

适合5~6岁的儿童

学前训练

100天

主 编
高 旻
张 中良
杨 建光

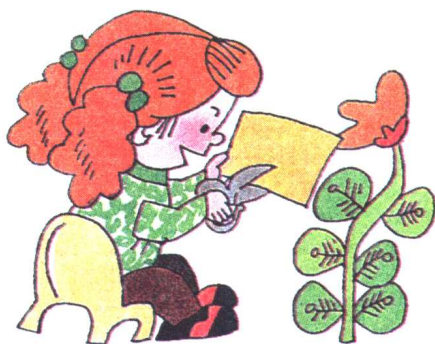
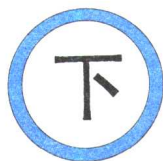


少年儿童出版社

XUEQIAN XUNLIAN YIBAI TIAN

学前训练100天

●主编 高旻 张中良 杨建光



少年儿童出版社

编 写

王秀峰
赵冯婕
陶跃骅
杨咏梅
康 云
胡国瑛
仲静佳
王 麟
黄莲宝
李正妹

绘 画

张中良
毛小榆

协助着色

卢蓓苓
徐明仙
苏 杨

《学前训练 100 天》(下册)

——适合 5~6 岁儿童

高 改 张中良 杨建光 主编

张中良 毛小榆等 绘画

费 嘉 装帧

2003/04

责任编辑 张玉英 美术编辑 刘建成

责任校对 沈丽蓉 技术编辑 王竹清

少年儿童出版社出版发行

上海延安西路 1538 号

邮政编码 200052

全国新华书店经销

上海中华印刷有限公司印刷

开本 787 × 1092 1/32

印张 4.75

1998 年 7 月第 1 版

1999 年 4 月第 3 次印刷

印数 25,001 - 46,000

ISBN7 - 5324 - 3439 - 7/G · 961(儿) 定价:9.50 元

目 录

第1天		量图形	(16)
有趣的纸条工艺	(1)	第9天	
将帅换位	(2)	动脑筋—1	(17)
第2天		动脑筋—2	(18)
速算年龄	(3)	第10天	
巧算生肖	(4)	一笔画	(19)
第3天		反义词表演	(20)
五子围棋赛	(5)	第11天	
鱼儿调头	(6)	词语龙	(21)
第4天		认字	(22)
黑白分开	(7)	第12天	
翻牌取对	(8)	连词成句	(23)
第5天		填单位	(24)
手工制作——乒乓娃娃	(9)	第13天	
翻牌算术	(10)	看图练习讲故事	(25)
第6天		编个童话	(26)
看图心算	(11~12)	第14天	
第7天		聪明的机器猫	(27)
找朋友	(13)	比较事物	(28)
画家乡	(14)	第15天	
第8天		对号	(29)
标点符号作用大	(15)	怎样认识水	(30)

第 16 天

我们周围的水 (31)

比较鸡和鸭 (32)

第 17 天

加法游戏 (33~34)

第 18 天

有趣的纸条编织 (35~36)

第 19 天

公园一角记忆画 (37)

它们有什么联系 (38)

第 20 天

像什么 (39)

各种各样的动作 (40)

第 21 天

阅读——

聪明的曹冲 (41~42)

第 22 天

文字游戏 (43)

词语配对 (44)

第 23 天

算一算 (45)

第 24 天

连一连 (46)

第 25 天

编织纸条工艺

——扇子 (47)

第 26 天

水上芭蕾 (48)

第 27 天

剪纸——花孔雀 (49)

第 28 天

甩响炮 (50)

第 29 天

斗田鸡 (51)

第 30 天

小小音乐宫 (52)

第 31 天

词语搭配——

熊猫吃竹叶 (53)

第 32 天

字开花 (54)

第 33 天

给同类事物归类 (55)

第 34 天

学做小老师 (56)

第 35 天

数数 (57)

大雁送信——

数量词搭配 (58)

第 36 天

手指歌 (59)

第 37 天

玩一玩 (60)

第 38 天

神奇的九宫格 (61)

