

小儿郎 大智慧

游戏里的智慧

大班提高篇



浙江少年儿童出版社



游戏开始了，
眼睛、大脑、双手快快动起来！

新
学
期
PDG

目录



找座位..... 1

灯笼从哪里来..... 2

图形躲在哪里..... 3

火眼金睛..... 4

才艺大比拼..... 6

魔法学校开学了..... 7

怎么过小溪..... 8

谁最高..... 9

藏猫猫..... 10

神奇的海底世界..... 12

小设计师..... 14

拉拉词句..... 15

小熊逛超市..... 16

找相反..... 18

小神探..... 19

选蔬菜..... 22

动物园（一）..... 23

动物园（二）..... 24

动物园（三）..... 26

身上的数字..... 27

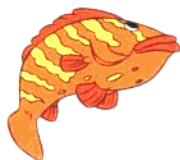
摸一摸..... 28

拼动物..... 29

选插座..... 30

补围墙..... 32





妈妈骂马 33

谁和谁是朋友 34

它们是用什么材料做的 36

哪些是同类乐器 38

图中少了什么 40

排图编故事 42

你知道吗 43

你想做消防队员吗 44

皮皮需要什么 46

游泳需要什么 47

改错 48

找秘密 49

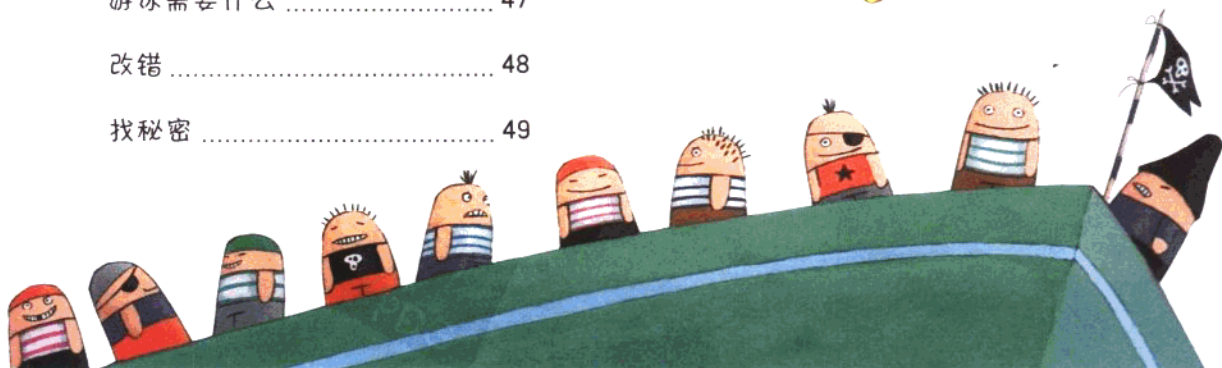
哪些东西是危险的 50

反着说 52

反着画 53

墙上一面鼓 54

还可以怎么说 55





找

座

位



玩法

明明电影票的座位号是9排6座，豆豆的座位号是10排3座，苗苗的座位号是7排11座。你能帮他们找到各自的座位号吗？

目的

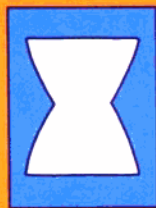
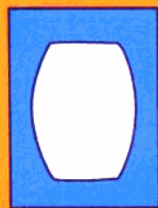
训练幼儿对行、列概念的理解。



