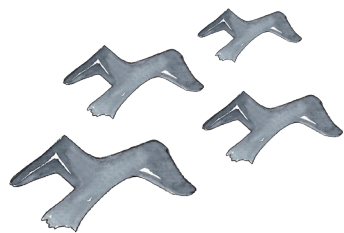


Cleopatra Mihăilescu  
Tudora Pițilă



# *Sub umbrela* **TOAMNEI**

Caietul  
nr.

**1**

Activități integrate  
pentru clasa pregătitoare



EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ



Cleopatra Mihăilescu  
Tudora Pițilă

# *Sub umbrela* **TOAMNEI**



Caietul  
nr. **1**

Activități integrate  
pentru clasa pregătitoare



EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ

## 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 AUTOPORETRET – 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 CEIALȚI – 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	

### EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ, S.A.

Str. Spiru Haret nr. 12, sector 1, cod 010176, București

Tel.: 021.315.38.20

Tel./fax: 021.312.28.85

e-mail: office@edituradp.ro

www.edituradp.ro

### Comenzi pentru această lucrare se primesc:

• prin poștă, pe adresa editurii

• prin e-mail: comenzi@edituradp.ro

comercial@edituradp.ro

• prin telefon/fax: 021.315.73.98

Redactor: **Vanessa Magherușan**

Tehnoredactor: **Anca Melcher**

Copertă și ilustrații: **Mădălina Mogoșeanu**





# Sunt școlar

1 Observă imaginile.



- Colorează, cu verde, caseta din dreptul secvenței ce aparține basmului Albă-ca-Zăpada, de Frații Grimm.
- Încercuiește, în a doua imagine, un personaj cu care ți-ar plăcea să semeni.
- Desenează, în prima imagine, obiectul care îi lipsește fetiței.

2 Realizează corespondența dintre fiecare personaj și obiectul potrivit din poveste.



3 Încercuiește personajul căruia îi corespunde umbra.



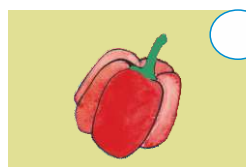
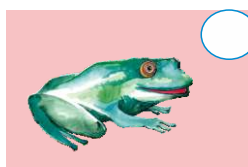
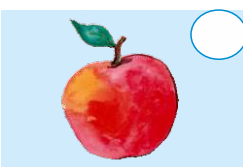
4 Trasează, în casetele alăturate, tot atâtea linii câte silabe are fiecare cuvânt sugerat de imagini.







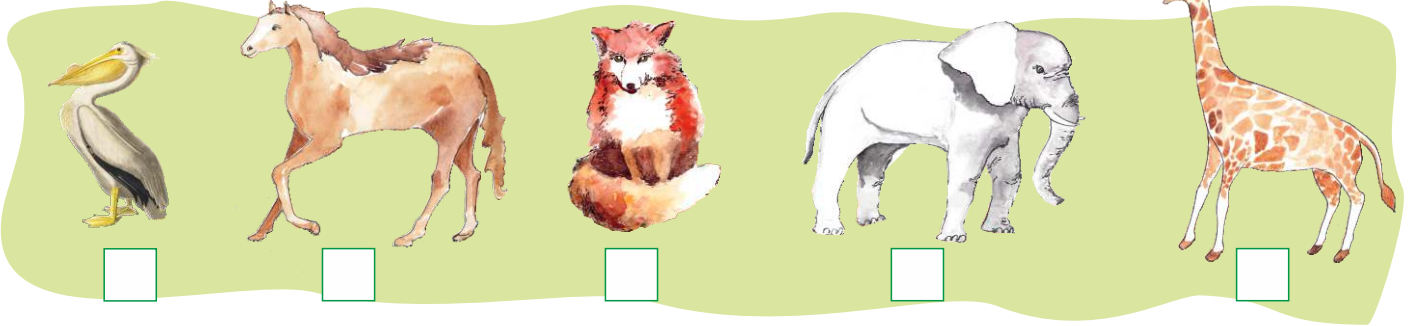

5 Colorează corespunzător caseta din dreptul imaginii a cărei denumire începe cu: **A** **M** **T**







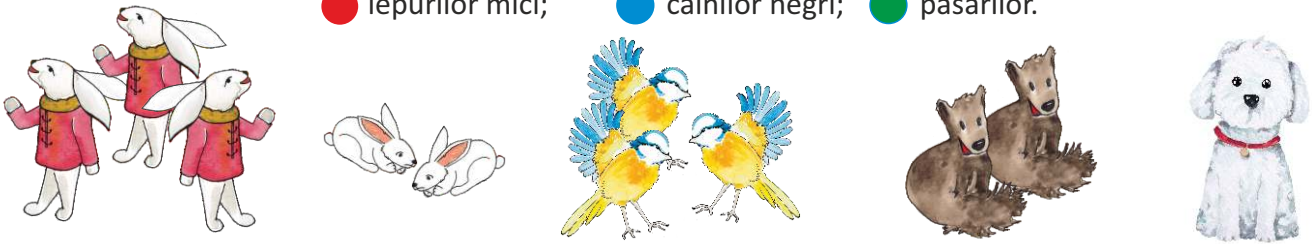
1 Observă animalele ilustrate.



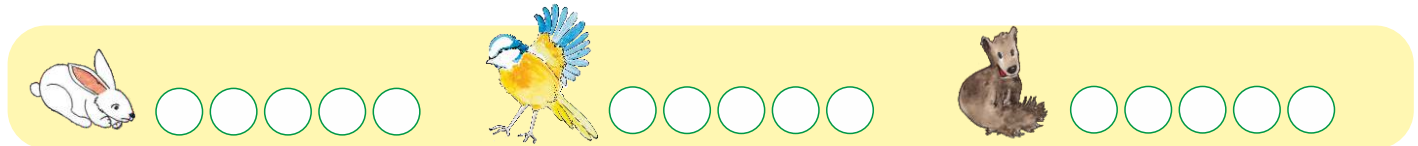
- a. Încercuiește animalul cu gâtul cel mai lung.
- b. Colorează, cu verde, caseta din dreptul animalului cel mai greu.
- c. Marchează  în caseta din dreptul animalului aflat între pelican și vulpe.

