

# 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思 中班角色游戏活动方案(实用7篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇一

### 中班角色游戏（嘟嘟熊班）

一、游戏创设遵循课程目标：经过幼儿园的一年生活，幼儿在游戏活动中由简单的跟随模仿到主动积极参与。升入中班的幼儿有着更明显的自我意识，也是幼儿发展初步的人际交往能力。我们根据幼儿的兴趣点和生成点，创设与课程相关的动态的活动环境，促进幼儿的发展。如在新的《幼儿园课程指导》的主题活动中《请到我家来做客》、《爷爷奶奶你们好》、《丰收了》等，以家庭的生活的主题情节，扩展到生活主题，我们在角色游戏时设置了（我的家、小餐馆、小超市）这三个角色游戏。

### 二、游戏目标与材料提供：

《我的家》目标：1、加深对角色的-，管理类，工作总结类，工作计划类文档，下载--

理解，丰富游戏情节，能较形象地模仿社会角色的语言、行为，反映角色职责。

2、尝试分工合作开展游戏，培养初步的合作能力。

成品材料：小床、衣厨、小桌椅、电话机等，可用大型积木、

废旧硬纸板，日常用的桌椅改制而成。爸爸领带、妈妈围裙等。

半成品材料：小型积木等可以让幼儿动手操作的。

《小餐馆》：目标：1、尝试使用各类材料和废物料制作各种点心和特色菜。

2、幼儿能热情招待顾客，提醒顾客排队点餐；能否根据客人需要提供食品，收取费用。

成品材料：柜子、餐具、灶台、工作服装、帽子等，可用大型积木、废旧硬纸板，各种泡沫材料制作而成。

半成品材料：彩泥、碎布、彩纸等可以让幼儿动手操作制作各种点心等。

《小超市》目标：1、学习将货品整-，管理类，工作总结类，工作计划类文档，下载--

理归类。

成品材料：货架、柜子、箩筐、收银台、钱币等，可用大型积木、废旧硬纸板，各种泡沫材料制作而成。

半成品材料：画有食品的纸片、各种食品包装盒等。

3、根据主题变化不断调整材料：根-，管理类，工作总结类，工作计划类文档，下载--

据是常课程主题的需要，我们灵活动调整活动中相关的材料。如《丰收了》主题，那我们就在小超市中放些各种秋天的水果。

-，管理类，工作总结类，工作计划类文档，下载--

# 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇二

## 一、问题的提出

《幼儿园教育指导纲要（试行）》中明确指出：“幼儿园教育应以游戏为基本活动，促进每个幼儿富有个性地发展。”“游戏是幼儿的天性，幼儿游戏蕴藏着发展的需要和教育的契机。”以美国心理学家埃里克森为代表人物的“掌握论”提出：“在游戏中幼儿透过扮演主角，把困难、忧虑、烦恼在想象中发泄出来，从而使一些不良的情感得到更新。游戏帮忙幼儿人格从一个阶段向另一个阶段发展，使人格获得理想发展。”

主角游戏是透过扮演主角，运用想象，创造性地反映个人生活印象的一种游戏，是最适合幼儿身心发展需要、幼儿期最典型、最有特色的游戏，是促进幼儿社会性发展的重要过程，属于幼儿园创造性游戏的一种。“花店”游戏的资料是以日常生活中的花店为原型，在班级游戏中建立情境，幼儿透过扮演各类主角，在交往、语言、认知等方面得到发展。同时它也是串联其他主角游戏的一个重要环节。

中班幼儿随着自我意识、自我控制潜力及语言潜力的发展，逐渐脱离了小班阶段的独自倾向，构成与周围人交往的需要，具备了构成必须交往潜力的条件。他们在日常活动中渴望与同伴交往，但往往因为缺乏正确的方式方法而产生矛盾。发现这样的问题后，我仔细思考，从幼儿最乐于理解的主角游戏下手，以此为载体促进幼儿掌握一些有效的交往方法。

