2023年幼儿大班数学活动教案认识时钟 幼儿园大班数学活动教案(优质16篇)

教案可以帮助教师预测问题、解决问题，提前考虑学生可能遇到的困难，从而更好地引导学生学习。接下来是一些初一教案的案例，供大家参考和学习。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇一

1．能在绘本《爸爸回来啦!》中认识时钟，知道时针、分针的名称以及运转规律；

2．尝试自制时钟，学会看整点与半点；

3．与同伴合作游戏“茂茂的一天”，感受时间与自己一日生活的关系。

1□ppt准备。

《爸爸回来啦!》中有关时钟画面的截图；图书3-4页内容；整点、半点转动的闹钟；绘本第二页的8点和第五页的8点合并图。

2．幼儿操作材料准备。

个人操作卡：在一张操作卡上有四个圆形钟面，钟面上只有12个刻度。

每组一套集体操作卡：时钟上时间为8□30□1o□00□12□00□2□30□3□30□5□00□

实物展示台。

一、绘本引入，认识时钟

1．教师提问：“你们看过绘本《爸爸回来啦!》吗?”“绘本中有一个图案在每一页都有出现，你们发现了吗?是什么呢?”

2．观察课件，认识钟面。

提问：每一页都出现的图案是什么?每只钟面上有什么?(幼儿找出宅中面上都有两根针和1～12的数字)两颗针有什么不同?(长短、粗细)它们的名称叫什么?(时针、分针)钟面上的数字排列位置是怎样的?(认识典型的几个数字位置1，2，3，6，9)

二、自制时钟，认识整点

1．介绍操作卡，尝试第一次制作。

师：“今天我想和宝宝们一起来制作时钟，操作卡上有四个钟面，请你选一个钟面制作一个时钟，你能行吗?”(ppt不关闭)

幼儿制作，教师观察幼儿是否完成钟面上所有内容：12个数字的有序排列，时针与分针不同。

2．请幼儿介绍自己制作的时钟。

教师提问或追问：“你的小钟上12个数字是如何排列的?怎么能分清时针与分针呢?你们和他一样吗?哪里不一样?谁的更正确?”

3．放课件，认识整点。

教师提问：“这个钟面表示多少时间呢?”(教师在展示台上

出示一个幼儿整点钟面)“你是怎么知道的?”

放课件，让幼儿感受时针和分针的运转规律。

课件内容时针、分针都指到“12”上，然后分针转一圈，又回到了“12”上，时针指到“1”同时发出整点的钟声。提问幼儿是几点，这样反复演示几次。

总结：当分针指到数字“12”上，时针指到数字几上就是几点整。

4．认识整点，尝试第二次制作。

师提问：“你们认识了整点，现在会制作闹钟了吗?”“制作一个整点的闹钟要注意什么呢?”(数字的排列，时针与分针所指的位置)幼儿在操作卡上选择一个空钟面制作一个整点闹钟。

5．介绍钟面，联系绘本做动作。

教师展示3个幼儿制作的时钟进行提问：“你们知道这是几点钟吗?”“是怎么知道的。”“猜猜绘本中xx点的时候茂茂在干什么呢?”

6．同伴互动：介绍自己制作的整点闹钟，猜想此时茂茂在干什么?

三、认识半点

1．放课件，让幼儿再次感受时针和分针的运转规律。

出示半点钟面，提问：“你认识这是几点吗?为什么不能读出是几点？”

课件演示：时针和分针都指到数字“12”上，然后将分针转半圈，指到数字“6”上，让幼儿观察时针有什么变化(走了半格，指到“12”和“1”中间)。

提问幼儿是几点?反复演示几次。

总结：当分针指到数字“6”上，时针指到两个数的中间，时针前面的数字是几，就是几点半。

2．放ppt2□(图书3～4页内容)知道时间与我们一天生活的关系

茂茂8：30入园□1o□oo与小朋友游戏□12□oo吃午饭；2：30午睡起床；3：30做手工□5□oo放学。

教师提问：茂茂一天都干了些什么呢?上面的时间你都认识吗?这个时间茂茂在干什么?(幼儿边说时间边做相应的动作)

小结：小朋友认识了时钟，可以按时起床，按时上幼儿园；老师可以根据钟表上的时间按时上班，按时做游戏，按时让小朋友吃午饭。所以，时钟是一种计时工具，它可以告诉我们现在是什么时间了，应该干什么事情了；它可以帮助人们形成良好的生活习惯，是人类的好朋友。

