

Coordonatori:  
Balaci Mihaela Carmen  
Păcurar Anca-Maria



Autori:  
Gaubert Rodica  
Gherman Anamaria  
Lupuleac Claudia  
Mariș Alina Melania  
Poanta Roxana Elena  
Simedrea Cristina



# TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE

*Ce sunt, cum îmi pot  
ajuta copilul?*

GHID PRACTIC PENTRU PĂRINȚI

Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională  
Hunedoara

Deva, 2021

ISBN 978-973-0-34027-3

**DEVA, 2021**

Tulburările specifice de învățare  
Ce sunt, cum îmi pot ajuta copilul?  
Ghid practic pentru părinți

**ISBN 978-973-0-34027-3**

# Cuprins

INTRODUCERE .....	3
TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE SUPT TEORETIC ȘI LEGISLATIV .....	4
CE SUNT TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE (TSI)? .....	6
CÂND TREBUIE SĂ NE ÎNTREBĂM DACĂ COPILUL ARE UN RISC DE TSI? .....	10
INDICATORI CARE POT SEMNALA UN POSIBIL DIAGNOSTIC TSI .....	14
ETAPE ÎN INTEGRAREA ELEVULUI CU TSI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL DE MASĂ .....	19
CE AȘTEPTĂRI POT AVEA DE LA ȘCOALĂ? .....	25
CARE SUNT DREPTURILE ȘI RESPONSABILITĂȚILE ELEVULUI? .....	26
CARE SUNT DREPTURILE ȘI RESPONSABILITĂȚILE FAMILIEI? .....	27
SUPPORT EMOȚIONAL - ACTIVITĂȚI .....	28
DISLEXO-DISGRAFIE - FIȘE DE LUCRU .....	36
DISCALCULIE - FIȘE DE LUCRU .....	92
BIBLIOGRAFIE .....	116



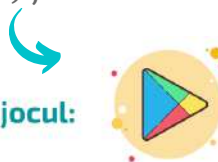
## Introducere

Aproape fiecare aspect al vieții implică învățare. Tulburările specifice de învățare (TSI) sunt aduse tot mai des în lumina reflectoarelor, acestea reprezentând un mod personal de prelucrare a informației.

Prin intermediul acestui ghid, ne propunem să venim în sprijinul părinților care doresc să afle mai multe despre acest subiect. Ghidul cuprinde o parte teoretică, în care sunt prezentate caracteristicile tulburărilor specifice de învățare și modalitățile de identificare/intervenție, așa cum rezultă din legislația în vigoare și o parte practică, ce conține exerciții utile părinților. În acest fel se poate asigura continuitatea între intervenția școlară și suportul familiei.

În paginile ghidului veți găsi atât fișe de lucru care pot fi utilizate în format letric, cât și exerciții aplicative interactive în format electronic. Sub îndrumarea părintelui, copilul poate rezolva cerințele, având posibilitatea de a accesa prin simpla apăsare a unui buton (precum cel din imaginea de mai jos) jocuri educaționale utile în abordarea elevilor cu TSI.

**Apasă butonul și pornește jocul:**



Copiii diagnosticați cu tulburări specifice de învățare (dislexie, disgrafie, discalculie) sunt valoroși, iar cu sprijin din partea familiei/cadrelor didactice, pot beneficia de oportunități egale de dezvoltare și de șansa valorificării la maxim a potențialului propriu.

În abordarea acestora este necesară eficientizarea comunicării și colaborării școală-familie. Un climat cald și securizant creat de familie, împreună cu o terapie și educație personalizate, conferă elevului cu TSI o bază solidă pentru o dezvoltare armonioasă.

**Să nu uităm că este o muncă de echipă!**



# TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE (TSD)

## SUPORT TEORETIC ȘI LEGISLATIV

### **Aproape fiecare aspect al vieții implică învățare.**

De la naștere, începând cu învățarea în familie, continuând cu învățarea de tip școlar, apoi prin învățarea permanentă, ființa umană se dezvoltă, evoluează și progresează prin cunoaștere. Procesele de învățare au loc în familie, la școală, la locul de muncă, în grupul de prieteni.

---

**Învățarea de tip școlar** se referă la achiziția de cunoștințe în context formal, la școală și debutează cu învățământul primar, fiind precedată de joc ca formă fundamentală de activitate în perioada antepreșcolară și preșcolară.

Experiențele de învățare de tip școlar se pot desfășura cu anumite dificultăți în ceea ce privește asimilarea curriculumului, pentru o anumită categorie de elevi.

Toți copiii au puncte forte și puncte slabe, de aceea procesul educativ trebuie desfășurat în așa manieră încât să permită aceste diferențe (Henderson, 2012).

Când nu se ține cont de aceste aspecte, copiii se descurajează, își pierd încrederea în sine și încep să simtă repulsie față de scris, citit ori calcul matematic.







## CE SUNT TULBURĂRILE SPECIFICE DE ÎNVĂȚARE (TSI)?

**TSI reprezintă un grup eterogen de tulburări ce afectează procesul tipic de achiziție a abilităților școlare (de citire, exprimare în scris și matematice): dislexie, disgrafie (inclusiv disortografia), discalculia.**

---

- Dislexia, disgrafia și discalculia pot apărea izolat sau se pot asocia.
- Acestea reprezintă o **tulburare de origine biologică**, nefiind o consecință a absenței oportunităților de învățare, a existenței unor condiții incapacitante sau a unor condiții defavorabile învățării.
- Tulburările specifice de învățare duc la manifestări comportamental-emoționale inadecvate/inadaptare școlară, scăderea motivației pentru învățare, insucces școlar.

## DISLEXIA

este o tulburare specifică a abilităților de citire (în privința corectitudinii, fluenței, comprehensiunii), care nu sunt dezvoltate la nivelul așteptat prin raportare la nivelul de dezvoltare intelectuală, nivelul de școlarizare și vârsta persoanei.



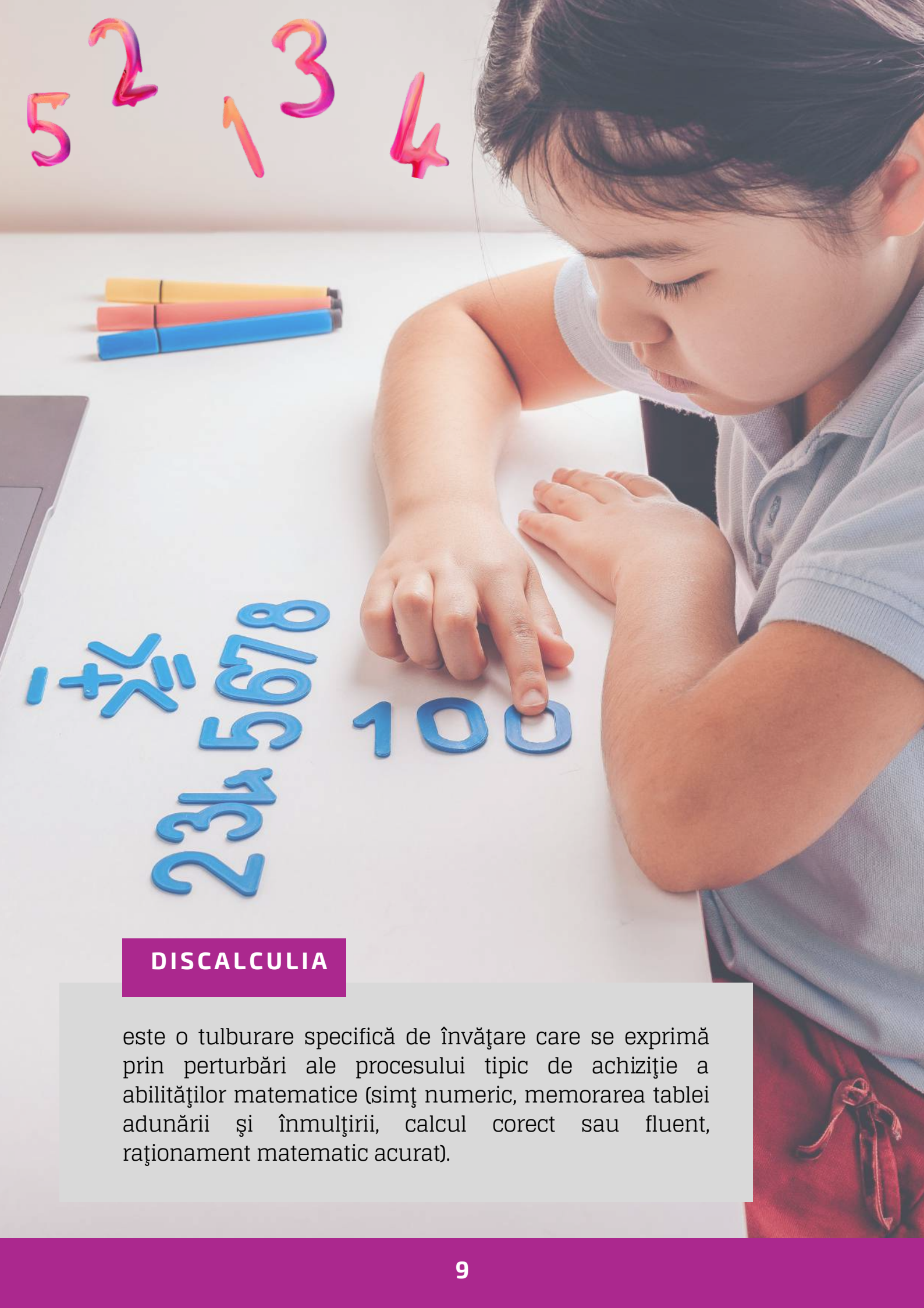


## DISGRAFIA

cuprinde toate formele de perturbări ale procesului tipic de achiziție a exprimării în scris (erori la nivelul literelor, erori sintactice și erori de punctuație, organizarea grafică a paragrafelor).



A B C D E



## DISCALCULIA

este o tulburare specifică de învățare care se exprimă prin perturbări ale procesului tipic de achiziție a abilităților matematice (simț numeric, memorarea tablei adunării și înmulțirii, calcul corect sau fluent, raționament matematic acurat).





## CÂND TREBUIE SĂ NE ÎNTREBĂM DACĂ COPILUL ARE UN RISC DE TSI?

- Diagnosticul de dislexie, respectiv diagnosticul de disgrafie, se stabilesc, de regulă, în **clasa a II-a**, după ce elevul a parcurs învățarea tuturor literelor.
- Diagnosticul de discalculie se stabilește, de regulă, în **clasa a III-a**.
- Nu putem exclude diagnosticul nici în cazul elevilor mai mari!!!


## Primele manifestări/ indicii care ne pot semnala anumite probleme/un risc:



➤ Elevul nu atinge performanța școlară medie așteptată conform vârstei și dezvoltării sale intelectuale, manifestând deficiențe în achizițiile școlare într-una sau mai multe din următoarele arii:

- \* Exprimare verbală(orală)
- \* Înțelegerea verbală/orală și a textului citit
- \* Citit (fluență, corectitudine, comprehensiune)
- \* Scris (rapiditate, corectitudine, aspect caligrafic)
- \* Calcul și raționament matematic

➤ Elevului i-a fost întocmit Plan remedial la finalul clasei pregătitoare sau a clasei I, însă elevul nu face progrese suficiente pentru a atinge nivelul mediu așteptat al achizițiilor școlare în una sau mai multe dintre ariile identificate la punctul precedent, în ciuda unui efort susținut de instruire adecvată (Plan remedial) pe o perioada de timp de 6 luni consecutive.



**Performanțele școlare scăzute la debutul școlarității, dificultățile de integrare școlară fără alte deficiențe/tulburări pot reprezenta primele indicii ale unor posibile tulburări de învățare.**

**Nu în toate situațiile nivelul scăzut al performanțelor școlare este un motiv de îngrijorare sau o suspiciune pentru tulburările specifice de învățare. Există situații când performanțele școlare scăzute sunt datorate altor cauze psihologice/ logopedice sau medicale.**



## DIAGNOSTICUL DE TULBURARE DE ÎNVĂȚARE SE EXCLUDE ÎN URMĂTOARELE CAZURI:

- coeficientul de inteligență al elevului (IQ) mai mic de 85 (prezența unei dizabilități intelectuale sau a unui un intelect liminar);
- deficite senzoriale auditive și vizuale necorectate;
- tulburări psihiatrice sau neurologice organice sau funcționale de achiziție;
- absența oportunităților de învățare (absenteism, spitalizare prelungită, apartenența la grupuri defavorizate, nefrecventarea învățământului preșcolar, lipsa exersării, educație precară sau insuficientă);
- dezavantaje psihosociale;
- alte influențe externe cu relevanță pentru procesul de achiziție.



A B C D E



## CUM RECUNOAȘTEM DISLEXIA?

Putem observa la copil una sau mai multe dintre următoarele:

- citire lentă;
- citirea nu este cursivă;
- citire cu multe greșeli (confundă literele, omite sau adaugă literele, silabele, cuvintele, inversează silabele sau cuvintele scurte, citește cuvintele distorsionate, incomplete, eronate, repetă silabele din cuvânt);
- are dificultăți în înțelegerea textului citit;
- dificultăți în povestirea textului citit;
- dificultăți în memorarea textului, poeziei;
- este nesigur la citirea unor litere;
- a învățat încet și greu literele, citirea silabelor,
- greșește frecvent rândul în citirea textului;
- nu citește cu plăcere;
- citește mai greu în fața celorlalți;
- obosește repede în timpul citirii;
- dificultăți a memoriei de lucru;
- capacitate de exprimare deficitară;
- greutate în găsirea cuvintelor;
- disgramatism;
- dificultăți la orientarea în timp și spațiu;
- tulburări de atenție;
- dificultăți la seriere, organizare.

## CUM RECUNOAȘTEM DISGRAFIA?

Putem observa la copil una sau mai multe dintre următoarele:

- scriere lentă;
- pentru îndeplinire sarcinii în scris are nevoie de un timp de execuție peste medie;
- scriere cu multe greșeli (confundă literele, omite sau adaugă literele, silabele, inversează silabele sau cuvintele scurte, scrie cuvintele legate, desparte cuvintele în două, scrie cuvinte fără sens, fără diacritice, desparte incorect cuvintele în silabe);
- este nesigur la scrierea unor litere;
- inversează direcția trasării liniilor la scrierea literelor;
- ținerea incorectă a instrumentului de scris;
- obosirea mâinii;
- scriere urâtă, dezordonată sau indescifrabilă, aspectul general al scrisului este inestetic;
- se orientează greu în pagina caietului;
- nu reușește să scrie pe linie;
- dificultăți de scriere după dictare;
- copiere incorectă;
- nu utilizează în scriere regulile gramaticale învățate;
- la compunere, alcătuirea de propoziții este deficitară, incorectă din punct de vedere gramatical;
- nu scrie cu plăcere.



A B C D E

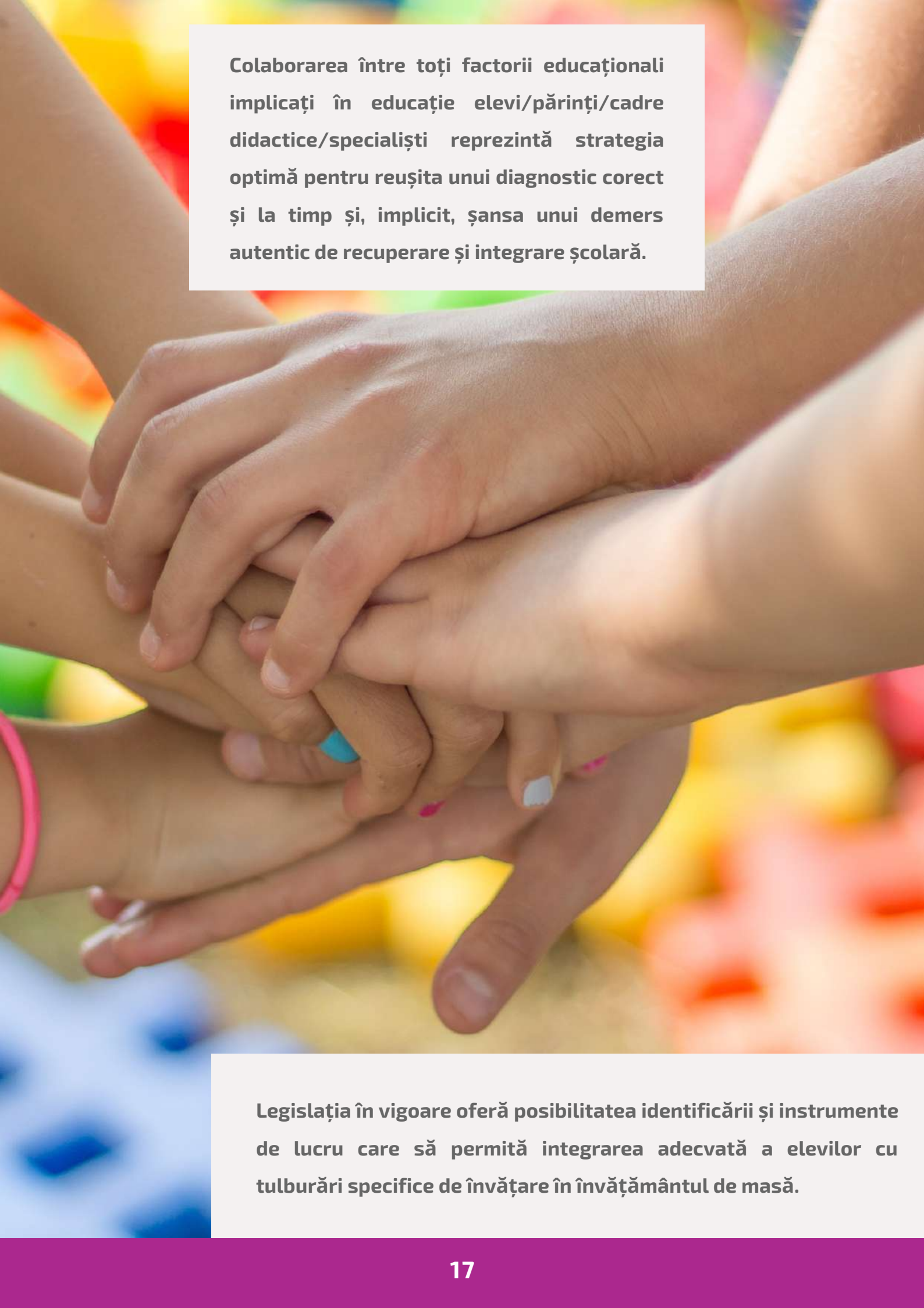




## CUM RECUNOAȘTEM DISCALCULIA?

Putem observa la copil una sau mai multe dintre următoarele:

- calculează lent, nesigur;
- dificultăți în recunoașterea și scrierea cifrelor, a simbolurilor matematice;
- scrierea greșită a cifrelor după dictare;
- citirea cu dificultate a cifrelor scrise;
- dificultate în copierea corectă a cifrelor;
- omite, scrie în locuri greșite sau schimbă locul unor cifre în timpul rezolvării unor exerciții sau probleme;
- noțiunea de cantitate se formează greu;
- greutăți în învățarea ordinii numerelor (înșiruire crescătoare sau descrescătoare);
- greutăți în efectuarea celor patru operații de bază;
- încurcarea ordinii în efectuarea operațiilor;
- efort enorm în memorarea tablei înmulțirii;
- reține greu expresii, reguli matematice;
- efectuează greu calcule mintale;
- transpune cu dificultate problemele în limbaj matematic;
- extrage cu dificultate esențialul;
- dificultăți în începerea de unul singur a rezolvării unor probleme.



