



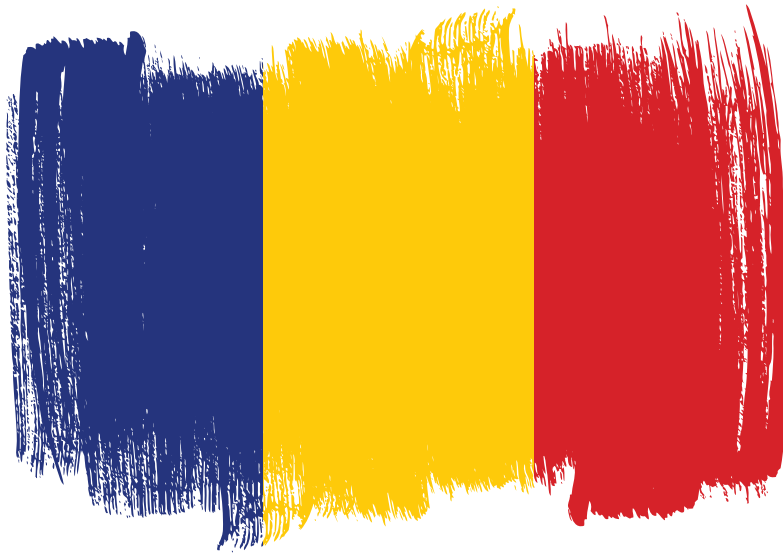
**MINISTERUL
EDUCAȚIEI**

Adriana Briceag
Daniela Berechet
Iuliana Fîlfănescu
Ofelia Boerescu
Mihaela Ivașcu
Constantin Fîlfănescu

MATEMATICĂ EXPLORAREA MEDIULUI

**MANUAL PENTRU
CLASA I**

Editura Paralela 45



Deșteaptă-te, române!

de Andrei Mureșanu

Deșteaptă-te, române, din somnul cel de moarte,
În care te-adânciră barbarii de tirani!
Acum ori niciodată, croiește-ți altă soarte,
La care să se-nchine și cruzii tăi dușmani!

Acum ori niciodată să dăm dovezi la lume
Că-n aste mâni mai curge un sânge de roman,
Și că-n a noastre piepturi păstrăm cu fală-un nume
Triumfător în lupte, un nume de Traian!

Priviți, mărețe umbre, Mihai, Ștefan, Corvine,
Româna națiune, ai voștri strănepoți,
Cu brațele armate, cu focul vostru-n vine,
„Viață-n libertate ori moarte!” strigă toți.

Preoți, cu crucea-n frunte! căci oastea e creștină,
Deviza-i libertate și scopul ei preasfânt.
Murim mai bine-n luptă, cu glorie deplină,
Decât să fim sclavi iarăși în vechiul nost' pământ!

Instrucțiuni de utilizare a manualului în format digital și tipărit

Manualul digital reproduce întregul conținut din versiunea tipărită, oferind elevilor posibilitatea de a interacționa cu diverse elemente de conținut. Astfel, aceștia vor putea viziona animații sau filme, rezolva exerciții interactive și naviga prin manual.

SIMBOLURI:



AMII static



AMII animat



AMII interactiv

1. Meniul superior



– mărește sau micșorează fereastra, pentru o vizualizare adecvată a elementelor de interes.



– deschide cuprinsul manualului digital.



– revine la prima pagină a manualului digital.



– accesează pagina anterioară paginii curente.



– accesează pagina următoare paginii curente.



– accesează ultima pagină a manualului digital.



– oferă mai multe informații despre varianta digitală a manualului.



– afișează întregul conținut al meniului de navigare (butonul este afișat doar în cazul smartphone-urilor).

2. Ajutor în utilizarea AMII interactiv:

Deschide interacțiunea dând click cu mouse-ul pe butonul . Pentru exercițiile de completare, utilizează mouse-ul pentru a poziționa cursorul pe spațiul în care dorești să completezi sau în care dorești să inserezi varianta corectă. Pentru exercițiile de alegere, urmărește cerința, apoi utilizează mouse-ul pentru alegerea variantei de răspuns, prin apăsare pe varianta pe care o consideri corectă. Apasă butonul **Verifică** pentru a vedea dacă ai ales corect. Pentru ambele tipuri de exerciții, apar mesajele: **Felicitări! Ai răspuns corect!**, pentru răspunsul corect și **Răspuns greșit! Mai încearcă!**, pentru răspunsul greșit. Pentru a relua rezolvarea exercițiului, apasă butonul **Anulează**.

3. Ajutor în utilizarea AMII animat:

Apasă pe butonul  pentru a deschide aplicația. Butonul Play este localizat pe bara de jos a ferestrei, alături de Volum și opțiunea de afișare completă pe ecran. Pentru a opri temporar

aplicația, apasă butonul de Pauză, de pe bara de jos a ferestrei. Pentru a ieși din aplicație, apasă pe butonul **X** din colțul din dreapta sus al ferestrei.

În colțul din dreapta jos, există butonul (:) care-ți oferă posibilitatea de a descărca filmulețul, de a-l reda la viteze diferite (Playback speed) și de a-l micșora într-un player mic, continuând să-l vizionezi în timp ce folosești alte aplicații de pe dispozitiv (Picture-in-picture).

4. Ajutor în utilizarea AMII static:

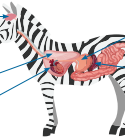
Apasă pe butonul  pentru a deschide imaginea mărită. Apasă pe butonul **X** din colțul din dreapta sus pentru a închide aplicația.

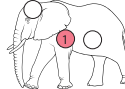
U7

ORGANELE MAJORE LA ANIMALE. LOCALIZARE ȘI ROLURI

 **Reținem cu Omii** 
Organele majore din corpul uman se regăsesc și la multe dintre animale. Creierul, inima, plămânii, stomacul și rinichii au locuri și roluri specifice.

- creier – coordonează activitatea întregului organism
- plămâni – rol în respirație
- inimă – pompează sângele
- stomac – prepară hrana necesară corpului
- rinichi - elimină apa și substanțele nefolositoare



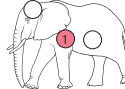
 **Exersăm cu Omii**

1. Unește cartonașele pe care sunt desenate organele interne ale animalelor cu cele pe care sunt scrise rolurile lor.

Primesc aerul în corp	Conduce activitatea organismului	Pompează sângele în corp	Elimină apa și substanțele nefolositoare
-----------------------	----------------------------------	--------------------------	--

2. Unește organele interne cu locul unde se află în corpul elefantului. Colorează după model.

 1  2  3  4



Știi că...

