

RODICA CHIRAN • MIHAELA ADA RADU
BIANCA BUCURENCIU

CĂLĂTOREȘTE CU ARICEL

Caiet de vacanță pentru
clasa pregătitoare



București, 2025

Cuprins

Comunicare în limba română

Fișa 1. Vara – Identificarea unui obiect. Literele mici și mari de tipar	4
Fișa 2. Albumul – Cuvântul. Propoziția	6
Fișa 3. Ziua mea – Cuvântul. Formularea de răspunsuri	8
Fișa 4. Meserii – Silaba. Cuvinte cu sens asemănător	10
Fișa 5. În drumeție – Povestirea după imagini. Cuvinte cu sens opus.....	12
Fișa 6. Pic, pic, pic! – Silaba. Cuvântul. Simboluri din universul apropiat	14
Fișa 7. Ploaia de stele – Cuvântul. Formularea de răspunsuri. Elemente grafice.....	16
Fișa 8. Un corp sănătos – Formularea răspunsurilor despre igiena alimentară și personală	18
Fișa 9. Vizita – Biletul. Povestirea după imagini. Cuvinte cu sens asemănător	20
Fișa 10. Joc și joacă – Formularea de propoziții. Prezentarea unui obiect.....	22

Matematică și explorarea mediului

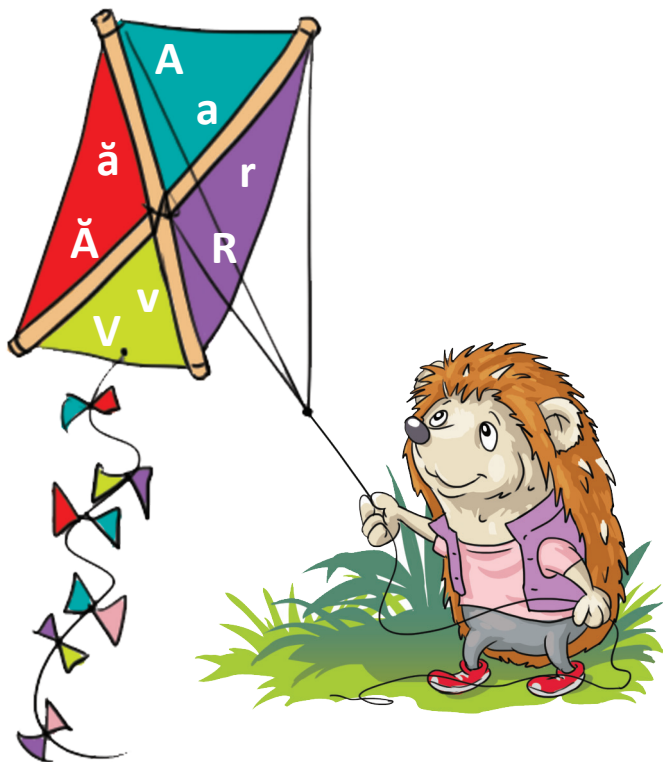
Fișa 1. A venit vara! – Numere naturale de la 0 la 10. Corpul omenesc. Simțurile	24
Fișa 2. Colecția de ilustrate – Adunarea și scăderea în centrul 0-10. Animalele: hrana ca sursă de energie; condiții de viață	26
Fișa 3. Ziua mea – Numere naturale de la 0 la 31. Plantele: părți componente; condiții de viață	28
Fișa 4. Meserii – Adunarea și scăderea în centrul 0-20, fără trecere peste ordin. Prezența apei în natură	30
Fișa 5. Pic, pic, pic! – Adunarea și scăderea în centrul 0-20, cu trecere peste ordin. Fenomene ale naturii	32
Fișa 6. În drumeție – Adunarea și scăderea în centrul 0-31, fără trecere peste ordin. Forțe și mișcare	34
Fișa 7. Despre electricitate – Adunarea și scăderea în centrul 0-31, cu trecere peste ordin. Aparate care utilizează electricitatea și reguli de siguranță în mînuirea aparatelor electrice	36
Fișa 8. Ploaia de stele – Figuri și corpuri geometrice. Repere/direcții în spațiu. Universul	38
Fișa 9. La spectacol – Măsurări – lungime, timp. Unde și vibrații: producerea sunetelor.....	40
Fișa 10. Magazinul de jucării – Măsurări – bani. Colectarea și gruparea datelor. Schimbarea formei corpurilor	42
Exersează cu Aricel la Comunicare în limba română	44
Exersează cu Aricel la Matematică și explorarea mediului	46



COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

FIȘA 1. VARA

1. Încercuiește literele mari de tipar de pe zmeul lui Aricel.
2. Ordonează literele pentru a descoperi numele unui anotimp îndrăgit de copii.



Ă	R	A	V
---	---	---	---

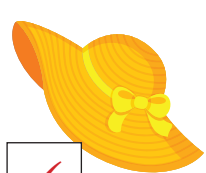
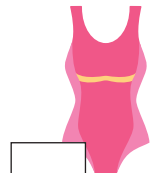
--	--	--	--

Arrows connect the letters in the top row to the boxes in the bottom row: Ă to the 3rd box, R to the 2nd box, A to the 1st box, and V to the 4th box.

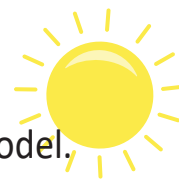
3. Colorează etichetele pe care sunt notate lunile de vară.

MARTIE	IULIE	SEPTEMBRIE
IUNIE	AUGUST	MAI

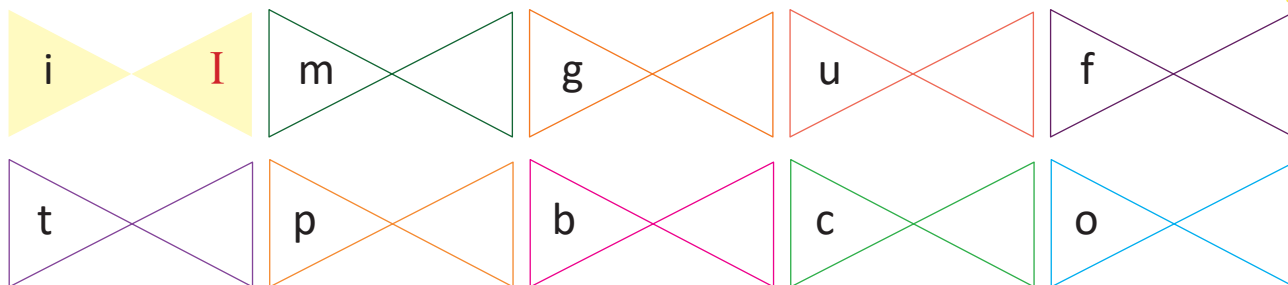
4. Identifică obiectele potrivite unei zile de vară.

 ☒	 ☐	 ☐	 ☐	 ☐
 ☐	 ☐	 ☐	 ☐	 ☐





5. Completează fundițele prinse de zmeul lui Aricel cu literele pereche, după model.



6. Încercuiește literele care formează cuvintele ilustrate. Notează cuvintele în casete.



B M Z A
L E U

P R
O T A
N V

F N L
A B I
M Ă

Ș D N
M Ă A
P I

ZMEU

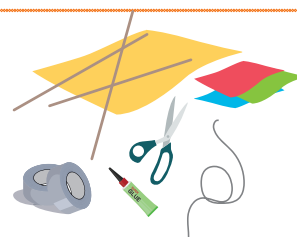
7. Citește propozițiile de mai jos. Realizează câte un desen potrivit fiecăreia.

E SOARE.

INA E LA MARE.

Aricel te provoacă!

