

LBRIS

We know  
books

Mihaela-Ada RADU

Rodica CHIRAN

# MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

*Caietul elevului pentru clasa I*



București, 2023

<b>Unitatea I. Recapitularea cunoștințelor din clasa pregătitoare</b> .....	4
Amintiri din vacanță.....	4
Sună clopoțelul!.....	6
<b>Unitatea II. Numere naturale de la 0 la 31. Corpul omenesc</b> .....	8
1. Numere naturale de la 0 la 10. Corpul omenesc – părți componente. Scheletul .....	8
2. Compararea numerelor de la 0 la 10 .....	10
3. Numere naturale de la 0 la 31 – scriere, citire, comparare, ordonare. Corpul omenesc – organele majore ale corpului – localizare și roluri (creierul, inima și plămâni) .....	12
4. Numere pare și impare. Corpul omenesc – organele majore – localizare și roluri (stomacul și rinichii) .....	16
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	18
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	19
<b>Unitatea III. Numere naturale de la 31 la 100. Plantele – rolul structurilor de bază</b> .....	20
1. Numere naturale de la 31 la 100 – scriere, citire. Rolul structurilor de bază la plante – rădăcina .....	20
2. Numere naturale de la 31 la 100 – comparare, ordonare. Rolul structurilor de bază la plante – tulpina.....	22
3. Rotunjirea la zeci a numerelor naturale de la 0 la 100. Plantele – rolul structurilor de bază – frunzele, florile, fructele, semințele .....	24
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	26
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	27
<b>Unitatea IV. Adunarea și scăderea în centrul 0 – 31. Animalele – structuri de bază; localizare și roluri</b> .....	28
1. Adunarea numerelor naturale de la 0 la 10. Animalele – structuri de bază .....	28
2. Scăderea numerelor de la 0 la 10. Animalele – structuri de bază. Scheletul .....	29
3. Proprietățile adunării.....	30
4. Proba adunării și proba scăderii .....	31
5. Aflarea termenului necunoscut .....	32
6. Probleme care se rezolvă printr-o singură operație.....	34
7. Adunarea și scăderea în centrul 0 – 31, fără trecere peste ordin. Animalele – organele majore .....	36
8. Adunarea și scăderea în centrul 0 – 31, cu trecere peste ordin. Rolul organelor majore la animale .....	38
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	42
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	45
<b>Unitatea V. Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0 – 100, fără trecere peste ordin. Apa – transformări ale apei</b> .....	46
1. Adunarea și scăderea numerelor formate din zeci. Prezența apei în natură .....	46
2. Adunarea cu un număr format din unități; scăderea unui număr format din unități. Transformări ale apei – evaporarea, fierberea, condensarea .....	47
3. Adunarea cu un număr format din zeci; scăderea unui număr format din zeci. Transformări ale apei – solidificarea, topirea.....	50
4. Adunarea și scăderea numerelor formate din zeci și unități.	

Transformări ale apei – fenomene ale naturii.....	52
5. Probleme de adunare și scădere .....	54
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	55
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	57
<b>Unitatea VI. Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0 – 100, cu trecere peste ordin. Soarele, sursă de lumină și căldură</b> .....	58
1. Adunarea cu un număr format din unități. Soarele, sursă de căldură și lumină.....	58
2. Scăderea unui număr format din unități. Soarele, sursă de căldură și lumină .....	60
3. Adunarea și scăderea numerelor formate din zeci și unități. Soarele și viața.....	62
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	65
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	67
<b>Unitatea VII. Probleme care se rezolvă prin una sau două operații.</b>	
<b>Forme și transfer de energie</b> .....	68
1. Probleme care se rezolvă printr-o operație. Surse de energie și utilizări în practică – apa; forme de energie – lumina, căldura, electricitatea.....	68
2. Probleme care se rezolvă prin două operații. Surse de energie și utilizări în practică – cărbunii, petrolul; forme de energie – lumina, căldura, electricitatea .....	71
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	74
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	75
<b>Unitatea VIII. Figuri și corpuri geometrice. Orientare spațială și localizări în spațiu. Colectarea, citirea și înregistrarea datelor.</b>	
<b>Forme și transfer de energie</b> .....	76
1. Dreptunghiul și pătratul. Surse de energie și utilizări în practică – Soarele; forme de energie: lumina, căldura, electricitatea .....	76
2. Triunghiul și cercul. Surse de energie și utilizări în practică – vântul; forme de energie – lumina, căldura, electricitatea .....	78
3. Cubul, cuboidul. Surse de energie și utilizări în practică.....	80
4. Cilindrul, sfera.....	82
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	84
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	85
<b>Unitatea IX. Măsurări – Lungime, capacitate. Producerea și propagarea sunetelor</b> .....	86
1. Măsurări – lungime. Producerea și propagarea sunetelor.....	86
2. Măsurări – capacitatea vaselor. Producerea și propagarea sunetelor .....	89
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	92
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	93
<b>Unitatea X. Măsurări – timp, bani. Căderea liberă a corpurilor</b> .....	94
1. Timpul: ora. Căderea liberă a corpurilor.....	94
2. Ziua, săptămâna, luna, anul. Anotimpurile.....	96
3. Bani – bancnote și monede. Schimburi echivalente valoric .....	98
<b>Să repetăm ce am învățat</b> .....	101
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	103
<b>Unitatea XI. Recapitulare finală</b> .....	104
1. Iubesc natura și o protejez.....	104
2. Corabia vacanței .....	106
<b>Iată cât de multe știi!</b> .....	108
<b>Răspunsuri, indicații</b> .....	109

