

Corina Istrate

Dora Măcean

Manuela Koszorus

Daniela Ștefan

O CĂLĂTORIE DISTRACTIVĂ PRIN

CLASA PREGĂTITOARE

MODULUL 1

MODULUL 2

MODULUL 3

MODULUL 4

MODULUL 5

EDIȚIE
NOUĂ

CAIET DE CREAȚIE 3



MIJLOACE MODERNE
DE ÎNVĂȚARE CREATE
ÎN ROMÂNIA

Avizat și omologat de
Ministerul Educației
nr. 39450/I/2

Editura
EDU

Corina Istrate

Dora Măcean

Manuela Koszorus

Daniela Ștefan

O CĂLĂTORIE DISTRACTIVĂ PRIN

CLASA PREGĂTITOARE

MODULUL 1

MODULUL 2

MODULUL 3

MODULUL 4

MODULUL 5

CAIET DE CREAȚIE 3



NUME _____

PRENUME _____

CLASA _____

Pic, picătura năzdrăvană.....4

-  Sunetul **p** și literele **P, p**
 -  Adunarea cu o unitate
 -  Apa în natură
 -  Despre prietenie
- Prima zăpadă, după Lidia Novac*



Pinguinul schior.....14

-  Sunetul **l** și literele **L, l**
 -  Scăderea cu o unitate
 -  Iarna. Adaptarea animalelor la frigul iernii
 -  Sportul preferat
- Cartea lui Apolodor, după Gellu Naum*



La săniuș.....24

-  Sunetul **s** și literele **S, s**
 -  Numerele naturale de la **0** la **10**. Adunarea și scăderea cu o unitate
 -  Forțe și mișcare
 -  Jocuri de iarnă
- Poveste despre dărnicie*



Poveste cu înghețată.....34

-  Sunetul **î** și literele **Î, î**. Povestirea după imagini
 -  Adunarea cu 2 unități. Probleme
 -  Cald-rece
 -  Împărția emoțiilor
- Hainele cele noi ale împăratului, de Hans Christian Andersen*



Vulpea vicleană.....44

-  Sunetul **v** și literele **V, v**
 -  Scăderea cu 2 unități
 -  Cu ce se hrănesc animalele?
 -  Emoții și comportamente
- Vulpea și corbul, de Jean de La Fontaine*



Animăluțele mătușii.....54

-  Sunetul **ț** și literele **Ț, ț**
 -  Adunarea cu 1-5 unități
 -  Animalele și foloasele lor
 -  Grijă față de animale
- Câinele, cocoșul și vulpea, după Esop*



La pescuit.....64

-  Sunetul **ș** și literele **Ș, ș**
 -  Scăderea cu 1-5 unități
 -  Viețuitoarele apelor
 -  Programul unei zile
- Povestea peștișorului curcubeu, de Marcus Pfister*



Cum folosesc aplicația multimedia?

Călătoria distractivă prin clasa pregătitoare e mult mai interesantă dacă folosești și aplicația cu activități multimedia (pentru Windows și Android). Aici vei găsi povești animate, jocuri edu-distractive, documentare, cântece și negativele lor, precum și un alfabetar digital.



www.edituraedu.ro/caietepreg



www.edituraedu.ro/91

Codul de activare a aplicației se află pe coperta interioară a *caietului de creație 1*.



Urmărește povestea animată.



Află informații noi din documentar.



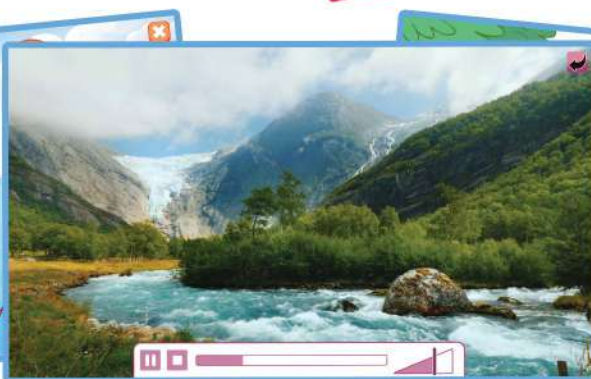
Joacă-te și învață în același timp.



Ascultă cu atenție cântecul.



Cântă și tu cu ajutorul negativului.



Colectivul de redacție

Coordonator: Daniela Ștefan

Autori: Corina Istrate, Dora Măcean, Manuela Koszorus

Grafică: Emese Medvés, Dana Vultur, Marian Vultur, Marcela Zăhan, Hunor Fogarasi, Mădălina Pop

Programare: Áron Técsi, Gheorghe Ciușca, Robert Kapás

Interpretare și aranjamente muzicale: Ana Maria Galea, Daniel Csikos, Alice Bratu

Editor: Ciprian Năprădean

Transformă
literele în două
picături.

Pic, picătura năzdrăvană



Sunetul p și literele P, p

P, p

Din cer cad fulgi moi ca de vată. Petrică e la patinoar cu cei patru prieteni ai săi. Abia așteaptă să-și încerce patinele cele noi. Privește jocul fulgilor și întinde mâna să-i prindă. Un fulg îi cade în palma caldă și, într-o clipă, se prefăce în picătură de apă.

Salut! Eu sunt Pic,
picătura năzdrăvană.

Ce s-a întâmplat cu fulgul meu?
Știți voi, copii, unde a dispărut?



1

- În ce anotimp se petrece întâmplarea?
- De unde ți-ai dat seama?
- Unde este Petrică?
- Cu cine s-a dus el la patinoar?
- De ce s-a topit fulgul în palma băiatului?
- Cine i-a vorbit lui Petrică?



2

Desparte în silabe cuvântul **picătură**.
Câte silabe are? Cu ce sunet începe?



