RAZVIJANJE MATEMATIČNIH SPOSOBNOSTI, VEŠČIN IN ZNANJ V PREDŠOLSKEM OBDOBJU

PRIROČNIK ZA STARŠE

Anja Ocepek

Spoštovani,

pred vami je priročnik, ki sem ga pripravila v sklopu magistrskega dela *Preventivni trening predšolskih otrok s tveganjem za težave pri učenju matematike*. Priročnik je namenjen staršem predšolskih otrok, ki si želite konkretnih priporočil in dejavnosti, ki jih lahko vključite v vsakodnevno rutino, s katerimi boste razvijali matematične sposobnosti, veščine in znanja svojih otrok.

Upam, da bodo informacije in zbrane dejavnosti za vas čim bolj uporabne.

Anja Ocepek

Kako naj otroku pomagam pri razvijanju matematičnih sposobnosti, veščin in znanj?

Matematične učne težave pomembno vplivajo na nadaljnjo izobraževalno uspešnost posameznika. Otroci s slabšimi zgodnjimi matematičnimi sposobnostmi na področju matematike pogosto zaostajajo za vrstniki vse življenje (Nelson in Powell, 2018). Pomembno je, da strokovni delavci in starši sodelujemo pri izvajanju aktivnosti s področja matematike, saj bo to vplivalo na uspešnost otroka pri matematiki v času šolanja (Starkey, Klein in Wakeley, 2004). Matematika je močno vpeta v vsa področja našega življenja, naloga odraslih je, da jo približamo otroku na njemu prijeten in zabaven način. Otrok se v predšolskem obdobju razvija in uči preko konkretnih izkušenj in igre (Bahovec, 2018), zato razvijajte otrokove matematične sposobnosti, veščine in znanja z vključitvijo matematike v vsakodnevne aktivnosti, kot so kuhanje, pospravljanje, sprehod, pranje perila in druge, ter z igranjem iger, ob katerih se lahko zabava celotna družina.

Nasveti za izvajanje aktivnosti za razvoj otrokovih matematičnih sposobnosti, veščin in znanj.

- ✓ Podajajte **KRATKA** in **JASNA** navodila (primer: Poišči pet rdečih predmetov!).
- ✓ Podajajte **ENO** navodilo naenkrat.
- ✓ Matematika naj postane del **VSAKODNEVNE RUTINE**.
- ✓ Otroku dovolite uporabo **OPOR** (primer: štetje s pomočjo prstov, uporaba sličic).
- ✓ Bodite **POTRPEŽLJIVI.**
- ✓ Pri aktivnostih upoštevajte **INDIVIDUALNE SPOSOBNOSTI** otroka.
- ✓ **POHVALITE** vsak otrokov uspeh.
- ✓ Upoštevajte **OTROKOVE IDEJE** pri aktivnostih in igri.
- ✓ Izvajajte aktivnosti, ob katerih se boste skupaj **ZABAVALI**.

Aktivnosti za razvoj matematičnih sposobnosti, veščin in znanj.

VSAKODNEVNA RUTINA

Otroka vključujte v vsa opravila v družinski rutini. S tem lahko poleg njegove samostojnosti razvijate tudi matematične sposobnosti, veščine in znanja ter z njim kvalitetno preživljate čas.

V trgovini

Pred odhodom v trgovino napišite seznam. Otroku že pred odhodom v trgovino povejte, katere bodo njegove naloge, le te predstavite kot zelo pomembne. V trgovini naj otrok sodeluje pri iskanju hrane in drugih želenih artiklov ter opravlja svoje naloge.

Naloge otroka:

- Na seznamu prešteje, koliko artiklov potrebujete.
- V trgovini po vaših navodilih v voziček položi ustrezno količino (primer: V voziček položi pet jogurtov.).
- Prečrta artikle na seznamu in prešteje, koliko artiklov še potrebujete.
- Pritisne gumb na tehnici za sadje in zelenjavo (predpogoj: pozna simbole za števila).

V kuhinji

Iskanje predmetov

Spodaj opisano aktivnost lahko z otrokom izvajate tudi v drugih prostorih doma, kakor tudi na zunanjih površinah.

Pripravite kartice (priloga 1). Otroku podajte navodilo (podajate eno navodilo naenkrat), ob navodilu mu pokažite kartico. Naloga otroka je, da poišče predmet glede na vaša navodila.

Primeri navodil:

- Poišči predmet, ki je rdeče/rumene/modre/zelene barve (pokažete ustrezno barvno kartico).
- Poišči dva/tri/štiri predmete, ki sta/so rdeče/rumene/modre/zelene barve (pokažete ustrezno barvno kartico).
- Poišči predmet, ki je okrogle oblike (pokažete kartico s krogom).
- Poišči predmet, ki je kvadratne oblike (pokažete kartico s kvadratom).
- Poišči predmet, ki je bele barve in okrogle oblike (pokažete ustrezno barvno kartico in kartico s krogom).



