

LBRIS

We know  
books

Natalia Zotea  
Ecaterina Schimbător  
Tatiana Tcaci  
Viorica Zagorodniuc  
Lucia Mihăilă

# Matematica în grădiniță

6-7  
ani

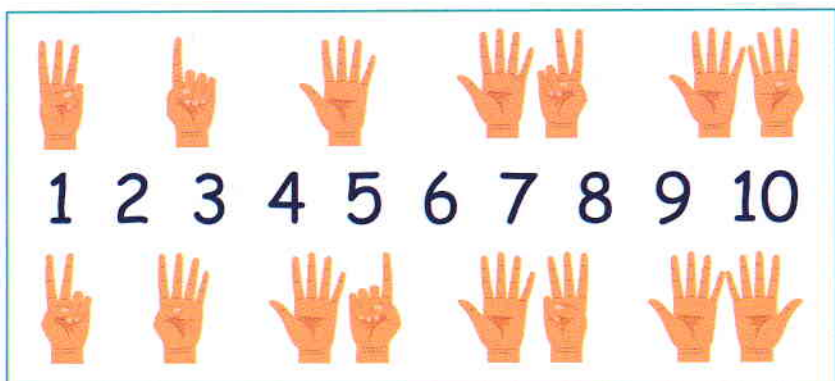
FORMAREA REPREZENTĂRIILOR  
ELEMENTARE MATEMATICE

EDITURA  
PRUT

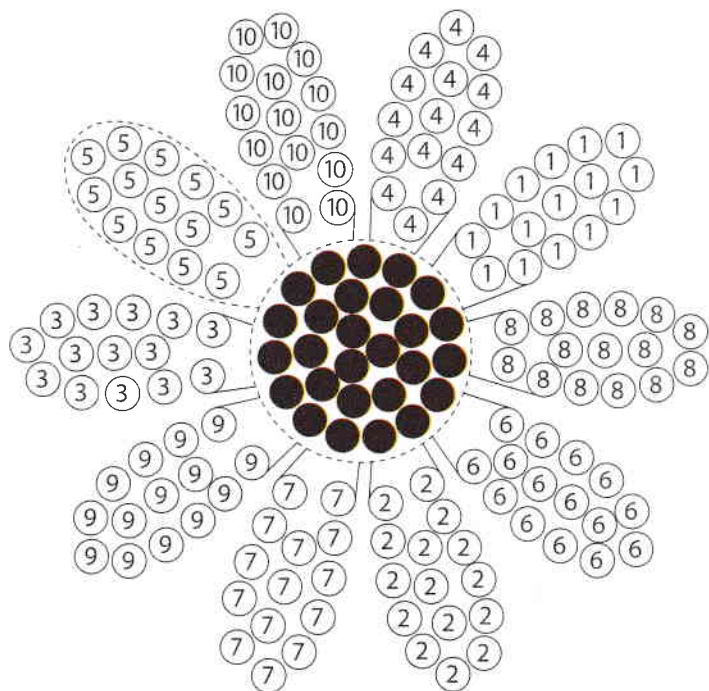
- Colorează cifrele pe care le recunoști. Cu ce seamănă fiecare dintre ele? (613)



- Unește printr-o linie fiecare număr cu imaginea potrivită. (609, 611, 613)
- Încercuiește mâna sau mâinile care arată numărul membrilor familiei tale. (609)

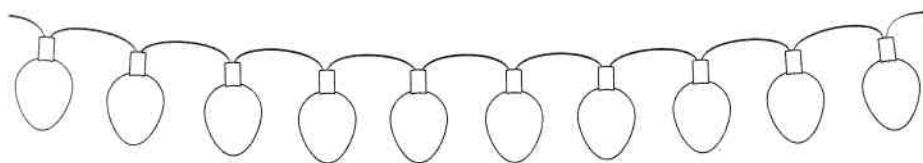


- Observă desenul de mai jos. Colorează cerculețele conform codului. Finalizează desenul. Ce ai obținut? Ce nume i-ai da acestei flori? Scrie în  câte mulțimi de numere ai colorat. Încercuiește cel mai mare număr din codul dat. (609, 611-613, 403, 404, 450)



