

VREAU SĂ ȘTIU

LEBRIS

We know
books

LITERA

Camelia Leontina
Bălănescu

Daniela Potocean

4

CLASA

**Caiet
de vacanță**

CUPRINS

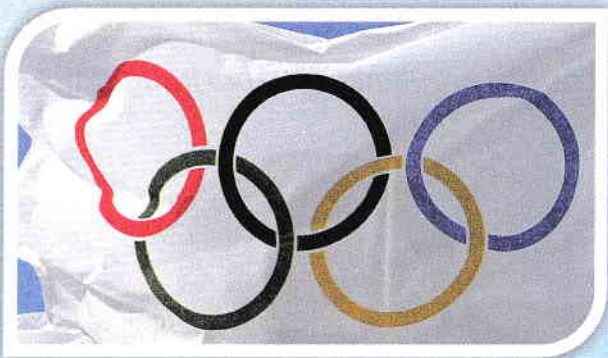
1. JOACĂ-TE CU MINE!	4
2. POVESTEA LOCULUI MEU	10
3. CĂLĂTOR ÎN JURUL LUMII	16
4. LUMEA ALBASTRĂ	22
5. COMBATEM INDIFERENȚA	28
6. AURUL VERDE AL PLANETEI	34
7. VIEȚUITOARE DE APROAPE ȘI DE DEPARTE	40
8. SUNT ROMÂN ÎN ȚARA MEA	46
9. EUROPA, LEAGĂN AL CIVILIZAȚIEI	52
10. PAȘAPORT PENTRU SUCCES	58

MULT SUCCES ÎN CLASA A V-A!

JOACĂ-TE CU MINE!



competiție sportivă



drapelul Jocurilor Olimpice



joc în parc



- ▶ La ce te gândești când auzi cuvântul „joc”?
- ▶ Care este importanța jocului în formarea unui adult?
- ▶ Cum ar arăta o copilărie fără jocuri?



Citește cu atenție!

- Jocul „Moara”, cunoscut și sub numele de „Țintar”, este unul dintre cele mai vechi jocuri care se practică și în zilele noastre. Jocul datează încă din anul 1400 î.Hr., mărturie fiind două desene ale tablei de joc descoperite într-un templu din Egipt.
- Primul joc „Monopoly” datează din anul 1903. Peste un miliard de oameni au jucat cel puțin o dată în viață acest joc, iar cea mai lungă partidă a durat 70 de zile.
- Jocurile Olimpice antice au fost atestate documentar pentru prima dată în anul 776 î.Hr., în Olympia, Grecia. Acestea s-au desfășurat până în anul 393 d.Hr., apoi au fost reluate în anul 1896, la Atena.
- Steagul Olimpic reprezintă cinci inele, simbol al unificării continentelor. Culoarele au fost alese astfel, deoarece fiecare steag din lume conține cel puțin una dintre acele culori: galben, verde, roșu, negru și albastru.



Rezolvă!

- 1 Gândește-te la un joc pe care îl știi sau inventează unul. Pe rândurile de mai jos descrie jocul, precizând denumirea lui, regulile și modul de desfășurare.

- 2 **Să ne jucăm de-a scriitorii!**

Alege-ți un pseudonim* care să te reprezinte! Compune apoi un catren** în care să folosești cuvintele *joc* și *bucurie*. Motivează alegerea pseudonimului.

* *pseudonim* – nume creat, de împrumut, sub care cineva își ascunde adevărata identitate.

** *catren* – poezie din patru versuri.

10 Completează tabelul cu situații în care ai simțit emoțiile date în timpul unui joc.

Bucurie	Supărare	Furie

11 Completează enunțul.

Jocul meu preferat este _____, pentru că

12 Explică ce înțelegi prin *fair-play*. Argumentează-ți răspunsul venind cu câteva exemple.

13 Joacă-te cu prietenii tăi folosind informații aflate în cadrul orelor de științe ale naturii, formulate ca în enunțurile de mai jos!

Toți participanții formează un cerc. Un jucător are o minge și i-o aruncă altui jucător spunând, de exemplu: *Nu există viață fără apă*. Cel care prinde mingea o aruncă altui jucător spunând, de exemplu: *Nu este pădure fără animale*. Jocul continuă până ajunge fiecare copil să arunce mingea. Participantul care nu formulează niciun enunț iese din joc. Câștigă cel care rămâne ultimul.

