

Andreea Boca  
Rodica Gavriș-Pascu  
Ioana Camelia Iovănaș  
Bianca Sabou  
Marinela Scripcariu

art Klett



# Vacanța colorată

Caiet de activități distractive  
(și un pic și instructive)

**Clasa pregătitoare**

Andreea Boca  
Rodica Gavriș-Pascu  
Ioana Camelia Iovănaș  
Bianca Sabou  
Marinela Scripcariu

art Klett



# Vacanța colorată

Caiet de activități distractive  
(și un pic și instructive)

**Clasa pregătitoare**

# Cuprins

<b>Crictor, șerpișorul cel bun</b> .....	4	Animale marine.....	26
Să facem cunoștință.....	4	În adâncul mării .....	27
Litere cu codiță de șarpe .....	5	Valuri de jocuri (1).....	28
Cine? Unde? Ce?.....	6	Valuri de jocuri (2).....	29
Propoziția adevărată.....	7	La pescuit, pe lac .....	30
Litere ascunse.....	8	La pescuit de intruși.....	31
Doar rime! .....	9		
Ce vezi?.....	10	<b>Sămânța de morcov</b> .....	32
Într-un orașel din Franța.....	11	Să facem cunoștință.....	32
La grădina zoologică .....	12	Un buzunar de cuvinte .....	33
Casa doamnei Bodot .....	13	O întrebare sau mai multe.....	34
Reptilele rătăcite ale zoologului .....	14	Un morcov de neclintit.....	35
La școală.....	15	Un bol colorat .....	36
Hoțul.....	16	O mână de ajutor.....	37
La cafenea .....	17	Un traseu cu rime .....	38
<b>Băiatul și balena</b> .....	18	Descoperă numele! .....	39
Să facem cunoștință.....	18	Viața unui morcov .....	40
Pot spune și eu povestea!....	19	Morcovul gânditor .....	41
Cine? Unde? Când? .....	20	În piața lui Morcoveață .....	42
Un mesaj ascuns.....	21	Liniuțe pe morcovi .....	43
Doar un cuvânt! .....	22	Sămânța fericită.....	44
Doar rime! .....	23	Recoltă bogată - după muncă și răsplată! .....	45
Eu și Nic .....	24	O zi obișnuită.....	46
Nic și prietenii săi .....	25	<b>Texte suport</b> .....	47



Bună!  
Eu sunt Cimbrîșor și iubesc vacanța  
de vară, pentru că pot citi  
multe povești frumoase  
și mă pot distra cu prietenii.  
Te invit să petreci timp  
împreună cu mine!



# Crictor, șerpișorul cel bun

## Să facem cunoștință

- 1 Ascultă povestea *Crictor, șerpișorul cel bun* de Tomi Ungerer, citită de mama, de tata sau de un alt adult. Roagă-i să ți-o citească de trei ori: cu voce tare și chip jucăuș 🤪; cu voce tare și chip serios 😬; cu voce șoptită 🤫.
- 2 Încearcă să citești și tu, fără ajutor! Poți citi ori de câte ori dorești! Poți chiar să îi citești animalului tău de companie sau jucăriei tale preferate.

## CRICTOR, ȘERPIȘORUL CEL BUN

DOAMNA BODOT A PRIMIT UN  
ȘARPE DE LA FIUL SĂU. L-A NUMIT  
CRICTOR.

ÎNTR-O ZI, CRICTOR A MERS LA  
ȘCOALĂ. A ÎNVĂȚAT SĂ FACĂ LITERE  
ȘI NUMERE.

ÎNTR-O NOAPTE UN HOȚ A  
INTRAT ÎN CASĂ. CRICTOR L-A PRINS  
REPEDE.

