

MATEMATICĂ PRIN JOC SĂ ÎNVĂȚĂM

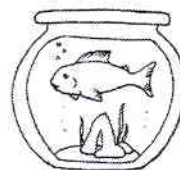
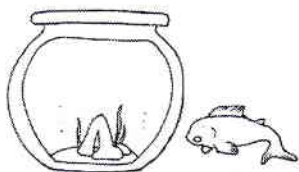
EXERCIȚII ȘI PROBLEME

TESTE DE EVALUARE SUMATIVĂ

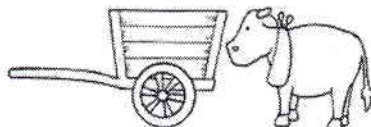
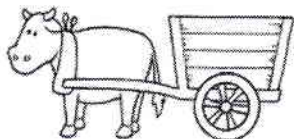
CLASA I

• Elemente pregătitoare pentru înțelegerea unor concepte matematice.....	5
• Test de evaluare sumativă.....	17
• Numere naturale de la 0 la 10.....	19
• Test de evaluare sumativă.....	49
• Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-10.....	51
• Test de evaluare sumativă.....	89
• Numere naturale de la 10 la 30.....	91
• Numere naturale de la 30 la 100.....	97
• Test de evaluare sumativă.....	107
• Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-30, fără trecere peste ordin.....	109
• Adunarea și scăderea numerelor naturale în centrul 0-100 cu și fără trecere peste ordin.....	115
• Probleme care se rezolvă cu operațiile cunoscute.....	121
• Test de evaluare sumativă.....	131
• Figuri geometrice plane / 2D.....	133
• Corpuri geometrice/ 3D.....	137
• Test de evaluare sumativă.....	140
• Măsurări cu unități standard și/sau nestandard pentru :	
• Lungime.....	144
• Capacitate.....	147
• Masă.....	150
• Timp.....	153
• Bani.....	157
• Test de evaluare sumativă.....	160

1. Colorați peștișorul care se află în acvariu :

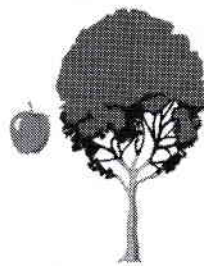
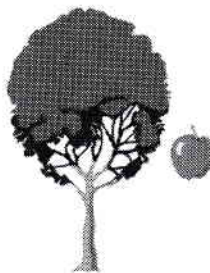
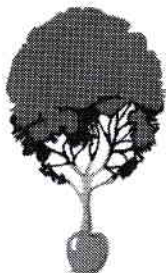
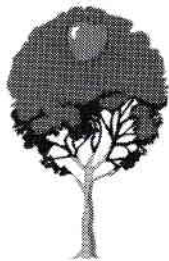


2. Colorați vaca din spatele carului:



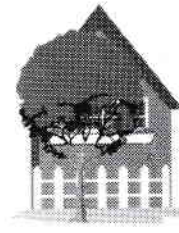
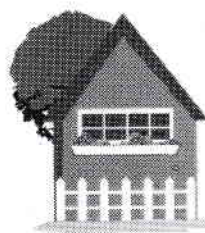
3. Încercuiți :

- cu roșu desenul în care mărul este situat în partea de sus a pomului,
- cu galben desenul în care mărul este situat în partea de jos a pomului,
- cu verde desenul în care mărul este situat în partea dreaptă a pomului,
- cu portocaliu desenul în care mărul este situat în partea stângă a pomului.

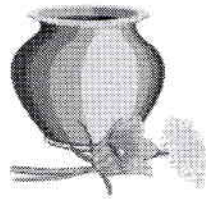


4. Tăiați :

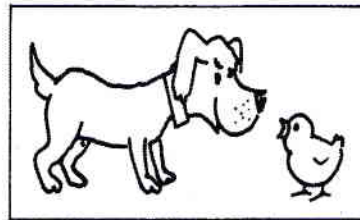
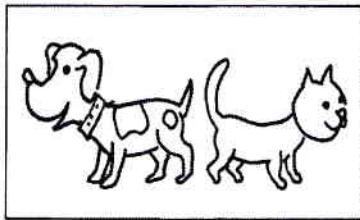
- cu o linie albastră desenul în care pomul este situat în partea stângă a casei,
- cu o linie mov desenul în care pomul este situat în partea dreaptă a casei,
- cu o linie neagră desenul în care pomul este situat în spatele casei,
- cu o linie maro desenul în care pomul este situat în fața casei.



