

2023年中班数学活动谁更长教案 中班数学活动(优质9篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

中班数学活动谁更长教案篇一

活动目的：

- 1、复习8以内的数数，进一步培养幼儿对数数的兴趣；
- 2、培养幼儿的观察力、判断力和思维敏捷性；

活动准备：

8幅小兔拼图，1个大骰子（上面有3 - 8个圆点）、保龄球2组、统计表一个，磁性数卡（1 - 8）各一张。

活动过程：

- 1、拼图游戏：
- 3、游戏：玩骰子

玩法：教师或幼儿滚骰子。当其停下以后，面上是几个点，幼儿与教师就做相应的几次动作（如面上是3个点，就拍三次手）

- 4、游戏：打保龄球

玩法：将全班幼儿分成两组进行比赛，每对

幼儿的每个幼儿轮流打保龄球，其余幼儿点数或目测打中的个数，比一比谁打中的保龄球最多。

中班数学活动谁更长教案篇二

活动目标：

- 1、喜欢参加数学游戏，体验数学游戏带来的快乐。
- 2、能从不同的方向辨别10以内的序数。
- 3、在游戏中学习1——10序数。

活动准备：

- 1、自制楼房图，动物图片若干。
- 2、礼物盒、椅子若干。

活动过程：

- 1、谈话导入活动。

“春天来了，森林里的动物也越来越多了，听说它们还住上了新房子。我们一起去看看。”

- 2、教师出示楼房图片，引导幼儿感知10以内的序数。

(1) 出示楼房图片，引导幼儿参观动物的新家。

提问：有哪些动物，它们分别住在哪里？鼓励幼儿说说，各种小动物分别住在楼房的第几层（从下面数）、第几间（从左边数）。

(2) 设疑1：老虎的房子比老牛的高3层是几层楼？根据幼儿回答放置动物图片。

(3) 设疑2：大象住第几层？从左边数是第几间？从右边数是第几间？

3、竞赛游戏：送礼物。

(1) 教师介绍游戏玩法，激发幼儿兴趣。

游戏玩法：10名幼儿站一横排，确定排头位置。幼儿分组进行比赛，比赛的幼儿站在同一起跑线上。每人拿一种礼物，教师说一个序数，幼儿马上将礼物送到这名幼儿手中，速度快的幼儿取胜。

(2) 幼儿分组竞赛。

4、排顺序游戏：乘火车。

(2) 幼儿游戏。乘客听司机吩咐，司机说请第几号车厢的乘客下车，第几号车厢的乘客就下车。

(3) 增加难度，引导幼儿从不同方位感知10以内的序数。如：从前面数第几节车厢，从后面数第几节车厢。

5、教师小结。

活动延伸：

中班数学活动谁更长教案篇三

设计意图：

智能数学的教学大多数需要洞洞板学具进行操作，在操作中

洞洞板学具盒、洞洞板摆放的位置及取、收棋子，都需要孩子辨认左和右。中班的孩子还不能清楚辨认自身的左和右，根据《纲要》中指出：教育活动的组织应充分考虑幼儿的学习特点和认知规律。我认为要先让孩子认识自身的左和右，孩子们才会去按照学具的使用方法进行操作。因此，我设计了本节中班智能数学教育活动《左和右》。活动中，我运用手指点画导入，让幼儿右手食指上有个模糊记号，牢固掌握哪知是右手，从而认识左手。接着又编儿歌和幼儿互动做游戏，区别身体各部位的左和右，再让幼儿进行操作感兴趣的洞洞板学具，孩子们会更快感知自身为中心的左和右。最后加一些延伸游戏的方式结束活动，让幼儿在愉快的气氛中巩固复习所学内容。

