

START CU PRIETENI **S M A R T**

BOBO

**CAIETUL
CU RĂBDARE
ȘI ECHILIBRU**



Mirela Mihăescu • Otilia Brebenel
Anița Dulman • Crenguța Alexe • Ștefan Pacearcă

Cuprins

9

Bobo, țestoasa răbdătoare

5

Țestoasa Bobo
și prietenii ei

• Sunetul b și
literele B, b

• Prezența apei în natură sub
diverse forme
• Numere naturale de la 10 la 20 –
recunoaștere, formare, citire, scriere

• Obiecte preferate.
Caracteristicile
acestora

6

Scaunul povestitorului

• Obiecte preferate. Caracteristicile acestora

16

Bobo, țestoasa
curioasă

• Sunetul j și
literele J, j

• Prezența apei în natură: râuri,
lacuri, mări
• Numere naturale de la 10 la 20
– comparare, ordonare

• Obiecte preferate.
Caracteristicile
acestora

18

Bobo cea
răbdătoare

• Sunetul h și
literele H, h

• Prezența apei în natură: râuri,
lacuri, mări – consolidare
• Numere naturale de la 10 la 20
– consolidare

• Obiecte preferate.
Caracteristicile
acestora

28

Creionul magic

34

Start joc!

35

Ce am învățat?

36

Ce pot să fac?

39

Oglinda reușitelor

41

10

Bobo pregătită de aventuri

43

Comoara din
zăvoi

• Sunetul ș și
literele Ș, ș

• Fenomene ale naturii
• Numerele naturale de la 20 la 31 –
recunoaștere, formare, citire, scriere

• Reguli elementare
ale noilor rutine
specifice activității
clasei pregătitoare

44

Scaunul povestitorului

• Reguli elementare ale noilor rutine specifice activității clasei pregătitoare

54

Comoara din
bagaj

• Sunetul g și
literele G, g

• Timpul: Ziua, săptămâna, luna:
denumire, ordonare; Anotimpurile:
denumire, ordonare

• Reguli elementare
ale noilor rutine
specifice activității
clasei pregătitoare

56

O zi la Zoo

• Sunetul z și
literele Z, z

• Numerele naturale de
la 20 la 31 – comparare și
ordonare

• Reguli elementare ale noilor
rutine specifice activității clasei
pregătitoare

66

Creionul magic

72

Start joc!

73

Ce am învățat?

74

Ce pot să fac?

77

Oglinda reușitelor

79



NUME: **Bobo**



VÂRSTĂ: 102 ani de înțelepciune
(dar cine-i mai numără?)

BUNĂ!

OCUPAȚIA: țestoasă
gânditoare, creatoare
de povești și prietenă
de încredere

ÎMI PLAC: plimbările
lente prin iarbă, ceaiul
de mușetel, norii pufoși
și poveștile lungi



NU-MI PLAC:
graba, ceasurile
care ticăie prea
repede și
zgomotele bruște

CEL MAI MARE SECRET: am un
jurnal ascuns în carapace unde scriu
poezii; uneori mă prefac că dorm
doar ca să am timp să mă gândesc



CE-MI DORESC: ca toți să
învețe să aibă răbdare și să
se bucure de clipă



CE CRED PRIETENII DESPRE MINE:
că sunt înțeleaptă, calmă și
mereu acolo când ai nevoie



PA!



SIMȚUL UMORULUI:
(cu glume lente, dar sigure!)



BOBO PREGĂTITĂ DE AVENTURI

10

CONȚINUTURI

A
B
C

Sunetele **ș, g, z** și literele **Ș, ș, G, g, Z, z**;

2
13

Fenomene ale naturii: ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet; Numerele naturale de la 20 la 31 – recunoaștere, formare, citire, scriere, comparare, ordonare; Timpul: ziua, săptămâna, luna – denumire, ordonare; Anotimpurile: denumire, ordonare



Reguli elementare ale noilor rutine specifice activității clasei pregătitoare



Timbrul – sunete vocale



CONFECȚII ȘI JUCĂRII – Tehnici de lucru: Origami; Elemente de limbaj plastic: formă



Comoara din zăvoi

Într-o dimineață senină de primăvară, Zizi, Horia și broscuța Bobo se plimbau prin păduricea de lângă lac, bucurându-se de razele blânde ale soarelui.

