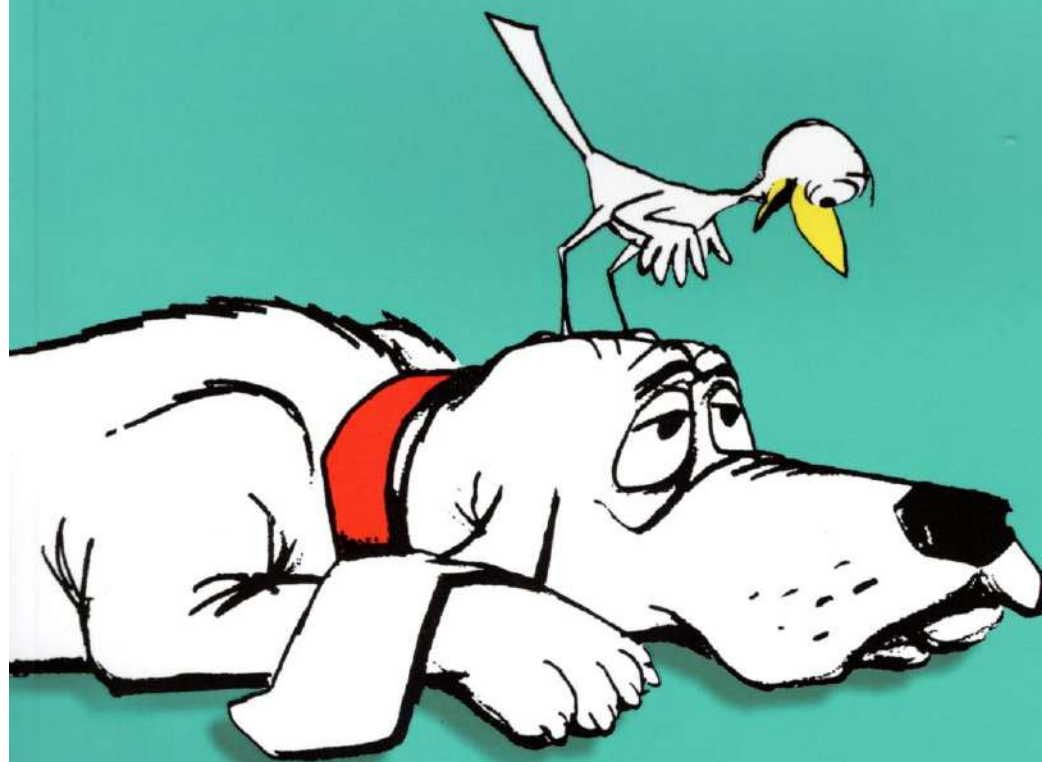


P.D. Eastman

Tu ești mămică mea?





Tu ești mămică mea?



Informații despre carte

Timp de citire	4:45
Autori și ilustrator	PD Eastman
Traducător	Vlad Zografi
Autori ghid	Echipe InfiniteEDU
Editura	Arthur
Vârsta	3 – 6 ani
Particularități carte	Dimensiuni 20/ 28,5 cm
Tip text	Literar, narațiune
Ideea centrală	Orice viețuitoare are o mamă.
Caracteristici text	Dialog, cuvinte simple
Vocabular	pisoi, dulău, forn, a o lua în jos
Vocabular specific	cuib, a cloci, pasăre, pui
Ilustrații	simple, cu detalii și culori puține

Rezumat poveste

O pasăre clocea un ou. Simțind că momentul venirii pe lume al puiului se apropie, a plecat să-i aducă mâncare.

Chiar atunci, puiul a ieșit din ou și a descoperit că e singur. Cu mult curaj, a plecat în căutarea mamei pe care nu o cunoștea.

Așa a început aventura.

În drumul său a întâlnit un pisoi, o găină, un dulău, o vacă, o mașină defectă, un vapor, un avion, o mașinărie mare, denumită forn în poveste. Pe fiecare întreba: *Tu ești mămică mea?*

În final, cu ajutorul fornului, puiul a ajuns înapoi în cuib, unde și-a cunoscut mama.

Prim ce mă asemăn eu cu mama mea?



Focusul poveștii

Orice viețuitoare are o mamă.

✚ *Activități prelectură*

Ghici, ghicitoarea mea

Văd.../ Cred că.../ Mă întreb...

Puzzle: Cine este personajul?

✚ *Activități în timpul primei lecturi*

Ultimul cuvânt

✚ *Activități în timpul lecturilor repetate*

Joc de rol: *Și eu sunt special*

Desen pas cu pas

Harta spațiului imaginar

Axa principalelor evenimente

Benzi desenate, Jocul silabelor

Cărți de joc, Domino

A. Activități prelectură

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (D)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.2 Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)</p>	<p>Ghici, ghicitoarea mea (moment de captare a atenției):</p> <p>O iubesc atât de mult! Și mereu eu o ajut. Azi îi dau o florică Doar este a mea(mămică)</p> <p>Cine vă iubește, cine vă-ngrijește, Pentru a vă crește, zi de zi muncește, Vă dați seama, este (mama)</p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Spune sau desenează răspunsul la ghicitori.</i></p> <p>Exemplificare răspuns: <i>Răspunsul la ghicitori este mama.</i></p> <p>Online- poate fi prezentată imaginea unei păsări cu puiul ei, prin zoom in, pas cu pas, pe bucățele, de sus în jos, astfel încât copiii să vadă doar o parte și să facă predicții; tehnica gândirii vizibile: <i>Văd... Cred că... Mă întreb...</i></p> <p style="text-align: right;">Anexa 1</p>	
<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Capacități și atitudini în învățare (C)</p> <p>Comportamente:</p> <p>2.1. Finalizează proiecte simple</p>	<p>Puzzle: Cine este personajul?</p> <p>Această activitate presupune ca preșcolarii să decupeze piesele de puzzle și să le potrivească, urmând a spune ce personaj au descoperit. Activitatea poate fi continuată cu un scurt moment de brainstorming, în care copiii să facă presupuneri; Cine ar putea fi mama unui pui?</p> <p style="text-align: right;">Anexa 2</p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Observă cu atenție piesele de puzzle. Decupează-le. Potrivește-le și descoperă personajul principal din povestea pe care o vom asculta.</i></p> <p>Exemplificare răspuns: <i>Am descoperit un pui. Mama lui este.....</i></p> <p>Online – puzzle interactiv cu 6, 12, 20, 35 piese https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=068281673ccc- ex. cu 6 piese https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3de6ddf504c1- ex. cu 35 piese</p>	

B. Activități în timpul primei lecturi a textului

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (D)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.1. Exersează, cu sprijin, ascultarea activă a unui mesaj, în vederea înțelegerii și receptării lui (comunicare receptivă)</p>	<p>Ultimul cuvânt</p> <p>Este un joc ce ajută la menținerea atenției copiilor pe parcursul lecturii. Educatoarea se poate opri intenționat, întrebând care a fost ultimul cuvânt auzit. Nu vor fi opriri dese, ca să nu se fragmenteze mesajul poveștii – se vor căuta cele mai potrivite momente, având în vedere permanent reacțiile copiilor.</p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Ce întrebare punea puiul personajelor întâlnite? (Ce întrebare repetă puiul?)</i></p> <p>Exemplificare răspuns: <i>Tu ești mămică mea?</i></p>	

C. Activități în timpul lecturilor repetate

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (D)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.2 Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)</p>	<p>Axa principalelor evenimente</p> <p>Repovestire și ordonare a momentelor principale, cu ajutorul cărților de joc cu imagini.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 3</u></p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Adu-ți aminte cu cine s-a întâlnit puiul plecat în căutarea mamei lui. Decupează cărțile de joc cu imagini. Așază-le în ordinea în care puiul s-a întâlnit cu celelalte personaje din poveste, de când a plecat de acasă.</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (D)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.2. Discriminează/ diferențiază fonetic cuvinte, silabe, sunete și asociază sunete cu litere</p>	<p>Jocul silabelor</p> <p>Se decupează desenele pe linia continuă. Se păstrează într-un plic, pentru jocuri diverse cu sunete, silabe, cuvinte. Fișa cu tabelul în care se vor grupa desenele în funcție de numărul silabelor cuvintelor denumite se poate plastifia.</p> <p>Anexa 4</p> <p>Decorează litera</p> <p>Se decupează desenele pe linia continuă. Se numesc cuvintele corespunzătoare desenelor. Se diferențiază fonetic sunetul p. Se asociază cu litera. Se decorează interiorul literei cu desenele decupate.</p> <p>Anexa 17</p>
<p>Sarcina de învățare:</p> <p><i>Decupează desenele pe contur.</i></p> <p><i>Spune ce reprezintă desenul din fiecare casetă.</i></p> <p><i>Desparte cuvintele în silabe.</i></p> <p><i>Așază fiecare desen în coloana corespunzătoare fiecărui număr de silabe. Cu ce sunet începe/ se termină fiecare cuvânt?</i></p>	

