

GRUPA MARE · 5-6 ani

MĂ JOC ȘI DESCOPĂR

Provocări și imaginație

54 DE PAGINI DE ACTIVITĂȚI



Bine ai venit la joacă!

În Lumea lui Norișor, curiozitatea poate începe de la un semn, un obiect sau o întrebare. Acest caiet propune 54 de activități, gândite pentru a fi descoperite împreună cu un adult. Nu este un test și nu trebuie terminat într-o singură zi.

Alegeți una sau două pagini și citiți cerința cu voce tare. Lăsați copilul să privească, să întrebe și să încerce în ritmul lui. Înainte de a folosi creionul, poate arăta răspunsul, poate urmări traseul cu degetul sau poate explica ce observă. La activitățile deschise există mai multe răspunsuri bune.

Folosiți creioane potrivite mâinii copilului și imprimați la dimensiunea reală, pe foi A4. Desenele de lucru rămân clare și la tipărire alb-negru. Activitățile se pot folosi pe hârtie, fără acces la internet. Codurile QR sunt opționale și se deschid împreună cu un adult. Adultul poate nota explicațiile copilului, fără să rezolve în locul lui.

Opriți-vă când apare oboseala și reveniți altădată. Bucuria de a observa și de a încerca valorează mai mult decât viteza ori perfecțiunea. Continuați descoperirile și prin joacă, mișcare, povești și obiecte din viața de zi cu zi.

Aceasta este cartea mea

Numele meu: .....

Un semn care mă reprezintă:

Desenează aici ceva ce îți place. Revino la desen când mai descoperi o idee.

Pentru adult: cum folosim cartea

Alegeți una sau două fișe. Opriți-vă când copilul obosește și reveniți altădată. Vârstele sunt orientative; adaptați cerința la experiența copilului.

Ce exersăm în acest volum

Urmărim cantități și numere până la 10, adunări cu imagini, distribuire egală, reguli duble, simetrie, orientare pe caroiaj și povestire. Nu cerem citire fluentă sau scriere de propoziții.

Trei fișe pentru fiecare cântecel

Prima fișă invită la observare, colorare și conversație. Următoarele două aduc jocuri de gândire, trasare, desen sau mișcare. Titlul cântecelului apare pe fiecare pagină.

Materiale și tipărire

Folosiți creioane colorate, un creion simplu și gumă. Tipăriți A4, la mărime reală, preferabil pe o singură față. Interiorul poate fi tipărit alb-negru; culorile sunt alese de copil.

Citim cerința, apoi lăsăm copilul să încerce

Citiți cu voce tare. Arătați un singur exemplu dacă este nevoie. Copilul poate spune răspunsul, poate arăta sau poate desena. Adultul poate nota numerele după răspunsul copilului.

Mișcare confortabilă și joc imaginar

Mișcările se fac într-un spațiu liber, fără grabă; pot fi adaptate din șezut. Apa, bucătăria și materialele mici rămân sub supravegherea adultului. Nu se cere folosirea aragazului sau a obiectelor tăioase.

Răspunsuri și încurajare

La paginile 59-61 găsiți repere pentru adult. Desenele, poveștile și emoțiile nu au un singur răspuns corect. Cartea este un sprijin pentru joacă, nu un test sau o evaluare standardizată.

Cântece și activități

Fiecare cântecel are trei fișe. Numerele de mai jos sunt cele tipărite în carte.

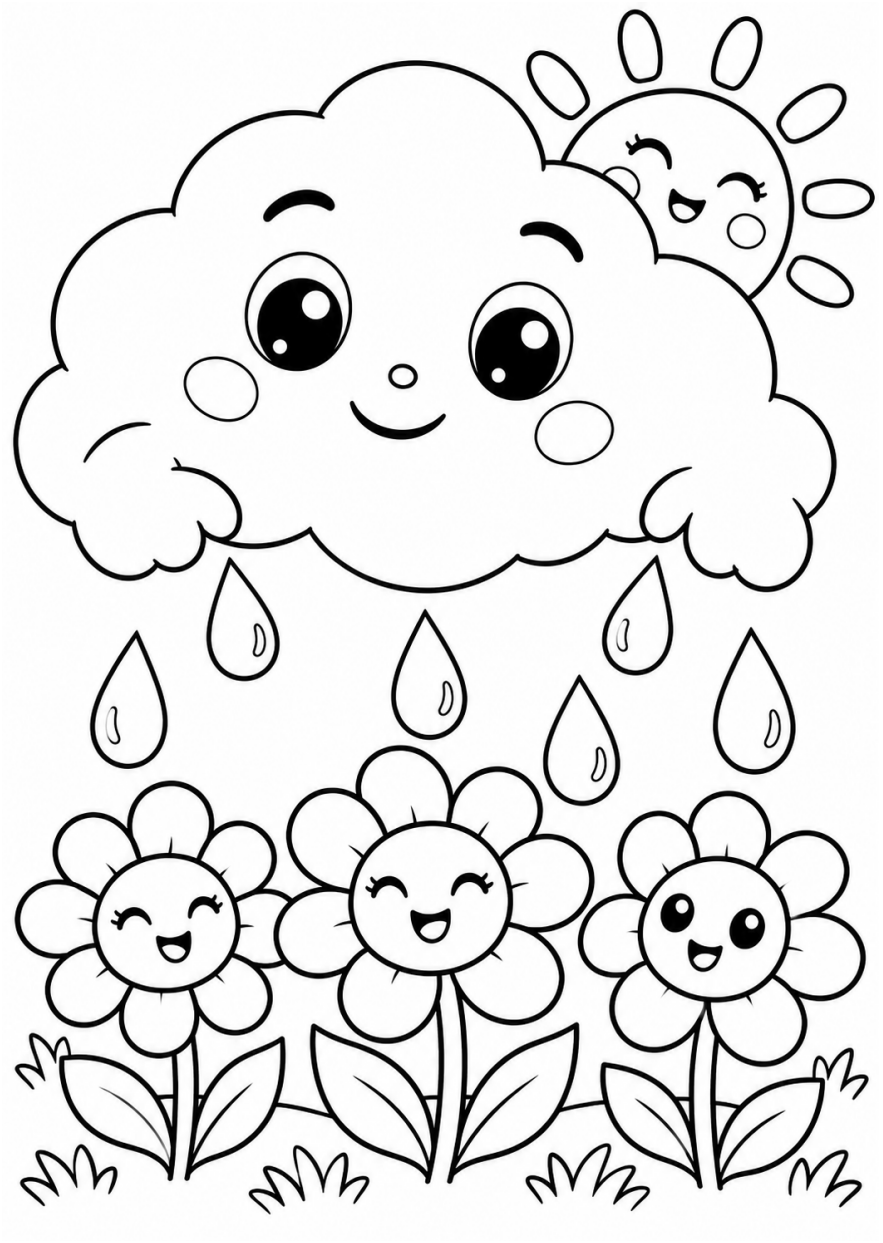
1. Norișor, prietenul meu 5-7
2. Bună-bună dimineață 8-10
3. Mingea sare 11-13
4. Baloane mici, baloane mari 14-16
5. Curcubeu pe cer 17-19
6. Motanul cu mustăți de lapte 20-22
7. Mara, rățușca de la râu 23-25
8. Soarele și Fluturașul 26-28
9. Toamna veselă 29-31
10. Ariciul Tobi și ploaia de ghinde 32-34
11. Ursulețul bucătar 35-37
12. Dansul statuilor 38-40
13. Hai la joacă, unu-doi! 41-43
14. Lipă-lipă prin băltoacă 44-46
15. Morcovel dansează cu noi 47-49
16. Trenulețul din sufragerie 50-52
17. Creionul fermecat 53-55
18. Prieteni buni 56-58

Repere pentru adult: 59-61 · Postfață: 62

ACTIVITATEA 1 / 54 · 01 Norișor, prietenul meu

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena și găsește două semne că personajele se bucură.



Povestim: Povestește cum ar ajuta Norișor o grădină uscată.

PENTRU ADULT · Norișor ne aduce cântece și ne invită să batem din palme. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Norișor, prietenul meu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

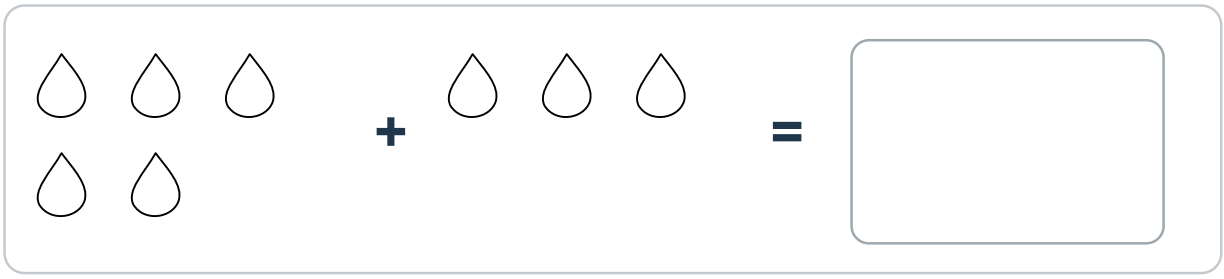
ACTIVITATEA 2 / 54 · 01 Norișor, prietenul meu

Picături care se adună

Privește desenele. Desenează în ramă toate picăturile adunate. Poți spune și numărul.







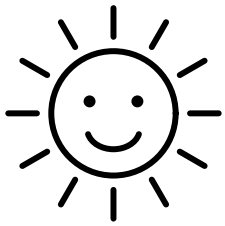
PENTRU ADULT · Copilul poate desena cercuri în locul obiectelor sau poate spune totalul. Numărați concret, fără calcul rapid.

Personajele prind viață · Norișor, prietenul meu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 3 / 54 · 01 Norișor, prietenul meu

Povestea vremii

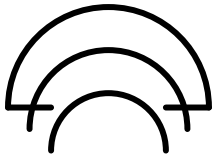
Ordonează cele patru imagini: nor, ploaie, soare, curcubeu.



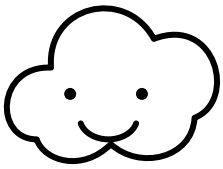
Soare



Ploaie



Curcubeu



Nor

PENTRU ADULT · Citiți etichetele. Copilul poate arăta ordinea, iar dumneavoastră puteți nota numerele după răspunsul lui.

Personajele prind viață · Norișor, prietenul meu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 4 / 54 · 02 Bună-bună dimineață

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Descrie două indicii care arată momentul zilei.



Povestim: Explică diferența dintre un salut de dimineață și unul de seară.

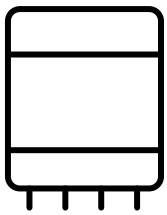
PENTRU ADULT · Papagalul încurcă saluturile, apoi învață să spună bună dimineața. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Bună-bună dimineață
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

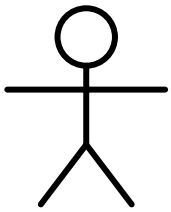
ACTIVITATEA 5 / 54 · 02 Bună-bună dimineață

O dimineață în patru pași

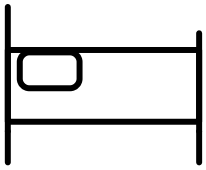
Ordonează: mă trezesc, mă spăl, mănânc, salut la grădiniță.



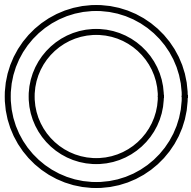
Mă spăl



Salut



Mă trezesc



Mănânc

PENTRU ADULT · Citiți etichetele. Copilul poate arăta ordinea, iar dumneavoastră puteți nota numerele după răspunsul lui.

Personajele prind viață · Bună-bună dimineață
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 6 / 54 · 02 Bună-bună dimineață

Ce spune papagalul?

Desenează două întâlniri. Spune câte un salut potrivit pentru fiecare.

ÎNTÂLNIRE DIMINEAȚA

ÎNTÂLNIRE SEARA

Povestește. Adultul poate nota cuvintele tale.

PENTRU ADULT · Ascultați explicația copilului. Nu există un singur desen corect și nu este nevoie să completați în locul lui.

Personajele prind viață · Bună-bună dimineață
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 7 / 54 · 03 Mingea sare

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena și urmărește cu degetul drumul posibil al mingii.



