

Franklin în excursie cu cortul



Franklin știe numerele. Din doi în doi poate chiar azi să numere.

Acum învață să adune. De-l însorîți, el vă va spune cum anume!

La foc de tabără, pe seară, Franklin și-a lui prieteni spun câte-o istorioară.

Veniți și voi, alături să le stați, la adunare cu incredere să-i ajutați!

Povești cu numere

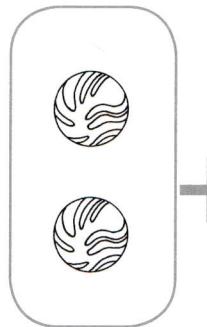
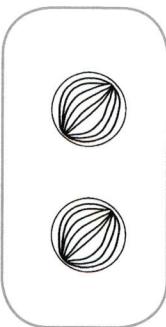
Toți au adus jocuri în excursie.

Franklin și-a adus biluțele și piesele pentru jocul de Jacks.

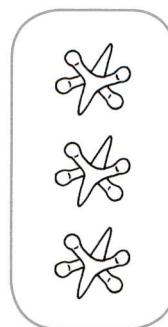
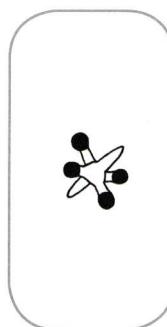
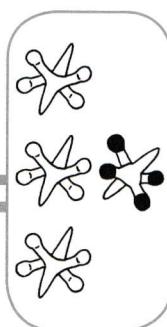
Completați aceste povești cu numere astfel încât să-și poată calcula mișcările de joc!



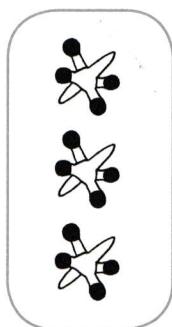
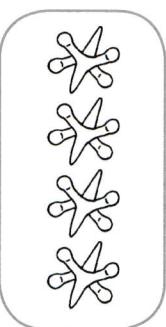
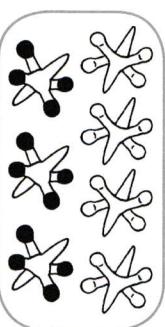
suma pentru a completa fiecare poveste cu numere.


 $+$

 $=$

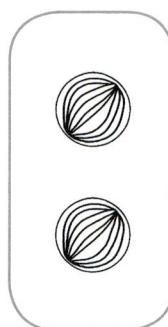
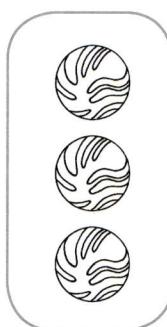

$2 + 2 = \underline{4}$


 $+$

 $=$


$3 + 1 = \underline{\quad}$


 $+$

 $=$


$3 + 4 = \underline{\quad}$


 $+$

 $=$


$2 + 3 = \underline{\quad}$

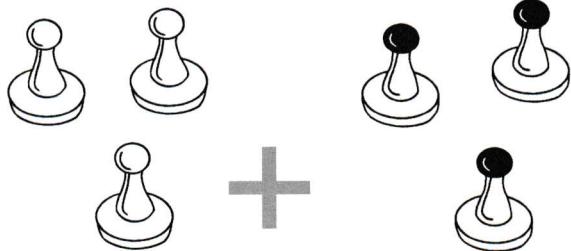
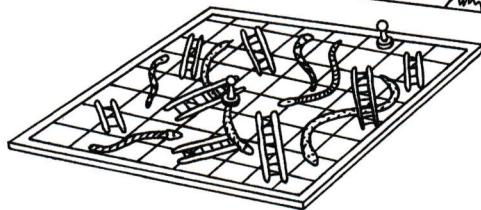
Câte sunt în total?

Cine vrea să joace un joc cu Bursucel?

