



“十四五”职业教育国家规划教材

幼儿游戏 理论与实践

现代职业教育体系建设系列教材

编委会名单（排名不分先后）

主 任 李海东
副主任 杜怡萍 邓文辉
委 员 漆 军 卓良福 郭海龙 邱志华
余明辉 许凤萍 王 龙 丁立刚
王树勋 林良颖 郭盛晖 黄 珩
王明刚 黄及新 孟军齐 徐 馥
张 凯 张立波 林 晓 张 莉
魏 敏

主 编：张 莉

副 主 编：黄美贤

参编人员（按姓氏笔画排序）：

刘 恬 刘颖丽 李 峰

冀秋阳 魏小娜



广东高等教育出版社
Guangdong Higher Education Press

· 广州 ·

内 容 提 要

本书立足于幼儿园教师职业发展的需要,遵循学前教育专业学生在幼儿游戏领域学习和积累的规律,尝试按照高等职业教育单元任务的形式进行编写。全书包括幼儿角色游戏、幼儿建构游戏、幼儿表演游戏、幼儿体育游戏、幼儿智力游戏、幼儿音乐游戏、以游戏为基本活动的课程模式整合共七个单元。前六个单元从幼儿园常见的几种游戏入手,帮助学生积累感性经验;最后一个单元进行理念上的探索和提升,寻找幼儿园游戏课程改革的思路和途径。

本书由校企专兼职教师共同编著,可供高职高专院校学前教育专业学生使用,也可作为在职教师的培训教材或参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

幼儿游戏理论与实践/张莉主编. —广州:广东高等教育出版社, 2020.5
(2025.10 重印)

(现代职业教育体系建设系列教材. 学前教育专业系列)

ISBN 978 - 7 - 5361 - 6262 - 4

I. ①幼… II. ①张… III. ①学前教育 - 游戏课 - 高等职业教育 - 教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 195142 号

出版发行	广东高等教育出版社
	地址: 广州市天河区林和西横路
	邮政编码: 510500 电话: (020) 87551436 87551077
	http://www.gdgjs.com.cn
印 刷	佛山市诚铭印刷有限公司
开 本	787 毫米×1 092 毫米 1/16
印 张	9
字 数	220 千
版 次	2020 年 5 月第 1 版
印 次	2025 年 10 月第 5 次印刷
定 价	26.00 元



出版说明

自2014年全国职业教育工作会议召开以来,职业教育改革发展进入了新的阶段。各地围绕推进职业教育领域综合改革,大力发展现代职业教育。在新一轮的改革创新浪潮中,广东省将科学建立现代职业教育系列标准,推动现代职业教育课程教材改革作为深化职业教育改革的重要内容。《广东省人民政府关于创建现代职业教育综合改革试点省的意见》中明确要求:“建立中职—专科高职—应用本科衔接互通的标准框架体系及专业课程教学标准,开发相关的示范课程及教学资源库,研制现代职业教育体系规划教材。”《广东省现代职业教育体系建设规划(2015—2020年)》也明确提出:“到2020年,在50个专业试点中高职衔接专业标准和课程标准,开发500门中高职衔接的示范课程及资源库,编写1000本现代职业教育体系规划教材。”

为贯彻落实省政府加快发展广东现代职业教育的工作部署,2013年以来,广东省教育厅陆续启动了74个专业教学标准和课程标准研制项目,取得了一批重要的研究成果,包括现代职业教育标准体系建设系列丛书,一批专业的教学标准以及1100多门专业核心课程标准。广东省教育厅十分重视标准研制成果的推广和应用,连续两年下发通知(粤教职函〔2015〕77号、粤教职函〔2016〕58号),明确各地、各中等职业学校要特别围绕已经完成的专业教学标准和课程标准开发教材。广东省教育研究院聚焦标准成果的转化,组织参与标准研制的专家学者和一线教学经验丰富的专业教师,研发出目前呈现在读者面前的系列教材。

本系列教材以专业教学标准和课程标准为依据,呈现出三大特点:一是系统性。专业教学标准和课程标准的研制始终坚持“能力核心、系统培养”的指导思想,通过岗位分层实现职业能力分级,基于职业能力分级实现中职、高职、本科的教育分层。教材的研发与标准研制一脉相承,体现教育属性和职业属性的有机结合,既能满足专业教学及升学的需要,也能满足就业的需求。二是创新性。标准研制成果明确地将职业能力点有机地融入课程之中,建立了以职业能力为核心、中高职分级培养的课程体系。教材通过行动导向、

