

# 幼儿园数学教学反思中班(精选10篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

## 幼儿园数学教学反思中班篇一

《幼儿园课程》指出，要“创设与教育相适应的良好环境，为幼儿提供活动和表现能力的机会和条件”。动物找家是主题《可爱的动物》中的一节科学活动。而中班幼儿对科学活动有了一定的经验，因此在设计这个教案时，我把操作活动与情景活动进行整合，以情景贯穿活动。以客人做客、陪客人游戏、帮客人找家的情境，让幼儿始终处于操作游戏的环境中。幼儿在相应的环境中通过感知、操作等活动，与物体相互作用，使幼儿全身心地投入活动，从而获得大量的科学经验。

1. 会依据动物的居住地和生活习性为动物找家。
2. 能够积极思考，大胆讲述，参与给小动物找家的活动。
3. 初步感知动物是大自然的重要组成部分，是人类的好朋友，我们要保护它们。

课件。

2. 操作材料：动物找家（4份）。
3. 游戏胸饰若干、背景图4副。

一、演示课件，通过动物图片来引发幼儿兴趣。 1. 出示动物图片，认识动物。

今天有小动物要来做客，我们看看是谁呀？它们喜欢干什么？它们生活在哪里？我们一起和它们跳舞做游戏吧。

2. 引出活动主题，为小动物找家。

师：玩了一会，小动物们累了，想回家了，请小朋友来把它们送回家，好吗？（出示背景图）

二、操作归类：帮动物找家。

1. 介绍操作方法。

（每组三张背景图，请小朋友把小动物的图片贴在背景图上。）

2. 幼儿操作，老师巡回指导。

3. 引导幼儿讲述自己的摆放理由。

问：你怎么知道小鱼的家在水里？

小结：每个小动物都有自己的生活习性，他们是人类的好朋友，我们要保护它们生活的地方。

三、趣味游戏活动：动物找家。

1. 教师讲述游戏方法。

师：请你拿一张动物图片，你拿的是什么动物，那你就代表了那只动物。

师：请你们随音乐在中间活动，可以做你们所代表的动物的动作。音乐停止时，要快速地回到“家里”，看谁的动作快而准确。

2. 带领幼儿进行游戏。

3. 游戏第二次，教师扮演“大灰狼”，加大游戏的难度的趣味性。

#### 四、结束活动

师：生活中还有许多小动物也有自己的家，请小朋友回家和爸爸妈妈一起找一找。

## 幼儿园数学教学反思中班篇二

1、熟练掌握6以内数的计算。

2、培养幼儿的口算能力。

3、培养幼儿书写能力。

4、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。

5、培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。

课件、挂图、题卡。

小朋友们看春天来了，柳树发芽了，小动物们准备出去郊游。他们来到小河边，河水很急，它们过不去，这时长颈鹿伯伯说：回答出问题我就让它们过去 $6+1=$ 、 $2+2=$ / $4+1=$ 。

母鸡大婶还想考一考小朋友们，一只母鸡用数字来表示，生：一只母鸡用数字“1”表示一只公鸡用数字几来表示，生：一只公鸡用数字“1”来表示，那现在一共有几只鸡用加法还是减法？生：加法。这时母鸡大婶又叫来了两只小鸡用数字几来表示？生：用数字“2”来表示。问：一共有多少只小鸡/我们

来用加法来计算， $1+1+2=4$ 。

刚才我们小朋友是数出来的，现在老师就告诉你们计算方法，看1和1相加等于2用头两个数相加的结果再加上第三个数得出的结果就是这道题的结果。

聪明的宝宝填一填： $2+2+2=$   $2+1+1=$   $2+2+2=$   $1+1+3=$

游戏：放风筝

教学反思：

数学活动对于小朋友来说是个很愉快的课程，因为整节活动中游戏的时间多，而且小朋友动手操作的机会比较多，但是要让孩子们能真正的理解这节教学活动内容，并做到熟练掌握、灵活运用却不是那么容易。

本文扩展阅读：加法是基本的四则运算之一，它是指将两个或者两个以上的数、量合起来，变成一个数、量的计算。表达加法的符号为加号(+)。进行加法时以加号将各项连接起来。把和放在等号(=)之后。例：1、2和3之和是6，就写成： $1+2+3=6$ 。加法也分小数加法，分数加法及整数加法等。