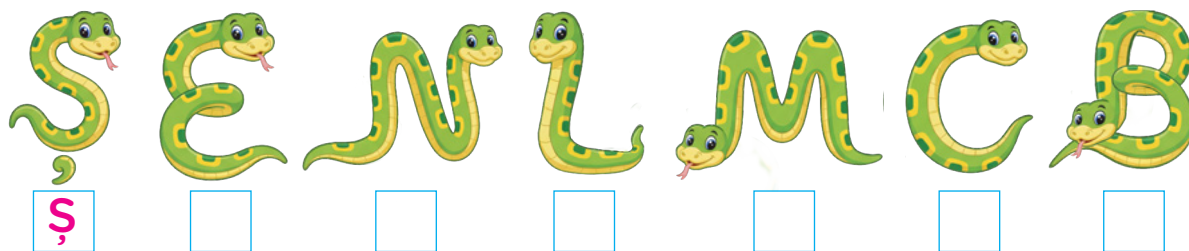
UN OM A RIDICAT O STATUIE CU  
CRICTOR ÎN CENTRUL ORAȘULUI.

TOTI OAMENII ÎL IUBESC PE  
ȘERPIȘORUL BUN DIN ORAȘUL LOR.



# Litere cu codiță de șarpe

1 Privește imaginile. Scrie ce litere a modelat Crictor din corpul lui.



2 Modelează din plastilină sau dintr-un fir de lână literele realizate de Crictor. Citește cuvintele marcate.



E DE LA ELEFANT



M DE LA MUSTATĂ



N DE LA NARVAL



C DE LA CUPĂ



L DE LA LEU



B DE LA BALENĂ

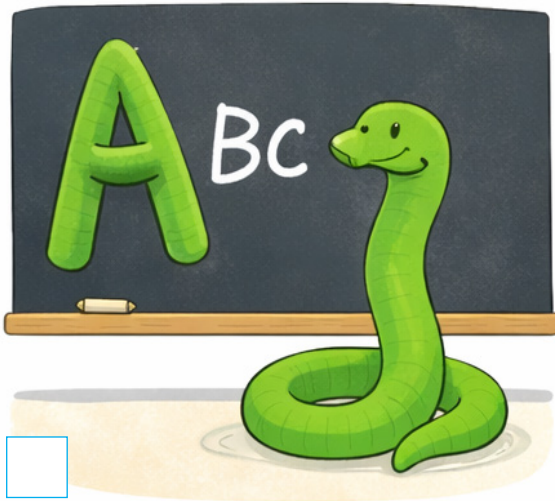


3 Buzunarul de cuvinte. Potrivește cuvintele cu fiecare imagine. Observă modelul dat.

<p>balenă</p> <p>școală</p> <p>litere</p> <p>hoț</p> <p>fiu</p> <p>copac</p> <p>șarpe</p> <p>numere</p>		<p>NUMERE</p> <p>COPAC</p> <p>BALENĂ</p> <p>ȘARPE</p> <p>HOȚ</p> <p>FIU</p> <p>LITERE</p> <p>ȘCOALĂ</p>
---	--	---

# Cine? Unde? Ce?

- Ascultă din nou povestea *Crictor*, șerpișorul cel bun citită de un adult.
  - a. Numerotează imaginile în ordinea în care acestea apar în poveste.
  - b. Citește propozițiile și unește-le cu imaginea potrivită.



UN HOȚ INTRĂ ÎN CASĂ.

DOAMNA BODOT A MERS LA ȘCOALĂ.



STATUIA LUI CRICTOR ESTE ÎN ORAȘ.

CRICTOR ÎNVAȚĂ LITERE.



# Propoziția adevărată

1 Bifează propoziția ADEVĂRATĂ. Numără și notează numărul de cuvinte din fiecare propoziție.

DOAMNA BODOT A PRIMIT UN ȘARPE.



6 cuvinte

DOAMNA BODOT A PRIMIT UN PAPAGAL.

\_\_\_cuvinte

CRICTOR ÎNVAȚĂ NUMERE.



