

CP

Adriana Briceag
Ionela Cătălina Bogdan
Maria Cornelia Poștoacă
Dumitru Săndel Dorobanțu



Portocală și prietenii lui

Matematică și explorarea mediului

Activități și jocuri distractive
pentru clasa pregătitoare



Editura Paralela 45

Lucrarea este elaborată conform programei școlare aprobate prin O.M.E.N. nr. 3418/19.03.2013.
Acest auxiliar didactic este aprobat pentru utilizare în unitățile de învățământ
preuniversitar prin O.M.E.C. nr. 4042/16.05.2025.

Director de producție editorială: Ionuț Burcioiu

Redactare: Alisa Ionescu

Corectură: Roxana Pietreanu

Tehnoredactare: Carmen Rădulescu

Design copertă: Mirona Pintilie

Pregătire de tipar: Marius Badea

Ilustrații: shutterstock.com, dreamstime.com

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

**Portocală și prietenii lui : Matematică și explorarea mediului : activități
și jocuri distractive pentru clasa pregătitoare** / Adriana Briceag,
Ionela Cătălina Bogdan, Maria Cornelia Poștoacă,
Dumitru Săndel Dorobanțu. – Pitești : Paralela 45, 2025
ISBN 978-973-47-4198-4

I. Briceag, Adriana

II. Bogdan, Ionela Cătălina

III. Poștoacă, Maria Cornelia

IV. Dorobanțu, Dumitru Săndel

37

Materiale video și audio, digitalizare:
EDITSOFT & SERVICES,
Elena Mădălina Dobre

Copyright © Editura Paralela 45, 2025

Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate,
iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.
www.edituraparelela45.ro



Cuprins

U1 SUNT ȘCOLAR

- **Evaluare inițială 1.** Iață ce știu! 6
- **Evaluare inițială 2.** Iață ce știu! 7
- **Evaluare inițială 3.** Iață ce știu! 8
- **Evaluare inițială 4.** Iață ce știu! 9
- Corpul uman. Repere sau direcții în spațiu.
În, pe, deasupra, dedesubt, lângă 10
- Părțile corpului omenesc. Repere sau direcții
în spațiu. În fața, în spatele, sus, jos, stânga,
dreapta 11
- Orizontal, vertical, oblic (I) 12
- Orizontal, vertical, oblic (II) 13
- Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi,
triunghi, cerc (I) 14
- Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi,
triunghi, cerc (II) 15
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 16
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 17
- Vreau să știu mai mult! 18

U2 VREAU SĂ AFLU!

- Simțurile. Ne pregătim să învățăm
numerele 20
- Igiena corpului. Numărul și cifra 1 23
- Igiena corpului. Numărul și cifra 2 24
- Hrana ca sursă de energie. Numărul și
cifra 3 26
- Importanța hranei pentru creștere și
dezvoltare. Numărul și cifra 4 28
- Igiena alimentației. Numărul și cifra 5 30
- Numărul și cifra 0 32
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 33
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 34
- Vreau să știu mai mult! 35

U3 COPLILĂRIE

- Plante. Părți componente
Numărul și cifra 6 38
- Plante. Părți componente
Numărul și cifra 7 39
- Plante. Părți componente
Numărul și cifra 8 41

- Plante. Condiții de viață (apă, aer, lumină,
căldură). Numărul și cifra 9 43
- Plante. Numărul 10 44
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 45
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 46
- Vreau să știu mai mult! 47

U4 VIS DE IARNĂ

- Plante. Colectarea și gruparea datelor 50
- Hrana ca sursă de energie
Corpuri geometrice. Cubul 51
- Importanța hranei pentru creștere și
dezvoltare. Corpuri geometrice
Cuboidul 52
- Corpuri geometrice. Sfera 53
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 54
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 55
- Vreau să știu mai mult! 56

U5 JURNAL DE CĂLĂTORIE

- Animale. Adunarea cu 1 58
- Animale. Scăderea cu 1 59
- Animale. Părți componente
Adunarea cu 2 60
- Animale. Părți componente
Scăderea cu 2 61
- Hrana ca sursă de energie
Adunarea cu 3 62
- Hrana ca sursă de energie
Scăderea cu 3 63
- Importanța hranei pentru creștere și
dezvoltare. Adunarea cu 4 64
- Importanța hranei pentru creștere și
dezvoltare. Scăderea cu 4 65
- Condiții de viață. Adunarea cu 5 66
- Condiții de viață. Scăderea cu 5 67
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 68
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 70
- Vreau să știu mai mult! 71



U6 CAREUL MAGIC

- Universul. Probleme simple de adunare cu 1-5 unități 74
- Universul. Probleme simple de scădere cu 1-5 unități 76
- Pământul, Soarele, Luna. Probleme de adunare sau scădere cu 1-5 unități 77
- Pământul, Soarele, Luna. Numerele naturale de la 10 la 20. Recunoaștere, formare, citire, scriere 79
- Pământul, Soarele, Luna. Numerele naturale de la 10 la 20. Comparare și ordonare 81
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 82
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 83
- Vreau să știu mai mult! 84

U7 JOCURI ȘI JUCĂRII

- Pământul. Prezența apei în natură sub diferite forme. Numerele naturale de la 20 la 31. Recunoaștere, formare, citire, scriere 86
- Pământul. Prezența apei în natură sub diferite forme. Numerele naturale de la 20 la 31. Comparare și ordonare (I) 88
- Pământul. Prezența apei în natură sub diferite forme. Numerele naturale de la 20 la 31. Comparare și ordonare (II) 89
- Adunarea numerelor naturale în concentrul 0-31, fără trecere peste ordin, prin numărare, cu suport intuitiv 90
- Scăderea numerelor naturale în concentrul 0-31, fără trecere peste ordin, prin numărare, cu suport intuitiv 91
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 92
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 95
- Vreau să știu mai mult! 96

U8 ACUARELE

- Forțe și mișcare. Adunarea numerelor naturale în concentrul 0-31, cu trecere peste ordin 98
- Efecte observabile ale forțelor: împingere, tragere. Scăderea numerelor naturale în concentrul 0-31, cu trecere peste ordin 100

- Mișcarea corpurilor și schimbarea formei: deformare, rupere. Probleme simple de adunare în concentrul 0-31 101
- Mișcarea corpurilor și schimbarea formei: deformare, rupere. Probleme simple de scădere în concentrul 0-31 102
- Probleme simple de adunare sau scădere în concentrul 0-31 103
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 104
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 105
- Vreau să știu mai mult! 106

U9 PODUL DE PIATRĂ

- Forme și transfer de energie. Electricitatea. Aparat care utilizează electricitatea. Măsurări. Timpul. Ziua, săptămâna 108
- Electricitatea. Aparat care utilizează electricitatea. Săptămâna, luna 110
- Electricitatea. Reguli de siguranță în mânăuirea aparatelor electrice. Anotimpurile 112
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 115
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 116
- Vreau să știu mai mult! 118

U10 ÎN LUMEA POVEȘTELOR

- Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Lungime. Unități nonstandard (I) 120
- Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Lungime. Unități nonstandard (II) 121
- Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Banii. Leul (I) 122
- Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Banii. Leul (II) 123
- Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Banii. Leul (III) 124
- Schimburi echivalente valorice în concentrul 0-31 125
- **Recapitulare.** Repet ce am învățat! 126
- **Evaluare.** Am învățat. Acum știu! 127
- Vreau să știu mai mult! 128
- **Recapitulare finală** 129
- **Autoevaluare** 135

UNITATEA 1 SUNT ȘCOLAR

1. Evaluare inițială 1. Iață ce știu!
2. Evaluare inițială 2. Iață ce știu!
3. Evaluare inițială 3. Iață ce știu!
4. Evaluare inițială 4. Iață ce știu!
5. Corpul uman. Repere sau direcții în spațiu. *În, pe, deasupra, dedesubt, lângă*
6. Părțile corpului omenesc. Repere sau direcții în spațiu. *În fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta*
7. Orizontal, vertical, oblic (I)
8. Orizontal, vertical, oblic (II)
9. Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc (I)
10. Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc (II)
11. Recapitulare. Repet ce am învățat!
12. Evaluare. Am învățat. Acum știu!
13. Vreau să știu mai mult!

Competențe specifice: 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2

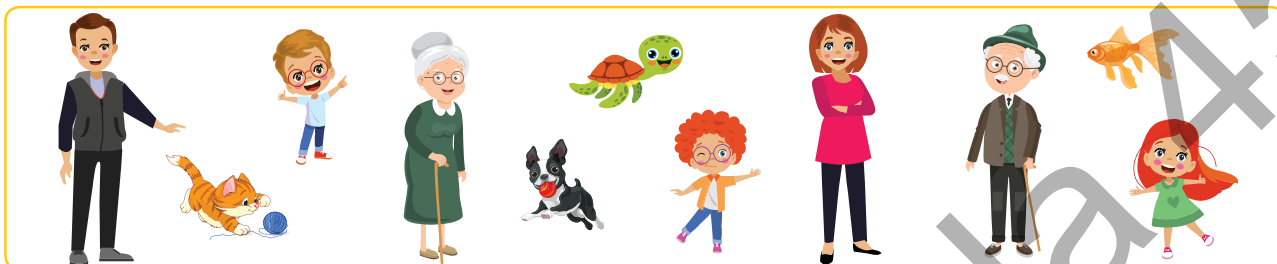




Sunt școlar

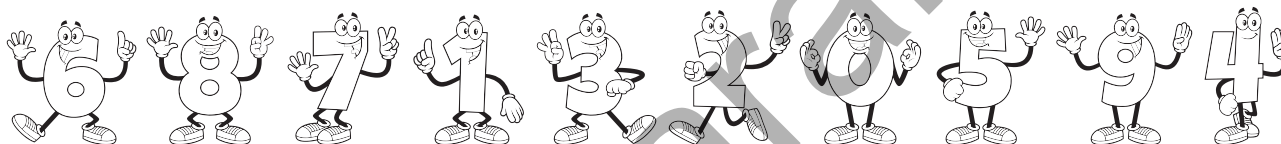
Evaluare inițială 1 Iată ce știu!

1 Încercuiește imaginile care arată cine ar putea fi colegul tău.



- Trasează tot atâtea liniiuțe, câți colegi ai descoperit.

2 Citește cifrele următoare.



- Colorează cifra corespunzătoare numărului de animale din imaginea de mai sus, apoi cifra care arată câți ani ai împlinit.

