

2023年大班智力活动 大班数学活动智力 闯关说课稿(汇总5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

大班智力活动篇一

一、活动设计分析

交集是数学活动逻辑思维能力发展中“集合”的一个基本内容，其中体现了数学逻辑关系中的包含关系。所以，交集的内容一般会放在大班年龄段来进行学习，因为它必须在孩子建立了“集合”知识的基础上。那么有集合就必然有分类，通过分类的操作，让幼儿理解物体属性，体验事物的共同属性，利用求同和分类的技能，初步形成集合的概念并能对两个集合元素进行比较，体验集与子集之间的关系。

本次的活动是要是通过操作活动，让幼儿学习交集分类，初步了解两集合相交部分所摆放的图形必须同时具有两个集合的特征。让幼儿在闯关游戏中能认真观察、积极思考，发展思维的敏捷性，同时能体验在数学活动中参与游戏的乐趣。

二、活动目标

1、通过游戏活动让幼儿初步学习交集分类

感知两个集合中具有共同特征的部分就是交集。

2、幼儿乐于参与闯关游戏

在游戏中发展幼儿的观察力和思维敏捷性。

分析

活动重难点

通过不同的游戏形式，让幼儿感知、理解交集的含义

三、活动准备

活动准备的内容教案上有详细写，那么材料不方便说课操作，但是为了让大家更好的理解活动的设计，我说课展示的内容，只能说是我把一些游戏的玩法用图片分析给大家听，所以我就准备了一张展示图。

四、活动过程

环节一，根据男孩女孩特征，玩“听指令”游戏。在这个环节中，帮助幼儿初步感知，男孩女孩两个集合。幼儿能根据教师的指令，对自身特征的认识来完成游戏，复习集合的内容，从中又提出了交集的问题。

随意点几个男孩问喜欢什么玩具，再问女孩喜欢什么玩具，过渡到第二个环节，利用男孩女孩喜欢的玩具，引导幼儿理解“交集”的含义。

教师介绍游戏规则

红色绿色两个圆圈，分别表示男孩、女孩喜欢的玩具的家，请每个幼儿选择自己喜欢的玩具图片，将图片分别贴在相应的家里。和幼儿一起查看男孩喜欢什么玩具？女孩喜欢什么玩具？通过幼儿的讲述把各自相同的玩具重叠起来，并把两边相同的玩具放在两个圈相同的位置处。发现有些玩具是男孩女孩都喜欢的，能不能为这些玩具造个新家呢？如何造呢？

把这个问题抛给幼儿，请幼儿利用提供的两个红绿圈幼儿探索寻找第三个家：两个圈圈交叉，就会出现相交的第三个家。

小结

新家里住的即是男孩喜欢的玩具，又是女孩喜欢的玩具，我们给这个新家起个名字，叫交集。交集里住的`必须既是男孩喜欢的玩具，又是女孩喜欢的玩具。

接下来第三个环节，老师组织语言，激发幼儿参与游戏的兴趣：今天，男孩、女孩都要比赛进行闯关游戏，看看最后能闯过罗老师设计的游戏的是男孩子多还是女孩多，胜利的闯关者，有奖励哦！

环节三的主要目的是，通过游戏，提升交集分类的经验

1、第一关，玩图形交集分类游戏

幼儿身上贴着不同颜色、不同形状的图形标志，并按蓝色、圆形、蓝色的圆形三个特征进行交集分类游戏。数完三个数，所有的图形宝宝都得找到自己的家，找完后，请下面的小裁判一起根据标志验证，帮助找错家的图形宝宝重新找对家，师生共同小结：新家交集里住的即是圆形又是蓝色的图形宝宝，它就是蓝色圆形。

2、第二关，玩数字宝宝找家的交集游戏

（先小组再全体幼儿参与）

在地上规定两个区域，放上标记：比5小、比3大，请幼儿根据自己的数字判断自己该站哪个圆圈里？（造一个新家，4站在新家里），进行此游戏，只是内容从图形迁移到数字，加以渗透巩固。

