



幼儿园游戏资源丛书

幼儿园

YOUERYUAN
JINGDIAN SHUXUE YOUXI



经典数学游戏

浙江省教育厅教研室 组织编写



 浙江人民出版社



幼儿园游戏资源丛书

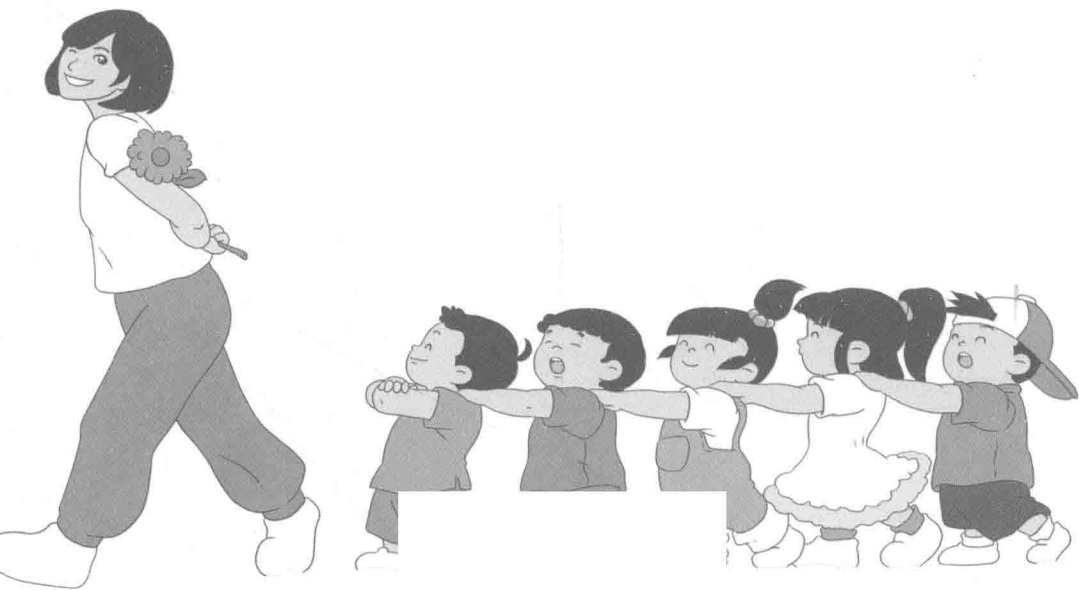


幼儿园

YOUERYUAN
JINGDIAN SHUXUE YOUXI

经典数学游戏

浙江省教育厅教研室 组织编写



图书在版编目(CIP)数据

幼儿园经典数学游戏 / 浙江省教育厅教研室组织编写. — 杭州: 浙江人民出版社, 2015.5(2016.1 重印)

(幼儿园游戏资源丛书)

ISBN 978-7-213-06662-7

I. ①幼… II. ①浙… III. ①数学课—学前教育—教学参考资料 IV. ①G613.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 074891 号

书 名
作 者
出版发行

幼儿园经典数学游戏

浙江省教育厅教研室 组织编写

浙江人民出版社

杭州市体育场路347号 邮编310006

市场部电话:(0571)85061682 85176516

责任编辑
责任校对
封面设计

刘 华

张彦能

王 芸

电脑制版
印 刷

杭州兴邦电子印务有限公司

浙江新华印刷技术有限公司

开 本
印 张

710 毫米×1000 毫米 1 / 16

9

字 数
版 次

15 万

2015 年 5 月第 1 版

2016 年 1 月第 2 次印刷

书 号
定 价

ISBN 978-7-213-06662-7

19.00 元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与市场部联系调换。

幼儿园游戏资源丛书编委会

主 任 缪水娟

副 主 任 柯孔标 丁亚平 张 丰 滕春友

成 员 (以姓氏笔画为序)

方张松 李冬梅 张兰进 周百鸣

郑忠耀 钱万军 韩 颖 喻伯军

丛书策划 柯孔标 滕春友 韩 颖

丛书主编 虞莉莉

本册主编 莫 娇

编写人员 卞娟娟 沈铁军

前言

一、数学游戏的内涵与特点

数学游戏，是指根据一定的数学教育目标而设计的，由游戏情境、数学内容、玩法规则等组成的智力性游戏。数学游戏虽然具有明确的数学教育目的，但不是通过直接教学的形式来达成的，而是游戏者根据约定的规则，在反复游戏的过程中，潜移默化地学习、巩固和运用数学知识，同时达到促进思维、愉悦身心的目的。

