

# 最新大班排序找规律教案(模板10篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

## 大班排序找规律教案篇一

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

## 大班排序找规律教案篇二

第一、为了让幼儿在轻松愉快的氛围中区别和理解10以内的单双数，我以找朋友游戏情景导入。

第二、运用ppt操作，来让幼儿知道一组物体假如两个两个数，数到最后正好数完的是双数，数到最后还剩一个的是单数。

第三、让幼儿通过寻找感知、利用学具独立操作、游戏活动认识区别10以内的单双数。

第四、让幼儿了解单双数之间的关系，延伸到超10数的单双，拓宽知识面，发展幼儿思维能力。

1、利用直观教具引导幼儿理解单双数概念，让幼儿在游戏中认识10以内单双数。

2、了解单双数之间的关系。

3、发展幼儿思维的灵活性。

4、培养幼儿比较和判断的能力。

5、培养幼儿对数字的认识能力。

1、重点；认识10以内单双数

2、难点；理解单数和双数的含义

1、在教室里放置一些成单成双的物体。

2、小动物、小圆点、数字宝宝的'家'一张，小圆点1—10卡片人手一份，数字卡若干。

1、游戏找朋友导入。师：小朋友们你们喜欢玩游戏吗？我们来玩找朋友的游戏，好吗？通过找朋友游戏知道2个2个找到朋友的是双数，没找到朋友的数是单数。

2、引出单双数概念，运用直观教具操作活动来引导幼儿认识区分单双数技能。

a□师：今天还有许多的小动物也想来玩游戏了，看看都有谁？  
幼：小猴子。师：小猴有几只呢？幼：4只。师：那可以用数字4来表示。师：小鸡有几只呢？幼：5只。师：那可以用数字5来表示。师：现在天上又飞来几只小鸟？幼：6只。师：那可以用数字几来表示？6来表示，那谁是单数？谁是双数？来看看，这里小猴可以两个两个圈在一起，能找到好朋友的'就是双数。像小鸡两个两个圈到一起后，还多出一只小鸡找不到朋友的'叫单数。

师：小动物也来参加我们的游戏啦，有哪些小动物呢？单数的小动物找到单数的家，双数的小动物找到双数的'家。师上前操作。

b□师小结：我们两个两个找朋友小动物都找到家了。

c□数字宝宝也想来参加我们的游戏，也请你帮数字宝宝送回家，好吗？

请小朋友帮数字宝宝送回家。

3、通过幼儿实际操作更深理解单双数的含义。

a□师：小朋友们，你们每个人椅子边都有一合卡片宝宝，小耳朵听，快快快，快快拿出单数来。小朋友听数拿出卡片来，师：快快快，请你找出双数一，让幼儿再次领会单双数的含义。

#### 4、引导幼儿实际操作

师：今天我们又有一些新的游戏等着大家了，新的游戏都放在后面，请小朋友们有序地操作哦。

幼儿分组操作，教师巡回指导。

#### 5、总结上面所学区分单双数技能，进一步巩固如何区分单双数。

师：老师现在为小朋友展示最后一个游戏，请小朋友向前操作，幼儿在机前引导幼儿，为单双数数字宝宝打钩。

师：小朋友们认识单双数还能用我们的歌声来表现对吗，来我们唱起来吧！在歌声中结束活动。

1. 本次活动以游戏开始，在游戏中结尾，整个活动贯穿于一系列动静交替的游戏中，并结合幼儿的日常生活经验，让幼儿在轻松愉快的氛围中比较好的掌握了单双数，丰富多样的形式使抽象的数学变得生动，形象，让幼儿更容易接受，更喜欢学习。

2. 整个活动条例还是比较清晰。结合幼儿日常生活经验来学习单双数，并运用了观察法，操作法，游戏发，归纳法，特别是操作法的运用，是突破教学重点的一个有效方法，幼儿可以通过自己亲手操作，再加上老师的合理引导。达到了帮助幼儿整理经验，明确概念的目的。