Povestim: Propune o regulă prin care fiecare prieten primește mingea.

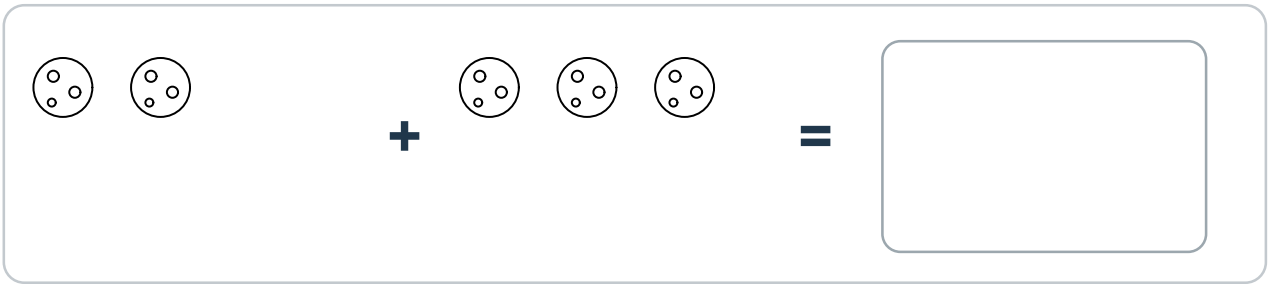
PENTRU ADULT · Cățelul și pisoiul își trimit mingea unul altuia. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

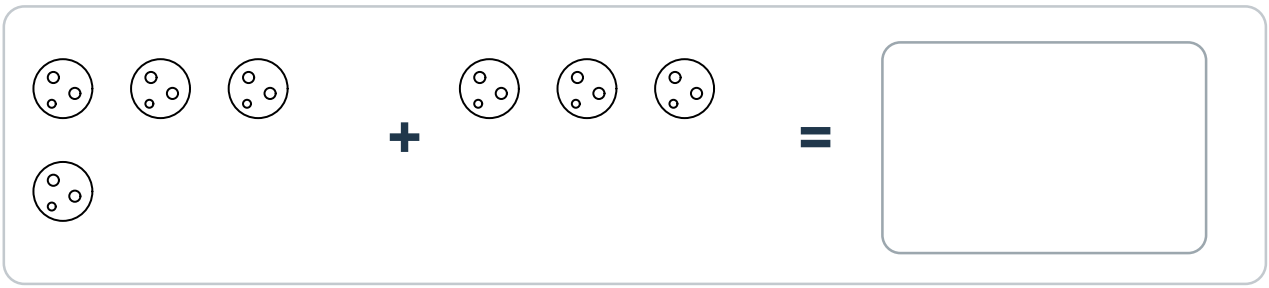
Personajele prind viață · Mingea sare
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

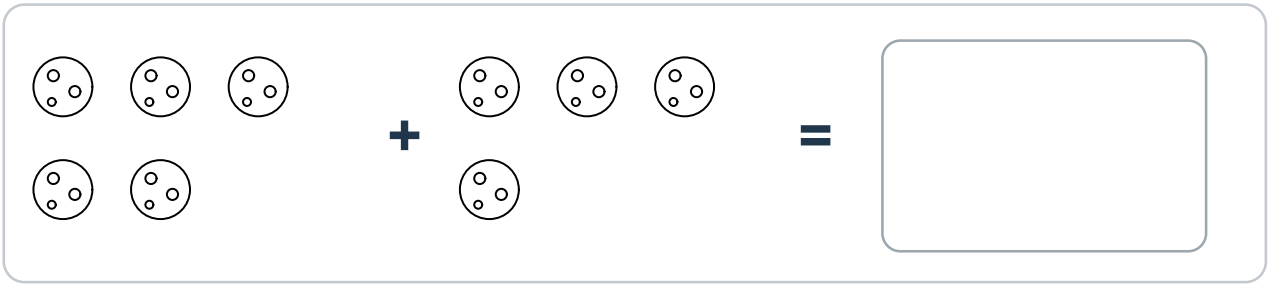
ACTIVITATEA 8 / 54 · 03 Mingea sare

Mingi pentru echipă

Numără mingile din cele două grupe. Desenează câte sunt în total.







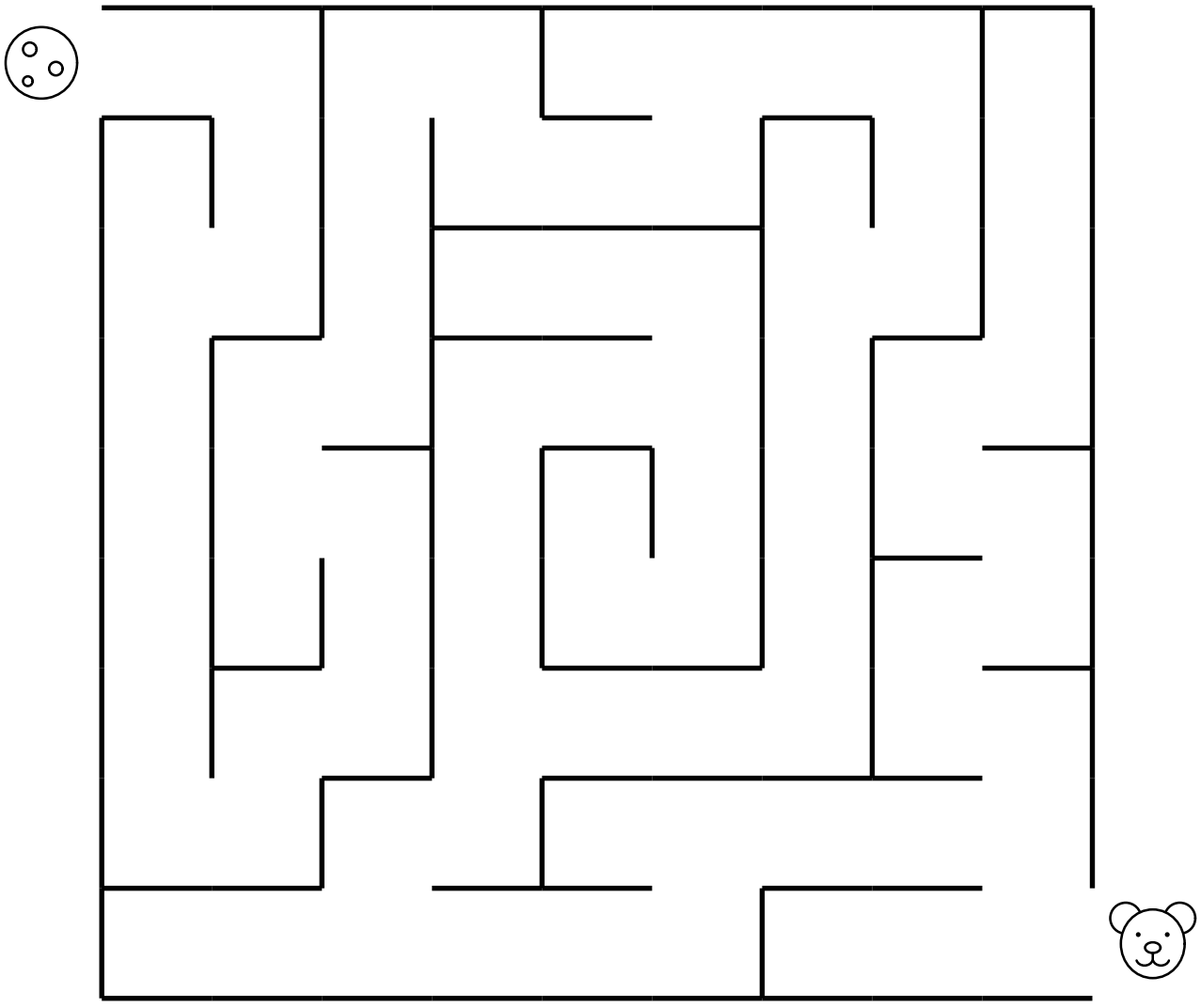
PENTRU ADULT · Copilul poate desena cercuri în locul obiectelor sau poate spune totalul. Numărați concret, fără calcul rapid.

Personajele prind viață · Mingea sare
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 9 / 54 · 03 Mingea sare

O pasă până la prieten

Găsește drumul până la cățel. Verifică dacă ai traversat vreun perete.



PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Mingea sare
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 10 / 54 · 04 Baloane mici, baloane mari

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Găsește forme rotunde și compară două dintre ele.



Povestim: Povestește ce se întâmplă înainte și după ce suflă elefănțelul.

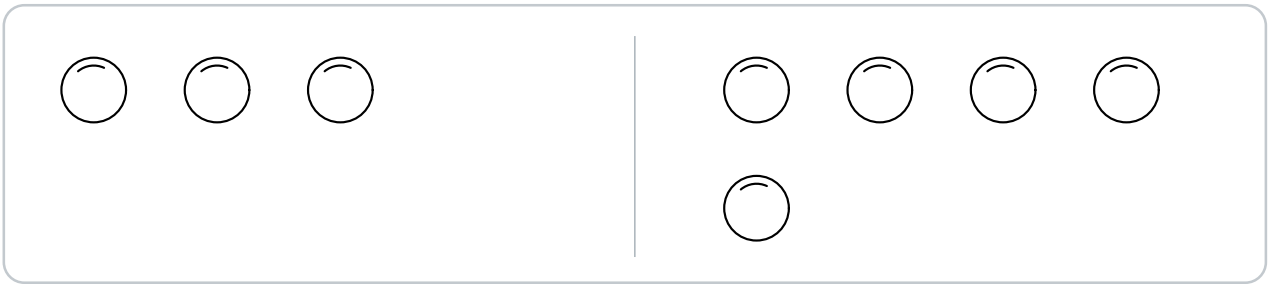
PENTRU ADULT · Elefănțelul și iepurașul se joacă cu baloane de săpun. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

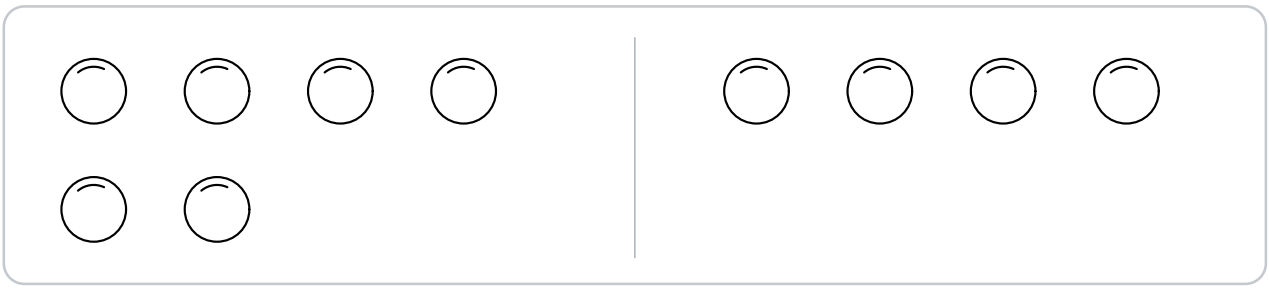
Personajele prind viață · Baloane mici, baloane mari
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

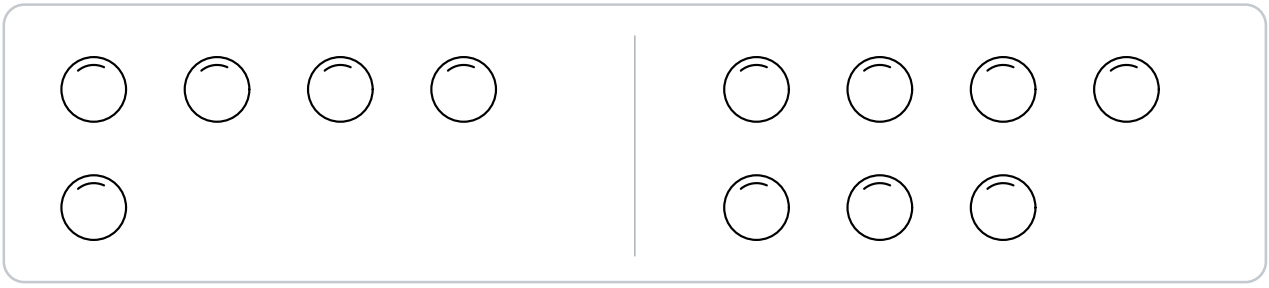
ACTIVITATEA 11 / 54 · 04 Baloane mici, baloane mari

Mai multe sau mai puține?

