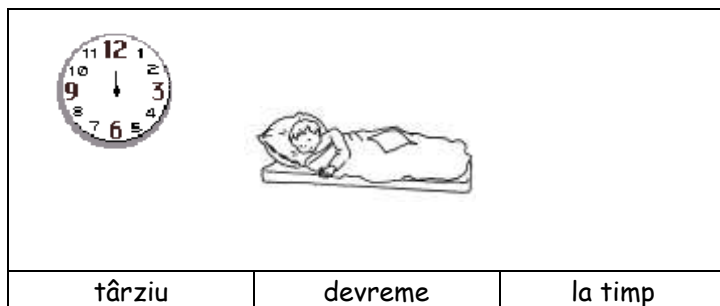


4. Aranjează cuburile în ordine crescătoare :

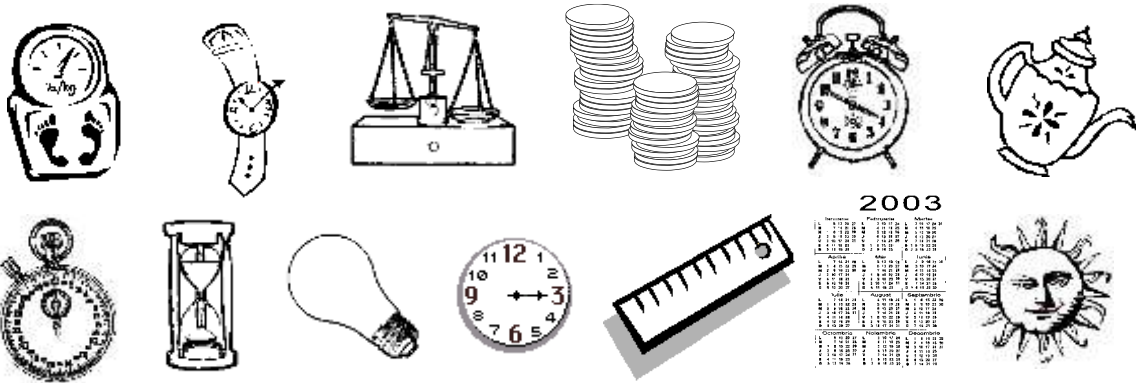


25										68
A										E

5. Taie cuvintele nepotrivite ( discuție ) :



6. Colorează desenele ce reprezintă instrumente de măsurare a timpului :



7. Desenează după model / completează desenele :



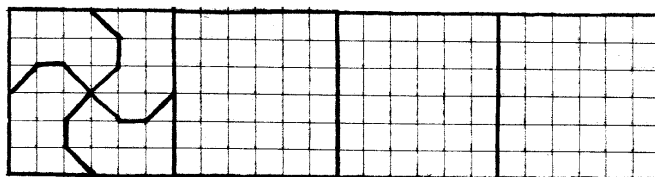
8. Confectionează un ceas din carton .

9.\* Prezentare de modă : Crăiasa Anului .

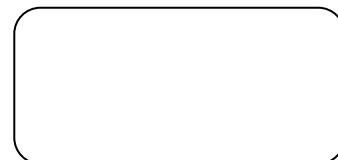
10. Ilustrează următoarele proverbe ( discuție ) :

- Timpul costă bani.
- Timpul costă .....
- Toamna se numără bobocii.
- Toamna se numără .....
- Omul înțelept își cumpără vara sanie, iar iarna car.
- Omul înțelept își cumpără vara ....., iar iarna .....

□ Desenează după model :



11. Scanează codul Qr și vei descoperi o ghicitoare. Scrie răspunsul.



**OMUL**


1. Răspunde :

DA

• Sunt toți oamenii la fel ?

NU

2. Observă copilul. Alături desenează un copil negru ( african ) și unul asiatic :

• Ce haine li se potrivesc ? Desenează .

3. Privește cu atenție. Colorează cu aceeași culoare oamenii de aceeași vârstă.



• Ce s - ar schimba dacă pielea lor ar fi neagră / galbenă ?

4. Unde lucrează fiecare ?

- brutarul .....
- cofetarul .....
- vânzătorul .....
- minerul .....
- croitorul .....
- medicul .....

- învățătorul .....

