

Adina Grigore

Cristina Ipate-Toma

Nicoleta-Sonia Ionică

# ACTIVITĂȚI INTEGRATE

## clasa pregătitoare

Comunicare în limba română  
Matematică și explorarea mediului  
Dezvoltare personală  
Arte vizuale și abilități practice  
Muzică și mișcare

Activitățile  
pentru **Arte vizuale și  
abilități practice** și  
**Muzică și mișcare** se  
regăsesc în celelalte  
caiete de lucru din set,  
aferele disciplinelor  
respective.



# Caietul

Ars Libri

# Cuprins

**S8****ENERGIE ȘI MIȘCARE****5**

- Sunetul o. Literele o și O. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul o
- Propoziția enunțiativă
- Sortarea imaginilor după anumite criterii (sunet inițial/final; număr de silabe)
- Poziția silabelor în cuvinte
- Discriminarea sunetelor din natură și a sunetelor din cuvinte
- Sunetul s. Literele s și S. Identificarea, dintr-un șir a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul s
- Propoziția exclamativă
- Construirea de rime pornind de la cuvinte date
- Desenarea unor obiecte/ființe cu relevanță pentru copii a căror denumire conține (în poziție inițială/finală) sunetul specificat
- Numărul și cifra 0
- Energia vântului, energia electrică
- Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți
- Trăsături fizice
- Origami
- Ritmul – Sunete lungi, sunete scurte

**S9****LUMEA CĂRȚII****17**

- Sunetul t. Literele t și T. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul t
- Audierea unei povești
- Propoziția interogativă
- Formularea de răspunsuri la ghicitori
- Sunetul n. Literele n și N. Lectură după una sau mai multe ilustrații/benzi desenate
- Formularea descrierii elementare a unor activități
- Identificarea poveștilor și personajelor. Învățături
- Drumul cărții
- Numărul și cifra 6
- Numărul și cifra 7
- Să ocrotim pădurea, reciclând hârtia
- Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți
- Trăsături fizice
- Cărticica mea – confecționare
- Tablou de toamnă – o filă din jurnalul meu – colaj
- Jocuri muzicale

**S10****LUMEA CĂRȚII****27**

- Sunetul u. Literele u și U. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul u și U
- Audierea unei povești
- Formularea de răspunsuri ce presupun alegere duală/multiplă
- Locuința mea
- Numărul și cifra 8
- Localitatea, domiciliul
- Instituții din localitate
- Numărul și cifra 9
- 1 Decembrie – Ziua Națională a României
- Comunicare școlară eficientă
- Reguli de comunicare în activitatea școlară
- Tricolorul – confecționare (pensulație, pliere, lipire)
- Covorașul tradițional (bobinare, răsucire)
- Jocuri muzicale – repetarea cântecelor învățate

**S11****IARNA****35**

- Sunetul c. Literele c și C. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul c
- Desenarea unor obiecte/ființe cu relevanță pentru copii a căror denumire conține (în poziție inițială/finală) sunetul specificat
- Repovestirea unei secvențe preferate dintr-un text audiat
- Lectura după una sau mai multe ilustrații
- Fenomene ale naturii în anotimpul iarna
- Numărul 10
- Jocurile copiilor iarna
- Prezența apei în natură sub diverse forme
- Numerele naturale în centrul 0-10
- Moș Nicolae
- Comunicare școlară eficientă
- Reguli de comunicare în activitatea școlară
- Reguli de comunicare în activitatea școlară (Critica ideilor nu a colegilor)
- Bucuriile iernii – colaj
- Cizmulița cu surprize – confecționare (decupare, perforare, șnuruire, desen)
- Melodia – Genuri muzicale: Colinde