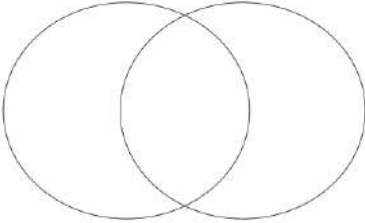
<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Capacități și atitudini în învățare (C)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.1. Manifestă creativitate în activități diverse</p> <p>3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri</p>	<p>Harta spațiului imaginar</p> <p>Copiii își vor imagina și vor reprezenta prin desen sau colaj un spațiu din poveste, despre care nu au prea multe detalii nici vizuale, nici verbale.</p>
<p>Sarcina de învățare:</p> <p><i>Cu ce animale s-a întâlnit puiul. Ce fel de animale sunt? Unde trăiesc animalele domestice?</i></p> <p><i>Desenează animalele de la o fermă sau din curtea ta.</i></p> <p>Exemplificare răspuns:</p> <p>Copiii desenează animalele pe care le cunosc.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Capacități și atitudini în învățare (C)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.1. Manifestă creativitate în activități diverse 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice, muzicale și practice, în conversații și povestiri</p>	<p>Benzi desenate: „În căutarea mamei”</p> <p>A se vedea materialul <i>Cum se creează benzi desenate</i></p>
<p>Sarcini de învățare: <i>Imaginează-ți că pornești într-o călătorie în căutarea mamei alături de pui sau singur. Desenează sub formă de benzi desenate aventurile prin care treceți împreună sau treci singur.</i></p> <p>Exemplificare răspuns: Copiii desenează cel puțin două casete, respectând principiile benzilor desenate.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea socio-emoțională (B)</p> <p>Comportamente:</p> <p>4.1. Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă etc</p> <p>2.1. Exprimă recunoașterea și respectarea asemănărilor și a deosebirilor dintre oameni.</p>	<p>Joc de rol: „Tu ești mămica mea?”</p> <p>Cu ajutorul figurinelor pe băț, copiii dramatizează povestea puiului plecat în căutarea mamei sale. Se scot în evidență prin discuții stările prin care trece puiul, încă de la început, când e singur în cuib, până când, în sfârșit e lângă mama lui. <i>Cum își dă seama puiul care este mama lui adevărată?</i></p> <p>Jocul este urmat de discuții despre asemănările viețuitoarelor cu mamele lor. <i>Sunt și cazuri în care nu există asemănări între pui și mamele lor?</i></p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 5</u></p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Adu-ți aminte pe cine caută puiul. Cum află care e mama lui? Desenează-o pe mama ta. Care sunt asemănările dintre tine și mama ta?</i></p> <p>Exemplificare răspunsuri: <i>Puiul își caută mama. O recunoaște pentru că seamănă cu el. Si eu și mama avem ochii verzi și părul blond și lung.</i></p> <p>Online – ppt cu trei imagini diferite cu mame și puiul lor. Copiii trebuie să spună prin ce se aseamănă mama și puiul din fiecare imagine.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii(E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>2.4. Seriază obiecte de același fel într-un șir.</p>	<p>Cărți de joc: Domino</p> <p>Se așază într-un șir cărțile de joc cu imagini din poveste. Fiecare carte se leagă de următoarea, doar dacă are la capăt aceeași imagine.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 6</u></p>
<p>Sarcini de învățare:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Decupează cărțile de joc pe contur. 2. Alege-ți un partener. 3. Amestecă cele două seturi de cărți, al tău și al partenerului. 4. Împarte câte opt cărți fiecăruia și stabiliți cine începe primul. 5. Primul așază pe masă o carte. 6. Partenerul adaugă în continuare o carte care este identică cu cea așezată de tine. 7. Dacă nu are, așezi tot tu, de două ori la rând. 8. Continuați adăugând imaginile la capetele identice până la epuizarea tuturor cărților. 9. Cine termină primul cărțile din mână, strigă „Domino!” <p>Exemplificare:</p> <p>Copiii se joacă Domino folosind cărțile de joc cu imagini din poveste pe post de piese.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Capacități și atitudini în învățare (C)</p> <p>Comportamente:</p> <p>2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență.</p> <p>2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți.</p>	<p>Desen pas cu pas</p> <p>Copiii vor învăța alături de educatoare să deseneze pas cu pas fiecare personaj din poveste.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 7</u></p>
<p>Sarcini de învățare:</p> <p><i>Desenează pas cu pas personajele din poveste.</i></p> <p>Copiii realizează desenul concomitent cu educatoarea, după fiecare pas mai adaugă câte ceva.</p> <p>Online – copiii pot urmări tutorialul despre cum se desenează un pui. Educatoarea poate opri după fiecare pas important al desenului, pentru a le da timp copiilor să deseneze.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii (E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului</p> <p>3.3. Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului</p>	<p>Diagrama Venn: Pasăre/ pui sau Eu și mama mea?</p>  <p style="text-align: right;"><u>Anexa 8</u></p>
<p>Sarcini de învățare: <i>Care este al doilea personaj întâlnit de pui? Pe cine caută puiul? Prin ce se aseamănă pasărea și puiul? Prin ce se deosebesc? Desenează asemănări și deosebiri dintre pasărea-mamă și puiul ei. Desenează asemănări și deosebiri dintre tine și mama ta.</i></p> <p>Exemplificare: Copiii desenează asemănări (pene, aripi, cioc, member inferioare etc.) și deosebiri (mărime, vârstă – poate fi reprezentată simbolic, prin batic și fără batic) într-o diagramă venn dată.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii(E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului</p>	<p>Desene cu axă de simetrie</p> <p>Este o activitate ce implică atenția și spiritul de observație pentru identificarea părților componente ale unor ființe sau lucruri.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 9</u></p>
<p>Sarcini de învățare: <i>Observă cu atenție desenele date. Completează partea lipsă a corpului viețuitoarelor.</i></p> <p>Exemplificare răspuns: Copiii completează desenul în dreapta axei de simetrie.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii(E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.4. Identifică posibile răspunsuri/soluții la întrebări, situații - problemă și provocări din viața proprie și a grupului de colegi.</p>	<p>Labirint</p> <p>Rezolvarea labirintului prin încercare și eroare.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 10</u></p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Ajută puiul să ajungă la cuib.</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii(E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>2.1 Demonstrează familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația 2.2. Demonstrează familiarizarea cu informații despre mărime, formă, greutate, înălțime, lungime, volum.</p>	<p>Pui mari și pui mici Cuiburi și ouă Detectivul cifrelor Așază-mă la locul meu</p> <p>Concept de număr, numerație și mărime.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 11</u></p>
<p>Sarcini de învățare: <i>Colorează puii mari și încercuiește puii mici! Ordonează puii crescători în ordinea înălțimii!</i> <i>Desenează tot atâtea ouă în cuib, câte îți arată cifra!</i> <i>Găsește puii rătăciți din șir și așază-i la locul lor! Așază puiul în cuibul potrivit!</i> Online: <i>liveworksheets</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii (D)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.2 Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc. (comunicare expresivă)</p>	<p>Antrenament tip PIRLS/ PISA pentru înțelegerea în profunzime a textului audiat</p> <p>Întrebările puse copiilor vor viza operații ale gândirii de la simplu la complex, în funcție de profilul elevilor, astfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • localizare informații explicite • înțelegere (deducții, interpretare, integrare)
--	--

Întrebări după recitirea/ reaudierea repetată a poveștii, pas cu pas, pe fragmente:

Vezi [anexa 12](#).

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.1. Identifică elementele caracterisice ale unor fenomene/relații din mediul apropiat Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii</p> <p>Comportamente:</p> <p>2.3. Demonstrează extinderea progresivă a vocabularului</p>	<p>Joc cu zarul ”Cine este mama mea?”</p> <p>Se realizează un zar inițiator de conversații, având pe fiecare parte pui de animale cunoscute de copii: pui de găină, câțel, miel, pisoi, mânz, boboc de rață. În cadrul activității copiii aruncă zarul, numesc puiul de pe zar și numele mamei lui. Se poate juca în grupuri mici.</p> <p style="text-align: right;">Anexa 13</p>
<p>Sarcini de învățare: <i>Recunoaște puiul și numește-l!</i> <i>Identifică mama fiecărui animal de pe o planșă și numește animalul!</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii (E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice 3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului</p>	<p>„De la ou la pasăre”- ciclul de viață al unei păsări</p> <p>Se observă planșa cu ciclul de viață al unei păsări și se discută despre fiecare etapă a dezvoltării unei păsări de la ou la pasărea adult.</p> <p style="text-align: right;">Anexa 14</p>
<p>Sarcina de învățare: Copiii identifică și numesc fiecare etapă a dezvoltării unei păsări: ou, pui, tânăr adult, adult. Copiii decupează fiecare căsuță și apoi lipesc în ordinea corespunzătoare ciclului de viață al unei păsări.</p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii(E)</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.5. Realizează, în mod dirijat, activități simple de investigare a mediului, folosind instrumente și metode specifice</p> <p>3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului</p>	<p>„Sunt o pasăre pentru că...”</p> <p>Sunt identificate părțile componente ale unei păsări. La început copiii descriu ceea ce își amintesc de la păsările pe care le-au văzut (porumbei sau păsări de curte etc.). Cu ajutorul unei planșe model se identifică fiecare parte a păsării: cap, trunchi, membre (aripi, picioare). Se recomandă ieșirea afară și observarea păsărilor în mediul natural.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 15</u></p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Observă și denuște părțile componente ale unei păsări. Colorează în fiecare casuță partea necolorată! Denuște-o!</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Capacități și atitudini în învățare (C)</p> <p>Comportamente:</p> <p>3.1. Manifestă creativitate în activități diverse</p>	<p>”Pana fermecată”</p> <p>Manifestarea creativității prin decorarea cu semne grafice a unor modele de pene.</p> <p style="text-align: right;"><u>Anexa 16</u></p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Decorează penele cu linii, puncte, forme!</i></p>	

<p>Nivel preșcolar (de la 3 la 6 ani) Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale</p> <p>Comportamente:</p> <p>1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei</p> <p>1.2. Participă la activități fizice variate, adecvate nivelului lui de dezvoltare</p>	<p>”Traseu către mama mea”</p> <p>Traseu cu obstacole. Copiii se împart în două grupe. Vor trage la sorți jetoane cu elemente din poveste. Va exista un traseu pentru fiecare grupă. Se pot schimba traseele. Pentru grupe cu un număr mare de copii unele jetoane pot fi cu vehiculele prezente în poveste. Acei copii vor sta o tură.</p>
<p>Sarcina de învățare: <i>Încearcă să ajungi cât mai repede la mama ta!</i></p>	

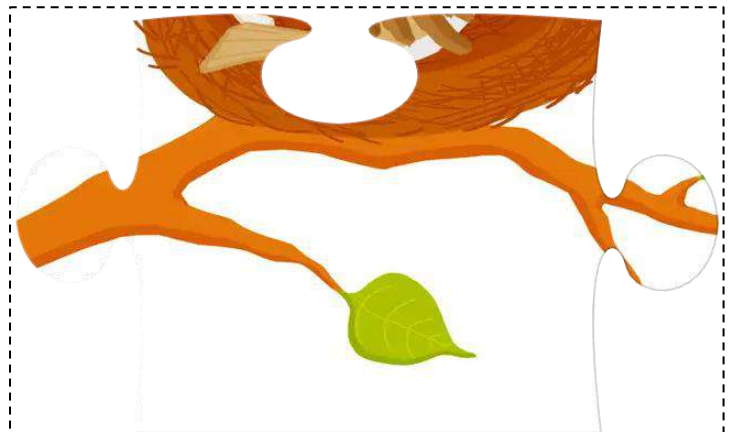
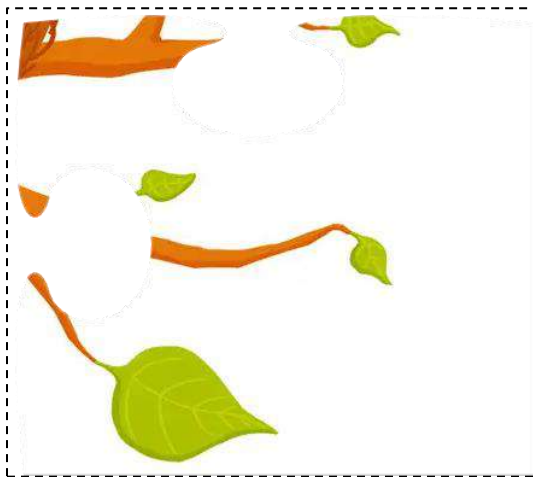
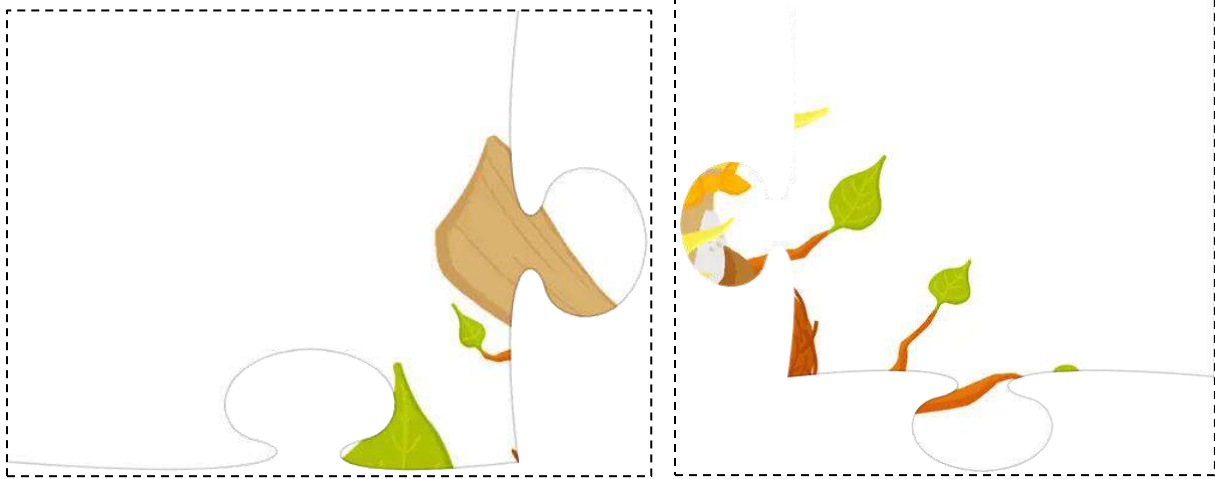
ANEXA 1 Văd....Cred că...Mă întreb...



