

Copile drag,

Bine ai venit în lumea minunată a jocului și a descoperirii!

**Primul meu... Caleidoscop de vacanță** este caietul care te va însoți într-o aventură plină de culoare, curiozitate și voie bună. Fiecare pagină este o poartă spre o nouă experiență, unde literele și cifrele se împletesc cu imaginația, iar învățarea devine o joacă fascinantă.

Vei intra în *Țara jocurilor și a jucăriilor*, vei călători *printre anotimpuri*, te vei împrieteni cu personaje din *lumea poveștilor* și vei deveni un mic explorator *pe poteci de munte, la malul mării, în mijlocul naturii*. *Animalele poznașe* te vor amuza, iar *secretele Universului* ți se vor dezvălui. La final, vei descoperi *bucuria de a fi școlar*, pregătit pentru noi provocări!

Prin jocuri și activități captivante, caietul te ajută să exersezi comunicarea în limba română și matematica într-un mod relaxant și distractiv. Vacanța este timpul explorării, iar acest caiet este busola care te va ghida spre noi cunoștințe, fără grabă, cu multă plăcere.

Lectură plăcută și distracție pe măsură!

Autoarele



Salut!  
Sunt Veve Rițescu!  
Te voi însoți cu drag în această minunată aventură, în care mi-am propus să te pregătesc, folosindu-mă de experiența mea de veveriță isteță, pentru anul școlar care urmează.  
Vom combina utilul cu plăcutul: vom descoperi lucruri noi, vom explora, vom aplica și, desigur, ne vom juca.  
La finalul fiecărei teme vom fi răsplătiți cu jocuri și ghinde, astfel încât eu voi avea asigurată camera cu de-ale gurii, iar tu îți vei completa bagajul de cunoștințe pentru a pași cu încredere în clasa I.

Așadar... să ne luăm avânt!

**Animale poznașe** 1. HAM-HAM! - câine; CUCURIGU! - cocoșul, OAC-OAC! - broasca; MUUU! - vaca, COT-CO-DAC! - găina, BE-HE-HE! - oaia, MIAU! - pisica; CU-CU! - cucul; MOR-MOOR! - ursul.  
 2. *De exemplu:* ALBINĂ, BROASCĂ, CAL, ELEFANT, GÂSCĂ, HIPOPOTAM, IEPURE, JDER, KOALA, LIBELULĂ, MAIMUȚĂ, OAIE, PINGUIN, RAȚĂ, SOMON, ȘARPE, TIGRU, ȚAP, URS, VULTUR. 4. *De exemplu:* câine - os, iepure - morcov, găscă - grăunțe, capră - iarbă, maimuță - banană. 5. ursul, găina, pisica.  
 8. miel - OAIE, ied - CAPRĂ, vulpiță - VULPE, tigrișor - TIGROAICĂ; pisoi - PISICĂ, vițel - VACĂ, pușor - GĂINĂ. 9. *De exemplu:* os. 10. *De exemplu:* RÂND, UNIC, DUC, CRUD, AUD, DAR, NICU.  
 12. SONIC, DONALD, PEPPA, SIMBA, ZUMA, KITTY. 13.  $20 + 2 = 22$ ;  $30 - 4 = 26$ ,  $12 + 5 = 17$ ;  $17 + 3 = 20$ ;  
 14.  $15 + 5 = 20$ ,  $18 + 3 = 21$ ,  $31 - 5 = 26$ ,  $14 - 10 = 4$ ,  $10 - 2 = 8$ ,  $27 - 5 = 22$ .

**Universul, o lume fără margini** 1. STEA, PLANETĂ, LUNĂ, COMETĂ. 5. 7, 10, 13, 16; 15, 13, 11, 9; 20, 15, 17, 14. 6. 15, 12; 30, 21. 8. A, F, A. 10. INGRID, CLARA, DORU, NATALIA, MIHAELA, DAVID, VLADIMIR.  
 12.  $4 + 5 = 9$ ,  $7 - 4 = 3$ ,  $2 + 7 = 9$ ,  $12 - 3 = 9$ . 17. RECICLARE.

**Bucuria de a fi școlar** 1. prieteni - PRIETENI, jocuri - JOCURI, clopoțel - CLOPOȚEL, muzică - MUZICĂ, carte - CARTE, litere - LITERE, bibliotecă - BIBLIOTECĂ. 5. 2, 4, 7, 1, 5, 6, 3; 4, 2, 5, 1, 3. 9. pieptene, șampon, săpun, periută de dinți, prosop, bețișoare de urechi. 10. *De exemplu:* Mă trezesc la ora 07:00. Încep cursurile la ora 08:00. Iau prânzul la ora 13:00. Seara, mă culc la ora 20:00. 11. *De exemplu:* CAIETE, ZALE, MAME, PENARELE, TEME, NUMELE, RAMELE, VINETE, SIRENE, MESELE, CASELE, CASETELE. 13.  $3 + 2 + 4 = 9$ ,  $8 + 4 + 5 = 17$ ,  $12 + 3 + 5 = 20$ . 17. 8 lei - 3 lei = 5 lei; 12 lei - 3 lei = 9 lei.