Dragii copii,

Caietul de *Matematică și explorarea mediului* vă va însoți pe parcursul acestui an școlar într-o călătorie în care veți reuși:



să experimentați;

să descoperiți  
noi conținuturi;



să identificați  
soluții proprii.

să aplicați în  
situații noi ceea  
ce ați învățat;



Fiecare unitate de învățare este un prilej pentru:



a exersa și dobândi  
noi abilități de lucru;

a realiza activități  
practice;



a desfășura  
jocuri interactive;

a lucra  
în perechi;



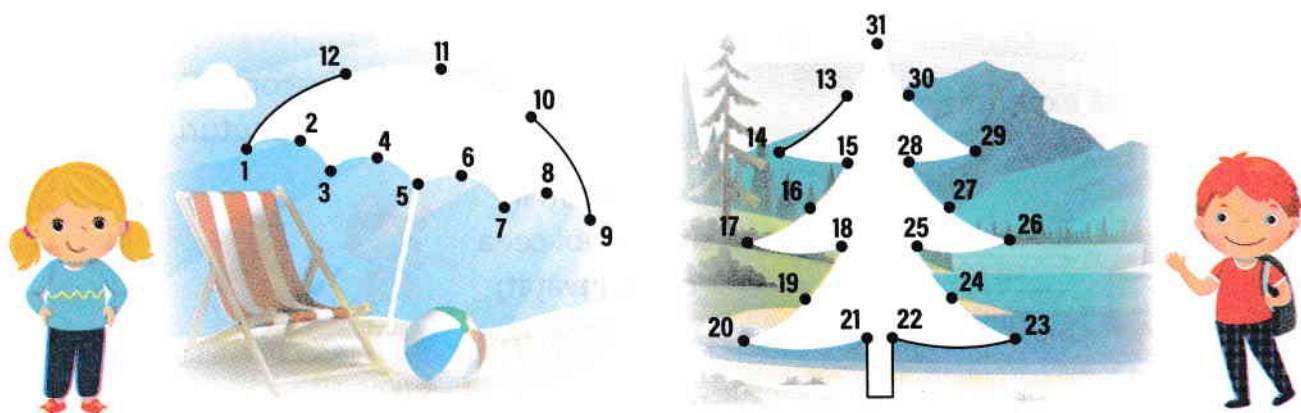
a aplica strategii  
personale.

Vă dorim succes!  
Autoarele



### Amintiri din vacanță

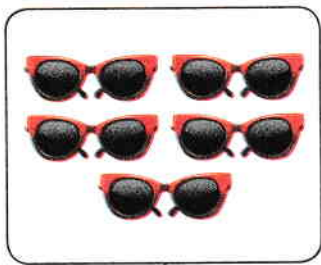
1. Descoperă la ce se gândește fiecare copil, unind punctele în ordinea crescătoare a numerelor. Colorează numerele corespunzătoare imaginilor.



