

小猴分桃教案小班游戏 幼儿园数学区活动方案(通用8篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

小猴分桃教案小班游戏篇一

1、在理解5以内序数的基础上，根据门牌号码找到相应的房间。

2、在活动中体验帮助小动物搬新房的快乐

1、幼儿分别对横的、纵的两方面的序数已有了解。

2、有少数幼儿在区域游戏中玩过此类游戏，有一定的经验积累。

1、教师示范用不同的房子（有五间房子的平房一座，高五层、每层只有一个房间的高楼一座，高三层、每层有两间房子的高楼一座）；小猴、小羊、小鸡、小猪、小兔的图片各一张。

2、幼儿操作用楼房每人一份（根据不同层次的幼儿提供不同层次的材料：分别为每层有两个房间的二层、三层、四层、五层、六层的楼房及每层有三个房间的三层、四层的楼房若干，能力不同则提供给不同的材料。这样，在横的、总的两方面都拉开了距离，满足了不同幼儿的发展，使不同幼儿在体验成功快乐的基础上经验都得到一定的提升）；身上写有门牌号码的小动物若干。

3、皱纸做的用于庆祝的彩带；录有《喜洋洋》音乐的磁带。

一、情景导入很多小动物们都围在小猴身边，他们在说什么呀？——原来小猴告诉大家：“今天我去城里玩了，发现那里的人们住的都是高高的楼房，又宽敞又亮堂，我们也来盖楼房吧！”“好呀，好呀！”小动物们都欢呼起来。

二、巩固经验

1、小动物们说干就干，不多久就盖出了一座新房子（出示有五间房子的平房）

（1）请幼儿帮某个小动物搬进第一座房子

（2）小兔问什么要住在这里？（此处要巩固的经验是：从左往右数房间，依次是：第一间，第二间——以巩固幼儿在横的方面的`序数经验）

2、小兔觉得新房子虽然很宽敞，可并不能看到远处的风景，于是小动物们商量了一下，又盖起了第二座房子，看，第二座房子盖起来了，好高呀！（出示高五层，美层只有一个房间的高楼）

（1）请幼儿帮某个小动物们搬进第二座房子。

（2）小猪为什么住这里？——原来数高楼是从下往上数，第一层，第二层——（此处要巩固的经验是：从下往上来数楼层，依次是：第一层，第二层——以巩固幼儿在纵的方面序数的经验）

1、你们猜小动物们盖的第三座房子会是怎样的？（引导幼儿说出每层有两个或三个房间）

2、哇！果然和你们说的一样，小动物们这次盖的楼房每层都有两个房间。（出示高三层，每层有两个房间的楼房）小猴子看到这样的楼房真想立刻住进去，谁来帮小猴搬新房？

(请能力一般和能力较强的幼儿分别上来帮忙)

(1) 小猴若住错了，这样讨论：小猴住得对不对，为什么？

(2) 小猴若住对了，这样讨论：你为什么请小猴住这里？

(请帮忙的幼儿自己来回答)——此处幼儿可能会有两种不同的意见，有的幼儿会认为小猴住对了，有的幼儿则认为小猴住错了，老师要请两种意见的幼儿分别说出理由。在此处教师要挖深挖透。——教师小结：原来门牌号码的第一个数字表示第几层，第三个数字表示第几间。

(3) 说出一个门牌号码请幼儿来找出房间：例：教师说出302，请能力一般的幼儿来找出相应的房间1) 他找得对不对，为什么？——教师在此处可重新小结：门牌号码的第一个数字表示第几层，第二个数字表示第几个房间。找房间时我们先找到第几层，然后再找到第几个房间。

四、教师提出要求，幼儿尝试操作(看到小猴子住进了新楼房，大家可羡慕了，都想快快住进新楼房，看看远处美丽的风景)——请按小动物身上的门牌号码帮他们住进新楼房(1)提醒幼儿操作步骤：

