

幼儿计算游戏

山东人民出版社

幼儿计算游戏

学前教育专业教材

幼儿计算游戏

李佩珍 陈运梅 编

山东人民出版社

一九八二年·济南

责任编辑 单 虹

封面设计 单大为

幼儿计算游戏

李佩珍 陈运梅 编

山东人民出版社出版

(济南经九路胜利大街)

山东省新华书店发行 山东肥城印刷厂印刷

787×1092毫米32开本 1.25印张 19千字

1982年6月第1版 1982年6月第1次印刷

印数1—67,000

书号 7099·1077 定价 0.11 元

前 言

计算游戏是对幼儿进行计算教学的一种方法。幼儿可以在游戏中，通过摸摸、看看、听听、摆摆等动作，掌握计算的技能。

教学游戏往往带有比赛的性质。通过游戏，看看谁完成得对、完成得好，可以训练幼儿思维的敏捷性和灵活性。所以，教学游戏是发展幼儿智力的主要方法之一。

我们根据教育部一九八一年制定的《幼儿园教育纲要》（试行草案），编写了45个计算教学游戏，供幼教工作者参考。希同志们选用时结合本园幼儿的知识水平和理解能力，举一反三，灵活运用。

由于我们水平有限，在编写中可能存有不少缺点和错误，希同志们在实践中随时提出批评意见，以便改进和提高。

编 者

一九八二年三月

目 录

小鸡吃虫	1
看谁做得对	2
看谁摸得快	3
找朋友	4
老师敲鼓我拿花	5
小兔拔萝卜	6
猴子摘桃	6
谁画得快	7
哪队得红旗	8
请你来拍球	8
谁在叫	9
青蛙跳水	10
谁说对了谁玩	11
击鼓传袋	12
看谁说得对	13
坐汽车	14
听听做做	15
开汽车	16
看 戏	17
听音传袋	18
哪种动物不见了	18

小猫奏乐	19
小猴找山洞	20
请你照我说的做	20
相反动作相反话	21
找邻居	22
我是你的好邻居	23
看谁拿得对	24
看谁站得快	25
插瓶花	25
小小邮递员	26
数数算算	27
谁算对了	28
碰 球	29
学游泳	29
小猴钻洞	30
小猫立功	31
孔雀开屏	31
转转算算	32
听音凑数	33
比比赛赛哪组快	33
打电话	34
打电报	35
开玩具店	35
小猫钓鱼	36

小鸡吃虫

目的：认识“1”和“许多”以及它们之间的关系。（“一个”、“一个”的东西放在一起就是“许多”，许多东西可以分成“一个”、“一个”。）

教具：小鸡头饰若干个，纸做的小虫若干条，盘子一个，桌子一张。在教室或场地上用绿色皱纹纸围一圆圈做“草地”，把“小虫”放到“草地”里。

玩法：（一）桌子上放着许多小鸡头饰。教师拿起一个头饰说：“这是一个小鸡头饰”，然后请幼儿说出桌子上有许多小鸡头饰。请一组幼儿来当小鸡，每人到桌前来拿一个头饰。要求幼儿说：“桌上有许多小鸡头饰，每人拿走一个，桌上就没有了。”

（二）教师当“鸡妈妈”带领小鸡到“草地”里吃虫。要求幼儿说：“一只一只小鸡来到草地上，草地上就有许多只小鸡。”

让每只小鸡拾一条小虫，并说出：“我拾了一条小虫。”让每只小鸡把拾到的小虫放到盘子

里。要求幼儿说出：“把一条一条小虫放到盘子里，就有许多条小虫了。”

(三)“鸡妈妈”带领“小鸡”一只一只地离开“草地”，请幼儿把头饰都放到桌子上去。然后要求幼儿说出：“每人放了一个头饰，桌子上就有许多头饰了。”

教师小结：“一个”、“一个”放在一起，就变成了“许多”；“许多”又可以分成“一个”、“一个”。

看谁做得对

目的：运用听觉、触觉等巩固对“1”和“许多”的认识。

教具：绘有“一个”和“许多个”的汽球，“一个”和“许多个”的灯笼，“一个”和“许多个”的苹果长卡片共六张。放有“一个”和“许多”杏核的口袋各一个。

玩法：(一)教师将六张长卡片摆在桌沿上，请6名幼儿在琴声的伴奏下绕桌行进。琴声止，幼儿止步。每人就近拿起一张卡片，按先后次序说出：“这是一个××。”或“这是许多个××”。

