

最新大班的数学活动 大班数学活动方案(模板7篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

大班的数学活动篇一

- 1、在游戏活动中归纳、总结、学习4的组成。
- 2、在操作活动中不断探索数的多种分法，并学会记录。
- 3、懂得交换两个部分数的位置合起来总数不变，知道一个整体数分解成两个部分数后，一边增多，另一边减少的互补关系。
- 4、发展幼儿动手操作能力，观察，逻辑思维，推理能力。
- 5、培养幼儿对数字的认识能力。

每位幼儿4根萝卜图片、一张记录卡、小兔胸饰4个、写有数字的树叶若干、两棵光秃秃的大树背景（3号树和4号树）。

- 1、表演《合拢分开》。
- 3、幼儿操作：“分萝卜”，在操作活动中不断探索4的多种分法，并学会记录。

幼儿操作，老师指导。

- 4、巩固游戏：“拼贴五彩树”。

请幼儿将带有数字的树叶粘贴到3，4号树上，树叶上的两个数字合起来是几，就粘贴在几号树上。

5、今天我们学了4的组成，我们举起萝卜用《合拢分开》这首歌把4的组成唱出来好吗？

附歌词：合拢分开，合拢分开，学4的组成分解，4的组成，4的分解，就像合拢分开，4可以分成1和3呀，分成3和1，还可以分成2和2呀，它们合起来都是4。

大班的数学活动篇二

量的守恒教育应在认识了相应的量的基础上进行，在《〈幼儿园教育指导纲要（试行）〉行动指南》中，大班数学的教学目标之一就是“有初步的长度守恒、容量守恒的观念”，其内容要求明确指出“提供长度的、容量的各种变式材料，让幼儿观察、判断并验证其长度是否相等或容积是否相等；在户外活动时，引导他们对等长的距离进行判断和验证，在玩沙玩水活动中有意识地提供各种容器让幼儿去思考容量守恒的问题。”大班量的守恒教学中，长度守恒是幼儿最先接触的守恒问题，我今天说课的内容正是有关长度守恒的大班数学活动：小兔子回家。

在新《纲要》的科学领域目标中明确指出“能从生活和游戏中感受事物的数量关系，体验数学的重要和有趣”、“能运用各种感官动手动脑，探究问题”、“能用适当的方式表达交流探索的过程和结果”。这就要求我们在生活和游戏的真实情境和解决问题的过程中，逐渐形成幼儿的数学感和数学意识；在不断遇到各种新挑战和不断成功地解决问题的过程中获得自信心，感受到和体验到其中的乐趣。基于以上认识，我确定了以下的活动目标：

1、在游戏情境中获得长度守恒的感性经验，在多种变式和干扰因素下做到不受外部因素的影响而认识到量的不变性。

2、激发幼儿对数学的兴趣，运用多种感官，动手动脑，探究长度守恒问题。

3、乐意参加讨论和交流，能大胆提出问题，发表不同意见，并学习应用适当的方式表达、交流探索的过程和结果。

新《纲要》科学领域目标的表述使我强烈地感到：科学教育的价值取向不再是注重静态知识的传递，而是注重儿童的情感态度和儿童探究解决问题的能力以及与他人及环境的积极交流与和谐相处。而数学学习更是应该更多地通过真实的问题情境来产生运用数学解决问题的需要，并亲自实践，在探索中发现数学和学习数学。长度守恒的内容如何能够引起幼儿兴趣并激发幼儿动手探究问题从而获得感性认识呢？我设计了“小兔子回家”这样一个游戏活动。首先应用自制多媒体课件《小兔子历险森林魔幻城堡》来吸引幼儿注意力，让幼儿身临其境，活跃思维；然后带领幼儿置身游戏场景，应用各种感官探究解决问题；最后组织幼儿表达交流探究过程与结果，建立长度守恒的感性认识。

在这个活动构思中最重要的就是“森林魔幻城堡”的设计以及为幼儿提供动手探究的材料准备，本活动的重点、难点就溶入其中。

教幼儿学习量的守恒有几种方法：

1、可以运用各种量的多种变式，添入干扰因素，使幼儿做到不受外部因素变化的影响而认识到量的不变性。因此在游戏中我应用了绳子长度变式、纸板长度变式、火柴棍长度变式。

2、用同等量的两份物体作守恒判断。如在第一关的难题中，先出现平行放置的两根等长小棍，在幼儿比较确认它们是一样长后再将其中一根向右或左错开，提出问题：“现在这两根小棍是一样长吗？”

