

## FIȘĂ DE LUCRU: SPINNER DESPRE MAMA

Folosește un vârf de creion pentru a ține o agrafă în centrul spinnerului. Vorbește despre mama ta, bunica ta sau altă femeie dragă din viața ta pornind de la imaginea aleasă.



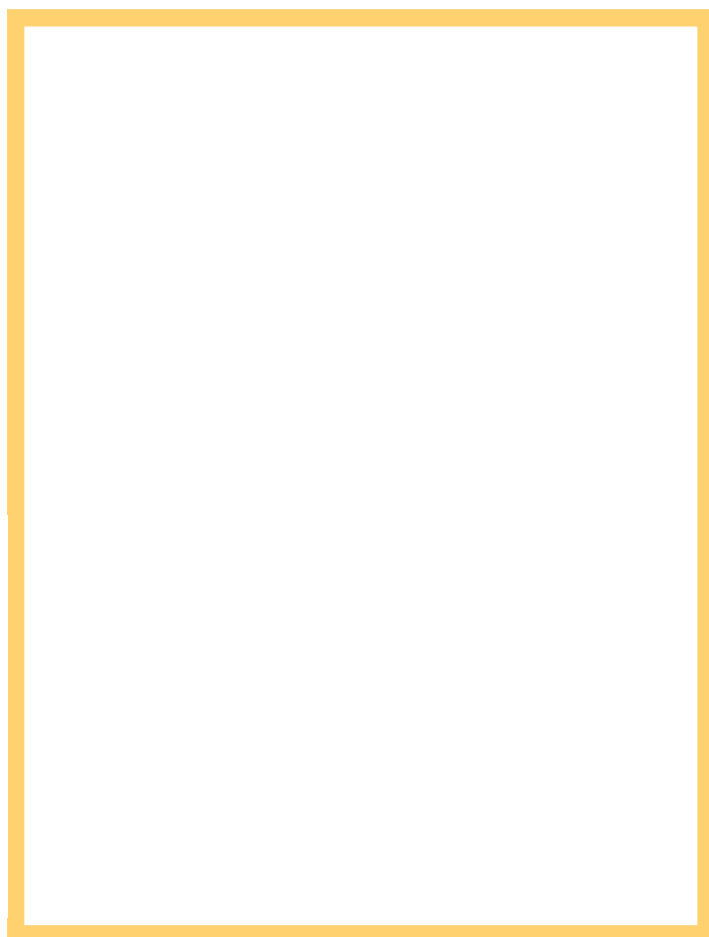
Ilustrează printr-un desen cuvintele.