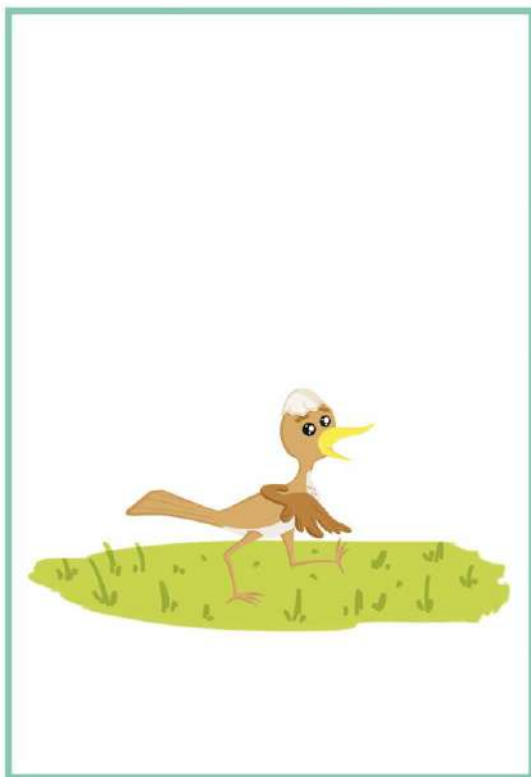
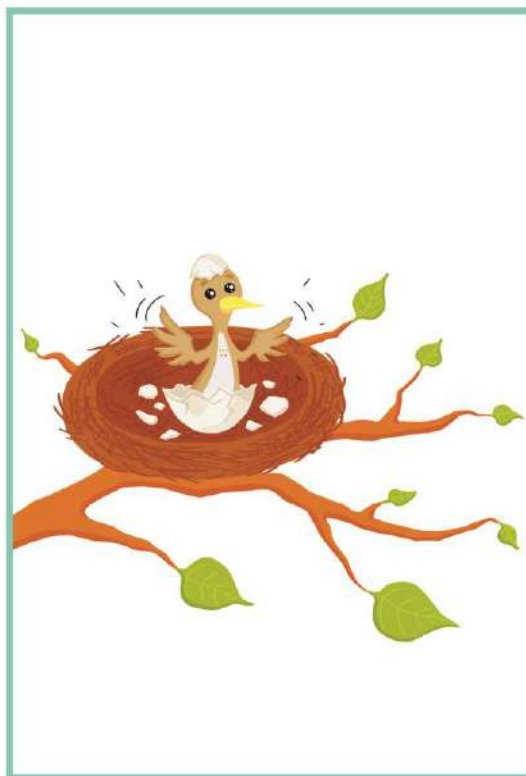
www.infinit-edu.ro

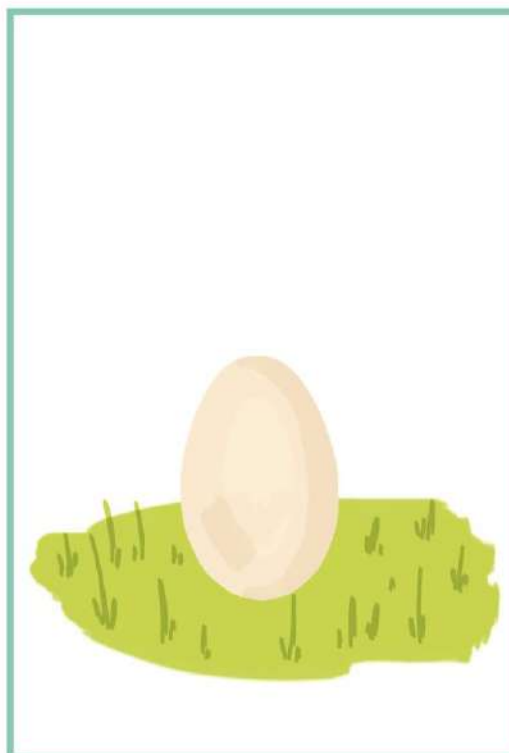
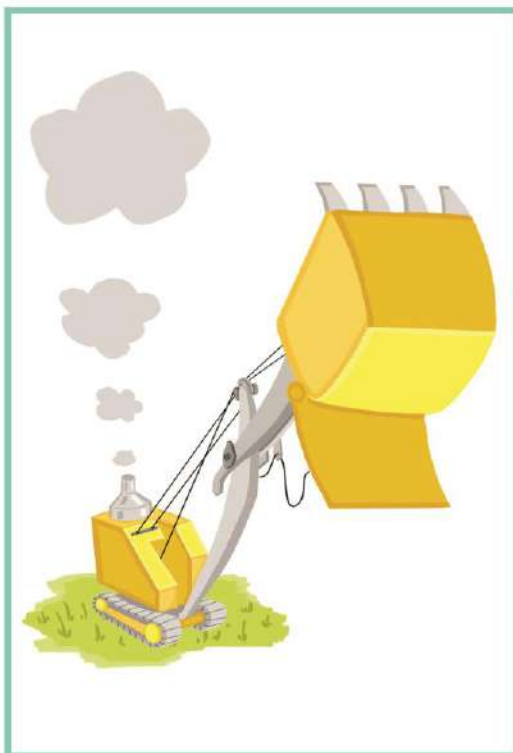


ANEXA 2 Puzzle



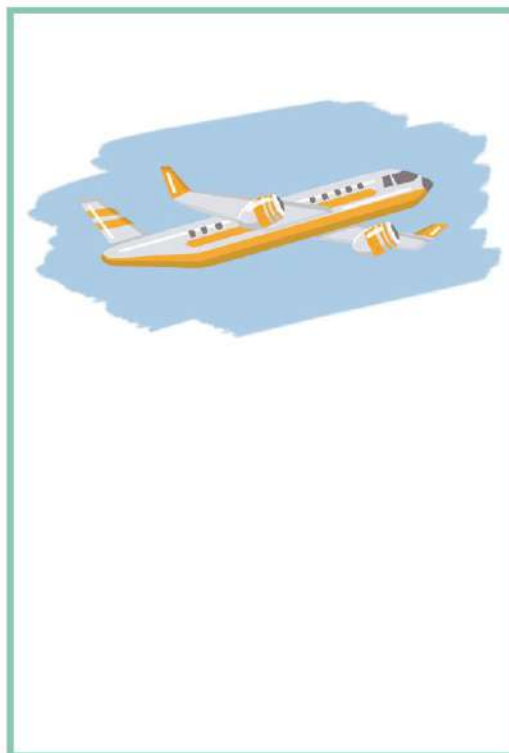
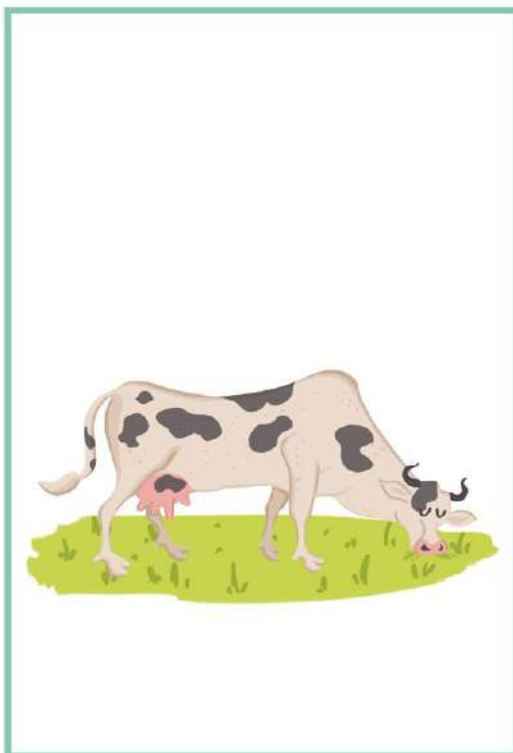
ANEXA 3 Cărți de joc - Axa principalelor evenimente





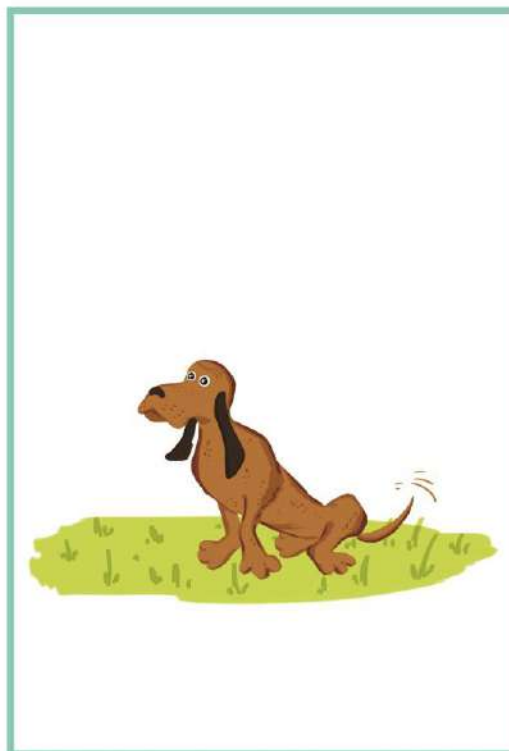
*Arii de intervenție:

1. Conștientizare fonologică și fonemică; 2. Decodare și fonetică; 3. Vocabular; 4. Comprehensiune;



*Arii de intervenție:

1. Conștientizare fonologică și fonemică;
2. Decodare și fonetică;
3. Vocabular;
4. Comprehensiune;







*Arii de intervenție:

