

Aventuri de vacanță



caiet
transcurricular
Nicoleta Moldovan
Flora Abrudan



Felicitări!



Ai terminat cu succes primul an de școală!

Ai aflat lucruri interesante, ai cunoscut oameni și locuri noi, ai învățat să citești, să numeri, să socotești... ai descoperit câte puțin din toate!

3

B

Această aventură tocmai s-a încheiat. Crezi că ești pregătit să pornești într-o altă aventură?

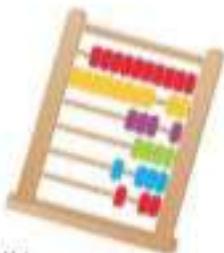
La drum! Pe locuri!... Fii gata!... Start!



$6-1=5$



$3+4=7$



Completează pașaportul pentru a putea pătrunde într-o lume magică!

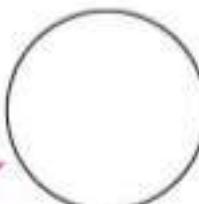
Nume

Prenume

Vârstă

Înălțime

Amprenta degetului arătător



Povestea începe aşa...

(Dacă te pricepi, citește-o singur, dacă nu, roagă un adult să te ajute.)

Undeva, departe, aproape de Pădurea de Smarald, se întindea Împărăția Regelui Figură. Peste tot domnea liniștea, înțelegerea, iar locuitorii erau fericiți.

Într-o zi, Regele Figură a dat un mare bal. Toată lumea a fost invitată, dar în grada pregătirilor au uitat să o cheame și pe vrăjitoarea împărăției.

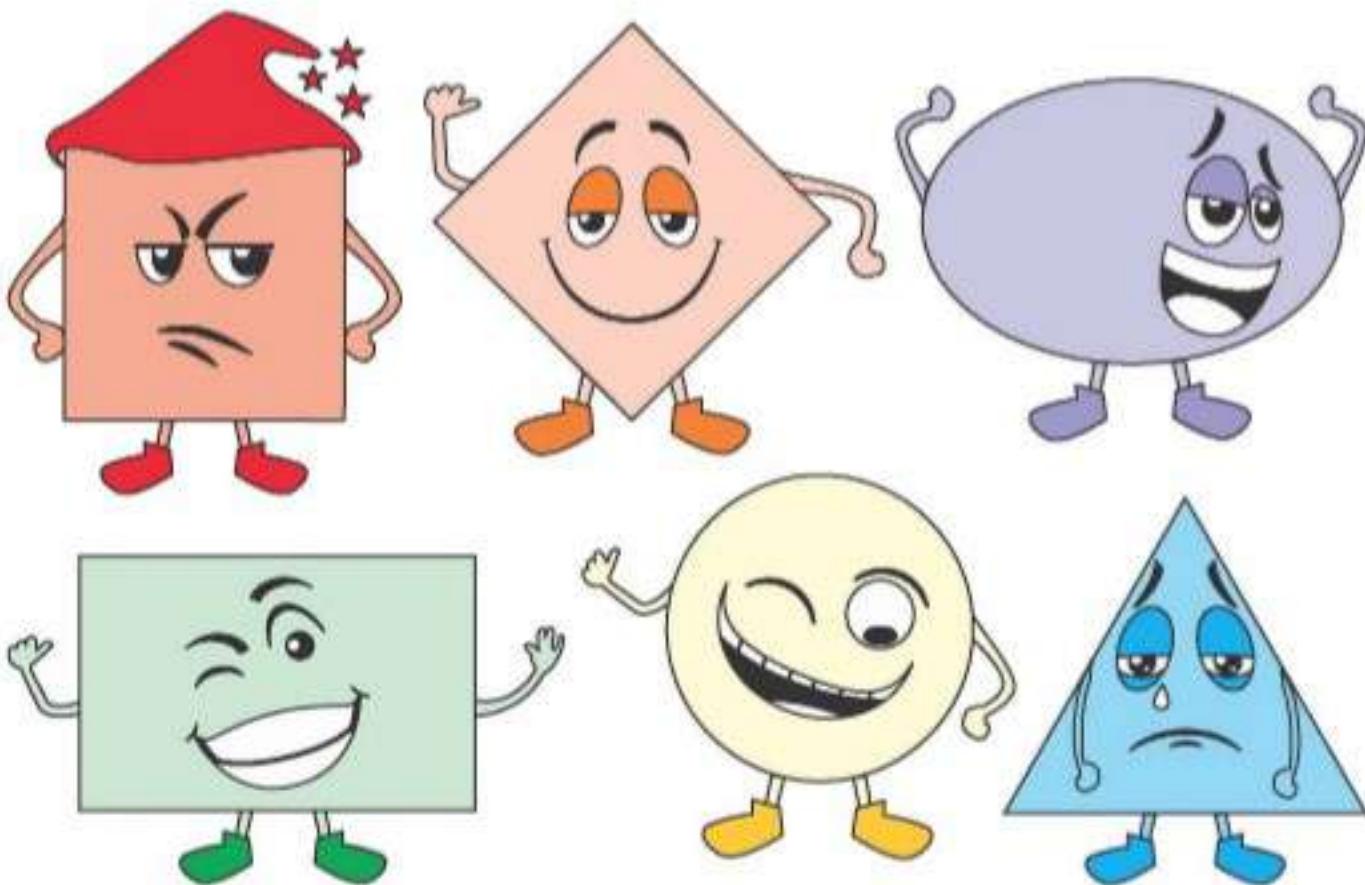
Pe când petrecerea era în toi, a apărut foarte supărată vrăjitoarea. Regele Figură i-a mărturisit că nu i-a trimis invitație pentru că a uitat de ea, dar nu a făcut-o intenționat.

Vrăjitoarea a promis că îl va ierta cu o condiție: să îi fie spus numele. Ciudat însă, nimeni nu și-a mai amintit numele vrăjitoarei.

Supărată foc, aceasta i-a pedepsit transformându-i pe toți curtenii în forme geometrice: pătrate, cercuri, triunghiuri, dreptunghiuri, romburi, ovale. În plus, tot ce atingeau lua forma pe care o avea fiecare.

