

Daniela DULICĂ

Camelia Zoica SIMA

# REPETĂM ȘI NU UITĂM

RECAPITULARE ȘI CONSOLIDARE

*Clasa pregătitoare*

*Copertă și ilustrații: Giorgian Gînguț*

## Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

**DULICĂ, DANIELA**

**Repetăm și nu uităm : recapitulare și consolidare : clasa pregătitoare /**

Daniela Dulică, Camelia Zoica Sima. - Pitești : Carminis Educațional

64 p.; il; 26 cm

**ISBN 978-973-123-421-2**

I. Sima, Camelia Zoica

37

Copyright © Editura CARMINIS

Redactori: **Carmen Trandafirescu, Anastasia Budișteanu**

Tehnoredactori: **Mina Suditu, Marina Zamfir**

Corectură: **autoarele**

Tehnoredactare computerizată: Editura CARMINIS

Tiparul executat la S.C. BOOKART PRINTING S.R.L. București

Comenzile se primesc la tel./fax: 0248 253 022, 0248 252 467

e-mail: editura\_carminis@yahoo.com

sau pe adresa:

Editura CARMINIS

str. Exercițiu, bl. D 22, sc. B, ap. 1

cod 110242, Pitești, jud. Argeș

www.carminis.ro

**ISBN 978-973-123-421-2**

# CUPRINS

ÎN VACANȚĂ, LA BUNICI ..... 5

JOCURI ȘI JUCĂRII ..... 9

LUMEA ANIMALELOR ..... 13

LEGUME ȘI FRUCTE ..... 18

ANOTIMPURI ..... 22

LA ȘCOALĂ ..... 26

MINUNATA LUME A POVEȘTILOR ..... 30

SĂ NE PĂSTRĂM SĂNĂTATEA ..... 34

PRIMA MEA VACANȚĂ MARE ..... 37

LA CUMPĂRĂTURI ..... 40

LA MUNTE ..... 45

BUN VENIT, TOAMNĂ! ..... 49

DESPRE MINE ..... 52

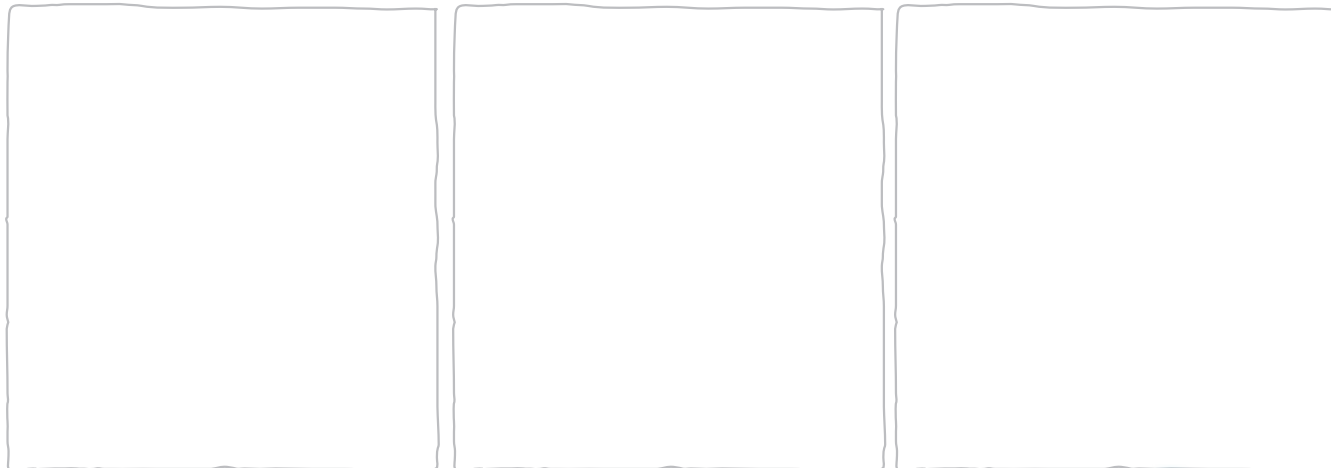
DECUPĂM ȘI LIPIM! ..... 59



# ÎN VACANȚĂ, LA BUNICI

1.

Desenează în casete obiectele indicate.



FLORI

POMI


CASĂ

2.