第 39 天

一笔画的奥妙	(62)	找找反义词	(77)
第 40 天		第 52 天	
选节奏	(63)	数学小竞赛	(78)
第 41 天		第 53 天	
有趣的音符	(64)	老约翰·施特劳斯和	
第 42 天		小约翰·施特劳斯(79~80)	
小熊捉小兔	(65)	第 54 天	
小小火车就要开	(66)	小动物爱数学	(81)
第 43 天		第 55 天	
简谱的产生	(67)	画画跳跳	(82)
第 44 天		第 56 天	
中国国歌的产生	(68)	想象画——海底世界	(83)
第 45 天		第 57 天	
一首《摇篮曲》		变字开花	(84)
换来一份晚餐	(69~70)	第 58 天	
第 46 天		阅读	(85~87)
《月光奏鸣曲》		第 59 天	
的由来	(71~72)	瓜子皮粘贴画	(88)
第 47 天		第 60 天	
动物指南针	(73)	演一演,玩一玩	(89~90)
第 48 天		第 61 天	
折纸——		看一想一写一读	(91~92)
娃娃包、娃娃头	(74)	第 62 天	
第 49 天		辨字	(93)
剪纸花	(75)	第 63 天	
第 50 天		涂色	(94)
重心玩具——不倒翁	(76)	第 64 天	
第 51 天		折纸	(95)

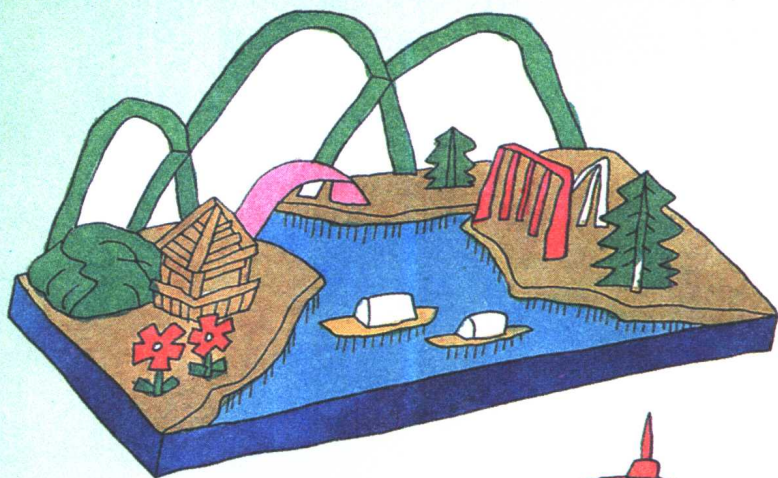
第 65 天			第 78 天		
连一连, 写一写	(96)		小兔和小鹿赛跑	(118)	
第 66 天			第 79 天		
儿童游戏小组曲	(97~98)		数学墙	(119)	
第 67 天			第 80 天		
阅读	(99~102)		制作王冠	(120)	
第 68 天			第 81 天		
选字填空	(103~104)		小小邮递员	(121)	
第 69 天			电话打错了	(122)	
找朋友	(105)		第 82 天		
第 70 天			编故事	(123~124)	
翻纸板	(106)		第 83 天		
第 71 天			学做小医生	(125)	
学说相声			第 84 天		
《闹病记》	(107~111)		算符号	(126)	
第 72 天			第 85 天		
比一比, 说一说,			算一算	(127)	
写一写	(112)		第 86 天		
第 73 天			拼图剪贴	(128)	
周围的空气	(113)		第 87 天		
第 74 天			空中乒乓	(129)	
公鸡和母鸡	(114)		第 88 天		
第 75 天			说说写写	(130)	
叶子的形状	(115)		第 89 天		
第 76 天			“一”、“不”的		
影子的深浅	(116)		变调	(131~132)	
第 77 天			第 90 天		
小动物跳房子	(117)		自制拼板	(133~134)	

第 91 天		第 96 天	
汉字接龙	(135)	蛋变鸭	(140)
第 92 天		第 97 天	
评一评	(136)	影子会发生变化吗？	(141)
第 93 天		第 98 天	
机械人纸盒	(137)	易拉罐金属装饰画	(142)
第 94 天		第 99 天	
画画、唱唱	(138)	爬“节奏山”	(143)
第 95 天		第 100 天	
托气球	(139)	公鸡、小鸡、母鸡	(144)