Aktivnost lahko vključite tudi v pripravo na kuhanje, tako da otrok poišče posodo, ki jo boste za kuhanje potrebovali. Pomembno je, da otrok išče le eno posodo naenkrat. Če bo za otroke iskanje v omari zaradi velike količine posode prezahtevno, pripravite nekaj posode na mizo, otrok naj izbira med njo. Naloga otroka je, da poišče ustrezno posodo glede na vaša navodila.

Primera navodil:

- Poišči veliko rdečo posodo.
- Poišči dve zeleni posodi.

Prirejanje pokrovov

Na mizo pripravite poljubno število posod ter enako število ujemajočih pokrovov (primer: 10 posod in 10 pokrovov).

Naloge otroka:

- Prešteje posode in pokrove. Pove, ali je več/manj/enako posod kot pokrovov.
- Poišče pokrove, ki se ujemajo s posodo.
- Razvrsti posode, zaprte s pokrovi, od najmanjše do največje.

Pospravljanje posode

Otroku pripravite umito posodo, ki je pripravljena za pospravljanje v omaro. Če otrok ne pozna razvrstitve posode v omari, ga usmerjajte z dodatnimi navodili (primer: Veliko belo posodo pospravi na drugo polico.). Dokler otrok pri pospravljanju ni samostojen, ga usmerjajte z navodili.

Primeri navodil:

- Poišči vse velike krožnike in jih pospravi v omaro.
- Poišči vse pokrove posod in jih pospravi v omaro.
- Poišči vse skodelice in jih pospravi v omaro.

Otrok naj med pospravljanjem posode šteje, ko pospravi eno vrsto posode (primer: veliki krožniki), ga vprašajte, koliko posode je pospravil (primer: Koliko velikih krožnikov si pospravil?)

Naloge otroka:

- Pospravi eno vrsto posode naenkrat v omaro.
- Med pospravljenjem šteje posodo.
- Odgovori na vprašanje, koliko določene vrste posode je pospravil.

Pospravljanje posode lahko spremenite v igro. Po mizi razvrstite posode, vsaka vrsta posode naj ima svoje mesto (veliki krožniki, mali krožniki, kozarci, veliki lonci). Pripravite kartice (priloga 2).

Naloge otroka:

- K vsaki posodi postavi ustrezno posodo (velike krožnike k velikemu krožniku).
- Prešteje, koliko je posode v posameznih skupinah (koliko je velikih krožnikov, kozarcev).
- K vsaki skupini priredi kartico s pikami (priloga 2).
- Pove, kje je največ/najmanj posode.
- Uredi posodo glede na količino (najmanj do največ posode).



Razvrščanje pribora

Otroku pripravite očiščen jedilni pribor, ki je pripravljen za pospravljanje v omaro. V vsak predel predala ali na poljubno površino postavite en nož, ene vilice in eno žlico.

Naloge otroka:

- Otrok razvrsti jedilni pribor (pospravi jedilni pribor v ustrezen predel).
- Otrok prešteje jedilni pribor.
- Otrok pove, koliko je vilic, žlic in nožev.



Peka piškotov

Naslednjo dejavnost lahko z manjšimi spremembami vključite v vsako kuho in peko. Dejavnost je natančneje opisana za peko piškotov. Otrok naj sodeluje pri celotnem procesu peke, med samim postopkom mu dajajte naloge, s

katerimi bo razvijal matematične sposobnosti, veščine in znanja.

Naloge otroka:

- Štetje sestavin

Napišite recept s seznamom sestavin, ki jih potrebujete. Otrok naj prešteje, koliko sestavin potrebujete, skupaj jih poiščita. Ko so vse sestavine pripravljene, otrok prešteje sestavine ter s ponovnim štetjem s seznama ugotovi, ali so res pripravljene vse sestavine.

- Merjenje sestavin

Otroku postopoma podajajte navodila, koliko posamezne sestavine potrebujete. Primer navodila: »Potrebujeva tri skodelice moke«. Če otrok potrebuje vizualno podporo števila tri, mu pokažite tri prste, otrok naj prešteje prste. Med merjenjem sestavin ter dodajanjem sestavin v posodo otroka spodbujajte, da glasno šteje, bodite pozorni, da se otrok ustavi, ko doda dovolj.

- Oblikovanje piškotov

Otrok samostojno oblikuje piškote s pomočjo modelčkov. Ko konča, jih primerja med seboj. Pokaže največji in najmanjši piškot, najdebelejši in najtanjši piškot. Pokaže piškote, ki so enake oblike. Prešteje, koliko piškotov je določene oblike (5 zvezdic, 10 srčkov).

