

Caietul nr. ①

TOAMNA

Activități integrate
pentru Clasa pregătitoare





Comunicare
în limba română



Matematică
și explorarea mediului



Dezvoltare
personală



Muzică
și mișcare



Arte vizuale
și abilități practice

Cuprins

I • Sunt școlar (Evaluare inițială)	3
II • Cine sunt? Cine ești?	8
CLR • PRIMA ZI DE ȘCOALĂ – pg. 8	MEM • LA CABINETUL MEDICAL – pg. 10
DP • FETIȚĂ SAU BĂIEȚEL? – pg. 12	MM • LA SPECTACOL – pg. 13
AVAP • AUTOPORTRET – pg. 14	
III • În clasă	15
CLR • CLASA MEA – pg. 15	MEM • ÎN CE DIRECȚIE...? – pg. 17
DP • CORPUL MEU (1) – pg. 19	MM • CORUL – pg. 20
AVAP • CORPUL MEU – pg. 21	
IV • Amintiri din vacanță	22
CLR • ÎN TABĂRĂ – pg. 22	MEM • UNDE MI-AM PETRECUT VACANȚA? – pg. 24
DP • CORPUL MEU (2) – pg. 26	MM • ÎN SALA DE MUZICĂ – pg. 27
AVAP • O VACANȚĂ DE POVESTE – pg. 28	
V • A venit toamna	29
CLR • PLOUĂ – pg. 29	MEM • TABLOU DE TOAMNĂ – pg. 31
DP • FIECARE E SPECIAL – pg. 33	MM • NE PLACE SĂ CÂNTĂM – pg. 34
AVAP • O PLOAIE DE TOAMNĂ – pg. 35	
VI • Bogățiile toamnei	36
CLR • TOAMNA DARNICĂ – pg. 36	MEM • ÎN GRĂDINA BUNICILOR – pg. 38
DP • EU ȘI CEILALȚI – pg. 40	MM • CÂNTĂM FRUMOS (1) – pg. 41
AVAP • ÎN LIVADĂ – pg. 42	
VII • Cartea cu povești	43
CLR • CAPRA CU TREI IEZI, de Ion Creangă – pg. 43	MEM • LA FERMĂ – pg. 45
DP • LA ȘCOALĂ – pg. 47	MM • CÂNTĂM FRUMOS (2) – pg. 48
AVAP • CAPRA CU TREI IEZI – pg. 49	
VIII • Întâmplări din pădure	50
CLR • CIUBOȚELELE OGARULUI, de Călin Gruia – pg. 50	MEM • LOCUITORII PĂDURII – pg. 52
DP • ȘCOALA DIN PĂDURE – pg. 54	MM • MIȘCĂ VÂNTUL FRUNZELE – pg. 55
AVAP • PĂLĂRIA – pg. 56	
IX • Prieteni și dușmani	57
CLR • URSUL PĂCĂLIT DE VULPE, de Ion Creangă – pg. 57	MEM • ÎN POIANĂ – pg. 59
DP • SĂ VORBIM FRUMOS – pg. 61	MM • CÂNTĂM, NE MIȘCĂM, NE DISTRĂM – pg. 62
AVAP • VIAȚA DIN APĂ – pg. 63	

Redactor: Alina Bogdan

DTP: Mihaela Aramă

Copertă: Alexandru Daș

Ilustrații și lucrări practice: Oana Ispir

ISBN 978-606-94506-3-5

Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate Editurii Art Klett.
Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodusă, stocată ori transmisă,
sub nicio formă (electronic, mecanic, fotocopiare, înregistrare sau altfel),
fără acordul prealabil scris al Editurii Art Klett.

© Editura Art Klett SRL, 2017



Cine sunt? Cine ești?