项目引领、任务驱动等模块化教学，增强了“做中学、做中教”的教学双向互动，让职业能力培养有效地体现在教学过程当中。二是实用性。教材内容的研发基于工作过程及职业情境，对准由行业企业专家提出的真实用人要求和职业活动，让学生切实掌握就业岗位工作内容，达到职业能力及职业道德要求，实现学有所指、学有所用的目的。

系列教材的研发得到了广东省教育厅高中职处、高教处等领导的关心和指导，也得到省内有关职业院校、行业企业的大力支持和积极参与，在出版期间尤其得到了广东高等教育出版社的大力支持，在此特别致以衷心的感谢！

系列教材的出版是我们为了实施和推广专业教学标准和课程标准所做的一项探索性工作，由于水平有限，难免存在不尽如人意之处和谬漏，恳请广大专家、读者和一线教师提出宝贵意见，帮助我们在这项工作做得更好。

现代职业教育体系建设系列教材编委会

2016年7月



前 言

当我们迈进 21 世纪的时候,中国学前教育事业的发展也步入一个崭新的阶段。为了全面推进幼儿园开展素质教育,2001 年我国颁布了《幼儿园教育指导纲要(试行)》,以提高幼儿园教育的质量。2010 年颁布了《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020 年)》《国务院关于当前发展学前教育的若干意见》,更是以前所未有的力度对学前教育制定了明确的发展规划,并提出了具体的指导意见,至 2012 年我国颁布了《3—6 岁儿童学习与发展指南》。在 2022 年胜利召开的党的二十大会议上,习总书记更是明确指出,未来的 5 年我们要全面贯彻党的教育方针,坚持以人民为中心发展教育,加快义务教育优质均衡发展和城乡一体化,尤其提出要“强化学前教育的普惠发展”,“办好人民满意的教育”,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。这充分显示出学前教育得到了党和国家的高度重视,学前教育已然成为社会关注的焦点热点。如何为社会提供优质的学前教育资源,满足人民日益增长的美好生活需要,是每一个学前教育领域的工作者面临的问题。

在现代教育理念不断提升的过程中,人们对于幼儿的学习有了更深刻的体验和理解。幼儿的学习是以直接经验为基础,在游戏和日常生活中进行的,因此幼儿游戏的价值也得到了普遍的认可和重视,以游戏为基本活动成为学前教育的共识。然而,如何体现这种教育理念?如何把这种理念贯穿在幼儿园师资的培养过程中?如何在 2 年、3 年、4 年不等的培养时间内,使得学前教育专业的学生获得这样的理念,并能够指导、运用于未来的幼儿教育实践?诸多培养幼儿园师资的高等院校都在不断地努力和探索。

结合我们在师资培养实践中的摸索,本教材在编写的过程中着重突出以下特色。

一是教材的编写更加符合学前教育专业学生在幼儿游戏领域学习和积累的规律。本教材从幼儿园常见的游戏入手,每种游戏单列为一个单元,帮助学生从感性的经验开始积累,最后一个单元尝试对游戏的特点和本质进行思



考,探索出以游戏为基本活动进行课程改革的思路和途径,进行理念上的探索和提升。二是本教材在编写中更加注重实用性和操作性,无论是文字表述,还是内容编排,力求合乎逻辑、简明易懂、重点突出。本教材采用单元的形式编排,尝试以任务为中心组织教材的内容,每单元包括学习目标、学时建议、单元结构图、情境导入、知识准备、任务、案例分享、评估反馈等部分,这样的编写体例相对新颖,也比较符合职业教育的特点。

本教材由张莉担任主编,负责全书的体例设计、提纲拟定、统稿、协调组织等工作,其他几位富有研究热情和工作经验的高校教师、幼儿园园长积极参与了编写。各单元编写分工如下:单元一、单元七由张莉编写,单元二由黄美贤编写,单元三由刘颖丽编写,单元四由刘恬、冀秋阳编写,单元五由魏小娜编写,单元六由李峰编写。

在本教材的编写过程中,编者参考了国内外大量的文献资料,引用和借鉴了相关专家、学者的研究成果,还从相关网站引用了一些同行的优秀案例。虽然在编写中尽量注意标明出处,但也有可能因疏忽而遗漏,在此谨向原作者表示深深的歉意和诚挚的感谢。为了使本教材得以及时和顺利出版,广东高等教育出版社给予了大力支持,在此一并致谢。