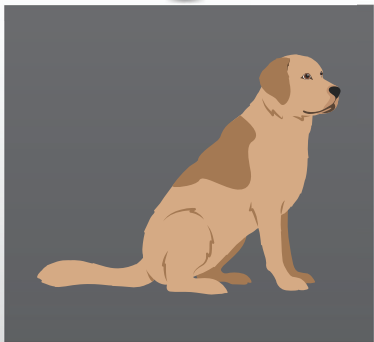
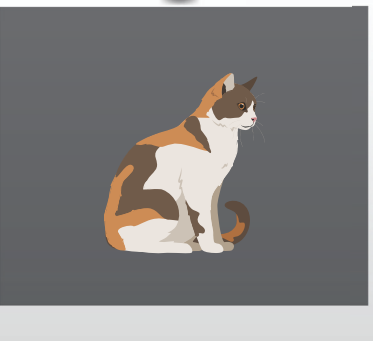
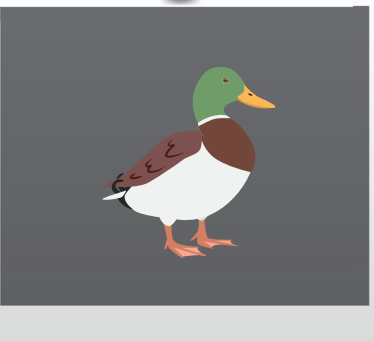
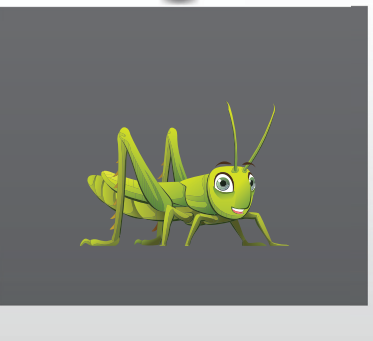
Construiește un zmeu! Ai nevoie de: carton, ață, foarfecă, bandă adezivă, lipici, culori.





FIȘA 2. ALBUMUL

1. Aricel a strâns în album câteva fotografii cu prietenii săi. Taie cu o linie cuvintele care nu se potrivesc imaginilor.

		
LUP URS	CÂINE COCOȘ	ZEBRĂ VACĂ
		
LEU MOTAN	RAȚĂ RÂS	BARZĂ GREIER

2. Câți prieteni are Aricel în fotografiile din albumul său? Colorează răspunsul.



DOI

PATRU

ȘASE

OPT

3. Adaugă literele care lipsesc pentru a afla numele prietenilor lui Aricel.

MARTINE__

T__NU

RI__I

__INA

LĂ__UȘ

MA__

A

X

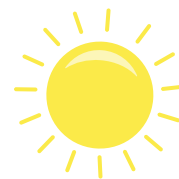
T

B

R

L





4. Descoperă sunetele animalelor în careul de mai jos.
Scrie cuvintele pe spațiile date.



M	I	A	U	B	C	R	I	U
L	M	O	R	Z	W	H	A	M
M	U	X	P	N	M	A	C	B

MIAU

5. Eu spun mare, tu spui mic.

MOTAN

RAȚĂ

CÂINE

GREIER

RĂȚUȘCĂ

MOTĂNEL

GREIERAȘ

CĂȚELUȘ

6. Ordonează cuvintele pentru a forma propoziții.
Scrie propozițiile folosind litere mari de tipar.

UN

EU

ALBUM.

AM

1

EU

CARTON.

ESTE

DE

COPERTA

Arice! te provoacă!

Să facem puțină mișcare! Mergi ca un urs,
stai ca o barză, aleargă ca un cal.