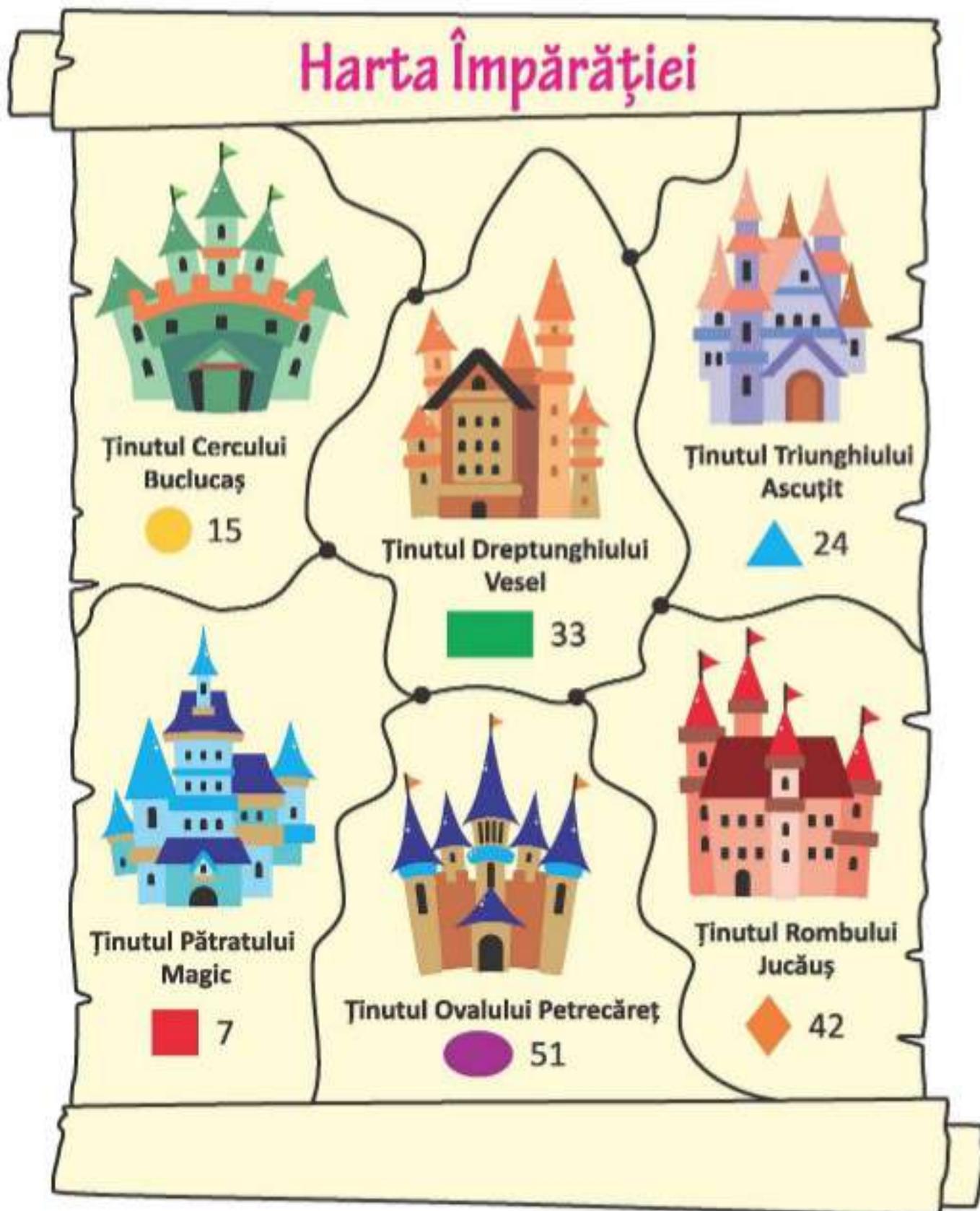
Formele fiind acum foarte amestecate, în împărăție s-a creat o mare dezordine. Pentru a reduce ordinea, regele a separat formele, împărțind întregul regat în şase ținuturi mai mici. Fiecare era condus de căte un prinț: Pătratul Magic, Cercul Buclucaș, Triunghiul Ascuțit, Dreptunghiul Vesel, Rombul Jucăuș și Ovalul Petrecăreț.

Vraja va putea fi ruptă doar dacă Regele Figură va descoperi numele vrăjitoarei.

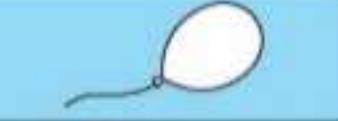


Regele te roagă să îl ajută, pornind în aventură alături de cei șase prinți. La finalul fiecărei aventuri, vei găsi o literă. Adună-le pe toate și găsește numele vrăjitoarei.

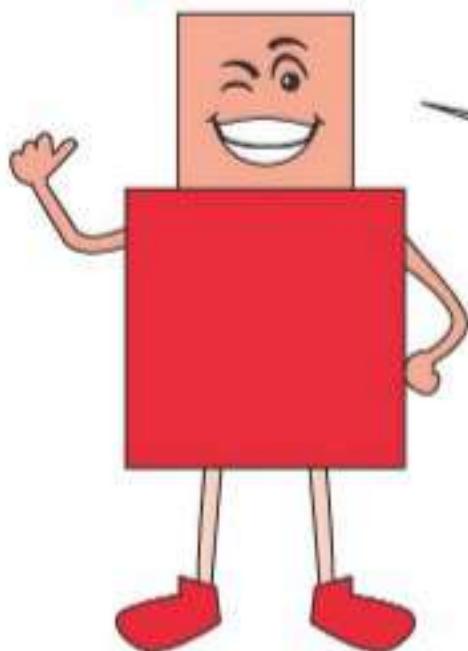
Pentru a te putea orienta mai bine în marea împărătie a Regelui Figură, acesta îți oferă o hartă a celor șase ținuturi.



În fața ta se va deschide o lume magică. Pentru a o descoperi, antrenează-te, amintindu-ți alfabetul.

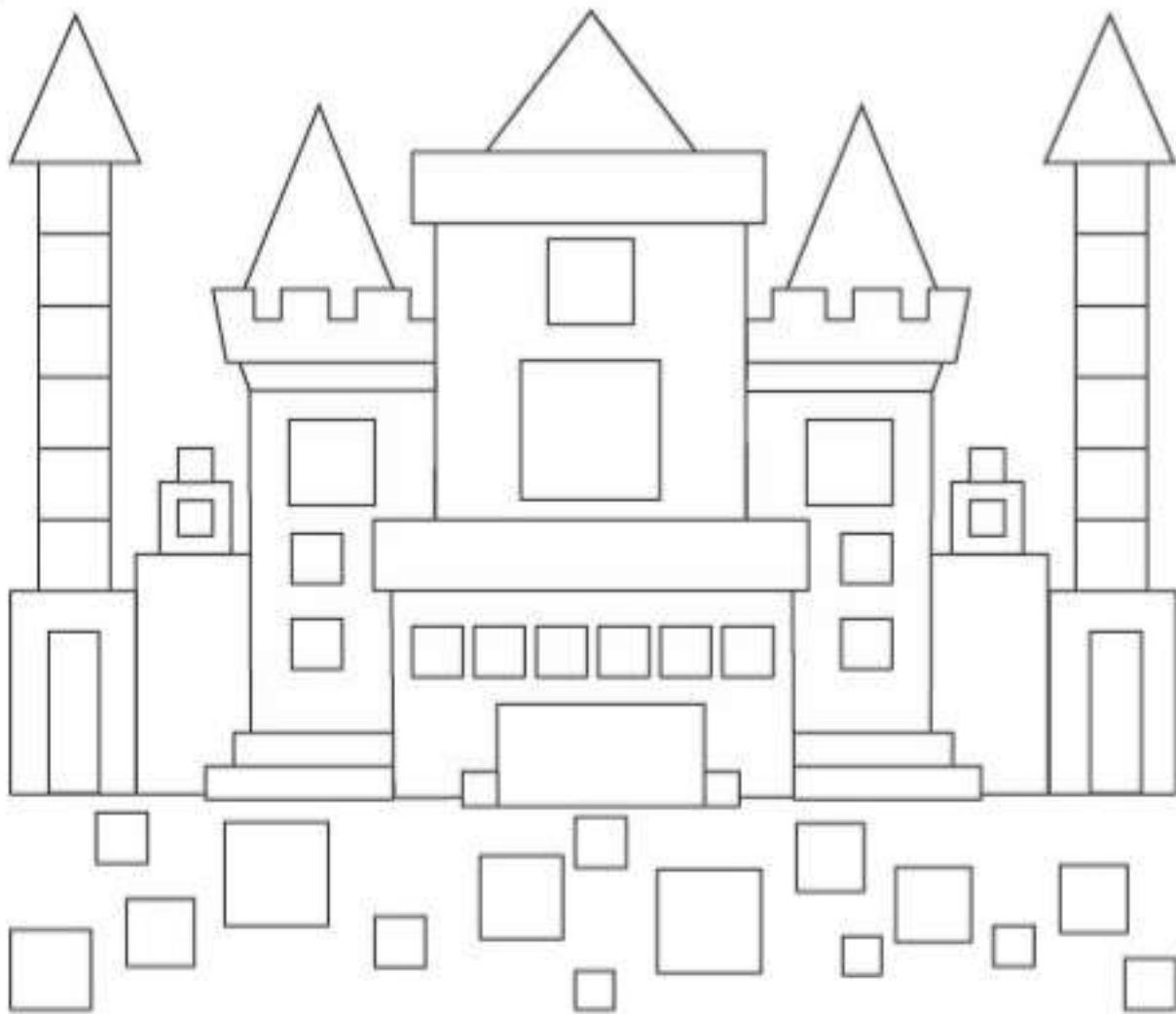


În Ținutul Pătratului Magic



Bine ai venit în ținutul meu!
Eu sunt Pătratul Magic. În lumea
mea, toate lucrurile pe care le-am
atins au devenit pătrate. Ceea ce
a uitat însă Regele Figură să-ți
spună e că pătratele au toate
culoarea roșie.