向读者奉献一本结构完整、内容新颖、可读可用的教材是我们的愿望,但由于编者水平有限,教材中难免有疏漏和不足之处,恳请大家不吝赐教,批评指正。

编者
2022年12月



目 录

单元一 幼儿角色游戏

情境导入	2
知识准备	2
一、什么是角色游戏?	2
二、角色游戏包含哪些要素?	3
三、角色游戏有什么作用?	3
任务	4
任务一 角色游戏的准备	4
任务二 角色游戏的组织与实施	5
任务三 角色游戏的结束	10
任务四 不同年龄班角色游戏指导的区别	12
案例分享	14
会生长的角色游戏区	14
评估反馈	15
考证连线	16

单元二 幼儿建构游戏

情境导入	21
知识准备	21
一、什么是建构游戏?	21
二、建构游戏有哪些种类?	22
三、建构游戏有什么作用?	23
任务	24
任务一 建构游戏的准备	25
任务二 建构游戏的组织与实施	26
任务三 建构游戏的结束	29

任务四 不同年龄班建构游戏指导的区别	30
案例分享	33
建构游戏的生长点	33
评估反馈	34
考证连线	35

单元三 幼儿表演游戏

情境导入	38
知识准备	38
一、什么是表演游戏?	38
二、表演游戏与角色游戏有什么不同?	39
三、表演游戏包含哪些要素?	40
四、表演游戏有哪些种类?	41
五、表演游戏有什么作用?	42
任务	43
任务一 表演游戏的准备	43
任务二 表演游戏的观察与指导	47
任务三 不同年龄班表演游戏指导的区别	52
案例分享	55
小班表演故事《小蝌蚪找妈妈》	55
大班表演故事《小熊拔牙》	56
中、大班表演故事《小熊请客》	58
评估反馈	61
考证连线	62

单元四 幼儿体育游戏

情境导入	65
知识准备	65
一、什么是体育游戏?	65
二、体育游戏有哪些种类?	66
三、体育游戏包含哪些要素?	67
四、体育游戏有什么作用?	67
五、实施幼儿体育游戏应注意的问题	71
任务	71



任务一 体育游戏的准备	72
任务二 体育游戏的组织与实施	74
任务三 体育游戏的结束	77
任务四 不同年龄班体育游戏指导的区别	77
案例分享	79
小班体育游戏设计：大家来做操	79
中班体育游戏设计：小朋友收稻子	79
大班体育游戏设计：夹包跑	80
评估反馈	81
考证连线	82

单元五 幼儿智力游戏

情境导入	84
知识准备	85
一、什么是智力与智力游戏?	85
二、智力游戏包含哪些要素?	85
三、智力游戏有什么特点?	86
四、智力游戏有哪些种类?	87
任务	91
任务一 编选适宜的智力游戏	91
任务二 智力游戏的组织与实施	92
任务三 智力游戏的评价	94
案例分享	95
益智区指导技巧心得分享	95
评估反馈	98
考证连线	99

单元六 幼儿音乐游戏

情境导入	101
知识准备	101
一、什么是音乐游戏?	101
二、音乐游戏有哪些种类?	102
三、音乐游戏包含哪些要素?	104
四、音乐游戏有什么作用?	105

任务	106
任务一 音乐游戏的准备	106
任务二 音乐游戏的组织与实施	107
任务三 音乐游戏的结束	109
任务四 不同年龄班音乐游戏指导的区别	109
案例分享	111
中班音乐游戏设计“老马和小马”	111
评估反馈	113
考证连线	114

单元七 以游戏为基本活动的课程模式整合

情境导入	116
知识准备	116
一、什么是游戏?	116
二、游戏有什么特点?	122
三、游戏有哪些种类?	123
四、游戏与课程的互动	125
任务	127
任务一 非游戏活动游戏化	127
任务二 游戏课程化	128
案例分享	129
游戏在教学环节的运用案例	129
游戏在生活环节的运用案例	131
评估反馈	131
考证连线	132



单元一 幼儿角色游戏

学习目标

1. 知识目标

- (1) 理解角色游戏的含义。
- (2) 理解角色游戏的结构及价值。
- (3) 掌握幼儿角色游戏组织指导工作各个环节的主要内容。

2. 能力目标

- (1) 能够做好角色游戏的准备工作。
- (2) 能够结合幼儿的特点和兴趣，组织并实施各个年龄班级的角色游戏活动。
- (3) 能够在角色游戏中正确观察、分析与评价幼儿的行为表现。