四、游戏：茂茂的一天

游戏规则：幼儿自由组合，6人一组。一人当时钟出示卡片(卡片有8□30□1o□00□12□oo□2□30□3□30□5□oo等5张)其余的幼儿当故事中的茂茂。当时钟幼儿举出卡片时茂茂要说出正确的时间并作出相应的动作，幼儿相互监督，出错者罚停游戏一次。

五、延伸活动：不同的8点钟

出示ppt(绘本第二页的8点和第五页的8点合并图)教师提问：这是几点钟?是表示一天的同一时刻吗?为什么?为什么一天会有两个8点钟?请小朋友回家和家人一起讨论。

编辑□cicy

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇二

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。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇三

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，我们怎么才能通知他们呢？

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）

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇四

1、在数积木游戏中，感知立体图形的空间存在形式，体验数形关系。

2、学会观察图形，并尝试有序的点数正方体的数量。

3、能清晰地表达观察的内容，喜欢挑战空间逻辑游戏。

1、多媒体课件

2、记录表、正方体积木若干

一、方位游戏"找积木"。

师：你发现哪里藏了积木？

二、引导幼儿观察图形，并有序、正确点数积木的数量。

1、出示一星题，引导幼儿正确点数。

小结：数的方法有很多，只要按照一定的顺序就可以了。

2、介绍自己的操作结果。

3、集体点数，检验操作结果。

四、加大难度，幼儿进行点数。

1、出示三层的积木造型，请幼儿点数。

2、如有幼儿需要，可借助积木进行点数。

五、延伸活动

出示四层的积木造型，激发幼儿的.点数兴趣。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇五

【活动目标】

1、学习9的减法。

2、体验减法游戏的乐趣。

3、培养幼儿团结合作的意识。

【活动准备】水彩笔、数字罐、笔、数字卡片。

【活动过程】

一、游戏：减笔接力

将幼儿分成9人一组，玩“减笔接力”游戏，体验减法变少的含义。

师：第一个小朋友从装有9支笔的杯子里拿出一支，并说9—1=8，再把杯子传下去，在再拿出1支笔，说出8—1=7，这样一直减到1—1=0，比一比，看哪组传的块，减得准。

活动指导：以“游戏”导入，激发幼儿兴趣。

二、游戏：看谁算得快

（1）根据生活情境，口述应用题，引导幼儿写出算式。

（2）引导幼儿根据情境，自编9的减法应用题，一人编题，其它幼儿列算式。

三、游戏：青蛙跳水

教师出题，幼儿列式计算，共同玩“青蛙跳水”游戏。

活动延伸：组织幼儿玩“找朋友”的游戏。

活动反思：

幼儿对本次活动比较感兴趣，通过游戏的方法，达到了教学目标。有的游戏环节，幼儿没听清游戏要求就要开始动手操作了，有点乱。下次再组织数学活动时，我一定会注意！

活动评析：

教师为幼儿提供了大量的数学操作用具，幼儿以小组为单位，分组进行分类实践活动，幼儿根据自己的认知经验和学到的知识进行操作，激发幼儿求知的兴趣，通过不断探索，体验到成功的乐趣。在活动中，教师运用游戏法、同伴评价法，充分发挥幼儿的主体地位，培养幼儿合作意识，顺利地完成了教学任务。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇六

1.能仔细观察两维坐标，学习根据两维的坐标找到合适的位置。

2.会用“第x排第x个座位”表述自己找到的结果。

3.能用清楚的语言表述自己找到座位的理由。

1.经验准备：幼儿有认识1－10序数的经验。

2.物质准备：

教具：座位图一张，小动物10个。

学具：第一组：找座位，操作底纸，小动物图像若干；

第二组：找找我坐哪儿，操作单若干，笔；

第三组：连线，操作单若干，笔。

第四组：给图形做标记

1.看座位图，引起幼儿的兴趣。

鼓励幼儿用正确的序数词讲述小动物所在的位置。

师：“今天森林里放电影，小动物们都来了，它们坐成一排。这里一共有多少只小动物？你是怎么知道的？”

师：“我们一起来数一数(总数)，大象坐在第几个座位上？你怎么知道的？”

师：“我来说一个第几个座位，你们来说一说是哪个小动物坐的，行吗？”