## 二、具体实施步骤

游戏名称：“花间坊”——花店主角游戏

年龄段：中班

生成背景：

从中班上学期开始，根据班级状况和本班幼儿潜力发展，我们在美工区开展了系列手工活动——美丽的花朵，带给不同类型、不同层次的材料，如：油泥、皱纹纸、毛根、树枝等，供幼儿进行造型，深受幼儿喜爱。随着年龄的增长，知识经验范围的扩大，同伴之间相互交往的愿望逐渐增强。选取其他游戏的幼儿经常会围在美工区旁观看美工区的幼儿制作花朵，并发出“真漂亮”“能不能送我一朵”的感叹。透过游戏后的讨论，根据本班幼儿在游戏活动中的需要，花店的主角游戏诞生了。但是，由于年龄特点、缺乏交往经验等原因，游戏中混乱、争抢的现象时有发生，引起了我的重视和关注。

### （一）第一阶段

（2）对于纸张、毛根等材料比较熟悉，有用多种材料制作花朵的经验。

## 2. 游戏前的准备

（1）幼儿已经有了必须的前期经验基础，如：用油泥、模板制作的花朵平面造型；用皱纹纸、毛根进行的简单立体造型等。

（2）幼儿对于自己身边相关联事物的关注点、关注面相对丰富起来，有了必须的生活经验。

## 3. 带给的材料

成品：工作人员头饰及服装2套、小篮子若干。

半成品：各色皱纹纸、毛根，用皱纹纸剪好的花瓣、吸管。

## 4. 游戏状况

在游戏的起始阶段，“工作人员”没有明显的主角分工，情节主要是：

(1) 用多种方法制作花朵——将皱纹纸卷起或折成“小扇子”，底部用毛根攥紧。

(2) 将剪好的花瓣用胶棒粘贴在吸管上，出售给前来买花的顾客并收取钱币，可轮流外出到各游戏区角“卖花”。在过程中发现潜力较弱的幼儿扮演主角后，不太愿意尝试新带给的材料，出现经常外出离开现象。

## 5. 问题与思考

(2) 缺乏相应的主角分工，交往仅限于小范围内；

(3) 材料的带给缺乏层次性，潜力较弱的幼儿不愿尝试制作。

## 6. 策略

(1) 组织幼儿进行谈话活动，拓展主角经验，商量有关花店的主角分工；

(2) 带给主角标志性服饰，增添收银机；

(3) 带给具有层次性的材料，让每个幼儿获得成功感；

(4) 进行有个性的指导，增强幼儿的自信心。

## 第二阶段

1. (1) 有了必须的主角分工，游戏情节更加丰富。

(2) 交往频率提高，范围扩大，但技能还不是十分熟练，缺少交往策略，纠纷较多。

## 2. 游戏前的准备

(1) 拍摄现实花店工作状况的录像，幼儿观看、讨论，丰富经验。

(2) 带给具有层次性的材料。

(3) 环境布置：各类花朵制作方法的步骤图示。

## 3. 带给的材料

成品：增添服务员的帽子，桌布，收银机。

半成品：

(2) 枯树枝、饮料瓶、油泥。

## 4. 游戏状况

工作人员划分为“制作花朵员”和“服务员”两类主角。“制作花朵员”自由选取带给的各种材料来做各类花朵，可轮流外出上门“卖花”；“服务员”主要是收取“顾客”的钱币及向“顾客”介绍、推荐各类花朵。

幼儿在游戏开始前用“黑白配”“包剪锤”的方式决定主角的分工。“服务员”这一新增主角开始时比较吸引幼儿，但在没有“顾客”光顾的状况下显得无事可做且兴趣逐渐降低。游戏时，出现个别“顾客”无限制地买花，造成工作人员来不及做的混乱现象。

## 5. 问题与思考

“服务员”有收银机操纵、可收取“顾客”钱币，这些情节十分吸引幼儿，人人都想来尝试。但是情节的增加缺乏相应的规则，幼儿缺少交往规则，造成混乱现象。

## 6. 策略

(1) 教师观察幼儿的主角分工状况，并根据幼儿的状况及时帮忙幼儿丰富相关经验。

(2) 教师以适当的身份介入，给予适宜的指导。

(3) 引导幼儿根据游戏中出现的问题进行讨论并自己制定规则。

## 第三阶段

1. (1) 主角分工更加明确，情节更加丰富，交往互动明显增加。

(2) 幼儿知识经验范围有所扩大。

## 2. 游戏前的准备

(1) 与其他游戏联系更加密切。

(2) 主角的分工更加明确。

(3) 讨论：“花店无人光顾时怎样办？”

“如果有顾客无限制地买花怎样办？”