学时建议

6 学时。

单元结构图

情境导入

· 娃娃家游戏片段

知识准备

· 什么是角色游戏？
· 角色游戏包含哪些要素？
· 角色游戏有什么作用？

任务

· 角色游戏的准备
· 角色游戏的组织与实施
· 角色游戏的结束
· 不同年龄班角色游戏指导的区别

案例分享

· 会生长的角色游戏区

评估反馈

· 练一练
· 目标达成情况评价

情境导入

小班的佳佳一直在重复给“娃娃”穿衣服和脱衣服。罗老师观察了一会儿后，走到佳佳身边说：“佳佳，现在已经中午了，你的‘娃娃’一定饿了吧？我们给她做饭好吗？”佳佳没有说话，继续给“娃娃”重复着穿脱衣服。罗老师又说：“如果她饿了就告诉我，我们可以给她做一顿香喷喷的午饭。”罗老师边说边走向厨房，拿出锅和盘，并和旁边的幼儿交谈。

过了一会儿，佳佳走到罗老师身边说：“我的‘宝宝’饿了。”罗老师说：“好吧，那我们给她做什么午饭呢？”佳佳说：“宝宝午饭。”这时，一直在厨房切菜的文文凑过来：“我来做饭。”罗老师说：“你们俩一起做饭吧，我来抱‘娃娃’。”康康也走过来说：“我能和你们一起玩吗？”文文对佳佳说：“不，我们正在做饭，对吧？”佳佳点点头没有说话。罗老师对康康说：“康康，你会做沙拉吧？”康康点点头说：“是的”，又对佳佳说：“你可以借我一把刀吗？”佳佳说：“我正在用呢，这个给你。”递了一把铲子给康康……

看到三个孩子像一家人一样一起做饭、吃饭，罗老师离开了娃娃家。

上述游戏片段在幼儿园中非常常见。这是一种什么游戏？这种游戏对幼儿的成长发展有意义吗？你认为案例中罗老师的行为是否恰当？教师在这种游戏中应该提供什么支持？

知识准备

一、什么是角色游戏？

角色游戏是学前儿童按照自己的兴趣和意愿，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，创造性地再现身边社会生活的游戏。

角色游戏是幼儿期典型的的游戏形式，它在幼儿两岁时自然产生，在学前晚期达到高峰。在角色游戏的过程中，幼儿表现出高度的独立自主性，幼儿想玩什么主题，确定什么角色，采用什么玩法，情节如何进行，使用什么玩具材料，都是由幼儿按照自己的意愿、兴趣、经验、能力来进行的。角色游戏从开始到结束的全部过程，均由幼儿自行确立、设计、编定。正因如此，即使没有成人的引导和组织，角色游戏在幼儿期依然会自发地产生。

角色游戏是幼儿不可缺少的重要活动形式，是学前儿童成长中的一个必经过程，集



中反映了幼儿游戏的基本特点,因此,它一直是心理学游戏研究的主要对象,心理学家们常常借助角色游戏所呈现的自然情境来观察幼儿的行为,以此作为探究幼儿心理发展规律及其特点的重要研究手段。

二、角色游戏包含哪些要素?

1. 角色的扮演(即以人代人)

角色是角色游戏的中心。幼儿在角色游戏中,通过模仿真实生活中各种人物原型的言行举止来扮演一个假扮的角色,这种行为叫作角色扮演,也称为以人代人。幼儿扮演的角色往往是自己熟悉的角色,如妈妈、警察、医生等,在扮演的过程中,需要幼儿把头脑中已有的关于该人物的表象重新组合,来创造新形象,在游戏中表现自己对于这些角色的认识、体验。例如,一个扮演医生的幼儿把体温计放到“娃娃”的腋下,说“让医生来给你量体温”。幼儿正是通过模拟这些人物典型的语言、动作或行为方式来扮演角色的,在此对于周围生活和成人世界的反映过程中,充满了幼儿的想象活动。

2. 对物品的假想(即以物代物)

幼儿在角色游戏中利用一种物品代替,象征另一种不在眼前的物品叫作“以物代物”。例如,幼儿用一块积木喂“娃娃”,说“吃饼干”,在这里,积木是饼干的代替物。幼儿在角色游戏中使用的玩具,在不同的时间、不同的环境中可以替代多种真实物品,如小椅子一会儿可以当汽车来开,一会儿可以当大马来骑,这种替代是幼儿创造性活动的结果。

3. 对游戏动作和情境的假想(即情境转变)

角色游戏中的角色扮演是通过幼儿游戏的动作、语言等实现的。在角色游戏中,幼儿不是单纯地玩玩具,而是通过使用玩具的动作来表现假想的游戏情节,并且假想各种游戏情境,以表达自己的思想、感情和体验。例如在医生的角色游戏中,扮演医生的幼儿并不是在单纯地玩听诊器,而是在假想自己正在使用听诊器给病人看病,此时参与角色游戏的幼儿已经把玩游戏的所在地当成了医院。

