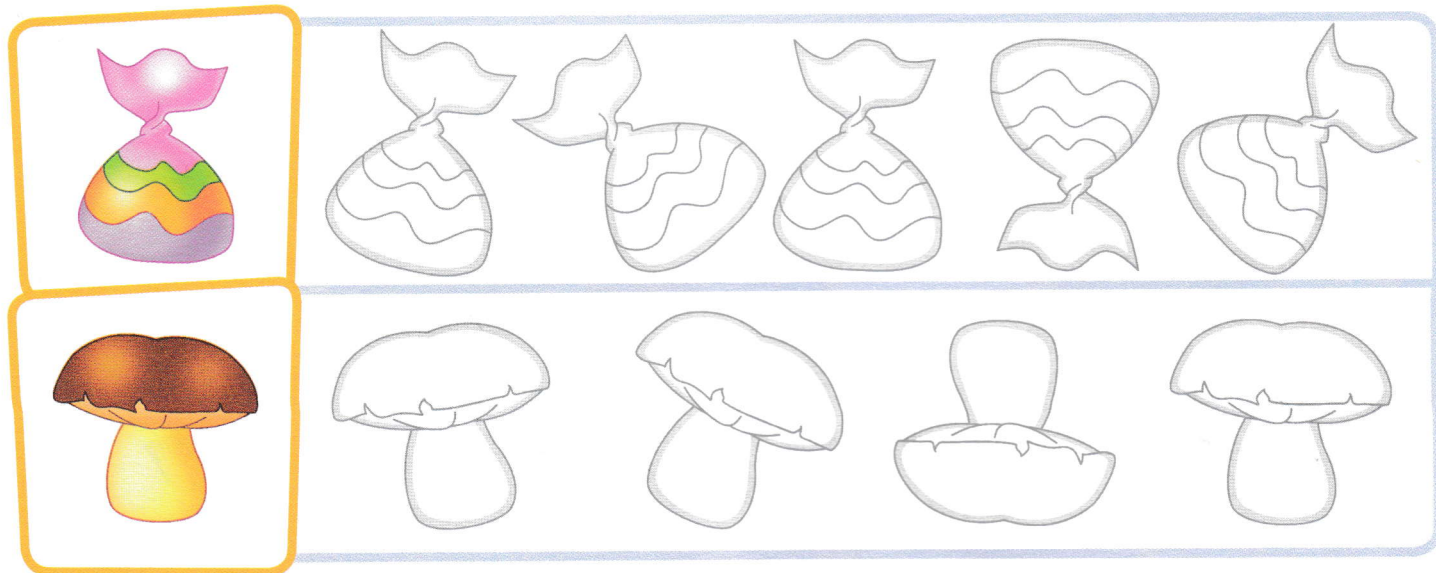
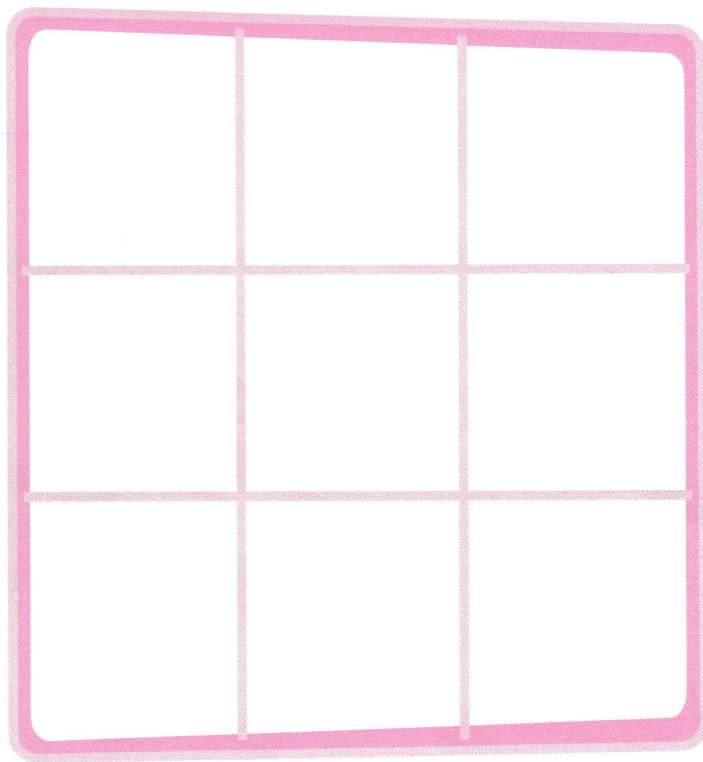
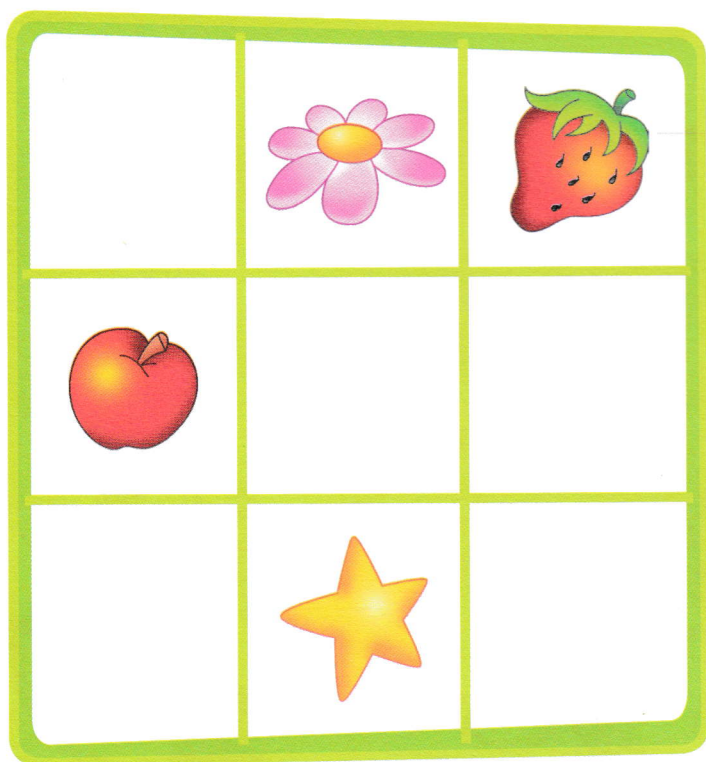