5. Mai mulți ... mai puțini...

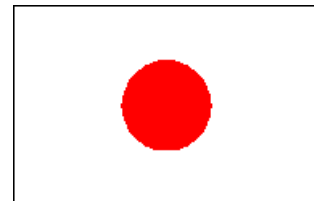
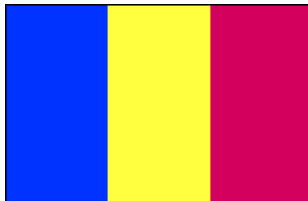
- marinar - .....
- cizmar - .....
- tipograf - .....
- zidar - .....
- doctor - .....

6. Ce meserii au părinții tăi ? Spune colegului tău tot ce știi despre aceste meserii.

7. Cine lucrează cu volanul ? Dar cu rindeaua, cântarul, pensula, stiloul ?

8. Privește cu atenție steagurile și spune numele țării.

- Ce elemente sunt ?
- Cum se numește locuitorul din România ?
- Audiție : " Cântecul popoarelor "



9. Desenează un simbol pentru fiecare meserie :

- pictor
- educator
- doctor
- chelner
- ospătar
- artist
- inginer
- farmacist

10. Dacă ești prieten adevărat trebuie să fii :

Â B D N L \_\_\_\_\_

A B M L A I \_\_\_\_\_

U N B \_\_\_\_\_

- Ordonează literele în cuvinte !

11. Caută meseriile de pe butoi în tabelul alăturat :

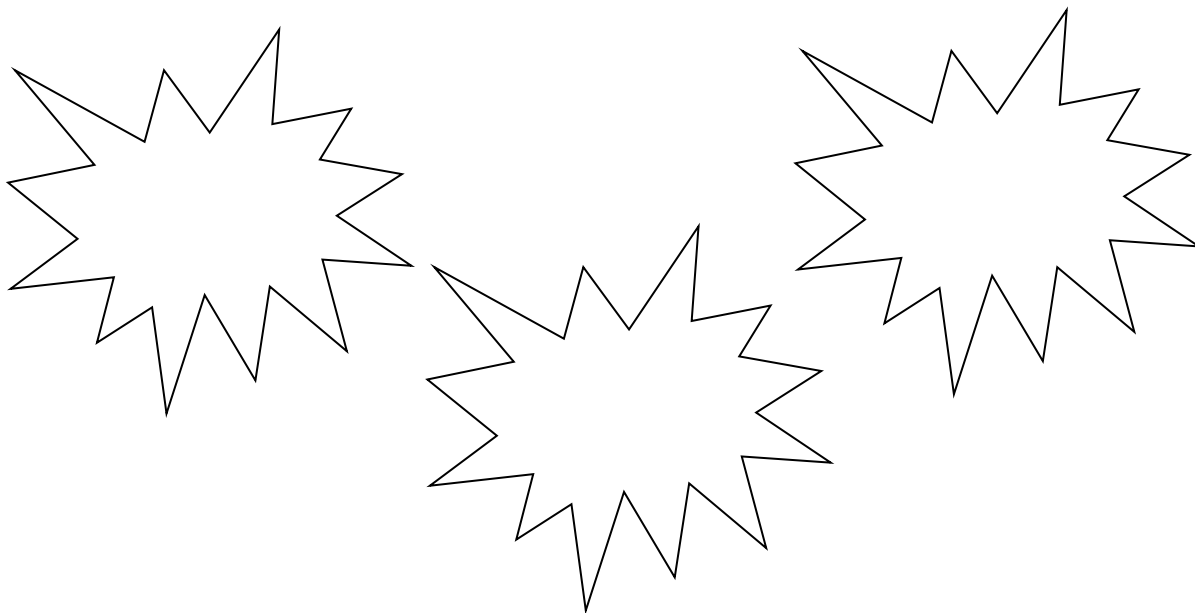


D	A	D	F	S	G	H	J
Q	U	X	L	U	R	Z	I
V	T	L	P	A	R	W	S
M	Z	V	G	O	A	Z	P
Z	I	O	T	H	R	U	M
B	D	K	I	K	E	G	X
C	A	R	F	Z	I	R	P
M	R	E	H	M	F	A	O
O	P	I	B	M	Z	V	T
R	O	T	A	S	E	T	C