1. Conștientizare fonologică și fonemică; 2. Decodare și fonetică; 3. Vocabular; 4. Compreensiune;

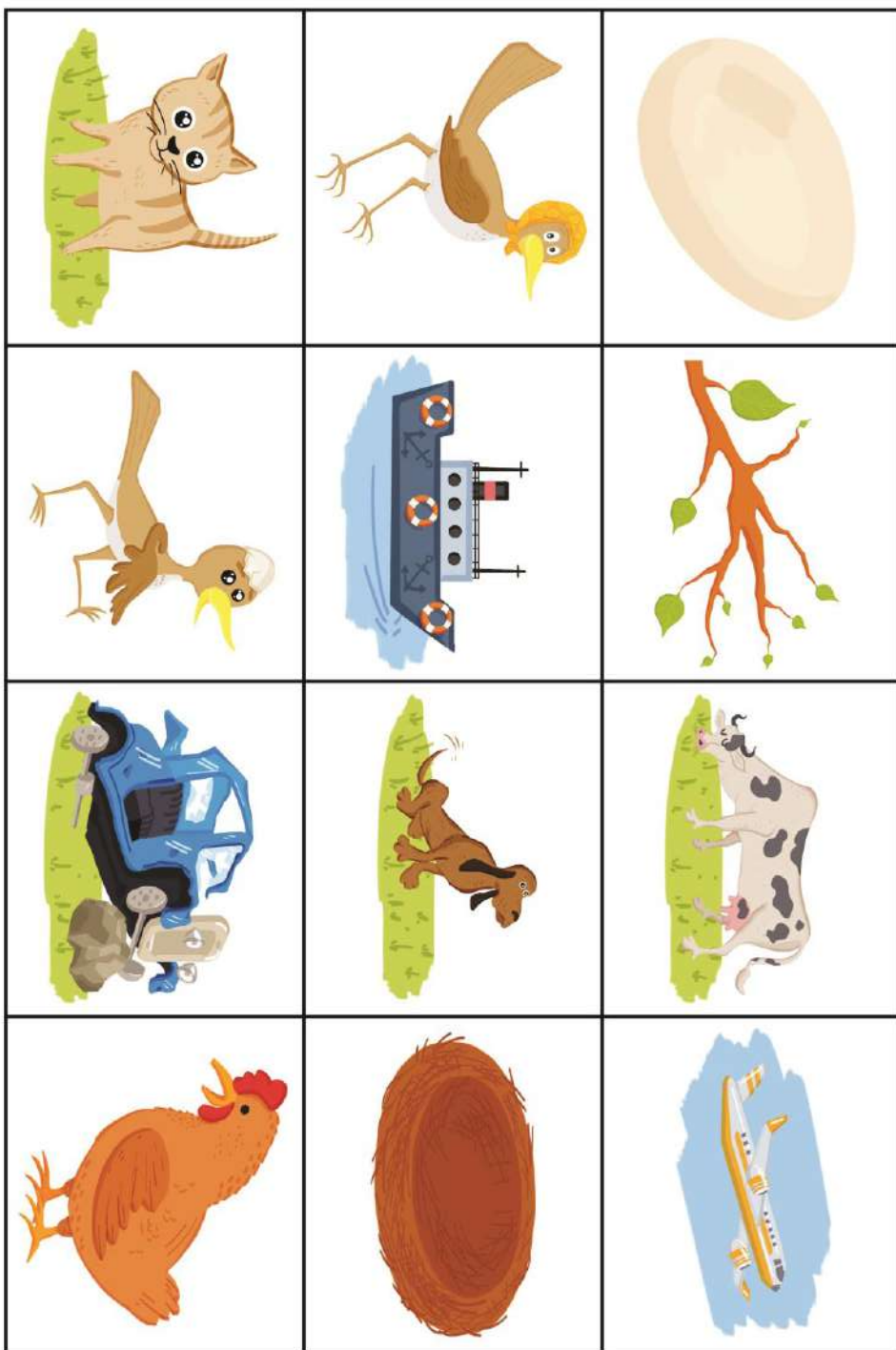
ANEXA 4 Jocul silabelor

www.infinitedu.ro

CÂTE SILABE?		
ou		
ouă		
ouăle		

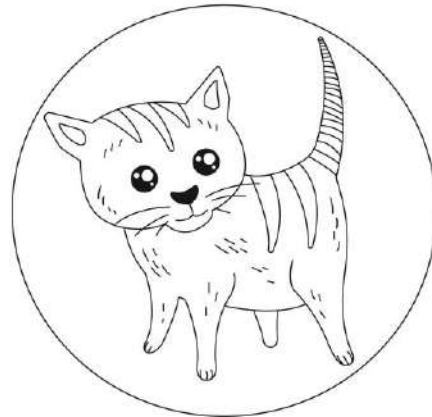
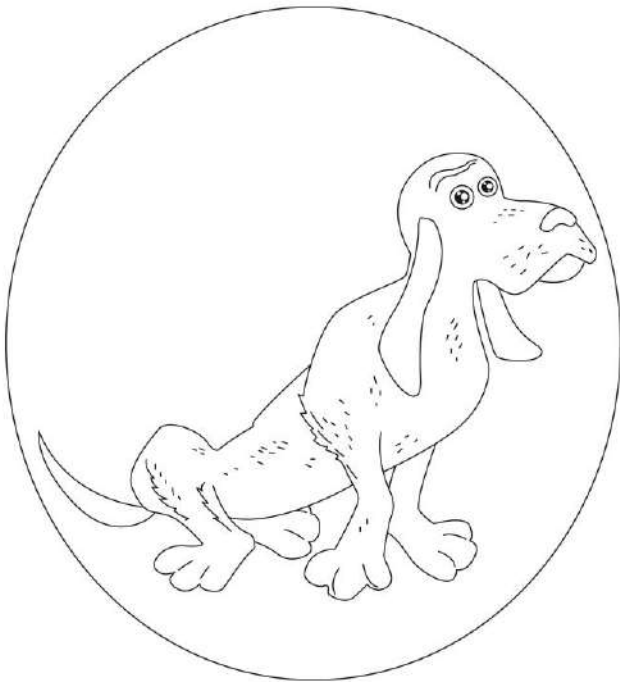
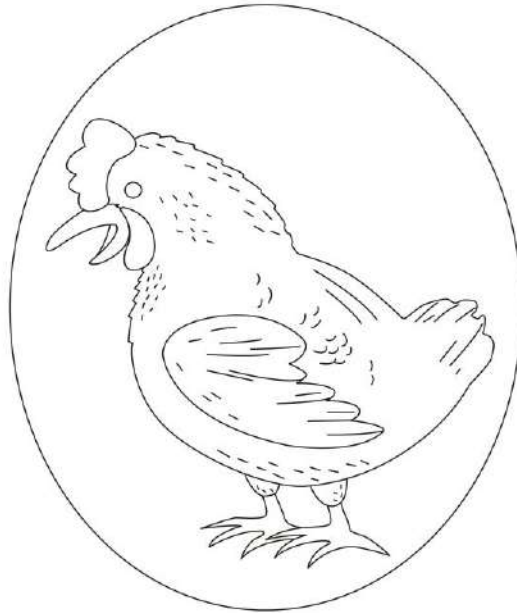
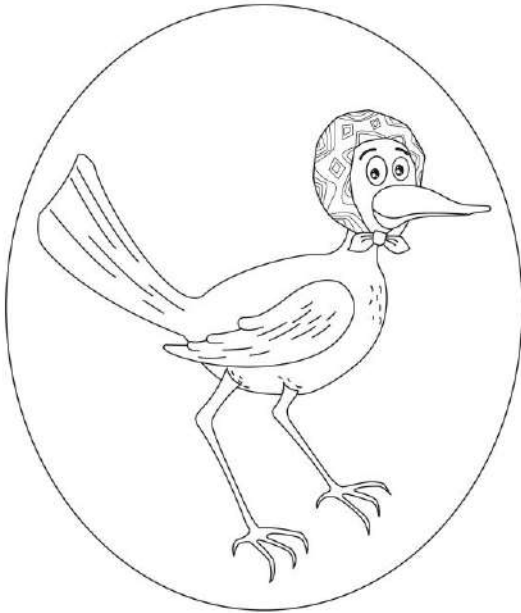
*Art de Formă:

1. Creșterea dezvoltării și încreșterea

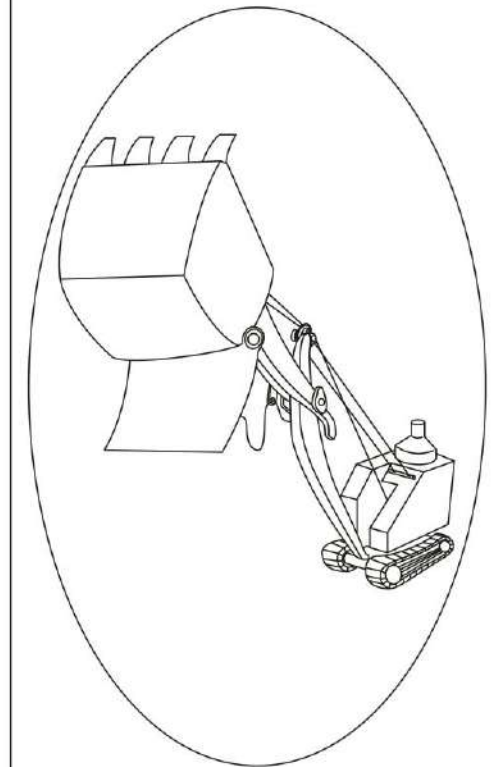
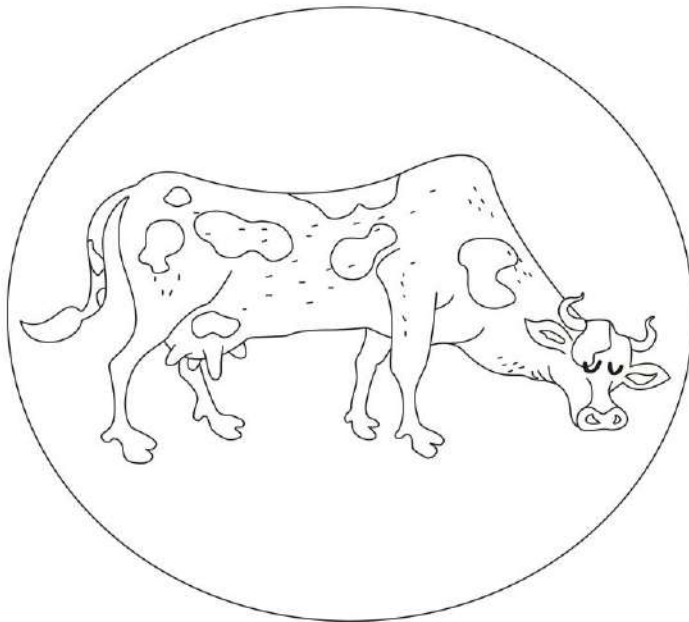
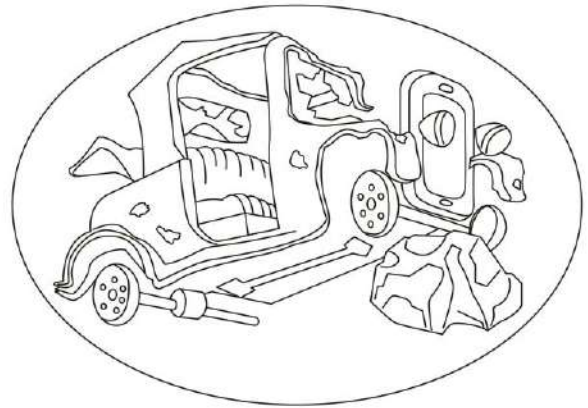
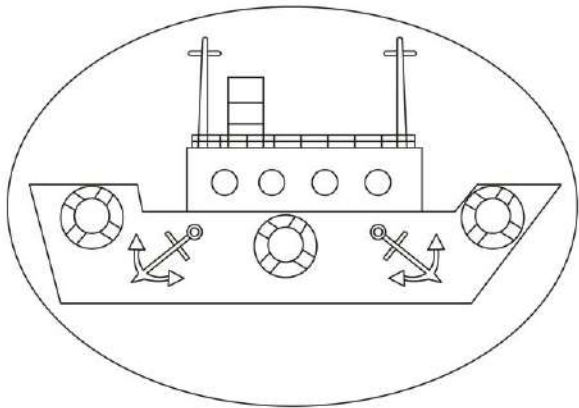
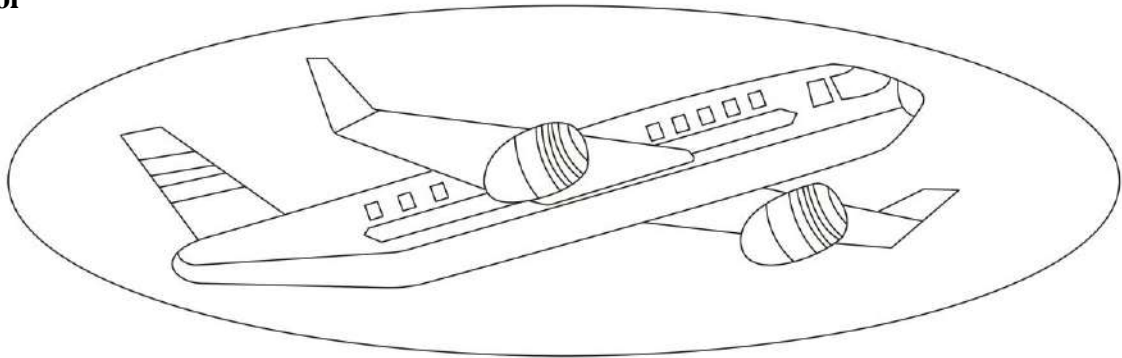


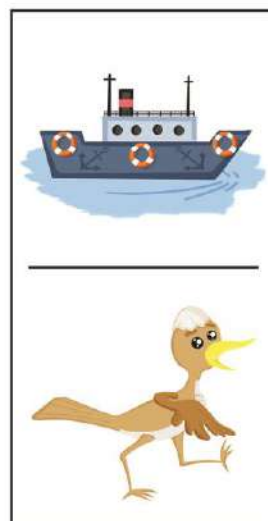
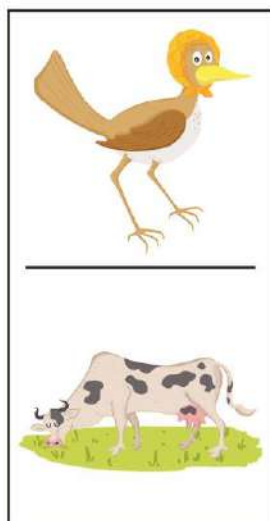
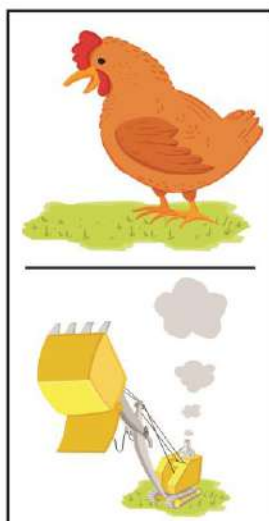
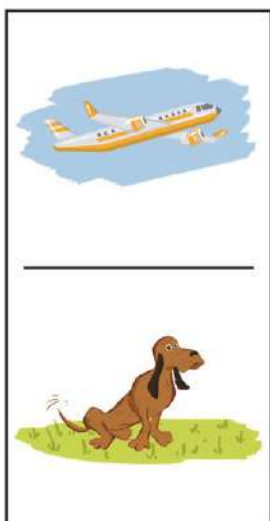
*Ani de intervenție:
1. Conștientizare fonologică și fonemică; 2. Decodare și fonetică; 3. Vocabular; 4. Comprehensiune;