Colaborarea între toți factorii educaționali implicați în educație elevi/părinți/cadre didactice/specialiști reprezintă strategia optimă pentru reușita unui diagnostic corect și la timp și, implicit, șansa unui demers autentic de recuperare și integrare școlară.

Legislația în vigoare oferă posibilitatea identificării și instrumente de lucru care să permită integrarea adecvată a elevilor cu tulburări specifice de învățare în învățământul de masă.





**Observarea atentă a comportamentului copilului și colaborarea părintelui cu cadrul didactic reprezintă o obligație pentru fiecare părinte indiferent de nivelul performanțelor școlare sau de dezvoltare ale propriului copil.**



**În cazul unor dificultăți în adaptarea școlară sau a unora de învățare se impune un program remedial și intervenție logopedică sau/și asistență psihopedagogică.**

**După o intervenție individualizată, la nivelul clasei I și a II-a, fără progres în învățare, părintele împreună cu cadrul didactic și alți specialiști din cadrul unității școlare (profesor consilier școlar, profesor logoped) vor trebui să facă demersuri în sensul unor examinări complexe (medicale, psihologice și logopedice).**

## Etape în integrarea elevului cu TSI în învățământul de masă

### I. Identificarea

- Identificarea riscului de TSI se realizează, de regulă, **la nivelul ciclului primar, după clasa a II a**, când se pot constata de către învățător dificultăți în sfera scris-cititului sau a calculului matematic.
- Discrepanțele între potențialul propriu, efortul în învățare și achizițiile școlare pot fi primele indicii în acest sens.
- Dacă în urma unor activități remediale desfășurate sistematic de către cadrul didactic, consilierul școlar și părinte nu se constată o evoluție în ceea ce privește performanțele școlare, atunci părintele va fi informat asupra necesității observării copilului la clasă, timp de 6 luni.



## Etape în integrarea elevului cu TSI în învățământul de masă

### II. Consilierea părintelui pentru întocmirea dosarului și depunerea la Serviciul de Evaluare și Orientare Școlară și Profesională în vederea obținerii Certificatului de Orientare Școlară și Profesională

- Diagnosticul de tulburare specifică de învățare permite intervenția individualizată a cadrelor didactice doar în baza unui certificat de orientare școlară și profesională. Obținerea certificatului de orientare școlară și profesională se realizează în urma depunerii dosarului elevului de către părinte la Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Hunedoara-Serviciul de Evaluare și Orientare Școlară și Profesională.

Dosarul cuprinde rezultatul **evaluării complexe** realizate de către specialiști acreditați și presupune:

- **Evaluare psihologică**
- **Evaluare logopedică**
- **Evaluare medicală**

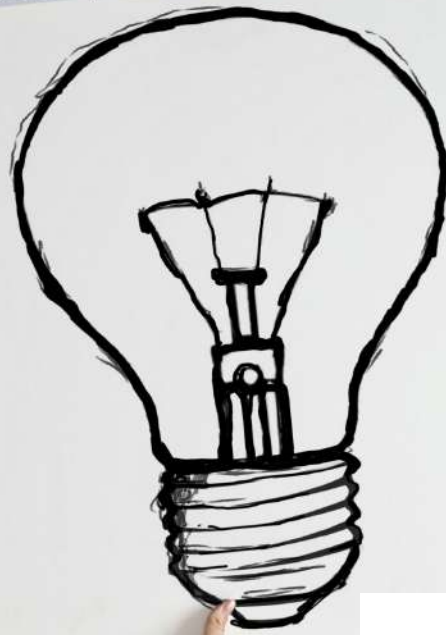
Evaluarea complexă se face la recomandarea cadrului didactic, după observarea la clasă a elevului, și se realizează la solicitarea părinților/reprezentantului legal.

**Anual trebuie realizate reevaluări în scopul stabilirii gradului TSI!**



### III. Realizarea și implementarea Planului educațional personalizat (PEP) în funcție de nevoile copilului

- Intervenția individualizată și personalizată presupune proiectarea intervenției de către echipa de specialiști și cadre didactice de la clasă și obiectivarea acestora în instrumente de lucru specifice: Plan de servicii individualizat, adaptare curriculară, plan educațional personalizat cu măsuri de compensare, dispensare și evaluare adaptată.
- Intervenția individualizată și personalizată se realizează în echipă multidisciplinară și presupune, conform legislației în vigoare, o serie de **măsuri de dispensare, compensare și evaluare adaptată**, în funcție de fiecare tip de TSI (dislexie, disgrafie și discalculie).



Măsurile compensatorii care se pot asigura elevilor cu TSI sunt:

- computer/tabletă cu software - sintetizator vocal, care transformă tema de citire într-o temă de ascultare;
- aparat de înregistrare care permite elevului să își completeze notițele în timpul lecției (tabletă, reportofon etc.), cu respectarea prevederilor legale în vigoare;
- hărți mentale, mape conceptuale ale unității de studiu;
- manuale și cărți în format digital (audio-book);
- dicționare, vocabulare digitale;
- tabele cu: lunile anului, anotimpurile, zilele săptămânii, alfabetul, formule, definiții etc.;
- texte cu imagini, sinteze, scheme;

- prezența cadrului didactic care să citească itemii textului din manual, sarcinile de rezolvat, chestionarele cu răspunsuri multiple;
- computer cu program de scriere video, cu corector ortografic, care permite realizarea unor texte suficient de corecte fără un efort suplimentar de recitare și de corectare a eventualelor greșeli;
- software pentru realizarea hărților mentale, mape conceptuale;
- fotocopii adecvate ale unității de studiu;
- dicționar digital (sub formă de tabletă sau pe computer);
- calculator care să faciliteze operațiile de calcul;
- alte instrumente tehnologice mai puțin evaluate, cum ar fi tabela pitagoreică, de măsuri, tabel cu formule matematice, scheme conceptuale etc.;
- altele, la decizia cadrului didactic.



## Măsurile de dispensare care se pot asigura elevilor cu TSI sunt:

- dispensarea cititului cu voce tare în fața clasei;
- dispensarea citirii autonome a unor texte a căror lungime și complexitate nu sunt compatibile cu nivelul de abilitate al copilului;
- cantitatea excesivă de teme pentru acasă;
- memorarea poeziilor, formulelor, tabelelor, definițiilor;
- dispensarea studierii limbilor străine în forma scrisă sau citită;
- efectuarea mai multor teste/evaluări la puțină vreme unele după altele;
- dispensarea scrierii rapide după dictare;
- dispensarea copierii de pe tablă, recopierea textelor;



- dispensarea luării de notițe scrise;
- dispensarea respectării timpilor pentru realizarea sarcinilor de lucru în scris;
- scrierea de mână a temelor pentru acasă pentru cazurile severe de disgrafie (se acceptă scrierea pe calculator sau transcriere de către părinte.);
- dispensarea memorării tablei înmulțirii;
- dispensarea copierii textelor (de exemplu, probleme matematice) de pe tablă sau manuale - compensare cu texte pregătite anticipat, printate și lipite pe caiete (sau lucru direct pe fișe);
- altele, la decizia cadrului didactic.

## Etape în integrarea elevului cu TSI în învățământul de masă

### IV. MONITORIZAREA/REEVALUAREA CAZULUI SE REALIZEAZĂ ANUAL

- Responsabilul de caz servicii psihoeducative (profesorul învățământ primar sau profesorul diriginte) realizează monitorizarea cazului, completând Raportul de monitorizare.
- Verificarea progresului/stagnării/regresului în ceea ce privește nivelul achizițiilor, raportat la îndeplinirea obiectivelor din Planul de servicii individualizat și a Planului educațional personalizat, se realizează prin echipa de cadre didactice și specialiști care oferă servicii educaționale copilului.





## CE AȘTEPTĂRI POT AVEA DE LA ȘCOALĂ?

**Părintele trebuie să cunoască obligațiile care revin școlii în activitatea cu elevul diagnosticat cu tulburare specifică de învățare:**

- semnalează dificultățile/ întârzierile în achiziția abilităților școlare;
- recomandă evaluarea complexă;
- elaborează și implementează Planul de servicii individualizat și Planul Educațional Personalizat;
- consiliază copilul diagnosticat cu TSI și familia;







## CARE SUNT DREPTURILE ȘI RESPONSABILITĂȚILE ELEVULUI?



- să fie informat clar în privința diverselor modalități de învățare și strategii care să le permită atingerea potențialului maxim;
- să beneficieze de o abordare educațională individualizată/personalizată, dar și de adoptarea instrumentelor adecvate compensatorii, a măsurilor de dispensare și a evaluării adaptate;
- să sugereze profesorilor, acolo unde vârsta și maturitatea o permit, strategii de învățare pe care le-au descoperit și dezvoltat automat;
- să depună efort adecvat în procesul de învățare.



## CARE SUNT DREPTURILE ȘI RESPONSABILITĂȚILE FAMILIEI?



### Familia este cea care:

- informează școala despre dificultățile copilului, solicitând să fie luat sub observație/monitorizat/sprijinit;
- pune la dispoziția unității de învățământ documentele medicale;
- își dă acordul, prin semnarea contractului educațional, pentru realizarea intervenției individualizate și personalizate;
- susține motivația elevului în efortul școlar și de acasă;
- verifică în mod regulat îndeplinirea temelor încredințate;
- încurajează dobândirea unui grad tot mai mare de autonomie în gestionarea timpilor de studiu, a efortului școlar și a relațiilor cu cadrele didactice;
- apreciază progresul copilului atât din punctul de vedere al notelor obținute, cât și prin prisma aceea ce știe să facă;
- participă la întâlniri de lucru lunare sau bisemestriale, organizate de școală.

**În toate etapele desfășurării intervenției, familia are un rol deosebit de important, fiind factorul care asigură desfășurarea cu succes a acesteia. În acest sens?**



**Este important ca părinții să colaboreze cu echipa de specialiști din cadrul unității școlare pentru realizarea demersurilor de învățare individualizată și personalizată.**



SUPPORT EMOȚIONAL

ACTIVITĂȚI



**Pentru o evoluție școlară favorabilă, copilul are nevoie de suport emoțional din partea familiei. Aceasta va trebui să găsească un echilibru între activitățile de învățare și cele recreative.**



Utilizați cât mai multe moduri de a spune: „Bine!”

Concentrați-vă să vă adresați copiilor într-un mod **pozitiv**.

Încurajați copilul să se bucure de reușite!

Iată câteva dintre acestea:

- interesant,
- te descurci bine,
- nemaipomenit,
- incredibil,
- excelent,
- superb,
- grozav,
- senzațional,
- mai bine ca oricând,
- bine organizat,
- serioasă treabă,
- știm că poți să o faci,
- ești bine pregătit,
- data viitoare va fi mai ușor,
- se întrevește rezultatul,
- ce îmbunătățire,
- sunt mândru de tine,
- minunat,
- bine făcut,
- bine gândit,
- de apreciat,
- frumos,
- o adevărată operă de artă,
- creativ,
- ce capodoperă,
- grea treabă,
- dar bine făcută,
- ce încurajator,
- n-am cuvinte,
- merge bine,
- recomandabil,
- performanță olimpică,
- ești în frunte,
- de neuitat,
- m-ai lăsat fără grai,
- ai făcut un lucru unic ...

## Cum mă simt?

Solicitați copilului să-și exprime satisfacția/vs/insatisfacția cu privire la activitatea de învățare parcursă.

**Ajutați-l cu exemple de cuvinte din listele de mai jos!**

### Listă de cuvinte care exprimă bucuria:

- acceptat,
- confortabil,
- bucuros,
- mulțumit,
- satisfăcut,
- apreciat,
- relaxat,
- încrezător,
- mândru,
- fericit,
- încurajat,
- recunoscător,
- eliberat,
- capabil,
- emoționat,
- împlinit,
- iubit,
- respectat ...

### Listă de cuvinte care exprimă supărarea:

- plictisit,
- descurajat,
- stânjenit,
- vinovat,
- rănit,
- anxios,
- dezamăgit,
- trist,
- nefericit,
- îngrijorat,
- furios,
- incapabil,
- învins,
- respins,
- nerespectat,
- nedreptățit,
- neiubit,
- inferior ...

## Bolul cu surprize

Oferiți copilului un bol în care ați pus bomboanele/fructele lui preferate.

Cereți copilului să ia din respectivul bol câte bomboane/fructe dorește.

După ce s-a servit îi solicitați să spună atâtea **calități** pe care le are/ **fapte bune** pe care le face, câte bucăți a luat.

Dacă va avea dificultăți în realizarea sarcinii, îl puteți ajuta descoperind împreună cu el **calități/fapte bune**.





## Lucruri de valoare

Cereți copilului să aleagă cinci obiecte preferate sau să scrie pe cinci bilețele 5 valori/lucruri cu importanță deosebită pentru el.  
Utilizați un bol/sac pentru jucării.

Cereți acum copilului să renunțe, pe rând, la câte o jucărie/obiect/valoare.

*La final îi rămâne cel mai prețios obiect/valoare.*

*Implicați și alți membri ai familiei în acest joc (frați, părinți, bunici).*

*Discutați despre valoare și importanța unor lucruri!*



## Cine sunt?

Fiecare își spune prenumele și spune un lucru/o calitate pe care o admiră cel mai mult la sine, apoi alege un membru al familiei, spunându-i prenumele și o calitate (exemplu: mama, harnică).

Persoana care a primit aprecierea trebuie să spună o calitate proprie și să continue jocul spunând numele unui alt membru al familiei și o calitate a acestuia.





## Floarea mea

Oferă copilului o foaie și roagă-l să deseneze în centru o floare cu 5 petale.

În fiecare petală notează câte un lucru despre sine (sunt cuminte, ascultător, mă cheamă ..., am 10 ani etc)..

Dacă dorește își poate colora floarea.  
**Expuneți floarea realizată într-un loc în casă.**  
Implicați și alți membri ai familiei în acest joc  
(frați, părinți, bunici).





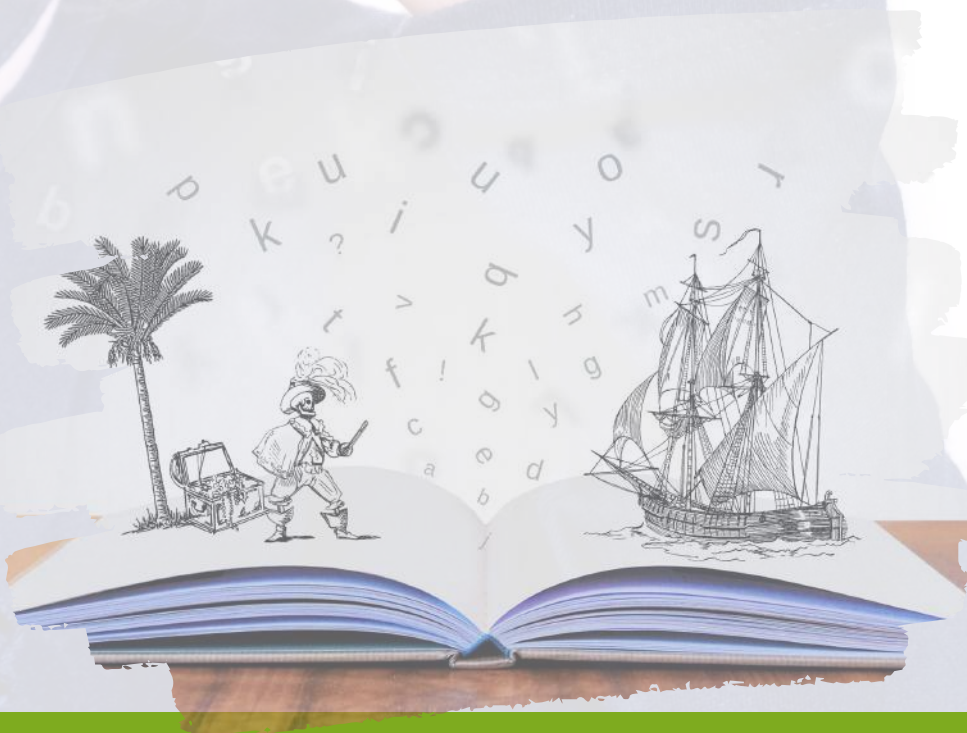
## Cuvinte jucăușe

**Spuneți sau scrieți mai multe cuvinte.**

**Copilul trebuie să aleagă  
cuvântul și, pe rând:**

- să-l despartă în silabe,
- să spună cu ce sunet începe,
- să spună alte cuvinte care încep  
cu același sunet,
- să formuleze o propoziție,
- apoi o povestioară scurtă,  
pornind de la acel cuvânt.

**Exemple:** copac, avion, școlar,  
privighetoare, motocicletă etc.



DISLEXO-DISGRAFIE

FIȘE DE LUCRU





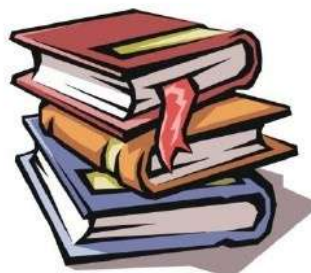
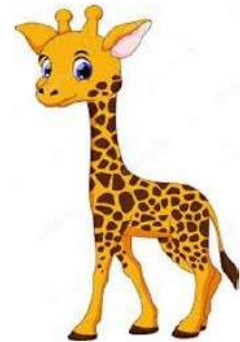
1. Unește imaginea cu litera care corespunde sunetului inițial.
2. Scrie cuvântul care denumește imaginea.
3. Alcătuieste propoziții cu imaginile de mai jos și notează-le pe caiet.



