

最新大班数学有趣的扑克牌教案(通用12篇)

小学教案的编写需要遵循教育教学的原则和要求，注重理论和实践相结合，以实现教与学的有机统一。初一教案的编写需要积累经验，不断总结和改进。

大班数学有趣的扑克牌教案篇一

1. 初步感受图形的对称性。
2. 理解对称的含义，能正确的判断图形是否对称。
3. 体验对折的乐趣。
4. 引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。
5. 发展目测力、判断力。

小的图片：每人一份，分别是对称的爱心、对称的梯形、对称的蜻蜓、不对称的雨伞

大记录卡1张、小记录卡人手一份

一、活动导入

1、认识对称

哦，原来呀，他只有半翅膀，那他的另一半去哪里了呢？请你们帮他找一找。

哎，那为什么要找这一片呢？

总结幼儿的回答，重点提炼出“可以看蝴蝶两边的大小。”

请幼儿回答，教师总结

把他们对折一下，如果完全重合了就说明蝴蝶两边的翅膀是一样的。来；自.大；考吧；幼.师网；现在，蝴蝶两边的翅膀的颜色、图案、大小、花纹，还有形状都一样，我们给它取了好听的名字——对称。

2、认识对称轴

好，对折一下，完全重合后轻轻用手摸一下。打开以后，中间会有一条线。这条神奇的线呢？它把图形分成了能够完全重合的两部分。这条神奇的线呢？它叫对称轴。

(2)请小朋友说说小兔子和小熊是不是对称的，并尝试证明。

(3)教师总结

二、幼儿操作

(1)今天老师还带来了许多形状宝宝。现在请小朋友来折折看，那些不是对称图形，那些不是对称图形。那么，这些对称图形的对称轴又在哪儿？请你们把它找出来。

如果是对称图形，那就在图形旁边打勾，不是就打叉。

(2)每位小朋友一份材料，开始操作，教师巡回指导。

(3)请把你们的材料放回袋子里，现在请一位小朋友上来把你的结果告诉大家。

你们同意他的答案吗？有没有不同意见？

根据幼儿的回答统计操作结果。并且对有不同意见的图形展开讨论。

它是不是对称的呀!谁愿意来试一下。那它的对称轴又在哪里呢?

其中重点引导孩子注意伞的特殊性。

伞是不是对称的呀!为什么它不是对称的?请小朋友验证一下。

哦,原来这个伞有一部分是重合的,有一部分不是重合的,那它是不是对称的呢?对折之后能够完全重合的图形才是对称图形。

谁跟他是一样的,请举手,为自己鼓鼓掌。

(4)好了,那老师这里呢?还有其他图形,让老师看看谁才是火眼金睛。

在黑板上出示图片请幼儿判断,如有不同意见的就开展讨论。

三、寻找生活中的对称

1、幼儿根据生活经验讲述生活中的对称图形。

好,其实呀,在我们的生活中对称图形到处都是。请小朋友来找找看,你知道的对称图形。

2、教师根据ppt请幼儿欣赏对称图形

好,老师也发现了许多对称宝宝,要不要一起看一看。

四、活动延伸

原来我们生活中有这么多对称宝宝呀!小朋友,我们回家自己来尝试做一个对称宝宝,明天我们一起来分享。

大班数学活动:“有趣的对称”是第二课时活动,孩子们已

在前一课的“京剧脸谱”中感知了对称，因此在此基础上让幼儿功过观察、操作等活动，理解对称和对称轴的概念，会判断对称图形，同时也在此过程中，发展幼儿的观察力和判断力。

活动一开始，我以仍以“京剧脸谱”导入，让幼儿仔细观察，发现其中的秘密。出自：大；考。吧”孩子们有说“脸谱上有颜色，有说有图案的，有说一模一样的”然后老师抓住一模一样的回答告知幼儿脸谱上的秘密就是左右两边图案、形状、颜色、大小都一样的，但方向相反的，它们是堆成的。

第二环节提供各种对称的和不对称的图形，供幼儿动手操作继续感知和理解。第一部分是看看、动动这些图形对称吗？(教师提供的是对称的图形)然后请幼儿说说自己用什么方法感知他的对称性，通过眼睛观看，用手折一折，然后把个别幼儿对折的方法分享给大家，共同试验这个方法，来验证自己刚才拿到的图形究竟是否对称的。在感知对称图形大小、形状、颜色都一样，且能对折，这一折痕就是对称轴的基础上进行第二部分，继续动手操作感知这些图案是对称的吗？并分类送到指定的篮筐中，这一环节，出错的幼儿就有点多，容易搞混，为了让幼儿更好的理解和感知，于是在幼儿操作好后，进行集体验证，一把图案通过上述的观察、对折进行分析和判断，让幼儿知道了正方形、房子、树叶是对称的，剪刀、蝴蝶是对称的。

第三环节让幼儿使用幼儿课件“对称王国”这一页的操作，活动中我设置了小朋友感兴趣的故事情境——解救被囚禁的“对称王国的小公主”。借助多媒体课件的演示，强烈地激发了小朋友的兴趣。借助小朋友急于闯关救小公主的迫切心情，由易到难地展开对称教学活动。在闯关的过程中，设置了比一比、猜一猜、试一试、画一画、说一说、做一做等环节，让小朋友的多种感官参与到教学活动中。在宽松的学习氛围中，孩子们始终保持兴奋、愉悦、渴求思索的心理状态，切身经历了“做数学”、“玩数学”的全过程，感受了