- inima balenei albastre este cât o mașină?
- o parte din creierul delfinilor este mereu activă pentru a se asigura că nu se înecă, astfel ei dorm doar pe jumătate?

107

pentru activitate statică, de observare a unei imagini semnificative sau pentru a afla curiozități

U5

3. Ajută fiecare fulg de nea să-și găsească picătura.

 46  52  70  72

4. Efectuează, apoi verifică prin operație de adunare:

$48 + 47 = \square$ $39 + 55 = \square$ $64 + 19 = \square$

5. Află suma dintre 28 și vecinul său mai mare. Ai obținut:

a) 38; b) 57; c) 59; d) 62.

6. Colorează cubul pe care este scris rezultatul corect.

$16 + 15 = \square$ $18 + 19 = \square$ $25 + 39 = \square$

7. Completează tabelul:

A avut	A primit	Are acum
17 	14 	
35 		65 
	15 	45 

8. La patinoar sunt 34 de băieți și 18 fete. Câți copii sunt în total?

LUCRAȚI ÎN PERECHI!

9. Parcurge traseul și vei afla cât costă biletele de intrare la patinoar pentru Sabrina și prietena ei.

→

15	+	6	=	
	+		=	29
	+		=	10
	+		=	
19			=	
	+		=	16
	+		=	22
	-		=	20
	+	5	=	

 →

77

pentru activitate interactivă

CUPRINS

RECAPITULARE INIȚIALĂ	11
EVALUARE INIȚIALĂ	12

UNITATEA 1: CARNAVALUL TOAMNEI

1. Plante – alcătuirea plantei	14
2. Recunoașterea, formarea, citirea și scrierea numerelor în centrul 0-31	15
3. Compararea și ordonarea numerelor în centrul 0-31	16
4. Plante – rolul structurilor de bază: rădăcina, tulpina	17
5. Numere pare. Numere impare	18
6. Adunarea numerelor cu și fără trecere peste ordin în centrul 0-31	19
7. Scăderea numerelor cu și fără trecere peste ordin în centrul 0-31	21
8. Plante – rolul structurilor de bază: frunze, flori, fruct	23
9. Recapitulare	24
10. Evaluare	25
11. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	26

Competențe: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 3.1

UNITATEA 2: MAGIA CULORILOR ȘI A SUNETELOR

1. Unde și vibrații	28
2. Recunoașterea, formarea, citirea și scrierea numerelor naturale de la 31 la 100	29
3. Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 31 la 100	31
4. Producerea și propagarea sunetelor	33
5. Experiment. Telefonul cu fir	34
6. Numere pare. Numere impare	35
7. Proiect. O jucărie muzicală	37
8. Recapitulare	38
9. Evaluare	39
10. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	40

Competențe: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 3.1, 4.1

UNITATEA 3: ARMONIE PRIN SĂNĂTATE

1. Corpul omenesc. Scheletul	42
2. Adunarea și scăderea în centrul 0-10	43
3. Proprietățile adunării	44

4. Adunarea în centrul 0-100, fără trecere peste ordin	
Adunarea numerelor formate numai din zeci ($Z+Z$)	45
5. Adunarea numerelor formate numai din zeci cu un număr format din unități	
($Z + U$)	46
6. Organele majore ale corpului. Localizare și roluri	47
7. Adunarea unui număr format din zeci și unități cu un număr format din unități	
($ZU + U$)	48
8. Adunarea unui număr format din zeci și unități cu un număr format din zeci	
($ZU + Z$)	61
9. Adunarea numerelor formate din zeci și unități ($ZU + ZU$)	50
10. Proiect. Plămânu de jucărie	51
11. Recapitulare	52
12. Evaluare	53
13. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	54

Competențe: 1.4, 1.5, 1.6, 3.1

UNITATEA 4: ROMÂNIA, ȚARĂ MÂDRĂ!

1. De la Pământ la...România	56
2. Scăderea numerelor în centrul 0-100, fără trecere peste ordin	
Scăderea numerelor formate din zeci ($Z - Z$).....	57
Proba adunării și a scăderii	58
3. Scăderea unui număr de unități dintr-un număr de zeci și unități ($ZU - U$)	59
4. Elemente intuitive privind Pământul	60
5. Scăderea unui număr format din zeci dintr-un număr format din zeci și unități	
($ZU - Z$)	61
6. Scăderea numerelor formate din zeci și unități ($ZU - ZU$)	62
7. Probleme care se rezolvă printr-o operație	63
8. Planeta Pământ – planetă vie	65
9. Recapitulare	66
10. Evaluare	67
11. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	68

Competențe: 1.4, 1.6, 3.1, 4.2, 5.2

UNITATEA 5: BINE AI VENIT, IARNĂ!

1. Apa în natură	70
2. Colectarea, citirea și înregistrarea datelor în tabel	71
3. Adunarea în centrul 0-100, cu trecere peste ordin	72

4. Apa, miracolul vieții	74
5. Adunarea unui număr format din zeci și unități cu un număr format din unități (ZU + U)	75
6. Adunarea unui număr format din zeci și unități cu un număr format din zeci și unități (ZU + ZU)	76
7. Transformări ale apei: topire și solidificare	78
8. Probleme care se rezolvă prin două operații, de adunare sau de scădere	79
9. Transformări ale apei: evaporare, fierbere, condensare	81
10. Recapitulare	82
11. Evaluare	83
12. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	84

Competențe: 1.5, 1.6, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2

UNITATEA 6: ÎN TIMP ȘI SPAȚIU

1. Universul	86
2. Scăderea în centrul 0-100, cu trecere peste ordin	87
3. Scăderea unui număr format din unități dintr-un număr format din zeci (Z – U)	88
4. Scăderea unui număr format din zeci și unități dintr-un număr format din zeci (Z – ZU).....	89
5. Soarele, sursă de lumină și căldură	91
6. Scăderea unui număr format din unități dintr-un număr format din zeci și unități (ZU – U).....	92
7. Scăderea numerelor formate din zeci și unități (ZU – ZU).....	93
8. Probleme care se rezolvă prin două operații, de adunare și de scădere	95
9. Investigația. Nevoia de lumină și căldură	97
10. Recapitulare	98
11. Evaluare	99
12. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	100

Competențe: 1.4, 1.5, 1.6, 2.1, 3.1, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2