Colorează doar imaginea care este în aceeași poziție cu modelul de la capătul rândului.
Respectă culorile.



Desenează cele patru imagini respectând poziția indicată în modelul din partea stângă.



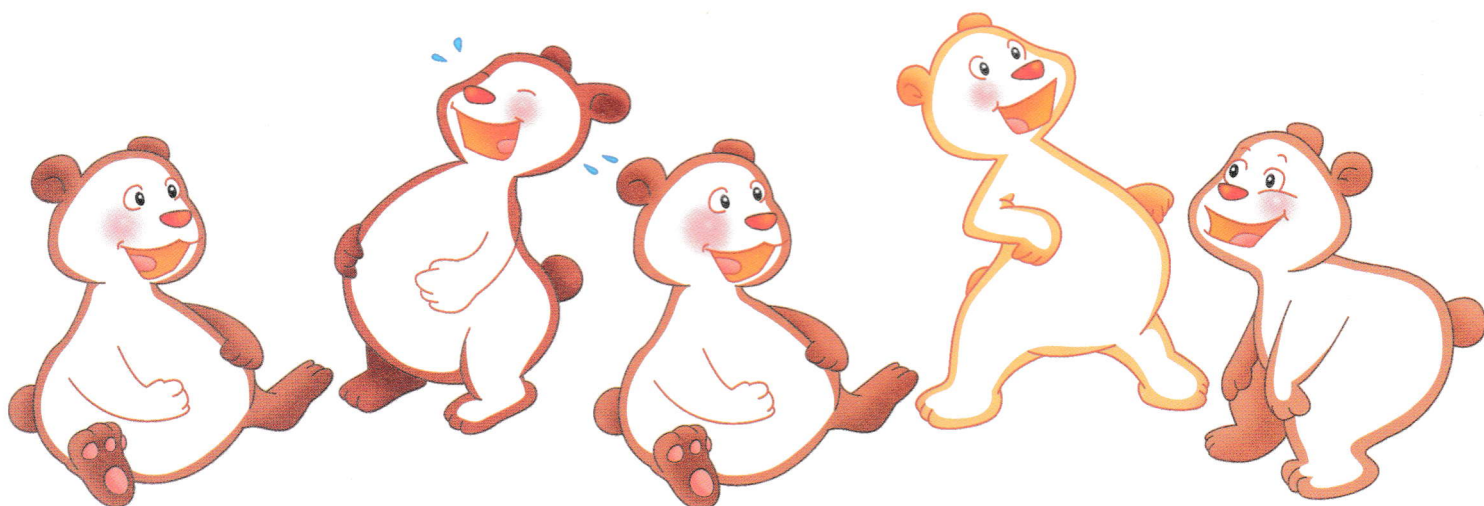
GĂSEȘTE DIFERENȚELE

Observă cele două imagini. Găsește trei diferențe. Marchează-le locul cu un X pe imaginea din dreapta.



