

大班数学扑克牌王国教案反思(优秀8篇)

大班教案的编写需要根据幼儿的发展水平和兴趣爱好，设计适合他们的学习活动。下面是一些三年级教案范文，供教师参考。

大班数学扑克牌王国教案反思篇一

1、发现扑克牌的多种有趣玩法，探索如何让扑克牌站立，感受扑克牌短边对折和长边对折稳固性的不同。

2、能积极、主动表述自己的探索发现，拓展思维，提高动手、判断和分析能力。

3、愿意参与探索活动，体验成功的喜悦，萌发对生活中常见事物的探索意识。

1、物质准备：扑克牌(包括长边、短边对折的牌，用于比大小的10以内的牌)、篓子、盘子各若干，与扑克牌有关的变魔术视频，铃鼓，自制的皇冠等。

2、经验准备：幼儿玩过手指游戏“开门”，有搭积木、折纸的经验。

教师双手合拢(一张扑克牌藏于手掌心)，边念儿歌边依次打开五个手指。

儿歌内容：一门开开进不来，二门开开进不来，三门开开进不来，四门开开进不来，五门开开我进来。

指导语：打开我的五指门，里面藏着什么？

指导语：仔细看看你的牌，和别人的一样吗？哪里不一样？

教师边给每位幼儿发一张牌边提问，引导幼儿发现扑克牌上的花纹、图案、数字各不相同。

指导语：扑克牌可以怎么玩呢？一起和石老师玩个“比大小”的游戏吧。

如教师说“比、比、比大小，我是红心4，谁的牌比我大，请你赶快举起来”，幼儿根据教师的要求迅速作出判断，如果手中的牌比4大就举起来。

指导语：小朋友们猜一猜，扑克牌可以站起来吗？我们让它站在小椅子上试试吧。

幼儿尝试，教师观察，及时肯定幼儿的方法，并鼓励他们在集体面前表述，如“让扑克牌靠着椅背站立”。

指导语：怎样才能让扑克牌自己站起来呢？

幼儿再次探索，教师引导他们用折叠的方法尝试，重点介绍“短边对折”和“长边对折”。

1、出示长边、短边对折的扑克牌，探索高楼怎样搭。

指导语：老师这儿有什么？它们能站起来吗？那可以用它们搭高楼吗？谁来试试？

请两名幼儿分别用长边、短边对折过的两种牌搭高楼，发现“很难叠高”后，教师出示未折过的扑克牌，鼓励幼儿继续探索。

小结：搭高楼时动作要轻，一层楼上平放一张扑克牌，再搭第二层，用这种方法搭高楼就容易多了。

2、尝试用长边、短边对折过的扑克牌分别搭两座四层小楼，比比哪种楼房比较稳固并说说原因。

3、搭高楼比赛，比比谁搭的楼房又高又稳。

指导语：我们发现短边对折的扑克牌搭的楼房比较稳，那现在就用它来进行搭高楼比赛，同等时间内谁搭的楼房层数最多最稳固，谁就是我们班的搭楼高手。

幼儿比赛，教师提醒幼儿动作要轻。搭得最高最稳的幼儿，教师奖励他一顶皇冠。

1、“刮牌”表演。

指导语：石老师这儿还有许多扑克牌，我不仅能让它们都站立起来，还能让它们听口令走路呢。

2、欣赏变魔术视频，结束活动。

指导语：扑克牌还是魔术师的最爱呢，我们一起来看看魔术师是怎样用扑克牌变魔术的。

大班数学扑克牌王国教案反思篇二

练习10以内的加法，提高幼儿计算能力。

引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

让幼儿学习简单的数学题目。

教具：扑克牌9张。

幼儿材料：水果牌36张(1-9)、王1张。

一、引入活动。

教师出示水果牌，引发幼儿的游戏兴趣。

二、集体游戏“凑10”。

- 1、教师介绍游戏的玩法。让幼儿将自己的36张水果牌打乱顺序洗好扣成一摞。
- 2、教师出示一张扑克牌，幼儿翻开水果牌最上面的一张看是否和教师的'扑克牌数相加后得10。
- 3、如能凑成10就把这张牌放在一边做为赢卡，如不能凑成10则不动。等待教师下一次出扑克牌。
- 4、游戏结束时，比一比谁的赢卡多。

