

# 目 录

## 数学能力训练游戏

分份 (4~6岁) .....	2
看电影找座位 (4~6岁) .....	3
估一估 (4~6岁) .....	4
救救小鸟 (4~6岁) .....	5
玩扑克练口算 (4~6岁) .....	6
认识日历 (6~8岁) .....	7
创造形状 (6~8岁) .....	8
“以大压小” (6~8岁) .....	9
决胜的奥秘 (6~8岁) .....	10

## 认知方法训练游戏

分大小 (2~4岁) .....	12
辨长短 (2~4岁) .....	13
比高矮 (2~4岁) .....	14
认多少 (2~4岁) .....	15
排顺序 (2~4岁) .....	16
定位置 (2~4岁) .....	17
量长度 (4~6岁) .....	18
称重量 (4~6岁) .....	19
找空气 (4~6岁) .....	20

观察水与冰 (4~6岁) .....	21
拥抱大树 (4~6岁) .....	22
嗅觉探索 (4~6岁) .....	23
特征排序 (4~6岁) .....	24
配对 (4~6岁) .....	25
丢币找动物 (4~6岁) .....	26
分门别类 (4~6岁) .....	27
记生肖算属相 (4~8岁) .....	28
规律排序 (6~8岁) .....	30
过程排序 (6~8岁) .....	31
触类旁通 (6~8岁) .....	32
昆虫探索 (6~8岁) .....	33
磁铁“狩猎”(6~8岁) .....	34

# 数学能力训练游戏

数学能力是人类智能结构中最重要基础能力之一，是人类认识各种数量关系和形状、空间概念，并利用这些知识解决各种问题的能力。它包括三个方面：数字概念及计算能力、形状和空间方位的概念及视觉化和解决问题的方法。

2~3岁幼儿虽能对颜色、形状有所感悟，但其思维能力较差，难以对数目进行抽象的概括。此阶段幼儿数学能力的训练宜以实物“一一对应”的方式，教孩子比较数目的最基本方法。3~4岁幼儿以直觉行动思维为主，产生了数的概念的萌芽，他们对其中物体的集合认识处于泛化阶段，不会进行精确的分析和综合，其数学发展水平处于初级阶段。4~6岁幼儿开始逐渐认识事物的属性，能根据事物的本质特征进行概括，对数的运算能力开始发展，对物体的几何形状能正确认识，空间方位感也明显加强，对此阶段的孩子，家长宜以归纳法教育孩子理解一些概念、法则和规律，并运用演绎法来掌握概念和法则，学习从一般到个别的分析、推理方法。6~8岁的儿童其逻辑思维能力已经有了较大的发展，能够理解事物之间的因果关系，并能够运用所掌握的知识来解决一些具体的问题。

对孩子的数学能力训练，应该遵循其心智发展规律，以期收到更好的效果，达到轻松育儿的目的。



# 分份

(4~6岁)

## 游戏目的

让儿童在学习等分的基础上学习几分之几,知道整体与部分的关系,会读分子式;通过操作使儿童知道以“1”为单位的整体,可以分成若干相同的部分,这些部分合起来还是整体“1”。

## 游戏准备

准备彩笔或蜡笔,为每位儿童准备8根一样长的秫秸秆,苹果2个(或其他的替代品)。

## 游戏方式

**步骤1** 认识  $1/2$ :用实物等分演示  $1/2$ 。

如苹果二等分后提问:苹果分成了相等的几份?老师拿了几份?(1份)这一份是分成的两份中的一份,我们叫它二分之一,写为  $1/2$ ;剩下的另一半也叫二分之一。

所分的  $1/2$  个苹果和  $1/2$  个苹果合起来还是原来的1个完整的苹果。即  $1/2+1/2=1$ 。

**步骤2** 认识  $1/4$  和  $3/4$ 。

将苹果分成相等的四份,其中的一份是四分之一份,其中的三份是四分之三份,分别写为  $1/4$  和  $3/4$ ;等分的4份合起来还是整体1,即  $1/4+1/4+1/4+1/4=1$ ,  $1/4+3/4=1$ 。

**步骤3** 用秫秸秆来练习用语言描述几分之几。

1. 取2根,让儿童拿出1根,表示是  $1/2$ 。

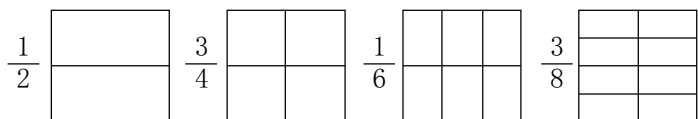
2. 取3根,拿2根,是  $2/3$ 。

3. 取5根,拿3根,是  $3/5$ 。

4. 取8根,拿5根,是  $5/8$ .....