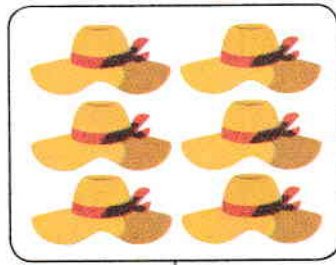
2. Taie cât este necesar pentru a avea în fiecare mulțime numărul de elemente scris în casetă.



2



4



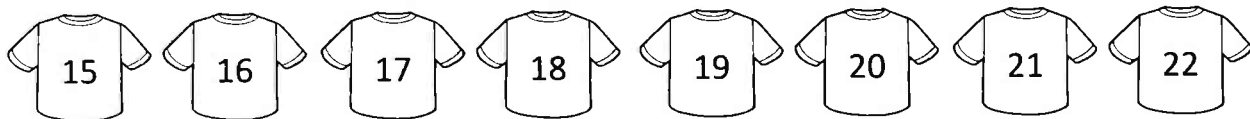
3



6

3. Colorează:

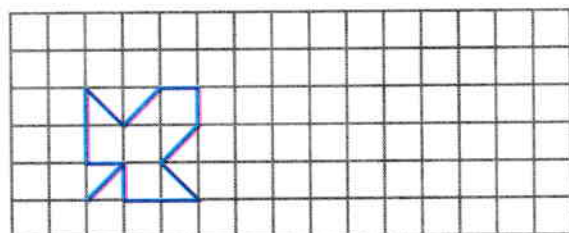
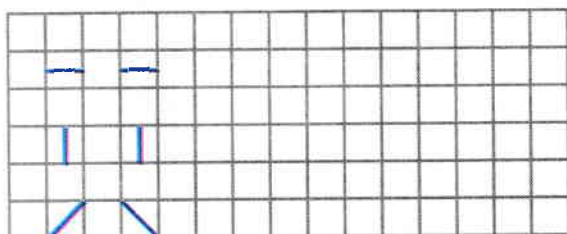
a. tricourile cu numere mai mari decât 17;



b. șepcile cu numere mai mari decât 24, dar mai mici decât 30.



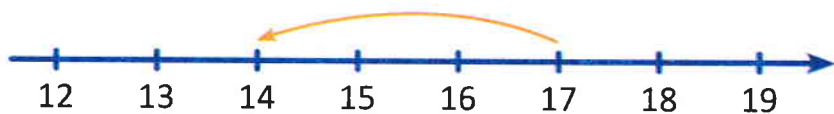
4. Trasează după model.



5. Folosește axa numerelor pentru a calcula. Scrie adunările și scăderile.



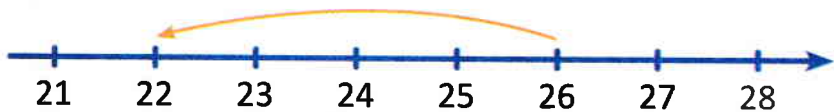
$$\boxed{10} + \square = \square$$



$$\boxed{17} - \square = \square$$

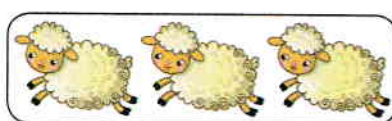


$$\boxed{20} \bigcirc \square = \square$$



$$\boxed{26} \bigcirc \square = \square$$

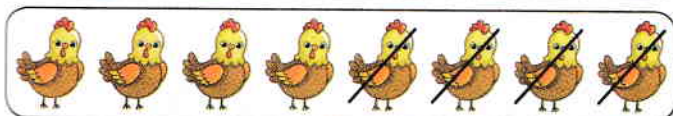
6. Scrie operațiile reprezentate prin desene.



$$\square + \square = \square$$



$$\square + \square = \square$$

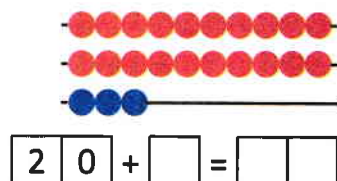
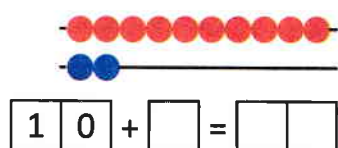
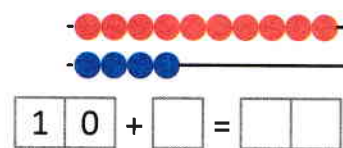