活动目标：

- 1、 以自身为中心区分自己身体的左和右，分清自己的左边和右边。
- 2、 发展幼儿的空间方位知觉和判断力。

活动准备：

红色水分颜料、教具图片2张，洞洞板学具。

活动重点、难点：

分清自己的左边和右边，发展幼儿的空间方位知觉。

活动过程：

- 1、 手指点画导入，认识右手。

(1) 请幼儿排队进入教室，伸出靠近桌旁的这只手指蘸一下红色颜料，给绿芽点上花。

(2) 告诉幼儿蘸有红色颜料的这只手是右手，幼儿摇着右手，一个跟着一个听音乐取洞洞板学具回到位置上，面向老师坐好。

2、认识身体的左和右。

(1) 认识自己的左手和右手。

请幼儿挥挥右手想一想：右手还可以干什么？

(2) 告诉幼儿另外一只手是左手，请幼儿伸出左手挥一挥。

(3) 小结：左手和右手是一对好朋友，左手和右手一起做事情做的又快又好。

3、认识身体其它部位的左和右。

(1) 提问：身体除了左手和右手，还有什么有分左和右的？

(2) 小结：左手这边是左边：有左耳朵、左眼睛、左脚等，右手这边是右边：有右耳朵，右眼睛、右脚等。

(3) 游戏“拍、拍、拍”，幼儿跟着节奏说儿歌做动作，看谁做的动作又对又快，巩固认识自身的左右。

(儿歌)：拍拍手，摸摸左耳朵；拍拍手，指指右眼睛；拍拍手，踏踏左脚丫、感知自己的左边和右边：

(1) 请幼儿改变坐的方向，找找自己的左边和右边的同伴各是谁？

(2) 请幼儿用右手捏住盒盖的右上角的“小耳朵”，按照打开棋子盒的步骤把棋子盒打开后放在左边（要求图案朝洞洞板方向），洞洞板放在右边。

4、操作学具：进一步感知以自身为中心的左边和右边。

(1) 请幼儿用双手取出一摞红色棋子拿在左手中，用右手一个一个插棋子，插满洞洞板的第五列（教师边示范，让幼儿学习插），红色棋子把洞洞板分成左边和右边。（附图1）

(2) 请幼儿取出一颗绿色棋子插在洞洞板的左边，依次取出一颗黑色、一颗黄色、一颗蓝色、一颗白色的棋子各插在洞洞板的左、右边。（附图2）

(3) 小结：自己面前的洞洞板让红色的棋子分成左边和右边，其它棋子只要插在洞洞板的左边或右边的孔中就对了。

(4) 按步骤收棋子盒和洞洞板学具。

活动延伸：

老师和家长在日常生活中可以利用户外活动或在家和孩子做游戏时，边说儿歌边让幼儿区分自己的左和右。

附儿歌：左三拳，一、二、三，

右三拳，一、二、三。

跺跺左脚，一、二、三，

跺跺右脚，一、二、三。

向左转，向右转，开着汽车，滴滴滴、左转了，右转了、

中班数学活动谁更长教案篇四

活动来源：

《图形娃娃》这节课，主要是要求幼儿巩固和进一步认识各

种图形。幼儿的思维是具体形象的，在学习过程中要着重感知事物的明显特征。然而几何图形的认识往往过于单调、抽象。因此根据《纲要》中指出的：教育内容的选择，既要贴近幼儿的生活，为幼儿感兴趣的事物和问题，又要有助于拓展幼儿的经验和视野。设计此活动，让幼儿能大胆的参与活动，积极的投入实践中去。

教学目标：

- 1、复习巩固对长方形、正方形、三角形、圆形、梯形的认识。
- 2、培养幼儿参与活动的积极性和思维的灵活性。
- 3、发展幼儿的空间想象力和创造力。

教学准备：

物质准备：

- 1、形状、大小不同的几何图形若干。
- 2、人手一份操作材料放入小塑料筐、浆糊。
- 3、课件。

知识准备：

已认识常见的图形

教学过程：

一、看课件

- 1、提问：今天老师到你们到图形王国去看看。知道图形王国里藏了什么秘密吗？

讨论：日常生活中，我们见过哪些东西和图形相识？

2、总结：图形王国里有圆形、三角形、正方形、长方形、梯形。三角形有三个角，三条边；正方形有四个角，四条边，四个角一样大，四条边一样长；长方形也有四个角，四条边，四个角一样大，对面的两条边一样长；梯形也有四个角，四条边，上下对面的二条边是平行的，旁边是两条斜边；圆形是圆圆的，边摸上去是光滑的。