$1/6$ 、 $5/6$ 、 $3/8$ 、 $5/8$  等都用类似的方法去做。

**步骤4** 让儿童涂色。



**步骤5** 写分子。



**步骤6** 感知整体与部分的关系。

通过实物操作,使儿童了解分相同的份时,整体大,分的部分大,整体小,分的部分也小;同样大的整体,分的份数越多,每份就越小,分的份数越少,每份就越大。

如图:

1. 分相同的份:

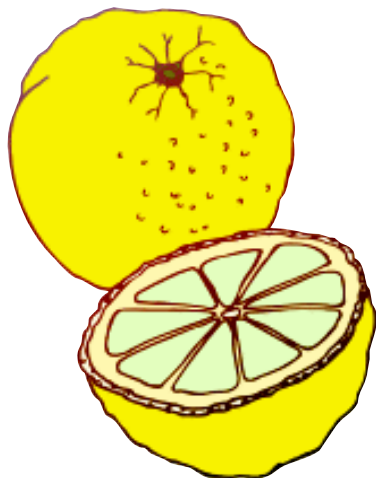


2. 分不同的份:



## 变通方式

认识几分之几和整体与部分的关系时,应让儿童亲自在操作中感知、体验,得出结论。



# 看电影找座位

(4~6岁)

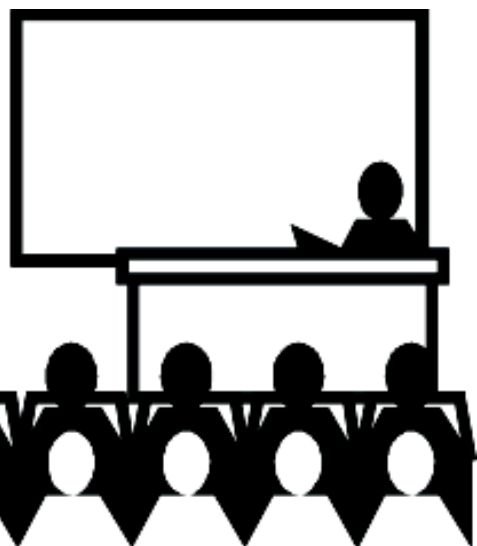
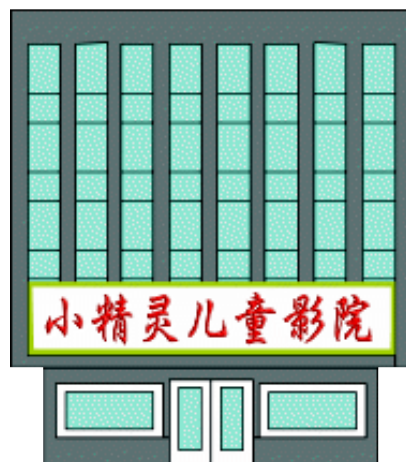
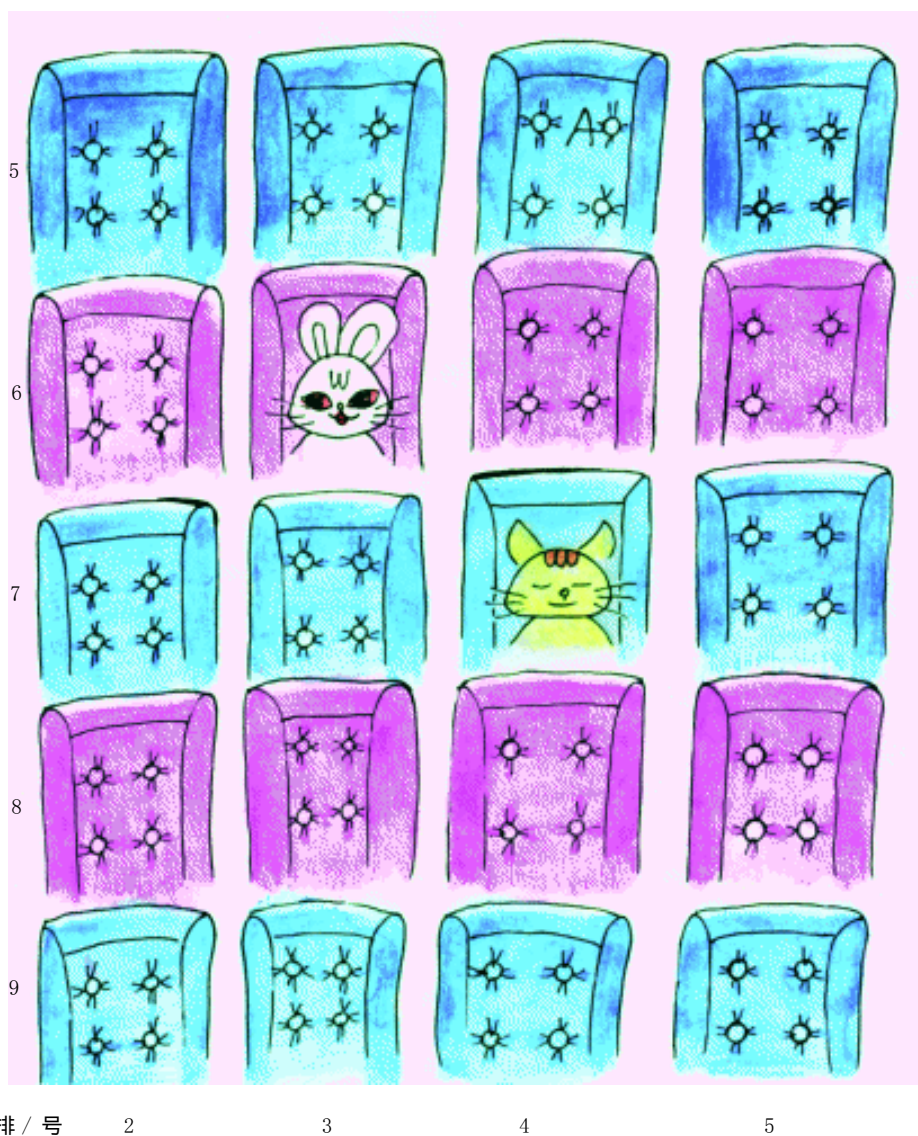
## 游戏目的