$$\square - \square = \square$$

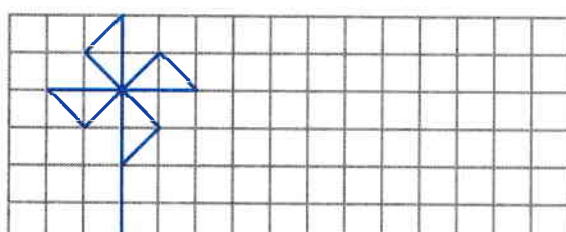
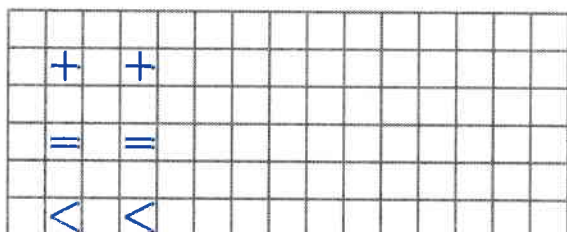
7. Calculează folosind bețișoare și găsește animalul de companie al fiecărui copil.



8. Calculează folosind numărătoarele.



9. Trasează după model.



- Orientare spațială și localizare în spațiu
- Figuri și corpuri geometrice
- Măsurarea lungimii, timp, bani
- Forme și transformări de energie

1. Colorează casetele conform codului de culoare dat.

stânga



dreapta



deasupra



dedesubt



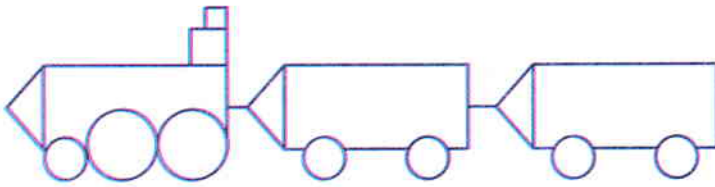
în față



în spate

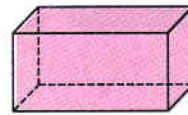
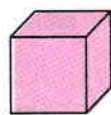


2. Scrie din câte figuri din fiecare fel este compus trenulețul.



2			

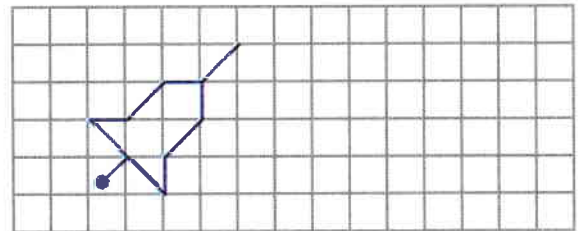
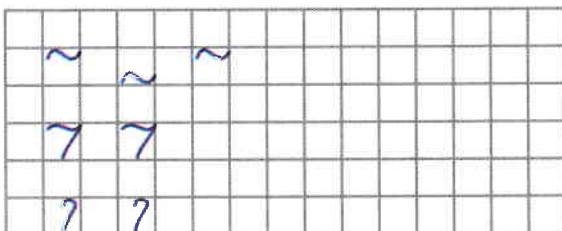
3. Unește fiecare corp geometric cu obiectul cu formă asemănătoare.



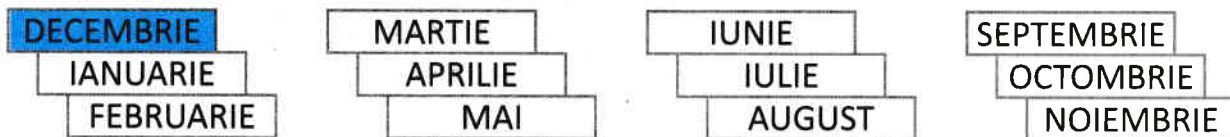
4. Completează numele zilelor săptămânii.