UNITATEA 7: PRINTRE NECUVÂNTĂTOARE

1. Scheletul animalelor	102
2. Poziții ale unui obiect: verticală, orizontală, oblică	103
3. Interior, exterior	104
4. Figuri geometrice plane. Pătrat, dreptunghi	105
5. Figuri geometrice plane. Triunghi, cerc	106
6. Organele majore la animale. Localizare și roluri	107
7. Corpuri geometrice. Cubul, cuboidul, cilindrul, sfera	108
8. Portofoliu. Coloana vertebrală... altfel	109

9. Recapitulare	110
10. Evaluare	111
11. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	112

Competențe: 2.1, 2.2, 3.1, 5.1

UNITATEA 8: REGATUL PRIMĂVERII

1. Forțe și mișcare	114
2. Măsurarea lungimii	115
3. Măsurarea capacității	117
4. Forțe și mișcare. Căderea liberă a corpurilor	119
5. Măsurarea timpului. Ora	120
6. Investigația. Căderea liberă a corpurilor	121
7. Recapitulare	122
8. Evaluare	123
9. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	124

Competențe: 1.6, 3.1, 4.1, 4.2, 5.2, 6.1, 6.2, 6.4

UNITATEA 9: ÎN NUMELE PRIETENIEI

1. Forme de energie	126
2. Măsurarea timpului. Ziua, săptămâna, luna, anul, anotimpurile	127
3. Surse de energie	129
4. Bani. Leul. Monede și bancnote	131
5. Schimburi echivalente valorice în centrul 0-100	133
6. Recapitulare	134
7. Evaluare	135
8. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm	136

Competențe: 1.6, 3.1, 3.2, 4.2, 5.1, 5.2, 6.2, 6.3

RECAPITULARE FINALĂ	137
EVALUARE FINALĂ	140
BINGO MATEMATIC... DE VACANȚĂ	142
AUTOEVALUARE	144

Competențe generale și specifice

1. Utilizarea numerelor în calcule elementare

- 1.1 Scrierea, citirea și formarea numerelor până la 100
- 1.2 Compararea numerelor în concentrul 0-100
- 1.3 Ordonarea numerelor în concentrul 0-100, folosind poziționarea pe axa numerelor, estimări, aproximări
- 1.4 Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în concentrul 0-100, recurgând frecvent la numărare
- 1.5 Efectuarea de adunări repetate/ scăderi repetate prin numărare și reprezentări obiectuale în concentrul 0-100
- 1.6 Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (termen, sumă, total, diferență, $<$, $>$, $=$, $+$, $-$) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme

2. Evidențierea caracteristicilor geometrice ale unor obiecte localizate în spațiu înconjurător

- 2.1 Orientarea și mișcarea în spațiu în raport cu repere/ direcții date folosind sintagme de tipul: în, pe, deasupra, dedesubt, lângă, în față, în spate, stânga, dreapta, orizontal, vertical, oblic, interior, exterior
- 2.2 Recunoașterea unor figuri și corpuri geometrice în mediul apropiat și în reprezentări plane accesibile (incluzând desene, reproduceri de artă, reprezentări schematice)

3. Identificarea unor fenomene/ relații/ regularități/ structuri din mediul apropiat

- 3.1 Rezolvarea de probleme prin observarea unor regularități din mediul apropiat
- 3.2 Manifestarea grijii pentru comportarea corectă în relație cu mediul natural

4. Generarea unor explicații simple prin folosirea unor elemente de logică

- 4.1 Formularea rezultatelor unor observații, folosind câțiva termeni științifici, reprezentări prin desene și operatorii logici „și”, „sau”, „nu”
- 4.2 Identificarea unor consecințe ale unor acțiuni, fenomene, procese simple

5. Rezolvarea de probleme pornind de la sortarea și reprezentarea unor date

- 5.1 Sortarea și clasificarea unor date din mediul apropiat pe baza a două criterii
- 5.2 Rezolvarea de probleme simple în care intervin operații de adunare sau scădere în concentrul 0-100, cu sprijin în obiecte, imagini sau reprezentări schematice

6. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări

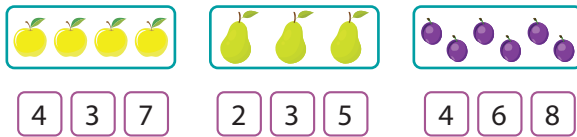
- 6.1 Utilizarea unor măsuri neconvenționale pentru determinarea și compararea capacităților și a lungimilor
- 6.2 Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea și compararea duratelor unor activități cotidiene
- 6.3 Realizarea unor schimburi echivalente valoric, folosind reprezentări convenționale standard și nonstandard în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere din concentrul 0-100
- 6.4 Identificarea unităților de măsură uzuale pentru lungime, capacitate (centimetrul, litrul) și a unor instrumente adecvate

RECAPITULARE ÎNȚIALĂ

1. Taie intrusul din fiecare serie.



2. Încercuiește numărul care se potrivește.



3. Colorează caseta în care este scris numărul mai mic din fiecare pereche.



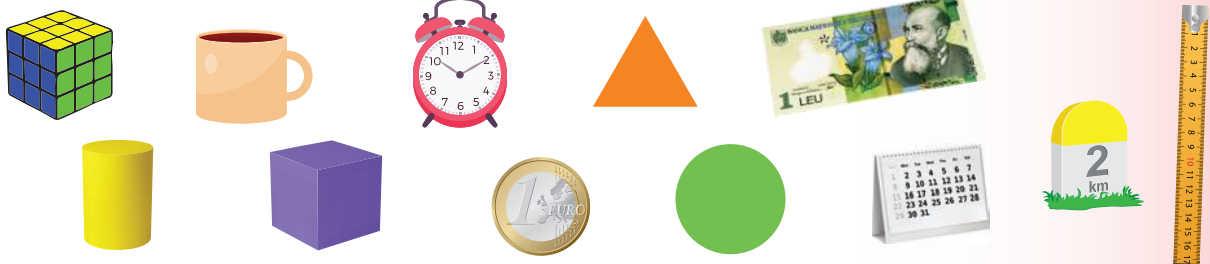
4. Calculează.

$$\begin{array}{llll} 6 + 2 = & 4 + 5 = & 8 + 1 = & 10 + 3 = \\ 7 - 3 = & 6 - 1 = & 9 - 3 = & 12 - 1 = \end{array}$$

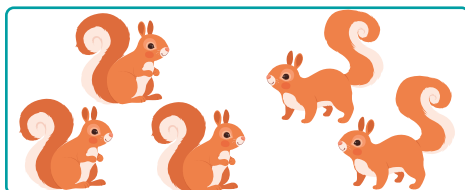
5. Scrie numerele care lipsesc.