4. 内在的游戏规则

幼儿在角色游戏中对角色、材料、动作、情境等进行假想的过程中,尽管是在虚构,却不愿意违背真实的生活逻辑,自始至终都遵循着蕴含在角色关系中的内在规则,正确表现现实生活中每个人物应有的动作、先后顺序、相互之间的关系,使自己游戏中的假想活动符合角色身份的要求。例如扮演患者的幼儿先去挂号,再去看病;扮演护士的幼儿先用酒精消毒,再给“患者”打针;扮演妈妈的幼儿在娃娃家里做饭、照顾“孩子”等。

三、角色游戏有什么作用?

1. 角色游戏促进幼儿社会性发展

角色游戏是幼儿自己教育自己承担社会角色、遵守社会角色规范的一种自我教育活动。在角色游戏中幼儿主要结成了两种社会性关系:真实的同伴关系和想象的角色关系,



这两种关系都是有利于幼儿社会性发展的重要因素。角色游戏中会产生充分的幼儿互动的机会，在与同伴互动的过程中，幼儿认识到他人会与自己有不同的看法和态度，能够学会协调不同的观点，解决人际间的问题与冲突，改善同伴关系。同时在角色游戏中，幼儿主要是模拟社会交往，通过象征性的角色扮演来体会这些角色的态度、行为特点，从而使自己对于这些角色有进一步的认识，获得对角色规范的认同感，并建构起自己对周围社会生活的理解。

2. 角色游戏促进幼儿认知发展

幼儿的角色游戏是在想象的条件下，真实地反映现实生活中人与人之间的关系，但又不是刻板、机械的反映，而是创造性的、自由自在的反映，此过程发展了幼儿的主动性、创造性等思维品质。在角色游戏中，幼儿需要积极地回忆已有的知识经验，重新组合已有的印象，需要想好游戏的主题，不仅需要分配角色，还需要寻找游戏材料、思考游戏的过程、解决出现的问题，并以语言和行动来实现自己的想象，这使其想象、记忆、思维、语言等得到发展。

3. 角色游戏培养幼儿积极的情绪情感

角色游戏的内容形式灵活多样，幼儿在游戏中能够体验并丰富自己的情绪情感。如在娃娃家的游戏中，扮演父母的幼儿给“娃娃”做饭、喂饭、穿衣服、盖被子，体验着父母对孩子的关心和爱护。在医院的游戏中，扮演医生的幼儿给“患者”听诊、开药，扮演护士的幼儿给“患者”量体温、打针，嘱咐“患者”好好休息。这都有助于幼儿体验各种各样的情绪情感。另外，角色游戏是幼儿按照自己的意愿进行的活动，它为幼儿带来极大的快乐，在培养幼儿积极的情绪方面有重要的作用。



在幼儿园中，与幼儿共同开展角色游戏是一名幼儿教师的日常工作任务之一。在开展一个具体的角色游戏的过程中，教师需要做好角色游戏的准备、角色游戏的组织与实施、角色游戏的结束三方面的工作。其中，在组织实施角色游戏的过程中，还需根据不同年龄班幼儿思维发展的水平和特点，对不同班的角色游戏进行有针对性的指导。

任务一 角色游戏的准备

一、丰富幼儿的生活经验

角色游戏是幼儿对现实生活的反映，幼儿的生活经验越丰富，角色游戏的主题就越新颖，内容和情节也就越充实。因此，丰富的生活经验是幼儿开展角色游戏的基础。

幼儿的生活经验主要来自家庭、幼儿园的生活和学习。教师可以通过多种途径拓展



幼儿的视野,丰富幼儿的社会生活经验。例如,教师可以组织实地观察,如引导幼儿观察超市的物品是怎么归类的,在超市买东西的程序是怎样的;观察马路上的警察是怎么指挥交通的,来往的车辆和行人应该遵守哪些交通规则;观察社区医院是怎样挂号、问诊、收费、取药的,各类药品是怎么归类摆放的;等等。教师还可以组织主题讨论,如组织幼儿对一些社会生活主题进行讨论,引导幼儿回顾经历过的事情,讲述各种见闻等,从而加深对社会生活的体验。

家长也应该经常在与孩子一起散步、看电影、旅游以及参加各种社会活动时,引导他们观察各行各业人士的言谈举止,熟悉不同职业的工作环境和工作内容。在生活中观察越仔细,幼儿的感性认识就越丰富,在游戏中对生活的反映就越逼真。

