

Číselná řada 1–10 s puntíky

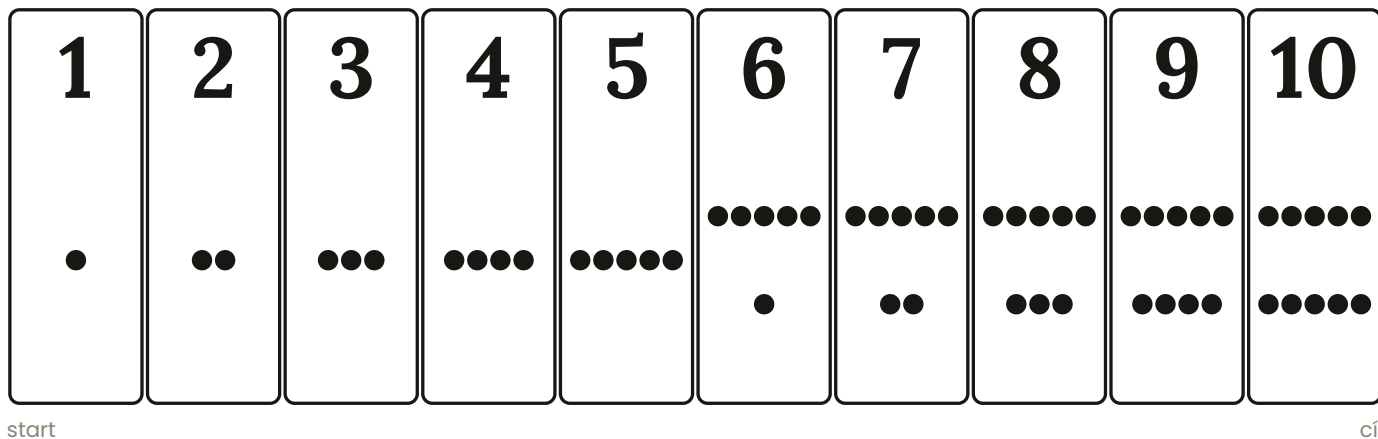
Ke každému číslu patří přesně tolik puntíků. Nechte dítě puntíky ukazovat prstem a nahlas počítat — jeden puntík, jedno číslo. Na konci se vždycky zeptejte: „**A kolik jich tedy je?**“ Odpověď posledním číslem je ten důležitý krok.

1	•	2	• •
3	• • •	4	• • • •
5	• • • • •	6	• • • • • •
7	• • • • • • •	8	• • • • • • • •
9	• • • • • • • • •	10	• • • • • • • • • •

Tip: Listy si můžete rozstříhat na deset kartiček a míchat je. Dítě je pak řadí od nejmenšího počtu po největší.

Herní plán: pole v jedné řadě

Dráha schválně vede rovně, ne do kruhu. Ve výzkumu se zlepšily jen děti, které hrály s poli **za sebou v řadě** – tak si zapamatují, že šest je fyzicky dál než tři.



Jak se hraje

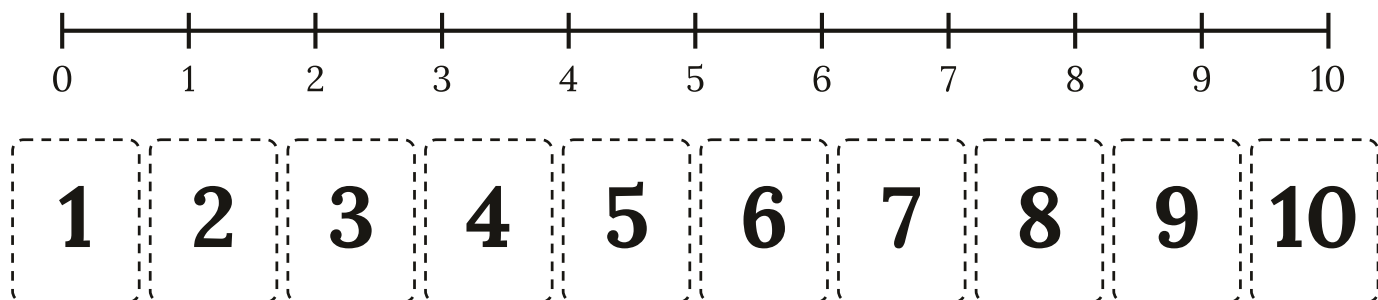
1. Každý hráč si vezme knoflík nebo víčko a postaví ho před pole 1.
2. Hází se kostkou. Kdo hodí třeba 3, posune se o tři pole dopředu.
3. Posouvá **dítě samo** a u každého pole nahlas říká číslo, na které vstoupilo: „pět, šest, sedm“. Ne „jedna, dva, tři“.
4. Vyhrává ten, kdo první dojde na desítku. Přehoz nevadí.