1. 使幼儿学会按照坐标找到点的位置。
2. 培养幼儿的数学思维能力, 锻炼幼儿生活自理能力。

## 游戏方式

家长问幼儿: “今天我们要去看电影, 你能按票上的座号找到座位吗? 现在, 你好好听妈妈是怎样教你找座位

的。”让幼儿仔细听, 家长先讲解图: “这个图画的是一个电影院的座位, 竖的是排号, 横的是座号。现在我们看座位, 向左看是 4, 向下看是 5, 座位号是由这两个数决定的, 也就是一个点可以找到两个数, 如此座就是第 5 排第 4 号, 那么, 电影院里的座位都可以找到它是第几排第几号。”指着小白兔和小猫, 问幼儿: “小白兔和小猫是第几排第几号?” 幼儿答: “小白兔是第 6 排第 3 号, 小猫是第 7 排第 4 号。”如此, 反复练习几个点, 让幼儿找它是第几排第几号。



## 注意事项

介绍游戏时, 要用浅显易懂、幼儿能接受的语言介绍。

# 4

## 估一估

(4~6岁)

### 游戏目的

训练儿童的估算能力。

### 游戏准备

小球(或其他类似物)、碗、两个(或更多的)参加者。

### 游戏方式

**步骤1** 首先,在碗里装满小球,接着要儿童说出他们认为碗内共有多少小球。

**步骤2** 然后,大家一起来数清楚碗内到底有多少小球。

**步骤3** 再教你一个简单的办法,可以避免儿童随便乱猜的情况。那就是,你先给儿童一把可以看清楚数量的小球,然后再要儿童想想,要是放满一碗,可能需要几个小球才够?

**步骤4** 有必要时,也可以帮儿童把总和算出来。不过,请记住,这个游戏原本就是要教儿童各种估计的技巧,而不是计算的能力!



### 注意事项

由于“估计”实物要不断练习,才会正确,不妨用不同东西进行这个游戏。例如:一团线有多少米?在袋子内,有几枚回形针?在玻璃杯内,能放进几支汤匙?

# 救救小鸟

(4~6岁)