师：刚刚我们一个一个数速度有点慢，数字朋友可以帮我们说的又对又快，我们来试一试，小猪坐在第几个座位？第9个座位上坐的是谁？这些小动物坐在电影院里的第一排，小狮子坐在第一排的第几个座位？第1排第10座坐的是谁？（幼儿完整重复）

2.引导幼儿观察、发现两维坐标，根据两维坐标找到相应的位置。

（1）出示两排小动物，引导幼儿理解排、座。

（2）幼儿根据小动物的座位号，帮助他们找到相对应的位置。

师：这里还有一些空座位，小狗拿着票去找座位，票上写了

第几排第几座？谁来帮它找到自己的座位？你找的真快，你有什么好办法的？（先找排再找座）

3.小组操作，教师指导。

（1）介绍小组操作材料，了解游戏规则。

（2）幼儿操作，教师指导。

重点指导幼儿掌握看两维坐标的方法。

鼓励幼儿正确的运用“第x排第x个座位”表述自己找到的结果。

4．交流、评价。

（1）交流操作单。

老师：这里有一张小朋友完成的作业单，我们来检查他送的对不对。

（2）引导幼儿再次找座位。

老师：电影马上就要开始了，可是还有几个小动物没有找到座位呢，现在我要两个小朋友来比赛帮它们找到座位，同时开始要一边告诉它坐在几排几座，一边送它到座位上去。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇七

1.．正确认识认读1-10的数字，学习用序数词表述物体在序列中的位置。

2．能从不同方向辨别物体在序列中的位置。

1．画出楼房图，10种动物卡，1-10的数字卡。

2．幼儿活动材料第一册第11页，笔。

1．动物排队。

--小动物们排好队伍准备去参加比赛，看看他们是怎样排队的。

--将10种动物排成一行，指导幼儿按从左到右的顺序说出他们的位置，然后贴上相应的数字卡。

--教师任意说出某种动物的名称，幼儿说出该动物在序列中的位置。

--变换排列方向（从右到左），重新摆放数字卡。想一想，小兔刚才排在第几位？现在排在第几位？为什么不一样呢？（排队的方向变了，位置也变了）

2．比比谁最快。

--翻开幼儿活动材料，指导幼儿观察画面。小动物先比赛跑步，看清楚谁在前面，谁在后面，把他们的名次用数字或圆点记在奖杯上。

--展示几份操作结果，集体检查。

3．爬楼比赛。

--第二个比赛项目是爬楼，看谁爬的最高。

--将10种动物放入楼房图中，并贴上数字卡。幼儿说出每种动物的比赛名次。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇八

学习4的相邻数

1、通过操作学具、观看课件，学习4的相邻数，培养幼儿对相邻数的兴趣。2、培养幼儿初步的思维推理能力。3、学习4的相邻数，进一步理解相邻两数多1少1的关系，知道4的相邻数是3和5。

重点：由3比4少1，5比4多1的关系，推出4的相邻数就是3和5。

难点：用语言清楚地表述比较出的结果。

活动方式：集体和个人

知识：学习了3的相邻数，初步了解了相邻两数多1少1的关系。

物质：教具：课件：幻灯片两张，数字胸饰若干

学具：每人3朵蓝花、4朵黄花、5朵红花。数字卡片每人一套;

以请幼儿观看表演的语气，引起幼儿的学习兴趣。

表演内容是：一位小朋友扮演数字"4"，哭着来到小朋友面前，请小朋友帮助找朋友。

1、教师引导幼儿做游戏"开花"，观察比较感知3、4、5三个数字之间的.关系。

(1)教师引导，幼儿操作，比较3、4之间的关系。

春天到了，花园里的花都开放了，花园里掀开了3朵蓝花，过

了今天，又开了4朵黄花，请小朋友给他们找出数字朋友。

问："蓝花和黄花谁多谁少?蓝花比黄花少几朵?3比4少几?"通过游戏，你知道了4的一个好朋友是几?(因为3比4 少1，4的一个好朋友是3)