C

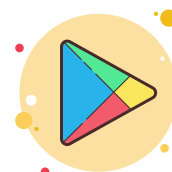


G



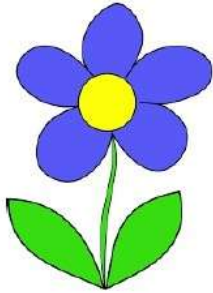
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu sunetele "C" și "G"*





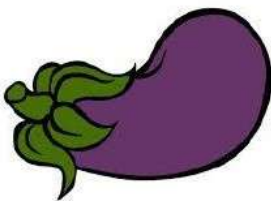
1. Unește imaginea cu litera care corespunde sunetului inițial.
2. Scrie cuvântul care denumește imaginea.
3. Alcătuieste propoziții cu aceste imagini și notează-le pe caiet.



F

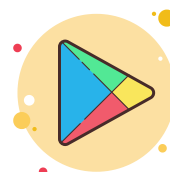


V



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu sunetele "F" și "V"*



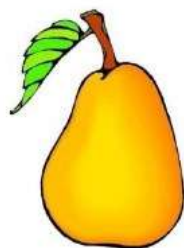
1. Unește imaginea cu litera care corespunde sunetului inițial.
2. Scrie cuvântul care denumește imaginea.
3. Alcătuiește propoziții cu aceste imagini și notează-le pe caiet.



P

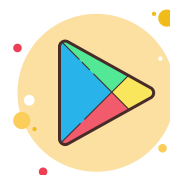


B



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu sunetele "P" și "B"*



1. Unește imaginea cu litera care corespunde sunetului inițial.
2. Scrie cuvântul care denumește imaginea.
3. Alcătuiește propoziții cu aceste imagini și notează-le pe caiet.



S



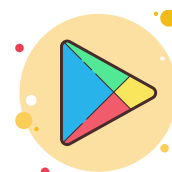
Z

10



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu sunetele "S" și "Z"*



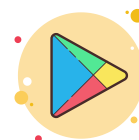


1. Completează cuvintele ce redau imaginile desenate scriind literele "R" și/sau "L".
2. Desparte în silabe și scrie în căsuță numărul de silabe.

				
_EN	B_AD	TE_EVIZO__	_ĂMÂIE	BA_ZĂ
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
FE__INA__	PASĂ_E	_UMĂNA_E	E_ICOPE__	_A_E_E
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
_AȚĂ	OCHE_A_I	A_ICI	CĂMI_Ă	F_OA_E
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
_UP	T_ACTO__	PO_TOCA_E	BA_OANE	PO_UMBE__
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

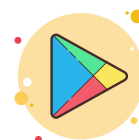
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege litera "R," sau „L” pentru a forma cuvinte*



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Numără silabele*



1. Completează cuvintele ce redau imaginile desenate scriind literele "S" și/sau "Ș".
2. Desparte în silabe și scrie în căsuță numărul de silabe.

				
__CARĂ	__OPÂRLĂ	GĂ__CĂ	__ARPE	__A__E
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				
__ANIE	PE__TE	PU__CĂ	BROA__CĂ	CA__Ă
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				
PI__ICĂ	__OARECE	__ACO__Ă	MA__INĂ	UR__
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				
COCO__	ANANA__	__O__EA	CIRE__E	__O__ETĂ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

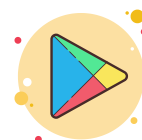
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege litera "S" sau "Ș" pentru a forma cuvinte*



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Numără silabele*



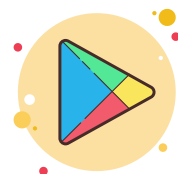
Denumește imaginile și apoi scrie în coloane cuvintele, respectând cerințele de mai jos.



Cuvinte care conțin sunetul "T"	Cuvinte care conțin sunetul "D"

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Denumește și sortează imaginile: "T" sau "D" ?*





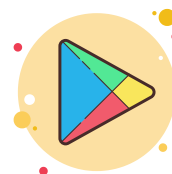
1. Scrie cuvântul care denumește imaginea.
2. Alcătuieste propoziții cu aceste imagini și notează-le pe caiet.



3. Scrie litera "S" sub imaginile a căror denumire conține sunetul "S".
4. Scrie litera "Ș" sub imaginile a căror denumire conține sunetul "Ș".
5. Alcătuieste o scurtă povestioară care să conțină cel puțin 5 cuvinte întâlnite mai sus.

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Denumeste și sortează imaginile: "S" sau "Ș" ?*

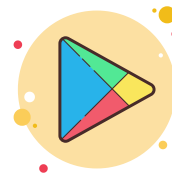


1. Pentru a ajunge la prietenul lui, Marius nu trebuie să meargă decât pe dalele rotunde. Colorează-le pentru a-i arăta drumul.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește drumul spre figurile geometrice*

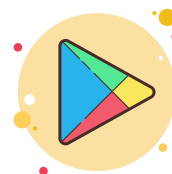


2. Caută intrusul!



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Caută intrusul!*



1. Completează cuvintele cu silaba care lipsește.

2. Formează propoziții interogative cu aceste cuvinte și notează-le.

RA

RI

RĂ

RU

RO

RE



\_\_\_ DĂCINĂ



SOA \_\_\_



BUBU \_\_\_ ZĂ



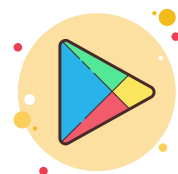
\_\_\_ CHIE



\_\_\_ NOCER

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Completează cuvintele cu silaba care lipsește*





1. Găsiți ordinea corectă a cuvintelor de mai jos, pentru a obține propoziții cu înțeles deplin.

rece, un, larna, anotimp, este.

---

Renii, sania, trag, Moș Crăciun, lui.

---

cremă, Prăjitura, multă, are.

---

are, Claudia, bluză, o, galbenă.

---

simpatic, Ionel, un, are, coleg.

---

brad, frumoase, Sub, sunt, cadouri.

---

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește ordinea corectă a cuvintelor  
pentru a obține propoziții*



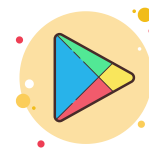
2. Scrieți pentru fiecare dintre cuvintele de mai jos câte un altul cu sens opus.

tare - \_\_\_\_\_  
 viu - \_\_\_\_\_  
 coborâș - \_\_\_\_\_  
 crud - \_\_\_\_\_  
 scurt - \_\_\_\_\_  
 tulbure - \_\_\_\_\_

adevăr - \_\_\_\_\_  
 mult - \_\_\_\_\_  
 drept - \_\_\_\_\_  
 curat - \_\_\_\_\_  
 ocupat - \_\_\_\_\_  
 harnic - \_\_\_\_\_

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Scrie cuvintele cu sens opus*



3. Formați câte patru cuvinte care să înceapă cu următoarele silabe.

PA	PA	PA	PA
CA	CA	CA	CA
RE	RE	RE	RE
MA	MA	MA	MA
TA	TA	TA	TA

1. Denumește imaginile! Spune cu ce sunet începe cuvântul. Unește cu litera corespunzătoare.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Cu ce sunet începe cuvântul din imagine?*



2. Transformă cuvintele după model (alintăm cuvintele).

BĂIAT	⇒	BĂIEȚEL	GRAS	⇒
FATĂ	⇒		GHEATĂ	⇒
PERIE	⇒		CAIET	⇒
ROBOT	⇒		ȘERVET	⇒
MAȘINĂ	⇒		SUC	⇒
CASĂ	⇒		MÂNĂ	⇒
MASĂ	⇒		VACĂ	⇒
CUTIE	⇒		BRAD	⇒
BEC	⇒		CLOPOT	⇒
CAL	⇒		TREN	⇒
TORT	⇒		PISICĂ	⇒

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alintă cuvântul*



3. Așează literele pentru a forma cuvinte.

APT \_\_\_\_\_  
LCA \_\_\_\_\_  
CUS \_\_\_\_\_  
ULE \_\_\_\_\_  
DPO \_\_\_\_\_

SAN \_\_\_\_\_  
MRĂ \_\_\_\_\_  
PAĂ \_\_\_\_\_  
TSA \_\_\_\_\_  
RDO \_\_\_\_\_

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ordonează literele pentru a forma cuvinte*

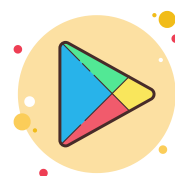


1. Cu ce sunet începe și cu ce sunet se termină cuvântul?
2. Scrie în căsuță litera potrivită.
3. Formează propoziții cu aceste imagini și notează-le pe caiet.

	<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"/>

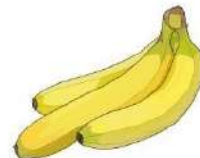
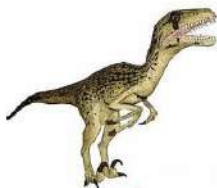
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Cu ce sunet începe și cu ce sunet se termină cuvântul?*



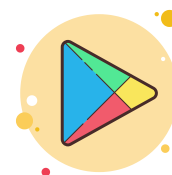


1. Unește cu o linie imaginile din cele două coloane, ale căror denumiri încep cu același sunet.
2. Scrie pe caiet perechile de cuvinte și apoi găsește un alt cuvânt potrivit (exemplu: pește-pasăre-pom).

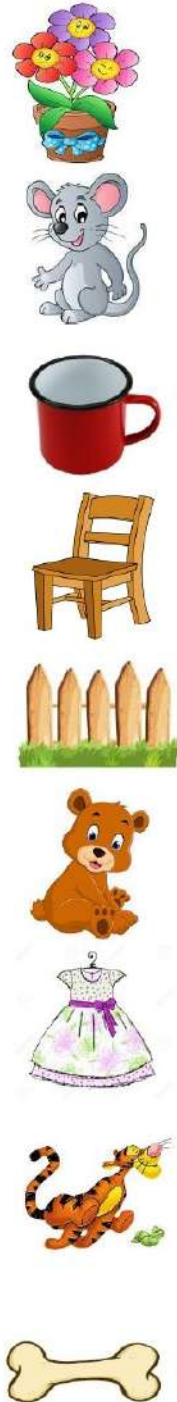


**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Potrivește imaginile din cele două coloane, ale căror denumiri încep cu același sunet*

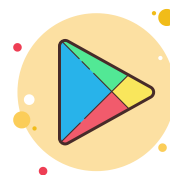


1. Unește cu o linie imaginile din cele două coloane, ale căror denumiri încep cu același sunet.
2. Scrie pe caiet perechile de cuvinte și apoi găsește un alt cuvânt potrivit (exemplu: ridiche-rochie-roată).



**Apasă butonul și pornește jocul:**

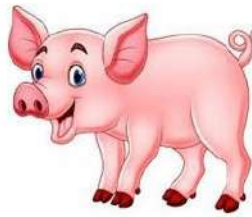
*Alege imaginile ale căror denumiri  
încep cu același sunet*



1. Aranjează literele și scrie cuvântul obținut.



CĂAV



PROC



IOEA



ĂCARP



GSĂCĂ



ACL



CIĂPSI



OCCȘO



ECĂIN



ȚAAR



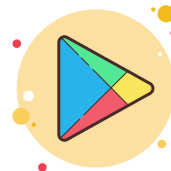
RAGMĂ



NĂGIĂ

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ordonează literele pentru a forma  
cuvintele ce descriu imaginile*



2. Alcătuieste o povestioară cu titlul "Ferma animalelor",  
în care să folosești cuvintele obținute mai sus.



1. Denumește imaginile.

2. Pune literele în ordine pentru a obține cuvântul ce denumește imaginea.



RĂM



RAPĂ



PUĂNR



TRSUGRIU



ENBAAN



CPĂȘUĂN



RUME



PROTCOLĂA



PIREICĂS



SANANA



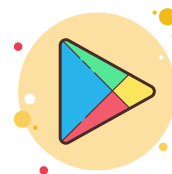
ZEMRUĂ



IEGUTU

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ordonează literele pentru a forma cuvintele  
ce descriu fructele din imagini*



3. Alcătuieste o povestioară cu titlul "Roadele toamnei", în care să folosești cuvintele obținute mai sus.

1. Unește cu o linie cuvântul cu imaginea corespunzătoare.
2. Formulează propoziții cu cuvintele formate din 2 silabe și notează-le pe caiet.



RAȚĂ



RAC



LEU



MURE



LAC



CREION



CAISĂ



PAPAGAL



CASĂ



GĂINĂ



ȘOARECE



PRĂJITURĂ



MAȘINĂ



JUCĂRIE



ȘARPE



ZAR



PISICĂ



NASTURE



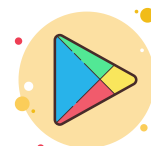
ZMEU



ZEBRĂ

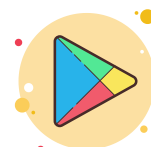
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Unește cuvântul cu imaginea corespunzătoare*



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege imaginea*



1. Asociază cuvântul cu imaginea potrivită.
2. Grupează cuvintele după anotimp și formulează propoziții cu ele.

**SOARE**

**OM DE  
ZĂPADĂ**

**GHIOCEL**

**FULG**

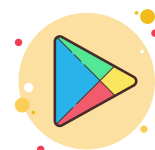
**COPAC**

**BUBURUZĂ**

**SANIE**

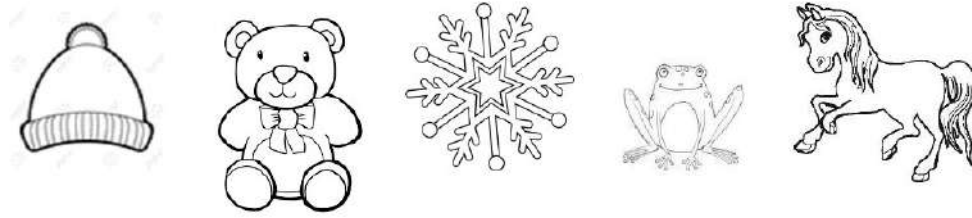


**Apasă butonul și pornește jocul:**  
*Asociază cuvântul cu imaginea potrivită*





1. Colorează imaginile în care se aude sunetul "L".



2. Desparte în silabe și desenează în căsuță atâtea liniuțe câte silabe are cuvântul.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Câte silabe are cuvântul?*



3. Denumește imaginile și încercuiește cuvintele care rimează cu denumirea imaginii din căsuță.



4. Scrie o poezie în care să folosești cuvintele de la exercițiul 3.

Citește și apoi unește cu linii colorate ghicitoarea și răspunsul corect.

Cine-i oare moșul bun  
Ce dă daruri de Crăciun?

Stă în curte lângă pom  
Îi zici om, dar nu e om;  
Și când soarele încălzește  
Nu-l mai vezi că se topește.

Lin sosește în odaie,  
Și-n ghetuțele curate,  
Încep iute să se-arate,  
Daruri multe, îmbelșugate.  
Ia ghicește tu acum,  
Cine-i moșul ăsta bun?

Verde-n vară, verde-n iarnă!  
La Crăciun are beteață,  
Globuri, stelute-argintii,  
Ce pom e ăsta, copiii?

Are tălpi perechi, lucioase,  
Fine și alunecoase!  
Sprintenică și ușoară,  
Prin zăpadă parcă zboară!

Tot cu vârful-n jos  
Crește, mereu crește,  
Soarele-l dă jos!  
Gerul îl ocrotește!

Parc-ar fi niște petale,  
Ori stelute ce dansează  
Norii le presară iarna  
Și pe gene ți le așează.

Sunt albă și pufoasă,  
Mă aștern pe străzi, pe case,  
Bulgări moi eu fac din ea  
Și un mare om de nea.

Totu-i înghețat în drum,  
Florile-s pe geam acum,  
În sobă focul trosnește,  
Spune, ce anotimp este?



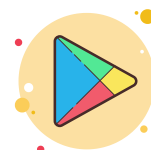
1. Unește cu o linie fiecare obiect din prima coloană cu perechea sa din coloana a doua.

2. Scrie pe caiet o povestioară care are ca titlul "Prima mea petrecere".



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Descoperă imaginile pereche*





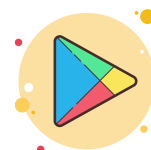
Decupează silabele și lipește-le în căsuța potrivită.






<b>FULG</b>	<b>CĂ</b>	<b>NI</b>	<b>CIU</b>	<b>OM</b>	<b>BRAD</b>
<b>ȚEL</b>	<b>BUF</b>	<b>CĂ</b>	<b>ȚĂ</b>	<b>PA</b>	<b>DE</b>
<b>ZĂ</b>	<b>DĂ</b>	<b>SA</b>	<b>E</b>	<b>LĂ</b>	<b>NI</b>









Apasă butonul și pornește jocul:









Ce vezi în imagine?











Găsește mesajul codat, ajutându-te de tabelul de mai jos.

A	B	C	D	E	F	G	H
							

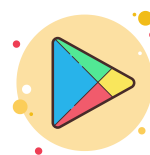
I	Î	J	K	L	M	N	O
							

P	Q	R	S	Ș	T	Ț	U
							

V	W	X	Y	Z	Ă
					


Apasă butonul și pornește jocul:

Descoperă perechile



1. Răspunde la întrebarea "Ce face?"

2. Scrie litera care lipsește în coloana din dreapta și descoperă urarea făcută de sărbători.

	GĂINA _OTCODĂCEȘTE (EXEMPLU)	C
	CĂINELE LAT_Ă	
	PORCUL GUIȚ_	
	PASĂREA _IRIPEȘTE	
	URSUL MORMĂ_E	
	LUPUL _RLĂ	
	PISICA MIAU_Ă	
	ARICIUL _ORCĂEȘTE	F
	ȘARPELE SÂSĂI_	
	BROASCA O_ĂCĂIE	
	ȘOARECELE CH_ȚĂIE	
	CALUL NE_HEAZĂ	
	ALBINA ZUMZĂ_E	
	VACA MUGEȘ_E	!