S12

## MIJLOACE DE TRANSPORT CU CE CĂLĂTORIM?

45

- Sunetul e. Literele e și E. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul e
- Formularea de răspunsuri la întrebări despre conținutul unui text scurt audiat
- Transcrierea prin fotografiere vizuală a unor cuvinte
- Scrierea unor bilețele cu mesaje diverse prin desene/simboluri
- Mijloace de transport terestru
- Adunarea cu 1
- Mijloace de transport subteran
- Mijloace de transport aerian
- Scăderea cu 1
- Mijloace de transport naval
- Compuneri de probleme simple
- Comunicare școlară eficientă
- Comunicarea cu colegii și cadrul didactic
- Trenulețul distractiv – hașurare
- Avionul – origami
- Melodia – Genuri muzicale
- Jocuri din folclorul copiilor

S13

## JOCURI ȘI JUCĂRII

55

- Sunetul ă. Literele ă și Ă
- Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep se termină cu sunetul ă
- Oferirea de răspunsuri scurte referitoare la fragmente din poveste
- Aprecierea ca adevărate sau false a unor enunțuri scurte care testează înțelegerea textului audiat
- Punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite
- Sunetul l. Literele l și L
- Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep se termină cu sunetul l
- Lectură după imagini
- Colaj din desene/cuvinte /simboluri
- Jucăriile și vârsta
- Adunarea cu 2
- Jocuri sportive

- Cum îmi place să mă joc
- Scăderea cu 2
- Comunicarea școlară eficientă
- Comunicarea cu cadrele didactice
- Comunicarea cu colegii și cadrele didactice
- Puzzle (colorare, decupare, asamblare)
- Moș Crăciun – confecționare (pensulație, decupare, asamblare, lipire)
- Melodia – Genuri muzicale: folclorul copiilor

S14

## TRADIȚII ȘI OBICEIURI DE IARNĂ RECAPITULARE

69

- Discriminarea textului de imagini sau de alte simboluri
- Inițierea și menținerea unei discuții pe o temă de interes
- Punerea în corespondență a unor cuvinte formate din 1-2 silabe cu imagini potrivite
- Crearea unei felicitări
- Crearea unei povești cu ajutorul desenului
- Igiena personală – Obiecte de igienă personală
- Ornamente pentru brad – globulețul, clopoțelul (decupare, lipire, rupere, mototolire)
- Sorcova (tăiere, rulare, mototolire, răsucire)
- Melodia – Genuri muzicale: colinde
- Recapitularea conținuturilor anterioare

Pentru o bună organizare și orientare vizuală în pagină, în acest caiet veți găsi:

- *Disciplinele pentru care se lucrează pe fiecare pagină sunt simbolizate în partea de sus a paginii cu abrevieri și culori diferite.*
- *Exercițiile din acest caiet sunt numerotate pe buline colorate, fiecare culoare fiind asociată disciplinei.*
- *Rubricile destinate disciplinelor Muzică și mișcare și Arte vizuale și abilități practice, prin care se face trimitere către paginile din celelalte caiete aferente acestor discipline, sunt marcate, pe lângă culorile specifice, cu simboluri distincte.*



Arte vizuale și  
abilități practice



Muzică și  
mișcare



Trasează semnele  
grafice și/sau  
literele/cifrele.

## Săptămâna 8

# ENERGIE ȘI MIȘCARE

### Comunicare în limba română

- Sunetul o. Literele o și O. Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul o
- Propoziția enunțiativă
- Sortarea imaginilor după anumite criterii (sunet inițial/final; număr de silabe)
- Poziția silabelor în cuvinte
- Discriminarea sunetelor din natură și a sunetelor din cuvinte
- Sunetul s. Literele s și S
- Identificarea, dintr-un șir, a cuvintelor care încep/se termină cu sunetul s
- Propoziția exclamativă
- Construirea de rime pornind de la cuvinte date
- Desenarea unor obiecte/ființe cu relevanță pentru copii a căror denumire conține (în poziție inițială/finală) sunetul specificat

### Matematică și explorarea mediului

- Numărul și cifra 0
- Energia vântului, energia electrică

### Dezvoltare personală

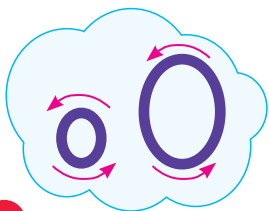
- Autocunoaștere și atitudine pozitivă față de sine și față de ceilalți
- Trăsături fizice