## 幼儿园数学教学反思中班篇三

1. 模仿小鱼、小鸟、蚂蚁和青蛙的运动方式，发展动作的协调、灵活性。
2. 体验与同伴在一定范围进行追逐游戏的快乐。
3. 初步了解健康的小常识。
4. 让幼儿学会听口令玩游戏，锻炼反应能力和倾听能力。

1. 小鱼、小鸟、蚂蚁、青蛙动物头饰若干，大灰狼头饰2个。
2. 场地布置：在场地四角分别放4张椅子，分别挂上小河、鸟窝、草地、池塘的图片，代表动物们的家。
3. 欢快的背景音乐。

1. 听音乐幼儿自由选择动物头饰，四散站立在场地上，做准备活动。

2. 幼儿相互介绍并模仿自己所扮演得小动物。

3. 引导幼儿按照所扮演得小动物的运动的方式，找一找自己的家。

4. 玩游戏“小动物找家”。

- (1) 教师引出游戏情节：“今天天气真好，小动物们一起来玩游戏吧。”幼儿扮小动物在音乐的伴奏下自由活动。教师扮大灰狼出现，“小动物”按自己的运动方式快速回到各自的“家”。

- (2) 游戏规则：“大灰狼”出现后继续按所扮动物的运动方式“回家”。

- (3) 每次游戏结束后，教师进行小结，表扬能遵守游戏规则的幼儿，提醒个别幼儿在“大灰狼”出现后能继续按规则游戏。

- (4) 幼儿交换头饰，大灰狼由多名幼儿扮演，以提高游戏难度。

组织幼儿在户外活动时继续玩游戏“小动物找家”。

我在本次教学活动中，注重幼儿的活动多一些，忽略了幼儿纪律的养成。

本文扩展阅读：动物是生物的一个种类。它们一般以有机物为食，能感觉，可运动，能够自主运动。活动或能够活动之物。包括人。根据化石研究，地球上最早出现的动物源于海洋。

## 幼儿园数学教学反思中班篇四

在本节课之前，小朋友已经认识了长方形、正方形、三角形、图形等，本节课在小朋友已有知识的基础上引导学生对这些学过的图形进行比较、分类的能力。

经过本节课的'教学，我有如下思考：

这一节数学活动课是靠游戏来完成的，它摆脱了枯燥、无味，充满了童趣，小朋友的积极性较高、兴趣浓厚。本节课以图形宝宝找朋友的游戏为主线，引导幼儿观察图形的不同点，从颜色、形状、大小，鼓励幼儿积极的参加图形找朋友的游戏，逐步深入，通过ppt的操作让幼儿更直接的去感受，幼儿的思维很活跃，能把自己的发现主动的用语言表达出来，使幼儿的能力得到多方面的发展。在活动中我通过个别回答和集体回答提高表达的机会，提高幼儿口语表达能力，反应能力和观察能力。

不足之处：

- 1、在图形找朋友游戏时次数玩得不多，一些孩子都没玩到，有些失落。
- 2、电脑上操作演示的东西可以丰富些。

作为新教师，在平时的教学中要学习的东西很多，前辈们的经验和教诲是必不可少的，但是自己在教学中的领悟和体会也是一笔重要的财富，需要自己平时慢慢思考，慢慢积累的。

## 幼儿园数学教学反思中班篇五

教师对本学期的数学活动目标要做到心中有数，有什么样的目标就要考虑设计达到某个目标的数学活动区。把教育意图贯穿到数学活动区内容，创设一个与数学目标相一致的良好环境。比如，本周小班数学活动的目标是“按物体的颜色分类，能从多种颜色的物体中找出同一颜色的物体”。那么，小班教师在当周设置计算活动区时，就应围绕着这个目标来提供材料。

数学活动区操作材料的投放是非常关键的。操作材料是教育的媒体，是帮助幼儿系统地建构数学知识及诱发幼儿主动探索学习的工具，是施于操作动作，使外部物质动作，逐步进化到内部概念化动作的物质支柱，提供材料不单是活动前的准备，还是引导幼儿学习数学知识，发展思维能力整个教育过程所需的重要手段。因此，提供操作材料要充分考虑到幼儿各年龄段的认知特点。例如，小班幼儿在认知过程中好模仿，学习目的性差，任务意识淡薄。他们对活动的工具和使用工具感兴趣。而到了大班，他们的学习目的性能增强了，能为完成学习任务做出努力，重视学习结果和评价。小班和大班认知特点不同，同样的材料其效果是完全不同，一次大班教师利用印章、实物练习数的组成，效果很好。因此，要把学习任务融入材料之中，如增加些作业单之类的材料，幼儿按作业单的要求，配合实物进行操作他们会感兴趣，活动中不仅能得到有关知识的练习，还能培养任务意识，使它们从中获得成功满足，增强自信心。因此，在投放材料时要注重幼儿各阶段的认知特点。