Tři obměny, až to půjde hladce

1. **Pozpátku.** Začněte na desítku a jde se dolů.
2. **Bez kostky.** Vy řeknete číslo, dítě na ně skočí knoflíkem rovnou.
3. **Odhad.** „Jsi na čtyřce. Kolik ti chybí do desítky?“

Číselná osa a kartičky s číslicemi

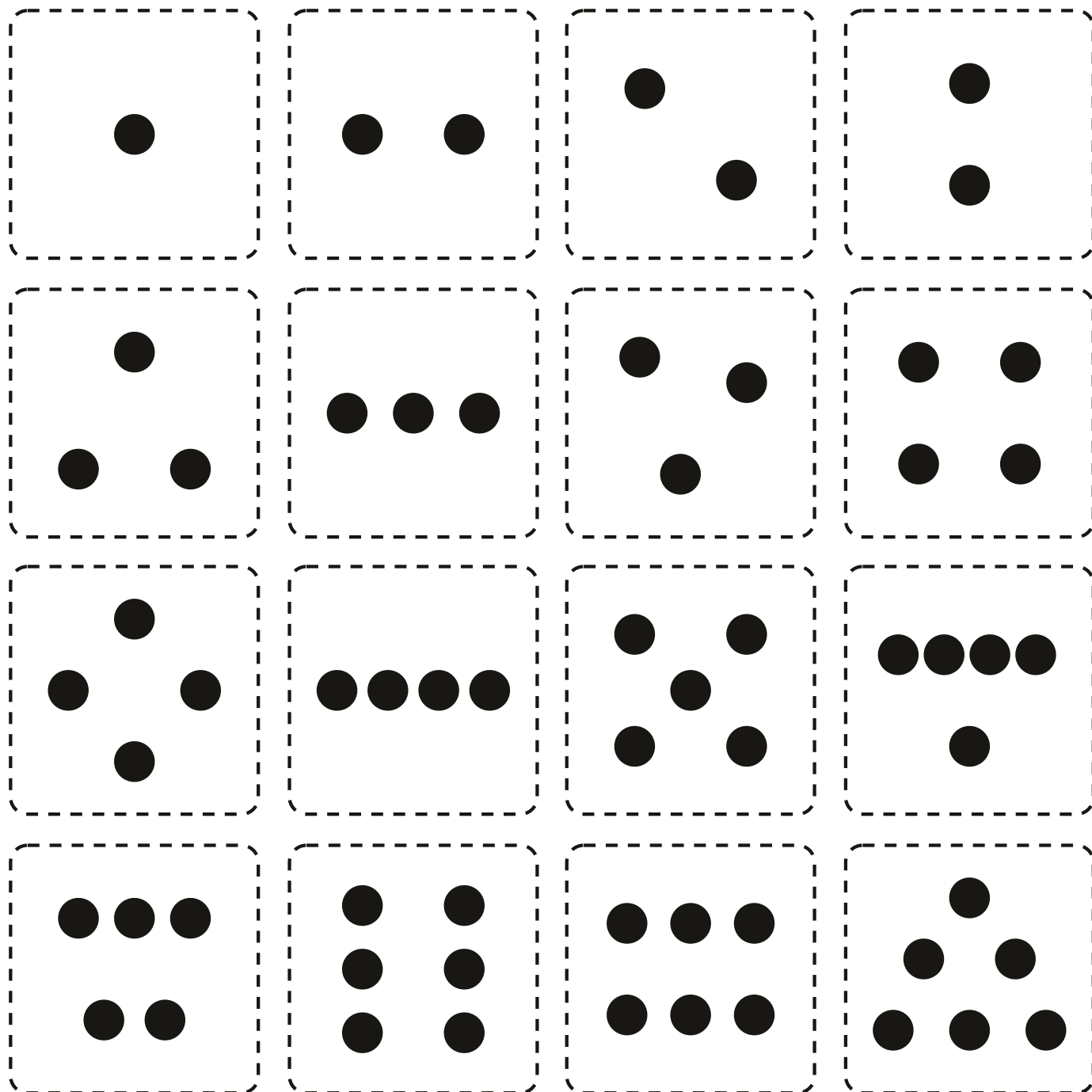
Osu použijte na odhad: „Ukaž prstem, kde je asi sedmička.“ Kartičky dole vystříhněte a nechte dítě položit každou na správné pole dráhy.