学习数学的快乐，品尝了成功的喜悦。

1. 比一比。

生活中的对称现象虽随处可见，可是孩子们关于对称的概念却并不是十分明确。因此在活动的开始部分，我直接采用以对称剪纸的方式帮助小朋友了解科学的对称概念，让孩子们通过比一比，清楚明白地看到只有完全重合的图形才是对称的图形。这为接下来小朋友的探索和操作活动打下了良好的基础。

2. 猜一猜。

这一环节是帮蝴蝶找出对称的翅膀，“猜”不是目的，主要是主动积极地去“找”。通过小朋友的猜测和课件动态的演示。孩子们在快乐的“猜一猜”后，自己去寻找左右两边的异同点。在猜的过程中孩子们兴趣高涨，他们都积极主动地寻找着每边翅膀的相同点与不同点，最终自然的发现了“对称”的条件：形状、颜色、大小、图案相同，方向相反。这也是本活动的重点。

3. 试一试。

在引导小朋友自由探索画对称轴的过程中，我重点引导小朋友先观察图形能不能重合，怎样重合？还有没有别的重合方法？让孩子们有一个思考内化的思维过程，放手让他们自主探究，让小朋友在活动中感悟，活动中体验，帮助小朋友在探索中获得知识，培养创新思维能力。

4. 画一画。

5. 做一做。

前二个环节都是以说为主，而“做一做”环节中，孩子们两

两合作，比赛哪组做出的对称动作多。这既能让孩子们好动的身体得到片刻轻松，增强趣味性，同时又能激发孩子们的独创意识和合作精神，巩固对“对称”的理解。这是小朋友非常喜欢的环节，虽是动的一刻，但孩子们配合默契、因而非常开心。

反思本活动也存在许多不足之处：

1. 课件制作技术自身不足，经常需要借助年轻教师的帮助，自己还需在这方面多下功夫。
2. 准备过程还可以更充分一些。如：可以多准备一些操作纸，让孩子们在操作纸上先找对称图案，再涂色对称图案，最后画对称图案的另一半。

虽然这一节课已经过去了，但在我们实际的生活中对称的图案还有很多，生活中蕴含了很多与数学有关的联系，需要我们带着孩子继续发现、寻找，梳理孩子的已有经验，并在此基础上，动手动脑，掌握系统的知识。

大班数学有趣的扑克牌教案篇二

- 1、尝试运用故事中的“一寸虫”进行测量，了解首尾相连的测量方法。
2. 通过观察、操作，学习直线的测量方法。
- 3、体验进行测量活动的乐趣

了解首尾相连的测量方法。

学会直线测量方法的基础上，对动物身体的某个部位进行测量。

一寸虫图片 幼儿两次操作的测量材料。

(2) 师：你们知道这是什么虫吗？ 幼：毛毛虫

(4) 师：哦，原来一寸虫长的这么大，对人类来说，这么长就是一寸，所以我们叫它一寸虫。

(1) 教师出示图片，讲述故事：在一片大森林里，住着很多大大的动物，比如说？可是还住着小小的一寸虫，但是，还住着爱吃一寸虫的知更鸟。有一天，知更鸟要吃一寸虫，一寸虫赶紧说：“不要吃我，不要吃我，我会测量。”

(2) 师：小朋友，你们知道什么是测量吗？ 幼：测量就是量一量有多长

(3) 师：你会测量吗？小朋友的小椅子上也有一寸虫，每个小朋友可以拿下来看看，你想用它来测量什么？我们先从自己身上来量一量，试试看。（幼儿用一寸虫在自己身上测量）

(4) 师：好了，现在我们把一寸虫贴在自己的.身上，老师看见我们小朋友还不怎么会测量，那我们先来看一看一寸虫是怎么测量的吧。

(2) 师：一个一个是怎么连起来的？

教师小结：一个跟着一个拍在一起，中间不能有空隙，也不能有重叠。

(3) 师：那一共爬了几条？（3条），

师：一只一寸虫是一寸长，量出来用了3只一寸虫，那是多长呢？

幼：3寸长

(4) 师:一寸虫真厉害,一会儿就测量出了知更鸟的尾巴有3寸长,那小朋友你们想试一试,学习一寸虫测量的方法呢?
(想)

师:(出示一张纸)在这张纸上,有一条线,看看上面有什么?(一个红点)这个红点就是起点,是一寸虫开始摆放的地方。请小朋友测量下这条线的长度,把测量的结果记录在这个小方格里。

师:在测量之前,你们想想一寸虫是怎么测量的?(让幼儿想一想)想好了吗?现在开始测量吧!

(5) 幼儿操作,教师巡回指导

(6) 讲评幼儿的操作,有问题的指出并纠正。

(1) 师:一寸虫帮知更鸟测出了尾巴的长度,知更鸟说:“好吧,你帮我测量了,我就不吃你了,可是我还有许多的朋友,你也要帮它们去测量一下,不然我还是会吃掉你的。”

(2) 师:看看知更鸟的朋友是谁?(教师出示图片:大象、长颈鹿、兔子)

师:小朋友们想一想,他们会叫一寸虫测量什么?

