

Druga stopnja razvoja številskih predstav

Primerjanje količin (med 3. in 4. letom)

Na tej stopnji otrok začne primerjati količine brez štetja, samo z opazovanjem (na pogled).

Igre spodbujajo zaznavno primerjanje dveh skupin predmetov – kje je več, manj ali enako.

Gre za zgodnje razvojne dejavnosti, pomembne pred učenjem formalnega štetja.

Aktivnosti, ki jih lahko izvajata doma:

1. Kje je več?

Otrok gleda dve skupini predmetov in pove, katera ima več (npr. več žogic ali avtomobilčkov).

👉 Razvijanje občutka za količino brez štetja.

2. Kje je več? (različni predmeti)

Otrok primerja dve skupini **različnih** predmetov (npr. svinčniki in avtomobilčki). Oceni, ali jih je enako, več ali manj – brez štetja.

Ključ je, da otrok količine prepozna ne glede na vrsto predmeta – samo z opazovanjem.

a) Pisala proti zvezkom

Na mizo daj 4 barvice in 3 zvezke.

Vprašaj otroka:

»Imata obe skupini enako?«

👉 Če ne zna odgovoriti z besedo, naj pokaže ali izbere.

b) Igrača proti prigrizku

Na eno stran daj 2 avtomobilčka, na drugo 3 piškote.

Vprašaj:

»Kje je več?«

👉 Otrok se osredotoči na število, ne na vrsto predmeta.

3. Je pošteno?

Otrok dobi svojo skupino predmetov, starš pa drugo (ali drug otrok).

Vprašanje: »Imava enako? Kdo ima več?«

👉 Pomaga razvijati občutek za **pravičnost** in hkrati za **količinsko primerjanje**.

4. Primerjaj slike (dodana dva lista na koncu PDF-ja)

Otrok primerja dve sliki z enakimi predmeti in pove, katera ima več, manj ali enako.

👉 Pomaga razvijati **kratkoročni vizualni spomin** in **primerjanje na pogled** – torej takojšnje prepoznavanje količine v kombinaciji s primerjanjem.

Otroci v tem obdobju še ne štejejo – količine primerjajo vizualno. Pri tem pogosto uporabljajo izraze, kot so: *več*, *manj*, *enako*.

Te igre jim pomagajo razvijati osnovno razumevanje količin in odnosov med njimi – kar je ključna osnova za kasnejše štetje in računanje.

Starši lahko to podprete v vsakdanjih situacijah – med oblačenjem, deljenjem malice ali igro:

»Kdo ima več kosmičev?«, »Imava enako nogavic?«, »Kdo ima manj igrač?«

V nadaljevanju ti posredujem igro »**Primerjanje s kozarcema**«, ki je odlična tako za **začetno vizualno primerjavo količin** kot tudi za uvod v **razumevanje števil in matematičnih znakov – več, manj, enako**.

NAVODILA ZA IGRO: Primerjanje s kozarcema

Najprej natisni priložene učne liste (dva kozarca, slikice in številke) in skupaj z otrokom izreži vse elemente: gumbе, sadje, številke in matematične znake.

1. STOPNJA – VIZUALNO PRIMERJANJE

Otrok samo pogleda, ne šteje.

Cilj: Vizualna ocena, kje je več.

✅ Postavi v vsak kozarec poljubno število gumbov ali sadežev.

Otrok odgovarja:

- Kje je več?
- Kje je manj?
- Ali imata enako?

2. STOPNJA – PRIMERJANJE S ŠTEVILI

Otrok najprej prešteje slike v vsakem kozarcu.

Cilj: Povezovanje količine in števila.

 V zgornji kvadrateg nad kozarcem naj vstavi številko, ki ustreza količini v kozarcu.

Vprašanja:

- Koliko jih je v tem kozarcu? Koliko v drugem?
- Katera številka je večja?

3. STOPNJA – UPORABA ZNAKOV

Otrok zdaj poveže količino s številom in doda še matematični simbol.

Cilj: Razumevanje odnosov med številkami (več, manj, enako).