3 Numără decâte ori apare fiecare personaj și colorează caseta corespunzătoare.

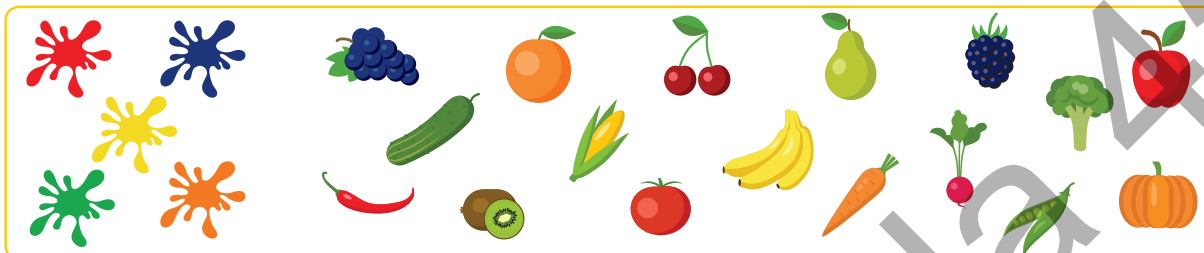


Sunt școlar



Evaluare inițială 2 Iată ce știu!

1 Recunoaște culorile, fructele și legumele.



2 Încercuiește, cu verde, legumele din interiorul coșului și, cu maro, fructele din exteriorul lui.

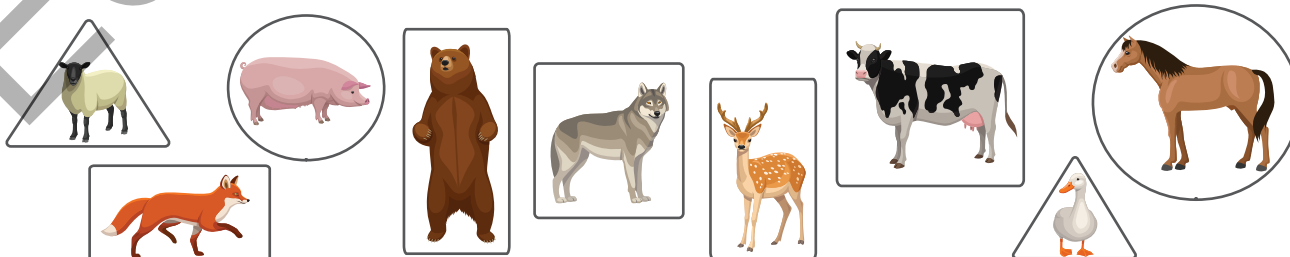


3 Taie imaginile care nu se potrivesc anotimpului în care te afli.



4 a) Desenează câte o inimă deasupra animalelor domestice. Câte inimi ai desenat?

b) Denumeste animalele aflate în dreptunghiuri. Câte ai descoperit?

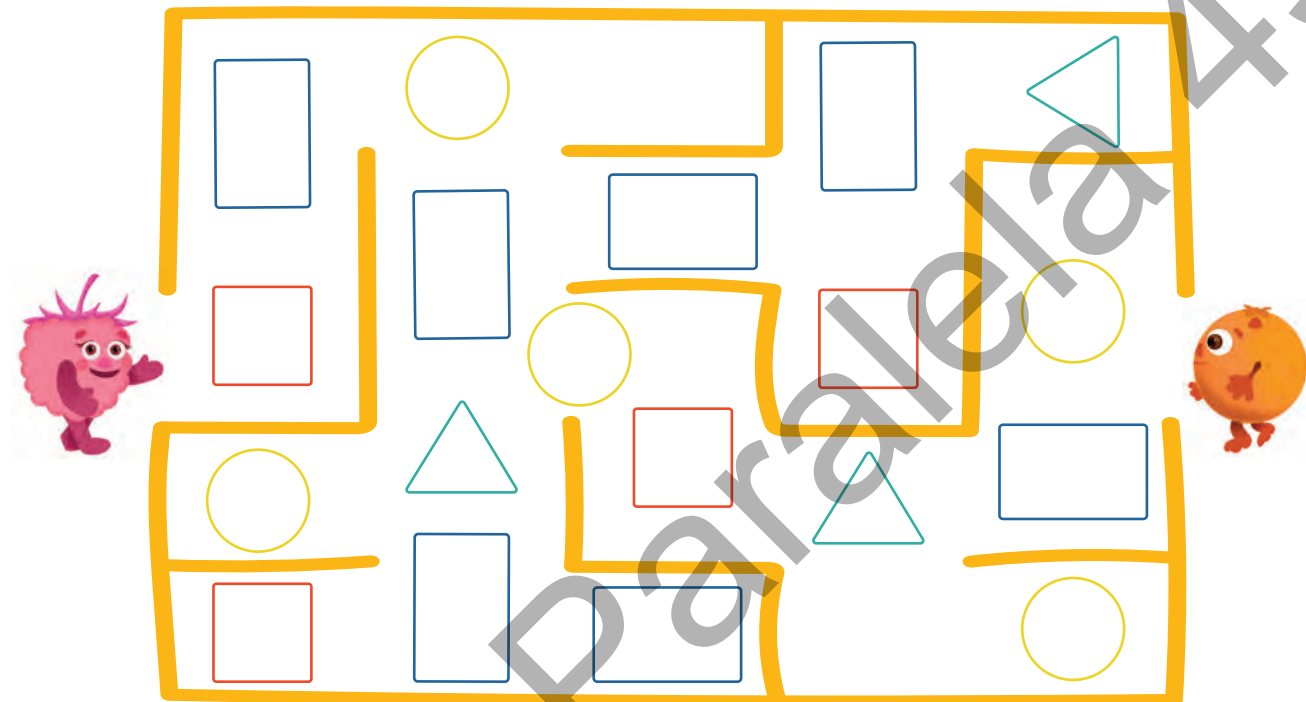




Sunt școlar

Evaluare inițială 3 Iată ce știu!

- 1** Rozi merge prin labirint pentru a ajunge la Portocală. Colorează formele geometrice întâlnite în drumul ei spre Portocală.



- 2** Desenează:

- tot atâtea linii câte cercuri a găsit Rozi;

- mai multe puncte decât triunghiurile descoperite de ea;

- mai puține flori decât pătratele găsite;

- atâtea frunze câte forme geometrice a cules ea, în total.





Evaluare inițială 4 Iată ce știi!

1 Privește imaginea și încercuiește:

- cu **roșu** pisica;
- cu **albastru** cățelul;
- cu **verde** clădirea;
- cu **negru** pomul înalt;
- cu **galben** banca mai scurtă.



2 Ajută-ți prietenii. Încercuiește.

a) cea mai mică și cea mai mare minge;



b) cea mai lungă și cea mai scurtă floare;



c) cariocile de sub masă și cuburile de pe masă.



Ai obținut:



BINE AI VENIT LA ȘCOALĂ!



Sunt școlar

• Corpul uman

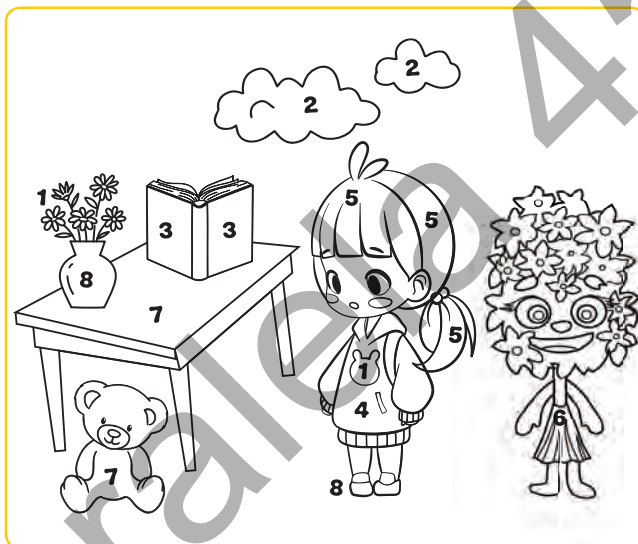
Repere sau direcții în spațiu În, pe, deasupra, dedesubt, lângă

1 a) Colorează, conform codului.

1 2 3 4
5 6 7 8

b) Răspunde la întrebări.

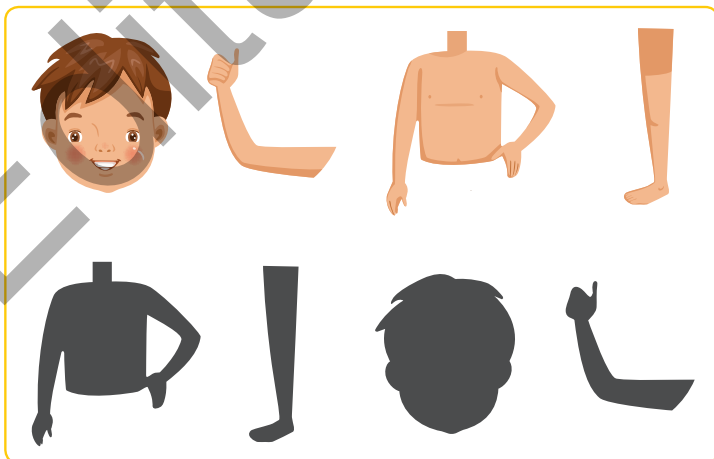
- Ce observi în tablou?
- Ce se află lângă copil? Dar pe masă?
- Prin ce se deosebește copilul de jucărie? Dar de Lila?
- Ce observi în vază?



2 Numește fiecare parte a corpului pe care se urcă furnica.



3 Potrivește imaginea cu umbra ei.



Lila
te invită la joc!

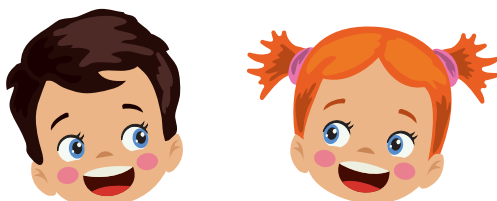
Scoate, din bancă
sau din ghiozdan,
un penar și așază-l:

- deasupra capului;
- lângă corp;
- în bancă;
- dedesubtul băncii.

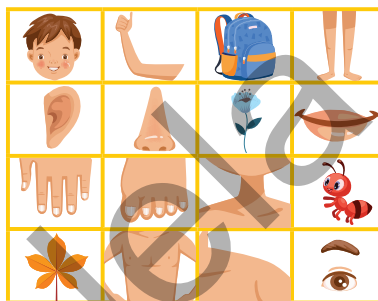


Repere sau direcții în spațiu În fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta

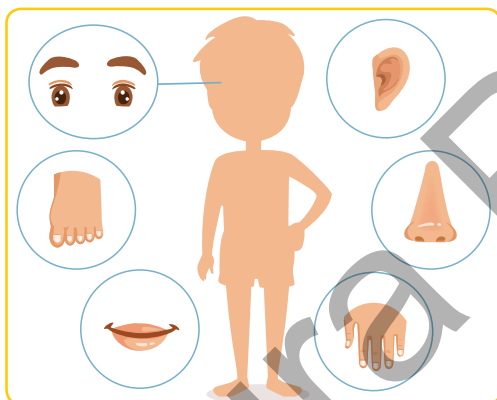
1 Privește imaginile și descrie ce vezi.



2 Taie, de pe fiecare rând, ce nu se potrivește.



3 Trasează linii, după model.



4 Realizează corespondența dintre părțile corpului și imaginile care redau rolul fiecăreia.



5 Desenează:

- pe capul lui Gălbenuș, un coif;
- lângă picioare, niște papuci;
- în spatele lui, un caiet;
- în fața sa, un creion;
- lângă picior, o foaie de hârtie;
- deasupra lui Gălbenuș, un nor.