数学游戏往往具有以下一些特点。

1. 情境性

数学游戏是依托于一定的情境展开的，包含在一定游戏情境中的数学内容、玩法、规则等更利于幼儿理解和掌握，也更能引起幼儿的玩耍兴趣，使数学游戏充满趣味。

2. 规则性

规则是根据游戏的教育目的及相关情境而拟定的，是游戏者必须遵守的规定。游戏规则包含了为不同角色而制定的游戏行为要求、为实现教育目的而设计的内容和玩法、为比赛制定的行为要求及对胜负的处理办法等。

3. 竞争性

多数数学游戏，游戏参与者的关系是对立的，游戏参与者在游戏过程中，依据规则产生了智力上的竞赛。不同的游戏，竞争性的强弱有所不同，这与游戏情境、内容有关，也与游戏参与者的年龄有关。

4. 灵活性

数学游戏的规则既有民间相传的不成文规定，也有成人依据教育目的而事先制定的规则。但这些既定规则不是一成不变的，教师可根据幼儿实际水平、幼儿游戏能力的提高及兴趣的变化而调整。幼儿自身也可以通过游戏伙伴之间相互协商而改变规则。

二、数学游戏的类型

按游戏所蕴含的数学内容分类，可以分为数字游戏、数量游戏、图形游戏、空间游戏、时间游戏、排列游戏、逻辑游戏等。但数学的运用往往是综合的，因此多数游戏往往涵盖两个或多个方面的数学内容，这也使游戏充满挑战性，让幼儿乐此不疲。

按游戏参与者之间的竞争关系分类，可以分为以个体为单位的竞争性游戏（每一个游戏者都是独立的，各自为战）；以群体为单位的竞争性游戏（游戏者分成小组比赛，组内合作，组间竞争）；以“个体”对“群体”的竞争性游戏（游戏中有“中心人物”，“中心人物”与其他游戏参与者是对抗的，也是互补的）。这种竞争关系的设定也是游戏规则之一，但可以根据需要进行改变。

按游戏形式分类，可以分为指令游戏、传递游戏、追逐游戏、猜测游戏、纸牌游戏、盘面游戏等。不同的游戏形式也是规则之一，就是通常所说的玩法，玩法往往比较固定。

本书根据不同年龄段幼儿的特点设计了小班游戏、中班游戏、大班游戏，在实践中教师应根据游戏者的能力选择游戏，可

以不受年龄划分的限定。同时,每个年龄段游戏按照数学游戏内容包含四个方面:①数的认识,主要涵盖数的认识、基数、序数、计数;②数量关系,主要涵盖感知集合、物体的分类、比较两个物体数量、数的组成等数量关系与逻辑;③空间关系,主要涵盖空间、形体的感知;④常见的量,主要涵盖量的比较、排序及自然测量、时间的感知。

三、数学游戏的组织策略

(一) 针对年龄特点的组织策略

幼儿年龄段不同,其智力水平、对规则的理解掌握、对输赢结果的关注等也会呈现出一定的特点,因此,数学游戏组织尤其要依据年龄特点采用适宜的策略。

1. 小班幼儿

小班幼儿的规则意识处在“动即快乐”的阶段,幼儿对游戏的情境、游戏角色的动作等更为感兴趣,而且表现出“自我中心”的状态。他们不会过多在意游戏输赢,也发现不了别人违规,而且自己也经常在无意中破坏规则。因此,教师在组织时要多渲染游戏情境,让幼儿体验角色扮演及游戏动作的快乐。游戏过程中要以教师带领大家一起玩为主,规则渗透在游戏过程中提出,并时常提醒幼儿遵守。游戏中的“中心人物”往往先由教师担任,待幼儿熟悉规则后可尝试性地由幼儿担任。

2. 中班幼儿

中班幼儿的规则意识逐渐增强,并开始关注游戏的结果,游戏中表现出来的灵敏性、合作性、竞争性等也有所提高。该阶段幼儿比较喜欢角色鲜明的互补性游戏,如“谁是追的人”游戏中,“追”与“逃”的互补角色。因此,教师要更为关注幼儿对规则的理解、掌握与运用,引导幼儿观察游戏者双方的表现,逐渐