\_\_\_cuvinte

CRICTOR ÎNVAȚĂ SĂ CÂNTE.

\_\_\_cuvinte

CRICTOR PRINDE UN HOȚ.



\_\_\_cuvinte

CRICTOR PRINDE O PISICĂ.

\_\_\_cuvinte

2 Litera lipsă. Imaginile te ajută să-ți amintești cuvintele. Notează litera care lipsește, după model.



ȘARPE



\_\_\_LEFANT



\_\_\_USTAȚĂ



\_\_\_EU



\_\_\_UPĂ



\_\_\_ALENĂ

# Litere ascunse

1 Ultima literă din cuvânt s-a ascuns. Privește imaginile și scrie litere pentru a obține alte cuvinte.

Exemplu: FI : FIU, FIN, FIR

HO : HO\_\_\_, HO\_\_\_, HOR\_\_\_



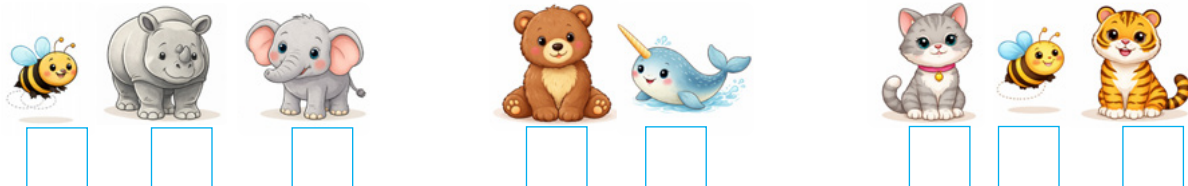
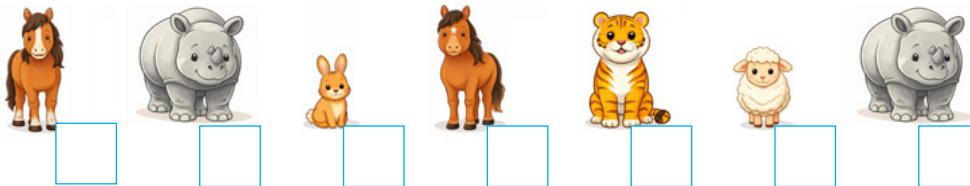
TRE : TRE\_\_\_, TRE\_\_\_, TRE\_\_\_



