



# 学前儿童游戏与指导

## 单元四 角色游戏



## 学习目标

- ◆ 掌握角色游戏的基本理论;
- ◆ 理解学前儿童各年龄段角色游戏的发展特点;
- ◆ 能够针对年龄特点对学前儿童的角色游戏进行有效的组织与指导。



## 引导案例

### 我要出门了

区角游戏时间到了，“娃娃家”里一下子热闹起来。雯雯飞快地坐到梳妆台前的凳子上开始化妆：先拿起一个粉饼在脸上轻轻地拍了拍；接着取出口红熟练地拔下盖子、转动底部，在嘴唇上细致地涂了几下；然后拿出指甲油在每个手指甲上认真地涂抹起来；最后从抽屉里取出梳子在头发上从前到后梳了几下。化妆结束后，她拿起漂亮的小包包，抱着娃娃出门了。



游戏“娃娃家”是幼儿园常见的角色游戏活动,在这里孩子可以模仿成人化妆、带孩子、整理衣物、做饭等,做一些现实生活中不能做但想做的事情。在日常生活中,雯雯经常看到妈妈化妆的样子,有了这方面的“经验”,因此在游戏中,她可以学着妈妈的样子去涂粉底、抹口红。幼儿园为幼儿提供逼真的材料,营造出真实的游戏氛围,可以充分满足幼儿的游戏愿望。

# 目录

## CONTENT

01

第一课  
角色游戏概述

02

第二课  
角色游戏的组织与指导





# 第一课

## 角色游戏概述





# 一、角色游戏的概念

角色游戏是幼儿园常见的,也是学前儿童最喜欢的游戏类型之一。角色游戏对于幼儿的学习和成长有着非常重要的作用。理解角色游戏的概念是幼儿教师进行角色游戏的组织与指导的重要前提。

角色游戏又称象征性游戏,是学前儿童根据自己的意愿,以模仿和想象借助真实或替代的材料,通过扮演角色,用语言、动作、表情等创造性地再现周围社会生活的游戏。角色游戏是幼儿自然游戏的一种,是幼儿期特有的游戏。它全面反映了游戏的特点,心理学家研究游戏也以角色游戏为代表。

角色游戏在儿童两岁时产生,学前晚期达到最高峰,其后逐渐被有规则游戏所取代。角色游戏在幼儿期很普遍,没有成人的引导和参与,儿童同样会玩角色游戏,好像儿童成长过程中的一个过程。





## 二、角色游戏的特点

角色游戏之所以成为幼儿成长过程中不可或缺的活动,不仅在于它具有所有游戏共有的、丰富的趣味性,能发挥幼儿的自由的想象性、主动性,而且表现出其自身独特的吸引幼儿的特征。

### 1.生活情境的再现

角色游戏中的想象充满了特殊的味道,即生活的气息。没有任何游戏比它更贴近幼儿的实际生活,如图4-1所示。角色游戏离不开生活经验的支撑,如果将角色游戏比作一条可爱的鱼,那么生活经验将是它赖以生存的水,没有生命之源的水的支撑,鱼儿将无法继续畅游。人们往往容易将角色游戏和表演游戏混淆,这里的“生活情境的再现”正是二者的重要区别,在表演游戏中更多的是文学作品中故事情境的再现。



图4-1 小厨师

为什么每次老师说完“现在开始,去你们喜欢的区角游戏吧”,会有一大批孩子冲向娃娃家、茶艺馆、烧烤店、理发店、医院等区角?因为在实际生活中,孩子们有过到烧烤店吃东西、到理发店剪头发、到医院打针等生活体验,他们迫不及待地想试试自己当小老板给客人烤肉或做小医生照顾患者。在这样的游戏中,他们可以完全再现实际的生活情境,扮演自己喜欢的角色。角色游戏区角的设计大多来源于周围的生活,一般不会设计孩子很少接触到的环境,如网吧。



## 2. 丰富有趣的角色扮演



角色游戏为幼儿提供了多种角色,可以供幼儿自由选择,如超市的营业员、烧烤店老板、银行工作人员、娃娃家的爸爸妈妈等。这些角色是幼儿在生活中熟悉的,也是他们感兴趣的。角色的服饰及动作、游戏的情节都对幼儿产生了不可抵抗的吸引力。



## ○ (1) 学前儿童在游戏中经常伴有外显的表情,具有一定的象征性。 ○

游戏动作是学前儿童游戏的主要外部表象之一。在游戏过程中,儿童对物体或游戏材料的使用往往不同于日常生活中的使用方式,这些行为大多超出了成人的想象,其特点主要包括非常规性、个人随意性和重复性。

这些都是学前儿童游戏的信号。可是,幼儿在游戏时并不总是笑。笑是一种愉悦的表现,但它只是游戏发生与否、幼儿快乐与否的客观评价标准之一。



当一个幼儿在严肃认真地进行游戏时,他会非常专注、认真,这时可能就不会笑,但人们不能否认他们在游戏,也不能说他们不高兴。此外,幼儿的表情因兴奋度不同而产生差异。

在游戏中,多样性的外部表情都是幼儿内心真实感受的反映,在进行学前幼儿教育时应注意到这一点,细致观察幼儿表情的变化可以更好地掌控幼儿的情绪,进而做出相应的改变,保持幼儿良好的心理状态。



## 三、角色游戏的结构

角色游戏的基本结构主要包括以下四个部分。

### 1.角色的扮演

在角色游戏中,幼儿的身份发生了变化,不再是幼儿园里的××小朋友了,而是理发师、医生(见图4-2)、爸爸等角色。幼儿要放下自己扮演他人,就需要一定的心理发展水平和生活经验的支撑,即了解与认识成人的行动和活动;能脱离成人行动,并进行概括,把头脑中已有的人物表象重新组合;能用游戏材料、动作、语言扮演新形象。角色游戏的实质在于扮演某个角色、创造某种新地位。



图4-2 小医生

## 2.对物品的假想

在幼儿角色游戏中,人们经常会看到这样的镜头:幼儿把小椅子的椅背冲前,坐在椅子上,双手扶着椅背,嘴里说着:“嘟嘟———嘀嘀———公交车要出发了。”在游戏中,幼儿经常把小凳子假想为大汽车,自己当小司机,开着汽车去载乘客。类似的假想还有很多,如把小木棍当作注射器、把树叶当作蔬菜、把雪当作白糖等。



## 3.对游戏动作和情境的假想

在角色游戏中,幼儿并不是单纯地摆弄物品,而是迁移相关生活经验,在游戏中再现自己所扮演角色的动作。比如在超市内,收银员要在柜台前给顾客结账,售货员要细心地整理货架上的商品。另外,幼儿在角色游戏中会有一种身临其境的感觉,觉得自己真的置身其中,真的是一名优秀的收银员、售货员,要为顾客服务。



## 4.内部规则



角色游戏的内容来自幼儿的生活,是通过幼儿的想象进行创造性的再现。尽管他们是在虚构,但不会违背真实生活的原则。在假装的游戏中,幼儿的动作行为要符合所扮演角色的身份。