12. Decupaj - siluete

13. Tangram - Oameni - siluete

14. Desenează - te ! Alături desenează / lipește animalul preferat și jucăria care îți place :





## LUMEA POVEȘTILOR ( II )

1. Descoperă titlurile poveștilor :

Motanul în

reasa

Cenușă

călțat

Capra cu

trei capre

Iedul cu

trei iezi

2. Scrie cele patru titluri de povești :

1. -----

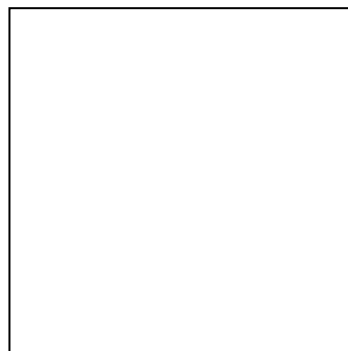
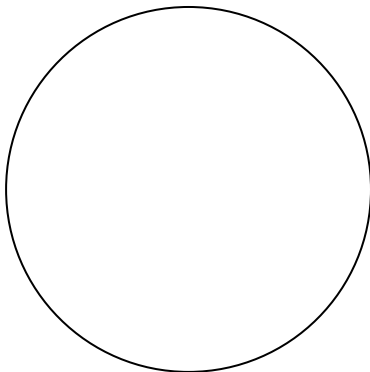
2. -----

3. -----

4. -----

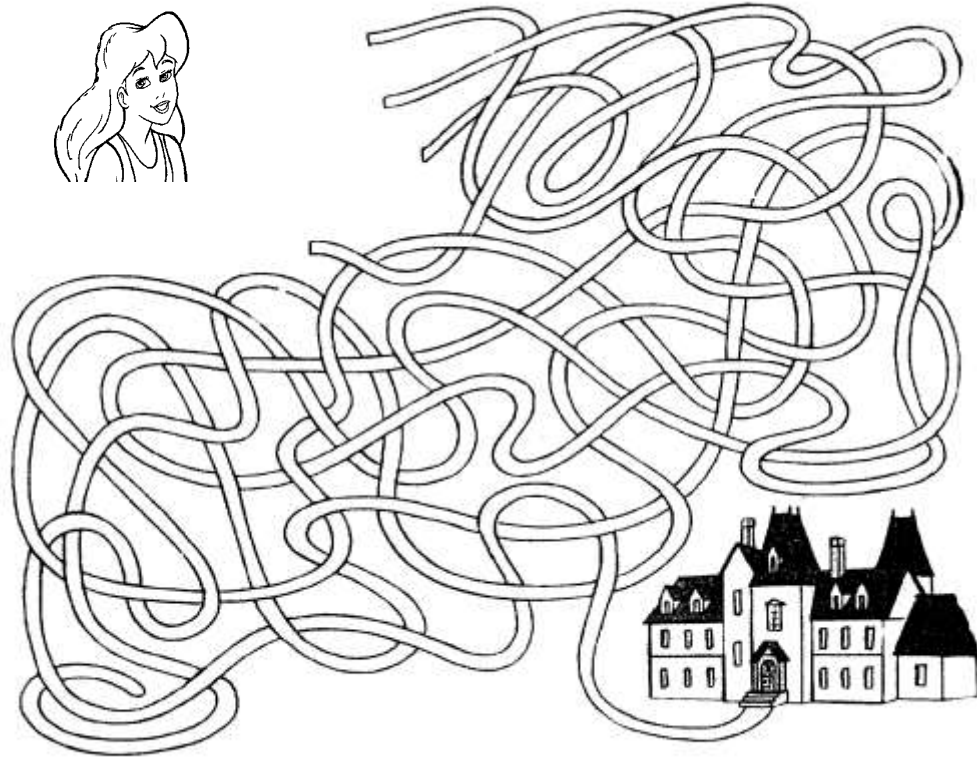
3. Povestește în echipă basmul preferat de cei mai mulți colegi.