## CUPRINS

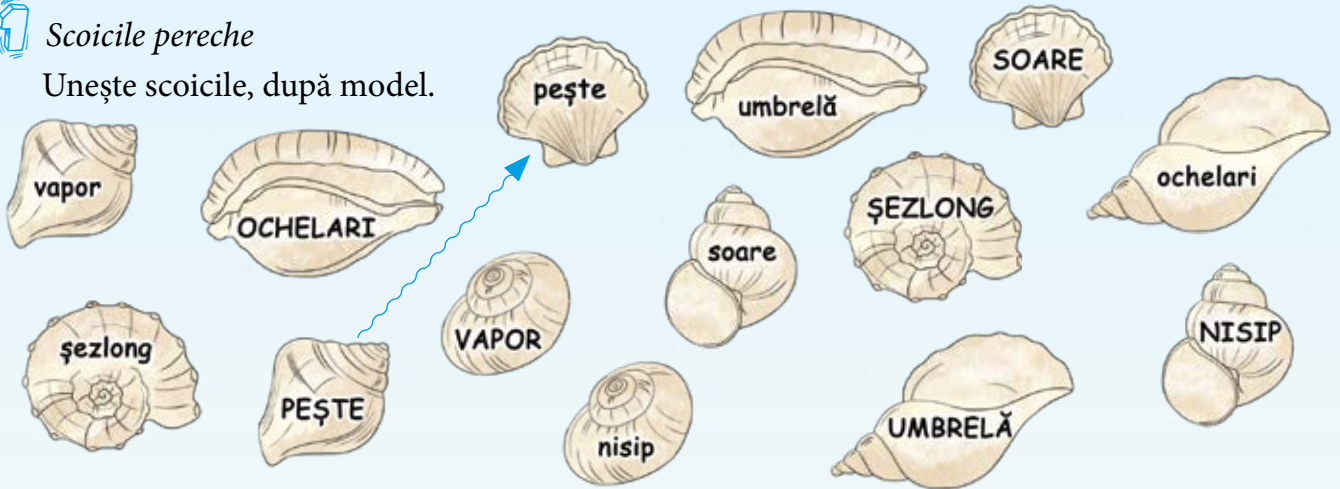
Țara jocurilor și a jucăriilor .....	4
Călătorie printre anotimpuri .....	11
Prietenii poveștilor .....	19
Pe poteci de munte .....	25
Jocuri de la malul mării .....	32
Exploratori... în natură .....	39
Animale poznașe .....	47
Universul, o lume fără margini .....	54
Bucuria de a fi școlar .....	61



# Jocuri de la malul mării

## 1 Scoicile pereche

Unește scoicile, după model.

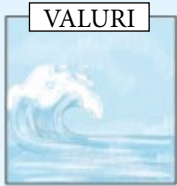


## 2 Bifează ce urmează în fiecare șir.

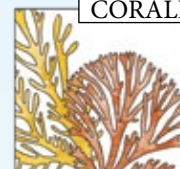


3 Comoara din adâncuri

Încercuiește cuvintele care denumesc imaginile date.



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



4 Unește corespunzător. Pune în geantă doar obiectele de care ai nevoie la plajă.



Primul meu... Caleidoscop de vacanță

5

Cadrane... de la mare

Citește și desenează... de la mare.

Distrație!



Ce auzi?



Ce vezi?



Ce miroși?



Ce guști?



6

Bifează comportamentul potrivit la plajă, în fiecare caz.

• stau la plajă până la ora:



• la plajă folosesc:



• mă hidratez cu:



• îmi protejez capul cu:



7 Încercuiește farfuriile cu mâncarea recomandată pentru un prânz sănătos la mare.



CARTOF PRĂJIT



SARMAL



PASTE



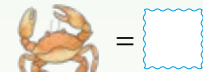
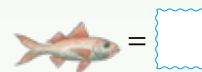
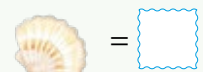
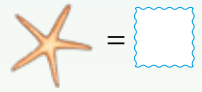
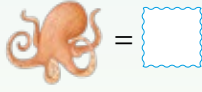
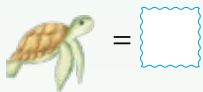
PEȘTE



HAMBURGER

8 Numără. Completează casetele.

0	1		3	4		6	7
	9	10		12	13	14	
16		18	19		21	22	23
	25	26		28	29		31



9 Tricouri colorate

Colorează silabele care alcătuiesc cuvinte.