**Apasă butonul și pornește jocul:**

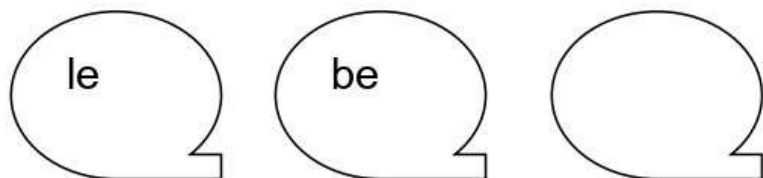
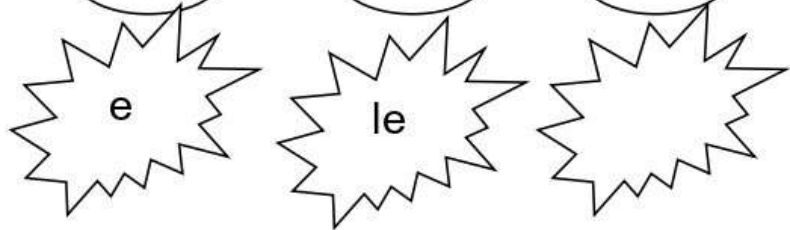
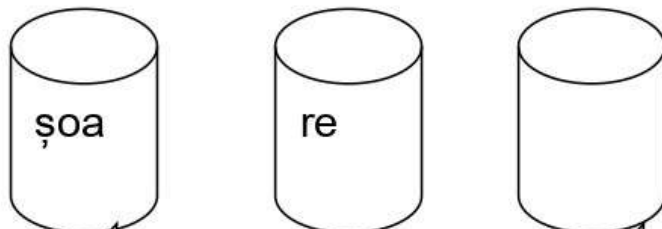
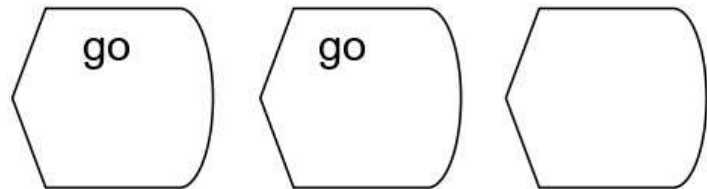
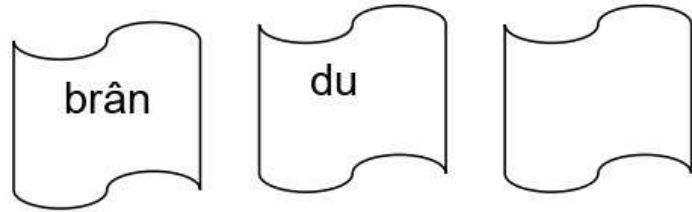
*Ce literă lipsește?*







Completează cu silaba care lipsește și transcrie pe spațiul punctat cuvintele formate.



.....

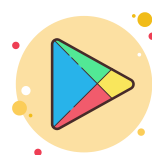
.....

.....

.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege silaba care lipsește*



Ajută-l pe Pinochio să scrie o scrisoare pentru Zâna cea Bună în care îi promite că nu va mai minți vreodată. În cuvintele scrise lipsesc litere. Completează și ajută-l pe Pinochio să trimită scrisoarea.



D\_agă Z\_nă,

Îți promit că de a\_um nu o să mai s\_un  
nici o minciună. Sunt foa\_te supărat de\_arece  
am fos\_ păcălit de mota\_ și de vu\_pe, toate  
ac\_stea pentru că nu am v\_ut să mer\_ la  
\_coală.

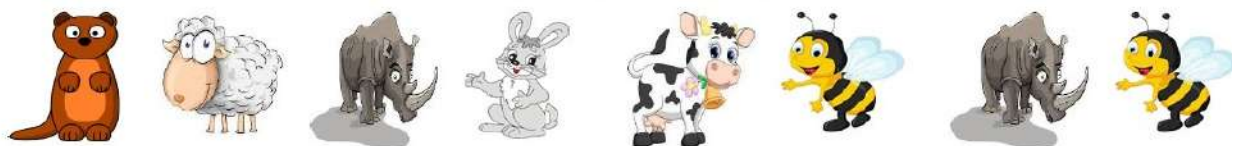
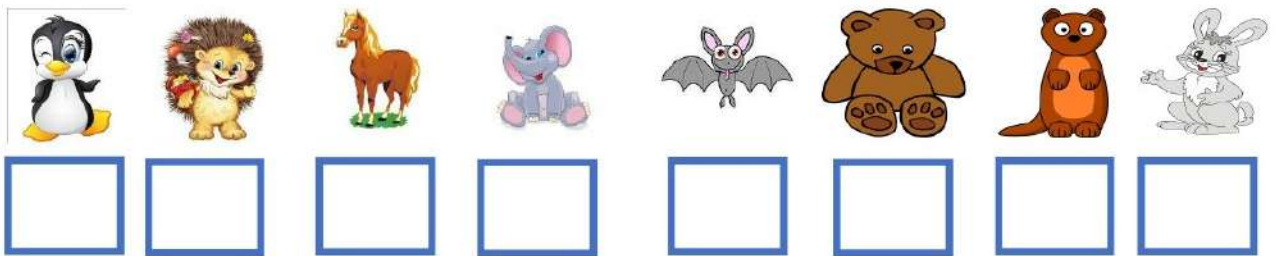
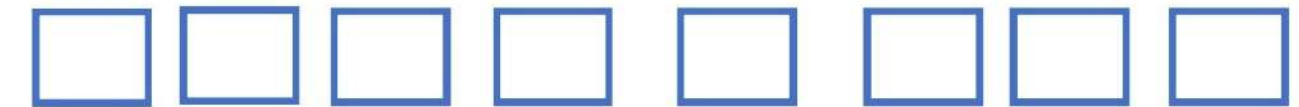
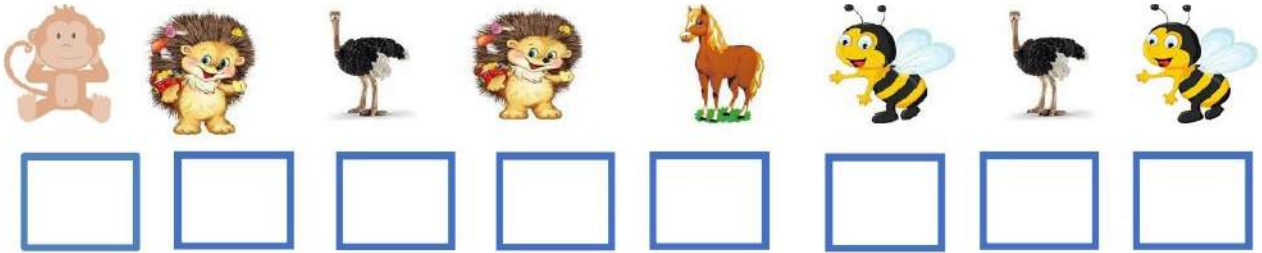
P\_omit că nu o sa-l mai su\_ăr pe tata\_  
meu și o sa-l ascu\_t înto\_deauna, voi fi un co\_il  
bun.

Știu că tatăl meu e\_te în peri\_ol, te \_og, te  
r\_g, salvează-l din bur\_a \_alenei cu \_aghetă ta  
ma\_ică.

Semnat,  
B\_iețelu\_ din le\_n  
P\_no\_hi\_

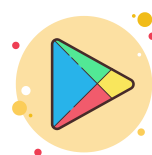


1. Denumește ilustrațiile. Scrie în dreptul fiecărei imagini litera inițială și descoperă cuvintele ascunse.
2. Transcrie cuvintele identificate și formulează propoziții cu ele.



Apasă butonul și pornește jocul:

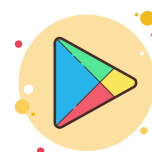
Alege litera inițială



Colorează literele care formează cuvintele ilustrate,  
apoi scrie cuvintele pe spațiile punctate.

		
<p>MAOJRCLOV</p>	<p>SȘECAROIPUE</p>	<p>SRUMIFENVLGE</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
		
<p>ACABUȘKCEAV ZBL</p>	<p>CPRUZLEGIOMN</p>	<p>GCLHUSITPNARVĂ</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>
		
<p>CQODGCOȘȘ</p>	<p>ZAÂNICĂ</p>	<p>CGHFITOSDCEAL</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>	<p>.....</p>

**Apasă butonul și pornește jocul:**  
Ordonează litere și formează cuvinte



Încercuiește cuvântul scris corect.



pițică  
pișică  
piscică



fig  
fulg  
fulc



sașe  
șase  
șașe



proască  
boască  
broască



tutule  
vluture  
fluture



cară  
scară  
scăra



tlen  
tren  
ten



visine  
viține  
vișine



floare  
foare  
flore



cașcaval  
cascaval  
cașcaval



ceăș  
țeas  
ceas



patrat  
pâtrat  
pătrat



mașcă  
mască  
nască



sore  
soare  
sare



lață  
rață  
rată



șucării  
sucării  
jucării



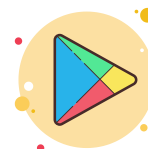
fulpe  
vulpe  
vfulpe



rus  
urs  
uls

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege cuvântul scris corect*





Completează silabele care lipsesc și formează cuvinte.



PI - \_\_\_\_\_ -CĂ



BI -CI- \_\_\_\_\_ -TĂ



POR - \_\_\_\_\_ -CA-LĂ



A-CUA- \_\_\_\_\_ -LE



FLU-TU- \_\_\_\_\_



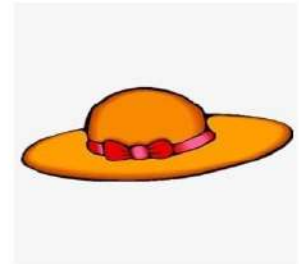
FA-MI- \_\_\_\_\_ -E



TE- \_\_\_\_\_ -VI- \_\_\_\_\_



CRO- \_\_\_\_\_ -DIL



PĂ- \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ -E



ÎN-GHE- \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_



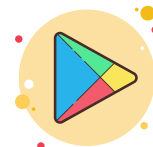
FE- \_\_\_\_\_ -TRĂ



CIU- \_\_\_\_\_ -CĂ

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Potrivește silabele pentru a forma cuvinte*



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Completează silabele care lipsesc și formează cuvinte*

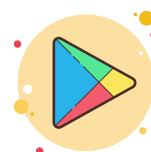


1. Găsește forma corectă a cuvintelor din imagini.
2. Desparte în silabe cuvintele corecte. Formează cuvinte pornind de la ultima silabă.

 <p>LASĂ <input type="checkbox"/> CASĂ <input type="checkbox"/> CASCĂ <input type="checkbox"/></p>	 <p>PLASĂ <input type="checkbox"/> MASCĂ <input type="checkbox"/> MASĂ <input type="checkbox"/></p>	 <p>CAPAC <input type="checkbox"/> COLAC <input type="checkbox"/> COPAC <input type="checkbox"/></p>
 <p>PARTE <input type="checkbox"/> CARTE <input type="checkbox"/> CARNE <input type="checkbox"/></p>	 <p>MAȘINĂ <input type="checkbox"/> MATINĂ <input type="checkbox"/> PATINĂ <input type="checkbox"/></p>	 <p>MĂTUȘĂ <input type="checkbox"/> PĂPUȘĂ <input type="checkbox"/> PĂTUȘĂ <input type="checkbox"/></p>
 <p>CANĂ <input type="checkbox"/> VANĂ <input type="checkbox"/> RANĂ <input type="checkbox"/></p>	 <p>NINGE <input type="checkbox"/> LINGE <input type="checkbox"/> MINGE <input type="checkbox"/></p>	 <p>FRUPE <input type="checkbox"/> LEGUME <input type="checkbox"/> FRUCTE <input type="checkbox"/></p>
 <p>CREON <input type="checkbox"/> CLEION <input type="checkbox"/> CREION <input type="checkbox"/></p>	 <p>PÂINE <input type="checkbox"/> CÂINE <input type="checkbox"/> MÂINE <input type="checkbox"/></p>	 <p>SASE <input type="checkbox"/> ȘASE <input type="checkbox"/> ȘAȘE <input type="checkbox"/></p>

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege forma corectă a cuvintelor din imagini*





Lui Dodo îi place foarte mult să se joace cu cuvintele.  
Ajutați-l să găsească toate cuvintele care au același  
înțeles și cuvintele care au înțeles opus!

1. Unește cu o linie cuvintele care au același înțeles.

Leneș  
Domol  
Cer  
Zăpadă  
Vorbăreț  
Tăcere  
Geam  
Vesel  
Strălucitor  
Vorbește

Liniște  
Zice  
Puturos  
Fereastră  
Bucuros  
Luminos  
Lin  
Văzduh  
Omăt  
Guraliv

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Potrivește cuvintele care au același înțeles*



2. Găsește cuvintele care au înțeles opus.

- Dacă nu este cald, atunci este.....
- Dacă nu este mic, atunci este.....
- Dacă nu este frumos, atunci este.....
- Dacă nu este bucuros, atunci este.....
- Dacă nu este curat, atunci este.....
- Dacă nu este ușor, atunci este.....
- Dacă nu este noapte, atunci este.....
- Dacă nu este cuminte, atunci este.....
- Dacă nu este slab, atunci este.....
- Dacă nu este ud, atunci este.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește cuvintele care au înțeles opus*







Winnie și prietenii lui s-au gândit să scrie o poveste, dar s-au încurcat...Au pierdut câteva cuvinte și nu reușesc să termine povestea.

Haideți, să-i ajutăm și să găsim cuvintele pierdute!

*Caută cuvintele, încercuiește-le și scrie-le pe liniile punctate, cu virgulă între ele.*

Spor la treabă!

ACUMESUPRIETENIZCVPĂDUREWZDSOARECL  
 EFUGEALFLOAREBUCOPACSÂCĂSUȚĂDEBRMI  
 EREDULCEVORPARFUMCLUFLUTURAȘDRTAS  
 POVESTEHTĂMAGICVLOSLUNĂCSERȘIFRUNZ  
 ERTUIPESTEZVBOPPLOAIEDERTACEDIOPDGH  
 ÎMPREUNĂDIHARÂU FE XUMĂGĂRUȘSTYBDT R  
 ECEAJLOCUVINTERUADROȘUDPZ CERSIOP



.....

.....

.....

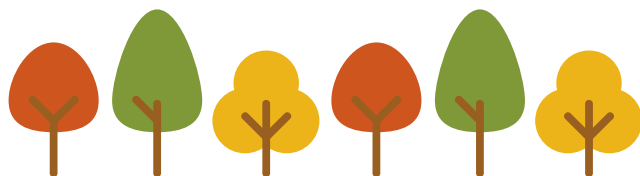
.....

.....

.....

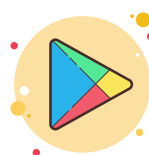
.....

.....



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește și potrivește cuvintele pierdute prin pădure*



Ordonează următoarele cuvinte după cum urmează:

- În dreptul pisicuței scrie cuvintele formate dintr-o singură silabă;
- În dreptul cățelului scrie cuvintele formate din două silabe;
- În dreptul leului scrie cuvintele formate din trei silabe;
- În dreptul elefantului scrie cuvintele formate din patru silabe.

MAȘINĂ, CAL, CASĂ, DULAP, CALCULATOR, ELEFANT, LEU, PISICĂ, DINOZAU, DULCE, PORTOCALIU, PUI, MĂR, CREANGĂ, MASĂ, DELFIN, SCĂUNEL, BANANĂ, CANĂ, COPIL, PANTOF, SERBARE, LAC, FOAIE, BLUZĂ, TELEFON, CIREȘE, TRANDAFIR, MUNTE, ȘERVEȚELE, PRĂJITURĂ, JOC, RĂU, MICĂ, PORC, PĂDURE, GALBEN, CEAS



.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....



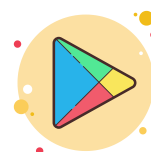
.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Cu silabe de jucăm*



Găsește ordinea cuvintelor și alcătuiește propoziția corect.



FLORI CULEG GALBENE COPIII.

.....  
.....



CĂZUT POM DIN AU MERE TREI.

.....  
.....



SANIA DAU SE COPIII CU.

.....  
.....



CITESC SĂ PLACE MIE ÎMI.

.....  
.....

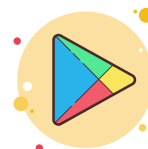


ROȚI PATRU ARE MAȘINA.

.....  
.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește ordinea cuvintelor și alcătuiește propoziții*





1. Aranjează cuvintele de mai jos, după cum urmează:

- În dreptul pătratului albastru scrie cuvintele care conțin grupul "Ce";
- În dreptul pătratului roșu scrie cuvintele care conțin grupul "Ci".

CEARĂ, CINEMA, CINCI, CEARTĂ, DULCEAȚĂ, ARICI, DULCE, GHIOCEL, PLĂCERE, PLĂCINTĂ, MINCIUNĂ, DELICIOS, CELOFAN, CERNEALĂ, PACE, PICIOR, FACE, CERCEL, ACE, CIMENT, CEAPĂ, CEVA, VACCIN, MĂCEȘE



.....  
 .....  
 .....



.....  
 .....  
 .....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu grupurile „CE”, „CI”*



2. Completează cuvintele cu grupul "ce"/"ci".

- |            |             |
|------------|-------------|
| • PLĂ__NTĂ | • MA__NĂ    |
| • __NEVA   | • __OCOLATĂ |
| • __APĂ    | • DUL__AȚĂ  |
| • __REȘE   | • __R__L    |
| • __RNEALĂ | • __N__     |
| • PA__     | • TĂ__RE    |
| • PUR__LUȘ | • RĂ__ALĂ   |
| • DOVLE__L | • MIN__UNĂ  |
| • __R      | • __MENT    |
| • __UDĂ    | • GHIO__L   |

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ce lipsește: "CE" sau "CI"?*



1. Aranjează cuvintele de mai jos, după cum urmează:

- În dreptul triunghiului albastru scrie cuvintele care conțin grupul "Ge";
- În dreptul triunghiului roșu scrie cuvintele care conțin grupul "Gi".

GEM, MINGE, GEAM, GIRAFĂ, PUNGI, GETA, GER, REGE, REGINĂ, PAGINĂ, GEMENI, FULGER, NINGE, FULGI, MULGE, URGENT, AGENT, ARGINT, PLÂNGE, CURGE, GEST, GEL



.....  
 .....  
 .....