14 **Dansează cu atenție!**

Copiilor li se pun melodii cunoscute pe care să le intoneze și în ritmul cărora să se miște în voie purtând fiecare pe cap un săculeț cu diverse obiecte, pregătit din timp. Dacă îi cade cuiva săculețul, persoana rămâne nemișcată. Ceilalți o pot ajuta punându-i înapoi săculețul pe cap, însă evitând căderea propriului săculeț. Câștigă jucătorul care menține cel mai mult săculețul pe cap. La sfârșit, jucătorii sunt întrebați de câte ori și-au ajutat prietenii. Este important ajutorul acordat chiar dacă îți asumi un risc personal? Motivează răspunsul!

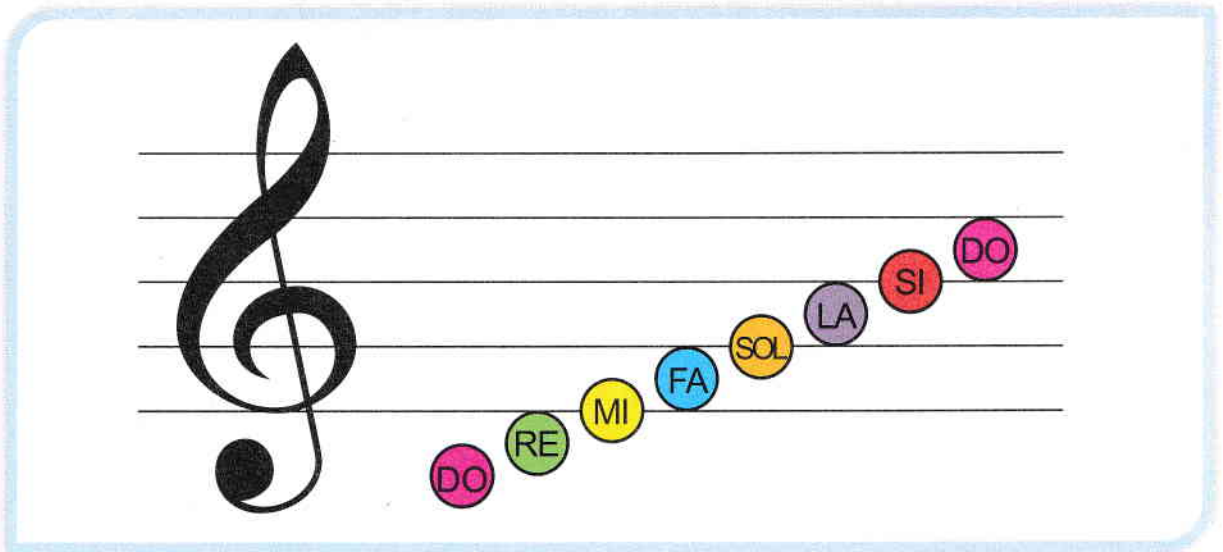
15 **Joc: „Avionul buclușă”**

Prin intermediul acestui joc poți să-ți dai seama cât de bine îți cunoști prietenii.

Fiecare participant scrie pe o coală de hârtie, timp de 5 minute, datele semnificative din viața sa, fără a-și scrie numele. După expirarea timpului, din colile de hârtie completate se vor confecționa avioane. Aceste avioane vor fi aruncate cât mai departe. Fiecare jucător va ridica de jos avionul care a căzut mai aproape de el. Va citi în fața grupului informațiile scrise, încercând să le găsească proprietarul. Poate fi ajutat de ceilalți prieteni dacă este cazul.

16 **Confecționează-ți singur un joc!**

Pe o coală de carton, trasează 5 linii paralele, cu spații egale între ele, reprezentând portativul. Scrie cu markerul cheia sol, la începutul portativului. Folosește 8 dopuri strânse de la sticlele de plastic, pe fața cărora lipești buline din hârtie colorată. Pe fiecare dop scrie câte o notă muzicală. Folosește jocul pentru a exersa notele muzicale.

**17** **Joc: „Găsește cuvântul!”**

Jucătorii sunt așezați în cerc. Conducătorul jocului rostește numele unui copil care trebuie să se gândească la un cuvânt, pe care apoi să-l spună cu voce tare. Jucătorul din dreapta celui care a spus cuvântul trebuie să spună un cuvânt asociat cu primul. Șirul cuvintelor continuă cu fiecare jucător din dreapta. Oricine face o pauză este eliminat din joc. Câștigător este ultimul jucător rămas.

Exemplu: foc – lemn – pădure – frunză – păsări etc.