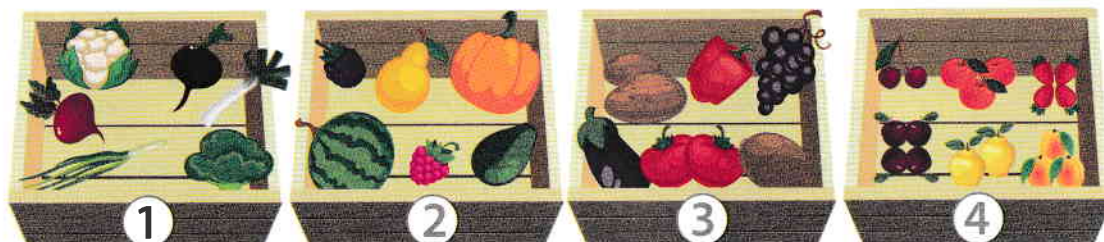

- |     |                  |      |                  |
|-----|------------------|------|------------------|
| 1 - | <del>blue</del>  | 7 -  | <del>red</del>   |
| 2 - | <del>blue</del>  | 8 -  | <del>blue</del>  |
| 3 - | <del>red</del>   | 9 -  | <del>red</del>   |
| 4 - | <del>green</del> | 10 - | <del>green</del> |
| 5 - | <del>red</del>   |      |                  |
| 6 - | <del>blue</del>  |      |                  |

- Colorează primul și al șaptelea becuț cu **albastru**; al doilea, al cincilea și al nouălea – cu **galben**; al treilea, al șaselea și al zecelea – cu **verde**. (610)
- Scrie cu pixul pe becuțe numerele de la 1 la 10 în ordine crescătoare. Încercuiește becuțul care indică vârsta ta. Desenează în spațiul rezervat o plantă, un fruct sau o legumă care are aceeași culoare ca și becuțul pe care l-ai încercuit. (613, 611, 667, 668)

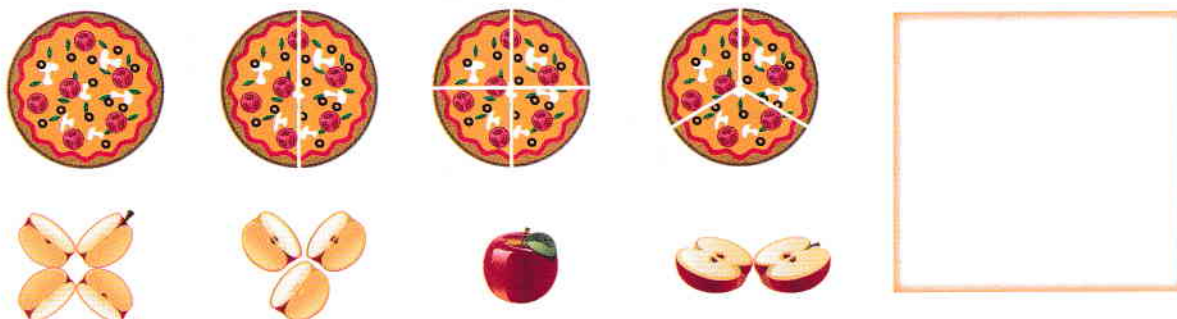


## Fermă, mărime, culoare și dimensiuni. Întregul și părțile lui

- Unește cu o linie fructele și legumele:
  - în lada ① pe cele care au aceeași formă;
  - în lada ② pe cele care au aceeași mărime;
  - în lada ③ pe cele care au aceeași culoare;
  - în lada ④ pe cele care fac parte din mulțimi cu același număr de elemente. (594, 596-598, 645)



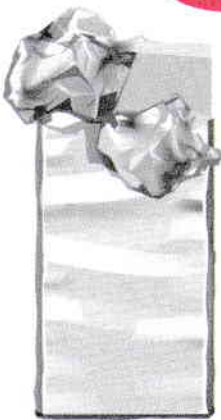
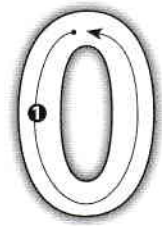
- Realizează corespondența între imagini. Argumentează. Desenează în spațiul rezervat a patra parte dintr-o pizza. Cum vei împărți o pizza cu membrii familiei tale? (597, 598, 575, 570)



- Privește imaginea de mai jos. Ce ai observat? Conturează fularele. Decorează-l pe cel mai lat și mai lung. Colorează-le pe al treilea și pe al șaptelea. Bifează-l pe cel mai scurt și mai îngust. (506, 594, 596)
- Colorează brăduții corespunzător înălțimii piticilor, după model. Numără triunghiurile colorate ale fiecărui brăduț și scrie numărul pe felinar. Subliniază-l pe cel mai înalt pitic și încercuiește-l pe cel mai scund. Cu ce putem măsura înălțimea obiectelor și a ființelor? (621, 622, 594, 596, 609)
- Colorează copacul cu tulpina groasă, iar pe copacul cu tulpina subțire desenează un măr.
- Din ce poveste sunt personajele? Povestește un fragment sau creează o altă poveste în baza imaginii. (404-406, 432, 508, 509, 567, 568)