三、幼儿游戏“凑10捉王”。

- 1、教师讲解玩法。

玩法：将36张水果牌打乱顺序洗好后捉着分发成四摞，每摞8张，将王随意放在其中一摞牌的最下面，剩余4张水果牌留在手中作为机动牌。

然后分别翻开每摞最上面的牌，用4张牌中的任意几张相加或相减凑“10”，如果能凑成“10”就可以拿走这几张牌放在一边，再继续翻开拿走的那几张牌下面的牌，继续“凑10”，直到露出王为止。

如果翻开的4张牌不能凑成“10”，可翻开机动牌助凑数，如果还不能凑成“10”，则表示游戏无法进行下去，捉王失败。

- 2、幼儿进行游戏，教师巡回指导。

引导幼儿掌握游戏的技巧，如果用两张或三张扑克牌都能凑成“10”时，应选用三张扑克牌，这样才能争取有机会翻开更多的牌。

四、教师针对游戏情况进行总结。

大班数学扑克牌王国教案反思篇三

活动目标：

- 1、初步感知按数取物，按数字顺序进行排列。
- 2、培养幼儿边操作边讲述的习惯。
- 3、发展幼儿的观察力、空间想象能力。

活动准备：

每人一张接龙图片，数字1-5的扑克牌；课件；写有数字1——5的扑克牌的盒子若干；

活动过程：

一、熟悉扑克牌

- 1、教师介绍扑克牌，让幼儿认识。

教师：今天，我们来认识一个新的玩具，看看这是什么？(出示扑克牌)

扑克牌上有什么？(引导幼儿看数字和花纹)

- 2、请幼儿说说，自己见过、玩过扑克牌吗，是怎么玩的。

二、找扑克牌

- 1、按照数字找扑克牌：

提问：看看是数字几，应该放几张扑克牌？请幼儿找出对应

的`几张扑克牌。

2、按照扑克牌上的物体数量找出对应的数字；

提问：看看这张扑克牌上是什么图案？有几个？找到对应的数字。

3、找扑克牌：

现在还有很多的扑克牌也来了，我们一起去看看。

(1)按数字找牌：

请幼儿看着数字找到对应的扑克牌；

(2)按花纹找牌：

请幼儿按照花纹找扑克牌，并且放到有相同图案的盒子里。

三、扑克牌接龙：出示接龙板块

1、师：现在请大家选一个花纹的扑克牌，说出它的数字和花纹。

幼儿每人从盒子中分别取出从1——5的扑克牌放回到自己的桌子上。

幼儿在教师的带领下，用口手一致数数的方法验证自己是否拿对。

2、今天老师用扑克牌和大家做个游戏“扑克牌接龙”

教师介绍游戏玩法——按照出示的接龙图片给扑克牌排队，看谁快。

3、幼儿按照指令进行接龙。

(1)引导幼儿根据自己手上的牌进行排队，从1-5开始排，注意龙头的位置。

(2)同伴互换颜色牌，进行游戏；

活动延伸：

幼儿继续玩接龙，由孩子自己提出指令进行排列。

大班数学扑克牌王国教案反思篇四

1、认识扑克牌，能根据扑克牌的特征进行分类。

2、通过猜数游戏，发展幼儿的逆向思维及思维的流畅性、敏捷性。

3、在游戏中，培养幼儿的合作意识，提高幼儿协作完成任务的能力。

4、感受操作活动带来的快乐体验游戏的乐趣。

扑克牌没人一套。

一、认识扑克牌

1、导入活动

(1)小朋友，看，这是什么？（扑克牌）

(2)老师给你们每组发了一副扑克牌（除j□q□k□

请你们观察一下，看看扑克牌上都有什么？它们有什么规律？

(引导幼儿自主探索，发现规律)

(3) 教师可适时引导：扑克牌上有什么？（数字）

都是些几啊？那除了数字，还有什么颜色呢？（红色、黑色）

相同的颜色，图案一样吗？（梅花、方块、红桃、黑桃）

(4) 小结：每副扑克牌都是有顺序的，按数字1-10排列，

同样的数字上有四种图案：扑克牌上的图案数量和数字是相对应的。

2、分类游戏

(1) 教师：原来扑克牌上有不同的数字，不同的颜色，不同的图案。

那我们今天就来玩分一分的游戏，好吗？

(2) 请每位幼儿拿10张扑克牌，找到特征，进行分类

(3) 幼儿操作

(4) 请幼儿说一说：你是怎么分的？为什么这样分？

(鼓励幼儿想出不同的分法)