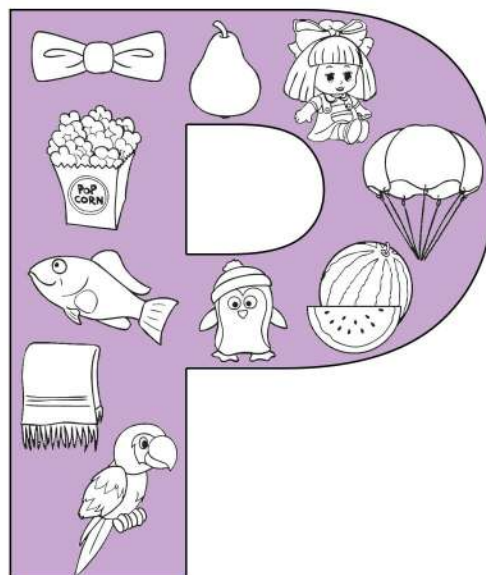
3

Analizează cuvântul **Petrică** realizând
schema. Marchează locul sunetului **p**.



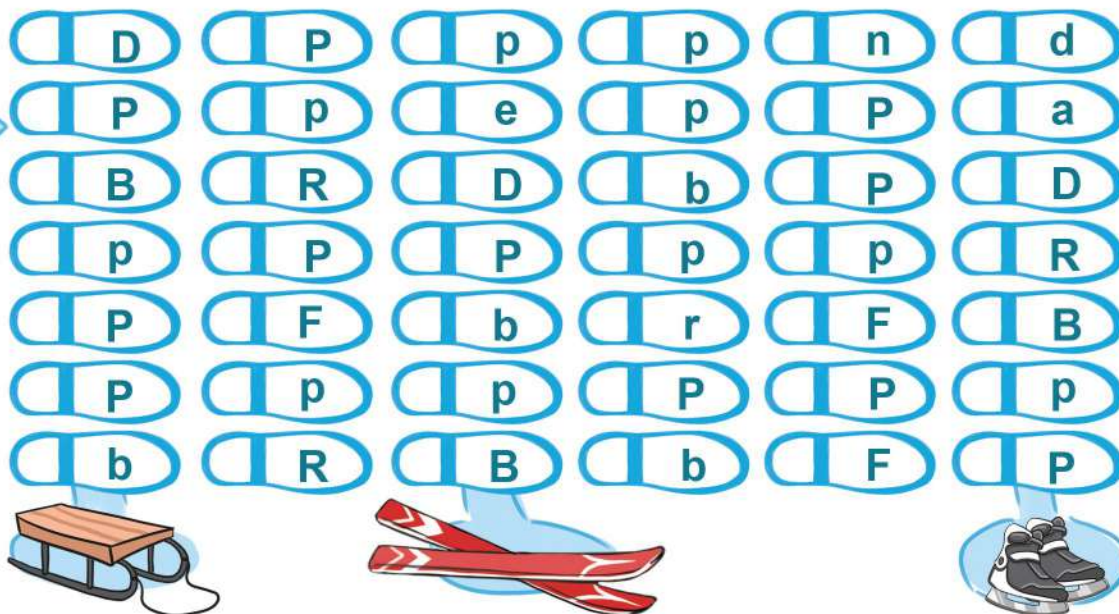
4

Colorează doar imaginile în ale căror
denumiri se aude sunetul **p** de două ori.

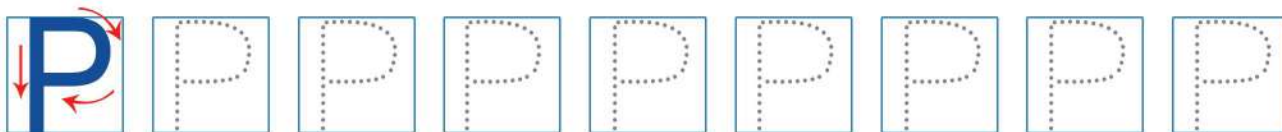
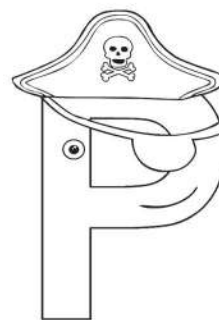
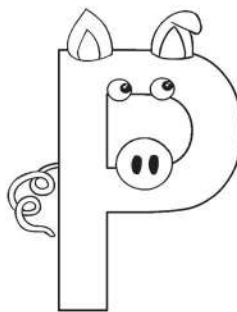
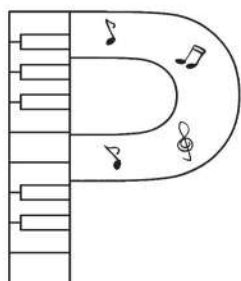




5 Încotro se îndreaptă Petrică? Colorează doar urmele cu literele **p** și **P** pentru a afla.



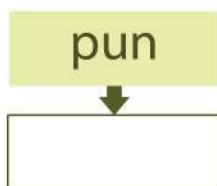
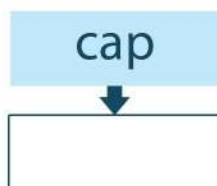
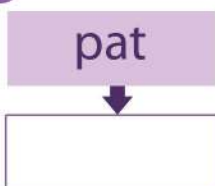
- Scrie în ce s-a transformat de fiecare dată litera **P**, apoi colorează simpaticile personaje.
- Completează rândurile după model.



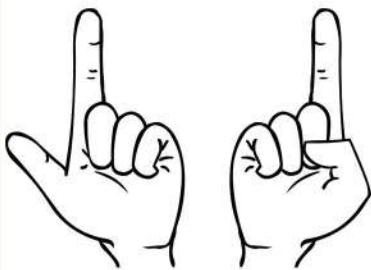
★ Marchează cu câte o steluță literele care ți se par cele mai reușite.



7 Transcrie cuvintele din casete folosind litere mari de tipar.



Colorează degetele ridicate. Câte sunt în total?



$$\boxed{2} + \boxed{1}$$



Adunarea cu o unitate

Privește imaginea și formulează întrebări la care să răspundă colegii tăi.



