



## 数学讲座 - 简介

自出生起,孩子就开始经历各种各样的事情并不断发现规律。让你的孩子在听懂你的话语之前就接触数学吧。

**指出、描述、提问:** 使用涉及数字、形状、大小、质地、颜色的词语,描述并提问有关事物的性质及相互之间的关系。



# 2



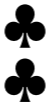
## 数学讲座 - 故事时间

利用故事时间让你的孩子将数学视为一段共度的快乐时光。



论述故事中的事物，例如指着一个球说：“这个球是圆的、黄色的，这间屋子的

墙壁也是黄色的。在这间屋子里找出一些圆形的东西。”



# 3



## 数学讲座 - 清理

**属性和类别：**书本放哪儿了？  
小的东西在那个盒子里，大的  
东西放在宽敞的地方。那儿空  
间够大吗？



**关系描述：**它在另  
一个东西的上面或  
下面。平的东西在  
圆的东西下面。



4



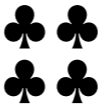
## 数学讲座 - 睡觉时间



上床睡觉和起床都涉及顺序完成的步骤。讨论这些步骤以及



为什么某些事情需要在其他事情之前或之后完成。



5  
♣

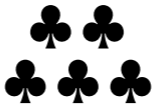
## 数学讲座 - 用餐时间

### 杂货购买和餐前准备:



要两个洋葱 (展示两根手指), 测量液体或者粉末。

**餐桌布置和清理:** 为4个人布置餐具, 每样餐具则需要取4个。用餐后, 按照清洗和收纳方式将餐具归类。



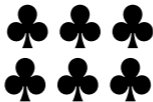
6



## 数学讲座 - 荡秋千

在孩子荡秋千时数数。随着一次次推动，数出“1、2、3、4、5。”

在孩子学会数到5以后，开始从5倒数。正数和倒数交叉进行。



7  
♣

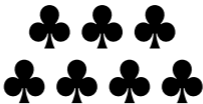
## 数学讲座 - 游戏时间

**游乐场:** 在游乐设施中寻找各种形状。计数并比较人数、秋千、台阶等。



**家里:** 你能搭建多高的塔？谁建的更高？

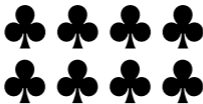
玩具有哪些不同的形状、大小、颜色和质地？





## 数学讲座一 外出游玩

如果你看到一辆紫色的车, 请指出来并数一数其他紫色的车。比较建筑物的大小、形状和设计。将停车标志中的八边形与你看到的其他八边形相匹配。





9



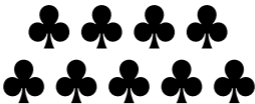
## 数学讲座 - 购物

**数**物品, 或数队伍的长度, 找出最短的队伍。



**指**出店内各物品的形状。

**描述**位置和大小——一个小的物品在架子顶部, 位于某物之间或旁边。



# 10

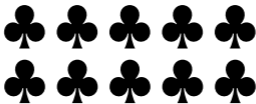


## 形状 - 内部形状

在盒子上切割出不同形状的孔，将合适的物体放入孔中。



用彩色笔勾勒出孔的轮廓(例如红色三角形)，当你的孩子把玩具放入孔中时，告诉他该孔的形状、名称。



# J



## 形状 - 猜谜

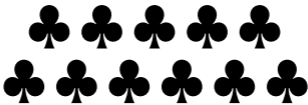
这类似于“我是间谍”游戏。

**玩家1:**“我在想一个蓝色的大圆圈。”



**玩家2:**“我知道了！  
是钟！”

轮流观察和发言。从整体的外部开始，增加大小和颜色，然后再加上形状内部的形状。

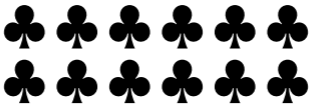


Q  
♣

## 拼图游戏



让你的孩子在  
一块硬纸板或  
厚纸上绘画或  
涂鸦。然后将这  
张纸切成大块，  
制成拼图游戏！

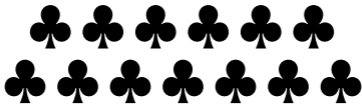
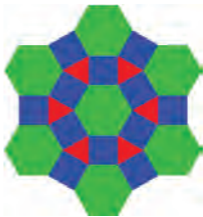