Proč rovně: Ve studii s 88 dětmi ve věku 4–5 let hrála jedna skupina hru s poli v řadě, druhá tutéž hru s poli do kruhu. Dohromady zhruba hodinu hraní během tří týdnů. Zlepšila se jen ta první – v odhadu na číselné ose, v porovnávání počtu i v poznávání číslic (Siegler a Ramani, 2009).

Karty na subitizaci

Subitizace je schopnost poznat počet **bez počítání**. Funguje zhruba do tří až čtyř kusů a je to základ, na kterém později stojí počítání z paměti. Kartu ukažte **na vteřinu**, pak ji zakryjte a zeptejte se: „Kolik jich bylo?“ Když dítě musí počítat, ukažte kartu s menším počtem.



Jak dál: U pěti a šesti puntíků se ptejte jinak — „Jak jsi to poznal?“ Odpověď „tři a tři“ nebo „čtyři a jeden“ znamená, že dítě vidí celek složený z částí. To je první krok ke sčítání.

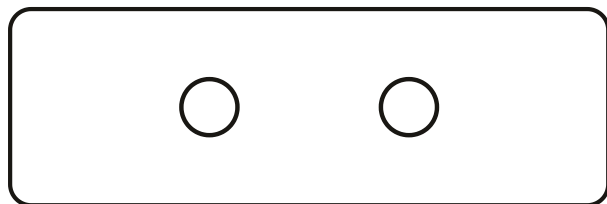
Kde je víc, kde je míň

Zadejte vždycky jen jednu otázku. Nejdřív projděte celý list s otázkou „Kde je víc?“ a dítě zaškrtně políčko u té strany. Jindy tentýž list s otázkou „Kde je míň?“ Rozdíly se shora dolů zmenšují, poslední dvojice jsou nejtěžší.

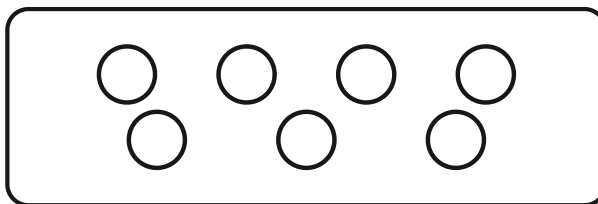
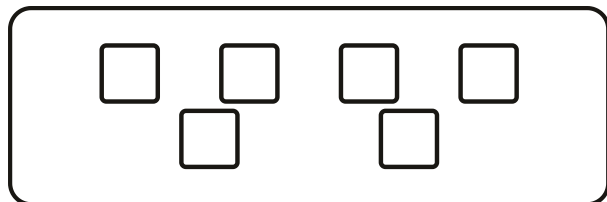
Jméno

Datum

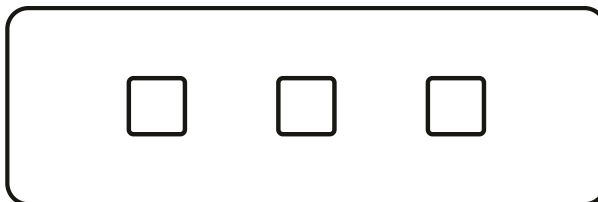
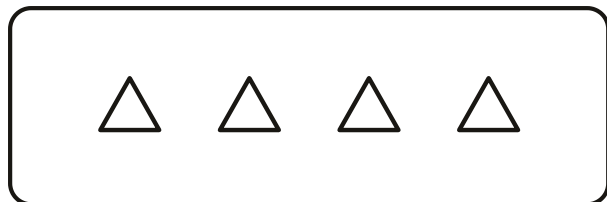
Otázka zněla: víc / míň



