Liczby do 10 w zabawie – plansza, kropki i ramki dziesiątkowe

przedszkole 4–6 lat

> **Cel:** budować rozumienie liczb do 10: szybkie rozpoznawanie małych liczebności, porównywanie, „ile brakuje do…”, wyobrażenie liczb na osi.

Dlaczego to działa

Siegler i Ramani (2008) pokazali, że już cztery 15-minutowe sesje gry w **liniową** planszę z polami 1–10 poprawiły u przedszkolaków szacowanie położenia liczb na osi, a ta sama gra z kolorowymi polami bez liczb – nie. Ważne jest, żeby dziecko przy każdym ruchu głośno liczyło pola, na które wchodzi („cztery, pięć”). Metaanaliza Skene i in. (2022) wskazuje, że zabawa kierowana przez dorosłego wspiera wczesną matematykę, szczególnie wiedzę o kształtach. Uczciwie: efekty pojedynczych badań są umiarkowane, a zabawy działają, gdy są regularne.

Jak prowadzić

1. Plansza „Wyścig do 10” (strona 2): wytnij pionki i kółko z liczbami 1 i 2. Dziecko kręci, przesuwa pionek i głośno nazywa liczby na polach, przez które przechodzi.
2. Karty z kropkami i ramki dziesiątkowe (strony 3–4): pokaż kartę na 2 sekundy – „Ile kropek?”. Dzieci uczą się rozpoznawać liczebność bez liczenia po kolei.
3. Karty pracy (strony 5–6) wykonuj z dzieckiem, rozmawiając: „Skąd wiesz?”.
4. Scenariusze zabaw (strona 7). Zabawy po 10 minut, kilka razy w tygodniu.

Różnicowanie

- Łatwiej: liczby do 5, ramka pięciopolowa (zakryj dolny rząd), liczenie z dotykaniem.
- Trudniej: liczby do 20 (dwie ramki), pytania „ile brakuje do 10?”, gra dwoma kółkami.
- Mów językiem liczb w codziennych sytuacjach: „Ile kubków brakuje, żeby każdy miał swój?”

Źródła: Siegler i Ramani (2008), liniowe gry planszowe a rozwój liczbowy, Developmental Science 11(5); Skene i in. (2022), metaanaliza zabawy kierowanej, Child Development 93(4). Opis metod: glowkowniadruk.pl/dla-nauczyciela/metody-potwierdzone-naukowo

GRA PLANSZOWA

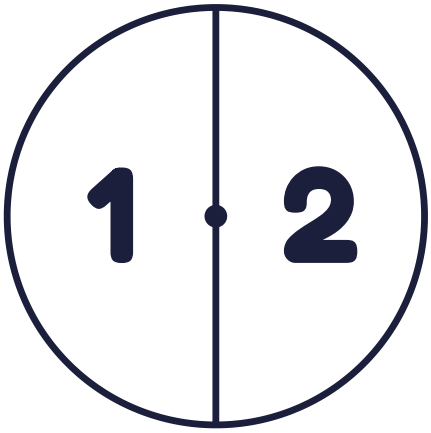
Wyścig do 10

przedszkole

Kręć kółkiem (spinaczem na ołówku). Przesuń pionek o 1 lub 2 pola i głośno policz: „Jestem na trzy, idę: cztery, pięć!”. Wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie do mety.