幼:大象的鼻子,长颈鹿的脖子,兔子的耳朵

师:这一次啊,一寸虫想请我们小朋友来测量,你们愿意吗?(愿意)

(3) 师:在测量之前,先请小朋友认识一下这些操作材料,有一张记录单,还有动物的图片,还有一寸虫,请小朋友来为知更鸟的好朋友测量一下。注意,找到这些图片上的红点,

这是开始放一寸虫的地方。

(4) 幼儿操作，教师指导

(5) 讲评记录单，请几个幼儿来分享一下。

师：你是帮谁测量的？你是怎么来量的？（幼儿的操作在投影仪上展示出来）

(1) 师：一寸虫告别的知更鸟和它的朋友，慢慢向前爬，在路上碰到了夜莺，夜莺要吃掉一寸虫，一寸虫说：“不要吃我，不要吃我，我会测量。”

(2) 师：你们猜猜夜莺要请一寸虫量什么呢？

幼：能（不能）

师：其实在我们生活中有的东西是可以测量的，有的东西是不可以测量的。

师：那一寸虫利用夜莺不知道歌声是不能测量的这个道理，她就逃跑了。

师：我们来看看一寸虫是怎么做的？它对夜莺说：“好吧，那你开始唱吧，我来测量。”于是，夜莺开始唱了一起，一寸虫爬呀爬呀，一会爬到草丛里，一会儿躲在小花里，一会就不见了。

师：一寸虫真聪明，而夜莺不懂得测量，那我们小朋友呢，有没有学会测量了？（学会了）

师：在我们生活中还有很多东西可以测量的，比如说我们教室里的桌子的长度，积木的长度……等下我们可以和好朋友一起用一寸虫去量一量有多长吧！

大班数学有趣的扑克牌教案篇三

1. 感知生活中有规律的序列，产生学习数学的兴趣。
2. 辨认图形排列的规则，并按照其序列延伸该图形。
3. 发展观察、分析的能力。

1. 课前在活动室布置四个活动区域：“超市”、“书店”、“展示大舞台”、“数学角”。

2. 在“超市”里摆满五颜六色的项链、花纹有一定规律的发饰、桌布、衣服、包装纸，卡片花边、国际象棋棋盘，美人痣。

3. “书店”里摆设按事件变化的先后顺序排列的图片：有种子发芽、蝌蚪变青蛙、月圆月缺、小孩长大成人。

4. “展示大舞台”里准备了各种颜色的纸环、五颜六色的彩色纸、串珠、纯白色的衣服、裤子、围巾、裙子、手套、袜子、剪刀、画笔、花边、各种颜料、针线、双面胶。

5. “数学角”里准备了按故事情节变化的先后顺序的小卡片、故事磁带。

逛“超市”安排、布置适宜的学习环境，激发幼儿探究的兴趣。老师以朋友身份带领幼儿“逛超市”，“超市”里摆满了的各式各样的东西，让孩子们感知事物的序列变化，从而感知事物的美，进一步让幼儿们说出你所见到的物体是用怎样的规律排序的，然后记录下来，看谁记录的画面最美，就在额头中间贴上一颗“美人痣。”

逛“书店”老师带幼儿们逛完了“超市”，又带领幼儿们来到了“书店”，这里摆满了各种各样的故事书、图片。老师说“孩子们，今天书店阿姨把图片的顺序搞错了，我们来帮助阿姨给

图片分类排序好吗？”大家等不急了，忙说：“好！”接着幼儿自主的三五成群的自发的组织成一组，开始按事件变化的先后顺序排列图片，幼儿拼拼说说，合作活动，这样既发展了幼儿的口语，又培养了幼儿热爱集体的好品德。接着，每组推选一名代言人起来表述本组的排列结果，说出小组的队名、口号，展示交流，要求发言的幼儿用“先……后……最后……”的句式来讲述。

展示大舞台老师带领孩子们帮“书店”阿姨把图片整理好后，又带大家来到“展示大舞台”，这里是幼儿们动手操作的区域；在这里，幼儿们可以充分自主的发挥他们的想象力和创造力；在这里，老师给他们准备了各种丰富多彩的材料；在这里，小朋友们可以尽情的享受创造的乐趣，培养幼儿的自信心，增强了学习数学的心趣，一举几得，起到事半功倍的效果。操作活动开始，老师以一个主持人的身份出现在小朋友的活动中，小朋友们选择自己喜欢的材料进行，在规定的时间内完成后，带上或穿上自己的作品走向展示舞台，在轻音乐的伴奏下翩翩起舞，向模特一样展示自己的风采。每一个“模特”展示完毕，“主持人”采访“模特”：“你脖子上的项链的创作灵感来自怎样的排序规律？”他非常自豪地回答：“我制作的项链是用红、黄、蓝、绿，红、黄、蓝、绿……的规律来排列制成的，记住我哦，我是二十号选手，投我一票！”主持人接着喊：“下一个。”一个个都是那么自信，一个个都是那么出色，一个个都是那么充满活力，最后主持人讲评：每一个参赛选手都表现不错，都发给一份优秀奖。

大班数学有趣的扑克牌教案篇四

1、初步感受并体验远近的含义，激发幼儿的求知欲望和探究精神。

2、学习用工具测量，并能将测量结果记录在表格中。

1、重点：按照正确的步骤用工具测量

2、难点：

(1) 理解不同的距离，用同一种工具测量，测量的次数越多越远，测量的次数越少越近。

(2) 同样的距离，使用的工具不同，测量的次数也不同，越长的工具所用的测量次数越少。

1、铅笔，表格、路线图每人一份、水彩笔盖、短水彩笔、没削过得铅笔。

2、格尺、米尺、卷尺铅笔、积木、筷子、牙膏盒、一段线绳子、一段纸条等等各种自然测量工具。

二、学习用工具测量的方法比较路线的远近。

2、师：用眼睛看的方法叫做目测法，但是目测法比一定准确，我们还能用什么方法来判断路线的远近呢？（请幼儿讲讲自己的想法，如工具：尺子、棍子、绳子、积木等）老师今天也给小朋友们带来了一种测量工具，你们看看老师带来了什么工具？（水彩笔盖）

