

Roxana TOADER
Livia ZEGHERU

Monica GROZAVU
Nicoleta ZĂNOAGĂ



Vacanța Mare cu JOY

Clasa a III-a

JOY
Publishing House

www.editurajoy.ro



Cuprins

De-a baba oarba (<i>Alexandru Vlahuță</i>).....	4
Pif, Paf, Puf (<i>Cezar Petrescu</i>).....	10
Heidi (<i>Johanna Spyri</i>).....	16
Vara (<i>Duiliu Zamfirescu</i>).....	22
Povestea cu mătura noastră (<i>Octav Pancu-Iași</i>).....	28
Povestea unei picături de apă... ..	34
Șoarecele, cocoșul și motanul (<i>Lev Tolstoi</i>).....	40
Constantin Brâncuși.....	46
La mijloc de codru (<i>Mihai Eminescu</i>).....	52
Povestea ariciului Țepoșilă (<i>Passionaria Stoicescu</i>).....	58
Colaj de impresii.....	62





De-a baba oarba

după Alexandru Vlahuță

Era o zi frumoasă, inundată de o lumină caldă. Soarele azvârlise un smoc de raze pe căpșoarele celor doi copii: Giustino și Rosalba. Albastrul cerului și căldura soarelui le dăruiau veselie, speranță și curaj. Erau gata de drum.

Mergând pe stradă, zăriră într-o curte vreo patru copii care se jucau. Au înțeles îndată că erau buni prieteni. S-au alăturat și ei jocului, deși se vedeau atunci pentru întâia oară. Cu ce să înceapă?...

Învoiala se făcu iute.

– Baba oarba! Baba oarba! strigară voioși cu toții, sărind, bătând din palme, zvârlind căciulile-n sus. Un copil își dezlegă basmaua de la gât. Giustino își așează muzicuța deoparte și se lăsă să-l lege peste ochi. Mica Rosalba privea încântată, cu ochii strălucind de bucurie jocul.

Și cum treceam pe-acolo, deodată, mă simții cuprins pe la spate de două mâini mititele și slabe, și-un glas nebunatic strigă: „Te-am prins!”

Copiii năvăliră spre cel care m-a prins, țipând: „Nu te desface!... Nu te desface!” ...
Și eu am stat privind-i, până ce și-au isprăvit jocul.



1 Transcrie din text enunțul care indică locul în care se petrece acțiunea.



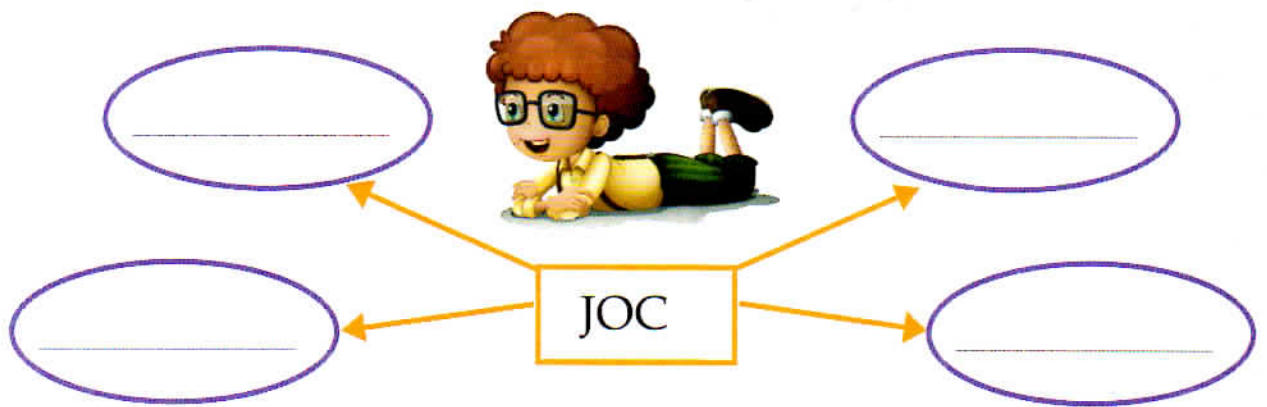
2 a) Identifică numele jocului organizat de copii: _____
b) Alcătuiește o propoziție folosind numele jocului.