# K



## 彩色瓷砖

用图案积木或者硬纸制作“瓷砖”，每种形状都使用不同的颜色。在制作图案时，说出形状和颜色。指出你在地板和墙壁上看到的图案。





## 衣物分类



练习按衣物特性将衣物进行分类。按颜色分类以便分开清洗。依据衣物的大小或是尺寸分开进行洗涤。讨论为什么两只相似的袜子组成一双。哪些衣服适合年长或年轻的人？



2



## 寻宝游戏



**玩法1:** 出题人描述物体, 猜谜人尽力猜出答案。

**玩法2:** 猜谜人提问一些是否类的问题, 最终猜出答案。练习时可以运用颜色、大小、重量、数量和位置关系(内部、上面、旁边)等概念。



3



## 规律



**玩家1:** 制作一个规律, 并挑战  
玩家2重复它: 向前一步、拍手、  
跳跃。

**玩家2:** 重复并添加到规律中:  
向前一步、拍手、跳跃、敲击。创  
建涉及声音、形状、动作和其他  
有趣属性的规律。使用规律作  
为进入房间的秘密代码。





4



## 数字寻宝



选择一个数字，比如2。开启一场寻宝游戏，找到周围以各种方式出现的2。可以是出现在墙上或标志上的数字，也可能是两个物品，比如两把椅子或两个盘子。



# 5



## 吞噬者



如图所示,用食物制作一个三角形。轮流掷骰子。当骰子的点数与未触碰的一行相匹配时,移除那一行并吃掉它(美味)或者将其放入一堆。如果使用堆叠,堆叠得最多的玩家获胜!



6



多一个,少一个



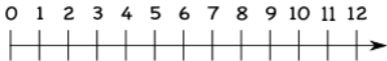
提出“多一个”和“少一个”的问题：“你想要多一个(或少一个)吗？”逐渐开始加入当前的数量。一起数数项目的数量，比如2片苹果，然后询问你的孩子是否想要多一个或少一个。



# 7



## 墙上的数轴



在墙上放置一条数轴, 起点是0, 至少延伸到20 (图片中只到12), 数字从左到右递增。记得使用刻度标记数轴, 并在刻度上标注对应的数字。



8



## 自家商店

制作带有  
小额价格的  
标签,并  
将它们贴  
在家里的



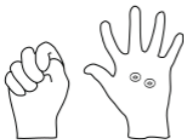
物品上(例如玩具、食品、书籍等)。给孩子一些假纸币进行消费。在孩子完成“采购”后,让孩子计算剩余的钱数。



9



## 猜猜另一只手 里有什么呢？



准备一碗小物品，让孩子帮你数出一些。将物品分到两只手中，一只手

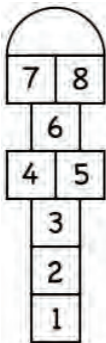
展开让孩子数，另一只握紧。孩子选择一只手的物品，剩下的归你。分完后，看谁的物品更多。



10



## 跳房子



跳房子非常适合作为数轴,并用于强化数字的正向和反向顺序。可以对年幼的孩子适当放宽规则,例如允许步行代替跳跃。



# J



## 放入圈中

使用一个圆圈表示一种属性，比如“有洞”或“三角形”。拿一些物



品，把具有该属性的放在圆圈内，其他的放在外面。当使用两个圆圈时，让它们交叉，放入一些同时有两种属性的物品。





Q



## 相同与不同



挑选两个有些相似的物品。它们有什么相同之处？又有什么不同之处？以勺子和叉子为例，它们相似的地方是都可以用来进食。它们不同的地方在于一个是尖的，一个是圆的。



# K

## ◆ 有一个与众不同



使用一组四个物品, 其中一个与其他三个不同。**挑战:** 识别出那个与其他不同的物品, 并说明原因。对于这些物品, 你的孩子可能会选择蓝色的正方形, 因为它不是红色, 也可能选择三角形, 因为它不是正方形。



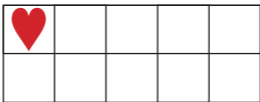


## 连接各点



通过连接不同编号的点来完成绘图。以房子为例，画一张房子的

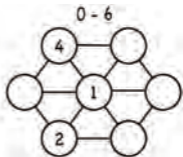
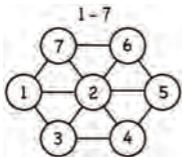
图画，去除直线，用带编号的点来替代，然后连接这些点以还原图画。



## 2



## 环岛游——数数

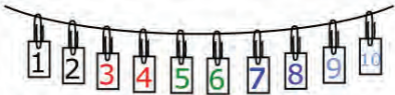


带编号的岛屿(圆圈)通过桥梁(直线)相连。找到一条按顺序连接岛屿的路径。为了增加挑战性,请略去一些数字。


# 3



## 线绳数轴



制作一条数轴，用回形针固定最多 10 个数字在绳子上。以下是几个相关小游戏：

- 1) 交换两个数字的位置，让孩子找出顺序错误的数字。
- 2) 移除一个数字，让孩子指出哪个数字缺失。

♥	♥	♥		

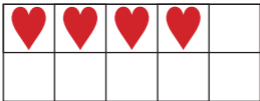
4



## 对称形状



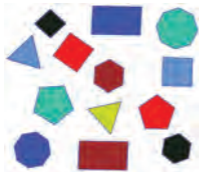
将一张纸对折一次，然后剪裁出镜像图案，例如面孔，灯或其他镜像图案折叠两次可以做成两个方向的镜像图案，例如花朵。