3、师：你们觉得这样工具能测量小动物家到学校的距离么？（能）那咱们就先试着量一量小猫家到学校要几个水彩笔盖，你会量吗？（会），请你来试一试。

在幼儿尝试过程中教给他们测量方法，边演示边引导幼儿一起讲述测量的正确步骤（找起点，沿着线，接着量）将测量结果记录在表格中（小猫家到学校量了n个水彩笔盖）。（要把记录单设计好）

4. 师：请你们也量一量小猫家到学校用了几个水彩笔盖。并将结果记录在表格里。

幼儿操作，教师巡回指导。

请你再量量其他两个小动物家到学校用了几个水彩笔盖，把结果记录在表格里。

5、请幼儿坐好，检验幼儿测量的结果，教师小结不同的距离，用同一种工具测量，测量的次数越多越远，测量的次数越少越近。

6、师：老师还给你们准备了好多测量工具呢，我们就用这些工具来量一量咱们的小椅子好不好。请幼儿自由选择测量工具尝试着测量。

7、请幼儿坐好，总结、检验幼儿测量结果，教师小结同样的距离，使用的工具不同，测量的次数也不同，越长的工具所用的测量次数越少。

大班数学有趣的扑克牌教案篇五

我园处在小城镇，部分幼儿都生活在现代化的小区，多层建筑较多，门牌号在生活中也普遍存在。有好几次发现幼儿与幼儿在说自己家住在什么地方，住的楼房有几层，相互间讨论的非常热烈，兴趣很高。《幼儿园教育指导纲要》中也指出：环境是重要的教育资源，教师应通过环境的创设和利用，有效的促进幼儿的发展。教师要充分利用自然环境和社区的教育资源，扩展幼儿的生活和学习空间。于是我就在《我们周围的环境》主题活动中设计了《有趣的门牌号》这一科学活动，通过这一活动丰富幼儿对门牌号的知识，扩展幼儿的生活经验。

1、了解楼房中门牌号码的意义。

2、能在游戏中理解数序、相邻数并能熟练运用。

3、发展思维的逻辑性和灵活性。

1、自制门牌号、笔。

2、自制xx小区图(按序画好6幢多层楼房)。

3、幼儿操作用纸(每组)。

4、编好门牌号的积木。(在每块积木上写好101、102…)

了解楼房中门牌号码的意义，能根据门牌号码找到相应的房间。

1、认识小区的楼房号。

“今天老师要带小朋友去乐乐家做客，他家住在xx小区4号303室，我们一起出发吧!”

“呀□xx小区到了，里面有这么多的楼房我们怎么去找呢?”

(出示画好的小区图，通过趣味性的游戏，启发幼儿从楼房上数字与乐乐家的住址产生联想，初步感知门牌号在生活中的运用。)

(1)当有幼儿说到楼房上有数字时，教师及时说明前面数字表示楼房号。

“楼房上都有些什么啊?”(幼儿交流)“这些数字表示什么意思呢?”

(通过讨论知道小区里楼房较多，楼房上的数字是用来辨别楼房号的。)

“乐乐家住在4号303室，哪个小朋友来老师找到乐乐家的楼房

号呢”

(2) 根据乐乐家的住址找到相应的楼房。

“找到了楼房, 哪扇门才是乐乐家的?”

(引导幼儿根据乐乐家的住址对应观察图上的楼房, 了解住址前面的数字表示楼房号)

“乐乐家的楼房找到了, 可是楼房里有好多户人家, 到底哪一家才是乐乐家的呢? 谁来老师找找?”

(通过设疑, 引发幼儿了解门牌号的兴趣)

2、理解楼房的门牌号: (重点部分: 教师讲清楚门牌各数字表示的意思。先请幼儿讨论后教师及时总结)

“找到了乐乐家, 他家的门牌是303, 那乐乐家邻居的门牌是多少? 乐乐家楼下邻居家门牌是多少?”

(相互比较中初步感知门牌数字表示是第几层第几间)

“那哪个小朋友知道乐乐门牌号303表示什么意思, 前面一个3是代表什么? 后面一个3又是代表什么?”

(幼儿回答)

(幼儿上来操作在背景图上圈出后, 教师和幼儿一起边说边再重复操作一遍: 我们先找到第2层再找第2间就成功啦!)

同样方法: 那老师这次要去1号楼第4层的第2间? 谁能够老师找到门牌号?”

(运用不同的方法多次练习, 加深门牌号的认识)

3、幼儿练习操作, 巩固对门牌号的识别。

“小朋友你看，这个小区里面的门牌号有的都掉了，哪个小朋友愿意忙把这些门牌补好呢？”

(1) 幼儿分组练习, 每组一份作业纸, 请幼儿集体把门牌号粘贴到相应的位置。

(2) 在投影仪上检查作业结果。

4、延伸活动造楼房：

“小朋友真厉害都能忙把门牌号都补好了，那我们现在去看看乐乐在干什么吧，原来他在搭积木造楼房，那我们一起去吧！”

(幼儿搭积木)

“现在老师要把门牌号发给小朋友，请小朋友按照顺序来安装门牌号，好吗？”

(幼儿自由搭积木并安装门牌号，教师巡回指导)

大班数学有趣的扑克牌教案篇六

1、通过活动让幼儿了解基本的排列规律。

2、培养幼儿的初步推理能力，尝试有规律的交替排序，培养幼儿的逻辑推理能力。

课件

一、以游戏“去小兔家玩”导入活动。

小兔做客，引起兴趣。

出示课件：咦，谁来啦？(小兔)。小兔要搬新家了，今天，小兔邀请了小乌龟去它家里玩了。(出示课件)它提着篮子准备去草地上摘些花把新房装饰的更漂亮。

二、探索、发现规律。

1、小兔来到草地上，看见许多的花，它可高兴了，咦，它看见前面的花特别的漂亮，我们一起来看看都有什么颜色的花？这些花是怎样长的？你发现有什么规律？我们也一起看看这些花是怎么排序的。(引导幼儿看课件观察，并说出排序的规律。)