IDENȚIC SAU DIFERIT

Colorează doar ursuleții care au aceeași poziție.





CĂ LIPSEȘTE?

Observă imaginile. Trei elemente din prima nu se regăsesc în cea de-a doua. Găsește-le și marchează-le locul cu un X pe imaginea din dreapta.

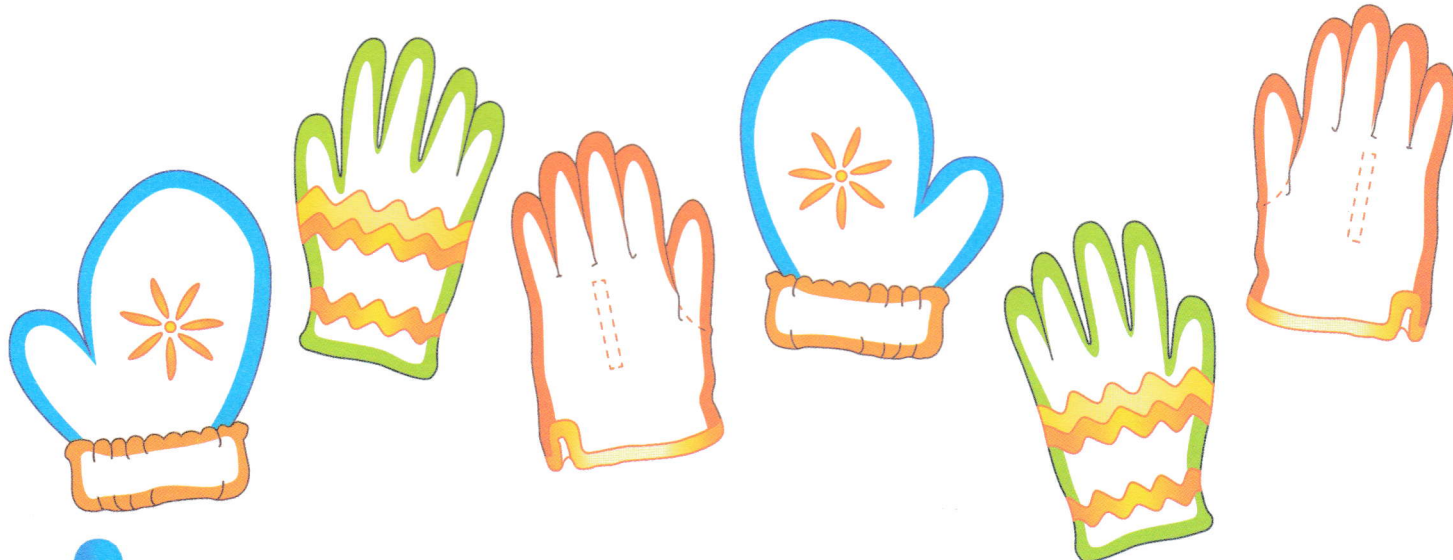


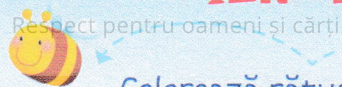
GĂSEȘTE PARECHEA



Unește cu linii mănușile care sunt la fel. Câte perechi ai format?

