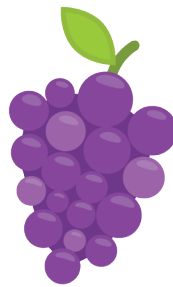
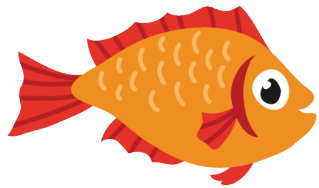


Minte scipitoare

Carte de activități

+5 ANI

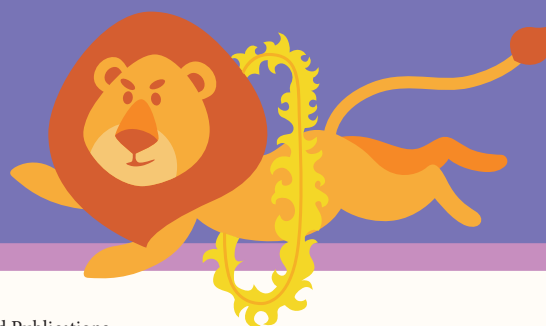


Traducere de Iuliana Voicu



București, 2020





Brilliant Brain

Copyright © 2019 Dreamland Publications

All rights reserved.

Copyright © 2020 Aramis Print s.r.l. pentru prezenta ediție în limba română.

Toate drepturile rezervate. Nicio secțiune din această carte nu poate fi reprodusă sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic sau mecanic, incluzând fotocopierea, înregistrarea audio sau orice altă formă de stocare a informației, fără acordul în scris al editorului.

Redactare: Dan-Sorin Manea

Copertă și DTP: Carmen Diana Mateescu

Corectură: Eugenia Oprea

ISBN 978-606-009-256-8

Aramis Print s.r.l. • Redacția și sediul social:

B-dul Metalurgiei nr. 46-56, cod 041833, sector 4, București, O.P. 82 – C.P. 38

tel.: 021.461.08.10/14/15; fax: 021.461.08.09/19;

e-mail: office@edituraaramis.ro

Departamentul desfacere: tel.: 021.461.08.08/12/13/16;

fax: 021.461.08.09/19; e-mail: desfacere@edituraaramis.ro

www.edituraaramis.ro

www.librariaaramis.ro

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Minte sclipitoare : carte de activități : +5 ani / trad. de Iuliana Voicu. -

București : Editura Aramis, 2020

ISBN 978-606-009-256-8

I. Voicu, Iuliana (trad.)

37

PREFAȚĂ

Învățarea poate fi un proces dificil. Din fericire sau nefericire, învățarea timpurie nu se realizează separat, pe bucățele, deși părinții și educatorii ar prefera poate ca numerele să țină de matematică, iar experimentele de științe.

Dar ceva extraordinar se petrece atunci când diversele domenii ale cunoașterii și învățării sunt interconectate, iar copiii dobândesc simultan atât cunoștințe, cât și experiență de viață. Ca s-o spunem mai simplu, tot mai mulți copii știu cum să „unească punctele” din viața reală, iar conexiunile mentale se fac firesc, parcă de la sine.

Ce înseamnă asta? Că avem copii din ce în ce mai deștepți, adaptați și pregătiți pentru noi abilități cognitive.

Cărțile din seria „Minte sclipitoare” contribuie prin exerciții atractive la realizarea legăturilor neuronale într-un mod distractiv, antrenant pentru cei mici.

Și nu uitați! Activitățile și exercițiile din aceste cărți nu înlocuiesc învățarea continuă, pe care dumneavoastră ca părinți, educatori sau învățători trebuie să o desfășurați pe tot parcursul copilăriei.

Sperăm că aceste cărți nu doar vor menține trează atenția copiilor, ci vor contribui în mod creativ la procesul de învățare.

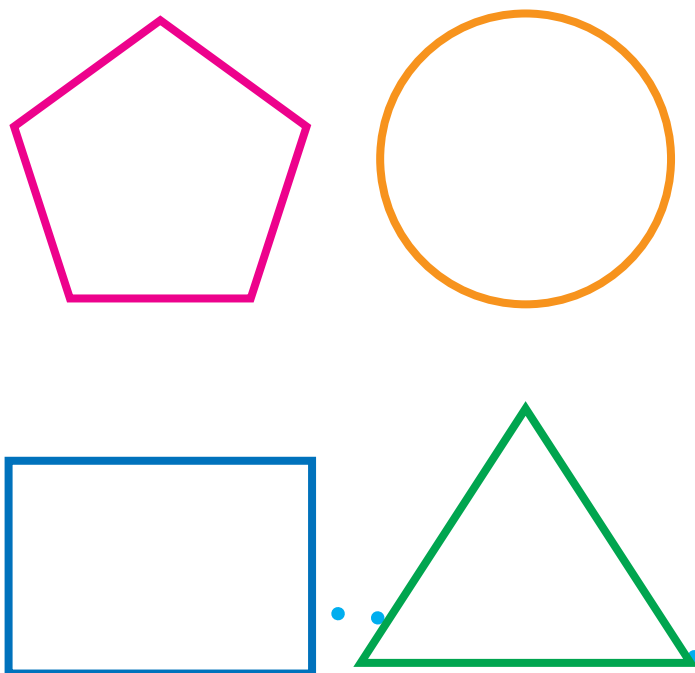
1. Taie imaginea care reprezintă un vehicul.



2. Încercuiește viețuitoarea care poate zbura.