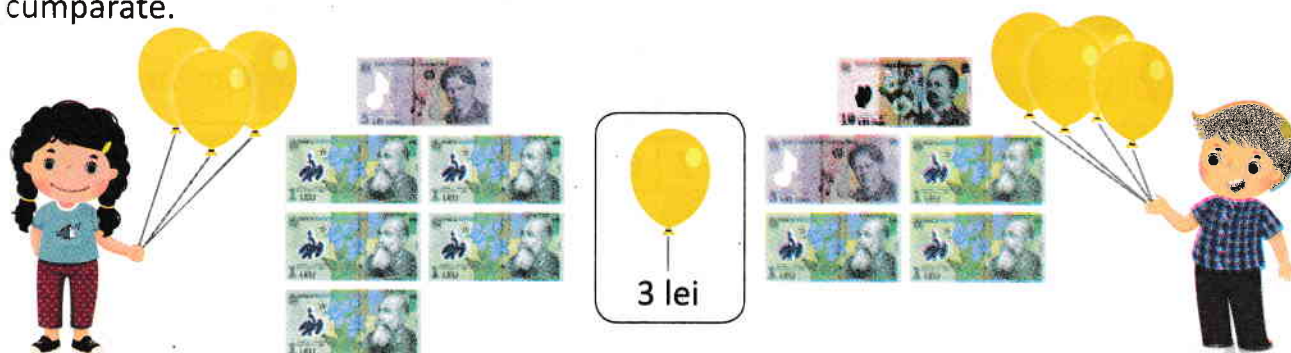
5. Trasează după model.



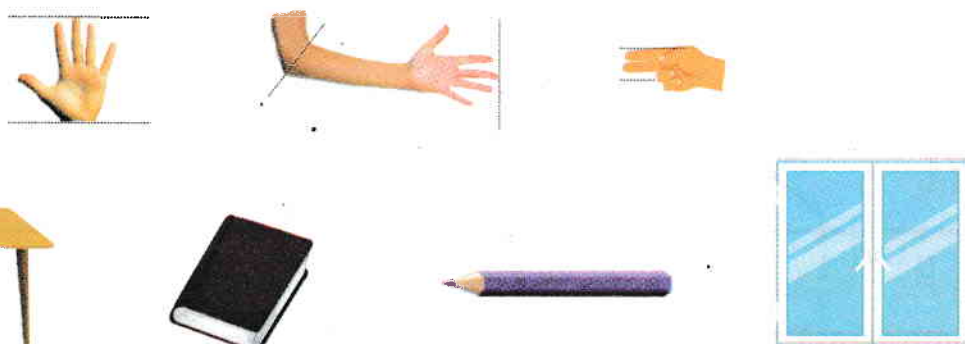
6. Colorează după codul de culoare al anotimpurilor.



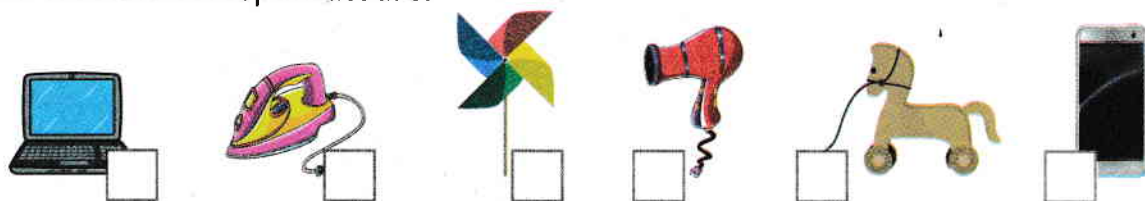
7. Încercuiește bancnotele cu care trebuie să plătească fiecare copil baloanele cumpărate.



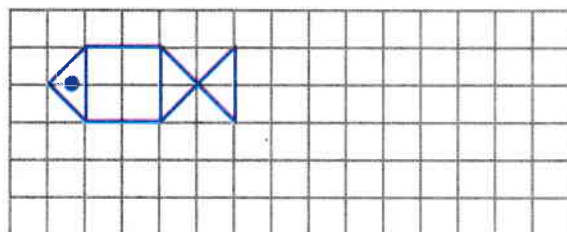
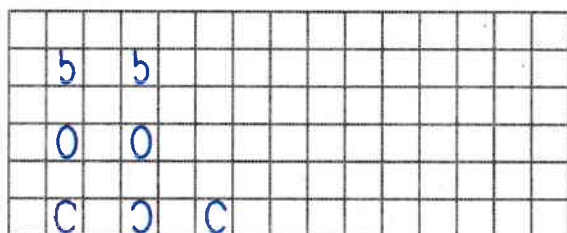
8. Arată folosind săgețile care este unitatea de măsură potrivită pentru fiecare lungime.