灯笼从哪里来

玩法

过元宵节了，小猴子做了许多灯笼挂在墙上。请你看一看，这些灯笼是从下面的哪些纸上剪下来的，找到后请连线。



目的

培养幼儿的空間知覺和判斷力。

图形躲在哪里

玩法

许多图形躲在这幅图画中，你能找到它们吗？在方框内给各组图形涂相同的颜色。

目的

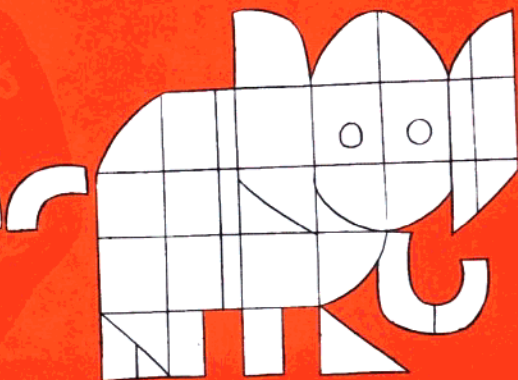
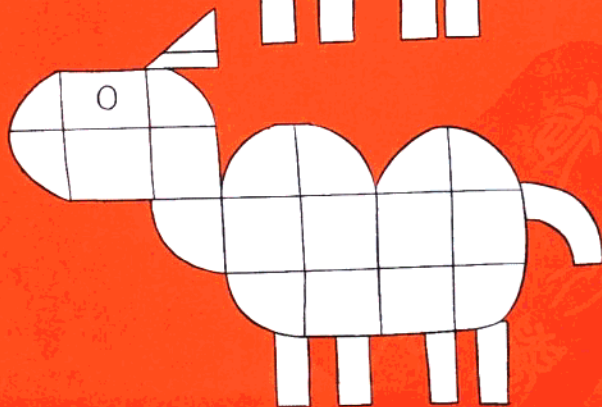
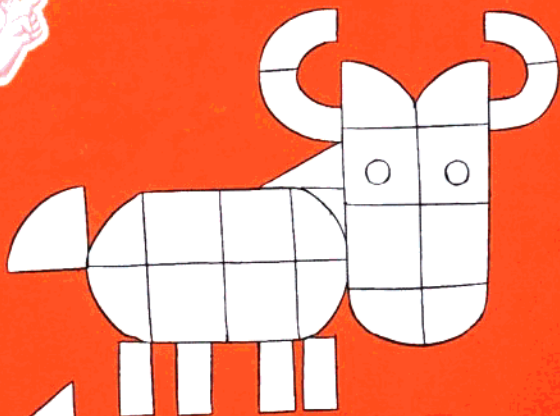
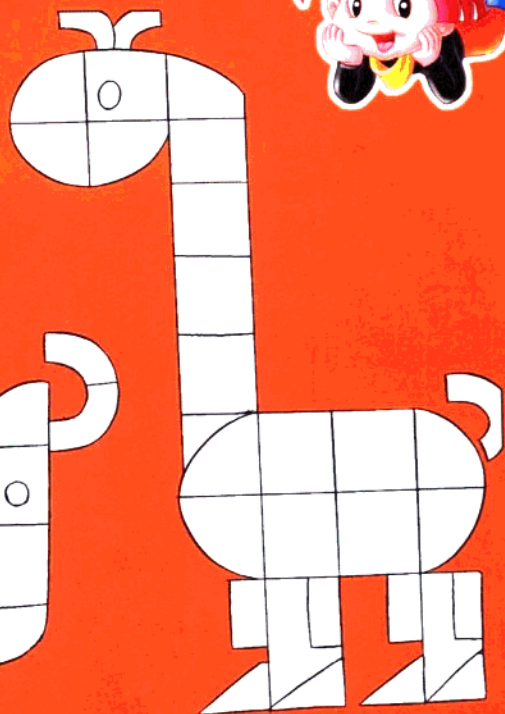
训练幼儿的观察力，帮助幼儿熟悉几何图形。



火眼金睛

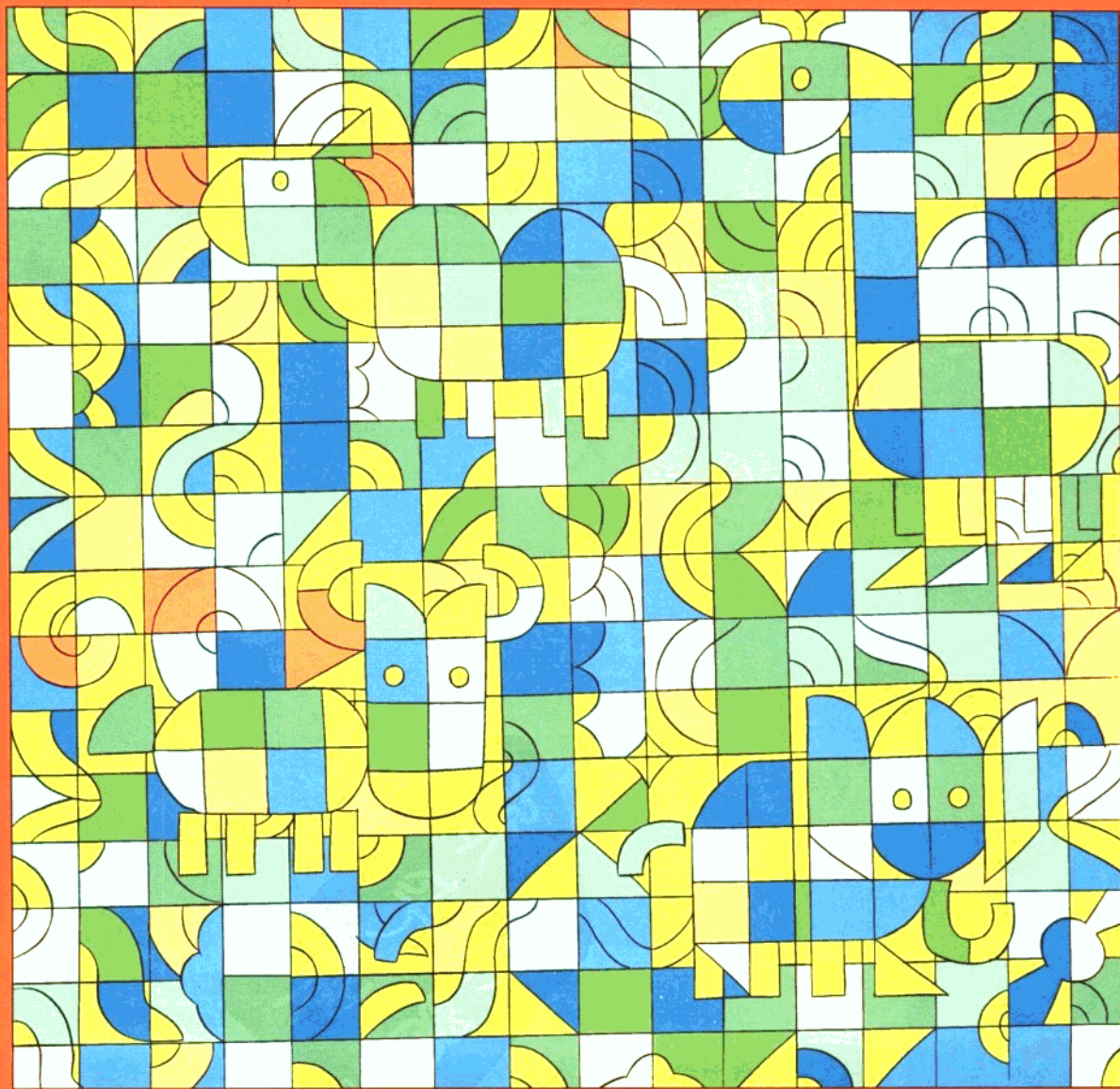
医生要测试一下豆豆的眼力，让他在右页的图中找到下面这几种动物，找到后再给这些动物涂上相同的颜色，你和豆豆比一比，看谁找得准，找得快。