## 游戏目的

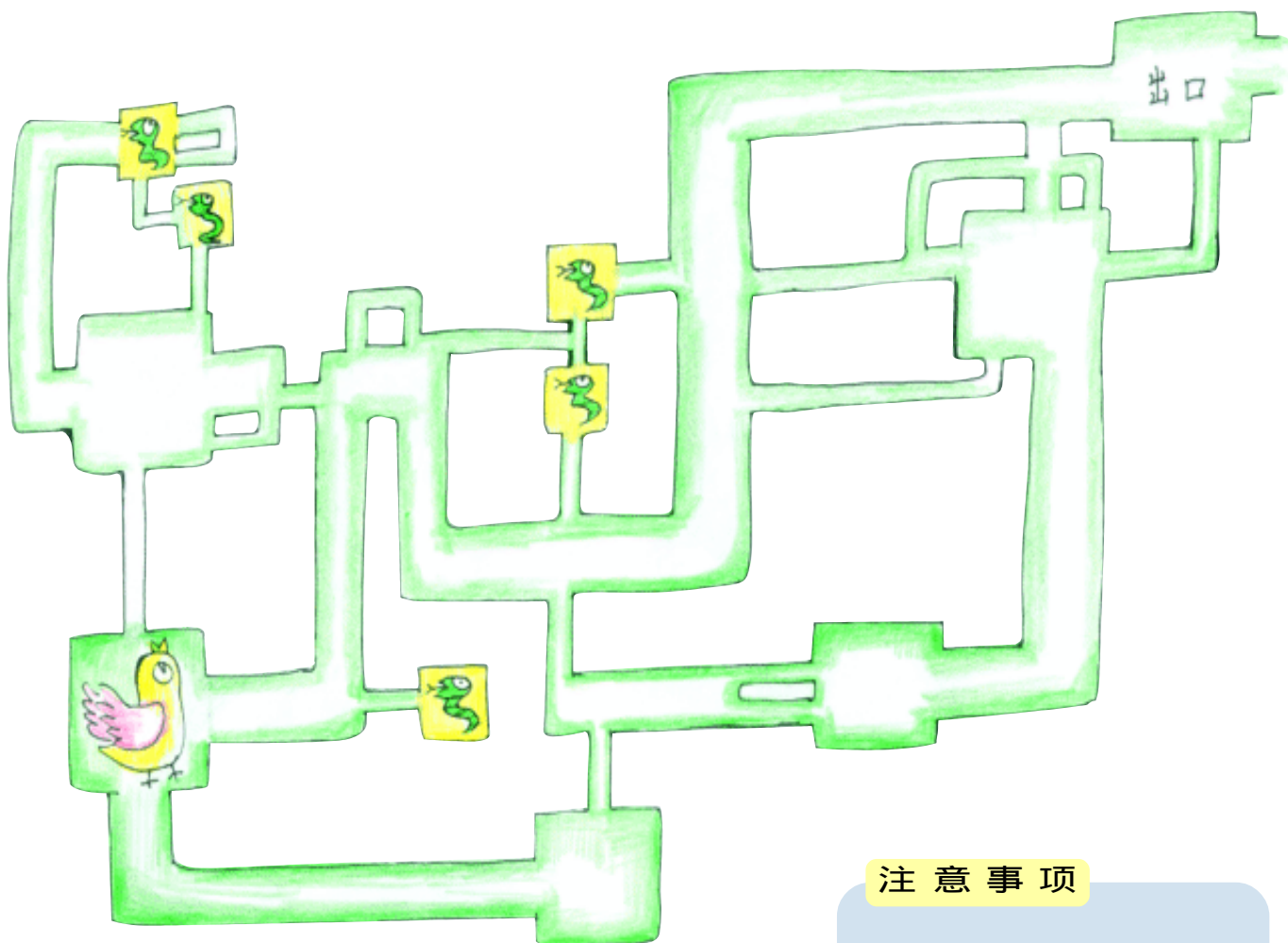
1. 培养幼儿的大小知觉、形状知觉。
2. 培养幼儿的同情心。

## 游戏方式

**步骤1** 家长给幼儿展示迷宫图(如图),并且告诉幼儿,可怜的小鸟掉进了一个大黑洞里,小鸟必须快点逃出去,否则就会被黑洞里的怪物吃掉。小鸟只能走大方块和粗管子,小方块和细管子里有蛇,会吃掉小鸟。



**步骤2** 请幼儿帮小鸟走出迷宫。



## 注意事项

家长应根据幼儿的接受能力来设计迷宫的难易程度。

# 玩扑克练口算

(4~6岁)

## 游戏目的

1. 训练幼儿10以内加减法的口算能力。
2. 训练幼儿根据规律解决问题的能力。

## 游戏方式

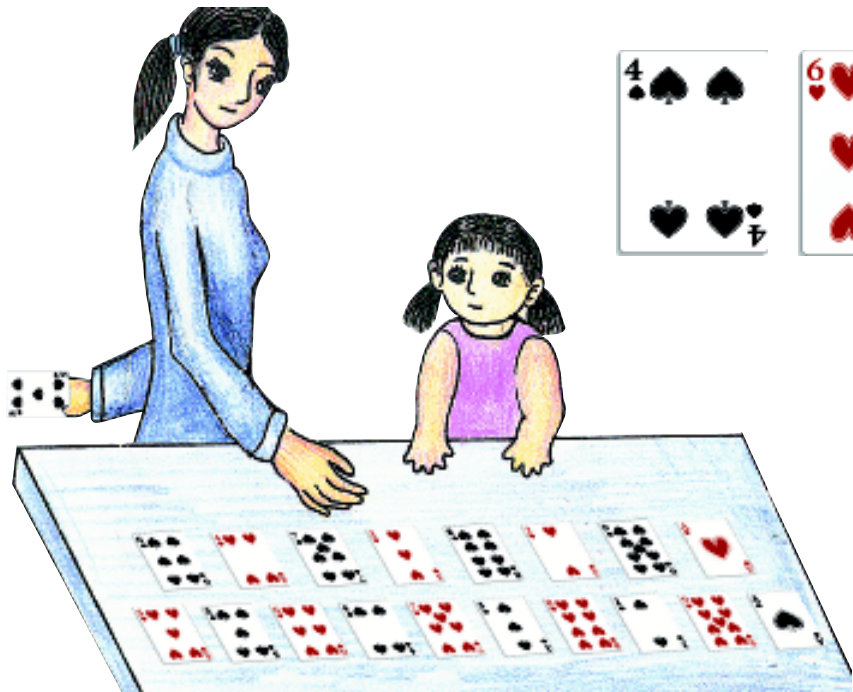
准备一副扑克牌，从中挑出1~9数字牌两套共18张。把牌洗好后，妈妈对幼儿说：“妈妈现在抽出一张牌藏起来，你能猜出这张牌是几吗？”妈妈把牌藏好再说：“妈妈现在告诉你一个办法，就能知道藏起来的牌是几？”启发幼儿把牌摊开，从两套牌中各抽一张组成10。现在把组成10的牌一一对应排列，注意看，想一想，就可知道藏起来的那张牌与这张牌的关系。”这样，幼儿就能很快地得知藏起来的牌是几。

## 注意事项

家长一定要提示幼儿先找几和几组成10，发现规律。方可得知藏的是几。扑克牌放法如：

红心：1、2、3、4、5、6、7、8、9

黑桃：9、8、7、6、5、4、3、2、1



# 认识日历

(6~8岁)

## 游戏目的

让儿童会看日历,知道时间的周期,并能生活中运用;教育儿童要珍惜时间。

## 游戏准备

准备日历一本、月历一张(旧的也可以)。熟悉儿童画书中的有关内容。



## 变通方式

1. 对于上学的儿童,可在课前让他们了解日历的种类;有条件的可在教室中挂一日历,由值日生每天负责报告,是几月几日,星期几。

2. 儿童需了解的有关时间知识:

(1) 要使儿童了解时间的反复性和递增性,周期是时间的一种存在形式。

(2) 时间是流动的,按一定规律向前走,是延续的,永远不会停止,不会因人的意志而变化,不能逆转;但它不是有周期的,反复的。如夜与昼是一天,由昼到夜不停地反复循环;由昼到夜是今天,再由昼到夜是明天,它是不断递增的;由“1号到30号”是4月,又一个“1

