

## ORIENTARE SPAȚIALĂ ȘI LOCALIZĂRI ÎN SPAȚIU

1. Observă ilustrația și stabilește valoarea de adevăr a propozițiilor de mai jos (A – adevărat; F – fals).

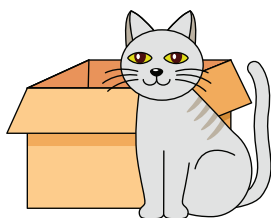
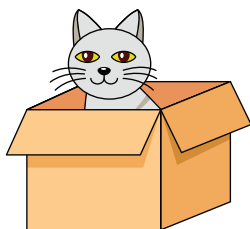


- a. **În spatele** lui Aricel este o buturugă.
- b. Fluturii se află **deasupra** lui Aricel.
- c. Cuibul este **sub** crengile copacului.
- d. Păsările sunt **în** cuib.
- e. **În fața** lui Aricel este o floare.

A	

2. Privește ilustrațiile și încercuiește:

- pisica aflată în interiorul cutiei;
- copilul care merge spre stânga.



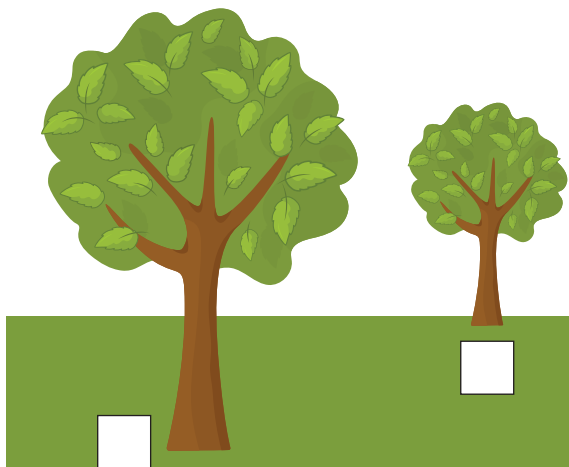
3. Colorează: a. pasărea aflată în spatele ursului; b. animalul aflat în spatele castorului; c. animalele aflate în fața iepurei.



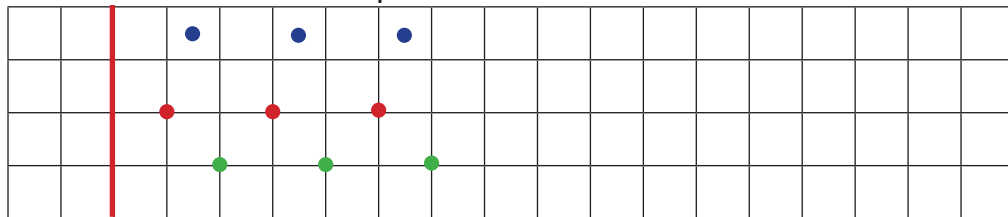
4. Colorează casele din dreptul:

• copilului aflat în depărtare;

• copacului aflat în apropiere.