5

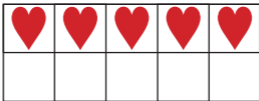


## 地板上的图形



做一些大的形状, 如图所示, 将它们铺在地板上。给你的孩子一些形状

信息(例如“它是四边形的”), 让他们挑战跑到那个或那几个形状跟前。

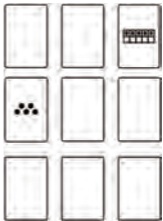


6

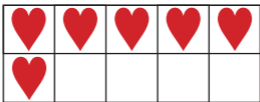


## 记忆游戏

在3x3 网格中把牌面朝下放置, 其余的牌放入抽牌堆中。轮流翻转2张牌。如果牌面一致则获得它们, 并从



抽牌堆中取出新牌放入, 继续翻牌。如果没有匹配, 则将牌翻转回去, 回合结束。最终牌多的玩家获胜。





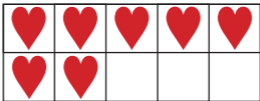
7



## 钓鱼扑克



每人发5张牌，余牌为抽牌堆。提问玩家询问其他玩家是否持有某张牌，有则交出牌。若无，则其他玩家喊“钓鱼！”，且提问玩家并从堆中抽牌。配对的牌叠成“书本”，“书本”最多者获胜。



8

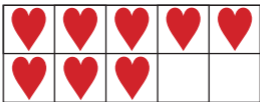


## 宾果游戏

每位玩家抽16张牌，正面朝上放在4x4网格中。其余牌面朝下放在抽牌堆。玩



家依次抽取抽牌堆顶部的牌，若抽到的牌与网格中的牌相匹配，玩家可选择一张翻面。谁先在任意方向排成四张背面朝上的牌即获胜。

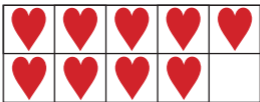


9  
♥

在一个或  
两个以内



将面朝下的牌分给 2 名玩家。  
轮流将一张牌面朝上放在中  
间一堆。如果该牌数值比前一  
张牌多一、相同或少一，则第  
一个说出该牌的人将获得整  
堆牌。其他玩法：当 2 张牌加  
起来达到目标总和时大喊。



# 10

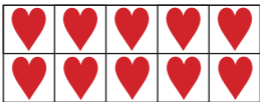


## 隐形加减法



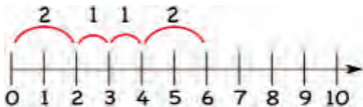
先数出一些物品并放进盒子，然后让孩子根

据这个数量竖起相同数目的手指。之后，向盒子里增加或移除一两个物品，并问孩子现在盒子里有多少个物品。当孩子能够轻松做到这一点时，试着一次增加或移除两个以上的物品。

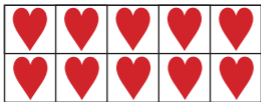




## 尼姆游戏



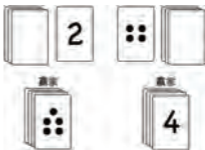
使用一个目标数字，比如10。让您的孩子决定是否先走。从零开始，每个人在总数上加上1或2。先走到目标数字的人获胜。从目标数字开始使用减法，减去1或2—先走到0的人获胜。





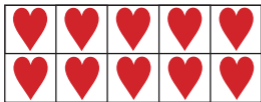
## 大小对决

如将面朝下的牌分给2名玩家。翻转最上面的牌—较大的牌获胜。果牌



面数字相同，则2名玩家各自再翻一张牌，获胜者将获得全部4张牌。拥有最多牌的玩家获胜。

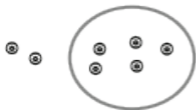
其他玩法：较小的牌获胜。



# K

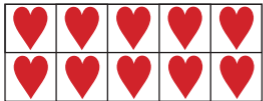


## 互动



给予孩子一些小物品，假设这些物品的总数

为7。然后，让孩子尝试从这七个物品中拿出五个。为了让活动更加有趣生动，有时可以故意设置一个较大的数目让孩子尝试。





## 最小的单数



分组：每位玩家选择一个数字。从1开始计数。每次有新数字出现时，最小的

单数持有该数字的玩家举手。如果超过一只手举起，举手的这些玩家则被淘汰。计数继续。如果只有一只手举起，这名玩家就赢了！





# 2



## 被选中的数字



出谜者：“我从0-8之间已经选出了一个数字(6)！”猜谜者：“你的数字与3相比如何？”谜题者说：“我的数字大于3（或小于或等于）。”