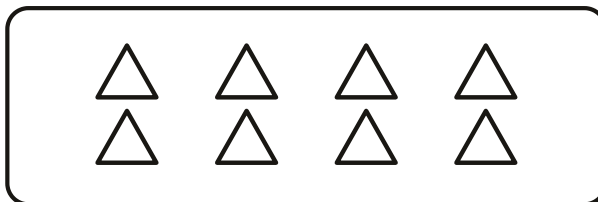
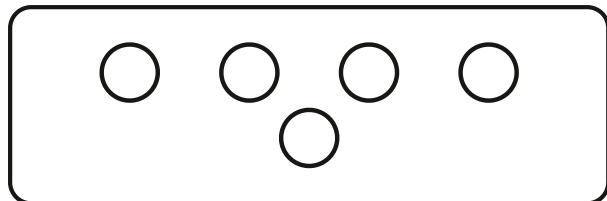
?


☐
☐


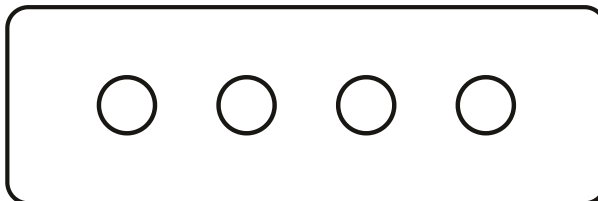
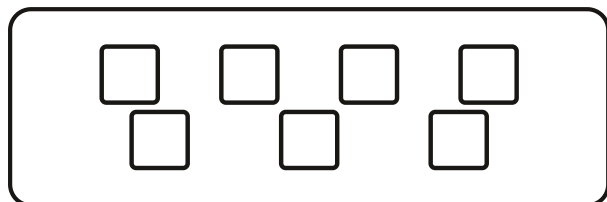
?


☐
☐


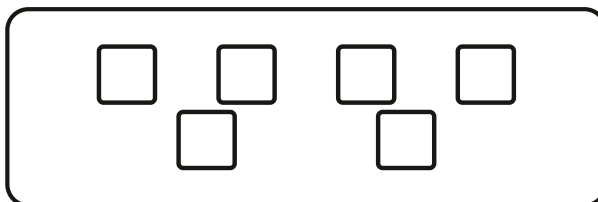
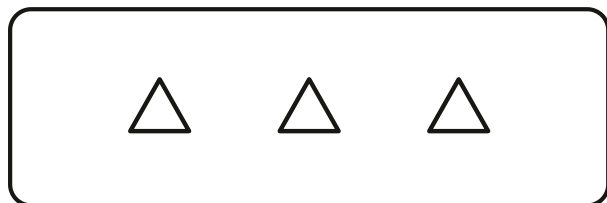
?


☐
☐


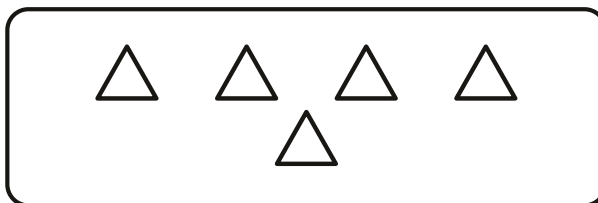
?


☐
☐


?


☐
☐


?