比如,妈妈必须是女孩,要温柔地哄娃娃睡觉,要操持家务;警察必须要有正义感,及时帮助有困难的人。因此,角色游戏既有幼儿自创的虚构性,又有现实生活的真实性,是在假想的情境中反映现实生活。游戏本身也具有一定的规则。



## 4.内部规则

例如,在银行里,有存钱的客户,有取钱的客户,很拥挤,秩序很乱。教师和幼儿经过讨论后把银行分出存钱和取钱两个窗口,而且制定出排队等候的规则,如图4-3所示。有了规则的要求,游戏进行起来就顺利多了。



图4-3  
学会排队

## 四、角色游戏对幼儿学习和发展的意义

角色游戏为幼儿提供了丰富的活动机会,幼儿可以挥舞着想象的翅膀自由飞翔。关于角色游戏对于幼儿学习和发展的意义,本书从以下几个方面进行论述。

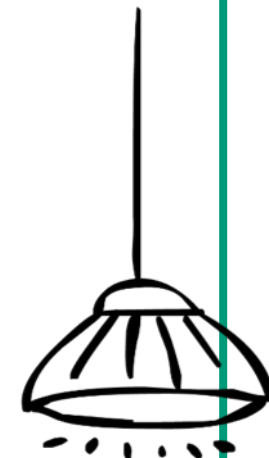
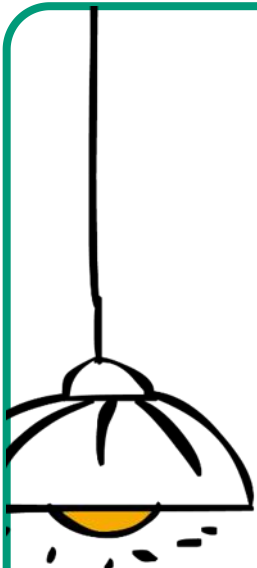
### 1.角色游戏促进幼儿语言的发展

在角色游戏中,幼儿通过对情境、物品和动作的想象与假装,以及对角色的模仿来推动情节的开展,从而将角色扮演与故事或脚本的编写联系在一起。幼儿在角色游戏中可以接触到丰富的语言刺激,有较多的模仿运用和创造语言的机会,可使想象和言语表达联合活动。



## ○ 1.角色游戏促进幼儿语言的发展 ○

美国教育学家维德勒考察了儿童在社会性扮演游戏中所用的词汇和句子与在其他游戏活动中所用的词汇和句子有何差异。结果表明,社会性扮演游戏中的言语更为复杂、明确,去情境化程度更高,语法更为复杂、完整和规范。大量研究表明,角色游戏具有促进幼儿语言发展的作用。研究也发现,通过在角色游戏区中为幼儿提供丰富的文字刺激和读写材料,如让幼儿学习使用纸和笔等开列购物单、讲述自己的游戏内容等,可以为幼儿创造一个自然的读写学习环境,促进幼儿读写知识和技能的发展。



## ○ 2.角色游戏促进幼儿社会性的发展 ○

幼儿在角色游戏的过程中有着愉悦的情绪体验。在与同伴共同的活动中,幼儿间变得亲密起来,促使幼儿喜欢幼儿园、适应集体生活。特别是在小班,尽早开展角色游戏有利于更快地吸引幼儿参与活动和喜欢幼儿园的生活。角色游戏为幼儿提供了丰富的与同伴交往的机会。在交往互动的过程中,幼儿可以逐渐认识到他人不同的观点和看法,学会合作、分享、互助、同情等积极的社会行为,逐步摆脱自我中心,与他人建立良好的同伴关系,学会共同协商解决游戏中遇到的难题。





## ○ 2.角色游戏促进幼儿社会性的发展 ○

在角色游戏中,幼儿之间会有两种关系:一种是所扮演角色间的关系,另一种是同伴间的关系。幼儿为了把游戏玩得更好,会自觉遵守规则。支配幼儿第一种关系的规则是角色的行为规则,这种规则是社会生活中幼儿要遵循的,幼儿对角色的认知水平是幼儿能否遵守此规则的核心。比如在银行取钱,要排队,不能拥挤。在游戏中,经常听到幼儿说:“我们应该这样做,不可以那样。”



这就表明幼儿对社会规范已经有了一定的认识。支配第二种关系的规则是同伴交往规则,即轮流、合作、分享等。这种规则是幼儿在游戏成功与否的过程中逐步认识到的。比如,“娃娃家”里的女孩都想做妈妈,并且谁也不肯退让,最终导致游戏无法开始。通过教师的提示和引导,幼儿明白了“轮流做妈妈,我们的游戏就可以开始了”,这样得到的结果远比说教好得多。幼儿就这样在不知不觉中将社会的行为准则寓于游戏之中。



### 3.角色游戏促进幼儿智力的发展



游戏可以唤起幼儿的兴趣,使幼儿集中注意力;动员幼儿的智力活动,使幼儿在轻松愉快的气氛中学习,促进智力发展。研究游戏对幼儿随意记忆的影响发现,幼儿由于在商店游戏中扮演角色的需要,必须自觉地、积极地去识记和追忆,因而能唤起兴趣,集中注意力。所以,无论记忆的数量或质量都比在一般实验室条件下记忆要高得多,见表4-1。

儿童的年龄	在实验条件下	在商店游戏条件下
3~4岁	0.6	1.0
4~5岁	1.5	3.0
5~6岁	2.0	3.3

表4-1 不同条件下识记词的平均数

### 3.角色游戏促进幼儿智力的发展



有人研究了3~5岁儿童的角色游戏与创造力及智力的关系后得出结论:儿童玩角色游戏越多,他们的智力发展越好。因为游戏需要运用想象与表象,而表象的形成需要思维与推理,游戏可以说是促进认知能力发展的工具。

研究还表明,角色游戏可以提高幼儿理解故事、创编故事的能力,以及对故事情节顺序的记忆能力,可以促进特殊儿童(自闭症儿童、唐氏综合征儿童、严重智障儿童、文化处境不利儿童等)的语言发展。

## 真题链接

➤ (“保教知识与能力”2018年下半年统考)材料:教师在户外投放一些“拱桥”(见图4-4),希望幼儿通过走“拱桥”提高平衡能力。但是,有的幼儿却将它们翻过来,玩起了“运患者”的游戏,如图4-5所示。他们有的拖,有的推,有的抬……玩得不亦乐乎。对此,两位教师反应不同。A教师认为应立即劝阻,并引导幼儿走“拱桥”;B教师认为不应阻止,应支持幼儿的新玩法。

问题:

(1)你更赞同哪位教师的想法?为什么?

(2)你认为“运患者”游戏有什么价值?