老师小结：这些鲜花是按照一朵红色，一朵白色，一朵红色，一朵白色的规律交替的排列着。所以显得更漂亮。

(引导幼儿看课件观察，并说出排序的规律。)小结：原来小鸡是按照一只红的一只黄的来排列的。所以显得队伍很整齐。

3、小兔走到一棵枫树的下面，看见有红色和干枯了的枫叶在往下掉。

(引导幼儿看课件观察，并说出排序的规律。)这些颜色怎样排列的？有什么规律？

小结：原来箱子是按照一个红的一个蓝的来排列的。所以家里就不会显得很乱了。

5、小兔把买好的糖果一颗一颗的挂起来，等乌龟来了就能看见小兔买了糖果给它吃，小兔摆着摆着就累的停下了，这可怎么办呀，还有糖果还没摆好呀。小朋友我们来帮助它把糖果摆好吧。(引导幼儿看课件观察，并说出排序的规律。)

6、小兔家要经过一条漂亮的石头小路，这条小路是小兔用不同颜色的小石头有规律的铺成的？有什么规律呢？我们跟着一

起来看看吧。(是怎样铺的?你发现有什么规律?)

小结：哦，这条小路是由红色和蓝色铺成的，而且是按照一个红，一个蓝，有规律的反复交替的排着，所以非常的漂亮。

7、天空突然下雨了，把小兔漂亮的有颜色的路都给淋不见了，小兔伤心的想哭了，小兔觉得小朋友非常聪明，它想请小朋友把门前的小路也按照它们的规律来排一排好吗?(老师提供排的物体)。

三、幼儿操作。

幼儿操作，老师巡视指导。

老师评价幼儿操作情况，活动结束。

四、看，小兔的朋友来它家做客了，看见它门口是小朋友完成的路，夸小朋友真的很不错!

排序指的是将两个以上物体，按某种特征上的差异或一定的规律排列。通过排序可以促进幼儿分析、比较能力的发展。在平时的游戏中孩子在操作摆弄物品时，已逐渐认识了一些事物的属性，如：大小、长短、颜色等。

活动开始，我就用情景导入，米奇妙妙屋，吸引了幼儿的注意力。在开始一部分因为我的一些疏忽出现了一些问题导致上得有点乱，导致部分幼儿知识的掌握不太好。活动中我欠缺教育机智，没有引导幼儿正确用语言来描述规律。

最后一个环节是熟悉掌握abab和abbabb的排列规律。从几个幼儿上来排队的情况来看，虽然基本掌握了简单的abab□abbabb排列规律，但在按给定规律排序时，因为我的引导不到位，使得幼儿没能按给定规律来排序。这让我明白教师的引导是否到位，关系着一节课的质量。每一环节的

小结要清楚明了，帮助幼儿一步步掌握知识，绝对不能忽视。

没有达到活动目标，但是，他们今天通过自己的探索感受了材料的特点，感知了物体的规律美，在今后的活动中，他能够将今天的收获和感知表现出来，这样就达到了目的。因为今天的孩子都是不同一个班级的，孩子之间存在个体差异，我们不能要求每一个幼儿都达到同一个标准，只能力求让每一个幼儿主动在自己的水平上得到发展。

大班数学有趣的扑克牌教案篇七

活动目标：

- 1、学习用自然测量的方法感知物体的长短，并进行记录。
- 2、初步感知同样的距离，使用的测量工具不同，测得的数据也不同，训练思维的相对性。
- 3、能用较准确的语言讲述自己测量的情况。

活动准备：

(1) 经验准备：有测量的基本方法。

(2) 物质准备：

- 1、场地：四人坐一张大长方桌。
- 2、各种自然测量的工具（铅笔、积木、彩带、水彩笔、冰棍棒、吸管等），每组一套。
- 3、记录纸（四分之一大的a4纸）、记号笔，在黑板上画好大的记录表。

4、直尺、卷尺、皮尺等。

活动重点：了解测量的方法（首尾相接）

活动难点：掌握测量工具不同测量的结果是不同的。

活动过程：

开始部分

一、情景游戏，导入活动。

1、教师创设情景：“幼儿园运动会进行跳远比赛，咱们班谁跳得最远？”

2、请个别幼儿从起点线进行立定跳远，引出比较方法——测量。

3、讨论：你想用什么办法量？怎样量？

4、小结：测量时，使用的工具一头要和起点对齐，然后测下一段时，工具的一头和上次的尾要紧接住，就是首尾相接，这样才能测得比较准确些。

基本部分

一、幼儿操作，学习测量的方法。

1、教师：“请你量一量桌子的边有多长？你想选择哪种工具？为什么？”

2、幼儿选择测量工具并操作：测量桌子的长边和短边。（可以选择教师提供的工具也可以用自身进行测量）

3、幼儿交流测量结果，教师点评巩固进行测量的正确方法。

二、更换测量工具，记录测量结果。

1、介绍记录表格：“我们先来看看这张记录单？记录表上前面的格子告诉我们什么，后面的格子又记录什么呢？（幼儿讲述：一个是画选用的工具、一个是记录数据）

2、幼儿进行测量活动。教师引导：“选择一件自己喜欢的家具，用不同的工具来量一量其中的一条边。”

