

Cleopatra Mihăilescu ● Tudora Pițilă

Caiet de elemente grafice și exerciții aplicative

Matematică și explorarea mediului

Clasa pregătitoare



art Klett



Cuprins

II	• Linia dreaptă	3	XIX	• Numerele naturale de la 0 la 10	32
III	• Bastonașul	4	XX	• Adunarea numerelor naturale de la 0 la 10	34
IV	• Figuri geometrice	5	XXI	• Scăderea numerelor naturale de la 0 la 10	36
V	• Secera • Cârligul • Mulțimi	6	XXII	• Numerele naturale de la 10 la 20	38
VI	• Semiovalul • Ovalul	7	XXIII	• Adunarea numerelor naturale de la 0 la 20 , fără trecere peste ordin	40
VII	• Numărul și cifra 1	8	XXIV	• Scăderea numerelor naturale de la 0 la 20 , fără trecere peste ordin	42
VIII	• Numărul și cifra 0	10	XXV	• Adunarea numerelor naturale de la 0 la 20 , cu trecere peste ordin	44
IX	• Numărul și cifra 2	12	XXVI	• Scăderea cu 1 – 5 unități cu trecere peste ordin, în centrul 0 – 20 • Probleme cu suport intuitiv	46
X	• Numărul și cifra 3	14	XXVII	• Numerele de la 20 la 31 – formare, citire, scriere, comparare, ordonare • Asemănări și deosebiri între numere	48
XI	• Numărul și cifra 4	16	XXVIII	• Adunarea în centrul 0 – 31 , fără trecere peste ordin • Schimburi valorice	50
XII	• Numărul și cifra 5	18	XXIX	• Scăderea cu 1 – 5 unități, fără trecere peste ordin în centrul 0 – 31 • Probleme cu suport intuitiv	52
XIII	• Numerele și cifrele de la 0 la 5	20	XXX	• Adunarea cu 1 – 5 unități, cu trecere peste ordin, în centrul 20 – 31	54
XIV	• Numărul și cifra 6	22	XXXI	• Scăderea cu 1 – 5 unități, cu trecere peste ordin, în centrul 20 – 31	56
XV	• Numărul și cifra 7	24	XXXII	• Adunarea și scăderea în centrul 0 – 31	58
XVI	• Numărul și cifra 8	26	XXXIII	• Recapitulare finală	60
XVII	• Numărul și cifra 9	28			
XVIII	• Numărul 10	30			



Linia dreaptă

Cine sunt? Cine ești?

1 **Joc:** Cine ajunge mai repede? Trasează drumul fiecărei ființe.



2 Trasează după model. Desenează și colorează bărcuța.

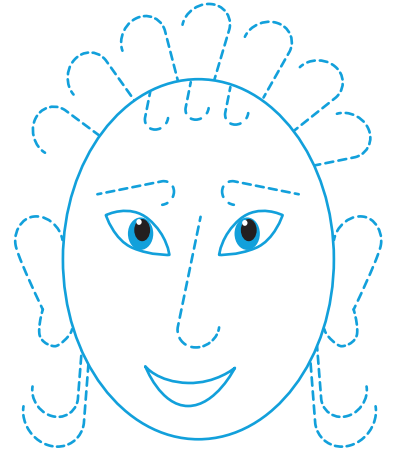
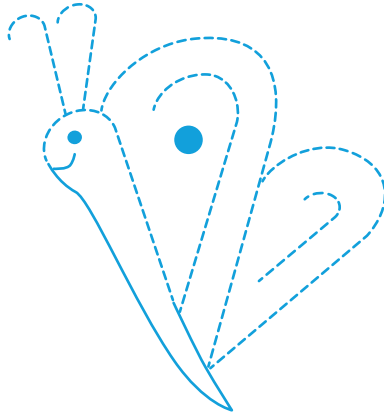
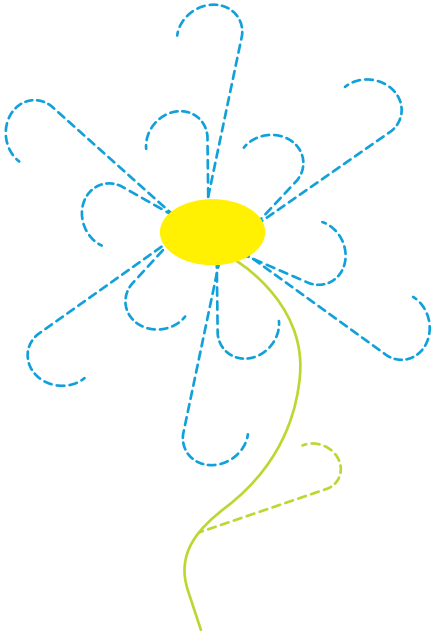


