

## CUPRINS

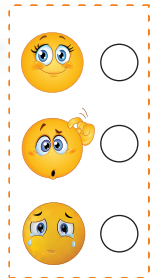
CONȚINUTURI INTEGRATE MEM	PAGINA
<b>Prima zi de școală</b>	3
<b>Școlărei și școlărite</b>	
• Corpul omenesc. Părțile componente și rolul lor	4
• Formă și culoare: obiectele școlarului	
• Forme și corpuri geometrice	6
• Orientare spațială și localizări în spațiu (stânga, dreapta; sus, jos, deasupra, dedesubt)	8
• Orientare spațială și localizări în spațiu (lângă, în, pe; în fața, în spatele)	10
• Igiena corpului	12
• Semne grafice	
• Poziții: vertical, orizontal, oblic	14
• Compararea obiectelor	
• Șiruri de obiecte	
• Mulțimi de obiecte. Constituirea mulțimilor	16
• Hrana, sursă de energie. Importanța hranei pentru creștere și dezvoltare. Igiena alimentației	
• Corespondențe mulțimi	18
• Simțurile	
• Identificarea categoriei a cărei îi aparține sau nu un obiect	20
• Jocuri recapitulative	22
<b>Călătorie în Univers</b>	
• Pământul, Soarele și Luna	24
• Numărul și cifra 1	
• Animale. Părți componente	
• Numărul și cifra 2	26
• Prezența apei în natură	
• Numărul și cifra 0	28
• Numărul și cifra 3	30
• Ferma de animale – animale domestice	
• Numărul și cifra 4	32
• Animale sălbatice	
• Numărul și cifra 5	34
• Numărul și cifra 6	36
• Numărul și cifra 7	38
• Hrana animalelor ca sursă de energie: importanța hranei pentru creștere și dezvoltare	
• Numărul și cifra 8	40
• Condiții de viață (apă, aer, lumină, căldură)	
• Numărul și cifra 9	42
• Numărul 10	44
• Jocuri recapitulative	46
<b>Universul miraculos al plantelor</b>	
• Plantele – părți componente	48
• Adunarea cu 1	
• Scăderea cu 1	50
• Adunarea și scăderea cu 2	52
• Adunarea și scăderea cu 3	54
• Hrana – sursă de energie și dezvoltare pentru plante	
• Adunarea și scăderea cu 4	56
• Adunarea și scăderea cu 5	58
• Aflarea termenului necunoscut	60
• Condiții de viață: aer, apă, lumină, căldură	62
• Jocuri recapitulative	64

<b>Miracolul vieții – apa</b>	66
• Numere naturale 10–20	
• Șir crescător și descrescător. Vecinii numerelor	
• Numere naturale 0–20	68
• Prezența apei în natură	
• Adunarea numerelor în centrul 10–20, fără trecere peste ordin	70
• Scăderea în centrul 0–20, fără trecere peste ordin	72
• Fenomene ale naturii: ploaie, ninsoare, vânt fulger, tunet	
• Probleme de adunare și scădere în centrul 0–20, cu suport intuitiv	74
• Adunarea și scăderea cu trecere peste ordin	76
• Jocuri recapitulative	78
<b>Electricitatea</b>	80
• Numere naturale cuprinse între 20 și 31	
• Numere naturale de la 0 la 30. Șiruri, vecini	82
• Forme și transfer de energie. Aparat care utilizează electricitatea	
• Adunarea numerelor cuprinse între 20 și 31, fără trecere peste ordin	84
• Forme și transfer de energie: Aparat care funcționează pe bază de baterii	
• Scăderea numerelor în centrul 20–31, fără trecere peste ordin	86
• Probleme	88
• Efecte observabile ale corpurilor: împingere, tragere	
• Adunarea și scăderea numerelor în centrul 0–31, cu trecere peste ordin	90
• Jocuri recapitulative	92
<b>Unități de măsură</b>	
• Forțe și mișcare. Mișcarea corpurilor: deformare, rupere	94
• Măsurarea lungimilor – unități nestandard	
• Măsurarea timpului	96
• Programul zilnic. Zilele săptămânii	
• Protejarea mediului	98
• Măsurarea timpului: ziua, săptămâna, luna, anul, anotimpurile	
• La cumpărături	100
• Bani. Schimburi echivalente în centrul 0–31	
• Bani. Schimburi valorice în centrul 0–31	102
• Jocuri recapitulative	104
• Recapitulare finală	106
• Colectarea și gruparea datelor	

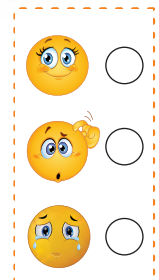
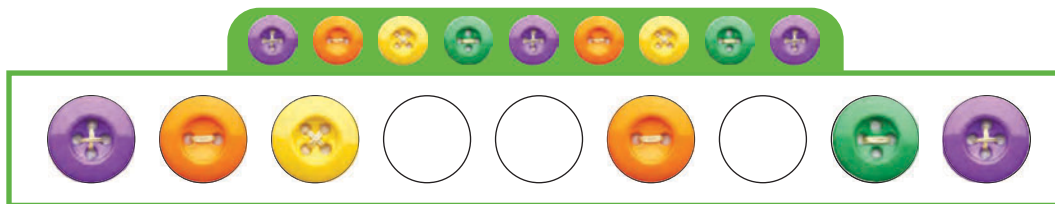
# Prima zi de școală