### Arte vizuale și abilități practice

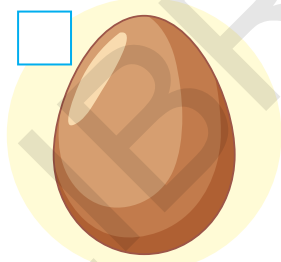
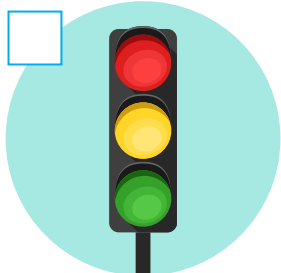
- Origami (în caietul de lucru de Arte vizuale și abilități practice)

### Muzică și mișcare

- Ritmul – Sunete lungi, sunete scurte (în caietul de lucru de Muzică și mișcare)

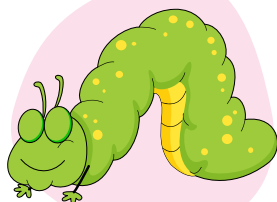


1

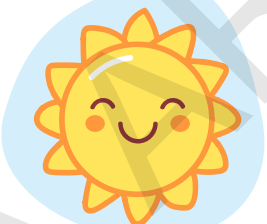


2

OMIDEL  
DOARME!



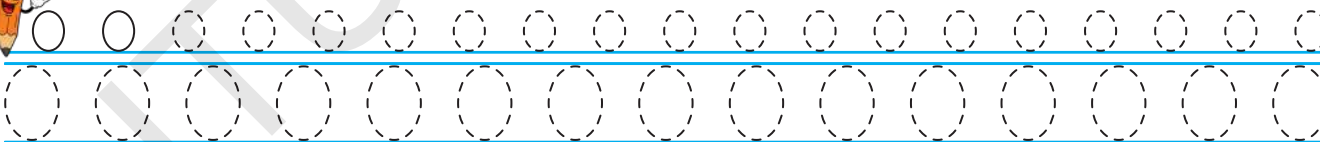
SOARELE STRĂLUCEȘTE  
PUTERNIC.



VÂNTUL ZBOARĂ  
FRUNZELE DIN COPACI.



3



oi om rom roi arama ora  
ORAR MORI MARO ROMA

1. Ajută-l pe Omidel să bifeze cu X imaginile în a căror denumire se aude sunetul o. Precizează poziția sunetului în fiecare cuvânt, colorând bulina corespunzătoare.
2. Ascultă propozițiile. Bate din palme pentru fiecare cuvânt. Colorează atâtea buline câte cuvinte are propoziția ascultată. Identifică propoziția care exprimă o mirare/o exclamație.
3. Colorează literele și trasează literele și cuvintele după contur.

## Energie și mișcare

### 1 „Cloșca” de Cristina Ipate-Toma

Cot-co-dac, cot-co-dac,  
Uite ce de treabă faci!  
Și-i învăț pe puii mei,  
Că am grijă și de ei.

Cot-co-dac, cot-co-dac,  
Când se ceartă îi împac,  
Ciugulim liniștiți,  
Suntem toți fericiți.

Cot-co-dac, cot-co-dac,  
Puii piuie, nu tac,  
Piu, piu, piu, ar vrea să zboare,  
Eu i-adun sub aripioare.

Cot-co-dac, cot-co-dac,  
Și le spun cu mare drag  
La culcare o poveste,  
Și adorm fără de veste.

Cot-co-dac, cot-co-dac,  
Ssst, au adormit, eu tac!