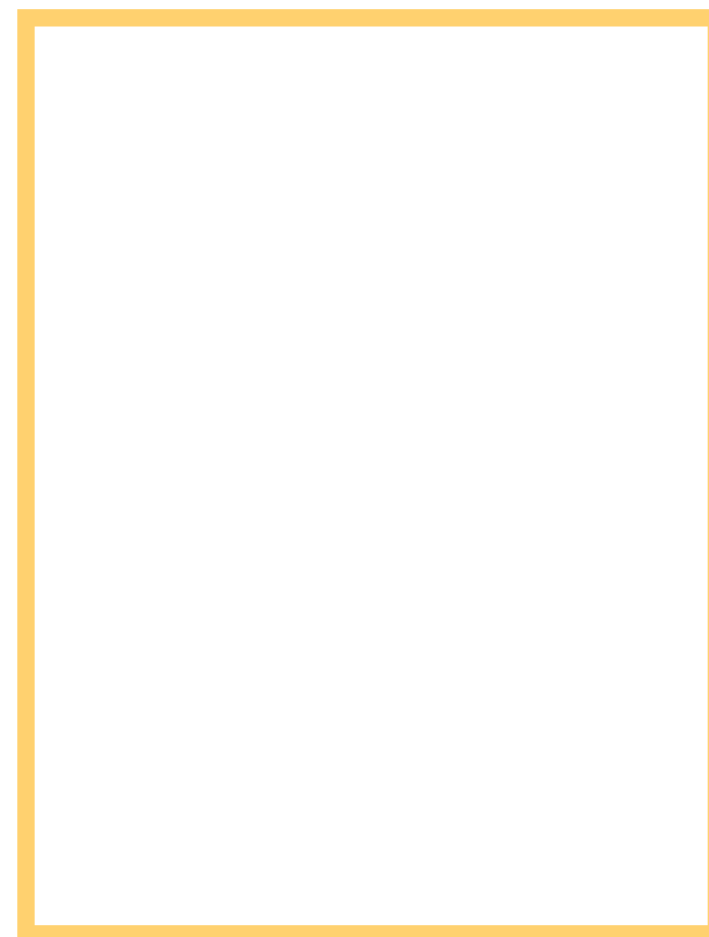
**TĂRĂBOI**

**POZNĂ**

Ilustrează printr-un desen cuvintele.