COR : COR\_\_\_, COR\_\_\_, COR\_\_\_



2 Completează în fiecare casetă prima literă din denumirea animalului. Scrie mesajul obținut.



3 Colorează caseta cu numărul de silabe al fiecărui cuvânt.



elefant

1	2	3
---	---	---



șarpe

1	2	3
---	---	---



balenă

1	2	3
---	---	---

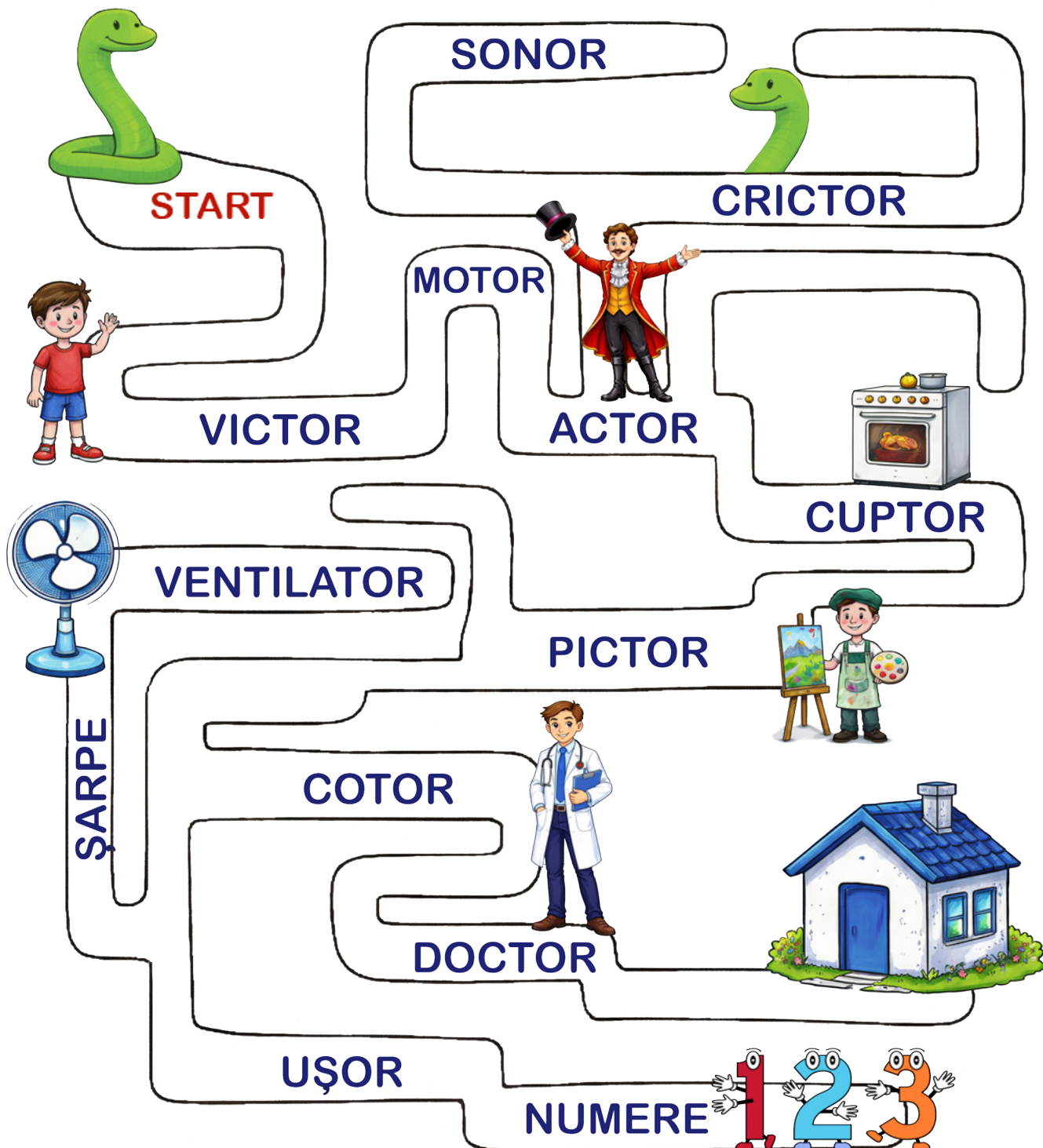


leu

1	2	3
---	---	---

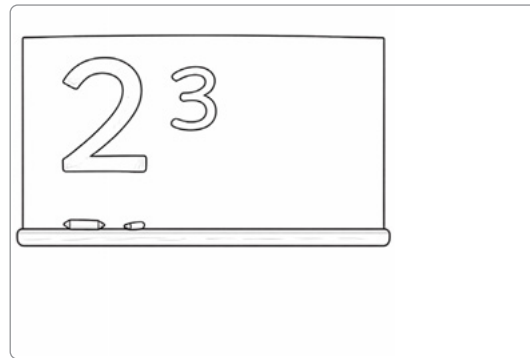
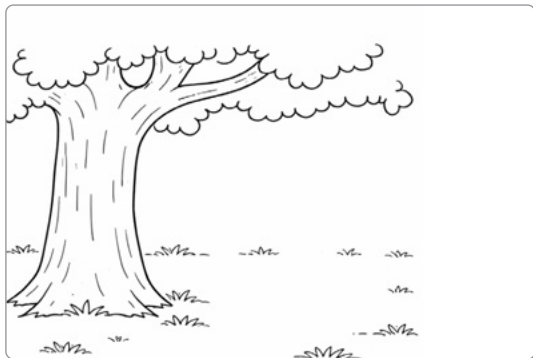
# Doar rime!

