

睡皇后

大班及以上

活动准备：

《睡皇后》教学课件一份，游戏一盒



活动目标：

1、通过游戏熟练 10 以内的加法运算。

活动过程：

一、导入活动：

出示 PPT，讲述故事背景，引起活动兴趣。

语言：在一个神秘的王国，住着 12 位美丽的皇后，她们共同守护着这个国家。可是，有一天一个邪恶女巫用魔法把 12 位皇后都催眠了。只有 6 位英俊的国王可以把皇后唤醒，让我们找到国王吧。

二、分步教学 1：10 以内的加法

1、教师示范：

教师出示 PPT，并将国王卡片和数字卡片洗匀，叠在一起，放在边上备用和讲解加法运算。（其余卡片放在一边不用）

语言：国王住在这叠卡片里，要把他从里面找出来，我们需要一点咒语。召唤咒语根据难度分成三个等级，让我们来看看分别有什么不同。

等级 1：只要任意一张数字卡片，就能换取一次抽取国王的机会。

等级 2：看看这两张卡片上的数字有什么规律？它们数字相同。可以叫它们对子，如果你使用这个咒语，就可以换取两次抽取国王的机会。



等级 3: 这三张卡片有什么关联吗? 我发现这三张卡片上的数字可以成为一个等式, 两个数字相加正好等于另一个数字。这样的话, 因为使用了三个数字的咒语, 所以有三次抽取国王的机会。当然, 只要你所打出的数字可以连成一个等式, 并不一定只用 3 张, 也可以 4 张甚至 5 张。比如: $1+2+3=6$ 。用“1、2、3、6”四张数字卡片换取 4 次抽取国王的机会。

2、幼儿操作:

出示幼儿练习 PPT。

- 观察几组咒语, 找出哪几组是符合高级咒语要求的, 哪几组是不符合要求的。不符合高级咒语的牌组可以使用什么咒语?
- 在图片数字中, 找出可以组成初级咒语的数字, 组成中级咒语的数字及高级咒语的数字。并说出等式。

注意: 幼儿观察选择时, 引导幼儿排除数字排列, 只要两数相加等于另一数即可。

3、能力评价:

运算、量的感知。

三、整合游戏 1:

1、游戏准备: 如 PPT 所示。

- 将 12 张皇后牌洗匀, 面朝下排成 4 列, 每列三张, 放在桌子中间。
- 将牌背为红色的牌洗匀, 发给每个玩家 5 张, 作为各自的手牌 (不要让别人看到)。
- 将剩余的卡片面朝一点点, 放在皇后牌的中间, 作为补牌堆。
- 玩家打出的牌会面朝上放入弃牌堆。

语言: 比赛要开始了, 让我们来比一比, 哪个国家最先唤醒 4 位皇后, 它将获得神秘王国的统制权。

注意:

在第一次游戏中, 将所有特殊功能卡片 (骑士、飞龙、催眠药水、魔杖、小丑) 从游戏中移除, 暂不使用。

根据游戏人数不同, 唤醒皇后的数量也不同, 2-3 人需时唤醒 5 位皇后, 3-4 人时唤醒 4 位皇后。

2、游戏规则:

所起始玩家开始, 按顺时针方向进行游戏。每个玩家回合, 当回合玩家必须选择一种出牌方式。

- 打出一张功能牌 (国王), 唤醒一位皇后。
- 打出一张或多张数字牌。



然后从牌库抽取与打出卡片数量相等的牌，并结束当前回合。

注意：

在众多皇后中，有3位皇后有着特别的本领。玫瑰皇后很厉害，只要你唤醒她，就能立即再唤醒一位沉睡的皇后，并将她一并放在自己面前。猫皇后和狗皇后总是吵架，所以她们不能在一起，如果你已经有了狗皇后，又唤醒了猫皇后，那就只能把猫皇后在重新翻回去。

3、游戏结束：

当有一个玩家面前有4张被唤醒的皇后时，游戏立即结束，该玩家获得游戏胜利。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

- 引导：帮助玩家调整拿牌的姿势。
- 引导：尽可能多的打出手中的数字卡片，来换取抽特殊卡片的机会。
- 引导：在手观察手中的牌实在没有等式的时候，还有其它咒语可以使用。
- 引导：当有玩家打出一个等式时，其它玩家运算检查等式是否成立。