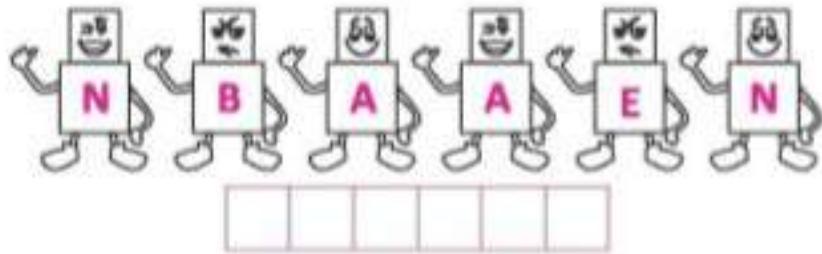
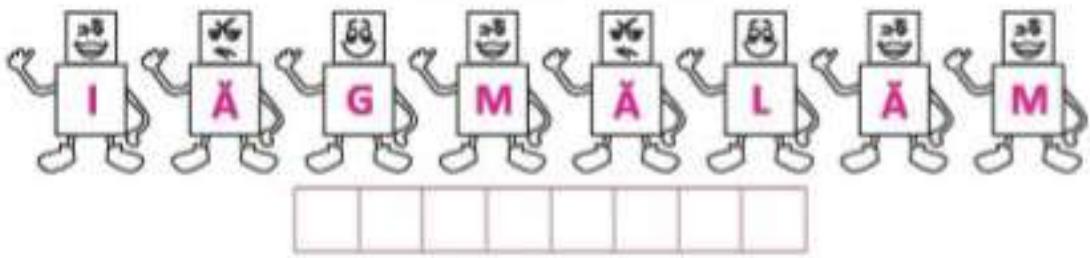
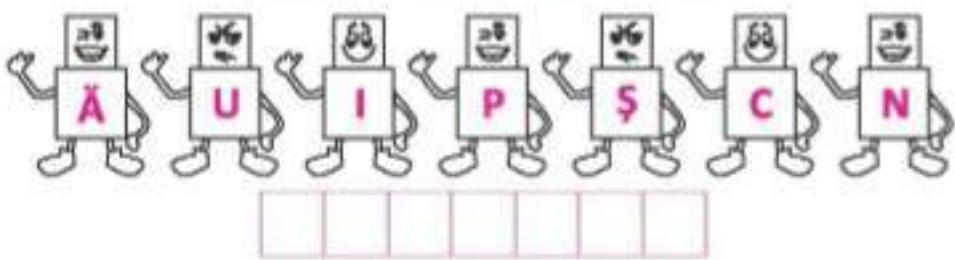
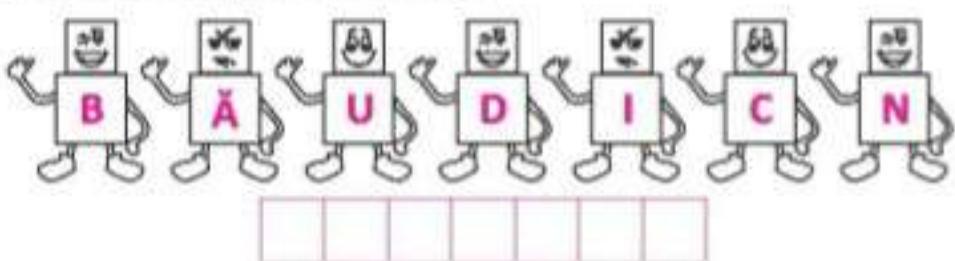
Colorează împărăția Pătratului Magic.



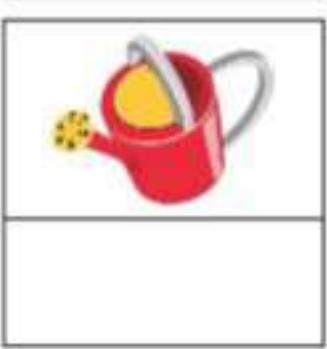
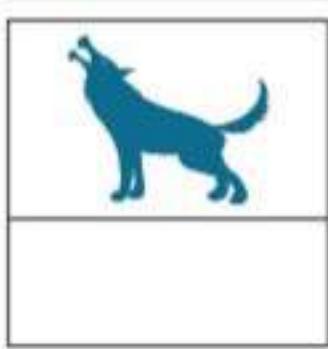
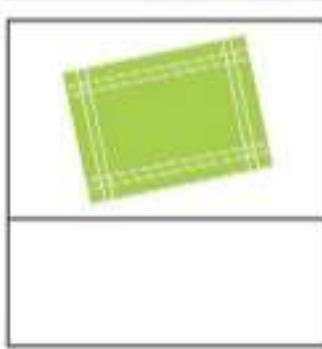
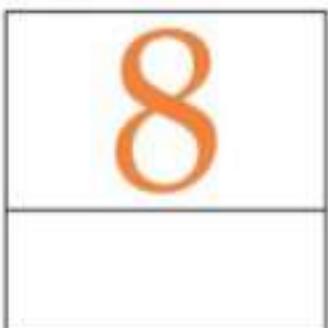
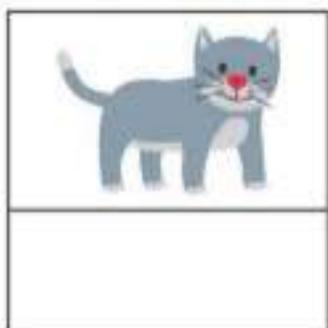
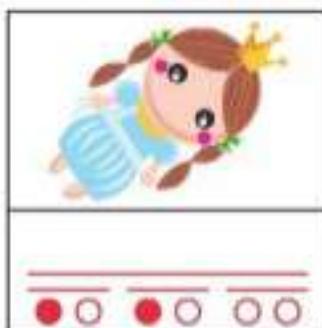
 Identifică obiectele pe care le-a atins Pătratul Magic și încercuiește-le cu roșu.



 Locuitorii „cară” hrănă pentru vrăjitoare. Așază literele de pe corpul lor în ordine, pentru a descoperi alimentele.



Denumește imaginile. Reprezintă grafic cuvintele, silabele și sunetele. Colorează cu roșu cerculețul corespunzător sunetului „p”.



Găsește cuvântul scris corect și încercuiește-II

	PĂPĂSĂ		PISCISĂ	PIEPTENE
	PĂPUŞĂ		PRISICĂ	PIEPTEME
	PĂŞUŞĂ		PISIGĂ	PIUPTENE
	PĂPUPUŞĂ		PUSICĂ	PIPTENE
	PĂSUŞĂ		PISICĂ	PIAPTENE