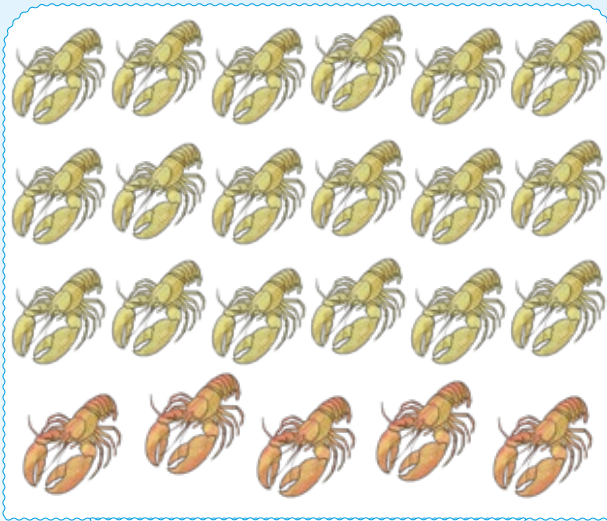


PESCĂRUȘ

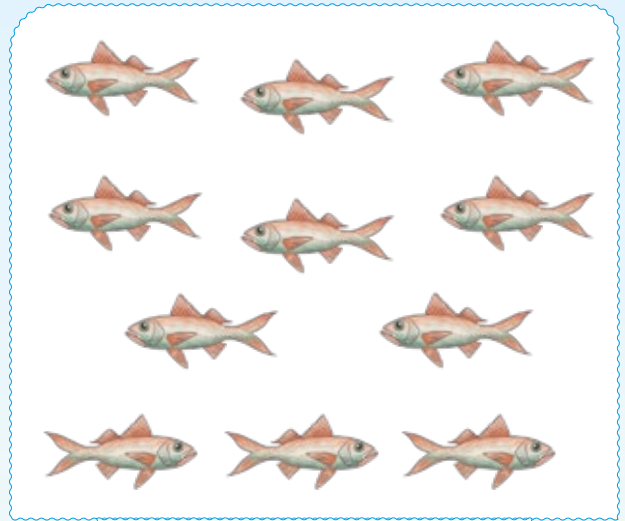
Primul meu... Caleidoscop de vacanță



Numără. Colorează caseta cu rezultatul corect pentru fiecare operație.



$18 + 5 =$   24  23  25



$11 - 3 =$   6  7  8



Ochelarii magici

Scrive cuvântul care denumește fiecare imagine.

Să vedem...!



MARE



12

Cuvinte... în imagini

Alege cuvântul care poate înlocui imaginea din fiecare propoziție.

• Ana și Mihai stau sub



- |           |            |
|-----------|------------|
| a. tei    | b. umbrelă |
| c. prosop | d. apă     |

• Claudiu aruncă



spre Andreea.

- |             |            |
|-------------|------------|
| a. mingea   | b. mașina  |
| c. lopățica | d. nisipul |

•

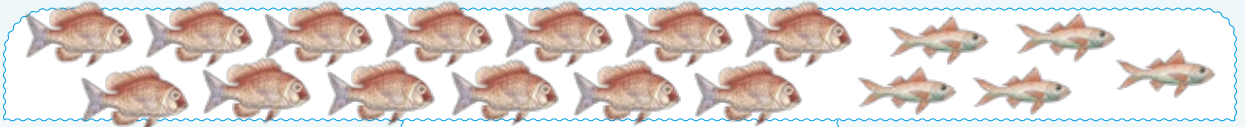


urcă pe vapor.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| a. Bucătarul | b. Croitorul |
| c. Inginerul | d. Marinarul |

13

Observă desenul. Scrie operația și rezolvă.