积累赢取对方的策略，提高游戏的水平。教师要给予幼儿更多担任“中心人物”的机会，待幼儿熟悉规则后可尝试两人及多人自主玩耍。

3. 大班幼儿

大班幼儿能理解规则对于比赛结果的重要性，规则意识强且会关注其他幼儿遵守规则的情况，特别在意游戏的输赢结果，所以游戏过程中的纠纷也随之增多。该阶段幼儿对竞赛表现出高涨的情绪，不仅在竞赛过程中的注意持久度大大提高，而且在群体竞争中也有了一定的荣誉感。因此，教师一方面要引导幼儿“悟出”打败对手、赢得胜利的游戏策略，另一方面又要注重培养幼儿的“契约精神”和“公平意识”，帮助幼儿正确对待输赢。大班幼儿的数学游戏组织，可以比较多地采用小组式、区域式，鼓励幼儿将游戏经验迁移到相关的新游戏中，因此学习新游戏时没有必要都采用集体式组织方式。

（二）针对游戏规则的组织策略

规则是数学游戏的灵魂，游戏的玩法、游戏角色的特定行为、游戏所蕴含的数学元素、对待输赢的奖惩等都是游戏规则。如何让幼儿逐步理解掌握规则，并在此过程中不失对游戏的兴趣呢？以下一些策略可供参考和借鉴。

1. 边玩边学

一个游戏的所有规则，不是事先一股脑儿地用语言告知幼儿，而是将规则进行分解，在玩耍过程逐渐提出和增加。例如“好玩的瓶盖棋”游戏，可以先让幼儿结伴玩布棋和轮流翻棋，你翻一个我翻一个；待幼儿熟悉“轮流”的规则后，再提出比大小的规则，即“你翻一个我翻一个，再来比一比”；最后再提出“比一比后大吃小”的规则。

2. 由粗至细

游戏规则中有些是中心规则，决定了游戏的主要玩法，如

“单的还是双的”游戏中，单数和双数是对立的，根据指令确定谁追谁逃，是本游戏的主要规则。但至于由谁来发指令、在多大范围内和多久时间内追逃、游戏输赢怎么奖惩等更细致的规则，可以伴随游戏过程与幼儿商讨制定。

3. 难点前置

有些游戏中的规则较难，教师可以先提取出来帮助幼儿理解掌握。例如“踩地雷”游戏中，教师可以先就“铺设石墩路”进行练习、观察和比较，让幼儿掌握“各种图形均匀铺设”的技巧。这样正式开展游戏时，幼儿能根据对方提出的要求，如“圆形是地雷”时，确保踩着其他图形从一头走到另一头。

4. 经验迁移

很多数学游戏是在民间游戏基础上改编而来，因此要引导幼儿将已有的游戏经验迁移到新游戏中。例如“击鼓传帽”游戏，是“击鼓传花”物品传递规则的经验迁移；当佩戴“星期几”胸牌的幼儿之间相互追逐，又可以将“丢手绢”游戏的围圈追逐经验迁移过来。

5. 可破可立

数学游戏中幼儿违反规则的现象比较多，教师要观察分析是幼儿故意为之，还是当前规则的设定与幼儿的水平有距离。如果是后者，教师就可以破除原有规则，重新设立更为适宜的规则。如“占方格”游戏中，原先的规则是每人轮流画一条线，这就使得方格占领速度比较慢，幼儿可能会失去耐心，所以可以把规则改为每人画两条线。

（三）针对游戏循环的组织策略

数学游戏可以循环往复地玩下去，比如扑克牌游戏、棋类游戏、游戏棒等，游戏者一次又一次地玩耍。但循环往复并不是简

单的重复，教师要关注幼儿在游戏期间的兴趣及能力变化，避免幼儿因失去兴趣或游戏要求与当前能力不符而变成枯燥的练习。

1. 累计积分

游戏本身不改变，而是通过计分来促使幼儿一遍遍地玩耍。比如，赢了一次手腕上套个彩圈，或用记分牌计分等，这些方式既简单易行，又能调动幼儿重复玩耍的兴趣，还能帮助幼儿理解“一局”、“一盘”的含义。尤其是中、大班幼儿，在此过程中能巩固数学知识、培养耐心、获得正确对待输赢结果的心理调控。

2. 转向自主

许多数学游戏都是通过教师引领、集体玩耍的方式让幼儿逐渐熟悉、掌握的。幼儿学会后，教师可以逐渐退隐，让幼儿尝试自己结伴玩、分组玩。多数数学游戏都是竞争性的，只有幼儿与幼儿之间的较量才是对等与真实的，也才能转变成幼儿自己的游戏。

3. 加深难度

幼儿通过反复玩耍数学游戏，其智力水平、数学经验会随之提高，此时有必要将游戏所蕴含的数学内容进一步加深，例如“‘四项’纵横棋”就可以从四横四纵8条线16个交点，变为五纵五横10条线25个交点的“‘五项’纵横棋”，此时幼儿布棋、防御的范围变广，对其空间能力、注意力、观察力的要求也随之提高。