号到31号”是5月……如此不停地反复与递增,时间是一直向前流动着的。

## 游戏方式

**步骤1** 认识各种日历:

1. 猜谜语,了解日历的不同种类。
2. 知道日历是计时的另一种表现形式。

**步骤2** 认识时间的周期:

1. 一年有12个月,每月有31天(大月)或30天(小月),2月是闰月,有时29天,有时28天;若28天时一年是365天,若29天时一年是366天。
2. 一周是7天,从周一到周日。

**步骤3** 认读日历:

1. 看画书中的年历找时间:×月×日是星期几?
2. 会读日历牌中的日期。

**步骤4** 做书中的练习(填空),填上正确的数字。



# 创造形状

(6~8岁)

## 游戏目的

让孩子直接动手做几何图形,并且亲自操作后,他们就能很轻松地学会辨别各种几何图形了。

## 游戏准备

一袋或很多袋的豆子、一盒或很多盒的牙签。

## 游戏方式

- 步骤1** 首先将豆子浸在水中,泡一个晚上。
- 步骤2** 第二天早上,豆子已经变软,牙签就可以很容易地戳进去。
- 步骤3** 接着就教孩子如何用豆子和牙签,做出各种

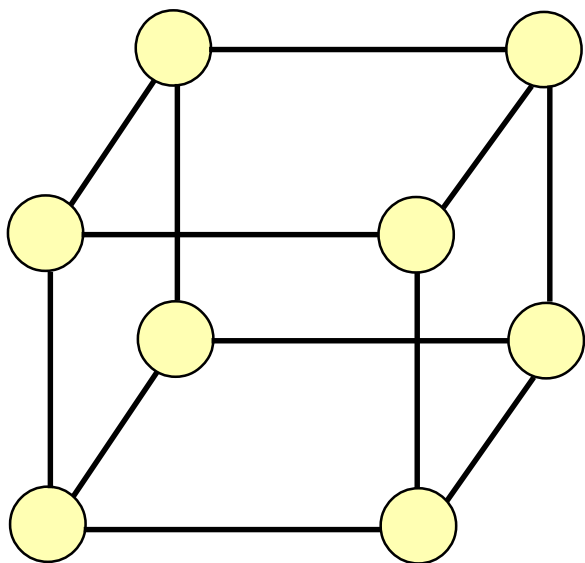
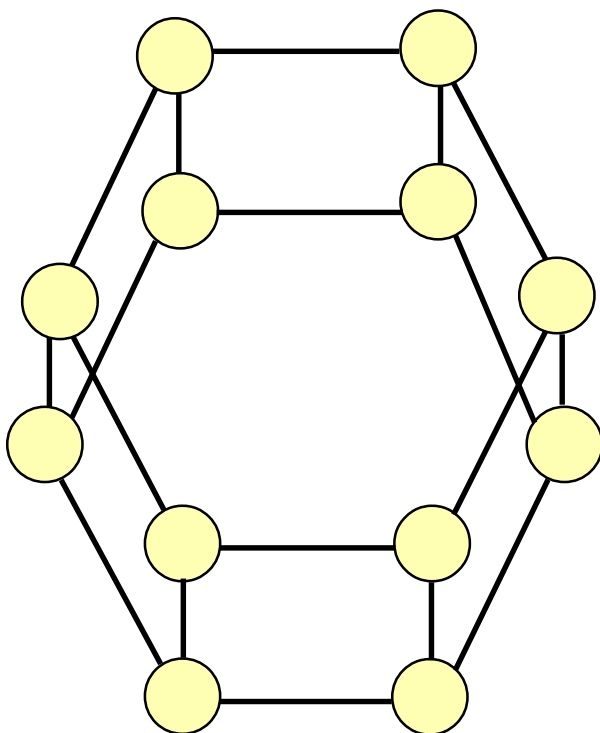
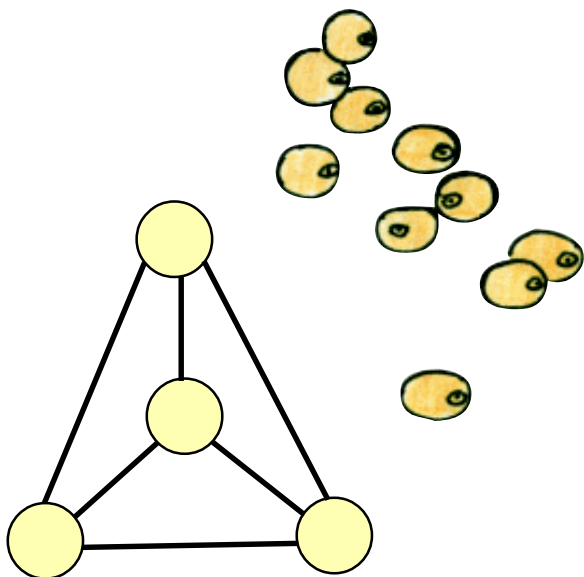
## 注意事项