Gălbenuș te invită la joc!

Alege un obiect preferat din ghiozdan și așază-l:

- în fața nasului;
- în spatele scaunului;
- sus;
- jos;
- pe urechea dreaptă;
- pe mâna stângă.



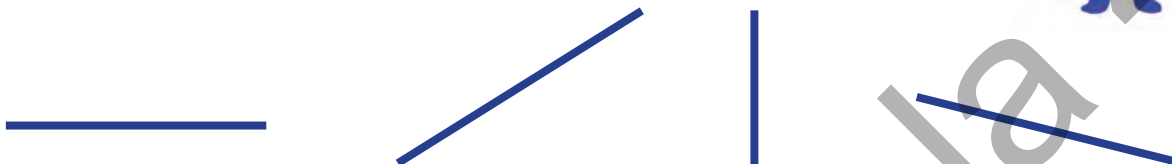


Sunt școlar

Orizontal, vertical, oblic (I)

1 Urmărește filmulețul despre Albăstrică.

- Spune unde se aflau obiectele vestimentare ale lui Albăstrică.
- Încercuiește linia care indică poziția papucilor.

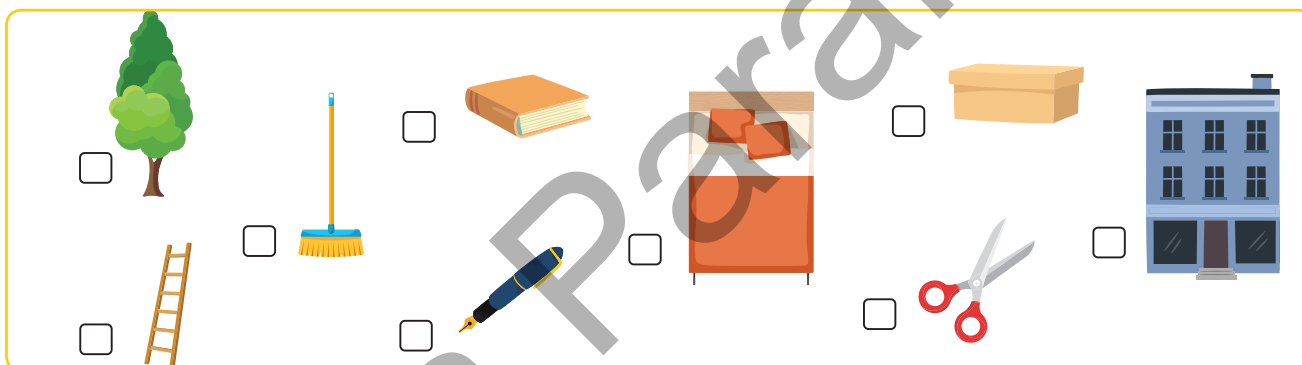


2 Bifează casetele din dreptul imaginilor ce conțin obiecte în poziție:

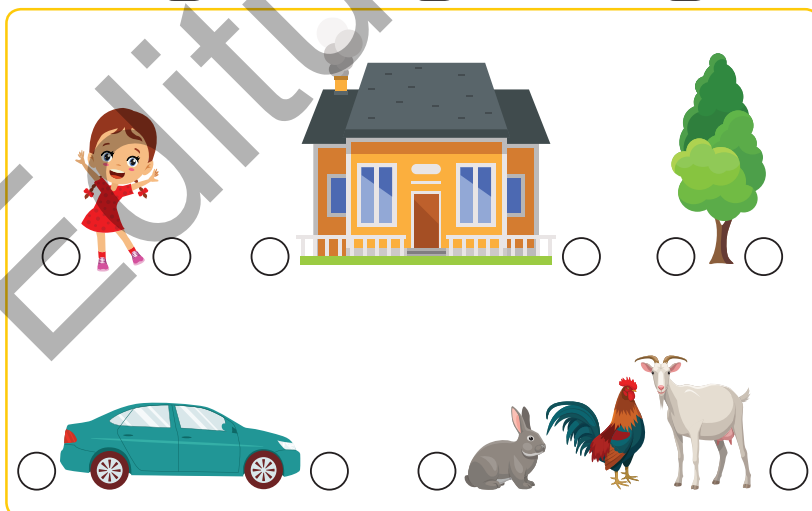
a) orizontală;

b) verticală;

c) oblică.



3 Colorează bulinele de mai jos, astfel: **roșu** - stânga; **albastru** - dreapta.
Bifează ce linii ai obținut:



**Albăstrică
te invită la joc!**

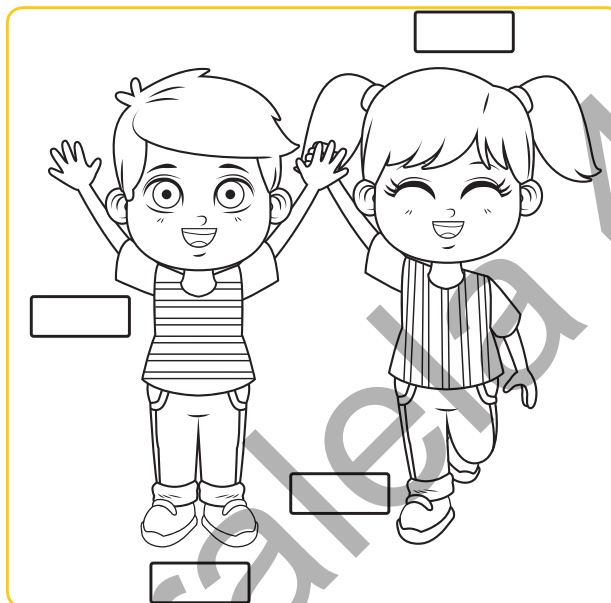
Alege trei creioane colorate și așază-le diferit (orizontal, vertical, oblic). Cere-i unui coleg să identifice poziția fiecăruia.





Orizontal, vertical, oblic (II)

1 a) Observă imaginile.



b) Trasează câte o linie:

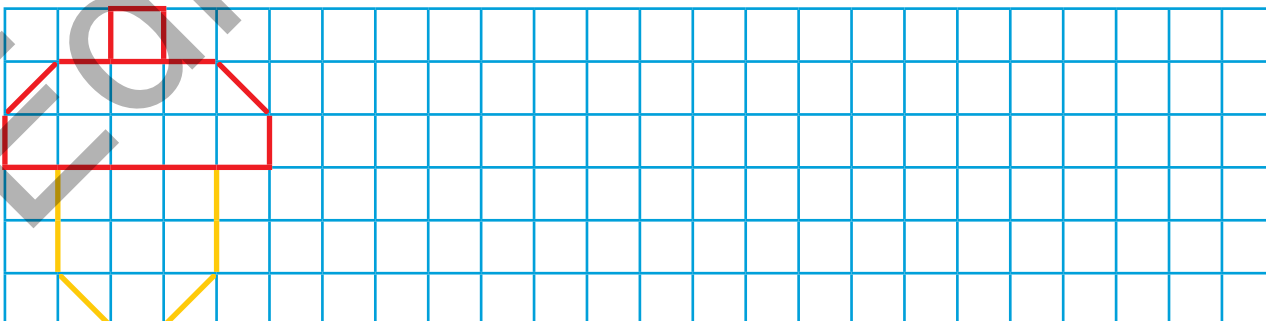
- orizontală, în caseta de lângă piciorul drept al fetei;
- verticală, în caseta de lângă mâna dreaptă a băiatului;
- oblică, în caseta de deasupra capului fetei și orizontală, în caseta de sub corpul băiatului.

c) Colorează, cu **galben**, dungile verticale și, cu **albastru**, dungile orizontale de pe hainele copiilor.

d) Desenează, în chenar, tot atâtea linii verticale câte mâini au copiii și mai puține linii oblice decât numărul picioarelor celor doi copii.

--	--

2 Realizează modelul următor.



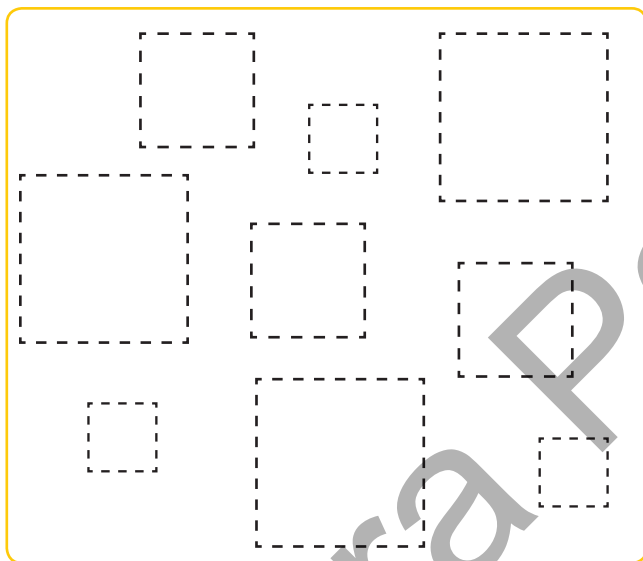


Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc (I)

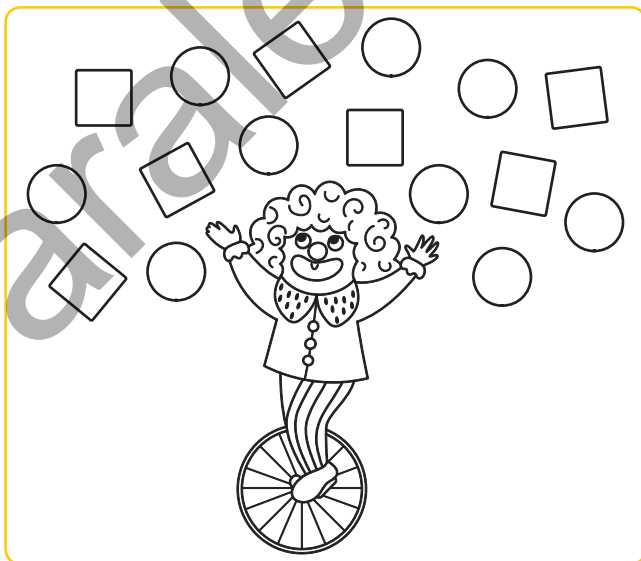
1 Identifică obiectele din imagine și spune ce forme au.



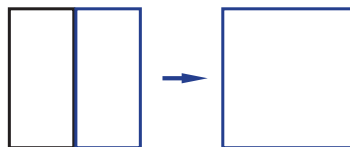
2 Conturează cu **verde** pătratele mici, cu **albastru** pătratele mari și cu **roșu** pe cele care au rămas.