4. Desenează în cerc un personaj " bun " și în pătrat un personaj " rău " :

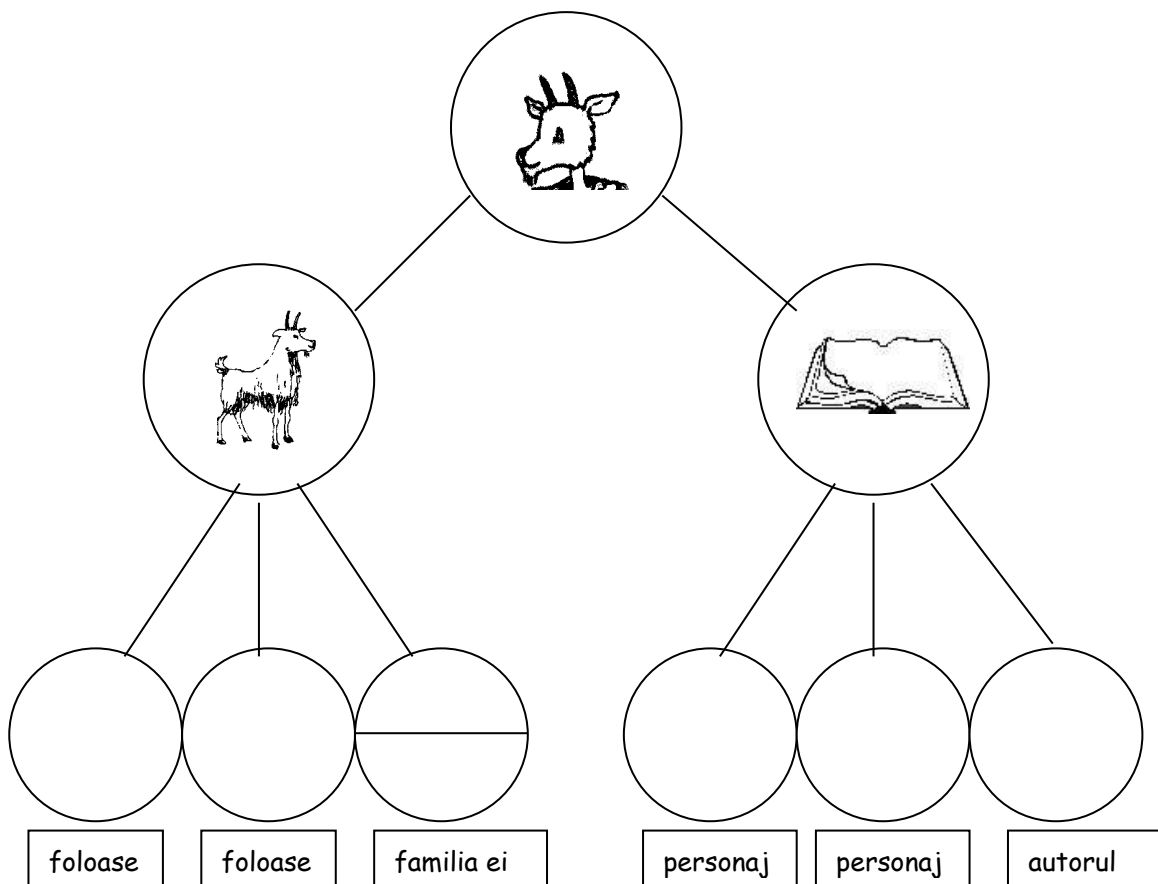


5. Joc de rol : " Interviu cu ..." ( personaje din poveștile citite și reactualizate )

6. Labirint : Ajut - o pe Cenușăreasa să ajungă la castel.

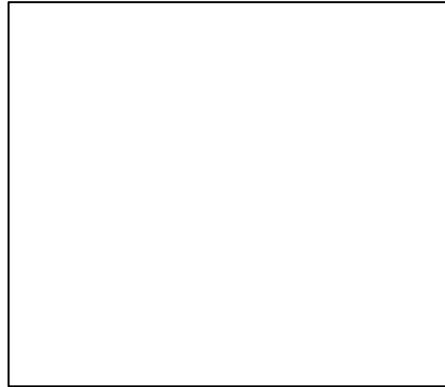


7. Completează " ciorchinele " cu cuvintele sau desenele potrivite :



8. Joc sportiv : " Cine se târăște mai iute sub capră ? " ( concurs între echipe )

9. Desenează o capră de tăiat lemne :

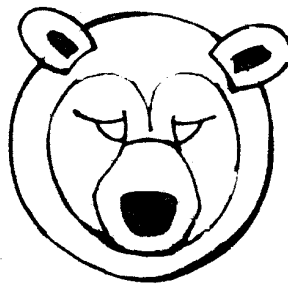


10. Joc muzical : " Bate vântul frunzele " ( cu mișcări ) .

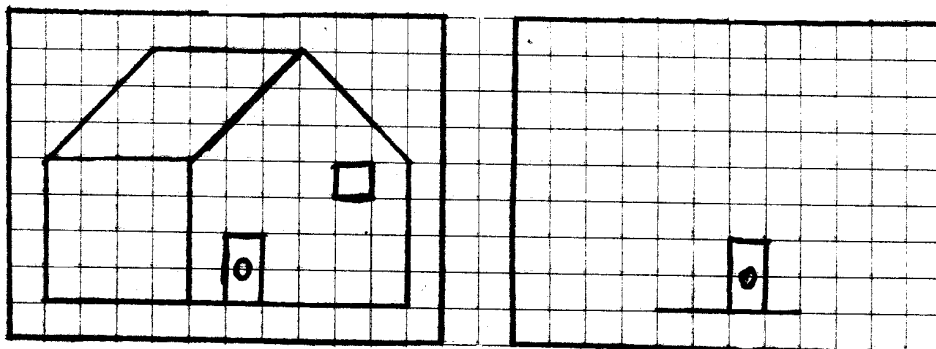
11. Confectionează măști după model :

