

2023年个趣味数学小游戏 小学生趣味活动方案(模板5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？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。

个趣味数学小游戏篇一

一、活动目标：

3、帮助学生懂得在活动中要合作、谦让、遵守规则，敢于克服困难，能体验胜利的愉悦；

二、活动准备：

1、会场布置：横幅标语为“快乐运动，健康成长”、“我运动、我健康、我快乐”

2、游戏准备：奖票(红票、黄票、蓝票)、奖状、六段布绑带、垒球、手榴弹、实心球若干、塑料筐、石灰、秒表、垫子、音乐；公布游戏规则以及参赛人员的口哨。

3、各班自己设计并号码布

三、活动主题：“快乐大课间，健康一家人”

四、活动原则：

每个家庭参与两个游戏项目，游戏项目的设置符合孩子年龄特点，富有趣味性、竞争性。

五、活动口号：各班根据自己的特点，喊出口号

六、活动时间：5月20日

七、活动地点□xx小学操场

八、活动安排：

3、家长和运动员代表发言

4、裁判代表发言

个趣味数学小游戏篇二

为营造校园数学学习氛围，弘扬数学文化，激发提高学习兴趣，培养数学学习方面创新能力。我们通过开展丰富多彩的各项数学活动，为学生提供一个了解数学、获取数学知识的舞台，在校园里形成浓郁的数学文化氛围，让学生充分感受数学魅力，发现数学的无尽乐趣与无穷奥妙，进而产生一个良性循环，服务与提高自己数学的学习。

活动主题：传播数学文化，展现数学魅力

活动口号：我动手，我思考，我快乐

活动时间：20__ . 3. 11-4. 11

1. 3月11日升旗仪式数学节活动开幕式

2. 3月11日活动小结(发活动中一些奖状，数学组全体老师负责)

活动目的：

1、通过此次活动培养学生对学习数学的兴趣，让学生感受到生活中处处有数学，学会用数学的眼光去关心环境，关心社会，去获取和发现新的知识。

2、促进教师思考与实践课改下的数学教学与活动该如何开展，如何提高课堂活动的. 数学内涵，如何在培养数学能力及素养上下功夫，促进学生自主地展示数学才能，体验数学价值。

组长： ____

组员： _____、各年级数学教研组长

1--6年级全体学生，全体数学老师

学生活动：

(一)数学手抄报、数学日记评比(第四周)

负责人： ____

参加对象： 三--六年级

1、手抄报：以“传播数学文化展现数学魅力”为主题，要求规范、整洁、美观，做出个性。比赛统一用8开的纸张，右下角写明姓名、班级、指导师。手抄报内容可包括：数学家的故事、数学名人名句、数学名题、数学趣题(符合本年级孩子思维水平)……。

2、数学日记：必须是学生自己写的，内容最好是写所学知识在生活情境中的运用，目的让学习充分感知数学源于生活，用于生活。

3、以上两项都是先在每个班级进行评比，然后选出3份优秀作品参加校级评比。(数学日记用统一稿纸书写)

注：作品上交到教研组长处，年级组的数学老师一起评选出一二三等奖。

(二) 100题口算无错比赛(第五周)负责人：负责人：_____

参加对象：一、二年级

比赛规则：8分钟100道题，每个班级由数学老师自行选拔5位学生参加比赛，根据个人成绩评出一、二、三等奖若干名。

(三) 20题笔算无错比赛(第六周)负责人：__

参加对象：三年级、四年级

比赛规则：20分钟20道题，三、四年级的每个班级数学老师自行选拔5为学生参赛，比赛的内容为适合本年级的各种竖式计算题。

根据班级的总体成绩评出一、二、三等奖。

(四) 数学故事比赛。(第七周)负责人：_____

参赛对象：三---六年级

比赛规则：三至六年级各班选一名优秀学生，进行全校数学故事比赛，故事内容可以是数学名人故事、数学趣事、生活中的数学等。具体时间比赛时间另行通知。

(五) 总结表彰。(第八周)

备注：作品收集时间、评选工作等具体安排另行通知。

各项内容的具体工作另行通知到老师本人。

附：(负责部分具体工作的老师名单)