4. 改变规则

除了数学内容的加深，其他规则的改变也意味着游戏难度的加大。例如棋类、纸牌游戏从两人对弈变为多人对弈，其轮流等待的时间变长，游戏关系也从“一对一”变为“一对多”。又如“谁来追”的游戏中，“4来追”可以变为“4和6来追”等，“追”的幼儿增多，“逃”的幼儿躲避时的难度就加大了。

5. 变换玩伴

玩伴的变换能给幼儿游戏带来新鲜感，同时也能获得与不同

智力水平、脾气秉性各异的幼儿共处、竞赛的机会。因此，即便是相同的游戏，教师也要鼓励幼儿和不同的对手玩。

四、数学游戏组织中的难点调控

（一）调控数学练习与游戏情趣的关系

数学游戏的组织切忌“数学练习”大于“游戏玩耍”，以免使游戏缺乏趣味性。教师应该认识到，幼儿通过玩数学游戏，是获得“包裹”着数学经验的综合能力的提升，既有喜欢玩、主动玩的兴趣和情感态度，也有巧玩、智玩的思维和活动能力。因此教师在组织游戏时，要想方设法通过情境渲染、奖励刺激、语言感染、策略交流等手段，让幼儿觉得有趣好玩，尤其不要频繁地甄别数学对错。例如“小兔找家”的游戏，当个别幼儿因为点数能力弱而经常找错家时，用刮个鼻子、挠他痒痒等游戏方式惩罚一下，或者设定“没家小兔找妈妈”的情节，而不必让其一遍遍重新纠正，以免打击游戏兴趣，也避免长时间的等待。又如“猜拳跨步”游戏，对非正规测量的学习是蕴含在两人猜拳跨步的游戏形式之中的，因此除了“梳理正确测量方法”的数学学习，对“如何出拳、跨大步使自己先到达终点”等游戏策略的探讨也不能轻视，游戏能力提高了，幼儿才有持久的游戏兴趣。

（二）调控既定规则与幼儿能力的关系

本书中每个数学游戏所呈现的规则不是一成不变的，教师完全可以根据本班或部分幼儿的游戏能力、数学经验的现状加以调整。第一，按年龄段划分的游戏可以打破年龄界限，适当地上调或下延。有些游戏的玩法是通用的，如中班的“传消息”是个“信息传递的游戏”，所以只要对传递信息难度及传递人数这两个规则加以改变，大班、小班就都可以玩。第二，不是所有的数学游戏都需要人人学会、人人玩耍，教师有必要根据部分或个体幼

儿的需求进行匹配，有些游戏能力强的幼儿玩，有些游戏能力弱的幼儿玩。第三，可以对一些数学游戏规则进行微调，搭建一座“游戏阶梯”，以满足幼儿发展的需求。例如“快乐跳房子”游戏，初级阶段可跳10以内或20以内的数，按序排列，而且单数单脚跳、双数双脚跳。中级阶段数字范围可扩大，也可以打乱跳，而且还要返回按倒序跳。高级阶段可去掉一些数字，让幼儿在数字不齐全的情况下顺序跳和倒序跳，而且跳跃的动作指令还可以反着来，比如单数双脚跳、双数单脚跳等。

在丛书编写过程中，恰逢“浙江省幼儿园游戏方案和案例征集活动”，我们对来自全省幼儿园老师撰写的大量游戏方案进行了筛选和分类，将部分获奖方案收录进丛书，使本游戏资源丛书的内容更加丰富。数学游戏分册收录或参考了来自陈仙红、宋兰兰、慎蓓蓉、张晓菁、赵丽琴、叶苗、褚学琴、张丽丽、陈洁、夏焕娇、翁颖慧、倪小燕、万莉莉、方维玲、杭越、邵小红、蒋卫华、王娟、沈萍萍、沈丹凤、周慧利、罗励桑、潘慧、杨菲、赵敏等老师的游戏方案，在此我们特别表示感谢！