第1天

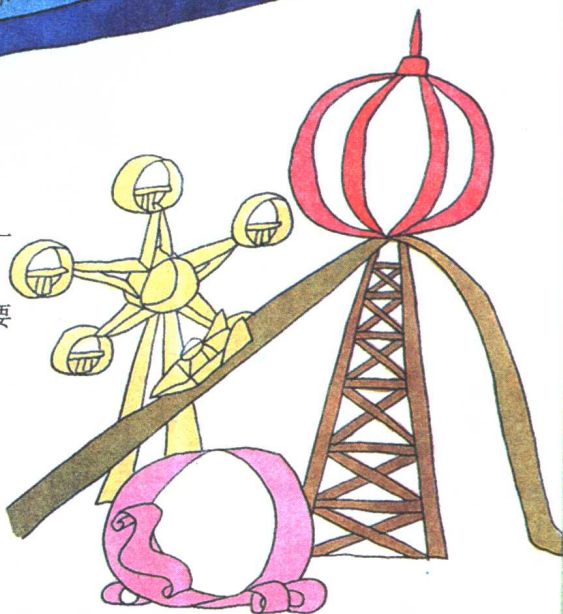
有趣的纸条工艺

目的: 先请家长用纸条照参照图做一个给孩子欣赏, 然后让孩子动手做做。材料是卡纸或厚一点的蛋糕盒纸。



方法:

1. 把卡纸裁成一样宽细的纸条。
2. 参照图按需要剪折、粘贴。



将帅换位

方法:如图,在六个格子中布下棋子,除“将”、“帅”二子外,其余的棋子都背朝上反放,留下编号为“2”的空格。

游戏规则:每只棋子每次只能走一格,并且每格中只允许放一只棋子,要求将“将”、“帅”二棋子的位置互换。

答案:①3→2 ②6→3 ③5→6 ④2→5
⑤1→2 ⑥4→1 ⑦5→4 ⑧6→5
⑨3→6 ⑩2→3 ⑪5→2 ⑫4→5
⑬1→4 ⑭2→1 ⑮3→2 ⑯6→3
⑰5→6



第2天

速算年龄

目的:出示如图的六张年龄表,并宣布:凡60岁以下者,只要说出他的年龄在哪几张年龄表中,就可算出他的年龄。

算法:将对方所说年龄表左上角的第一个数字相加,所得的和,就是他的年龄。

表格:

1	3	5	7	9	11
23	21	17	19	13	15
35	31	33	37	27	25
29	41	39	45	47	43
57	59	55	49	51	51

(1)

2	3	6	7	10	11
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

(2)

4	5	6	7	12	13
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	13

(3)

16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	31

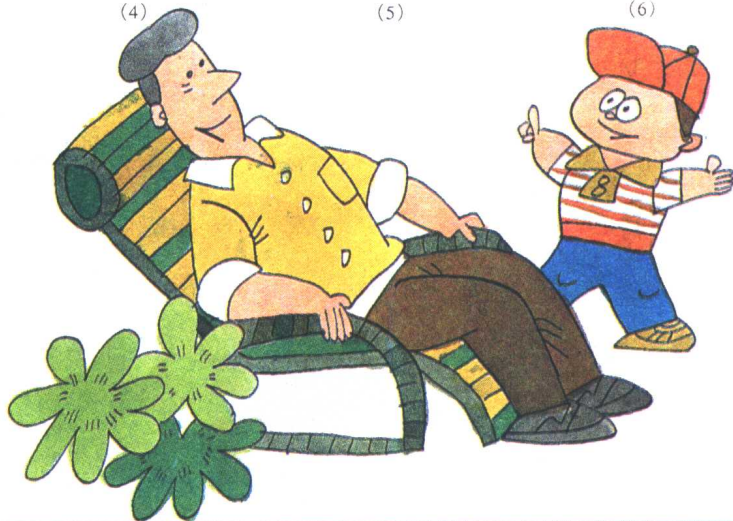
(4)