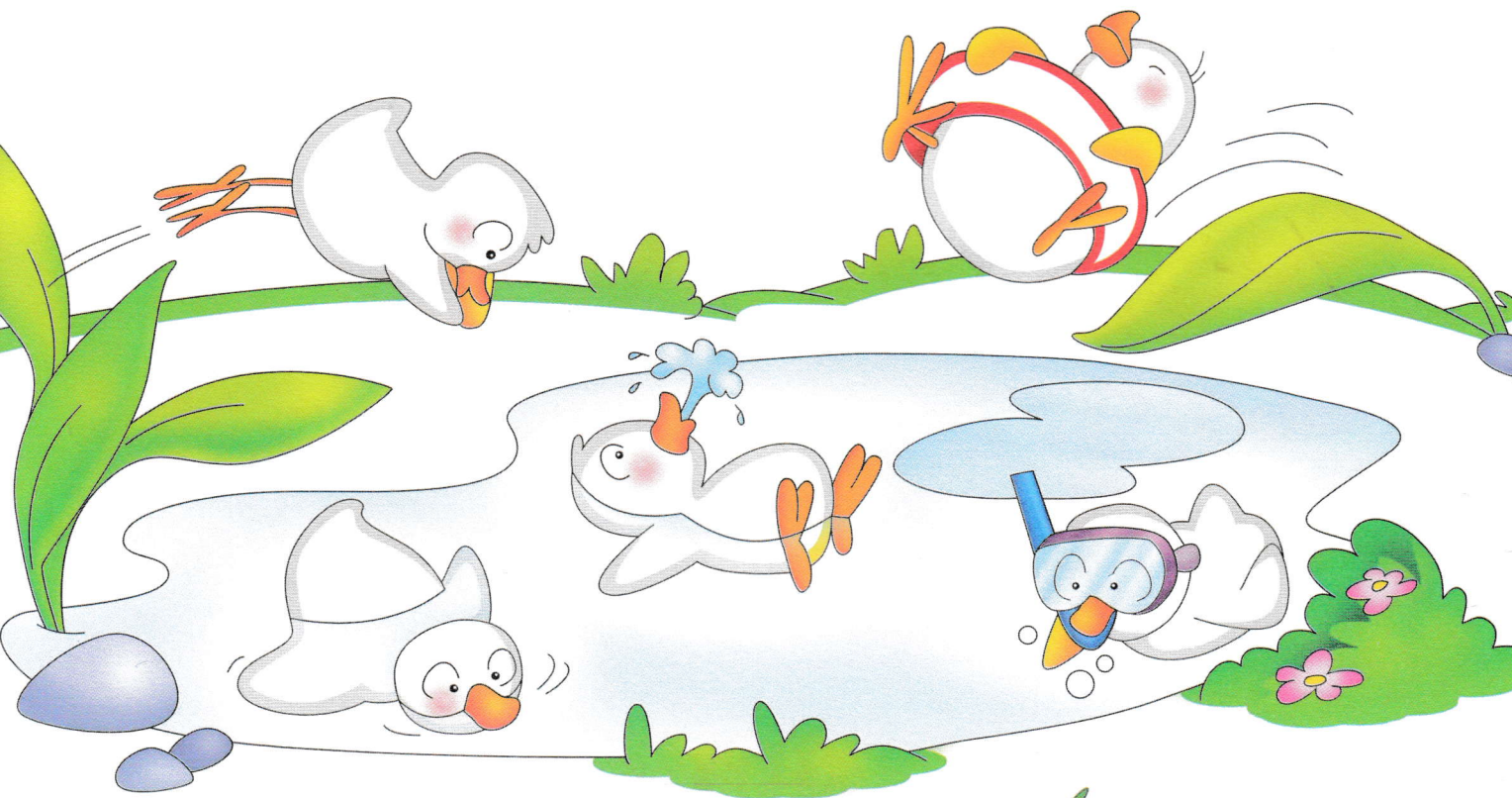
cifră sau buline





Colorează rățuștele care sunt în afara lacului. Numără rățuștele care înoată în lac.
Câte rățuște sunt în imagine?

