



课堂游戏

5

分钟

KETANGYOUXIWUFENZHONG

楼明霞 主编

小学数学课堂游戏

100例

XIAOXUE SHUXUE
KETANG YOUXI YIBAILI

浙江教育出版社

小学数学课堂游戏 100例

ISBN 7-5338-6785-8



9 787533 867850 >

ISBN 7-5338-6785-8/G·6755

定 价: 16.00 元



课堂游戏 5 分钟
KETANGYOUXIWUFENZHONG

小学数学课堂游戏

100 例

主 编 楼明霞

编 委 马炎利 毛世浓 郑苗均 姜仲青

毛玉英 肖 远 楼明霞

XIAOXUE KETANG
YOUXI WUFENZHONG

浙江教育出版社

图书在版编目(CIP)数据

小学数学课堂游戏 100 例 / 楼明霞编. —杭州: 浙江教育出版社, 2006. 12

(课堂游戏 5 分钟)

ISBN 7-5338-6785-8

I. 小... II. 楼... III. 数学课—小学—教学参考资料 IV. G624. 503

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第152141号

责任编辑: 金燕峰 责任校对: 徐海娟

责任印务: 温劲风

小学数学课堂游戏 100 例

楼明霞 主编

出版发行 浙江教育出版社

(杭州市天目山路 40 号 邮编: 310013)

图文制作 杭州兴邦电子印务有限公司

印 刷 杭州钱江彩色印务有限公司

开 本 850×1168 1/32

印 张 8.25 插 1

字 数 192 000

印 数 0 001-8 000

版 次 2006 年 12 月第 1 版

印 次 2006 年 12 月第 1 次

书 号 ISBN 7-5338-6785-8/G·6755

定 价 16.00 元

联系电话 0571-85170300 转 80928

e-mail: zjjy@zjcb.com 网址: www.zjeph.com

前 言

学习和游戏是儿童生活的两大主题。瑞士教育家皮亚杰说过：游戏是认识兴趣和情感兴趣之间的一个缓冲地带。我们应该重视游戏在儿童生活中的作用，一方面，游戏是儿童最初的学习方式；另一方面，学习离不开游戏，教师将教学内容带上一些游戏的色彩，会使课堂教学活泼有趣，调动起学生的学习积极性。

在数学课中运用游戏教学，符合新课程改革的教学理念。实际上，课改实验教材中有些内容就是根据游戏活动编写的。将游戏巧妙地融入数学课堂，进行实践和探索，这是很有意义的尝试。如教师在课堂教学的不同阶段有针对性地运用相应的游戏，可以产生意想不到的效果。如在课始，用学生喜闻乐见的游戏情境引入教学，可以快速吸引学生的注意，使学生很快进入学习状态；在课中，学生学习十几分钟后，注意力开始分散、精神不集中、思维不再活跃时，教师用游戏的形式帮助学生完成剩下的学习任务，会收到事半功倍的效果；在课后，游戏也是学生课余学习的有效形式，课堂里学到的新知识，经过课余的游戏，能得到巩固和深化。

游戏能有效地协调手、口、脑活动，为调动多种感官参与学习创设了最佳环境，有助于孩子们的身心健康。游戏使学生在欢乐的气氛中求知，吸引他们积极、主动、愉快地投入到学习中，对优化数学课堂教学、提高学习效率、培养学生的创新能力，有着不可低估的作用。

本书是小学数学教学一线的教师长期进行游戏教学实践的总结。在编排时，我们根据数学教学内容对它们进行了大致

分类,均为每个游戏设置了游戏目的、适用范围、游戏时间、游戏准备、游戏过程、游戏提示等栏目,便于大家直接将其应用于课堂教学。

“没有最好,只有更好”,我们衷心希望本书所介绍的一些游戏,能对广大教师的课堂教学有所借鉴,能对小学数学新课改实践有所帮助。

编 者

2006 年 12 月

目 录

CONTENTS

第一部分 数数游戏

1. “数宝宝”游动物王国——小学数学起始课 3
2. 动物园里的秘密——认识 1~5 各数 7
3. 玩骰子,学数学——7 的组成 9
4. 游园活动——认识 8 和 9 11
5. 宝宝会客——10 的初步认识 15
6. 找朋友——10 以内数的组成 17
7. 拍手对口令——10 的认识 19
8. “数娃娃”派对——10 以内数的组成 21
9. 打弹子游戏——10 的应用 25
10. 放松操——数的前后、左右 28
11. “西游记”——11~20 各数的认识 30
12. 豆子游戏——100 以内数的认识 34