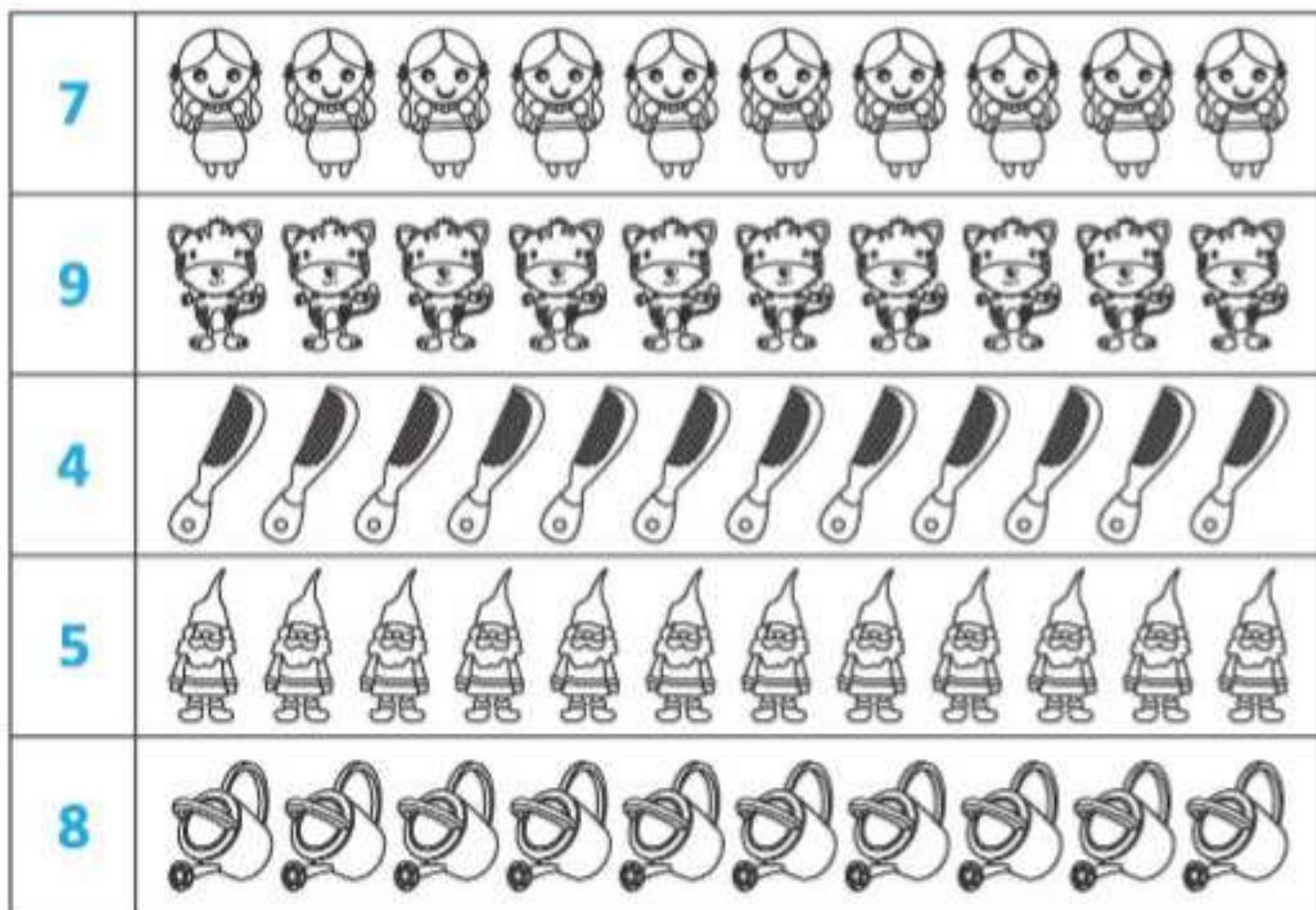
PROPSOP	PITITIC	STORPITOARE
PORSOP	PLICTIC	SORPITOARE
PROSOS	PITIC	STROPĀTOARE
PROSOP	RITIC	STROPITOARE
RPOSOP	PILTIC	STRORITOARE



	PROPSOP	PITITIC	STORPITOARE
	PORSOP	PLICTIC	SORPITOARE
	PROSOS	PITIC	STROPĀTOARE
	PROSOP	RITIC	STROPITOARE
	RPOSOP	PILTIC	STRORITOARE



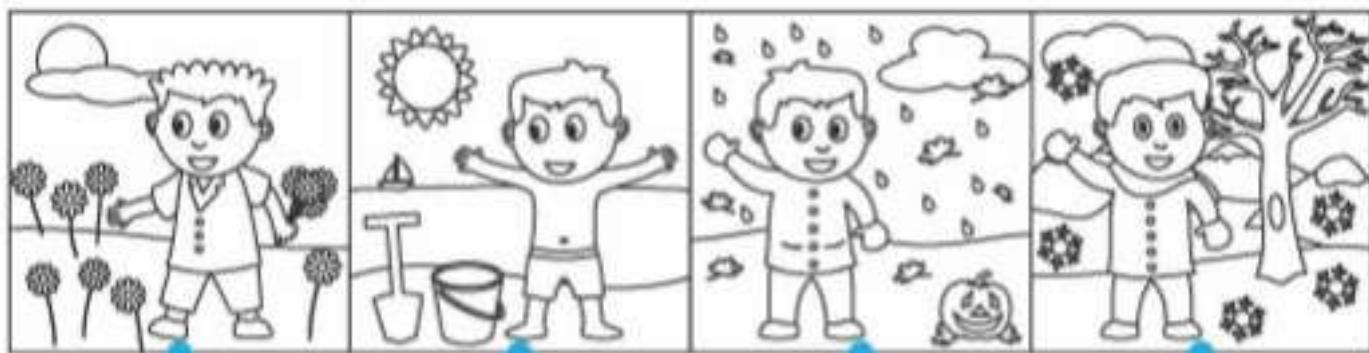
Colorează pe fiecare rând atâtea elemente câte îți indică cifra.



Numără literele din chenar, scrie cifra potrivită și desenează tot atâtea pătrate câte litere ai găsit, după model.

C	2	G	B	H	B		C	H	P	D	B	N	G
P	P	C	D	N	4		5						
C	P	8	H	N	9								
C	3	P	H	B	N								
C	P	7	P	N	D								
P	G	P	G	H	2								
B	D	B	N	N	1								
D	B	N	B	D	N								
B	D	B	N	B	0								

■ Recunoaște anotimpurile. Unește numele anotimpului cu imaginea potrivită. Colorează anotimpul în care te-ai născut.



VARA

PRIMAVERA

IARNA

TOAMNA

■ În pătratul de mai jos, găsește lunile specifice fiecărui anotimp. Colorează luniile fiecărui anotimp cu ajutorul culorilor indicate.

DECEMBRIE	FEBRUARIE	
IANUARIE	SEPTEMBRIE	
MARTIE	NOIEMBRIE	IULIE
APRILIE	OCTOMBRIE	
MAI	IUNIE	AUGUST

PRIMĂVARĂ

VARA

TOAMNA

IARNA



■ Completează calendarul.

Zilele de joi vor fi în datele de: 6, 7, 8, 9, 10.

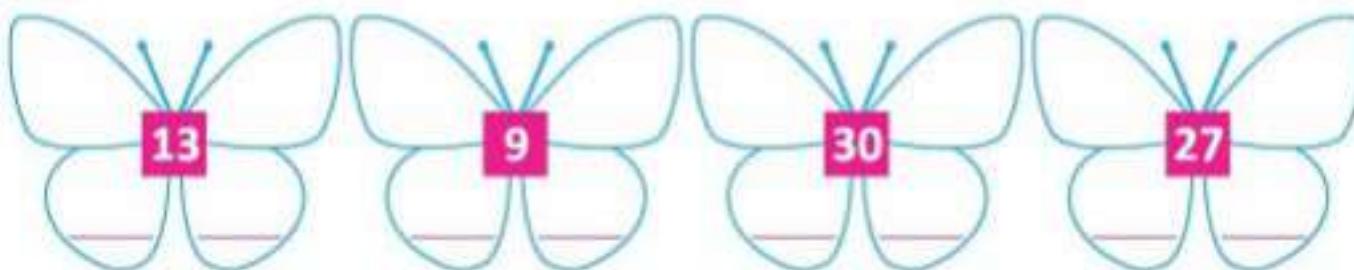
Astăzi este 5 iulie.

Ieri a fost ____ iulie, mâine va fi ____ iulie.