(二)将放有杏核的两个口袋放在桌子上，让

幼儿蒙住眼睛用手去摸。要求幼儿把有一个杏核和许多杏核的口袋分放在两边，并说出哪一个口袋有一个杏核，哪一个口袋有许多杏核。

(三)教师敲鼓一下或许多下，请幼儿根据鼓声从口袋里拿出一个或许多个杏核，并说出：“老师敲了一下鼓（或许多下），我拿了一个（或许多个）杏核。”

看谁摸得快

目的：巩固对“1”和“许多”的认识。

教具：两个口袋分别放有许多个扣子。两张桌子。

玩法：请两名幼儿到前边来，每个幼儿面前放一口袋。教师说：“请摸出一个扣子来。”幼儿从口袋里摸出一个扣子，并说：“我摸出了一个扣子。”教师说：“请摸出许多个扣子。”幼儿摸出扣子放到桌上，说：“我摸出了许多个扣子。”教师说：“请你用一只手摸出一个扣子，用另一只手摸出许多个扣子。”幼儿摸出后说：“我这一只手摸出了一个扣子，我这一只手摸出了许多个扣子。”以谁摸得快，说得对为胜。

找 朋 友

目的：复习 2 以内的数数。

教具：准备 1—2 个圆点和数字 1—2 的头饰各若干个。

玩法：游戏开始，先请持有圆点“1”的幼儿出来表演，唱至第 5 小节歌词时，戴有头饰数字“1”的幼儿唱第 6—8 节歌词，并走到戴有圆点头饰的幼儿前。唱至第 9—10 小节时，两人拉手点头。然后，换戴有数字“1”头饰的幼儿表演第二段，做法同上。做完一遍后再换戴圆点“2”头饰的幼儿到前边表演。

附歌曲：

找 朋 友

1=D $\frac{2}{4}$

1 1 3 5 | 5 — | 6 6 5 6 | 3 2 1 |

我是 圆点 “1”(2)，我的 朋友 在 哪

我是 数字 “1”(2)，我的 朋友 在 哪

2 — | 1 1 3 5 | 5 — | 6 6 5 3 |

里? 我是 数字 “1”(2), 我是 你的

里? 我是 圆点 “1”(2), 我是 你的

2 32 | 1 — ||

好 朋 友。

好 朋 友。

老师敲鼓我拿花

目的: 复习 4 以内的数数。

教具: 画有 1—4 朵花卡片若干张。小鼓一个。

玩法: (一) 教师发给部分幼儿每人一张卡片, 教师自己有 1—4 朵花卡片 4 张。教师举起一张卡片, 手里卡片上的花朵数与教师卡片上的花朵数一样的幼儿就站起来说: “老师有 × 朵花, 我也有 × 朵花。”

(二) 教师敲鼓几次, 拿着与敲鼓次数相等数量卡片(指卡片上花朵的数量)的幼儿就跑到老师跟前。如教师敲了 4 下鼓, 拿画有 4 朵花卡片的幼儿跑到教师跟前。按跑来的次序, 幼儿站成一排, 分别说: “老师敲了 4 下鼓, 我拿的是 4 朵花。”……

小兔拔萝卜

目的：复习 5 以内的数数。

教具：沙盘一个。红萝卜若干个。黑、白、灰的小兔头饰各一个。桌子一张。

玩法：教师每次给三名幼儿戴上头饰，起名叫“小白兔”、“小黑兔”、“小灰兔”。如教师叫到“小黑兔”的名字时，“小黑兔”就站起来。教师说：“跳 5 下”。“小黑兔”原地跳了 5 下，边跳边数：“1 2 3 4 5，我跳了 5 下。”再请“小黑兔”拔 5 个萝卜，“小黑兔”拔萝卜的同时，全体幼儿齐数：“1 2 3 4 5，5 个萝卜。”如拔对了，全体幼儿拍手鼓励“小黑兔”。做完以后，可以换“小白兔”；“小白兔”做完，再换“小灰兔”。