9. Care dintre obiectele următoare au nevoie de electricitate pentru a funcționa? Bifează casetele corespunzătoare.

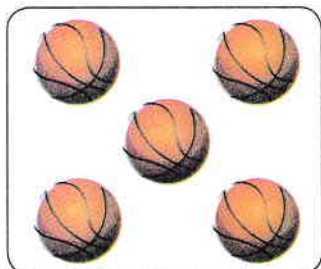


10. Trasează după model.



1. Numere naturale de la 0 la 10  
Corpul omenesc – părți componente. Scheletul

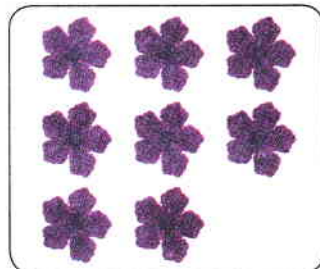
1. Încercuiește cifra care arată numărul de elemente din fiecare mulțime.



2 4 5



9 7 6

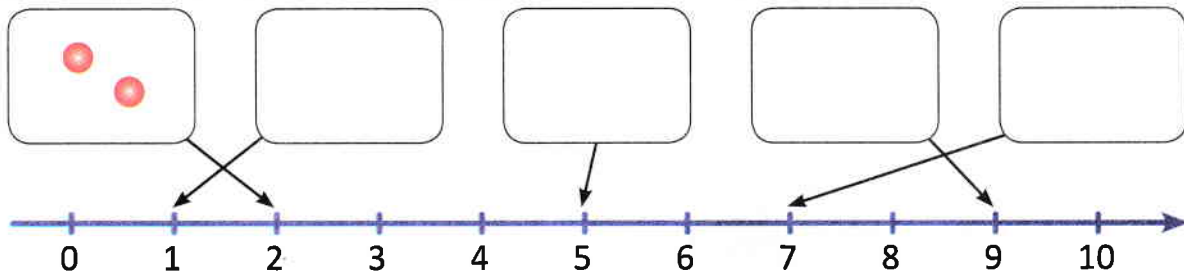


8 3 9

2. Colorează numărul de pătrățele indicat.



3. Desenează numărul corespunzător de bile în fiecare mulțime.



4. Completează casetele libere, după model.