- Zlaganje piškotov na pladenj

Otrok po vaših navodilih zlaga piškote na pladenj. Primeri navodil:

- Položi pet srčkov v prvo vrsto.
- V drugo vrsto položi tri srčke in dve zvezdici.

- Razvrščanje piškotov

Ko so piškoti pečeni, jih otrok razvrsti na krožnike glede na obliko (prvi krožnik – srčki, drug krožnik – zvezdice, tretji krožnik – snežinke), prešteje, koliko je piškotov posameznih oblik, ob odgovarjanju na vaša vprašanja (Je več zvezdic ali snežink? Katerih je največ/najmanj?) ugotovi, katerih piškotov je več/manj/največ/najmanj).

Pripravljanje pogrinjka

Otroka pri pripravi pogrinjka usmerjajte z navodili, ki vsebujejo matematične pojme. Otroku omogočite dostop do vseh predmetov, ki jih potrebuje za pripravo pogrinjka.

Dejavnost je zahtevnejša, saj od otroka zahteva razumevanje pojmov. V primeru, da otrok pojmov ne razume, mu nudite oporo, tako da pripravljate svoj pogrinjek ob otroku ali da ob navodilu s prstom pokažete, kam mora otrok predmet postaviti.

Proces priprave pogrinjka z navodili:

- Postavi velik krožnik NA mizo.
- Postavi majhen krožnik NA velik krožnik.
- Prtiček prepogni na POLOVICO.
- Prtiček položi V majhen krožnik.

- Vilice postavi na LEVO stran krožnika.
- Nož postavi na DESNO stran krožnika.
- Žlico postavi OB nož.
- Postavi kozarec NAD nož in žlico.

Ko je otrok pri pripravi pogrinjka samostojen, dejavnost otežite z informacijo, koliko ljudi bo jedlo za mizo.

Naloge otroka:

- Otrok iz vaše informacije ugotovi, koliko pogrinjkov mora pripraviti
  (Primer: Danes bomo jedli večerjo ti, ati, jaz, babica in dedek.).
- Otrok s štetjem ugotovi, da mora pripraviti pet pogrinjkov.
- Otrok na mizo pripravi pet enakih pogrinjkov.

V pralnici

Razvrščanje perila in ščipalk

Naslednjo aktivnost lahko izvedete s perilom ali ščipalkami. Pred otroka postavite kup perila/ščipalke.

Naloge otroka:

- Perilo/ščipalke razvrsti v majhne kupe po barvi (za pomoč pred začetkom dejavnosti naredite majhne kupčke po dva predmeta ali po prostoru razporedite barvne kartice (priloga 1)).
- Prešteje kupe perila/ščipalk.

- Prešteje, koliko je kosov perila/ščipalk v posameznem kupu.
- Pokaže največji in najmanjši kup perila/ščipalk.
- Kupe perila/ščipalk razvrsti od največjega do najmanjšega.



Iskanje ščipalk

Aktivnost lahko izvedete na dva načina.

Prvi način: odrasla oseba obeša perilo, otroku podaja navodila, katere ščipalke potrebuje. Naloga otroka je, da poišče ustrezne ščipalke glede na navodilo in jih poda odrasli osebi.

Primeri navodil:

- Potrebujem tri majhne modre ščipalke.
- Potrebujem dve beli ščipalki.

Drugi način: otrok obeša perilo. Podajte mu navodilo, katere ščipalke potrebuje za določen kos perila. Naloga otroka je, da poišče ustrezen kos perila ter ščipalke.

Primeri navodil:

- Poišči rdečo majico in jo pripni na vrvico z dvema modrima ščipalkama.
- Poišči očetove modre hlače in jih pripni na vrvico z dvema črnima ščipalkama.

Na sprehodu

Štetje

Sprehod je odlična priložnost za štetje različnih predmetov. Z otrokom štejte:

- avtomobile, (avtobuse, motorje, tovornjake), ki peljejo mimo vas,
- avtomobile na parkirišču,
- parkirna mesta,
- hiše,
- stebričke ob cesti,
- prometne znake,
- semaforje,
- luči na semaforju, ob cesti, na avtomobilu,
- okna na hiši,
- nadstropja stolpnice,
- vaše korake,

- stopnice,
- klopi,
- igrala,
- drevesa,
- grmičke,
- stopinje živali,
- plodove,
- cvetlice,
- živali,
- ljudi, ki jih srečate.