3. 幼儿能积极主动的参与到游戏中，教具的运用符合幼儿的

年龄特点，幼儿基本能独立完成，在操作中，幼儿能自己动脑筋探索，获得经验，多种智能得到了发展和提高。

4. 本次教学活动的难点达成很不理想，第四个大环节，只有极少数幼儿能根据归纳出的单双数规律，准确说出20以内的数字是单数还是双数。直接运用卡片来判断很抽象，幼儿不易掌握。应该还是先要投放学具让幼儿操作。怎样才能让幼儿准确的掌握任意一个数字是单数还是双数？是我下一步应该思考和探索的问题。

## 大班排序找规律教案篇三

活动目标：

- 1、让幼儿了解同一个棋子摆在不同的数位上，可以表示不同的数。
- 2、培养幼儿在操作中多思考和自主探索规律的能力

活动准备：

大教具一套，小教具一每人套，记录纸每人一张

活动过程：

一、故事引入：

二、初步探究、感悟，引导幼儿发现规律：

1、出示数位板，引导幼儿观察，从右边起，第一位是个位的家，第二位呢？一个棋子放在个位上表示数字几？他跳到了十位上还表示1吗？表示几呢？（板书：1个棋子 10 1）

2、再拿出1个棋子，都摆在十位上表示几？都摆在个位上表

示几？还可以怎么摆？（板书：2个棋子 20、11、2）

小结：1个棋子我们可以摆2个数，2个棋子可以摆3个数，3个棋子可以摆4个数，摆出的数的数量要比棋子的数量多1。

4、孩子们，我们棋子盒里的小棋子感觉这太好玩了，也要跑出来变魔术呢！请出4个棋子，看能摆出哪几个数字，在记录纸上记录下来。

5、指名幼儿汇报：小朋友摆得又对又快，我们来请他上前面摆一摆。

6、引导幼儿发现规律：

?4个棋子能摆几个数？

?他先把棋子全摆在了什么位？然后依次向个位挪一个，这样摆有什么好处？

?师小结：这样有顺序地摆放可以不漏摆，而且摆得又快又不会重复。

7、让幼儿尝试用5个棋子按顺序可以摆成哪些数字？（鼓励摆得又对又快的幼儿）

8、尝试不用摆，想一想，6个棋子、7个棋子能摆成哪些数？

三、结束

数位板真是一位了不起的魔术师，用棋子能变出许多不同的数，你们说他神奇吗？

活动延伸：

在活动区的地板上画出数位板，请不同数量的幼儿在数位板

上蹦跳摆出不同的数。

## 大班排序找规律教案篇四

1. 运用已有的数学知识解答虚拟游戏中的问题。
2. 体验“登月”过程中的快乐。

写有5—8数字的星星四颗；模拟的大张登月轨道图，在轨道的七个点上写数字8，幼儿每人一张相同的小图、笔；幼儿每人1—8数卡一套；通行证每人一张。

### （一）给星星打电话

1. 师：在漆黑的夜晚，月亮和星星为我们照明，星星眨着小眼睛，月亮露着笑脸，我非常想去月球上看看，你们知道月球是什么样的？那你们想看吗？可以怎么去呢？（请幼儿说一说）
2. 师：月亮和星星可是最好的朋友，我们先和星星通个电话吧，看它有什么好办法！
3. （出示四颗星星）师：看，星星的身上有什么？（数字）
4. 师：我们只要从卡片中找出两个数字，如果两个数字合起来和6或者7或者8一样大，电话就可以拨通了。
5. 幼儿自主摆卡片，教师巡回指导。

（幼：我找出了2和4，拨通了6号星星的电话。）

师：为什么能拨通？（因为2和4合起来是6）师：老师来记下来。



师：谁也拨通了6号星星的电话？请把卡片都举起来。

师：还有小朋友拨通了其他星星的电话吗？

师：那7号星星的电话呢？8号星星的电话呢？

小结：小朋友们真棒！在这么短的时间内就拨通了所有星星的电话。但是除了这些组合号码，肯定还有其他的组合号码也能拨通，所以星星在电话里告诉我们还要闯一关，这一关要经过一个轨道。

## （二）解密上月球

1.（出示登月球轨道图）师：在轨道上，你们看见了什么？（数字8）还有吗？有几扇门？谁能一下子就看出来？（那我们一起来数数吧！）

2.师：每扇门上都有一个密码，密码是由两个数字组成的，这两个数字合起来都必须等于8，而且每扇门的密码都不能重复。想想，如果我们用最快的速度来解开密码，可以用什么方法？（请幼儿说一说）