Scrie cuvintele de mai jos, folosind litere mari de tipar.

bunic

natură



jocuri

animale



3.

Pune silabele care lipsesc pentru a întregi cuvintele.

LE -  - ME

PĂ - SĂ -  - LE

SĂ -  - TA - TE

CĂL - DU -

- NI - CU - ȚA

VĂ -  - ȚĂ

4.

Unește imaginile ale căror denumiri au înțeles opus.



5.

Privește cu atenție desenul. Colorează atâtea frunze câți ani ai tu, apoi scrie pe spațiile date o propoziție cu două cuvinte și una cu trei cuvinte.



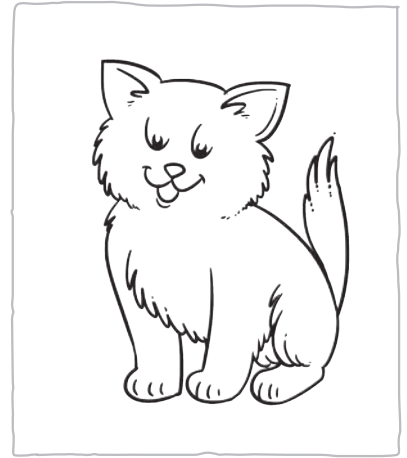
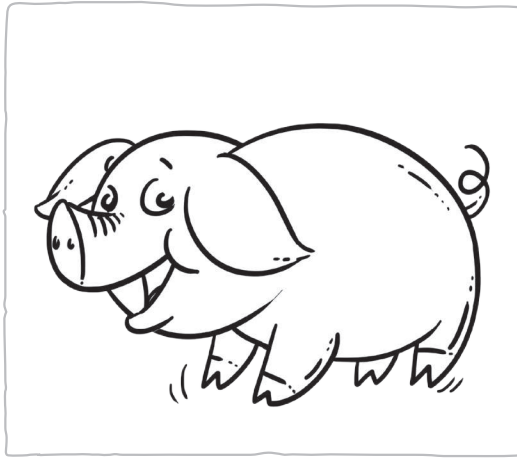
6.

Colorează:

capul câinelui;

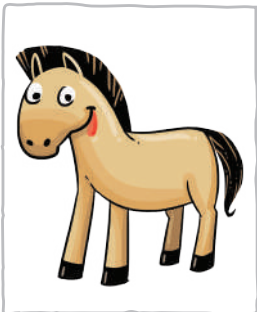
trunchiul porcului;

membrele pisicii.



7.

Încercuiește imaginea care nu se potrivește în șir.

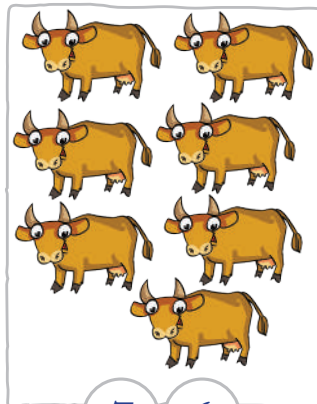


8.

Numără animalele din fiecare fel, apoi barează numărul care nu se potrivește.



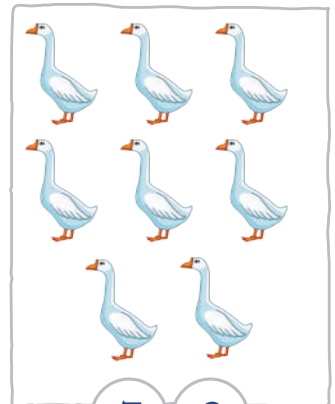
9 8



7 6



9 10



7 8

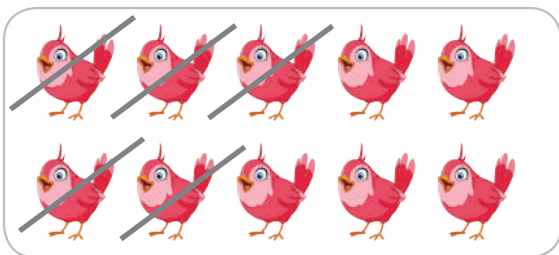
9.

Descoperă regula și scrie numerele caselor de pe strada bunicilor.