1. Starš postavi številko nad vsak kozarec.
2. Otrok v vsak kozarec doda ustrezno količino slikic (npr. 4 gumbe, 2 jagodi ipd.).
3. V sredinski kvadrateg otrok vstavi znak:

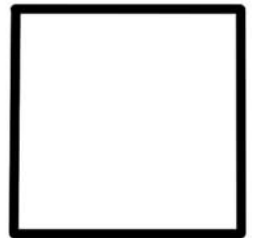
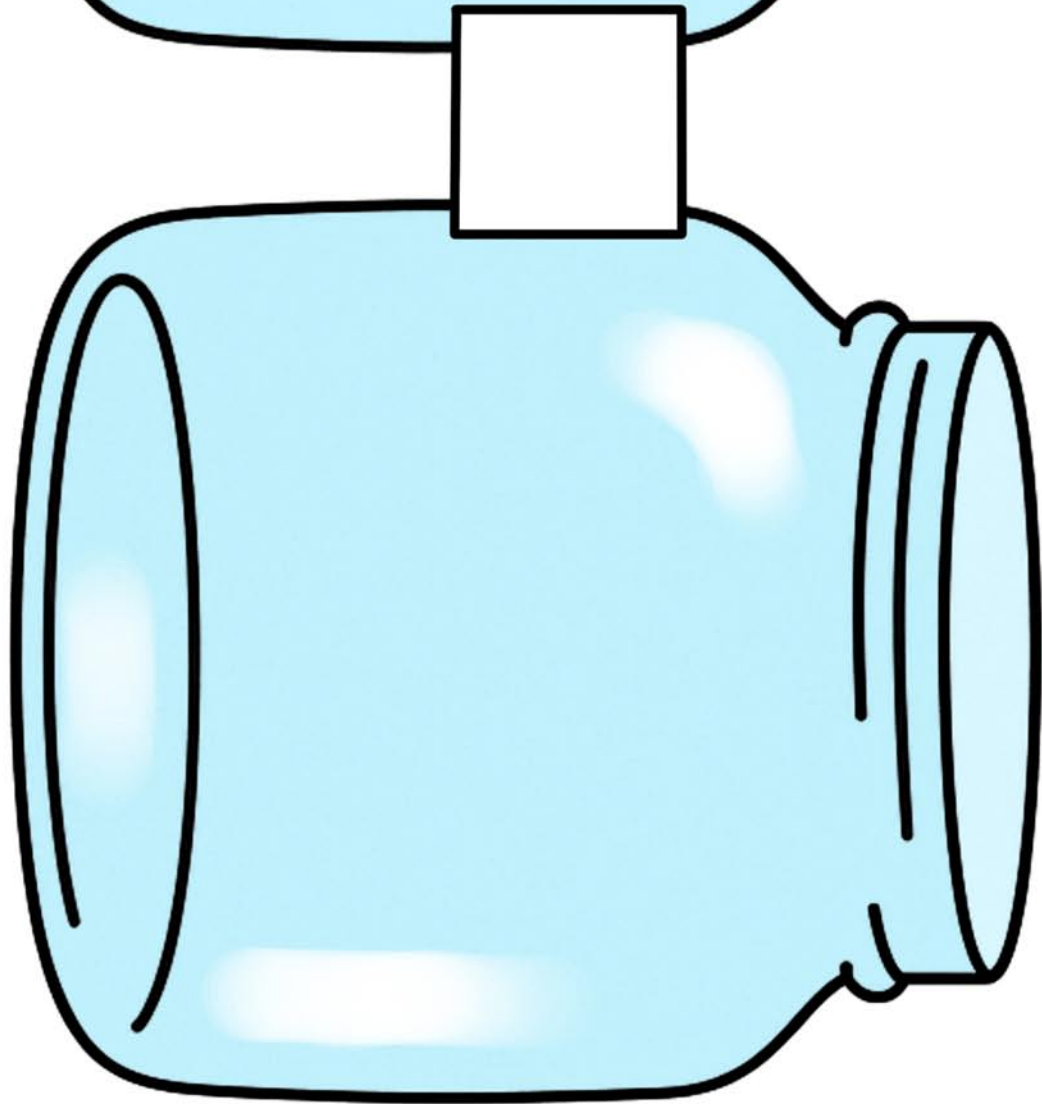
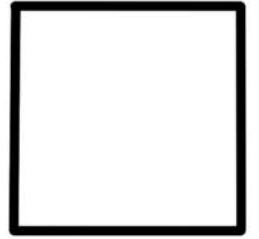
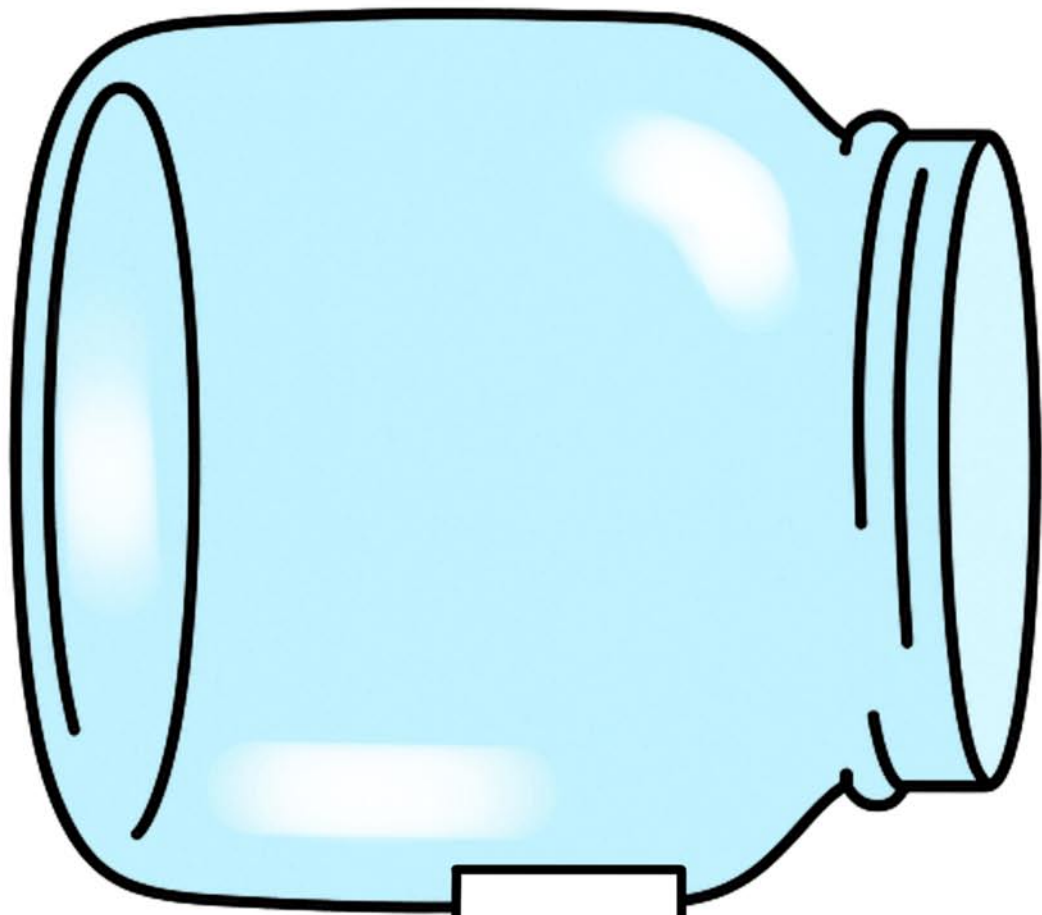
(več) >