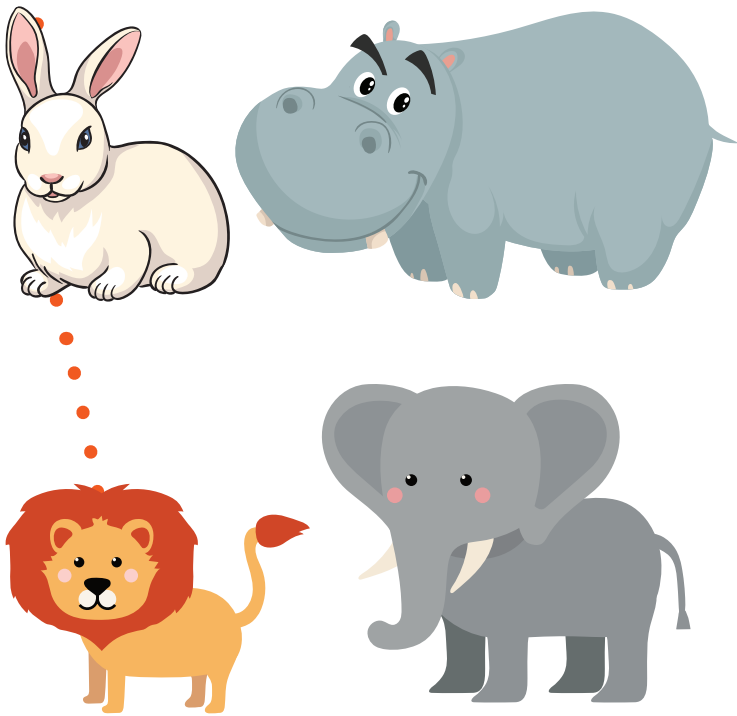
3. Colorează forma care are cele mai multe laturi.



4. Desenează un soare deasupra obiectului pe care îl porți când este cald.



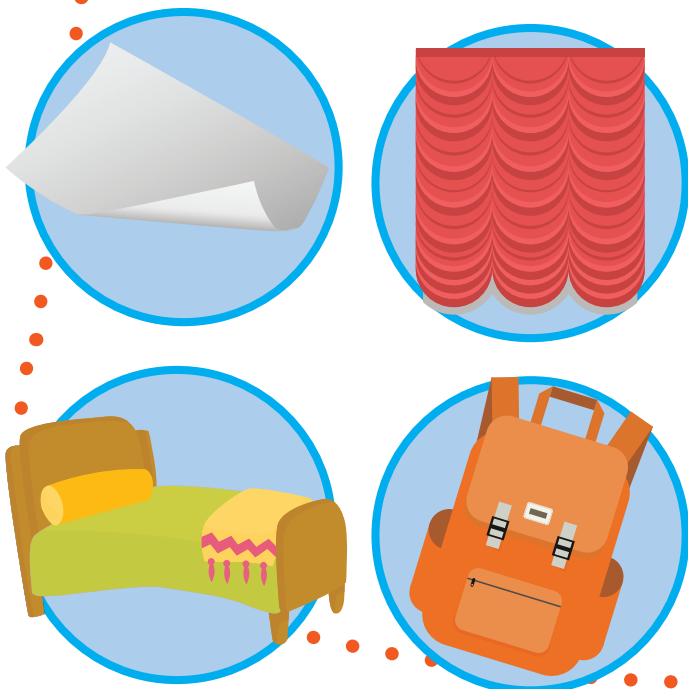
5. Încercuiește
animalul de pradă.



6. Încercuiește
imaginea care poate
să... vorbească.



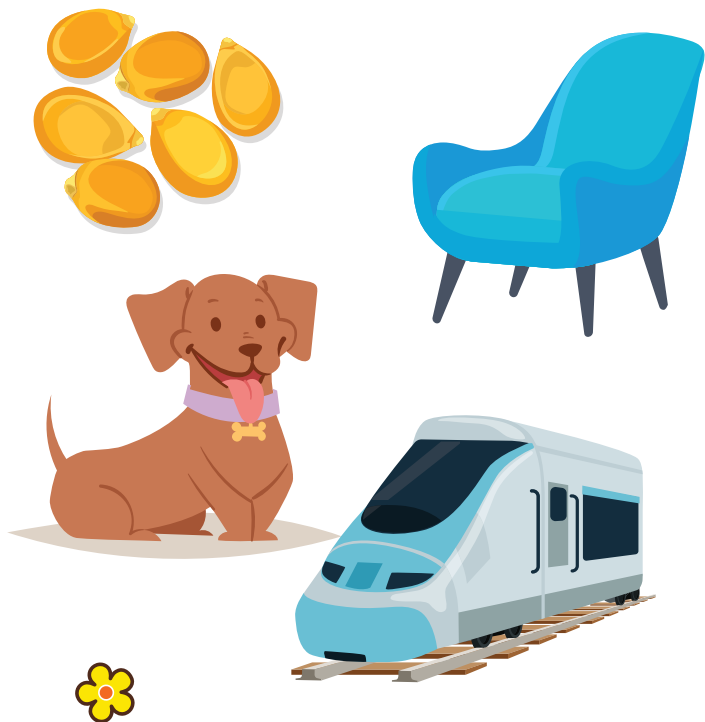
7. Taie două obiecte pe care
vântul le poate mișca ușor.



8. Încercuiește ce
nu se potrivește.



9. Încercuiește vehiculul care se deplasează pe șine.