13. 数字乐园——100 以内数的认识 37
14. 猜数游戏——100 以内数的认识 40
15. 摆棋子——100 以内数的认识和组成 48
16. 活用余数,巧设成功——有余数的除法 52

第二部分 整数计算游戏

1. “朋友”情深——8、9 的加减法 57
2. 猜一猜——10 的加减法 60
3. 凑钱币——10 以内的连加连减 63
4. 破译密码——1~10 的加减法 66
5. 点鞭炮——十几减 9 69
6. 星星相通——20 以内的加减法口算 71
7. 小鬼当家——人民币的简单计算 74
8. 摘星接力——20 以内的口算 77
9. 五棋抢百分——百以内加减法 80
10. 扑克牌的妙用——20 以内加减及表内乘法 82
11. 花样接龙——乘法口诀 84
12. 玩扑克——乘法口诀的整理和复习 86
13. 火炬接力——表内乘除法的整理与复习 88
14. 和小鱼交朋友——20 以内的进位加法和退位减法 91

15. 探索奥秘——整十数加、减整十数	94
16. 奇兵夺宝——四则混合运算	96
17. 抢小棒——有余数的除法	99
18. 抢座位(一)——有余数的除法	102
19. 抢座位(二)——有余数的除法	105
20. 数学小擂台——口算整十、整百、整千数乘一位数	107
21. 奇妙算式大比拼——商不变性质	111
22. 扑克排序——用字母表示数	113
23. 我当小评委——平均数	115
24. “我是谁”——解简易方程	118

第三部分 分(小)数计算游戏

1. 听我说得对不对——分数的初步认识	123
2. 看谁算得又对又快——分数的加减	125
3. 神奇的魔术变出有趣的分数——分数的初步认识	127
4. 摸一摸,猜一猜——分数的意义	130
5. 讨价还价——积的近似值	133
6. 举一反三——认识循环小数	136
7. 买袋装米——小数乘法	139
8. 寻找知心朋友——比例的意义与基本性质	142

第四部分 数的整除游戏

1. 找房子——最大公约数 147
2. 快乐的“学号游戏”——找朋友
——约数和倍数 149
3. 快乐的“学号游戏”——点兵点将
——能被 2、3、5 整除的数 151
4. 快乐的“学号游戏”——牵线搭桥
——约数和倍数 153
5. 智甩手中数——数的整除 155
6. 把握规律,百战百胜——约数和倍数 158
7. 飞向太空——求一个数的约数和倍数 162
8. 幸运 2、5、3——能被 2、5、3 整除的数的特征 166
9. 巧夺红棋智者胜——抢 30 和 60 的数学游戏 170

第五部分 图形游戏

1. 胜利大赢家——认识立体图形 175
2. 心有灵犀——认识立体图形 178
3. 玩“左右”——认识左右 180
4. 快乐大比拼——位置 184

5. 照镜子——镜面对称	186
6. 跟我一起做——镜面对称	188
7. 我来摆一摆——认识角与直角	190
8. 人物简笔画——锐角和钝角	193
9. 巧识图形真面目——三角形按角分类	195
10. 选国王——图形的周长与面积复习	198
11. 掷硬币——圆柱的认识	201