START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

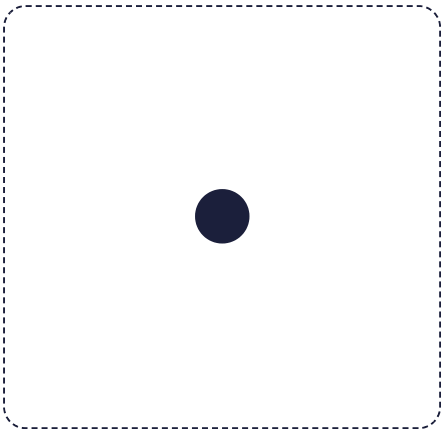
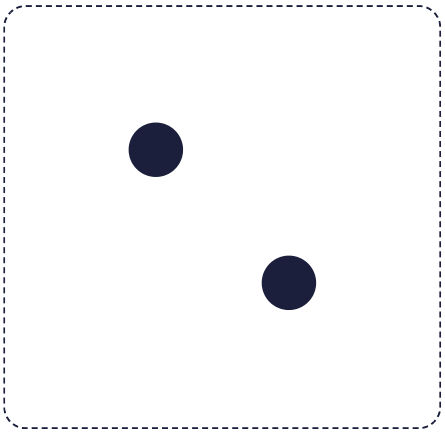
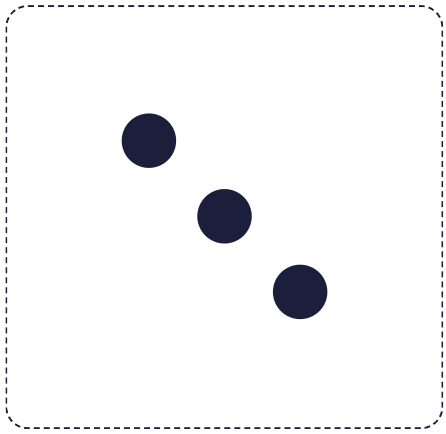
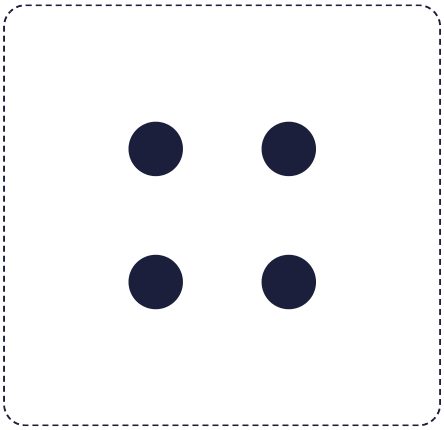
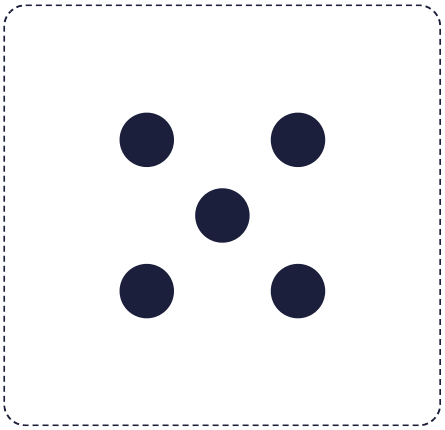
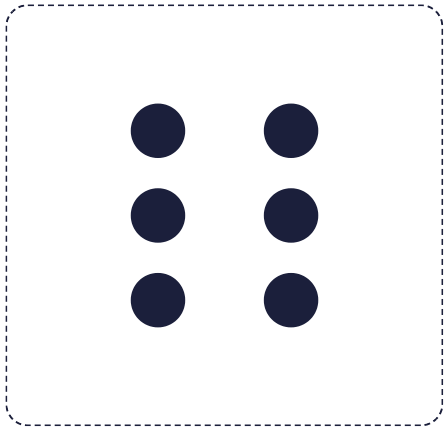