Deodată, un foșnet le-a atras atenția. Dintr-un tufiș, a ieșit un șarpe subțire și lung, cu solzi lucioși. În urma lui, o șopârlă mică înainta încet cu o cheiță aurie în gură. Bobo s-a retras sub carapace, ca și cum le spunea copiilor că este periculos.

— Să nu ne apropiem! zise Horia.

— Da, să privim de la distanță ce vrea să facă, zise Zizi.

Șopârla s-a oprit lângă o salcie scorburoasă. A lăsat cheia și a dispărut. Acolo, ascunsă între rădăcini, era o cutie veche. Cu cheia, copiii au deschis cutia. Au găsit înăuntru o hartă desenată. Pe ea scria: *Vânătoarea de comori este o provocare pentru cei curajoși!*

— O adevărată comoară! a spus Zizi.

Cu inima plină de emoție, copiii și țestoasa au pornit în aventură, ajutându-se de harta descoperită.



Zizi, Horia și Bobo au descoperit zăvoiul. Aici, au avut parte de surprize. Tu ai fost vreodată în zăvoi?

ABC

1. Colorează ☐ corespunzătoare imaginii potrivite pentru a continua fiecare enunț.

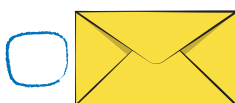
a) Din tufiș a ieșit



b) În urma șarpelui înainta încet



c) Șopârla ținea în gură

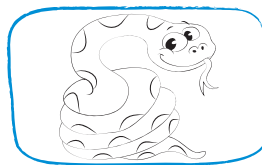
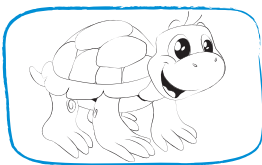
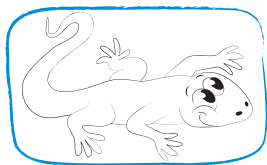


d) În cutie au găsit



ABC

2. Colorează animalele care sunt personaje din povestea audiată.



ABC

3. Cine s-a ascuns sub carapace? Colorează caseta cu numele potrivit, apoi scrie-l și tu în casetă.



DINO

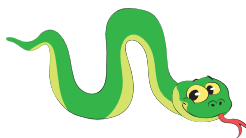
BOBO

TOBI

LOLI

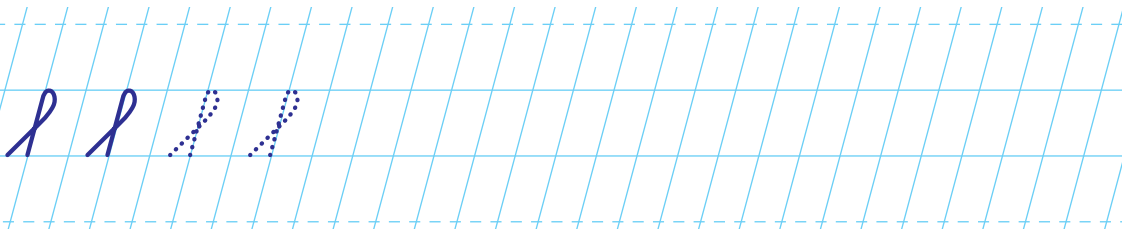
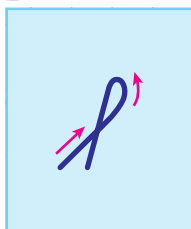
ABC

4. Șarpele cel mai lung este șarpele din poveste. Încercuiește desenul potrivit.



ABC

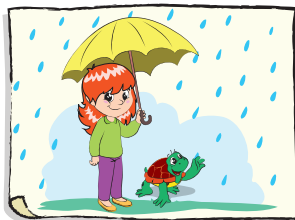
5. Trasează, după model.



În zăvoi a început ploaia. Zizi, Horia și Bobo s-au ascuns sub un brusture uriaș, care le-a fost cea mai bună umbrelă.