3、拼画

要求：

(1) 图形娃娃想和大家做游戏。请幼儿选择自己喜欢的图形，用这些图形进行拼贴。

(2) 可以拼贴和老师不一样的，自己创造。

4. 幼儿介绍作品

你用了哪些图形娃娃？拼了什么图案？

5. 游戏：《帮助小动物》

将老师准备好的材料让幼儿选择，并动手帮小猪设计饼干和乌龟找朋友。

活动延伸：

请幼儿把自己作品带回家给爸爸，妈妈看，并寻找还不认识的图形，下次和大家一起分享成果。

活动反思：

《图形娃娃》这节课，如何让幼儿感兴趣，在学的过程中感

到有乐趣；如何启发幼儿的思维和创造力，培养幼儿的动手能力。

首先，我利用课件中的各种颜色亮丽的图形以及用图形拼出各种植物来吸引幼儿，激发幼儿的学习兴趣和想象力，幼儿都争先恐后说出生活中与图形有密切相关的物品，紧接着提供人手一份的操作材料让幼儿自己动手操作，不收任何的限制。我用鼓励、启发性的语言，建立激励鼓舞的环境，让幼儿保持开放的心态，是幼儿个性化潜能得到充分的发挥。

为了进一步巩固幼儿对图形的认识，本节课还设计了可提供幼儿选择的帮助小猪设计饼干和小乌龟找朋友的环节，小朋友自告奋勇在短时间里将两只小动物的问题解决了。特别是帮助小猪设计饼干，我想幼儿肯定会根据今天认识的图形来进行设计。但我欣喜地发现除此之外，有动物饼干、花型饼干和其他样式的饼干。这让我深刻体会到：孩子是一本书，是一本丰富多彩的书，是成人永远读不忘、读不透的书。

课后我的心情不能平静：上课的情景、幼儿的表情、幼儿的拼贴以及他的创作热情，幼儿童趣的回答总在我眼前浮现。想这几天来给幼儿准备的材料都用上了用场，给他们带来了乐趣，在玩中学到了知识，我感到高兴；又想到课中的每个环节甚至每句话，我都进行了推敲，都能找到不足的地方。如：评价作品，不只是老师的专利，应该将表达素手的空间让给幼儿，老师只是用启发性的语言培养鼓励幼儿用响亮的声音学会相互评价和欣赏他们的作品。

中班数学活动谁更长教案篇五

活动过程：

一、认识图形，按颜色，形状不同进行初步的分类。

教师：

1、小朋友，看，黑板上有什么？他们都一样吗？哪里不一样？
（颜色和形状不一样）

2、看我的图纸上有什么？（红、蓝）表示什么意思？谁来分一分？

3、我这里还有一张图纸？表示什么意思？我把图形再摆在一起，请小朋友上来分一分。

小结：我们按图形的颜色和形状不同把卡片分了一下。

二、按二维进行分类

1、说一说，你手上拿着怎样的图形？

2、大家都认识自己的卡片了，下面游戏开始了，听我的口令，我说：红色的圆形，谁的手上是拿这个卡片的，我们就是好朋友了，大家一起碰一下吧。

3、兰色的椭圆行

4、有3条边的红色图形……等

小结：我们刚才按图形的不同特征进行了分类。图形卡片都找到了自己的好朋友。

三、幼儿操作

教师：我想把好玩的游戏放在区角里，需要小朋友帮助整理图形卡片，请小朋友按找我手上的盒子里的要求去整理。

看，盒子里的图片，表示什么意思？

好，现在请小朋友2个人一组，一起去把盘子里的图形按盒子上卡片的要求分清楚。

四、教师和幼儿一起检验。

我们一起来检验一下大家分的对不对。教师检验2——3个，其他的盒子我们拿到教室里请大家一起来检验好了。

活动目标：1、识别图形，并学着按图形颜色，形状，大小的不同进行二、三维分类。2、在观察，比较中训练思维的正确性。

活动准备：1、图形卡片大的红色，兰色若干。2、幼儿操作的小的图形卡片各色若干。

中班数学活动谁更长教案篇六

躲在哪里日期xx活动名称躲在哪里执教者x活动目标1. 通过在找数字的过程中进一步认知两个图形集中交集、差集中的元素。

难点通过在找数字的过程中进一步认知两个图形集中交集、差集中的元素。活动过程：

一、听节奏找数

出示“1—10数字图”，按教师拍手的次数，幼儿说出相应的数是几，找出它躲在哪些图形中。如拍xx□幼儿说出拍了6下，6躲在三角形和长方形中。

二、数图形找数

出示“1—10图片组合”，教师任指其中一张，幼儿说出像什么，数出图形的个数是几个后，再找出它躲在“1—10数字图”中什么图形中。如教师指下排第一张，幼儿说像钟，图形的个数是6个，6躲在三角形和长方形中。