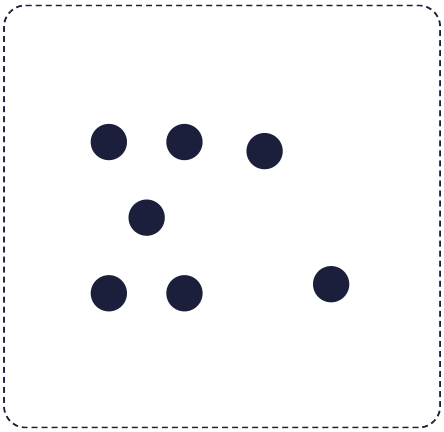
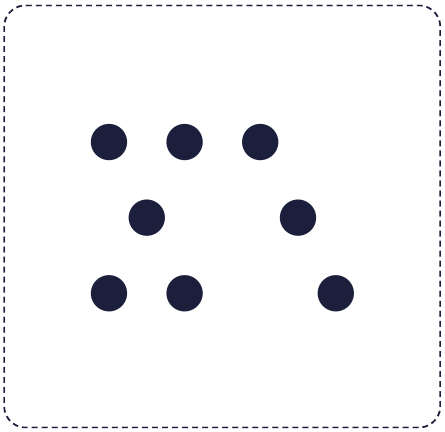
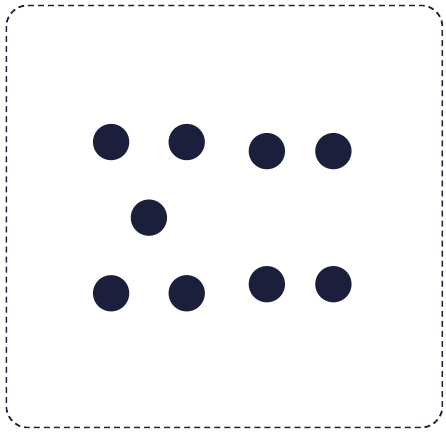
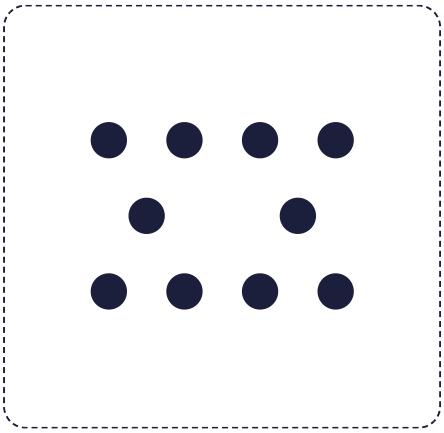
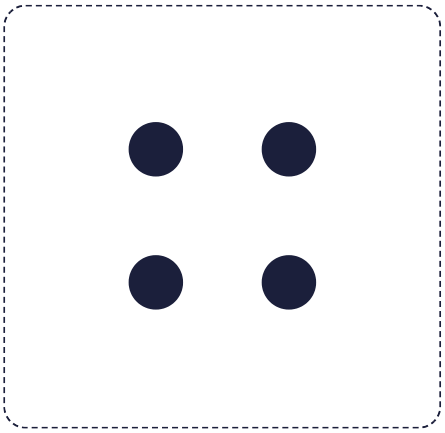
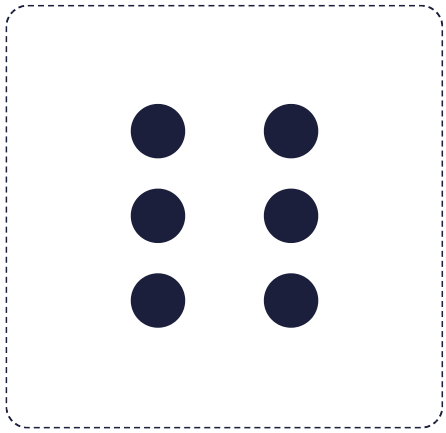
START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