2
1 3

6. Observă fenomenele naturii din ilustrații. Unește, printr-o linie, fiecare imagine cu simbolul potrivit.



2
1 3

7. Unește fiecare etichetă cu fenomenul ilustrat.

ninsoare

vânt

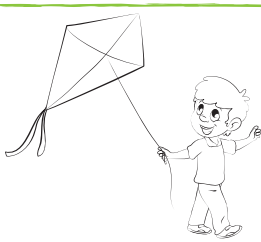
tunet

ploaie



8

8. Desenează soarele, ninsoarea sau picăturile de ploaie în imaginile potrivite.



2
1 3

9. Adaugă picături de ploaie astfel încât să fie atâtea câte indică numărul.

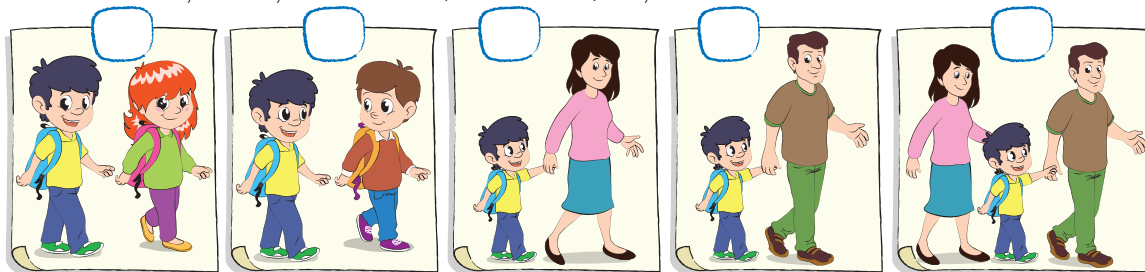


După o excursie în zăvoi, copiii se întorc acasă și se pregătesc pentru o nouă zi de școală. Drumul spre școală este, în fiecare zi, un prilej de a respecta reguli învățate.

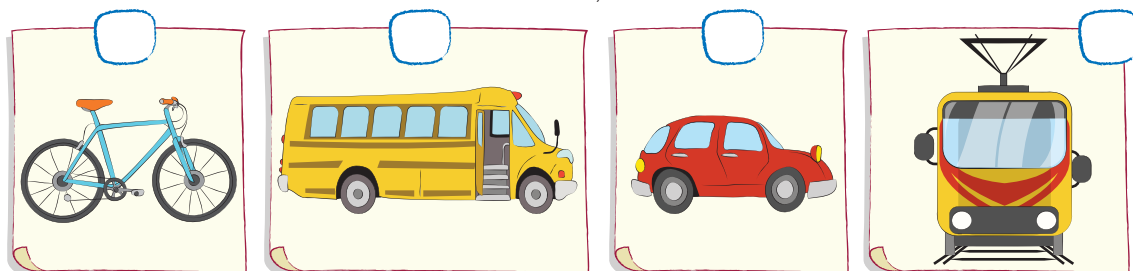


10. Scrie X în caseta corespunzătoare imaginii care indică:

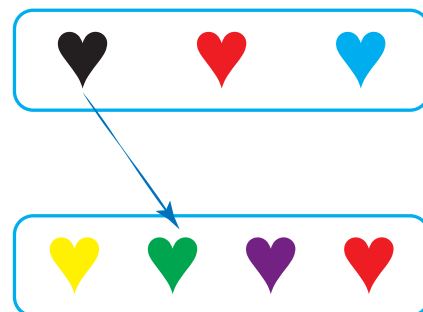
a) de cine ești însoțit, de obicei, pe drumul spre școală;



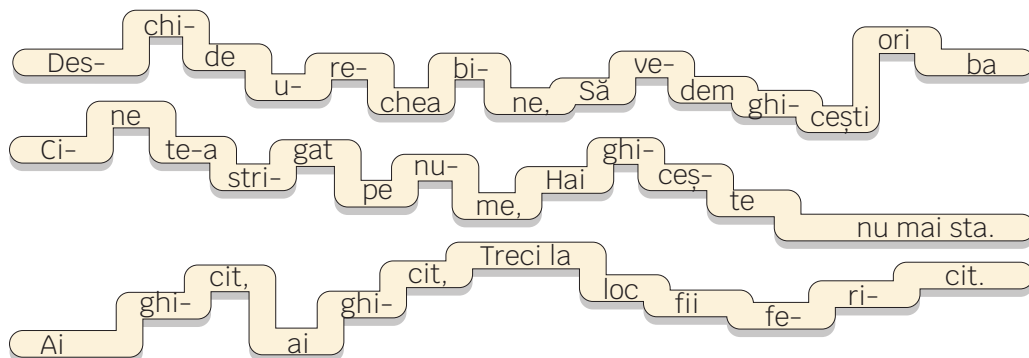
b) modul în care te deplasezi, de obicei, spre școală.