5. Continuă rândurile de puncte.

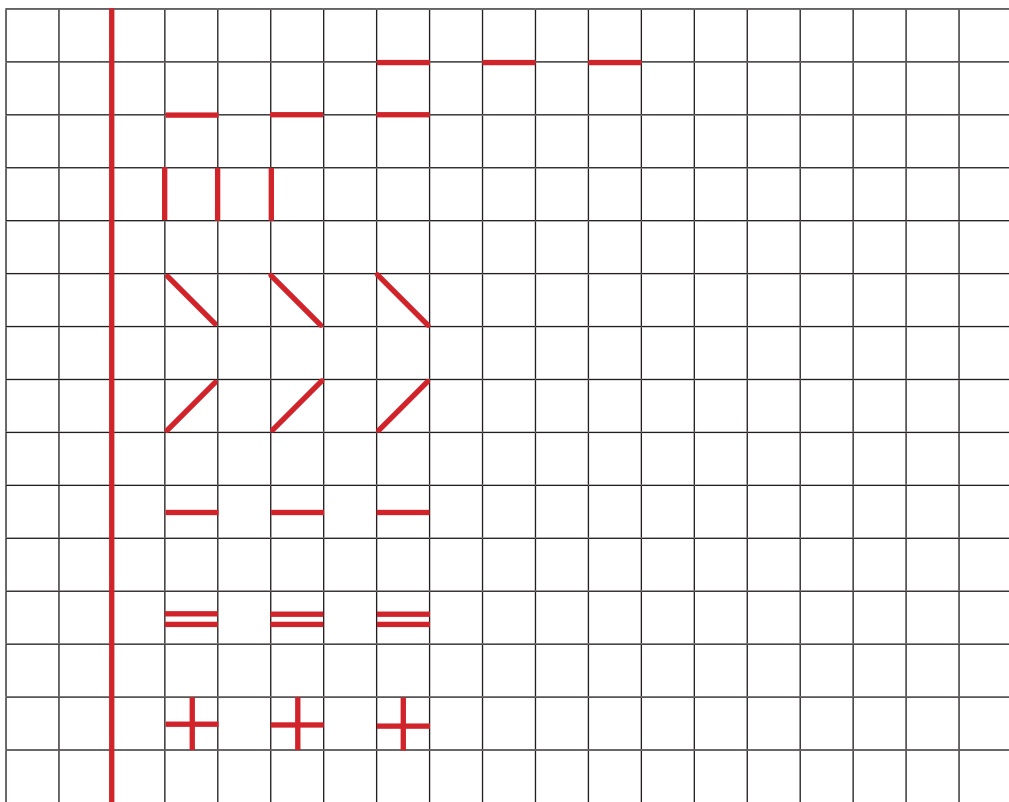


# POZIȚII ALE UNUI OBIECT: VERTICALĂ, ORIZONTALĂ, OBLICĂ

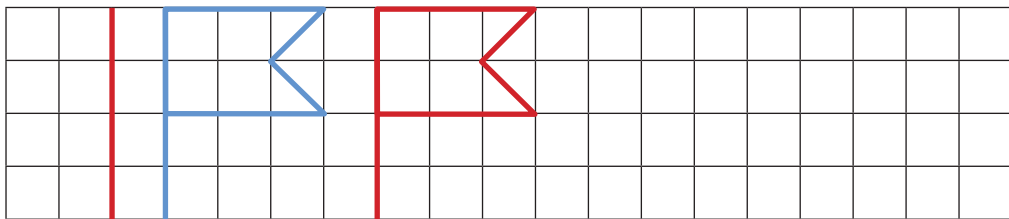
1. Identifică în fiecare caz poziția lui Aricel. Trasează peste liniile punctate.