2 Formează, prin încercuire, potrivit codului culorilor, mulțimea:

- iepurilor mici;
- câinilor negri;
- păsărilor.



3 Colorează tot atâtea cercuri câte animale sunt din fiecare fel, în exercițiul anterior.



4 Ordonează imaginile, marcând, în casete,     , potrivit succesiunii anotimpurilor anului.



5 Desenează:

• un fruct;

• o legumă;

• o floare.

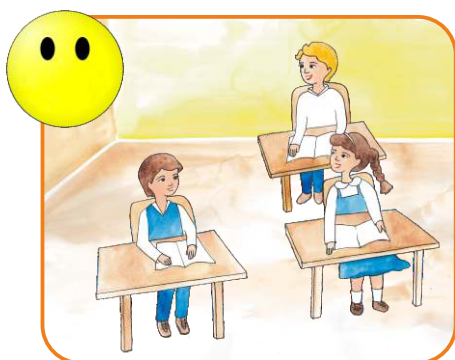




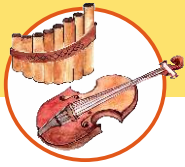
1 Marchează  în dreptul imaginilor ce reprezintă activități/jocuri care îți plac.



2 Completează emoticonul din dreptul fiecărei imagini cu elemente care să exprime starea ta în situațiile date.



3 Desenează-ți familia.



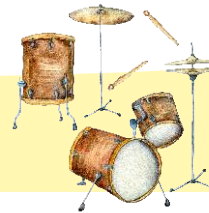
1 Bifează  în caseta din dreptul imaginii ce reprezintă cântare vocală în colectiv.



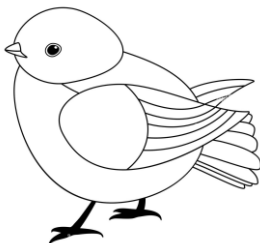
2 Colorează caseta din dreptul unui instrument muzical cu coarde.



3 Încercuiește instrumentul muzical care emite sunte prin suflare.



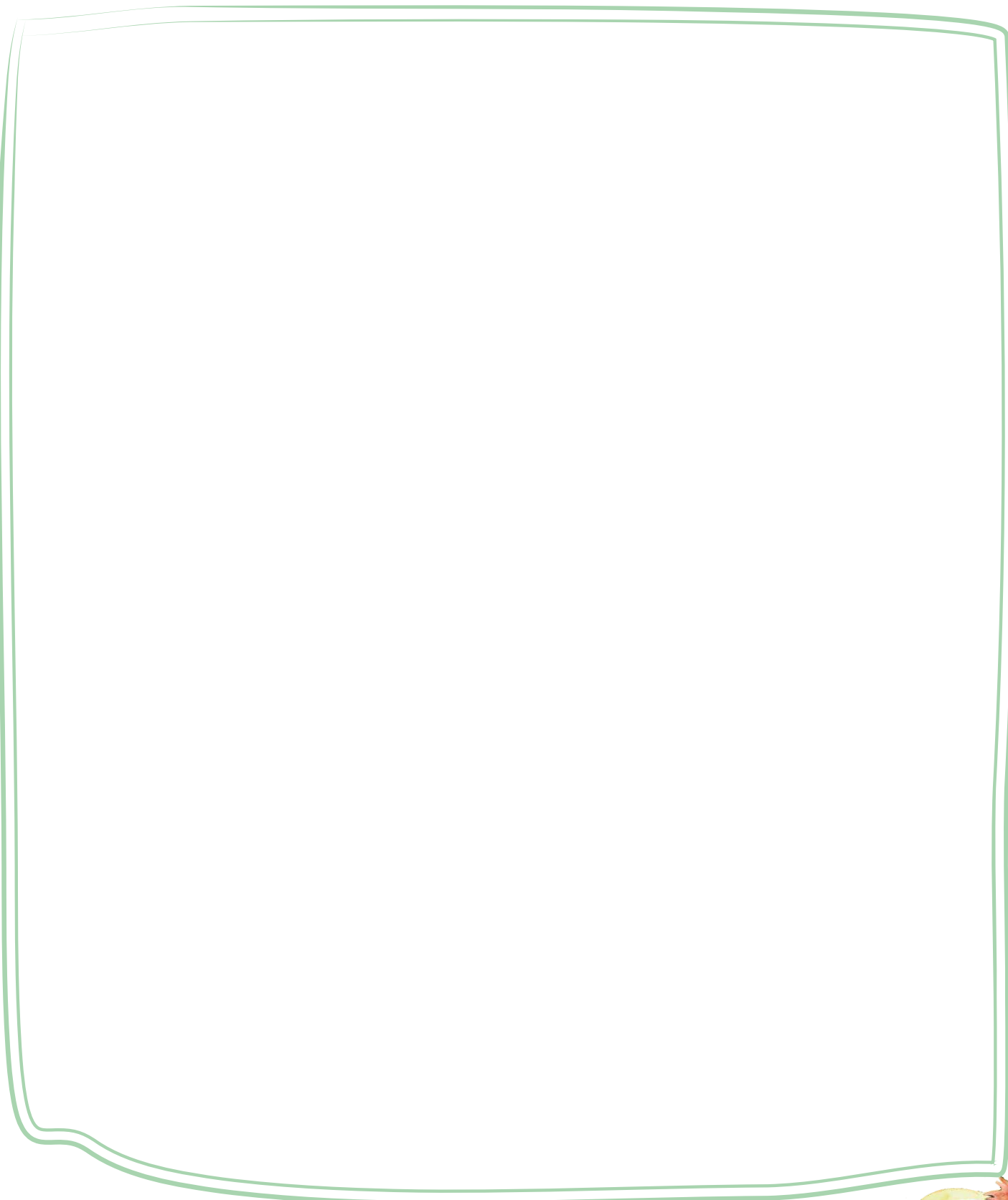
4 Colorează animalul care emite suntetul cel mai grav (gros).