3、讨论交流测量结果。

教师：谁来分享你的测量结果？

小结：测量同一样物体时，测量工具越长，测量的次数越少，测量工具越短，测量的次数就越多。

三、集体交流，了解生活中的测量。

1、引导提问：“生活中，你在哪里见过测量？人们会用什么工具来测量？”

2、观看视频，了解测量的工具——尺子。

结束部分：

小结：在生活中我们常常用测量的方法了解物体的长短、高矮、距离等，不管用什么样的测量工具，都要方法正确，才能准确。

延伸活动：在益智区投放多种工具（毛线、木棍、铅笔、回形针等），以及记录再次测了教室中物品的长短。

大班数学有趣的扑克牌教案篇八

1. 让幼儿在尝试活动中，初步学会统计的方法，以及在统计表中做统计记录。

2. 学习使用曲线图来表示事物的变化过程，训练幼儿思维的灵活性和敏捷性。

3. 培养幼儿的分析综合能力、以及操作能力和尝试精神。

1. 环境：设置四个入口“玩具关”、“动物关”、“图形关”、“颜色关”。地上画有两个统计表。

2. 统计表若干，铅笔若干。

3. 电脑课件，空白记录表1张，录音机，磁带。

4. 骰子、保龄球、套圈、气温记录表、飞标、鲨鱼牙若干。

1. 谈话引入，引起兴趣。

2. 幼儿第一次尝试操作。

(1) 配班教师扮演孙悟空，提出问题。

小朋友，欢迎你们来到花果山做客。不过，想进入花果山可不是一件容易的事，花果山有四个入口，分别是“玩具关”、“图形关”、“动物关”和“颜色关”，而每个关内都设有难题，小朋友把这些难题解决了，就可以进入我的花果山玩了。

(2) 教师讲解操作要求。

刚才孙悟空告诉老师，这些难题就是数一数图形关里面的图形、动物关里面的动物、玩具关里面的玩具、颜色关里面的颜色的数量有多少，然后用数字在表格上记录好。看哪一组小朋友合作得最好，最先攻破难题，进入花果山。

(3) 幼儿合作操作。

3. 小结：统计的'概念

4. 学习曲线图的记录方法。

(1) 出示课件，引起兴趣。

(2) 幼儿第二次尝试操作。

幼儿人手一份操作材料(骰子、记录表)，探索掷骰子的记录方法。

(3) 教师小结操作情况。

大班数学有趣的扑克牌教案篇九

孩子们进入大班下学期，已经积累了一定的生活经验。新《纲要》要求幼儿“应从生活中和游戏中感知事物的数量关系，还要关注幼儿探索操作、交流问题和合作能力。”并要求我们的活动内容能来自于孩子的生活，并是孩子所熟悉的。那我们更要让孩子们在生活中学习，在生活中积累，在生活中得到发展，将我们学习的生活内容融入到他们的生活中去。

活动目标：

1、初步理解年月日的概念，知道一年有12个月，一个月有30天，31天，总共365天。

2、引导幼儿知道日历是用来查看日期的工具，掌握日历查看的方法。

3、培养幼儿的观察和想象能力，发展幼儿的交往能力。

4、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

5、发展幼儿逻辑思维能力。

活动准备

2、各种挂历，台历，月历等

活动过程

一、出示数字卡，激发幼儿的学习兴趣。

今天老师带来了一些有趣的数字同小朋友一起做游戏你们高兴吗？那我们就先来先认一认，读一读这些数字你们发现了什么吗？（学号年龄时间等）

二、出示房子，讲述故事，帮助幼儿理解年月日的概念，了解数学之间的关系

1、出示房子图，幼儿仔细观察，问幼儿发现了什么，房子里面有什么鼓励幼儿大胆发言。你们真能干发现了它们的秘密，请问你们想知道吗，那老师就告诉你们吧。

2、教师利用大字卡讲述故事，幼儿操作小字卡，数字卡回答问题。

三、学习查看日历的方法

1、现在老师指日期小朋友说出是几月几号

2、老师说日期小朋友上来把它找出来。今天是几月几号请小朋友找出来。

3、前几天小朋友带来了挂历，请小朋友在上面找一找，自己的生日告诉老师与同伴，再来找一找节日，如五一节，六一

儿童节，国庆节，等等。

大班数学有趣的扑克牌教案篇十

1. 喜欢数学活动，感受数字的有趣。
2. 能有意识地观察生活中的数字。
3. 能发挥想象给数字变出更多的造型。

1. 两组数字卡片

2. 三张卡纸，上面有10种颜色的小方形。

3 ppt课件

一. 巩固数字0—9

1. 师：今天老师带来了一张纸，上面有很多不同颜色的方格，我请小朋友说说上面有几个格子。（请小朋友说完之后大家一起数一数）

2. 师：小朋友，橙色的格子上是数字几？（1）每个不同颜色的格子上都有不一样的数字宝宝，我请小朋友来猜一猜。

3. 师：小朋友把数字宝宝都猜出来了，考验下朋友的时候到了，现在我点到一个数字小朋友要快速得把它念出来。

二. 数字的队形

1. 师：这10个数字中，哪个数字最大？哪个数字最小？如果让你来给这10个数字排队你会怎么排？（引导小朋友从大到小和从小到大）

2. 师：数字宝宝除了可以像刚才一样有规律的进行排队之外，它还有很多种排法，我们一起来看看。（播放ppt圆形、三角形、长方形）

三. 生活中的数字

2. 师：老师也带来了一些数字宝宝，我们一起看看它们都出现在什么地方。（播放ppt日历、药瓶、体温计、目录）

3. 总结：生活中的数字有的是告诉我们时间，有的是告诉我们力量、温度或者是长度。生活中出现不同的数字都有不一样的用处。

四. 数字变变变

1. 师：现在数字宝宝要跟你玩一个数字变变变的游戏，小朋友的小眼睛可要看仔细了。这是数字几？数字变变变ppt播放数字3，根据变变变的口令出现3的三次变形，让小朋友说说它们分别像什么。）