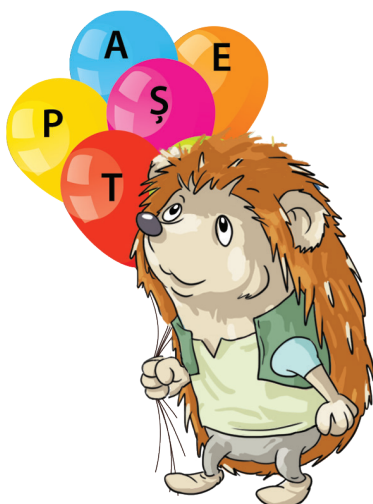


FIȘA 3. ZIUA MEA

1. Citește mesajul scris pe fanioane.



2. Notează câți ani a împlinit Aricel, folosind literele de pe baloane.



3. Colorează etichetele cu însușirile pe care le consideri potrivite tortului.

AMAR

GUSTOS

COLORAT

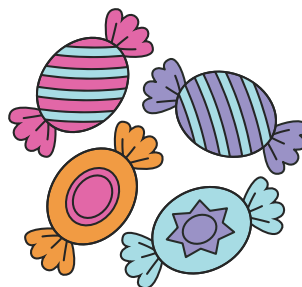
SĂNĂTOS

FIERBINTE

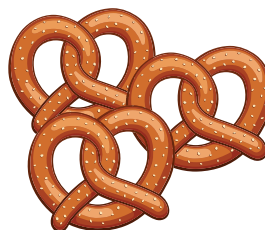
ÎNALT

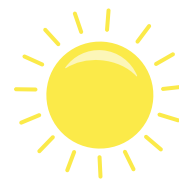


4. Notează litera inițială a cuvintelor care denumesc produsele cu care au fost serviți invitații la petrecere.

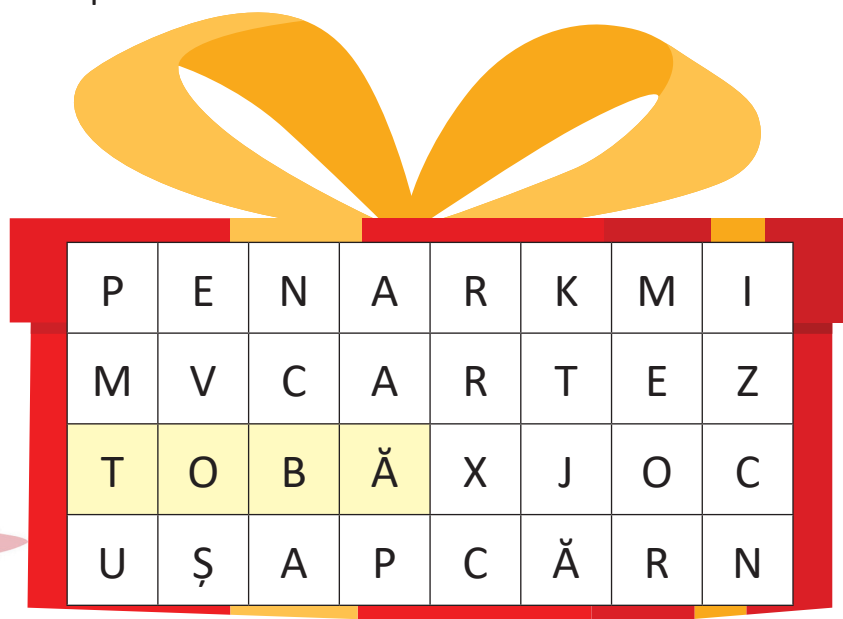


B





5. Descoperă ce cadouri a primit Aricel de ziua sa.



6. Privește imaginea. Stabilește dacă propozițiile sunt adevărate sau false, alegând varianta corectă.

CADOUL ESTE ÎN PUNGĂ.
PE CAPAC ESTE O FUNDĂ.
ÎN CUTIE ESTE UN BALON.
URSULEȚUL ESTE MARO.

A	F
A	F
A	F
A	F



7. Desenează ce ai vrea să primești de ziua ta.

Aricel te provoacă!

Același cadou! Aricel a primit două jocuri la fel.
Ce ai face în locul lui?





MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

FIȘA 1. A VENIT VARA!