10. Taie legumele.



11. Bifează ceea ce porți în mâini când afară e frig.



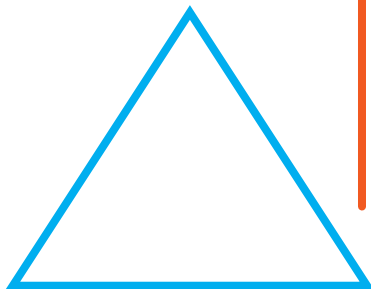
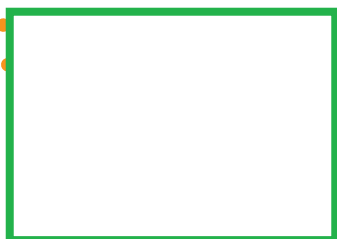
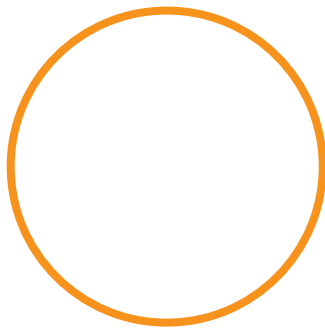
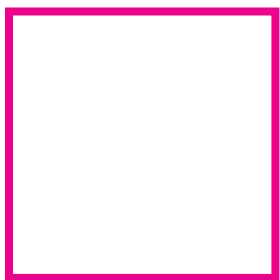
12. Colorează pentru a completa tiparul.



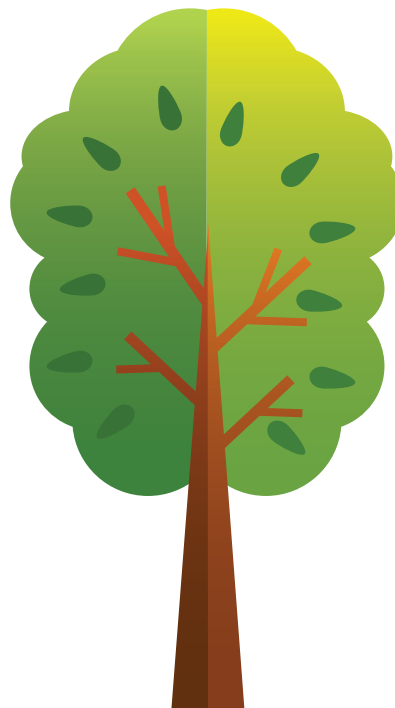
13. Încercuiește imaginea care prezintă un obiect.



15. Colorează forma care nu are colțuri.



14. Încercuiește trunchiul și taie crengile copacului.



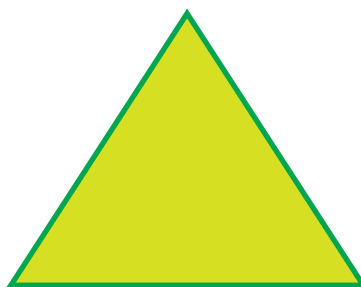
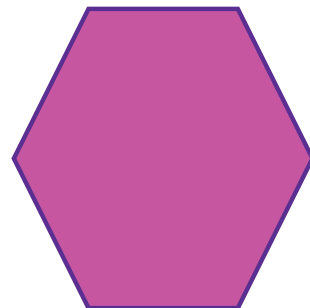
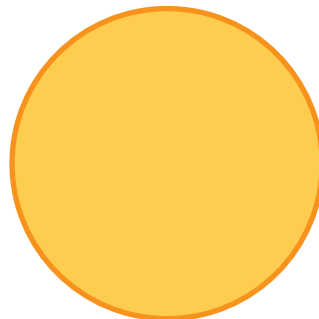
16. Ce părți ale globului crezi că sunt întinderi de apă? Colorează-le cu albastru.



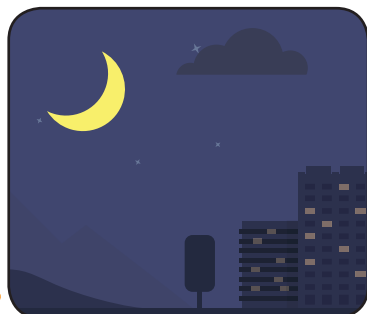
17. Încercuiește imaginea al cărei nume începe cu litera **t**.



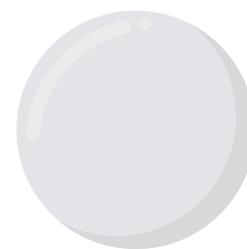
18. Taie figurile care au mai multe laturi decât triunghiul.



19. Potrivește contrariile.



20. Bifează mingea folosită la sportul cu bâta.



21.

Taie litera care se află între X și Z.



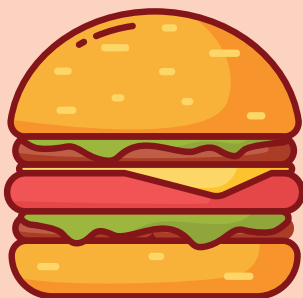
22.

Taie numărul care se află între 2 și 4.



23.

Ce mănâncă iepurele? Încercuiește imaginea.



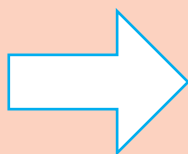
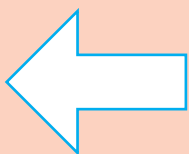
24.

Ce vehicul te ajută să te deplasezi prin aer?
Încercuiește imaginea potrivită.