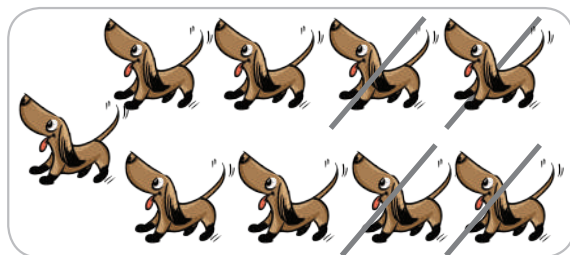


10.

Completează operațiile de scădere și calculează.



$$\square \square - 5 = \square$$



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

11.

Rezolvă problemele.

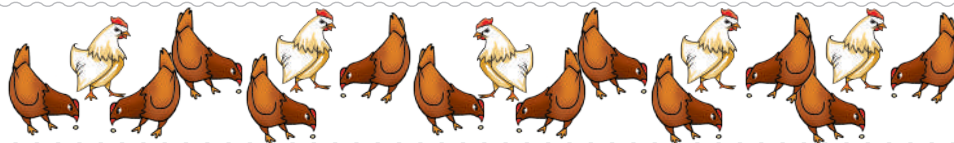
BUNICA AVEA:



A MAI STRÂNS:



ÎN TOTAL, ARE:

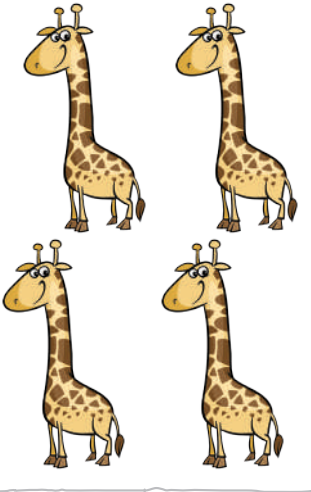
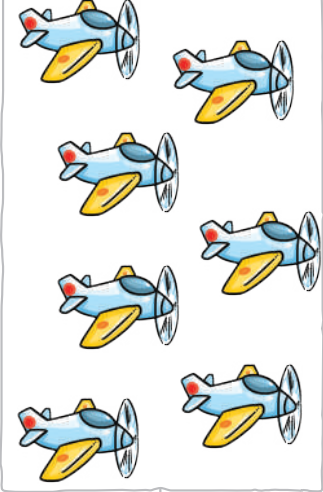
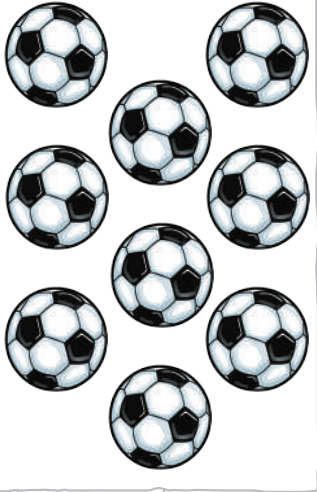
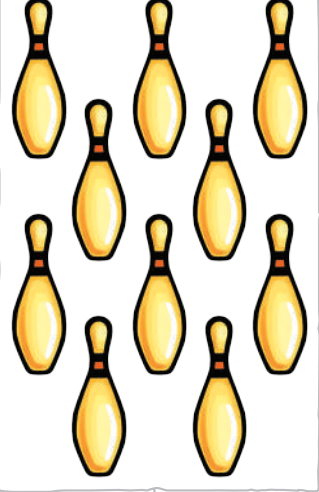
ÎN OGRADĂ  
ERAU:DINTRE ELE,  
ALBE ERAU:COLORATE  
DIFERIT ERAU:



# JOCURI ȘI JUCĂRII


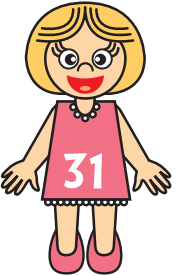





1.

Scrive numărul de elemente din fiecare mulțime. Încercuiește mulțimea cu cele mai multe elemente.

			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

2.

Ordonează descrescător numerele scrise pe păpuși și realizează corespondența cu literele. Ce obții?

						
E	J	R	U	I	C	Ă
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

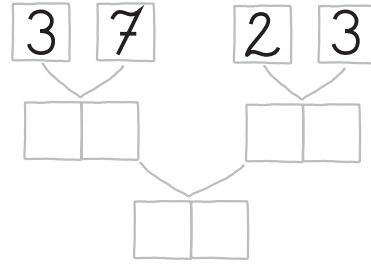
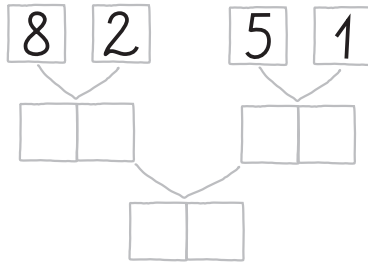
3.