探究

美容院游戏的产生

中班的一组小朋友正在室内自由活动的时间里商量玩什么。这时壮壮突然提议:“我们今天来玩美容院的游戏吧!”其他几个小朋友听了有些发愣。菲菲问:“美容院的游戏是什么?”“是啊,这个怎么玩啊?”大家七嘴八舌地问了起来。壮壮说:“美容院可好玩了!我妈妈去的时候我见过了,那里面有美容师,还有床可以躺下呢!”“那我做什么呀?”“哪里可以当床啊?”……一个新的角色游戏开始了。

分析:本案例中壮壮小朋友提议大家来玩美容院的游戏,这与他生活中的经历有着紧密的联系。

二、提供充足的自由活动时间

充足的自由活动时间是幼儿深入自主开展角色游戏的决定性条件。教师要保证幼儿每天上下午都有一定的自由活动时间。过多的集体活动和指定性活动会直接妨碍角色游戏这种自主游戏的开展。在幼儿园和家庭中,除了保证每天有一定的自由活动时间,让幼儿自主自发地开展角色游戏外,还要保证每次自由活动的时间不得少于30~50分钟,因为角色游戏开展所需要的时间较长。只有在较长的时间里,幼儿才可以找到游戏伙伴、分配角色、准备材料、计划游戏等。如果游戏时间过短,幼儿未能在教师指定的结束时间内完成游戏,这既影响了游戏的效果,也影响了幼儿以后对角色游戏的兴趣。因为在经历了多次没有完成的游戏活动后,幼儿会轻易地放弃进入角色游戏的努力。

任务二 角色游戏的组织与实施

一、鼓励幼儿按照自己的意愿提出游戏的主题

一般来说,角色游戏的主题反映了幼儿对于身边生活的认识,应由幼儿自己提出,而不要由教师硬性规定。幼儿按照自己的意愿提出游戏的主题表明了其思维活动的发展,

不同年龄段的幼儿有着不同的发展水平,因此教师应针对不同年龄的幼儿采取相应的鼓励措施。

(1) 针对低年龄的幼儿,教师需要启发幼儿游戏的愿望,帮助幼儿确定主题。

3岁多的幼儿有着模仿成人活动的愿望,但还不会明确提出玩什么样的游戏,只停留在动作的模仿上,因此需要教师更多地利用玩具以及富有情感的语言,启发幼儿游戏的愿望,帮助他们确定主题,并去实现它。例如教师看到一个孩子在切菜,便可启发说:“你这么忙着切菜,给谁吃呀?你会切菜,还会烧饭吗?”目的在于帮助幼儿思考切菜这一模仿动作,应该包含在什么主题的游戏之中。孩子回答说:“我给幼儿园切菜。”教师接着说:“那么你就是幼儿园的阿姨了,你工作得很认真呀!你是一个人玩幼儿园的游戏,还是和谁一起玩幼儿园游戏?”这样就使参加游戏的幼儿,明确自己的活动是包含在幼儿园这一主题游戏之中了。

(2) 针对年长的幼儿,教师可采取建议、启发等方式,鼓励幼儿独立提出游戏主题。

当幼儿能按照主题进行游戏之后,应进一步启发幼儿独立地提出游戏主题。启发的方法很多,如让幼儿想一想要玩什么角色游戏,或者和几个人商量共同提出主题。幼儿独立提出游戏主题的过程,便是他们发挥主动性和积极性的过程。幼儿提出的主题,教师要热情支持,对其中不当的内容,应采取商量、建议或转移的方法予以改变,切不可简单地否定,不要挫伤幼儿的主动性和积极性。

教师也可以用建议的方式提出一些新主题。如过完国庆节之后,教师可以在了解幼儿参加活动的情况之后,组织关于国庆节的活动谈话,可提出:“你们愿意玩过节的游戏吗?”有的孩子说:“国庆节那天爸爸妈妈带我上公园了,我想玩公园的游戏。”教师的建议只是起着启发与参考的作用,不必强迫幼儿采纳。另外,提出的建议也不宜过多,主要应鼓励幼儿独立地想主题,并按照提出的主题去做游戏。

二、与幼儿共同创设角色游戏环境

角色游戏的环境包括合适的游戏场所、设备、玩具和材料,这些物质材料是幼儿进行角色游戏的物质条件,对于激发幼儿的游戏愿望和兴趣,发展幼儿的想象力有重要的作用。例如,玩具娃娃在角色游戏中不仅起着角色的作用,而且能够增加游戏情节,丰富游戏内容。娃娃的装束不同,也会导致不同的游戏情节和内容。所以,教师需要和幼儿一起创设角色游戏的环境。在提供游戏材料时,需要注意两方面的要求。