猴子摘桃

目的：复习 6 以内的数数。

教具：绒布板一块，贴绒桃树两棵，每棵桃树上结满桃子若干。小猴、大猴头饰各一个，鼓一个，桌子一张。

/ **玩法：**教师请两名幼儿分别戴大、小猴的头饰，教师说：“大猴和小猴快去摘6个桃。”（也可以说快快去摘比5多1的桃或比6少1的桃等）教师说完，大、小猴一齐做个猴样动作，跑到绒布板前，听到教师敲一下鼓，开始摘桃。教师继续击鼓，鼓声停止，猴子也停止摘桃，然后把桃子按顺序在桌子上摆好。教师再请两名幼儿前来检查，以摘得快和摘得对为胜。

谁画得快

目的：复习8以内的数数。

教具：两块小黑板，两支粉笔，一面小红旗。

玩法：请16名幼儿平均分两组参加比赛。每组前方有一块黑板。听哨音各组第一名幼儿到黑板上画一个圆圈。两位第一名幼儿回来后，把粉笔交给第二名幼儿，再由第二名幼儿到黑板上按一定顺序画两个圆圈。依次类推。第八个小朋友画8个圆圈。最后看哪组画得既快又对为胜，奖给小红旗。这个游戏，还可以让幼儿画三角形或正方形等简单图形。

哪队得红旗

目的：复习9以内的数数。

教具：两个盒子，内装冰糕棒若干（不少于45根），红旗一面。

玩法：请18名幼儿站两横排，每排9名幼儿1—9报数，记住自己是第几个。各排的前方，放一个盒子。听到哨音各排的第一名幼儿跑到盒子处取一根冰糕棒，放到盒子前边画好的横线上，再跑回原处拍第二名幼儿的手，再由第二名幼儿去取2根冰糕棒，放到横线上。（从左至右分开摆好）依次类推。第几个小朋友就取几根冰糕棒。然后由两队的两名幼儿互相检查对方拿的冰糕棒数是否正确。检查完后以跑的快慢和取的数目是否正确，奖励红旗。

请你来拍球

目的：运用听觉和运动，巩固对10以内数的认识。

教具：球一个。

玩法：请10名幼儿当皮球站成一排或圆圈。按顺序1

—10报数。请每个幼儿记住自己是几号球。教师说：“哎！哎！4号小球在哪里？”数4的幼儿说：“哎！哎！4号小球在这里。”教师说：“请你来拍4下球。”教师把球递给“4号球”。4号幼儿边拍边数：“1 2 3 4，我拍了4下球。”说完后又把球递给教师，游戏继续进行。以上玩法熟练后，可将全体幼儿按座位顺序1—10报数，玩法同上。但教师不给幼儿扔球，幼儿可边做拍球动作，边数数。

谁 在 叫

目的：复习2的形成。

教具：贴绒教具（或玩具）：小猫、小狗、小鸡、小鸭各两只，1—2数字卡片各一张，绒布板一块；桌子一张。

玩法：教师分别学几种动物的叫声。幼儿猜准是什么在叫以后，教师在绒布板上分两次出现这种动物，请幼儿说出“1添1是2”，并拿出“2”的卡片贴到绒布板上。如教师学猫叫：“喵！喵！”请一幼儿猜出是小猫在叫。然后贴出一只小猫，要求幼儿说出：“这是一只小猫”。教师

又贴出一只小猫，要求幼儿说出“1只小猫添上1只小猫是2只小猫，1添1是2”，并找出“2”的卡片贴到绒布板上，然后另换其他幼儿猜。

青蛙跳水

目的：复习3以内数的形成，认识数字3。

教具：三个青蛙头饰和1、2、3的数字卡片各一张。纸做的小虫若干条。用绿色皱纹纸在地面上围一圆圈做池塘。桌子一张，小椅子三把。

玩法：（一）游戏前教师先问：“呱！呱！什么动物在叫？”幼儿答：“青蛙在叫。”教师向幼儿说明“扑通”一声是代表一只青蛙跳到水里去了。然后请一名幼儿在池塘边背朝教师站立，教师发出“扑通，扑通！”两声，要求幼儿说出两只青蛙跳到水里去了；教师又发出“扑通！”一声，要求幼儿说出又有一只青蛙跳到水里去了，2只青蛙添上1只青蛙是3只青蛙，2添1是3，有3只青蛙跳进水里。幼儿说完后到桌子上拿起数字3的卡片说：“这是3只青蛙的3。”