5 Audiază unul dintre cântecele *Căldărușă plină* sau *Melc, melc, codobelc*. Realizează un desen sugerat de cântecul audiat.







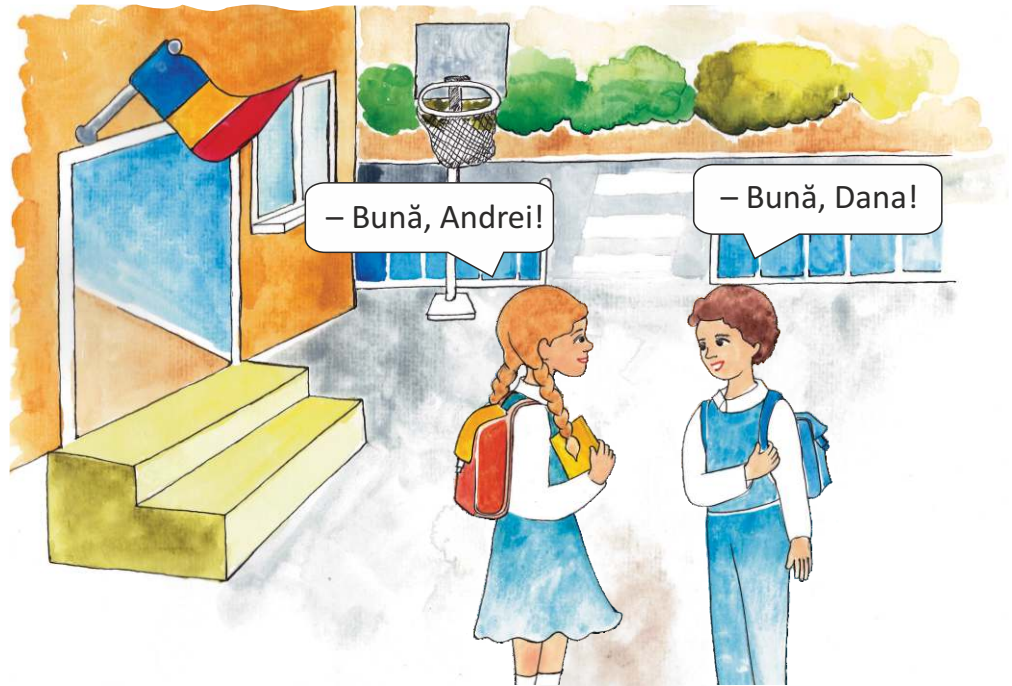


# Cine sunt? Cine ești?

## Prima zi de școală

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

### OBSERVĂM



### DISCUTĂM

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

### LUCRĂM ÎN PERECHE

1 Identificați formule de salut potrivite fiecărei situații ilustrate.



2 Marcați  în caseta de sub persoana care ar trebui să salute prima, în fiecare situație dată.

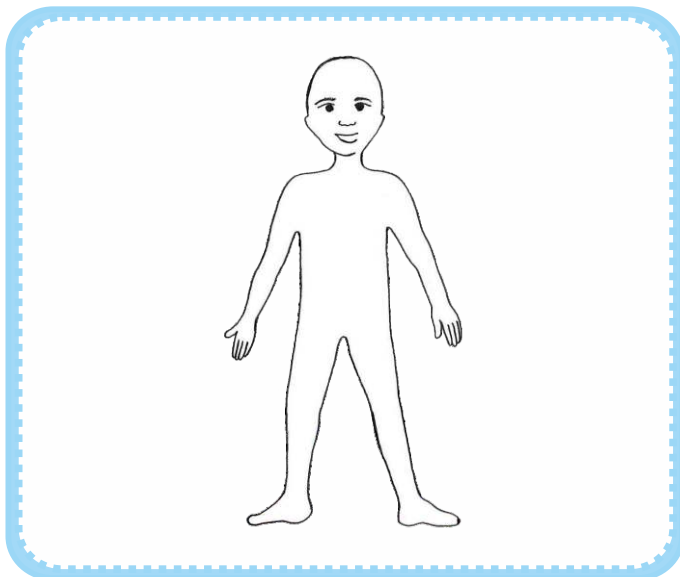




## LUCRĂM INDIVIDUAL

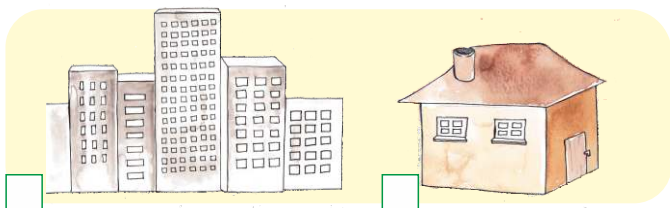
3 Cum mă prezint?

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



b. Scrie-ți numele.

c. Bifează  în caseta din dreptul locuinței tale.



d. Încercuiește jucăria preferată.



e. Desenează atâtea flori câte ar 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 casei 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 • Audiază poezia *La școală*, de Elena Dragoș. Memorează poezia.
- 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.





## La cabinetul medical

### OBSERVĂM



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

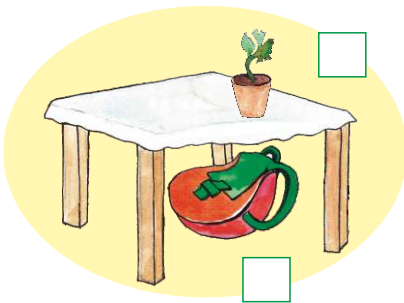
### DISCUTĂM

- Indicați poziția 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.
- Denumiți obiectele de pe bancă; din stânga băncii tale; din dreapta catedrei; de sub bancă; din interiorul ghiozdanului etc.
- Precizează poziția ta în bancă, în clasă, în raport cu alți colegi, cu repere date;
- Recunoașteți schema corporală prin marcarea în casete  cap;  trunchi;  membre.