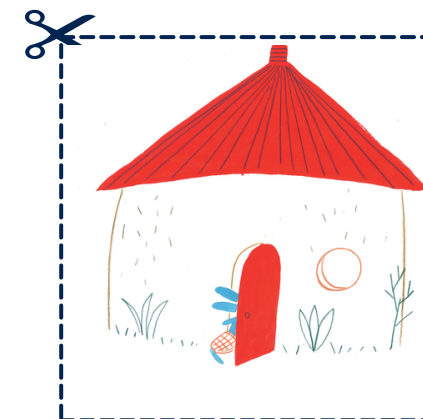
**ANTILOPĂ**



**HIENĂ**

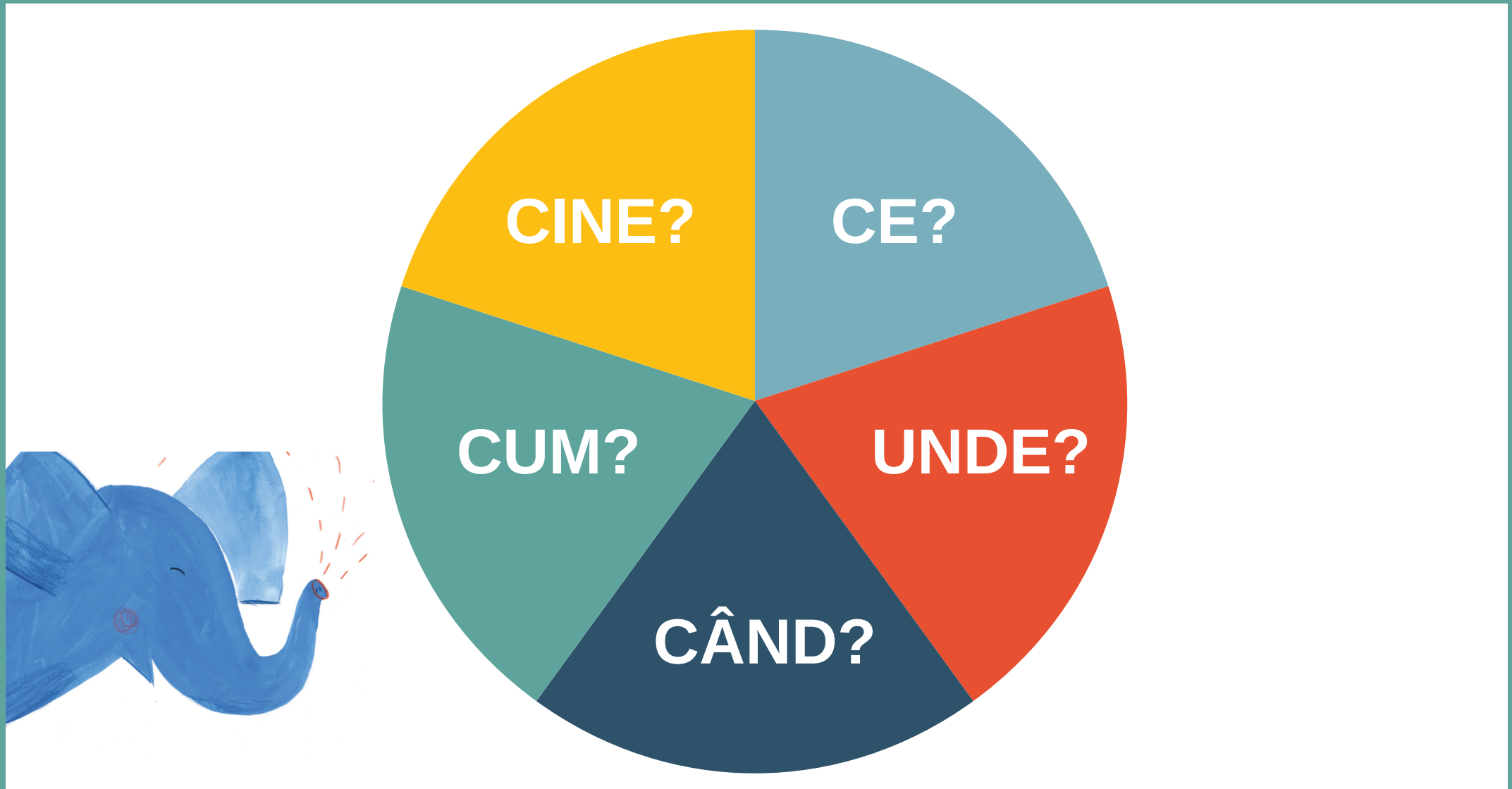
# FIȘĂ DE LUCRU: ORDONEAZĂ EVENIMENTELE

Decupează și ordonează secvențele din carte.



## FIȘĂ DE LUCRU: ROATA ÎNTREBĂRILOR

Folosește un vârf de creion pentru a ține o agrafă în centrul spinnerului. Rotește agrafa și formulează o întrebare.



## FIȘĂ DE LUCRU: UNEȘTE CUVINTELE IDENTICE

Unește cuvintele identice. Citește cuvintele de trei ori (citire ecou, citire consecutivă, împreună cu un coleg, cu sprijin).

Alcătuiește oral propoziții cu aceste cuvinte.

MAMA

ZEBRĂ

ANTILOPĂ

ELEFANT

CASA

UȘA

PUI

SAT

ELEFANT

MAMA

PUI

CASA

ANTILOPĂ

UȘA

ZEBRĂ

SAT

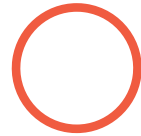


Pune o bilă din plastilină în fiecare cerc de lângă cuvintele de mai jos.  
Apasă bila dacă știi să citești cuvântul.

MAMA



ANTILOPĂ



ZEBRĂ



ELEFANT



CASA



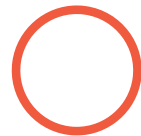
UȘA



PUI



SAT

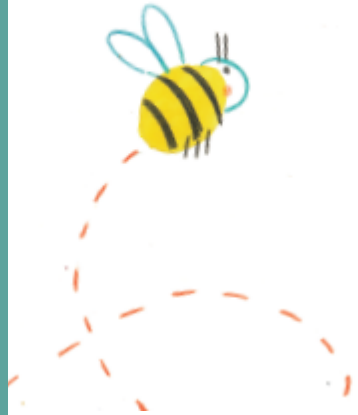


ARE



## FIȘĂ DE LUCRU: SORTEAZĂ RIMELE

Decupează și grupează cuvintele care rimează. Joacă-te cu monstrulețul.