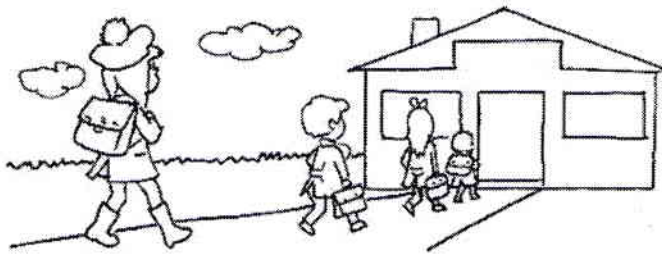
5. Încercuți cu roșu desenul în care florile sunt în vază:



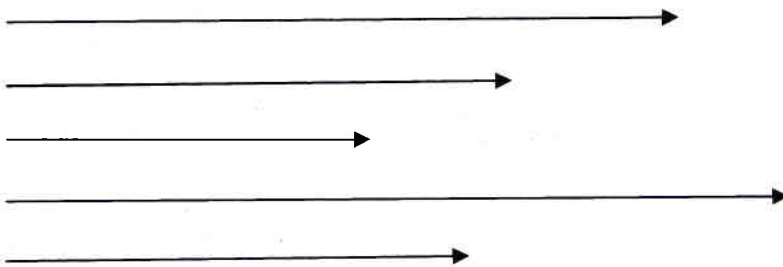
6. Încercuți animalul mai mic și colorați-l pe cel mai mare, în fiecare imagine:



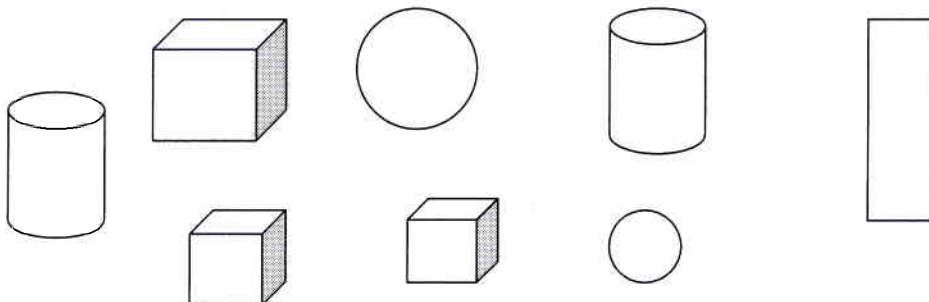
7. Colorați copilul cel mai înalt și încercuți-l pe cel mai scund :