1 Câți prieteni are Petrică? Câți copii sunt în total?



+



=

+

=



2 Adaugă câte o picătură în fiecare mulțime și scrie cifrele potrivite în casete.



$$\boxed{3} + \boxed{1} = \boxed{4}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

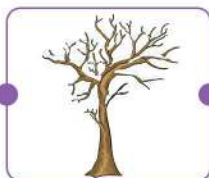
Sunetul p și literele P, p



1

Unește fiecare cuvânt cu imaginea potrivită și cu numărul de silabe din care este format.

POM



PEPENE



CAPAC



PATINATOR





2

Completează cuvântul care lipsește. Desparte în silabe acest cuvânt și spune în ce silabă se aude sunetul **p**.



EU AM NOI.



3

Completează cuvintele cu silaba **PA**, apoi citește-le și unește-le cu imaginile corespunzătoare.



□ □ - TĂ

□ □ - NĂ

A - □ □

A - □ □ - RAT

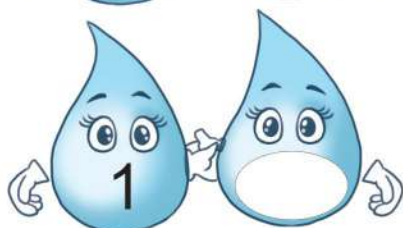


Adunarea cu o unitate



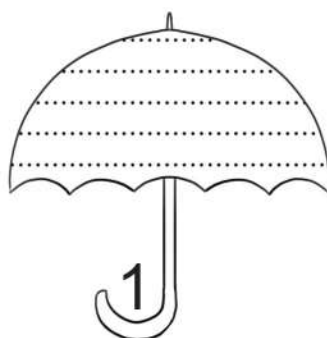
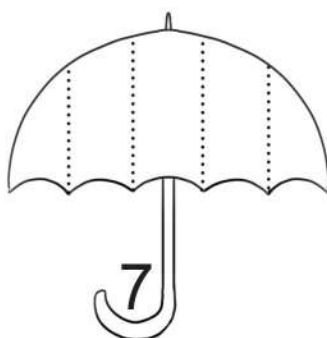
1

Scrie pe fiecare picătură numărul cu 1 mai mare decât cel scris pe „prietena ei”.



2

- Realizează corespondența, astfel încât numărul de sub umbrelă să fie cu 1 mai mare decât cel de pe picătură.
- Colorează umbrelele.



3

Completează rândurile cu semnele plus (+) și egal (=).



+		+		+									
---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

=		=		=									
---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

+		=		+									
---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

=		+		=									
---	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sunetul p și literele P, p



1

Citește propoziția și reprezintă-o grafic în caseta de mai jos.

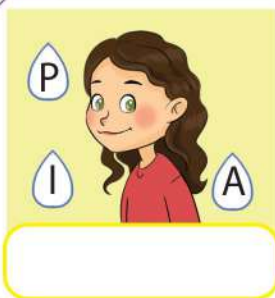


Petrică are patru prieteni.



2

Ordonează literele pentru a afla numele celor patru prieteni ai lui Petrică.



3

Adaugă fiecărui cuvânt câte o literă pentru a forma cuvinte noi, ajutându-te de imagini. Notează în casete numărul de litere al fiecărui cuvânt.

CAP 3



CRAP 4

CARE



CAIET



OUĂ



PIERE



PENE



Adunarea cu o unitate

1 Calculează, folosindu-te de imagini.



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square \square$$

2 Scrie adunările sugerate de imagini, apoi colorează caseta cu rezultatul corect.



$$\square + \square = \square \square \square$$



$$\square + \square = \square \square \square$$

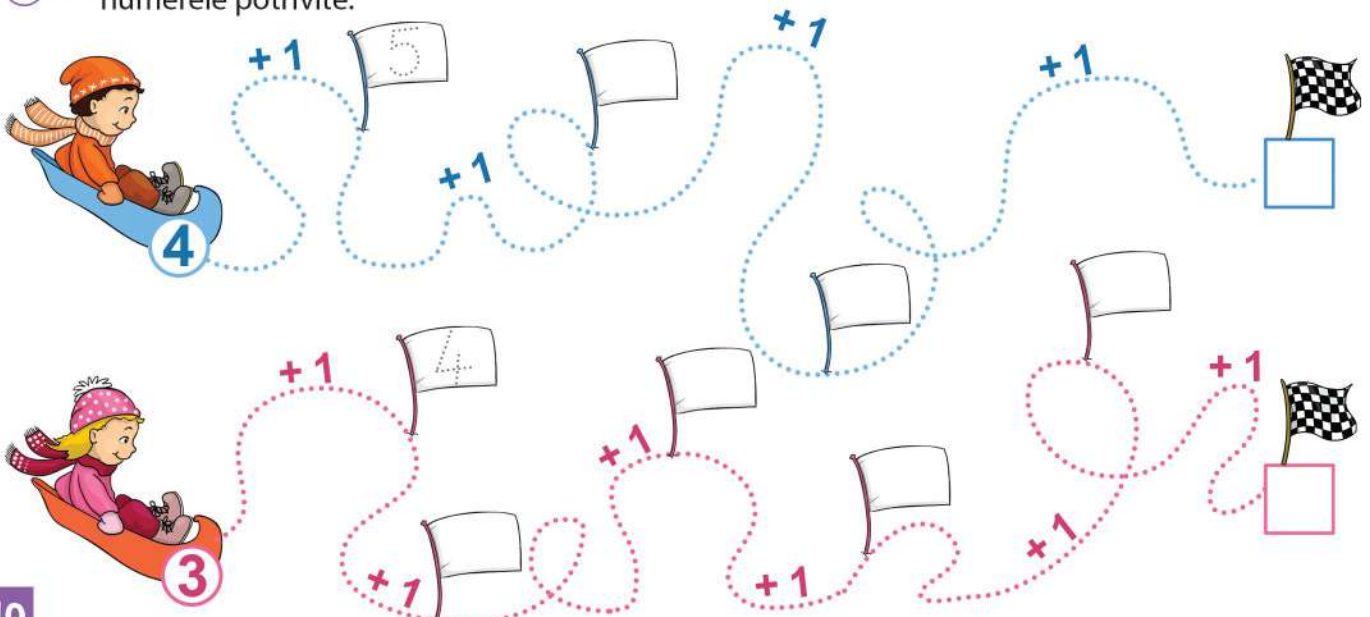


$$\square + \square = \square \square \square$$



$$\square + \square = \square \square \square$$

3 Care copil reușește să adune cele mai multe puncte? Urmărește traseul și completează cu numerele potrivite.





Apa în natură

Petrică spune că picătura de apă este un adevărat magician, pentru că se transformă cum vrea ea.