游戏规则

幼儿身上贴一数字卡片，并按大于2，小于4，既大于2又小于4的特征进行交集分类游戏。这次是边验证边请圈两边的小朋友回位置，只剩中间交集中幼儿，为了下面的幼儿便于观看和理解。游戏形式与上一个大同小异。

环节四，分组玩桌面操作游戏，巩固对交集的理解。

能为提供的动物、图形宝宝、日常用品，按一定的标志找家。

五、活动特色

1、过程游戏化

教师在活动的设计过程中，考虑了活动内容的特点，注重了孩子的学习特点，所以以闯关游戏为活动的主线索，充分调动大班幼儿的学习积极性，让孩子在“玩中学”，让幼儿真正地做到“学会应用数学的观点和方法去解决身边的实际问题，而不是把他们作为知识储备”。

2、活动内容的安排层次分明

从复习集合的内容，到感知、理解交集的概念，最后是运用多种形式把相关的交集分类的经验运用到解决数学问题中。

3、操作性强

为了减少幼儿在学习中的难度，教师为幼儿提供实物和图片，通过幼儿的实际操作，反复尝试按不同的要求分类、集合、感知交集的意义。反复游戏中，可以帮助幼儿在多次尝试错误的过程中，学会从不同的角度进行物体的分类，有助于幼儿将其外部动作转化为内容动作。在游戏的过程中，也便于老师了解幼儿的学习情况，如果在游戏过程中反复出现错误

的幼儿，可以在活动延伸的操作环节，进行个别的指导。

大班智力活动篇二

设计意图：

在设计这个数学活动时，我根据《纲要》所提出的：“教育的内容选择要贴近幼儿的生活，选择幼儿感兴趣的事物和问题，能从生活和游戏中感受并体验到数学的重要和有趣。”于是我采用了“闯关营救”的游戏形式，让孩子在生动活泼的游戏情境中获得有关几何图形的知识，体现了玩中学的教育理念。在活动材料的准备上，我结合本园实际，就地取材，利用身边的废旧纸箱制作成“闯关”所需的房子，充分体现了材料的本土性。在教学环节设置上由易到难，层层深入，让幼儿自主探索，如何将几何图形正确地镶嵌于房子的镂空中，充分发挥幼儿活动的主动性、积极性，在此过程中也兼顾到幼儿的个体差异。同时，将安全教育渗透其中，让幼儿在轻松愉快的活动中增强自我保护意识。

活动目标：

1. 巩固认识几何图形，掌握两种图形的转换关系。
2. 培养幼儿思维的敏捷性。
3. 进一步增强自我保护意识。

活动准备：

- 1、大纸箱两个和纸箱制作的房子一幢（四面都镂刻不同形状、大小的图形）。
- 2、不同形状、大小的几何图形若干。

3、师生均扮演解放军。

4、磁带：录制通关提示音

活动过程：

一、教师以接电话形式导入活动：一个小女孩听信了陌生人的话被关了起来，需要我们去营救。

二、分析图形密码

（一）巩固认识几何图形

1、教师逐一出示各图形，幼儿说图形的名称及特征。

2、出示纸箱（1），幼儿操作，指导幼儿将几何图形块状镶嵌在纸箱相应的镂空中。

（二）掌握图形转换关系

2、出示纸箱（2），幼儿操作，验证图形转换是否正确。

三、游戏：闯关营救

我们已经了解了破解密码的方法，赶快去营救吧！

出示房子，幼儿操作，教师引导幼儿检查、纠正，全部镶嵌正确后播放通关提示音“密码破解，闯关成功”，密码设置线自动散落，营救成功。

四、教育谈话

1、讨论：遇到陌生人时应该怎样保护自己？

2、送孩子回家。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

大班智力活动篇三

尊敬的各位评委、老师：

大家好！我是来自淄博市临淄区梧台镇成才幼儿园的刘莹莹。今天我执教的课题是大班数学活动主题四、教学活动三——《智力闯关》。

一、设计意图：

本着“活用教材”，我把9以内的加减与集合有机融合在一起，通过套圈、摆圈、站圈等智力闯关，引导幼儿运用9以内的加减去总结发现集合的有关规律，解决闯关中的实际问题，让孩子自主地去发现、探索，去学习、建构数学知识，发展数学能力。