cifră sau buline



APROAPE ȘI DEPARTE

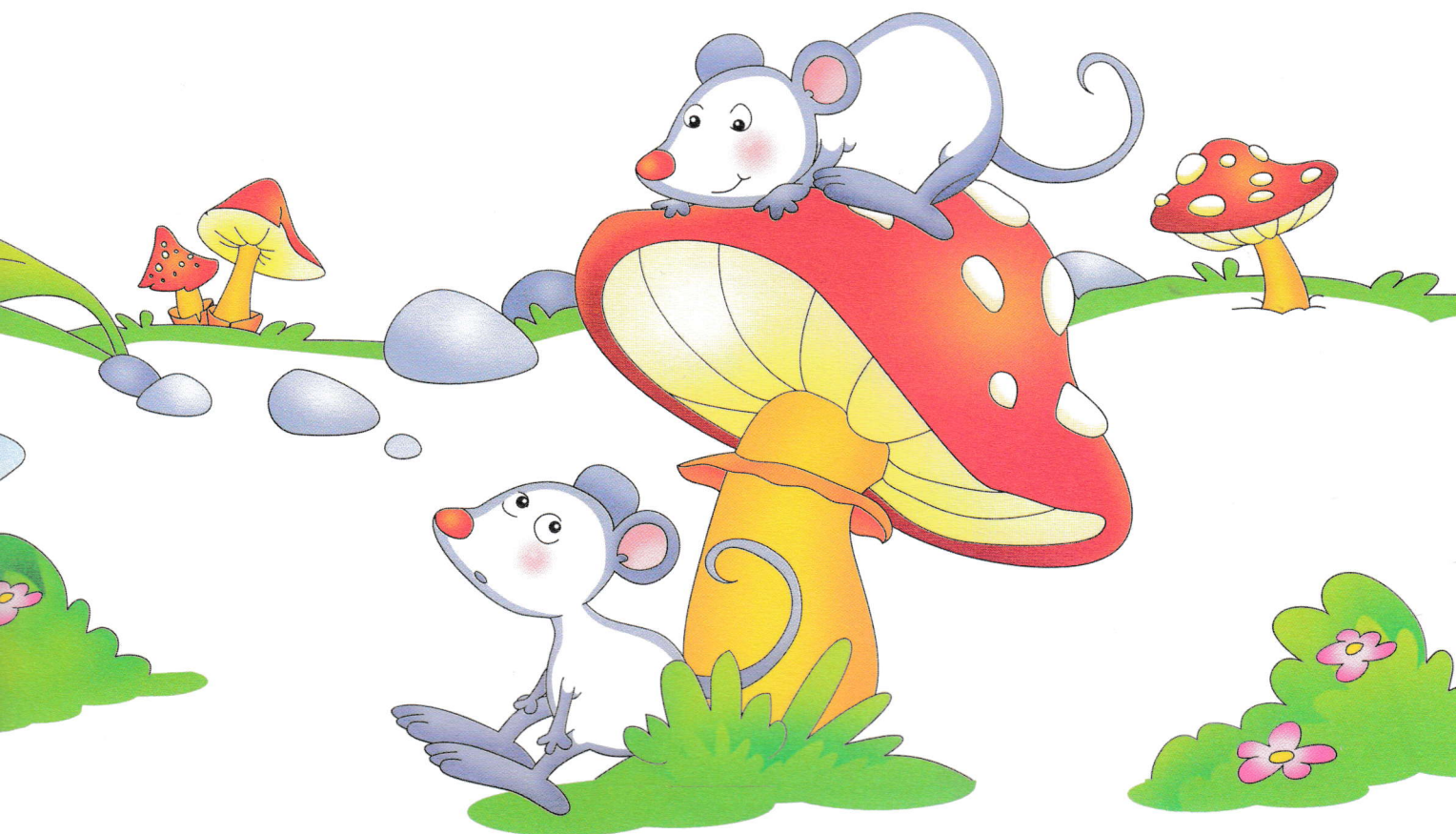


Colorează broasca care este departe de floare. Încercuiește broasca care este aproape de floare.





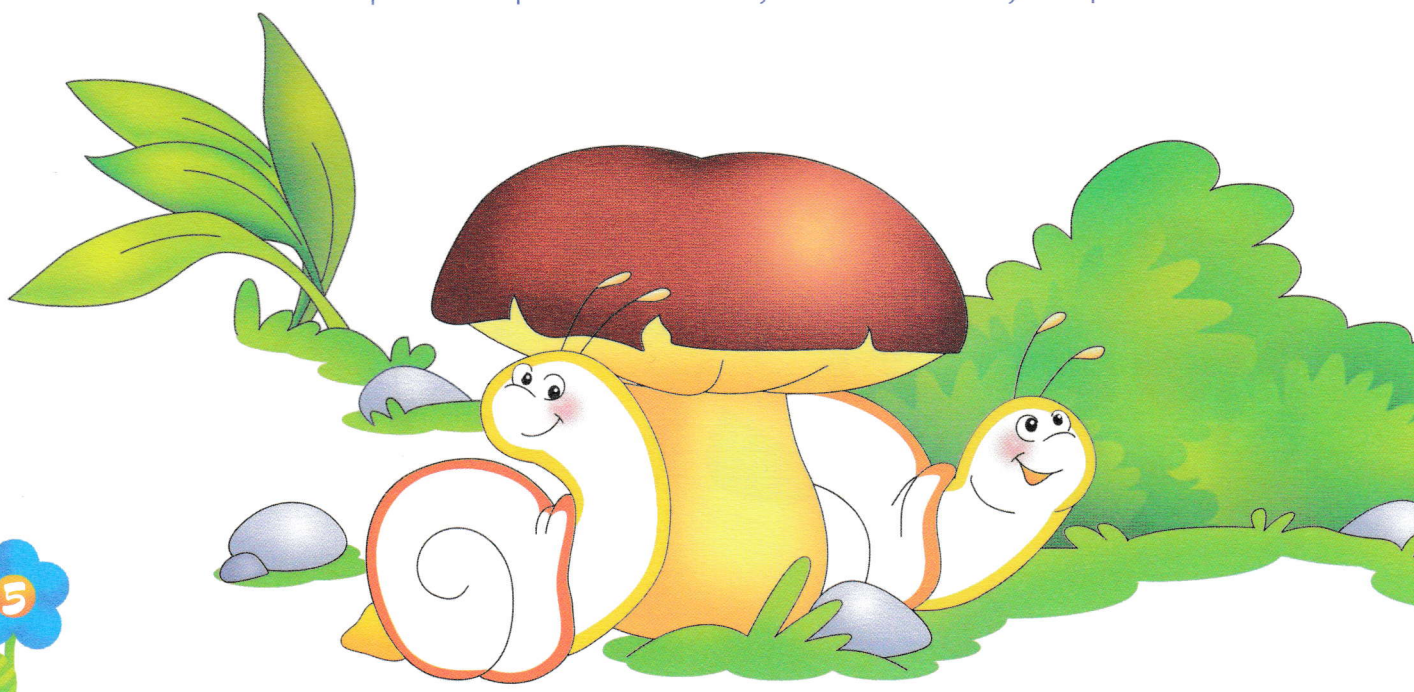
Colorează șoricelul care stă deasupra ciupercii. Încercuiește șoricelul care stă dedesubt.