3、用数量表示量的守恒。如在最后一关思考哪条路更长更短的问题时，有的幼儿就会数数两条路各是由几条正方形的边组成。

4、渗透整体与部分关系的思想。如在第三关的难题中，5个小正方形纸板的长度连起来是和一个长方形纸板的长度等量的。

大班的数学活动篇三

- 1、积极参与活动，感受电教活动乐趣。
- 2、操作课件，学习用“=”表示两个数量的关系。
- 3、通过课件认识“=”，理解符号含义。
- 4、培养幼儿比较和判断的能力。
- 5、发展幼儿逻辑思维能力。

课件、图片

导入：小朋友，你们见过河马吗？它是什么样的？

教师：瞧，有一只小河马，它的嘴巴也是大大的，它呀还是一只贪吃的小河马，吃东西时，大嘴巴总是朝着多的方向张开。

教师：小河马，胃口大，河马爸爸来喂它，食物来啦，看是什么？（出示课件）……小结：（小河马的嘴巴总是朝着数量多的方向张开）教师：小河马，胃口大，爷爷奶奶来喂它，食物来啦，香蕉一样多，这下小河马不知道要朝哪边张嘴巴了？小河马闭起嘴巴。（出示已经学过的“=”号）

2. 小动物送果实，幼儿练习掌握小河马张嘴方向。

教师：“咚咚咚”谁来啦？(小马)小马给小河马送来了吃的？猜猜小河马的嘴巴会朝那边张开呢？(幼儿操作电脑)同样的方法引出小猫、小鸡。

教师：贪吃的小河马大大的嘴巴总是朝着多的方向张开。其实在这个大嘴巴里还藏着一些有趣的符号呢。我们一起来看看。

1. 观察河马不同张嘴的方向，认识理解“”””符号。

教师：小河马的这张大嘴巴是朝哪边张开的？

(大嘴朝前大于号，尖尖朝前小于号。嘴巴扁扁等于号。)教师：我们一起再来读一读。

2. 幼儿用身体动作表示符号，理解符号的正确运用。

教师：小河马家的食物真多呀，我们来看一看，比一比，应该用哪个符号。(出示课件，选择正确的符号)

1. 幼儿分组进行摘果子比赛。

教师：农场里的果子熟了，你们愿意帮助小动物们摘果子吗？我们来比赛，在一段音乐中，看看哪一队摘的多？(幼儿操作)

2. 集体统计比赛结果，练习用数字记录，使用“”””符号。

活动延伸

在区角活动中继续练习“”””符号的运用操作。

大班的数学活动篇四

1. 引导幼儿在游戏情境中，为吉米安排一份合理的午餐。
2. 鼓励幼儿能与同伴合作记录并交流分享。

活动准备图片、统计表，钱币(1元、5元、10元)，幼儿菜谱，黑板。

活动过程

1. 出示图1今天我请来了一位小客人——吉米，我们一起来看看吧!?(观察图片)小结午餐时间到了，吉米肚子饿了，今天爸妈不在家，吉米要自己去买午餐。

2. 出示图2看一看，吉米一共有多少钱?(10元)(2)有什么好办法可以又快又准确地数出这里一共有多少钱?(幼儿说出自己的想法)小结：把相同面值的钱币放在一起，就能很快地数出一共有多少钱了。

(1)老师也为你们准备了一些不同面值的钱币，请你们用自己的办法取出10元钱。

(2)你们是怎么取钱的?(各取了几张什么面值的)把取钱的方法记录在统计表中。(统计)小结：可以拿各种面值的钱币，(合起来是10元)这样买东西会很方便，不用一直找零。

(1)吉米拿着钱来到了餐厅，他该买些什么呢?

(2)(幼儿观察菜谱)两两合作为吉米设计一份10元以内的菜单。(将幼儿设计的菜单展示在黑板上，交流分享)

小结：挑选食物时不仅要考虑自己的口味，还要想想食物是否有营养，不能偏食、挑食，当然还要算好价钱，不能超支。

(1) (幼儿观察菜谱) 四人合作为吉米设计一份10元以内的菜单，要既营养又实惠。

(2) 互相交流设计的菜单，分享经验。

大班的数学活动篇五

活动目标：

1、在游戏活动中学习10的形成，认识数字10，理解10的实际意义。

2、激发学习兴趣，发展幼儿操作，思维能力

活动准备：

每张座位上贴上1-9的数字，每人一张胸卡(有数量不等的小动物)

活动过程：

一、复习9以内的数量

1) 导入：春天来了，我们一起去郊游吧！

2) 游戏：上车，根据胸卡上图片的数量找相应的车号。

3) 分别请幼儿数一数、说一说，并相互检查验证。(教案.出自：屈老师.教案网)师：请你用‘几只动物找几号座位’这样的句式来说一说；请你们相互检查一下是否都找对了。

二、学习活动，认识数字10

1) 复习9以内的数量

2) 认识数字10并理解10的实际意义

*10长得象什么?(出示数字10)它由哪两个数字组成呢?这样看是不是10呢(翻身)?(提醒幼儿知道10永远1在前,0在后面)

3) 游戏:老师请你们吃糖果,请你们自己从盘子里数出10颗糖果。

出示操作板,先跟幼儿从左到右数到10.