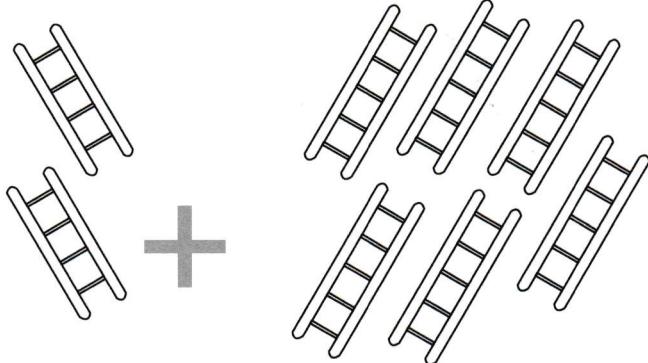
Adunați numerele pentru a-i ajuta pe prietenii ei să socotească câte piese și imagini sunt pe tabla de joc.



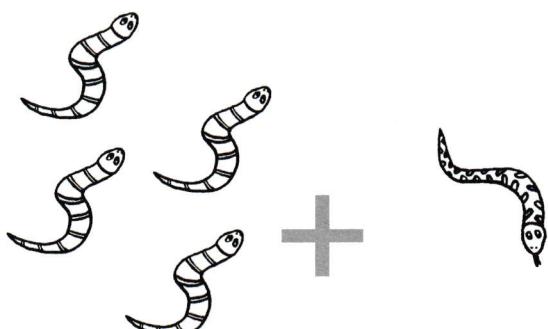
numărul care arată suma.