## 3. 带给的材料

成品：价目表，免费券，展览区、制作区的标记牌。

半成品：包装纸、毛线。

## 4. 游戏状况

工作人员划分为“制作花朵员”“花朵包装员”和“服务员”三类主角，情节也更加丰富：“制作花朵员”的幼儿在游戏前负责整理、摆放好材料，将制作好的花朵、花束摆放到“展览区”，游戏中空闲时将前一天回收来的花进行整理、材料分类。“花朵包装员”的情节是根据顾客需要将花朵进行包装，并开展“送花”的活动，“顾客”买好花后告诉“花朵包装员”要送到哪、送给谁，明白传递美丽的鲜花能为别人送去祝福。“服务员”负责整理展览区的花朵、花束，在无人光顾时到各游戏区向幼儿介绍，并派送免费券，鼓励大家光顾花店，在收银时以带给的价目表为依据。

## 5. 问题与思考

游戏情节得到了进一步的丰富与发展，和“银行”游戏相联系——限制了每人每次取款的数目，结合价目表的使用、制作区展览区的划分，让混乱的现象得到控制；与“超市”游戏相联系——当工作人员缺少材料（如：纸张、布、塑料瓶子等），能够去超市购买；和“美工区”游戏相联系——“花朵包装员”需要装饰物品，在超市买不到、百宝箱里找不到的状况下，能够请“美工区”的幼儿帮忙，如：剪一个蝴蝶结做装饰等。幼儿经验的丰富，交往策略的提高，减少了游戏中出现的矛盾、摩擦，游戏环境日趋和谐，幼儿也从中获得了欢乐、有益的体验。

## 三、体会与思考

幼儿园游戏指导策略各环节之间的联系由下图可见：

在开展主角游戏时，我们从幼儿的生活经验出发，创设贴近幼儿生活的游戏情境，让他们透过模仿来认识社会、了解社会。在游戏中，我们所带给的材料，一部分是具备生活特征、实用性很强的器具，比如，花店里的收银机、花篮、收银员的衣饰等，这样的游戏材料能使幼儿很快理解每个区域的游戏主题，能很快参加进来并承担相应的主角。另一部分游

戏材料，由生活中的一些废旧材料组成，但都是些真实程度低的简单物品和材料，以发展幼儿的想象力。对于已经具备一些社会认知经验的中班幼儿来说，生活化的游戏材料能够帮忙他们把现实生活和想象中的主角联系到一齐。

透过游戏资料的提示、游戏材料的带给，幼儿在游戏过程中就容易顺利进入主角情境。又因为主角游戏中各个游戏间相互联系的必然性大，其游戏环境和材料间的相互作用，也就使得幼儿间产生互动交往。

在游戏开展前教师要先丰富幼儿的经验，发展游戏情节，使得幼儿在主角游戏中学会良性交往。在游戏开展过程中要尊重幼儿的意愿，善于观察幼儿的表现，并针对不同状况，适时进行个别教育和引导。在游戏结束时，应与幼儿共同来评价本次游戏的开展状况，帮忙幼儿分享交往经验，促使交往潜力的提高。

主角游戏是促进幼儿社会性发展的重要过程，以此为载体，让幼儿在假想的动作、情境和交

往中，反映眼中的世界。只有充分尊重幼儿的选取，采用适宜的指导策略，才能使得幼儿更好地去交往，才能给他们带来真正的快乐！

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇三

活动目标：

1. 知道商店的基本玩法,通过讨论，提升幼儿对待顾客的经验与态度，能创造性地表现周围的生活。
2. 通过想象，并结合自己的生活经验，引导幼儿不断加强各角色区的联系，丰富游戏的情节。

3. 学会协商分配角色，能与同伴联合游戏，增强幼儿的规则意识，培养幼儿良好的交往意识。

4. 巩固幼儿听到信号马上和同伴共同收拾玩具的习惯。

活动准备：

1. 物质准备：师幼共同收集商店中所需的各种商品，电话亭，表演区中的服装、表演道具等角色所需的物品。

2. 经验准备：幼儿有过和爸爸妈妈一起逛商店、打电话、表演的'生活经验。

活动过程：

一、以谈话的形式引入。

2. 师：如果有的顾客买了东西觉得不满意，你会怎么做？

3. 引导幼儿说说商店应该怎么玩。

二、引导幼儿协商分配角色并引导幼儿合理的布置商店。

1. 我们的商店开张了，你们想要在商店里扮演什么角色？

2. 师：我们的商店需还需要什么呢？我们要怎样来布置我们的商店？

三、幼儿游戏，师参与游戏并指导。

1. 师：我想买冰红茶，你们这儿有些什么品种的呀？

2. 师：你的冰红茶怎么卖？可以便宜一些吗？

3. 师：我昨天在你们这儿买的饼干，是过期的，你们说该怎

么办呢?可以换吗?