(1) 门牌号码的第一个数字表示第几层，第二个数字表示第几个房间。

(2) 先找到楼层，再来找房间。

(3) 按小动物身上的门牌号码来找房间，每个房间都只住一只小动物。

五、教师讲评

1、住对的

(1) 你的小兔身上的门牌号码是多少？

(2) 应该住那个房间？

(3) 你怎样找到这个房间？

2、住错的

(1) 小猪住得对不对？为什么？

(2) 201在哪里？

(3) 请帮小猪住到201、

六、体验帮助小动物的快乐小动物们都搬进了新楼房，很开心，来我们一起表示庆祝！

(在欢快的音乐声中大家一起起舞欢庆乔迁之喜)

小猴分桃教案小班游戏篇二

数学是抽象性、逻辑性很强的一门学科，往往在组织教学时，会感到孩子们的兴趣不高，主动学习的欲望不强。《纲要》中明确中指出：游戏是幼儿的基本活动。为了创设一个让幼儿的主动探究学习的空间，我为幼儿营造了一个游戏的情境空间，让幼儿在“布置超市”、“购买活动”等一系列操作、游戏活动中主动获得“5的加减法”的有关经验。

1、学习5的加减法，进一步理解加法交换、加减互逆的关系。

2、能用较完整地语言口编应用题，会正确书写加减法的算式，保持正确的书写姿势。

3、能与同伴合作游戏，体验合作完成任务的乐趣。

- 1、提前告诉幼儿设立贝贝玩具超市，请幼儿和老师一起准备各种玩具。
- 2、和幼儿一起创设贝贝玩具超市（共分为4块，并贴有不同的与每组幼儿身上颜色相同的即时贴），带有不同数字（圆点）的玩具40个，装玩具的小盒每组5个（上面贴有数字5）。
- 3、供幼儿记录的记录卡40张（田字格）。
- 4、每人一个信封，装有硬纸币5个。
- 5、教师用的大展示板2张（田字格）。
- 6、泡沫垫20块。
- 7、幼儿每5人为一组，每组幼儿身上贴不同颜色的即时贴。

一、请幼儿与

教师一起布置贝贝玩具超市。激发幼儿收拾、整理的愿望。

教师：“今天早上，小朋友带来了许多玩具，都贴上了价格标牌，现在我们一起把它布置起来好吗”