Numără fiecare grupă. Încercuiește grupa cu mai multe baloane de săpun.







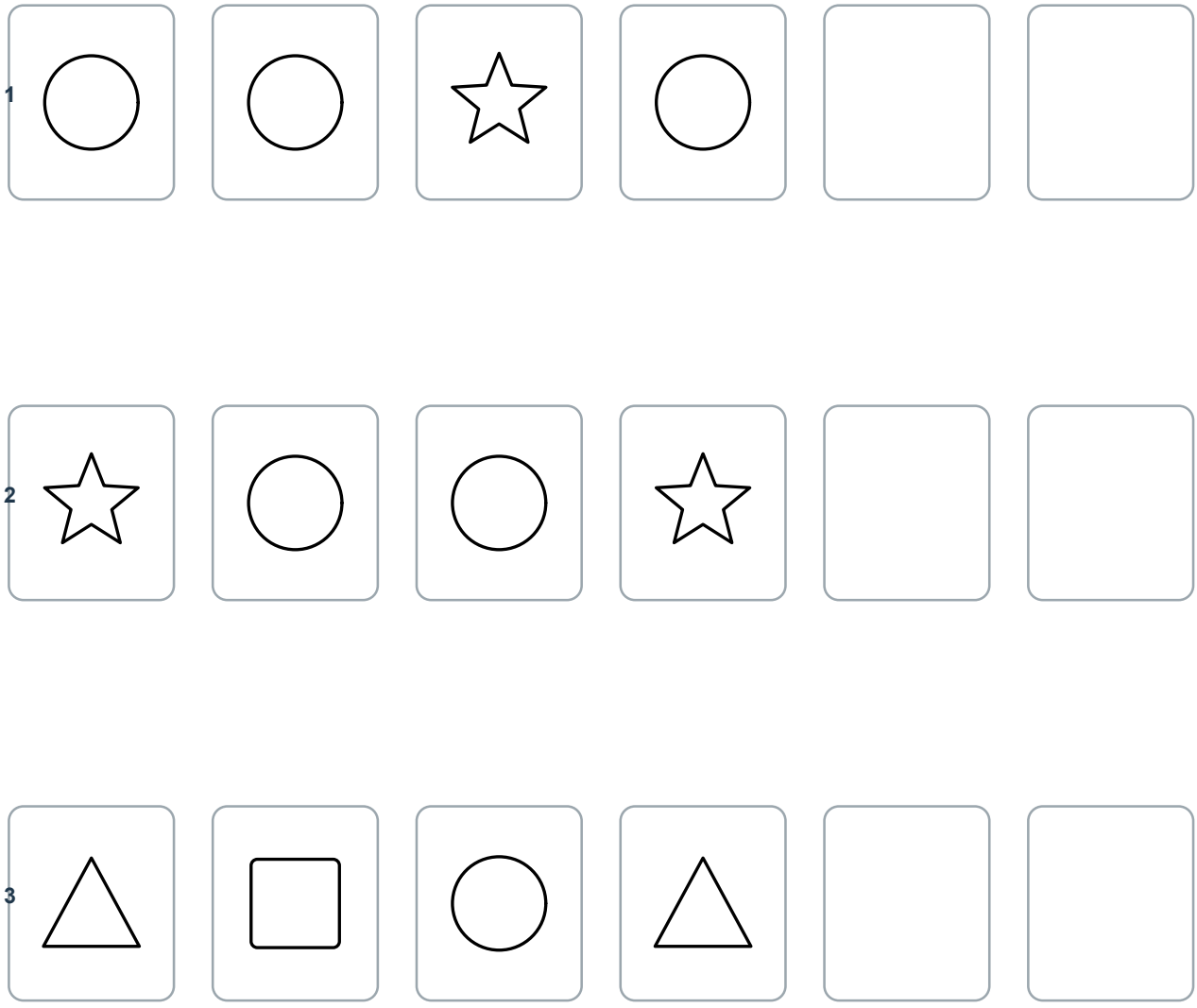
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Baloane mici, baloane mari
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 12 / 54 · 04 Baloane mici, baloane mari

Șiruri cu o regulă

Descoperă regula și completează cele două locuri libere.



PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Baloane mici, baloane mari
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 13 / 54 · 05 Curcubeu pe cer

Privesc, colorez și povestesc

Colorează curcubeul. Spune ce elemente din scenă au nevoie de apă.



Povestim: Explică ce ai observat după ploaie, fără să inventezi un răspuns obligatoriu.

PENTRU ADULT · După ploaie, soarele și curcubeul aduc culoare în grădină. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Curcubeu pe cer
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 14 / 54 · 05 Curcubeu pe cer

Un cod pentru curcubeu

Colorează formele după legendă. Spune câte forme sunt din fiecare fel.



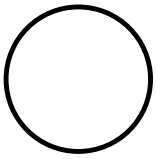
ROȘU



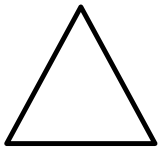
GALBEN



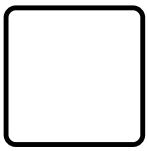
ALBASTRU



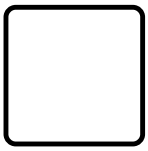
1



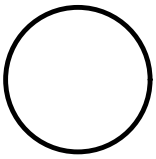
2



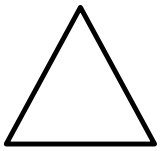
3



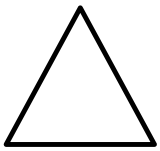
4



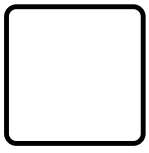
5



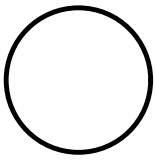
6



7



8



9

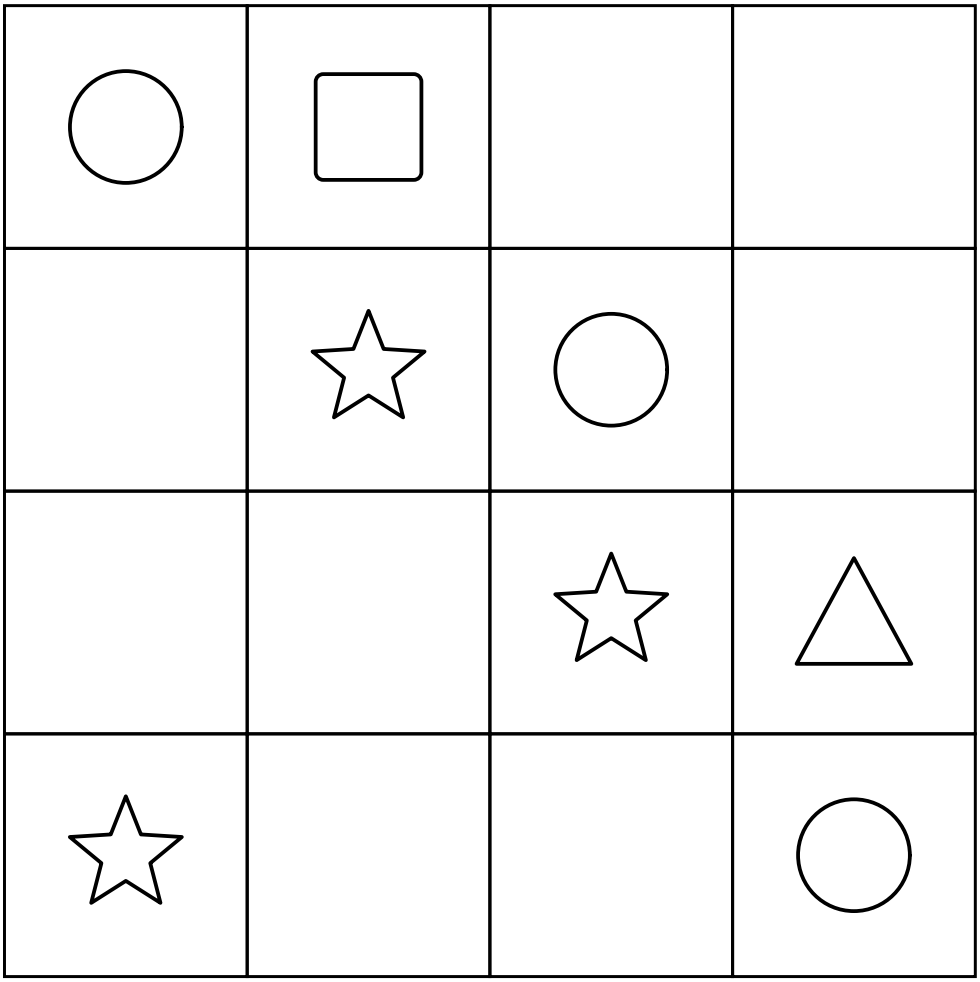
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Curcubeu pe cer
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 15 / 54 · 05 Curcubeu pe cer

Fiecare formă, o dată

Completează formele lipsă. Pe fiecare rând și coloană apar cerc, pătrat, triunghi și stea, o singură dată.



PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Curcubeu pe cer
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 16 / 54 · 06 Motanul cu mustăți de lapte

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena și observă o expresie a motanului.



Povestim: Povestește întâmplarea folosind: întâi, apoi, la final.

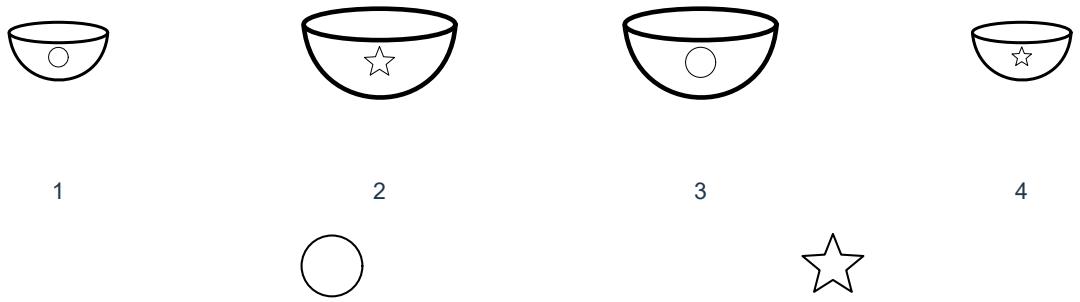
PENTRU ADULT · Motanul descoperă petele de lapte de pe mustăți și se spală. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Motanul cu mustăți de lapte
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 17 / 54 · 06 Motanul cu mustăți de lapte

Două reguli pentru castroane

Unește fiecare castron cu locul potrivit din tabel: după mărime și semn.



	○	☆
MIC		
MARE		

PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Motanul cu mustăți de lapte
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 18 / 54 · 06 Motanul cu mustăți de lapte

Motanul povestește

Desenează întâmplarea în trei imagini: înainte, ce s-a întâmplat, după.

1. ÎNAINTE

2. ÎNTÂMPLAREA

3. DUPĂ

Povestește. Adultul poate nota cuvintele tale.

PENTRU ADULT · Ascultați explicația copilului. Nu există un singur desen corect și nu este nevoie să completați în locul lui.

Personajele prind viață · Motanul cu mustăți de lapte
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 19 / 54 · 07 Mara, rățușca de la râu

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Numește toate personajele și obiectul jocului lor.



Povestim: Inventează o regulă pentru un joc cu trei participanți.

PENTRU ADULT · Mara și celelalte două rațe își trimit o minge pe apă. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Mara, rățușca de la râu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 20 / 54 · 07 Mara, rățușca de la râu

Rațe care se adună

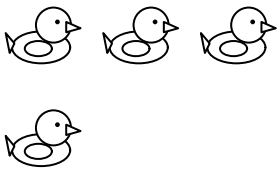
Desenează rațele care sunt împreună după fiecare întâlnire.