图4-4 “拱桥”游戏图4-5 “运患者”游戏



02

## 第二课

# 角色游戏的组织与指导

# 一、角色游戏中常见的问题



在幼儿园里,提到角色游戏,大家第一个想到的就是“娃娃家”,好像除了“娃娃家”就没有别的主题可以设计了。“娃娃家”贴近幼儿最熟悉的家庭生活,的确是他们比较喜欢的游戏,但是随着幼儿年龄的增长和生活阅历的增多,他们对角色游戏的需求并不仅仅是“娃娃家”就能满足的。

## 1.主题单一

他们渴望有更多的角色可以选择,如“银行”“烧烤店”“美发屋”等。很多大班教师反映:“不知道怎么了,孩子们现在不像以前那么喜欢玩‘娃娃家’的游戏了,我们都想把这个区角给撤了。”事实上,孩子们不是不喜欢玩了,而是教师没能随着孩子的成长逐渐丰富和扩展游戏的主题与内容,每个年龄段的“娃娃家”都是一样的,包括娃娃、小床、衣服等。因此,孩子们产生厌倦情绪也是非常正常的。



# 知识拓展



## 丰富角色游戏主题

在丰富角色游戏主题之前,教师应该丰富幼儿的生活经验,毕竟角色游戏内容与幼儿的实际生活是息息相关的,幼儿的生活经验越丰富,角色游戏的主题才会越新颖,才会起着更重要的作用。这样,教师就可鼓励幼儿以小组的形式谈一谈发生在自己身边的事情,并鼓励他们说一说自身的感想,当幼儿对身边的人和物有了更多的认识时,在开展角色游戏教学时会顺畅很多。

整个角色游戏主题要与幼儿的年龄和行为特点相符合,对于幼儿园小班的学生来说,他们的角色意识比较差,喜欢模仿大人的动作,而且大家之间的交往较少,这样教师就可提供种类少但是数量多的角色游戏玩具。而幼儿园大班的学生对游戏的要求较高,尤其是一些有创意的、难度较大的、需要团队合作完成的游戏,教师应注重增添新鲜的游戏道具,从而提高幼儿的动手能力。

## 2.材料投放数量和种类相对贫乏

幼儿园要为幼儿提供形象的玩具,尤其对于小班幼儿,应通过形象逼真的玩具吸引他们参与游戏。但是,幼儿园要注意把握合适的度,不能一味地选择成品玩具。这样的玩具虽然逼真,但是结构性太强,不能满足幼儿日益发展的想象力和创造力,给幼儿留下的自由发挥的空间较少。

很多幼儿园的区角里投放着各种高档的玩具,但是真正能让幼儿用手进行操作的材料,无论是从数量还是从种类来说都不多,特别是一些可供幼儿用作象征物的非结构性材料。比如,很多幼儿园为幼儿提供了塑料制成的黄瓜、茄子,无论是从颜色还是从形状来看都非常漂亮,但幼儿不能用它们“做饭”,就连起码的翻炒动作都不能实现。幼儿园角色游戏中的材料长时间不更换也是一个普遍的问题。这也是导致角色游戏主题单一的重要原因。







### 3.常常受到教师的冷落

目前,我国大部分城市幼儿园采取活动区活动与集体教学活动相结合的教学模式。活动区活动、集体教学活动及生活活动构成了幼儿园室内活动的主要内容。

这三种活动在一日活动安排中所占时间各自为30~40分钟,但是从教师的预先准备情况及活动过程中指导的目的性、计划性来分析,教师对活动区活动、集体教学活动这两种活动的重视程度有明显差异:在教师的一周活动中,通常只有分科的集体教学工作计划,见表4-2。由于对幼儿的活动区活动缺少计划和准备,在活动过程中又不能细心观察,因此在指导时往往是走马观花,或者干脆不指导,任由幼儿自己发挥。

表4-2  
某幼儿园的一周活  
动计划  
(12月24日至28日)

星 期	上 午	下 午
星期一	计算:图形列表	常识:圣诞节
星期二	科学活动:各种各样的动物	音乐:歌曲《森林里真热闹》
星期三	语言:“他怎么了”	美工:绘画“贺年卡”
星期四	计算:认识左右	常识:“我又长大了一岁”
星期五	语言:诗歌《你别问这是为什么》	美工:手工“新年礼物”

### 3.常常受到教师的冷落



相关研究表明,教师对于各个区角的指导表现出较大差异,见表4-3。教师更多关注美工区、建构区等容易出现有形结果的活动,这样的活动指导起来也更容易;而对于角色游戏区这种不能产生有形结果的区角活动,由于指导上存在困难,教师关注较少。

区域名称	建构区	美工区	图书角	积塑区	益智区	音乐角	角色游戏区
指导次数	9	9	0	1	5	1	2
比例/%	33.33	33.3	0	3.7	18.52	3.7	7.41

表4-3 教师指导各活动区活动的平均频数

因此,角色游戏区无论是与集体教学活动相比,还是与其他区角活动相比,都没有引起教师的关注和重视,往往处于被教师遗忘的状态。





## 4.教师干预的武断、不切题



对于幼儿的角色游戏,教师更多时候采取的是放任自流的态度,偶尔会进行干预,但是这种干预多半是武断的、不切题的,而不是以观察为基础的、深思熟虑的。

### 安安茶室

在孩子们第一次进行“安安茶室”这个角色游戏时,俞老师一直担心孩子们会因为缺少游戏经验而对这个游戏缺乏兴趣。因为俞老师有种种担心,所以时不时地介入孩子们的游戏,或多或少地干预游戏的主体。这次的游戏进行得很顺利,但是由于进行得很快,孩子们什么也没学到。事后,俞老师进行了反思:“茶室”的买卖环节不就和“烧烤摊”的买卖游戏一样吗。在第二次玩“茶室”游戏的时候,她没有时不时地干涉孩子们,而是在孩子们有需要的时候才引导他们自己思考如何解决问题,其余时间一直让孩子自由发挥,游戏的结果却出乎她的意料。





## 4.教师干预的武断、不切题



案例中,在第一次游戏时,教师没有观察而直接介入游戏,导致孩子们没有得到学习经验。所以组织游戏的目的不仅在于让孩子们玩,还在于启发、引导孩子们,促进其学习活动,潜移默化地将“玩”转化为孩子们的学习经验。角色游戏在带给孩子们快乐的同时,还要通过教师隐性的或间接的引导促进孩子们的发展。教师的指导要把握时机,不要因孩子的一时失败而急于求成。



## 5.游戏评价以教师评价和结果评价为主



在活动时间结束后,教师一般会进行总结。在总结的过程中,教师往往占据主要地位。比如,教师说:“今天的小朋友表现不错,没有出现争吵的现象。”最有发言权的幼儿却没有机会表达自己的看法。从评价的内容看,教师更多的是指向美工区和建构区中的一些有形的成果上,如“今天美工区的萧萧用彩纸把纸盘装饰得特别漂亮”“建构区的明明组装了一个特别厉害的武器”。而对于角色游戏的评价,由于缺少对游戏过程的认真观察,又没有可以“看得见,摸得着”的成果,教师往往一带而过,而且通常是对幼儿在游戏中的是否遵守规则进行点评,很少关注幼儿在游戏中表现出的想象力和创造力。



