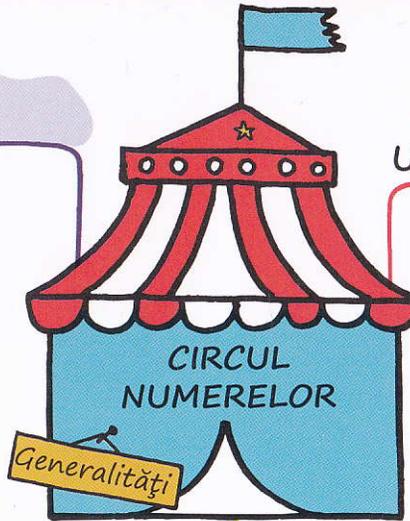


Pentru a
citi, scrie și
descompune
numerele



Un număr este alcătuit din cifre

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Este

par

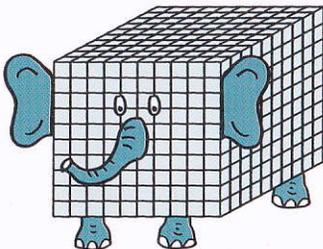
dacă se
termină în
0, 2, 4, 6, 8

impar

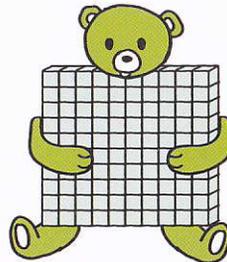
dacă se
termină în
1, 3, 5, 7, 9

Un număr se descompune în

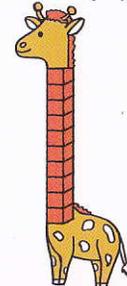
mii (m)



sute (s)