10, 12, 14, _____, _____, _____, 22, _____, _____, _____, 30.

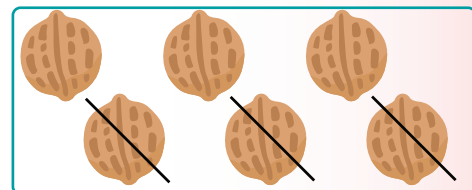
6. Unește ce se potrivește.



7. Rezolvă după imagini.



$$\boxed{} \boxed{} \bigcirc \boxed{} \boxed{} = \boxed{} \boxed{}$$



$$\boxed{} \boxed{} \bigcirc \boxed{} \boxed{} = \boxed{} \boxed{}$$

EVALUARE ÎNȚIALĂ

1. Unește după cum se potrivește.



2. Completează cu tot atâtea elemente câte indică numărul.

6

2

4

9

1

7

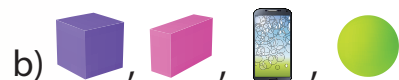
3. Adevărat (A) sau fals (F).

$$6 + 3 \begin{cases} 4 \square \\ 9 \square \end{cases}$$

$$5 + 2 \begin{cases} 6 \square \\ 7 \square \end{cases}$$

$$8 - 1 \begin{cases} 3 \square \\ 7 \square \end{cases}$$

4. Taie intrusul din fiecare serie.



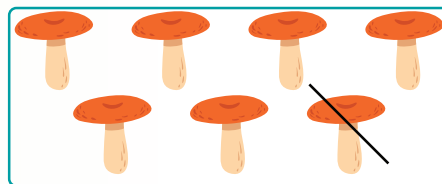
5. Completează cu numerele care lipsesc.

10, 11, 12, 13, _____, _____, _____, _____, _____, 20

6. Rezolvă după imagini.



$$\square \square \bigcirc \square \square = \square \square$$



$$\square \square \bigcirc \square \square = \square \square$$

	Foarte bine	Bine	Suficient
1	5-6 corespondențe corecte	3-4 corespondențe corecte	1-2 corespondențe corecte
2	5-6 mulțimi completate corect	3-4 mulțimi completate corect	1-2 mulțimi completate corect
3	3 exerciții rezolvate corect	2 exerciții rezolvate corect	1 exercițiu rezolvat corect
4	3 serii identificate corect	2 serii identificate corect	1 serie identificată corect
5	5-6 numere scrise corect	3-4 numere scrise corect	1-2 numere scrise corect
6	Rezolvă corect problemele	Rezolvă cu o greșeală	Rezolvă cu mai mult de o greșeală

CARNAVALUL TOAMNEI

UNITATEA 1



1. Plante – alcătuirea plantei
2. Recunoașterea, formarea, citirea și scrierea numerelor în centrul 0-31
3. Compararea și ordonarea numerelor în centrul 0-31
4. Plante – rolul structurilor de bază: rădăcina, tulpina
5. Numere pare. Numere impare
6. Adunarea numerelor cu și fără trecere peste ordin în centrul 0-31
7. Scăderea numerelor cu și fără trecere peste ordin în centrul 0-31
8. Plante – rolul structurilor de bază: frunze, flori, fruct
9. Recapitulare
10. Evaluare
11. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm

Competențe specifice: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 3.1

PLANTE – ALCĂTUIREA PLANTEI



Descoperim cu Omi!



- Ce se observă în imaginea de mai jos?
- Din ce sunt alcătuite plantele?



Ne amintim cu Omi!

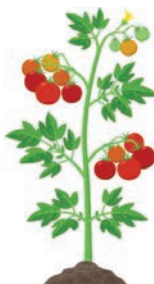
- Părțile componente ale plantei.
- Identifică părțile componente ale plantei:

- fruct
- flori
- frunze
- tulpină
- rădăcină

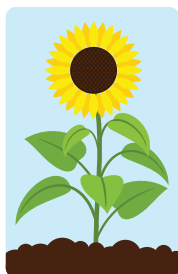
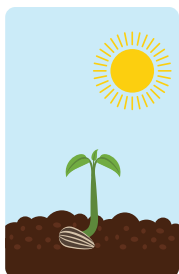


Exersăm cu Omi!

1. Ordonează imaginile, respectând etape



2. De ce are nevoie o plantă pentru a trăi?



Să fim creativi!

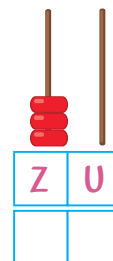
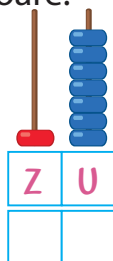
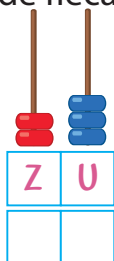
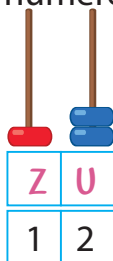
Realizează un colaj din semințe, flori, frunze presate.

RECUNOAȘTEREA, FORMAREA, CITIREA ȘI SCRIEREA NUMERELOR ÎN CONCENTRUL 0-31



Exersăm cu Omi!

1. Scrie numerele indicate de fiecare numărătoare.



2. Completează șirurile de numere:

• 1, 2, 3, , , , , , 9,

• 11, 12, , , , , , , 18, , , 21

• 21, 22, 23, , , , , , 29, 30, 31.

3. Încercuiește cu roșu cifra zecilor și cu albastru pe cea a unităților.



2	1
---	---

1	3
---	---

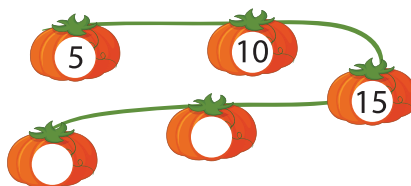
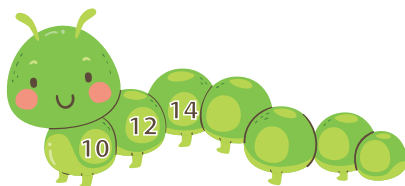
1	6
---	---

3	0
---	---

1	1
---	---

2	7
---	---

4. Descoperă regula și continuă șirurile.



5. Scrie vecinii numerelor:



LUCRAȚI ÎN ECHIPĂ!