在以中班数学《排一排》活动为例来说明一下，《排一排》活动是在幼儿已认识、熟悉的基础上进行活动的。依据《幼儿园教育指导纲要》我制定了以下三个教学目标：

- 1、让幼儿学会多个物体进行比较的方法，在第一个活动中，利用多媒体课件出示五个大小不同的西瓜图片，首先让幼儿

知道这些西瓜是大小不同的。让幼儿想办法，如果要把西瓜从小到大排一排，怎么办？在孩子想办法的基础上教给孩子学会多个物体进行排序的办法。

2、能按要求进行比较物体并排序。例如：我为宝宝们准备了大树的图片，目的是引起幼儿的兴趣，培养幼儿的动手能力和观察力，也是对幼儿学会多个物体进行比较的一个升华。

3、培养幼儿的目测能力和逻辑思维能力，这一目标主要体现在第三个活动中，幼儿用目测的方法比较盒子的薄厚，这也是我运用的教学方法之一。

在活动中，我还运用了游戏法、寻找法，通过游戏活动，能促进幼儿对物体空间形式的正确认识。如：分给幼儿不同粗细的树木图片，引导幼儿由粗到细排列，引导幼儿每次从中取出最粗的，一直到取完为止。然后，再按由细到粗的顺序把树木一棵棵收起来，放回原处，无形中培养了孩子整理玩具的好习惯。总之，本节课完成了我预设的教学目标。

上述方法在教学活动中也存在一些不足。对于本节课，虽然从整体上看完成了教学目标，但我觉得也存在着一不足之处：

1、整节活动，孩子都在围绕老师设计的思路走，没有自由探索的空间，我想这是我设计活动的一个误区。

2、活动中，孩子的兴致不高，游戏活动不能吸引孩子的兴趣，课堂气氛不活跃，感觉到不符合孩子的年龄特点，有待改进教学方法。

幼儿园中班数学教学要依靠一定的教育目标和内容，要依据各年龄段幼儿的认知特点；要根据各个幼儿的实际水平；为他们创设良好的学习环境，提供有利于幼儿主动活动的材料，使其在操作中学习粗浅的数学知识，培养学习兴趣、发展智



力。并且，养成喜欢动手操作、爱动脑思考，具有求知欲望等良好的学习习惯，为入小学学习做好准备。

幼儿园数学教育是幼儿课程中不可缺少的一部分，新的课程观和知识观也告诉我们：“幼儿不是被动的接受知识，而是建构和发现知识，不是知识的旁观者，而是知识意义的主动建构者和创造者，而且幼儿的这种角色不是教师仁慈地赐予的，而是他们作为学习者天然具有的。”

在幼儿数学教育领域中，让幼儿真正做到“学会应用数学的观点和方法去解决身边生动的实际问题，而不是把他们作为一种知识储备或是教条。”需要我们从观念到行为做一次深刻的反思，要使幼儿园的数学教育真正做到有效甚至高效，还有很长的一段路要走，让我们共同努力做到：给幼儿一个空间，让他们永远向前；给幼儿一个条件，让他们有自己的一片蓝天。

## 幼儿园数学教学反思中班篇六

通过对幼儿日常活动的观察，我发现幼儿对动物有浓厚的兴趣。结合《指南》精神、幼儿兴趣特点和年龄特点，我将感知数量与动物餐会的情境相结合，整个活动过程以游戏化的情景引导孩子在游戏中了解数量之间的关系，培养孩子的数学思维，同时也让幼儿感受到分享的快乐，充分体现数学生活化的理念和数学的趣味性。本次活动的目标是在复习感知6以内数量的基础上，通过游戏帮助幼儿感知数量7，目测7以内的数量。