二、扑克牌接龙（小组合作游戏）

1、每位幼儿10张扑克牌，小组共同商量，进行扑克接龙

2、建议：

(1) 按两种颜色

- (2) 按四种图案
- (3) 按从小到大的顺序排列
- (4) 按单双数
- (5) 以小组合作的形式

3、幼儿操作，教师巡回指导

4、小组代表介绍接龙规律

三、扑克猜数（两人合作游戏）

1、教师：接下来我们来玩扑克猜数的游戏，需要两个好朋友共同合作，你们想玩吗？

2、介绍游戏规则：

第一名幼儿猜猜藏起来的是哪一张牌

3、教师示范，幼儿共同寻找方法

4、幼儿操作，轮流游戏

大班数学扑克牌王国教案反思篇五

1、运用编译、破解等游戏方式，复习巩固20以内加法、相邻数。

2、复习10以内的合成，锻炼幼儿运用逆向思维的方式进行运算。

3、初步了解个和十，知道十个1是10。

闯关指示、每位幼儿1-10两套扑克牌，铅笔，纸条。

(一) 开始部分

(二) 基本部分

1、教师引导幼儿闯第一关

(1) 教师讲述闯关条例，引导幼儿闯关。

(3) 我们看看密码到底是多少？

(4) 教师幼儿一起验证密码的对错。

(二) 教师引导幼儿闯第二关

(1) 请你用扑克牌很快的摆出以下数字，14、26、35、48、59。

(2) 幼儿摆牌，教师巡回知道

(3) 提问幼儿是怎样摆牌的？

(4) 提问26、35、48、59是由几个十和几个一组成的。

(三) 教师引导幼儿闯第三关

(1) 请小朋友用两张牌摆出18

(2) 请小朋友用三张牌摆出18

(3) 请小朋友用四张牌摆出18

(4) 请小朋友用五张牌摆出18

(三) 结束部分：一起参加扑克牌王国的舞会，随音乐跳起舞来。

大班数学扑克牌王国教案反思篇六

幼儿园小班数学教案《好玩的扑克牌》(附反思)

活动目标：

- 1、初步感知按数取物，按数字顺序进行排列。
- 2、培养幼儿的观察力、判断力及动手操作能力。
- 3、发展幼儿逻辑思维能力。
- 4、发展幼儿思维的敏捷性、逻辑性。
- 5、引导幼儿积极与材料互动，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

每人一张接龙图片，数字1-5的扑克牌；课件；写有数字1—5的扑克牌的盒子若干；

重点难点：

引导幼儿初步感知按数取物以及按照数字排列。

活动过程：

一、熟悉扑克牌

- 1、教师介绍扑克牌，让幼儿认识。

教师：今天，我们来认识一个新的玩具，看看这是什么？

（出示扑克牌）

扑克牌上有什么？（引导幼儿看数字和花纹）

2、请幼儿说说，自己见过、玩过扑克牌吗，是怎么玩的。

二、找扑克牌

1、按照数字找扑克牌：

提问：看看是数字几，应该放几张扑克牌？请幼儿找出对应的几张扑克牌。

2、按照扑克牌上的物体数量找出对应的数字；

提问：看看这张扑克牌上是什么图案？有几个？找到对应的数字。

3、找扑克牌：

现在还有很多的扑克牌也来了，我们一起去看看。

（1）按数字找牌：

请幼儿看着数字找到对应的扑克牌；

（2）按花纹找牌：

请幼儿按照花纹找扑克牌，并且放到有相同图案的盒子里。

三、扑克牌接龙：出示接龙板块

1、师：现在请大家选一个花纹的扑克牌，说出它的数字和花纹。

幼儿每人从盒子中分别取出从1——5的扑克牌放回到自己的桌子上。

幼儿在教师的带领下，用口手一致数数的方法验证自己是否拿对。

2、今天老师用扑克牌和大家做个游戏“扑克牌接龙”

教师介绍游戏玩法——按照出示的接龙图片给扑克牌排队，看谁快。

3、幼儿按照指令进行接龙。

(1) 引导幼儿根据自己手上的牌进行排队，从1-5开始排，注意龙头的位置。

(2) 同伴互换颜色牌，进行游戏；

活动延伸：

幼儿继续玩接龙，由孩子自己提出指令进行排列。

活动反思：

此次活动选择的`是孩子生活中熟悉的扑克牌，孩子们的兴趣很高，对扑克牌的花纹、数字都认识。因此在此次活动中，孩子们能很快的说出1-5的数字，并且能根据数字很快的取对应的牌，也能根据数字取出几张牌；对接龙的游戏孩子们很有兴趣，而且有一定的经验，因此在开展这个�游戏的过程中，他们能很快的根据数字的大小顺序进行排列。