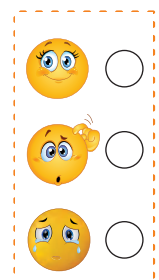
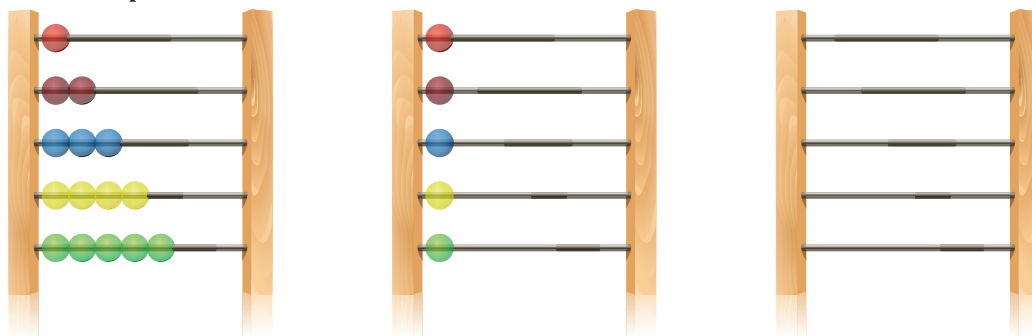
1. Scrie pe etichetă numele tău. Colorează desenele.



2. Completează desenul.



3. Desenează pe numărătoare tot atâtea bile.



- Corpul omenesc. Părțile componente și rolul lor
- Formă și culoare: obiectele școlarului



# Școlărei și școlărite



## JOCURI










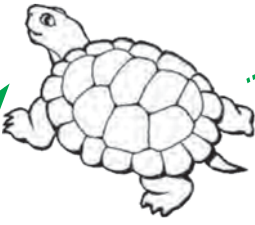

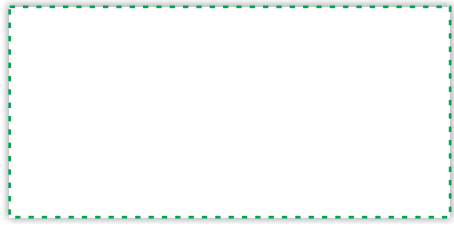





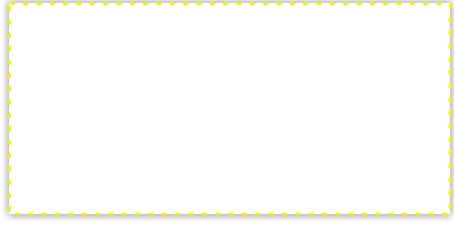





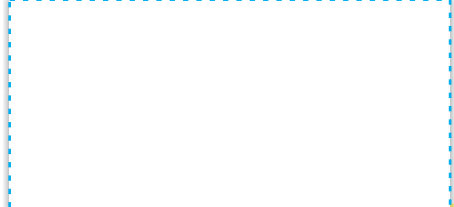
- Prezintă-te în fața clasei. Spune câți ani ai.
- Indică obiectele școlare și culorile preferate.
- Jocuri de mișcare – *Dacă vesel se trăiește*

- Unde se află copiii? De ce?
- Ce activități desfășoară elevii la școală?
- Care este numele fiecărui copil?
- Câți elevi sunt în clasă?



## Ne jucăm!

1. Denumește fiecare culoare. Colorează și celelalte obiecte desenate. Desenează un obiect care are aceeași culoare.



**SORIN**

**CAP**

**GÂT**

**TRUNCHI**

**MÂINI**

**PICIOARE**



**MIRUNA**



- Indică și descrie părțile componente ale corpului omenesc.
- Ce asemănări și deosebiri sunt între cei doi copii?
- De ce trebuie să protejăm părțile corpului?
- Care este rolul lor?

- Care sunt obiectele școlarului?
- Cum folosești aceste obiecte?
- Ce culoare au obiectele?
- Denumește alte obiecte utile la școală.