不妨把豆子和牙签当作建筑材料,做出各种建筑物、分子图和设计图。而有色的牙签也可以代替一般的牙签,让这个活动有更多的发挥空间。

简单的形状(其中豆子就像连接点,可以保持牙签的固定位置)。

**步骤4** 同时鼓励孩子用4支、8支牙签做一个正方形。也可以要求他用3支、6支牙签做一个三角形。

**步骤5** 等他做完一般的基本形状后,再介绍一些比较复杂的形状给他认识。例如:你先做个五角形,再要求孩子跟着你复制一个。



# “以大压小”

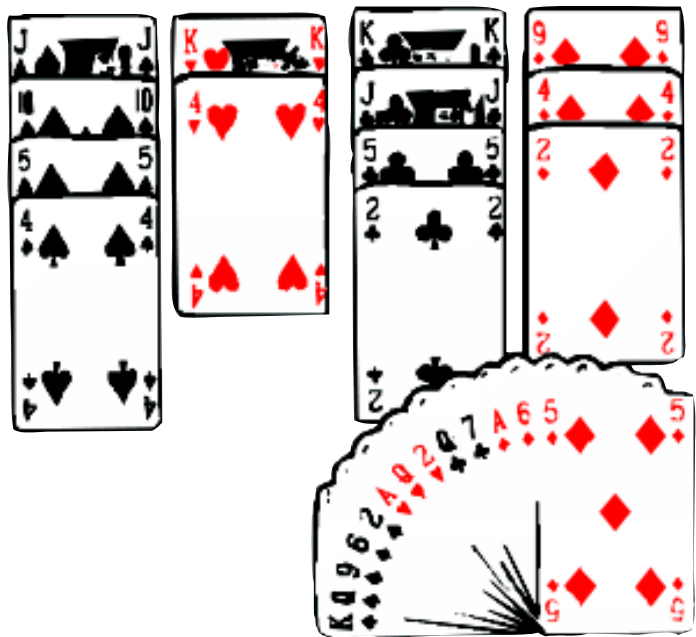
(6~8岁)

## 游戏目的

巩固幼儿13以内的序数，并培养孩子的竞争意识。

## 游戏方式

准备扑克牌一副，对孩子说明：J代表11、Q代表12、K代表13。游戏可以2~4人玩：先将牌洗好，然后轮流摸牌。出牌时，必须按从小到大的顺序出，如第一个人出1，第二个必须出2，而第三个人只能是3，依次下去。如果谁没接上牌，就失掉一次出牌的机会，由下一位接，下一位也没接上，则由再下一位接，如果还是接不上，则出牌者将底牌扣上，另出一张牌，游戏继续，谁先出完牌谁就获胜。



# 决胜的奥秘

(6~8岁)

## 游戏目的

1. 练习幼儿30以内数的读法和顺序。
2. 培养幼儿的反应能力和判断能力。

## 游戏方式

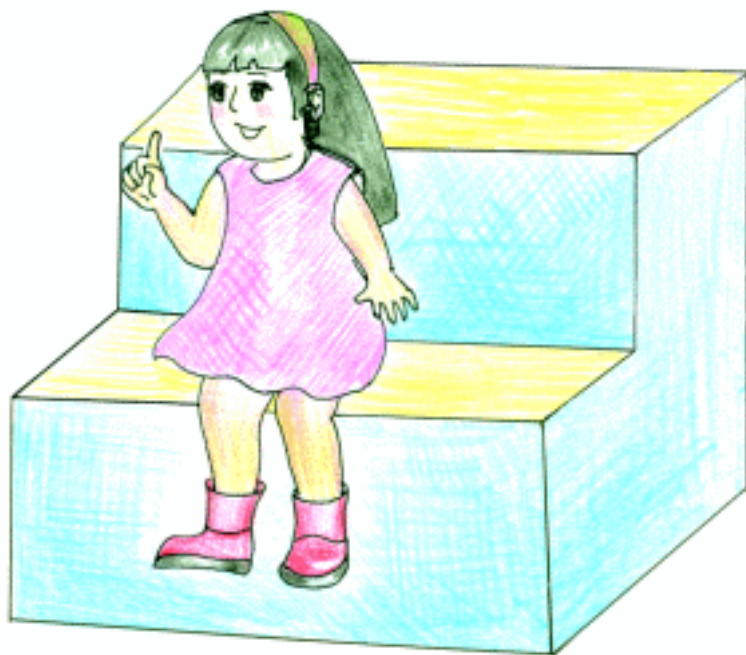
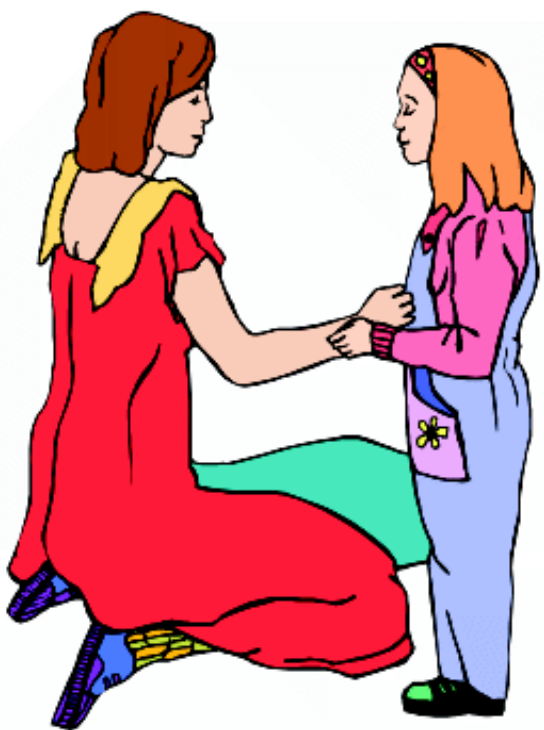
**步骤1** 妈妈告诉幼儿游戏规则：“我们两人轮流从1开始连续报数，谁最先数到30谁就获胜，每次只能报一个数或两个数。例如，我报1，你可以接着报2或者报2、3，我再接时可以是4，也可以报4、5。”游戏开始时，妈妈每次是冠军，幼儿会感到惊讶，会感到更加有趣。家长先不要告诉幼儿获胜的诀窍，反复进行多次后，达到游戏目的，妈妈再告诉幼儿获胜的诀窍。