- Acte de vorbire:
 - salutul;
 - prezentarea proprie;
 - prezentarea unei persoane cunoscute.
- Elemente grafice

- inițierea de dialoguri despre prima zi de școală;
- exersarea unor formule de salut, de prezentare, adecvate contextului;
- formularea de mesaje despre sine (nume, vârstă, adresă);
- exersarea unor reguli de comunicare eficientă: vorbire pe rând, ascultarea interlocutorului; păstrarea ideii.

PRIMA ZI DE ȘCOALĂ

1 Observă imaginea.



2 Identifică formule de salut potrivite fiecărei situații ilustrate.

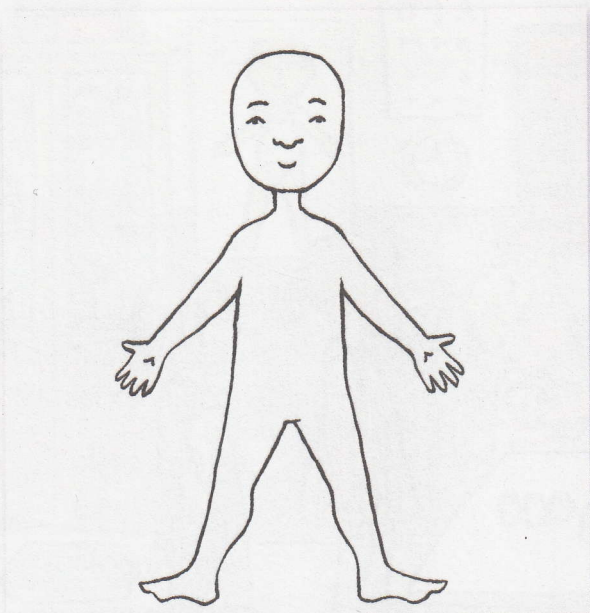


3 Marchează ☐ în caseta de sub persoana care ar trebui să salute prima, în fiecare situație dată.



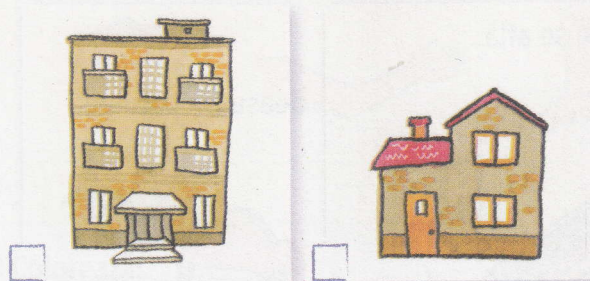
4 Cum mă prezint?

- a. Completează silueta cu detalii semnificative, care ți se potrivesc.



- b. Scrie numele tău.

- c. Bifează ☒ în caseta din dreptul locuinței tale.



- d. Încercuiește jucăria preferată.



- e. Desenează atâtea flori câte ar mai trebui pentru a indica vârsta pe care o ai.



- f. Colorează caseta din dreptul imaginii care sugerează anotimpul în care te-ai născut.



- g. Desenează o ființă/un obiect/un simbol pentru indicativul clasei tale.

JOC DE ROL

de tip „Vorbitor – Ascultător”

- CUM SALUTĂM?
- CUM ÎL PREZINT PE PRIETENUL MEU?
- ▶ Exersează dialoguri pe teme propuse, folosind păpuși pe deget sau marionete.