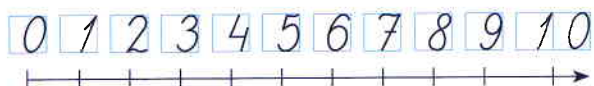
- Realizează corespondența trasând linii de la imagini spre cifra 0 de pe tablă. (609, 613)



- Scrive după model. (613)

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0												
0	0	0													
0	0														

- Observă axa numerelor. Găsește numărul **0** și încercuiește-l. (610, 613)



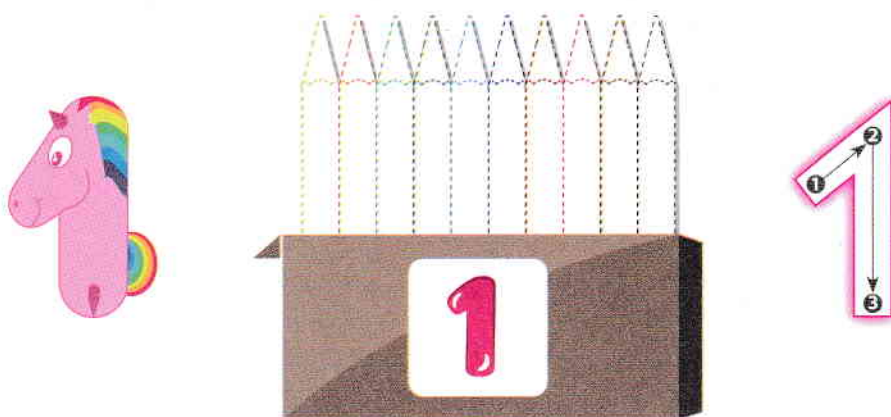
- Conturează și colorează cifra **0**. Ce mijloc de transport este reprezentat în imagine? Ți-ar plăcea să zbori cu balonul cu aer cald? (546, 404, 405)



- Colorează ursul. Desenează în spațiile rezervate două obiecte care se aseamănă cu cifra **0**. (85, 609, 613, 680)



- Conturează, apoi colorează atâtea creioane câte indică cifra de pe cutie. (609, 613, 546, 85)



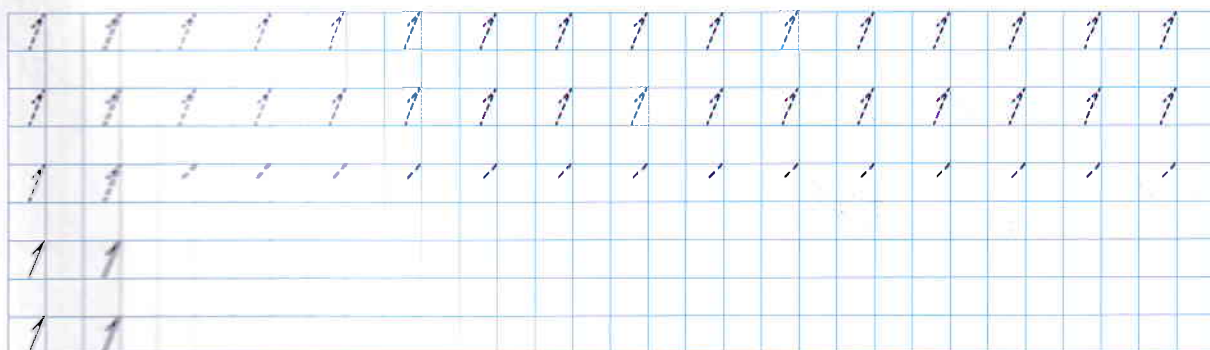
- Realizează corespondența trasând linii de la imagini spre cifra 1 de pe tablă. (609, 613)  
Amintește-ți unde ai văzut aceste personaje. Care dintre ele este personajul tău preferat? (435, 432, 505)



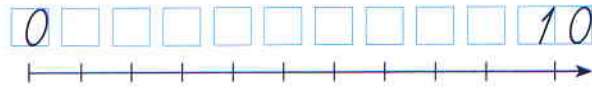
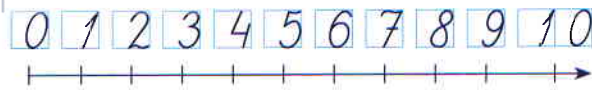
- Colorează cifra de pe medaliile care indică locul întâi al învingătorului. Cui și când sunt oferite medalii? Argumentează. (568-570, 610)



