

2、出示不完整的有规律的两条项链，请幼儿观察。

4、幼儿观察，讲述。

8、请幼儿到前面黑板进行操作，完成项链。

四、 幼儿探索发现这两条项链的规律。

五、 教师小结

六、 幼儿完成我的数学

七、 教师点评，总结

大班数学活动找规律教案篇二

活动目标：

1. 通过观察、探索，掌握物体的递增或递减排列规律。
2. 能用语言准确地描述各种物体排列的规律。
3. 初步培养观察、推理能力，提高自主学习能力。

活动准备：

幼儿画册、串珠若干、各色圆珠若干。

活动过程：

1. 链接已有经验。

（教师身带一根有规律的项链）师：我脖子上带了一根有规律的项链，你们找找这根项链有什么规律呢？幼儿说出规律，

如灰、红、灰、红。

（出示黑板）师：我这里还有一条有规律的项链，我们一起来看看到底有什么样的规律。

请你找一找我们教室里有什么地方是有规律的呢？

师：你们想不想穿一条有规律的项链呢？请你用你们桌子上的材料穿一根项链。

2. 幼儿自主探索物体递增、递减的排列规律。

（1）师介绍材料，提探索要求：

教师介绍材料。

穿项链的时候要保持安静，玩好之后，把小椅子转过来坐坐好。

（2）幼儿分组探索递增、递减的规律。（提供三组不同材料）

教师介绍递增、递减的规律。

3. 讨论交流探索结果，学习递增、递减规律。

（1）引导发现递增递减规律

小结：像这种一个比一个增多的，就是递增。

这跟项链是按递增规律排列的。

小结：像这种一个比一个减少的，就是递减规律。

尝试通过提供的层次性材料，自主学习和运用递增、递减规律。

4. 评价幼儿操作情况，学习自查、互查方式。

大班数学活动找规律教案篇三

1、感知序数的方向性，初步使用序数词来表示物体的位置。

2、体验数学游戏的快乐。

3、让幼儿体验数学活动的乐趣。

4、让孩子们能正确判断数量。

一、故事导入，激发幼儿的兴趣。

教师：森林里有很多小动物，想开心的玩，看，它们玩的可开心了，这时候突然“咚”的一声。天气暗了下来，小动物们很是着急，不知道怎么办才好，这时候黑暗里传来了声音，听：小动物们，你们好，你们需要齐心协力完成闯关任务才能赶走黑暗，继续游戏，一共有三关，努力吧，于是小动物就开始闯关了。

二、左右序数。

教师：小朋友看，这是第几关？(第一关)看，小动物代表队已经排着整齐的队伍来到了第一关的闯关场地，我们先来看看小动物代表队有几只小动物？(5只)一起数一数。接下来该完成闯关任务了，你们愿意帮助他们吗？我们来听一听：本关有三个任务需要完成，我们先来听听任务一是什么：从左向右第5个小动物是谁？再来听一听任务二：从右向左第5个小动物是谁？任务三：某某在什么位置？我们完成任务了吗？听：恭喜闯过第一关。

三、上下序数。

教师：该第几关了?(第二关)小动物进入了第二关的闯关场地，这次的队形和刚才的一样吗?(不一样)这次排着纵队来了，我们听一听这关的任务，听：本关有三个任务，我们来听一听
第一个任务：从上往下谁是第四?任务二：从下往上某某排第几?任务三?某某在什么位置?听：恭喜闯过第二关。

四、空间序数。

教师：小朋友真棒已经帮助他们闯过了前两关，接下来该进入第几关了?(第三关)听一听第三关的闯关任务：欢迎进入第三关，在您面前的就是一座漂亮的房子，请根据我的要求找到相应的房间，任务一：某某住在第二层第一间，请进入你的房间。任务二：某某住在第一层第5间，请住进房间。任务三：小花住在那个房间?听：恭喜闯过第三关。闯关成功。

五、操作活动。

小朋友太棒了，为小动物做了这么多的事情，你们看，黑暗赶走了么?黑暗赶走了，他们又再快乐的游戏了。小动物们非常感谢中一班的小朋友，于是给你们每个小朋友都带了两个礼物，想要么?我们看看是什么礼物，()为了让你们的礼物也有一个家，老师给每小朋友准备了一座城堡，看，现在就请小朋友把礼物送进城堡里，首先我们先把送进去，送到第二层第五间，第二个礼物小朋友可以把它送到你喜欢的房间里，谁能告诉老师你送到了那个房间?举手回答，四个组的小朋友可以互相说一下一下自己把礼物送到了那个房间。

我本来想达到这样的目标，让孩子主动发现abab和abbabb的排序规律，于是我依据中班孩子的年龄特点，我设计了这样的一个教学活动，以“小动物召开运动会”为线索，巧妙地渗透各种具有规律排序的事物，让孩子在运动会布置的会场和动物排队进场的规律，让孩子去发现其中的规律，达到教学活动的目标。

进行实际的教学过程时，发现孩子们对今天的教学内容非常感兴趣，这可能利用课件与情境的设置和层层递进的环节有关系，而且孩子们也发现了其中的规律，但在让孩子操作这个环节中也有着一些不足：