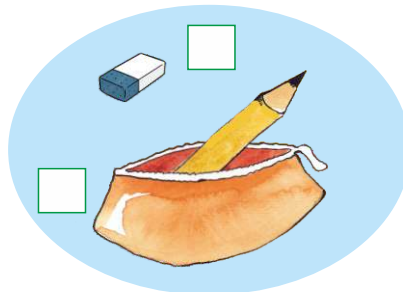
### LUCRĂM ÎN PERECHE

1 Colorați caseta din dreptul obiectului/finței care se află:

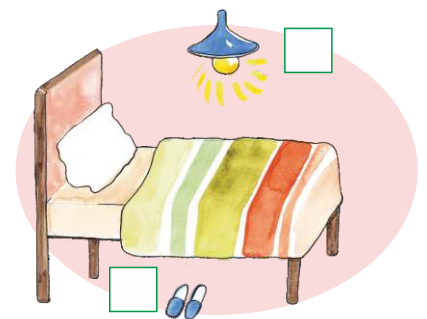
• pe masă;



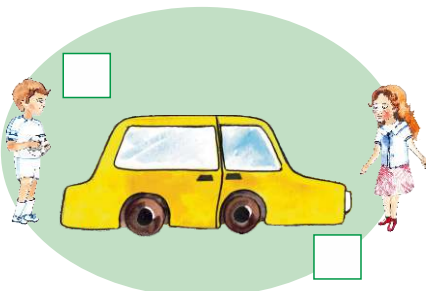
• în penar;



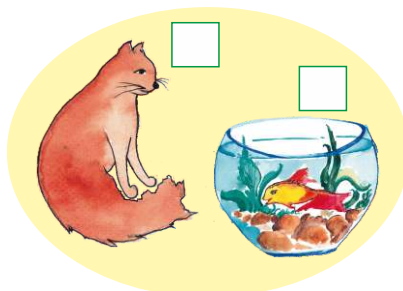
• deasupra patului.



• în fața mașinii;



• în interiorul acvariului;



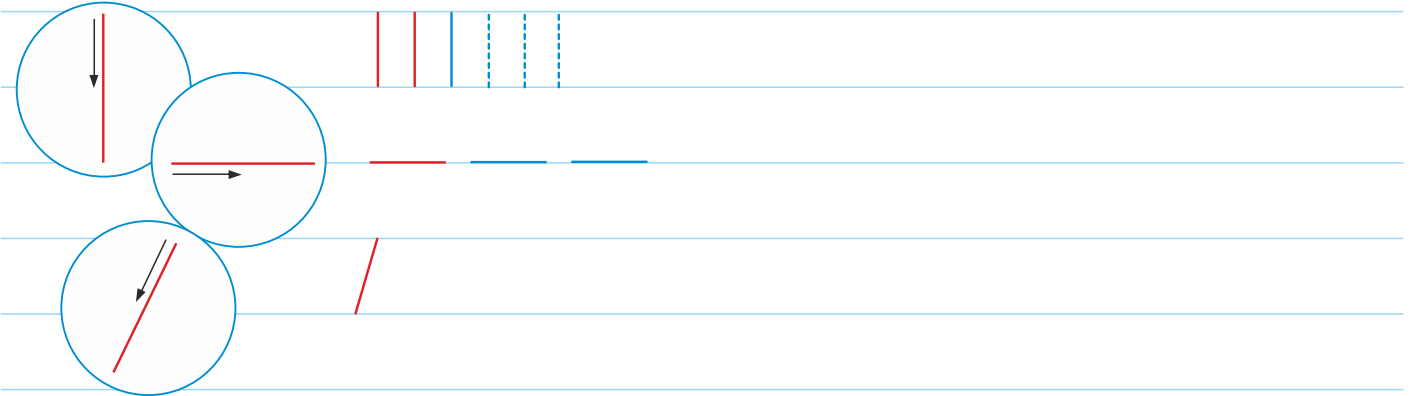
• în stânga tablei.







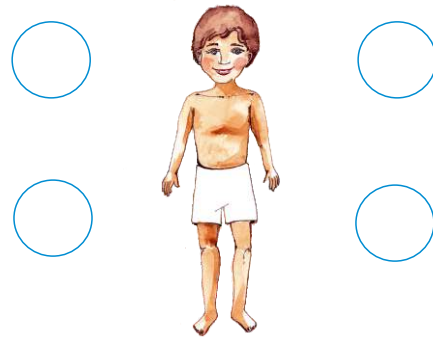
**LUCRĂM INDIVIDUAL**

2 Trasează după modelul dat. Continuă în *Caietul de elemente grafice*.



3 Colorează ○ din dreptul membrelor, potrivit codului culorilor.




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

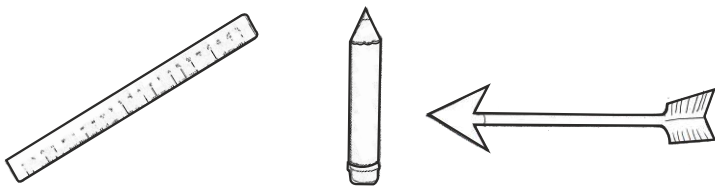


4 Desenează, în tabel, tot atâtea liniuțe câte părți de același fel are corpul omenesc.

5 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: „Pun ... sub ...” ș.a.m.d.

**ACTIVITĂȚI INTEGRATE**

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



## Fetiță sau băiețel

Autocunoaștere și stil de viață sănătos  
• Cine sunt eu?

### JOC „Mingea călătoare”

- Stând în cerc, mingea este aruncată de la un elev la altul.
- Fiecare elev se prezintă, menționând:  
*Mă numesc ... și mi se spune...: Am ... ani.*

### JOC „Pot să te prezint eu?”

- Fiecare elev își prezintă colegul/colega de bancă în fața clasei, precizându-i vârsta, numele, preferințele.

1 Colorează imaginea care te reprezintă.

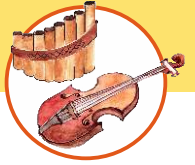


2 Desenează o activitate preferată/joc preferat. Discută despre acestea cu colegul de bancă.

### ACTIVITĂȚI INTEGRATE

- AVAP • Inițiază un jurnal în imagini
- CLR • Joc „Ghicatori buclușe”. Completează tabelul fiecărei ghicitori cu un cuvânt potrivit.