四、引导幼儿加强各角色区的联系，丰富游戏的情节。

师引导幼儿大胆想象进行游戏，加强各角色间的联系。

五、结束：收拾游戏场地，引导幼儿参与评价

你玩的开心吗?遇到什么困难?你是如何解决的?

文档为doc格式

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇四

游戏主题

《爱心医院》

游戏目标

1. 能用心参与爱心医院的游戏活动，初步尝试扮演医生和病人的主角以及了解简单的看病流程。
2. 认识几种常用的医疗器械：听诊器、体温表、输液器、注射器，并在游戏时做到轻拿轻放。
3. 使孩子在游戏主角扮演中体会不同的主角，学会关心和帮忙他人，培养幼儿的爱心和同情心。
4. 教育幼儿要讲卫生，预防疾病。

材料投放

1. 白大褂、听诊器、体温表、针管、药盒、药瓶、盐水瓶、棉花球、挂号牌。

2. 废旧玩具材料：空药盒、空塑料药瓶、服药用的塑料小碗等。

3. 场地布置：医院标牌

### 观察要点

2. 观察小病人看病前是否排队取号。【价值：建立小医院游戏的规则。】

### 游戏过程

#### 一、发起游戏

1. 教师针对班上缺勤幼儿谈话，唤醒幼儿对医院的生活经验。

（1）教师：这天我们班的小朋友雯雯生病了没上幼儿园，你们有什么好办法让她早日康复，回到幼儿园呢？（幼儿讨论）

（2）教师：是呀，生病了，我们能够到医院去看病治病。到医院要请谁帮我们看病？

（3）教师：我们上医院看病是不是直接找医生帮我们看病呢？要先做什么事情呢？（要先挂号、然后拿着挂号的单子找医生）

2. 教师：这天，我们就到爱心医院去，学习新本领，帮忙生病的小朋友看病，好吗？

3. 请3d6名幼儿进区，按自己的意愿协商分配主角（医生、护士、病人）。

#### 二、过程指导

1. 教师介绍、演示材料。

认识医院标志，了解大夫听诊器、体温表，输液器、注射器，并简单演示使用方法。

2. 提出本次游戏要求：（1）看病前要排队挂号。（2）看病要持续安静，不大声讲话。（3）要爱护玩具，轻拿轻放“医疗器械”。

3. 游戏指导。

教师重点指导医生按必须的流程给病人“看病”。

（1）先给病人挂号、排队。

（2）病人拿着挂号单找医生看病，医生要热情地询问病人哪里不舒服，仔细地用听诊器、体温计等为病人诊治。

（3）护士教育幼儿不把打针看成可怕的事，做一个勇敢的好孩子。

4. 交换主角，游戏继续进行，其他幼儿进行观摩，并轮流进医院游戏。

三、结束游戏，整理评议

1. 整理材料，并摆放整齐。

2. 分享与评价

（1）教师：这天，你在医院里扮演什么主角？你是怎样做的？（情境再现法，提升幼儿经验）

（2）在这天的游戏中你遇到哪些问题？是怎样解决的？

（3）对这天在游戏中能够监守自己岗位的幼儿予以表扬。

## 活动反思

本次活动我以缺勤幼儿为突破口，不但激发幼儿参与活动的兴趣，同时也唤醒了幼儿的生活经验，为后面医生、护士主角的扮演奠定了良好的基础。从幼儿进区自由分配主角能够看出，大部分幼儿已经有了初步的主角意识。但由于幼儿年龄小，又缺乏丰富的生活经验，在游戏时幼儿不会大胆的进行语言交流，他们只会依靠玩具进行游戏，满足于玩具的摆弄之中，缺乏交往潜力。如在游戏时，“医生”在看病前，不会询问“病人”的病因，大部分都是拿起听诊器开始听诊，而“病人”还没等“医生”说什么，就把药拿走。所以在游戏中，我们必须随时观察，发现问题用主角的身份参与语言指导：如医生能够问病人：“你哪里不舒服？”，病人要问医生：“医生，我要吃药吗？或我需要打针吗？等语言交流。”这样能够让幼儿在模仿中学会用语言交往，提高幼儿语言表达潜力。