11. Grupează, după uniformă, copiii care sunt în aceeași clasă. Unește, după model.



12. Zizi cântă, iar Horia o imită. Vocea lui se aude altfel, pentru că fiecare are timbrul său. Încearcă și tu!



Zizi, Horia și Bobo au continuat căutările în zăvoi, urmând traseul desenat pe hartă. Într-o colibă, au găsit o carte prăfuită despre animale.

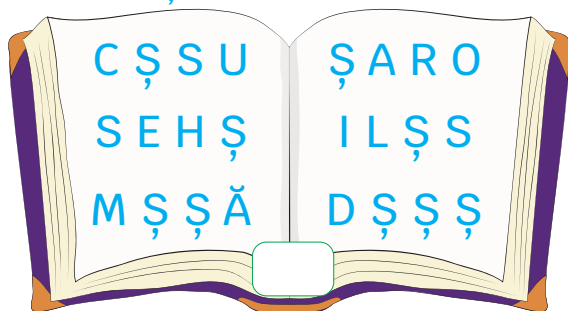


13. Colorează bulina corespunzătoare sunetului **ș** astfel:

a) cu dacă se află la început; b) cu dacă se află la sfârșit.



14. Încercuiește litera **ș**. Completează, în , câte litere **ș** sunt.



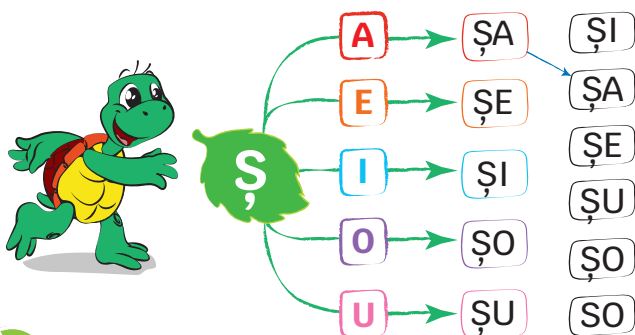
15. Într-o poveste, copiii au aflat despre bursucul ȘOȘONEL. Încercuiește numele bursucului.



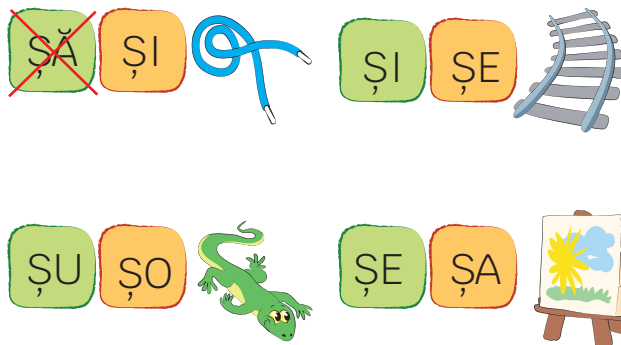
16. Pronunță, respectând pauzele indicate prin . Scrie, în , câte litere **ș** ai descoperit.



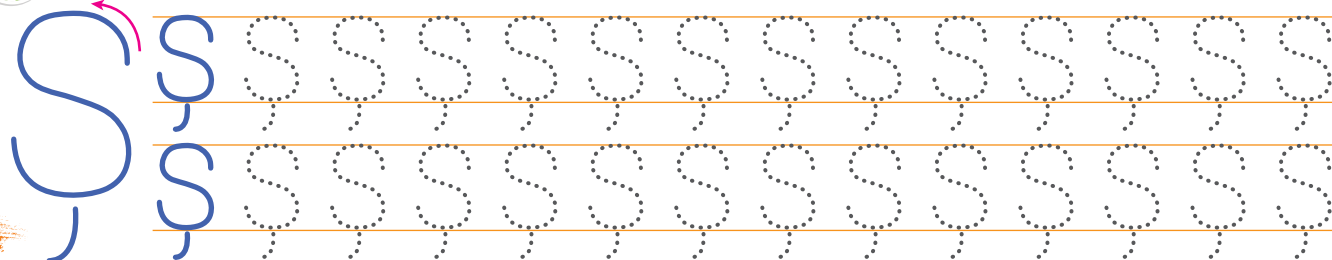
17. Unește silabele care se citesc la fel.