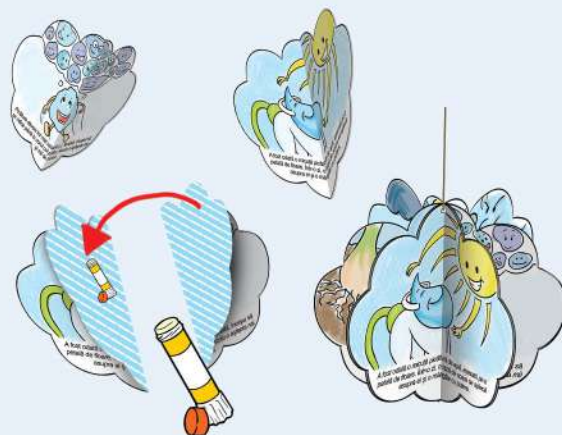


1 Privește cum s-a transformat picătura și unește corespunzător.



Povestea unei picături de apă

Decupează și lipește norișorii de pe planșele 21 și 22 din mapa ta, pentru a obține povestea unei picături de apă. Agaț-o în clasă sau acasă și povestește aventurile prin care trece micuța picătură.



2 Observă imaginile. Spune de ce este important să economisim apa și s-o păstrăm curată. Desenează, în fiecare caz, o față veselă sau una tristă.





Despre prietenie

Cei cinci copii se joacă „Prietenul meu”. Ei trebuie să găsească câte o calitate pentru fiecare dintre ceilalți jucători.



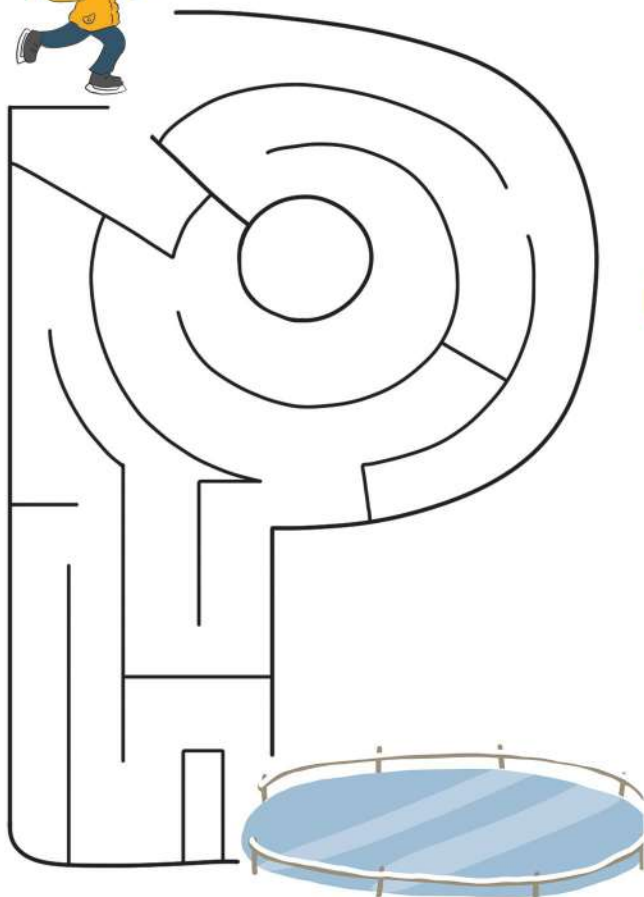
1 Privește imaginile și spune ce calitate are fiecare copil.



2 Joacă și tu acest joc și spune ce calități au colegii tăi.



3 Ajută-l pe Petrică să ajungă la patinoar.



Cântecelul săptămânii



Ce-i atâta gălăgie
Colo'n margine de sat?
Chiuind de bucurie
Mulți copii s-au adunat.
la te uită, toți grămadă
'Nalță omul de zăpadă. (bis)

Ascultă în aplicație continuarea acestui cântecel (textul: Ion Vintilă, muzica: Titel Constantinescu).



Iarna în... borcan

Lipește elementele de pe *planșa 22* din mapa ta pe capacul unui borcan mic (circa 300 ml), pentru a crea un minunat suvenir de iarnă. Adaugă-i confeti, sclipici sau zahăr și pictează-l cu degețelul.



Prima zăpadă

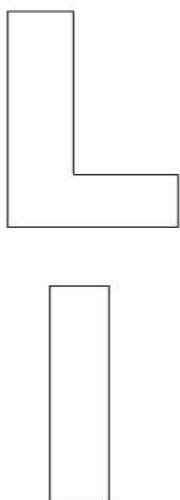
după Lidia Novac



- Ascultă povestea unui iepuraș care descoperă pentru prima dată zăpada (lectură din *Mapa cadrului didactic*).
- Formulează întrebări ale căror răspunsuri le găsești în imaginile de mai jos.



Colorează cele două litere folosind culori reci.



Pinguinul schior



Sunetul **l** și literele **L, l**



Linu e cel mai talentat schior din colonia lui. L-a avut ca antrenor pe Lulu, campionul de anul trecut. Toată lumea îl aplaudă când alunecă lin în fracul lui cel elegant.

Ce sport de iarnă vă place cel mai mult?