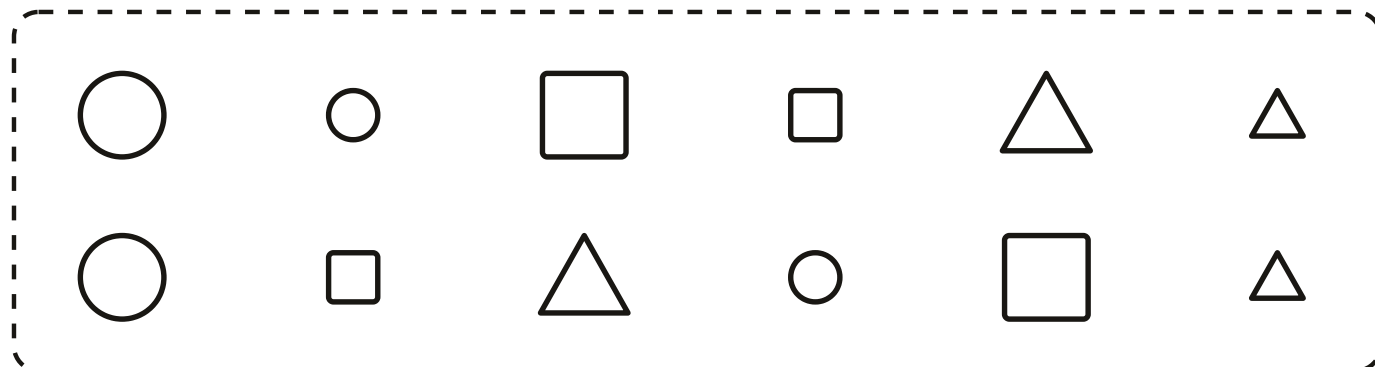

☐
☐

Na co se dívat: Když dítě odpoví hned a správně u velkých rozdílů, ale u dvojice 5 a 4 hádá, je to normální. Právě tady začne samo počítat – a to je přesně to, co chceme.

Třídění a řazení

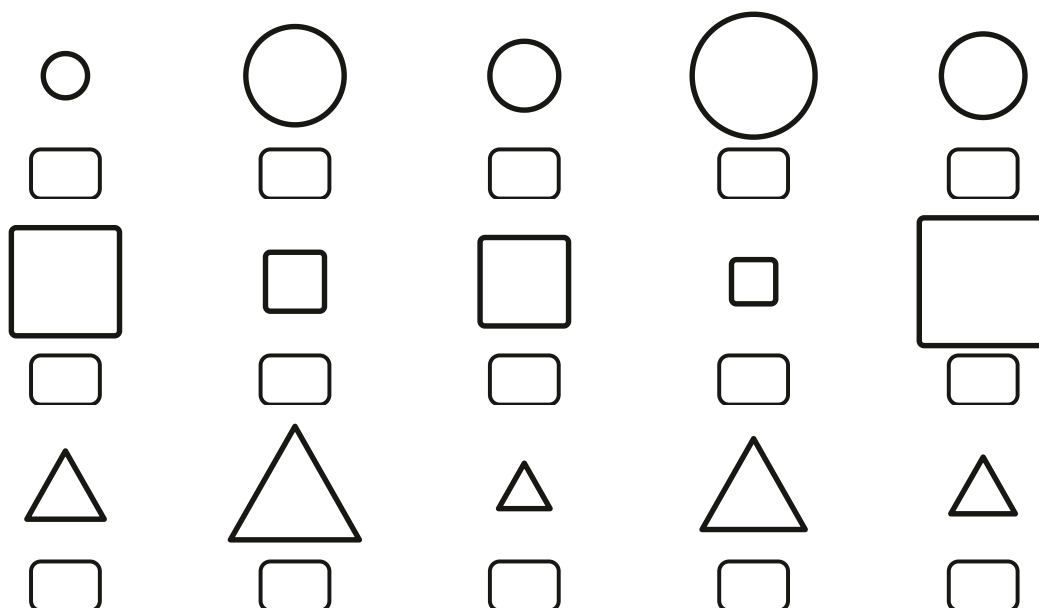
Třídění podle dvou znaků

Nejdřív jedno pravidlo: „Vybarvi všechny kruhy.“ Teprve potom dvě najednou: „**Vybarvi jen velké kruhy.**“ Nebo tvary vystříhnete a roztrídíte je do rámečků dole.



Řazení podle velikosti

Do rámečku pod každý tvar napište pořadí od nejmenšího (1) po největší (5). Mladší dítě může tvary jen ukazovat prstem popořadě.



Bez drillu. Rámcový vzdělávací program chce po dítěti orientaci v počtu zhruba **do šesti** a číselnou řadu do deseti – ne počítání do stovky. Deset minut a dost je v pořádku.