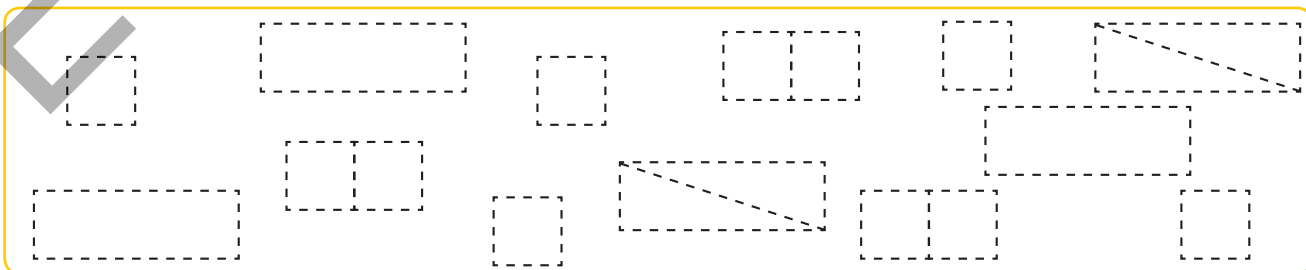
3 Numără pătratele din desenul de mai jos. Colorează mai puține cerculețe decât numărul pătratelor.



4 Observă! Ce figură geometrică ai obținut de fiecare dată?



5 Conturează și colorează doar dreptunghiurile.





Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc (II)

1 Observă imaginea și completează enunțurile de mai jos.

a) Triunghiul roșu se află pe băiatului, iar pătratul galben se află pe fetei.

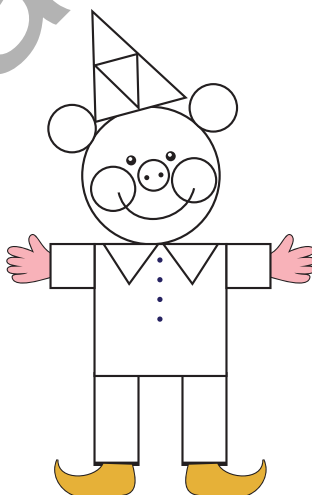
b) Pe fetei sunt portocalii, iar pe sunt dreptunghiuri



2 Încercuiește ce urmează în fiecare șir.



3 Colorează, după model.



**Portocală
te invită la joc!**



Realizează, cu ajutorul degetelor de la ambele mâini:

- un triunghi,
- un pătrat,
- un dreptunghi.

Formează un cerc cât mai mare, prinzându-te de mâini cu toți colegii.

4 Continuă modelul cu încă cinci forme.



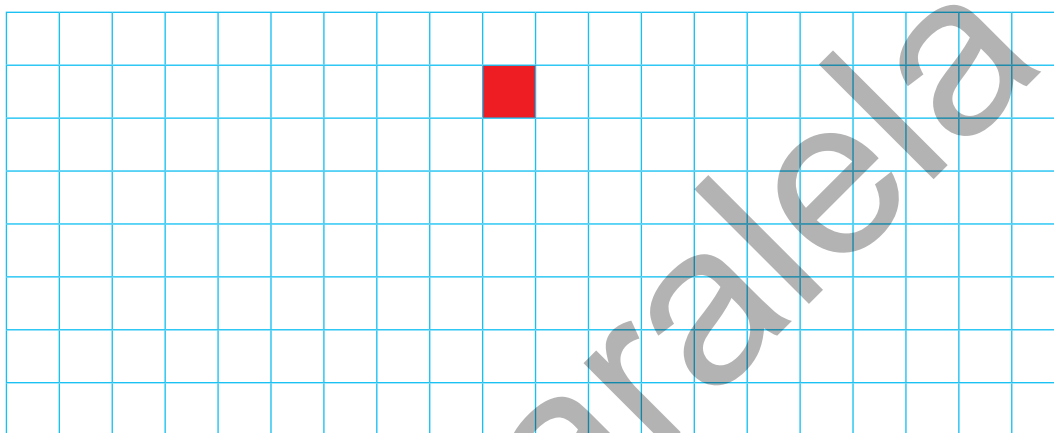


Sunt școlar

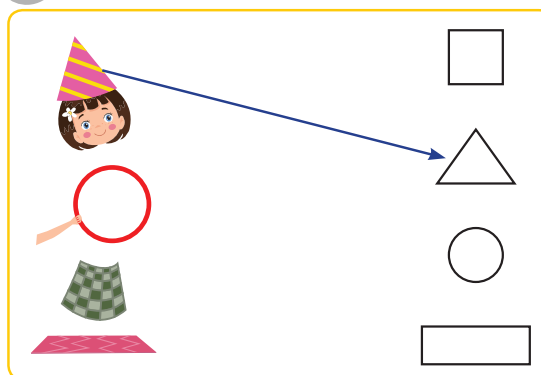
Recapitulare

Repet ce am învățat!

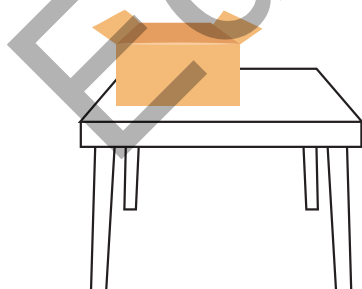
- 1** a) Pornind din locul marcat, colorează 4 căsuțe spre dreapta, 4 căsuțe în jos, 4 căsuțe spre stânga și 3 în sus. Ce ai obținut?
- b) Desenează, în dreapta figurii obținute, un dreptunghi, în stânga ei, un triunghi și un cerc, acolo unde dorești.



- 2** Privește imaginea și unește, după model.



- 3** Desenează:



- a) în cutie, un măr; b) pe masă, o pară;
- c) în dreapta cutiei, o floare; d) dedesubtul mesei, un covor;
- e) lângă masă, o minge; f) deasupra cutiei, un fluturaș;
- g) decorează covorul, folosind linii orizontale, oblice și verticale, de diferite culori.





Evaluare

Am învățat. Acum știu!

1 Observă imaginea.

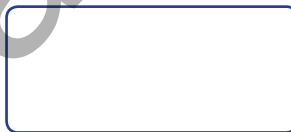
a) Încercuiește, cu roșu, obiectul care se află în penar, iar, cu albastru, pe cel care se află lângă penar.

b) Desenează, deasupra capului băiatului, un cerc, iar pe mâna stângă a fetei, un triunghi.

c) Taie, cu o linie orizontală, obiectul care se află dedesubtul băncii și desenează, în dreapta lui, un pătrat.

d) Colorează, cu verde, cărțile de pe raftul cel mai înalt și cu galben, pe cele de pe raftul din mijloc.

e) Desenează, în chenar, fructul pe care îl ține fata în mâna dreaptă.



2 Încercuiește:

a) semnul de circulație care indică la dreapta;

b) copilul în poziție orizontală;

c) triunghiul.



3 Unește ghicitoarea cu imaginea potrivită.

Ia să-mi spuneți acum toți:
Ce-i o greblă cu cinci colți?

Am două ferestre mici,
Prin care inspir aici,
Aer proaspăt sau parfum.
Hai, ghicește chiar acum!



Peste tot se află-n lume
Cinci frați cu același nume.

Merg, aleargă, se odihnesc.
Ai ghicit cum se numesc?

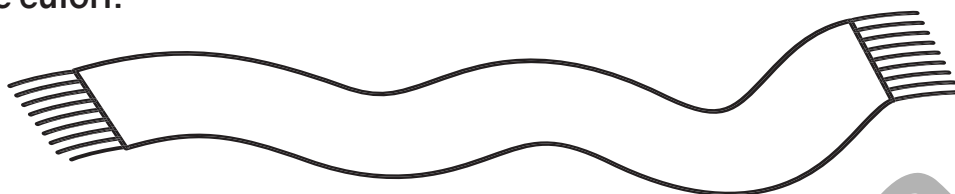




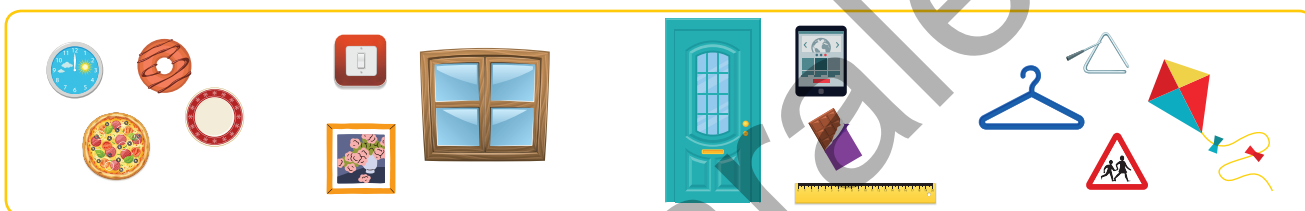
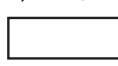
Sunt școlar

Vreau să știu mai mult!

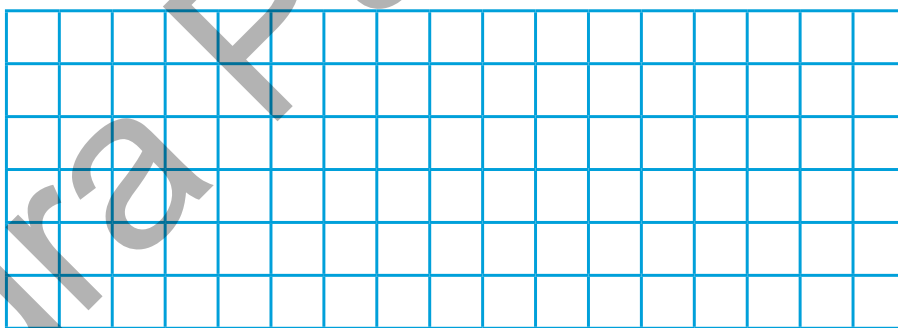
- 1** Decorează eșarfa lui Gălbenuș, folosind linii verticale, oblice și orizontale, de diferite culori.



- 2** Realizează corespondența dintre obiecte și figurile geometrice.

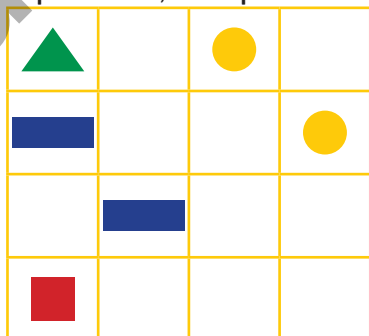


- 3** Realizează un model, folosind | — / .



- 4** Joc.

Desenează, în careul de mai jos, figurile geometrice învățate, astfel încât să nu se repete nici pe rând, nici pe coloană.



**Rozi
te invită la joc!**



Alege doi colegi și dirijează-i prin sala de clasă, folosind cuvintele învățate: la stânga, la dreapta, în față, în spate, pe, sub, peste, lângă. Complică jocul, acoperindu-le ochii.

UNITATEA 2 VREAU SĂ AFLU!

1. Simțurile. Ne pregătim să învățăm numerele
2. Igiena corpului. Numărul și cifra 1
3. Igiena corpului. Numărul și cifra 2
4. Hrana ca sursă de energie. Numărul și cifra 3
5. Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Numărul și cifra 4
6. Igiena alimentației. Numărul și cifra 5
7. Numărul și cifra 0
8. Recapitulare. Repet ce am învățat!
9. Evaluare. Am învățat. Acum știu!
10. Vreau să știu mai mult!