Ce număr ascunde fiecare jucărie?

$21 + \text{dog} = 24$	$\text{girl} + 5 = 10$	$14 + \text{dinosaur} = 19$
$\text{rabbit} - 1 = 5$	$23 - \text{goat} = 20$	$8 - \text{monkey} = 3$

4.

Află ce numere au fost descompuse.



5.

Rezolvă problemele, după model.

ERAU				
AM LUAT				
AU RĂMAS	$9 - 3 = 6$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6.

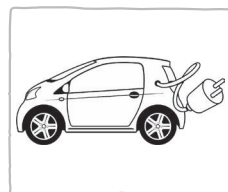
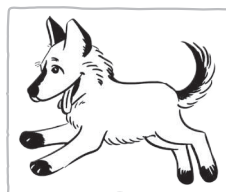
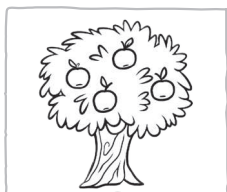
Pe un raft sunt 4 trenulețe, 5 avioane și 3 mașinuțe. Câte jucării sunt în total?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

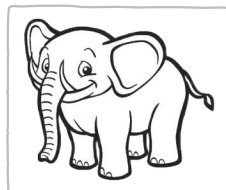
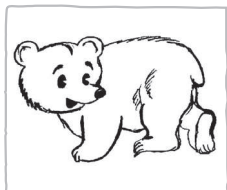
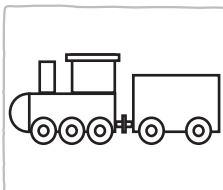
7.

Colorează imaginile ale căror denumiri conțin sunetul indicat.

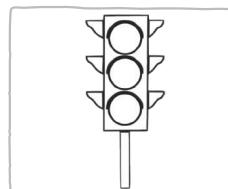
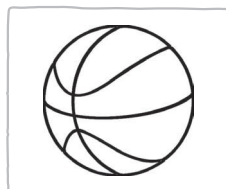
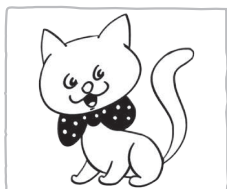
M



E

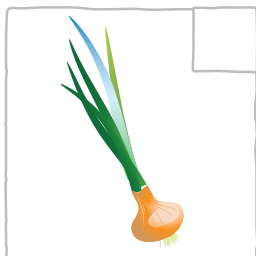


S



8.

Bifează când auzi silaba PĂ.



9.

Alintă cuvintele, după model.

PĂPUȘĂ → PĂPUȘICĂ

CAL →

TREN →

MAȘINĂ →

PISICĂ →

CASĂ →

LEAGĂN →

GĂLEATĂ →

**10. Hai la joc!** De câte ori apare litera U în propoziția de mai jos?

AM PRIMIT UN URSULEȚ DE PLUȘ.

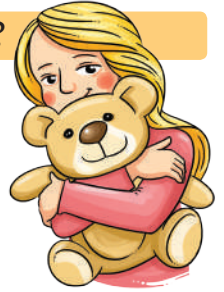
de 2 ori

de 3 ori

de 4 ori

de 5 ori

<https://wordwall.net/ro/resource/37210693>



**11.** Ce fac personajele din desene? Bifează propozițiile potrivite.



ADUNĂ FLORI.

SE DAU ÎN LEAGĂN.

JOACĂ ȘOTRON.

LEAGĂNĂ PĂPUȘA.

JOACĂ FOTBAL.

SAR COARDA.

**12.** Desenează două jucării ale căror denumiri să conțină 3 silabe. Scrie dedesubt denumirea fiecăreia.

# LUMEA ANIMALELOR

1.

Unește animalele cu mediul lor de viață.



2.

Descoperă regula și continuă șirurile.