- 1、“孩子操作”的环节，应该有一个明确的要求，要根据项链上的规律继续往下穿。
- 2、老师提供的材料过于单一，都是穿的，可以是贴的等。

大班数学活动找规律教案篇四

一、活动目标：

- 1、初步建立数字5的分合概念，感知整体与部分的关系。
- 2、初步学习运用数字知识解决生活中的问题。
- 3、能主动快乐地参加操作活动。

二、活动准备：

三、活动过程：

- 1、出示指偶数字5，引起兴趣。

每个幼儿说一句完整的话表示欢迎数字宝宝5，如：我愿意送数字宝宝5个玩具……（请幼儿不要多说或少说数字）

- 2、看图找特征幼儿探索5的分合观察图片找出不同的地方，知道用标记来表示。

- 3、玩牌游戏原来5有四种分法，数字宝宝要和我们来玩牌游戏了。如：教师说：我出1，幼儿找到自己的数字卡4说：我

出4，1和4组成5（两个数字碰一碰）…请幼儿上来出牌其他幼儿找到相应的数字卡。

幼儿两个两个做玩牌游戏。

4、区域操作：

一会儿数字宝宝5还要带我们去玩游乐园呢，不过要请小朋友先听清游乐园的玩法，教师逐一介绍区域材料和玩法：

花朵区（插花瓣）：有各种颜色的花朵，先找找花朵上的分合式，想出少了几片花瓣，然后找到颜色相同的花瓣插上。

蝴蝶区（涂色）：先找出蝴蝶上的分合式，根据颜色标记和数字给蝴蝶涂相应的颜色。

小树苗（插树叶）：找到树上的分合式，想出少了几片树叶，然后找到相应颜色的树叶插上。

水果区（看特征填数字）：先找出不同水果的不同特征，在标记图前填数字。

在每个区域里每个孩子必须至少完成一个操作任务，有兴趣或时间允许可以多玩几个，把完成的操作材料放到自己的篮子里。

5、领金钥匙游乐园里操作完成后拿着篮子来老师这里领金钥匙，如发现没有完成的请继续完成后再来领金钥匙。

6、幼儿自选奖品粘纸领到金钥匙的幼儿可以自己选一个喜欢的奖品贴在额头。

7、评价幼儿操作，和数字宝宝5说再见。

教学反思

这次活动进行得很顺利，孩子们参与积极性高，兴趣浓厚，能大胆尝试各种操作材料进行操作，也能用他们自己的方式记录下结果，活动结束后，我对这次活动进行了反思，觉得整个活动，充分体现孩子的主体作用、教师站在幼儿背后，全体幼儿都能主动去操作、尝试愿学、乐学，达到预期的目的。

大班数学活动找规律教案篇五

活动目标

- 1、激发幼儿学习数学的'兴趣。
- 2、培养幼儿的动手操作能力和思维能力。
- 3、引导幼儿探索学习5的组成分解，知道5可以分成1和4、2和3、3和2、4和1的方法。

活动准备：卡通人物图片3张、雪花片玩具数片。

活动过程

一、游戏引入

- 1、今天我要和小朋友来玩一个游戏，小朋友看过米奇妙妙屋吗？（看过）
- 2、里面都有哪些人物啊？（米奇、米妮、黛西、高飞、布鲁托、唐老鸭）
- 3、小朋友们都看过，今天我们就来扮演一下里面的人物好吗？（好）
- 4、老师扮演米奇，1组小朋友扮演米妮，2组小朋友扮演高飞，

3组小朋友扮演唐老鸭。小朋友们准备好了吗？游戏开始喽！
（准备好了）

二、开始游戏

1、嗨！大家好！我是米老鼠，哎对了！小朋友要不要跟我进我的妙妙屋啊？（要）

2、太好了，我们走吧，哦！差点忘了，要进入妙妙屋，我们必须念奇妙的咒语，米是噶，莫是噶，米老鼠。跟我说一次（米是噶，莫是噶，米老鼠）

3 m i c k e y m o u s e 米奇妙妙屋开启，快进来，非常好玩，点名唐老鸭、米妮、高飞。（有、有、到）

4、今天米奇遇到了一个难题，想请我的好朋友唐老鸭、米妮、高飞和我一起来，解开它好吗？（好）

5、我这里有5个小雪花片玩具，需要分别放在2个筐里，我不知道该怎么分，你们来帮我好吗？（好）

6、可是我的东西忘带了，怎么办呢？（看看妙妙工具箱有没有）

7、好的，那我们一起来看看，大家一起来说：“呕，土豆”
（呕，土豆）

8、下面我请几个小帮手来帮我给每个小朋友发5个玩具，谁愿意来帮助我？（我）

9、现在小朋友都拿到了5个雪花片玩具，那就开始来帮我一起解决我的问题好吗？（好）

10、小朋友们想一想5个玩具怎样分成2份，都有哪些分法，

那么我们开始吧，找到答案的小朋友请举手好吗？（好，5可以分成1和4、2和3、3和2、4和1）

11、小朋友们真是太聪明了，这么快就找到了答案，可是我不知道哪一队的小朋友最厉害，最聪明，你们比一比好吗？（好）

三、讲述比赛规则

1、如果我说5可以分成1和4开始时，那么小朋友就迅速把5个玩具分成1和4。

2、先说的数字1放左边，后说的数字4放右边，我说结束，所有的小朋友一起把手背背后。如果没有把手背背后的小朋友，就是违反了游戏规则，那么就不计分哦，小朋友们都明白了吗？（明白了）

3□areyouready?□yes,i'mready□

4、5可以分成1和4，2和3，3和2，4和1。

四、游戏结束

1、我们来看一看今天哪一队获得了胜利，恭喜某某对获得了胜利，没有获得胜利的小朋友也不要灰心，你们已经很棒了，掌声送给获胜队也送给自己。

2、大家跟我一起读一次5的分成。

3、游戏结束，大家站起来跟着音乐一起跳米奇妙妙舞，游戏随着音乐自然结束。