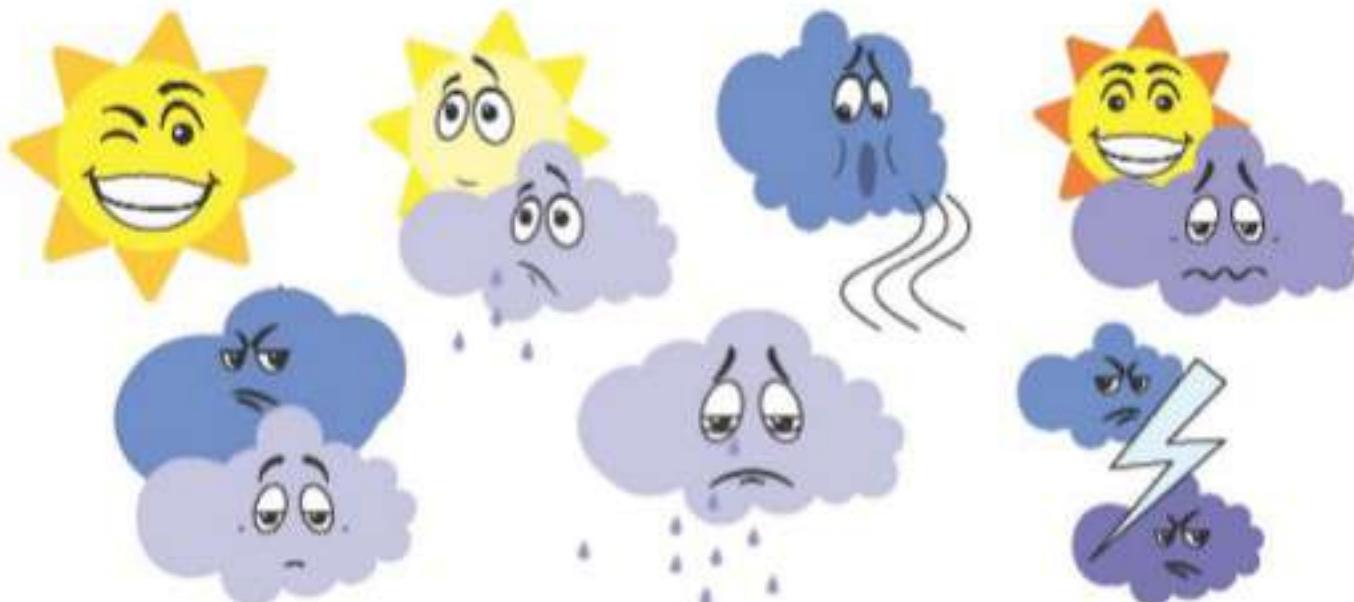
Colorează, pe calendar, pătratele cu numere pare.

 Completează vecinii.

Iulie 2017						
L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
31						



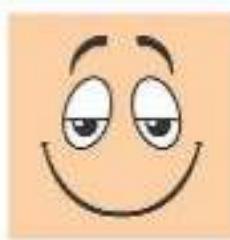
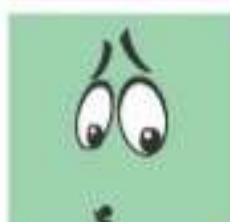
Va fi ploaie sau va fi soare? Realizează un calendar al naturii pentru o săptămână din vacanța ta, desenând fenomenele meteorologice la locul potrivit.



LUNI	MARȚI	MIERCURI	JOI	VINERI	SÂMBĂTĂ	DUMINICĂ

Cum ai arăta dacă ai locui în Ținutul Pătratelor? Desenează-te aici!

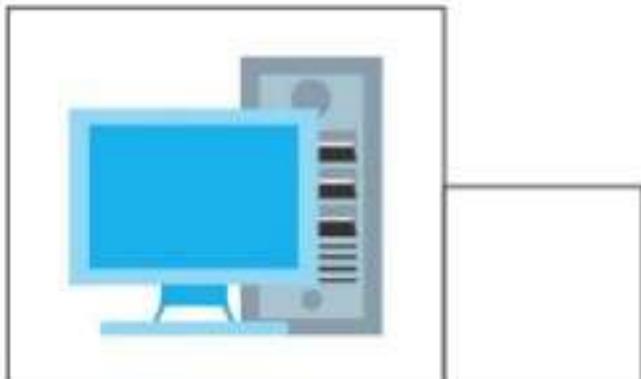
Alege față care crezi că îți s-ar potrivi.



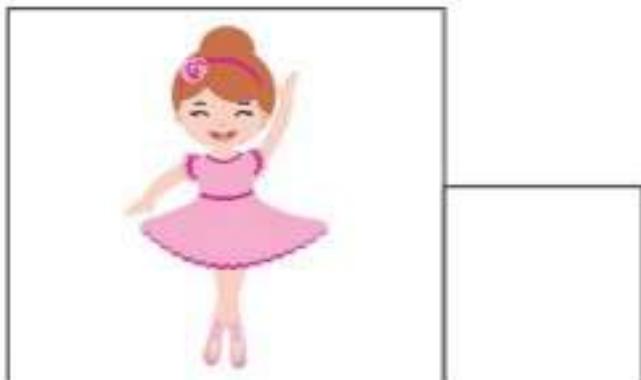
Vesel sau trist? Desenează față potrivită.



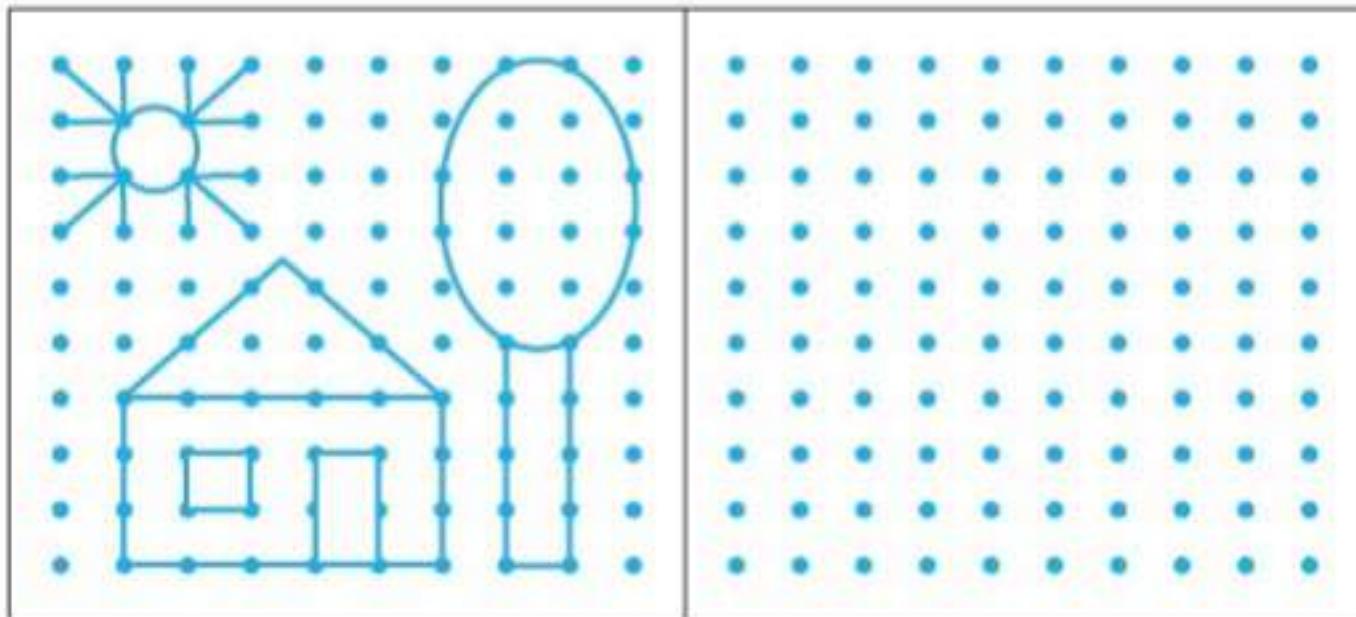
→ **ÎMI PLACE**



→ **NU ÎMI PLACE**



■ Cu ajutorul punctelor copiază desenul în caseta alăturată.



■ Colorează și găsește litera.



■ Felicitări!