16	17																		
31	30																		

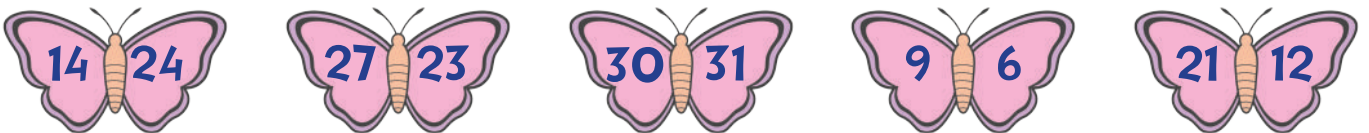
3.

Ordonează crescător numerele: 23, 31, 12, 5, 19, 8.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4.

Încercuiește numărul mai mare din fiecare pereche.



5.

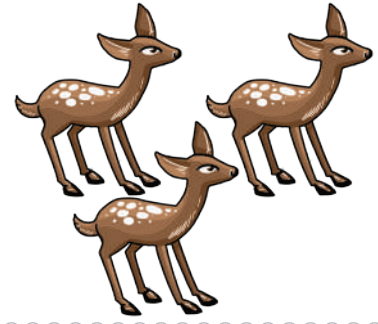
Ajută animalele să rezolve exercițiile. Încercuiește-l pe cel care a obținut doar numere impare.

$5 + 2 =$	<input type="text"/>		$2 + 5 =$	<input type="text"/>	
$10 - 4 =$	<input type="text"/>		$17 - 4 =$	<input type="text"/>	
$13 + 1 =$	<input type="text"/>		$10 - 1 =$	<input type="text"/>	
$28 - 5 =$	<input type="text"/>		$24 + 3 =$	<input type="text"/>	

6.

La spectacolul din poieniță au fost:

DIMINEAȚA



SEARA



a) Câte animale au participat dimineața la spectacol?

b) Câte animale au participat seara la spectacol?

c) Cu cât e mai mic numărul căprioarelor față de cel al iepurilor?

d) Cu cât e mai mare numărul veverițelor față de cel al aricilor?

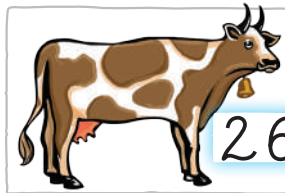
e) Căprioarele au în total  picioare.

7.

Unește fiecare operație cu rezultatul ei și vei găsi hrana fiecărui animal.



$7 + 5$



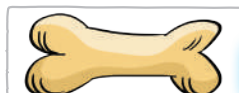
$26 + 4$



$12 - 3$



30









12



9

8.

Colorează la fel cuvântul cu imaginea pe care o denumește.


URS		RATA	
PORC		LEU	
ALBINA		ZEBRA	

9.

Citește următorul text, înlocuind imaginile cu denumirile potrivite.

Îmi place să merg la bunica la țară! Ea are multe păsări:

13  , 20 de  și 2  . Dimineața, duce 

la pășune și dă de mâncare celor 9  . Ograda este păzită de

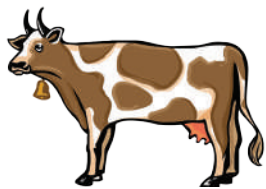
Azor,  nostru.

► Scrie în casete denumirile animalelor ilustrate.

RATE

10.

Scrive corect propozițiile, după model.



VĂCUȚANEDĂLAPTE.

VĂCUȚA NE DĂ LAPTE.



CĂMILATRĂIEȘTEÎNDEȘERT.



CÂINELEESTECELMAIBUNPRIETENALOMULUI.

11.

Unește imaginea cu descrierea potrivită.



- Are corpul acoperit cu pene.
- Face ouă.
- Se hrănește cu iarbă și boabe.



- Are blană roșcovană.
- Este foarte șireată.
- Îi plac păsările din ogradă și animalele mici.



- Aleargă foarte iute.
- Este un animal fricos.
- Poate fi sălbatic sau domestic.





12.

**Hai la joc!** Eu scriu una, tu scrii multe!

CAL →

CAI

TIGRU →

VULPE →

BIVOL →

CURCAN →

ELEFANT →

<https://wordwall.net/ro/resource/37211043>

13.

Unește imaginea cu sunetul potrivit.

HAM!  
HAM!



MOR!  
MOR!

OAC!  
OAC!



PIU!  
PIU!

CRA!  
CRA!



MIAU!  
MIAU!

14.

Ajută maimuța să ajungă la puiul ei. Colorează drumul cu o culoare care începe cu „v“.