大班数学扑克牌王国教案反思篇七

活动目标：1. 通过游戏正确感知6以内的数量。2. 能按照数量、形状特征进行记录、分类。3. 在游戏活动中，体验数学活动

的乐趣。活动准备：1. 教师自制一组大的扑克牌，幼儿每人两张操作的扑克牌（半成品）2. 梅花、红桃、黑桃、方块等图案若干。3. 数字1~6若干。活动过程：一、幼儿能点数6以内的数。（找座位）1. 老师：小朋友们，今天我们到小兔的扑克牌工厂去玩，来，开着我们的汽车出发吧。（听着音乐，开着汽车进场）2. 小兔的工厂到了，他给我们每人准备了一张门票（教师发门票），小朋友看看你的门票上有什么？

（方块）哦，你的门票上是方块呀，那你的呢？有几个红桃呢？数给大家看一看。（幼儿拿着自己的门票数一数）6个红桃用数字几来表示呢？请幼儿介绍门票上有几个图形。3. 张老师也有一张门票，我的门票上是什么图形呀？有几个呢？我们一起来数一数。（4张黑桃可以用数字几来表示呢？）4.

小朋友们真能干。我们走了这么长时间，找张椅子休息一会。看（老师的手指向椅子方向）！哪儿有许多的椅子，看看椅子上有什么？（数字）你看到数字几了？今天我们坐椅子要对号入座。就是要数数你的门票上有几个图形，就找贴有数字几的椅子。5. 幼儿寻找座位。二、观察和操作扑克牌，感知6以内的数。1. 观察4张完整的牌。你们看，小兔工厂里的牌可真多，有的大、有的小。仔细观察这些牌，你还发现了什么？（颜色不一样、图形、数字）小结：一张做好的牌它有数字、形状标记、还有图形。2. 最近，小兔的工厂太忙了，还有许多牌没有做好呢？瞧，这儿有一张（出示一张示范牌）提问：它上面有什么？缺少什么呢？牌的左上角有数字6，和心型，那我们就要在牌的中间粘贴6个爱心型的图案。（教师边说边操作）3. 还有一张牌呢？他缺少了什么？请一个小朋友来做标记。再看看这张牌，你看到了什么？（中间有5个梅花形的图案）那我们就要在牌的左上角做个标记：5梅花。4. 小朋友们你们想不想帮帮小兔的忙呀？（想）那等一会儿就请你到后面的操作台旁，从篓子里拿一张牌做一做。5. 幼儿操作，教师巡视。（图形贴数字、标记）6. 做好的小朋友可以把你的牌让后面的客人老师看一看。7. 小朋友们快来呀，这儿还有一些半成品的牌呢，我们再来帮帮小兔的忙吧。每人从篓子里拿一张做一做。（看标记贴图形）幼儿操作，教师巡视。8. 做好的小朋友拿着牌到前面找张椅子坐下来，我

们等等其他的小伙伴。我们来看看她的牌做的对不对？（集体检查）三、玩扑克牌游戏小朋友们真能干，把牌都做好了。小兔把这张牌就送给你了，开心吗？那我们就和扑克牌一起玩游戏吧。1. 瞧，地上有数字1、2、3、4、5、6数字1就是扑克牌1的家数字2就是扑克牌2的家，数字3呢？你的扑克牌的家是数字几？音乐一响，张老师就要洗牌了，音乐一停，扑克牌就要找到自己的家。（音乐响）张老师看看，这是数字1的家……（检查）2. 小朋友们，扑克牌还有什么不一样？

（图形）对，扑克牌有方块、黑桃、红桃、梅花，我们这一次按图形找家。（出示4张小椅子）这就是红桃的家，黑桃家在这儿呢，这是谁的家？张老师又要洗牌了。（小朋友们拿着牌找家）检查：黑桃家里是不是都住着黑桃呀？……3. 小朋友们和扑克牌玩游戏开心吗？那我们要排着队回家啦。请每个家庭里的牌从小到大排一队，谁在第一个呀？1后面是几呢？我们来比一比哪个家庭的队伍排的又对又快。（排序）4. 小朋友们，这个排序呀，在我们玩牌的时候是最大的，叫同花顺，小朋友们把你们的牌举起来给后面的客人老师看一看，我们的同花顺大不大？5. 小朋友们，我们排着队伍回家吧，和客人老师再见。