+

=


+

=


+

=

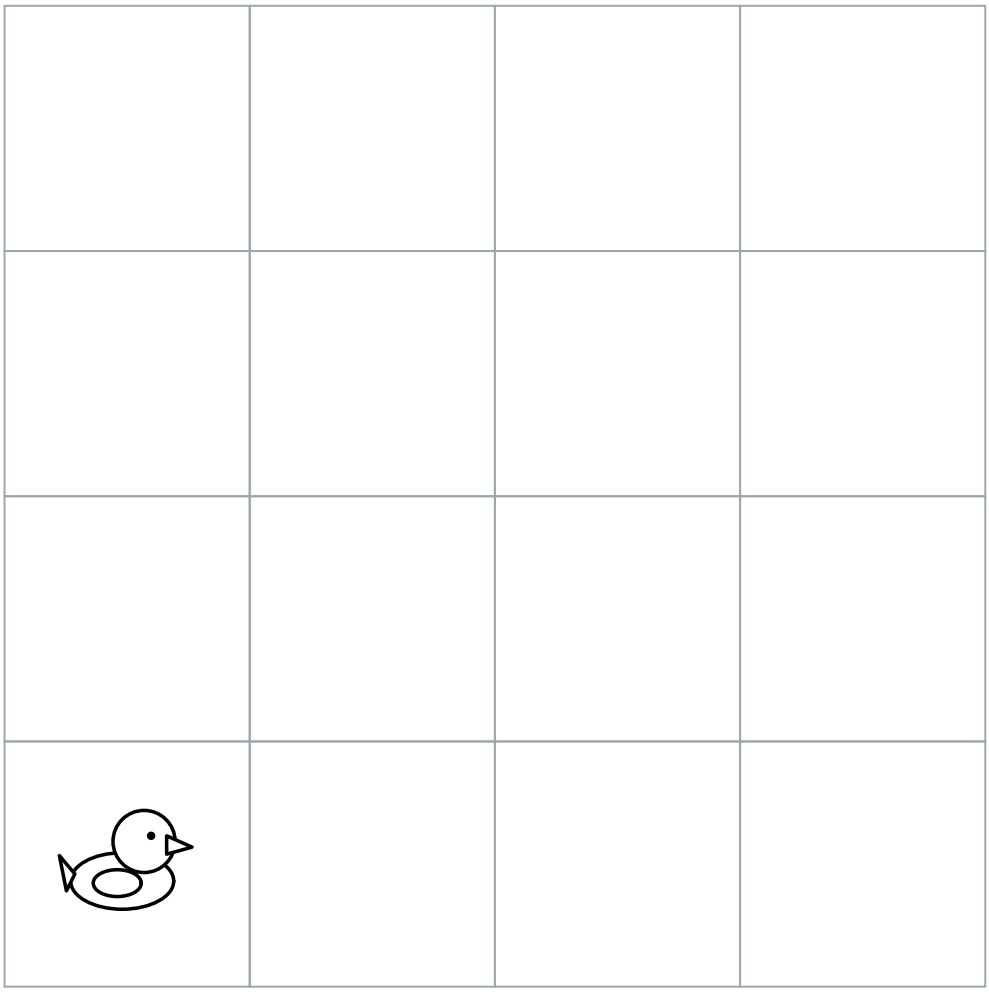
PENTRU ADULT · Copilul poate desena cercuri în locul obiectelor sau poate spune totalul. Numărați concret, fără calcul rapid.

Personajele prind viață · Mara, rățușca de la râu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 21 / 54 · 07 Mara, rățușca de la râu

Traseu pe râu

Pornește de la rață: două căsuțe la dreapta, două în sus, una la dreapta. Desenează mingea la sosire.



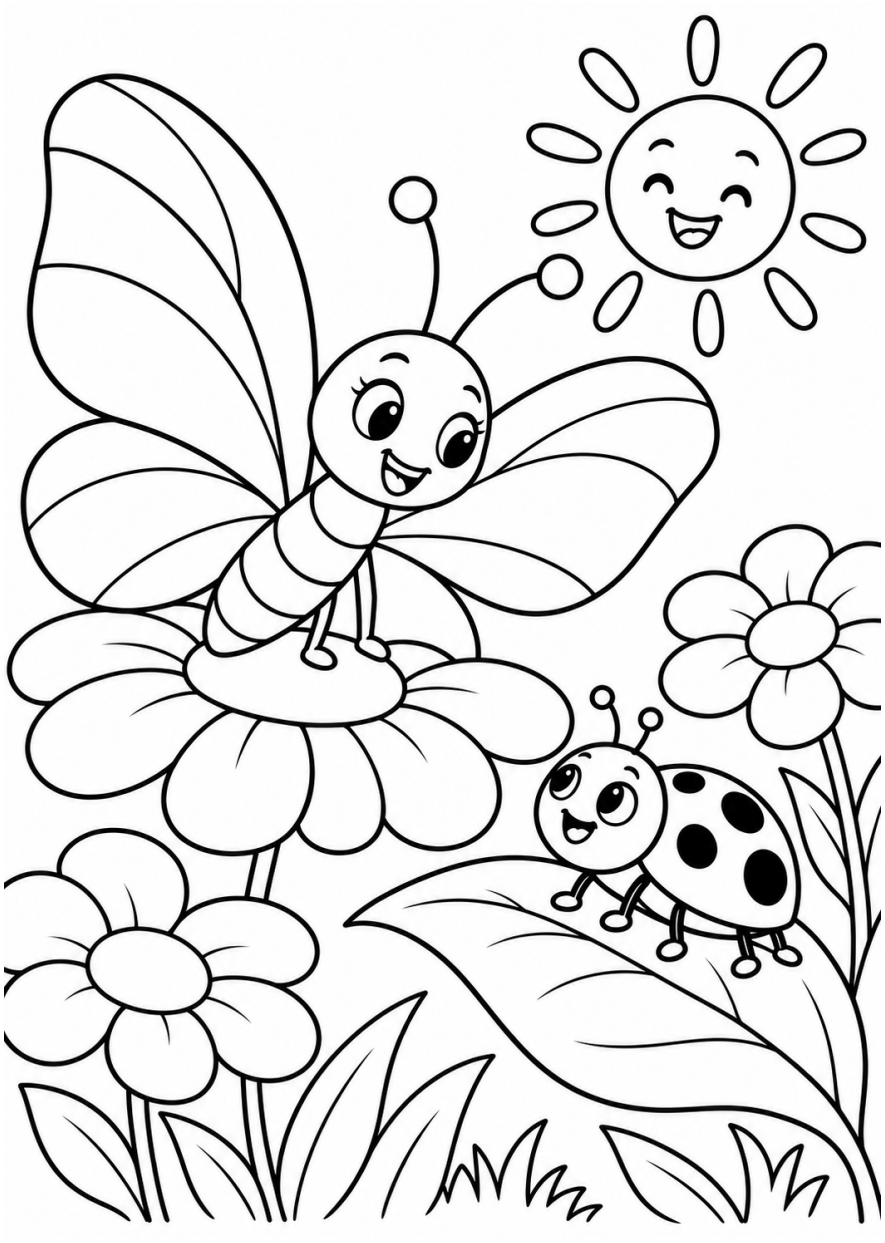
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Mara, rățușca de la râu
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 22 / 54 · 08 Soarele și Fluturașul

Privesc, colorez și povestesc

Colorează aripile fluturelui cu un model repetat.



Povestim: Spune prin ce se deosebesc un fluture și o floare.

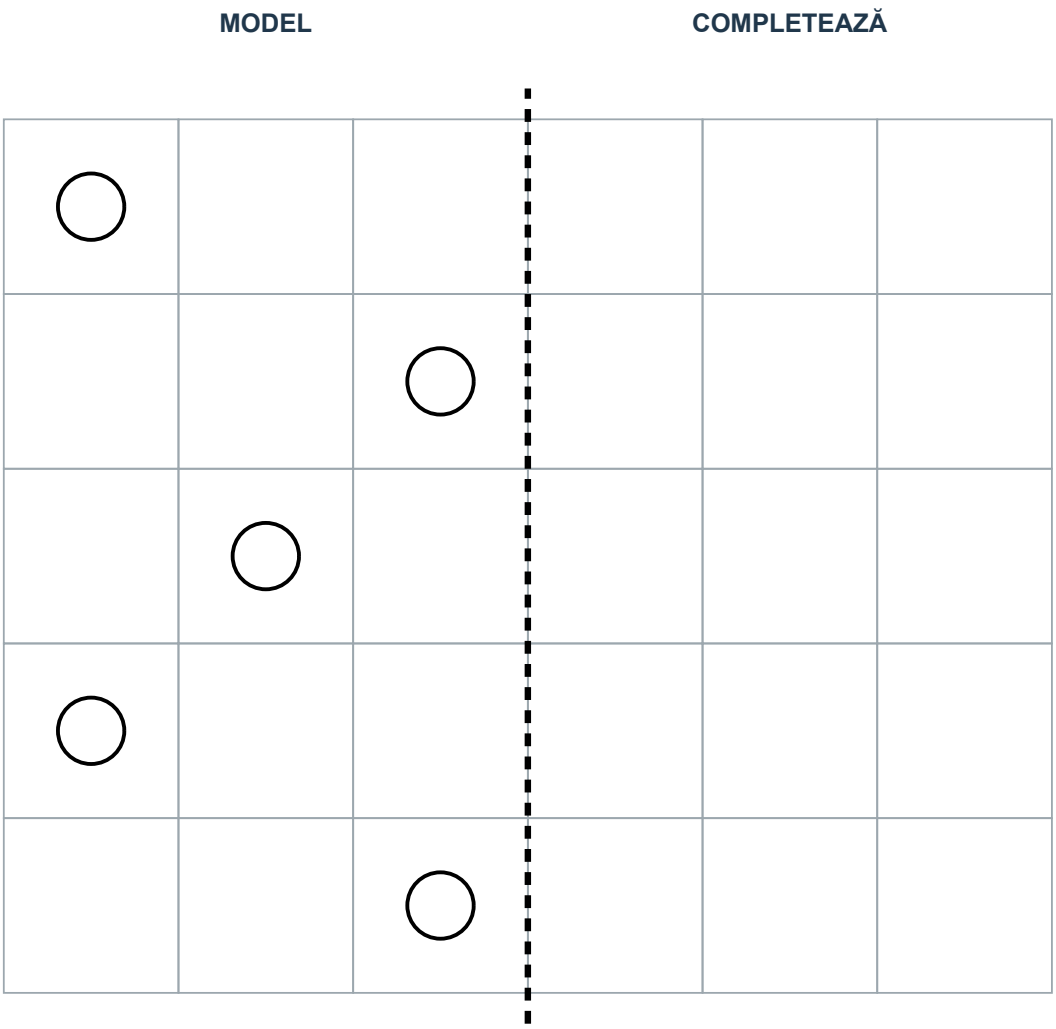
PENTRU ADULT · Fluturașul zboară printre flori, într-o dimineață însorită. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Soarele și fluturașul
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 23 / 54 · 08 Soarele și Fluturașul

Fluture în oglindă

Completează bulinele din dreapta, ca într-o oglindă.



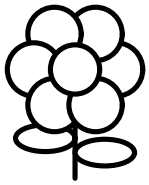
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Soarele și fluturașul
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

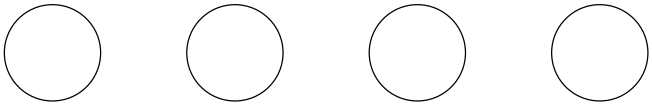
ACTIVITATEA 24 / 54 · 08 Soarele și Fluturașul

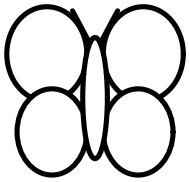
Ascultăm cuvintele

Adultul spune fiecare cuvânt rar. Bate din palme pe silabe și colorează câte o bulină pentru fiecare.

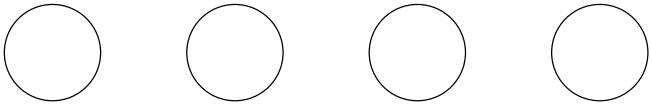


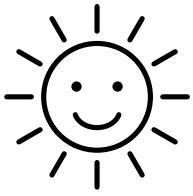
FLOARE



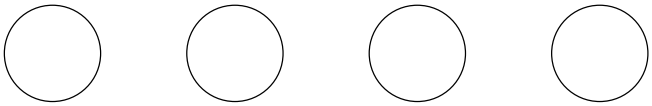


FLUTURE





SOARE



PENTRU ADULT · Spuneți cuvintele natural, apoi rar. Copilul bate silabele din palme; nu este nevoie să citească.