Ai găsit prima literă din numele vrăjitoarei!
Pune-o în cufăr să nu o pierzi.

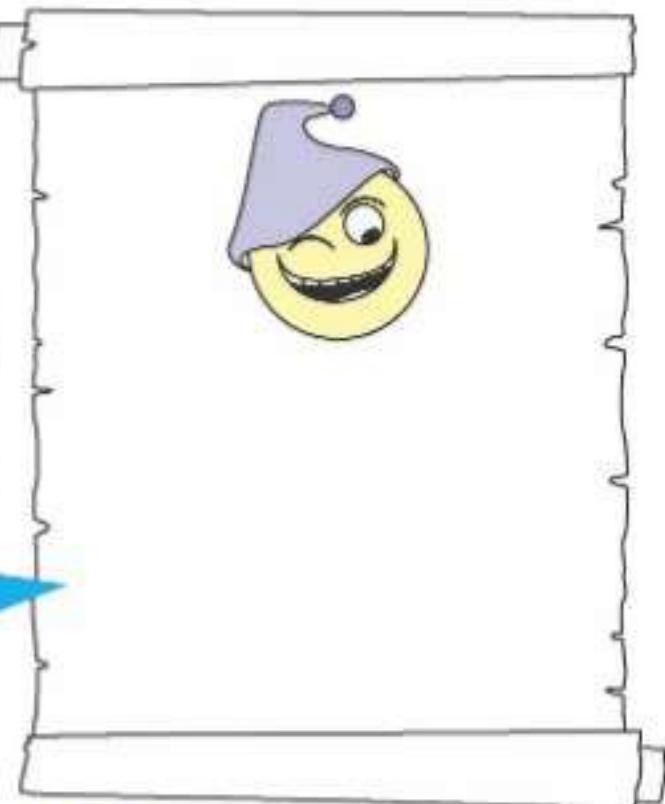


Ținutul Cercului Buclucaș



Bine te-am găsit!

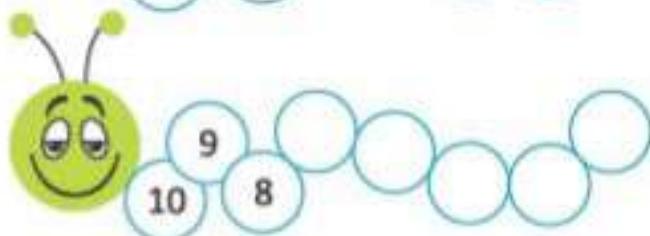
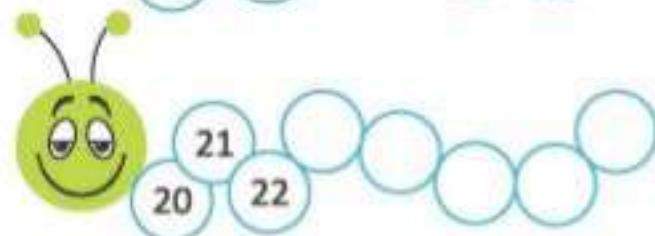
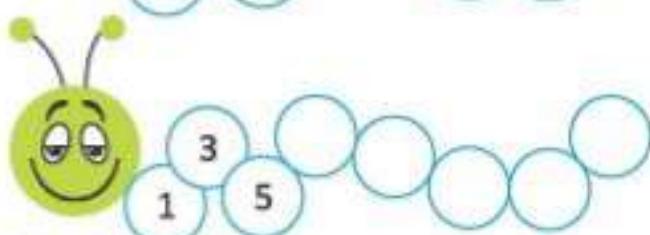
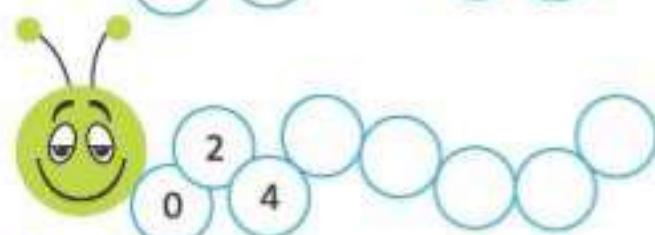
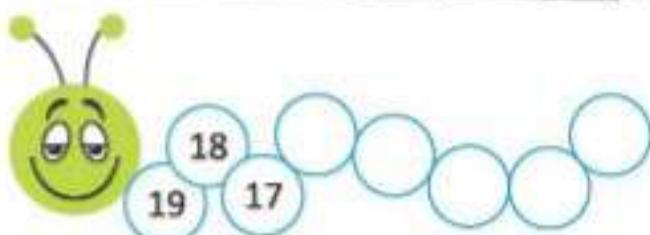
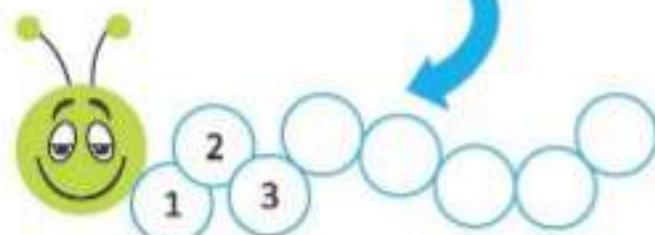
Tinutul meu e plin de cercuri galbenel Ajută-ne să redevenim oameni!



- Cercul Buclucaș nu vrea să se arate. Desenează-l aici aşa cum crezi tu că arată.

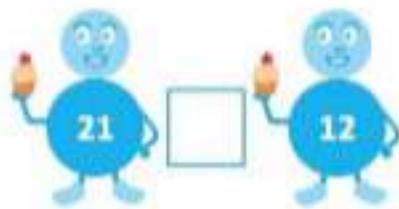
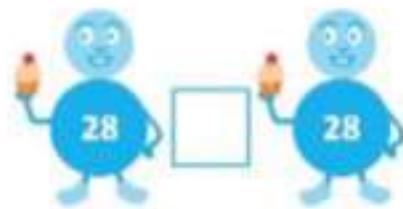
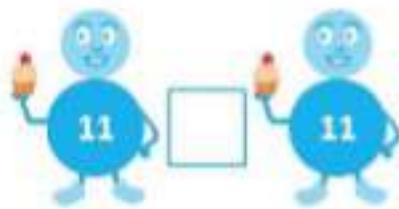
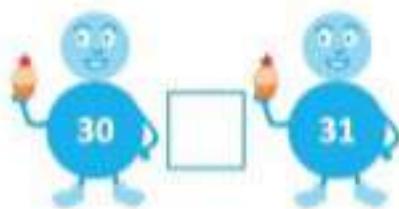
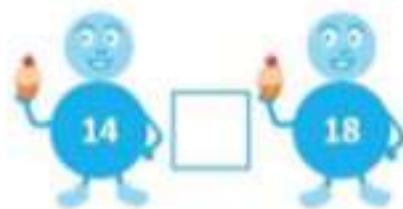
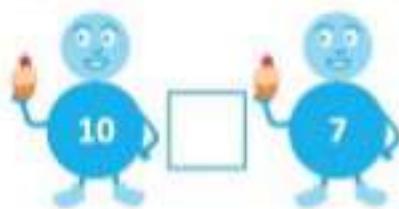


- Completează corpurile omizilor cu încă cinci numere.