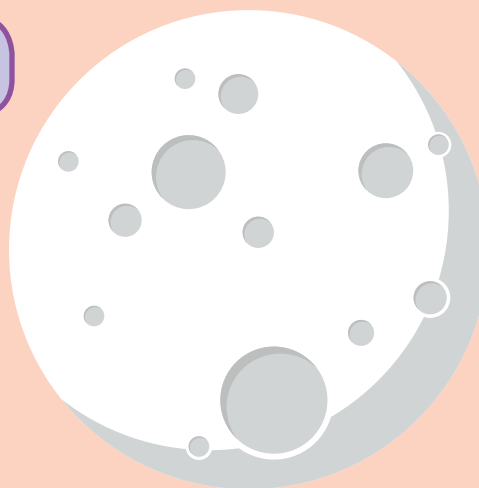
25.

Ce urmează?

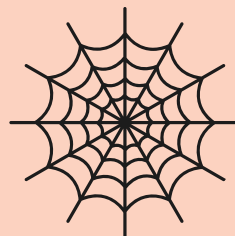


26. Completează spațiul liber.

_ U N A



27. Bifează imaginea al cărei nume începe cu **u**.



28. Ce face un pește? Taie răspunsul.

RĂDE

ÎNOATĂ

ALEARGĂ

DANSEAZĂ



29. Încercuiește persoana care poartă o șapcă.



30. Care este opusul lui ÎNALT?
Încercuiește răspunsul.

GRAS

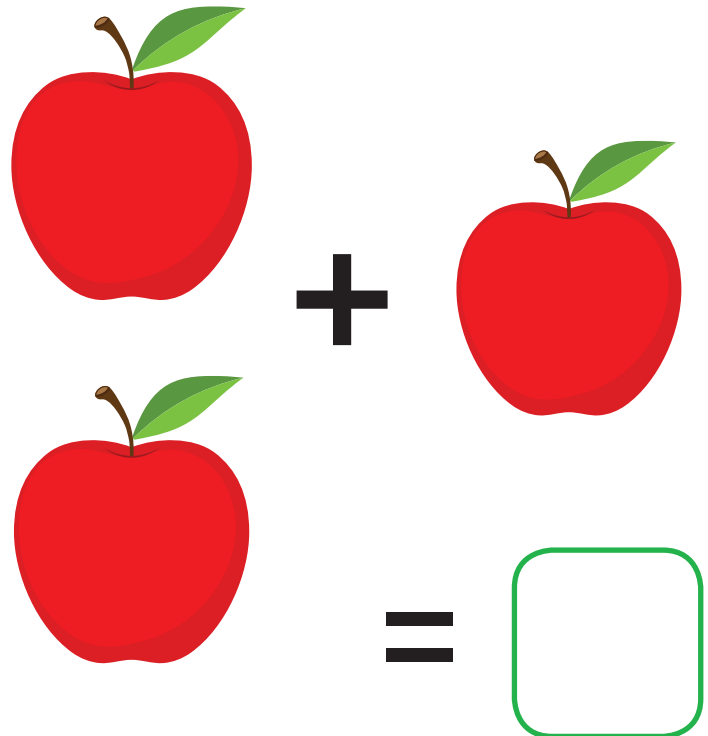
SCUND

LUNG

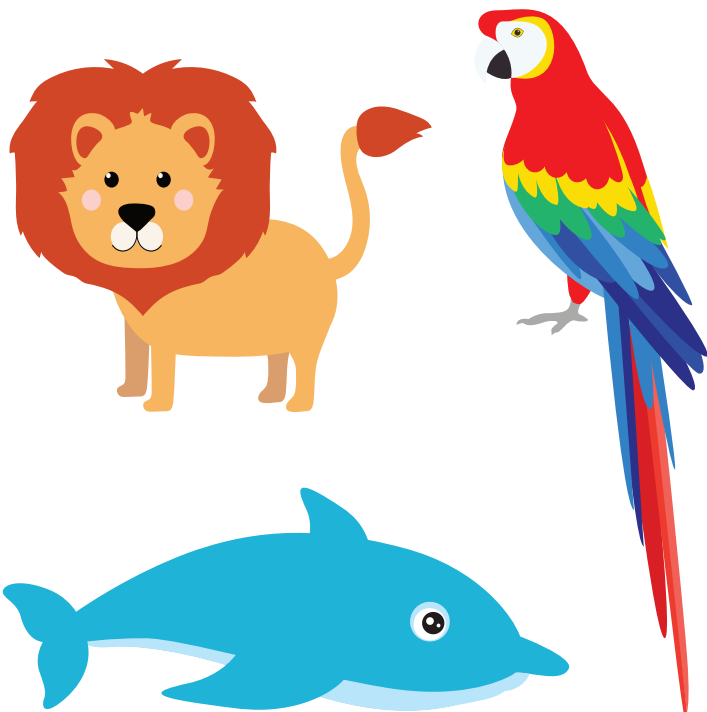
SUBȚIRE



31. Câte mere vezi? Scrie
răspunsul în casetă.



32. Încercuiește animalul
care se deplasează
DOAR pe sol.