Personajele prind viață · Soarele și fluturașul
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 25 / 54 · 09 Toamna veselă

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena cu o paletă de toamnă aleasă de tine.



Povestim: Spune două schimbări pe care le observăm toamna.

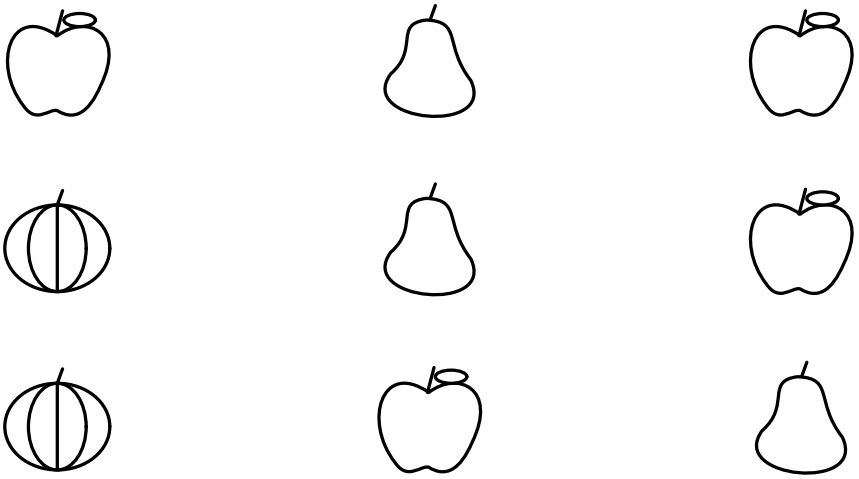
PENTRU ADULT · Toamna aduce frunze colorate și fructe coapte. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

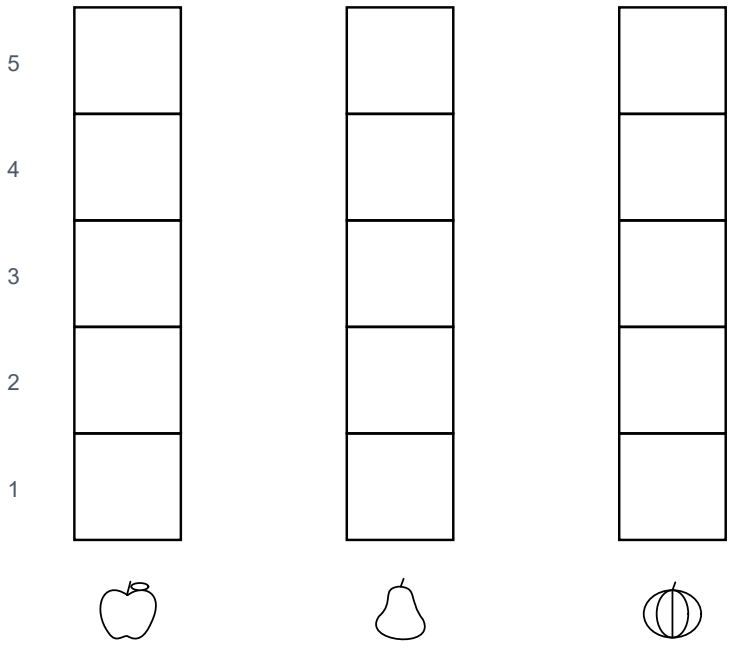
Personajele prind viață · Toamna veselă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 26 / 54 · 09 Toamna veselă

Recolta din coș

Numără fructele. Colorează în fiecare coloană tot atâtea căsuțe câte fructe ai găsit.





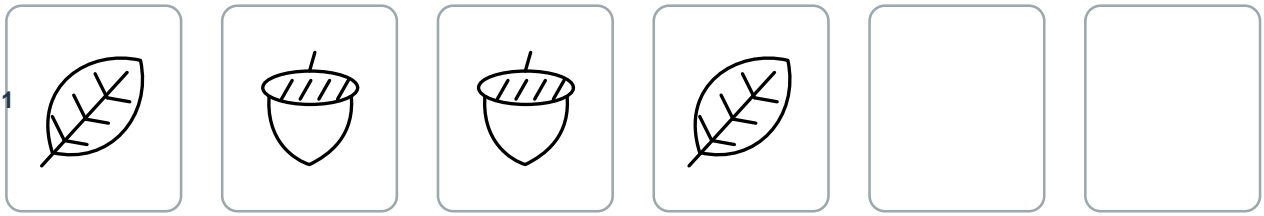
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

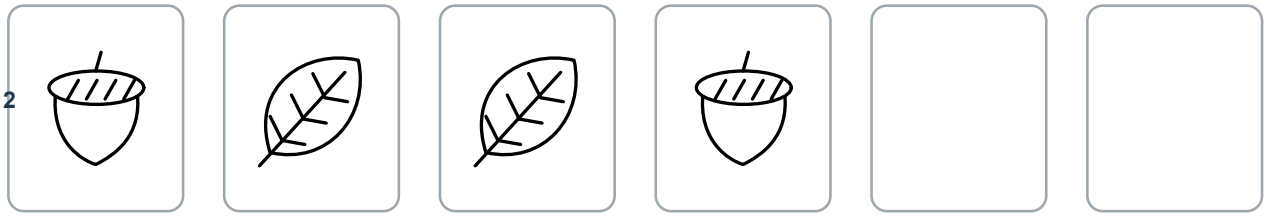
Personajele prind viață · Toamna veselă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

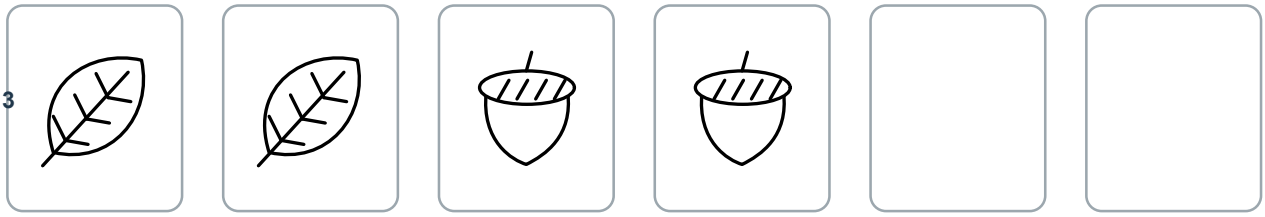
ACTIVITATEA 27 / 54 · 09 Toamna veselă

O coroniță cu model

Completează șirurile de frunze și ghinde. Explică regula unui adult.

1 

2 

3 

PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Toamna veselă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 28 / 54 · 10 Ariciul Tobi și ploaia de ghinde

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena și observă cum cooperează Tobi și Lina.



Povestim: Ce ar putea face dacă unul dintre ei ar avea prea puține ghinde?

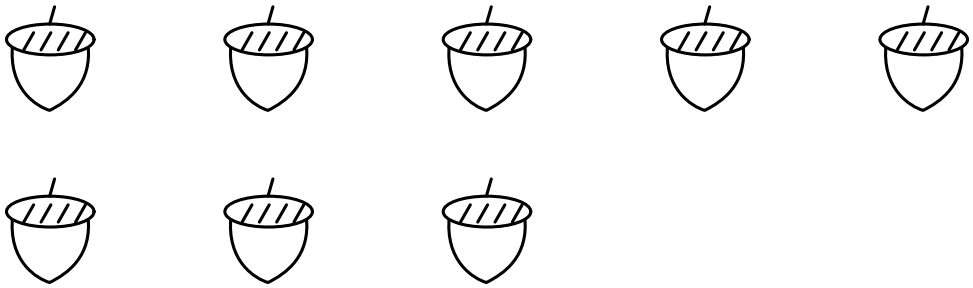
PENTRU ADULT · Tobi adună ghinde și le împarte cu veverița Lina. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Ariciul Tobi și ploaia de ghinde
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 29 / 54 · 10 Ariciul Tobi și ploaia de ghinde

Împărțim opt ghinde

Împarte cele opt ghinde în mod egal între Tobi și Lina. Desenează-le în coșuri.



LOCUL 1	LOCUL 2

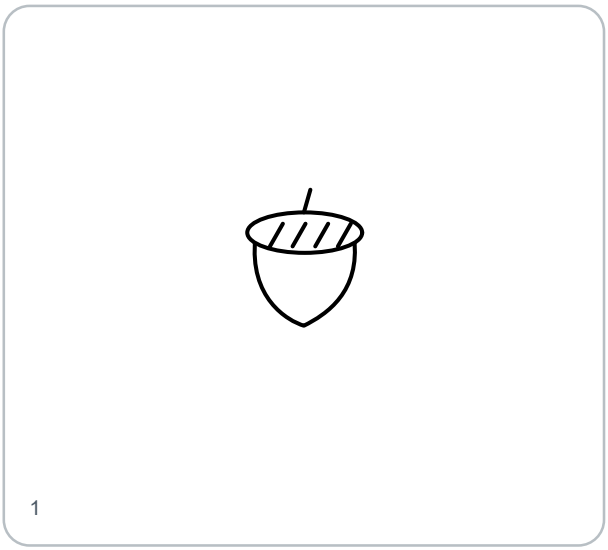
PENTRU ADULT · Folosiți desenul sau obiecte mari de joc. Lăsați copilul să numere concret; nu cereți calcul mintal rapid.

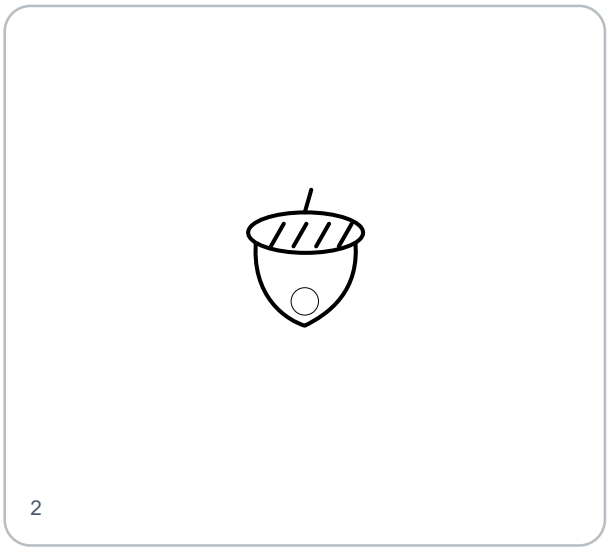
Personajele prind viață · Ariciul Tobi și ploaia de ghinde
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

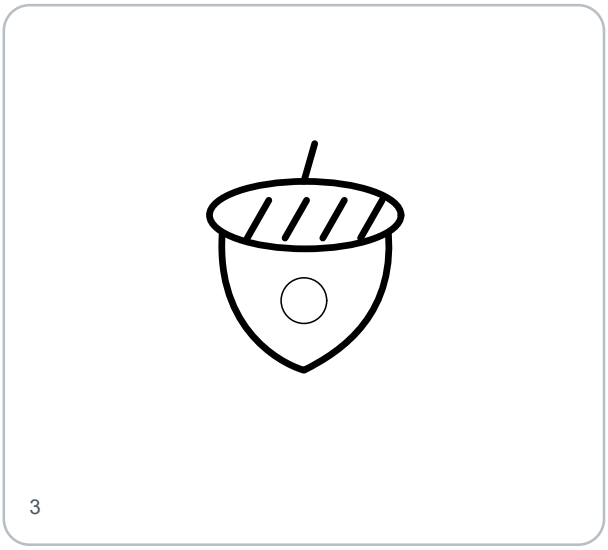
ACTIVITATEA 30 / 54 · 10 Ariciul Tobi și ploaia de ghinde

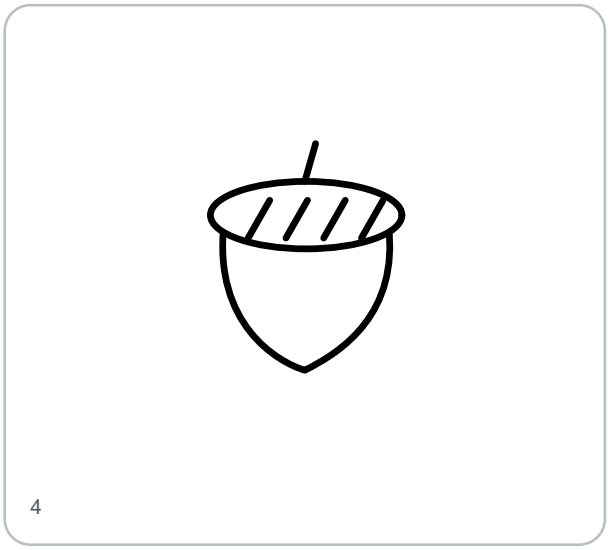
Ce ghindă aleg?

