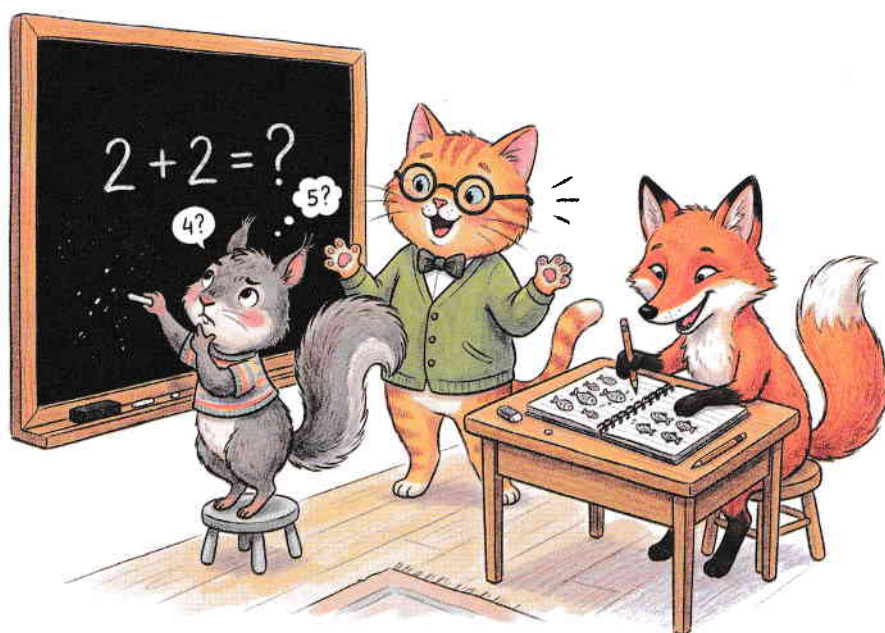


Tudora Pițilă
Cleopatra Mihăilescu

CAIET DE ELEMENTE GRAFICE ȘI EXERCITII APLICATIVE MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI CLASA PREGĂTITOARE