1. 提供多层次的游戏材料

具象程度不同的游戏材料,对不同年龄幼儿角色游戏的开展具有不同的作用。对年龄小的幼儿来讲,为激发其对角色游戏的兴趣,教师需要提供一些实物和形象逼真的实物模拟玩具,帮助其确定游戏的内容。实物模拟玩具虽然外形逼真,但功能确定,用法单一,不容易引发幼儿根据游戏需要进行象征性改造。对年龄大的幼儿而言,过于逼真的形象材料不利于其象征性思维的发展,因此要逐渐减少,转而增加可用于替代各种物品的多功能游戏材料和低结构的材料,且材料的陈列要便于幼儿取用。

2. 以游戏需要为出发点投放游戏材料

角色游戏常常由游戏材料引发,因此游戏材料是幼儿游戏的兴奋点。为了体现幼儿



在角色游戏中选择的自由度，教师在准备材料、设置游戏情境时，不要只从教师的角度考虑让幼儿玩什么主题，而应该更多地从幼儿的生活经验出发，看幼儿自己能玩出怎样的主题。教师不要凭借自己的主观意愿将游戏所涉及的环境、材料一下子全都呈现出来，而应在开始时只呈现最基本的游戏环境和材料，然后在幼儿游戏过程中不断捕捉契机，再适时提供更优的游戏环境或更多的游戏材料，这样更能推动游戏的开展。

另外，不要将所有游戏空间都设置为固定主题的游戏区，而应给幼儿留出自己确定主题的空间。一般来说，小班幼儿的角色游戏区可固定设置为他们最熟悉的生活主题，随着年龄的增长，到了中大班，这类固定主题的游戏区应越来越少。

探究

吊针固定板的出现

孩子们很喜欢“小医院”的游戏，娃娃家里的“娃娃”每天都会被“爸爸妈妈”送去看病，“小医院”的“医生”最喜欢给“娃娃”打吊针。一天，娃娃家的“妈妈”带着“娃娃”到“小医院”看病，丁丁“医生”拿着听诊器仔细地给“娃娃”检查身体，然后说：“要挂盐水。”只见丁丁很有经验地让“妈妈”抱住“娃娃”，然后把“娃娃”的鞋子、袜子都脱掉，露出脚。丁丁拿起针管往“娃娃”的脚上一戳，发现没有办法固定“娃娃”的脚，于是就让“妈妈”扶着“娃娃”的脚。

分享交流时，刘老师让丁丁把刚才游戏的过程给全班幼儿演示一遍。当丁丁让“妈妈”扶着“娃娃”的脚打吊针时，平平立即叫了起来：“刘老师，应该用一块板放在脚下固定。”“受伤打吊针也是用一块板来固定的”，几个孩子随即附和着。太棒了！一块吊针固定板就这样出现在“小医院”的游戏中。

分析：案例中“小医院”的游戏材料的投放并非一步到位的，而是随着幼儿游戏的需要进行增添。

三、分配扮演角色，进入游戏

幼儿最关心的是自己扮演什么角色，并满足于扮演角色的过程，因此分配角色是组织幼儿进行角色游戏的重要一环。小班幼儿刚开始玩角色游戏时，只是热衷于模仿某一角色的动作或活动，并不明确自己所想扮演的角色。小班幼儿甚至在游戏中经常忘记自己是什么角色，需要教师给予启发，教师要以游戏的口吻经常提醒帮助幼儿，增强他们的角色意识，明确他们在游戏中的角色身份。随着幼儿对角色游戏越来越熟悉，他们会逐渐明确自己所扮演的角色，此时教师指导的重点要放到启发幼儿理解角色、表现角色，认真且富有创造性地扮演角色上。如幼儿扮演售货员，最初只知道售货，经过教师的启发后，他们知道售货员还要布置橱窗，为年老病残人送货到家，接待顾客应该有礼貌、热情周到，向顾客介绍商品等，这样才能做好一名售货员，从而丰富了角色行为的内容和细节。

在分配角色方面，从中班开始，幼儿的角色意识会比较强烈，容易只考虑自己个人

的意愿而不善于分配角色,因此教师可以教给幼儿一些分配角色的办法,如自己报名、猜拳决定、轮流担任等。经过这一过渡,到了大班时期,幼儿一般便能与同伴共同商量角色的分配,懂得角色要轮流担任,并学会相互谦让。