- 1、了解7以内的数量间的关系。
- 2、能不受物体排列形式的影响，目测和感知7以内的数。
- 3、体验在游戏中学习数学的乐趣，养成良好的规则意识。

重点：能按数匹配实物。

难点：能不受物体排列形式的影响，目测和感知7以内的数。

1、多媒体课件。

2、食物图片若干。

3、操作材料人手一份。

情境游戏“小猴摘水果”导入。

1、今天是小动物们聚餐的日子，小猴子想：我家果园里的水果都成熟了，一定要带给小伙伴们尝一尝。于是他来到了果园：看一看小猴的果园里有些什么水果呢？（打开ppt如图一，让孩子们进入电脑创设的情景。

梨树上有几个梨子？大声告诉刘老师。它又可以用数字几表示呢？

小结：我们的数字7可以表示7个苹果，也可以表示7个桃子。数字7的本领可真大。

通过小动物分食物和装盘子的游戏感知7以内的数量，尝试按数匹配实物。

小猫也来了，它带来了几条小鱼呢？五条小鱼可以用数字几表示？

看看还有什么小动物来参加聚会了？她带来了几根香蕉？七根香蕉梨可以用数字几表示？

最后，小狐狸也来参加聚会了，可是食物已经没有了。我们一起来帮小狐狸装食物吧。装之前，请你仔细观察一下，小

狐狸想要几个食物呢？（7个）

是的，有的小狐狸需要7个食物，有的需要6个食物。请你按照小狐狸的需要帮它装好食物。

数一数食物有多少。

让我们一起来看看，你们的小盘子里都有什么食物呢？

×××的香蕉有几根？我们可以用数字几来表示？

我们一起把水果带回教室给小狐狸吃吧。

进餐前通过数碗，进一步巩固按数取物的能力，同时通过小组内人数的变化进一步感知数量间的关系。

本次活动，全程以故事展开，加上故事环节以小动物为主，幼儿比较感兴趣。首先通过数一数果园里的水果复习数量6，幼儿通过跟着老师点数来完成，符合幼儿年龄特点；其次，教师通过快乐餐会这一情景，与幼儿一同感知7以内数量，通过数香蕉、数苹果、数小鱼等，引导幼儿感知数量7，理解数字7可以代表任意7个物品。

在动画效果设置上，我们选用超链接、路径等技术创设动态场景，以此来调动幼儿兴趣。结尾处教师通过幼儿无声操作为观看者营造人机互动的场景，让幼儿参与到活动中去。整体来看，我觉得本节活动思路新颖，教学效果显著。但在微课制作的技术运用方面还有提升的空间。

## 幼儿园数学教学反思中班篇七

数学游戏对培养幼儿动手动脑能力、调动多种感官参与学习活动、激发幼儿的学习兴趣、最大限度地发挥幼儿身心潜能、省时高效地完成学习任务都具有十分重要的意义。与

此同时，通过在游戏中渗透思想品德教育，还可培养幼儿良好的学习习惯和心理素质，使智力和非智力品质同步协调发展。

在设计数学游戏、安排课堂活动时要注重引导幼儿

在“玩“中学，“趣”中练，“乐“中长才干，“赛”中增勇气，具体应注意以下几个方面：游戏新颖，形式多样，富有情趣，才能有效地激发学生的内驱力，使他们主动地学、愉快地学。如我在教大班学习‘6’的分合与加减时，我在导入时出示小猴小动物引起小朋友的兴趣，然后用儿歌；小猴爬上苹果树，一个苹果、两个苹果三个苹果一直数到八个苹果，吞下肚，呃！呃！苹果布丁苹果派，什么水果我都爱。指出今天我们要学的是6的分合，趁小朋友兴趣·正浓我又在新授环节设置情景激发幼儿兴趣，小朋友轻声喊：魔箱魔箱呼啦啦！可以让每个小朋友的思想高度集中，接着老师用变魔术的方式变出操作物品“苹果”，让小朋友自己动手操作6的分合。再用口编应用题的方法学习6的加减法。就这样每个小朋友学的都很认真，起到了事半功倍的效果；在复习巩固时我用平时没做过的游戏——“摘取爱心”的游戏：出示一颗爱心树，树上结满爱心卡片，卡片的背面是6以内加减法试题，幼儿随音乐摘爱心后算对的爱心卡片就送给他。这样大大的增强了小朋友的兴趣。接着是出拳游戏：如复习6的分合时教师与幼儿共同玩出拳游戏，我出“2”，小朋友出“4”，2和4合起来是6，小朋友找朋友玩出拳游戏。