2. Trasează liniile orizontale, verticale și oblice.

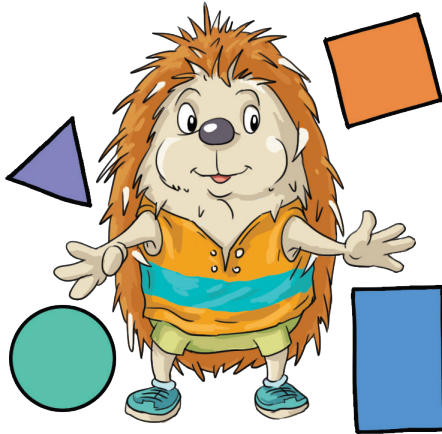


3. Completează șirul. Colorează.



## FIGURI GEOMETRICE. COLECTAREA, CITIREA ȘI ÎNREGISTRAREA DATELOR

1. Unește fiecare dintre figurile geometrice ale lui Aricel cu denumirea corespunzătoare.



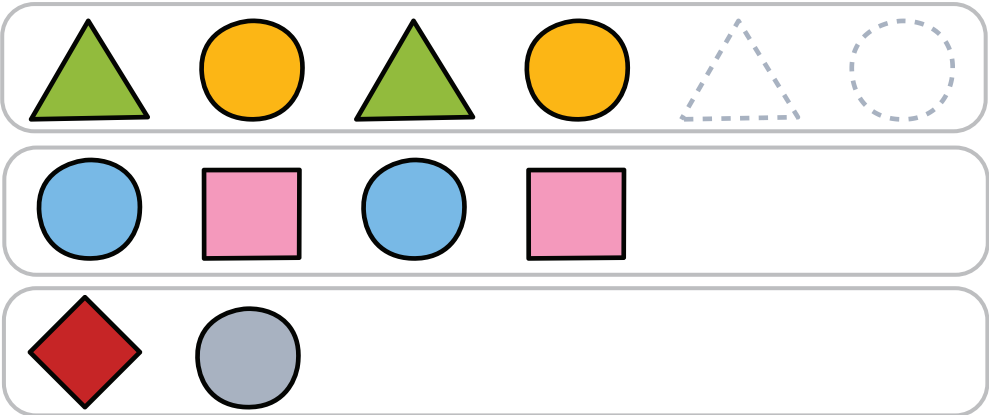
PĂTRAT

CERC

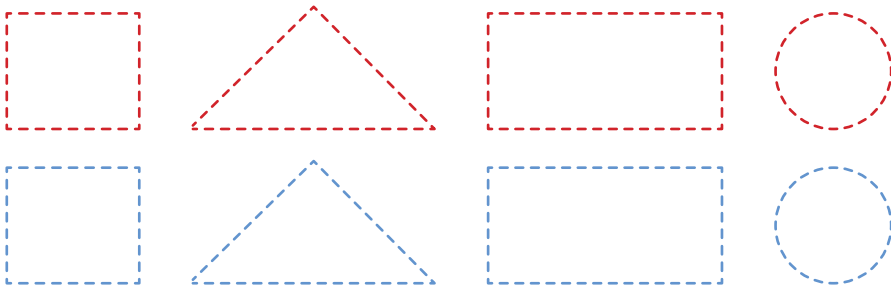
TRIUNGHI

DREPTUNGHI

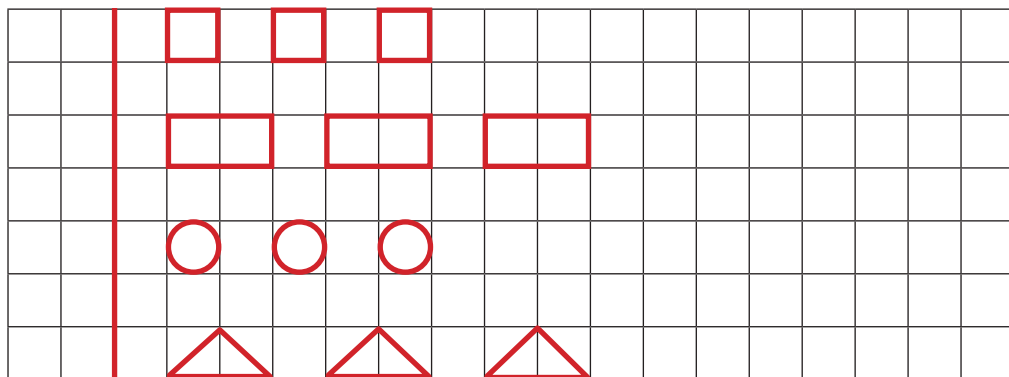
2. Continuă șirurile. Colorează.



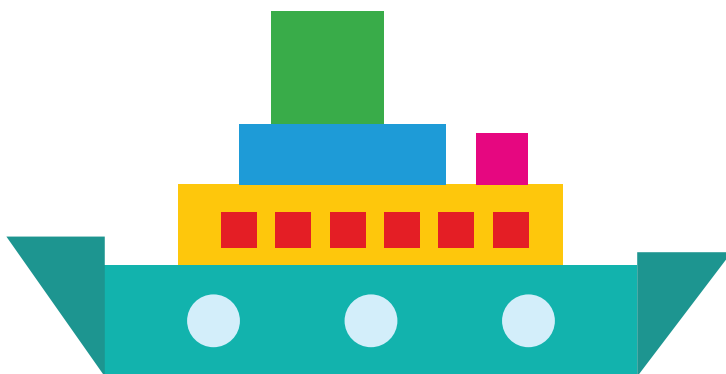
3. Trasează, împreună cu Aricel, contururile figurilor geometrice.




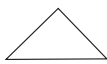


4. Trasează figurile geometrice, după model.

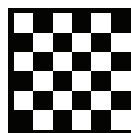
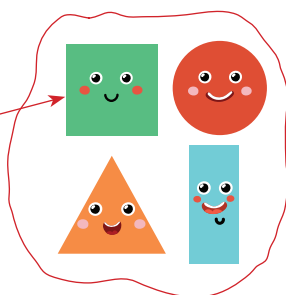
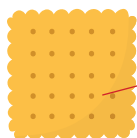
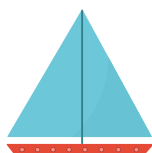


5. Observă construcția de mai jos. Scrie în tabel numărul figurilor geometrice din fiecare fel.



			
3			





6. Realizează corespondența între figurile geometrice și obiectele asemănătoare ca formă.



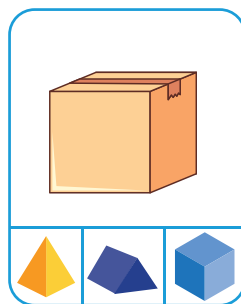
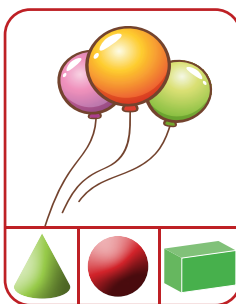
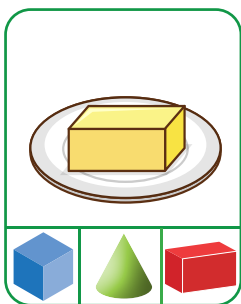
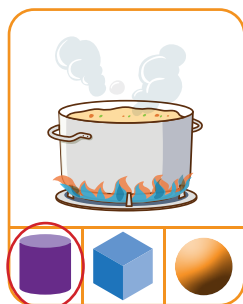
## CORPURI GEOMETRICE. COLECTAREA, CITIREA ȘI ÎNREGISTRAREA DATELOR

1. Observă câte corpuri geometrice din fiecare fel are Aricel și completează tabelul dat.



2. Încercuiește corpul geometric potrivit fiecărui obiect.