**挑战：**问尽量少的问题找出数字。



# 3



## 闪烁的数字



通过快速展示一个十格框架图来练习数量识别。或者，展

示你双手上的手指，让孩子识别总数。当需要用到两只手时，应该像十格框架中一样，其中一只手举起5个手指。



4



## 消失的葡萄干



制作一个 5x5 的网格。轮流将标记放在交叉线条所在的点上。在任意大小的正方形的角上获得 4 个标记即可获胜。当您的孩子熟练掌握游戏后,可以挑战对角边的正方形。

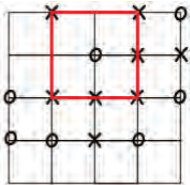


5



## 寻找正方形

制作一个 5x5 的网格。轮流将标记放在交叉线条所在的点上。在任意大小的正方形的角上获得 4 个标记即可获胜。



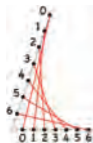
当您的孩子熟练掌握游戏后,可以挑战对角边的正方形。



6



## 将点连起来- 弦线艺术



通过连接沿着一个角度的相对边相同数字的点



来绘制图形。或者，在圆上均匀放置一些点，例如 8 个点。通过按顺序连接点、或通过每将每两个点或每三个点连接来绘制图案。



7



## 背包故事



您和您的孩子每人都  
有一个袋子。一个人  
编一个故事：“你的包  
里有 3 颗葡萄干，我  
比你多一颗，我有多

少颗？”随着时间的  
推移，慢慢提高难  
度。例子：“我的饼  
干比你少 2 块。我  
们总共有 6 块饼  
干。我有多少块饼  
干？”



8



## 数学故事



故事能增加计算的乐趣。**例子:**我和我的两个朋友在吃冰淇淋。我给每个朋友的冰淇淋球比我自己多一勺。如果冰淇淋一共有十勺,那我自己有多少勺冰淇淋?



9



## 在...之间游戏



每个玩家得到 20 个代币。向一名玩家发 2 张面朝上的卡牌和 1 张面朝下的卡牌。该玩家下注 0 到 3 个代币，赌第三张卡牌数字介于其他卡牌之间。如果正确，该玩家将从其他玩家那里获得这些代币。如果错了，该玩家则给出这些代币。





# 10



## 数量估测



看看谁能最好地估计一个群体的大小，比如一群排队的人。让自己快速地做出估计，不——计数。然后数一数，看看谁的答案最接近。



# J



## 反例

挑战让其他人找出你所说的“真实”陈述中的错误。

**类型1:** 总是正确的事情。例如：  
所有自行车都有两个轮子。

**类型2:** 形式为“如果\_\_\_\_，那么\_\_\_\_。”的陈述。例如：如果一个人更高，那么他们更老。





## 解码大师

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

出题者可使用数字1-5，创建3位数密码，例如321。破译者猜测，然后出题者提示它有多接近。如果猜测答案是131，出题者会说：“有一个数字及所在的位置都是对的，而另一个数字是正确的，但在错误的位置上。”破译者可反复提问，直到密码被破解。



K



## 移动拼图



将编号从1到8的纸片放在一个3x3的网格上。一片纸可以移动到相邻的空格中。

**挑战:** 让这些纸片按正确顺序排列好。可以通过从正确答案倒推步骤来创建这些拼图。



# Joker

为什么2(两)个4会决定跳过午餐  
时间呢? ...  
因为他们已经吃饱了8!

为什么2跟0会分开?...  
因为有1个人介入了他们中间。

Joker

# Joker

0跟8说了什么? ...  
你的腰带真好看!

请问钝角被什么事情给困扰了? ...  
它的直(角)觉不准!

Joker

# Early Family Math

## EFM初期家庭数学阶段一及阶段二

在您孩子的最初四年里一起享受这些有趣的数学活动吧。若想获得更多早期家庭趣味数学游戏, 请访问  
[www.EarlyFamilyMath.org](http://www.EarlyFamilyMath.org)



[www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-simp-chinese](http://www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-simp-chinese)

Early  
Family  
Math



math for love

版权所有 © Early Family Math 2024  
卡片背面插图由Chen Liu绘制



EarlyFamilyMath.org  
MathForLove.com