6. Realizați un desen, pornind de la cifrele vesele alăturate.

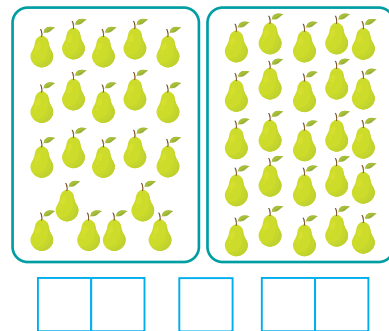
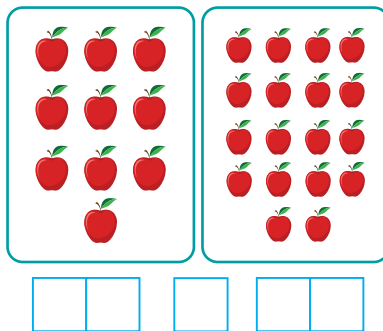
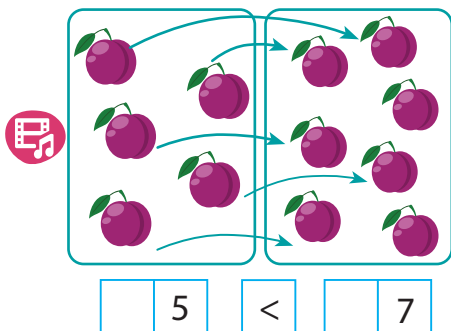


COMPARAREA ȘI ORDONAREA NUMERELOR ÎN CONCENTRUL 0-31



Descoperim cu Omi!

- Compară mulțimile prin punerea în corespondență a elementelor:



Exersăm cu Omi!

1. Colorează fructul pe care este scris numărul cel mai mare.



2. Pune în casete unul dintre semnele <, > sau =.

16 20

14 30

28 16

12 12

3. Ordonează crescător numerele: 16, 8, 10, 31, 24, 28, 17.

LUCRAȚI ÎN PERECHI!

4. Omi trebuie să ajungă la coșul cu fructe, parcurgând drumul format din numerele mai mari decât 10 și mai mici decât 29, în ordine crescătoare.



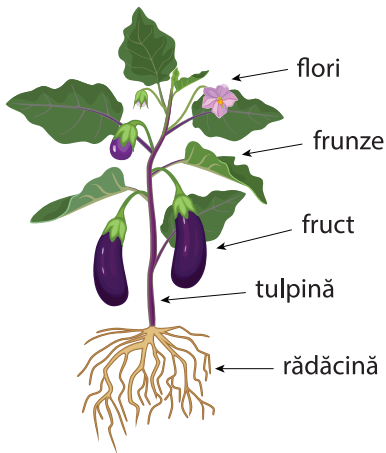
11	12	4	6	7	8	7	5	23	24	3	5
4	13	14	15	16	10	3	21	22	25	6	7
1	3	2	3	17	18	19	20	8	26	27	28



PLANTE – ROLUL STRUCTURILOR DE BAZĂ: RĂDĂCINA, TULPINA



Ne amintim cu Omi!



Reținem cu Omi!

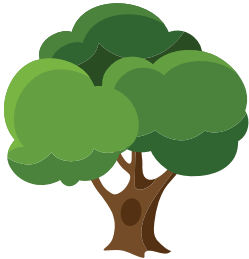
Rădăcina are rolul de a fixa planta în pământ. Prin ea, planta absoarbe apă și substanțe hrănitoare din pământ.

Tulpina are rolul de a susține frunzele, florile și fructele plantei. Prin ea circulă apa cu substanțele hrănitoare, de la rădăcină spre frunzele plantei. Tot ea transportă hrana preparată de frunze către celelalte părți componente ale plantei.



Exersăm cu Omi!

1. Realizează corespondența dintre plantă și rădăcina care crezi că i se potrivește.



2. Ordonează descrescător numerele și vei obține numele părții componente a plantei cu rol în susținerea frunzelor și florilor.

10	15	26	30	28	19	4
N	I	L	T	U	P	A
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



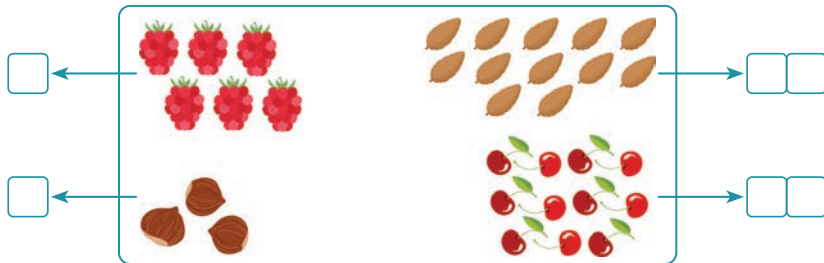
Ne jucăm cu Omi!

3. Pune o floare într-o vază în care se află apă cu cerneală. Taie tulpina peste două zile. Ce observi?

NUMERE PARE. NUMERE IMPARE



Ne amintim cu Omi!



• Numără fructele din imagine și scrie în casetă numărul corespunzător.

• Încercuiește apoi perechi de fructe (câte două).



Reținem cu Omi!

Numerele pare au cifra unităților pară (0, 2, 4, 6, 8), iar **numerele impare** au cifra unităților impară (1, 3, 5, 7, 9).

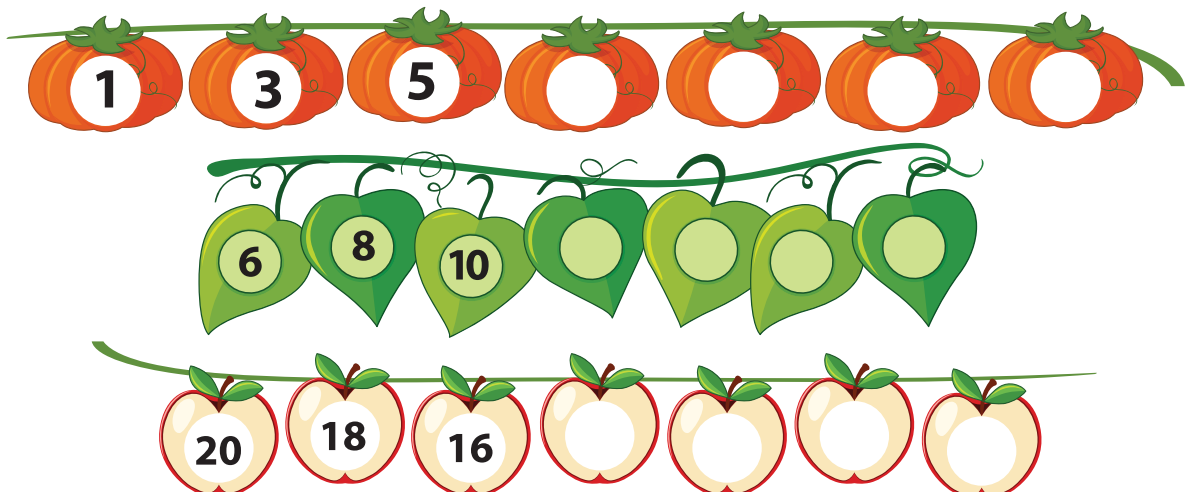


Exersăm cu Omi!