**Materiale necesare :**

- farfurie de carton
- creion
- foarfecă
- lipici
- culori
- elastic / sfoară



Desenează după model :



## VALORILE

1. Citește mesajele de mai jos și folosește corect formulele de adresare / salut :

Copil care  
face  
cumpărături

Copil care  
salută

Copil care  
cedează locul  
în autobuz

2. Ce - ar putea face un adevărat prieten pentru ...

- Un copil plânge deoarece a luat o notă mică.
- Un copil este supărat deoarece și - a uitat penarul la școală.
- Un copil este înconjurat de bătauși.

3. Învăță poezia " Adevărul " de Traian Dorz. ( discuții )

Adevărul

Traian Dorz

Fiul meu, tu ia aminte  
La - nțeleapta mea povață,  
Adevărul, totdeauna,  
Spune - l orișicui în față.

Nu - l ascunde niciodată,  
Nici de frică, nici pe plată,  
Căci făcând așa, de - a pururi  
Ți - a fi inima - mpăcată.

4. Imaginează - ți că prietenul tău : - are frizura zburlită  
- are hainele murdare  
- își suflă nasul în mânecă  
- aruncă hârtii pe jos

Cum procedezi ?

5. Realizează următorul " experiment " : o lingură cu ulei vărsată într - un pahar cu apă.

- apa = minciuna
- ulei = adevărul

Ce observi ?

Proverbul descoperit : ..... iese totdeauna la .....

6. Răspunde la următorul " chestionar " :

- a. Ce faci ?
- b. Ce ar trebui să faci ? ( discuții )

▪ Ai spart cana. Ce faci ?

- Ești supărat
- Discuți cu mama - nu recunoști
- Discuți cu mama - recunoști
- Mergi să cumperi altă cană
- Altă variantă : -----

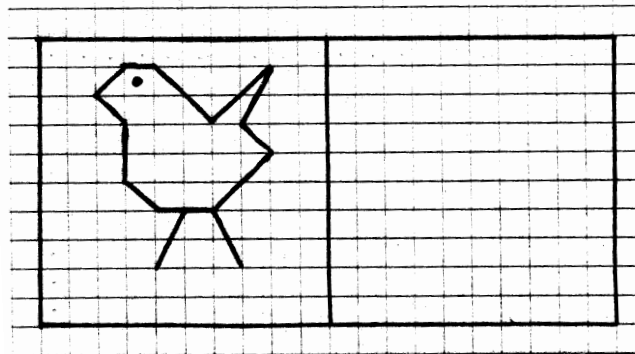
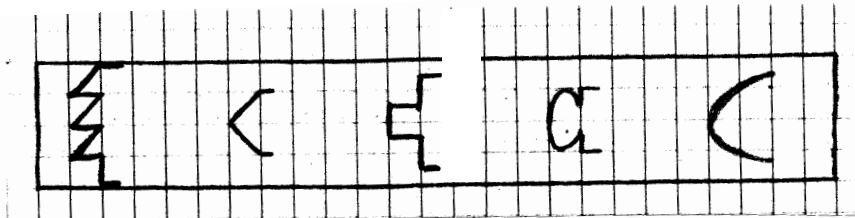
▪ Arde o casă. Ce faci ?

- Suni la poliție
- Arunci cu apă
- Te uiți la televizor
- Stai și plângi
- Altă variantă : -----

▪ Un coleg rupe un scaun. Ce faci ?