Competențe specifice: 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.1





Vreau să aflu!

• Simțurile

Ne pregătim să învățăm numerele

1 a) Observă imaginea.

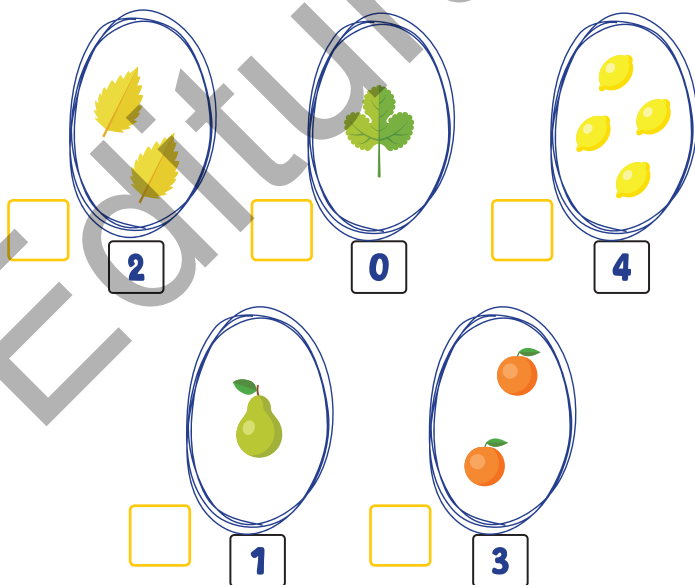


b) Rezolvă cerințele.

- Ce vede Roșioara? Ce organ de simț o ajută?
- Încercuiește grupa merelor roșii pe care le poate aduna.
- Taie, cu o linie, merele care au fost mâncate.
- Desenează, în chenar, atâtea frunze câte mere verzi a găsit Roșioara.

- Unește ca în model și spune care mere sunt mai multe și cu câte?

2 Adevărat (✓) sau fals (✗).



**Roșioara
te invită la joc!**

Leși în fața clasei și completează
propoziția Mă uit la ceva...
(numește o culoare)
Cere-i unui coleg să
descopere ce ai văzut.

Vreau să aflu!



3 Desenează flori, astfel încât toți copiii să aibă câte 5.



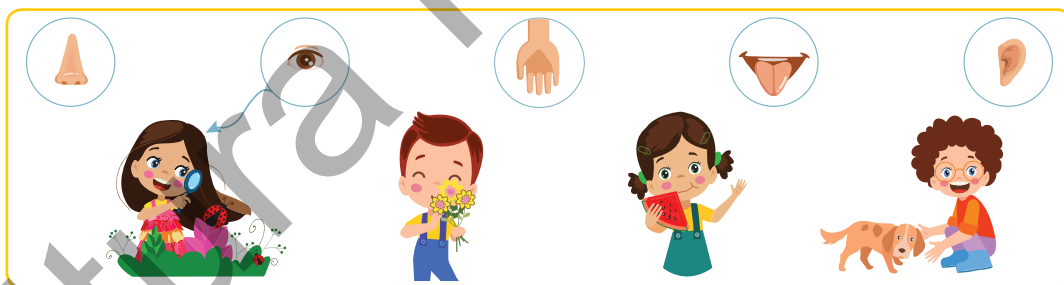
4 Grupează și colorează:

- a) cu galben, păsările din stânga fetei;
- b) cu maro, păsările din dreapta fetei.

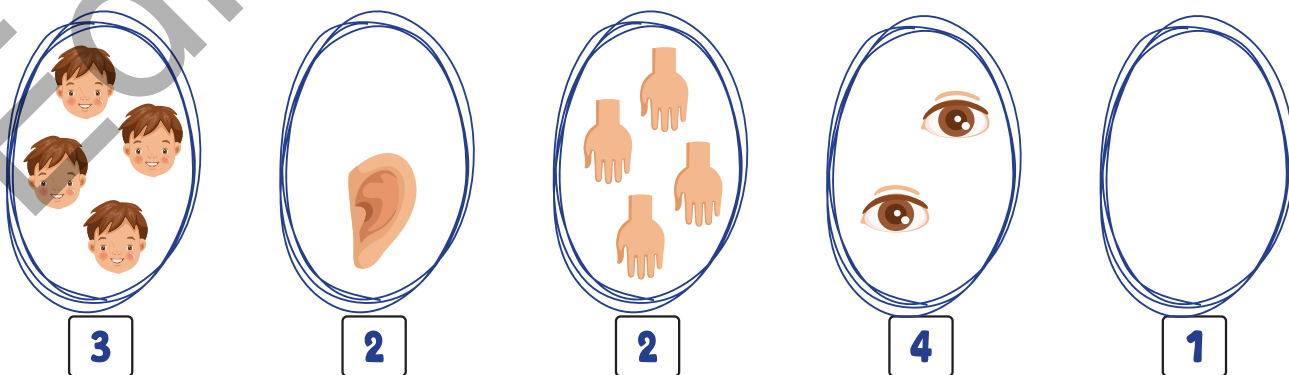


- Pe care dintre ele consideri că le aude mai bine? De ce?

5 Unește, după model.



6 Taie sau adaugă, ținând cont de numerele din casete.



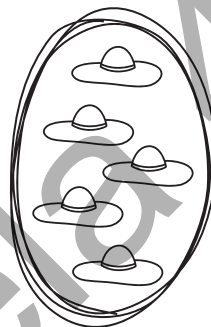
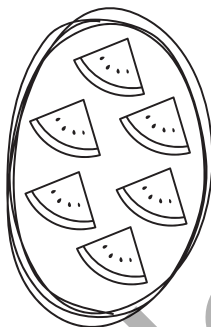
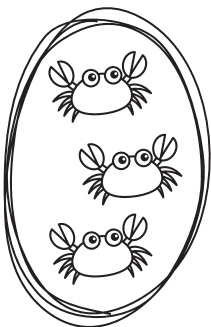
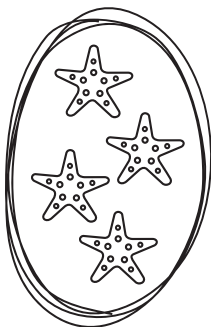


Vreau să aflu!

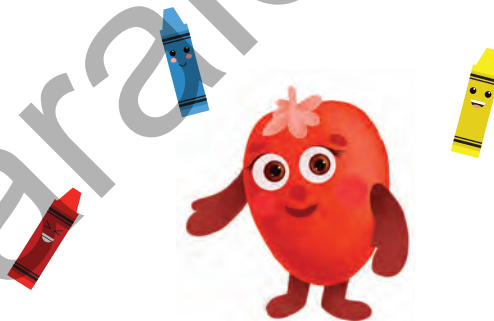
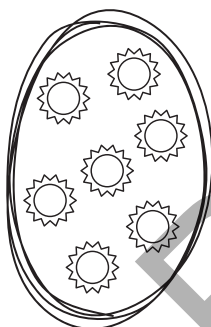
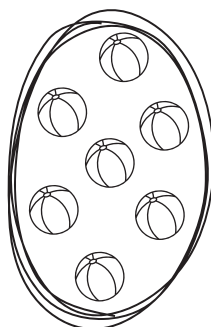
7 Colorează mulțimile, folosind culorile indicate de Roșioara.

a) cu mai multe elemente;

b) cu mai puține elemente;



c) cu tot atâtea elemente.



8 Continuă, desenând alte organe de simț.



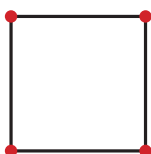
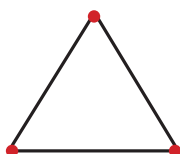
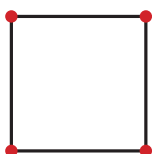
9 Completează mulțimile, trasând:

a) liniuțe, câte degete ai la mâini;

b) pătrate, câți ochi au trei copii;

c) cerculețe, câte nasuri sunt în familia ta.

10 Observă regula și completează cu încă trei elemente.

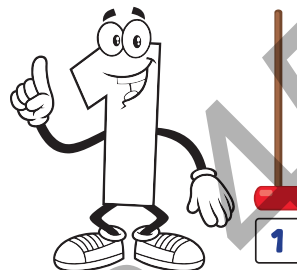
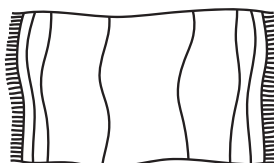




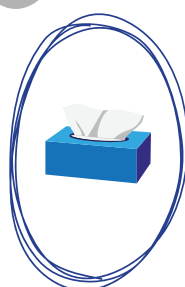
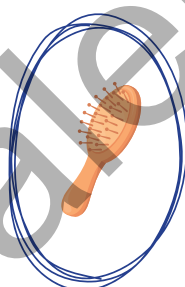
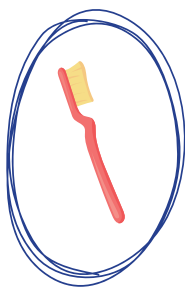
Numărul și cifra 1

1 e un cârligel
Poți pune prosopul în el.

Colorează.

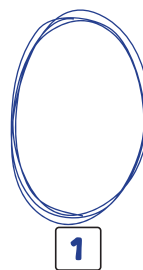
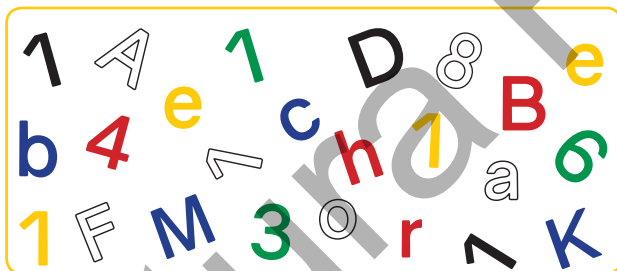


1 Observă mulțimile care au un singur element și denumește obiectele de igienă personală.



2 Ajut-o pe Roșioara să identifice cifra 1, încercuind cu roșu.

3 Completează cu cifra sau cu obiectul de igienă.



4 Trasează cifra 1.



5 Completează rândurile, după model.

1	1		1		1		1		1		1		1		1
1		1													



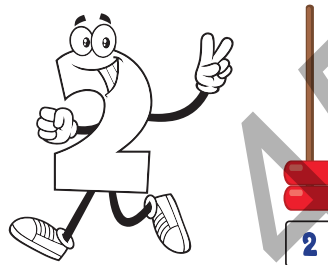
Vreau să aflu!

• Igiena corpului

Numărul și cifra 2

2, o leabădă apare
Pregătită de culcare.

Colorează.