18. Barează silaba care nu se potrivește.



19. Trasează literele după contur.



E vreme ploiasă. Zizi și Horia știu ce trebuie să facă atunci când plouă.

2
13

20. Unește fiecare etichetă cu fenomenul ilustrat.

ninsoare

vânt

tunet

ploaie



2
13

21. Ce ar trebui să facă Zizi și Horia când plouă?

Colorează caseta potrivită.



DA

NU



DA

NU



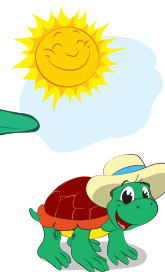
DA

NU

2
13

22. Ce face Bobo când plouă? Încercuiește imaginea potrivită.

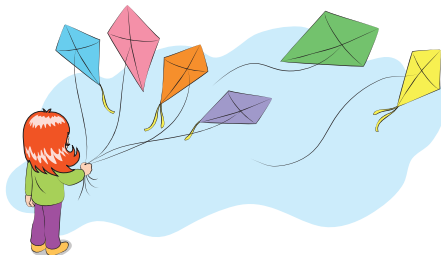
imaginea potrivită.



23

23. a) Cine i-a luat lui Zizi două zmeie? Colorează

caseta potrivită.



TUNETUL

VÂNTUL

b) Câte zmeie i-au rămas?

$$\underline{\quad\quad} - 2 = \underline{\quad\quad}$$

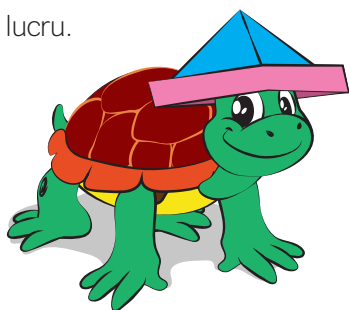
24

24. Bobo ar dori un coif pentru a

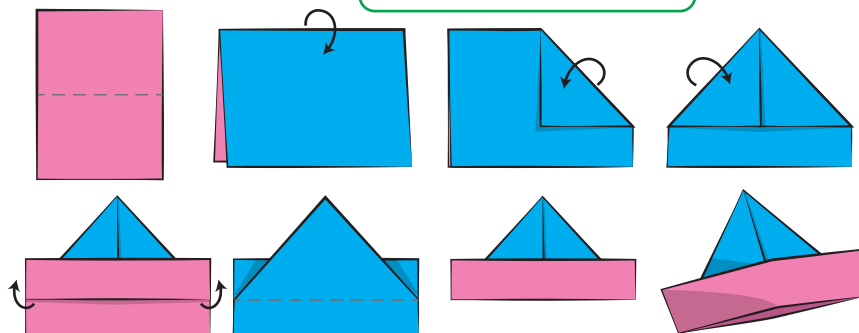
se proteja de razele soarelui.

Ajut-o, respectând etapele de

lucru.



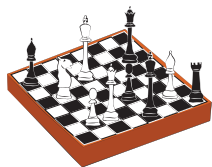
ATELIERUL DE CREAȚIE



Zizi și Horia nu se plictisesc niciodată. Au întotdeauna preocupări interesante. Bobo participă la jocurile lor.