- Îl bați
- Te uiți
- Îl ajuți să îl rupă
- Altă variantă : -----

7. Desenează după model :



## VARA

1. Marchează cu x semnele instalării acestui anotimp :

	pleacă păsările
	zile lungi
	nopti scurte
	înfloresc ghiociei
	se seceră, se treieră
	zile scurte
	căldură mare
	pădurea e plină de verdeață

2. Completează tabelul cu temperaturile înregistrate în această săptămână :

Luni	grade C
Marti	grade C
Miercuri	grade C
Joi	grade C
Vineri	grade C
Sâmbătă	grade C
Duminică	grade C

3. La ce se gândește Maria ?



52+	34+	61+	17+	35+
<u>26</u>	<u>40</u>	<u>28</u>	<u>62</u>	<u>53</u>
N	T	V	A	C

89	79	88	79	78	74	79

4. Denumeste plantele și animalele pe care le întâlnești în Delta Dunării :



5. Confectionează o barcă din hârtie (îndoitori).

6. Citește și învață poezia " Vara " de Elena Dragoș.

VARA

Elena Dragoș

Pictoriță - i vara, florile îmbracă  
În culori alese, tuturor să placă.  
Cerului cunună - i face, viorie  
Verde pune - n iarbă, verde pune - n vie.

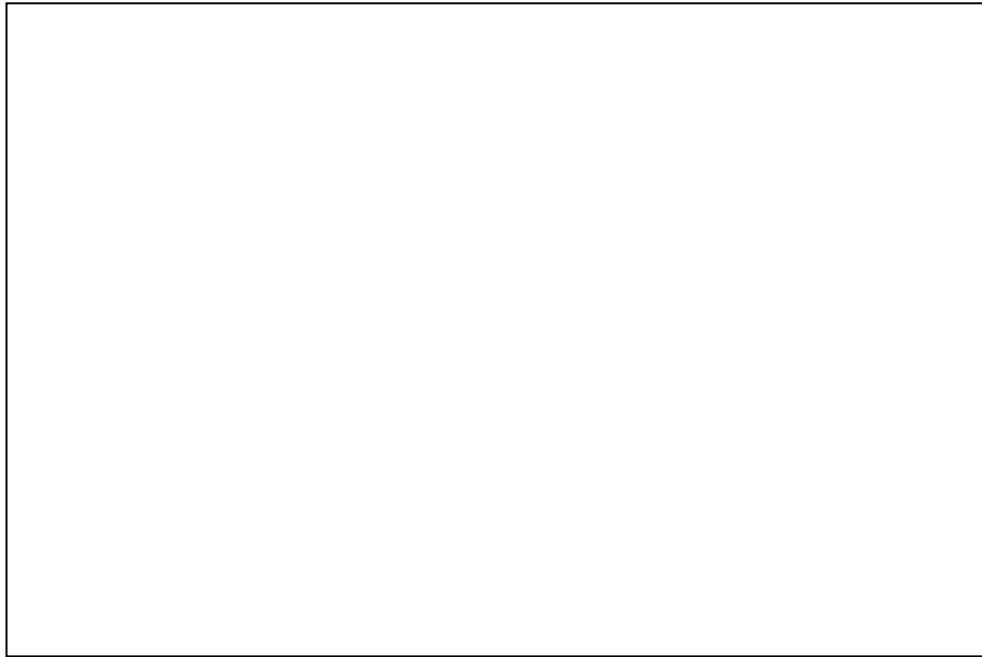
Înstelează lacul în sclipiri albastre,  
Păsările - mbracă în culori măiastre.  
Soarele - nconjoară - n aurie salbă ...  
Porumbița, numai, ne - a lăsat - o albă.

7. Cântec : " Toți copiii pământului ".

8. Realizează un poster despre drepturile copilului :

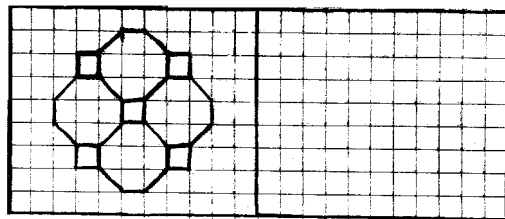


9. Realizează un tablou de vară :

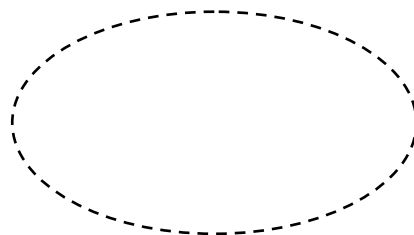


10.\* Prezentare de modă : Zâna Verii ( rochie lungă, aurie, presărată cu buchețele de flori, coroniță de spice )

□ Desenează după model :



Scanează codul Qr și vei descoperi o ghicitoare. Scrie răspunsul.