1

- Cine este personajul poveștii?
- Ce sport practică el?

- Cum se numește antrenorul lui?
- În ce este îmbrăcat Linu?



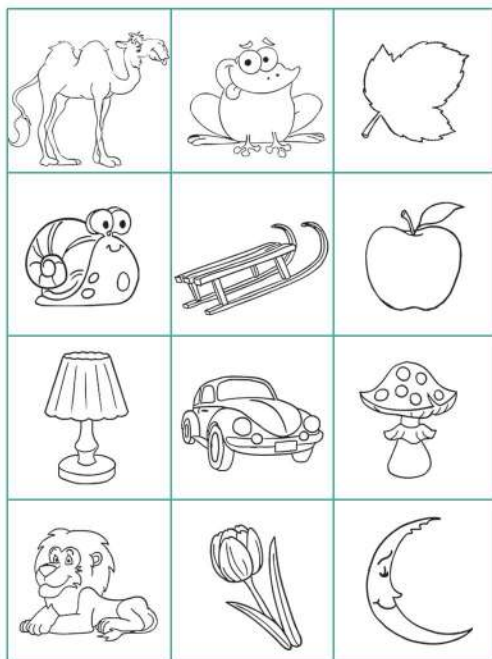
2

Desparte în silabe cuvântul **Linu**. Câte silabe are? Cu ce sunet începe?



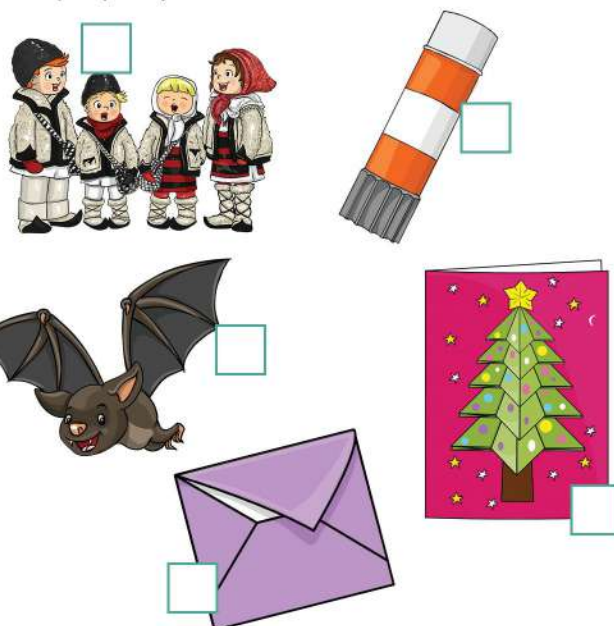
3

Colorează căsuțele care conțin imagini în ale căror denumiri se aude sunetul **l**.



4

Marchează cu **X** imaginile în a căror denumire găsești silaba **li**. Alcătuieste propoziții cu acele cuvinte.

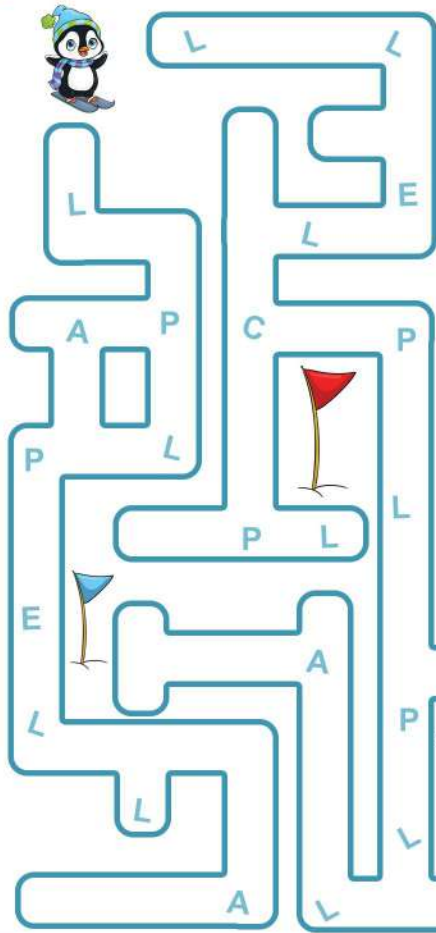


5

Analizează cuvintele sugerate de imagini. Marchează locul sunetului **l**.







A group of ten cartoon penguins of various sizes, including adults and a small chick, standing together. They are all black and white with orange beaks and feet. The penguins are arranged in a cluster, with some standing behind others, creating a sense of a group or family.

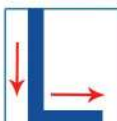
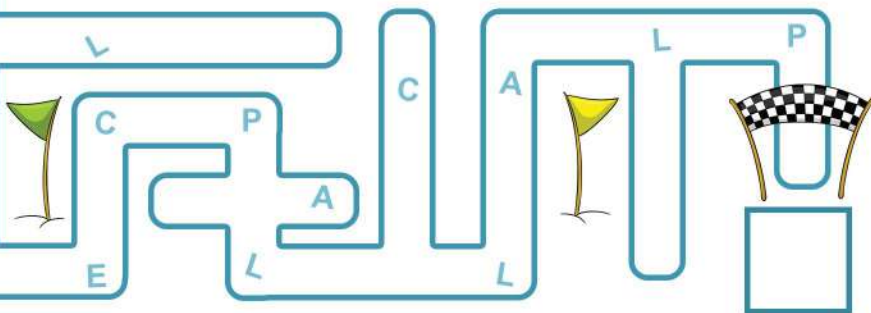


Linu

colonie

polonic

Lulu



Marchează cu câte o steluță literele care ți se par cele mai reușite.

Din cele 5 degete ale mâinii, am îndoit unul. Câte degete ridicate au rămas?



$$5 - 1 = \square$$



Scăderea cu o unitate



Linu avea două bețe. Unul i s-a rupt. Câte bețe i-au rămas?