3. Află ce corp geometric a modelat din plastilină fiecare copil, urmărind datele de mai jos. Colorează casetele corespunzătoare din tabel.



A2



B3

	1	2	3	4
A				
B				
C				



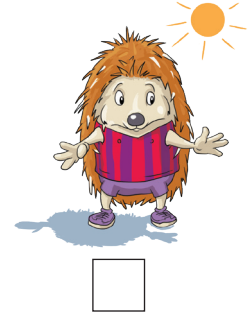
A4



C1

## SOARELE, SURSĂ DE LUMINĂ ȘI CĂLDURĂ

1. Colorează casețele din dreptul imaginilor în care umbra lui Aricel este reprezentată corect.



2. Desenează umbra fiecărui obiect, în funcție de poziția sursei de lumină.



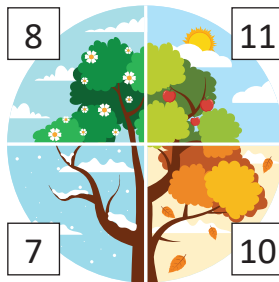
3. Unește fiecare operație cu rezultatul ei, pentru a asocia fiecărei imagini anotimpul potrivit.



$$2 + 5$$



$$10 - 2$$



8

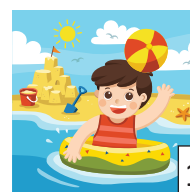
11

7

10



$$6 + 4$$



$$12 - 1$$

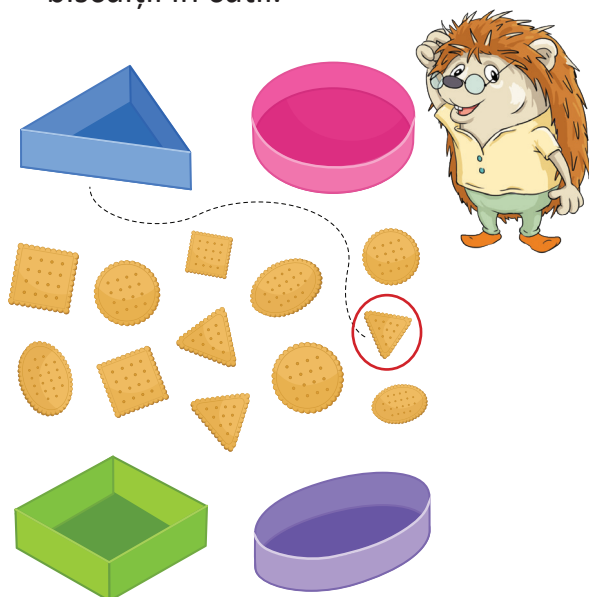
## EXERSEAZĂ CU ARICEL

### 1. Încercuiește:

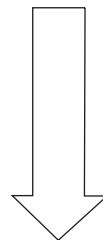
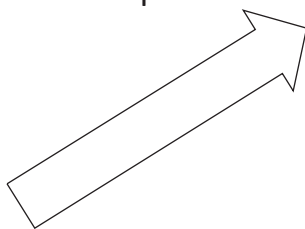
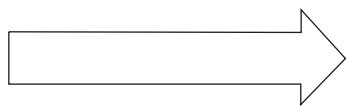
- copiii aflați în piscină;
- obiectul din fața piscinei;
- animalul aflat deasupra copiilor.



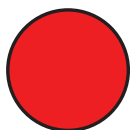
### 2. Ajută-l pe Aricel să sorteze biscuiții în cutii.



### 3. Colorează cu **roșu** săgeata aflată în poziție verticală, cu **albastru** pe cea aflată în poziție orizontală și cu **verde** pe cea oblică.



### 4. Încercuiește denumirea fiecărei figuri geometrice.



cerc

pătrat

triunghi

dreptunghi

cerc

pătrat

triunghi

dreptunghi

cerc

pătrat

triunghi

dreptunghi

cerc

pătrat

triunghi

dreptunghi