SAT

UȘĂ

GIRAFĂ

MASĂ

BALENĂ

AGRAFĂ

CASĂ

PĂPUȘĂ

HIENĂ

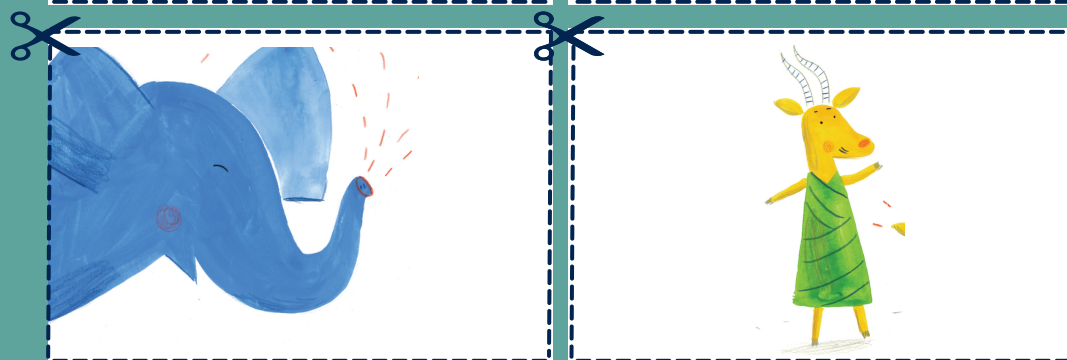
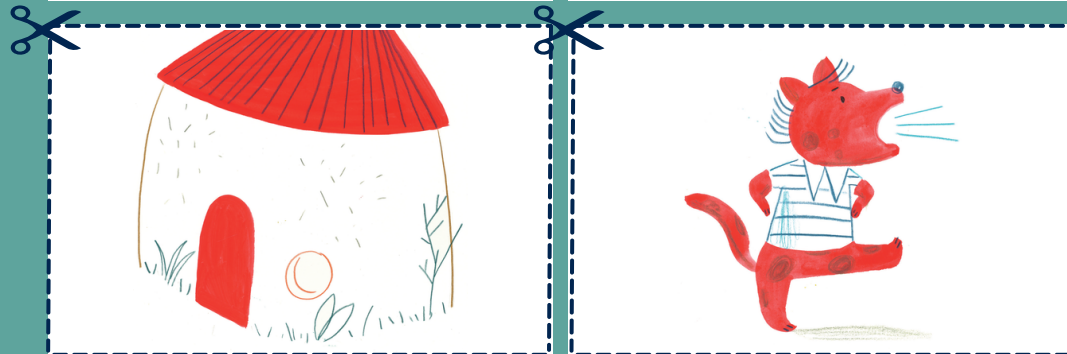
PAT





## FIȘĂ DE LUCRU: DECUPEAZĂ ȘI POTRIVEȘTE

Decupează și potrivește imaginile și cuvintele. Sortează după numărul de silabe (imagini sau cuvinte).



ANTILOPĂ

CASA

ELEFANT

SAT

MAMA

HIENĂ

## FIȘĂ DE LUCRU: CÂTE CUVINTE?

Ascultă propozițiile și fă un pas pentru fiecare cuvânt. Colorează atâtea căsuțe câte cuvinte are propoziția.



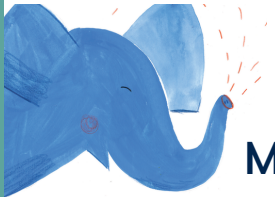
Mama girafă are gât lung.

--	--	--	--	--	--



Mama antilopă aleargă.

--	--	--	--	--	--



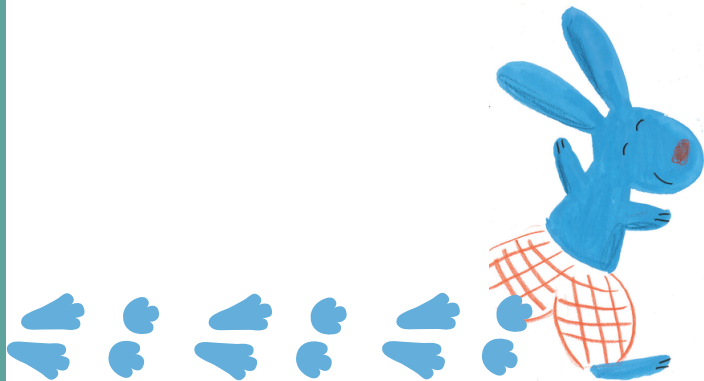
Mama elefant e mare.

--	--	--	--	--	--



Mama mea e veselă.

--	--	--	--	--	--



Cum e mama ta?