**2. Colorează desenul. Descrie activitățile pe care le desfășoară copiii în parc.**

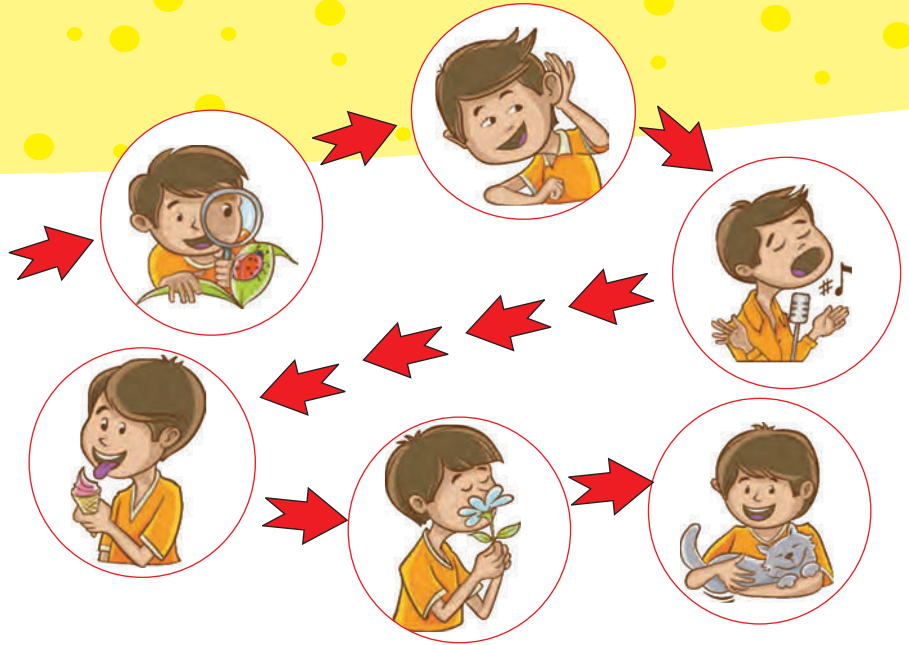


- Simțurile
- Identificarea categoriei căreia îi aparține sau nu un obiect



## JOCURI

- Ghici, ghicitoarea mea! Spune ghicitori despre obiecte, ființe lucruri cu prilejul unui concurs special organizat cu elevii clasei.



- Descrie activitățile pe care le desfășoară băiatul din imagine.
- Care sunt părțile corpului care îl ajută să privească, să audă, să cânte, să vorbească, să guste, să miroasă sau să pipăie?



## Ne jucăm!

1. Completează mulțimile date cu alte elemente, astfel:

a) obiecte care produc sunete;



b) flori cu miros plăcut;



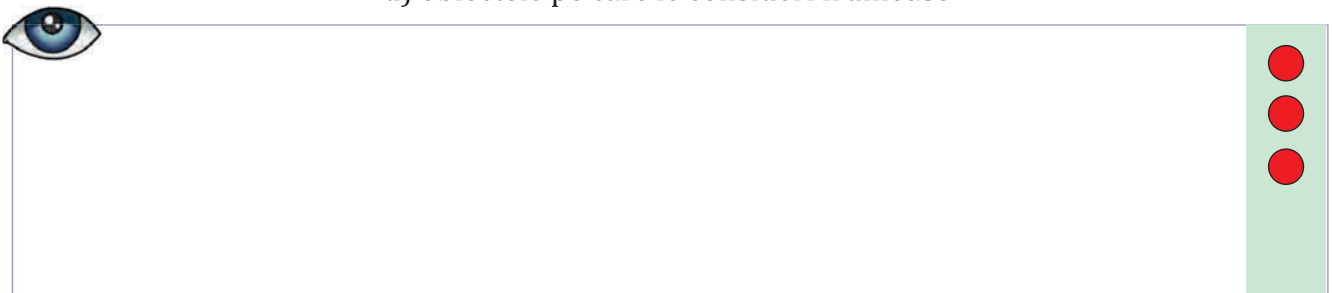
c) alimente cu gust dulce;



d) obiecte netede;



d) obiectele pe care le consideri frumoase.



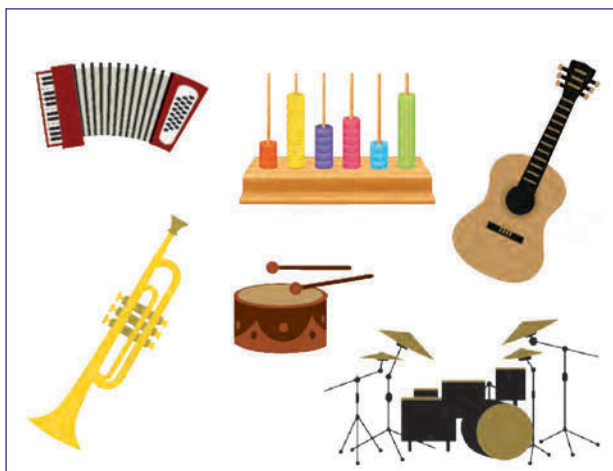


● Denumește obiectul care nu face parte din mulțime. Explică.

● Fructele cu gust dulce fac parte din mulțime. De ce nu a fost cuprinsă și lămâia în mulțimea dată?

● De ce umbrela nu poate face parte din mulțimea de mai sus?

2. Taie cu o linie intrușii.



3. Alege dintre cuburile cu imagini câte unul potrivit fiecărui joc.