- Găsește drumul șerpișorului Crictor spre casă. Mergi pe traseul format din cuvinte cu două silabe, iar ultima silabă a fiecărui cuvânt să fie silaba **-tor**.

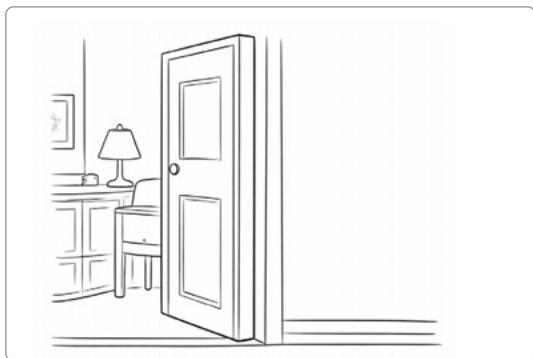


# Ce vezi?

1 Citește propozițiile și completează desenele cu indicațiile din fiecare propoziție. Colorează!



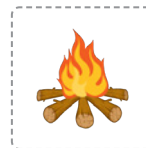
CRICTOR STĂ SUB COPAC. CRICTOR ESTE ÎN CLASĂ.



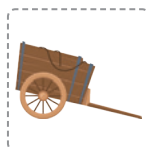
UN HOȚ INTRĂ ÎN CASĂ. CRICTOR PRINDE HOȚUL.