(2)以同样方法，引导幼儿操作比较4、5之间的关系。

花园里又开了5朵红花，请你给它找出数字朋友吧!引导幼儿比较，得出答案，5比4多1，4的另一个好朋友是5。

(3)教师小结：刚才，我们大家一起做了一件好事，给数字4找到了好朋友，它们是3和5，也就是说，4的好朋友是3和5。

2、教师播放课件，验证幼儿的操作结果。

(1)第一张幻灯片，屏幕上出现3多蓝花、4朵黄花和数字3和4，引导幼儿进行比较，得出3比4 少1，4的好朋友是3。

继续播放：屏幕上出开出5朵红花和数字5，引导比较，得出结论。5比4多1，4的好朋友是。

(2)第二张幻灯片出现，数字3、4、5， 把数字"4"请上台来，问："数字4你找到朋友了吗?是几和几?"幼儿一起说出结论：4的好朋友是3和5。

3、游戏："找朋友"进行巩固

玩法：每个幼儿带一个数字(3、4、5)的胸饰，戴数字4的幼儿做找朋友的人，听着找朋友的音乐边拍手边找朋友，音乐停，每人找两个朋友，一个是数字3，一个是数字5。找对了共同庆贺。游戏可反复进行。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇九

1、通过游戏活动，复习3的组成。

2、激发游戏的兴趣，发展思维的敏捷性。

复习3的组成。

能快速又准确地完成各种游戏。

火柴棒220根、胸卡12各10张

一、游戏：碰球师：我们一起来玩碰三球的游戏，老师说的球和你们说的球合起来为三。

师：嗨嗨，我的二球碰几球？

幼：嗨嗨，你的二球碰一球。（先集体后个别）

二、游戏：钻魔洞师：小朋友们还记得我们上次玩的钻魔洞的游戏吗？

你们还想玩吗？你们还记得钻魔洞的游戏规则吗？我请小朋友来讲一讲。

魔洞只允许数字 3 过去,我们要去找伙伴变成数字宝宝3才能钻过魔洞，对吗？

那现在我来给你们发数字宝宝卡片，你们把它们贴在胸前，请你们来排好队。

四、操作游戏：摆火柴师：小朋友真聪明，那现在我们就来摆一摆3的分合式，好吗？

（幼儿从椅子下面拿出操作盒，教师指导操作。）(怎么摆，

自己心中要有数）

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十

1培养幼儿仔细认真听问题的习惯。

2使幼儿学会有规律的数数：从上到下，从左到右。

3能进行大小、颜色、里外的分类数数。

4能积极大胆的完整的回答问题，并表达自己意见。

（1）出示“池塘”问：“这是什么啊？”“池塘里有什么啊？”

（2）教师一次请出十只鱼，提问“这里一共有多少只鱼？”要求幼儿仔细听，请幼儿自由数。

（3）请幼儿说出总数，并问：“你是怎么数的？”引导幼儿说出该怎样数，数错的帮助他重数。

（1）请小朋友认真观看图片，问：“你发现了什么？”引导幼儿说出：“有大鱼、小鱼，有红色、黄色的鱼，有的在池塘里、有的在塘外。”

（2）教师：“那我们来数数大鱼有多少只？找并放到篮子里。”请小朋友自由数并讨论，再请两到三个小朋友来示范数数。用同样的方法数小鱼有多少只。

教师：“小朋友们都发现有红色和黄色的鱼，那老师请一个小朋友来数数看红色（黄色）的鱼有几只?”教育幼儿要仔细认真的数数。

教师：“有的鱼在池塘外面，有的又在池塘里面，那池塘里面

（外面）有几只鱼?”组织幼儿分组讨论，每组派一个代表说出答案。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十一

1、在非式活动积累经验的基础上，能根据模式排序，并能根据大小、颜色、名称表述排序的`方法。

2、通过活动初步发展幼儿的观察能力。

卡车若干、苹果、生梨等水果若干、各种蔬菜、食品等、货架若干。

1、小兔开了一家超市，货架上摆满了各种物品，可是超市里没有水果怎么办呢？（幼儿议论）请小朋友帮忙去运水果。

2、运水果时要仔细的看一看卡车上的水果宝宝是怎么排队的？

每位幼儿自选一辆汽车装运水果。

老师进行个别指导。

1、请幼儿把汽车开到停车场。

2、幼儿和老师一起验证

（1）看一看红汽车上的水果是怎么排队的？

小结：一个苹果一个生梨……是一个隔一个排的。

（2）看一看绿汽车上的水果是怎么排队的？

小结：二个苹果二个生梨……是二个隔二个排的。

（3）比较

红汽车上的水果排队与绿汽车上的水果排队有什么不一样？

小兔给物品排队，一不小心，有的地方忘了、漏了，请小朋友把漏的地方找出来、说一说，然后补上去。

1、幼儿在货架上找错，找到了说一说，再补上去。

2、请幼儿找个朋友讲一讲这些物品是怎么排队的？

3、请个别幼儿说说找到哪里错了？这些物品是怎么排队的？

出示abc模式，让幼儿看看，这些水果是怎么排队的？请幼儿下次在角落活动时再去试一试。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十二