Încercuiește ghinda mare cu cerc. Apoi pune un punct sub ghinda mică fără cerc.









PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Ariciul Tobi și ploaia de ghinde
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 31 / 54 · 11 Ursulețul bucătar

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Arată ce pregătește adultul și ce poate aranja copilul.



Povestim: De ce cerem ajutorul unui adult lângă aragaz?

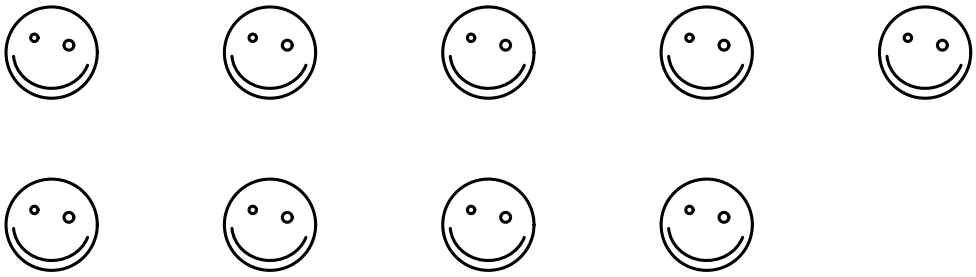
PENTRU ADULT · Ursulețul pregătește farfurii cu clătite, alături de mama lui. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Ursulețul bucătar
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 32 / 54 · 11 Ursulețul bucătar

Clătite pentru trei

Împarte cele nouă clătite în mod egal pe cele trei farfurii. Desenează-le.



LOCUL 1	LOCUL 2	LOCUL 3

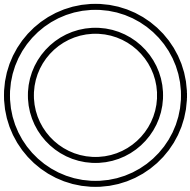
PENTRU ADULT · Folosiți desenul sau obiecte mari de joc. Lăsați copilul să numere concret; nu cereți calcul mintal rapid.

Personajele prind viață · Ursulețul bucătar
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 33 / 54 · 11 Ursulețul bucătar

Masa ursulețului

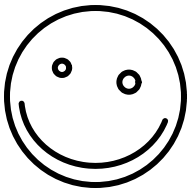
Ordonează: mâini curate, farfurii, clătite, strângem masa. Spune ce face adultul.



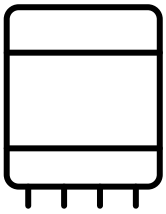
Farfurii



Strângem masa



Clătite



Mâini curate

PENTRU ADULT · Citiți etichetele. Copilul poate arăta ordinea, iar dumneavoastră puteți nota numerele după răspunsul lui.

Personajele prind viață · Ursulețul bucătar
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 34 / 54 · 12 Dansul statuilor

Privesc, colorez și povestesc

Colorează două poziții și explică deosebirea dintre ele.



Povestim: Propune o variantă a jocului pentru un copil care preferă să stea pe scaun.

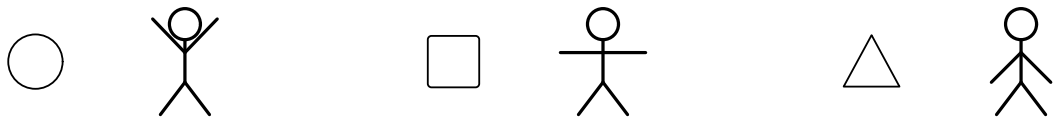
PENTRU ADULT · Ana pornește muzica, iar prietenii se opresc când se face liniște. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Dansul statuilor
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 35 / 54 · 12 Dansul statuilor

Dirijorul statuilor

Cerc: brațele sus. Pătrat: brațele lateral. Triunghi: brațele jos. Desenează poziția pentru fiecare semn.



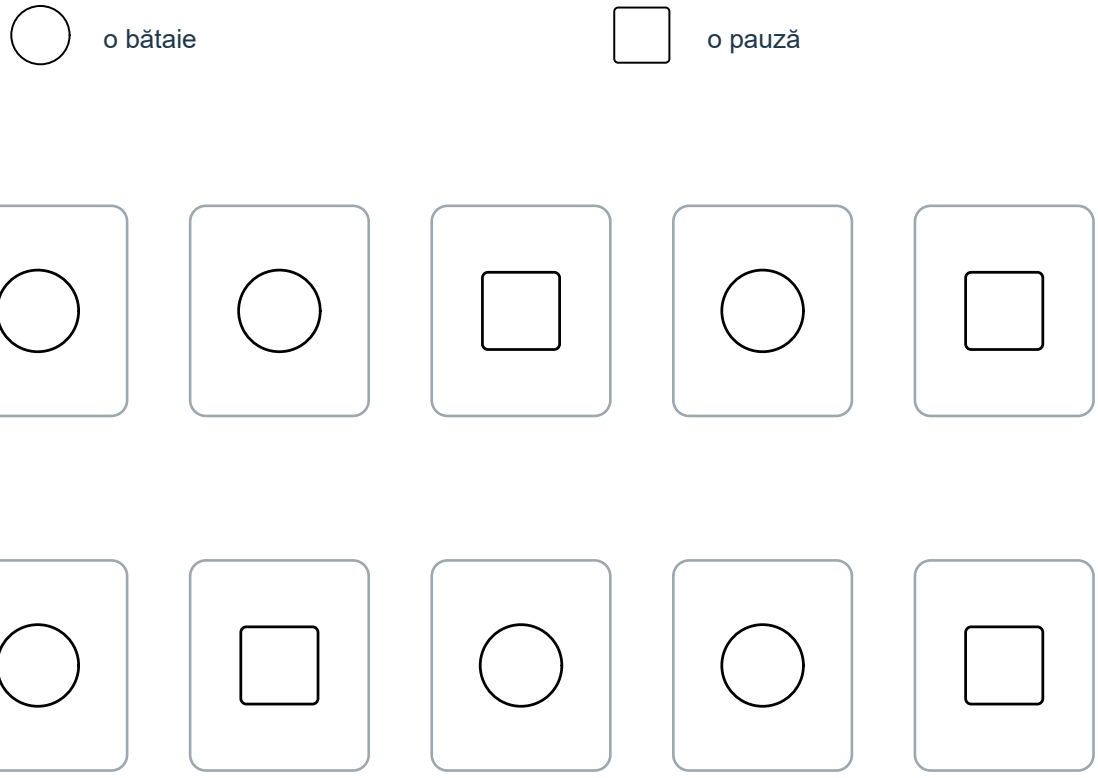
PENTRU ADULT · Citiți legenda și încercați împreună. Mișcările pot fi făcute și din șezut; păstrați loc liber în jur.

Personajele prind viață · Dansul statuilor
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 36 / 54 · 12 Dansul statuilor

Ritmul cu pauze

Cerc: o bătaie din palme. Pătrat: o pauză. Citește modelele și inventează unul.



RITMUL MEU



PENTRU ADULT · Citiți legenda și încercați împreună. Mișcările pot fi făcute și din șezut; păstrați loc liber în jur.

Personajele prind viață · Dansul statuilor
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 37 / 54 · 13 Hai la joacă, unu-doi!

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Descrie o mișcare în doi pași.



Povestim: Cum poți arăta ritmul fără să faci zgomot?

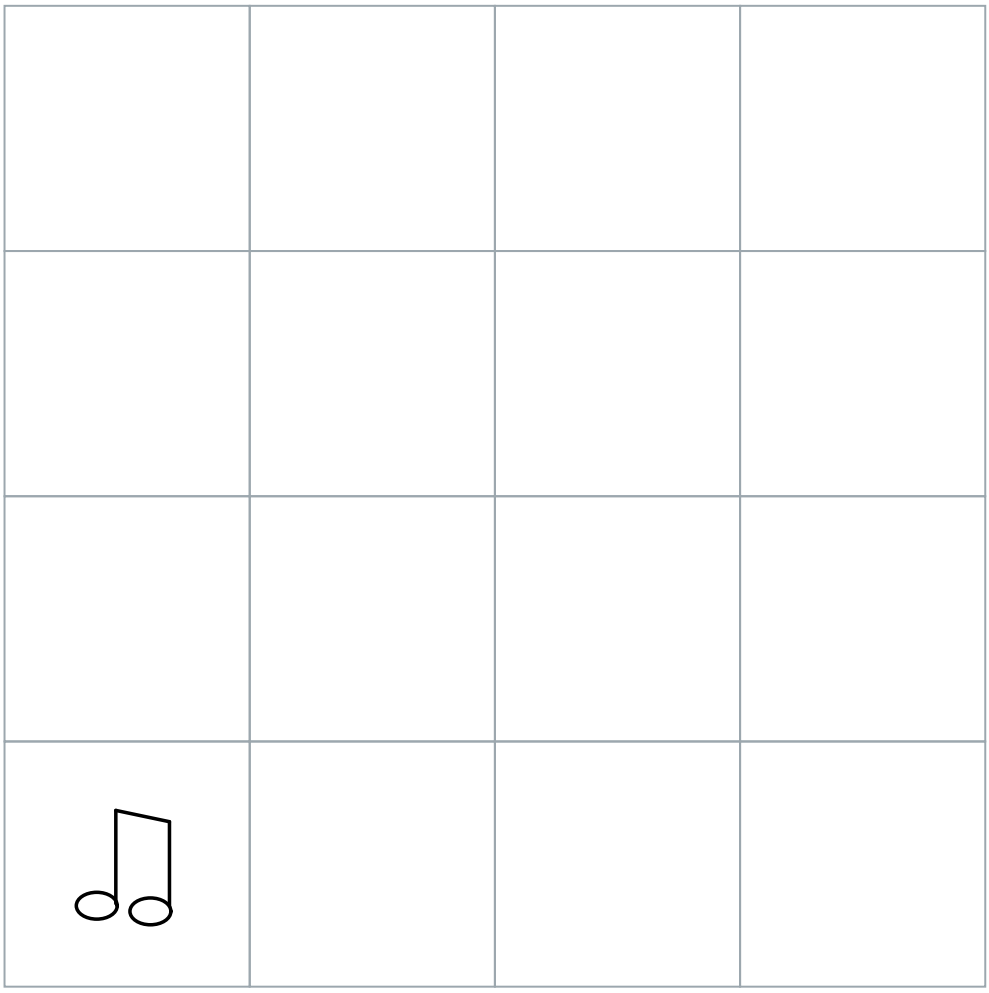
PENTRU ADULT · Copiii bat din palme, pășesc și dansează împreună. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Hai la joacă, unu-doi!
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 38 / 54 · 13 Hai la joacă, unu-doi!

Pașii dansului

Pornește de la nota muzicală: două căsuțe în sus, două la dreapta, una în jos. Desenează o stea la final.



PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Hai la joacă, unu-doi!
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

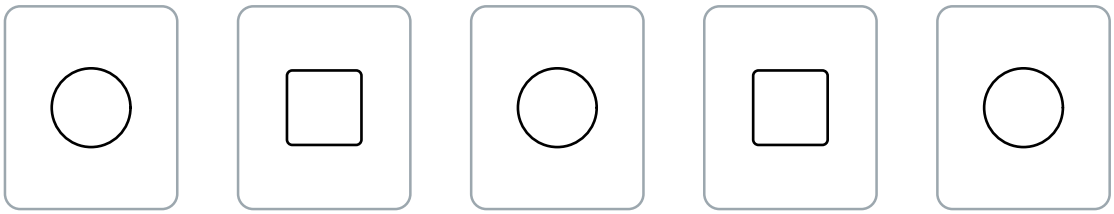
ACTIVITATEA 39 / 54 · 13 Hai la joacă, unu-doi!