ÎN FAȚA ȘI ÎN SPATELE



Colorează melcul din spatele ciupercii. Încercuiește melcul din fața ciupercii.





PRIMUL, ULTIMUL, LA MIJLOC

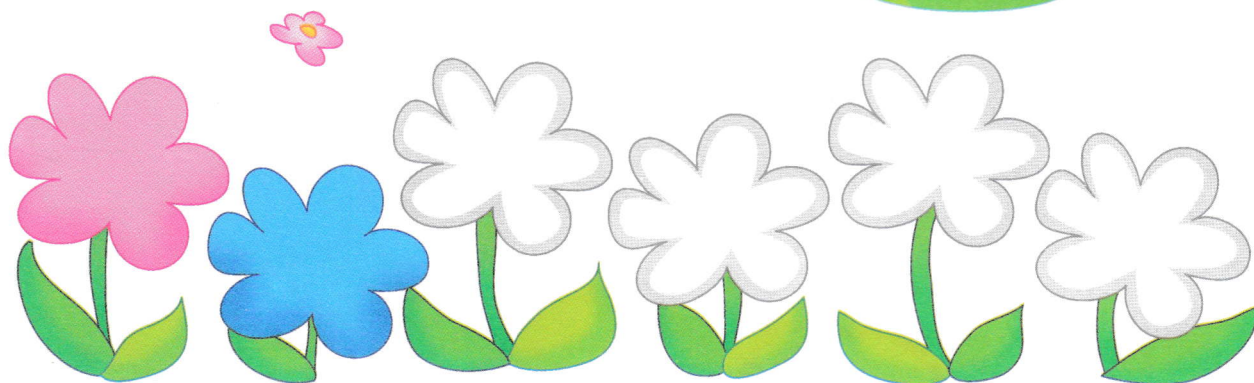
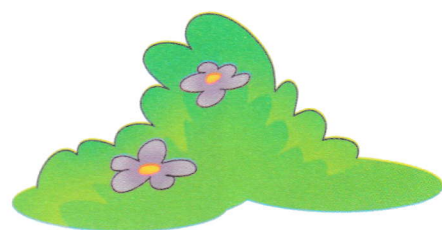
Colorează cu roșu sacul primului copil din concurs, cu albastru pe cel al copilului din mijloc și cu galben sacul ultimului copil.