ACTIVITĂȚI INTEGRATE

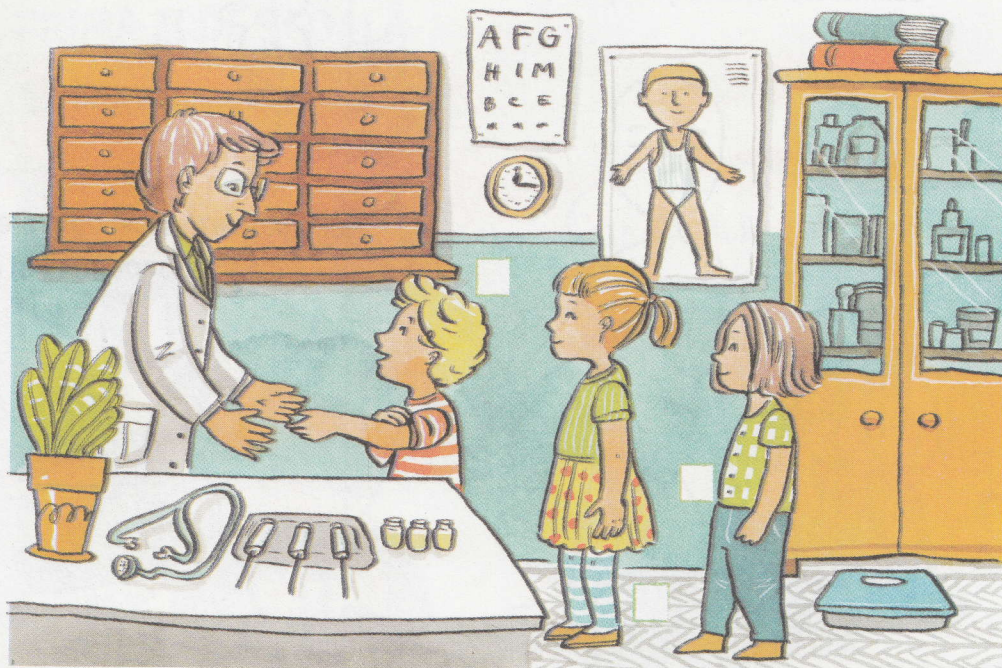
- CLR** • Memorează poezia *La școală*, de Elena Dragoș.
- AVAP** • Ilustrează într-un desen prima zi de școală din viața ta.
- DP** • Realizează un emoticon prin care să sugerezi starea ta sufletească în prima zi de școală.



- Orientare spațială și localizare în spațiu
- Corpul omenesc – părți componente și rolul lor
- Pozițiile unei linii drepte – elemente grafice

LA CABINETUL MEDICAL

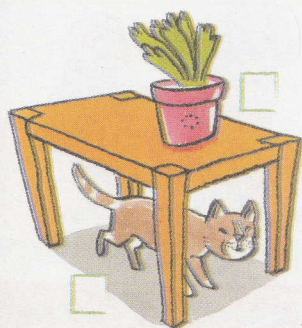
1 Observă imaginea.



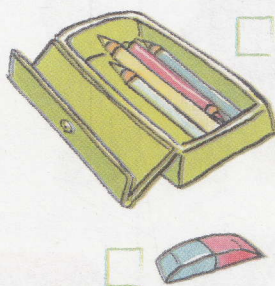
- identificarea poziției ceasului față de planșă; a dulapului față de planșă; a fetițelor față de băiat; a seringilor față de birou; a medicamentelor față de dulap etc.;
- denumirea obiectelor de pe bancă; din stânga băncii tale; din dreapta catedrei; de sub bancă; din interiorul ghiozdanului etc.;
- precizarea poziției tale în clasă în raport cu alți colegi; cu repere date;
- recunoașterea schemei corporale prin marcare în casete ☐ cap; ☐ trunchi; ☐ membre.

2 Colorează caseta din dreptul obiectului/ființei care se află:

• pe masă;



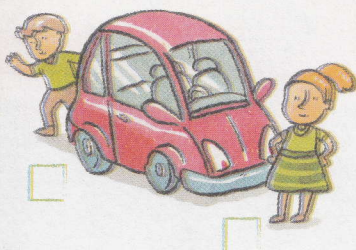
• în penar;



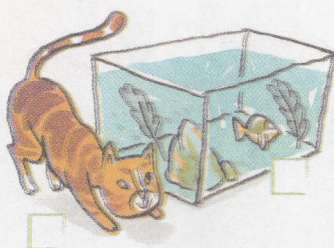
• deasupra patului;