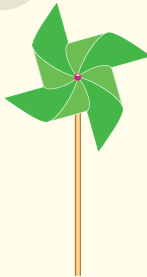


2

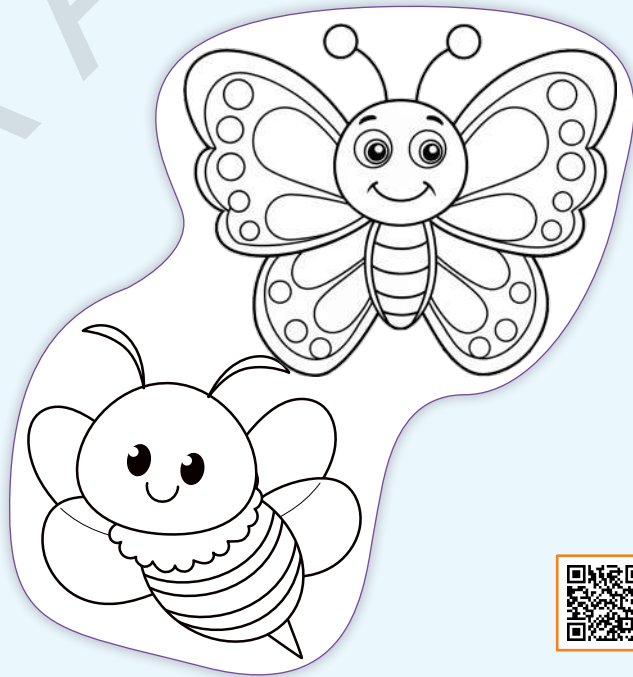


### ORIGAMI

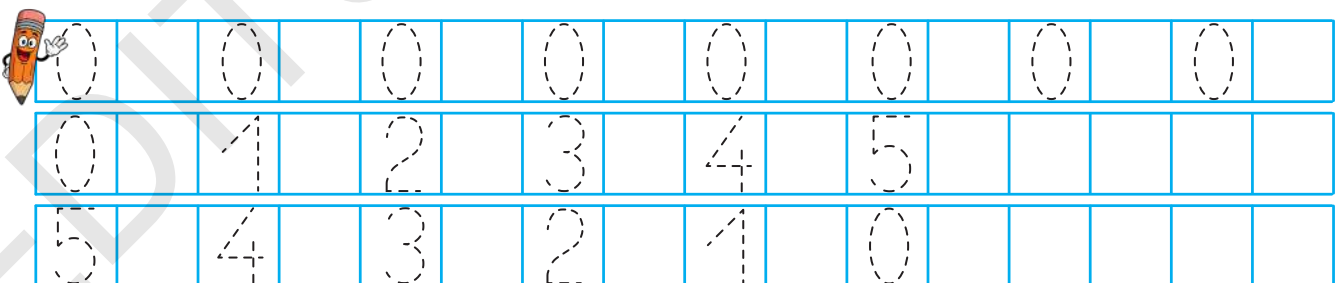
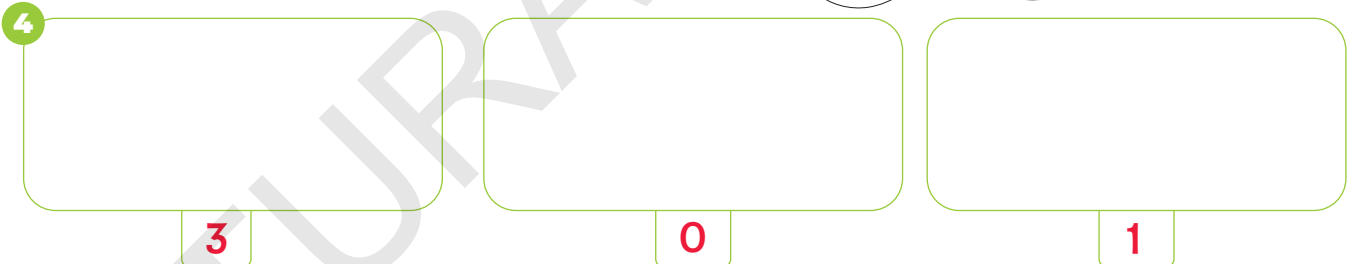
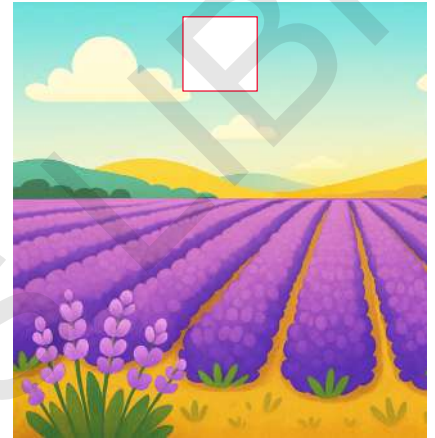
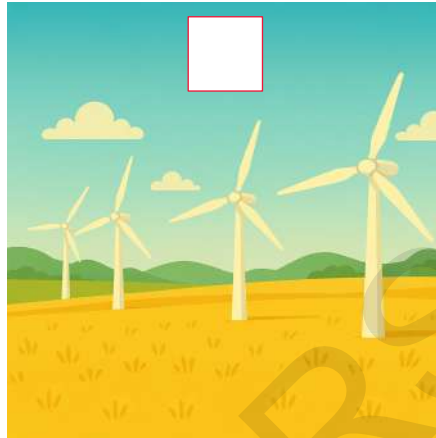
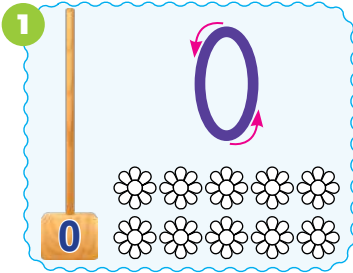
Realizează morișca de la pagina 26 din caietul de **Arte vizuale și abilități practice**. Prinde un moment când bate vântul și ieși cu morișca afară. Ce observi?