Bastonașul



În Clasă

1 Trasează liniile sugerate de conturul punctat. Colorează desenele rezultate.



2 Trasează după model.

		7	7	7	7														
7	7	7	7																
7	7	7	7																

			7	7	7	7													
7	7	7	7																
7	7	7	7																







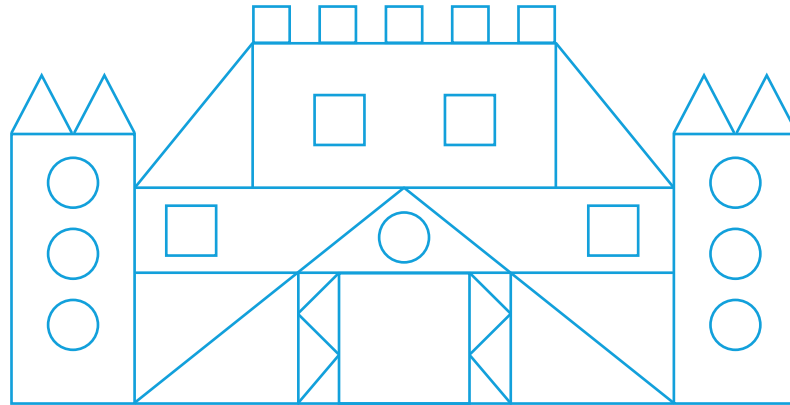
Amintiri din vacanță

Figuri geometrice

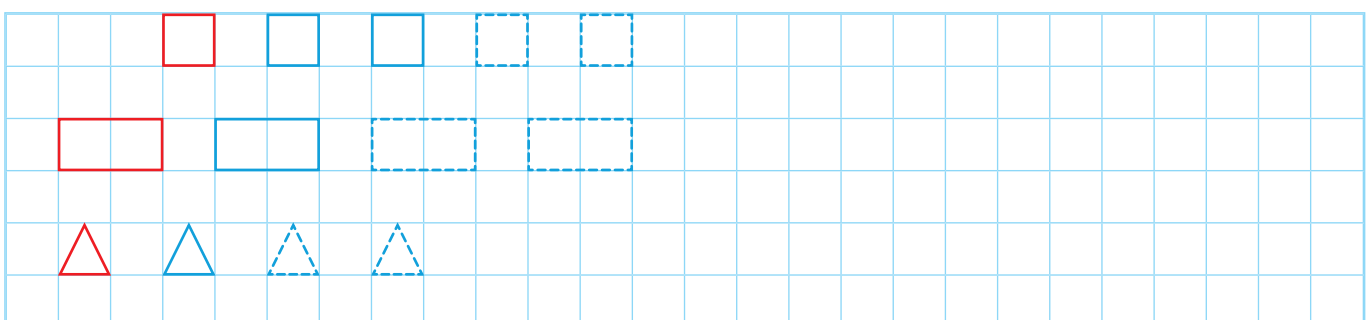
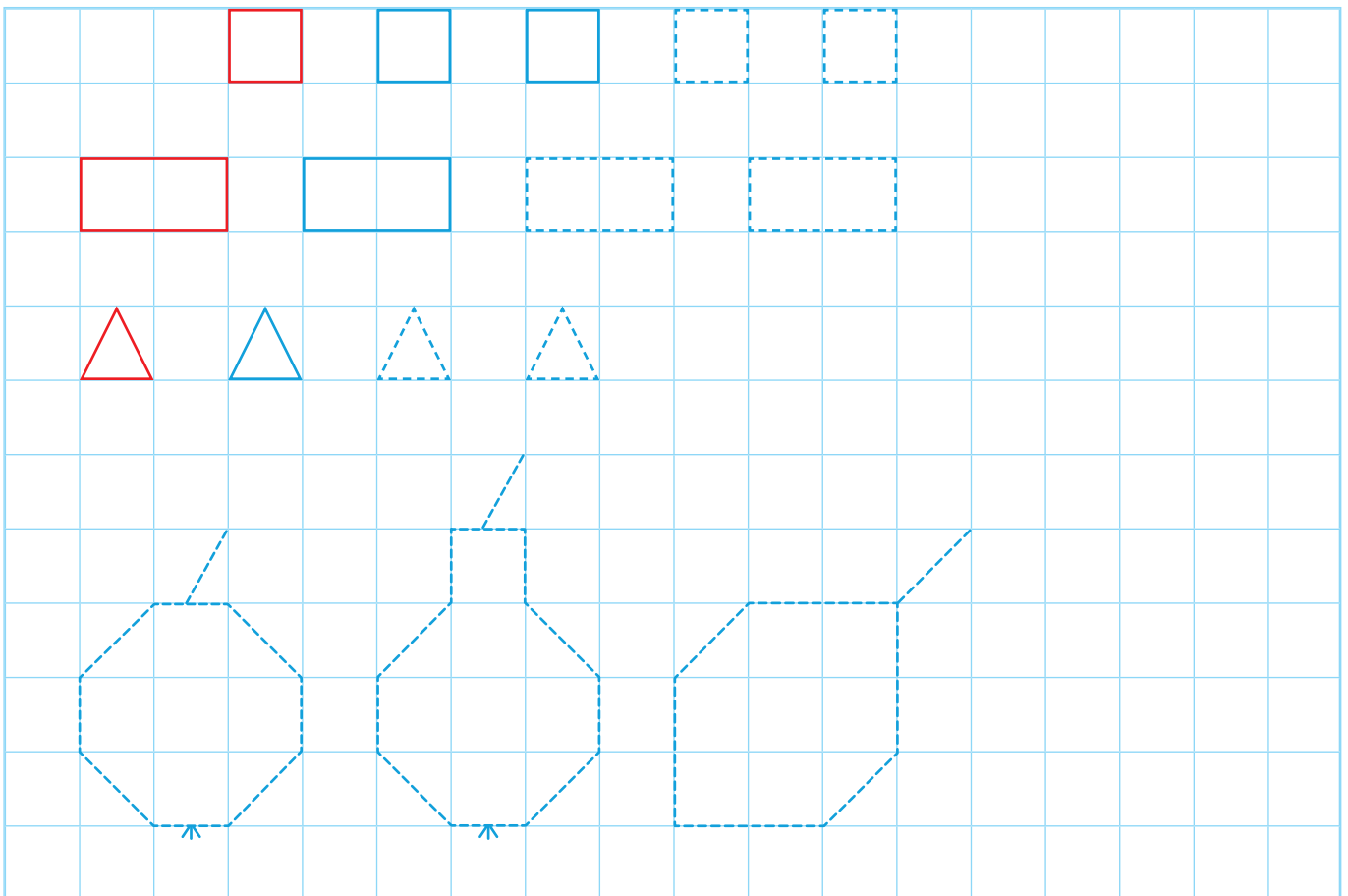