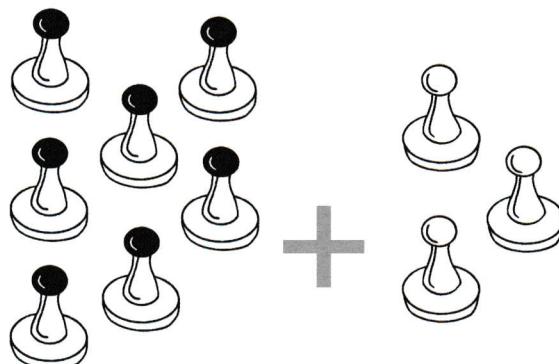
$3 + 3 = \underline{6}$



$2 + 6 = \underline{\quad}$



$4 + 1 = \underline{\quad}$

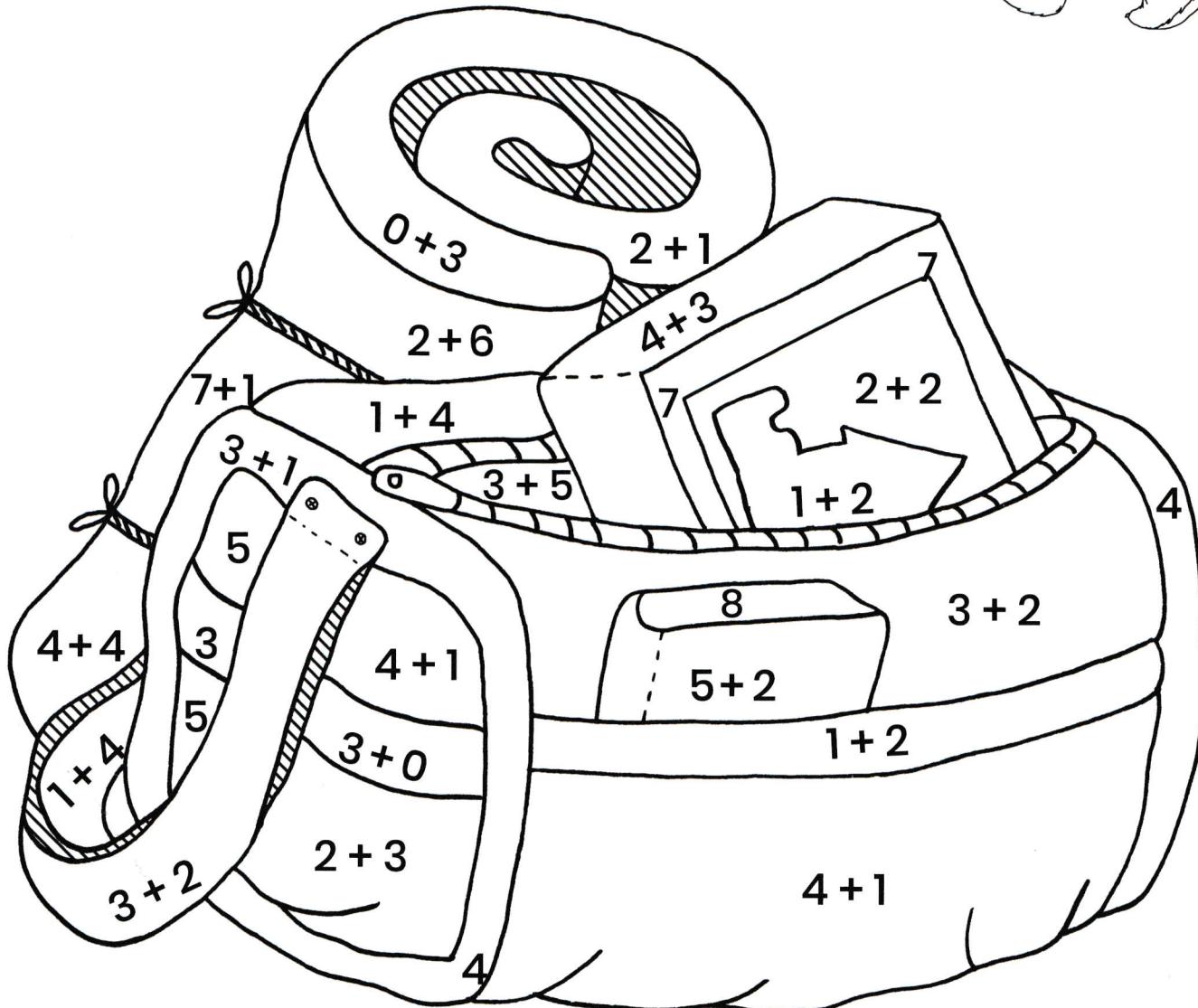


$7 + 3 = \underline{\quad}$



Aflați rezultatul fiecărei adunări din imagine.

Apoi veți descoperi ce creion colorat să folosiți pentru fiecare suprafață de pe rucsacul lui Ursache.



tabloul folosind acest cod.

5 Mov

3 Galben

8 Albastru

4 Roșu

7 Verde

✓ rezolvați problemele de adunare până la 10

✓ faceți adunări simple, în gând, cu rezultatul maxim 10, folosind numere formate dintr-o singură cifră

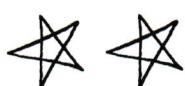
✓ descoperiți proprietatea de comutativitate a adunării (d.e., $1+4 = 4+1$)

Noapte înstelată

Castoraș încă nu este gata de culcare.
Ea vrea să afle câte stele sunt pe cer.



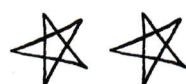
rezultatul final și numerele care se potrivesc fiecărei imagini.



$$2 + 1 + 4 = \underline{\quad} \quad \underline{\quad}$$



$$\underline{5} + \underline{4} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Desenați și notați aici propria voastră adunare.

$$\underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Propriul vostru tabel cu adunări

Ursache și Franklin știu totul despre cum se fac adunările.
Construiți propriul vostru tabel cu adunări și veți ști și voi!



scrie numărul care arată rezultatul pe fiecare rând și coloană din tabel.

| + \ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-----|---|---|---|----|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2 | | | | | 7 | | | | |
| 3 | | 5 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | 8 | | | | | | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | |
| 7 | | 9 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |



- ✓ faceți adunări simple, în gând, cu rezultatul maxim 10, folosind numere formate dintr-o singură cifră
- ✓ recapitulați noțiunile elementare ale adunării până la 10
- ✓ învățați să folosiți un tabel cu adunări

Clubul lui Franklin



Franklin știe acum cât fac doi plus doi!
Cu numere noi vrea să lucreze apoi. Sunteți gata și voi?
Veniți în club să vă distrați cu Franklin și ai săi confrății.
Până la capăt rezolvați și notați ce adunați!