Audiază cântecul „Fluturaș, fluturaș”, apoi rezolvă exercițiile 1, 2, 5 și 6 de la pagina 17 din caietul de **Muzică și mișcare**. Colorează insecta care apare în cântecul audiat.

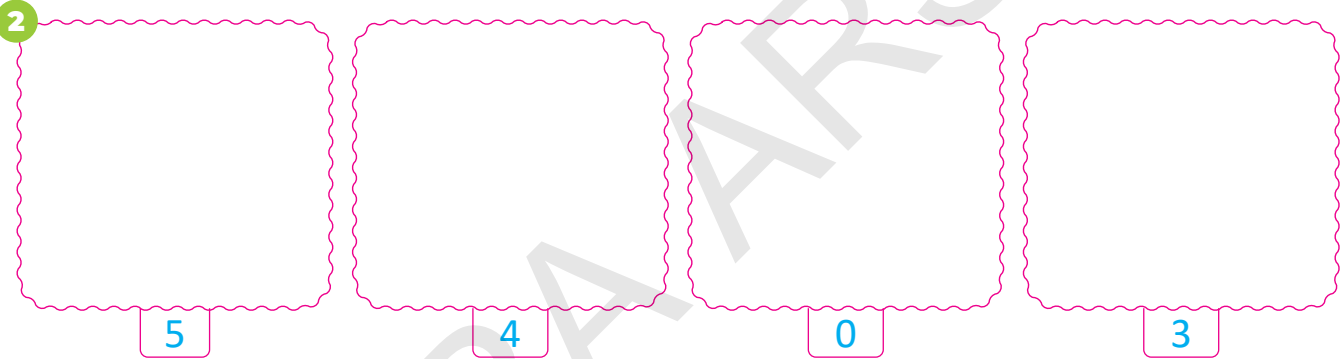
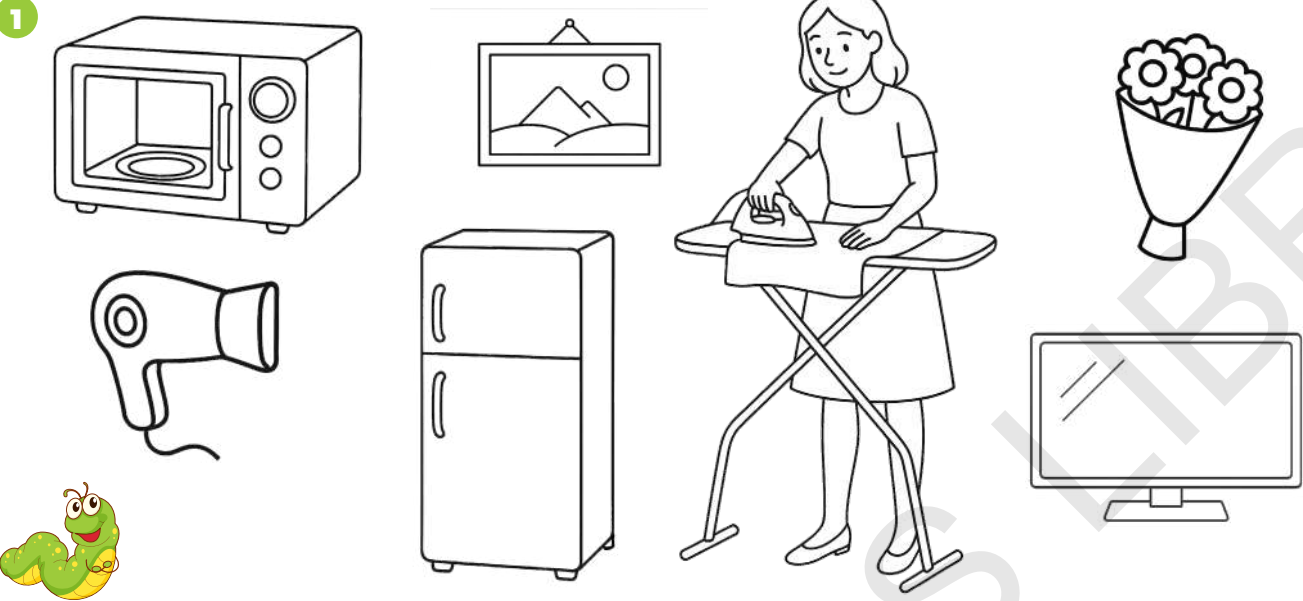


1. Ascultă poezia „Cloșca” de Cristina Ipate-Toma. Încercuiește litera „o” cu verde. Răspunde la întrebări: • Ce face cloșca pentru puii ei? • Ce le spune seara puilor? • Cum îi adoarme cloșca pe puișorii ei?
2. Imaginează-ți că ești cloșca și spui puilor o poveste. Numește-o și povestește-o. Colorează imaginea.