.....  
 .....  
 .....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ne jucăm cu grupurile „GE”, „GI”*



2. Completează cuvintele cu grupul "Ge"/"Gi".

- |           |           |
|-----------|-----------|
| • UR__NȚĂ | • NIN__   |
| • __NA    | • __R     |
| • UN__    | • COVRI__ |
| • AJUN__  | • RE__NĂ  |
| • PLÂN__  | • AR__NT  |
| • __RAFĂ  | • __ANTĂ  |
| • MIN__   | • __NE    |
| • DE__T   | • PA__NĂ  |
| • MUL__   | • RU__NĂ  |
| • __AM    | • __MENI  |

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ce lipsește: "GE" sau "GI"?*



1. Citește corect cuvintele de mai jos.

RĂȚUȘCĂ, LEU, LEGUME, ALB, ROȘU, LILIAȘ, ARDE, MELC, CLASĂ, FRUNZĂ, PRAF, TREI, PATRU, CREION, LĂMÂIE, RAC, LAC, LIMBĂ, RIDICĂ, ROTUND, ROI, ROZ, LOZ, IARBĂ, IEPURE, COPIL, ALUNE, BALCON, BORCAN, LUP, RUP, LAS, RAS

2. Cuvintele citite care conțin sunetul "L" le vom scrie lângă leu, iar cuvintele care conțin sunetul "R" le vom scrie lângă rățușcă.

L



.....

.....

.....

.....

R



.....

.....

.....

.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege cuvintele ce conțin sunetele "L" sau "R"*



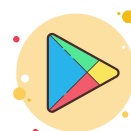
3. Completează cu "L" sau "R" cuvintele.

- MA\_\_E
- DOA\_\_E
- MESE\_\_IE
- SCA\_\_Ă
- P\_\_ASĂ
- ME\_\_C
- C\_\_ASĂ
- DU\_\_CE
- \_\_ĂȚUȘCĂ
- \_\_EU

- \_\_APTE
- CĂMA\_\_Ă
- CA\_\_TE
- ME\_\_GE
- CU\_\_EGE
- P\_\_IMBAT
- COVO\_\_
- \_\_IDICHE
- \_\_AMPĂ
- CUMPĂ\_\_AT

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege litera care lipsește*





1. Citește corect cuvintele de mai jos.

ȘARPE, MAȘINĂ, ȘCOALĂ, SCOALĂ, PISICĂ, MUȘCĂ, MUSCĂ, UȘOR, SCAUN, SCARĂ, URS, CĂPȘUNĂ, MOȘ, PASTE, PAȘTE, DUȘ, DUS, CASTEL, ȘERVETEL, PUȘCĂ, FIȘĂ, FISĂ, COȘ, COS, PESTE, PEȘTE, ȘORICEL, SOARE, ȘERBARE, SCARĂ

2. Cuvintele citite care conțin sunetul "S,, le vom scrie lângă soare, iar cuvintele care conțin sunetul "Ș" le vom scrie lângă șoricel.

S



.....

.....

.....

.....

Ș



.....

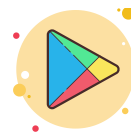
.....

.....

.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Unde vezi litera?*

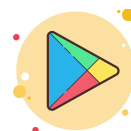


3. Completează cu "S" sau "Ș" cuvintele.

- |            |             |
|------------|-------------|
| • MA__INĂ  | • __APTE    |
| • __OARE   | • CA__TEL   |
| • ME__ERIE | • __AMPANIE |
| • __CARĂ   | • PURCELU__ |
| • __ORICEL | • __CRIE    |
| • PI__ICĂ  | • VA__E     |
| • CO__TUM  | • __ERBARE  |
| • CEA__    | • PRINȚE__Ă |
| • CĂP__UNĂ | • U__OR     |
| • DE__TEPT | • CĂMA__Ă   |

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Cum e corect?*



1. Citește corect cuvintele de mai jos.

ȚAP, PUȚIN, MOT, SCOALĂ, PISICĂ, ȚEAVĂ, MUSCĂ, ȚÂNȚAR, SCAUN, SCARĂ,  
URS, CĂPĂȚANĂ, ȚURȚURE, PASTE, RĂTUȘCĂ, DINȚI, DUS, CASTEL,  
ȘERVEȚEL, PUȘCULIȚĂ, FISĂ, COTET, COS, PESTE, PUIUȚ, GHEAȚĂ, SOARE,  
SERBARE

2. Cuvintele citite care conțin sunetul "S" le vom scrie lângă soare,  
iar cuvintele care conțin sunetul "Ț" le vom scrie lângă Țicu.

S



.....

.....

.....

.....

Ț



.....

.....

.....

.....

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege cuvintele ce conțin sunetele "S" sau "Ț."*



3. Completează cu "S" sau "Ț" cuvintele.

- MAȘINU\_\_Ă
- \_\_OARE
- ME\_\_ERIE
- \_\_CARĂ
- \_\_EAVĂ
- PI\_\_ICĂ
- CO\_\_TUM
- CEA\_\_Ă
- DE\_\_CUL\_\_
- VĂCU\_\_Ă

- \_\_OARE
- CĂ\_\_EL
- \_\_ĂN\_\_AR
- PE\_\_CUIT
- \_\_CRIE
- VA\_\_E
- \_\_ERBARE
- PRIN\_\_E\_\_Ă
- UȘI\_\_Ă
- MĂ\_\_CĂ

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ce lipsește: "S" sau "Ț"?*











1. Scrie câte un cuvânt care să înceapă cu următoarele litere.

A \_\_\_\_\_  
 D \_\_\_\_\_  
 T \_\_\_\_\_  
 V \_\_\_\_\_  
 Ț \_\_\_\_\_  
 F \_\_\_\_\_  
 J \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_  
 S \_\_\_\_\_  
 R \_\_\_\_\_  
 G \_\_\_\_\_  
 B \_\_\_\_\_  
 L \_\_\_\_\_  
 Ș \_\_\_\_\_

2. Desparte cuvintele în silabe și reprezintă-le grafic stabilind locul sunetului "S".

			
● ○○ ○○			
			

3. Completează rubricile tabelului de mai jos având grijă ca litera cerută să fie la începutul cuvântului.

Litere	Denumire animale	Denumire fructe	Denumire legume	Nume de persoane
C				
P				
A				
S				
V				

Apasă butonul și pornește jocul:

Descoperă cuvântul





1. Taie imaginile ale căror denumiri nu au două silabe.




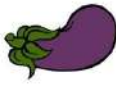









**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Numără silabele*



2. Desparte în silabe și încercuiește cifra corespunzătoare numărului de silabe.

			
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
			
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
			
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Câte silabe are cuvântul din imagine?*



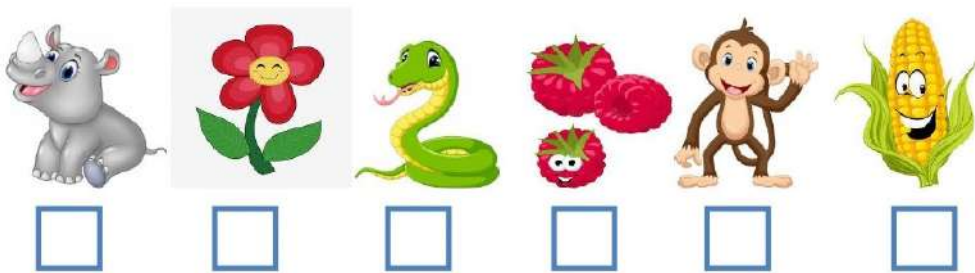
3. Colorează personajele preferate.



1. Alcătuieste propoziții din trei cuvinte folosind imaginile de mai jos și apoi scrie-le pe caiet.



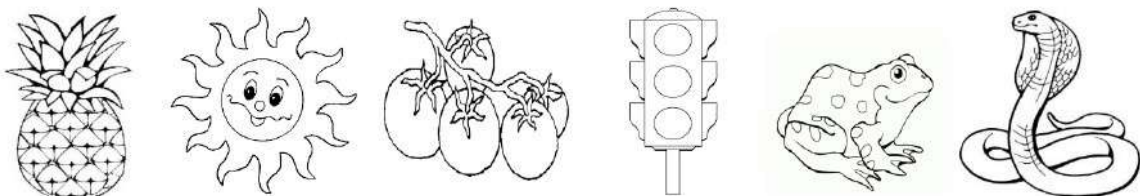
2. Scrie în căsuță inițiala fiecărui cuvânt reprezentat de imagine.



3. Încercuiește imaginile ale căror denumiri conțin sunetul "Ș".

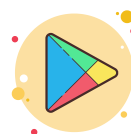


4. Colorează imaginile ale căror denumiri conțin sunetul "S".



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Cu ce literă începe cuvântul?*



1. Citește cuvintele despărțite în silabe apoi scrie-le alături, cursiv.

AL-BI-NĂ  
CO-COȘ  
ZĂ-PA-DĂ  
IE-PU-RE  
PI-SI-CĂ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

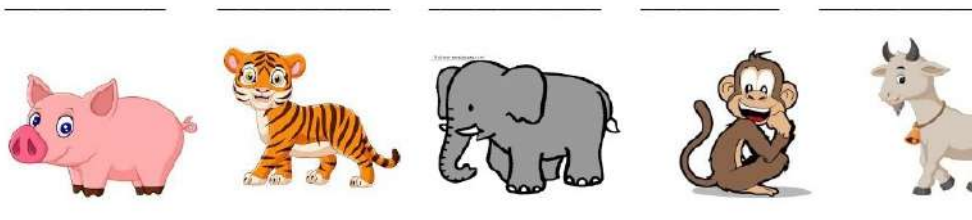
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Completează cuvântul cu litera care lipsește.

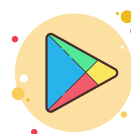
_ANGUR	MA__INĂ	IEPUR__
_ALON	CA__TE	BALO__
_AȚĂ	TE__EFON	COCO__
_AHĂR	CAR__OF	CREIO__
_LOARE	CA__Ă	CĂIN__
_ELFIN	PA__TOF	VULP__
_OPAC	DU__AP	TIGR__
_ARPE	A__ION	ELEFAN__

3. Scrie denumirea animalelor.

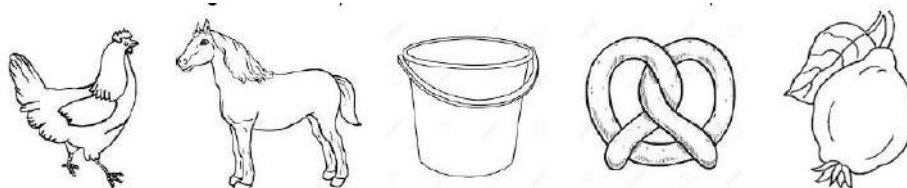


Apasă butonul și pornește jocul:

Ce vezi în imagine?



1. Colorează imaginile corespunzătoare cuvântului care începe cu sunetul "G".



2. Alcătuieste propoziții cu următoarele imagini.

Colorează atâtea cerculețe câte cuvinte are propoziția.











○○○○○○○	○○○○○○○	○○○○○○○	○○○○○○○	○○○○○○○
---------	---------	---------	---------	---------

3. Scrie propoziții în care cuvintele ce denumesc imaginile de mai jos să se afle: la începutul, la mijlocul, la sfârșitul propoziției.



4. Denumeste imaginea și scrie în căsuță poziția pe care sunetul „G” o deține în cuvântul respectiv.

**Apasă butonul și pornește jocul:**

Aleargă spre cuvântul care începe cu litera "G"





1. Alcătuieste propoziții cu următoarele imagini.

2. Scrie în căsuță câte cuvinte are propoziția.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

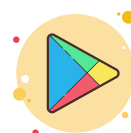
1. Denumește imaginile și grupează cuvintele în tabel în funcție de cerințe.



CUVINTE CARE CONȚIN SUNETUL „V”	CUVINTE CARE CONȚIN SUNETUL „F”

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Aleargă spre cuvintele ce conțin sunetele "V" sau "F"*



2. Scrieți pentru fiecare dintre cuvintele de mai jos câte un altul cu sens opus:

curat - _____	mare - _____
greu - _____	mult - _____
slab - _____	uscat - _____
harnic - _____	tare - _____
noapte - _____	lumină - _____
sincer - _____	bogat - _____
frumos - _____	subțire - _____

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Scrie cuvântul cu sens opus*



1. Încercuiește sunetul inițial al cuvântului care denumește imaginea.

				
C E B P	D L M T	V B F L	I A O P	E S T I
				
R C A G	B T N O	N O M W	D T R A	F S V O
				
C F G R	P T A I	R Ă L V	A C G H	F I E P
				
J K Ș T	S P L Z	R L Ț Ă	U B L B	D U Ș E
				
L T U R	X F T O	Z J D S	K I R S	Ț O G R

2. Scrie, pe rândurile de mai jos, denumirea imaginilor care încep cu sunetele "S", "Z", "Ș", "J", "R", "L".

---



---

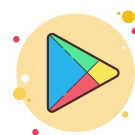


---



---

**Apasă butonul și pornește jocul:**  
 Cu ce literă începe cuvântul din imagine?



1. Completează cuvintele cu silabe care conțin sunetul "J" .

\_\_\_ - CĂ - RI - E  
 \_\_\_ - BEN  
 \_\_\_ - CHE - TĂ

PRĂ - \_\_\_ - TU - RĂ  
 PI - \_\_\_ - MA  
 VRĂ - \_\_\_ - TOR

GA - \_\_\_  
 PĂ - IAN - \_\_\_  
 STE - \_\_\_

2. Pune cuvintele în ordine și scrie propozițiile.

culoarea, Pijama, bej, are.

plajă, pe, joacă, Jeni, se.

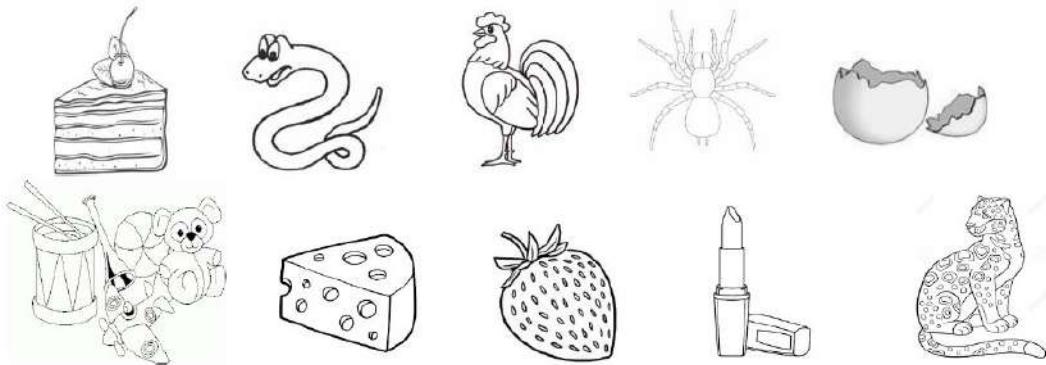
Julieta, prăjitura, iubește, jeleurile, și.

**Apasă butonul și pornește jocul:**



*Pune cuvintele în ordine pentru a forma propoziții*

3. Încercuiește cuvintele care conțin sunetul „Ș”, colorează pe cele care conțin sunetul "J".



4. Scrie litera „J” în căsuța corespunzătoare: la începutul, mijlocul sau sfârșitul cuvântului.

**Apasă butonul și pornește jocul:**



*Aleargă spre cuvântul ce conține litera: "J"*



1. Încercuiește literele "Ș" din următoarele cuvinte:

Ștefan, mașină, pește, șoarece, ceașcă, ceas, cosaș, șosea, șiret, steag, șotron, cocoș, câțel, coș, pușcă, șosetă, șapcă, mărtisor, cămașă, școală, poșetă, muscă, desen, morișcă, sare, șarpe, Cosmin, șofer, mușetel, moș.

2. Grupează cuvintele de mai sus după cum vă indică tabelul de mai jos:

„Ș” LA ÎNCEPUT	„Ș” LA MIJLOC	„Ș” LA SFÂRȘIT

Apasă butonul și pornește jocul:

Unde se află litera Ș?



3. Alintă următoarele cuvinte, după modelul dat.

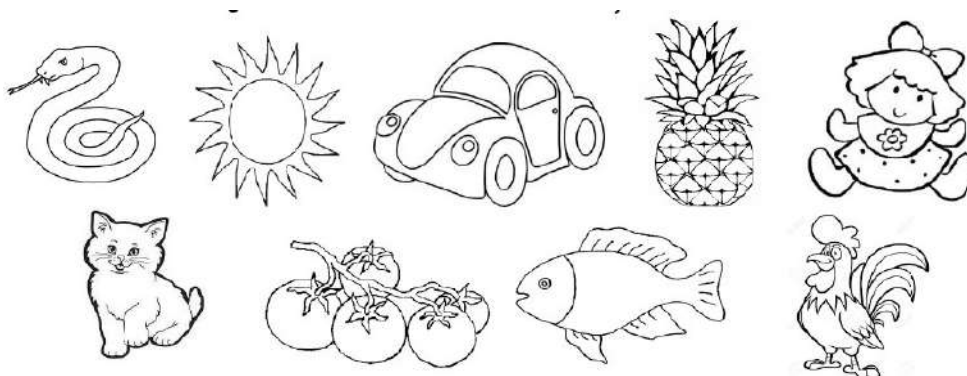
IZVOR - IZVORAȘ	FLUTURE -
COPIL -	GREIERE -
VAPOR -	TRACTOR -
IEPURE -	MOTOR -
PURCEL -	CĂȚEL -
INEL -	CERCEL -

Apasă butonul și pornește jocul:

Alintă cuvântul



4. Colorează imaginile în care se aude sunetul "Ș".



1. Pune silabele în ordine pentru a obține cuvinte.

PE , ȘAR \_\_\_\_\_  
 BUȘ, CĂ, RĂ \_\_\_\_\_  
 COȘ, CO \_\_\_\_\_  
 ȘI, MA, NĂ \_\_\_\_\_  
 TE, PEȘ \_\_\_\_\_

NUȘ, BE, GĂL \_\_\_\_\_  
 TE, ȘAP \_\_\_\_\_  
 CĂP, NĂ, ȘU \_\_\_\_\_  
 ȘĂ, PĂ, PU \_\_\_\_\_  
 VAL, CAȘ, CA \_\_\_\_\_

2. Completează cuvintele ce redau imaginile desenate scriind literele "S" și/sau "Ș".



\_\_URUB



PE \_\_TE



\_\_OIM



CĂRĂBU \_\_



\_\_ANIE



MĂNU \_\_Ă



\_\_TRUȚ



CAI \_\_Ă



CO \_\_



CEA \_\_



\_\_CARĂ



BROA \_\_CĂ



\_\_O \_\_EA



CU \_\_CĂ



PA \_\_ĂRE



\_\_ACO \_\_Ă



\_\_FE \_\_NIC



U \_\_TUROI



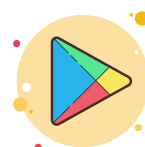
\_\_OPĂRLĂ



\_\_UPĂ

**Apasă butonul și pornește jocul:**

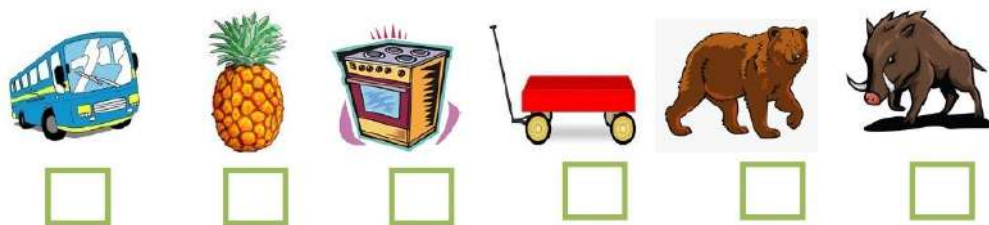
Alege litera care lipsește: "S" sau "Ș"?