## 幼儿园数学教学反思中班篇八

- 1、复习得数是3以内的加法，4以内数的组成。
- 2、通过创设情景，让幼儿在操作过程中尝试自己列出得数是4的加法算式，尝试自编得数是4的加法应用题。
- 3、使幼儿进一步理解两个部分数的交换关系。
- 4、培养幼儿分析推理能力，思维的敏捷性及幼儿动手尝试的

精神，训练幼儿运算速度和准确性，激发兴趣。

5、让幼儿体验数学活动的乐趣。

6、乐意参与活动，体验成功后的乐趣。

3以内加法算式卡、数卡4，苹果、梨图片4张，每个幼儿4个萝卜，4朵花，蘑菇图片4张，兔妈妈、小兔头饰，布置好活动场景。

随《十个数字跳舞》音乐，做手指游戏。

一、复习得数是3以内的加法，复习4的组成

1. 游戏“开火车”复习得数是3以内的加法。

2. 游戏“又有苹果、又有梨”复习4的组成

3. 游戏“对数”

二、创设情景，在操作中尝试写出得数是4的加法算式

兔宝宝，我是兔妈妈，我告诉你们一件高兴事儿，我们种的萝卜丰收了，请兔宝宝跟着妈妈到地里去拔萝卜，每个宝宝拔4个萝卜，自己分一分，看有几种分法？（个别回答，老师演示）拔了这么多萝卜，我们把萝卜搬回家，搬的时候要听妈妈的指挥，看看两只手上的萝卜一共有多少根？（4根），你们用什么方法算出来的？（加法），怎样列出这个加法算式，请兔宝宝将它写在答题卡上，写的时候，字要写大一点，不然兔妈妈看不清楚，（兔妈妈帮助能力差的小兔讲解列式）。

今天，我们学会了新本领又可去智力迷宫玩，来，我们鼓鼓掌、嘿嘿，我真棒！

### 三、活动延伸

编应用题又是一样新本领，会编的小朋友很能干，不会编的也不用着急，下次老师要教你们编加法应用题的新本领。

在整个教学过程中，我始终把学生放在“主体”位置，始终以“组织者、引导者、合作者”的身份与学生一起参与到学习活动中，取得了良好的教学效果。但也存在一些问题，如分层练习体现不够，课堂评价方式过于单一，课堂语言还不够生动简练等。

在今后的课堂教学中，我会进一步关注学生的学习过程，让学生在参与的过程中，慢慢感知体会算法，让学生在具体情景中自我感悟，让他们经过自己的切身体会发自内心的选择出对于他们来说最简便的方法，也就是让学生学会怎么学习、怎么思考，让每一个学生都能在学习活动中充分地发挥出自己的个性和潜能，在体验中获取到知识，在成功中找回自信，更深刻地品味到学习的乐趣！

## 幼儿园数学教学反思中班篇九

在这次活动中我设计的是中班数学活动“比高矮”，教学目标主要有二点：

- 1、通过幼儿自主的探索活动认识高矮、高矮的相对性以及高矮排序。
- 2、能从生活和游戏中感受事物的形、时空和空间等现象并体验到数学的重要和有趣。在活动开始时，我选择两位高矮有明显差异的孩子从小铃下走过，通过一位幼儿走过小铃没有碰到，而另一位幼儿碰到了小铃发出声响这一直观现象来引起幼儿的兴趣，引出高矮；然后通过两两比较高矮得出比较的正确方法，即站在一个水平线上直立比较；最后，通过图片比较印证上一步得出的结论。我认为本次活动设计比较好

的是在幼儿分组操作时，第一组：两两比较，分出高矮。第二组：在一组物体中找出最高和最矮的物体。第三组：按高矮排序。第四组：目测物体高矮。这样操作的的目的性比较明确，层次清晰，由易到难的让幼儿能根据自身情况多层次的选择操作。最后，我通过游戏《找朋友比高矮》让幼儿理解物体高或矮的相当性。活动结束后，我认为幼儿都能正确分辨物体的高矮；能找出一组物体中最高和最矮的物体；能将物体按高矮排序；能正确运用高、矮、一样高的词语。但我在活动设计上没有突出比较高矮的正确方法，虽然也有要求幼儿两两比较、感知高矮。可由于要求幼儿站在地上比较，没有为他们提供不在同一水平线上比较的机会，仅仅通过教师小结性的语言将概念灌输给幼儿，反而使幼儿对于物体比较高矮需要在同一水平线上直立进行的概念理解不深。虽然在设计时希望通过下一步图片比较来印证概念，可由于上一步的薄弱，使得图片比较得不到预期的效果。