Cuprins

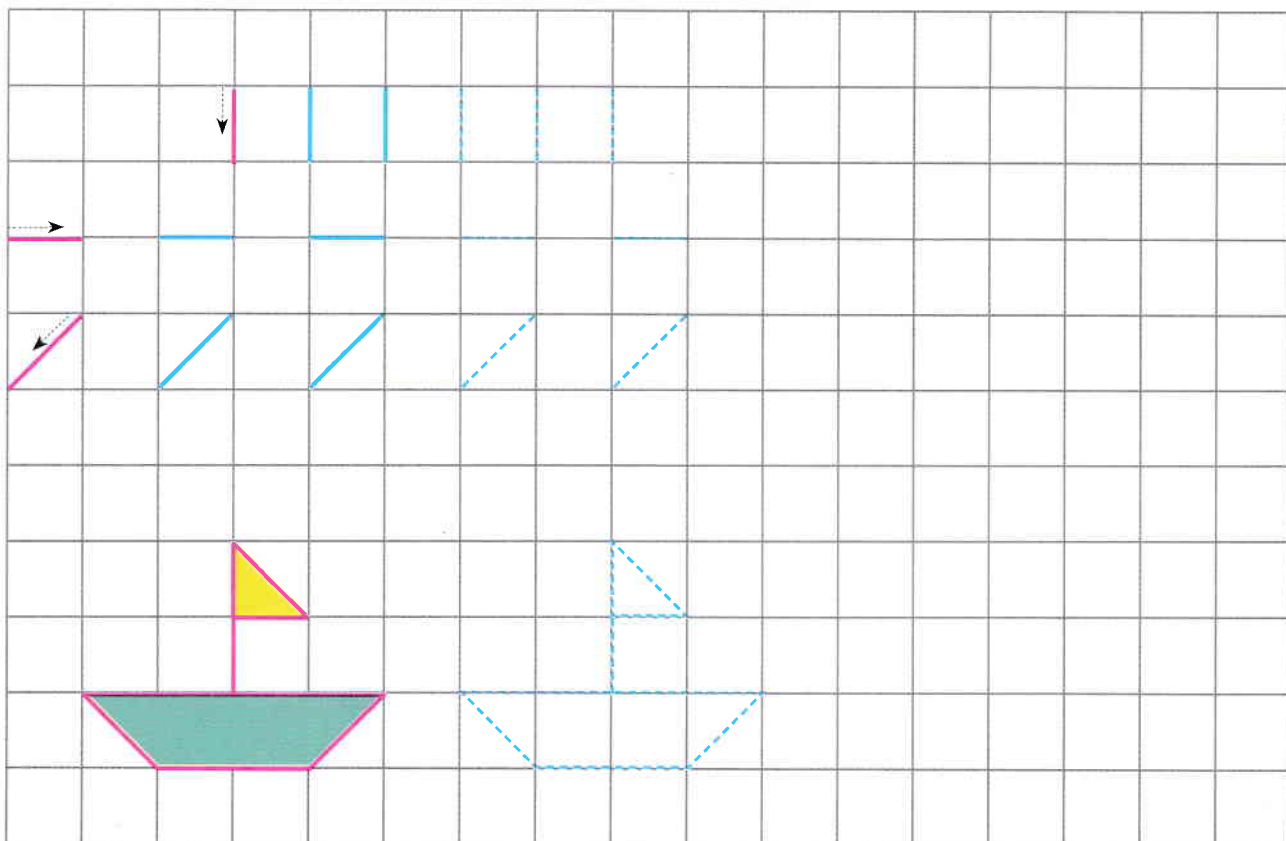
1. Elemente grafice. Linii drepte verticale, orizontale, oblice	3
2. Elemente grafice. Bastonașul	4
3. Figuri geometrice	5
4. Mulțimi. Elemente grafice: secera, cârligul	6
5. Elemente grafice: semiovalul, ovalul	7
6. Numărul și cifra 1	8
7. Numărul și cifra 0	10
8. Numărul și cifra 2	12
9. Numărul și cifra 3	14
10. Numărul și cifra 4	16
11. Numărul și cifra 5	18
12. Numerele și cifrele de la 0 la 5	20
13. Numărul și cifra 6	22
14. Numărul și cifra 7	24
15. Numărul și cifra 8	26
16. Numărul și cifra 9	28
17. Numărul 10	30
18. Numerele naturale de la 0 la 10	32
19. Adunarea numerelor naturale cu 1-5 unități de la 0 la 10	34
20. Scăderea numerelor naturale cu 1-5 unități de la 0 la 10	36
21. Numerele naturale de la 10 la 20	38
22. Adunarea numerelor naturale de la 0 la 20, cu 1-5 unități, fără trecere peste ordin	40
23. Scăderea numerelor naturale de la 0 la 20, cu 1-5 unități, fără trecere peste ordin	42
24. Adunarea numerelor naturale de la 0 la 20, cu 1-5 unități, cu trecere peste ordin	44
25. Scăderea cu 1-5 unități cu trecere peste ordin, în centrul 0-20. Probleme cu suport intuitiv	46
26. Numerele de la 20 la 31 – formare, citire, scriere, comparare, ordonare	48
27. Adunarea și scăderea în centrul 0-31, fără trecere peste ordin, cu 1-5 unități. Schimburi valorice	50
28. Scăderea fără trecere peste ordin în centrul 0-31, cu 1-5 unități. Probleme cu suport intuitiv	52
29. Adunarea cu 1-5 unități, cu trecerea peste ordin, în centrul 0-31	54
30. Scăderea cu 1-5 unități, cu trecere peste ordin, în centrul 0-31	56
31. Adunarea și scăderea în centrul 0-31	58
32. Recapitulare finală	60

Elemente grafice. Linii drepte verticale, orizontale, oblice

1 **Joc:** Cine ajunge mai repede? Trasează drumul fiecărui personaj.