二、引导幼儿发现5的加法，并请幼儿记录算式。

- 1、引导幼儿观察发现玩具身上有不同数字的粘贴。

教师：“小朋友看。玩具身上有什么？”引导幼儿发现卡片上的数字和圆点数是相同的。

- 2、教师提出整理的要求：

※ 观察每个盒上的大小、数字，引导幼儿了解每个盒里只能放两个玩具，它们身上的数字相加必须等于5。教师举例：先

拿一个数字是4的玩具放好，启发幼儿说出再应该拿数字是几的玩具（1）。

※ 请幼儿观察小盒下面的记录纸，教师边启发幼儿想一想应该怎样写加法算式记录整理结果（ $4+1=5$ ），边出示写好的算式。

※ 请幼儿观察小筐上的即时贴颜色，告诉幼儿负责整理与自己身上即时贴颜色相同的区域。

※ 看哪组幼儿整理的快，记录的准。

3、幼儿分组记录，教师巡回指导，提醒幼儿及时记录整理结果，并督促幼儿整理后马上回位子坐好，鼓励整理好的幼儿可互相交流自己的记录结果。

4、全部整理后，与幼儿一起检查整理结果是否正确。

三、请各组幼儿以口编应用题的方法，介绍自己的记录结果。

1、教师以算式的形式在展示板上展示幼儿记录结果。引导幼儿讲讲算式所代表的意思，理解加法交换的规律。

2、鼓励幼儿给玩具超市取个好听的名字。

四、以买玩具的游戏形式学习5的加法。

2、请幼儿从小椅子下取出信封，看看里面有几元钱？请幼儿用手里的5元钱到玩具城买喜欢的玩具。

3、提出要求：每人只买一个玩具，并把自己花了多少钱，剩了多少钱也要向老师一样记录下来。

4、请幼儿以口编应用题的方法，介绍自己购买的玩具及记录，老师同样以算式的形式在展示板上展示幼儿记录结果。引导

幼儿理解加减互逆的规律。

五、自然结束。

小猴分桃教案小班游戏篇三

1、初步感知数位（个位、十位、百位），了解数位之间的关系。

2、学习用数位器表示100以内的数字。

1、教、学具准备：教具“数位器”、金色珠、赛根板

2、操作册第8册第47页、48页。

1、经验准备：

游戏：拍手接数。

教师说出任意数字，让幼儿按一定规律边拍手便说出这个数字后面的5个数字。

2、操作探索：

（1）指导幼儿认识、使用数位器。

教师出示“数位器”，引导幼儿认识个位表示1、十位表示10，百位表示100，并在数位器上指认。

教师用金色珠在数位器上摆数字，指导幼儿认读。

指导幼儿和教师一起在数位器上摆百位数字，并读出数字。

游戏：看数摆珠。

3、分享交流：

(1) 有二两人一组，一名幼儿用金色珠在数位器上摆数字，另一名幼儿取出相应数量的金色珠。

(2) 有二两人一组，一名幼儿说出数字，另一名幼儿用金色珠在数位器上摆出数字。

4、实践应用：

(1) 幼儿根据教师出示的数字，用金色珠表示出来。

(2) 师幼共同整理学具

(1) 在活动区内添加数位器、赛根板、金色珠等，引导幼儿进一步了解数位器所表示的意思，感知数位之间的关系。

(2) 指导幼儿完成操作册。

小猴分桃教案小班游戏篇四

1、在游戏中复习5以内的数字，初步认识数字“6”

2、感受数字的丰富变化，体验操作的乐趣。

3、培养幼儿对数字的认识能力。

4、通过各种感官训练培养幼儿对计算的兴致及思维的准确性、敏捷性。

电话本，1—6的数字卡

一、用打电话的方式，列出不同数字的排序

1、小动物要开运动会了，我们怎样才能通知他们呢？

2、打电话要知道电话号码，我们来查一查，小动物家的电话号码是多少？

3、这么多的电话号码哪些地方是一样的？

4、都有5个数字，为什么电话号码是不一样的呢？

小结：相同的几个数字，经过不同的排列，就会有不同的电话号码，真有趣！

二、初步认识数字“6”

2、出示电话卡，让幼儿观察寻找6

3、“6”象什么？6的小圆圈是在下面的。

三、幼儿动手操作，感知数字的变化

1、你们想不想用123456这6个数字来给小动物编电话号码？

幼儿操作，并愿意将自己的电话号码读出来与大家分享。

2、幼儿再次操作，并展示。

四、延伸活动：

1、你们知道老师家的电话号码是几位数的？

2、那你们家的电话号码是多少？

回家教室以后，我们来做一本电话号码本，记下好朋友的电话。

一、 活动背景

数的组成是数概念教育内容中的一个重要组成部分。本学期大班的孩子们已经学习过了《5以内各数的组成》，对于数的组成他们也已经有了一定的经验。在日常的教学中发现，平时执教这样的活动所运用的教育过程与手段都注重记忆与训练，于是在选材后思考：如何增强活动的趣味性，运用操作和游戏覆盖传统的记忆和训练。新《纲要》中关于数学领域的目标定义为“能从生活和游戏中感受事物的数量关系并体验到数学的重要和有趣。”找了在数学教学中有丰富经验的老教师讨教，他们给我的建议是：不要花哨要实用；不要枯燥要趣味。细细研读他们给我的建议，回忆着以前听过的优秀数学活动，觉得很有道理，于是我在设计教案时也时刻遵循着这个原则。

二、 活动过程中的思考

（一）复习5以内各数的组成

1、师：春天到了，花园里开满了五颜六色的花，我们一起去摘花吧！不过花园里的叔叔说要答对题目猜可以去，让我们认真听题目吧！

2、进行游戏：出手指

（思考：在课前，我思考了很多，如：座汽车游戏、按票座位游戏，但是考虑到活动是全班幼儿一起参与的，一个人数比较多，再一个开始的有些总觉得不用太复杂，只要简单能见效果就行，于是就选择了简单的游戏：出手指。在活动后发现这个游戏还是太过于简单了，如果再增加一点趣味性就更好了）