8. Tăiați cu o linie săgeata mai scurtă și încercuți-o pe cea mai lungă :

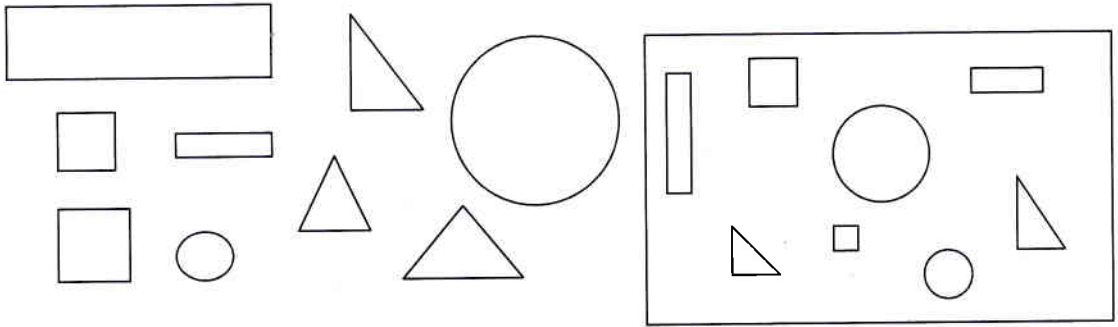


9. Desenați o diagramă, astfel încât cuburile să fie în interiorul ei:

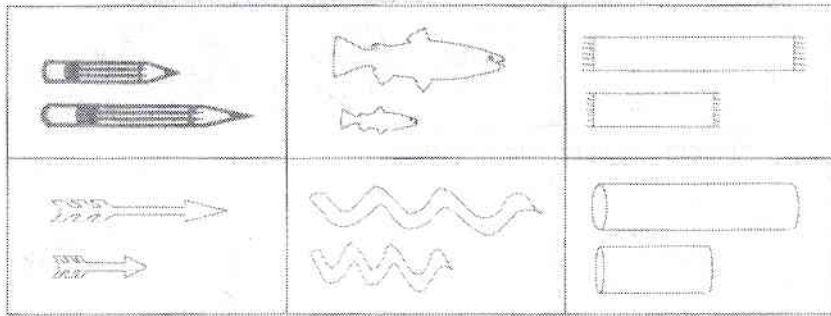


10. Colorați:

- cu galben triunghiurile din interiorul diagramei;
- cu portocaliu pătratele din exteriorul diagramei;
- cu roșu dreptunghiurile din exteriorul diagramei;
- cu verde cercurile din interiorul diagramei.



11. Încercuiți obiectul mai scurt, în fiecare situație :



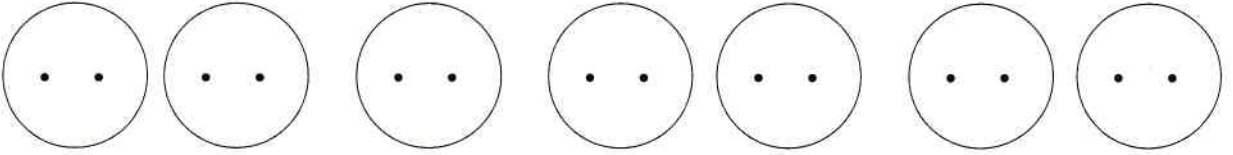
12. Încercuiți :

- cu albastru desenul din dreapta sus;
- cu verde desenul din stânga jos;
- cu portocaliu desenul din stânga sus;
- cu maro desenul din dreapta, rândul al doilea .