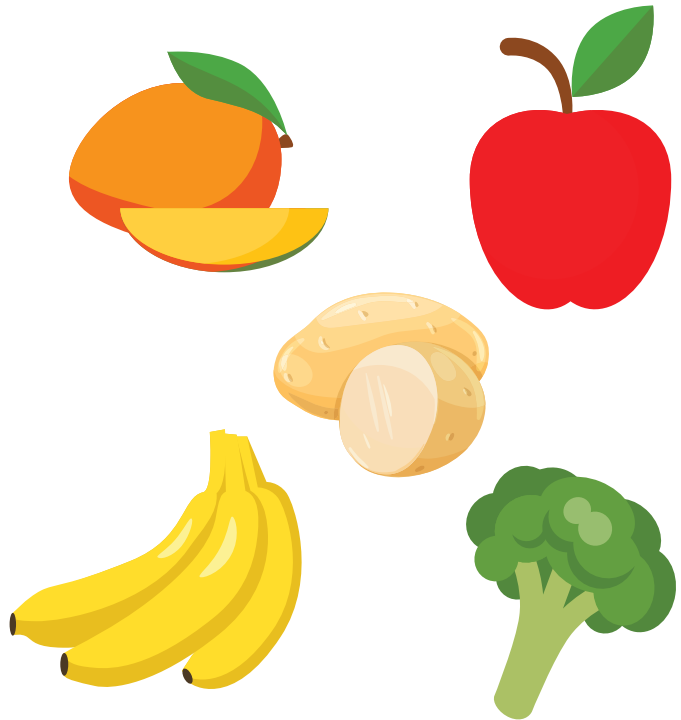
33. Încercuiește persoana
mai în vârstă.



34. Încercuiește imaginea al
cărei nume conține litera **u**.



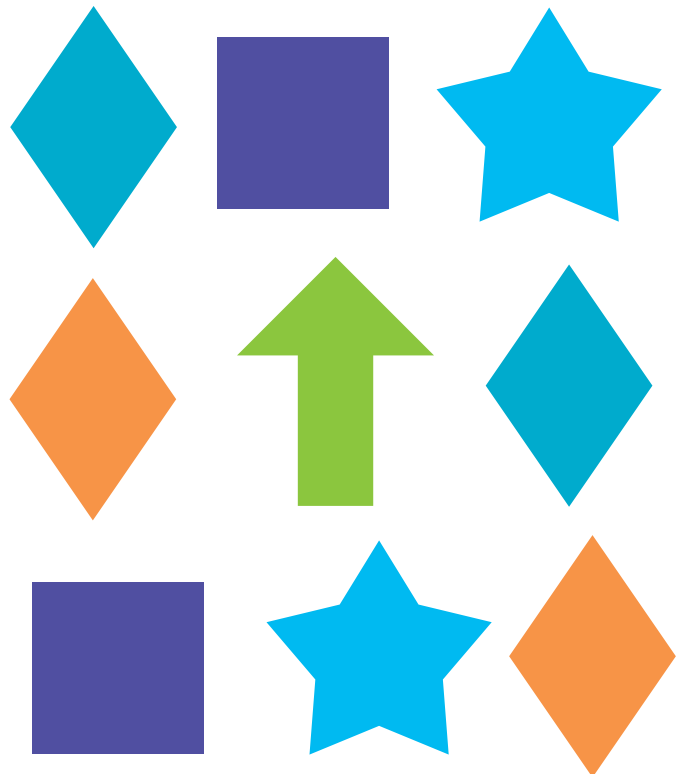
35. Ce crește în copac?
Încercuiește.



36. Potrivește oamenii cu
mijloacele lor de transport.

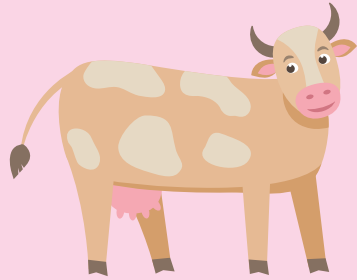


37. Ce figuri sunt la fel,
ca formă și culoare?
Potrivește-le.



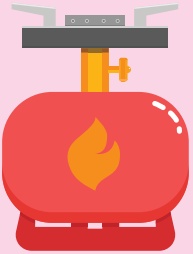
38.

Încercuiește
viețuitoarele.



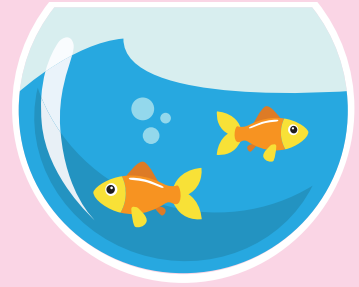
40.

Dintre obiectele de mai
jos, de care trebuie să
te ferești? Încercuiește.



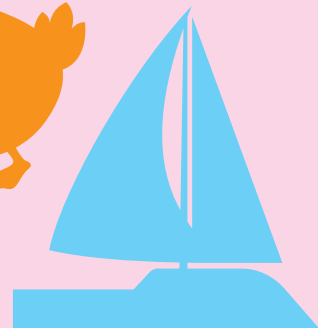
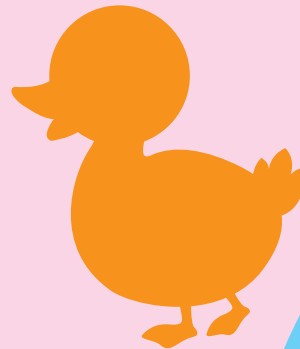
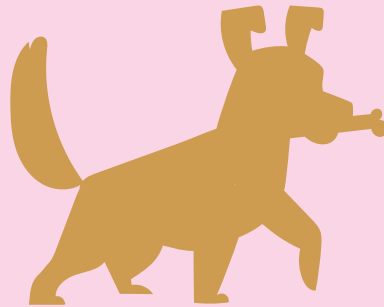
39.

Unde trăiește balena?
Taie imaginea cu o linie.