ANEXA 5
Joc de rol



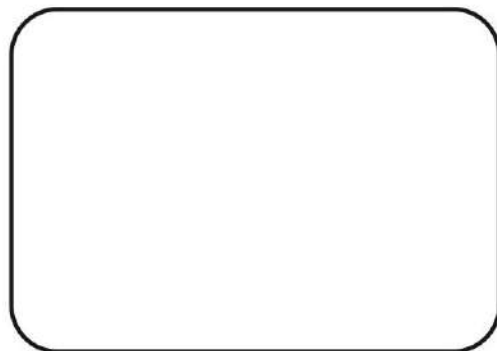
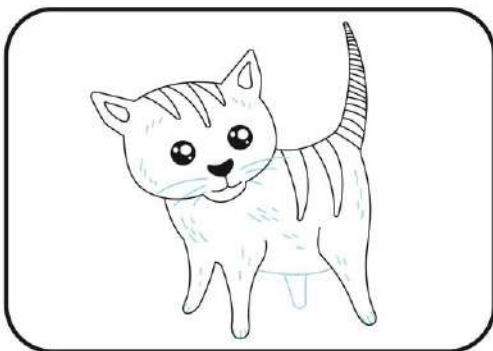
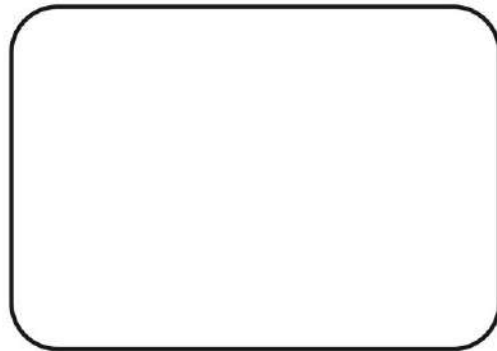
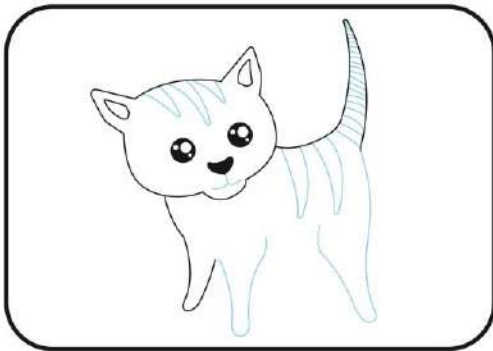
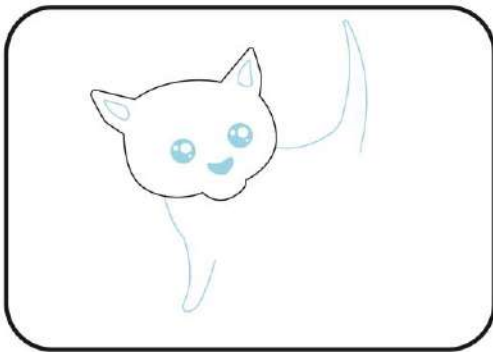
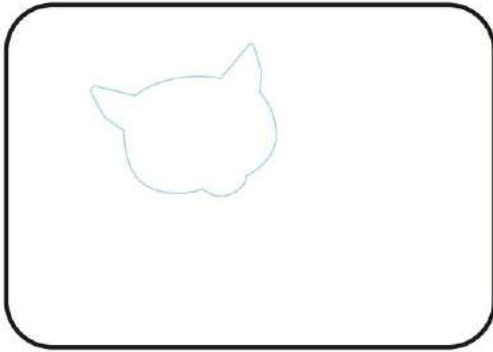
ANEXA 5
Joc de rol

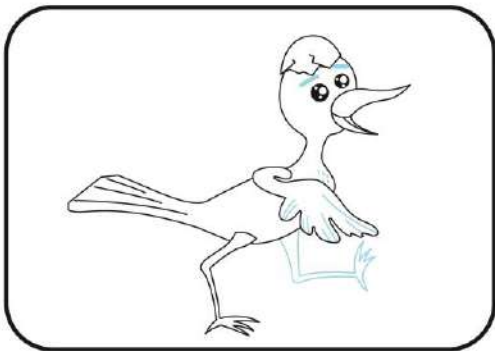
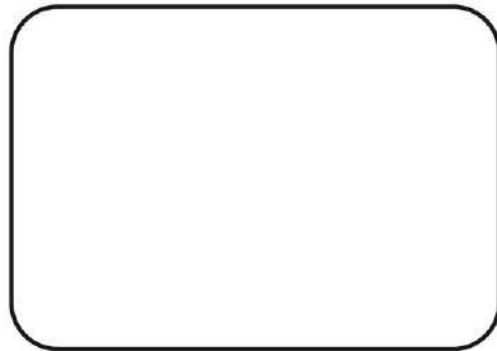
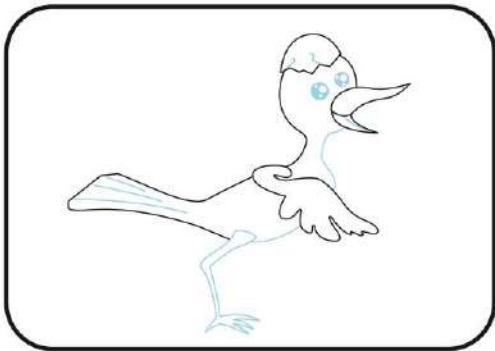
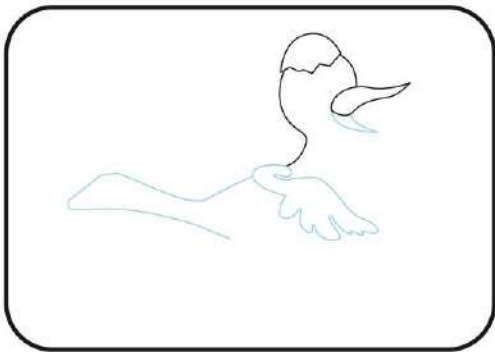
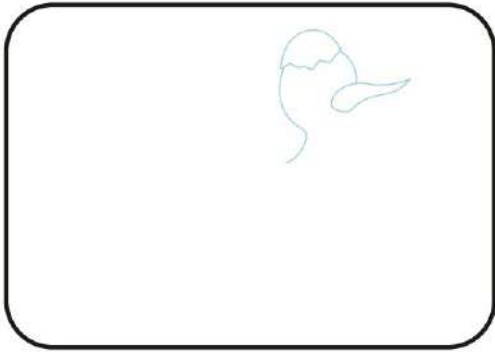


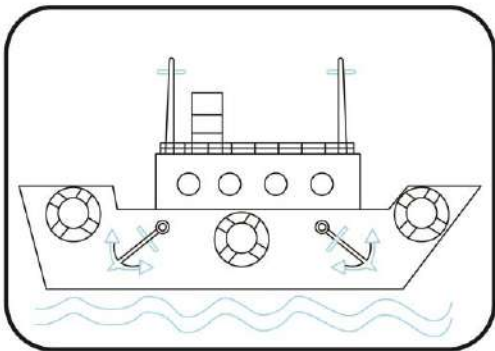
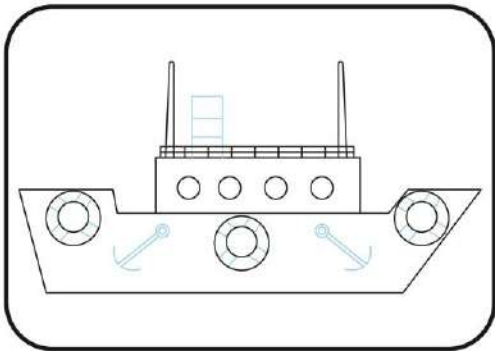
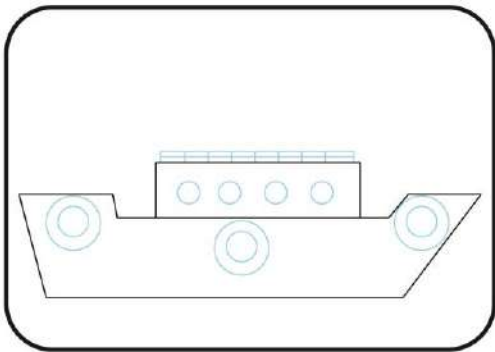
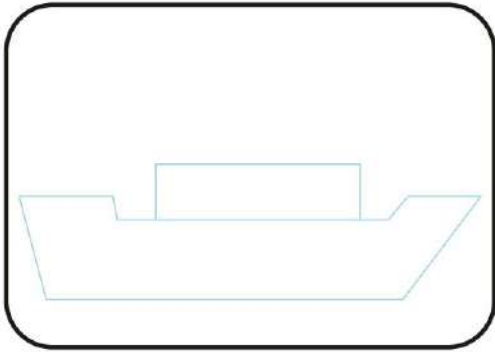


*Arii de intervenție:
1. Vocabular; 2. Comprehensiune;

ANEXA 7
Desen pas cu pas

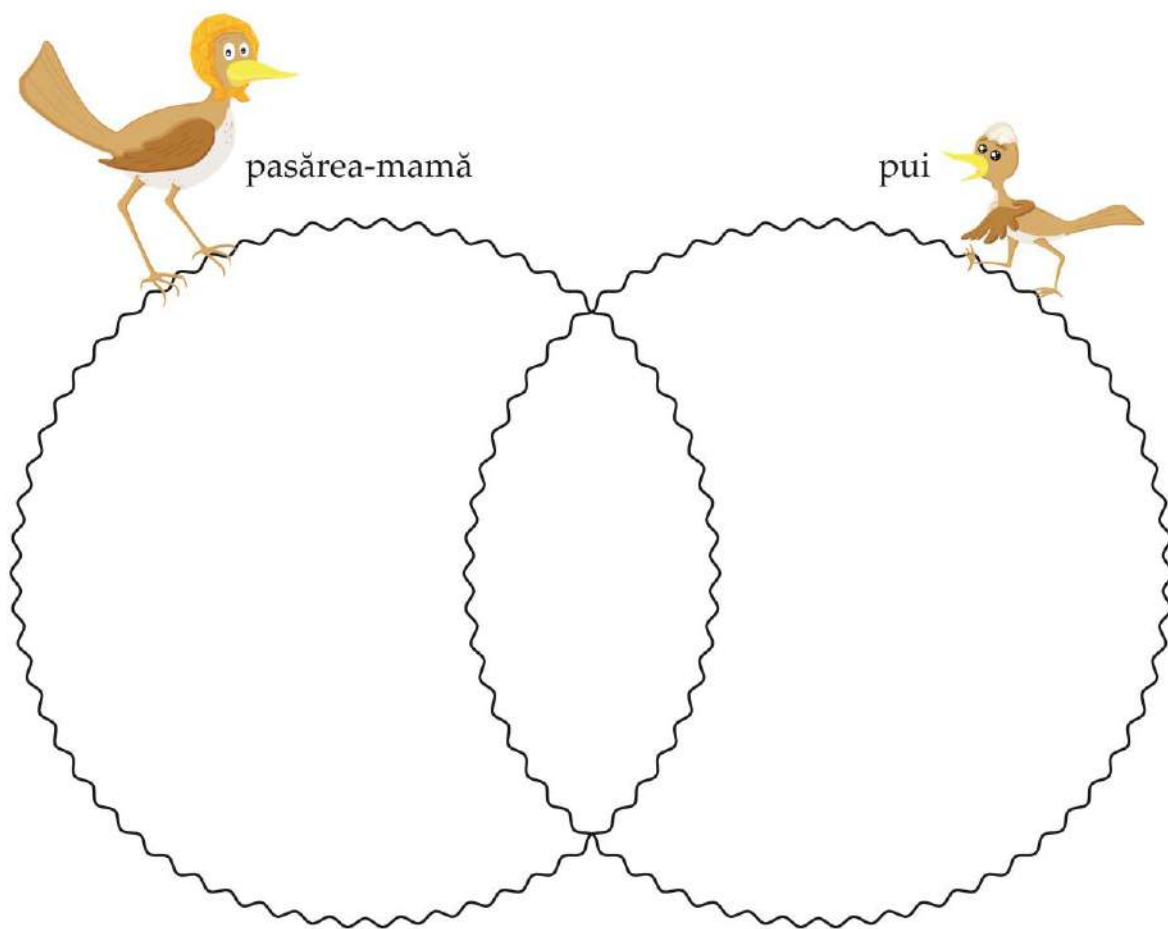






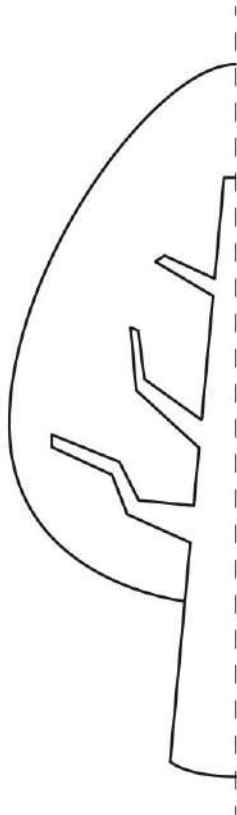
ANEXA 8
Diagrama Venn

Găsește și desenează asemănări și deosebiri!



