**Planificarea unităților de învățare**



**Matematică și explorarea mediului**

**Clasa pregătitoare**

**Anul școlar 2025-2026**

**Auxiliarul utilizat: Editura Paralela 45**

**Autori: *Adriana Briceag, Ionela-Cătălina Bogdan, Maria-Cornelia Poștoacă, Dumitru-Săndel Dorobanțu***

**Caiet de lucru: *Adriana Briceag, Ionela-Cătălina Bogdan, Maria-Cornelia Poștoacă, Dumitru-Săndel Dorobanțu, Luminița Bucșan, Gabriela-Maria Vlădău***

**Nr. ore / săptămână: 4**

**🕭** *În perioada* ***8 septembrie 2025-3 aprilie 2026,*** *în intervale de câte 5 zile consecutive lucrătoare, a căror planificare se află la decizia unității de învățământ, se vor desfășura activitățile din Școala altfel și Săptămâna verde.*

**🕭** *În perioada* ***9 februarie 2026- 27 februarie 2026****, timp de o săptămână, va fi vacanța de schi, a cărei planificare se află la decizia IȘJ/ ISMB.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Nr. crt.*** | ***Conținuturi*** | ***Competențe specifice*** | ***Activități de învățare*** | ***Resurse*** | ***Evaluare*** | ***Obs.*** |
| **1.** | **Sunt școlar**  Evaluare inițială 1. *Iată ce știu!*  Evaluare inițială 2. *Iată ce știu!*  Evaluare inițială 3. *Iată ce știu!*  Evaluare inițială 4. *Iată ce știu!*  Corpul uman. Repere sau direcții în spațiu. *În, pe, deasupra, dedesubt, lângă*  Părțile corpului omenesc. Repere sau direcții în spațiu. *În fața, în spatele, sus, jos, stânga, dreapta*  Orizontal, vertical, oblic  Figuri geometrice: pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2. | * jocuri de poziționare a obiectelor în spațiu, în raport cu alte obiecte precizate; * identificarea poziției pe care o ocupă diverse obiecte în spațiu în raport cu alte obiecte precizate; * jocuri de identificare a obiectelor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au elevii față de un reper; * prezentarea propriei persoane în funcție de poziția din clasă şi prin raportarea la ceilalți colegi; * scrierea de elemente grafice: liniuțe verticale; * continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene sau numere; * descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; * exerciții de găsire a elementelor unei mulțimi, fiind date elementele celeilalte mulțimi şi regula de identificare a categoriei căreia îi aparține un anumit element * descrierea unor figuri şi corpuri geometrice din mediul apropiat; * folosirea formelor geometrice (pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi,) în realizarea unor desene (casă, robot, vapor etc.) pe foaie velină sau cu pătrățele; * identificarea şi denumirea corectă a părților componente ale corpului omenesc, pentru evidențierea rolului acestora;. * identificarea consecințelor unor acțiuni asupra propriului corp; * executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 5-18**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, creioane, carioci, forme geometrice  – conversația, explicația, exercițiul, jocul didactic, observarea directă  – AF, AI, AG  – 12 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale |  |
| **2.** | **Vreau să aflu!**  Simțurile. Ne pregătim să învățăm numerele  Igiena corpului. Numărul și cifra 1  Igiena corpului. Numărul și cifra 2  Hrana ca sursă de energie. Numărul și cifra 3  Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Numărul și cifra 4  Igiena alimentației. Numărul și cifra 5  Numărul și cifra 0  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1. | * recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; * numărarea înainte şi înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; * explorarea mediului înconjurător pentru a identifica şi număra ființe şi lucruri; * gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; * identificarea „vecinilor” unui număr; * selectarea unor numere după un criteriu dat; * completarea unor serii numerice; * compunerea şi descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; * identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere; * colorarea unor elemente în funcție de poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen; * observarea părților componente ale viețuitoarelor (plante, animale) pentru identificarea structurii lor comune; * compararea propriilor fotografii cu cele ale colegului de bancă, în scopul identificării caracteristicilor comune oamenilor; * compararea fotografiilor personale cu acelea ale părinților, în scopul identificării asemănărilor (transmiterea moștenirii genetice de la generație la generație); * jocuri logico-matematice referitoare la intersecția a două mulțimi; * vizionarea unor filme/prezentări pentru identificarea efectelor pozitive/negative ale unor alimente, a necesității hranei pentru creștere şi dezvoltare etc.; * identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.); * identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element; * executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 19-36**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, creioane, carioci, riglete  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 16 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect individual |  |