幼儿按老师的指令把糖果的放进操作板。

如(教师:请拿出一颗糖果放在第6个格子里。)

4) 操作练习。请把数量为10的圈出来

活动目标:

1、根据不同的画面进行讲述,并列出相应的分解式,从而感知加法算式所表达的数量关系。

2、引导小朋友积极探索数学活动。

活动准备:

1、教具:课件、1—10的数字卡。

2、学具:儿童用书,幼儿自带10根小棒。

活动过程:

一、复习数字10

1、教师:伸出小手,数数自己有几个手指头?(10个)

2、教师：数字10怎么写？

3、请孩子说一说，写一写。

二、学习10的组成(标题)

1、出示10张苹果图让学生数一数(课件演示)。

2、教师：请你尝试着把10根小棒分成两组，有几种分法呢？引导学生自己动手操作。

3、请孩子想一想，说一说自己的分法。

4、(演示课件)教师根据交换规律和左边多1，(教案出自：屈老师.教案网)右边少1的规律在黑板上写出10的分解式。(教师板书)

5、教师总结，请学生分组读一读10的组成。

三、情境感知--看图学习加法应用题

1、出示苹果图。

看看这幅图，根据这幅图编出一道加法应用题出来？

2、引导小朋友用三句话表达图片的意思。(图上有4个红苹果，6个绿苹果，问：图上共有几个苹果?)

3、小朋友口述图意并说出算式，老师记录。

$$4+6=10(\text{个})$$

四、做游戏“找朋友”

1、教师提供每个孩子一张数字卡，组织孩子围成一个圆圈。

2、教师：音乐开始，当唱到“找到一个好朋友”时，请你找到和你的数字卡合起来是10的同伴做好朋友。

3、游戏开始，可以让孩子互换数字卡反复游戏。

五、请孩子结合儿童用书练习。

教学目标：

1. 复习巩固九以内的加法。
2. 在情境教学中，学会10的加法。
3. 能将在的10的加法运用到超市购物的游戏中。
4. 培养幼儿对数学学习的兴趣。

教学准备□ppt□购物券、贴有数字的动物卡片。

教学过程：

1. 碰球游戏。

师：小朋友，你们会玩碰球的游戏吗？(会)那今天小胡老师和你们一起来玩玩这个游戏。这里有一个规则，就是我的球和你的球碰起来是9。你们准备好了吗？嘿嘿，我的两球碰几球？(嘿嘿，你的两球碰7球， $2+7=9$)... ..

2. 新授10的加法□(ppt)师：刚才小朋友的表现可真好，所以我决定要给你们一些奖励。老师准备带你们去动物园玩，你们想去吗？(想)好，那让我们一起去看看吧。

师：最后我们去美丽的花丛里看看，这里面也藏着小动物哦。原来是勤劳的小蜜蜂。我发现这些小蜜蜂有些不一样哦，你

发现没有?有绿头发和黄头发的蜜蜂。数数绿色的有几只?黄色的几只?总共有多少?一共有多少?我想请你来给小蜜蜂列算式了。那这次还有没有其他的算式呢?(没有)为什么?(前面的数字又是5,换位置以后也是一样的)师:你们有没有发现这个动物园的小动物呀,每个种类都是10个,这就是这个动物园的特点。让我们一起把这些有趣的10的加法一起念一下吧。

3. 游戏: 动物超市

1) 幼儿购物游戏师: 动物园逛完了,我在动物园还找到了一个有趣的地方,就是动物超市。在里面我们可以买些纪念品。看,这是我为你们准备的10元购物券,(教案出自:屈老师教案网)你们等会可以去超市你买你喜欢的东西。每个纪念品后面都标有价钱。在这里呀,我有一个要求,你只能买两样东西,而且一定要把10元给用完了。有没有听明白。这是我在动物超市买的东西,我们一起来看看我买了什么?你们看,我买了两样,这个是多少钱?这个呢? $..+..=10$,所以我刚好把10块钱用完了。好,现在你们拿起自己的购物券去超市购物吧。记住你只能买两样东西,而且一定要把10元给用完了。

2) 互相检查师: 买好的小朋友请回到位置上,现在你可以和想你的好朋友介绍一下你买到了什么?还可以互相检查你有没有买对,有没有符合老师的要求?发现错误的小朋友,老师再给你一次机会,自己去改正一下。

3) 幼儿介绍自己的购买情况师: 谁想来和大家分享一下你买了些什么?