1. Alege numărul corespunzător fiecărei mulțimi.

	3 4 5		1 2 3
	5 8 6		1 4 7
	8 6 4		6 8 4
	9 7 5		4 8 5
	2 4 6		7 3 5
	8 5 1		9 8 7

2. Ce numere lipsesc de pe mingi? Completează.



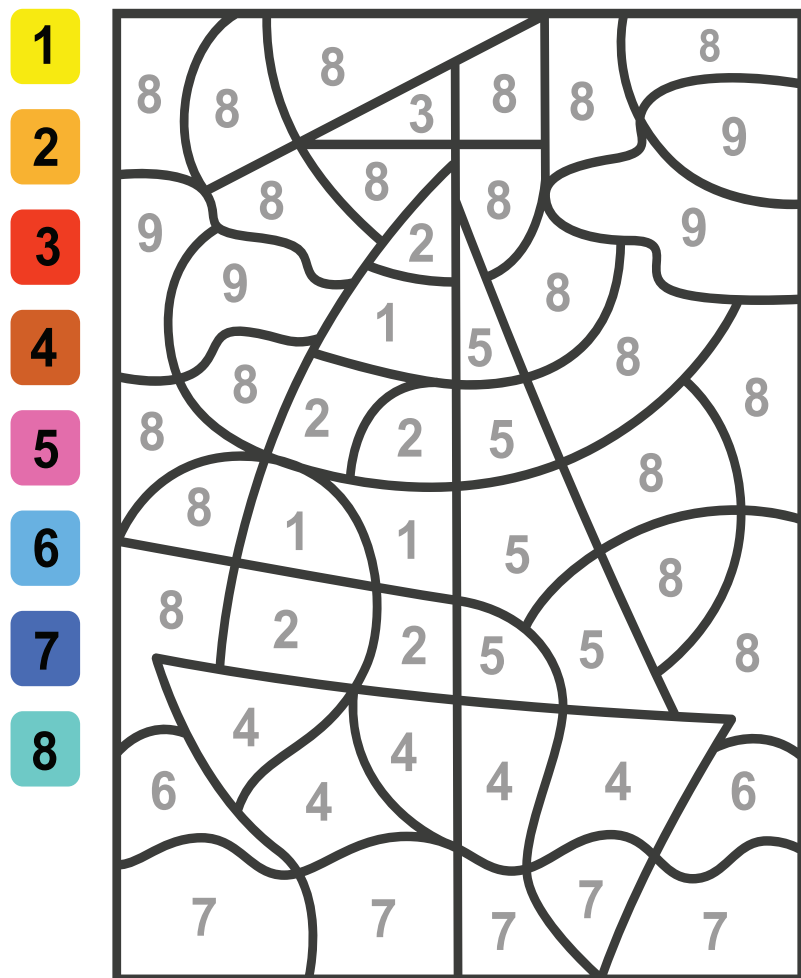
3. Numără și scrie câte obiecte din fiecare fel a pregătit Aricel pentru plajă.