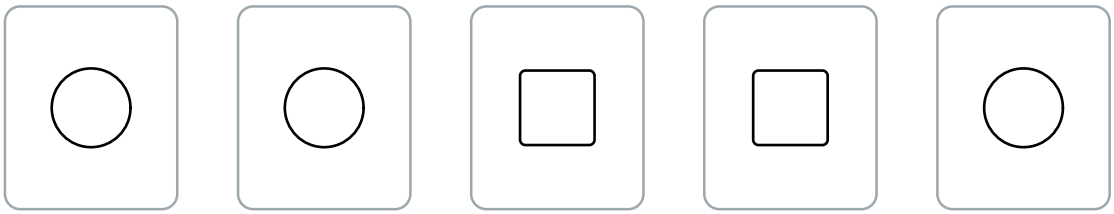
Compun un ritm

Cerc: o bătaie. Pătrat: o pauză. Execută primele două șiruri, apoi creează propriul ritm.


o bătaie


o pauză





RITMUL MEU



PENTRU ADULT · Citiți legenda și încercați împreună. Mișcările pot fi făcute și din șezut; păstrați loc liber în jur.

Personajele prind viață · Hai la joacă, unu-doi!
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 40 / 54 · 14 Lipă-lipă prin băltoacă

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena și caută indicii că a plouat.



Povestim: Povestește ce face rățușca înainte și după joacă.

PENTRU ADULT · Rățușca dansează în băltoacă, apoi își pune cizmele la uscat. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Lipă-lipă prin băltoacă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 41 / 54 · 14 Lipă-lipă prin băltoacă

Cizme după două reguli

Unește fiecare cizmă cu locul din tabel potrivit mărimii și semnului.



1 2 3 4



MIC		
MARE		

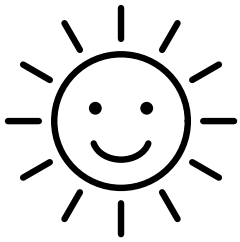
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Lipă-lipă prin băltoacă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

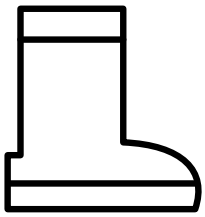
ACTIVITATEA 42 / 54 · 14 Lipă-lipă prin băltoacă

Înainte și după ploaie

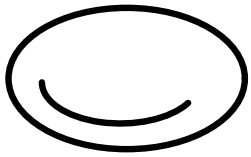
Ordonează: ne încălțăm, ne jucăm în băltoacă, punem cizmele la uscat.



Uscăm cizmele



Ne încălțăm



Ne jucăm

PENTRU ADULT · Citiți etichetele. Copilul poate arăta ordinea, iar dumneavoastră puteți nota numerele după răspunsul lui.

Personajele prind viață · Lipă-lipă prin băltoacă
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 43 / 54 · 15 Morcovel dansează cu noi

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Numește două plante și o viețuitoare.



Povestim: Ce ar trebui să facem înainte să mâncăm legumele?

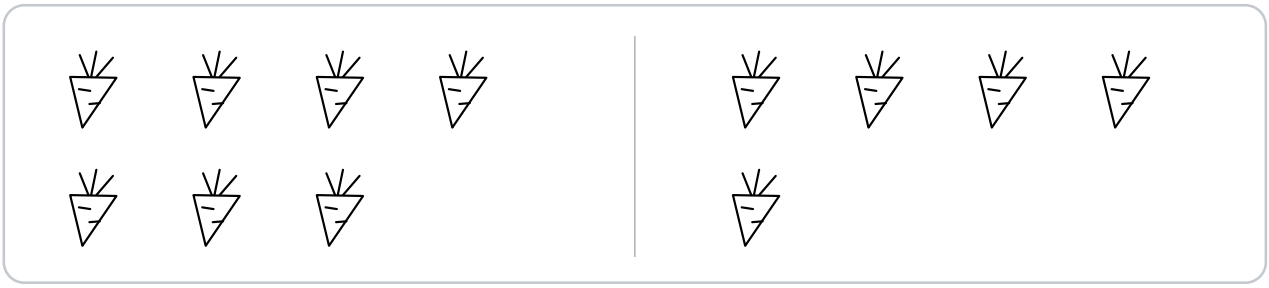
PENTRU ADULT · Morcovel dansează în grădină alături de legume și de iepuraș. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

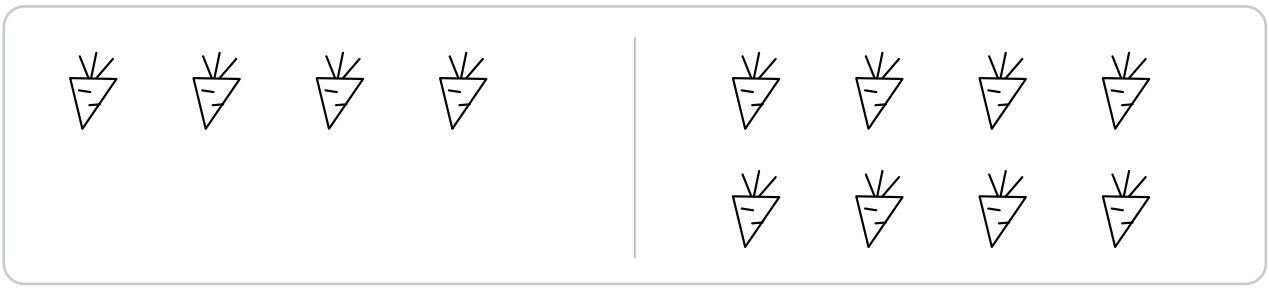
Personajele prind viață · Morcovel dansează cu noi
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

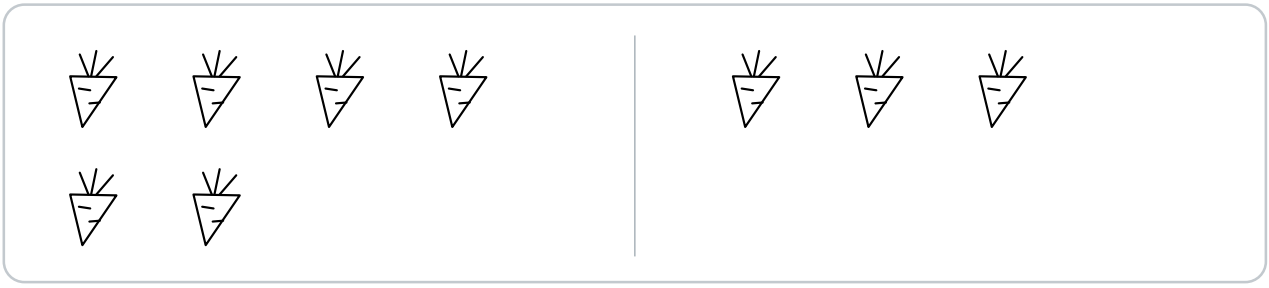
ACTIVITATEA 44 / 54 · 15 Morcovel dansează cu noi

Legume în grădină

Numără grupele. Încercuiește grupa cu mai mulți morcovi.







PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Morcovel dansează cu noi
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 45 / 54 · 15 Morcovel dansează cu noi

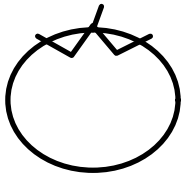
Cuvinte din grădină

Spune cuvintele pe silabe. Colorează câte o bulină pentru fiecare silabă auzită.



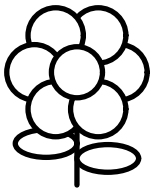
MORCOV

○ ○ ○ ○



ROȘIE

○ ○ ○ ○



FLOARE

○ ○ ○ ○

PENTRU ADULT · Spuneți cuvintele natural, apoi rar. Copilul bate silabele din palme; nu este nevoie să citească.

Personajele prind viață · Morcovel dansează cu noi
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 46 / 54 · 16 Trenulețul din sufragerie

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Imaginează-ți o stație nouă pentru tren.



Povestim: Povestește o călătorie cu început, întâmplare și final.

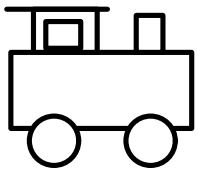
PENTRU ADULT · Luca transformă trei scaune într-un tren pentru prieteni și jucării. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

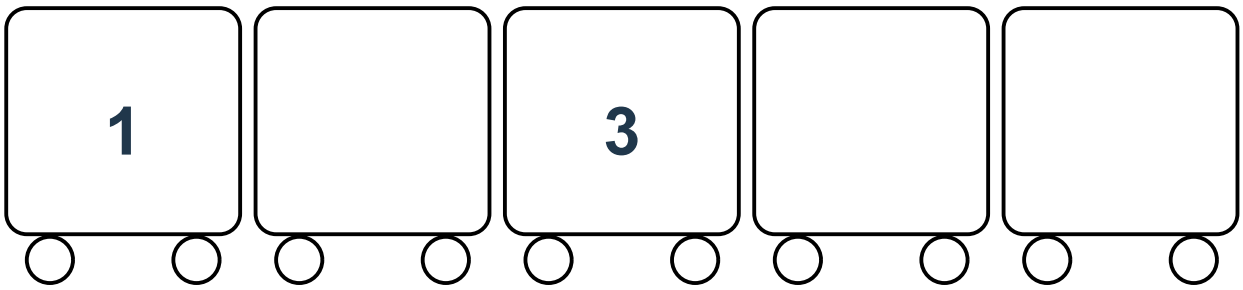
Personajele prind viață · Trenulețul din sufragerie
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

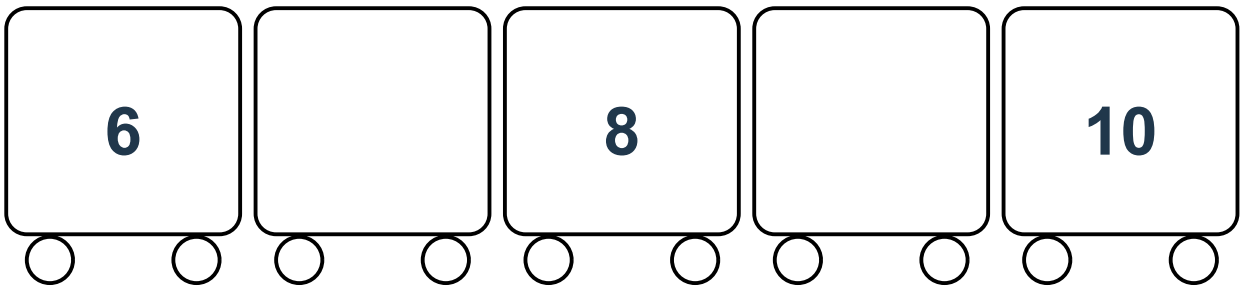
ACTIVITATEA 47 / 54 · 16 Trenulețul din sufragerie

Trenul numerelor

Completează numerele lipsă din vagoane, de la 1 la 10.