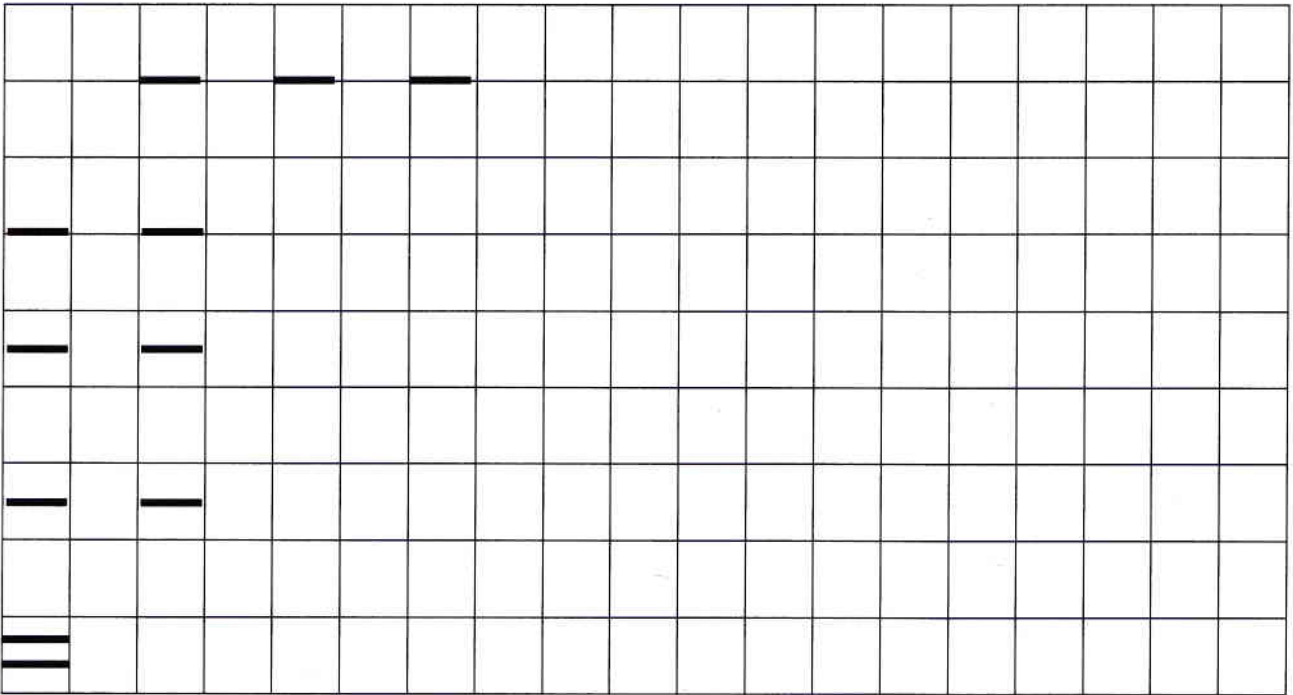


LINIA ORIZONTALĂ

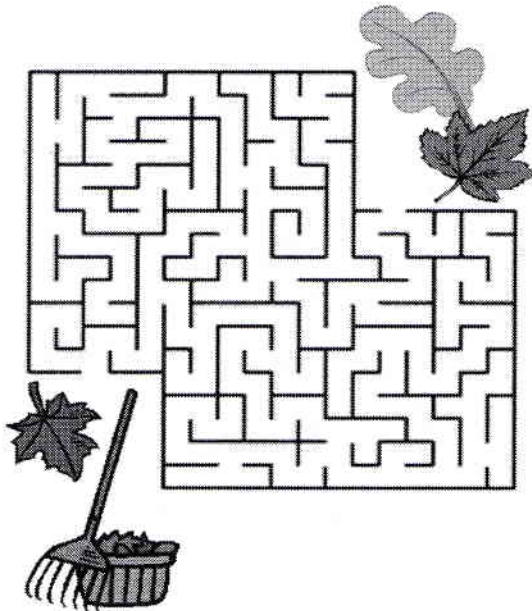
Uniți punctele !



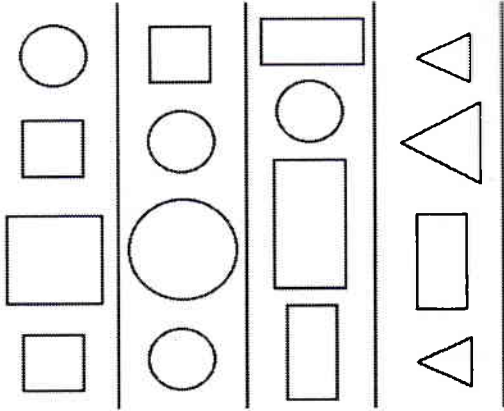
Continuați după model !



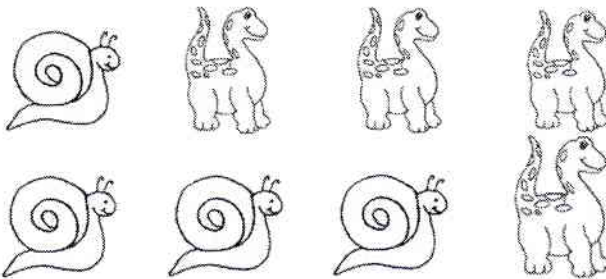
Adunați frunzele !



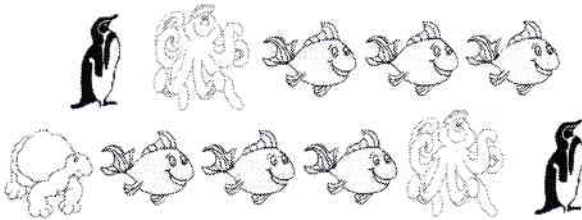
1. Tăiați figura geometrică diferită, din fiecare coloană :