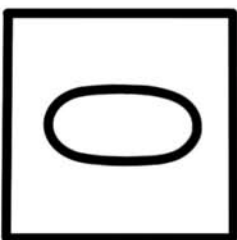
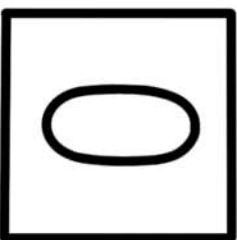
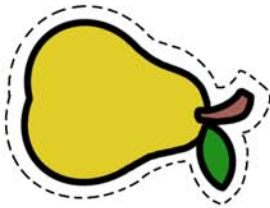
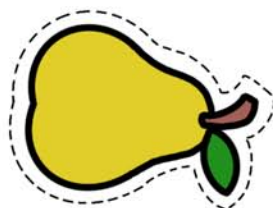
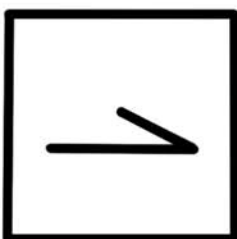
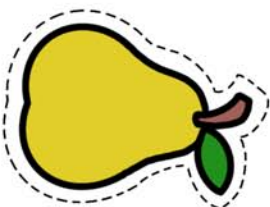
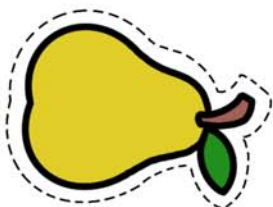
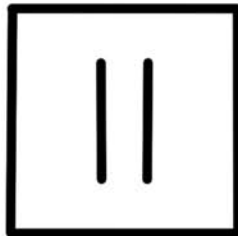
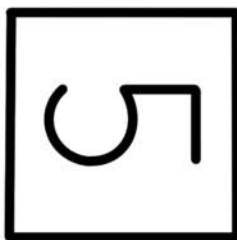
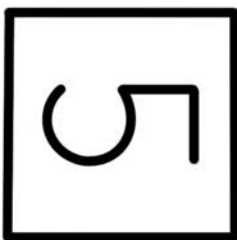
(manj) <