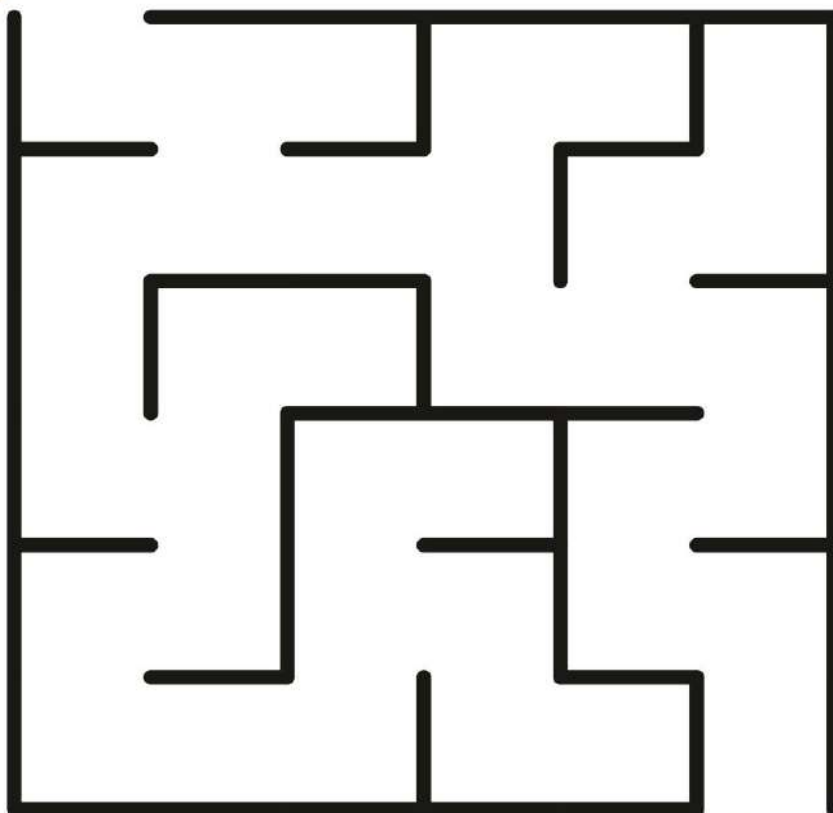
ANEXA 9

Desene cu axă de simetrie



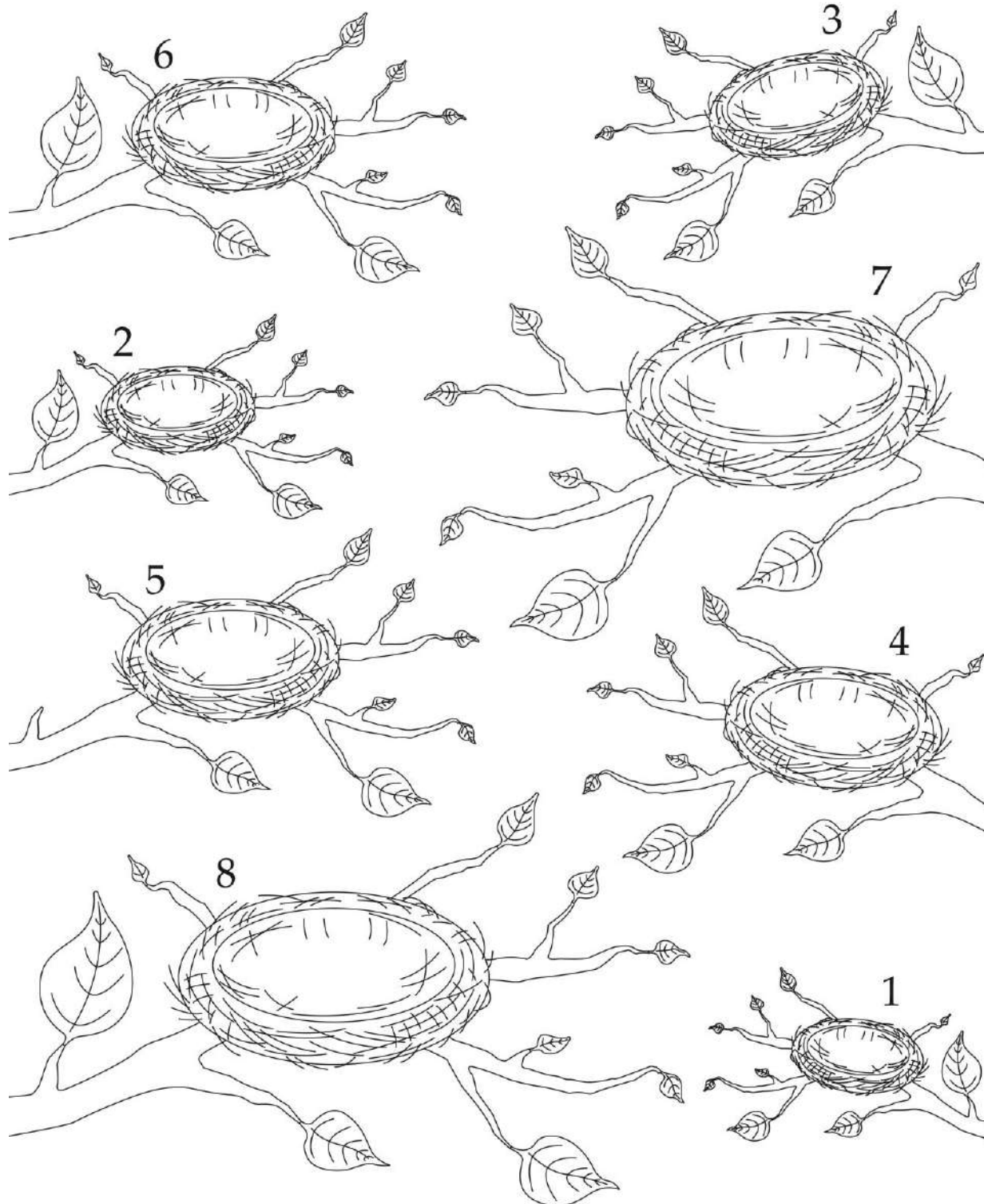
ANEXA 10
Labirint

Ajută-l pe pui să ajungă la mama lui!

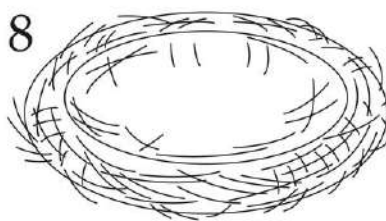
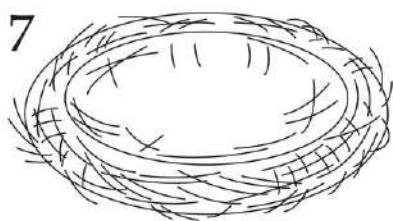
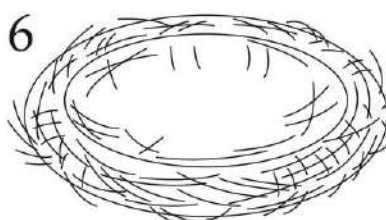
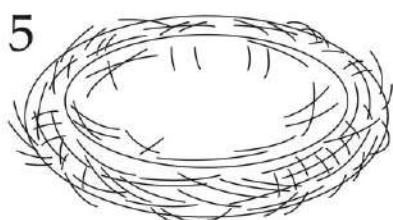
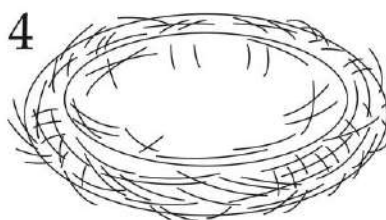
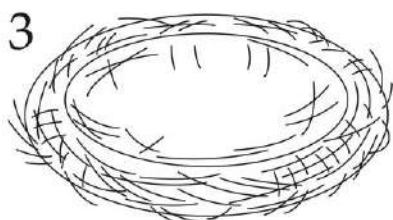
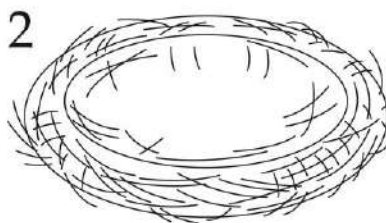
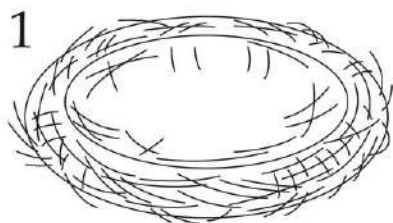


ANEXA 11
Cuiburi și ouă

Desenează tot atâtea ouă în cuib câte îți arată cifra!

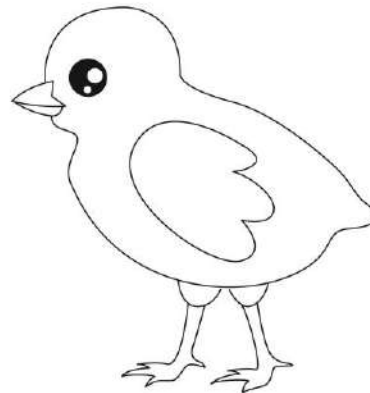
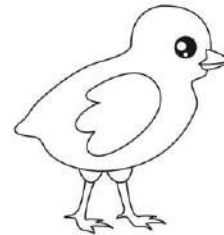
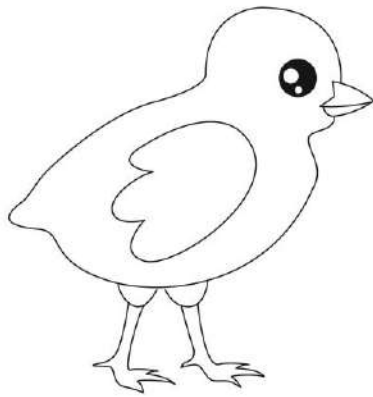
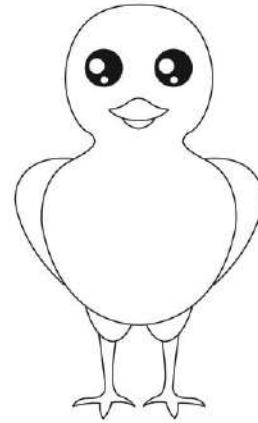
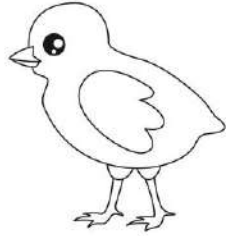


Decupează și așază puiul în cuibul potrivit!

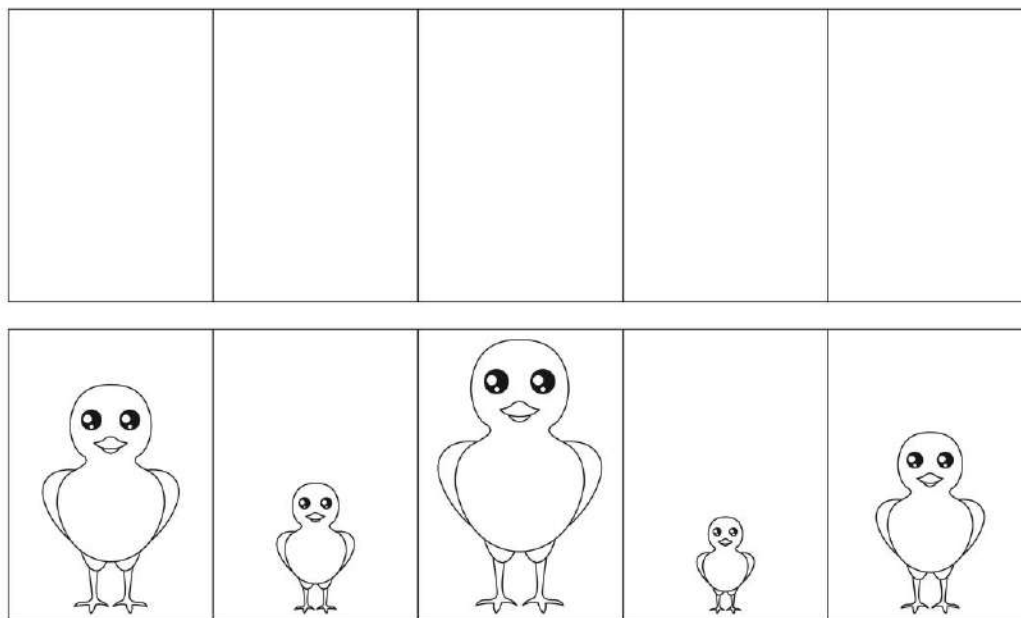




Colorează puii mari și încercuiește puii mici!



Decupează pe linie și lipește puii crescător în ordinea înălțimii!



Găsește puii rătăciți din șir și așază-i la locul lor!



