



- Colorează litera ș.



șoricel



pește



COCOȘ



- Identifică în imagine personajele care poartă un dialog.
- Ce crezi că le spune motanul șoricelor?
- Citește textul și vei afla ce a promis motanul șoricelor.



Motanul și șoarecele

poveste populară din Israel

șoa - re - ce
șo - ri - cel
șa - se
șap - te
ro - şu
roș - cat

Mișu este un motan roșcat. Este șiret. El ar vrea să mănânce șapte șorice. A numărat doar șase. Apare și al șaptelea.
– Eu sunt prietenul tuturor șoarecilor.
– Vrei să spui că aș putea veni la tine și cu prietenii mei?
– Vino la mine cu oricine dorești. Am pentru voi lapte și cașcaval.

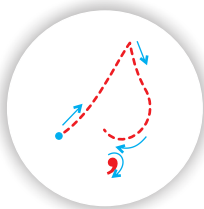
- Imaginează-ți un dialog între cei doi copii.



Am un **șiret** roșu.

Am un motan **șiret**.





• Scrie, după model.

ș

ș ș ș

ș ș ș

ș

șiret

Mișu este un motan.

• Transcrie din textul *Motanul și șoarecele* propozițiile în care este descris Mișu.

JOC **S** → **Ș**

plus → pluș

du → du

coa - lă → coa - lă



- Colorează litera Ș.



Șan - dru
Șandru

peș - te
pește

po-lu-a-re
poluare

Prietenii naturii



Stelian și Șandru sunt la cercul Prietenii naturii. Copiilor le place să apere mediul.

Acum ei ascultă știrile. Multe locuri minunate sunt în pericol. De vină este poluarea. În Delta Dunării au murit multe specii de pești.

– De ce oare? a întrebat Stelian.

- Găsește alte cuvinte, după model.

mușcă
mușcă

școală
școală

duș
duș

pluș
pluș

- Desparte în silabe cuvintele date. Scrie în casete numărul de silabe.



pește

acvariu

știre

pești

acvarii

știri

peștișor

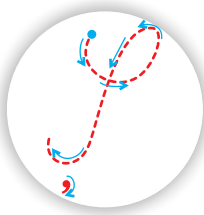
șotron

coș

peștișori

șarpe

cocoș



• Scrie, după model.

Handwriting practice on a grid background. The letter 'J' is shown in various styles: a solid red 'J', a dashed red 'J', and a solid red 'J' with a blue dot. The word 'Landru' is written in red cursive. Below it, the words 'pește' and 'peștișori' are written in black text on yellow rectangular backgrounds. The sentence 'Landru ascultă știrile.' is written in red cursive.

• Scrie trei propoziții pe baza ilustrației.