2. 师：现在数字3藏在一副画里，小朋友可要睁大眼睛把它们找出来。

3. 师：小朋友很快地找到了数字3，如果我把10个数字合起来变成一幅画你们都能把它找出来吗？（出示两幅图）

4. 师：如果让你也用数字变一变，你会把数字几变成什么？下一次老师请小朋友把你想变的数字都画下来。这次活动就到这了。

通过前次的试教及组里的老师一起讨论、修改，最终确定了我这节课，而我把这节课放在了家长开放日的时候来上。从小朋友的总体表现来看，这节课还是比较成功的。

这节课的重点的是激发幼儿对数字的兴趣，通过猜一猜藏起来的数字，数字在生活中的应用及数字画等这些环节来完成目标。

在第一个猜数字的环节，孩子们的兴趣都非常浓厚，几乎所有的小朋友都能猜一些特别显眼的数字如0、8、7、4、1等，但数字5小朋友都把它猜成了是数字6，因为上面一部分是遮住没有出现的，所以这两个数字小朋友难免会猜错，但在小朋友说出原因后我没有及时地给予纠正，也没有将数字5和数字6进行比较，而是直接出示了答案，相信小朋友们也没有真正的弄清楚。

第二个环节给数字宝宝排队，从大到小从小到大小朋友都排的很好，但是按规律给这些数字排成不同的形状，小朋友就有困难了，站起来的时候能说出自己想要排成的形状，到了黑板面前来操作之后便六神无主，这最主要的原因是对10个数字的排序还不够了解。

第三个环节请小朋友说一说生活中有没有哪些东西是按这个顺序排的，圆形和方形小朋友的响应最激烈，说得也很出乎我的意料，但从大到小和从小到大这些顺序小朋友就很难说出来，主要原因是生活经验还不够丰富。

第四个环节是请小朋友说一说自己在哪些东西上面也看到过数字，为了节省上课的时间我把这个环节放到了晨间谈话的时候，小朋友都能积极开动脑筋，说得也很好，但是老师的回应还不够，没有及时地给予鼓励和认同。

最后一个环节让幼儿欣赏数字组成的画并找一找这幅画中有哪数字，并把它贴在图画的下面。小朋友的操作速度比平时快了很多，但是效果并不是很好，可能是因为这幅图画超出了小朋友现在的认知水平。

以上是我对这次数字活动的一个反思，在反思的过程中也非

常感谢组内其它老师对我这节课所提出的意见及建议。

大班数学有趣的扑克牌教案篇十一

在平日的区角活动中，我发现我们班小朋友对周围事物比较感兴趣，总会有小朋友叫老师，老师你看这像朵小花，这就像饼干，这就像电视机.....基于他们对周围事物的兴趣和对图形的探讨欲望所以选择了这次活动。

《纲要》中指出教师是幼儿活动的引导者、合作者和支持者，幼儿是活动的主体，因此本次活动我采取了观察法，比较法，讨论法，游戏法等方法让幼儿一起来进行本次活动。

幼儿是活动的主体，幼儿应该是活动的主人而不应该是接收东西的机器，因此在本次活动中能更好的体现幼儿的主体性，充分发挥幼儿的能动性，幼儿使用了观察法，游戏法，比较法，探讨法等方法进行了活动。

1. 通过游戏活动，对数学活动产生兴趣。
2. 通过游戏和操作活动，对圆形、方形、三角形正确认识。
3. 能初步排除图形大小、颜色的干扰，正确辨认并将图形分类。
4. 积极参与数学活动，体验数学活动中的乐趣。
5. 知道按事物不同的特征进行排序会有不同的结果，初步了解排序的可逆性。

正确认识圆形、方形、三角形活动难点：

能初步排除图形大小、颜色的干扰，正确辨认并将图形分类

1. 光碟、三角形积木或面包、方形抱枕
2. 用纸盒做一个“魔术盒”(里面有不同关于三角形、方形、圆形的物品)。
3. 不同颜色、形状和大小的三角形、方形;圆形卡片活动过程:

一、导入，做客引出话题

- 1、师：小朋友们今天我们班来了那么多的客人老师你们高兴吗?现在我们站起来转过去给她们打个招呼吧!
2. 今天呀我们班还来了其他的客人呢，你们想知道它们是谁吗?现在我们用热烈的掌声欢迎它们吧!

二、通过看一看、摸一摸、说一说、找一找初步认识圆形、方形、三角形。

总结：哦，圆形只有一条边没有角。好现在我们先让圆形宝宝休息一下吧!让我们请出第二位小客人，掌声欢迎。

师：正方形有几条边?我们一起来数一数。它有几个角呢?一起来数数吧!

总结：小朋友们说的很正确方形有四条边、四个角。

3. 教师出示三角形面包师：我们一起来看看第三个小客人是谁呀?(面包)你们想吃吗?请小朋友看看老师这块面包是什么形状的?(三角形)三角形是什么样的呀?我们一起来摸一摸，看一看吧!

4. 出示图片，提问师：你们看，老师这里有好多好看的东西我们一起来看看它们都是些什么形状的吧!教师出示ppt图片引导幼儿说出圆形的方形的三角形的.....