\_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

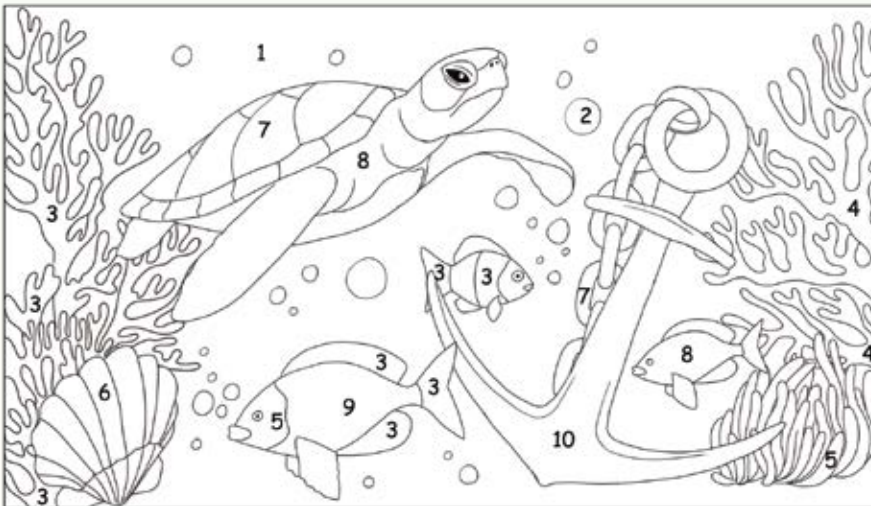


\_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_

14

Culori la țărmul mării

Colorează după codul culorilor.



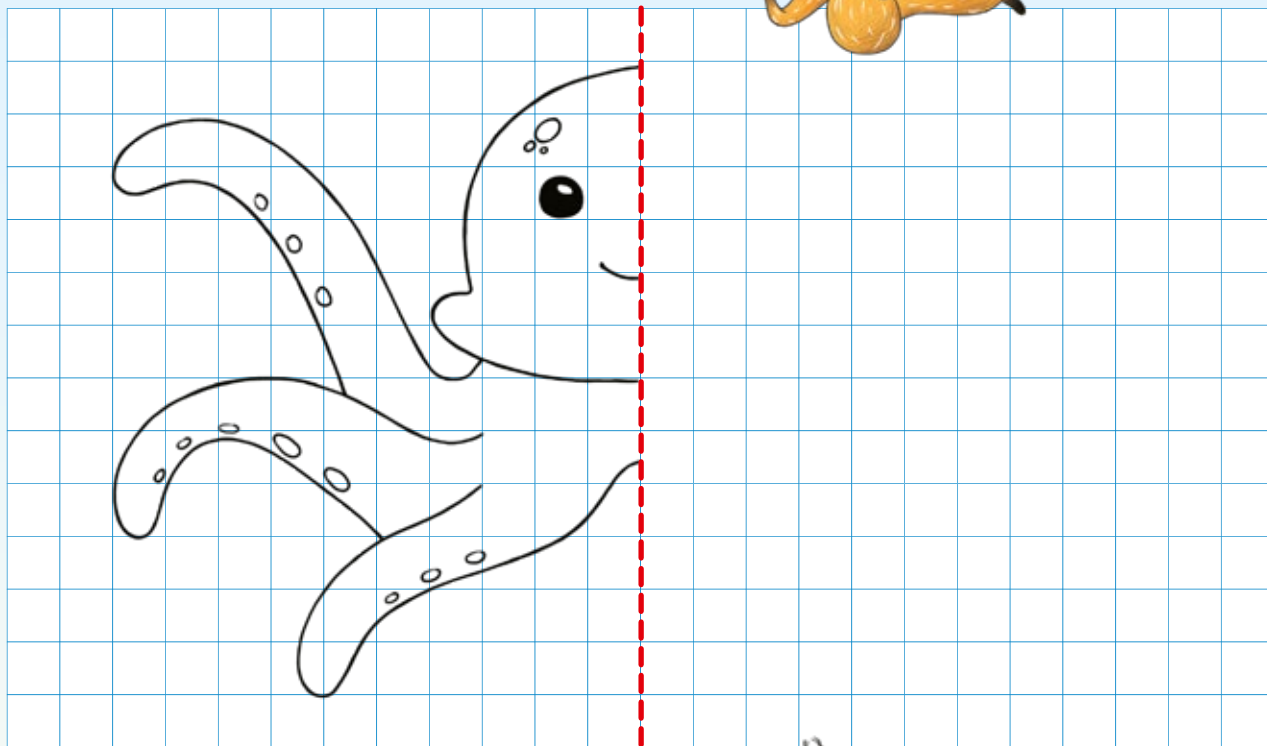
- |    |  |
|----|--|
| 1  |  |
| 2  |  |
| 3  |  |
| 4  |  |
| 5  |  |
| 6  |  |
| 7  |  |
| 8  |  |
| 9  |  |
| 10 |  |

Să colorăm!



15

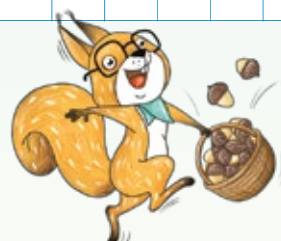
Continuă desenul. Colorează.



500

Peștișorul tău... pas cu pas

Desenează un pește, pas cu pas, după model.



Bravo! Am adunat încă 3 ghinde! Minunat!