| **3.** | **Copilărie**  Plante. Părți componente Numărul și cifra 6  Plante. Părți componente Numărul și cifra 7  Plante. Părți componente Numărul și cifra 8  Plante. Condiții de viață (apă, aer, lumină, căldură). Numărul și cifra 9  Plante. Numărul 10  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1. | * recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; * numărarea înainte şi înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; * explorarea mediului înconjurător pentru a identifica şi număra ființe şi lucruri; * gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; * identificarea „vecinilor” unui număr; * selectarea unor numere după un criteriu dat; * completarea unor serii numerice; * identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere; * compunerea şi descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; * observarea părților componente ale viețuitoarelor (plante, animale) pentru identificarea structurii lor comune; * jocuri logico-matematice referitoare la intersecția a două mulțimi; * identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.); * identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element; * executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 37-48**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, plante, jucării, creioane, carioci, riglete  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 12 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale |  |
| **4.** | **Vis de iarnă**  Plante. Colectarea și gruparea datelor  Hrana ca sursă de energie. Corpuri geometrice. Cubul  Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Corpuri geometrice. Cuboidul  Corpuri geometrice. Sfera  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.6., 2.1., 2.2., 3.1., 4.1., 5.1. | * numărarea înainte şi înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; * explorarea mediului înconjurător pentru a identifica şi număra ființe şi lucruri; * gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; * identificarea „vecinilor” unui număr; * selectarea unor numere după un criteriu dat; * completarea unor serii numerice; * jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte şi relația întreg-parte; * colorarea unor elemente în funcție de poziția pe care o ocupă față de un anumit reper într-un desen; * jocuri logico-matematice referitoare la intersecția a două mulțimi; * identificarea unor elemente/prototipuri din diverse categorii (plante, animale, figuri geometrice, mulțimi etc.); * identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 49-56**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, fructe, legume, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 12 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale |  |
| **5.** | **Jurnal de călătorie**  Animale. Adunarea cu 1  Animale. Scăderea cu 1  Animale. Părți componente. Adunarea cu 2  Animale. Părți componente. Scăderea cu 2  Hrana ca sursă de energie. Adunarea cu 3  Hrana ca sursă de energie. Scăderea cu 3  Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Adunarea cu 4  Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Scăderea cu 4  Condiții de viață. Adunarea cu 5  Condiții de viață. Scăderea cu 5  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1. | * recunoașterea cifrelor de la 0 la 9, ca simboluri convenționale ale numerelor mai mici decât 10; * recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale; * clasificarea animalelor în funcție de numărul de picioare, de mediul de viață, de modul de hrănire etc.; * gruparea unor jetoane reprezentând animale, mijloace de transport etc. după numărul unor elemente specifice; * adăugarea şi extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; * adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; * rezolvarea de exerciții de adunare şi scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 şi verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; * aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; * crearea unor probleme simple după imagini date; * identificarea efectelor pozitive şi negative ale acțiunilor proprii asupra mediului apropiat; * executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici (ex.: „Copiii care nu au șosete verzi să facă 2 pași în față.”); * jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 – (ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.) * rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc. * rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 57-72**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 16 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect |  |