大班的数学活动篇六

- 1、尝试分析图形的三项特征。
- 2、发展幼儿逻辑分析判断能力。

3、感受在游戏中数学的快乐。

二、准备

教具：冰柜样式的表格若干、大小颜色形状标记若干、奖品

三、过程

1、导入，激发兴趣。初步感知鱼的三种特征。

今天天气不错，我们去钓鱼吧！

哟，这里有一个大池塘。哇，里面有许多鱼，有些什么样的鱼呢？（请幼儿自由说说颜色、形状、大小）

2、整体感知鱼的三种特征，并尝试用语言完整表达。

我们来个钓鱼比赛吧！比一比，谁钓得又多又快！（幼儿钓鱼，钓完后坐下休息）

小朋友，你钓到的鱼是什么颜色、什么形状的？和别人比一比，是大的还是小的？谁能用一句话来介绍一下。（自由交流、个别介绍，引导幼儿将三种特征完整表达）

3、将鱼按三种整体特征分类

小朋友，真能干。这么多鱼来不及吃完，如果坏了怎么办呢？（放进冰柜里）

（同样的方法：请幼儿个别或集体完整说说三种特征，根据三种特征送相应的鱼到冰柜、检验操作结果）

4、按三种整体特征钓鱼

明白就开始！（幼儿到小池塘钓鱼，钓到后送到冰柜）

我们看看，全钓对了吗？（检验）

（同样方法，操作三次）

5、幼儿出题，分男女比赛钓鱼。

□a请一位幼儿从大小、颜色、形状标记中各选出一个特征组成钓鱼要求）

□b男女对比赛，将鱼贴到冰柜表格内，表格分为男女两块）

□c检验结果，评出胜方发奖）

6、小结

小朋友钓鱼的本领真棒！钓得开心吗？我们下次再来钓，好吗？

大班的数学活动篇七

活动目标：

- 1、利用学具“加法、减法板”的操作，尝试进行20以内简单的减法运算。
- 2、能积极思考、细致观察，体验数学活动的趣味性。

活动准备：

- 1、教具准备：“加法、减法板”；20以内的减法算式；2个圆形的蒙氏线场地；数字卡1-20；戒指样的小圆圈若干。
- 2、学具准备：：“加法、减法板”；20以内的减法算式；作业单若干。

1、预备活动。

师幼互相问候。

走线，线上游戏：青蛙跳水。幼儿分成两组，分别站在两个蒙氏线的圆圈上，每组小朋友记住自己组的人数，边听音乐边走线。当音乐停止时，教师任意出示一张数卡。如“8”，每组8个小朋友跳进圈里，再数数线上每组还剩下几个小朋友。游戏可反复进行。

2、集体活动（1）复习10以内的减法。

教师出示答案在10以内的减法算式，请幼儿口算得出结果。

（2）学习20以内的减法。

创设情景：神奇工具又现身。小朋友，谁又来到我们班上作客啦？

教师出示工具“加法、减法板”，按顺序摆放好。

教师：看，他又说话了：小朋友们好，又和你们见面了。我是加法、减法板，做起减法也有招。先把大数固定好，根据小数取蓝条。数数看看剩多少，减法计算完成了。

教师从题卡中任意取出一个减法算式如 $16-4=$ ，教师先读算式，然后再找出加法减法板中的数字16，用小圆圈圈住，再从蓝色定规中取出4摆放在右端靠着数字16下面的格子中，最后数出前面还剩下几格，剩下的格数就是答案。即 $16-4=12$ 。

（3）用加法减法板学习20以内的退位减法。

教师从题卡中取出一个减法算式如 $16-9=$ ，用相同的方法操作加法减法板，得出正确答案。

3、分组活动教师：加法减法板想检测一下小朋友学的怎么样，我们每个人都来露一手，比试比试吧。

第一组：利用学具加法减法板做减法练习。教师事先准备好减法算式，请幼儿看算式，操作加法减法板计算出结果。

第二组：利用划点子的方法进行减法练习。每张作业纸上都有一道减法算式题和被减数的点子，减去几，就划去几个点子，最后数出剩下的点子数量，记录在作业单上。

第三组：做花环。操作加法减法板完成《操作册》32页的活动“美丽的花环”

4、交流小结，收拾学具