1. Încercuiește în fiecare șir:

- a) numerele pare: 2, 16, 5, 11, 14, 20;
 b) numerele impare: 3, 7, 11, 12, 13, 14;
 c) numerele pare cuprinse între 10 și 18: 12, 14, 15, 16, 22.

2. Descoperă regula și continuă fiecare șir cu încă patru numere.



ADUNAREA NUMERELOR CU ȘI FĂRĂ TRECERE PESTE ORDIN ÎN CONCENTRUL 0-31

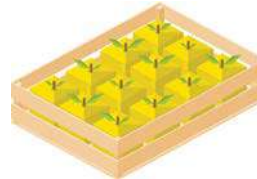


Descoperim cu Omi!



10
TERMEN

+



12
TERMEN

=

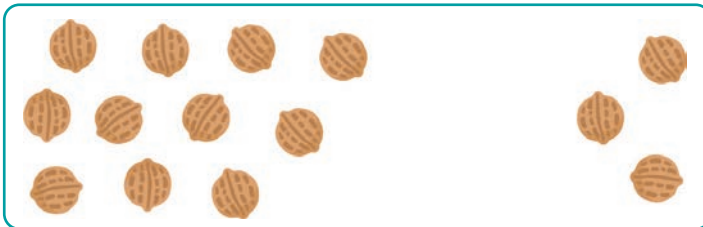
22
SUMĂ

10 și 12 sunt numerele care se adună. Se numesc **termeni**.
22 este rezultatul adunării. Se numește **sumă** (**total**).

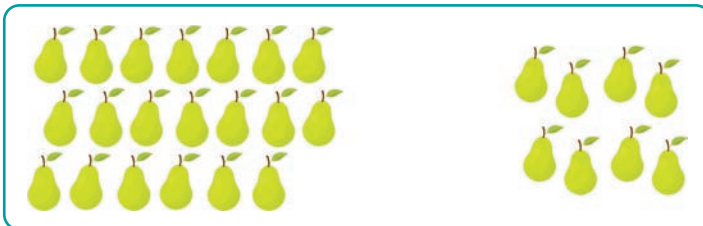


Exersăm cu Omi!

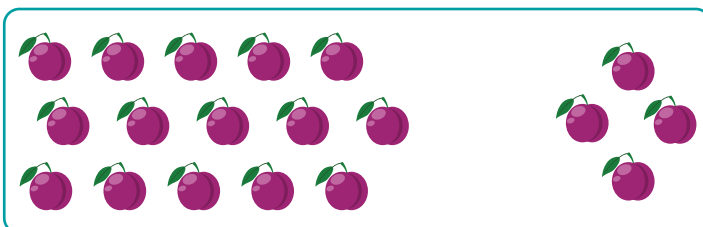
1. Completează cu numerele potrivite, apoi calculează.



1	1	+		3	=	1	4
---	---	---	--	---	---	---	---



		+			=		
--	--	---	--	--	---	--	--



		+			=		
--	--	---	--	--	---	--	--

2. Unește imaginile cu exercițiile potrivite.



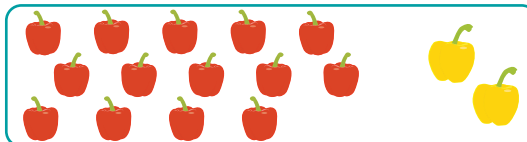
$10 + 5$

$12 + 3$

$14 + 2$

$17 + 1$

$15 + 4$



3. Află suma numerelor scrise pe frunze.



4. Efectuează și apoi colorează cel mai mare rezultat.

$6 + 5 = \square \square$

$14 + 5 = \square \square$

$20 + 6 = \square \square$

$16 + 2 = \square \square$

$19 + 4 = \square \square$

$19 + 2 = \square \square$

5. Calculează și apoi completează cu unul dintre semnele $<$, $>$ sau $=$.

$17 + 2 \square 16 + 3$

$17 + 5 \square 25 + 1$

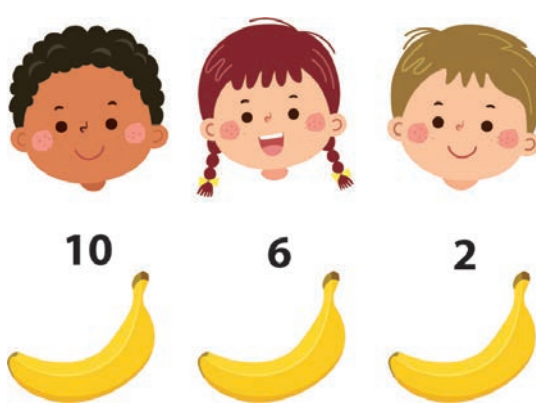
$22 + 4 \square 16 + 0$

$\square \square \square \square$

$\square \square \square \square$

$\square \square \square \square$

6. Scrie operațiile care arată câte fructe au împreună copiii.



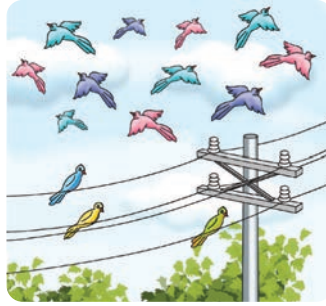
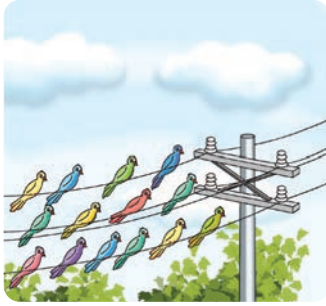
$\square \square + \square \square = \square \square$

$\square \square \bigcirc \square \square \bigcirc \square \square = \square \square$

SCĂDEREA NUMERELOR CU ȘI FĂRĂ TRECERE PESTE ORDIN ÎN CONCENTRUL 0-31



Descoperim cu Omi! 🔍



$$14 - 11 = 3$$

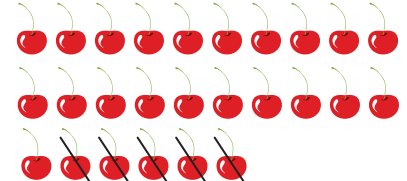
3 este rezultatul scăderii.
Se numește **diferență (rest)**.