RITMUL - DIN DOI ÎN DOI



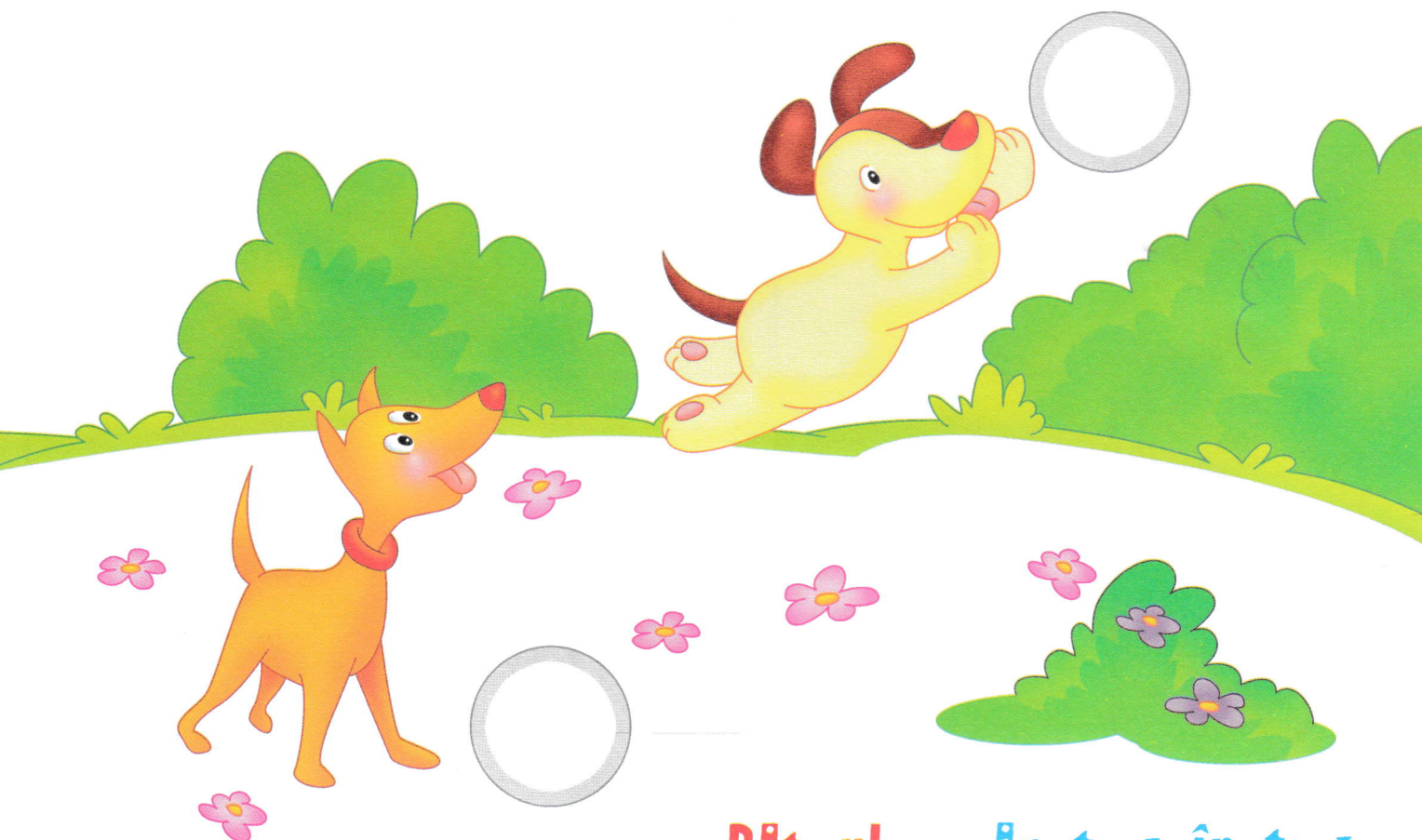
Colorează florile respectând ordinea culorilor din modelul dat.





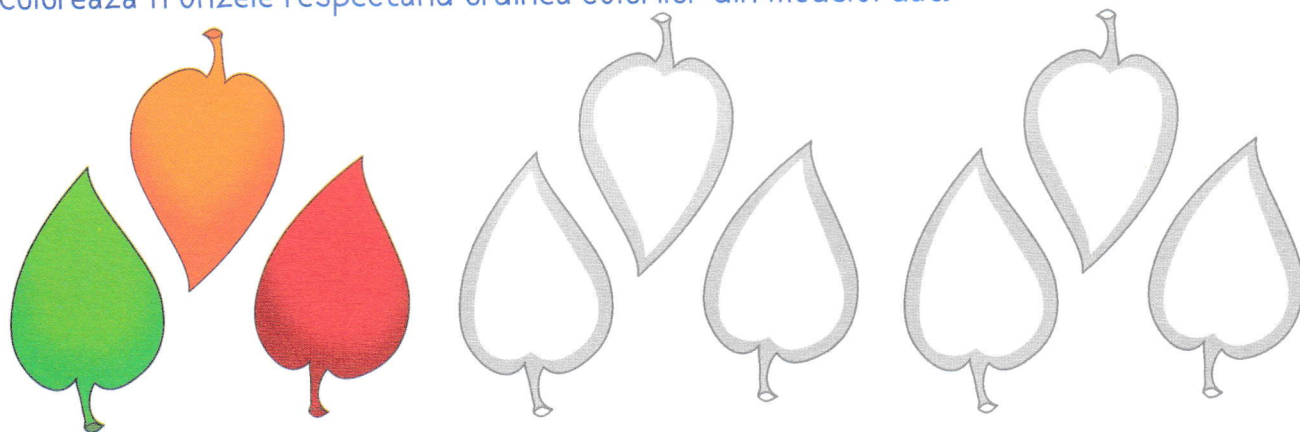
respect pentru oameni și cărți

Colorează cu roșu mingea care se află sus, în zbor, și cu galben mingea care se află jos, pe pământ.



Colorează frunzele respectând ordinea culorilor din modelul dat.