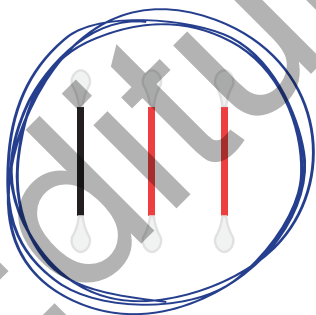
1 Desenează câte două obiecte indicate mai jos:



2 Ajut-o pe Roșioara să recunoască cifra 2, încercuind cu roșu.



3 Taie, în fiecare caz, ce nu se potrivește. Câte elemente mai are fiecare mulțime?



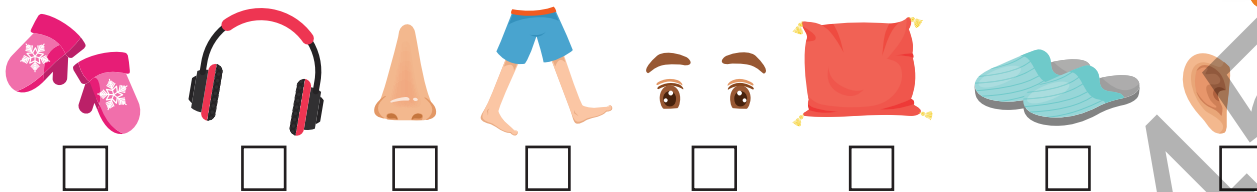
4 Trasează cifra 2.



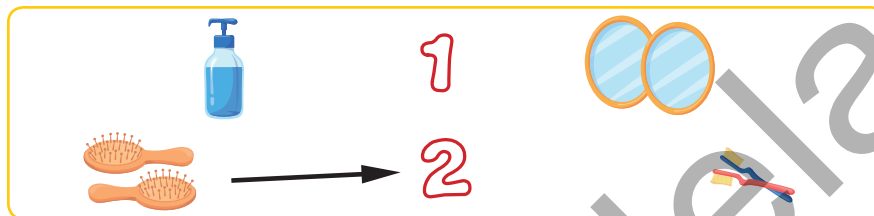
Vreau să aflu!



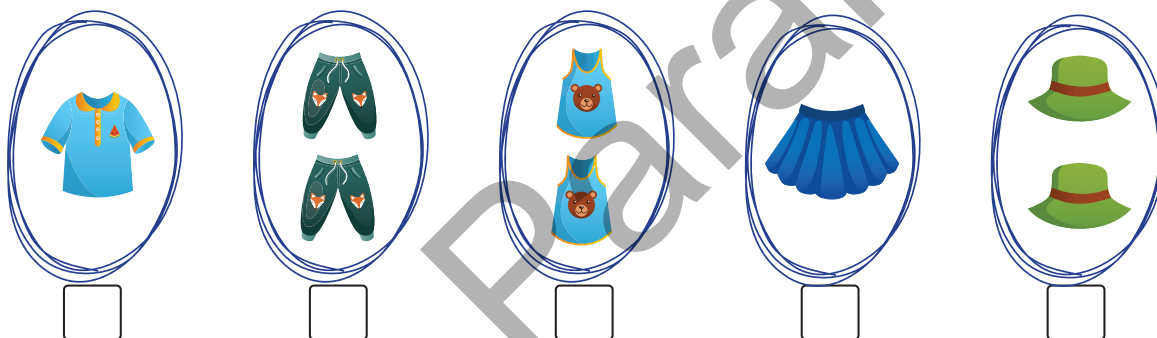
5 Bifează ✓ elementele care sunt o pereche.



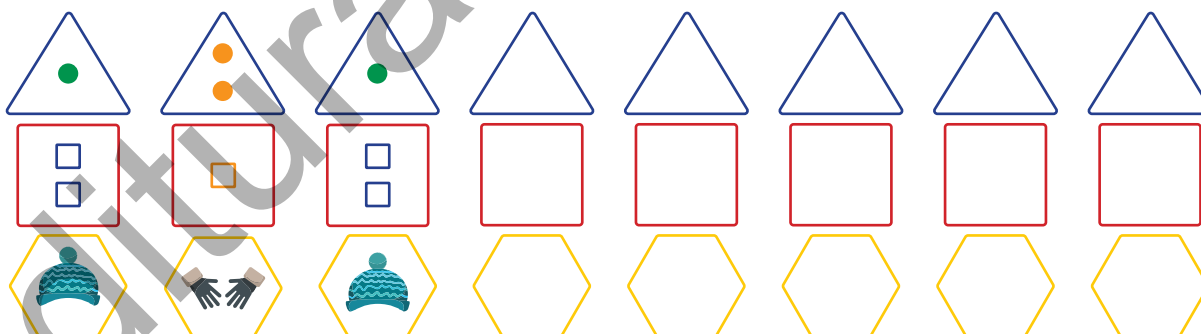
6 Unește grupurile de obiecte cu numărul corespunzător.



7 Scrie câte elemente sunt în fiecare mulțime.



8 Continuă șirurile, respectând regula.



9 Completează rândurile, după model.





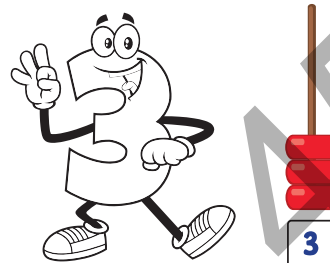
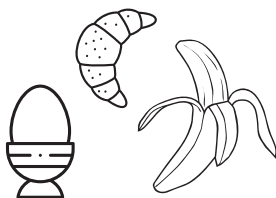
Vreau să aflu!

• Hrana ca sursă de energie

Numărul și cifra 3

Știe chiar și Teodor,
3 e un cocor în zbor.

Colorează.



1 Urmărește filmulețul despre Roșioara.

a) Ce alimente trebuie să aleagă pentru un mic-dejun hrănitor? Câte ai ales?

b) Câte mese principale ai zilnic? Știi cum se numesc?

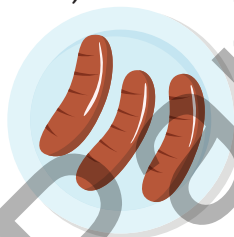
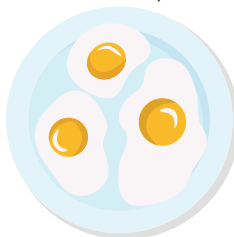


2 Numără alimentele și trasează tot atâtea linii în poziție:

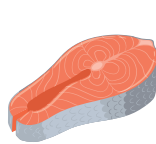
a) orizontală;

b) verticală;

c) oblică.

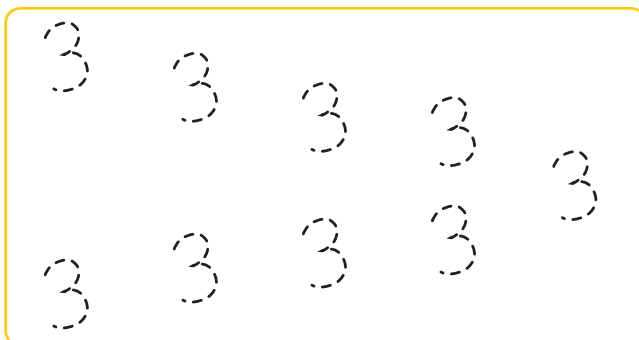


3 Scrie ✓ sub alimentele pe care nu ar trebui să le consumi zilnic. Câte ai descoperit?

☐☐☐☐☐☐☐

4 Ajut-o pe Roșioara să recunoască cifra 3, încercuind cu roșu.

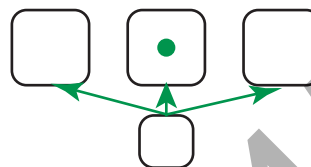
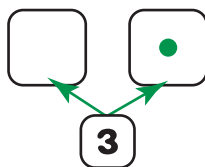
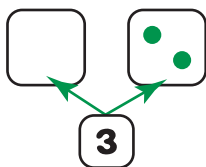
5 Trasează cifra 3.



Vreau să aflu!



6 Compune numărul 3.

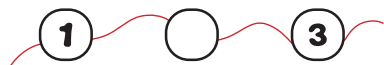


7 Adevărat (✓) sau fals (✗).

3	1	3	2	1	3

8 Scrie în căsuțe numerele corespunzătoare:

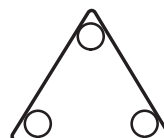
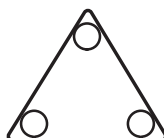
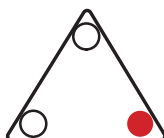
a) în ordine crescătoare;



b) în ordine descrescătoare.



9 Descoperă regula și colorează sau completează.



10 Completează rândurile, după model.

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3									



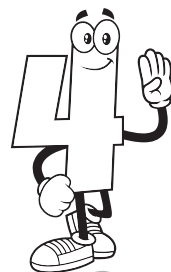
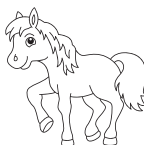
Vreau să aflu!

• **Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare**

Numărul și cifra 4

4, scaun ar părea
Cu spătarul pe podea.

Colorează.



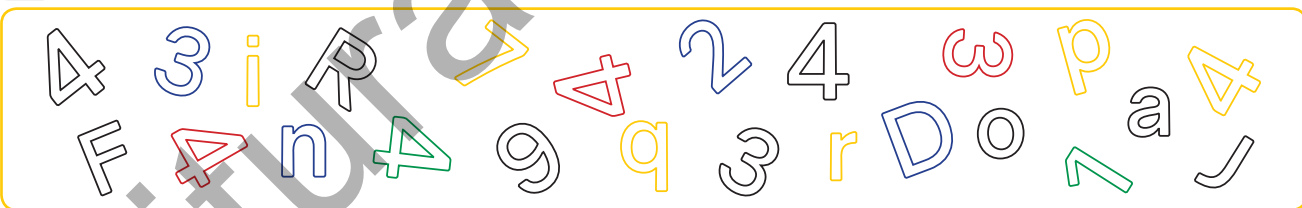
1 Răspunde la întrebări.

- Ce observi în cele patru imagini pe care le-ai colorat?
- Ce asemănări și deosebiri sunt între ele?
- Cu ce crezi că se hrănește fiecare?
- De ce este importantă hrana?

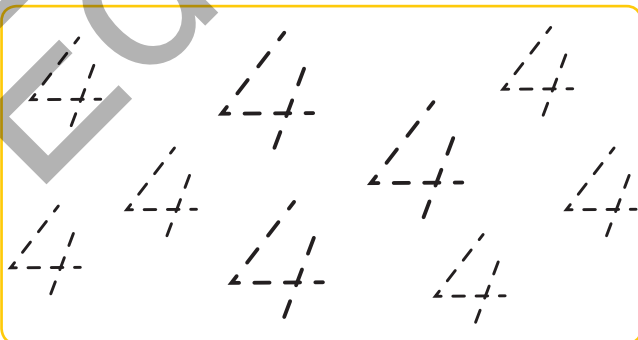
2 Numără și încercuiește câte patru elemente de același fel.