Exersăm cu Omi!

1. Scrie exercițiile potrivite desenelor:

Model: 🎵



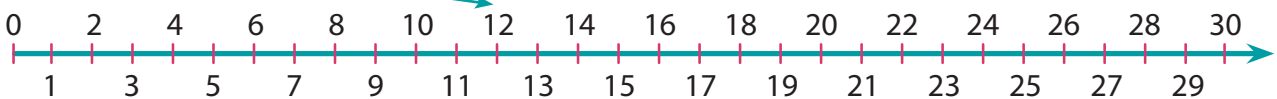
1	8	-		3	=	1	5			-		=					-		=		
---	---	---	--	---	---	---	---	--	--	---	--	---	--	--	--	--	---	--	---	--	--

2. Unește fiecare scădere cu rezultatul potrivit de pe axă.

$$16 - 4$$

$$25 - 3$$

$$17 - 3$$



$$19 - 5$$

$$19 - 1$$

$$28 - 3$$

3. Rezolvă exercițiile, apoi, după caz, scrie **A** (adevărat) sau **F** (fals) în casete.

$$18 - 6 = 12 \quad \boxed{\text{A}}$$

$$16 - 3 = 13 \quad \boxed{}$$

$$28 - 2 = 25 \quad \boxed{}$$

$$19 - 5 = 11 \quad \boxed{}$$

$$16 - 2 = 14 \quad \boxed{}$$

$$27 - 3 = 24 \quad \boxed{}$$

4. Află diferența numerelor scrise pe fructe.







5. Calculează, apoi ordonează descrescător rezultatele obținute.

$17 - 3 = \square \square$

$15 - 4 = \square \square$

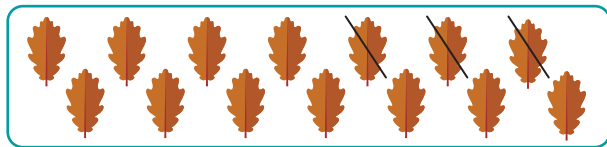
$16 - 3 = \square \square$

$12 - 2 = \square \square$

 , , ,

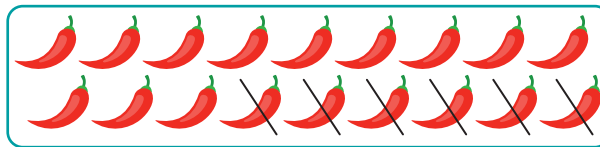
6. Diferența dintre 17 și vecinul mai mare al lui 4 este .

7. Compune oral probleme după imagini, apoi completează casetele.



$\square \square - \square \square = \square \square$

A



$\square \square - \square \square = \square \square$

N



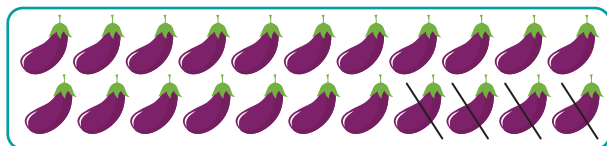
$\square \square - \square \square = \square \square$

E



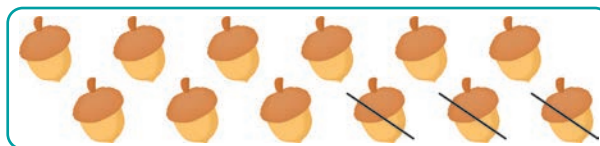
$\square \square - \square \square = \square \square$

P



$\square \square - \square \square = \square \square$

T



$\square \square - \square \square = \square \square$

L

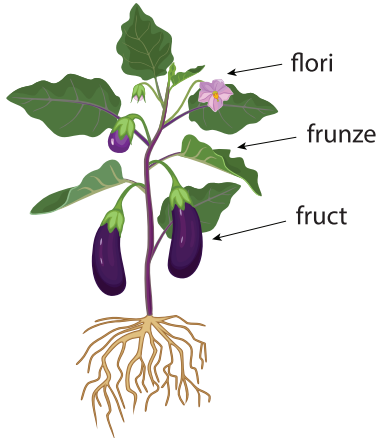
Așază în ordine crescătoare rezultatele obținute și vei descoperi cuvântul...

↓	↓	↓	↓	↓	↓

PLANTE – ROLUL STRUCTURILOR DE BAZĂ: FRUNZE, FLORI, FRUCT



Ne amintim cu Omi!



Reținem cu Omi!



Frunza are rolul de a transforma apa și substanțele hrănitoare în hrană pentru întreaga plantă. Pentru aceasta, ea are nevoie de *aer, lumină și căldură*.

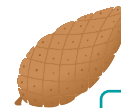
Din **florile** plantei se formează fructele și semințele. **Fructul** adăpostește semințele.

Semințele au rol în înmulțirea plantei.



Exersăm cu Omi!

1. Unește frunza cu fructul potrivit. Te vor ghida operația și rezultatul ei.



2. Realizează corespondența dintre plantă și fructul potrivit.



RECAPITULARE

1. Descoperă și încercuiește în careu următoarele cuvinte:

PLANTA

TULPINA

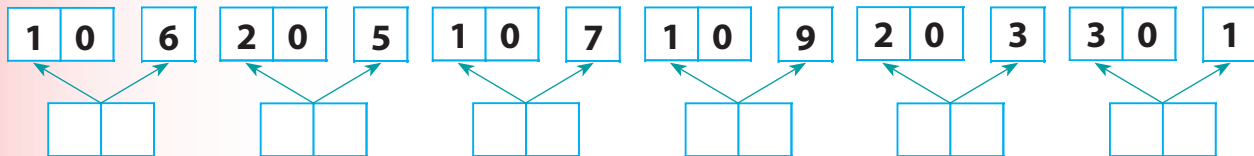
FRUNZA

FRUCT

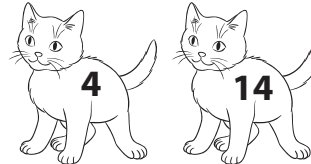
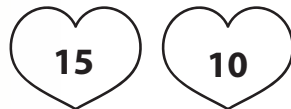
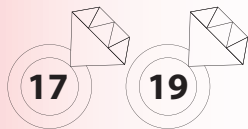
FLOARE

P	L	A	N	T	A	X	Y	F
S	T	U	L	P	I	N	A	R
F	R	U	N	Z	A	D	F	U
M	E	X	N	V	Z	O	T	C
A	F	L	O	A	R	E	R	T

2. Compune numere:



3. Colorează desenul pe care este scris numărul mai mare din fiecare pereche.



4. Efectuează calculele și colorează casetele cu rezultate impare.

$$14 - 3 = \boxed{}$$

$$16 + 3 = \boxed{}$$

$$15 - 5 = \boxed{}$$

$$15 + 2 = \boxed{}$$

LUCRAȚI ÎN PERECHI!

