

Cifrele

3-5 ani

Dragi părinți,

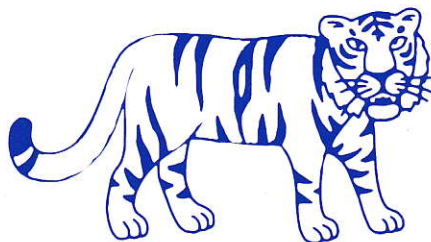
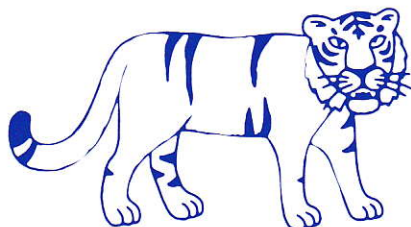
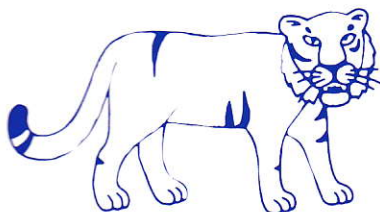
Știți deja că una dintre cele mai eficiente metode de învățare este cea prin joc. Pentru a ajuta copilul să învețe, încurajați-l să lucreze constant, oferindu-i jocuri și activități care să-l stimuleze.

Asigurați-vă că a înțeles ce are de făcut, apoi lăsați-l să lucreze singur, fără să-l ajutați dacă nu vă cere. Apreciați pozitiv fiecare reușită și nu-l criticați dacă nu îndeplinește sarcina corect, ci sugerați-i să încerce din nou. Astfel, copilul va asimila noi cunoștințe fără efort și fără să se simtă constrâns, iar învățarea va deveni o plăcere.

DRAGĂ CITITORULE,

**ACEASTĂ CARTE E O AVENTURĂ!
GĂSEȘTE PAGINILE UNDE SE AFLĂ
INDICIUL SECRET ( ), CA SĂ DOVEDEȘTI
CĂ EȘTI NU DOAR DEȘTEPT, CI ȘI FOARTE, FOARTE ATENT!**

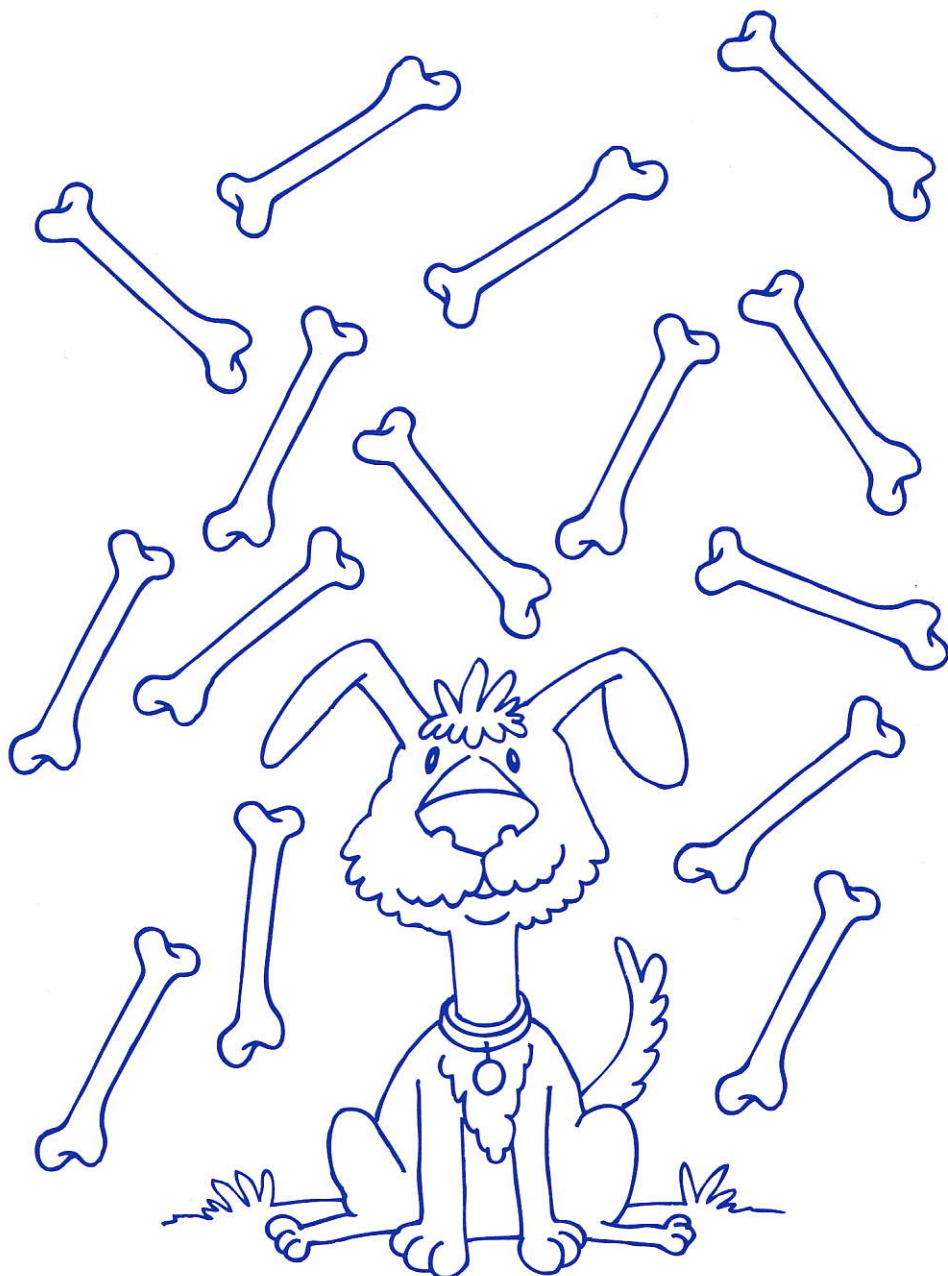
Încercuiește tigrul care are cele mai multe dungi. Taie cu o linie tigrul care are cele mai puține dungi.