## 二、不同年龄段幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

角色游戏中的幼儿有较强的自主性,但这并不代表角色游戏可以完全脱离教师的控制,任意发展。教师适时的、正确的参与和指导可以提高幼儿游戏的积极性,促进游戏的顺利进行和游戏价值的实现。

### (一)小班幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

小班幼儿以无意注意为主,其活动受到外界刺激的直接影响,随意性较强,因而对周围成人活动的认识也往往是片面的、不完整的,这就使他们在角色游戏活动中表现出以下特点。

- 1.角色的扮演离不开形象的玩具材料,且受同伴影响较大
- 2.角色游戏的情节少,内容简单
- 3.频繁更换游戏角色,角色意识较差
- 4.单独游戏和平行游戏多,合作水平低



## 1.角色的扮演离不开形象的玩具材料,且受同伴影响较大



小班幼儿处于直觉行动思维占优势的时期,在活动中离不开具体事物的支撑,活动的内容、形式、情境受到具体事物的制约,且在活动中往往缺少明确的目的。因此,针对小班幼儿的角色游戏需要提供直观具体形象的玩具。在小班幼儿的角色游戏中很难看到这样的情境:医生使用两个积木或瓶盖作为听诊器放在耳朵边为患者看病。

这是因为小班幼儿思维的概括性和灵活性不强,他们很难将二者的共性联系在一起。此外,教师经常在小班幼儿的“娃娃家”里看到“抢孩子”的情境,这也是小班幼儿的特点——模仿同伴。他们想要拥有和同伴一模一样的玩具。



## 1.角色的扮演离不开形象的玩具材料,且受同伴影响较大

在指导小班幼儿玩角色游戏的时候,教师要注意为幼儿提供形象逼真的玩具和材料,以此引起幼儿参与游戏的愿望和积极性。比如,在菜店投放蔬菜等(见图4-6),在理发店里投放电吹风、洗发水瓶等。或者考虑到成本和安全等因素,教师可以用布缝制一些形象逼真的游戏材料,如在火锅店投放鸡腿、鸡翅,如图4-7所示。此外,材料的数量也要尽可能满足更多幼儿的需求。



图4-6 菜店里的蔬菜



图4-7 火锅店的食材



Giraffe





## 2.角色游戏的情节少,内容简单

小班幼儿认识水平和生活经验有限,他们对成人活动的全部过程还不能完全理解,只是会熟悉成人活动中与自己有关的部分或自己感兴趣的部分。这些部分便以极高的频率出现在他们的游戏中。比如,小班幼儿扮演妈妈就是怀里抱着娃娃摇啊摇,扮演爸爸就是拿着公文包上、下班。到了小班后期,多数幼儿游戏的内容有所扩展,爸爸不只是上、下班,还要剃胡子、和妈妈一起做家务;妈妈也不再仅仅是抱娃娃,还要给娃娃梳头、做饭、整理衣物。

针对幼儿的这一特点,教师要适时为幼儿提供多样的材料,并通过讨论交流的形式丰富幼儿对自己所扮演角色的认识,了解更多关于角色的生活内容,认识到一个角色可以进行多种不同的活动。比如,在超市中,幼儿就只是站在柜台前等着顾客光临,在遇到生意冷清的时候便无所事事、不知所措。这时,教师可以作为顾客介入:“哎呀,老板,你们超市的东西好乱啊,我想买个面包还得找好长时间。你有时间能不能整理一下你们的商品呀?”这样,幼儿就有事情可做了,“我不仅要站在那里收钱,在没顾客的时候还要把我的货摆整齐,这样就容易找了”。



## 2.角色游戏的情节少,内容简单

### 谁当服务员

游戏开始了,“娃娃家”的爸爸和妈妈、“烧烤店”和“超市”的营业员、“医院”的医生及护士等都选好了,但是教师发现“百味小吃”店里还缺一个服务员。于是,教师问道:“今天谁愿意当小吃店的服务员呀?”教师发现询问了几遍,还是没有孩子举手,就问:“夏婷,你今天愿意来当服务员吗?”夏婷很快回答:“老师,我不想当服务员!”教师又问:“为什么不喜欢当服务员呀?”教师刚说完,就听见孩子争着回答:“老师,当服务员一点儿意思也没有,没有客人的时候就一直站在那里没有事情做,也不能到其他地方去!”听了孩子的回答,教师接着说:“那服务员在没有客人的时候可以做些什么事情呢?我们一起来想个办法。”接下来孩子们开始讨论,最终决定服务员除了招呼客人之外,还要在空闲的时候做各种小点心。他们又讨论了今天要制作的小点心。这时就看见很多孩子举手要做服务员了,还说:“老师,我来,我来。”





## 2.角色游戏的情节少,内容简单

在该案例中,孩子对于小吃店服务员工作的理解就是给客人拿东西,没有客人时就没事可做。所以,大家都不愿意选择这个角色。通过教师的引导和提示,孩子们明白了原来服务员还可以做这么多有趣的事情。

教师在指导小班角色游戏中,要有意识地帮助他们丰富游戏情节,让他们的游戏更加有趣。此外,在日常活动中,教师可以带领幼儿体验真实的生活情境,如逛超市,看看超市的营业员、收银员的具体工作,从而丰富幼儿的生活经验,促进游戏情节的丰富和发展。



### 3.频繁更换游戏角色,角色意识较差

小班幼儿容易受到外界环境的影响,专注于某一角色的时间较短,经常表现出三心二意的状态,不能全身心地投入自己扮演的角色中,周围人的一举一动都会引起他们的注意,甚至使他们忘记自己的身份,走进他人的阵营。比如,在“娃娃家”里,妈妈正在烧饭,忙得不亦乐乎,但看到鱼塘里的农夫钓了很多鱼,觉得很有趣,就放下手头的事情跑过去看钓鱼了,还一起帮渔夫数钓上来的鱼,完全忘了自己还在烧饭。





# 小案例

## 我饿了

角色游戏的活动时间到了,美美担任的是理发店的发型师,不一会儿,萧萧来到了理发店:“美美,我想剪一个蘑菇头。”“好的。”美美答应了,开始为她理发,美美一只手拿着梳子,一只手拿着小剪刀,梳一梳、剪一剪,有模有样地给萧萧剪着头发。理完后,萧萧照了照镜子,高兴地走了。

店里很长一段时间没有顾客来理发,美美就在椅子上坐下来,摆弄着理发店里的物品。又过了一会儿,美美看到没有顾客,就起身离开了。美美来到旁边的烧烤店,对服务员说:“我饿了,给我一串豆腐吧。”她接过服务员给的豆腐串,独自坐在烧烤炉前开始烤她的豆腐串。她正烤着,听到旁边餐厅的小朋友在议论:“这里的鱼真好吃!”“我喜欢吃西红柿鸡蛋!”美美按捺不住了,丢下正在烤着的豆腐串跑到餐厅:“我要一份这个,一份这个,再来份这个。”很长时间过去了,她吃的热情依旧高涨,完全忘记了自己是一名理发师。