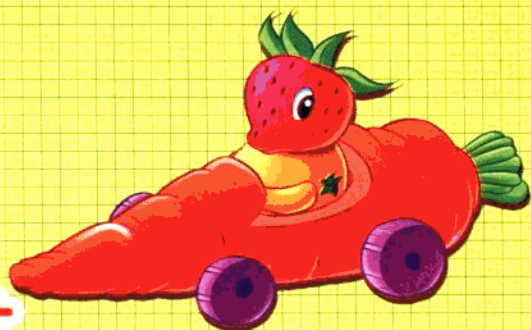
玩法



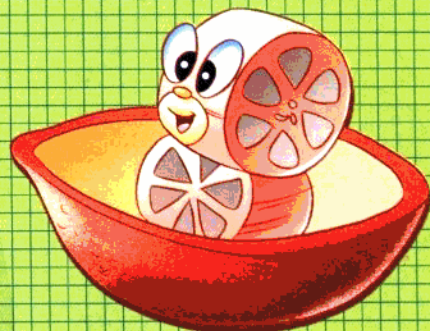
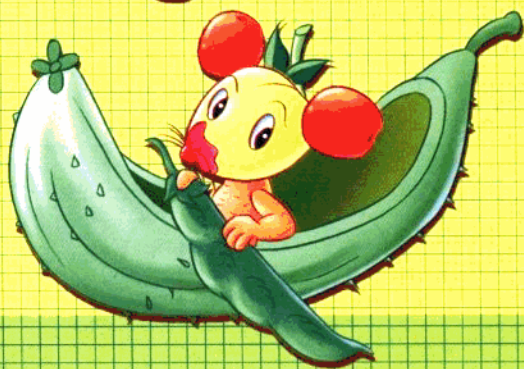
目的

训练幼儿的色彩敏感性和对图形的识别能力。





才艺大比拼



玩法

你知道这些小车、小船、小动物是由哪些蔬菜和水果做成的？请妈妈帮你找些蔬菜和水果，你也试着做几样。

目的

增加幼儿的生活常识，训练幼儿的想像力和动手能力。

魔法学校开学了

玩法

魔法学校开学时来了一些长相奇特的学生。你知道这些奇怪动物的身体分别是由哪些动物组成的？如果真的有这些怪物存在，森林里会发生什么事情？

目的

增加幼儿的动物知识，训练幼儿的想像力。

怎么过小溪



玩法

小兔必须把缺数字的石块填对后才能过小溪，你怎么填呢？



目的

培养幼儿的
分析推理能力。

谁最高



玩法

长颈鹿说自己最高，小兔说自己最高，小熊说自己最高。请你说说看，谁的个子最高，谁的个子最矮？

目的

训练幼儿的观察力。



藏猫猫



玩法

小动物们坐在高空缆车上跟你玩藏猫猫。对照左图，你能说出右图空位上原来坐着的是谁吗？

目的

训练幼儿的空间知觉。



玩法

目的