5. Compuneți probleme după imaginile de mai jos și apoi rezolvați-le.



$$\boxed{} \bigcirc \boxed{} = \boxed{}$$

$$\boxed{} \bigcirc \boxed{} = \boxed{}$$

EVALUARE

1. Apreciază cu adevărat (A) sau fals (F) următoarele afirmații:

- Plantele sunt alcătuite din: rădăcină, tulpină, frunze, flori, fructe.
- Rădăcina are rolul de a fixa planta în pământ.
- Din florile plantei iau naștere frunzele.

☐
☐
☐

2. Descoperă regula și completează șirurile:

a) 0, 2, 4, _____, _____, _____, _____;

b) 1, 3, 5, _____, _____, _____, _____;

c) 3, 6, 9, _____, _____, _____, _____.

3. Calculează și apoi completează cu unul dintre semnele <, > sau =.

$20 - 5 \square 16 + 3$

$11 + 2 \square 10 + 5$

$16 + 1 \square 20 - 3$

4. Colorează legumele unde ai obținut rezultate pare.

 $15 + 5$

 $12 - 2$

 $17 + 5$

 $20 - 3$

 $19 + 2$

5. Rezolvă problema pe baza imaginii.

Pe un platou sunt:



Câte fructe sunt?

$\square \square \bigcirc \square \square = \square \square$

	Foarte bine	Bine	Suficient
1	3 răspunsuri corecte	2 răspunsuri corecte	1 răspuns corect
2	3 șiruri completate corect	2 șiruri completate corect	1 șir completat corect
3	3 exerciții rezolvate corect	2 exerciții rezolvate corect	1 exercițiu rezolvat corect
4	3 rezultate identificate corect	2 rezultate identificate corect	1 rezultat identificat corect
5	Rezolvă fără greșală	Rezolvă cu o greșală	Rezolvă cu mai mult de o greșală

EXERSĂM, NE DEZVOLTĂM ȘI PRIN JOC RECUPERĂM

Cadranle. Rezolvă cerința care apare în fiecare cadran.

1. Scrie data de astăzi: Acesta este numărul cu care vei lucra.

1 Desenează tot atâtea frunze câte arată numărul.	2 Descompune numărul în zeci și unități:
3 Scrie vecinii numărului:	4 Scrie o adunare și o scădere ale căror rezultate să fie numărul dat.

2. Colorează după codul culorilor:

$16 - 3 =$

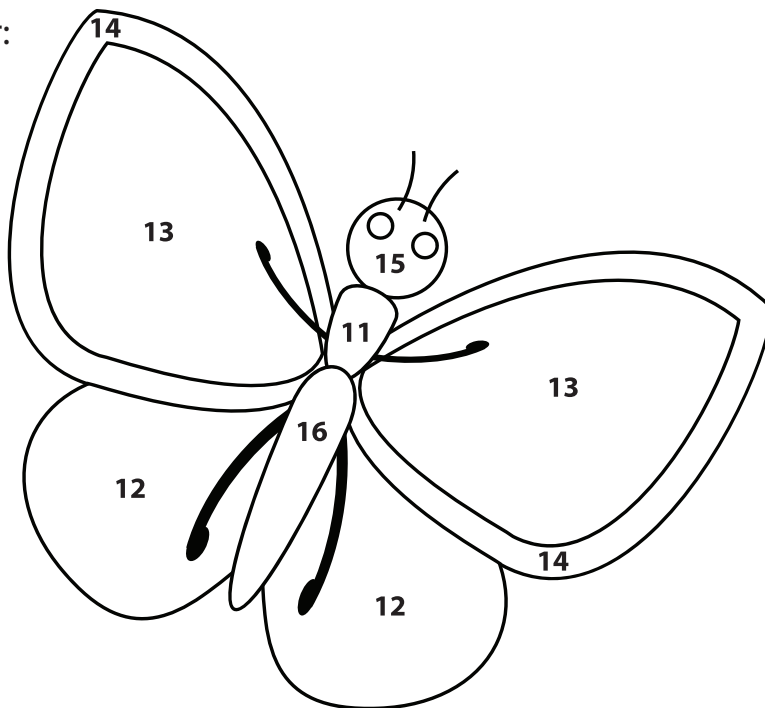
$7 + 5 =$

$17 - 3 =$

$9 + 2 =$

$12 + 3 =$

$21 - 5 =$



MAGIA CULORILOR ȘI A SUNETELOR

UNITATEA 2



1. Unde și vibrații
2. Recunoașterea, formarea, citirea și scrierea numerelor naturale de la 31 la 100
3. Compararea și ordonarea numerelor naturale de la 31 la 100
4. Producerea și propagarea sunetelor
5. Experiment. Telefonul cu fir
6. Numere pare. Numere impare
7. Proiect. O jucărie muzicală
8. Recapitulare
9. Evaluare
10. Exersăm, ne dezvoltăm și prin joc recuperăm

Competențe specifice: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 3.1, 4.1

UNDE ȘI VIBRAȚII



Descoperim cu Omi!

- Ești în gară. Sosește trenul așteptat. Ce auzi?
- Imită sunetul produs de un tren aflat în mișcare.
- Numește situațiile în care sunetele produse de tren se aud mai încet. De ce?

Știi că ...

- sunetul [a] este cel mai răspândit din lume? El se pronunță în toate limbile de pe planeta Pământ.

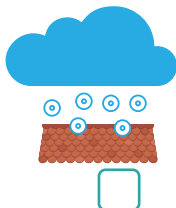


Exersăm cu Omi!

1. Încercuiește obiectele care produc sunete și vibrații, atingându-le.



2. Bifează și denumește fenomenele naturii care produc zgomote.



3. Imaginează-ți că ești unul dintre copiii din imagine. Ce sunete crezi că auzi?