从该案例中可以看出,小班幼儿的角色意识不强,对游戏的坚持性也比较差,不管是担任服务员、医生、“娃娃家”的妈妈或顾客都存在同样的问题。他们容易被其他热闹的游戏所吸引,不能很好地坚守岗位,尤其是当他们在无所事事的时候表现得更为明显,就像案例中的美美。实际上,当游戏进行到这里时,教师应该介入指导,如扮演顾客到理发店理发,并点名要美美理发,让其他工作人员把美美喊回来,对美美说:“我听说你剪的头发特别漂亮,特地来找你剪。你刚才去哪儿了?我来了都没找到你。”等她解释完后,接着说:“噢,原来是这样啊,可能在你离开的这段时间有很多顾客因为找不到你都走了。”



这样,你家店里的生意就越来越不好了。以后留在这里等我们来找你,好不好?”这样,教师通过顾客的身份让美美明白自己角色的重要性,同时懂得作为理发师要好好为顾客服务,不可擅自离开。此外,教师可以为区角增加一些可操作的材料,如数量较多的小毛巾,让理发师在没有顾客的时候晾或叠小毛巾;或小抹布,让工作人员在没事的时候擦镜子、桌子。这样,幼儿有事可做,就能长时间专注于一个角色,对自己的角色任务就更加明确了。

## 4.单独游戏和平行游戏多,合作水平低



小班幼儿生活经验的局限使其在生活中还不能清楚地认识人们之间的各种关系,因而 在角色游戏中大多只能反映单一角色的某些活动或活动的某些情节,具体表现为喜欢单独 游戏(见图4-8)或模仿和同伴相同的游戏(平行游戏)。

随着年龄的增长,在小班后期会出现 一些联合游戏,即不同幼儿可以在同一游戏主题下扮演不同的角色,但也只是“你玩你的,我玩我的”,没有角色之间的实质性配合。只有在一些熟悉的游戏中才能出现简单的合作行为,如在“小商店”中有顾客要买东西,老板收钱后把东西卖给他。



图4-8 照顾娃娃

## 小案例



### 自己的游戏

在“娃娃家”里,教师为幼儿投放了餐具、炊具、娃娃、衣服、小床等各一套供幼儿游戏。“娃娃家”的爸爸、妈妈开始了忙碌。妈妈坐在床上抱着娃娃摇啊摇;爸爸躺在另一张床上,手里拿着电话在和别人聊天。爸爸和妈妈各忙各的,互不联系。

该案例的现象在小班游戏中很常见。遇到这种情况,教师可以作为客人加入其中:“我们家今天停电了,我能不能来你们家吃晚饭?”“我好饿啊,爸爸和妈妈能不能先去给我买点面包回来?”此外,也要考虑材料的投放数量。为了避免因争抢玩具出现矛盾,教师经常会尽可能多地投放材料,但是过多的玩具材料、过大的活动空间会导致幼儿各玩各的,相互间没有联系。在该案例中,教师可以只留一张小床,为孩子最初的互动提供机会,如他们可以一起哄娃娃睡觉、一起铺床、一起整理床上的物品等。





## 二、不同年龄段幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

### (二)中班幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

与小班幼儿相比,中班幼儿的身心发展水平有了较大提高。刻意注意的发展,使其注意的稳定性提高;认识范围的扩大,使其积累了一定的个人经验;思维的直观形象性增强,使其想象逐渐变得活跃而丰富。身心发展的这些变化使他们在角色游戏中表现出以下特点。

#### 1.逐步会有意识地选择角色      2.喜欢集体游戏

##### 1.逐步会有意识地选择角色

研究表明,中班幼儿随着注意稳定性的增加,其活动的目的性和主动性也逐渐增强。其活动开始更多地倾向于满足个人内部的需要、愿望和兴趣,因而在游戏活动中会根据自己的兴趣和爱好选择角色。他们往往在游戏开始前就能确立自己想做什么游戏、想扮演什么角色。但是对于中班幼儿来说,能主动选择的角色仍然是有限的,他们总是自觉或不自觉地选择他们喜欢的、感兴趣的角色来扮演,如“娃娃家”里的妈妈、“幼儿园”中的老师、“医院”里的医生等。



一般来说,幼儿喜欢扮演的都是在社会生活中有权威、在游戏中能支配其他角色的“中心角色”,这类角色不仅能很好地满足幼儿参与成人活动的需要,还能满足他们在游戏中按自己的意愿支配他人和物的愿望。中班幼儿的性别角色意识有了进一步的发展,他们在游戏中选择角色时开始出现性别差异,不同性别的幼儿有时喜欢扮演和自身性别相适宜的角色。



比如,男孩喜欢选择爸爸或警察类的角色,而女孩更倾向于选择妈妈、美发师等角色。针对幼儿的这一特点,教师要尽可能多地为幼儿提供更多有趣的角色。例如,在航海游戏中,孩子们都想当船长,因为在他们心里只有船长是最勇敢的,而且船上的人都要听船长的命令。

## 1.逐步会有意识地选择角色



这时,教师可以通过图书、电视及让幼儿自己回想等方式展示有关航海的情况,让孩子了解到除了船长以外,船上还有许多可以扮演的角色,如医生、厨师、电话报务员等,他们的工作同样有趣和重要。教师还可以向幼儿具体讲解这些角色的工作:“船上的厨师可不得了,他要给船上所有的人做饭,在没有东西吃的时候,他还可以从海里捞鱼给大家烤鱼吃。”如果孩子对每个角色都充满向往,在选择的时候自然不会集中在一个角色上。

生活经验的不足使幼儿的部分游戏情节在成人眼里显得很可笑,不符合逻辑,但是这已经是他们相对于小班时期的一个非常大的进步了。



## 1.逐步会有意识地选择角色



(1)儿童在选择角色后还能自主设计游戏的情节,把某个角色的几个不同的活动(或动作)排列起来使之具有一定的连贯性。比如,在小“医院”里,医生会先给患者量体温,然后给患者开药,最后还不能忘了叮嘱患者回家要多喝水、好好休息。

(2)中班幼儿角色意识较强,往往只考虑个人的愿望而不善于分配角色。教师在指导中应多教给孩子一些分配角色的方法,如投票选举、轮流等。对于某些幼儿都愿意选择的角色,不要让一个幼儿一直担任,要让每个幼儿都有机会扮演。