Štetje lahko otežite, z otrokom štejte:

- avtomobile določene barve,
- majhne/velike avtomobile,
- vozila, ki vozijo hitro/počasi,
- prazna/zasedena parkirna mesta,
- visoke/nizke hiše,
- okrogle/kvadratne prometne znake,
- semaforje z rdečo/zeleno/rumeno lučjo,
- živali z ovratnico/oprsnico,
- ljudi z različnimi oblačili (rumeno jakno, dežnikom, vrečko, torbico, očali),
- nizka/visoka drevesa.

Kdo prvi zagleda?

Z otrokom tekmujte, kdo prvi zagleda določen predmet.

Kdo prvi zagleda:

- rdeč avtomobil,
- kolesarja brez čelade,
- motorista,
- veliko lužo,
- semafor za pešce,
- visoko drevo,
- drevo s tankim deblom,
- drevo z iglicami,
- visoko hišo,
- prometni znak STOP.

Prometni znaki

Na sprehodu z otrokom opazujte prometne znake, pogovarjajte se o njihovi obliki. Ko opazite prometni znak, otroka vprašajte:

- Je prometni znak okrogle ali kvadratne oblike?

Dejavnost lahko povežete z iskanjem predmetov (otrok poišče okrogel/kvadratni znak) in štetjem (otrok šteje samo okrogle/kvadratne znake) ter varnostjo v prometu (otroku povejte, kaj posamezni znak pomeni).

Med vožnjo

Štetje

Štetje iz premikajočega vozila je za otroke težko, to upoštevajte pri naslednjih dejavnostih.

Z otrokom štejte:

- avtomobile, (avtobuse, motorje, tovornjake), ki peljejo mimo vas,
- hiše,
- stebričke ob cesti,
- prometne znake,
- semaforje,
- luči na semaforju, ob cesti, na avtomobilu,
- železniške postaje,
- železniške zapornice,
- vlake.

Štetje lahko otežite, z otrokom štejte:

- avtomobile določene barve,
- majhne/velike avtomobile,
- vozila, ki vozijo hitro/počasi,
- okrogle/kvadratne prometne znake,
- semaforje z rdečo/zeleno/rumeno lučjo,
- potniške/tovorne vlake.

Kdo prvi zagleda?

Z otrokom tekmujte, kdo prvi zagleda določen predmet.

Kdo prvi zagleda:

- rdeč/moder/bel avtomobil,
- potniški vlak,
- prometni znak STOP,
- predor,
- železniško postajo,
- tovornjak/avtobus/taksi/motor,
- registrsko tablico s številom 1/2/3 (primerno le, če otrok pozna simbole za številke).

Igro lahko otežite, dodajte količine. Kdo prvi zagleda:

- dva modra avtomobila,
- tri semaforje,
- potniški vlak z več kot tremi vagoni,
- štiri kolesarje
- itd.

Koliko *živali* sem naštel?

Otroku podajte navodilo, naj vas pozorno posluša ter šteje, koliko živali boste našteli (besede, ki jih mora otrok šteti spreminjajte in jih povežite z njegovimi interesi). Dejavnost lahko izvajate na dva načina.

- Prvi (lažji) način

Naštevate samo živali. Naloga otroka je, da jih šteje.

Primer:

Starš: Medved, opica, konj, ptica.

Otrok: Naštel si štiri živali.

- Drugi (težji) način

Naštevate poljubne predmete/živali/osebe. Naloga otroka je, da šteje samo živali.

Primer:

Starš: Avto, opica, metulj, hiša, stol, pes.

Otrok: Naštel si tri živali.

Izštevanke

Vožnja v avtu je priložnost, da otroka naučite novih izštevank in pesmic. Izštevanko lahko uporabite kot začetek igre, ki od otroka zahteva štetje.

Otrok in starš: »En, dva, tri, prste pokaži ti.«

Otrok in starš: *pokažeta poljubno število prstov.*

Otrok: *prešteje prste.*

Otrok: *ploskne/zavriska/tleskne tolikokrat, kolikor prstov je preštel.*

Primeri izštevank, ki zajemajo matematične vsebine:

En, dva – smo doma.

Tri, štiri – smo pri miri.

Pet, šest – gremo jest.

Sedem, osem – kruha prosim.

Devet, deset – hleb načet.

Ena, dva, tri,

prstke pokaži ti.

Ena bela hišica,

kolko okenc pa ima?

Ena, dve, tri,

pa povej število ti.

En kovač konja kuje.

Kolko žebljev potrebuje?

Ena, dva, tri, pa povej število ti.

Igre

Mati, koliko je ura?

Na igrišču narišite dve črti, ki sta med seboj oddaljeni najmanj 5 metrov. Otrok se postavi za prvo črto, vi za drugo. Otroka spodbudite, da vam pokaže, kakšne korake dela slon in kakšne miška. Pogovorite se o velikosti korakov, miška: majhen korak, slon: velik korak, ter smeri (naprej – nazaj). Otroku en primer gibanja pokažite pred začetkom igre (Primer: pet mišjih korakov nazaj).