编 者

2015年3月30日

数学游戏内容框架

序号	名称	核心内容 (重点内容)	数学内容知识序列				年龄段
			数的 认识	数量 关系	空间 关系	常见的 量	
1	把我认出来	认识数字	√				小 班
2	小鼓响咚咚	数与量的对应		√			
3	网小鱼	手口一致点数	√				
4	谁来追	认数字、计数	√				
5	找朋友	感知5以内数量	√				
6	好玩的瓶盖棋	比大小		√			
7	摸摸××跑回来	感知形体			√		
8	图形宝宝找家	感知形体、对应			√		
9	小手爬	空间方位(自身为中心)			√		
10	快快逃	空间方位、他人为中心区分前后			√		
11	点兵点将	区别物体的厚与薄				√	
12	打地鼠	比较				√	
13	小兔找家	计数、数与量的对应	√				
1	谁是追的人	序数	√				中 班
2	抢椅子	认数字、多1少1的数量关系	√	√			
3	乘电梯	顺序数、倒序数	√				
4	传消息	数量、点数	√				
5	马兰花新编	10以内的数量	√				
6	干瞪眼	感知10以内的数	√				
7	身体接龙	排序				√	
8	掷骰子	分类		√			
9	火车快快开	排列、序数	√				
10	碰碰乐	图形拼组			√		
11	竖起耳朵听	空间方位判断			√		
12	踩地雷	认识图形、空间布局			√		
13	“四项”纵横棋	布局能力			√		
14	击鼓传帽	认识昨天、今天、明天				√	

序号	名称	核心内容 (重点内容)	数学内容知识序列				年龄段
			数的 认识	数量 关系	空间 关系	常见的 量	
15	水管大玩家	比长短				√	中 班
16	排队比高矮	比高矮				√	
1	边跳边数	群数	√				大 班
2	你说我点	左右			√		
3	扑克游戏-小猫钓鱼	认数、数序	√				
4	单的还是双的	单双数	√				
5	找朋友	单双数	√				
6	快乐跳房子	数序、单双数	√				
7	扑克牌争5	5以内加法		√			
8	纸牌乐	10以内加法		√			
9	纽扣找家	逐级分类		√			
10	老狼老狼几点了	8的组成		√			
11	抽乌龟	数的组成		√			
12	翻一翻 算一算	加减法		√			
13	数字连连看	10以内加法		√			
14	猜豆凑十	10以内加减法		√			
15	钓鱼	分类、加减法		√			
16	东南西北	空间方位			√		
17	垒高	立体图形、空间			√		
18	贪吃盒	立体图形、空间比较			√		
19	占方格	平面空间			√		
20	趣味对对碰	数物对应与重叠、空间方位		√	√		
21	好玩的骰子	分类、图形、数概念	√	√	√		
22	我是棒棒糖	单双数、1-10的顺序和倒序、比较大小	√	√			
23	日历飞行棋	认识日历				√	
24	十个爸爸变戏法	守恒				√	
25	猜拳跨步	测量				√	

目录

MULU



前言..... 001

数学游戏内容框架..... 001

小班经典数学游戏

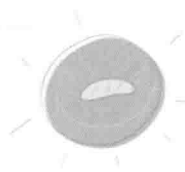
1. 把我认出来 002
2. 小鼓响咚咚 004
3. 网小鱼 006
4. 谁来追 009
5. 找朋友 012
6. 好玩的瓶盖棋 015
7. 摸摸××跑回来 018
8. 图形宝宝找家 020
9. 小手爬 022
10. 快快逃 025
11. 点兵点将 028

12. 打地鼠 030

13. 小兔找家 032

中班经典数学游戏

1. 谁是追的人 036
2. 抢椅子 038
3. 乘电梯 040
4. 传消息 042
5. 马兰花新编 045
6. 千瞪眼 048
7. 身体接龙 050
8. 掷骰子 052
9. 火车快快开 054
10. 碰碰乐 056
11. 竖起耳朵听 058



12. 踩地雷 060

13. “四项”纵横棋 062

14. 击鼓传帽 064

15. 水管大玩家 066

16. 排队比高矮 068

大班经典数学游戏

1. 边跳边数 072

2. 你说我点 074

3. 扑克游戏——小猫钓鱼
..... 076

4. 单的还是双的 078

5. 找朋友 081

6. 快乐跳房子 084

7. 扑克牌争5 086

8. 纸牌乐 088

9. 纽扣找家 090

10. 老狼老狼几点了 092

11. 抽乌龟 094

12. 翻一翻、算一算 096

13. 数字连连看 098

14. 猜豆凑十 100

15. 钓鱼 102

16. 东南西北 105

17. 垒高 108

18. 贪吃盒 110

19. 占方格 112

20. 趣味对对碰 114

21. 好玩的骰子 118

22. 我是棒棒糖 120

23. 日历飞行棋 123

24. 十个爸爸变戏法 125

25. 猜拳跨步 127

数学游戏主要材料例举 129



小班

经典数学游戏