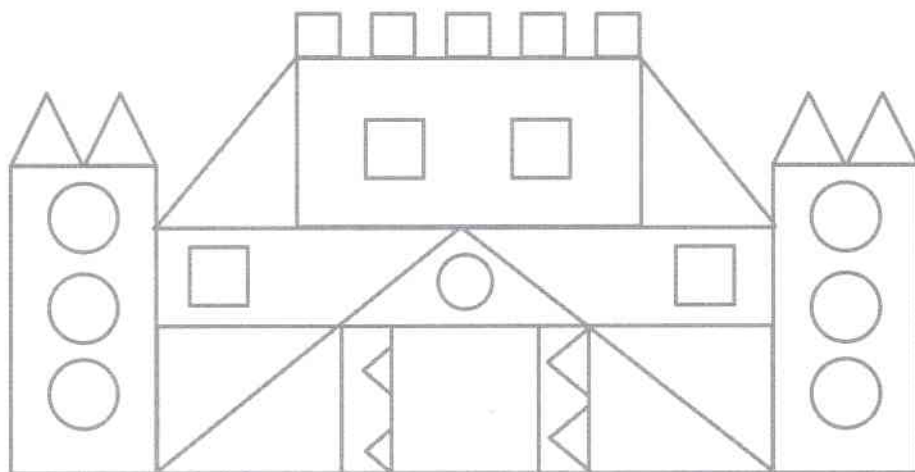
2 Trasează după model. Desenează și colorează bărcuța.