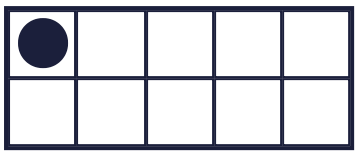
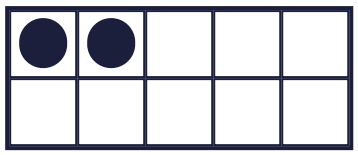
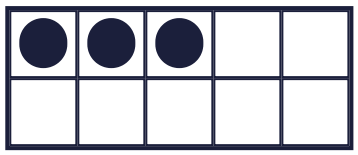
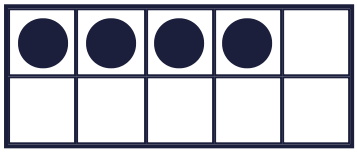
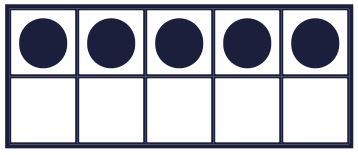
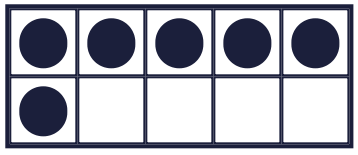
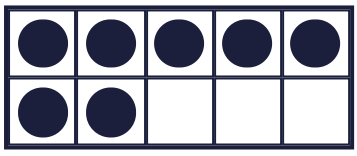
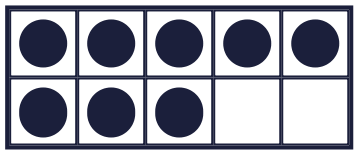
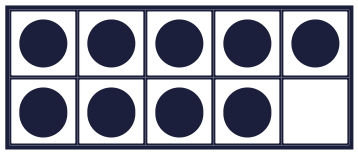
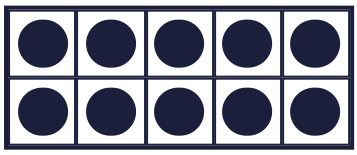
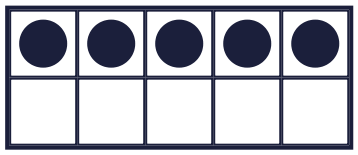
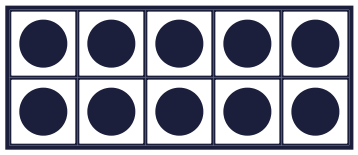