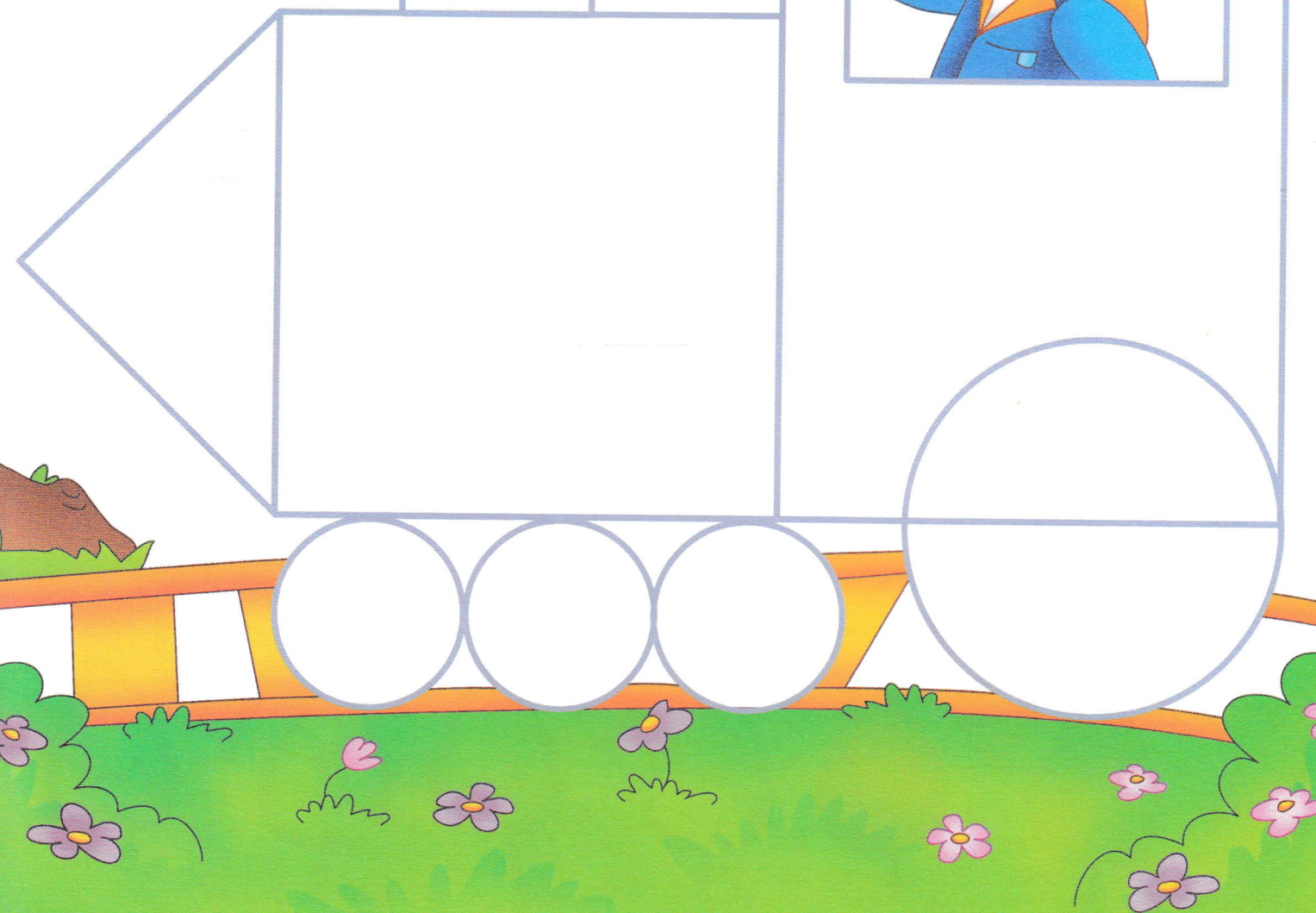
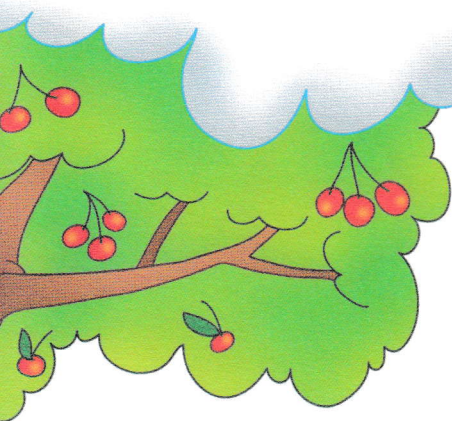
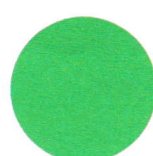
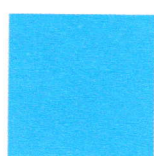
RitmUL - din trei în trei



Libris

FIGURI GEOMETRICE

Respect pentru oameni și cărți



Colorează figurile geometrice, respectând culorile din legendă.