第六部分 统计知识游戏

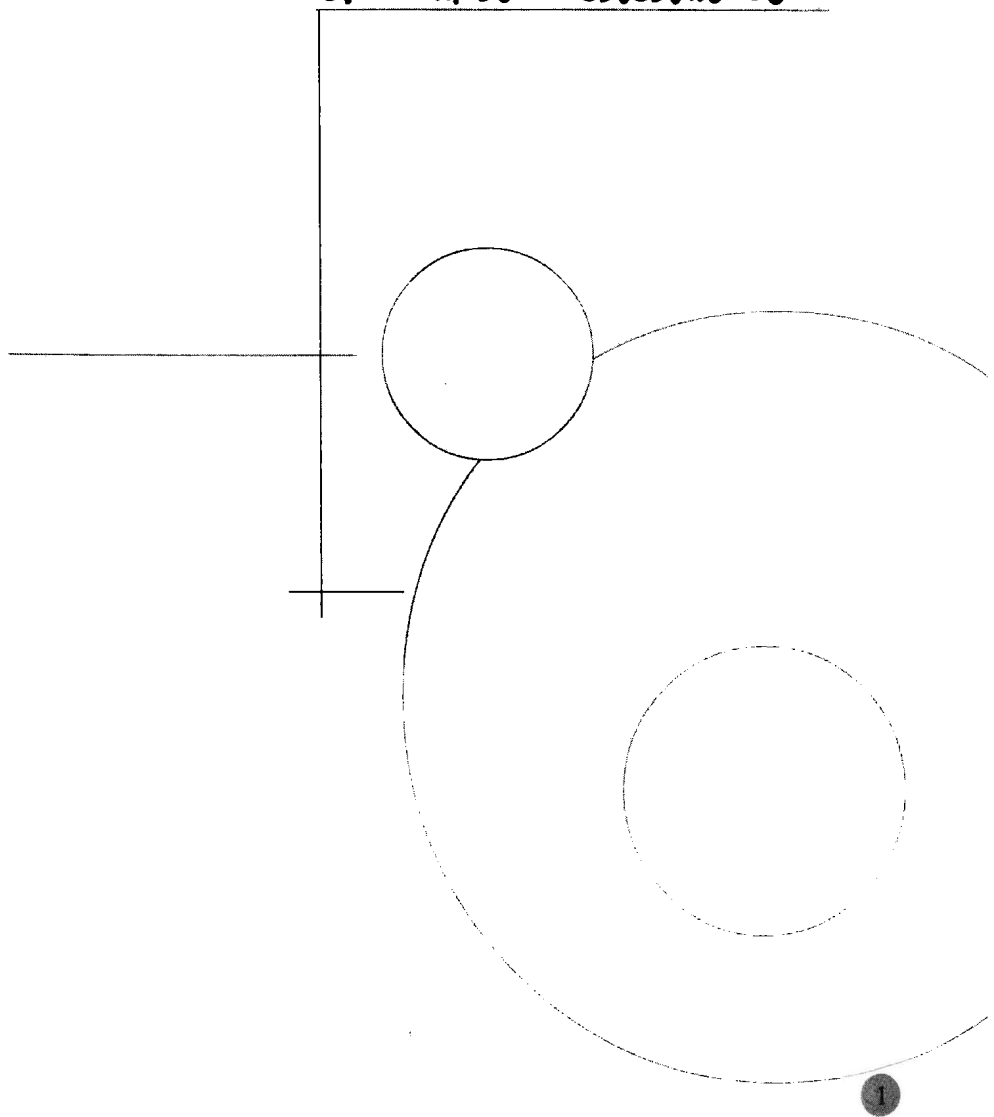
1. 争做小管家——分类	205
2. 功能分类法——分类	207
3. 飞镖——低年级统计	210
4. 资料整理法——中年级统计	214

第七部分 综合游戏

1. 全班总动员——10 以内的加减法	219
2. 游数学乐园——10 以内数的复习巩固	221
3. “小鬼”当家——100 以内数的认识的复习	224
4. 有趣的七巧板——认识图形	227
5. 和时间握手——认识钟表	230

6. 一分钟我知道——秒的认识	233
7. 能者总动员——秒的认识	235
8. 活用直尺——认识厘米,用厘米测量物体的长度	237
9. 摘杨梅——找规律	240
10. 游果园——中年级应用题复习	243
11. 生日聚会——年、月、日	246
12. 快乐的跳绳——两数比较应用题	249
13. 会说话的数字——高年级新接班第一堂数学课	251