Potek igre:

- Otrok: Mati, koliko je ura?
- Odrasla oseba: Pet mišjih korakov naprej.
- Otrok: Naredi pet majhnih korakov naprej, ob korakih glasno šteje.

Iščem v naravi

Na igrišču narišete poljubno število kvadratov s pikami.

Naloge otroka:

- Otrok prešteje pike v posameznem kvadratu.

- V kvadrat prinese toliko naravnih materialov (storž, kamen, list), kolikor je pik.

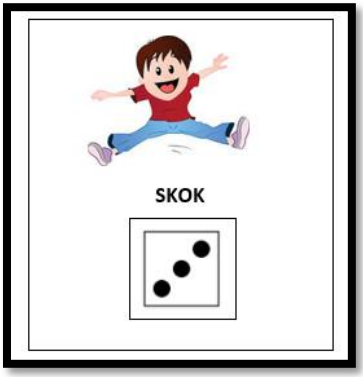


Številska pantomima

Pripravite kartice (priloga 3). Igra poteka v paru, vlogi se izmenjujeta.

Oseba, ki kaže: vleče kartico in si jo dobro ogleda. S pantomimo pokaže, katero gibalno dejavnost izvaja otrok na sliki in kolikokrat.

Oseba, ki ugiba: poskuša uganiti, katero gibalno dejavnost izvaja oseba in kolikokrat.

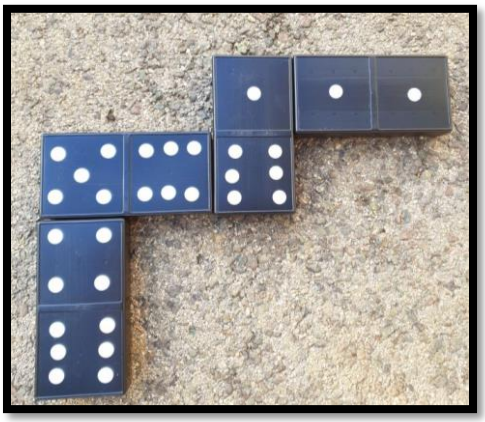


Domine

Pripravite domine, vsak igralec je na vrsti enkrat. Naloga igralcev je, da domine polagajo na tla tako, da se med seboj stikajo površine s pikami, ter na ta način oblikujejo poljubno obliko.

Predno igralec položi domino, mu podajte navodilo. Izbirate med tremi različnimi navodili:

1. Položi svojo domino ob domino, na kateri je manj pik kakor na tvoji.
2. Položi svojo domino ob domino, na kateri je več pik kakor na tvoji.
3. Položi svojo domino ob domino, na kateri je enako število pik kakor na tvoji.



Gradimo stolpe

Pripravite predloge (priloga 4) in lego kocke.

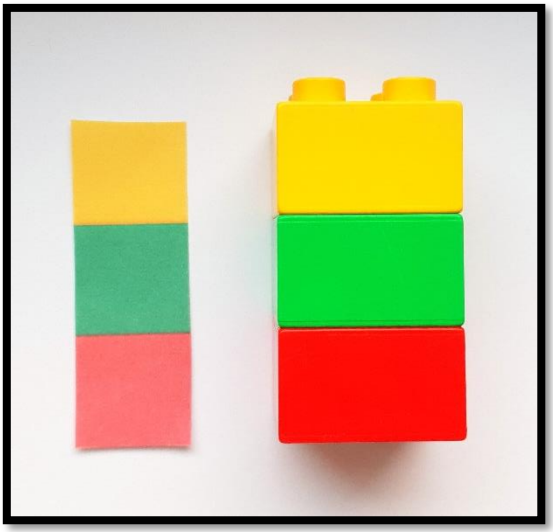
Naloge otroka:

- Vleče kartico in sestavi enak stolp, kot je na kartici.

- Prešteje kocke v stolpu.

- Prešteje stolpe.

- Stolpe postavi od najvišjega do najnižjega.



Trgovina

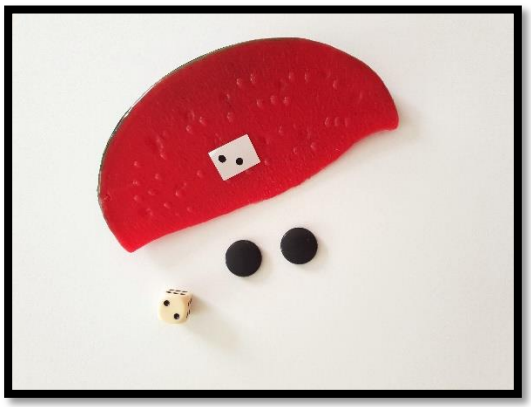
Pred igro pripravite predmete po izbiri, dve kocki, majhne listke, pisalo, kovance (kamenčki, okrogli odrezki papirja), lepilni trak.