8	13	11	12	10	9
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	56	59	60	13

(5)

32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	46

(6)



巧算生肖

1. 准备好如图所示的四张穿孔卡片和一张不穿孔的卡片。
2. 要算生肖的人,先在打孔的四张卡片中,把有自己生肖的卡片捡出来。
3. 把捡出来的卡片正放在第5号不打孔的卡片上,把其余的卡片反放在第5号卡片上,这时会有一个唯一透露的孔,把要算生肖的人的生肖显示出来。

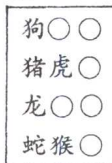
1.



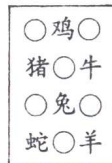
2.



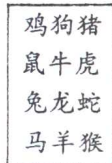
3.



4.



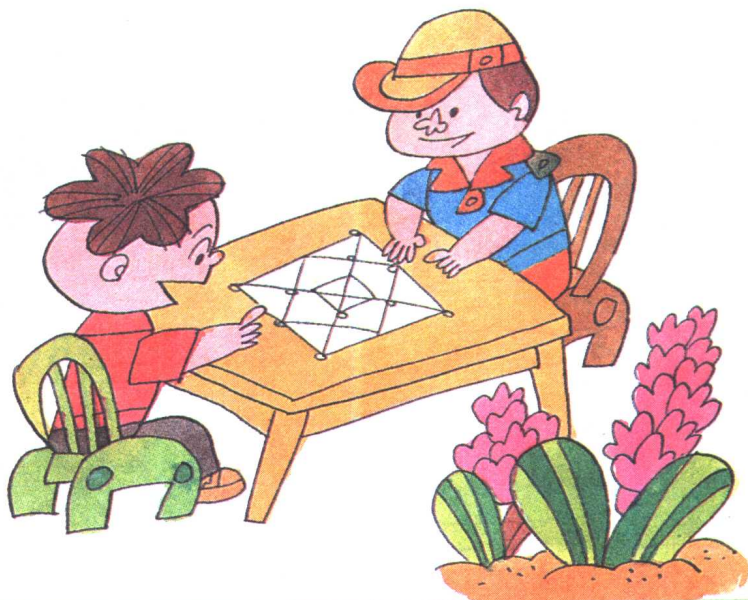
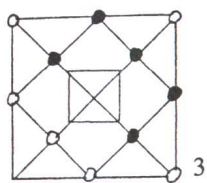
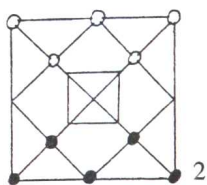
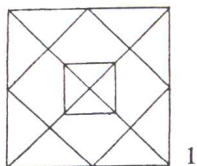
5.



第3天 五子围棋赛

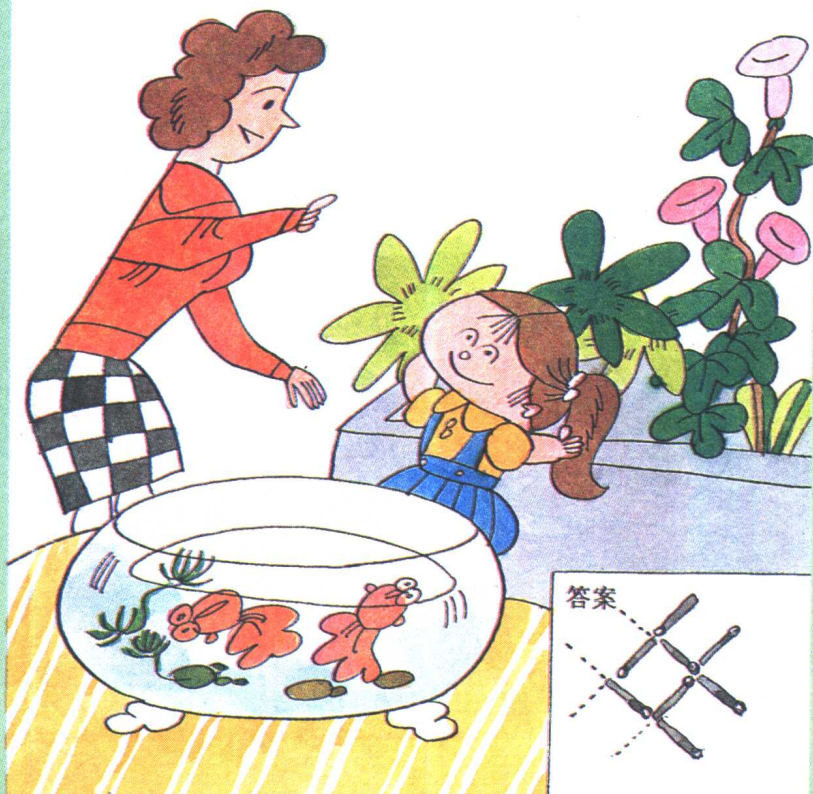
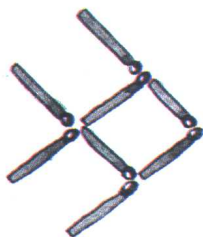
1. 按图1画制一个棋盘,并准备黑白棋子各五只,按图2所示布列。