二、活动目标

1、认识圈里圈外的标记图，学习正确判断物体在圈里圈外的空间位置并计数。

2、会按数卡和标记图，运用9以内的加减，在圈里圈外正确地摆放物体数量，初步学习逆向思维方式。

3、积极参与游戏活动，体验合作活动的乐趣。

其中，目标的1、2是活动的重点。在两圈相交处正确摆放物体的数量是活动的难点。

三、活动流程：

整个活动流程由认识标记图——套圈——摆圈——站圈四部分组成。

1、认识标记图：出示圈里圈外标记图，上面的图表示东西在圆圈里面，下面的图表示东西在圆圈外面。

2、套圈：套圈并用数字计数。引入两圈相交即交集的概念及标记方法。

3、摆圈：按照标记图的要求，自主动手操作。

4、站圈：5名幼儿一组，按照标记图的要求，小组合作，站到相应的圈里。

活动延伸：

1、丰富操作材料层次性，放入区角，鼓励孩子继续探索。

2、正确书写数字9

四、活动特点：

设计活动时，我重点思考一个“活”字。

1、“活”在自主。

认识标记时，引导孩子去观察发现它们的'不同之处；套圈时，鼓励孩子用自己的方式去计数，有的数一数，有的是算一算，摆圈时，按照标记图去摆雪花片，面对红圈摆8个，黄圈摆1个的要求，通过一系列操作和加减算式，发现规律：两圈雪花片的总数与实际数量的差正是两圈相交处雪花片的数量。站圈，孩子们迁移摆圈的经验，协商合作，共同闯关。整个活动，孩子们自主地去发现、探索，去学习、建构数学知识。

2、“活”在运用。

9的加减在这里不是机械的重复“数字的形成、组成，而是用来解决问题。“谁不用数就知道圈外有几个雪花片？”启发孩子用9的减法快速解决问题，摆圈时，教师及时出示算式，“看看这些算式你从中发现了什么？”引导孩子从中去发现规律；站圈则运用规律，解决难点——两圈相交处站几人，同时也培养了幼儿的合作能力。如此以来，使数学知识与问题发生联系，激发孩子动脑，使数学真正成为思维的“体操”，让孩子们越学越有利于逻辑思维的发展，越学越聪明，这才是数学教育的真正价值所在。