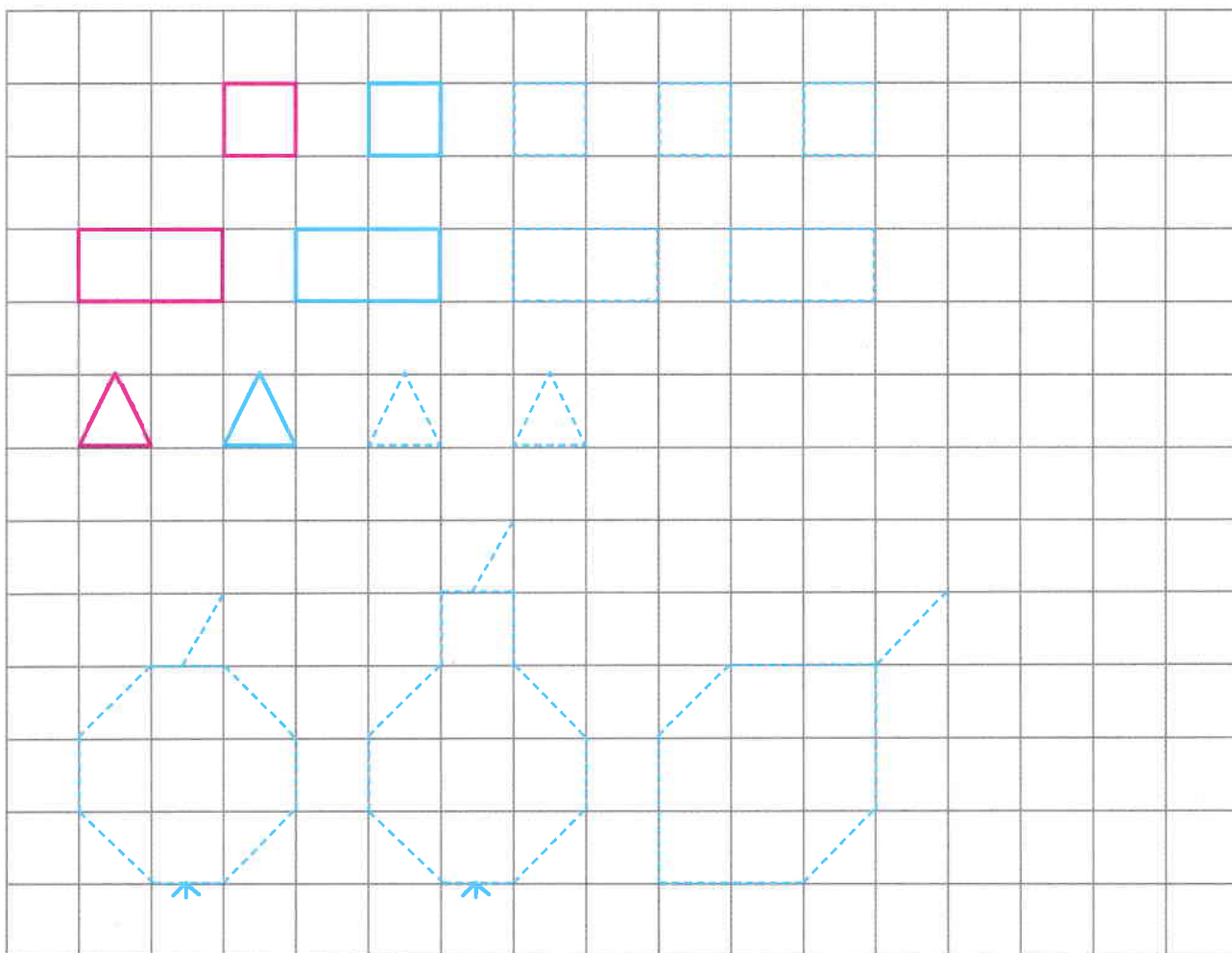


Figuri geometrice

1 Colorează potrivit codului culorilor.



2 Trasează după model.





Mulțimi. Elemente grafice: secera, cârligul

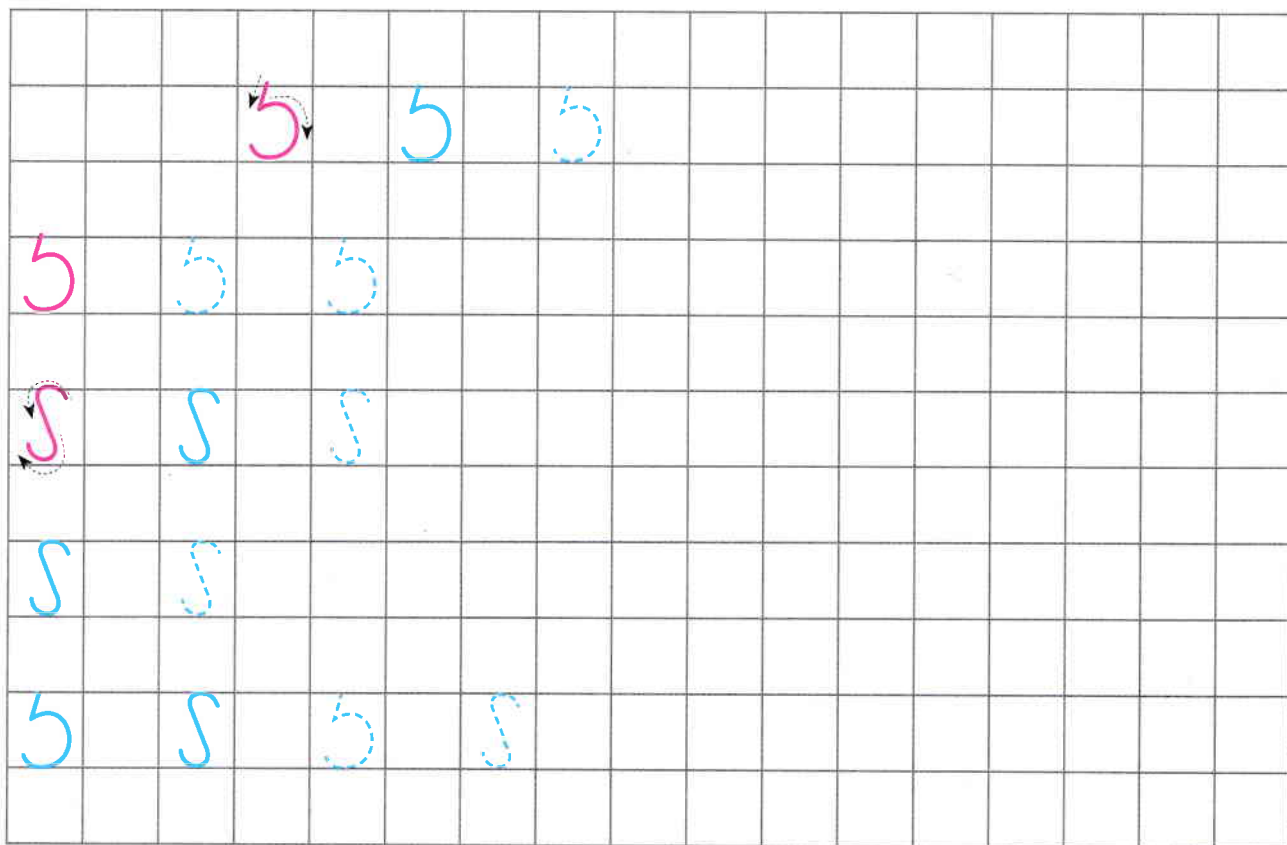
1 Formează mulțimi cu trei elemente.