| **6.** | **Careul magic**  Universul. Probleme simple de adunare cu 1-5 unități  Universul. Probleme simple de scădere cu 1-5 unități  Pământul, Soarele, Luna. Probleme de adunare sau scădere cu 1-5 unități  Pământul, Soarele, Luna. Numerele naturale de la 10 la 20. Recunoaștere, formare, citire, scriere  Pământul, Soarele, Luna. Numerele naturale de la 10 la 20. Comparare și ordonare  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 5.1., 5.2. | * jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 – (ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.) * rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc. * recunoașterea Soarelui, a Lunii şi a Pământului folosind imagini sau modele; * folosirea unor reprezentări simbolice simple pentru a reda înțelegerea enunțului unei probleme; * rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date; * recunoașterea reprezentării prin desen a rezolvării unei probleme; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 73-84**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, atlase, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 12 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect de grup |  |
| **7.** | **Jocuri și jucării**  Pământul. Prezența apei în natură sub diferite forme. Numerele naturale de la 20 la 31. Recunoaștere, formare, citire, scriere  Pământul. Prezența apei în natură sub diferite forme. Numerele naturale de la 20 la 31. Comparare și ordonare  Adunarea numerelor naturale în concentrul 0-31, fără trecere peste ordin, prin numărare, cu suport intuitiv  Scăderea numerelor naturale în concentrul 0-31, fără trecere peste ordin, prin numărare, cu suport intuitiv  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.6., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1. | * numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2,…x, unde x 31; * reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgele etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); - citirea numerelor de la 0 la 31; * scrierea numerelor de la 0 la 31; - numărarea înainte şi înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; * compararea grupurilor de obiecte (bile, bețișoare, puncte etc.) prin figurarea lor unele sub altele, încercuirea părților comune ale grupurilor, punerea în corespondență 1 la 1 a elementelor grupurilor; * recunoașterea Soarelui, a Lunii şi a Pământului folosind imagini sau modele; * colorarea elementelor unei mulțimi după criterii date (ex.: „Colorează mulțimea care are cele mai multe/cele mai puține ...”; „Construiește/ desenează o mulțime cu tot atâtea/ cu mai multe/ cu mai puține ...” etc.); * identificarea „vecinilor” unui număr; * selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuiți cu verde numerele mai mari decât 3 şi mai mici decât 15”); * ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; * completarea unor serii numerice; * identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere; * numărare cu pas dat ( ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv ( ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege albina polen); * compunerea şi descompunerea unor mulțimi de obiecte având drept cardinal un număr de elemente mai mic decât 10; mai mic decât 31; * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 85-96**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jocuri, jucării, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 16 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect individual |  |
| **8.** | **Acuarele**  Forțe și mișcare. Adunarea numerelor naturale în concentrul 0-31 cu trecere peste ordin  Efecte observabile ale forțelor: împingere, tragere. Scăderea numerelor naturale în concentrul 0-31 cu trecere peste ordin  Mișcarea corpurilor și schimbarea formei: deformare, rupere. Probleme simple de adunare în concentrul 0 – 31  Mișcarea corpurilor și schimbarea formei: deformare, rupere. Probleme simple de scădere în concentrul 0 – 31  Probleme simple de adunare sau scădere în concentrul 0 -31  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.1., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.2. | * adăugarea şi extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; * adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; * rezolvarea