## La spectacol

### OBSERVĂM



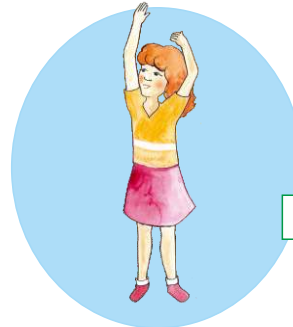
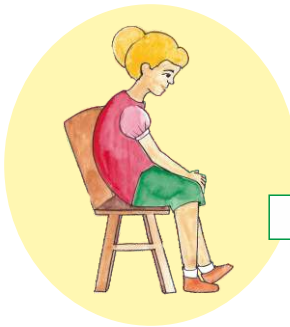
- Cântare vocală (în grup și individual)
- poziția corpului;
- emisia naturală

### DISCUTĂM

- Identificați semnificația de a cânta în grup/individual.
- Identificați și exersați poziția corectă de cântat.
- Exerciții de emisie naturală a unui sunet.

### LUCRĂM ÎN PERECHEI

1 Colorați caseta de sub imaginea ce redă o poziție recomandată în timpul cântatului.



### LUCRĂM INDIVIDUAL

2 Execută acțiunile sugerate de imagini.



Inspir



Expir



Inspir



Expir

3 Învățați după audiție, cântecul *Noi, acum, suntem școlari*, de Aurel Ivășcanu.

- Cântați în grup.



# Autoportret

- Formulare de întrebări și răspunsuri ce presupun alegerea multiplă.
- Punerea în corespondență a unor lucruri.
- Identificarea modului diferit de ilustrare a aceluși subiect.

„Iată-mă! Tot eu cea veche!  
Ochii! Hai, ce mai pereche!  
Și ce cap frumos răsare!  
Nu-i al meu? Al meu e oare?  
(G. Coșbuc, *La oglindă*)

### Domenii

- Desen
- Pictură
- Confecții și jucării
- Colaj
- Foto-film

### Elemente de limbaj plastic

- Linie
- Punct
- Formă
- Pată
- Nod
- Volum

### Tehnici de lucru

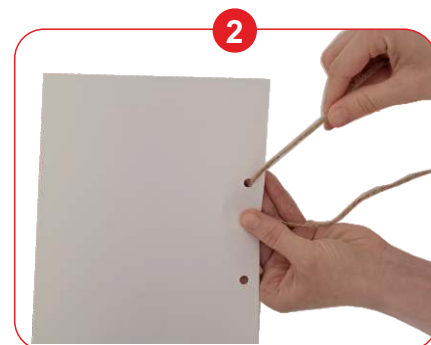
- Linie modulată;
- Repetiție
- Amprentare;
- Tăiere, perforare;
- Decupare după contur;
- Lipire

### Materiale și instrumente

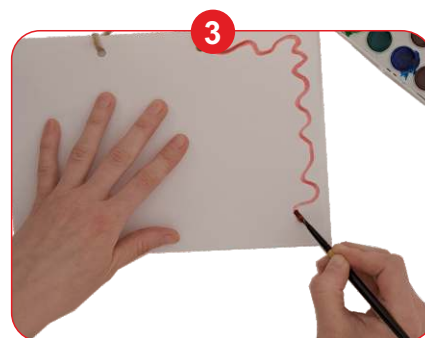
- foarfecă, lipici, creioane colorate, acuarelă, pensulă, fire PNA, perforator



• Perforează rama portretului.



• Fixează suportul de agățare prin înnodarea firului.



• Desenează linii și puncte.



• Desenează autoportretul.



• Decupează chipul tău din fotografie. Lipește decupajul



• Amprentează rama tabloului folosind degetele.

## ACTIVITĂȚI INTEGRATE

- CLR • Audiază, în varianta digitală, povestirea *După faptă și răsplată*, de Ion Pas.
- DP • Discuțați, în clasă, de ce oglinda îl arată diferit pe copil.





## Clasa mea

OBSERVĂM



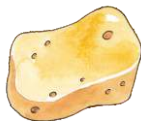
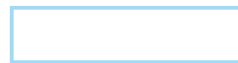
- Acte de vorbire:
  - a identifica un obiect, o persoană;
  - a formula o idee
- Propoziția/Enunțul – propoziția alcătuită din 2-3 cuvinte
- Elemente grafice

## DISCUTĂM

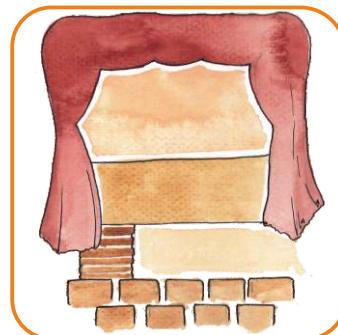
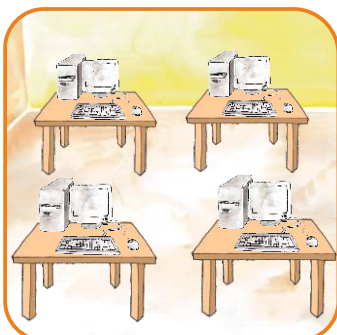
- Identificați persoane/obiecte folosite în activitatea școlară;
- Formulați idei despre persoanele/obiectele identificate;
- Identificați activități școlare;
- Formulați comparații între sala de clasă ilustrată și cea proprie, între obiectele ilustrate și cele proprii.

## LUCRĂM ÎN PERECHE

- 1 Marcați silabele din care sunt denumirile obiectelor ilustrate, prin trasarea de linii orizontale (ca în model).



- 2 Marcați  în dreptul imaginilor ce reprezintă săli asemănătoare celor din școala ta.