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



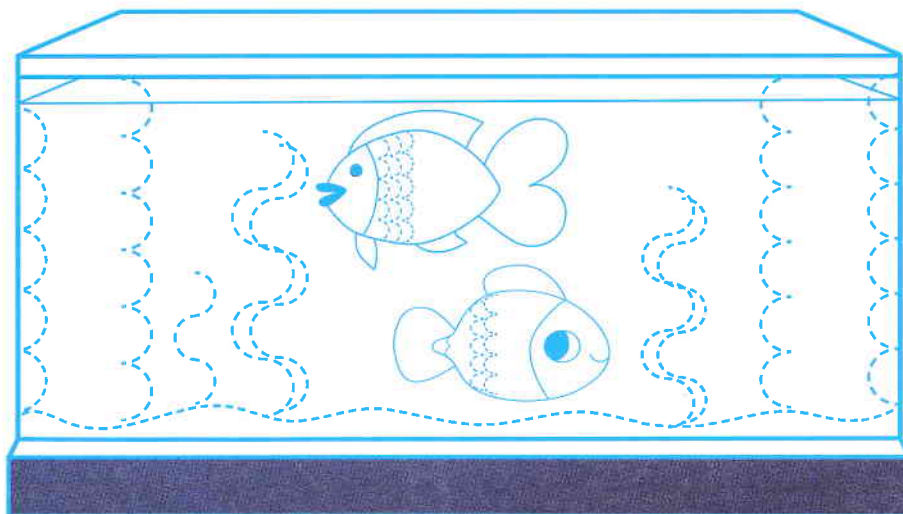
3 Trasează după model.