2 Ce cuvinte scurte se ascund în cuvintele mai lungi pe care Crictor a învățat să le citească? Desenează ce lipsește.

Exemplu: ARDEI



CARTE



PEȘTERĂ



CAPRĂ

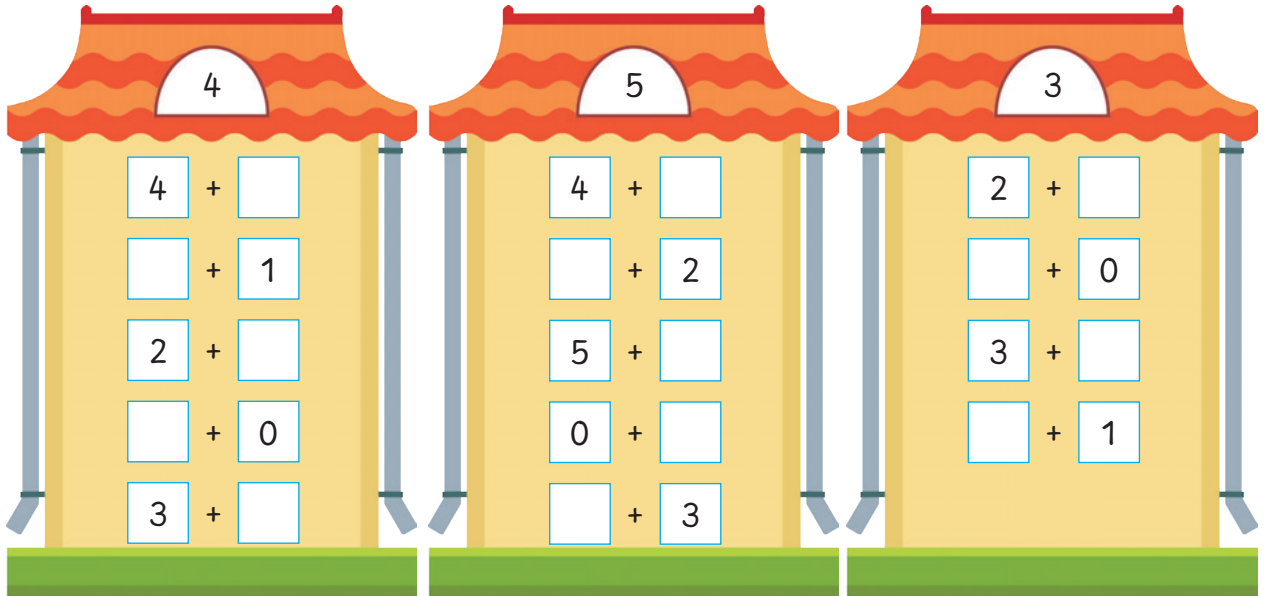


PEPENE

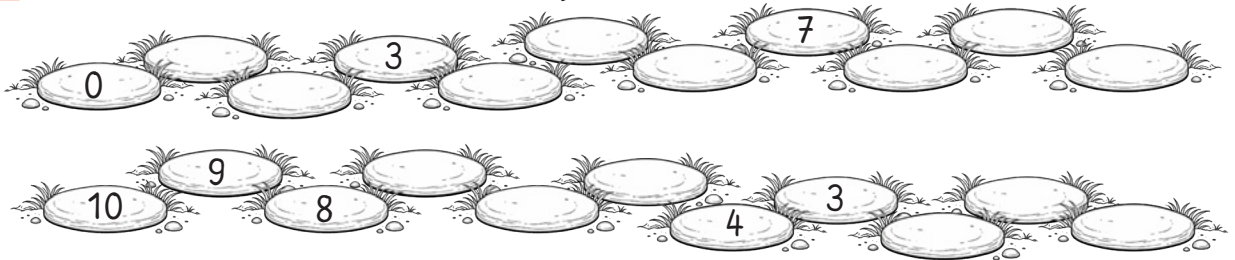


# Într-un orășel din Franța

- 1 Completează, pe ferestrele fiecărei case, numerele potrivite pentru a obține numărul de pe acoperiș.



- 2 Notează pe pietrele din orășel numerele care lipsesc.



- 3 Alege calculul potrivit pentru fiecare poveste matematică.



$$3 + 6 = 9 \quad \square$$

$$2 + 6 = 8 \quad \square$$

$$4 + 6 = 10 \quad \square$$



$$3 + 2 = 5 \quad \square$$

$$3 + 4 = 7 \quad \square$$

$$7 - 3 = 4 \quad \square$$



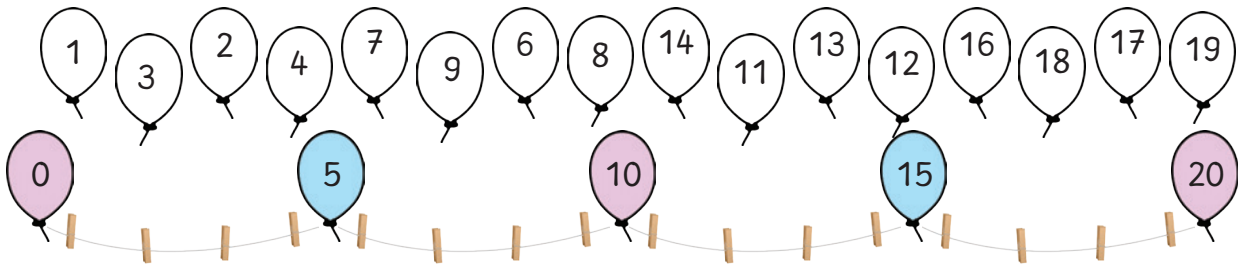
$$3 + 5 = 8 \quad \square$$

$$8 - 3 = 5 \quad \square$$

$$9 - 2 = 7 \quad \square$$

# La grădina zoologică

1 Unește fiecare balon cu locul potrivit pe care îl ocupă, pentru a forma un șir crescător.



2 Câte animale sunt la grădina zoologică? Numără și scrie în tabel.

	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>

3 Notează vecinii numerelor scrise pe bușteni.