主角游戏是现实生活的再现，透过本次活动，幼儿在爱心医院里体验到不同的主角，了解到了医生、护士的职责，学会关心他人，帮忙他人，同时在游戏中体验了看病的简单流程，只是还需教师介入提醒。在以后的活动中，我们还应透过视频、亲身体验等方式丰富幼儿经验，让主角游戏开展的更有效！幼儿玩的更精彩！

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇五

### 9月中班角色游戏方案

东昌幼儿园丽苑部中二班 陶莉芳、尤晓霜

#### 一. 设计方案

##### （一）幼儿游戏现状分析

在上学年的游戏中，我观察到随着孩子们的游戏主题的展开，他们的游戏情节开始复杂起来，游戏经验也得到了不断积累。孩子们的交往也摆脱了对现有游戏玩具的依赖，开始与同伴进行言语的交流。他们游戏角色越来越逼真，游戏行为也形象具体起来。其次在每次游戏前孩子们也从原先挣抢角色到开始互相讨论、协商各自的角色，如孩子们会表示以换班的办法轮流担任角色，或是角色谦让给没做过的一方来做。他们绝大多数对自己所扮演的角色有浓厚兴趣，能主动地投入，并能按事先商讨好的角色的任务去游戏，有时还会创造性地发展一些。随着角色间交往的增多，孩子们产生了对于货币的需要，于是投入了货币及消费卡等游戏材料。

材料投放：薯条（幼儿自制）、收银机、货币、消费卡

### （三）近阶段游戏目标

- 1、鼓励幼儿乐意参加各种游戏，体验游戏活动带来的乐趣。
- 2、巩固幼儿对角色游戏玩法和规则的掌握，逐步增强幼儿的规则意识。
- 3、鼓励幼儿积极动脑，能主动利用一些替代物进行游戏，并根据游戏自由想象活动的情节，对积极创造游戏情节的幼儿及时给予表扬。

### （四）教师观察要点

1. 在游戏开始前幼儿能否商量着决定自己的角色。
2. 幼儿能否以游戏行为和语言反应生活经验。
3. 幼儿在交流时的语言是否完整。

## 二. 游戏观察记录

## （一）观察记录：

今天医院的“病人”怎么这么多呀。突然，一阵争执声，打破了和谐的气氛。“你拿错药了。”“没有，医生开的是咳嗽的药呀！我是按照医生开的药方拿药的。”我听到争吵声，赶快过去。只见刘婕和刘好已争得面红耳赤。刘婕说刘好拿错药了。我拿过药瓶子一看，确实是。原来是“药”的品种太多了，而“医生”只简单的在药方上作了记号，所以就出现情况了。我温和地问：“为什么会拿错药呢？”幼儿一听，马上讨论开了：“药太多了，医生开的药方没有写清药名。”“但医生不会写字呀？”“我们有很多字还不认识呢？”“那怎么办？”幼儿都把目光转向了我，我笑着说：“小朋友对字宝宝不认识，那我们可以用数字宝宝呀。”幼儿一听，个个欣喜万分，都觉得这个主意不错。而且刘好还提议先给“药”分分家。于是，他们给“咳嗽药”的药柜贴上三角形符号，给“感冒药”的药柜贴上圆形符号，还给其他类型的药柜贴上正方形符号。分好后，又把每种药柜里的“药”编上序号，用“1.2.3.……”表示。这样，护士就不会拿错了。看着幼儿个个脸上洋溢着开心的笑容，我不失时机地问：“那能不能告诉病人，药一天吃几次？一次多少颗呢？把它记录下来，行吗？”幼儿一听又开始忙开了…… 观察分析：

观察是指导幼儿游戏的前提，尊重游戏的主体——幼儿。教师要随时发现幼儿的兴趣，及时调整活动内容，以满足儿童的需要。活动调整：

观察是指导幼儿游戏的前提，尊重游戏的主体——幼儿。教师要随时发现幼儿的兴趣，及时调整活动内容，以满足儿童的需要。活动中尽量让幼儿自己去探索、发现、思考，不急于提供答案。师生互动、亲切融洽，创造一种良好的学习氛围。教师要提供丰富多样的材料，适时更换活动材料。