2. Grupați elementele de același fel, în două mulțimi:



3. Separați peștii de celelalte elemente :

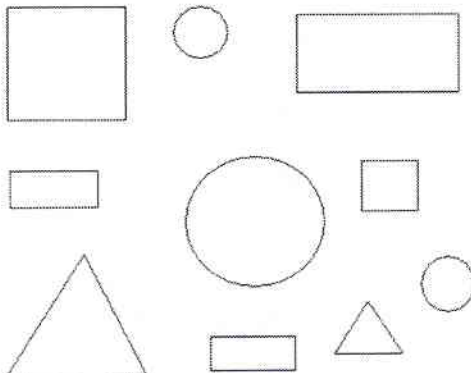


4. Colorați cu roșu pătratul mare!

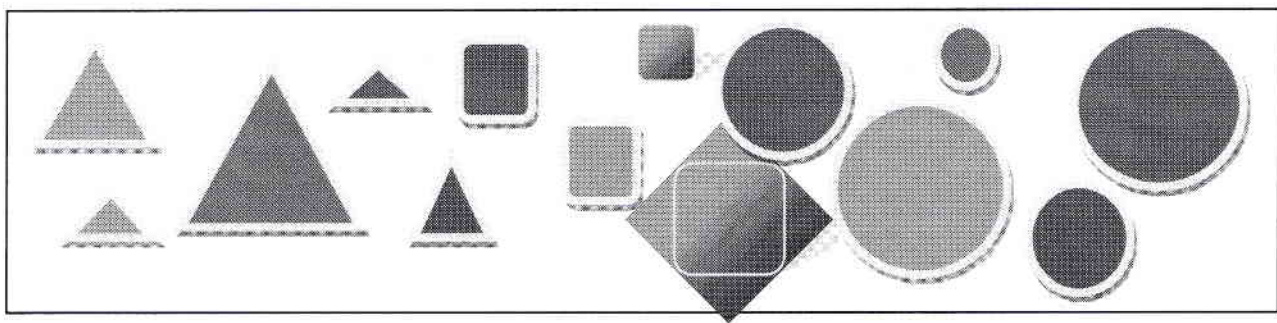
Colorați cu verde cercurile mici!

Colorați cu galben triunghiurile!

Tăiați cu o linie dreptunghiurile!



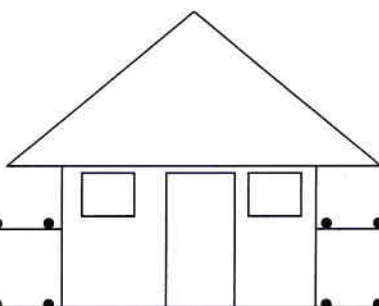
5. Grupați figurile geometrice după formă, încercuindu-le :



6. Spațiu de scriere :

LINIA VERTICALĂ

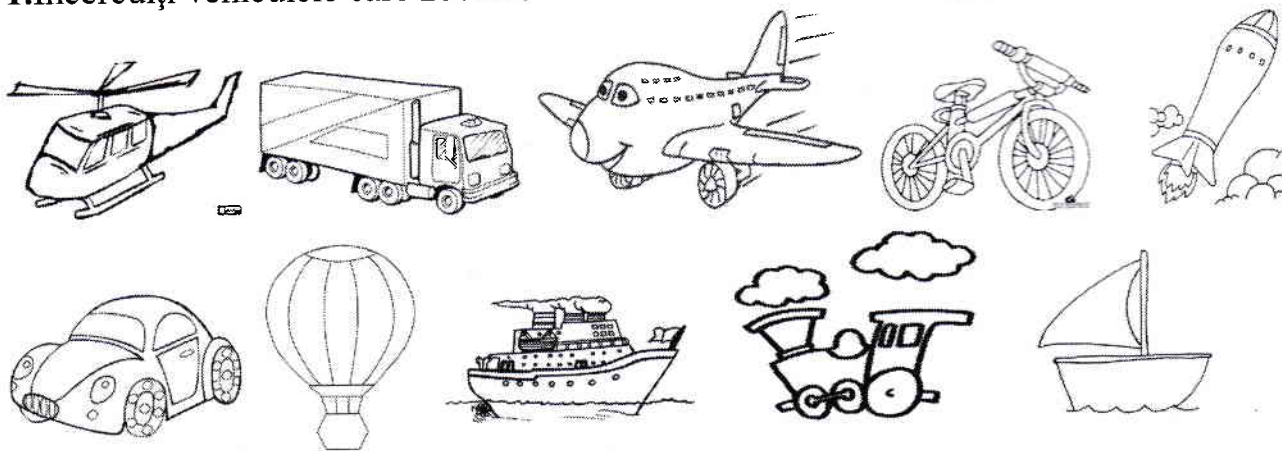
Uniți punctele !



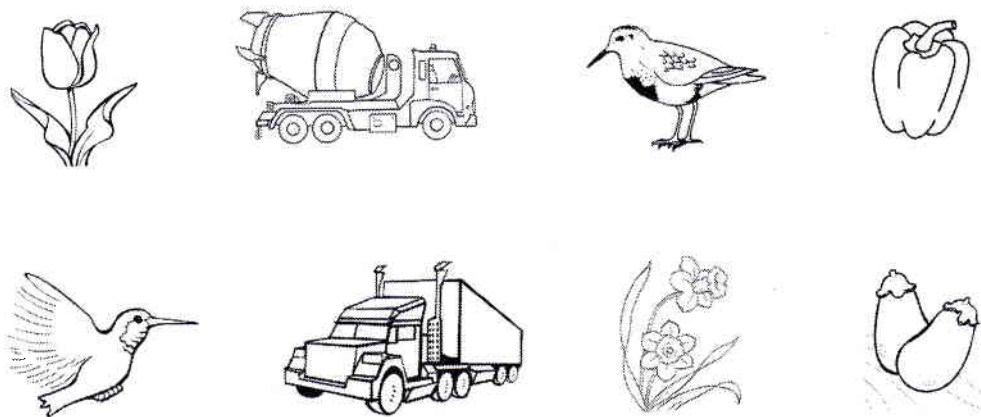
Continuați după model !