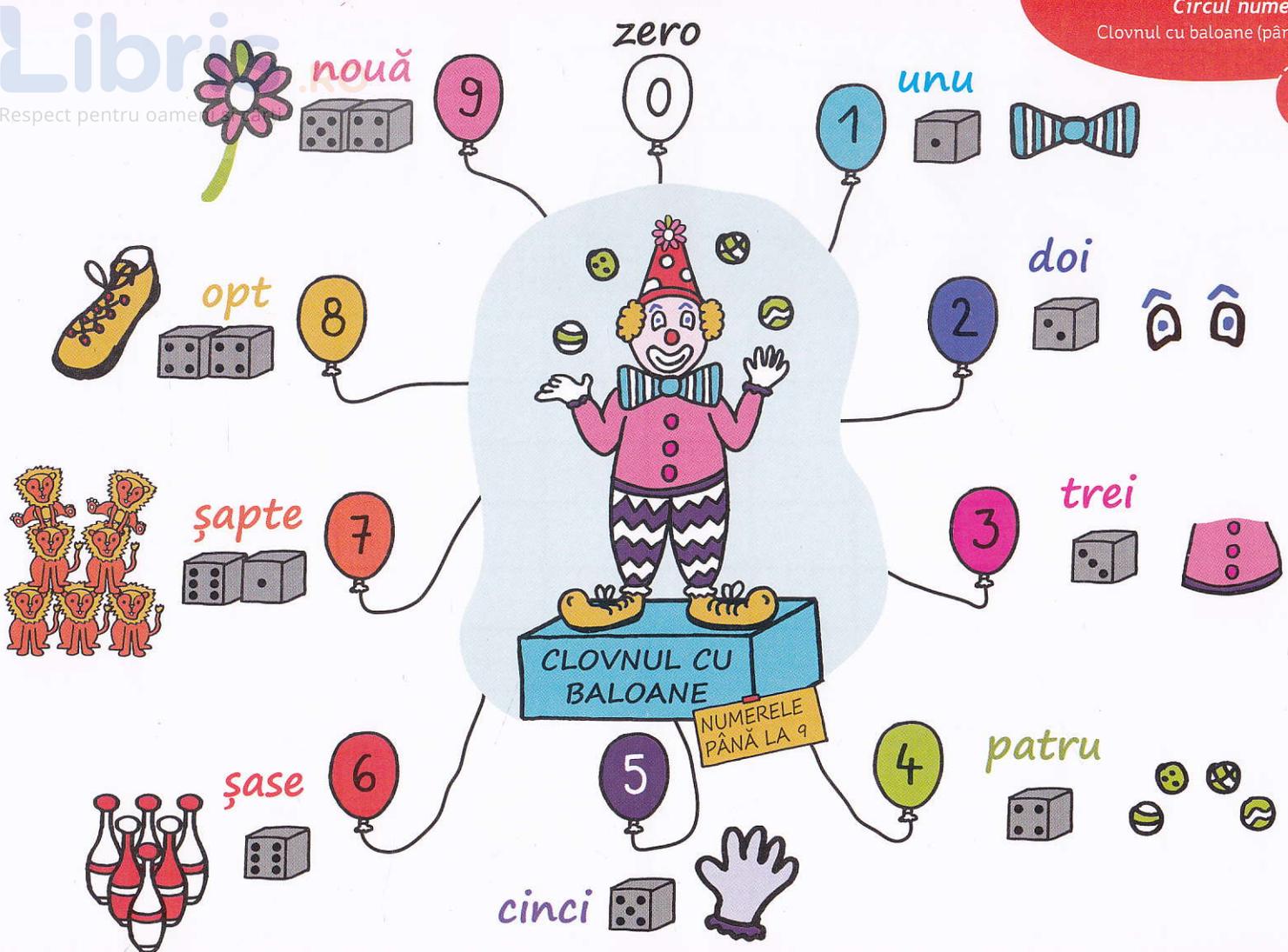


zeci (z)



unități (u)



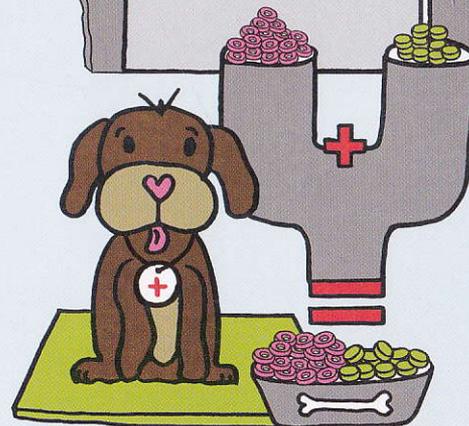
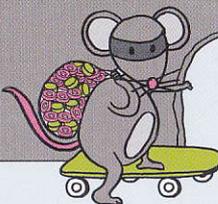
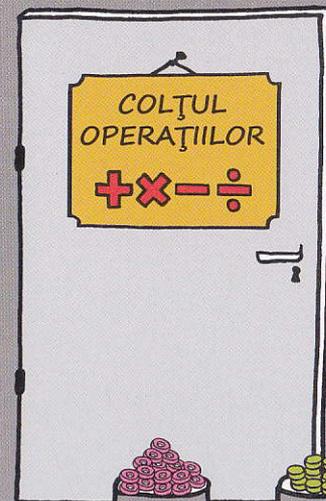
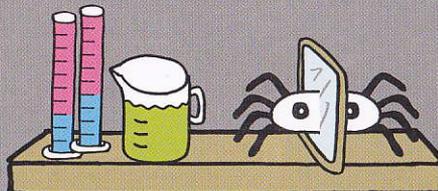
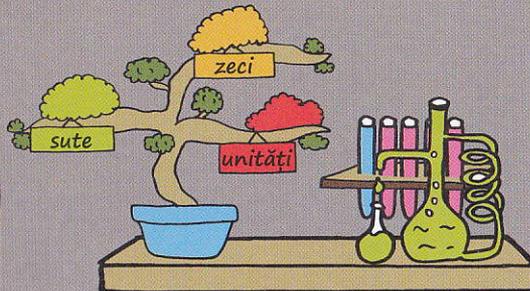