Pionki do wycięcia:



Ważne: pola są w jednej linii i ponumerowane – tak jak w badaniu Sieglera i Ramani (2008). Nie zastępuj liczb kolorami.

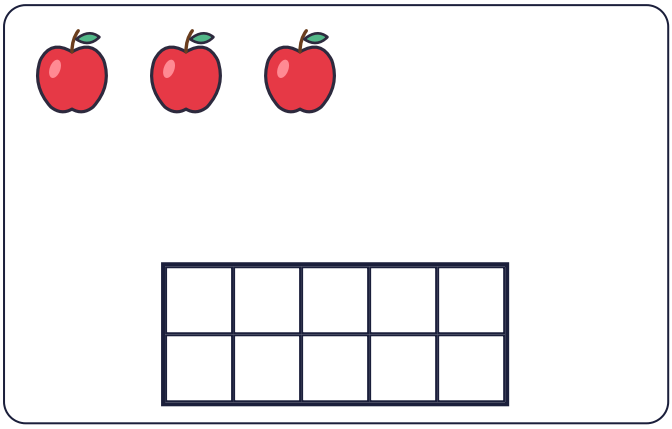













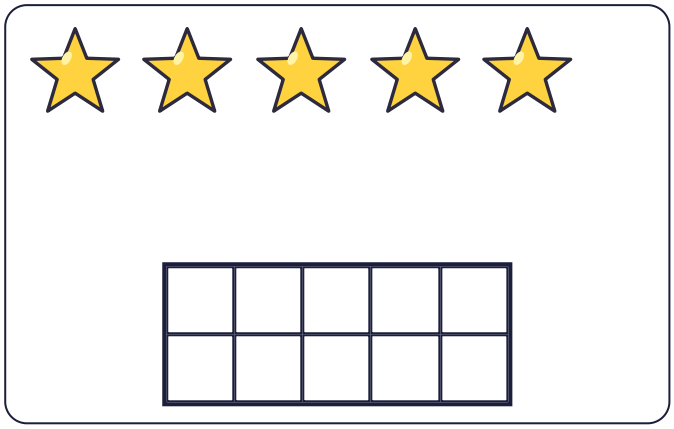
KARTA PRACY

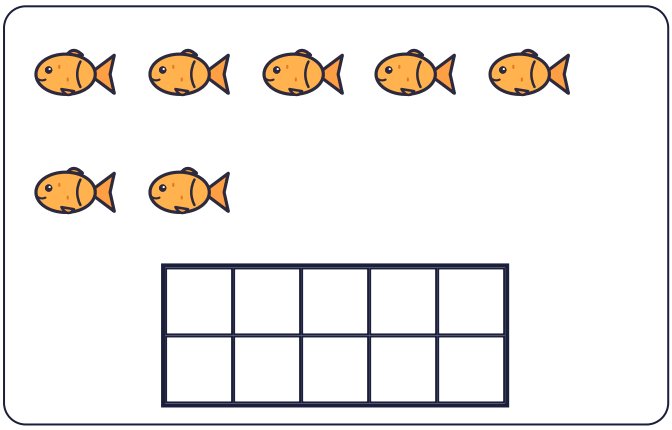
Policz i pokoloruj tyle pól w ramce

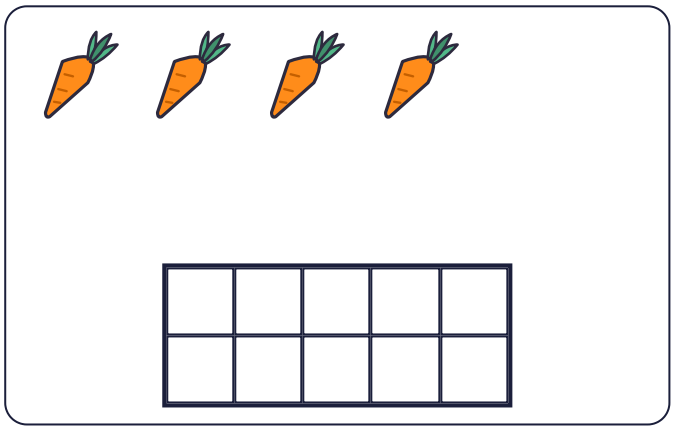
przedszkole

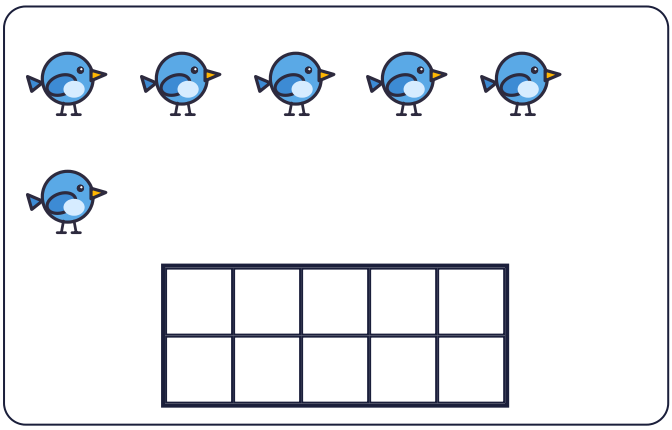
Imię i nazwisko: Klasa: Data:

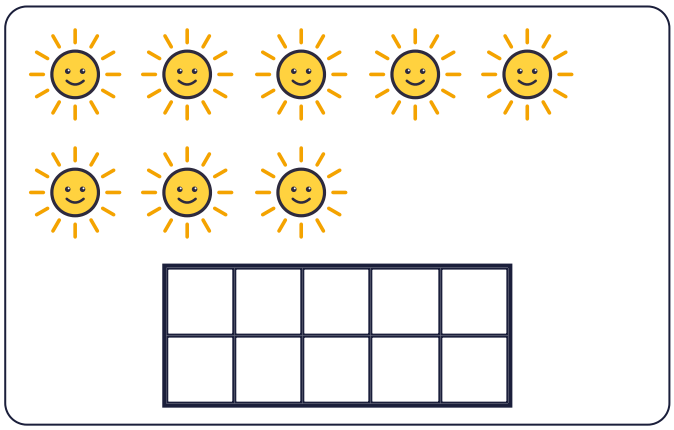












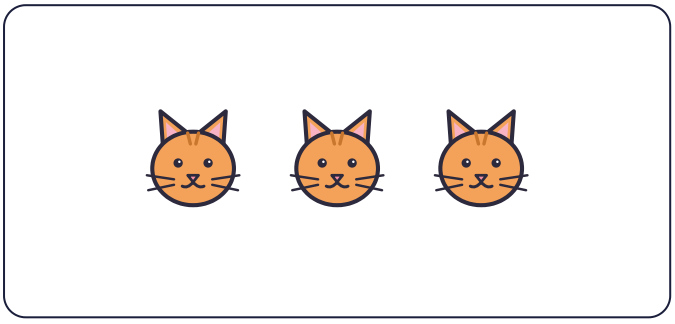
KARTA PRACY

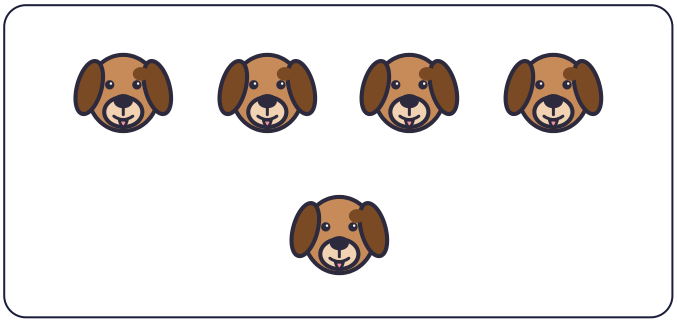
Gdzie jest więcej? Otocz pętlą

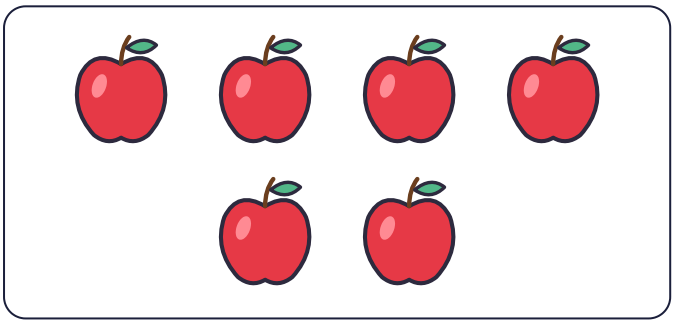
przedszkole

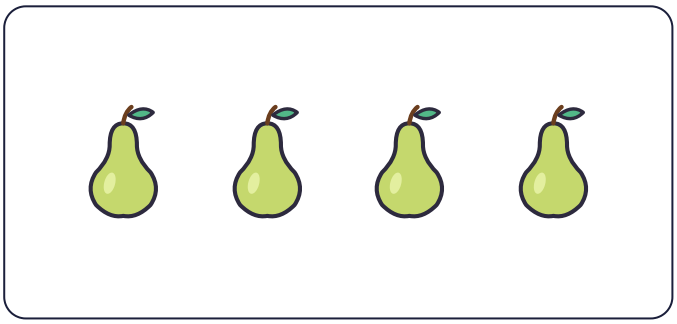
Imię i nazwisko: Klasa: Data:

Otocz pętlą pudełko, w którym jest więcej. Jeśli jest tyle samo – narysuj znak = między pudełkami.