1 Colorează potrivit codului culorilor.

-  = roșu
-  = galben
-  = verde
-  = albastru



2 Trasează după model.









- Secera
- Cârlițul
- Mulțimi

A venit toamna

1 Formează o mulțime cu trei elemente.



2 Desenează mulțimi cu elementele indicate care să aibă tot atâtea elemente câte puncte sunt în casetă.

 	 
--	--

3 Trasează după model.

		5	5	5																
5	5																			
S	S	S																		
S	S																			
5	S	5	S																	

		5	5	5																
S	S	S																		
5	S	5	S																	

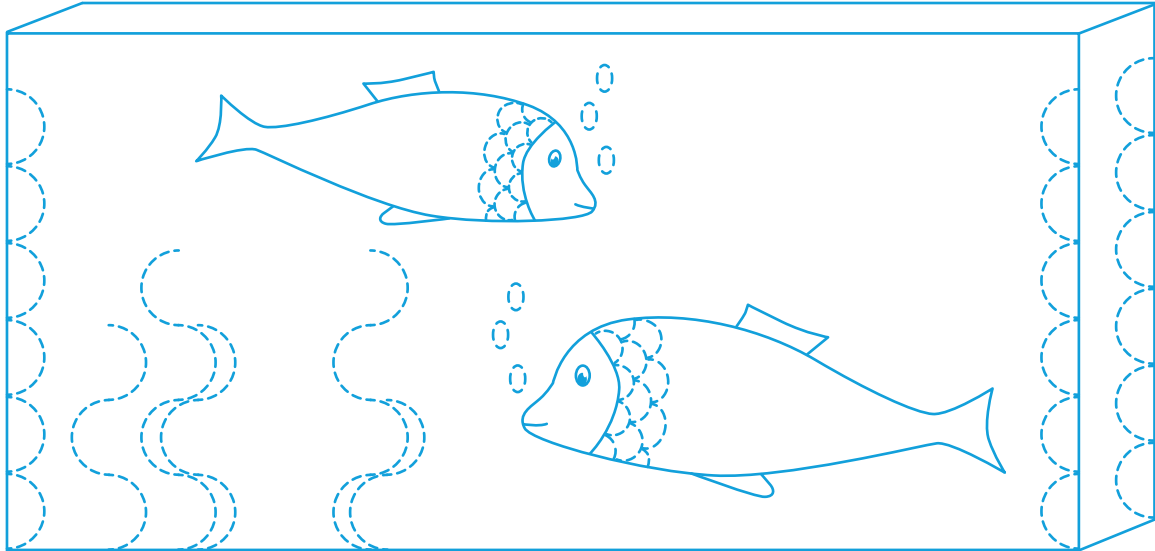


Bogățiile toamnei

- Semiovalul
- Ovalul



1 Trasează liniile sugerate de conturul punctat. Colorează desenul rezultat.



2 **Joc:** Ajut-o pe broscuța să ajungă pe frunza de nufăr. Care traseu este mai lung? De ce?



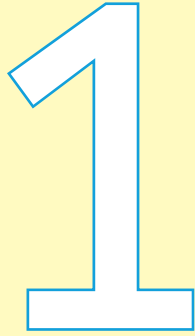
			C	C	C	C	C												
C		C		C		C		C											
O		O		O		O		O											
C		C		O															

			C	C	C	C													
C		C		C		C													
O		O		O		O													



• Numărul și cifra 1

Cartea cu povești



1 Memorează versurile.

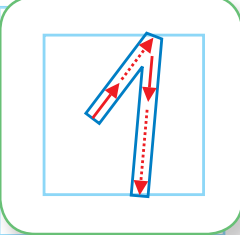
1 parcă e un băț șugubăț
Poartă chipiul tras
Cu cozorocul pe nas.

(Chipul cifrelor, Alexandru Șahighian)

• Personalizează cifra 1.

2 Trasează cifra dată.

			1	1	1	1											
1	1																
1																	



			1	1	1	1	1										
1	1																
1																	








3 Încercuiește cifra 1 în șirul dat.

① 5 7 3 2 1 9 4 7 6 1 3 2 0 1 9 5

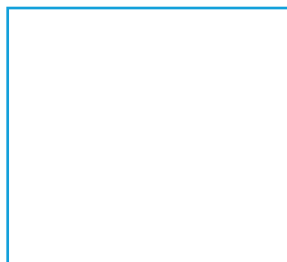
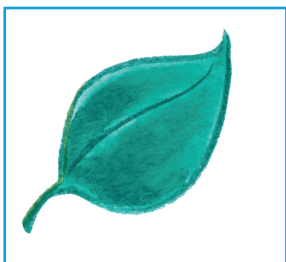


4 Observă imaginea. Completează tabelul, după modelul dat.

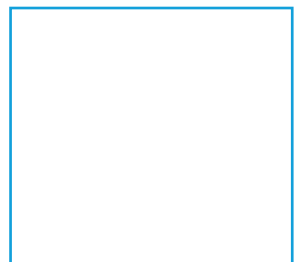


		1
		
		
		
		
		

5 Completează mulțimile cu elemente sau casele cu cifra potrivită, după caz.



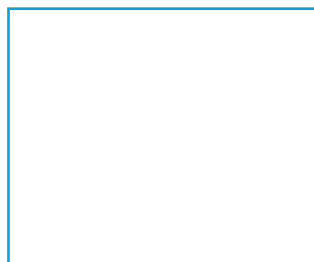
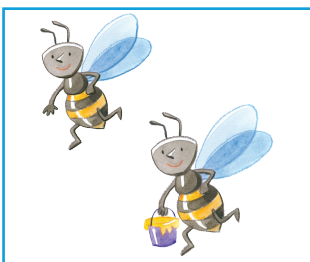
1



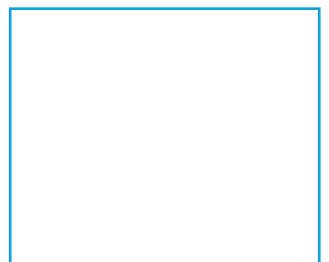
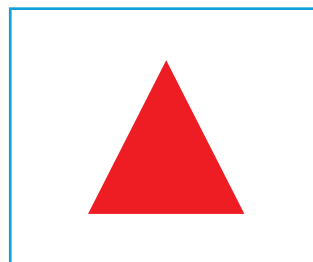
1

6 Desenează:

• mai puține flori decât albine;



• tot atâtea cercuri câte triunghiuri sunt.



7 Colorează buburuza care are o singură bulină.