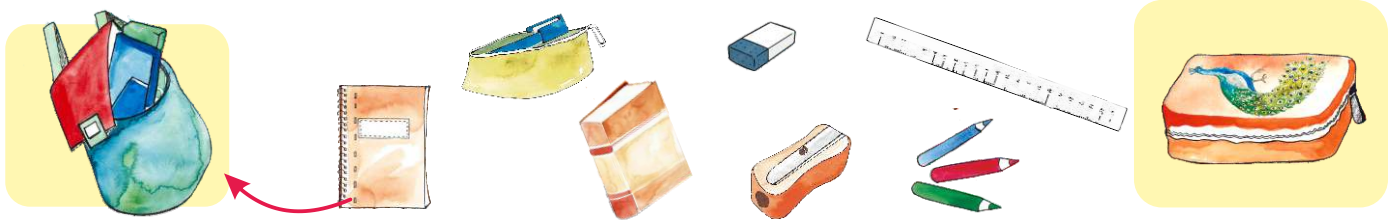




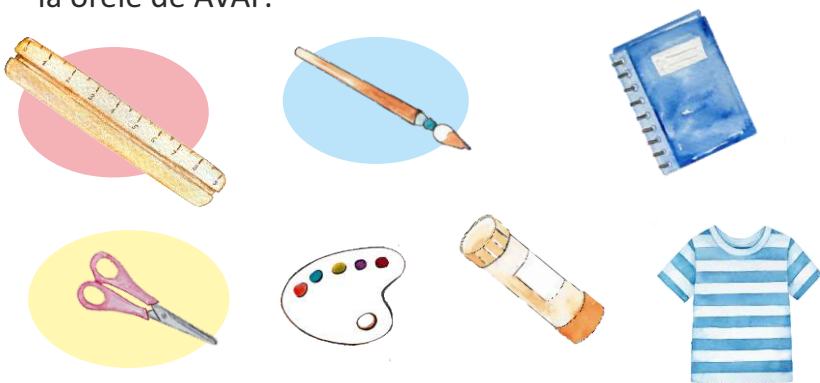


LUCRĂM INDIVIDUAL

3 Plasează în ghiozdan și în penar obiectele potrivite, trasând săgeți.



4 Formează, prin încercuire, mulțimea obiectelor folosite la orele de AVAP.



**JOC**  
**Contiună propoziția**

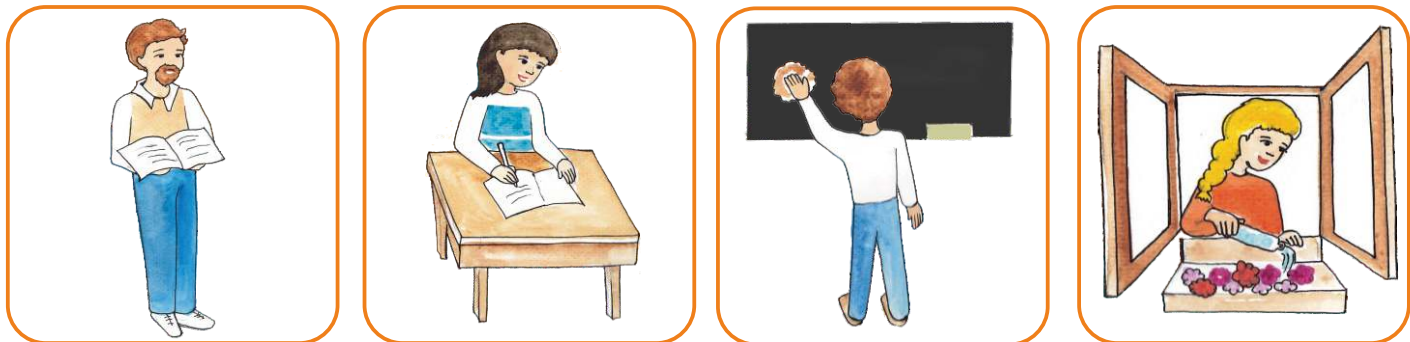
- Sunt pregătite în prealabil imagini cu acțiuni diverse.
- Un elev alege o imagine și inițiază o propoziție.

Exemplu: *Elevul...*

- Alt elev continuă.

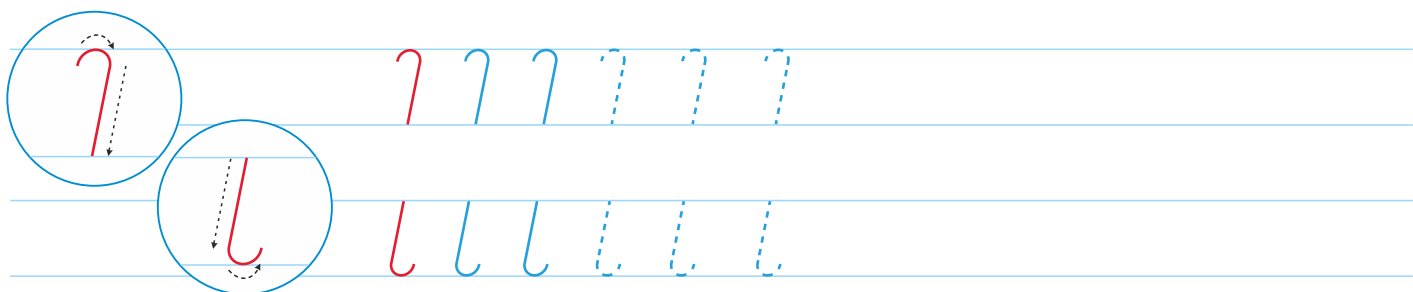
Exemplu: *...scrie, astfel încât să rezulte o propoziție din 2-3 cuvinte.*

5 Formează propoziții sugerate de imaginile date, ca în model.



Four dashed boxes with blue lines for writing the sentences suggested by the images above.

6 Trasează după model. Contiună în *Caietul de elemente grafice*.



**ACTIVITĂȚI INTEGRATE**

CLR • Audiază, din varianta digitală, poezia *Primul an de școală*, de Cicerone Theodorescu.

AVAP • Lucrați, în grup, o machetă cu titlul „Clasa mea”.