5、能力评价：

运算、量的感知、量的比较、探究。

6、游戏小结：

- 幼儿讨论：在手上都是数字牌时，为什么要尽可能的多出牌。在完成运算等式时，有什么困难需要帮助？
- 教师总结：打出的数字越多，抽的牌也越多，越可能抽到国王。我们从大的数字开始看，找找手上有没有组成这个数字的牌，尽可能的把数字拆分开来。

四、分步教学2：认识特殊卡片

1、教师示范：

教师出示特殊卡片，讲解功能及使用方法。

语言：

骑士和飞龙：在国王唤醒皇后的过程中，并不是一帆风顺的，比如女巫就会派出她的暗黑骑士，来抢夺已经被唤醒的皇后，谁打出了骑士，皇后就会被抢到谁的国家。如果你想守护自己唤醒的皇后，你需要飞龙帮助，只要对方使用骑士时，你马上出示飞龙牌，就能保护自己的皇后不被抢走。

药水和魔杖：除了直接夺走已经被唤醒的皇后，皇后也会使用魔法，比如这瓶催眠药水，它可以让一个醒来的皇后重新沉睡过去。当然，它也有害怕的东西，就是这根魔杖，只要在对方使用催眠药水的时候打出魔杖，药水就会失效了哦！

小丑：在神秘的王国当然也少不了探险，当你看到小丑时，就说明探险开始，这时你可以打开卡片



堆顶上的一张卡片，如果是特殊牌（国王、骑士、飞龙、催眠药水、魔杖），那恭喜你，这张牌归你所有了。如果是数字，就依照牌上的数字，从自己开始顺时针数数，最后被数到的人，可以从桌子中间唤醒一位皇后到自己的王国。

2、幼儿操作：

- 老师出示不同的功能卡片，请幼儿说出其用处及对应的卡片是什么？
- 出示小丑卡片，请幼儿尝试用数数的方法来进行探险。

3、能力评价：

倾听、表达、探究

五、整合游戏 2：

1、游戏准备：同整合游戏 1。

语言：我发现，其实每张皇后卡片上都标有不同的数字，这代表你唤醒这个皇后后，她给你的奖励分数。这一次，我们按得分来进行游戏，比一比最先得到 40 分，就能获得胜利。

注意：根据游戏人数不同，唤醒皇后的数量也不同，2-3 人需得到 50 分，3-4 人时得 40 分。

2、游戏规则：同整合游戏 1。

注意：

当回合玩家可以选择打出数字或特殊功能牌（骑士、飞龙、催眠药水、魔杖或小丑）

当有玩家打出骑士或催眠药水拿取另一个玩家面前的皇后时，另一个玩家可立即打出对应的牌（飞龙或魔杖）保护自己的皇后，当回合玩家行动失败，在补齐手牌后，立即轮到下一个玩家。

在任何时候，有玩家打出卡牌后，立即从牌库抽取对应数量的卡牌，保证手中的卡片数量为 5 张。

3、游戏结束：

当有一个玩家面前有分数达到 40 时，游戏立即结束，该玩家获得游戏胜利。

当所有皇后都被唤醒，游戏立即结束，每个玩家清点自己面前皇后牌上的分数，分数最高的玩家获得游戏胜利。

4、幼儿游戏，教师观察指导：

- 引导：不同皇后分数不同，有选择时思考清楚。
- 引导：大家都喜欢分数高的皇后，如何保护自己的皇后不被抢走？

5、能力评价：

运算、量的感知、量的比较、探究。

6、游戏小结：

- 幼儿讨论：第一次游戏你最喜欢哪张皇后？第二次游戏你最喜欢哪张皇后？为什



么？

- b、教师总结：第一次游戏以收集到牌的数量为胜利标准，所以哪个皇后可以一次帮我们拿到的皇后多，就是最好的选择，比如玫瑰皇后，找到她就等于一次拿到了两张卡片。而第二次游戏以收集到的分数为游戏胜利条件，所以哪个皇后分数高，就是最好的选择。

六、课程小结：

- 1、课程收获：两次不同的游戏胜利方式中，你的策略有何不同？
- 2、幼儿小结：在不同情况下，你是如何使用自己的特殊功能牌的？
- 3、教师总结：当自己分数高时，要想办法保护好自己面前的牌。飞龙和魔杖对自己更有用。当自己分数低时，想办法把别人的牌拿到自己面前，这时骑士和催眠药水更有用。。