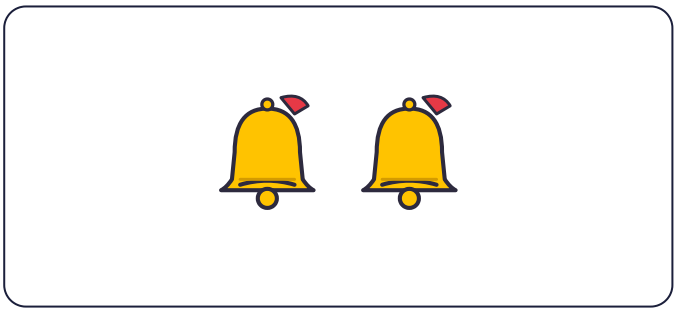


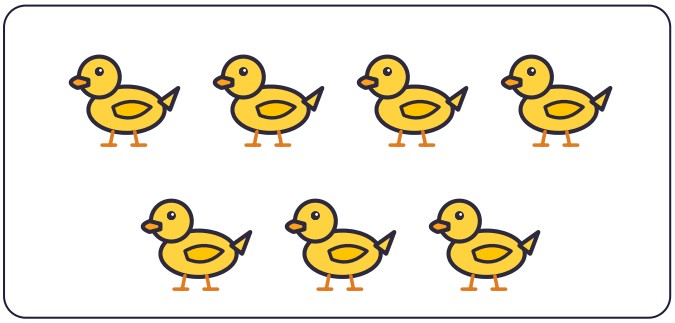


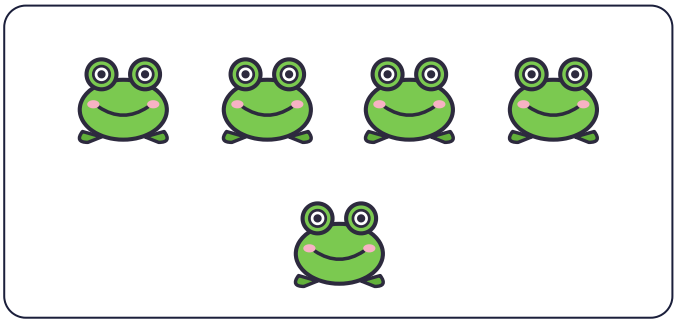












DLA NAUCZYCIELA · SCENARIUSZE ZABAW

Zabawy liczbowe – 4 scenariusze

przedszkole

1. Błyskawiczne kropki

Cel: rozpoznawanie liczebności bez liczenia · **Czas:** 5 minut · **Materiały:** karty z kropkami

1. Pokaż kartę na 2 sekundy i schowaj.
2. Dzieci pokazują liczbę na palcach.
3. Pytaj: „Jak to zobaczyłeś?” (np. „trzy i dwa”).

Łatwiej / trudniej: łatwiej – karty 1–5, dłuższe pokazywanie; trudniej – karty 6–10, dwie karty naraz: „ile razem?”.

2. Wyścig do 10

Cel: liczby na osi, liczenie dalej · **Czas:** 10–15 minut · **Materiały:** plansza, kółko 1–2, pionki

1. Gra 2–4 dzieci z dorosłym.
2. Przy każdym ruchu dziecko nazywa liczby pól, na które wchodzi.
3. Po grze: „Kto był bliżej mety? O ile pól?”

Łatwiej / trudniej: łatwiej – tylko ruchy o 1; trudniej – plansza do 20 rysowana na ziemi kredą.

3. Ramka dziesiątkowa – ile brakuje?

Cel: rozkład liczb, dopełnianie do 5 i 10 · **Czas:** 5–10 minut · **Materiały:** ramki, kasztany lub nakrętki

1. Dziecko układa w ramce tyle nakrętek, ile powie dorosły.
2. Pytanie: „Ile pustych pól? Ile brakuje do 10?”
3. Odwróćcie role.

Łatwiej / trudniej: łatwiej – ramka pięciopolowa; trudniej – „Mam 7. Ile brakuje do 10?” bez ramki.

4. Sklepik

Cel: porównywanie, przeliczanie w sytuacji z życia · **Czas:** 15 minut · **Materiały:** zabawki, monety z kartonu 1 zł

1. Dzieci „kupują” rzeczy za 1–5 zł.
2. Sprzedawca przelicza monety głośno.
3. Pytania: „Kto ma więcej monet? O ile?”

Łatwiej / trudniej: łatwiej – wszystko po 1 zł; trudniej – dwa przedmioty: „ile razem?”.

DLA NAUCZYCIELA · KLUCZ

Klucz do kart pracy

przedszkole

Policz i pokoloruj: jabłka – 3, gwiazdki – 5, ryby – 7, marchewki – 4, ptaki – 6, słońca – 8.

Gdzie jest więcej? 1) psy (5 > 3); 2) jabłka (6 > 4); 3) tyle samo (2 = 2); 4) kaczki (7 > 5).

Karty z kropkami i ramki: 1–10 oraz dodatkowo 4 i 6 (kropki) oraz 5 i 10 (ramki) – do zabawy „znajdź parę".

Obserwacja

Umiejętność	jeszcze nie	z pomocą	samodzielnie
liczy do 10 po kolei			
przelicza przedmioty (ostatnia liczba = ile)			
rozpoznaje 1–5 bez liczenia			
porównuje: więcej / mniej / tyle samo			
mówi, ile brakuje do 5 / do 10			