# 小案例

## ● 我们一起玩

在区角游戏时间，孩子们开始了自己喜欢的游戏，“娃娃家”里却传来了不和谐的声音：“我要当妈妈。”“我也要当妈妈。”“是我先来的，我是妈妈。”“讨厌，不和你玩了，找老师去！”A气冲冲地跑到教师面前来告状了。教师说：“今天我来当你们的妈妈，可以吗？”两个小姑娘你看看我，我看看你，都冲教师点点头。“那好，我在家里哄娃娃睡觉，姐姐，待会儿我该做饭了，家里没有菜了，你能不能帮我去买点菜回来。”教师边摸着A的头边说，A爽快地答应了。“妹妹，你能不能帮我把家里收拾一下。你看，橱柜里的衣服都乱了。”B也爽快地答应了。过了一会儿，A回来了，“你买菜好快啊，快让我看看，买了什么菜？”“有白菜、豆角，还买了一个苹果。”“哦，这样啊，你太棒了，能帮妈妈这么大的忙。”没一会儿，B也收拾得差不多了，教师打开橱柜看看，“你太能干了，这么快就把橱柜收拾得这么整齐。以后我们家的橱柜就交给你收拾，好不好？”“我该去上班了，你们在家帮我看着娃娃，要照顾好他啊！”此时，刚才的不愉快早已没有踪影，两个小女孩已经开心地投入到“姐姐”“妹妹”的角色中。



## 1.逐步会有意识地选择角色



在该案例中,教师以游戏者的身份加入幼儿的游戏,并且扮演了孩子们争夺的角色——妈妈。这样做可以让两个幼儿去体验其他角色(姐姐、妹妹)的乐趣,下次可能她们不会都抢着当妈妈了,因为当姐姐、妹妹也很有趣。面对孩子由不会分配角色引起的矛盾时,除了给孩子提供其他角色外,还可以给孩子出主意,如“你们可以做个约定,今天你当妈妈,下次玩的时候让她当妈妈”,让孩子学会协调解决诸如此类的问题。

## 2.喜欢集体游戏

随着年龄的增长,中班幼儿对周围人的生活 and 生产活动的认识越来越丰富,尤其是人在各种活动中的态度、情感和彼此之间的联系,都逐渐成为他们感知和体验的内容及模仿的对象。随着对这些方面认识的积累,他们就会自觉或不自觉地在游戏中表现出来。他们在游戏中能反映人与人之间的关系,不同的幼儿在同一主题下能够扮演不同的角色进行活动,加上这一年龄阶段的儿童与同伴交往的愿望更为自觉、强烈,使他们对多角色的集体游戏表现出特殊的兴趣。

同时,在幼儿园集体教育的影响下,中班幼儿的语言能力和同伴之间的交往能力会有进一步的发展。在假想的游戏情境中,他们能在一定程度上按照游戏的要求进行协商、配合,或者指挥其他角色的活动,或者调整自己的活动,使之符合角色的身份和游戏的需要,实现角色与角色之间的相互合作,共同完成主题下的游戏活动。



# 小案例



## 小小美容师

美丽馆由美容院和理发厅组合而成,经过协商后,小新选择当一位美容师。刚开始,她拿了枕头、大毛巾、化妆品、蒸汽机等材料布置美容院。但是当客人一来,美容院提供的材料就不够用了,她拿大毛巾为客人包住头发后,就没有毛巾帮客人洗脸了。她想了想,掏出自己的小手帕,假装用它为客人洗脸。用完小手帕,她还在小盆里把手帕洗干净继续使用。看到她做得井井有条,教师满意地走向了其他区域。一会儿,小新跑过来对教师说:“我说话不小心把口水溅到客人脸上了,他们都走光了!”“那你找个东西帮你捂着嘴好了,想想,什么东西比较适合?”小新想了一会儿突然喊道:“阿姨在分点心时不是有口罩吗?好像中二班开的‘医院’里也有,我去借一个用用。”于是,小新向中二班的医生借了一个口罩,继续当起美容师。





## 2.喜欢集体游戏

中班幼儿逐渐开始与其他区角进行互动,因此教师在设置区角时需要考虑各区角间的联系,关联紧密的区角不要相距太远,如该案例中小新在做美容师的过程中发现缺少口罩,在教师的引导下顺利在另一个区角——中二班的医院借到口罩。区角间的紧密联系方便了幼儿发展游戏情节,增加了区角间的互动频率,使幼儿在互动过程中体验乐趣。



## 二、不同年龄段幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

### (三)大班幼儿角色游戏的特点及其组织与指导

大班幼儿身心发展水平的进一步提高,以及生活经验的进一步丰富,使其对成人的社会活动的认识更加全面、细致、深刻。大班幼儿思维虽然仍以直观形象思维为主,但抽象逻辑思维开始萌芽。因此,大班幼儿的想象活动开始逐渐摆脱对具体事物的依赖,转向依靠头脑中的表象进行想象。大班幼儿活动的目的性和计划性增强,这使他们在角色游戏中出现了不同于小、中班幼儿的特点。

- 1.兴趣大多集中在角色的行为是否合乎规则上
- 2.主题明确,内容充实
- 3.想象丰富而自由,表现出创造性

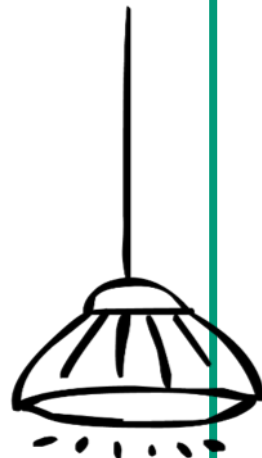
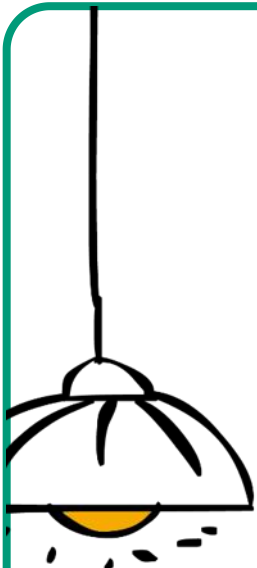




## 1. 兴趣大多集中在角色的行为是否合乎规则上



大班幼儿在角色游戏中对角色的扮演是极为投入的,他们在生活中对各种职业人的社会活动进行反复感知以后会在自己的大脑中抽象出他们活动的规则,并以此来规范游戏中角色的活动。例如,顾客不可以随便吃超市的东西,银行的工作人员不能随便拿银行的钱。一旦某个幼儿在活动中的活动违反了这些规则,就会受到同伴的纠正和指责,因而游戏中的纠纷也大多发生在幼儿对某些角色活动和行为的合理性的理解上。尽管大班幼儿对人们活动和行为的合理性的理解仍然是形式上的,却反映了他们对成人社会活动的认识不再局限于动作和工具、材料等方面,而是认识到了人们的活动与其环境、条件之间的关系,并逐渐注意到各种职业的社会成员的工作责任和职业规范。



# 小案例



## 不安静的银行

在区角游戏时间，孩子们买东西的买东西、做饭的做饭，各个区域充满了孩子们的欢声笑语。突然，从某处传来两个不和谐的声音：

A：“我就是不给你取钱！”

B：“为什么啊？”

A：“因为你不排队！”

B：“我下次就排，你赶快给我取了吧，我还要去烧烤店给娃娃买烤串呢。”