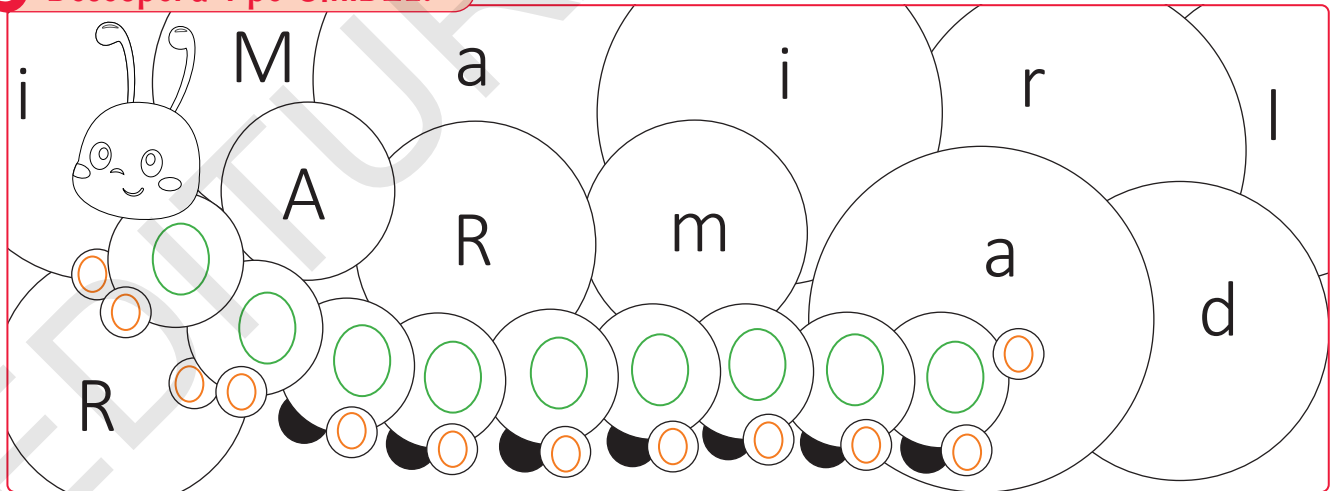


1. Trasează cu degetul arătător cifra 0, urmărind săgețile. Colorează cifra 0 pe axa numerelor.
2. Descrie imaginile. Cine are nevoie de energia vântului? Câte eoliene sunt în lanul de lavandă? Dar pe câmp? Scrie cifrele corespunzătoare în casețe.
3. Colorează cifra 0.
4. Desenează atâtea obiecte cât indică cifra.

## Energie și mișcare



## 3 Descoperă-l pe OMIDEL!



1. Descrie imaginile și spune la ce folosim energia electrică. Colorează obiectele care folosesc energie electrică pentru a funcționa.
2. Ajută-l pe Omidel să deseneze atâtea obiecte cât indică cifra.
3. Colorează cu verde piesele cu ○ și cu negru pe cele cu ●. Pe cine ai descoperit?

1

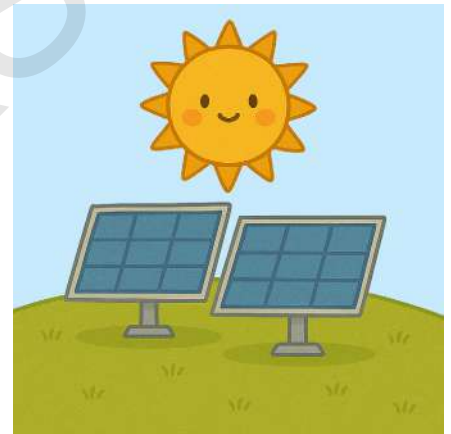


APARATUL DE CAFEA ESTE ÎN DREAPTA  
CUPTORULUI CU MICROUND.

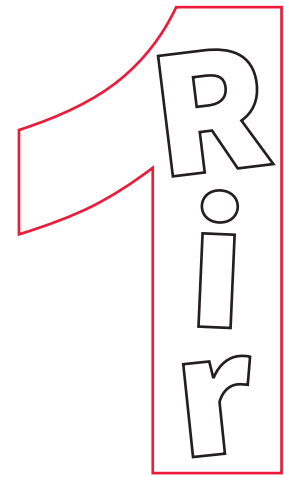
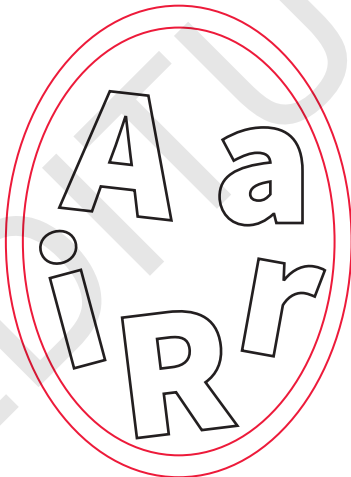
FIERUL DE CĂLCAT SE AFLĂ ÎN SPATELE  
ASPIRATORULUI.



2



3



1. Bifează imaginile care corespund propozițiilor.
2. Colorează bulina din dreapta imaginilor care prezintă elemente ce produc energie electrică.
3. Colorează în cifra 0 doar literele R și r.