Încercuiește prăjitura care are cele mai multe bomboane. Taie cu o linie prăjitura care are cele mai puține bomboane.



Cățelul vrea să mănânce trei oase. Ajută-l să le numere și
colorează-le.



Scrie și tu cifra 1!

Tracing practice for the number 1 on a grid. The top section contains four rows of dashed lines for tracing, each starting with a solid line. The first row has 10 slanted lines, the second has 10 zigzag lines, the third has 8 vertical lines, and the fourth has 10 zigzag lines. Below this are four matching exercises. Each exercise consists of an illustration on the left, a box with a starting dot and a dashed line on the right, and a box with a starting dot on the right. The first row shows a trash can, a box with a slanted dashed line, a helicopter, and a box with a dot. The second row shows a cat, a box with a dot, a butterfly, and a box with a dot.

Numărare

Scrive numărul corect în fiecare căsuță.



Câți  am?

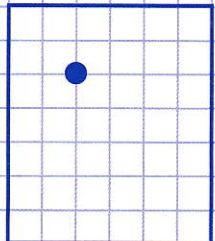
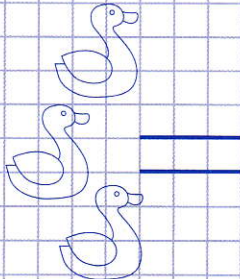
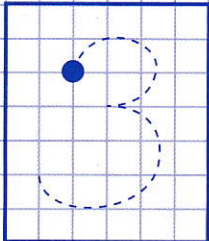
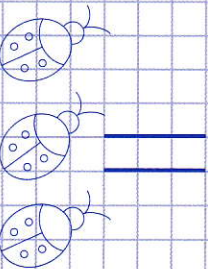
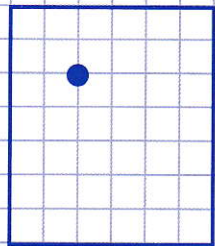
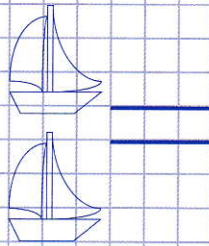
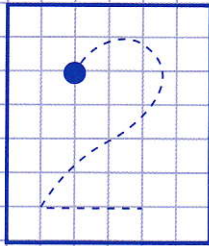
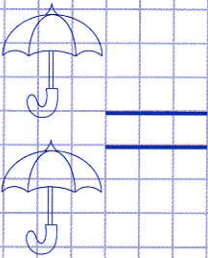
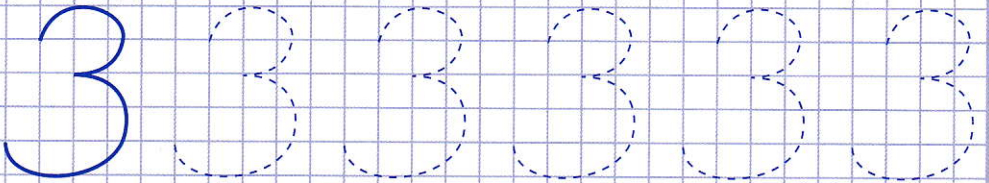
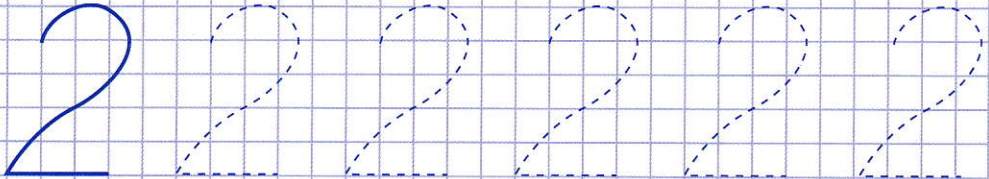
Câte  am?

Câte  am?

Câte  am?

Câte  am?

Scrive și tu cifrele!



Taie cu o linie căsuțele în care sunt câte trei obiecte.