## （二）观察记录： 旺旺食品店

我以顾客身份介入游戏，“我也想买这种面包，可以吗？”

“可以，请问你要多少呢？”服务员黄心宜不再理会之前的顾客，来招待新顾

客。

“我也要四个，和刚才那位顾客一样。请问需要多少钱呢？”

“嗯,,,6块钱。”服务员思考了下回答。

“6元就可以了么？可是我刚才好像听到那位顾客我我买了一样的东西，要80元呢！为什么呀？是不是他的东西比我的好呀？”教师问。

服务员郭杨熠马上解释说：“不是的不是的，是因为刚才涨价了。”

教师很意外服务员给出的答案：“怎么会突然涨价的呢？”

服务员有点语塞地说：“嗯,,,就是因为,,,那个,,,东西都贵了。”看来服务员是理由充分，我便开始与峻峻爸爸沟通，“爸爸，你这个饼干是买给谁吃的呀？”

爸爸急忙说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃得，还有妈妈和阿姨一人一块。”

“真是位关心家人的好爸爸。”老师努力调整峻峻的心情，“那么你有没有把你买面包的理由告诉服务员呢？说不定他会愿意给你便宜一点。”

峻峻显然认同了老师的说法，马上迎到服务员面前说：“我是买给我娃娃家的宝宝吃的，你可以便宜一点吗？”

服务员看看爸爸，再看看老师，略有不情愿地说：“好吧，就给你便宜一点吧，8块！”这时峻峻爸爸脸上露出了笑容，马上付钱买了东西走了。分析调整：

中班孩子已经积累了不少关于钱的生活经验，但是对于物品的价值没有一个统一的认识，所以就会产生案例中这样的情况，有时幼儿往往会把一样东西的价钱定得很高。而两个孩子的分歧也恰恰说明了，他们对于同一件物品价值的判断是不同的，这正是中班孩子的年龄特点。

顾客与服务员之间的沟通交流在出现问题之后，孩子们开始脱离自己的角色，出现非角色的语言和行为。这正是中班幼儿角色游戏的特点之一，角色意识还不是最稳固，遇到困难情境时可能就会脱离角色。所以我选择在这个时机介入游戏，并引导孩子重新回到角色中，并以自己的角色身份解决问题。

游戏当下的矛盾是解决了，但是其中的服务员最终还是感到有些不满的，可能她并没有完全认同这样的解决方法。

2012学年第一学期中班角色游戏方案的工作。而如果集体的经验都认为“80元贵了”那么用大家的经验来说服服务员来的更有效。

这样才能做到真正尊重幼儿的经验，不将孩子禁锢在成人的思想之中，认同他们的认知水平，让他们有了经验之后再向前推进。

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇六

一、活动目标：

1、进一步深化各个主题的资料，丰富各游戏，鼓励幼儿加强各主角间的联系。

2、培养幼儿坚守岗位，以及运用礼貌用语进行交往，巩固幼儿的礼貌行为习惯。

二、活动准备：各主角游戏所需的玩具材料以及替代品。

三、活动过程：

1、教师结合上周下午开展的各主角游戏进行讲评，让幼儿提出再次玩的愿望。

2、以谈话形式增强主角意识，强调要坚守“岗位”；并强调幼儿遵守游戏常规。

3、分配主角：按幼儿意愿，教师根据幼儿意愿加以调整。

4、幼儿游戏，教师指导

（1）教师全面巡视，了解幼儿游戏状况，重点指导医院，以身份提醒工作人员工作认真，对待顾客有礼貌。

（2）鼓励各主角、各主题间的交往。

（3）注意个别教育，鼓励每个孩子参与游戏，提醒个别孩子遵守游戏规则。

（4）及时支持幼儿生成的新的主题。

5、游戏结束

（1）放音乐提醒幼儿收拾玩具。

（2）组织幼儿进行评议重点评各主角之间的交往以及是否坚持岗位。

## 幼儿园中班角色游戏活动教案及反思篇七

背景：

在之前的游戏中，我观察到随着孩子们的游戏主题的展开，他们的游戏情节开始复杂起来，游戏经验也得到了不断积累。孩子们的交往也摆脱了对现有游戏玩具的依靠，开始与同伴进行言语的交流。他们游戏主角越来越逼真，游戏行为也形象具体起来。