de exerciții de adunare şi scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 şi verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; * aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; * aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței; * crearea unor probleme simple după imagini date; * formularea şi rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; * schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; * transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere şi invers; * identificarea efectelor pozitive şi negative ale acțiunilor proprii asupra mediului apropiat; * gruparea materialelor după caracteristici observate: transparență, duritate, flexibilitate, utilizare etc.; * identificarea categoriei căreia îi aparține un anumit element; * jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 – (ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.) * rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc. * folosirea unor reprezentări simbolice simple pentru a reda înțelegerea enunțului unei probleme; * rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date; * recunoașterea reprezentării prin desen a rezolvării unei probleme; | **– caietul MEM,**  **pag. 97-106**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 12 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale |  |
| **9.** | **Podul de piatră**  Forme și transfer de energie. Electricitatea. Aparate care utilizează electricitatea. Măsurări. Timpul. Ziua, săptămâna  Electricitatea. Aparate care utilizează electricitatea. Săptămâna, luna  Electricitatea. Reguli de siguranță în mânuirea aparatelor electrice. Anotimpurile  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.6., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 6.2. | * realizarea unui orar săptămânal, cu ajutorul desenelor şi simbolurilor; * așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi; * plasarea unui eveniment în timp, utilizând repere cronologice (ieri, azi, mâine); * jocuri de evidențiere a duratelor, de tipul „Cine ajunge mai repede la...?” „A cui activitate a durat mai mult?”; * enumerarea unor aparate electrocasnice, electronice care funcționează cu ajutorul electricității; * identificarea activităților zilnice în care intervine electricitatea; * identificarea unor surse de electricitate (baterii, acumulatori) care asigură funcționarea unor obiecte; * utilizarea jucăriilor muzicale pentru producerea sunetelor (identificarea relației vibrație – sunet); * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; | **– caietul MEM,**  **pag. 107-118**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jucării, calendar, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 16 ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect |  |
| **10.** | **În lumea poveștilor**  Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Lungime. Unități nonstandard  Unde și vibrații. Producerea sunetelor. Măsurări. Banii. Leul.  Schimburi echivalente valoric în concentrul 0 -31  **Recapitulare. *Repet ce am învățat!***  **Evaluare. *Am învățat. Acum știu!***  ***Vreau să știu mai mult!***  **Recapitulare finală**  În parc  La mare  În drumeție  La munte  La bunici  La cumpărături  ***Autoevaluare*** | 1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 1.5., 1.6., 2.1., 2.2., 3.1., 3.2., 4.1., 4.2., 5.1., 5.2., 6.1., 6.2., 6.3. | * numărarea elementelor unei mulțimi, pentru evidențierea faptului că numărul de elemente ale acesteia este dat de ultimul număr din succesiunea 1, 2,…x, unde x 31; * recunoașterea cifrelor pe tastele unui calculator sau ale altor resurse digitale; * reprezentarea numerelor de la 1 la 31 cu ajutorul unor obiecte (jetoane, creioane, mărgele etc.) sau semne (cerculețe, linii etc.); - citirea numerelor de la 0 la 31; * scrierea numerelor de la 0 la 31; - numărarea înainte şi înapoi, în variante complete sau de la un punct al seriei, din 1 în 1, cu/fără manipularea obiectelor; * explorarea mediului înconjurător pentru a identifica şi număra ființe şi lucruri; * colorarea unor planșe în care codul culorilor este dat de numere; * selectarea unor numere după un criteriu dat (ex.: „Încercuiți cu verde numerele mai mari decât 3 şi mai mici decât 15”); * ordonarea unor numere date, crescător sau descrescător; * completarea unor serii numerice; * identificarea numerelor lipsă de pe axa numerelor, în situația în care se dau două numere; * numărare cu pas dat ( ex. din 2 în 2, din 3 în 3), cu suport intuitiv ( ex. pietre/frunze pe care sare o broscuță, flori din care culege albina polen); * adăugarea şi extragerea de elemente dintr-o mulțime de obiecte, fiecare