## Energie și mișcare

1



NOR



VEIOZĂ



TELEVIZOR



OMIDĂ

2 Joc! Scrie cu OMIDEL!

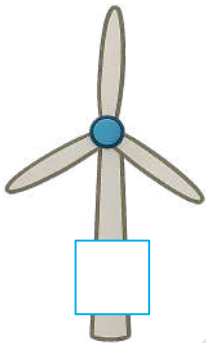




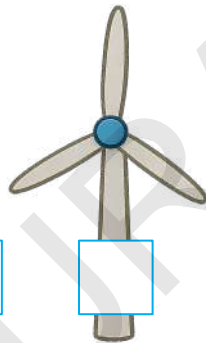


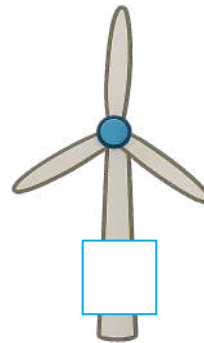



3 Joc!

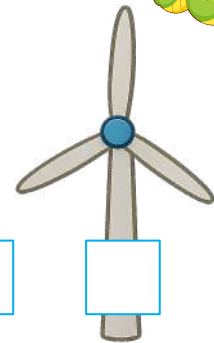



0






3




## GHICI!

Încercuiește imaginea corespunzătoare răspunsului corect. Interpretează cântecul despre insecta respectivă.

**CINE ZBOARĂ PRINTRE FLORI  
ÎN ZIG-ZAG DE-ATÂTEA ORI?  
CU-ALE SALE ARIPIOARE  
PARCĂ-I FLOARE ZBURĂTOARE.**



1. Scrie în casetă cifra corespunzătoare numărului de silabe pentru denumirea fiecărui obiect. Încercuiește litera O.
2. Scrie în casete cuvântul potrivit fiecărei imagini.
3. Completează vecinii numerelor.



## Energie și mișcare

1 sora MASA SIMA miros  
SORA masa Sima MIROS  
OS SOS SAR RAS  
os sos sar ras

2 SANIE OS SEMAFOR CEAS CASTEL



SOS	I	M	T	S	O	R	M	S
SARA	R	I	A	M	S	A	U	C
SORA	R	S	U	I	O	M	A	R
ORA	R	A	S	U	O	R	I	M
MOARA	S	M	U	O	I	A	R	A
MURA	M	S	R	U	I	R	O	A

4 SIMA IA RAMA.

--	--	--	--	--	--



MAMA IA SOS.

--	--	--	--	--	--



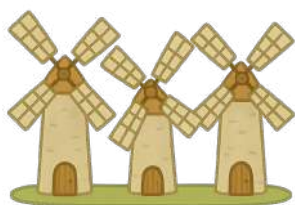
- Trasează după contur, pentru a scrie cuvinte.
- Desparte în silabe cuvintele care denumesc imaginile, apoi încercuiește litera S. Găsește cuvinte care să rimeze cu acestea.
- Găsește literele din fiecare cuvânt.
- Ascultă propozițiile! Colorează tot atâtea pătrate câte cuvinte are fiecare propoziție ascultată.

1




4






5






3






2




### Joc muzical!

Audiază cântecul „Fluturaș, fluturaș”.

În timp ce cântați cântecul „Fluturaș, fluturaș” imitați zborul fluturului astfel: la sunetele scurte mișcările brațelor vor fi scurte, iar la sunetele lungi, mișcările brațelor vor fi ample.

Rezolvați exercițiile 2 și 3 de la pagina 18 din caietul de **Muzică și mișcare**.



Realizează o bărcuță, urmărind etapele de realizare de la pagina 26 din caietul de **Arte vizuale și abilități practice** și folosește șablonul pentru bărcuță.



1. Completează casetele, numărând elementele.

## Energie și mișcare

## 1 Joc!

Să ne cunoaștem mai bine!



## 2



1. Uită-te în oglindă și spune trăsăturile tale fizice. Încercuiește ceea ce ți se potrivește.
2. Colorează un copil din imagine, astfel încât să-ți semene cât mai bine (culoarea părului, pielii, ochilor, culori preferate la haine).