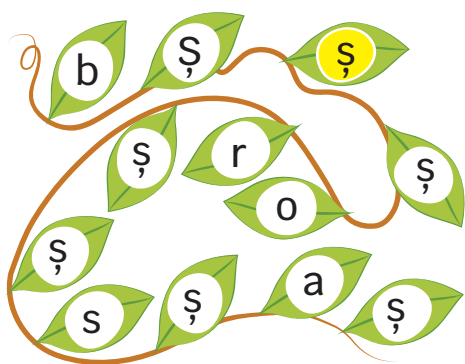
ABC

25. Colorează  cu galben dacă **ș** se aude la început și, cu oranj, dacă **ș** se aude la final.

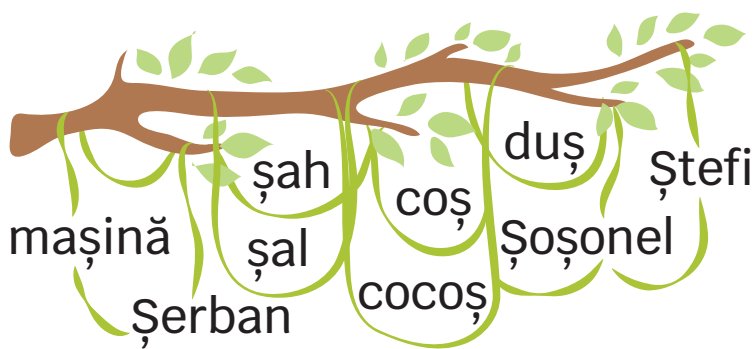


ABC

26. a) Colorează cu  fiecare frunză care conține litera **ș**.



b) Încercuiește cu **roșu** litera **ș** și, cu **verde**, pe **ș**.



ABC

27. a) Numește obiectele. Care este prima silabă? Unește fiecare silabă cu imaginea potrivită.

b) Scrie, pe spațiul liber de sub fiecare imagine, silaba care lipsește.

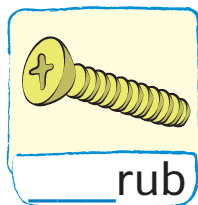
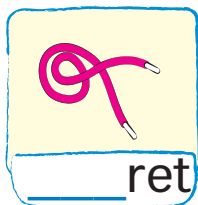
șe

șa

și

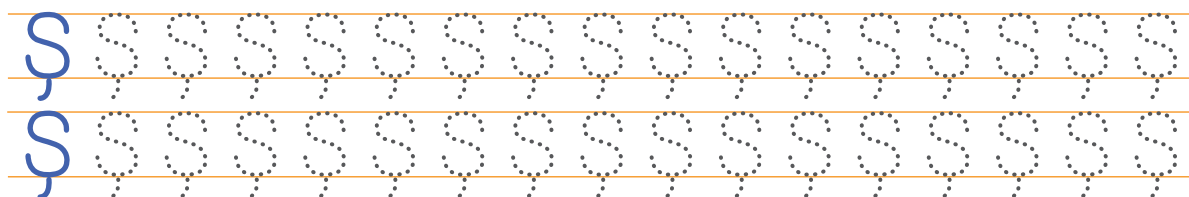
șo

șu



ABC

28. Trasează literele după contur.



Copiii și Bobo au ajuns la o piatră mare. Lângă ea, au descoperit un cufăr în care erau timbre, monede vechi și un jurnal. Drumețiile prin pădure pot fi pline de surprize.

- 29.** Numără timbrele și completează, în , cifra care lipsește.



- 30.** Scrie câte monede sunt, în fiecare caz.

2 7



2



9



3 0



1



- 31.** Completează vecinii numerelor



- 32.** Pegătește-te **pentru vânătoarea de comori.**

Audiați cântecul *Câte unul pe cărare.*
Imaginați-vă că sunteți cu Horia, Zizi și Bobo pe cărarea din pădure. Intonați cântecul, însoțindu-l de mișcări sugerate de text.



Zizi, Horia, tatăl lor și țestoasa Bobo se plimbă cu șalupe pe lacul din apropiere zăvoiiului. Binoclul i-a ajutat să vadă bine și locurile îndepărtate.



33. Ordonează silabele și completează, după model.



pe **șar** **șarpe**



te **peș** _____



pă **ș**a **lu** _____



șo **lă** **pâr** _____



34. Descoperă cuvintele: ȘAH, MAȘINĂ, ȘARPE, ȘOPÂRLĂ. Colorează casetele, după model.

M	A	Ș	I	N	Ă	N
Ș	O	A	O	N	E	L
B	O	R	V	Ș	A	H
Ș	O	P	Â	R	L	Ă
P	L	E	M	Z	H	E



35. Colorează astfel:

- cu traseul șarpelui; • cu traseul șopârlei; • cu traseul omizii.