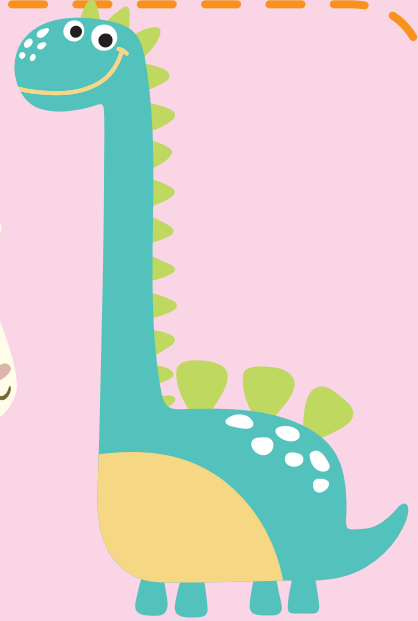
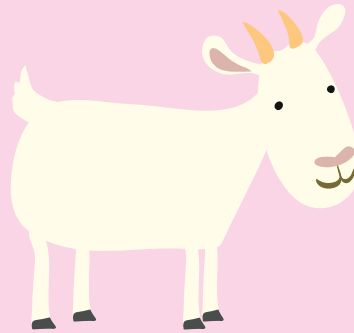
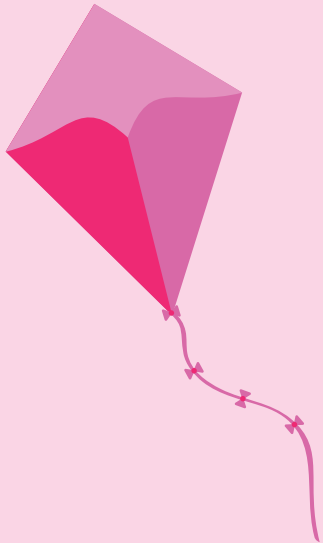


41.

Încercuiește umbra
raței.



42. Încercuiește imaginea care începe cu litera **d**.



43. Încercuiește cel mai mare număr din chenarul de mai jos.

12 9
20
98 30

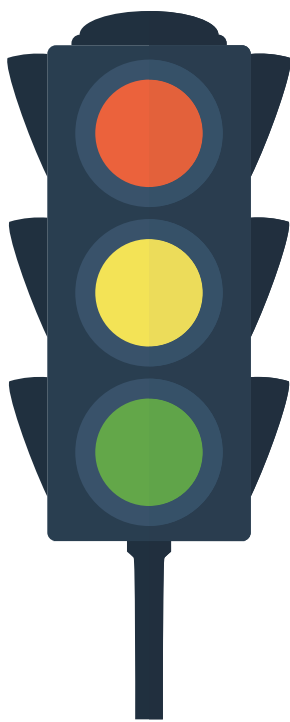
44. Încercuiește persoana care gătește, din imaginile de mai jos.



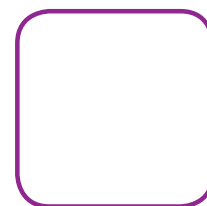
45. Poți găsi toți cei 11 fluturi? Încercuiește-i.



46. Ce culoare înseamnă STOP? Taie cu o linie.



47. Numără mingile și scrie numărul lor.



48. Încercuiește casa păsării.



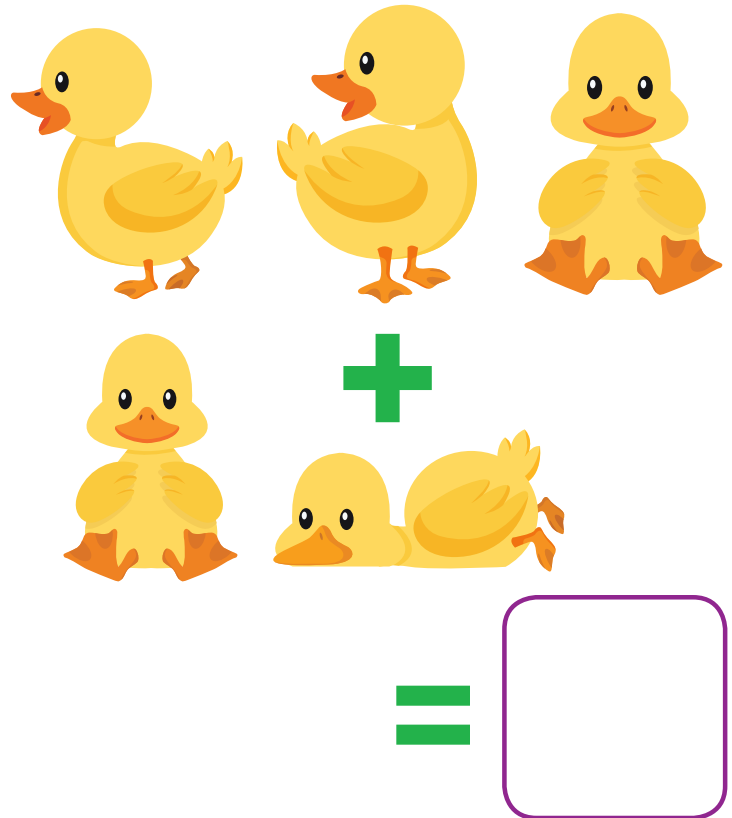
49. Trasează drumul astfel încât piratul să ajungă la comoară.