- Scrie după model. (613)



- Găsește locul numărului 1 pe a doua axă și scrie-l. (610, 613)



- Scrie în casete vecinii numerelor. (610, 611, 613)

0 □    □ 1

- Compara mulțimile de obiecte și scrie semnul corespunzător (<, >, =). (595)

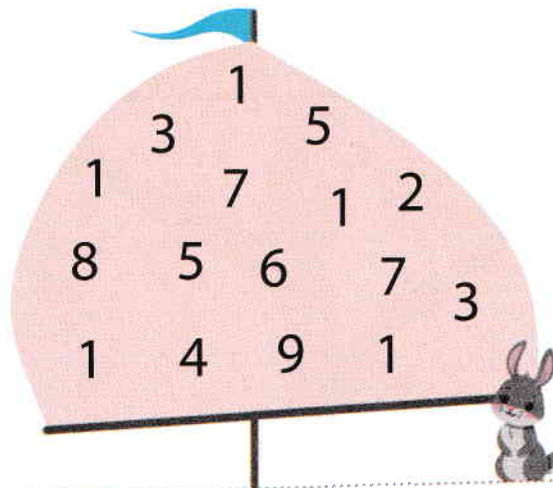


- Descompune numărul 1 și scrie pe picături numerele respective, după model. Încercuiește no-urașul cu picături care repetă modelul. (609-611)



### JOC DISTRACTIV

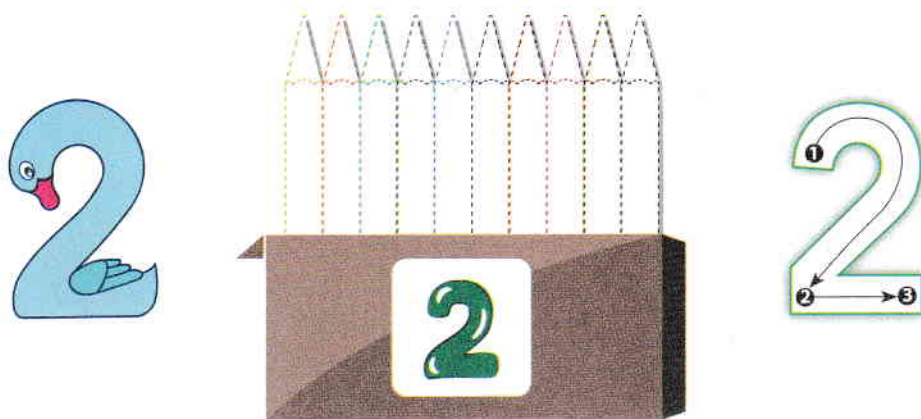
- Trasează peste liniile punctate și colorează corespunzător. Încercuiește cifra 1 de pe pânzele bărcii. Scrie în ○ numărul bărcilor, iar în □ – numărul animalelor. Ce face iepurașul din imagine? Alcătuieste o povestire despre aventurile acestuia. (546, 613, 609, 432-435, 474)



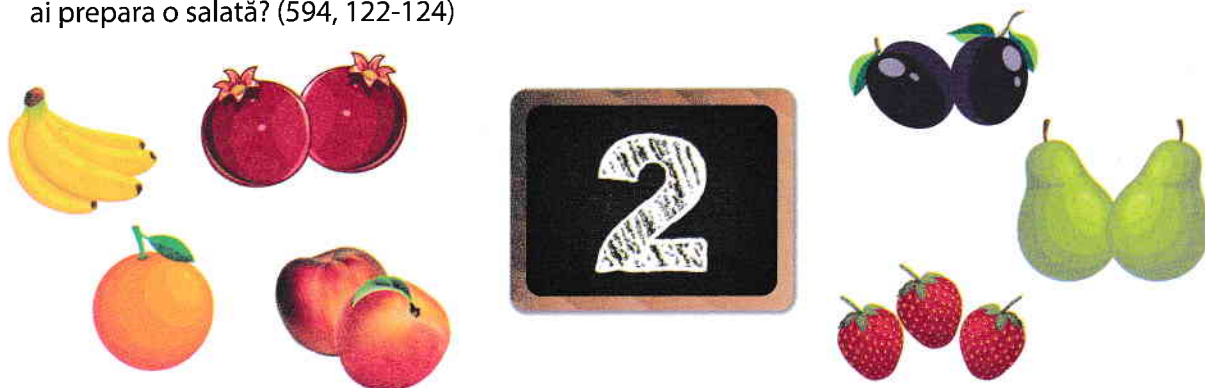
○  
□



- Conturează, apoi colorează atâtea creioane câte indică cifra de pe cutie. (609, 613, 546)