2. 赛棋时,双方轮流占线(横、直、斜;进退均可)下棋,每次下一步。当一方的一只或几只棋子被对方围困而不能移动时,则被对方吃掉(如图3右上角的白子被黑方三子围困,黑方即可吃掉此子)。以先剩下二子的一方为负。

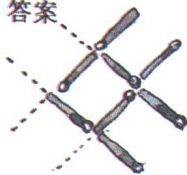


鱼儿调头

用八根火柴可以组成一条鱼儿的形状(见图), 能不能只移动四根火柴, 使这条鱼儿调过头来呢?



答案



第4天

黑白分开

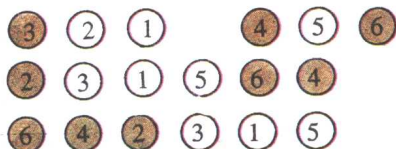
方法:1.如图将三白三黑六只棋子,白黑相间地排成一排。

2.只准将棋子移动三次,使三只白子在右边,三只黑子在左边。

3.规则:移动时必须将两只相连的棋子一起移动,而且这两只棋子前后的次序不能改变。



答案



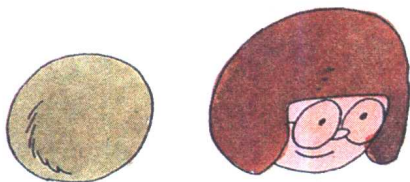
翻牌取对

1. 用卡纸或旧扑克牌制成游戏牌 32 张,一面的正中写 1~16 的数字(各 2 张),另一面分别写出一种动物的名称,共 8 种动物。有四张牌写同一种动物名称。
2. 让孩子做正手,家长做配手。游戏时先由正手口述一道 1~16 的加减运算,并取走标有运算结果的一张牌。如玩 $4+5=9$,取走标数为 9 的牌一张。配手同样作运算后取牌,如果两张牌上的动物相同,正手得 20 分,否则只得 10 分,如果正手运算错误,则倒扣 10 分。
3. 如果桌面所存牌的标数,没有与运算结果相同的,也倒扣 10 分。

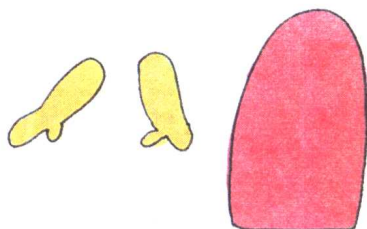


第5天 手工制作——乒乓娃娃

方法:1. 在一个乒乓球上粘上用墨汁染黑的棉絮,并在乒乓球上画出眼睛、鼻子和嘴,再配上用铁丝弯成的眼镜,制成头部。
2. 用泡沫塑料做成一个高9厘米的身架子和两只小手。把头



3. 用花布缝制成圆筒形裙,套入身子,在领口用线抽紧。再用同样的花布做袖子套在手上,把手和身子连起来。



4. 用一张废旧贺卡印有文字的一面做一本书,粘在娃娃的手中。