小猴分桃教案小班游戏篇五

1、在观察、比较的基础上，幼儿进行大胆进行推理与预测，初步感知概率、建立统计的概念。

- 2、愿意探索生活中事物之间的关系，体会数学活动的乐趣。
- 3、引发幼儿学习的兴趣。
- 4、发展幼儿逻辑思维能力。

多媒体课件，人手一张统计表，铅笔，橡皮。

在观察、比较统计表的基础上，大胆推理与预测生活中事物之间的关系。

初步感知概率、建立统计的概念。

一、情景激趣

二、听故事根据线索预测不同人物喜欢的糖

1、这位是糖果店的营业员阿姨，一天她在店里打扫卫生，忽然发现角落里有一只蜘蛛，阿姨大声的对蜘蛛说：“走开走开，我的店里不能有蜘蛛！”可是蜘蛛非常喜欢糖果店，它对阿姨说：“阿姨，让我留在糖果店吧，我可以帮助你，我能知道来店里的客人会买什么糖果。”

2、你们相信蜘蛛的话吗？

（一）咪咪买糖

1、就在这个时候，来了一位小顾客，妹妹很有礼貌的跟阿姨打招呼说：“阿姨，您好我买糖”阿姨一眼就认出了这个经常来糖果店光顾的小客人，阿姨招呼道说：“咪咪，快进来，买什么糖？”小蜘蛛偷偷的跑到阿姨的旁边，轻轻的跟她说，我知道咪咪要买什么糖，我一直在角落里观察来的客人。你看咪咪以前买过什么糖，我都把它记录下来，一看咪咪的这张买糖记录表，我就能知道咪咪肯定会喜欢吃棒棒糖。

2、你们觉得蜘蛛猜的对不对？说说理由好吗？

3、这张记录表你看懂了吗？是什么意思啊？咪咪来过几次？买过什么糖？

4、我们看看咪咪到底选了什么糖？蜘蛛猜得对不对？

蜘蛛猜对了吗？蜘蛛根据这个记录表猜对了。

（二）东东买糖

1、店里又来了一位客人，是个小男孩，“阿姨好！”他非常有礼貌，阿姨招呼道：“东东呀，快来看看想买啥？”这时蜘蛛骨碌碌地拿出东东的买糖记录表。

3、这次东东来会买什么糖呢？为什么？

4、你们说的真好，喜欢吃的糖果一定会连着买。

5、小蜘蛛说：“东东会喜欢吃巧克力。”让我们看看东东是买的巧克力吗？哇，小蜘蛛这次又猜对了，真厉害啊！

（三）洋洋买糖

1、这时候店里又来了一位小男孩，洋洋，你要买什么糖啊？蜘蛛得意的拿出洋洋的买糖记录表，我们一起来看下，他来过几次？买过几种糖啊？第一次买的是棒棒糖，第二次买的是巧克力，第三次买的是糖，第四和第五次买的是跳跳糖。

2、仔细观察这个记录表，猜猜这次洋洋会买什么呢？为什么呀？还有其他理由吗？

3、来看看小蛛蛛是猜的什么糖？洋洋呀，肯定是要跳跳糖。他说的和你们一样呀4、是这样的吗？听洋洋说话。真厉害，小蜘蛛都猜对了。你们也很棒，帮助我们把他喜欢吃的糖果

都猜对了。

（四）菲菲买糖

- 2、我们一起仔细观察一下记录表，它有什么规律呢？
- 3、蜘蛛会猜什么呢？什么呀，果冻！看看是不是菲菲喜欢的呀？
- 4、那你们猜猜看，菲菲这次买果冻，下次会买什么糖？她是这样两样好吃的轮流买着吃的。

三、最受欢迎的糖果

1、看来阿姨是离不开蜘蛛的帮忙了，阿姨欢迎蜘蛛留下来。糖果店的生意真红火，阿姨又准备进货了，那么怎么样才能知道哪种糖果最受欢迎，需要进更多的货呢。我们来看看蜘蛛有什么好办法？蜘蛛说：“我可以帮助你”。