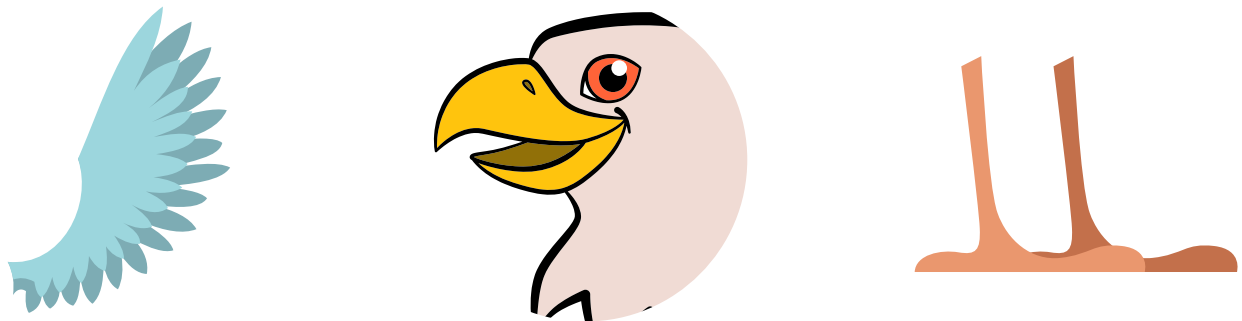
50. Dintre cele de mai jos, care este astăzi cel mai mare animal de pe Terra? Încercuiește-l.



51. Adună puișorii și scrie rezultatul.



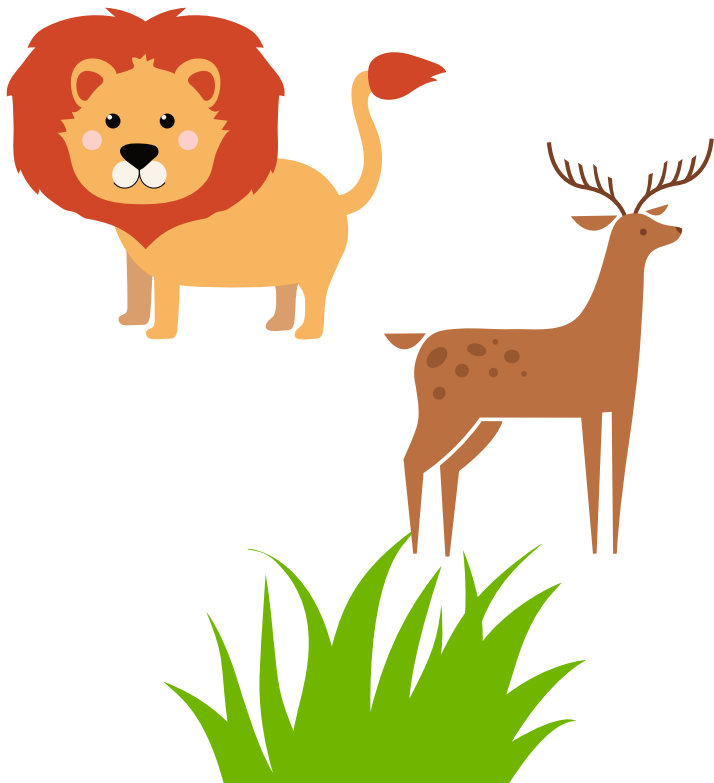
52. Încercuiește ce ajută pasărea să zboare.



53. Desenează câte o stea deasupra imaginilor pe care le vezi noaptea. Sunt două.



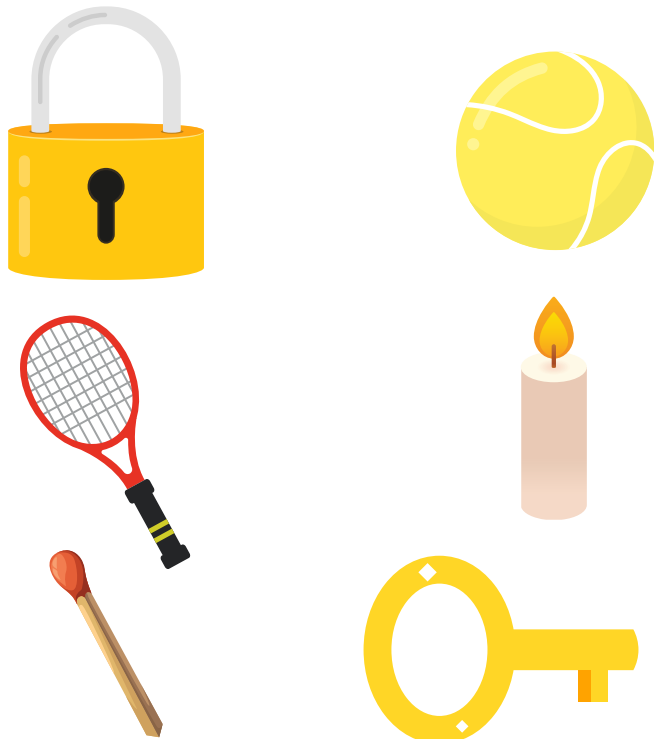
54. Cine ce mănâncă?
Trasează săgeți pentru
a arăta.