Skupaj z otrokom določite ceno predmetom. To naredite tako, da otrok za vsak predmet vrže kocki in na listek nariše toliko pik, kolikor jih kažeta kocki. Listek prilepi na predmet.

Ko imajo vsi predmeti določeno ceno, se lahko igra začne. Določite, kdo bo prodajalec in kdo kupec (vloge si med seboj menjavajte).

Igra poteka po naslednjih korakih:

1. Kupec izbere predmet ter vpraša, koliko stane.
2. Prodajalec prešteje pike na listku ter kupcu pove ceno.
3. Kupec prešteje kovance ter z njimi plača.
4. Prodajalec s štetjem preveri, ali mu je kupec plačal pravilno.



Dotakni se

Igra se izvaja na prostem. Z otrokom tekmujte, kdo prej najde in se dotakne določenega naravnega materiala.

Dotakni se:

- nizkega drevesa,
- visokega drevesa,
- drevesa z iglicami,
- drevesa z listi,
- velikega kamna,
- majhnega kamna,
- kratke veje,
- dolge veje,
- grmička,
- bele/rumene/rdeče/modre cvetlice,
- okroglega lista.

Aplikacije za telefone/tablice



Predšolske igre za majhne otroke

Brezplačna različica ponuja le del iger za otroke, ki od otroka zahtevajo:

- prirejanje ustreznega števila orodja k ustreznemu številu živali (3 kladiva: 3 živali),
- prirejanje avta na avtovleko glede na barvo in vzorec vozil (roza avto : roza avtovleka),

- oblačenje živali glede na njihovo velikost (velika žival: velika oblačila, majhna žival: majhna oblačila),
- razvrščanje živali v skupine (medvedi v eno skupino, ribe v eno skupino, kozorogi v eno skupino),
- iskanje lika, ki se ujema z določenim predmetom (primer: krog – znak STOP).

Spomin brezplačne otroške igre 

Aplikacija ponuja več različnih iger, za razvijanje zgodnjih matematičnih sposobnosti, veščin in znanj priporočam naslednje igre:

- *Najdi vse predmete*

Naloga otroka je, da poišče vse predmete v tabeli, ki so enaki predmetu na levi strani tabele.

- *Najdi številke*

Naloga otroka je, da poišče ustrezno številko, ki je prikazana na levi strani tabele. Številke se pojavljajo v naraščajočem zaporedju od 1 naprej.

- *Zapomni si sličice*

Naloga otroka je, da si zapomni sličice, ki se prikažejo ter jih v nadaljevanju izbere med različnimi sličicami, ki so na voljo.

- *Reakcija*

Naloga otroka je, da pritisne gumb, ko se pojavi sličica, ki je enaka tisti na levi strani.

Naslednje aplikacije omogočajo povezavo med matematiko in zgodnjim učenjem tujega jezika – angleščine. Poslušanje besed v igri ne vpliva na razvoj matematičnih sposobnosti, veščin in znanj, zato lahko, če želite, zvok izklopite.

Vrtec ABC številke črke



Aplikacija ponuja več različnih iger, za razvijanje zgodnjih matematičnih sposobnosti, veščin in znanj priporočam naslednje igre:

- *Poveži pike (Connect the Dots)*

Naloga otroka je, da po vrsti povezuje številke. Igra je primerna le za otroke, ki poznajo simbole za številke.

- *Matematične kartice (Flashcard Maths)*

Igro igrajte skupaj z otrokom. Naloga otroka je, da prešteje, koliko živali/predmetov je na sliki in izbere ustrezno sliko, ki prikazuje ustrezno količino živali/predmetov.

Smešna hrana − izobraževalne igre za otroke



Aplikacija ponuja več različnih iger, za razvijanje zgodnjih matematičnih sposobnosti, veščin in znanj priporočam naslednje igre:

- *Velikost (Sizes)*

Naloga otroka je, da ustrezno razvrsti sadje in zelenjavo glede na velikost – od največjega do najmanjšega na ustrezen helikopter.

- *Razvrščanje (Sorting)*

Naloga otroka je, da razvrsti sadje in zelenjavo na ustrezen kombi glede na sliko, ki je na njem.

- *Oblike in barve (Shapes and Colours)*

Naloga otroka je, da poišče ustrezen vzorec ter vzorce pobarva, kot prikazuje slika.

- *Silhuete (Silhouettes)*

Naloga otroka je, da razvrsti hrano od najmanjše do največje (ali obratno) glede na obrise.