2、蜘蛛拿出了一张糖果销售记录，看的懂吗？

我们一起来看看这张表吧，这个星期一后面的有几种糖果？是什么意思？说明是店里卖出去的，星期一卖出的有四种糖果，星期二呢？卖出的有四种，这张表格呀告诉我们每天卖出的糖果品种，你看出来了吗？等一下我为你们每人准备了一张糖果销售统计表，里面有许多种糖果，请你把每一种糖果在销售记录里的次数，数一数写下来。在最受欢迎的糖果后面打勾。

3、我们现在一起来看看第一种，是什么糖？一周卖出了多少，找一找，数一数，把数下来的数量记录下来。

四、幼儿统计

2、接下来就请小朋友拿出桌上的记录表，先在右上角写上名

字，然后开始统计好吗？

4、用这个表格我们马上就可以找到了，棒棒糖是最受欢迎的糖果。阿姨非常感谢蜘蛛的帮忙。平常生活中我们也可以用这样的方法去观察和了解身边的一些事情，用统计的方法猜出什么东西是最受欢迎的，好吗？我们现在回去告诉其他小朋友这个好办法吧！

首先从设计意图来说，孩子们都比较喜欢吃糖果，通过去糖果店这一缘由，带孩子们进入活动当中，过度比较自然。

其次从教学方法来说，打破了以往的教受方法，采用了探究式的教学方法，让孩子们自己提出问题、寻找答案。教师所扮演的是引导者、支持者的角色。这样，孩子们真正成了学习的主体，自发而主动的投入到了学习之中，从由孩子提出问题来看，他们不但能够掌握数学知识，语言的发展也得到了锻炼，整个活动都是以游戏为主线，让幼儿在学中玩，玩中学，达到了学玩合一。

小猴分桃教案小班游戏篇六

基于我对《纲要》的理解，学情的认知以及材料的分析，我做了以下分析：

数字6的组成是大班科学领域数学活动的内容，活动以直观形象的情境和实物素材为依托，旨在引导幼儿掌握6的不同组合形式，及发现其组合式的递增递减顺序和交换规律。这也正符合《纲要》中科学领域的目标“能从生活和游戏中感受实物的数量关系，并体验到数学的`重要和有趣”。

大班幼儿虽然依然以直观形象思维为主，但抽象思维能力已初步萌芽，所以我除了用图片法、情境法等方式进行教学外，更会充分运用提问法、操作法等方式引导幼儿发挥自己的好奇心、求知欲，充分锻炼思维能力。