5. Completează șirurile cu numerele care lipsesc.

• 0 □ □ □ □ 5 □ □ 8 □ 10

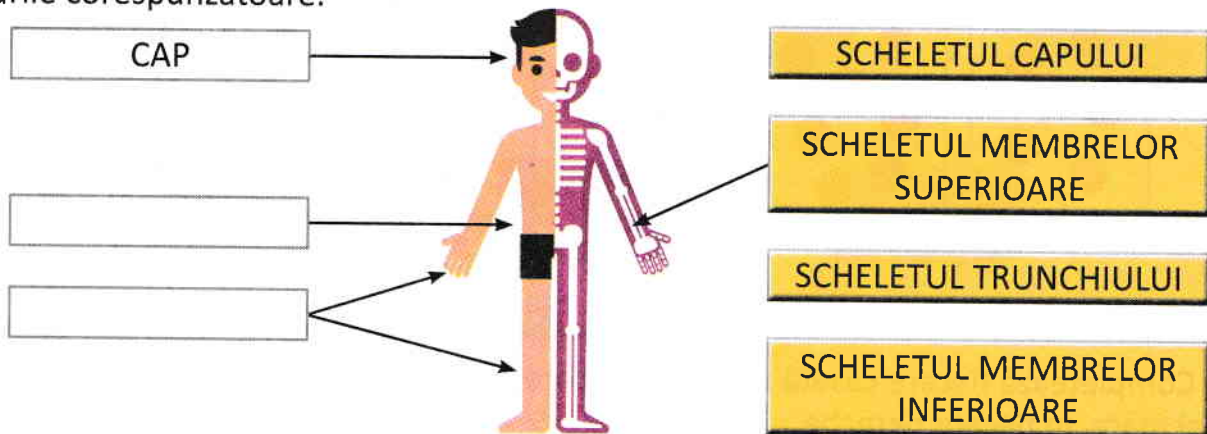
• 10 □ □ □ 6 □ □ □ 2 □ □

• 4 □ □ 7  
10 □ □ □

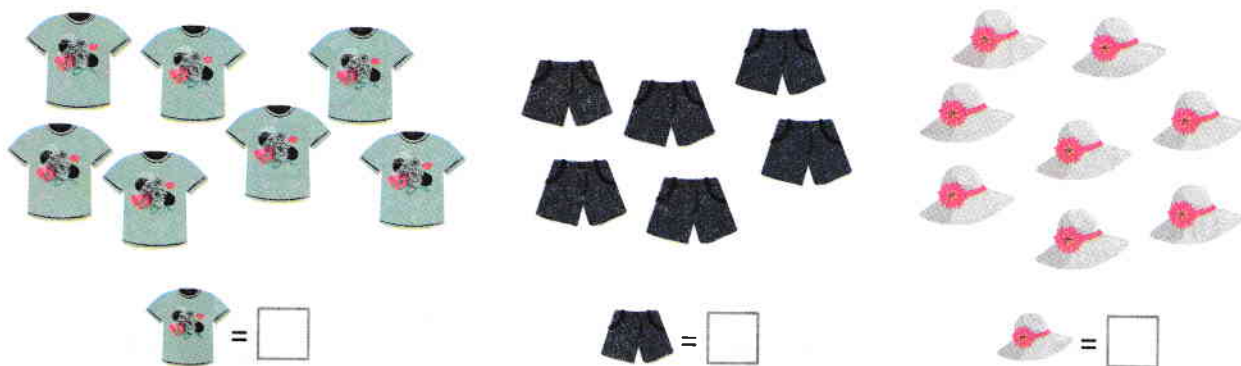
• □ □ 5 □ 9  
0 2 □ 6 □ 10

6. a. Completează denumirile părților corpului omenesc.

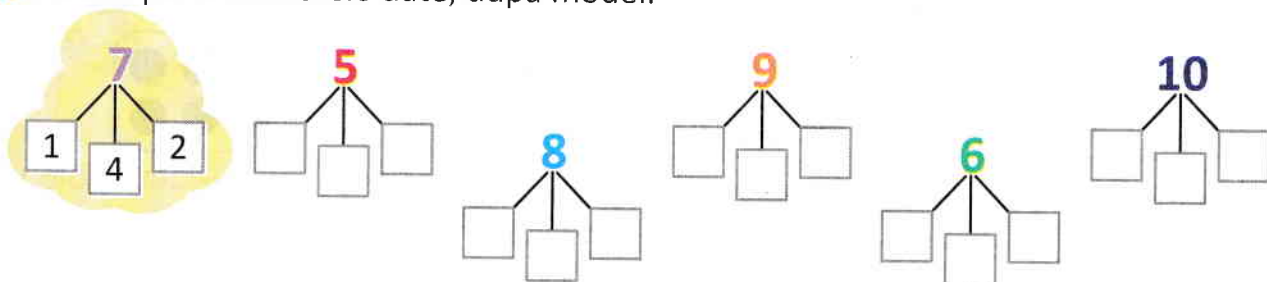
b. Realizează corespondența între denumirile părților componente ale scheletului și locurile corespunzătoare.



7. Formează mulțimi cu elemente de același fel. Scrie numerele corespunzătoare.



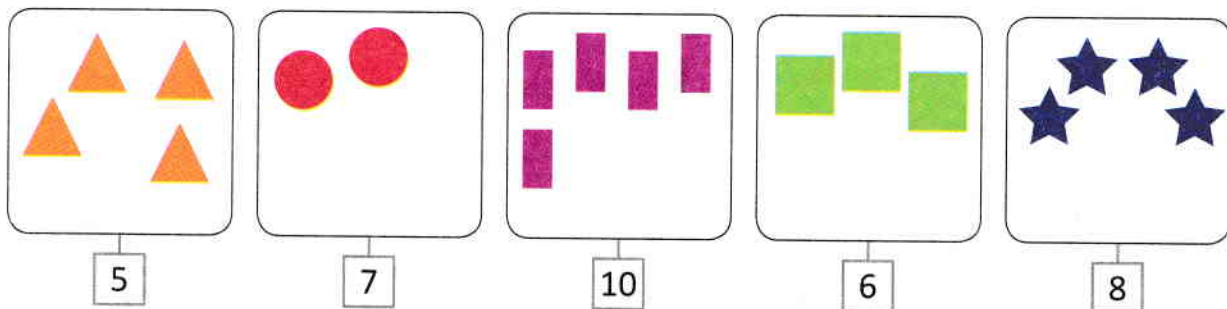
8. Descompune numerele date, după model.