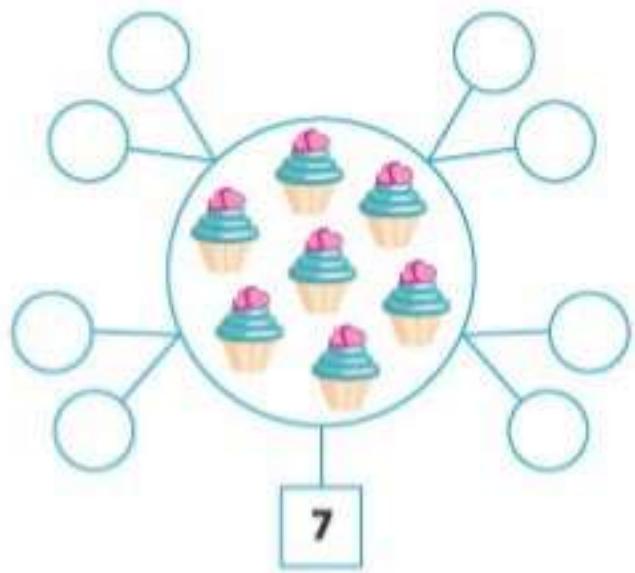
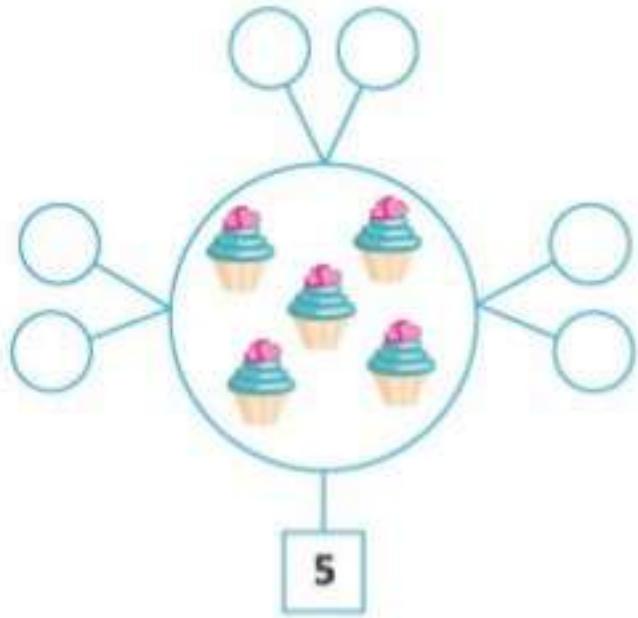
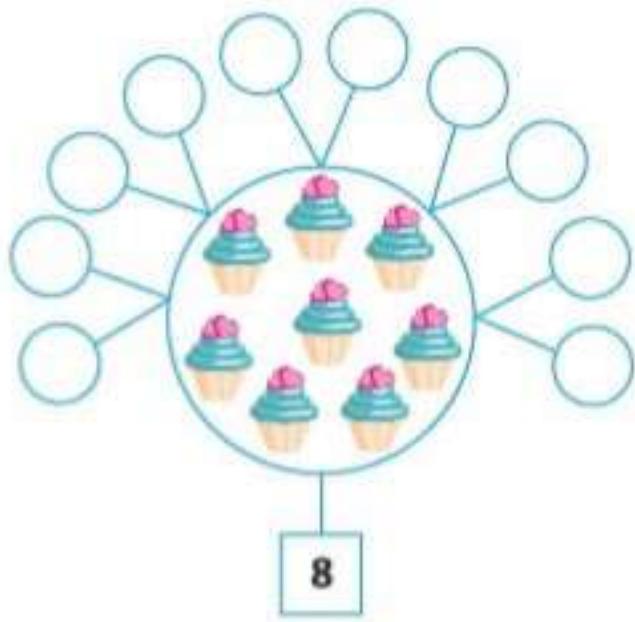
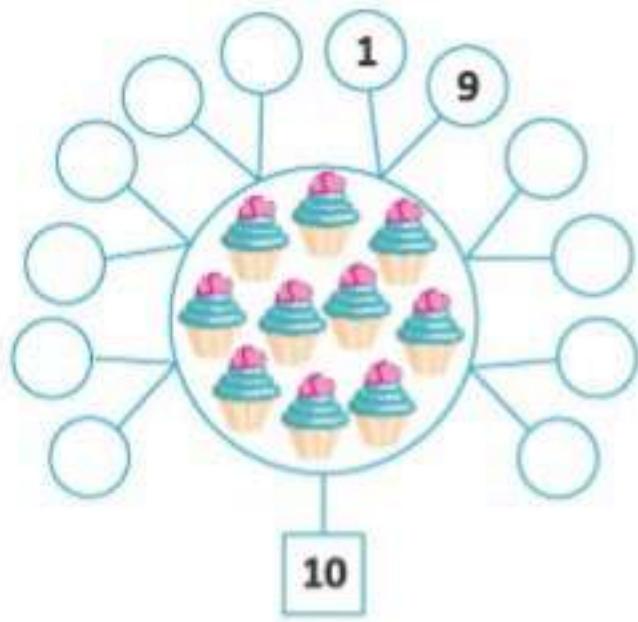




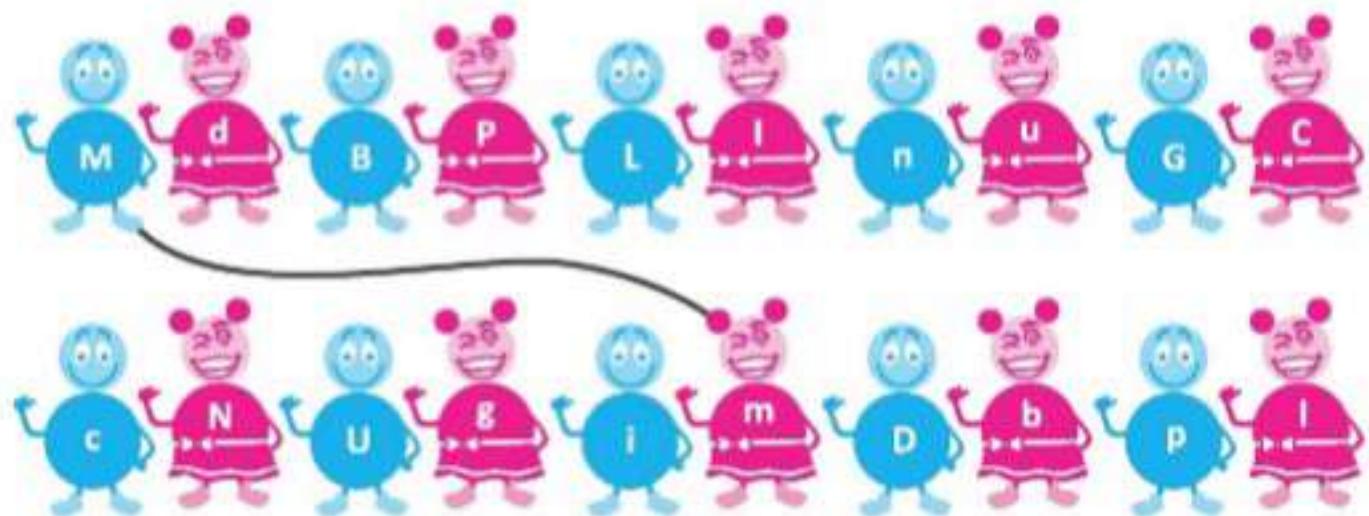
Cine a mâncat mai multe brișe? Compară folosind semnele: $<$, $>$, $=$.