1、感知立体图形在空间的存在形式，正确点数立方体。

2、体验数形关系，有一定的空间概念。

3、让幼儿在活动中感受到成功的喜悦。

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。

5、了解数字在日常生活中的应用，初步理解数字与人们生活的关系。

多媒体课件、30个立方体、若干积木、笔、调查表以及操作纸。

1、复习几何形体。

教师出示正方体、长方体让幼儿进行辨认，并能说出它们的

特征。（告诉幼儿这些图形有一个统一的名字叫“立方体”。）

2、学习数立方体。

1）看图数立方体

要求幼儿看清图形，正确点数立方体。（小朋友之间进行校对。）

2）幼儿操作活动

把幼儿分成三组，用立体图形进行拼搭，要求幼儿说出“我用了几个立体图形拼搭了什么？”

3）运用多媒体让幼儿正确点数立方体，学会将隐藏部分给找出来。

通过此活动来提高小朋友学习的兴趣。

3、延伸活动：数高楼

运用调查表的`形式让幼儿对小区内的高层楼房进行层次的统计，从中了解到我们的楼房也是通过一个个的立体图形而组成的。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十三

1、在尝试与比较中，使幼儿不受位置、形状、粗细的干扰，感知长度守恒。

2、鼓励幼儿积极思考，培养幼儿小心验证的科学品质。

经验准备：会使用自然测量。

材料准备：教具：等长铅笔两支、例图、操作纸、回形针、生活用品伞两把

学具：回形针、操作纸、记号笔人手一份、自制牛奶盒容器

1)出示平行放置的2支等长的铅笔，这两只铅笔一样长吗?你是怎么知道的?

2)位置干扰：将其中一支铅笔向左或向右错开，现在这两支铅笔是一样长吗?

谁有办法，来证明它们到底是一样长还是不一样长?请幼儿上来操作

教师小结：一样长的物品，虽然摆放位置改变了，但是长度还是不变。

出示一张例图：一条直线和一条折线

a两条线有哪里不一样?

b两条不同形状的线，它们一样长吗?为什么?

c你们可以怎么证明谁长谁短?

d教师引导幼儿用测量工具来验证

e师：你们发现了什么?

小结：一样长的物品，虽然形状不同，但它们的长度没有改变。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十四

在赢糖果的游戏中，体验和运用7以内数的组成经验，尝试从颜色和数量两个纬度来思考和解决问题，体验游戏乐趣。

红、黄、蓝三色糖果若干。红黄蓝三色圈各一个。

幼儿人手一个小篮子。数字卡片3—7。

骰子1个（六面的数字可以插片更改）。

引导观察游戏材料，推理游戏玩法：

主要提问：这里有些什么材料？

根据这些材料想想，游戏可能是怎么玩的？为什么？

骰子和数字卡片有什么用？

梳理讨论的游戏规则：

a骰子掷出数字几，就拿几粒糖（颜色不限），放到相应圈内。

b一个圈里相同颜色的`糖数量正好为数字卡上的数字时，就能取走糖，放到自己的篮子里。

提供骰子（三面为“1”、三面为“2”），了解幼儿是否有目的地挑选糖果。

主要提问：你想扔到数字几？想拿什么颜色的糖？为什么？

熟悉游戏规则后，进一步引导幼儿想办法拿更多的糖。

主要提问：他扔到这个数字，有什么办法可以一下子拿到x颗

糖？

根据幼儿游戏情况，变换骰子上的数字，以及赢到糖需要的数量。

（第一次赢到糖的数量变为“5”，第二次出示“6”、“7”两张数字卡，让幼儿选择）

请每个幼儿数一数，自己盒子里有几粒糖，比比谁最多。

提示幼儿想到与另一半同伴分享，并提醒幼儿不要一下子吃太多糖果。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十五