	4

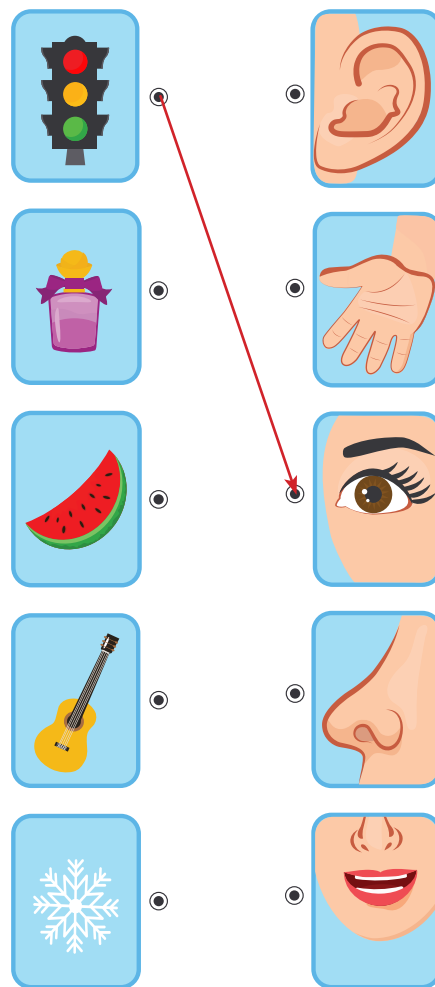




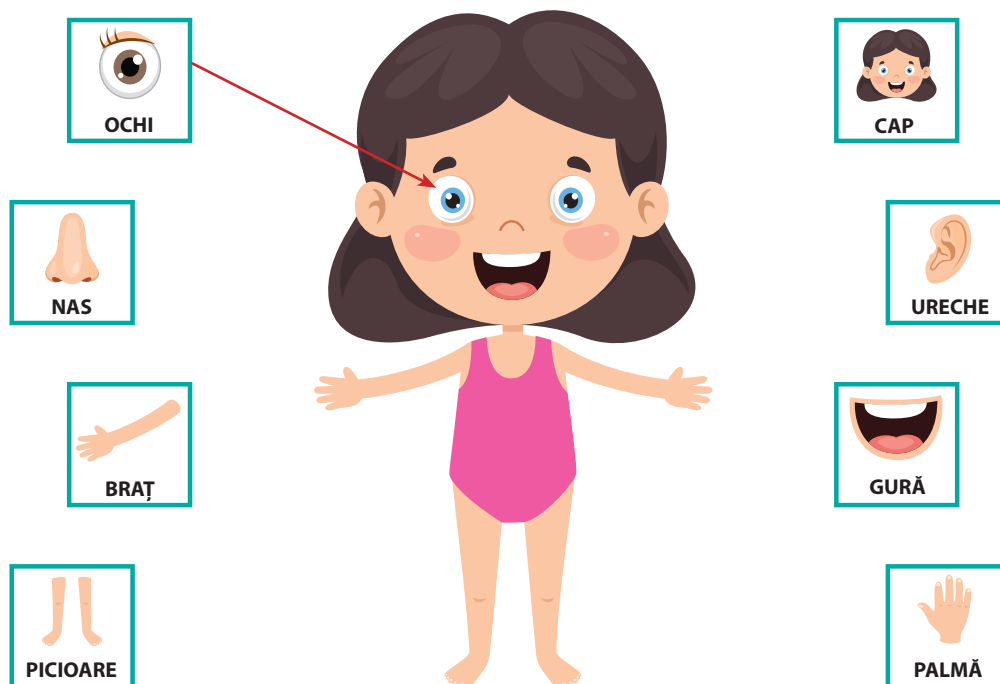
4. Colorează după cod pentru a afla cu ce va călători Aricel până la prietenii lui.



5. Găsește obiectul potrivit fiecărui organ de simț.



6. Unește fiecare dintre părțile componente ale corpului cu locul corespunzător.





FIȘA 2. COLECȚIA DE ILUSTRATE

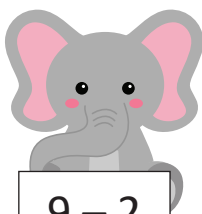
1. Încercuiește animalele ale căror operații dau rezultatul 7, pentru a afla ce ilustrate a cumpărat Aricel de la Zoo.