36. Descoperă ce are fiecare pasager al șalupei.

Tata are .

Bobo are .

Horia are .

Zizi are .



37. Barează intrusul.

a) șalupă; șalupă; șapcă; șalupă;

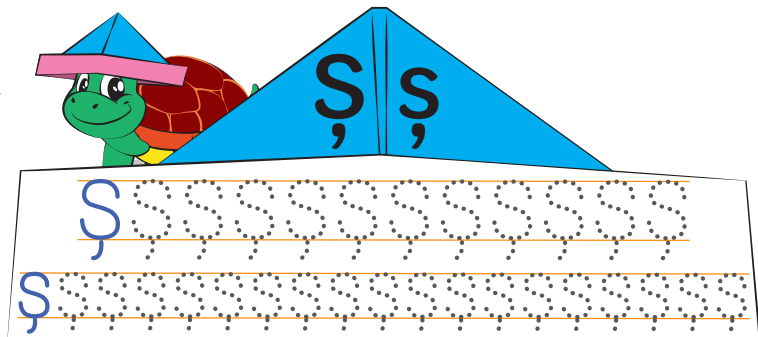
b) Șerb; Șerb; Șerb; Șerban.



38. Decorează coiful țestoasei Bobo, trasând litere colorate după o regulă preferată.

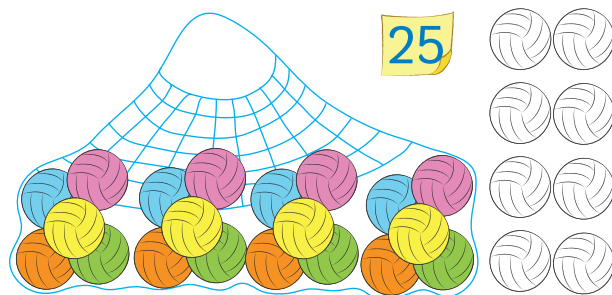
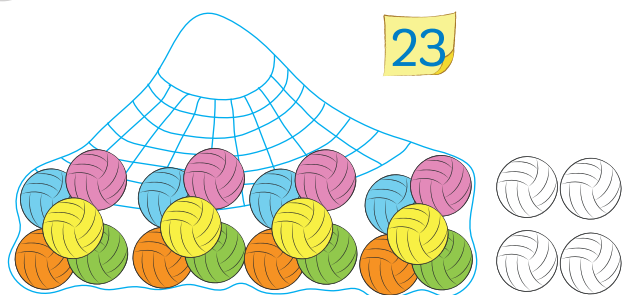
Exemplu:

ATELIERUL DE CREAȚIE

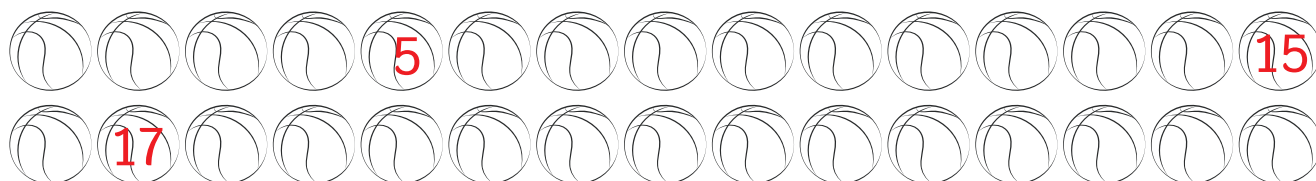


Zizi, Horia și Bobo au fost în parc. Jocurile cu mingea, toboganul sau roata erau preferate de fiecare dintre ei. Erau foarte fericiți.

- 39.** Numără, apoi colorează câte mingi mai trebuie pentru a fi atâtea câte indică numărul scris pe etichetă.



- 40.** Colorează astfel: cu  mingea de pe poziția 13; cu  mingea de pe poziția 16; cu  mingea de pe poziția 25; cu  mingea de pe poziția 30.



- 41.** Completează șirul numerelor.

1	2	3								10
11										20
	22									
31										

- 42.** Unește punctele de la 0 la 30.