3 Recunoaște și colorează cifra 4.



4 Trasează cifra 4.



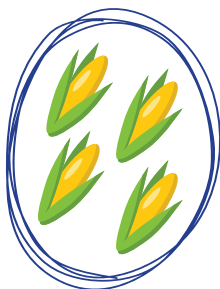
**Roșioara
te invită la joc!**

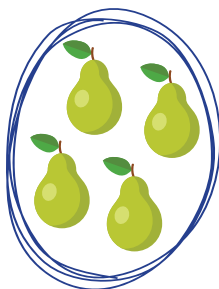
Dansați în perechi
și numărați câte patru pași
de fiecare dată.

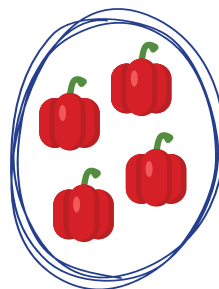
Vreau să aflu!



5 Desenează atâtea buline câte elemente sunt în fiecare grupă.



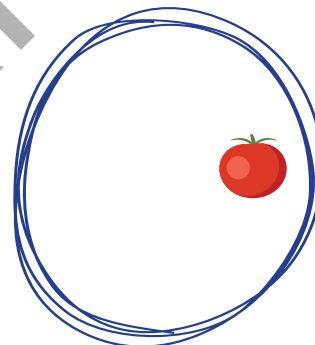
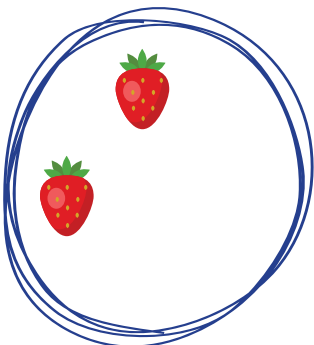






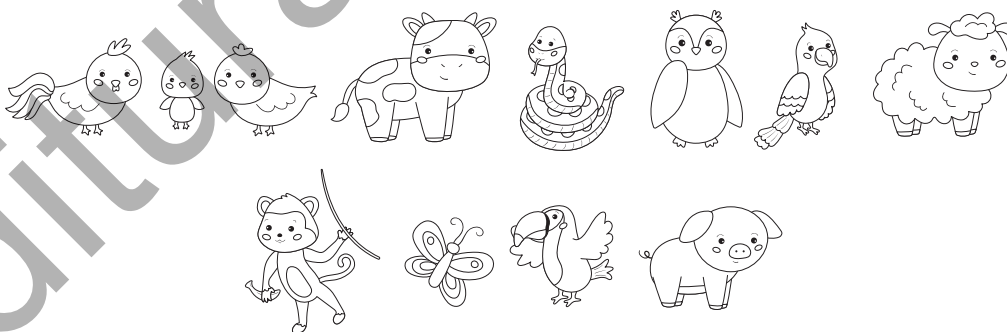
- Discută despre importanța fiecărui aliment în creșterea și dezvoltarea omului.

6 Completează fiecare mulțime, astfel încât să aibă patru elemente.



7 Colorează fiecare al patrulea animal.

- Ce fel de animale ai colorat?



8 Completează rândurile, după model.

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4									

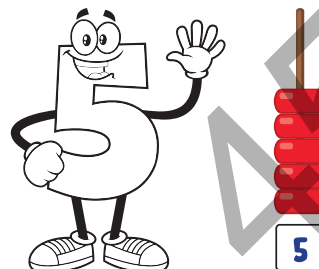
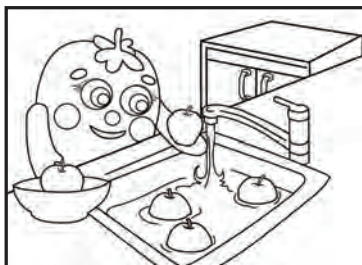


Vreau să aflu!

Igiena alimentației Numărul și cifra 5

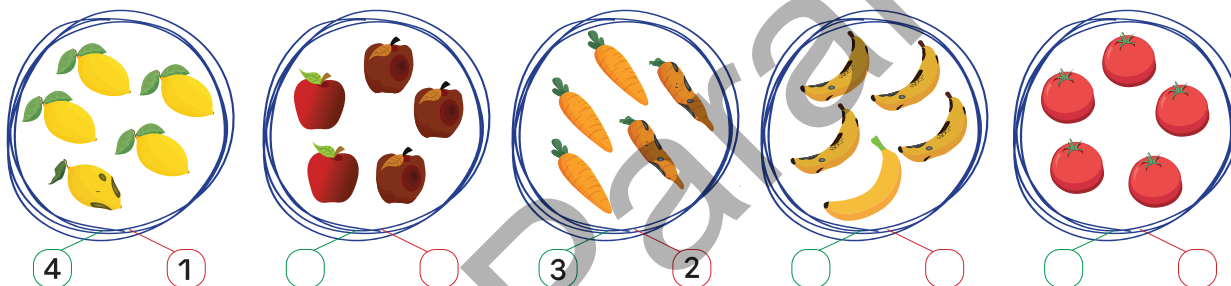
Secera unui arici
E identică cu 5.

Colorează.



1 Descrie imaginea în care apare Roșioara. Identifică cinci reguli de igienă a alimentelor.

2 Completează casetele, după model.



3 Recunoaște și încercuiește cu **albastru** cifra 5.



4 Trasează secerile, împreună cu Roșioara.

- Formează o mulțime din secerile Roșioarei. Câte elemente are?



**Roșioara
te invită la joc!**

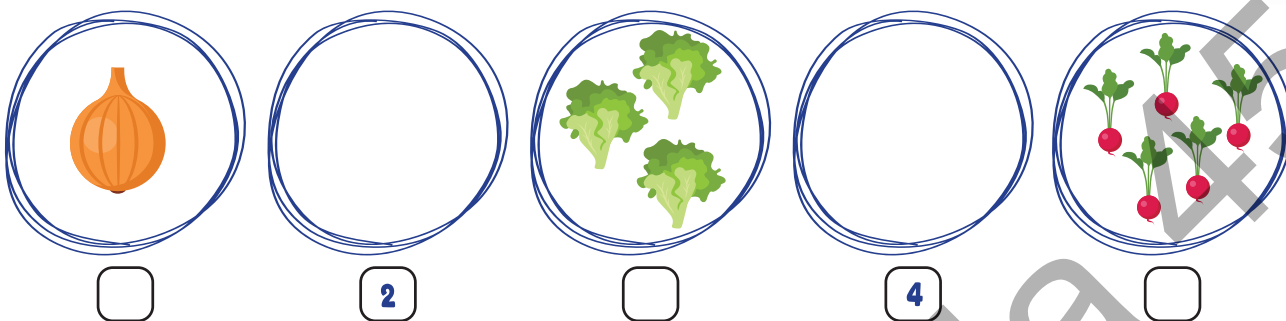
Execută câte cinci sărituri ca
mingea.
Repetă de cinci ori.



Vreau să aflu!



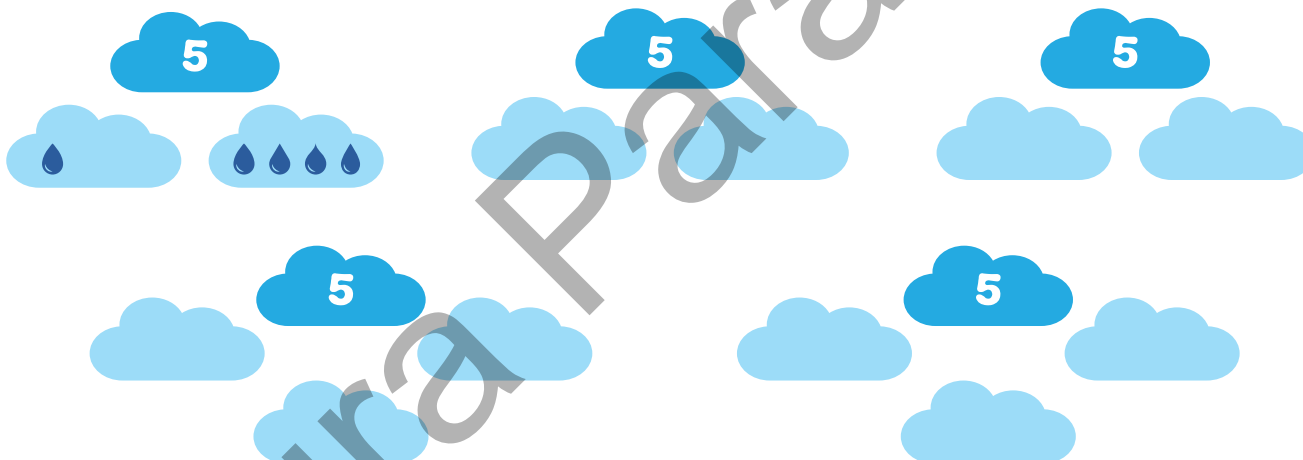
5 Scrie cifrele corespunzătoare mulțimilor și desenează legumele care lipsesc.



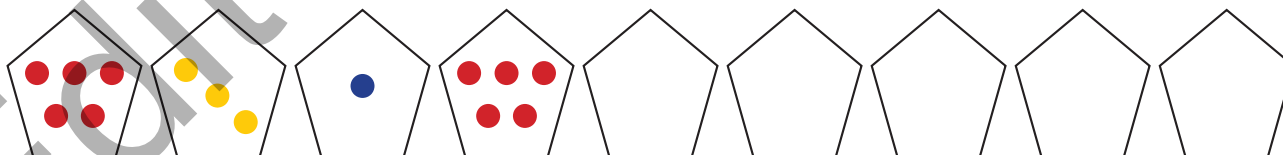
• Ordonează, de la mare la mic, numerele din casetele de mai sus.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6 Descompune numărul 5, după model.



7 Descoperă regula și continuă șirul.



8 Completează rândurile, după model.

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5								

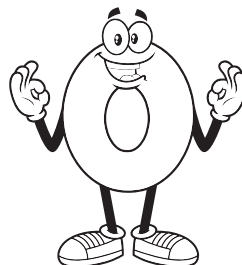


Vreau să aflu!

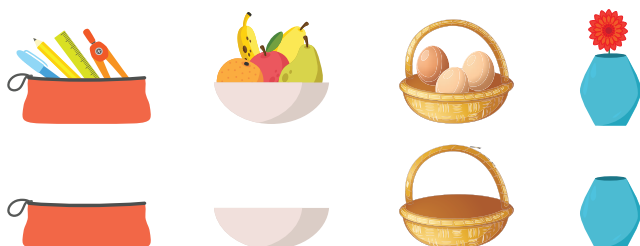
Numărul și cifra 0

0 este, sigur, ou
Pregătit de un pui nou.

Colorează.

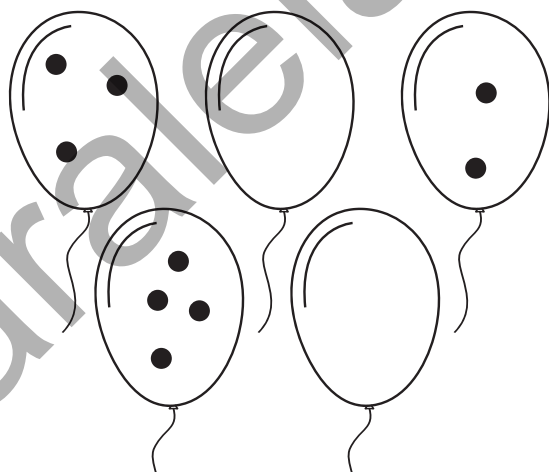


1 Observă imaginile. Răspunde la întrebări.



• Câte elemente au mulțimile de pe primul rând? Dar cele de pe al doilea rând?