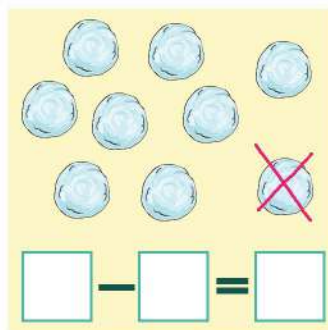
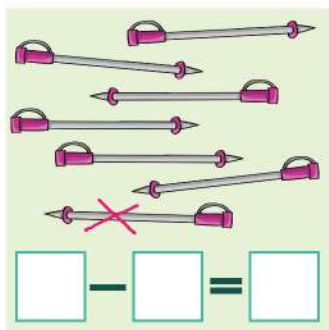
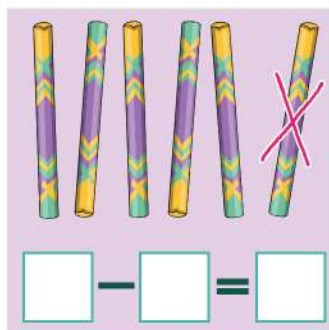
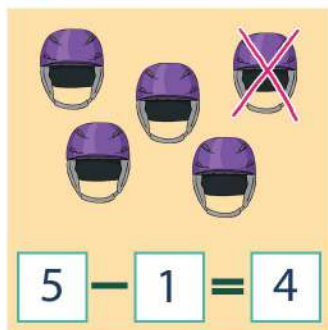
$$\square - \square = \square$$



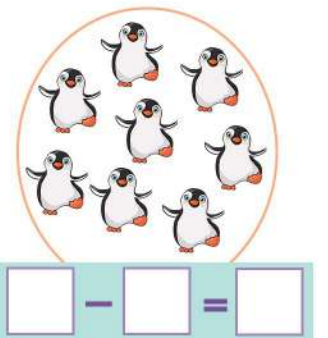
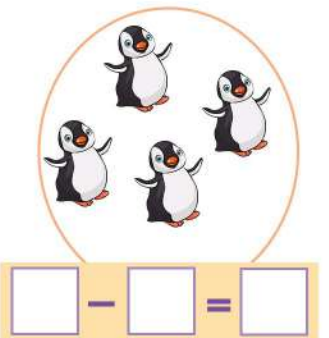
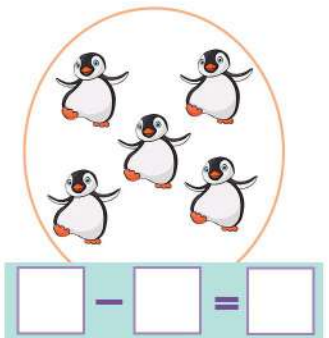
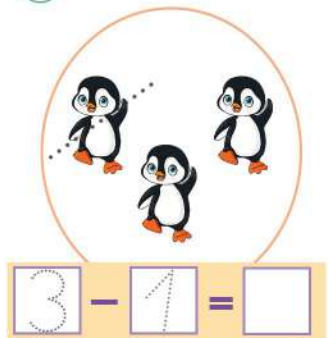
- Cum ai putea să îl ajuți pe Linu?
- Tu ce faci când ți se strică un lucru?



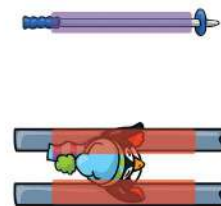
2 Calculează folosindu-te de imagini.



3 Elimină cu o linie câte un element din fiecare mulțime și scrie în casete operațiile potrivite.



4 Completează rândurile cu semnele minus (-) și egal (=).



.....												
.....												
.....												



1

Colorează numai literele care alcătuiesc cuvintele date.

POLO

ALUNECĂ

C O N L O
Ă P A R T I

T M E T C O
A L U I R N Ă



2

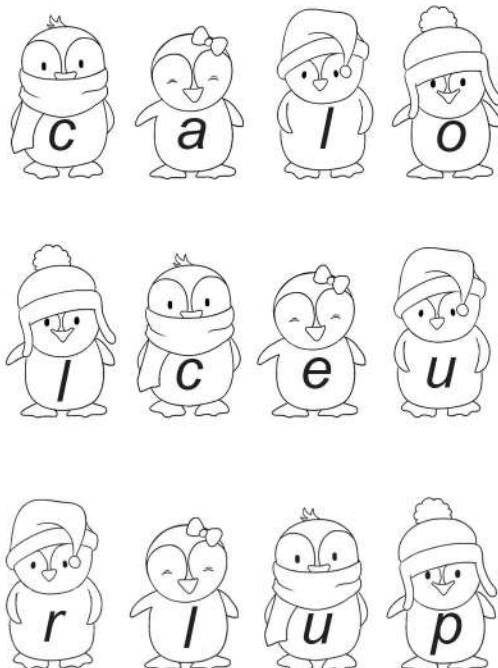
Citește numele copiilor care practică același sport ca Linu.



3

Colorează din fiecare șir pinguinii care formează denumirea unui animal și trasează un X peste intrus.

• Unește cu imaginile potrivite.



• Spune câte o propoziție despre ceilalți copii.



4

Ordonează cuvintele pentru a obține o propoziție.

pe

alunecă

Linu

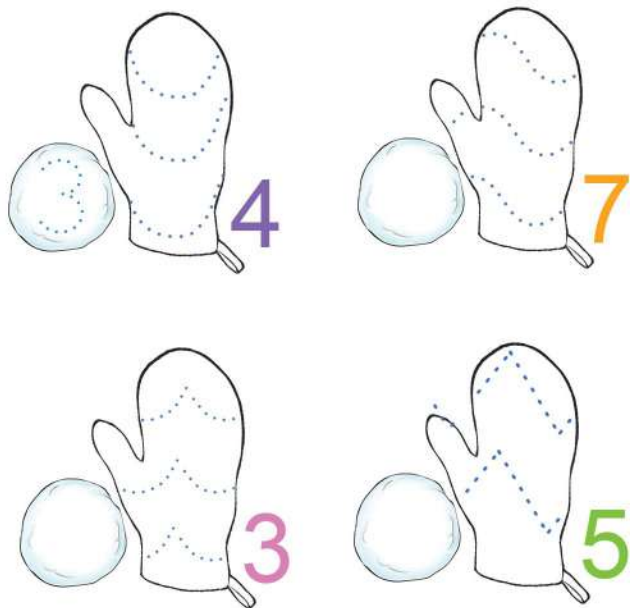
omăt.