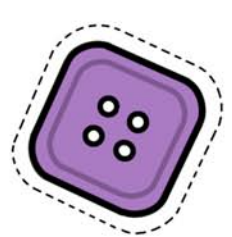
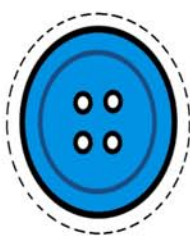
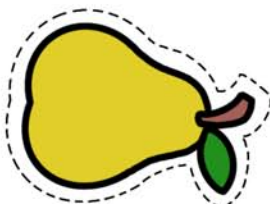
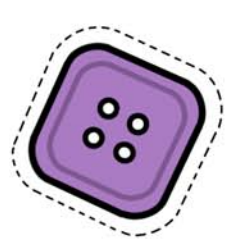
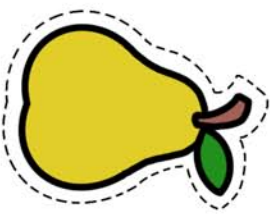
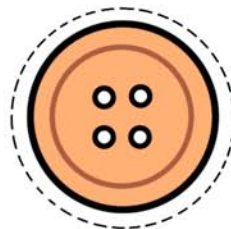
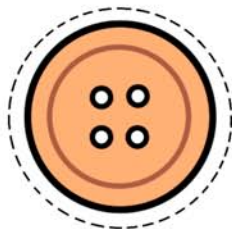
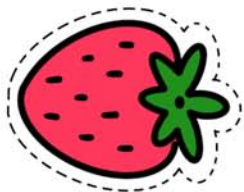
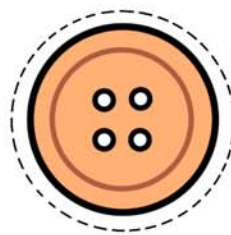
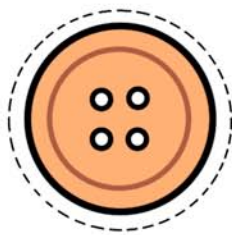
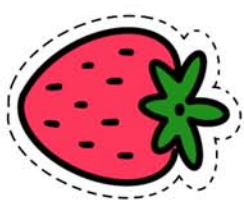
(enako) =

 Nasvet:

Naj bo dejavnost zabavna in igriva. Uporabita sadje, gumbe, kocke – karkoli imata pri roki. Pomembno je, da otrok razmišlja o količinah, ne le o številkah.







PRIMERJAJ SLIKI

Otrok primerja dve sliki z enakimi predmeti in pove, katera ima več, manj ali enako.