师:哦!你们说得太好了,这些图形宝宝在我们生活中到处都是,你们看它们还会变魔术呢!

师:出示由三角形和正方形组成的图形。方形和圆形组成的图形。三角形和圆形组成的图形等等。这些都是图形宝宝变出来的图案。你们来看一看它像什么啊?由哪几个图形宝宝拼成的呢?(多媒体演示:用方形、三角形、圆形拼成的各种图案让幼儿欣赏。)幼:树,是由三个三角形和方形组成的。

幼:小鸡是有三个圆形和四个三角形组成的幼:房子,是由一个三角形和两个方形组成的。

三、游戏——找家。

师:图形宝宝变了这么多魔术,我们也一起来变魔术吧!

师:刚才小朋友们表现的太好了,老师想奖励你们一下;想和你们做一个游戏。好不好?游戏的名字叫说找朋友。老师拿图形你们说图形名字,谁的图形和老师手里的图形是一样的说明我们是好朋友你们就站起来。看谁又快,又准!(师依次拿出正方形、三角形、圆形,幼说图形,对表现好的组或个人及时加以表扬。)师:嘘,听(老师做听声音状)刚刚游戏中!刚刚老师听到了一个声音,图形宝宝不开心了,因为图形宝宝累了,想回家了。想让我们小十三班的小朋友送它回家。那让我们一起送他们回家吧!

师:小朋友们看一看手里的是哪个图形宝宝,老师这里呀前面是圆形的框子呢就是圆形宝宝的'家,前面是正方形的呢那就是正方形宝宝的'家,那前面是三角形的呢肯定就是三角形宝宝的'家了,所以一会儿你们要看清楚哦,别把图形宝宝送错家了。(事先准备好的篮子,上面贴有三角形、圆形、正方形图片;让幼儿按上面图案分别放好。)

到教室外面去找一找玩一玩圆形、正方形、三角形的好玩的

东西。

师：小朋友们干得真漂亮！图形宝宝已经回到家了，你们也累了吧？来我们一起出去找一找、玩一玩有这些图形宝宝组成的好玩的吧！

在紧张紧张的几天筹备中，反复的修改中，这节课上完了，心里轻松了很多，可是也有很多不尽人意的地方，在课中的几个环节中最大突出的就是语言的不完整，例如孩子在回答问题时候，我问的问题的不完整导致孩子说话的不完整性，这个我以后要需要注意，还有我没有好好地把握时间，复习的时间有点长，虽然这么多的不好的地方，但是我觉得我对孩子的掌握还有上课的语气，以及对孩子的吸引力还是挺好的，孩子们对于知识的掌握还是很好的，以及班上的一位孩子拼合的鱼骨头让我惊奇了一次，让我不敢忽视我们的孩子。所以我要更优秀，就要改掉我自己需要注意的地方，让自己的授课技巧更完美。

大班数学有趣的扑克牌教案篇十二

1. 初步了解生活中许多物体呈格子状，感知格子的特征。
2. 体验玩格子的乐趣。
3. 促进数学空间能力和快速应能力的发展。

1. 课件、多媒体设备。
2. 人手一张正有8格和9格的格子图谱，人手6个棋子。
3. 布置“寻找周围象格子形状的物体”之任务。

一、情境导题，了解日常生活中的许多物体呈格子形状。

1. 看课件，猜一猜礼物(格子)。

师：今天天线宝宝给我们带来一件礼物，看看是什么呢?(放课件，至出现格子)

2. 寻找和回忆生活中的格子师：你们平时有没有见过什么东西也是一格一格像格子形状的?(启发回忆在家里、幼儿园、马路上、野外等地方)

3. 续看课件，了解生活周围有许多东西呈格子状。

二、感知8个格子的特征，和8个格子玩游戏。

1. 那这个格子到底是什么样的呢?看看相同的小格有几个，横线有几条，竖线有几条呢?引导幼儿从上往下数横线，从左往右数竖线，并小结：原来8个格子由3条横线和5条竖线组成。

2. 看课件中的'一个棋子，说出位子。(在第几条横线、第几条竖线上)

3. 我们已经可以快快地在格子上找到棋子的位置了，棋子要叫出很多朋友跟你们玩追棋子的游戏，请小朋友拿出棋子摆在你的格子上，看谁放得又快又好!

4. 和8个格子玩追逐游戏，感知方位及空间，棋子由1个、2个、4个、6个递增。

三、感知9个格子的特征，和9个格子玩追逐游戏。

小结：九个格子是由4条横线、4条竖线组成的。

师：格子想跟你做游戏，他跳到哪儿?你就追到哪儿?谁的棋子放对了，就捉到了。

2. 请幼儿翻到9格的格子图，玩追逐游戏，棋子由1个、2

个、4个、6个递增方法同上，速度加快。

3. 玩格子转转转、棋子跳跳跳的游戏。

规则：幼儿的格子不能转，等画面中的格子停下来后，重新移动棋子。

四、玩棋子捉迷藏的游戏。

1. 出示魔棒，介绍游戏规则：现在格子上所有的棋子都躲藏起来了，老师说出棋子躲藏的位置，请幼儿用魔棒在对应的格子上点出来，如果点对了，会显示出笑脸，点错了，会出现警报。

2. 幼儿玩棋子捉迷藏的游戏，复进行几次。

五、导入延伸活动：在12个格子上玩跳一跳的游戏。

1. 画面出示12个格子，老师同时出示kv板，介绍规则：请6个小朋友来当棋子，电脑上调皮的棋子跳一跳，上来的6个小朋友快快地找到自己的位置，在这12个格子上站好。

2. 邀请6个小朋友合作游戏一次。