**步骤2** 妈妈说：“获胜的诀窍就是要想办法抢到3和3的倍数，像3、6、9、12、15、18、21、24、27、30，最后就能抢到30，比如我先报数，我报1，你就报2、3，我报1、2，你就报3，以后，我报一个数，你就报两数，我报2个数，你就报1个数，这样下去，每次你就能当冠军，不信，试试看。”游戏重新开始，让幼儿掌握规律，体会胜利的喜悦。



## 注意事项

游戏时，报数的速度应根据幼儿对数和游戏规律的熟练程度由慢而快。



# 认知方法训练游戏

一个人能取得成功，最基本的原因就在于他能正确地认识所处的客观世界，能尽快地熟悉先前所陌生的未知世界，并能采取正确的应对方法和步骤来有效地处理自己与周围环境的关系，解决面临的问题。而要做到这些，首先要求他具有广博的知识，其次是要有正确的和有效的学习方法，再则是自己处事的积极态度。

下面推介的这些游戏，旨在教给孩子正确学习知识和认知世界的最基本的方法，并努力扩大孩子的知识面，使孩子在参与日后竞争的起跑线上，不落于人后，为孩子未来的发展打下良好的基础。



# 分大小

(2~4岁)

## 游戏目的

以身边的物品比较大小,让幼儿对物品的大小有个基本概念。

## 游戏准备

各种大小不同的玩具、食物或器物。

## 游戏方式

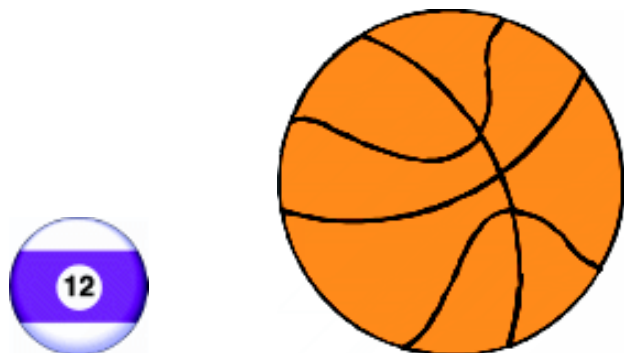
**步骤1** 用两个大小不同的饼干重叠或分别拿在手上,问幼儿哪一个大?

**步骤2** 以汽车、动物、人、积木等让孩子比较大小。鸡蛋、水果等食物亦可。

**步骤3** 此时的幼儿对于两种东西的大小还很难分辨得出来。将形状大小不同的物品放在孩子面前,让他(她)比较,从而建立起幼儿对大小的直观印象。

## 注意事项

进行这个游戏之前,先教幼儿大、小的概念,拿两样有明显大小之分的东西,告诉他何者为大,何者为小,等幼儿明白“大、小”的概念后再玩游戏。



# 辨长短

(2~4岁)

## 游戏目的

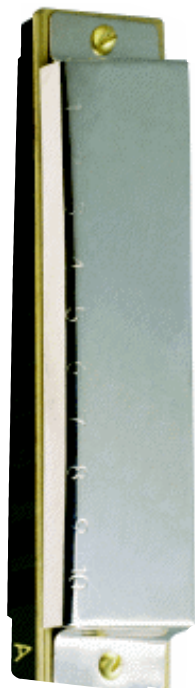
比较两件物品的长短，使孩子具有辨别长短的能力，学会使用“比较”这一最基本的认知方法。

## 游戏准备

铅笔、蜡笔。

## 游戏方式

- 步骤1** 拿出两枝铅笔，问孩子哪一枝较长？
- 步骤2** 教孩子先把两枝铅笔的一端对齐，比较容易分辨。
- 步骤3** 使孩子对比较筷子、指头、手、脚等都发生兴趣，看到任何东西都想“一较长短”。
- 步骤4** 慢慢地，除了具体的东西之外，孩子也能比较抽象之物的长短。例如两句话的比较。



## 注意事项

若孩子时常答错，表示孩子此时尚不能接受长短的概念，不要勉强孩子，待孩子对长短有了概念后再进行此游戏。



# 比高矮

(2~4岁)