# UNIVERSUL

1. Denumi obiectele de mai jos :











2. Află denumirea planetei Pământ :

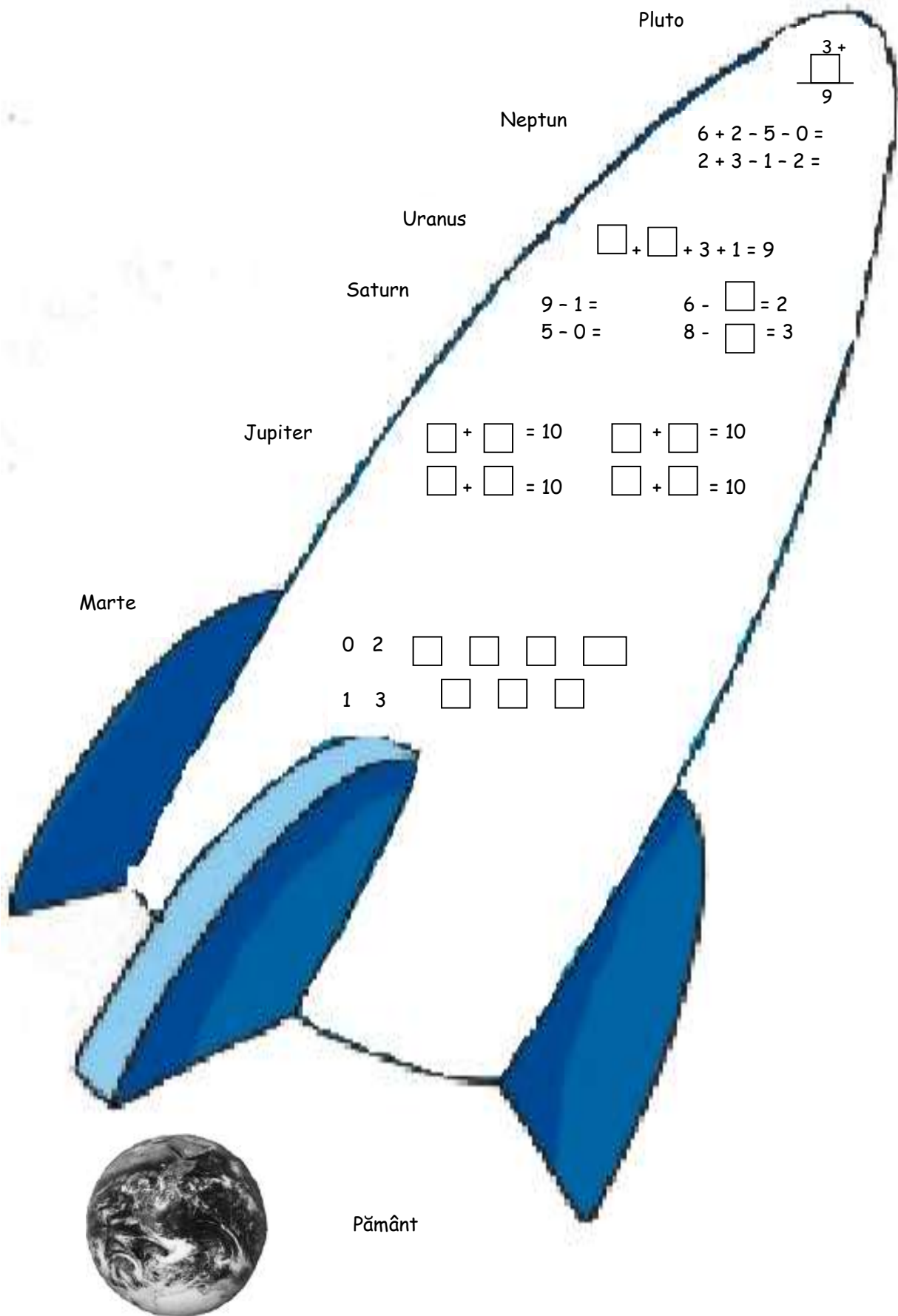


3. Colorează imaginea potrivită :

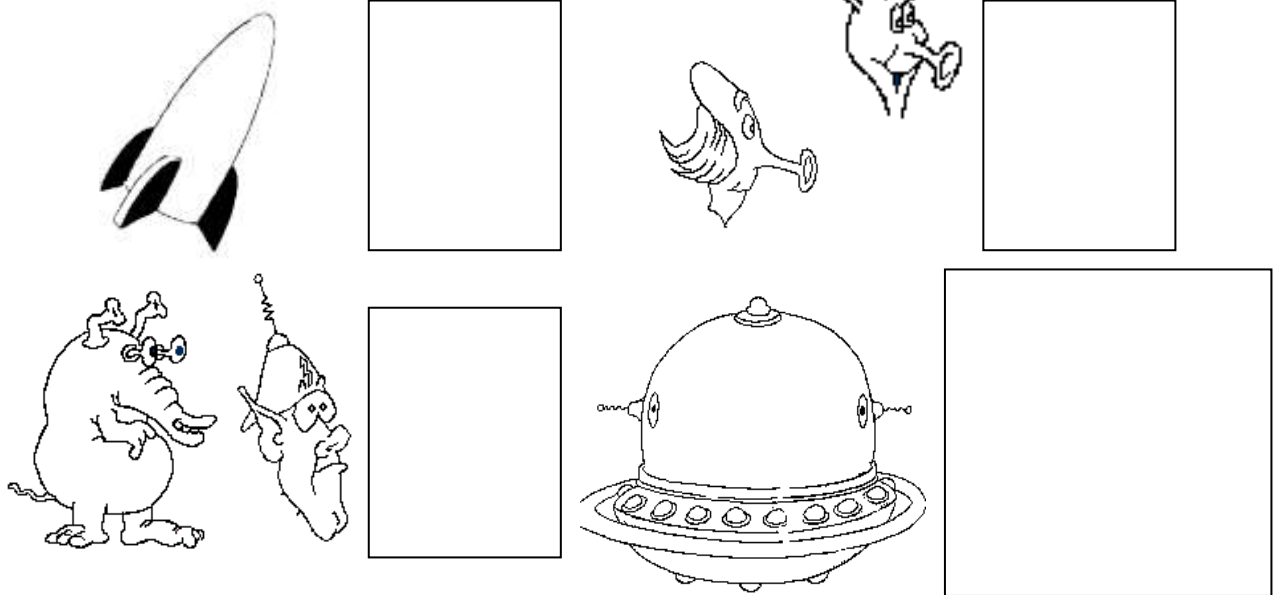
- Planeta Pământ este ca o  /  puțin turtită.
- Pământul se învârtă în jurul  / .
- Soarele este o  / .