- (1) 一年级“百题口算”题由孙丽老师负责。
- (2) 二年级“百题口算”题由陈冬梅老师负责。
- (3) 三年级“笔算题”题由陈亚妹老师负责。
- (4) 四年级“笔算题”题由吴青老师负责。
- (5) 五六年级“数学故事比赛”题由各班主任老师负责。

教师活动：

课标学习，数学课标学习考核(第四周)负责人：___

备课比赛，分低中高年级指定课题备课(第五周)负责人：___

评课比赛，给定课堂写评课(第六周)负责人：_____

个趣味数学小游戏篇三

丰富学生的业余文化生活，增进友谊，增强学生的集体荣誉感和的班级凝聚力，按计划举办此次“自行车慢骑”友谊比赛。

一、参赛对象：每个班级在充分预选的基础上，推荐20名学生参加，其中女生不得少于8名。

二、比赛地点：篮球场

三、比赛规则与方法：

1. 比赛所用赛道共2条, 每条跑道的终点站一名计时员。
2. 比赛开始前, 参赛者按规定在各自的起跑线前做好准备, 前车轮不得超过起跑线。

3. 裁判吹响口哨, 比赛正式开始, 参赛者骑自行车沿各自的跑道前行, 计时员开始计时。

4. 慢骑过程中, 只许向前进, 不得后退, 也不得原地转圈, 身体任何部位不得接触地面(不得倒下); 车轮不得触及本人跑道线, 触线或中途倒下者, 在违规地点继续开始比赛。每违规一次, 总成绩加时5秒。

5. 每组参赛者完成比赛后, 计时员及时将参赛者完成比赛所用时间上报给对应的统计员, 统计员及时统计选手成绩。

6. 慢骑过程中, 如遇其他意外事项, 影响参赛选手正常比赛, 经裁判论证后, 准许参赛选手重新开始比赛。

7. 10名参赛选手成绩之和为班级总成绩。

8. 请各位班主任组织好本班学生参赛, 并提醒学生注意安全。比赛期间, 请班主任不要离开比赛场地。

9. 活动人员安排:

第一赛道计时裁判:

第二赛道计时裁判:

辅助裁判(安全监控、过程监督):

统计员、拍照:

场地布置:

四、比赛注意事项

1. 活动期间, 相关人员务必准时参加, 切实履行相关职责, 确保活动安全顺利开展。

2. 请各位班主任组织好本班学生参赛，并反复提醒学生注意安全。
3. 比赛期间，班主任和学生不要随意离开比赛场地，班主任务必维持好本班级参赛纪律。
4. 其他未尽事宜，现场处理。

个趣味数学小游戏篇四

活动设计：“1只小猴去钓鱼，鳄鱼来了，鳄鱼来了，嗷、嗷、嗷……”这首是幼儿非常喜欢的数字手指谣。结合小班数学活动宜情景化、游戏化的特点，以及孩子们已经学习了4的构成的基础上，我以这个手指谣为引子，设计了这个《智救小猴，勇闯难关》的数学游戏，引导幼儿初步理解4以内数的实际意义，激发幼儿斗志，渲染活动氛围，使孩子们在解决难题的过程中即可以体验到成功的喜悦，又能通过动手操作，逐步建构抽象的数概念。让幼儿在游戏中逐步地亲近数学，愉快地步入数学世界。

活动目标：

- 1、引导幼儿正确感知4以内的数量，初步理解4以内数的实际意义。
- 2、能进行4以内的按数取物或按物取数。
- 3、发展幼儿的观察力、想象力和动手能力。
- 4、乐于参加集体游戏。

活动准备：

一个数字转盘、大鼓一个、1—4的数字卡若干

“数、物拼板”、印章若干、雪花片若干

活动过程：

一、预备活动：

教师带幼儿边念手指谣，边走到相应的位置。

二、集体活动：

1、引起幼儿活动兴趣

我昨天呀，乘鳄鱼不在，偷偷的到小猴家旁边看了看，我发现了四个难题，我们就先来解决这四个难题吧。

2、复习4以内的数字

师：我们现在就来解决第一难题——数字大转盘。

在这个转盘上有数字和指针，教师来转动指针，当指针停止指向数字几，就请幼儿大声地说出这个数字。

3、记忆4以内的数字

师：小朋友们真棒，一下子就解决乐第一个难题，现在我们来解决第二题——“谁不见了”