Elemente grafice: semiovalul, ovalul

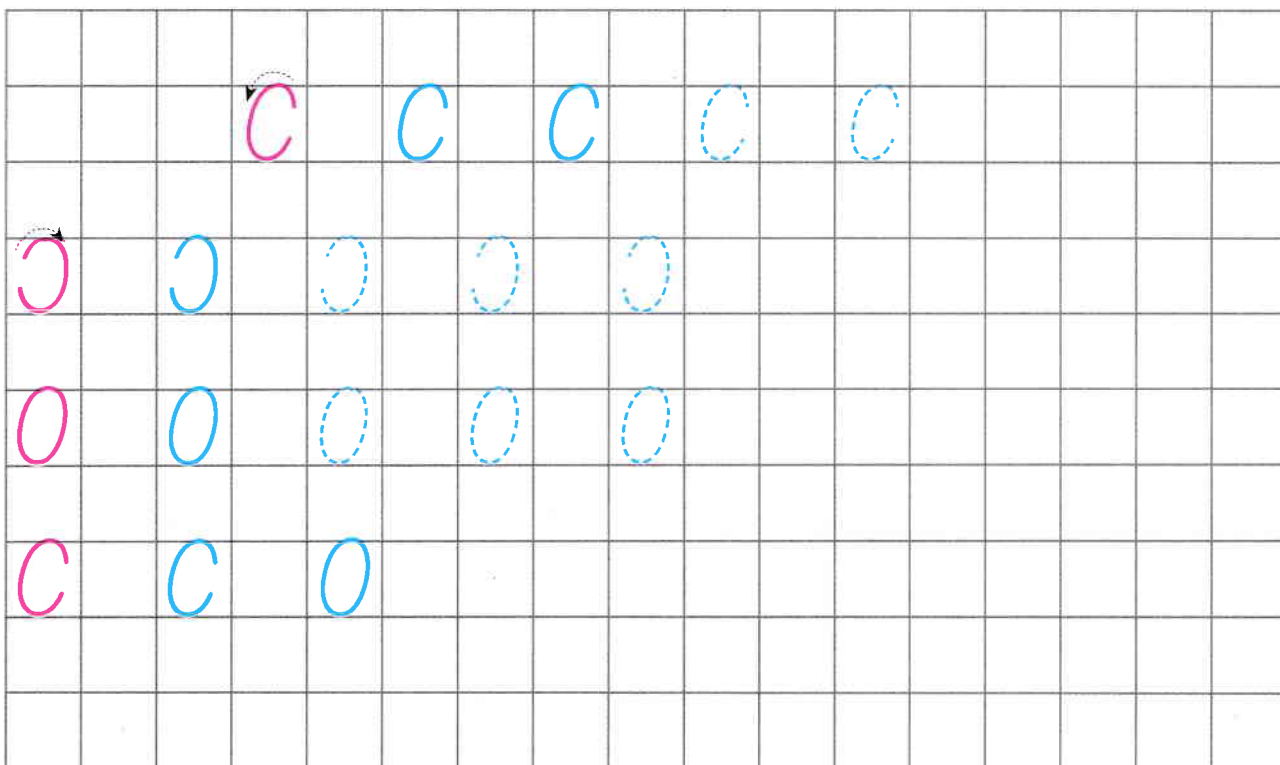
- 1 Trasează liniile sugerate de conturul punctat. Colorează desenul rezultat.



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

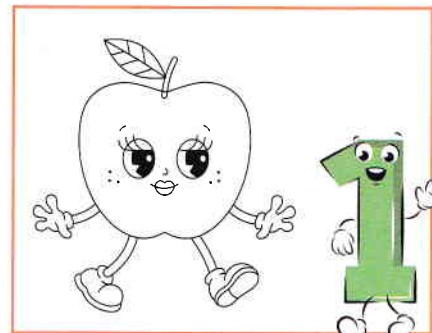
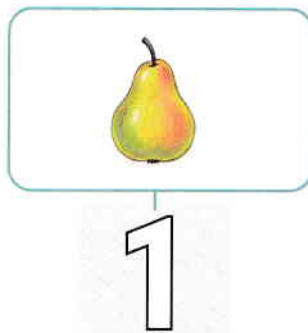


- 3 Trasează după model.



1 a) Ascultă și memorează versurile. b) Observă, numără și colorează.

- (Chipul cifrelor,
ndru Şahighian)



2 Trasează cifra dată.

3 Încercuiește cifra **1** în șirul dat, ca în model.

① 5 7 3 2 1 9 4 7 6 1 2 0 1