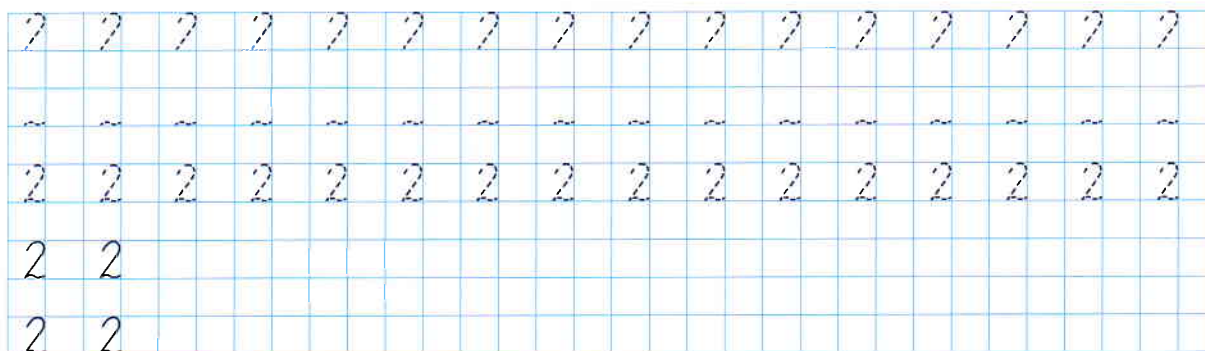
- Realizează corespondența trasând linii de la imagini spre cifra 2 de pe tablă. (609, 613) Ce au în comun obiectele din imagini? (402) Compară două fructe exotice diferite ca formă. Din ce fructe ai prepara o salată? (594, 122-124)



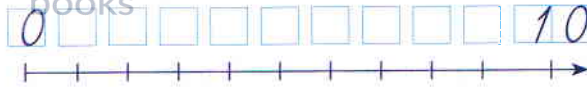
- Colorează cifra 2 de pe clapele pianului. Ce știi despre acest instrument muzical? (613, 404)



- Scrie după model. (613)



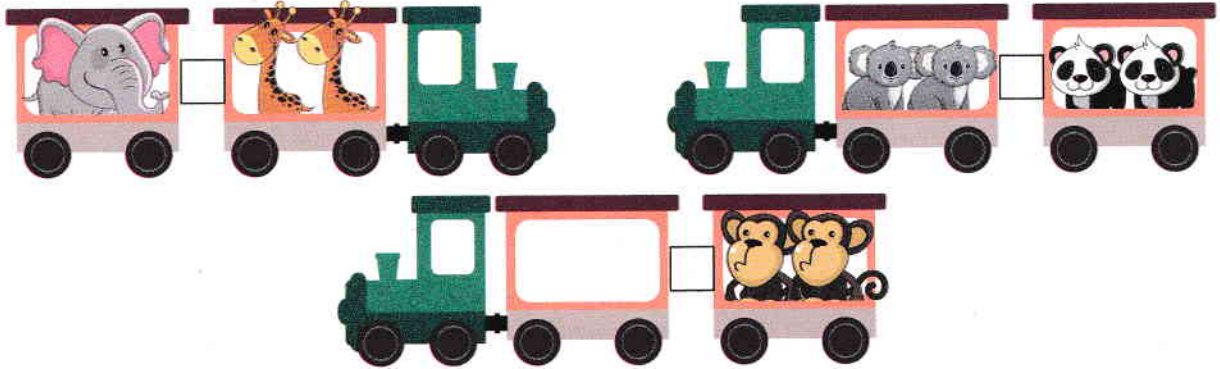
• Scrie potrivit numărul 2 pe axa numerică. (610, 613)



• Scrie în casete vecinii numerelor. (610, 611)

0   0 1   1   2

• Compară mulțimile de ființe din vagoane și scrie în  semnul corespunzător (<, >, =). (595)



• Descompune în diferite moduri numărul 2 și scrie pe picături numerele respective. (609-611)



### JOC DISTRACTIV

• Colorează frunzele după codul dat. Ce copac poate fi? În ce anotimp este acesta? (609, 67, 668, 672)