ANEXA 12

Antrenament tip PIRLS pentru înțelegerea în profunzime a textului audiat

Tu ești mămică mea?

de P.D. Eastman

1. Cine clocea un ou?
 - a. o mămică
 - b. un pui
 - c. o mămică pasăre
 - d. o pasăre

2. Cine a început să salte?
 - a. pasărea
 - b. puiul
 - c. oul
 - d. ouăle

3. Unde a plecat mama pasăre?
 - a. nu se știe
 - b. după mâncare
 - c. după pui
 - d. nu a plecat

4. De ce voia mama să-i aducă mâncare puiului?
.....

5. De ce se uita puiul în sus și în jos?
.....

6. Ce înseamnă expresia *a luat-o drept în jos*, în text?
 - a. a alergat din copac
 - b. a căzut din copac
 - c. a urcat în copac
 - d. s-a cățărat pe copac

7. De ce nu putea puiul să zboare?
.....

8. Ce ființe întâlnește puiul?

- a. un pisoi și o găină
- b. doi pisoi
- c. două găini
- d. nu întâlnește pe nimeni

9. Ce întrebare repetă puiul?

- a. Tu ești mama mea?
- b. Ești mama mea?
- c. Tu ești mămică mea?
- d. Tu ești mama?

10. Ce cuvânt rimează cu *mămică*?

- a. găină
- b. pisică
- c. pui
- d. pasăre

11. De ce nu știa puiul cum arată mama lui?

.....

12. Ce înțeles are expresia *n-a scos o vorbă*, în text?

- a. nu a cântat
- b. nu a scos ghearele
- c. a tăcut
- d. a vorbit

13. De ce a plecat puiul mai departe?

14. De ce s-a mirat vaca: *Cum să fiu eu mămică ta?*

.....

15. Ce înseamnă *a dat apoi de...* în text?

- a. a dăruit ceva
- b. a lovit ceva
- c. a întâlnit pe cineva
- d. a primit ceva

16. De ce era atât de sigur puiul că are o mămică?

.....

17. Ce își propune puiul?

.....

18. Ce alt vehicul a văzut puiul chiar înainte de a vedea avionul?

- a. o mașină
- b. o rablă
- c. alt avion
- d. un vapor

19. Ce înseamnă *și-a văzut de drum* în text?

- a. a văzut drumul
- b. a privit în zare
- c. a mers mai departe
- d. s-a oprit din drum

20. De ce nu i-au răspuns vaporul și avionul puiului?

.....

21. În ce ordine a întâlnit puiul mijloacele de transport?

- a. avionul, mașina, vaporul
- b. vaporul, mașina, avionul
- c. mașina, vaporul, avionul
- d. vaporul, rabla, avionul

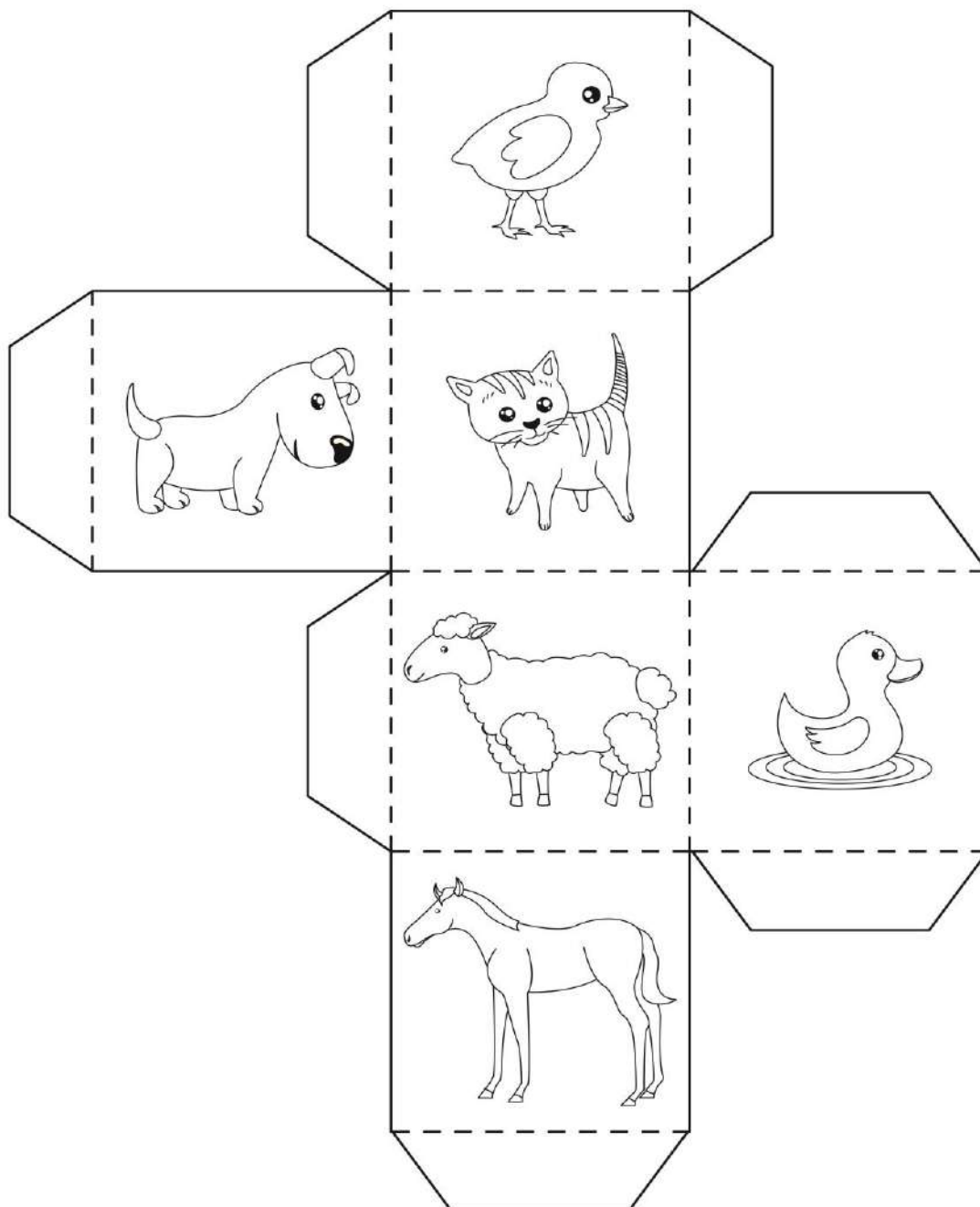
22. Gândiți-vă la următorul fragment din text *Fornul l-a așezat pe pui la loc în copac. Puiul era acasă!* Ce s-a întâmplat imediat după aceea?

- a. Puiul a plecat să-și caute mama.
- b. Puiul a strigat după ajutor.
- c. Pasărea mamă s-a întors la copac.
- d. Din ou a ieșit un pui.

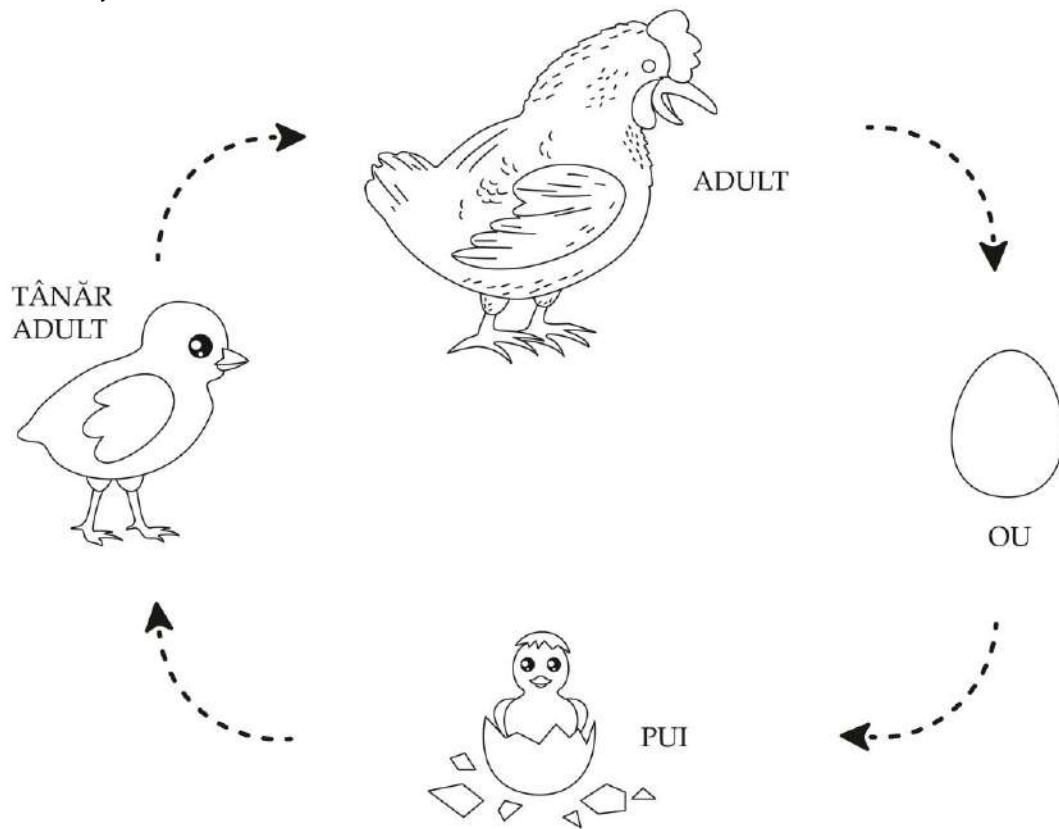
23. Cine este mămica puiului?

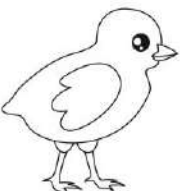

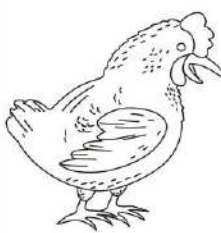
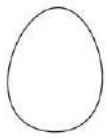
- a. un pui
- b. o vacă
- c. un vapor
- d. o pasăre