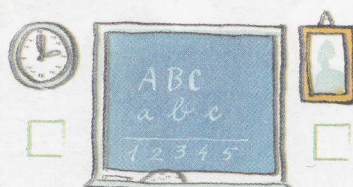
• în fața mașinii;



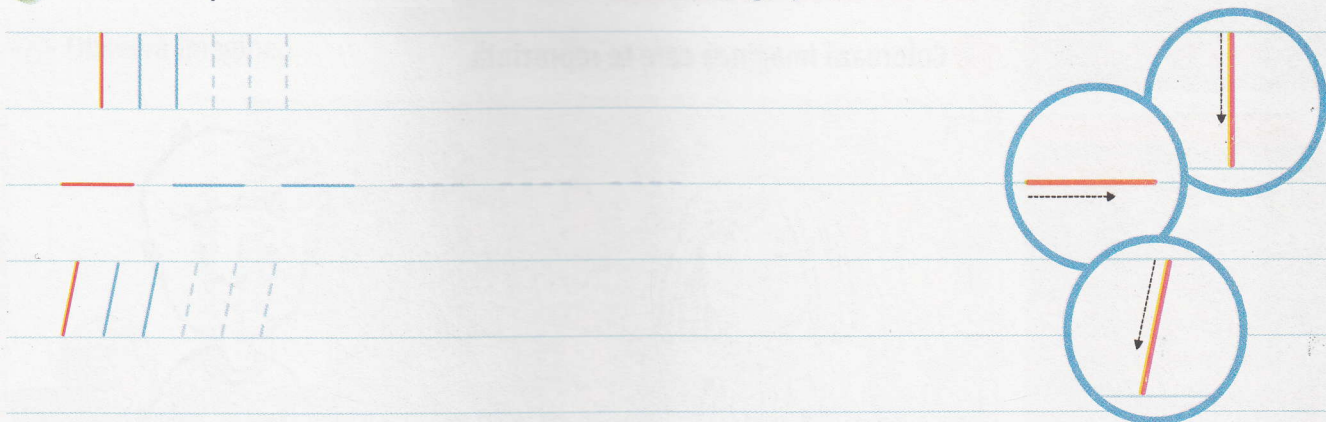
• în interiorul acvariului;



• în stânga tablei.



3 Trasează după model. Continuă în *Caietul de elemente grafice*.



4 Colorează din dreptul membrelor, potrivit codului culorilor.

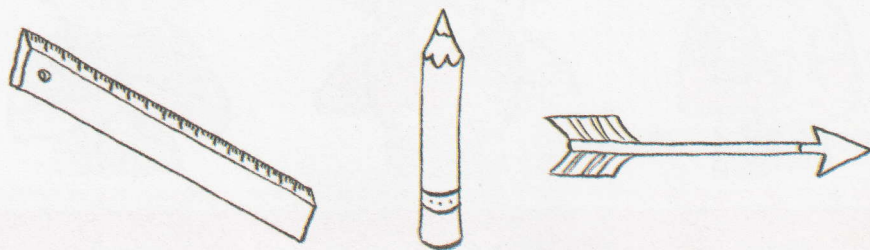
- mână dreaptă;
- mână stângă;
- piciorul drept;
- piciorul stâng.



5 Desenează, în tabel, tot atâtea liniuțe câte părți de același fel are corpul omenesc.

6 Colorează:

- obiectul aflat în poziție verticală;
- obiectul aflat în poziție orizontală;
- obiectul aflat în poziție oblică.



JOC

„Pune obiectul...!”

- Un elev formulează cerința: „Pune ... pe ...”
- Alt elev execută sarcina, apoi formulează altă comandă: „Pune ... sub ...” ș.a.m.d.

ACTIVITĂȚI INTEGRATE

- AVAP • Realizează o siluetă mobilă a corpului uman.
CLR • Joc „Ghicitori buclușe”. Completează textul fiecărei ghicitori cu un cuvânt potrivit.