• Transcrie propoziția cu litere mari de tipar.

Scăderea cu o unitate



- 1 • Scrie pe fiecare bulgăraș numărul cu 1 mai mic decât cel de lângă mânășă.
• Decorează și colorează mânășile.



- 2 Lipește pinguinii de la autocolante în careu, astfel încât pe fiecare rând și coloană să nu existe doi pinguini identici.



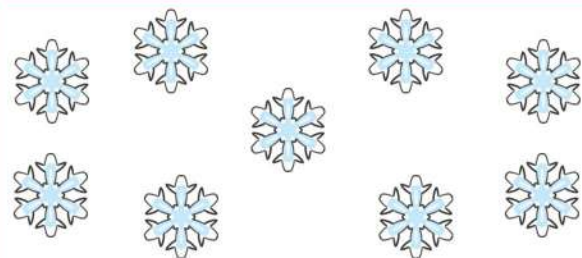
- 3 Folosindu-te de modelul pinguinilor, elimină câte un element din fiecare mulțime, apoi completează căsuțele cu operațiile corespunzătoare.



$$8 - 1 = 7$$



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$

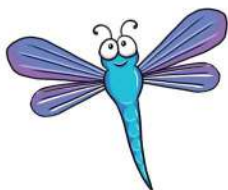
Sunetul l și literele L, l



1 Colorează cifra care arată de câte ori se aude sunetul l în denumirea imaginii.



1 2 3



1 2 3



1 2 3



1 2 3



1 2 3



2 Unește fiecare lună cu simbolul potrivit anotimpului.

ianuarie

martie

iulie



• Spune celelalte luni de iarnă.



3 Ordonează literele pentru a obține cuvinte și unește cu imaginea potrivită.

L U E

N Ă L U

L E M C

L A M P Ă

A L M Ă



4 Scrie în casete numărul imaginii care completează fiecare propoziție.

Alina calcă o .

e plin cu mere coapte.

Laura toarnă laptele cu .

Paul caută un pentru lanternă.



Scăderea cu o unitate. Iarna

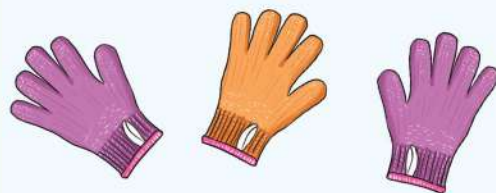


1 Formulează probleme după model, apoi rezolvă prin scădere.

La magazin s-au adus 7 jachete. Una era turcoaz, iar restul portocalii. Câte jachete portocalii erau?



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$



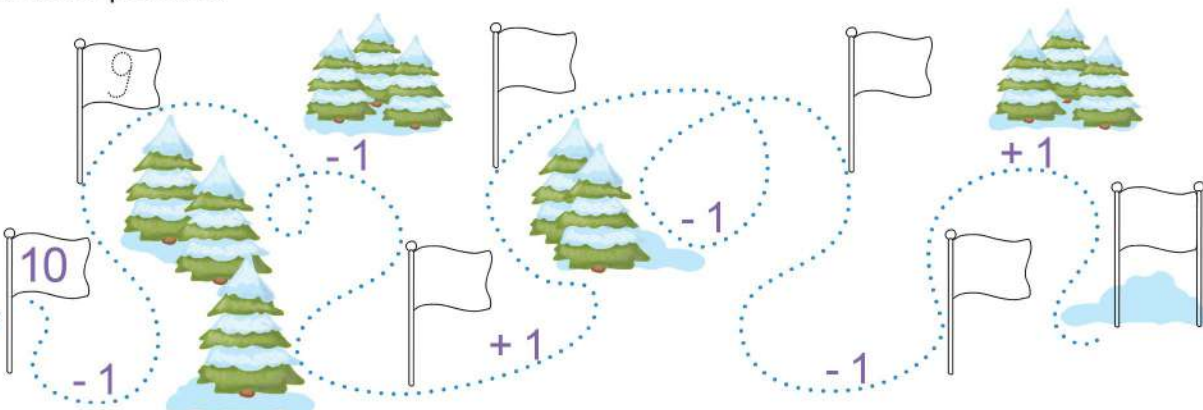
$$\square - \square = \square$$



2 Privește cu atenție imaginea și numără câte bufnițe s-au ascuns printre pinguini.



3 Ajută-l pe Linu să ajungă la linia de sosire. Urmărește traseul său și completează stegulețele cu numerele potrivite.





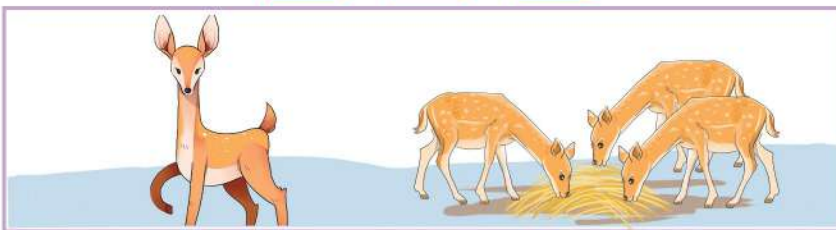
- Alcătuiește probleme după imagini, apoi rezolvă-le.



$$\square - \square = \square$$



$$\square - \square = \square$$

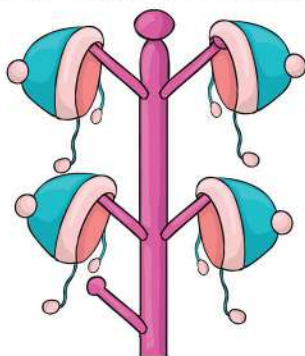


$$\square - \square = \square$$

- Cum reușesc animalele din imagine să facă față frigului iernii?