其次在每次游戏前孩子们也从原先争抢主角到开始互相讨论、协商各自的主角，如孩子们会表示以换班的办法轮流担任主角，或是主角谦让给没做过的一方来做。他们绝大多数对自己所扮演的主角有浓厚兴趣，能主动地投入，并能按事先商讨好的主角的任务去游戏，有时还会创造性地发展一些。随着主角间交往的增多，孩子们产生了对于货币的需要，于是投入了货币及消费卡等游戏材料。游戏实录：

西西这天是娃娃家的爸爸，爸爸发现“饮品屋”推出了新品种的饮料，于是兴致勃勃地从atm机里取了钱打算去购买。

佳佳（饮品屋服务员）在听到服务铃后十分有礼貌地说：“你好！请问你需要买什么呀？”

西西：“我想要这种新口味的柠檬果汁。”

佳佳：“你要买几杯呢？”

西西：“我要买2杯”

佳佳忙活了一阵之后将“新鲜”的柠檬果汁递给西西，西西立刻问道“多少钱呢？”

佳佳犹豫了下回答：“20块！”

西西一听急了：“怎样那么贵的啦！不行！”一张小脸一下子涨得通红。

“行的，我说20块就是20块，我这天是餐厅的服务员。”佳佳一本正经地回答说。

“不行不行，太贵了！”“行的，就是20块。”

“你个臭佳佳”孩子间开始出现了相互抱怨的非主角的语言。

措施：

教师以顾客身份介入游戏，“我也想买这种饮料，能够吗？”“能够，请问你要几杯呢？”服务员佳佳不再理会之前的顾客，来招待新顾客。

“我也要2杯，和刚才那位顾客一样。请问需要多少钱呢？”“嗯6块钱。”服务员思考了下回答。

“6元就能够了吗？但是我刚才好像听到那位顾客和我买了一样的东西，要20元呢！为什么呀？是不是他的东西比我的好呀？”教师问。

服务员佳佳立刻解释说：“不是的不是的，是因为刚才涨价了。”

教师很意外服务员给出的答案：“怎么会突然涨价的呢？”服务员有点语塞地说：“嗯就是因为那个东西都贵了。”看来服务员是理由充分，教师便开始与西西爸爸沟通，“爸爸，你这个饮料是买给谁喝的呀？”

爸爸急忙说：“我是买给我娃娃家的宝宝喝得，还有妈妈一杯。”“真是位关心家人的好爸爸。”老师努力调整西西的情绪，“那么你有没有把你买饮料的理由告诉服务员呢？说

不定他会愿意给你便宜一点。”

西西显然认同了老师的说法，立刻迎到服务员面前说：“我是买给我娃娃家的宝宝喝的，快过新年了，我想作为新年礼物送给他们的，你能够便宜一点吗？”

服务员看看爸爸，再看看老师，略有不情愿地说：“好吧，就给你便宜一点吧，8块！”这时西西爸爸脸上露出了笑容，立刻付钱买了东西走了。

分析：

中班孩子已经积累了不少关于钱的生活经验，但是对于物品的价值没有一个统一的认识，所以就会产生案例中这样的状况，有时幼儿往往会把一样东西的价钱定得很高。而两个孩子的分歧也恰恰说明了，他们对于同一件物品价值的决定是不同的，这正是中班孩子的年龄特点。比较特殊的一点是，这两个男孩子都是班级里认知语言方面发展的比较好的孩子，平时两个人会为了证明谁比谁更强而有些针锋相对，佳佳开出高价格也有这其中的因素。

顾客与服务员之间的沟通交流在出现问题之后，孩子们开始脱离自己的主角，出现非主角的语言和行为。这正是中班幼儿主角游戏的特点之一，主角意识还不是最稳固，遇到困难情境时可能就会脱离主角。所以教师选取在这个时机介入游戏，并引导孩子重新回到主角中，并以自己的主角身份解决问题。

反思：

游戏当下的矛盾是解决了，但是其中的服务员最终还是感到有些不满的，可能他并没有完全认同这样的解决方法。

教师在游戏的交流分享中能够再来解决，利用群众的经验先

来决定“20元是否贵了？”如果孩子们都觉得是合理的那么就没有去解决的必要，就应反过来做爸爸的工作。而如果群众的经验都认为“20元贵了”那么用大家的经验来说服服务员来的更有效。

这样才能做到真正尊重幼儿的经验，不将孩子禁锢在成人的思想之中，认同他们的认知水平，让他们有了经验之后再向前推进。