A：“不行，就是不给你取。”原来是银行的工作人员和顾客吵起来了。

案例中的A，也就是工作人员，坚定地维护着游戏的秩序规则，坚持“不排队就不给取钱”，这就是大班幼儿强烈的规则意识。为了维护规则，他们不惜和别人吵架。孩子们维护规则的出发点是好的，在游戏中要提倡这种行为。对于违反规则的幼儿(B)，教师可以让他站在一旁观看其他幼儿怎样取钱，会有什么样的后果。通过让他思考不排队的后果(秩序乱，可能游戏会无法进行)，让其意识到自己的行为不妥，从而进行改正，遵守区角的游戏规则。

## 2.主题明确,内容充实



年龄的增长和生活阅历的增加使大班幼儿的经验更加丰富。在角色游戏中,大班幼儿能够在确立主题的前提下进行角色选择和分配,并根据主题和角色的需要展开活动。例如,在游戏“我是小老板”中,幼儿联想到饭店老板、超市老板等各种老板的行为,从而确定自己做老板应该是怎样的,并联系动画片中一些老板的形象来丰富自己所扮演的角色,使活动内容更加充实。

# 小案例



## 不安静的银行

在区角游戏时间，孩子们买东西的买东西、做饭的做饭，各个区域充满了孩子们的欢声笑语。突然，从某处传来两个不和谐的声音：

A：“我就是不给你取钱！”

B：“为什么啊？”

A：“因为你不排队！”

B：“我下次就排，你赶快给我取了吧，我还要去烧烤店给娃娃买烤串呢。”

A：“不行，就是不给你取。”原来是银行的工作人员和顾客吵起来了。

案例中的A，也就是工作人员，坚定地维护着游戏的秩序规则，坚持“不排队就不给取钱”，这就是大班幼儿强烈的规则意识。为了维护规则，他们不惜和别人吵架。孩子们维护规则的出发点是好的，在游戏中要提倡这种行为。对于违反规则的幼儿(B)，教师可以让他站在一旁观看其他幼儿怎样取钱，会有什么样的后果。通过让他思考不排队的后果(秩序乱，可能游戏会无法进行)，让其意识到自己的行为不妥，从而进行改正，遵守区角的游戏规则。



## 热闹的摄影棚

角色游戏开始了，小菲戴上了摄影师的工作牌站在店门口，手里挥舞着照相机招呼着来来往往的小伙伴：“快来拍照呀！我们拍的写真可好看了。”在她的鼓动下，果然有客人走了进来。“我想拍这样的照片。”小茜指着桌上的样板照说。小菲马上热情相迎，并把小猪道具递给了小茜。“好的，来，笑一下，我给你拍。”“咔嚓”一声，快门按了下来。此时一旁的灵灵说：“我也拍一张，但我要和样板上的一模一样，穿上公主的衣服拍。”小菲一时为难起来，说：“这个衣服没有，我给你戴个面具吧，也很好看的。”灵灵说：“还有其他衣服吗？”当得知没有时，灵灵只好摇头走开了。小菲又接待了几个客人后生意显得冷清了一些。她开始拿出纸和笔画起了照片，画完后将照片装入了相片袋继续向照相馆外张望、招呼着，但生意似乎仍不理想。此时，教师认为有必要介入幼儿的游戏。

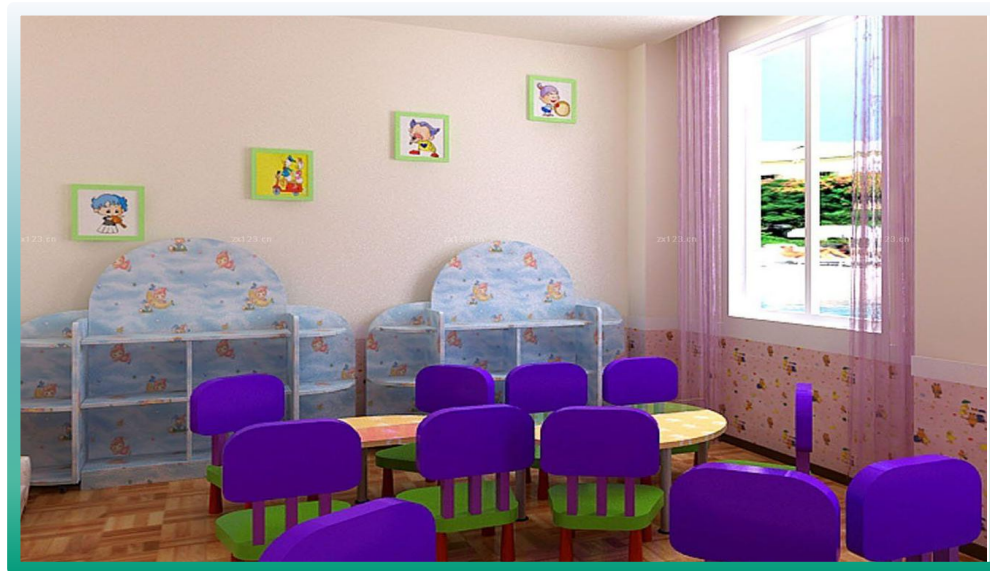
## 热闹的摄影棚

于是，教师以顾客的身份走入了照相馆。“摄影师，我今天带了自己做的新衣服，想请你帮我拍些照片，你说好看吗？”小菲见了忙说：“这衣服能穿吗？”（她见老师拿来的是用包装纸折剪出来的衣服，露出了一脸的好奇）“当然行了。”教师边说边将衣服披在了肩上。于是，小菲帮教师拍了起来。正拍着，教师突然叫了起来：“哎呀，我还得去幼儿园接孩子回家呢，先不拍了，这衣服先放在这儿，拍好的照片你帮我送到家里去好吗？”经教师如此一说，她马上表示同意。教师离开后观察到，小菲又将此衣服给其他客人穿上拍了照，孩子们相当喜欢，并表示可以到材料库取一些材料自己做。小菲后来还主动挨家挨户开始了“送照片”活动，并不忘拍照宣传呢。此后，在照相馆出现了“服装区”，并提供了一些半成品的操作材料。孩子们对制作自己的时装产生了越来越浓的兴趣，连一些动手能力弱的孩子也回家收集各种包装袋带回幼儿园。教师觉察到了孩子们的兴趣、需要后在材料库中有意识地增添了类似的材料。同时“时装店”的游戏主题也开始萌芽了



# 小案例

小菲“摄像师”表现出一副很“老练”的样子,主动在门口招呼客人来拍照,为客人推荐“面具”,做“照片”并装进相片袋,在教师的提醒下为顾客提供“服装”,和顾客一起制作服装,等等。小菲在游戏中有着明确的角色意识,即使生意冷清也没有离开“岗位”。本游戏主题明确,一直围绕着“照相”展开,且内容丰富。为了保证游戏的质量,教师可以在这样的区域里投放一个大大的“材料箱”,可以盛放成品的道具,如发卡、眼镜等,也可以是材料,如布料、绳子、彩纸等,供幼儿制作道具使用。