--	--	--	--	--	--

# FIȘĂ DE LUCRU: NUMĂRĂ SILABELE

Colorează atâtea mâini câte silabe are cuvântul.



GIRAFĂ



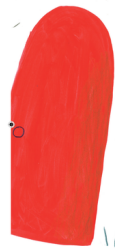
ANTILOPĂ



HIENĂ



ELEFANT



UȘĂ



ZEBRĂ



CASĂ



IEPURE

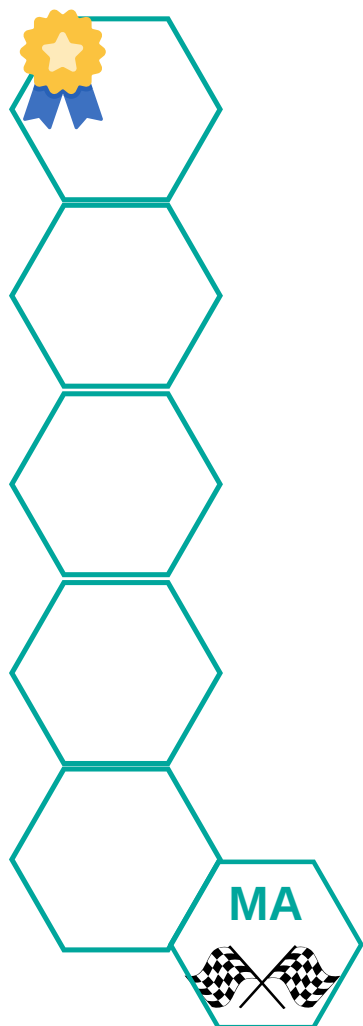







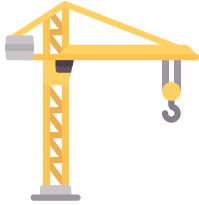
SAT



## FIȘĂ DE LUCRU: CURSĂ PÂNĂ ÎN VÂRF

Fiecare jucător alege o culoare cu care dorește să joace și pune un pion pe căsuța de start. În căsuța de start este o silabă. Pe rând, fiecare jucător are 10 secunde pentru a găsi un cuvânt sau imagine care include silaba sa. Dacă a reușit, înaintează cu o căsuță. Câștigă cel care a ajuns primul la final.



CASA	CAL		MARE
	MAMA		
		CAR	MAC



## FIȘĂ DE LUCRU: COLOREAZĂ LITERELE

Colorează literele care compun cuvântul din prima coloană.

<b>SAT</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	○	<b>T</b>	B
<b>PUI</b>	S	P	U	I	N
<b>UȘA</b>	N	U	Ș	B	A
<b>ARE</b>	A	○	R	E	N
<b>CASA</b>	C	L	A	S	A
<b>MAMA</b>	A	M	A	M	A