# În ce direcție...?

## OBSERVĂM



- Orientarea spațială și localizare în spațiu – Direcții de deplasare în spațiu
- Corpul omenesc – simțurile
- Elemente grafice

## DISCUTĂM

- Identificați poziția pe care o ocupă în spațiu diverse obiecte (tabla, ușa, acvariul, fereastra, cuierul etc.) în raport cu un reper;
- Precizați obiectele aflate în raport cu un reper (Exemplu: Obiectele aflate în spatele elevului; în fața băiatului etc.).

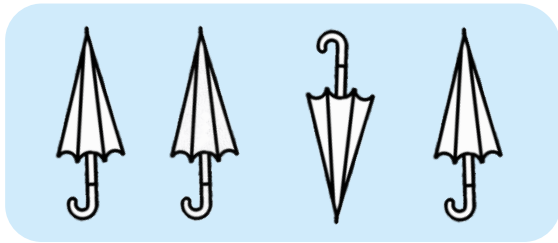
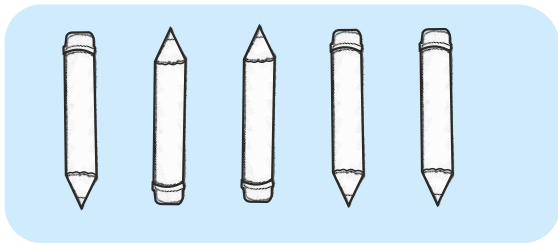
## LUCRĂM INDIVIDUAL

1 Precizează poziția băncii tale în clasă. Numește colegii care se află: în față, în spate, în stânga, în dreapta ta.

2 Colorează:

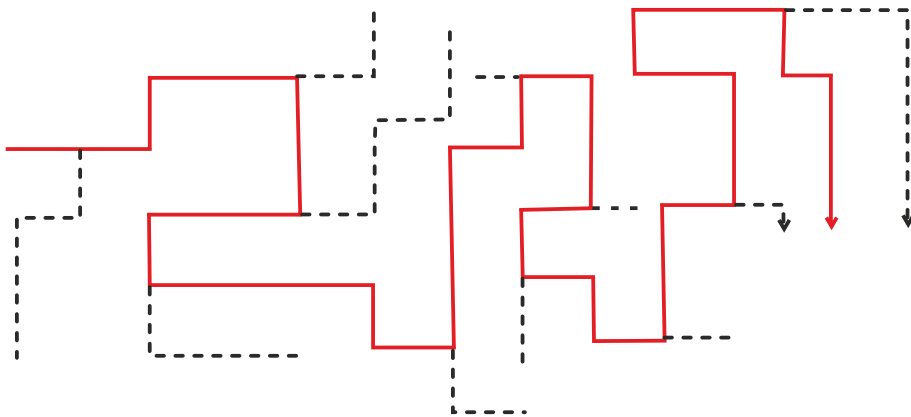
- creioanele orientate cu vârful în jos;

- umbrelele orientate cu vârful în sus;



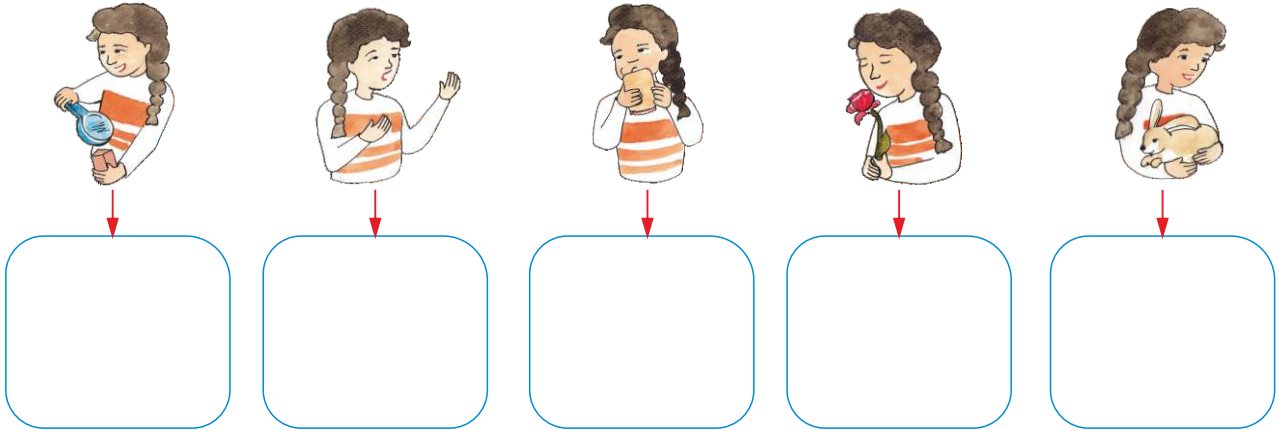
## LUCRĂM ÎN PERECHE

3 Ajutați-o pe fetiță să ajungă în banca ei. Indicați direcțiile de deplasare ale fetiței: .







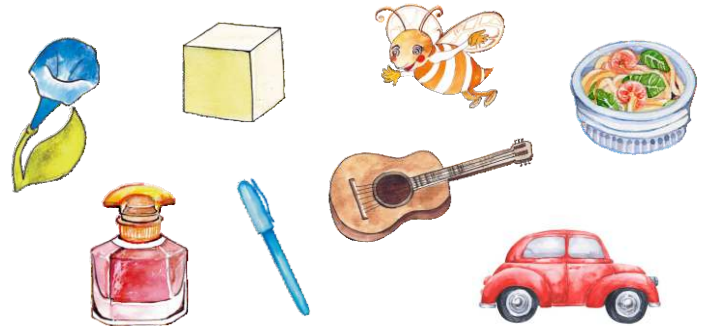


4 Numiți acțiunile realizate de fetiță.  
Desenează organul corespunzător fiecărui simț solicitat de acțiunile din imagini.



5 Formați mulțimi, prin încercuire, potrivit codului culorilor:

-  – ceea ce puteți identifica prin auz;
-  – ceea ce puteți identifica prin gust;
-  – ceea ce puteți identifica prin miros;
-  – ceea ce puteți identifica prin pipăit.