大班数学扑克牌王国教案反思篇八

活动目标：

1. 通过游戏正确感知6以内的数量。
2. 能按照数量、形状特征进行记录、分类。
3. 在游戏活动中，体验数学活动的乐趣。

活动准备：

1. 教师自制一组大的扑克牌，幼儿每人两张操作的扑克牌（半成品）

2. 梅花、红桃、黑桃、方块等图案若干。

3. 数字1~6若干。

活动过程：

一、幼儿能点数6以内的数。（找座位）

1. 老师：小朋友们，今天我们到小兔的扑克牌工厂去玩，来，开着我们的汽车出发吧。（听着音乐，开着汽车进场）

请幼儿介绍门票上有几个图形。

3. 张老师也有一张门票，我的门票上是什么图形呀？有几个呢？我们一起来数一数。（4张黑桃可以用数字几来表示呢？）

今天我们坐椅子要对号入座。就是要数数你的门票上有几个图形，就找贴有数字几的椅子。

5. 幼儿寻找座位。

二、观察和操作扑克牌，感知6以内的数。

1. 观察4张完整的牌。

你们看，小兔工厂里的牌可真多，有的大、有的小。仔细观察这些牌，你还发现了什么？（颜色不一样、图形、数字）

小结：一张做好的牌它有数字、形状标记、还有图形。

2. 最近，小兔的工厂太忙了，还有许多牌没有做好呢？瞧，这儿有一张（出示一张示范牌）

提问：它上面有什么？缺少什么呢？

牌的左上角有数字6，和心型，那我们就要在牌的中间粘贴6个爱心型的图案。（教师边说边操作）

3. 还有一张牌呢？他缺少了什么？请一个小朋友来做标记。

再看看这张牌，你看到了什么？（中间有5个梅花形的图案）那我们就要在牌的左上角做个标记：5梅花。

4. 小朋友们你们想不想帮帮小兔的忙呀？（想）那等一会儿就请你到后面的操作台旁，从篓子里拿一张牌做一做。

5. 幼儿操作，教师巡视。（图形贴数子、标记）

6. 做好的小朋友可以把你的牌让后面的客人老师看一看。

7. 小朋友们快来呀，这儿还有一些半成品的牌呢，我们再来帮帮小兔的忙吧。每人从篓子里拿一张做一做。（看标记贴图形）

幼儿操作，教师巡视。

8. 做好的小朋友拿着牌到前面找张椅子坐下来，我们等等其他的小伙伴。

我们来看看她的牌做的对不对？（集体检查）

三、玩扑克牌游戏

小朋友们真能干，把牌都做好了。小兔把这张牌就送给你了，开心吗？那我们就和扑克牌一起玩游戏吧。

1. 瞧，地上有数字1、2、3、4、5、6

数字1就是扑克牌1的家

数字2就是扑克牌2的家，数字3呢？你的扑克牌的家是数字几？音乐一响，张老师就要洗牌了，音乐一停，扑克牌就要找到自己的家。（音乐响）

张老师看看，这是数字1的家……（检查）

2. 小朋友们，扑克牌还有什么不一样？（图形）对，扑克牌有方块、黑桃、红桃、梅花，我们这一次按图形找家。

（出示4张小椅子）这就是红桃的家，黑桃家在这儿呢，这是谁的.家？张老师又要洗牌了。（小朋友们拿着牌找家）

检查：黑桃家里是不是都住着黑桃呀？……

3. 小朋友们和扑克牌玩游戏开心吗？那我们要排着队回家啦。请每个家庭里的牌从小到大排一队，谁在第一个呀？1后面是几呢？我们来比一比哪个家庭的队伍排的又对又快。（排序）

5. 小朋友们，我们排着队伍回家吧，和客人老师再见。

《中班数学活动教案好玩的扑克牌》摘要：字几来表示呢？请幼儿介绍门票上有几个图形。3. 张老师也有一张门票，我的门票上是什么图形呀？有几个呢？我们一起来数一数。4张黑桃可以用数字几来表示呢？4. 小朋友们真能干。我们走了这么长时间，找张椅子休息…