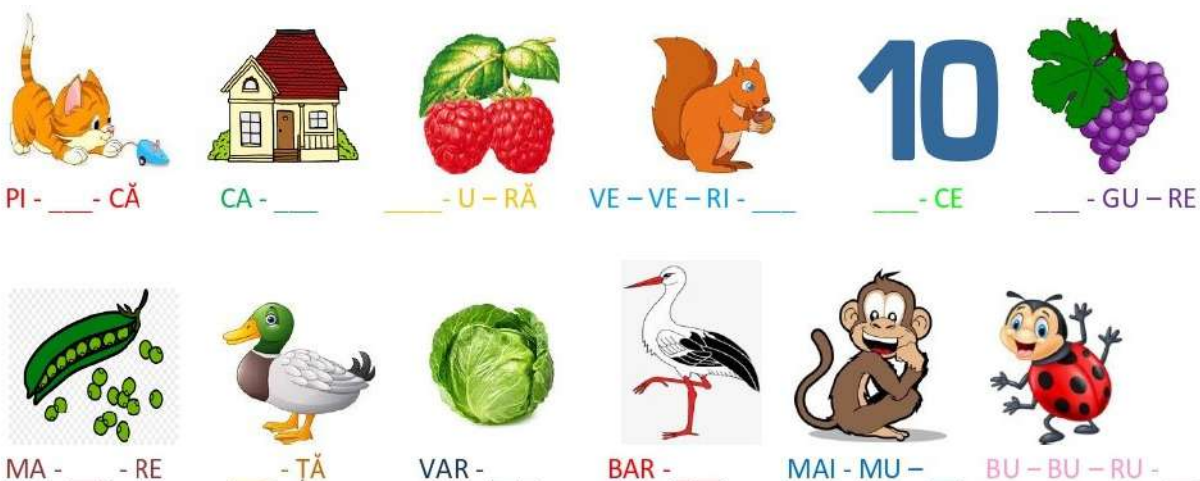
1. Scrie litera cu care începe cuvântul corespunzător imaginii date.



2. Scrie litera cu care se termină cuvântul corespunzător imaginii date.



3. Completează cuvintele cu silaba care lipsește.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

Completează cuvintele cu silaba care lipsește



4. Alcătuieste propoziții în care să folosești cuvintele: pisică, zebra, veveriță, maimuță.

---



---























---



---

1. Taie cu o linie cuvântul, din fiecare rând, care nu începe cu același sunet ca și celelalte și notează-l.

2. Scrie mai jos denumirea imaginilor care reprezintă animale.

---



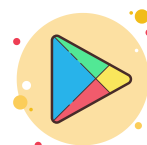
---



---

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ce animăluț vezi?*



































DISCALCULIE

FIȘE DE LUCRU

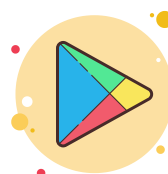


Numără și scrie în căsuțe câte imagini de același fel ai găsit.

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


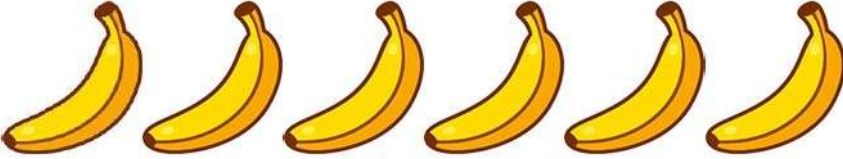

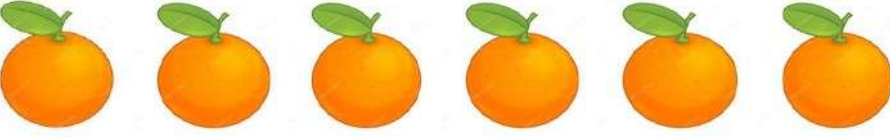
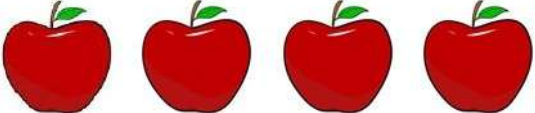



Apasă butonul și pornește jocul:

Alege rezultatul corect



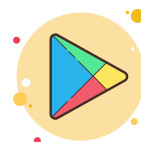


Încercuiește pe fiecare rând atâtea obiecte câte indică cifra.

	<b>7</b>
	<b>5</b>
	<b>2</b>
	<b>4</b>
	<b>1</b>
	<b>8</b>
	<b>6</b>
	<b>2</b>

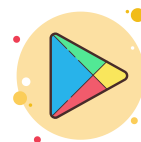
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Numără fructele*

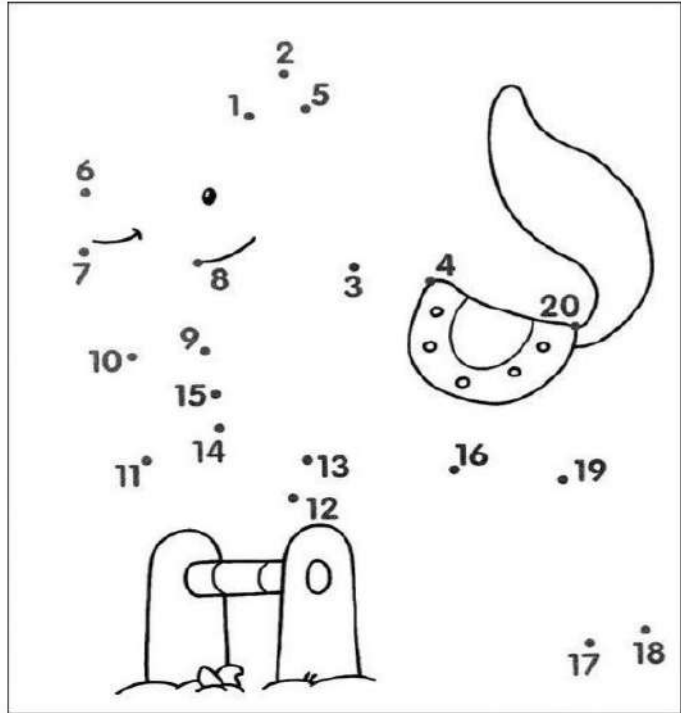
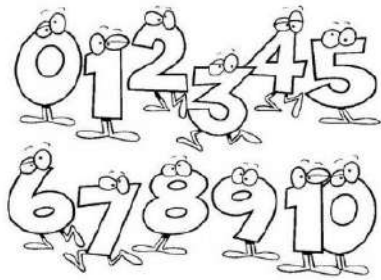


**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Memorează 5 fructe*



1. Colorează și unește punctele.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

Ordonează cifrele



2. Transcrie cifrele în cuvinte.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	



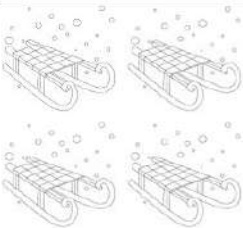
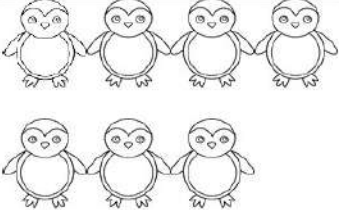
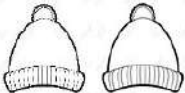

**Apasă butonul și pornește jocul:**

Ordonează pentru a forma cuvântul care denumește cifra





1. Încercuiește cifra corespunzătoare numărului de obiecte.

		
<p>3 5 7 9</p>	<p>2 5 6 8</p>	<p>3 4 6 9</p>
		
<p>1 5 6 7</p>	<p>2 5 7 9</p>	<p>2 3 4 5</p>

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Câte obiecte vezi în imagine?*



2. Colorează perechea de imagini de pe fiecare rând.

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Caută perechea*



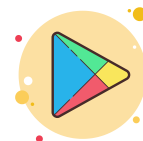
Citește cu atenție și urmează instrucțiunea.

**Desenează animalul preferat.**

**Desenează o floare.**

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Desenează o casă*

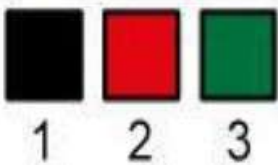
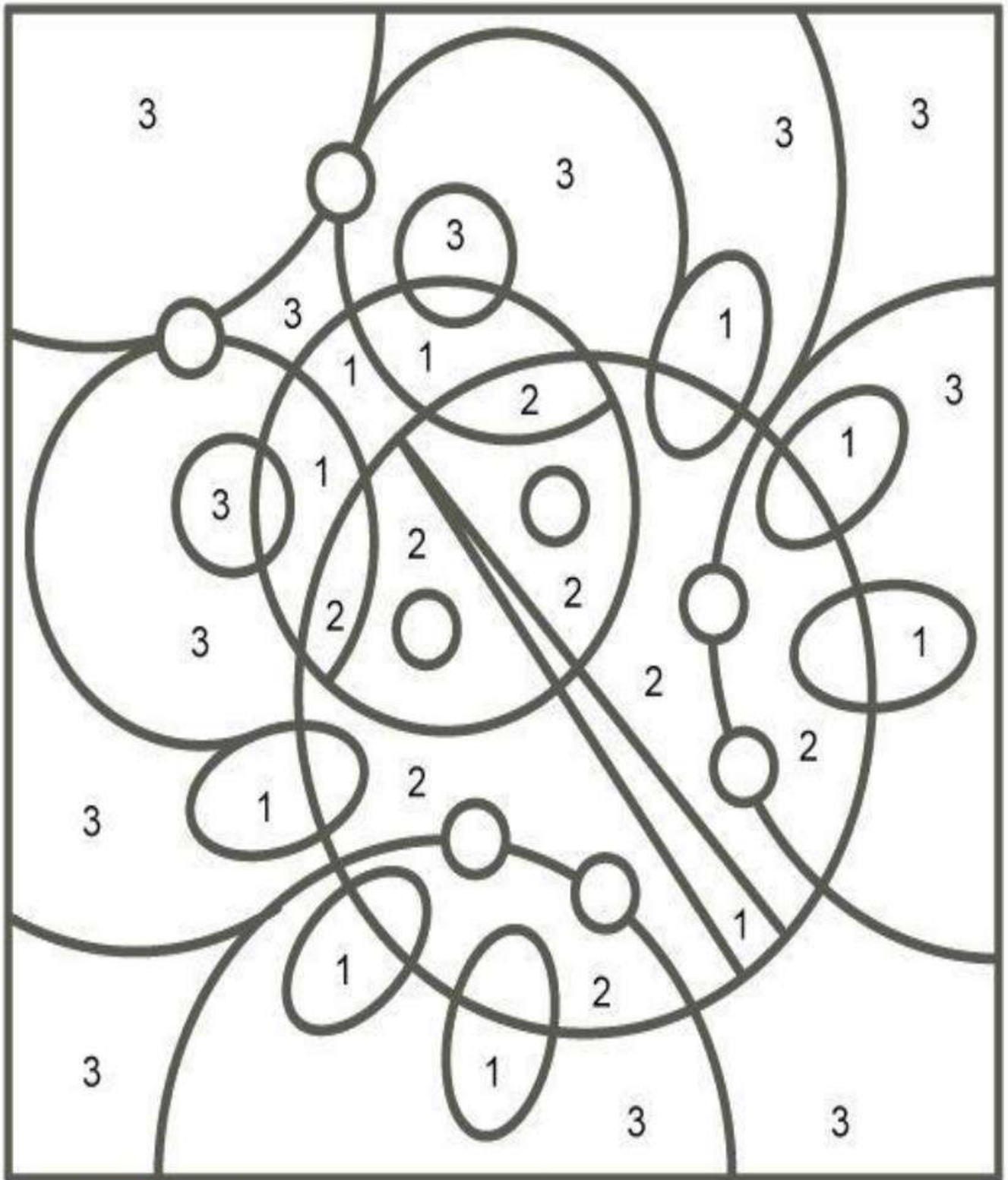


**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Desenează jucăria preferată*



Colorează planșa ținând cont de cifrele de mai jos.



1. Încercuiește imaginile de la începutul și sfârșitul rândului.



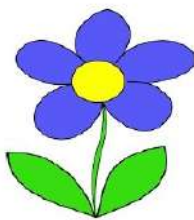
2. Taie imaginea din mijlocul rândului.



3. Denumește prima și ultima imagine din rând.

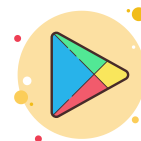


4. Privește cu atenție imaginile următoare. Spune pe ce loc se află papagalul? Dar floarea? Dar cățelul? Dar pisica?



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Locul în rând 1*



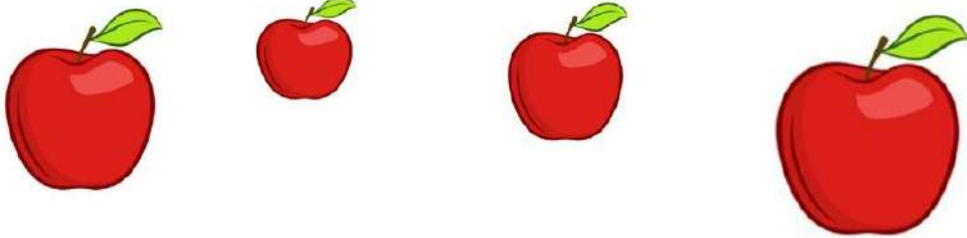
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Locul în rând 2*

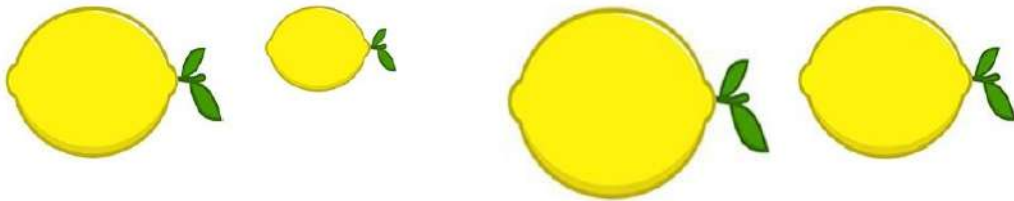




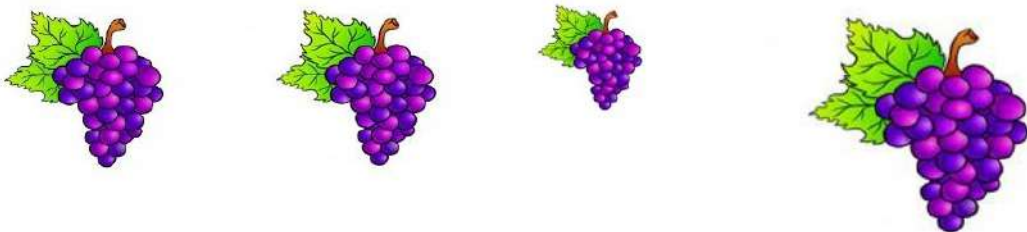
1. Încercuiește cel mai mare măr.



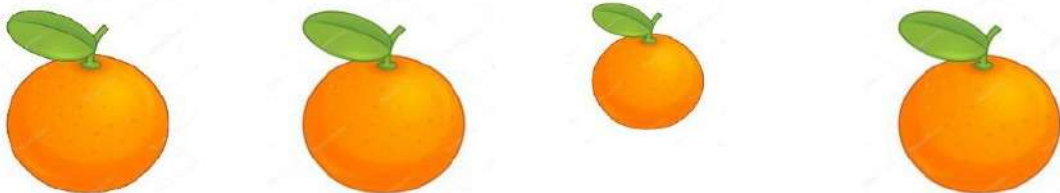
2. Încercuiește lămâile care au aceeași mărime.



3. Încercuiește cel mai mic strugure.

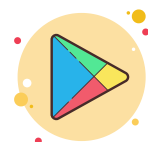


4. Încercuiește fructele care sunt la fel.

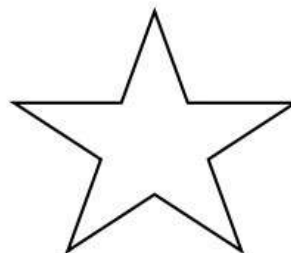


**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Mic-mare*



Citește cu atenție și realizează cerințele.