基于此，我设计了本次活动。

1. 认知目标：掌握数字6的不同组合形式，通过探究发现懂得组合式的递增递减顺序和交换规律。

2. 技能目标：通过情境、图片和游戏能够灵活运用6的组合式，积极参与活动，并大胆清晰地表达自己的想法。

3. 情感目标：乐于参与数学活动，感受数学的重要和有趣，乐于助人。

1. 重点：掌握数字6的不同组合形式。

2. 难点：灵活运用6的组合式。

我不仅采用了讲述法、演示法、提问法、讨论法等常见的教学方式，还采用了以下较为新颖的教法学法：

1. 情境展示法：《纲要》中指出“”通过设置小猪伯伯卖水果、装苹果的情境，调动幼儿的学习积极性，引发幼儿乐于助人的社会情感，注重领域间的渗透和融合。

2. 多感官参与法：请幼儿看一看、听一听、摆一摆、数一数来感知数学，并感受数学与生活的密切关系。

3. 游戏法：游戏是幼儿最喜爱的活动形式，在游戏中幼儿能保持愉悦的情绪，不知不觉掌握知识。

1. 物质准备：情境图片一副，用卡纸做成的苹果树一颗、苹果若干，箱子的平面图若干。

2. 经验准备：幼儿学过5的分与解组合。

3. 环境创设：在墙壁上用大的卡纸布置一颗苹果树的样子，并且在上面贴上可粘贴的苹果卡纸。

在本次活动中，我以猪伯伯卖水果为主线，设计了如下流程：

请小朋友们在户外围成一个圈，一起玩数字6的抱团游戏。游戏规则是教师播放音乐，小朋友们在圈中绕着同一方向走，音乐停止，每6个小朋友抱在一起。

小猴分桃教案小班游戏篇七

教学目标：

- 1、继续学习认识几何图形(圆形、正方形、三角形)，区分图形的大小。
- 2、能将图形与影子匹配，培养观察能力，激发学习兴趣。
- 3、培养幼儿比较和判断的能力。
- 4、引发幼儿学习图形的兴趣。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

教学准备：

认知准备：认识了圆形、正方形、三角形

材料准备：幼儿操作材料包(2)，相应的彩色图形纸，浆糊

教学重点：

图形与影子配对

教学过程：

一、说说我认识的图形

• 出示彩色图形，引导幼儿观察：

1、你看到了什么？有哪些图形？

2、这些图形有什么不同？（引导幼儿观察后说出：颜色不同、大小不同）

3、数一数：每种图形各有几个？

二、图形和我捉迷藏

三、图形宝宝找家

1、根据形状和大小，把彩色的图形宝宝贴到画面中相应的位置上。

2、要和彩色的图形宝宝形状、大小相同。

四、幼儿操作

• 巡视、指导，帮助个别幼儿完成作品。

五、结束活动

整理学习用品

小猴分桃教案小班游戏篇八

对于2岁半至3岁之间的孩子来说，无论是生活经验还是知识能力方面都还存在较大局限性，“家”对他们来说是最亲近的。同时，孩子早期接触较多的颜色主要是红色和绿色，因为它们色彩鲜艳、对比明显，生活中处处可见，易被幼儿分辨、接受和喜爱。针对这些特点，本活动设计了让幼儿在情景中学习红绿颜色分类的游戏，帮助幼儿区分红绿色，并通

过红绿娃娃找家的游戏激发幼儿学习的兴趣和减低幼儿的学习难度，使幼儿在玩中自然感知、理解学习。

1. 初步尝试不受物体大小、形状的影响，学习按物体的颜色进行分类；能够区分红色和绿色。

2. 培养幼儿动手动脑能力及对分类活动的兴趣。

1. 大小不同的红绿皮球、筐子各一个，娃娃两个，小床两个。

2. 红纸和绿纸，红绿糖粒若干。

3. 在教室里有意识地将红绿玩具放在明处。

1. 教师出示两个皮球让幼儿辨认红色和绿色，并提醒说：“大皮球是红色，小皮球是绿色。”

2. 教师出示两个娃娃，一个穿红色衣裤的，一个绿色衣裤的，再出示两张小床，一张床有红色的被子、枕头、毯子，一张床有绿色的被子、枕头、毯子，指导幼儿安排娃娃睡觉，要求穿红色衣裤的娃娃睡有红被子、枕头、毯子的床，穿绿色衣裤的娃娃睡有绿被子、枕头、毯子的床。教师注意观察幼儿操作中的颜色分辨及对应，并给予必要的提示。

3. 给娃娃送糖吃，红糖送给穿红衣裤的娃娃吃，绿糖送给穿绿衣裤的娃娃吃。

4. 游戏：红豆豆，绿豆豆。把纸做的红豆豆、绿豆豆放在地上，引导幼儿边走边念儿歌：“红豆豆，绿豆豆，拾到豆豆放筐里，红豆豆放红筐里，绿豆豆放绿筐里。”游戏反复1~2次。

1. 在教室里、自己身上、幼儿园内找红绿颜色的实物。

2. 发红绿糖给幼儿吃，并要讲出糖的颜色。

1. 符合幼儿年龄特点，让幼儿在玩中学，学中玩。两岁多的幼儿以直观思维为主，娃娃、家、红绿颜色都是孩子比较熟悉或已接触过的事物。本活动正是针对孩子的年龄特点和已有经验，设计了孩子既喜欢又乐于参与的活动，使孩子自然成为了学习的主体。