+		+																	
+		+																	

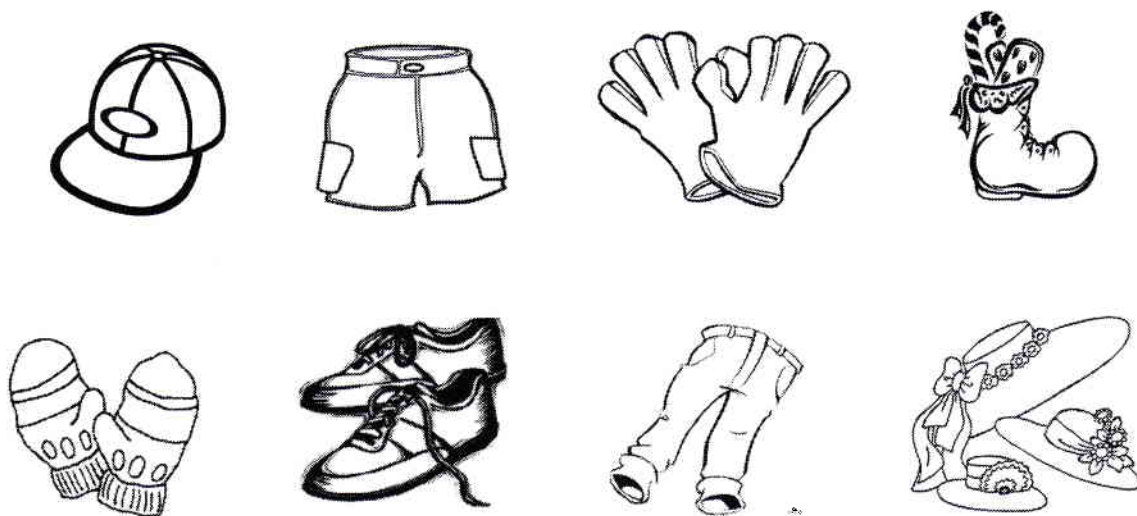
1. Încercuiți vehiculele care zboară:



2. Uniți imaginile care au legătură între ele :

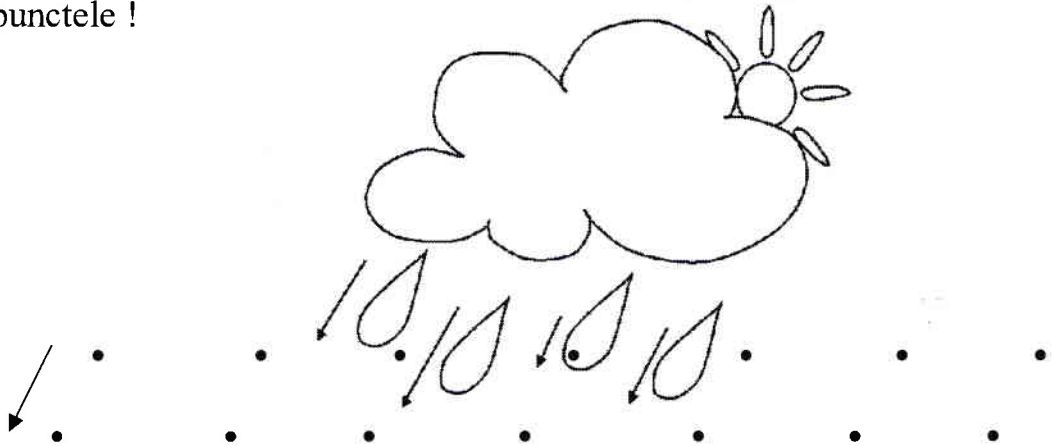


3. Uniți articolele de îmbrăcăminte care au aceeași utilitate :



LINIA OBLICĂ

Uniți punctele !



Continuați după model !

		/	/																
/	/																		
\	\																		
\	\																		
X	X																		
X	X																		