- *Vzorci (Patterns)*

Naloga otroka je, da poišče ustrezno hrano ter z njo dokonča niz (primer: čebula, korenje, ____, korenje).

- *Štetje od 1 do 5 (Counting 1−5)*

Naloga otroka je, da poišče, kje je enako število kosov zelenjave in sadja, kakor prikazuje številka. Otrok lahko igro

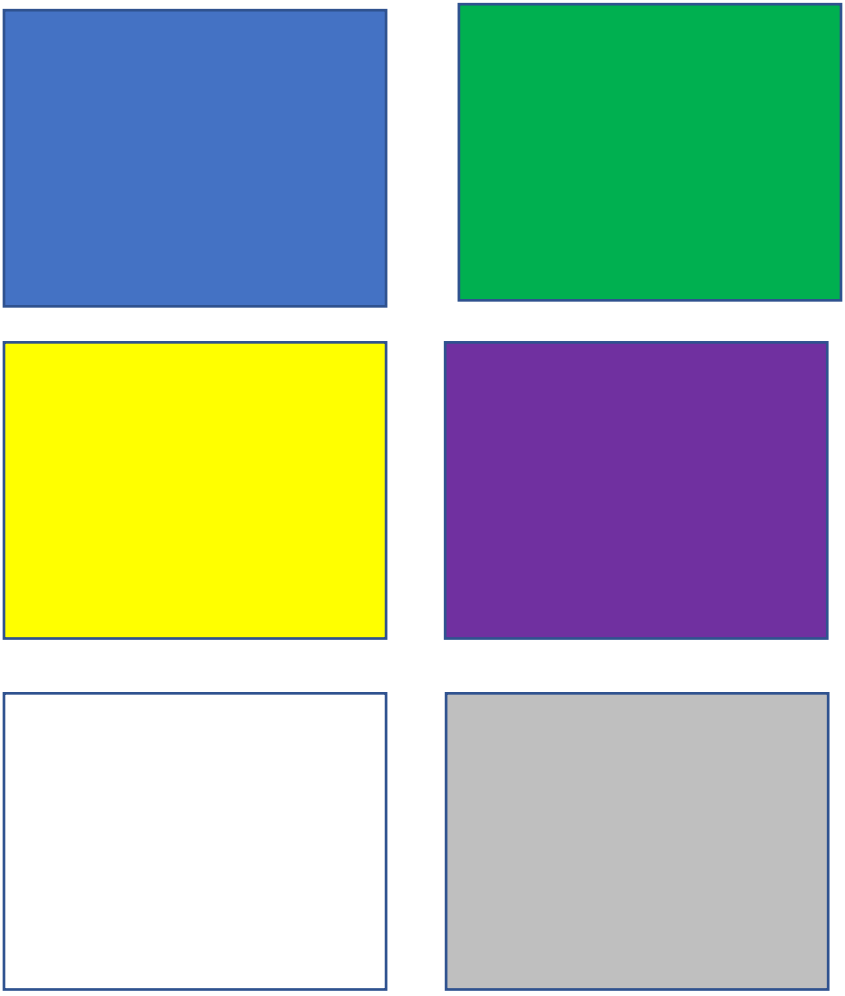
igra sam le, če pozna simbole. V nasprotnem primeru jo igrajte skupaj, otroku preberite številko.

Literatura:

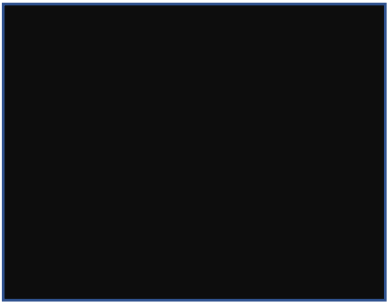
- Bahovec, E. D. (2018). Kurikulum za vrtce: predšolska vzgoja v vrtcih. Ministrstvo za izobraževanje, znanost in šport: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Starkey, P., Klein, A. in Wakeley, A. (2004). Enhancing young children's mathematical knowledge through a pre-kindergarten mathematics intervention. *Early Childhood Research Quarterly, 19*, 99–120.
- Nelson, G. in Powell, R. S. (2018). A Systematic Review of Longitudinal Studies of Mathematics Difficulty. *Journal of Learning Disabilities, 51*(6), 523–539.