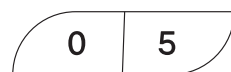
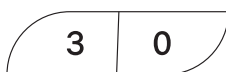
2 Colorează baloanele care nu au buline.



3 Ajut-o pe Roșioara să încercuiască, cu **roșu**, cifra 0.



4 Colorează numărul mai mic din fiecare pereche.



5 Completează rândurile, după model.

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

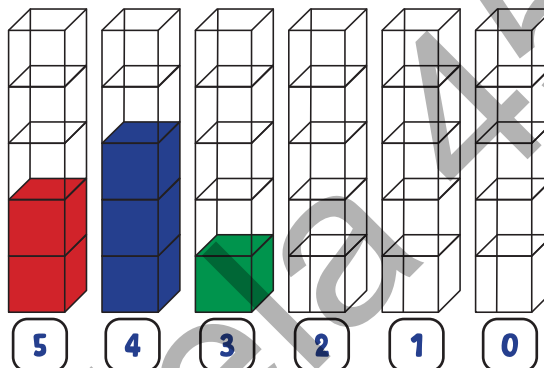
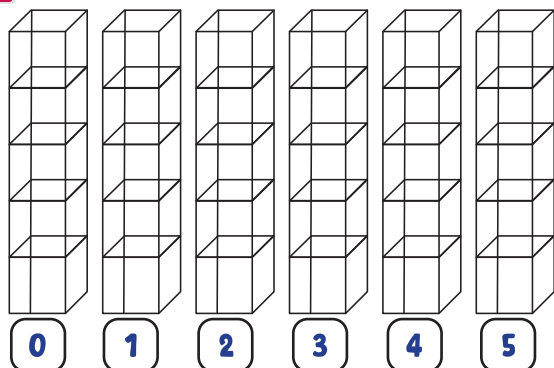
Vreau să aflu!



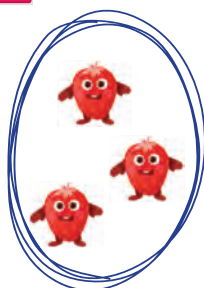
Recapitulare

Repet ce am învățat!

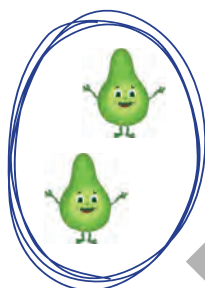
1 Colorează, ca să existe atâtea cuburi câte îți indică numărul.



2 Numără și încercuiește cifra corespunzătoare.



1 2 3 4 5



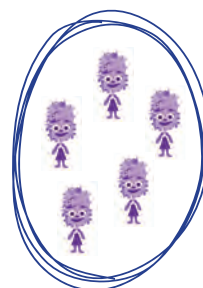
1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

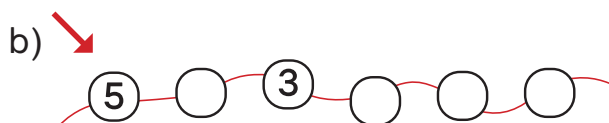
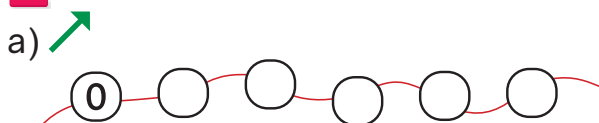
3 Colorează la fel imaginile care arată același număr.



4 Subliniază cu **roșu** numerele mai mici decât 3 și cu **albastru** pe cele mai mari decât 3.

0 2 5 3 2 4 0 1 4 3 1 5

5 Scrie numere:



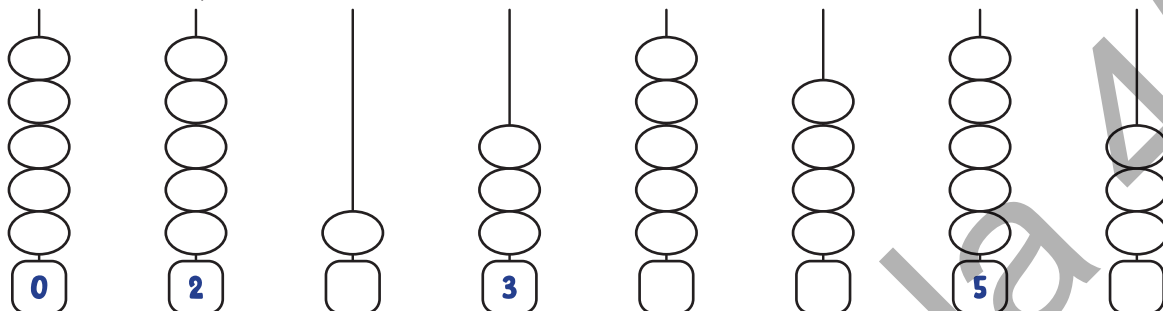


Vreau să aflu!

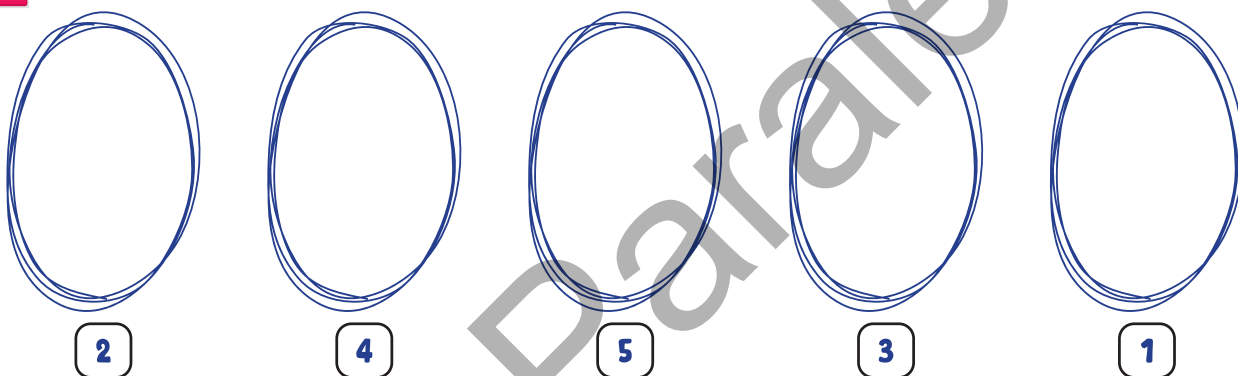
Evaluare

Am învățat. Acum știu!

1 Scrie cifrele și colorează bilele, respectând fiecare număr.



2 Desenează atâtea fructe câte îți indică cifra.



3 Taie intrusul.

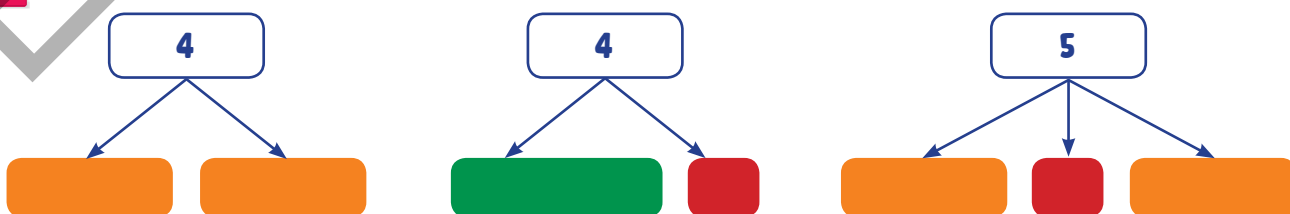
a) 0 1 3 2 3 4 5;



4 Scrie numere, în fiecare casetă, ținând cont de mărimea chenarului.



5 Descompune numerele.



Vreau să aflu!



Vreau să știu mai mult!

1 Taie, cu o linie, cifrele neterminate.



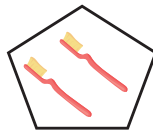
2 Realizează corespondența dintre mulțimi și numărul de elemente.



2



1



4



3



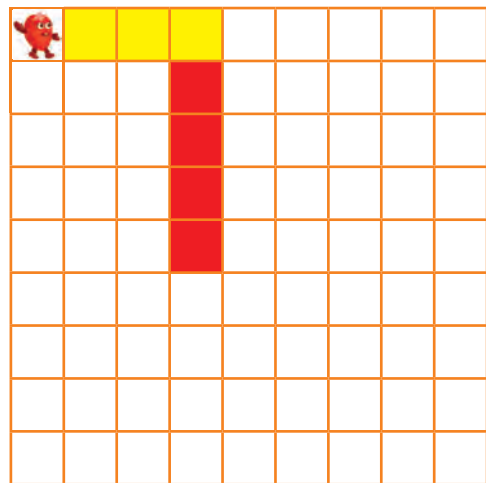
5

0

3 Ajut-o pe Roșioara să continue drumul către cunoaștere, colorând, după model.

Model: 3 pătrățele galbene spre dreapta,
4 pătrățele roșii în jos.

- 2 pătrățele galbene la dreapta;
- un pătrățel roșu în sus;
- 2 pătrățele galbene la dreapta;
- 5 pătrățele roșii în jos;
- un pătrățel galben la dreapta.



4 Grupează frunzele:

a) câte 2;



b) câte 3.



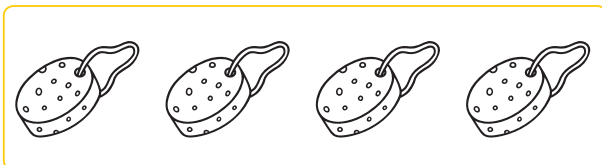
• Câte grupe ai obținut în fiecare situație? Scrie în casetă.



Vreau să aflu!

5 Colorează:

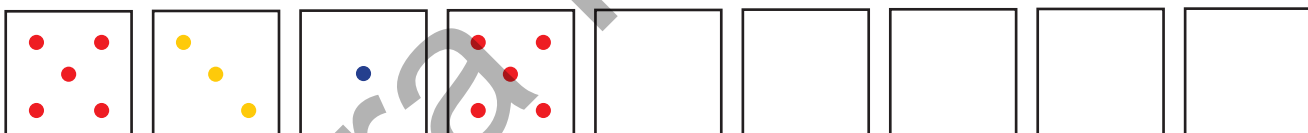
a) al patrulea element;



b) al cincilea element.



6 Descoperă regula și continuă șirurile.



7 Găsește cinci diferențe între cele două imagini.



**Roșioara
te invită la joc!**



Formează, în fața clasei, cu ajutorul colegilor, mulțimi cu cel mult cinci elemente. Exemplu: mulțimea fetelor cu două codițe, mulțimea băieților cu ochelari.