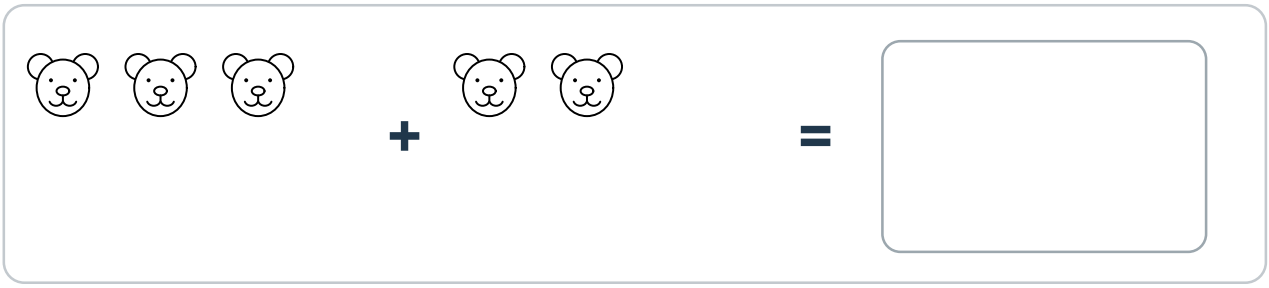
PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

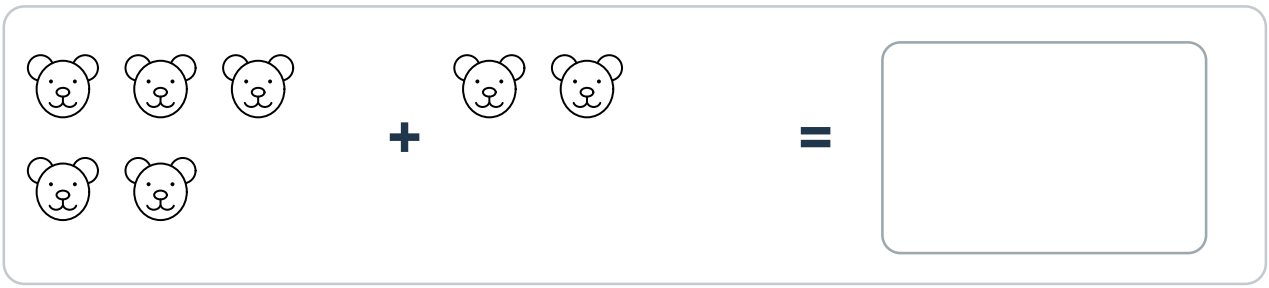
Personajele prind viață · Trenulețul din sufragerie
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

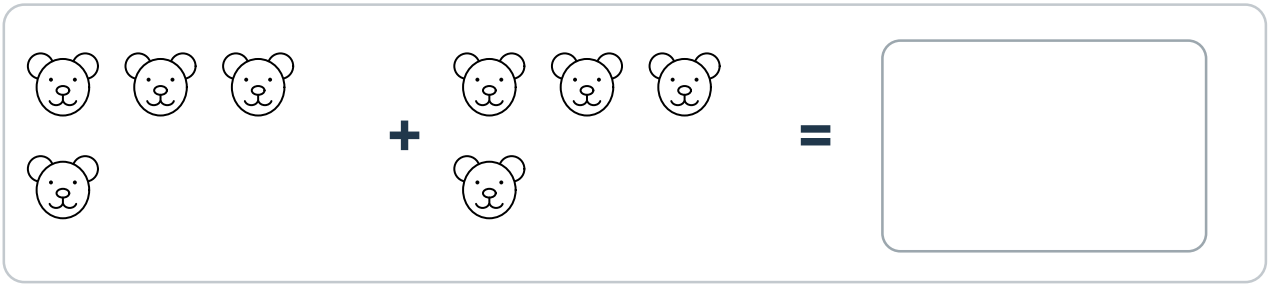
ACTIVITATEA 48 / 54 · 16 Trenulețul din sufragerie

Călători noi

La fiecare stație urcă ursuleți. Desenează câți călători sunt apoi în tren.







PENTRU ADULT · Copilul poate desena cercuri în locul obiectelor sau poate spune totalul. Numărați concret, fără calcul rapid.

Personajele prind viață · Trenulețul din sufragerie
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 49 / 54 · 17 Creionul fermecat

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Descrie două forme din construcțiile desenate.



Povestim: Ce ar desena creionul pentru a ajuta un prieten?

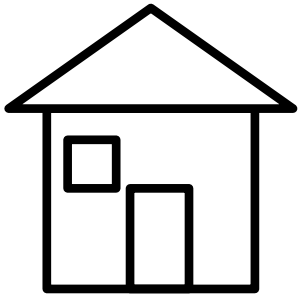
PENTRU ADULT · Creionul Anei desenează o casă, o scară și o grădină cu flori. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Creionul fermecat
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 50 / 54 · 17 Creionul fermecat

Un desen din forme

Recreează casa din model. Adaugă două ferestre pătrate și un soare rotund.



MODEL

PENTRU ADULT · Citiți cerința cu voce tare. Dacă este nevoie, arătați un exemplu și lăsați copilul să continue în ritmul său.

Personajele prind viață · Creionul fermecat
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 51 / 54 · 17 Creionul fermecat

Creionul ajută un prieten

Desenează trei momente: o problemă, o idee, un final. Povestește ce a desenat creionul.

1. O PROBLEMĂ

2. O IDEE

3. UN FINAL

Povestește. Adultul poate nota cuvintele tale.

PENTRU ADULT · Ascultați explicația copilului. Nu există un singur desen corect și nu este nevoie să completați în locul lui.

Personajele prind viață · Creionul fermecat
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 52 / 54 · 18 Prieteni buni

Privesc, colorez și povestesc

Colorează scena. Observă un gest de apropiere sau de ajutor.



Povestim: Cum poți invita un copil nou în jocul vostru?

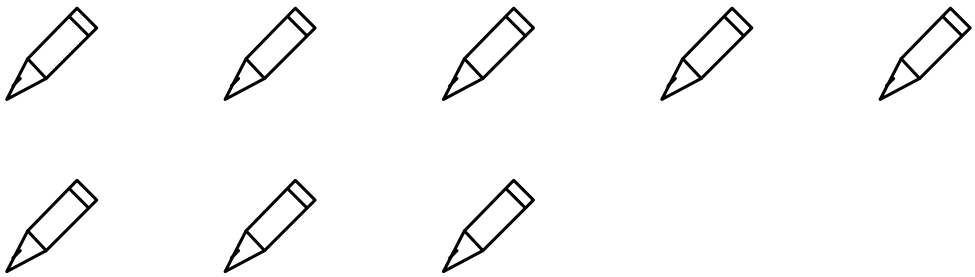
PENTRU ADULT · Ana, Radu și Matei se joacă împreună și se ajută la grădiniță. Copilul poate răspunde oral și poate colora doar o parte a scenei.

Personajele prind viață · Prieteni buni
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 53 / 54 · 18 Prieteni buni

Creioane pentru patru

Împarte cele opt creioane în mod egal între patru prieteni. Desenează-le în rame.



LOCUL 1

LOCUL 2

LOCUL 3

LOCUL 4

PENTRU ADULT · Folosiți desenul sau obiecte mari de joc. Lăsați copilul să numere concret; nu cereți calcul mintal rapid.

Personajele prind viață · Prieteni buni
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

ACTIVITATEA 54 / 54 · 18 Prieteni buni

Găsim o soluție împreună

Doi copii vor aceeași jucărie. Desenează problema, o soluție și finalul.

1. PROBLEMA

2. SOLUȚIA

3. FINALUL

Povestește. Adultul poate nota cuvintele tale.

PENTRU ADULT · Ascultați explicația copilului. Nu există un singur desen corect și nu este nevoie să completați în locul lui.

Personajele prind viață · Prieteni buni
Un adult poate scana codul pentru cântecel și personaje.
Camera este opțională. Activitatea pe hârtie se poate face fără telefon.

Repere pentru adult 1 / 3

Verificați ideea și procesul, nu frumusețea desenului. La colorare și povestire sunt valabile mai multe răspunsuri.

01. Norișor, prietenul meu

p. 6: 3+2=5; 4+2=6; 5+3=8. p. 7: Numerele de pus în cercuri, în ordinea cartonașelor: 3, 2, 4, 1.

02. Bună-bună dimineață

p. 9: Numerele de pus în cercuri, în ordinea cartonașelor: 2, 4, 1, 3. p. 10: Saluturile se potrivesc contextului; adultul poate nota cuvintele.

03. Mingea sare

p. 12: 2+3=5; 4+3=7; 5+4=9. p. 13: Traseu unic în labirint; modelul mic alăturat arată drumul.

04. Baloane mici, baloane mari

p. 15: R1: dreapta (5); R2: stânga (6); R3: dreapta (7). p. 16: Completează, de sus în jos: cerc, stea; cerc, cerc; pătrat, cerc.

05. Curcubeu pe cer

p. 18: Cercuri: 3; pătrate: 3; triunghiuri: 3; se respectă legenda. p. 19: Rânduri: cerc-pătrat-triunghi-stea; triunghi-stea-cerc-pătrat; pătrat-cerc-stea-triunghi; stea-triunghi-pătrat-cerc.

06. Motanul cu mustăți de lapte

p. 21: Sus: mici; jos: mari. Stânga: cerc; dreapta: stea. p. 22: Fir posibil: bea lapte, observă petele, se curăță.

Repere pentru adult 2 / 3

Verificați ideea și procesul, nu frumusețea desenului. La colorare și povestire sunt valabile mai multe răspunsuri.

07. Mara, rățușca de la râu

p. 24: 3+1=4; 2+3=5; 4+2=6. p. 25: Sosire: rândul 2 de sus, coloana 4 de la stânga.

08. Soarele și Fluturașul

p. 27: Se reflectă cele cinci buline față de axa verticală. p. 28: FLOARE: 2 silabe; FLUTURE: 3 silabe; SOARE: 2 silabe.

09. Toamna veselă

p. 30: măr: 4; pară: 3; dovleac: 2. p. 31: Completează, de sus în jos: ghindă, ghindă; frunză, frunză; frunză, frunză.

10. Ariciul Tobi și ploaia de ghinde

p. 33: 4 în fiecare grupă; 8 în total. p. 34: Mare cu cerc: cartonașul 3; mică fără cerc: cartonașul 1.

11. Ursulețul bucătar

p. 36: 3 în fiecare grupă; 9 în total. p. 37: Numerele de pus în cercuri, în ordinea cartonașelor: 2, 4, 3, 1.

12. Dansul statuilor

p. 39: R1: sus, lateral, jos; R2: jos, sus, lateral. p. 40: Modelele se execută în ordine; ultimul șir este liber.

Repere pentru adult 3 / 3

Verificați ideea și procesul, nu frumusețea desenului. La colorare și povestire sunt valabile mai multe răspunsuri.

13. Hai la joacă, unu-doi!

p. 42: Sosire: rândul 3 de sus, coloana 3 de la stânga. p. 43: Ritmul nou poate fi oricare, dacă este repetat în aceeași ordine.

14. Lipă-lipă prin băltoacă

p. 45: Sus: mici; jos: mari. Stânga: cerc; dreapta: stea. p. 46: Numerele de pus în cercuri, în ordinea cartonașelor: 3, 1, 2.

15. Morcovel dansează cu noi

p. 48: R1: stânga (7); R2: dreapta (8); R3: stânga (6). p. 49: MORCOV: 2 silabe; ROȘIE: 3 silabe; FLOARE: 2 silabe.

16. Trenulețul din sufragerie

p. 51: Lipsesc 2, 4, 5, 7 și 9. p. 52: 3+2=5; 5+2=7; 4+4=8.

17. Creionul fermecat

p. 54: Casă cu acoperiș triunghiular, două ferestre pătrate și un soare rotund. p. 55: Poveste liberă, cu trei momente legate între ele.

18. Prieteni buni

p. 57: 2 în fiecare grupă; 8 în total. p. 58: Soluții posibile: pe rând, joc comun, alegerea altei jucării prin acord.



Mulțumim pentru ideile tale!

Fiecare urmă de creion spune ceva despre felul în care ai privit, ai ales și ai încercat. Poate ai găsit un răspuns repede, poate ai schimbat o idee sau ai cerut ajutor. Toate acestea fac parte din descoperire.

Alege pagina la care ți-a plăcut cel mai mult să lucrezi. Povestește unui om drag ce ai observat și cum ai hotărât ce să faci. Dacă vrei, inventează o provocare asemănătoare pentru el și ascultă-i explicația.

Pentru adult: observați procesul, nu comparați copiii între ei. La desen și la sarcinile deschise nu există un singur model de urmat. Dacă o pagină este prea dificilă, simplificați cerința, răspundeți prin indicare sau reveniți mai târziu. Intervalele de vârstă sunt orientative.

Vă mulțumim că ați făcut loc unui timp de joacă împreună. Alte cărți, cântece și activități în limba română vă așteaptă pe lumealuinorisor.ro. Curiozitatea lui Norișor merge mai departe cu fiecare întrebare a voastră.



Joaca se schimbă. Curiozitatea continuă.

54 de activități, cu loc pentru încercări, explicații și idei proprii. Deschide o pagină, ia un creion și descoperă în ritmul tău.

lumealuinorisor.ro

© 2026 Lumea lui Norișor. Toate drepturile rezervate. Lumea lui Norișor™ este marca universului nostru de cântece, povești și activități pentru copii.

Mă joc și descopăr · Grupa mare · 5-6 ani
54 de activități · 64 pagini A4