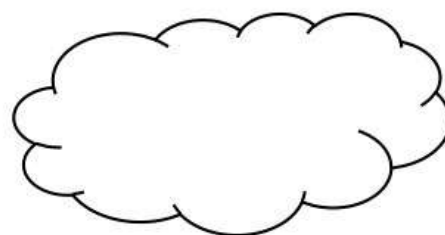
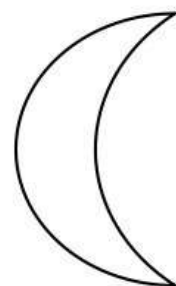
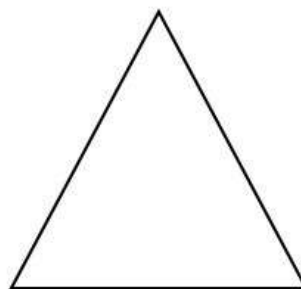
**Colorează steluța cu roșu.**

**Colorează dreptunghiul cu portocaliu.**

**Colorează triunghiul cu verde.**

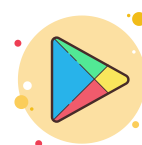
**Colorează norul cu albastru.**

**Colorează luna cu galben.**

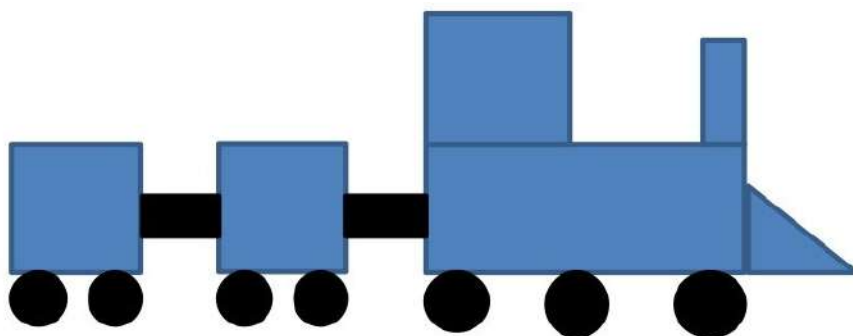






**Apasă butonul și pornește jocul:**

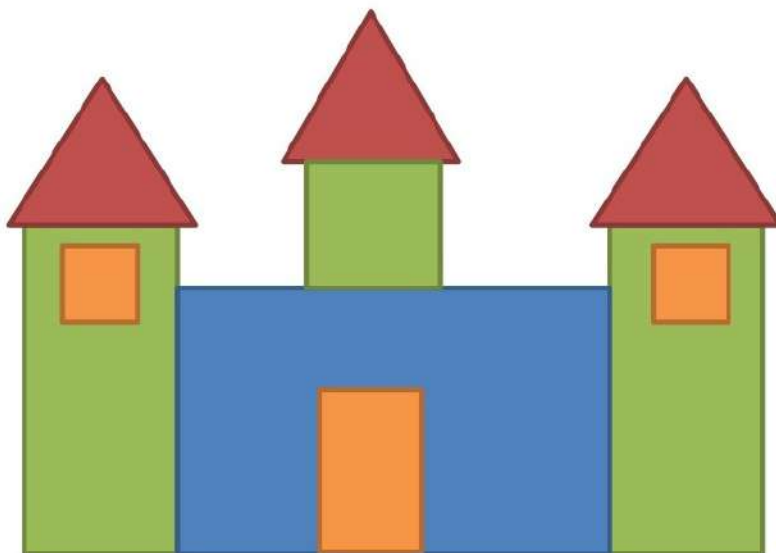
*Alege forma potrivită*






Desenează în fiecare casetă de jos atâtea liniuțe câte forme geometrice din acel fel sunt în tablou.



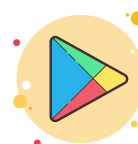
			



**Apasă butonul și pornește jocul:**

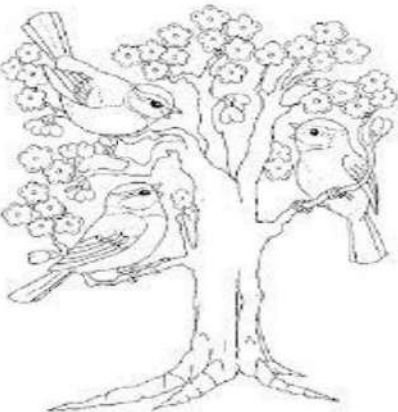


*Numără figurile geometrice*



1. Găsește anotimpurile și colorează-le.

A	C	P	R	I	M	A	V	A	R	A	S
C	G	U	F	E	B	R	V	A	R	A	E
X	M	A	R	T	O	A	M	N	A	H	N
D	F	H	Y	T	A	P	I	A	R	N	A

2. Denumește anotimpurile din imagini și colorează-le.

 <p>.....</p>	 <p>.....</p>
 <p>.....</p>	 <p>.....</p>

**Apasă butonul și pornește jocul:**

Găsește și potrivește cele 4 anotimpuri





1. Găsește lunile anului și colorează-le.

A	C	I	A	N	U	A	R	I	E	B	S
C	G	U	F	E	B	R	U	A	R	I	E
X	M	A	R	T	I	E	D	F	Ă	H	N
D	F	H	Y	T	A	P	R	I	L	I	E
B	Y	E	K	M	A	I	S	E	T	H	K
G	T	E	R	U	O	I	U	N	I	E	L
L	I	U	L	I	E	B	A	S	F	T	N
A	U	A	U	G	U	S	T	S	E	N	M
V	S	E	P	T	E	M	B	R	I	E	J
C	N	O	C	T	O	M	B	R	I	E	H
D	F	U	N	O	I	E	M	B	R	I	E
E	D	E	C	E	M	B	R	I	E	A	P

2. Ajută-l pe ursuleț să ajungă la miere.



Apasă butonul și pornește jocul:

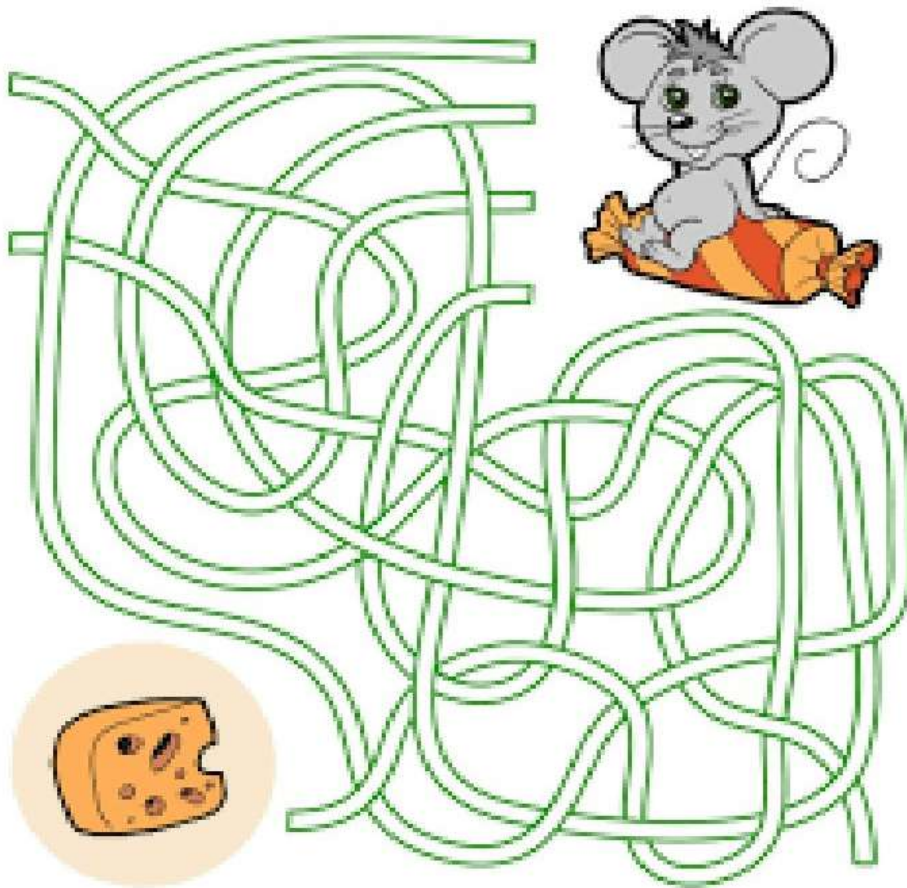
Găsește și potrivește lunile anului



1. Găsește zilele săptămânii și colorează-le.

A	C	P	L	U	N	I	C	A	R	A	S
C	G	U	M	A	R	Ț	I	M	D	O	E
X	M	I	E	R	C	U	R	I	A	H	N
D	F	H	Y	T	A	P	I	J	O	I	A
S	T	I	V	I	N	E	R	I	J	L	S
B	H	U	M	A	S	Ă	M	B	Ă	T	Ă
E	L	D	U	M	I	N	I	C	Ă	S	Ă

2. Ajută-l pe șoricel să ajungă la cașcaval.

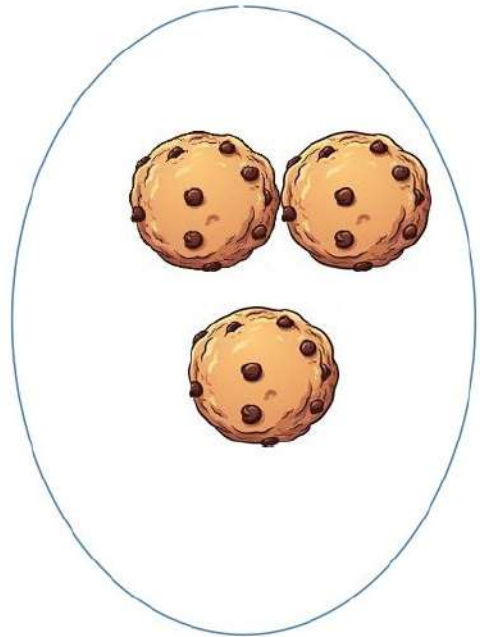
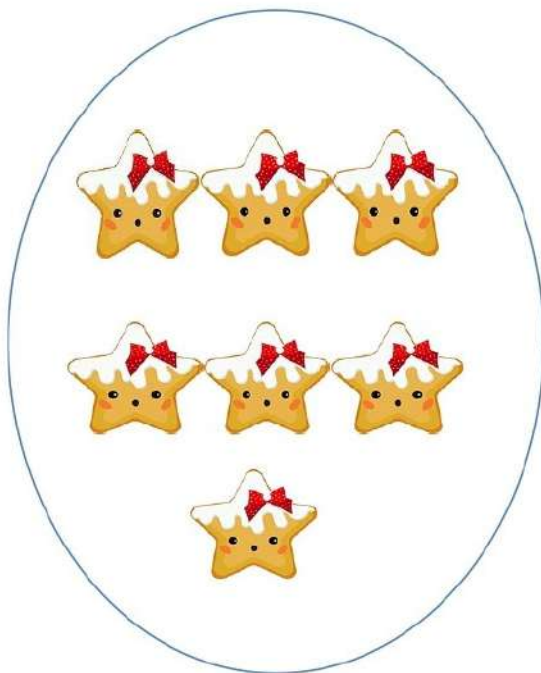
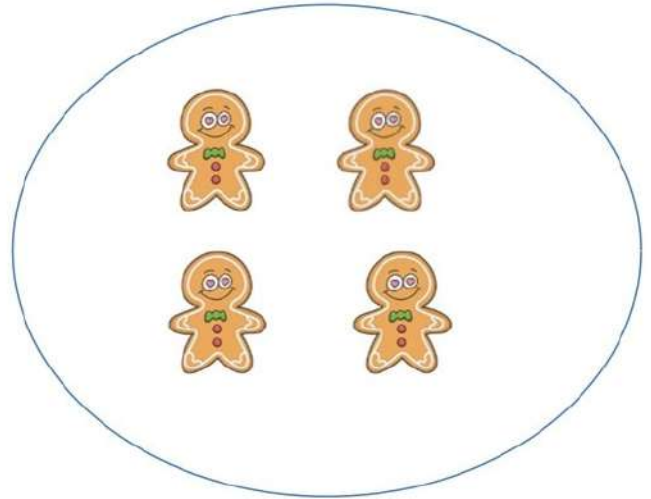
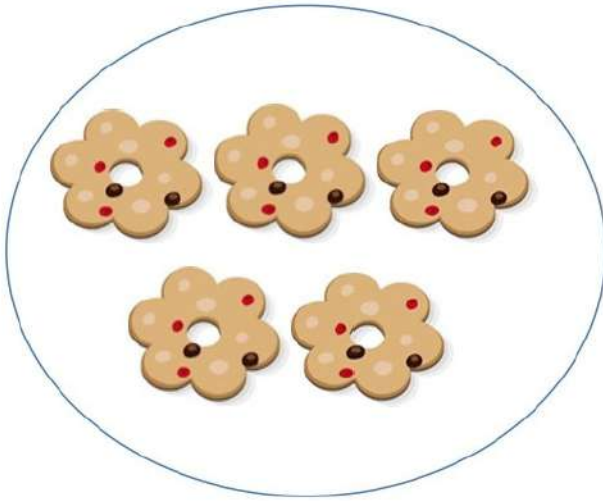






**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Găsește și potrivește zilele săptămânii*



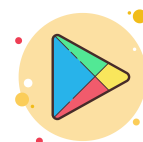
Desenează în fiecare casetă de jos atâtea puncte câte prăjituri din acel fel sunt pe platou.



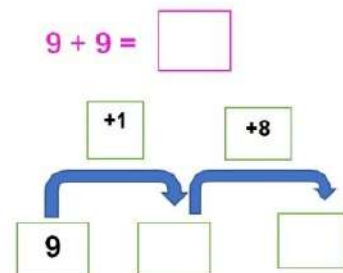
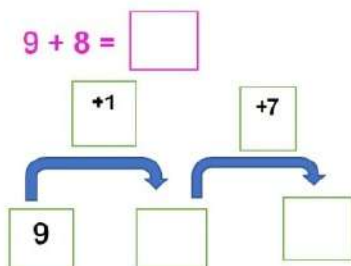
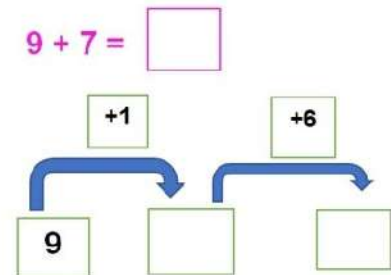
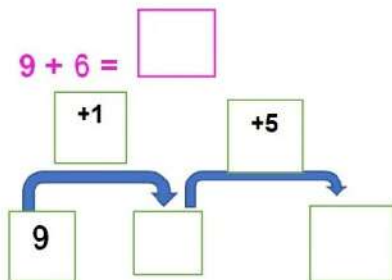
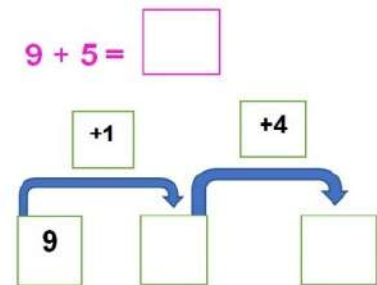
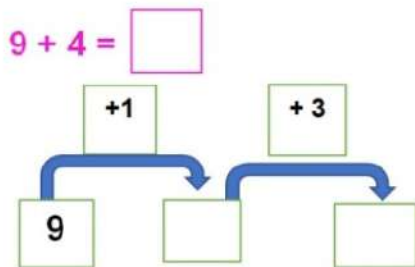
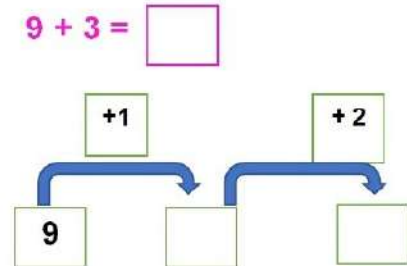
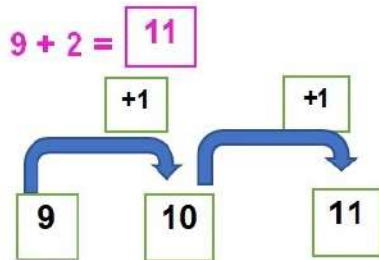
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege rezultatul înmulțirii*



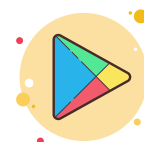
Efectuează adunările cu trecere peste ordin.

Ca să înțelegi cum trebuie să rezolvi, urmărește exercițiul de mai jos.



**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege rezultatul corect*





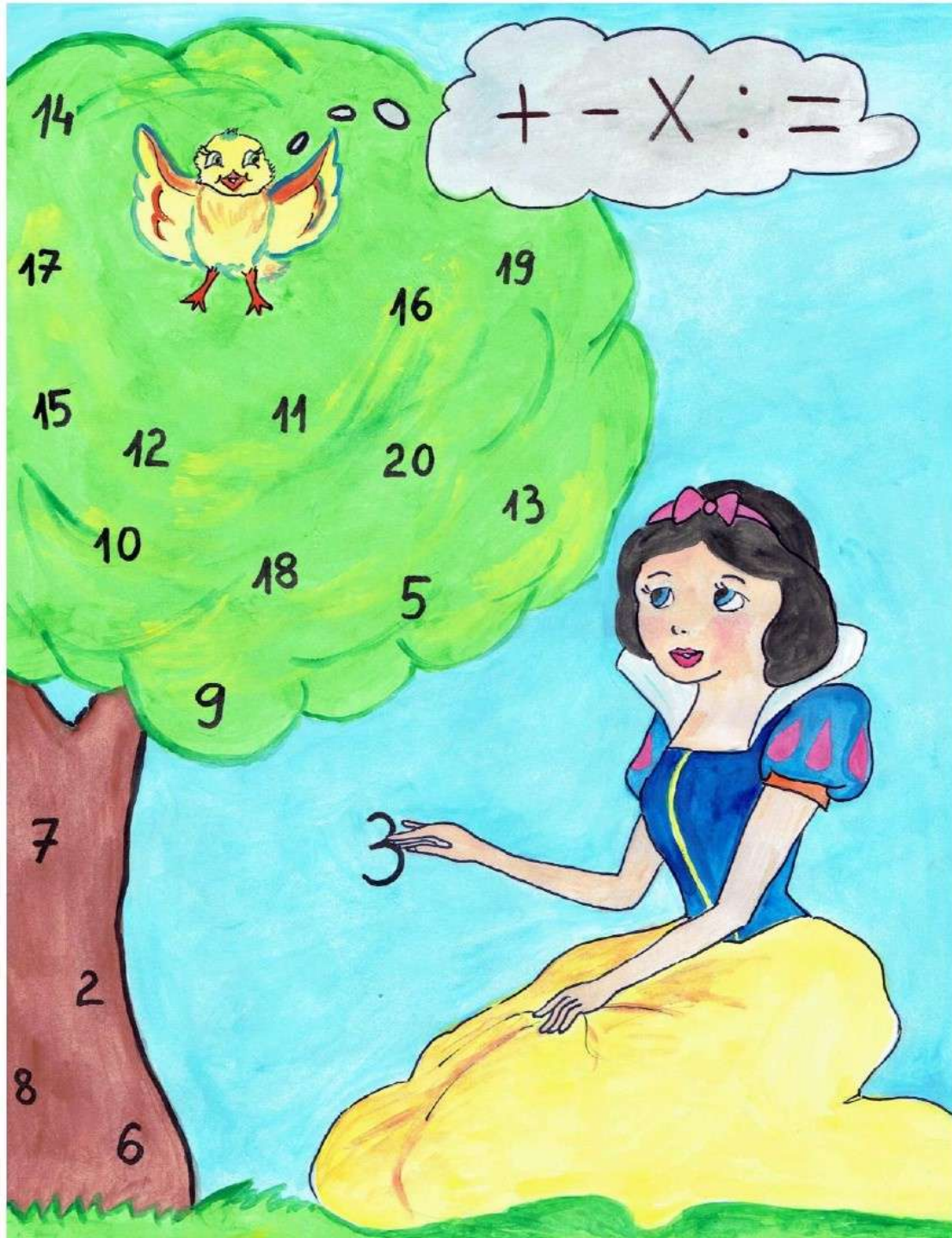
Rezolvă oral exerciții după modelul dat,  
utilizând numerele din fișa de mai jos:

$7+3=?$

$17-3=?$

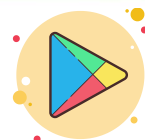
$2 \times 3=?$

$15:3=?$



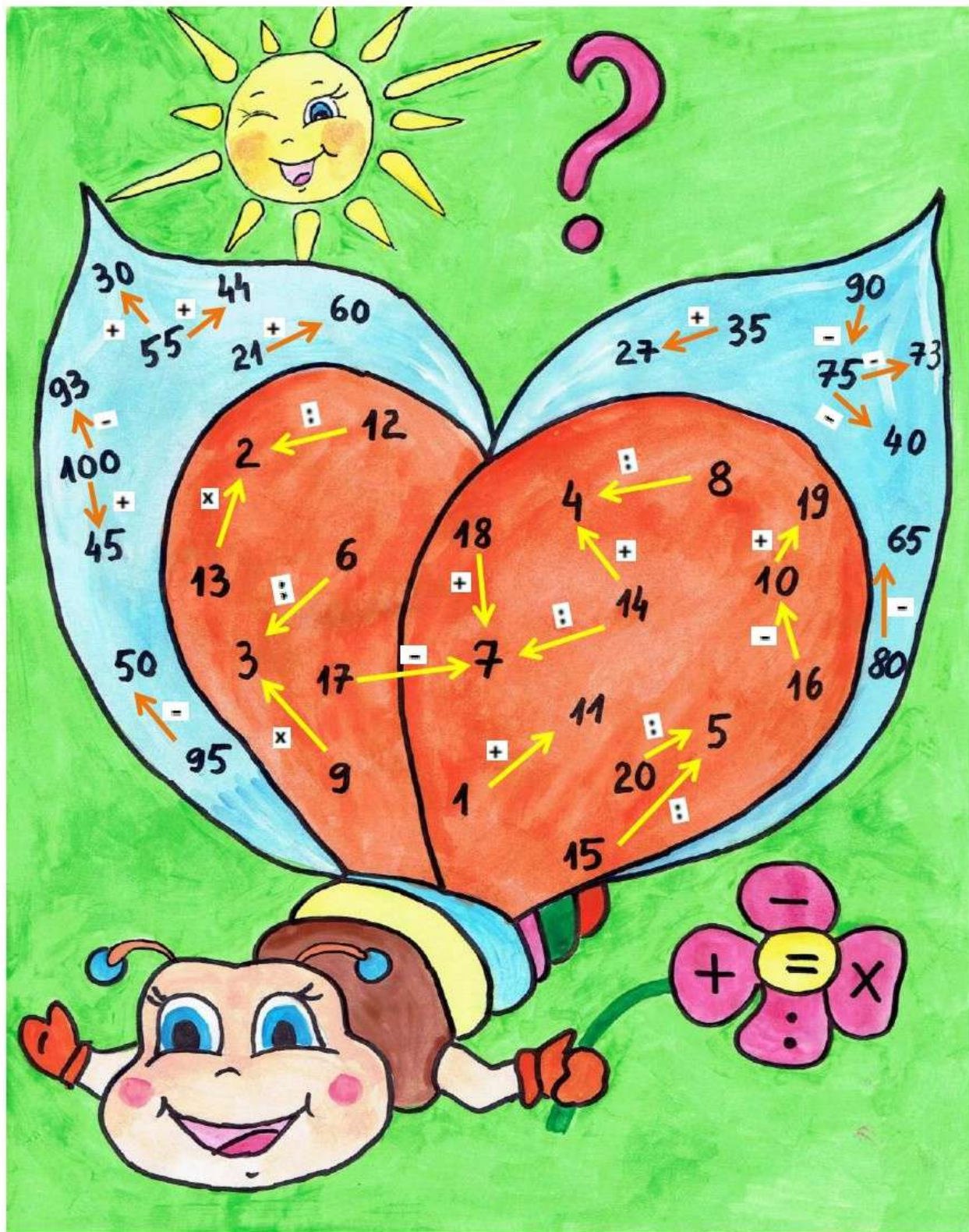
**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Ajut-o pe Albă ca Zăpada să aleagă rezultatul corect*



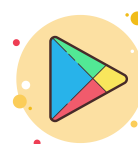


Rezolvă exercițiile urmând săgețile:



Apasă butonul și pornește jocul:

Ajută fluturașul să zboare spre rezultatul corect



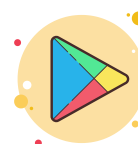
După ce ai efectuat calculele,  
colorează planșa ținând cont de cifrele de mai jos.

3 - galben	9 - verde	5 - roșu	1 - alb
8 - maro	7 - albastru	10 - portocaliu	

Apasă butonul și pornește jocul:

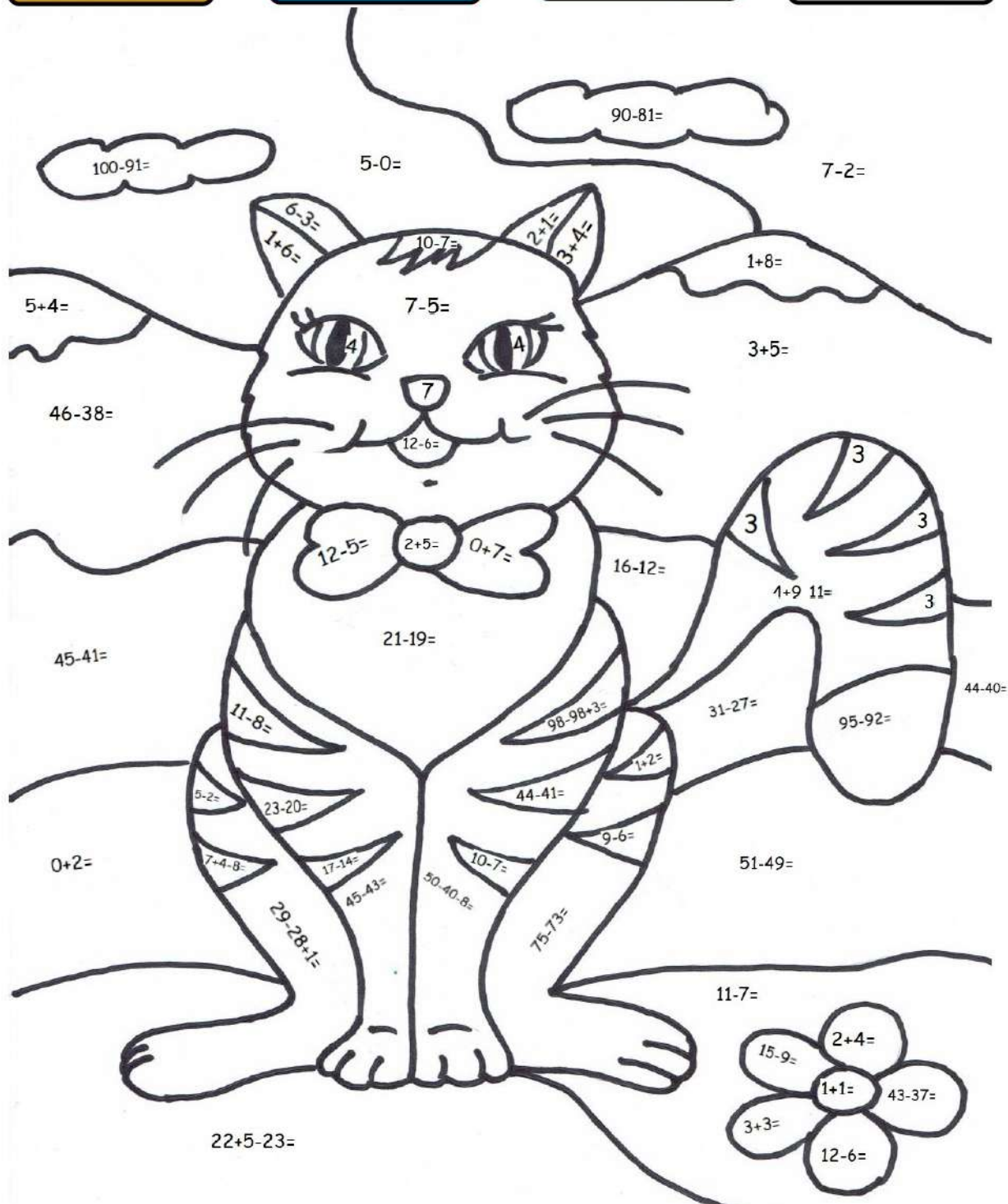
Alege corect!





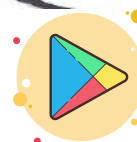
După ce ai efectuat calculele,  
colorează planșa ținând cont de cifrele de mai jos.

2 - galben	4 - verde	6 - roșu	8 - gri
3 - maro	5 - albastru	7 - roz	9 - alb



Apasă butonul și pornește jocul:

Alege rezultatul corect

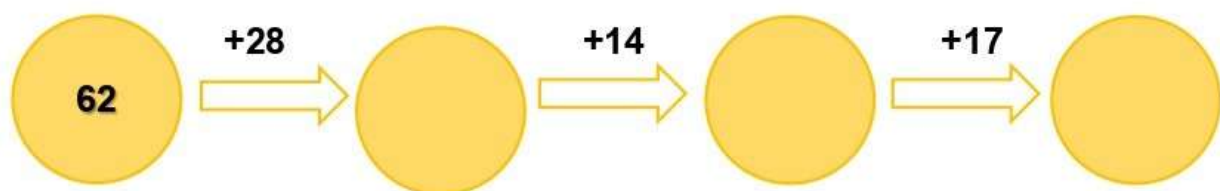




1. Calculează:

$$7 + 5 = \text{☆}$$

$$23 + 19 = \text{☆}$$



2. Calculează și completează tabelul:

Termen	134	28	455	658	48
Termen	28	15	117	128	36
<b>Sumă</b>					

3. Află numerele cu 1457 mai mari decât:

a) 438

b) 259

c) 1875

4. Efectuează:

$$\begin{array}{r} 1258+ \\ \underline{4587} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 569+ \\ \underline{235} \end{array}$$

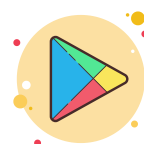
$$\begin{array}{r} 7569+ \\ \underline{2358} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 125+ \\ \underline{78} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4521+ \\ \underline{2549} \end{array}$$

**Apasă butonul și pornește jocul:**

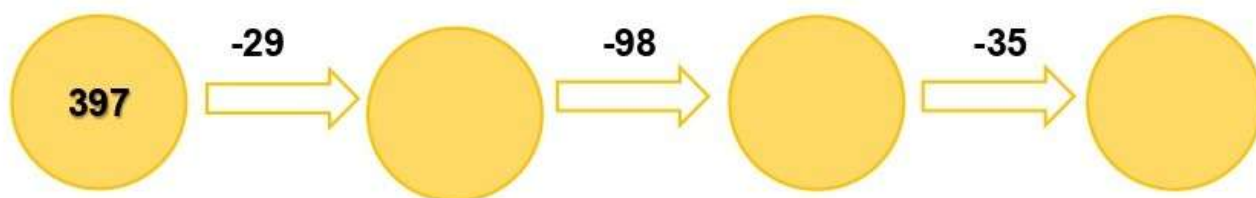
*Alege rezultatul corect al adunării*



1. Calculează:

$$14 - \square = 5$$

$$42 - \square = 19$$



2. Calculează și completează tabelul:

Descăzut	125	42	568	851	60
Scăzător	19	17	197	136	41
<b>Diferență</b>					

3. Află numerele cu 23 mai mici decât:

b) 100

b) 507

c) 1238

4. Efectuează:

$$\begin{array}{r} 8000- \\ \underline{2145} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 287- \\ \underline{199} \end{array}$$

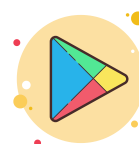
$$\begin{array}{r} 2547- \\ \underline{1021} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 134- \\ \underline{89} \end{array}$$

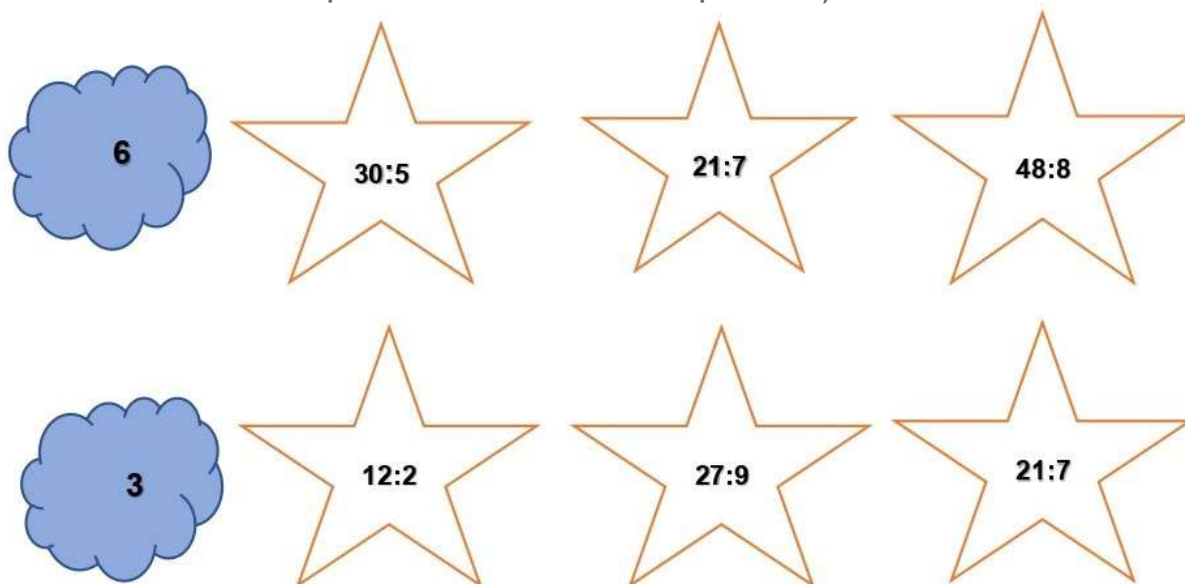
$$\begin{array}{r} 8500- \\ \underline{1361} \end{array}$$

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege rezultatul corect al scăderii*



1. Colorează doar stelulele pe care sunt scrise operații ale căror rezultate corespund numărului scris pe norișor.



2. Completează tabelul:

Deîmpărțit	81	25	40	64	56
Împărțitor	9	5	8	8	7
<b>Cât</b>					

3. Rezolvă exercițiile:

$455:5=$

$548:2=$

$256:4=$

$366:9=$

$1287:2=$

$29:3=$

$4863:12=$

$125:35=$

4. Află numerele de 7 ori mai mici decât:

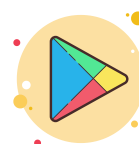
a) 49

b) 14

c) 70

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege rezultatul corect al împărțirii*



1. Alege răspunsurile corecte:

7x6=    a) 24  
          b) 42  
          c) 36

4x9=    a) 25  
          b) 40  
          c) 36

9x2=    a) 18  
          b) 28  
          c) 16

2. Completează tabelul:

Factor	2	4	8	3	4
Factor	10	8	6	8	6
<b>Produs</b>					

3. Rezolvă exercițiile:

41x2=

154x2=

12x14=

158x25=

68x3=

289x8=

64x10=

758x14=

4. Află numerele de 9 ori mai mari decât:

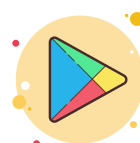
a) 10

b) 11

c) 25

**Apasă butonul și pornește jocul:**

*Alege rezultatul corect al înmulțirii*





# Bibliografie

1. Albu, C., Albu, A., Vlad, T. & Iacob, I. (2006). *Psihomotricitatea, Metodologia educării și reeducării psihomotrice*. Institutul European.
2. Anexă la OMEN nr. 3124/20.01.2017 metodologia pentru asigurarea suportului necesar elevilor cu tulburări de învățare.
3. Balaci, M., & Mariș, A. (coord.). *Trăind împreună cu copiii speciali!*. Deva, 2020.
4. Băban, A. (coord.) (2011). *Consiliere educationala. Ghid metodologic pentru orele de dirigentie și consiliere*. Cluj-Napoca: Editura ASCR.
5. David, C., & Roșan, A. (2019). *Intervenții psihopedagogice în tulburările specifice de învățare, Învățăm Fonologic-program structurat de antrenament al conștiinței fonologice bazat pe dovezi științifice*. Iași: Editura Polirom.
6. Henderson, A. (2012). *Dislexia, Dyscalculia and Mathematics*. New York: Routledge.
7. ORDIN Nr. 1985/1305/5805/2016 din 4 octombrie 2016 privind aprobarea metodologiei pentru evaluarea și intervenția integrată în vederea încadrării copiilor cu dizabilități în grad de handicap, a orientării școlare și profesionale a copiilor cu cerințe educaționale speciale, precum și în vederea abilitării și reabilitării copiilor cu dizabilități și/sau cerințe educaționale speciale.
8. Roșan, A. (coord.) (2015). *Psihopedagogie specială - Modele de evaluare și intervenție*. Iași: Editura Polirom.
9. *855 de Jocuri și Activități. Ghidul animatorului*. European Yought Exchange Moldova, UNICEF, Chisinau, 2005

Ghid practic pentru părinți  
ISBN 978-973-0-34027-3



Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională  
Hunedoara