期待着孩子们在“活”起来的数学活动中，快乐而有意义地学习数学，享受数学！

敬请各位评委老师批评指正！

大班智力活动篇四

一、准备部分：

- 1、幼儿随欢快音乐进入自然的热身过程。
- 2、重点活动头部、腰部、手脚腕、膝盖四肢等。

二、基本部分：

（一）闯关一：想出10种玩罐子的方法

鼓励幼儿积极探索，教师巡回观察、指导，教师请使用好的、新的锻炼方法的幼儿给大家进行示范，教师鼓励玩法新颜、安全的。

（二）闯关二：跨越高墙

（1）教师进行助跑跨跳罐子的动作示范和讲解。

（2）幼儿按教师的示范和要求再次在场地上进行跳跃动作练习。

教师巡回指导，及时发现做得好与不好的幼儿，待大部分幼儿都能通过后难度升级，有一边加高，孩子选择适合自己的高度进行练习。

（三）闯关三：跨越组合障碍

幼儿排成队伍，环绕练习，教师在小水沟处鼓励和帮助幼儿，并提醒幼儿注意规则以及动作要领。

（四）打开宝藏，大家欢呼！

三、放松活动

1、幼儿跟随教师重点做上肢、下肢放松体操。

2、教师小结本次锻炼活动，师生共同收拾场地后回教室。

活动反思与建议：

1、活动目标非常符合大班年龄特点，活动气氛活动。

2、闯关一中幼儿自由探索的时间太少，很仓促。

3、第三关难度太高，导致部分能力弱的幼儿产生恐惧心理，可以改成两个奶粉罐。

大班数学活动《智力闯关》

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

大班智力活动篇五

活动时间□20xx-19下午4：00至5：30

活动地点：万宁兴隆石梅湾

参加活动班级：大一班和大二班

组织人员：万宁快乐宝岛幼儿园全体教师

一、活动目标

- 1、亲近并感受大自然的美好，萌发热爱家乡的良好情操。
- 2、孩子、家长共同分享亲子游戏的乐趣，加深亲子关系。

3、通过活动使孩子、家长、老师互动起来，增进情感，加强家园间的沟通、交流，促进家园同步。

二、活动准备：

（一）、材料准备：

1、公共汽车2辆，“快乐宝岛幼儿园”字样的大旗帜一面或横幅一副。

2、小蜜蜂话筒3个、哨子2个（队长配备），照相机2个。

3、游戏材料：红色和蓝色的小旗帜2面，装潢纸修剪成的点点红色、蓝色各15个，计分牌2张。

4、班主任打印班级幼儿名单，出发前和回来时都要进行点名。

（二）活动前需向家长沟通的事项：

1、为了使孩子能够更好地欣赏路边的风景，也为了减少幼儿园的运输经费，各班老师建议有车的家长自驾车到目的地。

2、通知家长提前为孩子做好防晒、防暑工作，如：准备帽子或遮阳伞、擦汗用的纸巾或毛巾、汗湿时更换的衣物。

3、通知家长自备饮用水、干粮、淘沙玩具（进行沙雕比赛时使用，尽量人手一份）。

三、户外亲子游戏家长须知：

2、请家长为孩子准备1-2套衣服，以防汗湿时更换。

3、请家长自备干粮和水，活动过程中能为孩子补充体力。

4、我们会举行一个“堆沙堡”活动，请您和宝宝把可以淘沙

的工具带上。

- 5、请您带上防晒、防雨用具（如帽子、雨伞、毛巾）。
- 6、为了活动过程的安全，请家长们看护好自己的宝宝，尽量不要离开集体。
- 7、活动过程中，需要您和宝宝合作完成任务，因此您需要穿着便于活动的服装和运动鞋（尽量不要穿裙子和高跟鞋）。
- 8、不建议孩子下海游泳，所以请您一定要看护好孩子。
- 9、不能中途离开，如有事必须告知班主任老师。
- 10、活动当天，请孩子统一穿园服参加活动。

（备注：班级老师在活动前打印以上“家长须知”并粘贴在家园共育栏，提醒每位家长过目，负责人另外准备一份贴在活动现场。）

四、活动人员安排：

- 1、主持人：吴丽雅、符籽慧
- 2、总场地监督及看管家长、幼儿园物品人员：谭莎莎
- 3、摄影：彭燕（蓝队）钟玉（红队）
- 4、计分员：陈秋凡（蓝队）、杨芳燕（红队）
- 5、游戏调控人员：余洁璇（蓝队）、黄达瑜（红队）
- 6、活动中材料负责人：陈寒妮（蓝队）许辉玲（红队）
- 7、自由调配人员：黄剑兰（红队）、杨音妹（蓝队）

8、红队队长：黄达瑜；蓝队队长：余洁璇

五、活动安排：

1、当天下午3点整，参加活动的家长孩子和全体教师准时在幼儿园内集合，3点20分开始出发。（自驾车家庭也在幼儿园集合）。

2、旅途中教师可带动家庭间进行互动，促进彼此间感情，以便游戏时能够更好地合作。

3、到达目的地后，余洁璇、黄达瑜选择并划分场地。

4、主持人组织家长和孩子排队，大一班为红队，大二班为蓝队，建议每班分成两排。

5、主持人致辞向家长孩子问好，并讲解活动的有关要求及注意事项。

6、其他工作人员各站其岗，准备游戏材料。

7、游戏负责人说明游戏规则，开始游戏，每项游戏结束后休息10分钟（家长孩子可以吃自带来的干粮）。

8、游戏1：推小车，游戏2：背子传旗接力赛，游戏3：堆沙堡比赛。

9、活动结束后，主持人组织“环保小卫士”活动，清理活动现场垃圾。

10、集中一点名--返园。

活动前后待办事件的人员分配：陈寒妮负责活动需要的计分点点红色蓝色各48个可以请大班组有空的老师协助。