$$2 + 5$$



$$8 - 3$$



$$9 - 2$$



$$6 + 1$$



$$4 + 1$$

2. Ajută-l pe Aricel să afle cum se numește adăpostul fiecărui animal, găsind rezultatul fiecărei operații.



$$2 + 4$$



$$10 - 3$$



$$9 - 5$$



$$8 + 2$$

SCORBURĂ

7

BÂRLOG

6

VIZUINĂ

10

CUIB

4

3. Calculează și grupează animalele în funcție de rezultat.



$$4 - 1$$



$$1 + 8$$



$$2 + 2$$

Animale domestice

Numere mai mici decât 5



$$5 - 2$$



$$3 + 3$$



$$8 - 4$$

Animale sălbatice

Numere mai mari decât 5



$$10 - 4$$

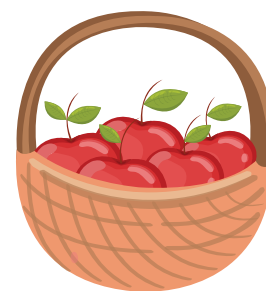
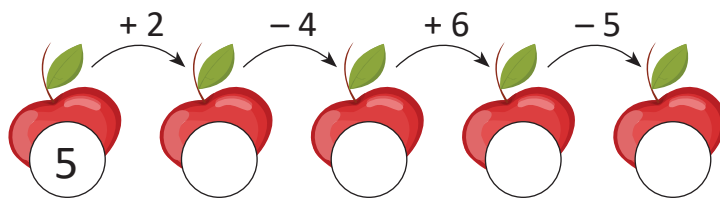


$$7 - 1$$

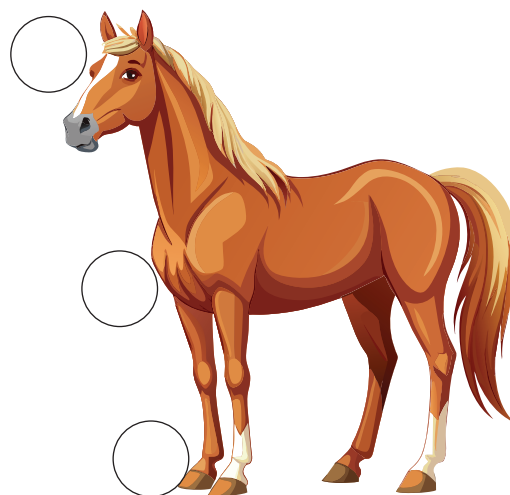
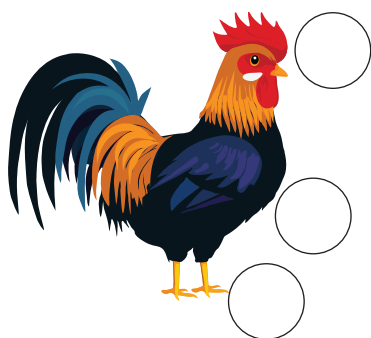




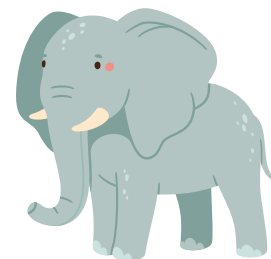
4. Parcurge traseul lui Aricel până la coșul cu mere.



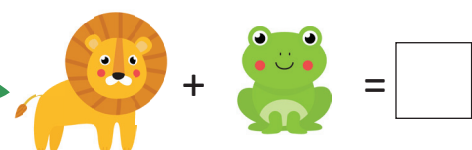
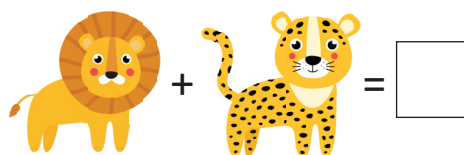
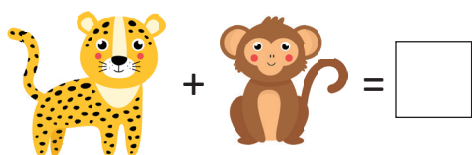
5. Colorează cu **galben** bulina din dreptul capului, cu **albastru** bulina din dreptul trunchiului și cu **roșu** bulina din dreptul membrelor, pentru fiecare animal.



6. Aricel vrea să găsească animalele erbivore. Ajută-l și încercuiește-le.



7. Calculează împreună cu Aricel.



	= 1
	= 2
	= 3
	= 4