三、涂色游戏

在数字图练习纸上，让幼儿寻找并涂色：将又在三角形又在长方形中的数字涂红色，将在三角形不在长方形中的数字涂绿色，将在长方形不在三角形中的数字涂蓝色。

价值分析：

第一环节能很好地集中幼儿的注意力，发展幼儿的听力和数数能力，以及练习幼儿的语言表达能力。

第二环节能培养幼儿丰富的想象力和进一步锻炼幼儿的数数、语言表达能力。

第三环节的涂色游戏，既能增强幼儿的辨别力和活动兴趣，又能发展幼儿思维的灵敏性。

反思与调整：

中班数学活动谁更长教案篇七

活动目标：

- 1、初步认识梯形的特征，并能不受其他图形的干扰在各种图形中找出梯形。
- 2、认识不同的梯形，发展幼儿的观察力、比较能力、动手能力。
- 3、诱发孩子们学习图形的兴趣。

活动准备：

教师用具：课件、几何图形（三角形、正方形，圆形）

幼儿学具：正方形、梯形图形每人一套、梯形拼图若干

活动过程：

一、创设情境，引发幼儿对图形的兴趣

昨天老师去小兔家做客了，它们家有一间特别漂亮的房子
□ppt□房子的身体由什么图形组成的？（正方形）你是怎么知道的？房子的门是什么形状（三角形）？你从哪里看出来的？房子的窗又是什么形状的？（圆形）

二、观察了解梯形特征

1、突然吹来一阵风，把小兔家的房子吹走了，就剩下一个梯形的房顶□ppt□

2、幼儿操作第一次：分析比较梯形与正方形的异同

3、教师小结：有四条边四个角组成，上面的短边是梯形的上底，下面的长边是下底，两边象滑滑梯一样斜斜的，这样组成的图形就叫梯形。

提问：只有一个滑梯的图形是不是梯形？（直角梯形）

三、复习巩固正方形、三角形、圆形

盖房子首先要找好材料，复习巩固正方形、三角形、圆形
□ppt□

四、复习巩固：梯形

1、“下面哪个是梯形，请小朋友用手把它圈出来”（幼儿操作）

2、调皮的梯形不见了，请小朋友把它拼出来（操作）

五、幼儿操作活动：

中班数学活动谁更长教案篇八

设计意图：

游戏是幼儿最为喜爱的活动，幼儿在游戏中能够获得快乐，发展各方面的能力。我利用孩子们对游戏的兴趣，而进行了“老游戏新玩法”这样一个改变。这样可以保证有益的民间游戏不再流失，同时让这些游戏更加适合我们的孩子，促进孩子身心健康的和谐发展。《老狼、老狼几点了》这个传统游戏，“老狼”和“小兔”这两个角色是孩子最为熟悉，最为喜欢的小动物。游戏主要发展孩子的反应和奔跑能力，但我将游戏进入到数学活动中来，进行新游戏的尝试，希望孩子在游戏中除了锻炼身体还能掌握知识。

活动目标：

- 1、巩固对图形的认识，能根据图形的两个特征进行匹配。
- 2、体会同样的问题可以有多种不同的解答。

活动准备：

- 1、教具：空心的各种不同颜色，大小的图形；老狼头饰一个
- 2、学具：实心空心的各种不同颜色，大小的图形。

活动过程：

- 一、第一次游戏，巩固对图形的认识。

1、回忆游戏规则。

师：我们以前玩过《老狼老狼几点了》的游戏，你们还记得怎么玩么？

教师小结：老狼说到天黑了，我们就要躲起来，那老师给你们准备了各种各样的房子。

2、巩固对图形的认识。

师：你们都认识这些房子么？他们都是什么样的？等一下你就躲到其中一个房子中不动，并回答对老狼的问题，老狼就不会抓你了。老狼没问你你就不要说话，要不然也会被老狼抓走的哦。

3、幼儿游戏。

师：小朋友乖乖，快点回答，房子是什么样的

幼儿：老狼坏坏，我的房子是

教师评析：第一次游戏除了提高幼儿的活动兴趣外，还在教师提问和孩子会到中，让孩子体验“老游戏新玩法”的乐趣，同时巩固了孩子们对图形特征的认识，有助于幼儿进行下面的游戏。