第一部分 数数游戏





1. “数宝宝”游动物王国

——小学数学起始课

游戏目的

通过游戏，使学生初步学会数数的方法，知道“1~10”的数序，初步感知个别数字的书写特征，感受数学跟我们现实生活的密切联系，激发学生学习数学的兴趣。

适用范围

一年级数学起始课“数一数”的教学。

游戏时间

约 40 分钟。

游戏准备

火车图片，橘子图，每人一张数字卡片，画有礼物的纸，水彩笔。

游戏过程

1. 找座上车。

师：小朋友，今天动物王国的动物们邀请我们去参观它们的王国，大家想去吗？

（学生们一致赞同）

师：瞧！小动物们开着火车来迎接我们了！（出示课件——一列车有 10 节车厢的漂亮的火车）

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

师：小朋友，你发现这列火车一共有几节车厢？你是怎么知道的？

生:我发现这列火车一共有 10 节车厢,我是一节一节数出来的。

师:你真能干!你能大声地数给大家听吗?

生:1、2、3、4、5、6、7、8、9、10。

师:数得真响亮!小朋友们认识车厢上的这些“数宝宝”吗?我们一起来读一读吧。(学生齐读)

师:看过美丽的小火车后,接下来我们该上车了。请同学们拿出老师课前发给你们的车票对号入座吧。

(学生们开心地拿出自己的车票,其实是一张数字卡片)

师:请坐 1 号车厢的小朋友起立,举起车票。嗨!我们上火车了!接下去该上几号车厢的小朋友啦?(2 号)请坐 2 号车厢的小朋友起立,举起车票……(直至每个小朋友都找到自己在车厢中的位置。教师设计车票时要注意,每一节车厢里的乘客人数要差不多,课前发车票时要注意根据学生的座位表按顺序发车票,这样便于小组合作)

师、生:呜、呜、呜……火车开起来了,我们出发了。

2. 精选礼物。

师:呜、呜、呜……火车开到动物王国门口了。小朋友,我们去看望动物朋友吧!想想应该准备些什么礼物好呢?让我们下车后先在动物王国门口选一选好吗?

生:(异口同声地说)好!

师:我们给每一节车厢送一份礼物。拿出画有礼物的纸,要求每一节车厢选的礼物的数量跟你们所坐的车厢上的数等同,并给你们车厢选定的礼物涂上漂亮的颜色。

学生纷纷以小组为单位行动起来。

3. 排队送礼。

师:小朋友,我们的礼物都准备好了,下面请每节车厢派出

一名代表去送礼物好吗?

(每节车厢派一名学生带礼物图片走到讲台上)

师:小朋友手上的礼物数量各不相同,我们让礼物数量多的小朋友先进门好吗?

(学生按 10、9、8、7、6、5、4、3、2、1 的顺序排好队)

师:现在我们已经走进动物王国了。看,大象们正在向我们招手呢,把哪一节车厢里的礼物送给它们最合适?快拿你们手上的礼物去送给它们吧。(出示 5 只大象图)

生:把 5 号车厢里的礼物送给它们最合适,每头大象都可以得到一件礼物,不多也不少。

师:你想问题真周到!看,可爱的小鹿们也跑来了,(出示 10 只小鹿图)把哪一节车厢里的礼物送给它们最合适?

生:小鹿一共有 10 只,就把 10 号车厢里的礼物送给它们吧……

(教师逐幅出示动物图片,学生送礼物,课堂上其乐融融)

4. 过河摘果。

师:小朋友,动物朋友们非常热情,它们打算请我们去动物王国后面的果园里摘果子吃。可是去果园必须要经过一条河,河上又没有船。看来只能请乌龟大哥背我们过河了,可是乌龟大哥想考考大家的智慧,要求大家根据它的要求上船,大家能做到吗?

生:能!

师:乌龟大哥一次可以背 2 个车厢的小朋友过去,乌龟大哥先请刚才坐在车厢号最小的和最大的车厢里的小朋友上船。

(1 号和 10 号车厢的小朋友纷纷站起来)

师:乌龟大哥又说,一对好兄弟,说像又不像,说不像又很像,一个站着一个人倒挂。这次该请几号车厢的小朋友过河去?