4. 幼儿在小图上的门上写出8的各种组合数字。

## （三）领取通行证

1. 师：大家都解开密码了吗？

2. 师：（出示一张正确的密码图）看看，他有没有把每扇门的密码都解开？他的密码是什么呢？（引导幼儿一起说出7扇门上的组合数字）我们恭喜他得到了第一张登上月球的通行证。

3. 师：（出示一张错误的密码图）他有没有解开每一扇门的密码？你发现了什么问题？（请个别幼儿说一说）如果你想

得到通行证，就请把它改正过来。

4. 师：（出示一张正确的、有规律的密码图）再来看看这张密码图，他能顺利登上月球吗？请仔细观察一下，他解的密码有什么规律？（引导幼儿按顺序说出每扇门的密码，教师在一旁记录）这个密码解得可真棒！他也能得到一张通行证。

5. 师：其他的小朋友可以给客人老师们看一下，自己能不能得到通行证。

#### （四）登上月球

1. 师：小朋友们，有没有都拿到通行证啊？

2. 师：来，我们一起坐宇宙飞船出发咯！带上头盔，穿上宇航服，系好安全带，出发！

3. 教师播放登月课件，引导幼儿边看边说。

4. 师：如果大家还想知道更多关于月球，甚至是整个宇宙的奥秘，回去可以到网上查查资料，网络也可以为我们提供各种各样的知识和信息。

## 大班排序找规律教案篇五

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，那让我们一起去看一看吧。

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？

## 大班排序找规律教案篇六

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。

## 大班排序找规律教案篇七

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。

## 大班排序找规律教案篇八

- 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？

## 大班排序找规律教案篇九

- 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。

## 大班排序找规律教案篇十

1. 能将常见图形分解出不同数量的各种图形，发现图形之间

的分割、组合关系。

2. 能创造性的运用各种图形组合物体形象，学习按一定规律数图形。

1. 教具：三角形、长方形、正方形、圆形拼成一幅画(机器人)。

2. 学具：图形宝宝、卡纸、胶棒、小剪刀等。

1. 出示“机器人”图片，引起幼儿兴趣。

师：请你们看一看这幅画与我们平时画的画有什么不同的地方。

(由圆形、正方形、三角形、长方形、梯形组成)

2. 幼儿分组操作学具，探索发现图形的变化。

(正方形、圆形、三角形、长方形)

师：小朋友们请你们分别将拿到的图形折一折，看一看每种图形能变出什么图形，好吗？

部分幼儿讲述自己的想法。

师：小朋友们的想法都很好，现在请小朋友们按你们的想法剪开，只剪一下看看图形有什么变化。

(1) 三角形。

幼：三角形——变成两个三角形。

师：怎么变得？你来演示一下吧！奥(边对在一起折，这叫对边折)三角形对边折可以变成2个小三角形。

师：那小朋友们，谁还知道三角形还可以变出什么图形？

幼：三角形——变出一个梯形和一个三角形。

(2) 正方形。

师：正方形可以变成什么？谁来演示一下？

幼：正方形——变成了2个三角形。

师：正方形像这样对角折可以变成2个小三角形。

师：谁还知道正方形还可以变出什么图形？

幼：正方形——2个长方形。

师：怎么变的？你来演示一下吧？奥，像这样对边折的话，正方形就可以变成2个长方形了。

师：谁还知道正方形还可以变出什么图形？

幼：正方形——梯形。

师：怎么变的？你来演示一下吧？奥，像这样不对称折的话，正方形就可以变成2个梯形。

(3) 长方形。

长方形——变成了三角形、正方形、梯形。

(4) 圆形。

圆形——变成了2个半圆形。

3. 用拼一拼、比一比的方法，引导幼儿探索图形之间的分割、

组合关系。

师：现在，请小朋友们沿着剪刀剪得痕迹拼一拼，图形又有什么变化，大家有什么发现。

小结：一个图形折一下剪开后，可以变成两个图形，这两个图形合起来和原来的图形一样大。

4. 将剪开的图形继续变化，看每种图形还能变出什么图形，数一数变出多少个。

5. 观察图形拼图，按顺序数出图片中的图形及数量。

6. 播放音乐，幼儿进行创意拼贴画。

师：咱们也用咱们剪的图形制作一幅画吧！