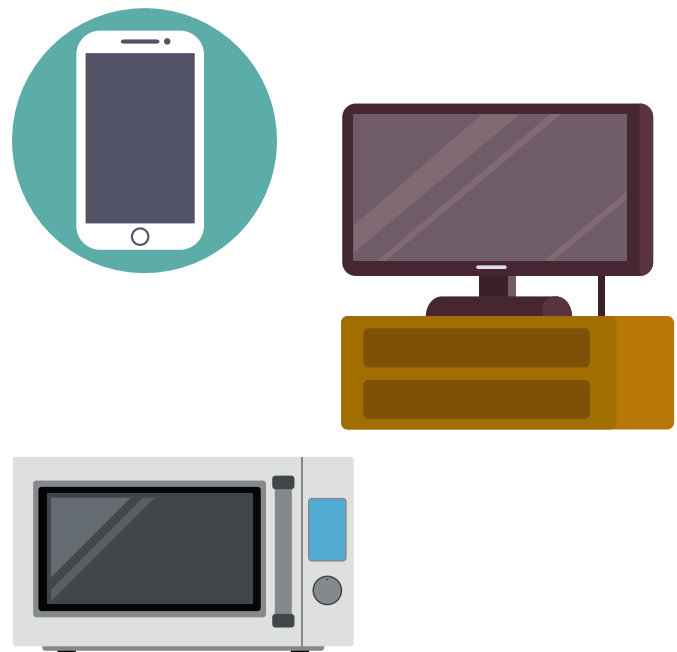
55. Încercuiește locurile
în care copiii se joacă
în perechi.



56. Trasează linii pentru
a arăta ce obiecte se
potrivesc unul cu altul.



57. Care dintre obiectele
de mai jos se folosesc
pentru a comunica?
Bifează răspunsul.



58. Încercuiește imaginea care reprezintă opusul lui fierbinte.



59. Încercuiește obiectele care ne ajută să alergăm.



60. Încercuiește imaginea care reprezintă rezultatul operației
 $4 - 2 = _.$



61. Încercuiește imaginea care ne oferă umbră.



62. Taie obiectul al cărui nume începe cu litera **I**.



64. Încercuiește instrumentele muzicale la care se suflă.



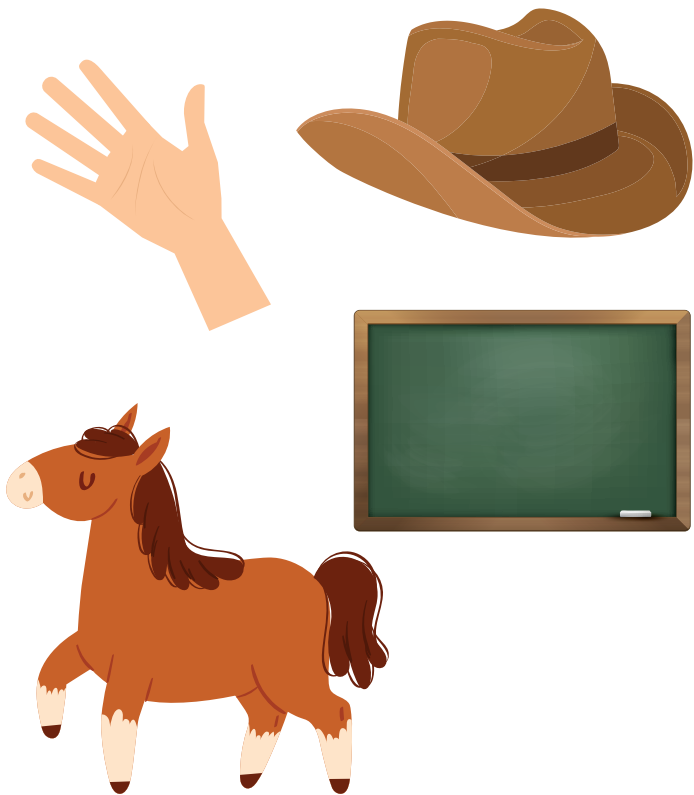
63. Încercuiește animalul care sare mult.



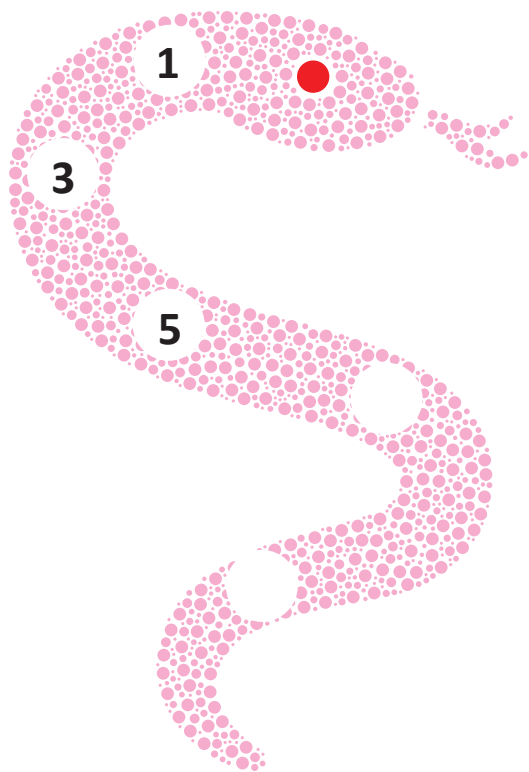
65. Încercuiește umbra pălăriei.



66. Încercuiește imaginea al cărei nume începe cu litera **c**.



67. Încheie șirul completând cu numerele corecte.



68. Realizează corespondența între pasăre și culoarea potrivită.



69. Încercuiește animalul erbivor.



70.

Taie litera care nu se
potrivește în șir.

A B C D K

71.

Scrive rezultatul
adunării.



72. Încercuiește floarea
fără frunze.



73. Încercuiește imaginea care
are formă de triunghi.