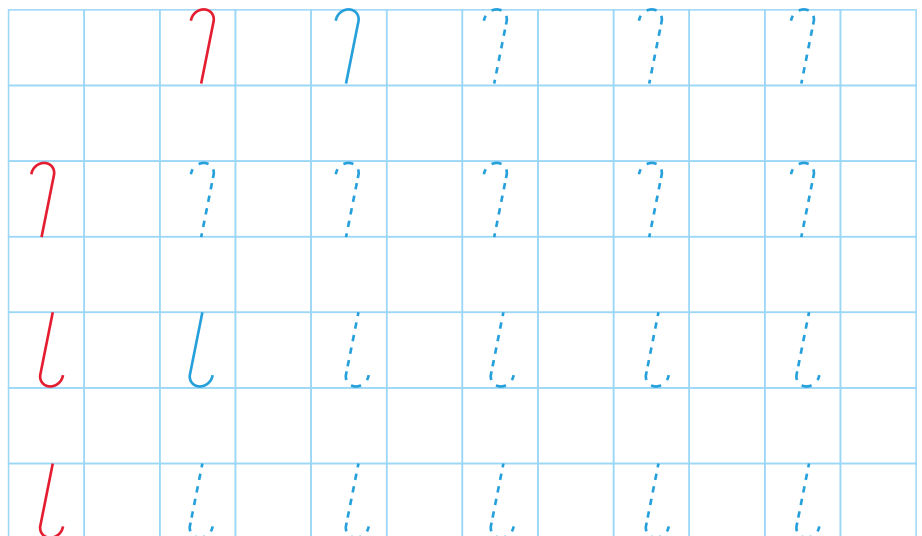
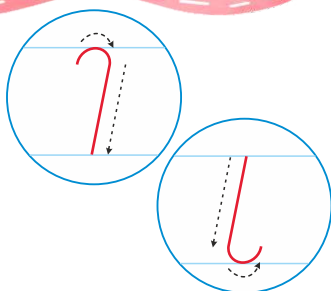
### JOC

#### Jocul simțurilor

- Se pregătesc jetoane pe care sunt ilustrate organele de simț.
- Un elev alege un jeton și numește obiecte care se identifică prin simțul corespunzător organului ilustrat. Exemplu: numește obiecte care produc sunete (pentru ureche).

### LUCRĂM INDIVIDUAL

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



### ACTIVITĂȚI INTEGRATE

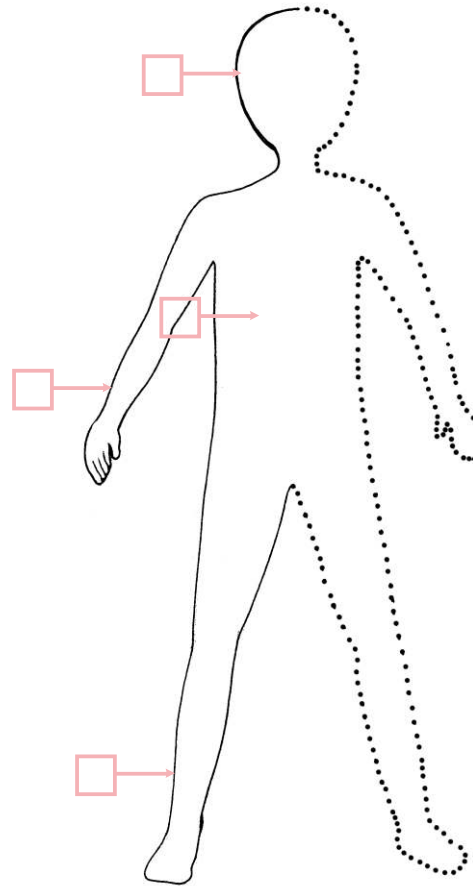
CLR • Joc de rol. *La doctor.*





# Corpul meu (1)





## OBSERVĂM



- Autocunoaștere și stil de viață sănătos
- Schema corporală – alcătuirea și denumirea părților corpului

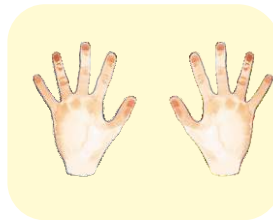
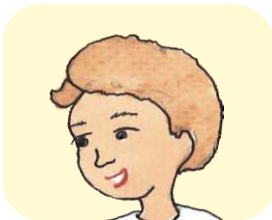
## DISCUTĂM

- Identificați și denumiți părțile corpului omenesc.
- Completați desenul, unind linia punctată.
- Colorați casetele, potrivit culorilor.

-  – cap;
-  – trunchi;
-  – membre superioare;
-  – membre inferioare.

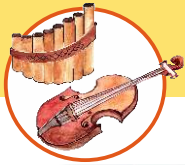
## LUCRĂM INDIVIDUAL

- 1 Realizează corespondențe între fiecare acțiune sugerată de imagini și partea corpului care o poate executa.



## ACTIVITĂȚI INTEGRATE

- CLR
- Audiați, din varianta digitală, basmul *Rățușca cea urâtă*, de Hans Christian Andersen. Discutați, în clasă, despre atitudinea lebedelor față de rățușcă. Era justificată? Motivați răspunsul. Apar și între oameni astfel de situații? De ce? Cum pot fi evitate?



- Cântarea vocală în grup și individual
- Poziția corpului
- Emisia naturală

### DISCUTĂM

- Explicați semnificația de a cânta în grup/individual;
- Exersați poziția corectă de cântat;
- Exerciții de emisie naturală a unui sunet.

### JOC

#### Cântă mai departe

(Consolidarea cântecului *Noi, acum suntem școlari*, de Aurel Ivășcanu

- Elevii cântă în lanț, fiecare vers (rând melodic)

## Corul

### OBSERVĂM



### LUCRĂM ÎN ECHIPĂ

- 1 Audiați și învățați cântecul *Școlărei și școlărițe*, de Timotei Popovici. Cântați alternativ o strofă în cor, cealaltă strofă cu un solist (pe rând, succedându-se mai mulți elevi).

### LUCRĂM INDIVIDUAL

- 2 Colorează caseta din dreptul imaginilor care ilustrează activități la care face referire cântecul.