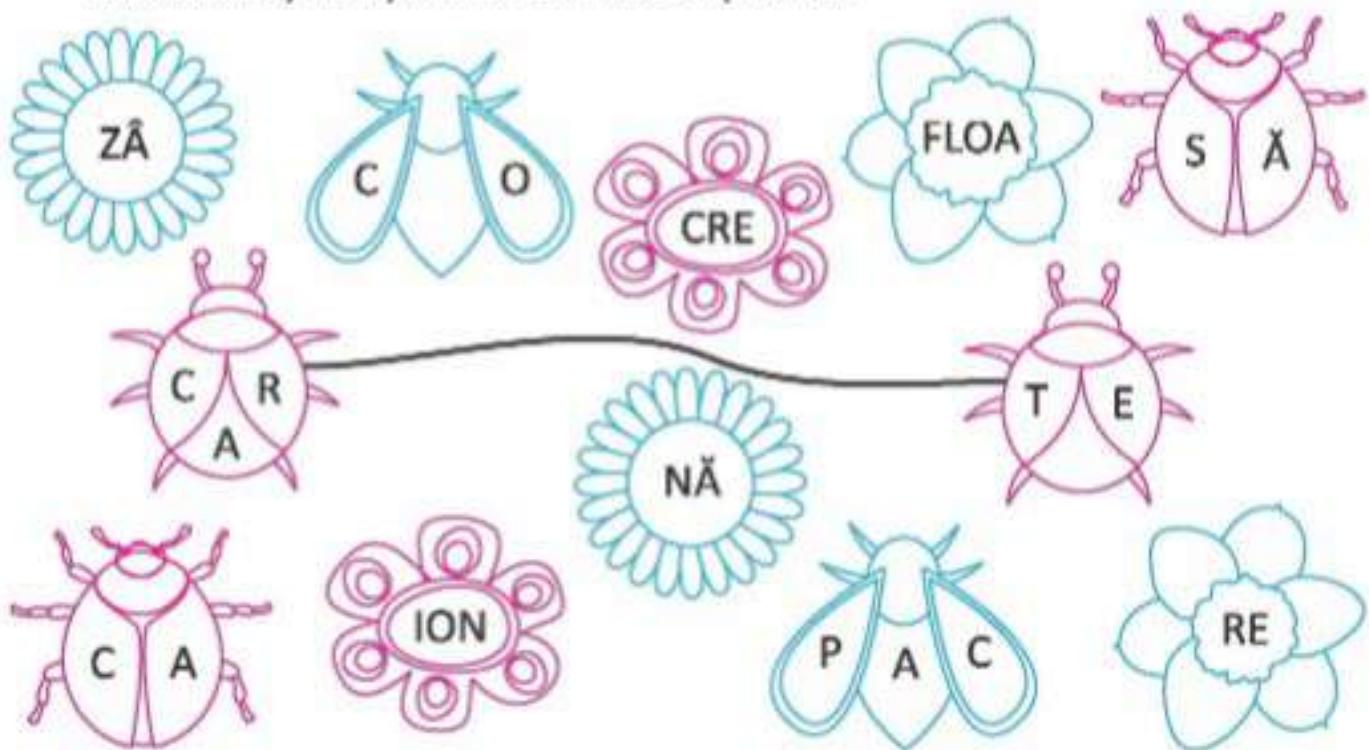
Grupează brișele, după model:



Locuitorii din Tinutul Cercurilor au poftă de dans! Găsește-l fiecărui parteneră potrivită.



Unește silabele pentru a obține cuvinte corecte. Scrie în tabel, cu litere de tipar, cuvintele obținute și realizează un desen potrivit.



CARTE					

Este aniversarea Cercului Buclucaș! Are 7 invitați. Unii au adus prăjituri, alții fructe, iar alții sucuri. Cercul Buclucaș este foarte fericit.
Toți invitații îl urează **LA MULTI ANII**!

Găsește răspunsul corect, colorând cu galben cercul potrivit.

- Cercul Buclucaș are **9** **7** **17** invitați.
- Invitații au adus **LEGUME** **FRUCTE** **SUCURI** **BANI** **PRĂJITURI**.

- Cercul Buclucaș este foarte   
- Invitații îl urează **SĂNĂTATEI** **FERICIREI** **LA MULTII ANII**.

Realizează o felicitare pentru Cercul Buclucaș, cu ocazia zilei sale de naștere!
Scrie-i un mesaj potrivit.

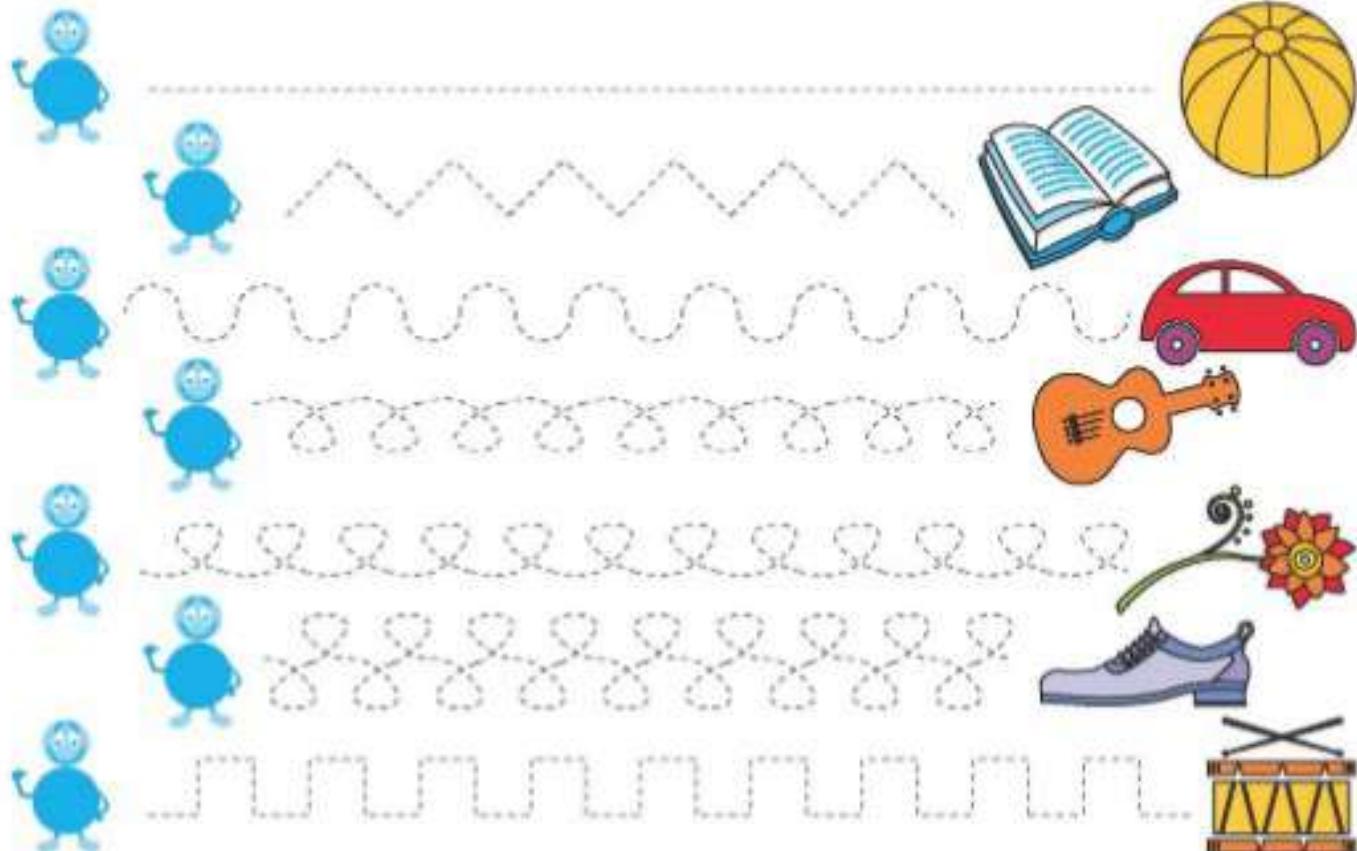
Peste foaia pe care a fost scris cântecul **LA MULTĂ ANI!** s-a răsturnat un pahar cu suc și unele cuvinte s-au șters. Completează-le tu!

Colorează instrumentul muzical cu care ai putea cânta cel mai frumos cântecul **LA MULTĂ ANI!**

LA MULTĂ ANI CU
SĂ VĂ DEA TOT
CE DORIȚI
ZILE ȘI
LA MULTĂ SA
TRĂIȚII



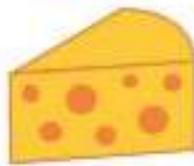
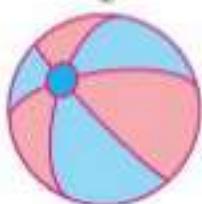
Găsește cadoul adus de fiecare invitat.



Orientează-te după model și identifică.



Cip-ciripl



Desenează sau scrie pe Omida Fifil