LABORATORUL LUI DIVIDUS

- C1 Complementele
- C2 Oglinda dublurilor și a jumătăților
- C3 Adunarea și scăderea
- C4 Înmulțirea și împărțirea
- C5 Calcul în linie
- C6 Calcul mental
- C7 Adunarea în scris
- C8 Scăderea în scris
- C9 Înmulțirea în scris

ÎNȚELEG BINE

C10 Colțul operațiilor



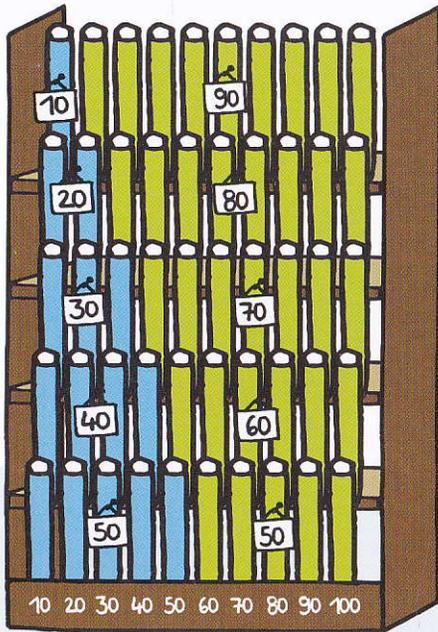
Complemente la 100

Ce trebuie adăugat
pentru a ajunge la 100



Complemente la 10

Ce trebuie adăugat
pentru a ajunge la 10



Jumătatea lui 18
Libris .RO

Respect



Jumătatea lui 20

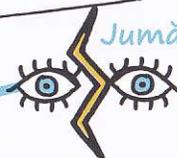
10



Pentru a găsi jumătatea
unui număr,
împărțim la 2.

Jumătatea lui 2

1



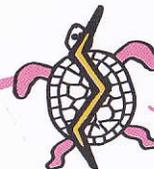
Jumătatea lui 16

8



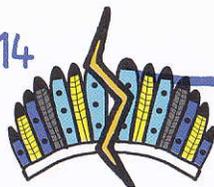
Jumătatea lui 4

2



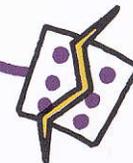
Jumătatea lui 14

7



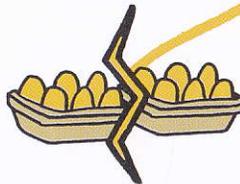
Jumătatea lui 6

3



Jumătatea lui 12

6



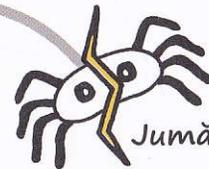
Jumătatea lui 10

5



Jumătatea lui 8

4



JUMĂTĂȚILE

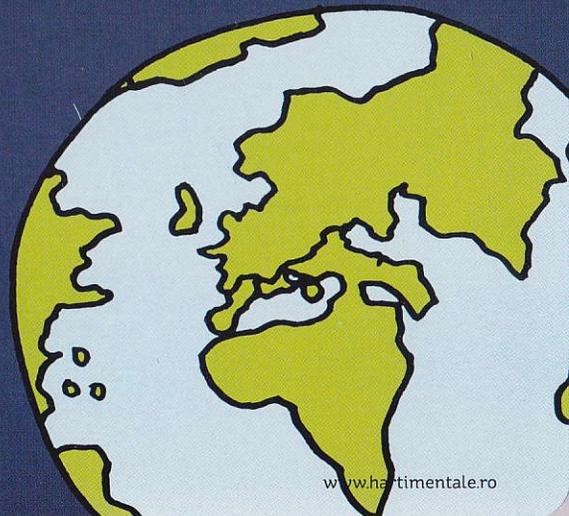
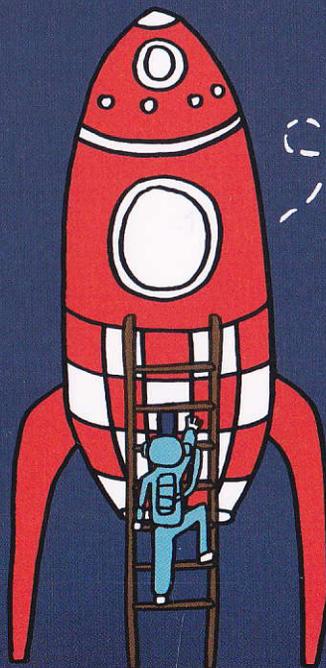
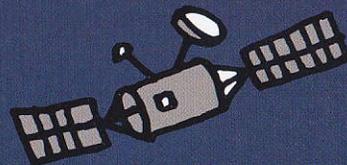
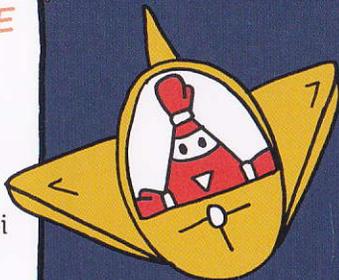
SPĂȚIUL ÎN GEOMETRIE