二、第二次游戏，能根据图形的一个特征进行匹配。

1、介绍游戏新规则

师：老狼捉不到我们，它把所有的房子都上了锁，不过我们也不用担心，老师给你们准备了万能钥匙，有了它我们可以打开任意一个锁。但你们只有躲到与钥匙有一个地方相同的房子中，老狼就不会抓你。

2、出示钥匙

教师评析：帮老师找房子，也是让幼儿了解新游戏的规则，同时举一反三的帮助幼儿找与自己钥匙有一相同特征的房子，也第一次体验同样的问题可以有不同的答案。

3、现在我们小朋友就来领一个钥匙，想想你的钥匙开哪个房子老狼才不会抓你。

4、幼儿第二次游戏。

师：小朋友乖乖，快点回答，你的钥匙和房子哪里一样？

幼儿：老狼坏坏，我的钥匙和房子都是

教师评析：在教师和幼儿一问一答中，可以帮助幼儿检查是否找对了，同时使幼儿真正的掌握知识，而不是随便乱找一个房子躲好。

三、第三次游戏，能根据图形的两个特征进行匹配。

1、师：小朋友们真厉害，不但找对了，而且回答对了老狼的提问。但老狼有点不服气，所以它说只有我们小朋友躲到与你的钥匙有两个地方相同的房子才不会抓你们。

2、师：你觉得这次你躲在那个房子里。老狼才不会抓你？为什么？

教师评析：这里的提问起一个缓冲的作用，因为孩子们在游戏的短暂时间里也许找不到与自己钥匙有两个相同特征的房子，在这里提问，有助于等一下他们快速的找对房子。

3、师：现在我们了解自己可以躲哪里，那现在我们再来试试。

4、幼儿游戏

师：小朋友乖乖，快点回答，你的钥匙和房子哪里一样？

幼儿：老狼坏坏，我的钥匙和房子都是

教师评析：这里教师和幼儿一问一答中，也是可以帮助幼儿检查是否找对了。如果回答不对或找错了也会被老狼抓走。

四、第四次游戏，体验同样的问题可以有不同的解答。

1、师：好玩么？想在玩么？你的钥匙还可以开哪个房子，老狼也不会抓你。

2、幼儿游戏

师：小朋友乖乖，快点回答，你的钥匙和房子哪里一样？

幼儿：老狼坏坏，我的钥匙和房子都是

教师评析：这里重点让孩子们体验同样的问题可以有不同的解答。来解决本次活动中的难点。

五、活动结束。

师：你的钥匙还可以开哪个房子，老狼还是不会抓你呢？那我们其他小朋友一起找找，然后再来玩着游戏。

活动反思：

《老狼老狼几点了》是一个分角色的游戏。教师扮演老狼，幼儿扮演小动物。游戏目标是为了练习幼儿的奔跑的能力并学会闪躲，在游戏中不与他人碰撞。游戏玩法是小动物跟在老狼的身后，边走边问：“老狼老狼几点了？”老狼回答：“点了。”重复几次，当老狼回答“天黑了！”就要突然转身去捉小动物，小动物也要赶紧回家。如果在到家之前被老狼捉住，就算输了。而我根据自己活动的需要进行

的“老游戏新玩法”的改编。在活动中首先改变的不是回一个固定的家，而是回到一个图形中。第二个改变是教师和幼儿的提问和回答，这样不仅增加了游戏的难度也帮助老师来检验幼儿是否找对和掌握相关管的知识。在新玩法中，幼儿们没有减少游戏的兴趣，甚至还有意犹未尽的感觉。

中班数学活动谁更长教案篇九

序数（4—5岁）

目标：学习1—10的序数，会从不同方向辨别数序

过程：

（二）小动物找家

1摆若干个弓形门当作动物的家，每个家门口挂一种动物头饰，幼儿分别戴这几种头饰。

2看一看第几号房子是谁的家？

（三）找座位

1玩火车：在火车票上写上数字，幼儿要根据数字上第几号车箱找座位

（四）住楼房

1老师与幼儿每人带一张照片

2画一座楼房，共四层，每层十个窗户可以开关，将楼房画贴在墙上

3幼儿自选一个窗口，将照片插在窗户里

4看一看某某住在第几层，第几号

5看一看第几层，第几号住的是谁？