operație fiind însoțită de numărarea obiectelor; * adăugarea/extragerea de elemente dintr-o mulțime dată, pentru a obține mulțimi „cu tot atâtea elemente”; * rezolvarea de exerciții de adunare şi scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 şi verificarea operațiilor efectuate prin numărare de obiecte/prin desene; * numărare cu pas indicat prin desen sau obiecte, crescător şi descrescător; * aflarea sumei/diferenței a două numere mai mici decât 31; * aflarea unui termen necunoscut, folosind metoda balanței; * jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de obiecte şi relația întreg-parte (ex.: „La ora de sport”, „La bibliotecă” etc.); * crearea unor probleme simple după imagini date; * formularea şi rezolvarea unor probleme pornind de la o tematică dată, prin schimbarea numerelor/ acțiunilor/ întrebării dintr-o problemă rezolvată; * schimbarea componentelor unei probleme (date numerice, tematică, acțiuni), fără ca tipul de problemă să se schimbe; * transformarea unei probleme de adunare în problemă de scădere şi invers; * jocuri de identificare a obiectelor din realitatea imediată sau din imagini, în funcție de poziția pe care o au față de un reper; * folosirea formelor geometrice (pătrat, dreptunghi, cerc, triunghi,) în realizarea unor desene (casă, robot, vapor etc.) pe foaie velină sau cu pătrățele; * construirea unor obiecte uzuale folosind suportul desfășurat al unui cub (ex.: suport de creioane, cutia pentru cadouri); * jocuri de construcții folosind piese din lemn sau plastic; * continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene sau numere; * descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; * găsirea elementelor unei mulțimi, fiind date elementele celeilalte mulțimi şi regula de corespondență dintre acestea; * enumerarea unor aparate electrocasnice, electronice care funcționează cu ajutorul electricității; * utilizarea jucăriilor muzicale pentru producerea sunetelor (identificarea relației vibrație – sunet); * explorarea unor softuri educaționale adecvate vârstei; * identificarea efectelor pozitive şi negative ale acțiunilor proprii asupra mediului apropiat; * realizarea unor desene/afișe/colaje care să prezinte norme de comportare civilizată; * executarea unor instrucțiuni care folosesc operatorii logici (ex.: „Copiii care nu au șosete verzi să facă 2 pași în față.”); * transmiterea unor instrucțiuni simple, de tipul celor de mai sus, în cadrul unor jocuri în perechi/de grup; * exerciții care implică atenție concentrată pe detalii: observă elemente de detaliu dintr-un desen, componente ale unei scheme simple, componente de mici dimensiuni ale unei plante etc.; * analiza consecințelor acțiunilor unor personaje din povești; * organizarea unor jocuri de tip „Ce s-ar întâmpla dacă…?”; * jocuri de rol în care intervin operații de adunare sau scădere cu 1-5 unități în concentrul 0-31 – (ex.: „La cumpărături”, „În parc” etc.) * rezolvarea de probleme în care numerele sunt date obiectual sau figurate prin semne simple: puncte, cerculețe, linii etc. * folosirea unor reprezentări simbolice simple pentru a reda înțelegerea enunțului unei probleme; * rezolvarea unor probleme cu sprijin în imagini date; * recunoașterea reprezentării prin desen a rezolvării unei probleme; * ordonarea unor obiecte după lungime, comparări succesive şi exprimarea rezultatelor („mai lung”, „mai înalt”, „cel mai lung” etc.); * colorarea selectivă a elementelor unui desen, pe baza unui criteriu precizat (ex.: cel mai scurt/lung); * completarea unui desen prin realizarea unui element asemănător cu unul dat, dar mai lung/mai scurt; mai înalt/mai scund; * estimarea unor lungimi pe baza unor unități neconvenționale date; * așezarea unor imagini în ordinea derulării evenimentelor dintr-o zi; * jocuri de evidențiere a duratelor, de tipul „Cine ajunge mai repede la...?” „A cui activitate a durat mai mult?”; * recunoașterea bancnotelor de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 20 de lei; * confecționarea „banilor” necesari pentru o activitate-joc; * jocuri de utilizare a banilor (ex.: „La magazin”, „În parcul de distracții” etc.); * jocuri de gestionare a unui mic buget – pentru excursie, vizită la muzeu, plimbare în parc, vizionarea unui film etc.; | **– caietul MEM,**  **pag. 119-135**  **– caietul de lucru MEM**  – platforma digitală, planșe, fișe, jetoane, jocuri, instrumente muzicale, monede și bancnote, jucării, creioane, carioci,  – conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, jocul didactic, învățarea prin descoperire, observarea directă  – AF, AI, AG  – 20 de ore | – observare sistematică  – aprecieri globale și individuale  – proiect |  |