## FIȘĂ DE LUCRU: LITERE MARI ȘI MICI

**m M**

**s S**

**b B**

**ă Ă**

**w W**

**n N**

**i I**

**f F**

**e E**

**î Î**

**y Y**

**h H**

**t T**

**a A**

**d D**

**z Z**

**p P**

**l L**

**j J**

**â Â**

**c C**

**ț Ț**

**k K**

**o O**

**q Q**

**g G**

**v V**

**u U**

**r R**

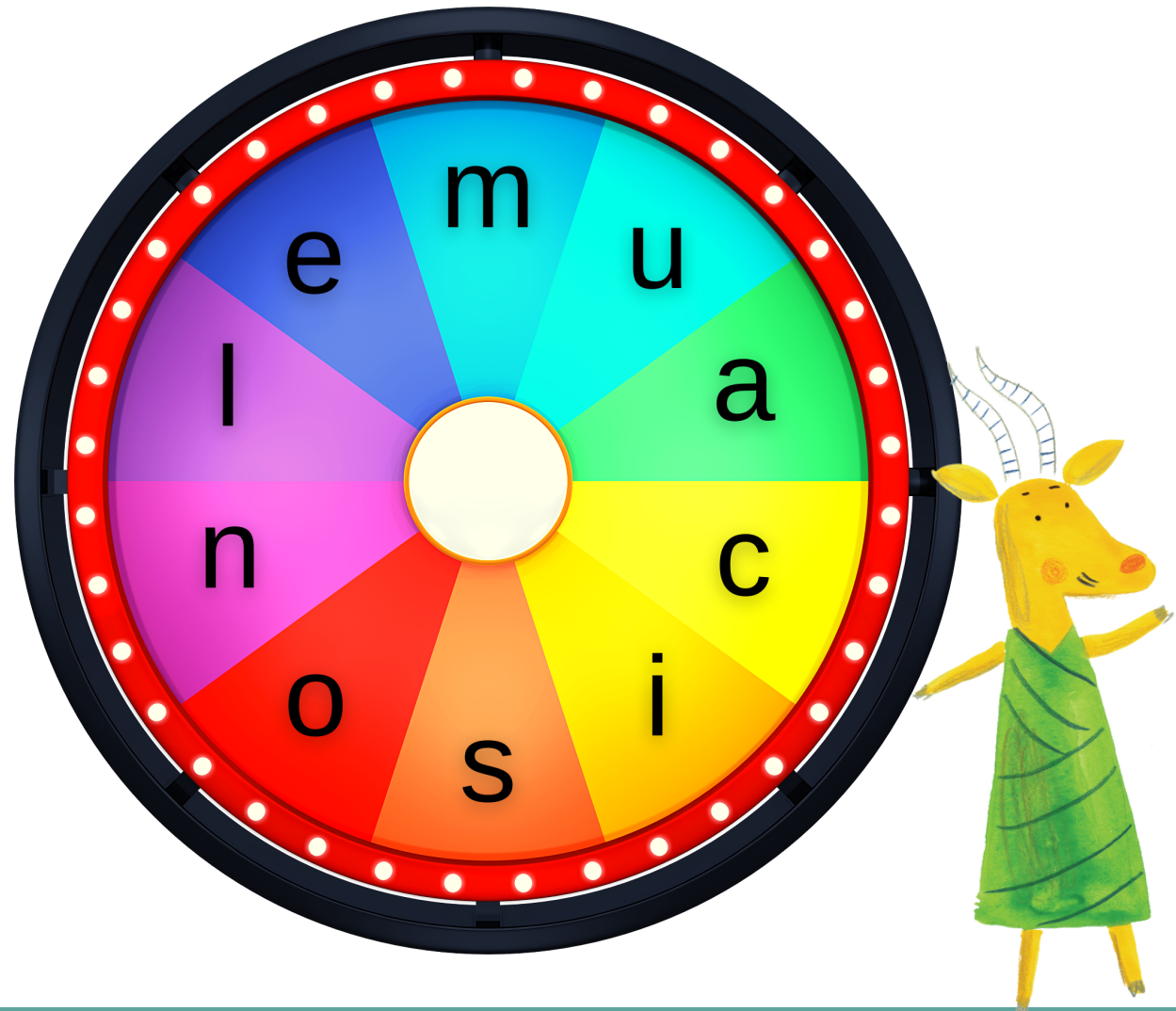
**ș Ș**

**x X**

## FIȘĂ DE LUCRU: SPINNER CU LITERE

Folosește un vârf de creion pentru a ține o agrafă în centrul spinnerului. Rotește agrafa și colorează perechea literei.

N M A S  
H E B T  
D O L V  
R F Z U  
P I C G



Ilustrează printr-un desen cuvintele.

Three large, empty, rounded rectangular boxes arranged horizontally, intended for drawing illustrations corresponding to the words in the adjacent list.