3 Formulează ideea principală a textului:

4 Scrive în trei, patru rânduri regulile jocului prezentat în text:



5 Scrive cel puțin trei cuvinte înrudite cu cel indicat:



6 Găsește cuvinte:

a) cu înțeles asemănător:

b) cu înțeles opus:



învoială	→	
năframă	→	
glas	→	
azvârlise	→	

zi	→	
a dezlega	→	
bucurie	→	
voioși	→	

7 Formulează enunțuri folosind cuvintele:



s-au	_____
sau	_____

8 Formulează câte două enunțuri în care cuvintele *iute* și *ochi* să aibă înțelesuri diferite:





1 Realizează corespondența, unind prin săgeți:

trei sute patruzeci



89

opt sute douăzeci și cinci



902

nouă sute doi

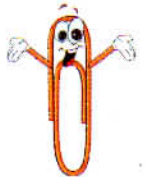


340

optzeci și nouă



825



2 Scrie cu litere numerele:

670 _____

509 _____

218 _____

3 Scrie numerele:

a) mai mari decât 267 și mai mici decât 275;

b) mai mici decât 501 și cel mult egale cu 493;

c) cuprinse între 896 și 902;

4 Găsește vecinii numerelor:

239 ;

400 ;

599 .

190 ;

821 ;

999 .



5 Compară perechile de numere folosind semnele de relație (<; =; >):

603 306

200 322

64 604

800 899

971 719

756 756



1 Subliniază variantele corecte:

Familia / grupul de joacă este format din copii de vârste diferite / apropiate, care au / nu au preferințe și preocupări comune.

Relațiile din acest grup se bazează / nu se bazează pe colaborare, respect și ajutor reciproc.

În orice grup de joacă nu trebuie / trebuie respectate anumite reguli dinainte stabilite.

2 Privește imaginea următoare și răspunde la întrebări:

a) Din ce grup fac parte copiii?

b) Ce jocuri practică ei?



3 Scrive numele jocului preferat și câteva reguli de desfășurare a acestuia.

Denumire joc:

Regula 1:

Regula 2:

Regula 3:



4 Marchează prin X acțiunile care exprimă comportamentul tău în grupul de joacă:

- îmi spun părerile;
- mă enervez repede;
- ajut pe ceilalți membri;
- vorbesc urât celor care greșesc;
- ascult de liderul jocului;

- respect regulile jocului;
- admit părerile altora;
- în caz de conflict îmi fac singur dreptate;
- am fost ales lider într-un joc;
- dacă am pierdut ies afară din joc.



Învată un JOC!

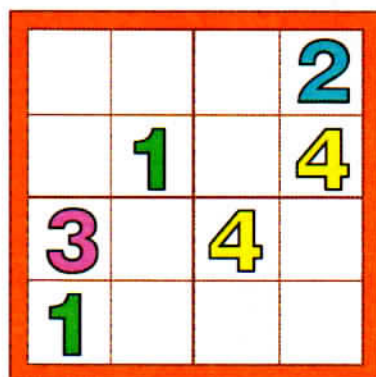
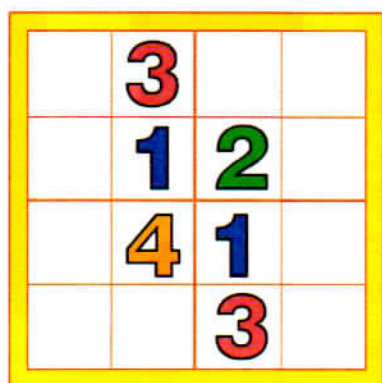


SUDOKU este un joc în formă de grilă inventat în 1979. Scopul jocului este de a completa această grilă cu cifre de la 1 la 9 respectând anumite condiții, unele cifre fiind deja scrise. Grila jocului este un pătrat de nouă pe nouă căsuțe, subdivizat în nouă pătrate identice, numite regiuni.

Regula jocului este simplă: fiecare rând, coloană sau regiune nu trebuie să conțină decât o dată cifrele de la 1 la 9. Pot fi grilele cu cifre de la 1 la 4 sau de la 1 la 6.

În locul cifrelor poate fi folosit orice ansamblu de 9 simboluri distincte (forme, culori, litere) fără a modifica regulile jocului.

5 Completează astfel încât fiecare rând, coloană sau regiune să nu conțină decât o dată cifrele de la 1 la 4.



6 Desenează mere astfel încât pe fiecare rând, coloană, regiune să nu fie două mere de aceeași culoare.