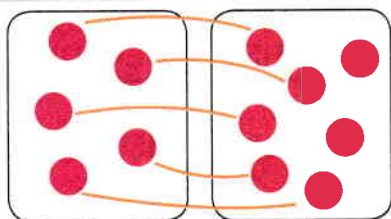
9. Scrie vecinii numerelor.



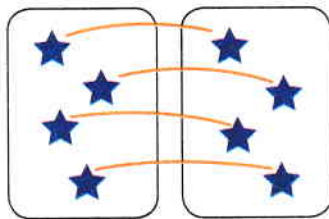
10. Completează desenele astfel încât să obții numărul de elemente indicat în casete.



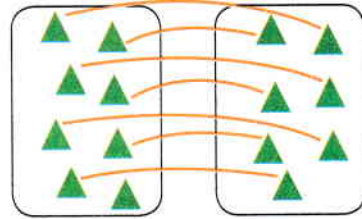
SĂ ȚINEM MINTE!



$5 < 7$   
mai mic

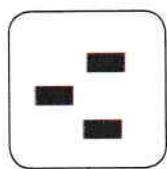


$4 = 4$   
egal

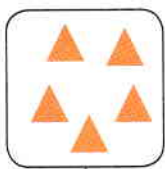


$8 > 7$   
mai mare

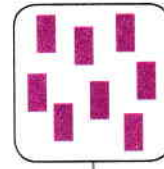
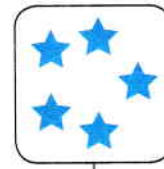
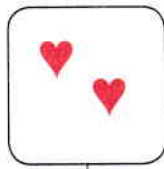
1. Completează fiecare casetă cu numărul corespunzător. Colorează caseta numărului mai mare, în fiecare pereche.



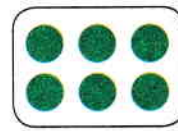
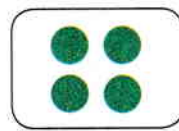
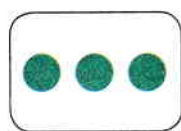
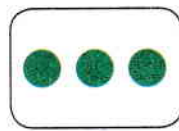
3



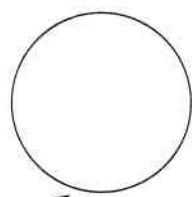
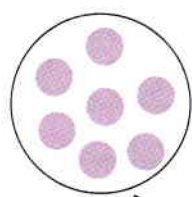
5



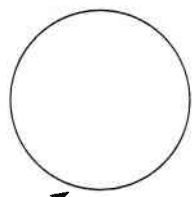
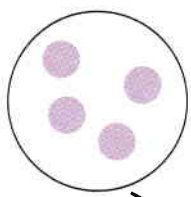
2. Unește mulțimile care au tot atâtea elemente.



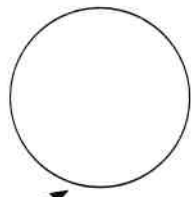
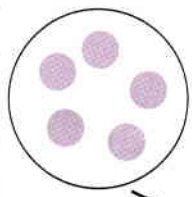
3. Completează prin desen mulțimile, conform indicațiilor.



MAI PUȚINE

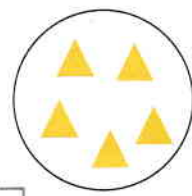
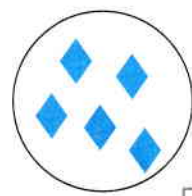


MAI MULTE

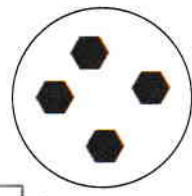
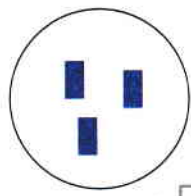


TOT ATÂTEA

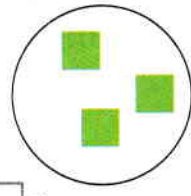
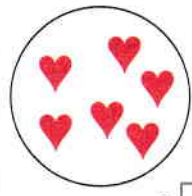
4. Compară mulțimile și scrie în casete semnele potrivite. ( $<$ ,  $>$ ,  $=$ )



5  5



3  4



6  3

5. Scrie semnele care lipsesc din casete, după model.

0  1

3  4

7  6

2  2

10  8