邮票游戏——不进位加法

“数”在食、衣、住、行等的日常生活中都是不可或缺的。几乎没有一个民族不知道1、2、3、……或“很多”这些与“数”有关的概念或名称。仅就最单纯的数东西来说，便和我们的生活密不可分。数学是抽象的科学，要是幼儿学好数学必须使其具备相当丰富的感觉经验以培养逻辑思考的能力。蒙台梭利数学教育正以感官教育为基础，让幼儿在操作感官教具时，不断积累感觉经验，将数量，从具体事物中抽象出来，逐步形成数概念。在过程中开启孩子的智慧，借助教具的操作，触类旁通，真正成为一个懂得思考的孩子。本节数学活动中，我将利用邮票上的数值进行加法运算游戏，借用蒙氏的错误订正，让幼儿自己自由地进行工作，加深对数位的理解。

5岁以上

1、利用邮票游戏教具做加法运算。

2、加强大数目加算练习。

1、加深对数位的理解。

2、培养运算的兴趣。

1、托盘

2、邮票箱教具

3、彩笔、题目卡

4、加法订正板红线

一、复习10以内的加法，并进行错误订正。

二、介绍本次工作名称：邮票游戏的加法工作。

三、复习邮票的一些简单知识。

1、取出写上加法的题目卡，为幼儿巩固加数的含义。

2、用邮票表示数字。

3、请幼儿观察数字，询问幼儿数字有哪几个数位。示范拿取对应的定位筹码，将定位筹码按个、十、百、千的顺序排好。

4、按照题卡选择邮票，分别把与数字对应的邮票放在对应的定位筹码的下面。

5、操作邮票得出竖式结果。

四、给幼儿不同题卡引导幼儿独立进行计算。幼儿进行操作，教师巡回指导，强调安静进行工作。

五、工作结束，请幼儿将教具放回原处，离开课室。

提供邮票箱进行进位加法横式练习。

这是一次蒙氏数学教学活动在本班的的初步尝试。孩子们通过操作形象的邮票教具，初步学习了不进位的加法。整个过程中，孩子们都在安静的环境中，自由有序地进行工作。

本堂课加强了幼儿大数目的加算练习，也加深了对数位的理解，为小学的加法运算奠定基础。活动过程中，采用了三段式教学法复习不同颜色的邮票代表不同的位数，加强幼儿数位的理解。最后的错误订正，让幼儿对照该标准自己发现并自动纠正错误,无需老师的提醒，提高了幼儿学习数学的自主性,培养细心、耐心、认真的学习习惯，提高学习自觉性和独立思考能力。但在进行新工作展示时，老师的语言还需要更加简练些，减少幼儿等待的时间，提供更多的时间给幼儿进行自由练习，发现问题及时指导幼儿。

幼儿大班数学活动教案认识时钟篇十六

一、回忆数字在生活中的作用。

1、教师：在我们的生活环境中有许多数字，你在哪里见到过数字？它可以告诉我们什么？

2、引导幼儿从时钟、电话、汽车站牌、商品标价等多方面感受数字在生活中的作用。

二、了解门牌号码在日常生活中的作用。

2、教师出示教学挂图（四）及信封，以“小狗邮递员来到小动物楼房前不知道把信送给谁”为由，引导幼儿讨论分析原因。

三、讨论明确门牌号码与楼层、房间位置之间的关系。

1、请个别幼儿讲述自己家的门牌号码是多少，隔壁邻居家的门牌号码及楼上和楼下邻居的门牌号码又是多少。教师随幼儿的讲述进行记录。

2、引导幼儿观察教师记录的门牌号码，
如401、402、503、604等。

四、教师：你知道这些小朋友家住在第几层楼第几间房呢？你是怎么知道的？

2、引导幼儿发现门牌号码前面的数字表示的是楼层，后面的数字则表示楼层中的第几间，401、501楼层不一样，位置一样，401、402楼层一样，位置不一样。

五、尝试给小动物家设计门牌号码。

1、教师出示“小动物楼房”的作业单，交待设计门牌号码的规则与要求。

六、教师：看看小动物住在新楼房的哪一层？然后为每家设计门牌号码。每家的号码不能相同，要让别人能从门牌号码中看出每只小动物住在几楼，谁和谁是隔壁邻居，谁和谁是楼上楼下的邻居。

1、幼儿为小动物家设计门牌号码，教师对出现困难的幼儿给予引导和帮助。

七、展示布置设计结果，相互学习同伴间的各种设计。

1、请幼儿将自己设计的门牌号码展示在绒板上，并鼓励幼儿主动与同伴进行交流。

2、观察个别幼儿的作业单。

幼儿相互交流各自设计的门牌号码，感受数字在表示门牌号码时与楼层、房间位置之间的关系。