教师出示1—4的大数字卡，拿掉其中一个数字，请幼儿说出是哪个数字不见了。

4、4以内的按数取物

1) 听鼓说数

师：第二题我们也顺利解决拉，我们每个人都表扬一下自己，

真棒。接下来我们做一个游戏

我这有一个鼓，请小朋友们根据鼓声来说数字，告诉我我敲了几下。

2) 按数取物

师:现在，我们第三个难题来啦，准备好了没有？

4套1—4的物卡，请幼儿根据教师说的数找出相应的物卡。

三、分组活动：

师:小朋友们，你们太棒啦，这么快就解决了第三个难题。现在我们就向第四题出发啦，刚才前几题都是小朋友们在一起通过的，第四关呀坏鳄鱼要把小朋友们分开了，要分组考你们。

教师一一介绍每组的活动

第一组:盖印章

第二组:数、物拼板

第三组:数、物对应

幼儿活动时，教师巡回指导

四、教师讲评：

针对幼儿在操作中的现象加以讲评

五、收拾教具：

师:小朋友们，我们一下子就帮小猴他们解决了四个难题，让

猴妈妈能搬去离鳄鱼远一点点的地方啦，但是这只是前面四题，而且在分组解决第四题的时候，有些小朋友只去解决了其中一组。老师会把这几组投放到区角里，小朋友们你们有时间还可以去练一练。

后面还有许多的难关等着我们呢，我们还要继续努力，学习更多的本领，解决更多的难题！

活动反思

数学活动离不开操作。为了让幼儿更好地掌握，在活动中我准备了丰富的活动材料，引导幼儿运用多种感官感知4以内的数量，并且我创设了幼儿喜欢的“解决难题”的游戏，让幼儿听一听、说一说、动手做一做，吸引幼儿，使幼儿全身心地投入到活动中去。在活动中，我力求成为幼儿学习活动的支持者、合作者、引导者，形成合作式的师幼互动。

但是在实际操作的过程中，让我感到遗憾的是虽然我设计了情景，但是没有将情景很好的贯穿于整个活动，一直没有出现“救小猴”的环节，使孩子们都没有身临其境的感觉，影响了整个活动的效果。今后，在环节的设计过程中，我会注意这一点，让我的活动真正做到“情景化”，让孩子们在情景中自然地习得知识。

个趣味数学小游戏篇五

在经过了一个学期的学习后，学生在基本知识、技能方面等基本上已经达到了学习的目标，对学习数学有一定的兴趣，大部分学生乐于参与学习活动。特别是动手操作、需要合作完成的学习内容都比较感兴趣。丰富的课堂和数学学习的活动，能充分体现一个孩子学习的真实情况。因此在教学过程中，应该更多关注的是使已经基本形成的兴趣再接再厉地保持，并逐步引导到思维的乐趣、成功体验所获得的乐趣中。

1. 培养学生学习数学的兴趣和爱好，使学生在在学习过程中获得成功体验，建立自信的信心。
2. 在教学中输入更多数学的知识并且更多的是讲述一些数学的相关知识，让更多同学在数学知识的学习过程中使他们的知识面得到很大的拓展。
3. 使学生掌握一定的学习方法，学习技能。
4. 使学生获得一些初步的数学实践活动经验，能运用所学知识和方法解决简单问题，感受数学在生活中的作用。
5. 培养学生数学思考能力，观察能力、动手操作能力、创新能力

1. 精选教学内容，力求内容生活化，形式多样化，解题思路方程化，教学活动实践化
2. 教学形式多样化，赋予启发性，趣味性和全面性，扩大学生学习数学的积极性。
3. 每次趣味数学课都有中心，有准备，课后有总结反思。
4. 对于学生不要急于求成，要根据学生的学习情况循序渐进

第一周：“0”和“1”的争斗

第二周：好玩的跷跷板

第三周：蜗牛何时爬上井？

第四周：高斯求和

第五周：唐僧师徒摘桃子

第六周：神奇的数王国

第七周：巧过数字河

第八周：智过数学谜林

第九周：关于“大月”和“小月”的故事

第十周：失窃了多少个桃子

第十一周：八戒吃了几个山桃

第十二周：唐僧师徒摘桃子

第十三周：巧住房间

第十四周：分马

第十五周：数学岛历险记