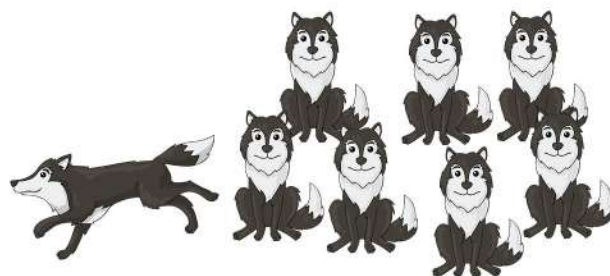
Citește propozițiile și completează cu numerele potrivite. Scrie operațiile corespunzătoare.



PE CUIER MAI SUNT



$$\square - \square = \square$$



A PLECAT UN LUP.
AU RĂMAS LUPI.

$$\square - \square = \square$$



Compune o problemă după imaginea de mai jos, apoi rezolv-o.



$$\square \square - \square = \square$$

R:





Sportul preferat

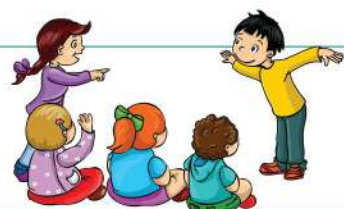


- Spune propoziții referitoare la imagine.
- Ce sporturi cunoști?
- De ce este important să facem sport?
- Care este sportul tău preferat?

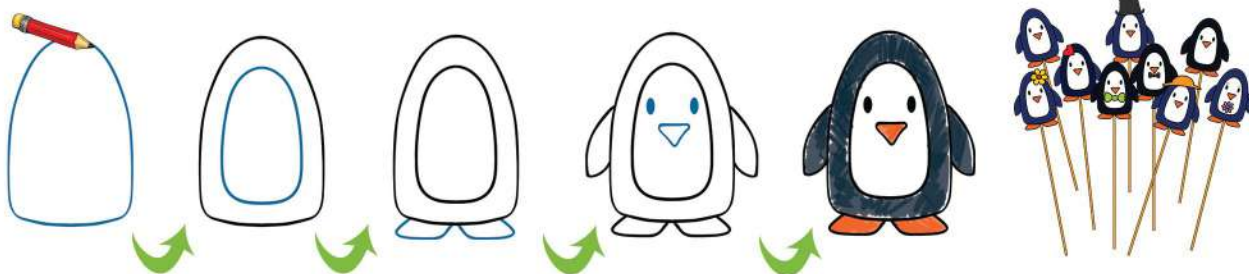


JOC: „Recunoaște sportul”

Formați două echipe. Dă cât mai multe indicii echipei tale pentru a recunoaște sportul care ți-a fost indicat.



Desenează un penguin urmând pașii de mai jos. Decupează-l și lipește-l pe un creion sau pe un băț de frigăruie. Așază penguinul tău lângă cei ai colegilor pentru a obține o adevărată colonie de pinguini simpatici.



Cântecelul săptămânii



Toarce azi al bolții caier
Și zăpadă e câtă vrei.
Zboară fulgi zglobii prin aer,
Hai să ne jucăm cu ei!

*Refren: Uite-așa, uite-așa,
Hai să ne jucăm cu ei. (bis)*

Obosiți de bătălie,
Construim un om de nea,
Hai să-i punem și tichie!
Ce frumos îi stă cu ea!

*Refren: Uite-așa, uite-așa,
Bună ziua, om de nea! (bis)*

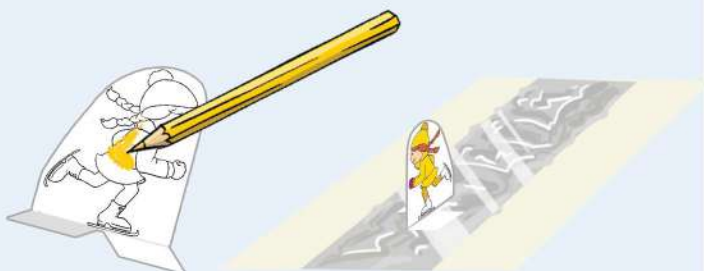
Ascultă în aplicație continuarea acestui cântecel (muzica: din folclorul copiilor).



Patinatorii

Improvizează un patinoar lipind o folie de aluminiu pe o coală albă. Colorează și plasează patinatorii de pe *planșa 23* din mapa ta în ordinea sosirii la start știind că:

- fetița cu costum galben a ajuns a doua;
- după ea a sosit băiatul îmbrăcat în verde;
- patinatoarea în mov a ocupat locul 4;
- patinatorul în albastru s-a situat între fata cu costum mov și cea în portocaliu;
- culoarea portocalie a fost purtată de primul și ultimul concurent.



Cartea lui Apolodor

după Gellu Naum



1 Ascultă cu atenție poezia pinguinului Apolodor.

La circ, în Târgul Moșilor,
Pe gheața unui răcitor,
Trăia voios și zâmbitor
Un pinguin din Labrador.
– Cum se numea? – Apolodor.
– Și ce făcea? – Cânta la cor.
Deci, nu era nici scamator,
Nici acrobat, nici dansator;
Făcea și el ce-i mai ușor:
Cânta la cor. (Era tenor)

Grăsuț, curat, atrăgător,
În fracul lui strălucitor,
Așa era Apolodor.
Dar într-o zi Apolodor,
Spre deznădejdea tuturor,
A spus așa: – Sunt foaaarte trist!
Îmi place viața de corist,
Dar ce să fac? Mi-e dor, mi-e dor,
De frații mei din Labrador!



2 Colorează după codul culorilor și vei descoperi ce făcea Apolodor la circ.



3 Memorează
versurile care ți-au
plăcut.