- Omul a călătorit de 6 ori pe  / .

4. Racheta cu exerciții :

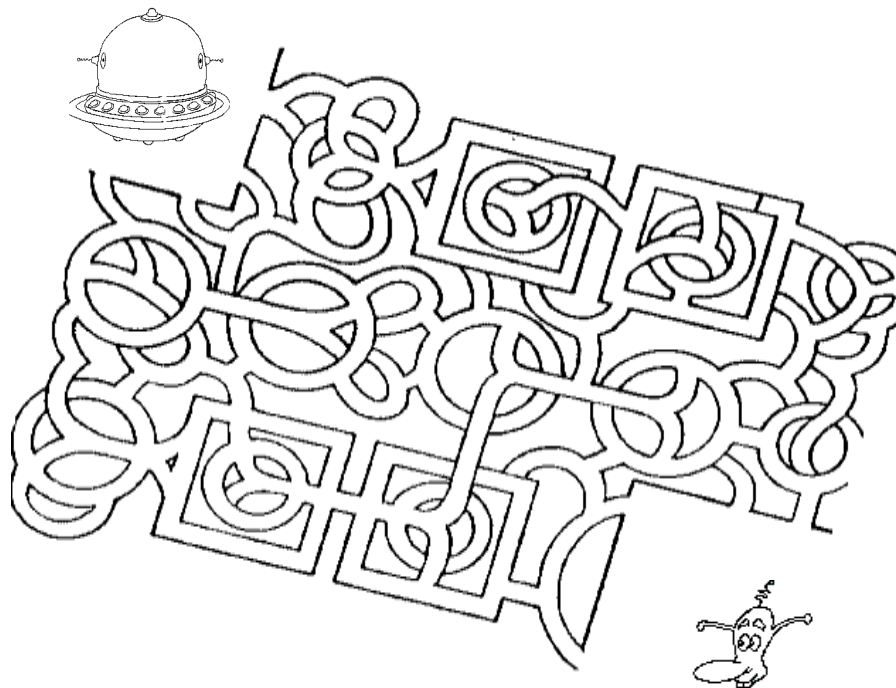


5. Realizează un colaj cu tema : " O plimbare cu racheta ".

6. Desenează după model :



7. Labirint : Ajută - l pe marțian să ajungă la nava sa :



Scanează codul Qr și vei descoperi mesajul marțienilor pentru tine!