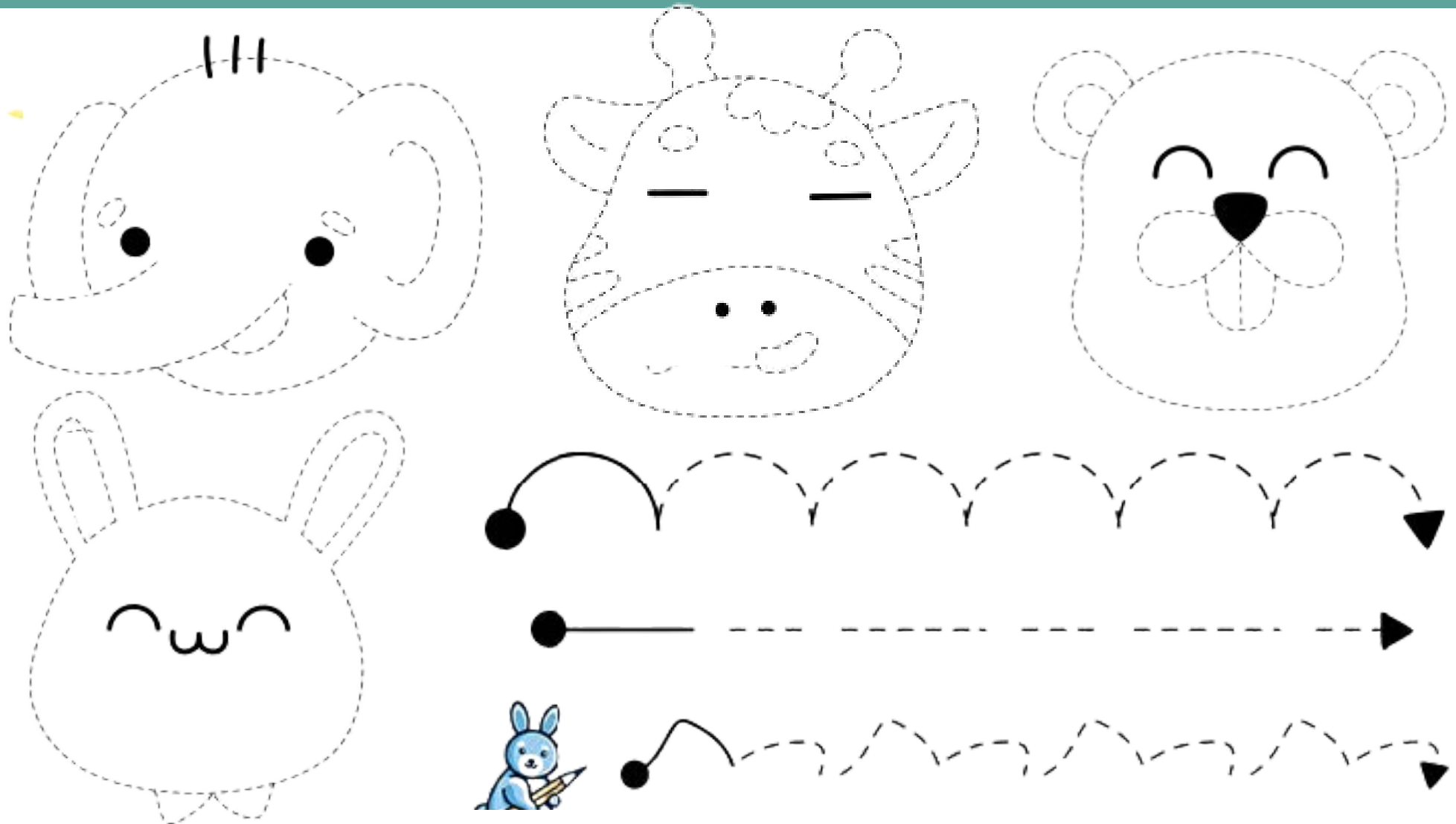


Ilustrează printr-un desen cuvintele.

Four empty rounded rectangular boxes arranged horizontally, intended for drawing illustrations corresponding to the words in the boxes.

# FIȘĂ DE LUCRU: PRE-SCRIERE

Trasează linia punctată cu creionul și completează imaginile.  
Colorează fețele animalelor.



## FIȘĂ DE LUCRU: CASA MAMEI ANTILOPĂ - DRAMATIZARE

Decupează personajele din povești, lipește-le pe un creion sau un băț de lemn și joacă-te cu ele.