通过上课、反思，我觉得应该调整课的流程，增设材料。如：在幼儿两两比较高矮时为幼儿提供一些大型积木、椅子等，让幼儿有机会站在不同水平面比较，能自己寻找出比较高矮的正确方法。同时将高矮的相对性引出，使层次与层次之间过渡自然。

### 幼儿园中班数学教案：比较高矮活动目标

- 1、在比较活动中体验参与数学活动的乐趣。
- 2、进一步培养幼儿的比较性观察能力和思维的灵活性。
- 3、学习区分高矮，掌握区别高矮的简单方法，初步理解高矮的相对性。

活动准备课件：数学卡——3—3比较概念，3—4比较概念，3—5比较概念。活动过程

教师组织幼儿做相反游戏，激发兴趣。老师说“高”，小朋友说“矮”，同时蹲下；老师说“矮”，幼儿小朋友说“高”，同时站起来。

1、学会区别高矮。（1）和同伴比高矮，

请幼儿和伙伴比一比，说出：谁高谁矮？谁和谁一样高？（2）  
数学卡：3—3比较概念

2、比较两个物体的高矮，掌握比较的方法。

（1）请一高一矮的两名幼儿，矮的站在凳子上，高的站在地上；用挡板遮住他们的下半身，让幼儿判断，谁高谁矮。

（2）一只长颈鹿在地上，一只小猫爬到树顶，小猫低下头对长颈鹿说：“瞧！我长得比你高。”提问：小猫的话对吗？为什么？（3）讲解比较高矮的正确方法小结：比较高矮时要占站在同一高度。

3、感知高矮的相对性。（教师注意表述要清楚明白）（1）  
数学卡：3—4比较概念三座楼相比：

甲楼同乙楼比，甲楼比乙楼高，乙楼比甲楼矮。甲楼同丙楼比，甲楼比丙楼矮，丙楼比甲楼高。三棵树相比：

（4）小结：一个人或一个物体是高是矮，要看和谁相比，高和矮是会变的。4、小组4人排队，渗透高矮排序。请幼儿说出谁比谁高，谁比谁矮，进一步感知高矮的相对性，尝试按从矮到高的顺序排队。5、音乐游戏“找朋友”

老师播放一首欢快的儿童舞曲，幼儿按节拍拍手，找到朋友后握手、鞠躬、比高矮。

待幼儿均找到朋友后，音乐停止，幼儿说出两人比较的结果。



游戏反复进行，朋友不断交换。

活动评价，表扬积极参与比较、认真观察的幼儿。

## 幼儿园数学教学反思中班篇十

我所在的中班孩子在我教学活动中，我发现我们班的孩子特别不喜欢学习数学，也许是数学的枯燥和逻辑性强，让我们班的孩子对数学望而怯步。我一直也在苦恼如何让孩子在愉快的氛围中轻松地学习数学，后来，我发现我们班的孩子对角色扮演很感兴趣，我就想：怎样让孩子也在角色扮演中学习数学。我设计了游戏——小小销售员，就是让孩子扮演销售员和顾客，设计在蔬菜市场的环境下，小朋友以购买者的身份用教师自制的纸币，纸币上设计成以圆点为纸币的面额。如：一个圆点只能买一样物品。小销售员按纸币的点数为购买者销售相应数量的物品。这样的游戏开展后，我们班的小朋友特别的喜欢，也不觉得数学是没有意思的了。反而很积极的学习数学。争做销售小冠军。

在一次次的游戏中，孩子们也学会了，有的时候小销售员给自己的物品数量和纸币上的面额不一致，还会提醒小销售员正确的数量，孩子的能力比我想像中还有更大的潜力。没想到一个小小的游戏让孩子从中学到了很多，更生活了更实际了。

其实，很多的时候，我们会经常面对幼儿独特的、有创意的想法，只是常常不经意间就被我们忽略了。细想起来，在他们大胆、童真、稚气的想法背后，又会有多少智慧的火花呢？身为教师的我们，千万不能小看了孩子，而是要善于在孩子的一举一动中发现他们富于创造性的想法，并适时地给予积极有效的评价和支持；此外，教师还要给孩子提供主动探索的机会和条件，发挥同伴群体的相互模仿、激励作用，促进幼儿群体共同发展。