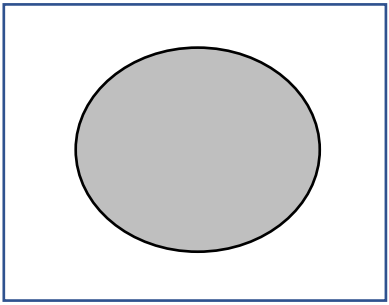
PRILOGE

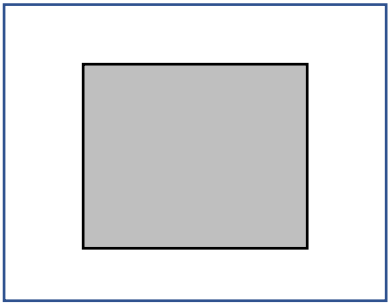
Priloga 1



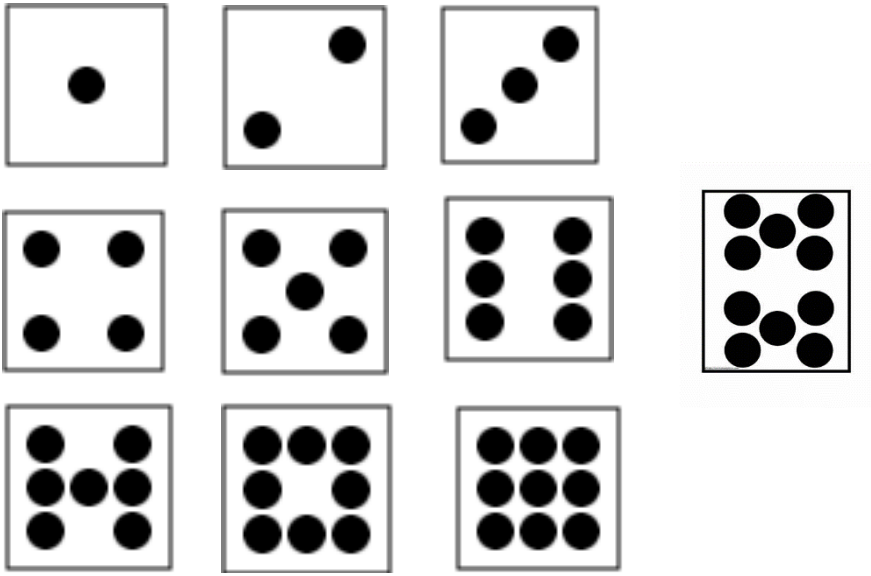




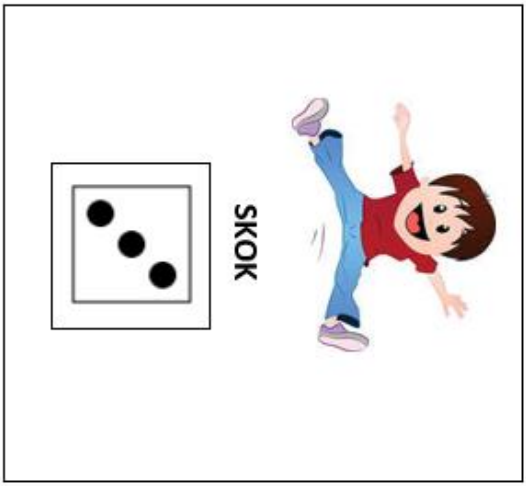


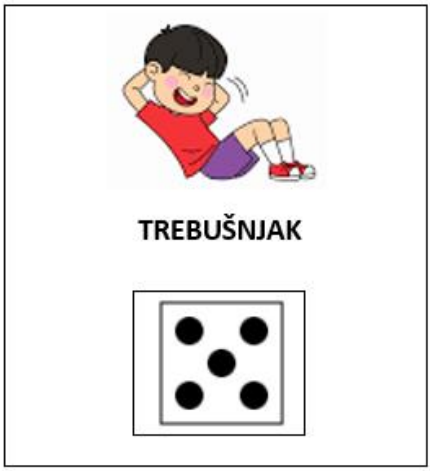


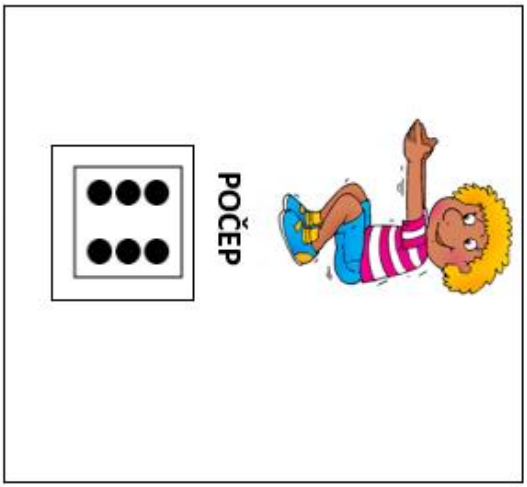
Priloga 2



Priloga 3

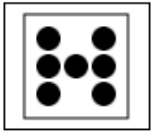






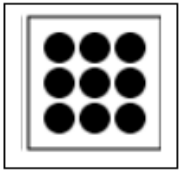


IZPADNI KORAK





SKLEDCA



Priloga 4