- G1 Orientarea în spațiu
- G2 Grila
- G3 Vocabular specific geometriei
- G4 Unghiul drept
- G5 Poligoanele
- G6 Patrulateralele
- G7 Triunghiurile
- G8 Cercurile
- G9 Simetria
- G10 Corpurile

ÎNȚELEG BINE

G11

Misiunea geometriei:
reproducerea unei figuri



ORIENTAREA
ÎN SPAȚIU

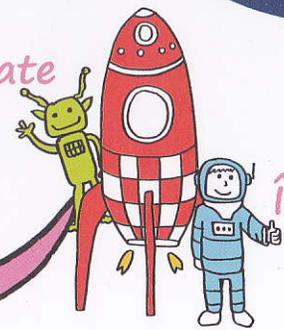
Gorilă Dromader



Stânga

Dreapta

În spate

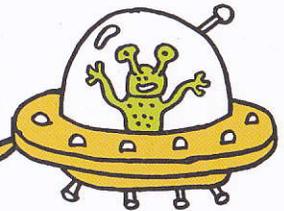


În față

Între

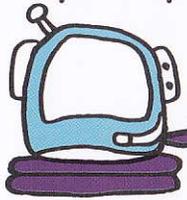


În



În sus

Pe prosop



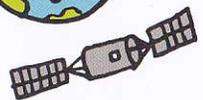
Sub cască

În jos

Deasupra



Dedesubt



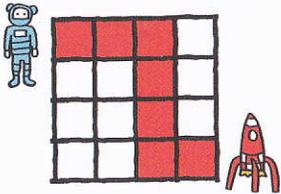
A SE DEPLASA

A CONSTRUI

GRILA

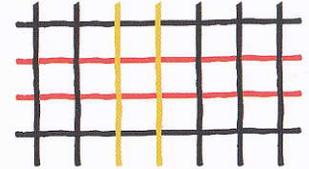
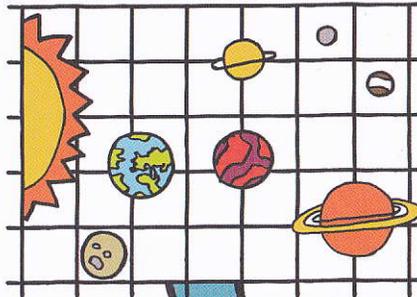
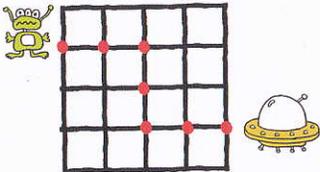
Din casetă în casetă

3→, 3↓, 1→



Din nod în nod

3→, 2↓, 2→

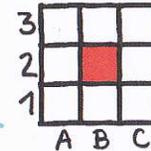


Rând *orizontal*

Coloană *verticală*

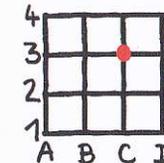
A SE ORIENTA

Casetă



Cod (B, 2)

Nod



Cod (C, 3)