ANEXA 13
Zar pentru conversații



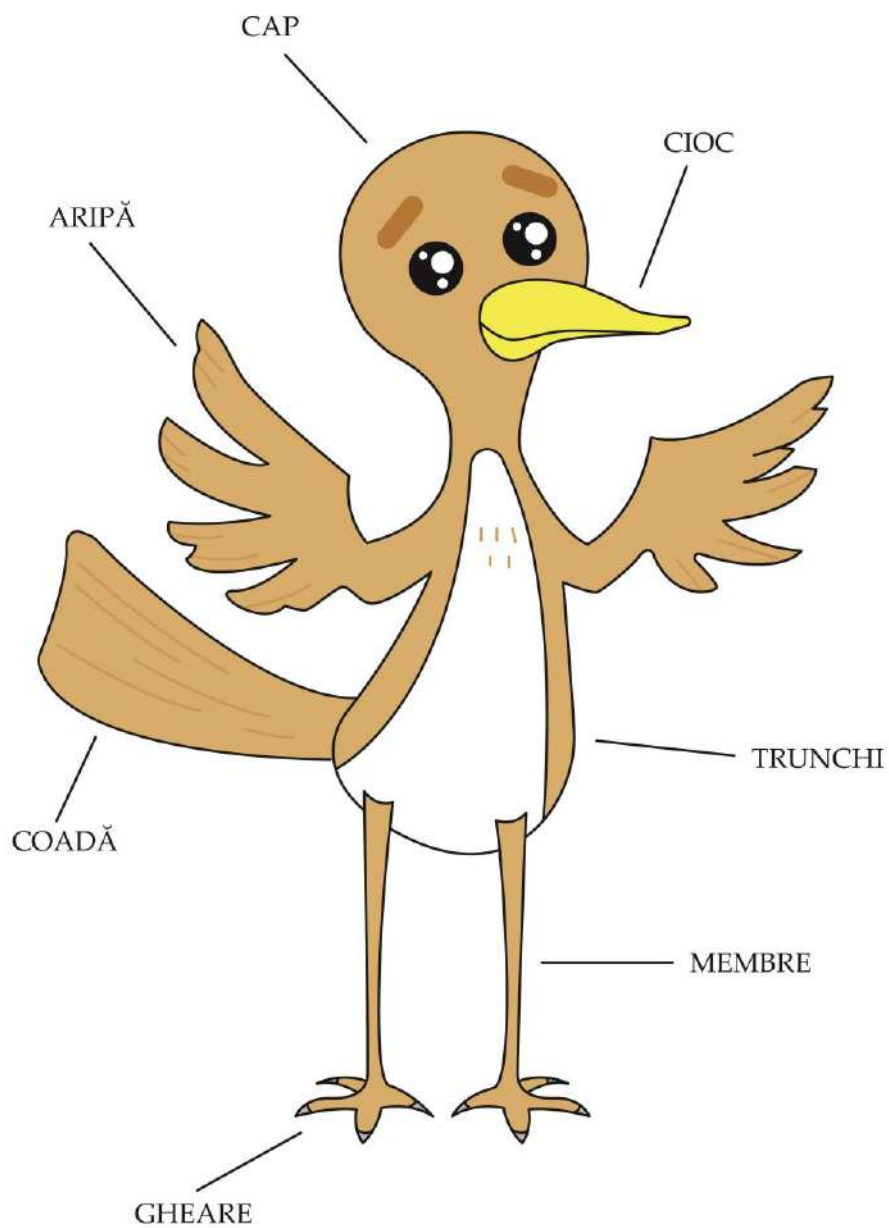
Anexa 14
Ciclul de viață al unei păsări

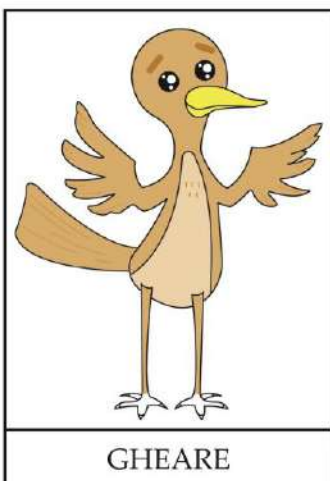
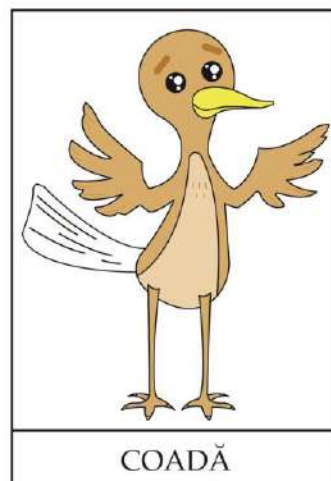
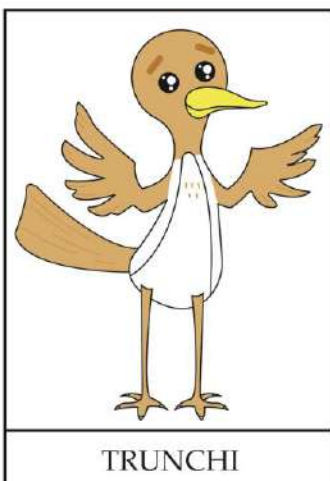
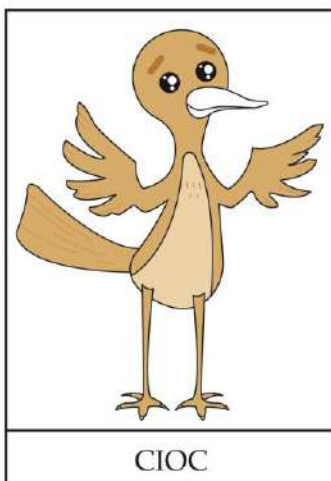
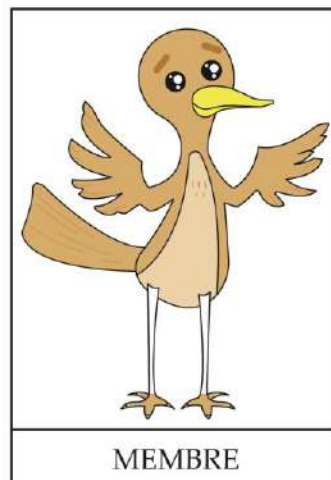
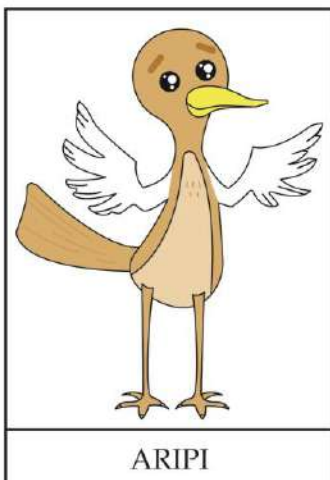
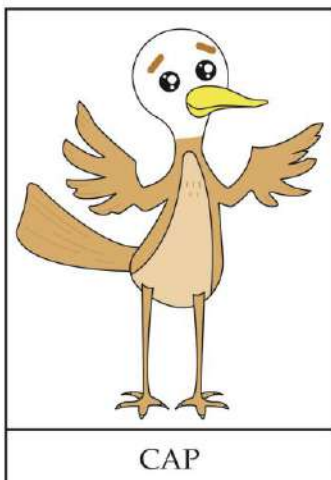


 TÂNĂR ADULT	 PUI
 ADULT	 OU

Anexa 15
Pasăre – părți componente

ALCĂTUIRE CORP

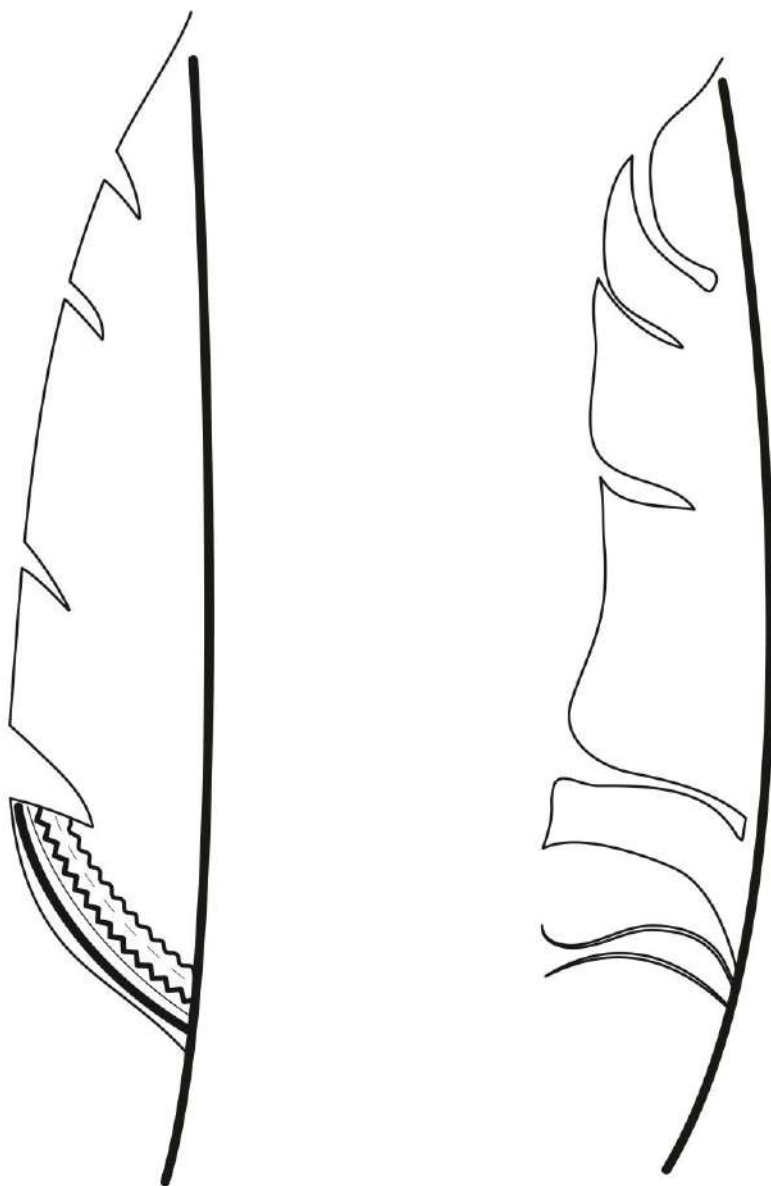


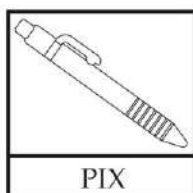
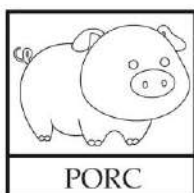
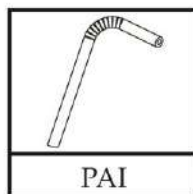
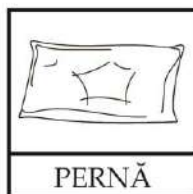
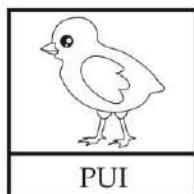


ANEXA 16

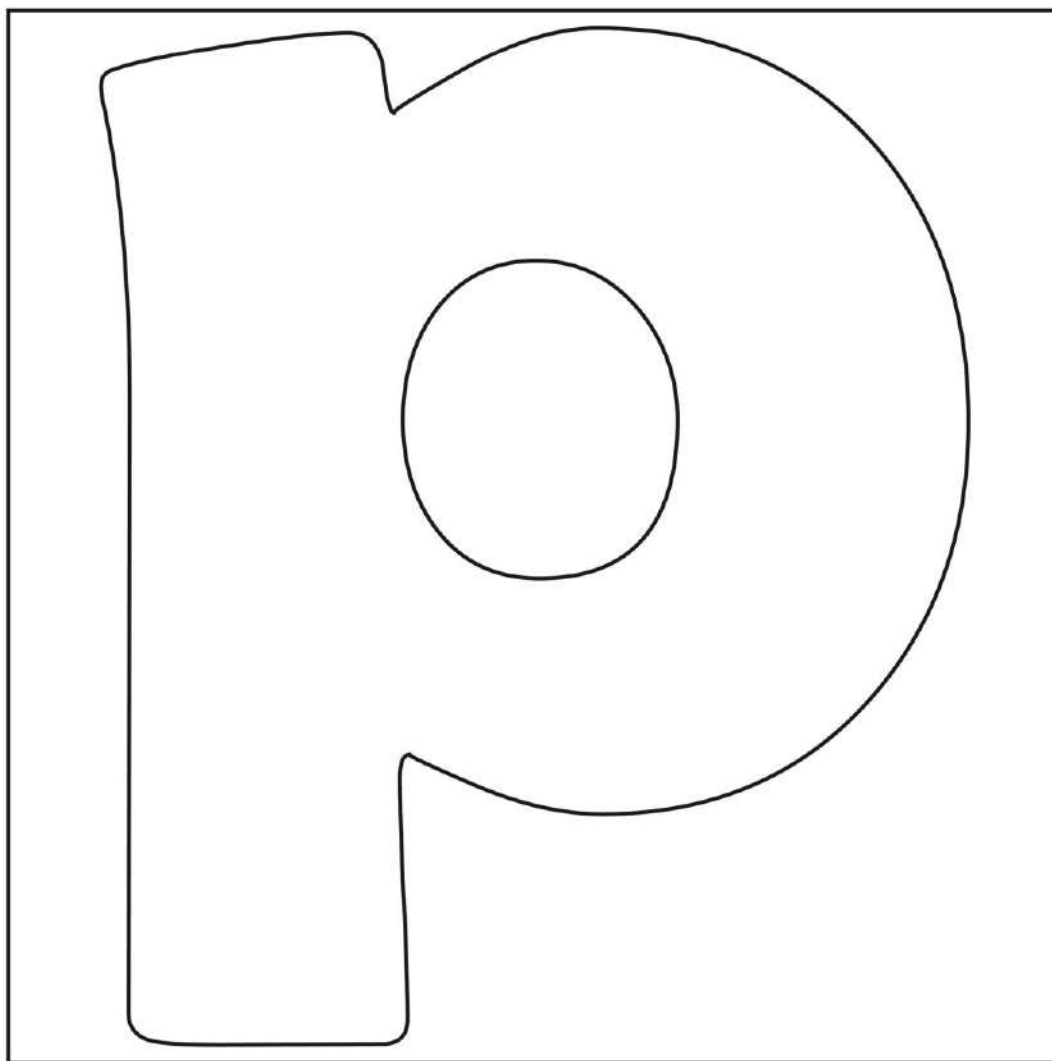
AVAP- Elemente de limbaj plastic

Desenează cealaltă jumătate a penelor.
Apoi, decorează penele cu linii!





p p **p p** p p p p p p



*Arii de intervenție:

1. Conștientizare fonologică și fonemică; 2. Comprehensiune; 3. Vocabular;