### 3. 想象丰富而自由,表现出创造性

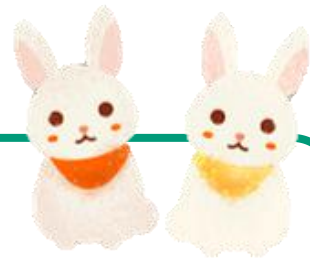


随着大班幼儿对社会生活认识的加深,他们的想象也越来越活跃。在有主题的角色游戏中,伴随游戏情节的逐渐展开,大班幼儿的想象不仅在内容上丰富、连贯,而且能充分地通过活



例如,在大班幼儿游戏“集贸市场”中,顾客来到卖肉的摊位前买骨头,在摊位上没有骨头时,摊主和顾客就找出橡皮泥做骨头。





在游戏“开汽车”中,几个幼儿围坐在一张桌子旁各自做着开汽车的动作,一个幼儿站起来建议:“停下,我们来做一个双层汽车。”于是,幼儿们开始建构双层汽车。



这些例子说明,大班幼儿在角色游戏中的想象活动丰富而自由,想象空间很大,且想象的过程富有创造性。针对大班幼儿想象活动丰富的特征,教师在投放材料的时候,要注意选择一些真实程度较低的简单物品和材料,让幼儿在操作材料进行游戏的过程中发挥其想象力。比如,常见的雪花片,幼儿可以把它们当作各种颜色的蔬菜、手机、小刀,拼在一起当作一朵鲜花等,它可以是游戏中任何需要的物品。

## 真题链接

- (“保教知识与能力”2016年上半年统考)材料:在角色游戏中,大二班在教室里开展“理发店”主题游戏,教师为了提升幼儿的游戏水平,主动为幼儿制作了理发店的价目表,见表4-4。

问题:请结合你对角色游戏的理解,分析教师提供价目表这一做法是否适宜,并提出建议。

美发区		美容区	
洗发	10元	牛奶洗脸	10元
剪发	10元	美白面膜	15元
烫发	30元	造型设计	20元
染发	30元	身体按摩	20元

表4-4 理发店价目表



## 实践活动

### 活动一 “娃娃家” 里快乐多

#### 活动目标

(1)能够自行分配角色进行游戏。(2)充分体验游戏的乐趣。

#### 活动准备:

“娃娃家”活动区的所有必备物品,如娃娃、小床、衣服、杯子等;“娃娃家”全家福一张。

#### 活动过程:

##### 1. 活动导入

教师引导幼儿认识“娃娃家”的家庭成员,并教会幼儿家庭成员间要相亲相爱,互相关心。

##### 2. 活动展开

“小朋友们,我们已经知道了‘娃娃家’里都有哪些成员,那我要让小朋友们来决定,今天的‘娃娃家’哪位小朋友扮演什么角色。选好所有的角色以后,我们就可以开始游戏了!”(幼儿自行分配角色,教师可在一旁观察,不要轻易介入分配,观察并记录幼儿的言行,尤其是在处理矛盾时采取的解决策略。)

##### 3. 活动结束

评价幼儿在活动过程中,特别是在分配角色时的表现,对于积极行为给予肯定和鼓励,对于不良行为进行纠正和教育。

#### 思考与实践:

该活动不适合在小班开展。中、大班的幼儿虽然可以自己通过协商进行角色分配,但是仍然需要教师的恰当引导。尤其是中班幼儿,在分配角色时往往存在“刻板”的现象,教师要注意思考如何引导幼儿尝试不同的角色,而不是局限于个别角色。



## 实践活动

### 活动二 小小医院

#### 活动目标

- (1)初步认识和了解医生、护士的工作。
- (2)认识注射器、听诊器、体温计等常用医用器材。
- (3)了解养成讲卫生的好习惯的重要性。

#### 活动准备:

玩具注射器、玩具听诊器、玩具体温计、玩具输液器、白大褂。

#### 活动过程:

##### 1.谈话引导

- (1)小朋友们有没有去过医院?为什么要去医院?
- (2)医院里谁给小朋友看病?谁照顾小朋友?他们是怎么做的?
- (3)见过这些东西吗?(出示医用器材)能说出它们的名字吗?知道如何使用它们吗?

2.按照活幼动儿展的开意愿分配医生、护士角色,其他幼儿和教师都可以扮演患者去看病。在看病的过程中,鼓励幼儿勇敢配合医生的工作,消除幼儿的恐惧心理。

3.总结活幼动儿结在束活动中的表现,对热情周到的医生、护士予以鼓励,对勇敢的幼儿进行表扬,并对活动的不足提出意见。

#### 思考与实践:

在游戏过程中,教师应注意使用策略,让幼儿从认识医用器材、医生和护士的工作到认识养成讲卫生的好习惯,三者之间的联系要紧密恰当而又自然流畅。要想让孩子们了解医生、护士的具体工作,除了以谈话讨论、讲解的方式告诉他们外,还可以通过哪些方式实施?



## 实践活动

### 活动三 超市

#### 活动目标

(1)能初步懂得超市工作人员的职责。(2)在超市中能遵守超市规定,不打闹。(3)初步形成按类别摆放物品的意识。

#### 活动准备:

钱、柜台、营业员标志、商品架及商品。

#### 活动过程:

##### 1.活动讨论

(1)我们去超市买什么?我们怎样才能很快找到要购买的物品?超市的工作人员都要做什么工作?  
(2)在超市,我们能打闹或者大声喧哗吗?

##### 2.活动展开

“班里新开了一个小超市,可是还没有工作人员呢。这可怎么办?”教师引导幼儿讨论角色分配,并和其他幼儿一起作为顾客光临超市。他们开始在商品架上挑选商品,挑选完以后来到柜台前结账,营业员算出账单,顾客付款。(在购买商品的过程中,教师要注意引导幼儿遵守超市规定。)

##### 3.活动结束

提醒幼儿把物品按类别摆放整齐,并对幼儿的表现给出评价。

#### 思考与实践:

除讨论外,教师还可以带领幼儿去真实的超市感受超市的氛围,观察工作人员的工作状态及物品的摆放方式,学会遵守规定。但是,必须在保证安全的前提下进行,最好组织家长参与活动。在“逛超市”的过程中,教师要思考如何使用合适的方法和语言引导幼儿进行观察体验。

## 思考练习



- 1.有人说,角色游戏就是表演游戏,表演游戏就是角色游戏,结合本单元的内容,回顾角色游戏的特点及其结构组成,思考二者是否等同?为什么?
- 2.幼儿生活经验有限,特别是小班幼儿,在游戏中经常出现模仿他人、争抢玩具的现象,如果你是一名小班幼儿教师,你会如何应对这种情况?
- 3.结合本单元的内容,试述大班幼儿在角色游戏中表现出怎样的特点,并实地观察一次大班幼儿角色游戏,理论联系实际,提出有针对性的指导建议。







**感谢您的观看**

**学前儿童游戏与指导**