## 游戏目的

培养孩子高矮的概念，增强孩子认知世界的能力。

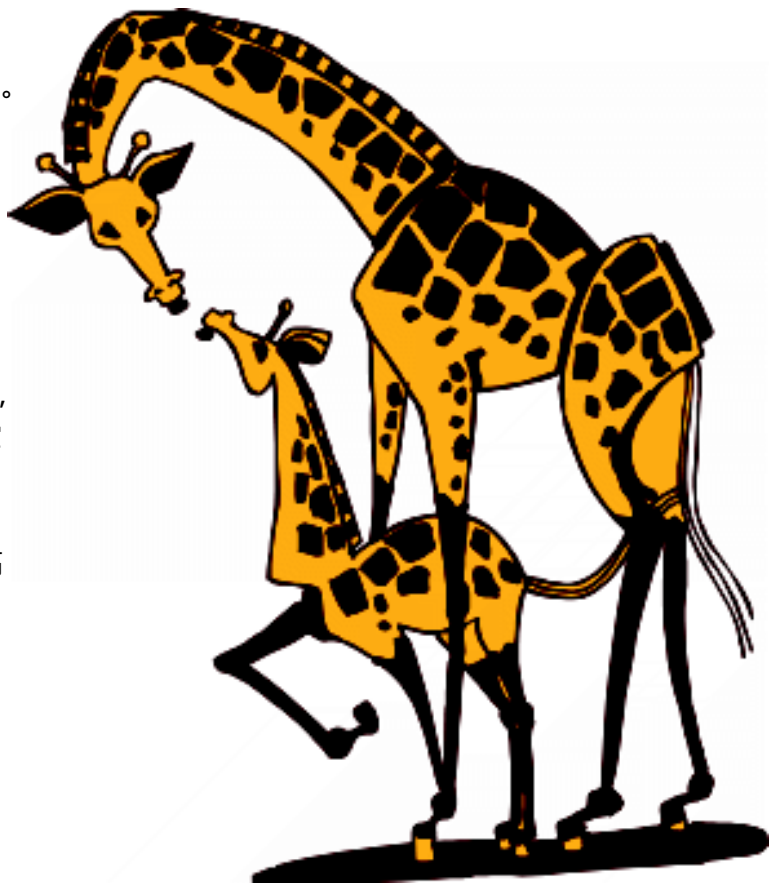
## 游戏准备

玩具、动物等。

## 游戏方式

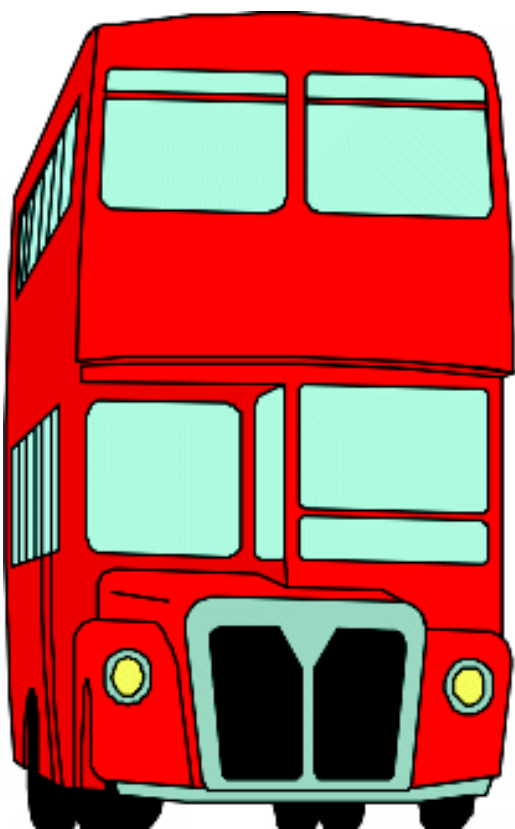
**步骤1** 告诉孩子：“宝宝，你站起来和妈妈比比，看谁高？哎呀！宝宝比妈妈矮好多哟！快点长高吧！宝宝。”来，妈妈变低一点，和宝宝一样高好不好？”

**步骤2** 利用机会要孩子比较各种玩具及动物的高矮，如桌子与椅子、床与衣柜……



## 注意事项

先教给孩子高、矮的概念，再进行游戏，若孩子还没有高、矮的概念，则再等一阵子，让孩子成长至能接受高、矮概念时再玩游戏。



# 认多少

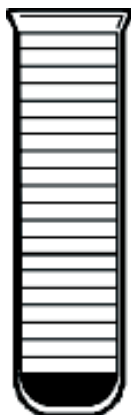
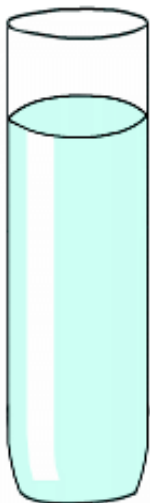
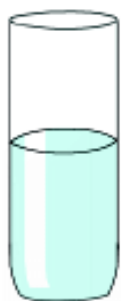
(2~4岁)

## 游戏目的

比较不可数的东西如水、沙子等的多寡。让孩子知道不可数物品的多寡可以间接地通过容器来衡量。

## 游戏准备

水、果汁、茶杯。



## 游戏方式

**步骤 1** 没有办法一个个数的东西,如水、果汁等,分别用两个相同的杯子,倒进不同的份量,要儿童观察哪一杯较多?

**步骤 2** 洗澡时也可以用大小不同的容器来比较水的多寡,增加洗澡的乐趣。

**步骤 3** 玩沙时也可施以机会教育。

## 注意事项

若要用不同大小的容器来比较物品的多寡,最后一定要用同一个容器来求证正确解答。