为了培养幼儿的个性,应有意识地让幼儿轮流担任各种角色,尤其是主要角色,不应固定不变。针对某些性格比较安静、内向的幼儿,在角色扮演时教师可以有意地鼓励他们去扮演活泼的、活动性强的角色,如警察、销售员;而针对那些外向的、活动性强的幼儿则可以建议他们去扮演一些比较需要耐性的角色,如收银员、保安等。每个幼儿在游戏中都应学会扮演不同的角色,以使幼儿在更多方面获得锻炼与发展。

探究

航海游戏中的角色拓展

在航海游戏中,很多幼儿都想当船长。这时教师问小朋友:“小朋友,谁看到过或听说过航海的情况?航海的大船上都有哪些人呢?”小朋友七嘴八舌地开始了讨论。后来在教师的引导下,大家发现,在航海的大船上,除了船长之外,船上还有许多有趣的职业,如船长助理、厨师、医生、无线电报务员、领航员等。教师又给小朋友讲了讲船员肩负的艰巨任务,船员的角色也变得更具有吸引力了。这时教师再建议:“小朋友们,大家现在想当什么角色呢?”“我想做船上的厨师!”“我想做领航员!”……

分析:本案例中幼儿争抢“船长”这一角色时,教师通过拓展幼儿关于航海的认识,增加、挖掘、丰富了航海游戏中的其他角色,既解决了大家争抢某一角色的问题,又有助于丰富本次角色游戏的内容。

竞争当爸爸

有一天,个子小小的健健与高高大大的君君都想当“爸爸”。有小朋友提议:今天你当,明天他当。还有人说:君君个子高,像“爸爸”。教师给小朋友出了个主意:让健健和君君说一说自己当上“爸爸”的话会怎么做,然后大家来选“爸爸”。君君说:“我先给孩子包饺子,等大家都吃饱了,我们再一起去看木偶戏。”结果小朋友推选了君君。

分析:本案例中教师通过竞选的方式,让小朋友选择角色游戏中的“爸爸”,解决的不仅是争当“爸爸”这一角色的问题,同时还从侧面增加了游戏的情节。

四、注意观察,适度介入,促进情节发展

幼儿开始进入角色游戏之后,教师要注意观察游戏的发展变化,以便作为游戏的观察者、支持者、合作者,促进游戏情节的发展。



探究

我是孩子的舅舅!

3个小朋友正在玩娃娃家的游戏,正好凑成了“爸爸”“妈妈”和“宝宝”。杰杰看着这么有趣的娃娃家游戏,特别想加入。他走过去问:“我能和你们一起玩吗?”“人够了!”娃娃家的小朋友头也不抬地回答。杰杰在娃娃家外面走来走去,似乎在想办法。

“咚咚咚”,杰杰再一次走到娃娃家的门口敲门。

“人够了,我们玩游戏的人已经够了!”娃娃家的小朋友似乎有些不耐烦。

“哦,我是‘宝宝’的‘舅舅’啊!我是来看看‘宝宝’的呢!”杰杰回答。

“啊,是‘舅舅’来了呀!”娃娃家的“妈妈”开心地来到门口打开门,请“舅舅”进了娃娃家,请坐、倒水等一系列招待客人的娃娃家游戏情节开始了。

分析:在本案例中,幼儿在角色游戏的进展过程中出现了一点小状况。最终幼儿通过自己想办法,顺利解决了角色游戏中遇到的矛盾和问题。整个解决问题的过程中,教师都在做游戏的观察者。如果教师当时发现了角色游戏中的这个问题,急急忙忙去教育孩子要互助、友爱、一起玩,硬性地把杰杰塞到娃娃家中,是否就不会出现幼儿自己想办法解决问题的结果了呢?

一般来说,教师作为游戏的支持者、合作者,参与促进游戏发展有两种方式。

(1)以自身为媒介参与游戏,即在幼儿角色游戏出现问题时,教师自身介入幼儿的游戏。从教师介入的“身份”来看,这种参与可以分为两种:“游戏者”和“旁观者”。游戏者是指教师以与幼儿同样的“游戏者”的身份进入幼儿的游戏,旁观者是指教师在幼儿的游戏之外,以现实的教师身份干预幼儿的游戏。

探究

出租车游戏中的乘客

某大班角色游戏区,一幼儿正在玩开“出租车”(椅子)的游戏。因为总是转方向盘一个动作,一会儿就有点烦了,东看西望的,没人搭理他。这时,教师走了过来:“哎,‘出租车师傅’,我要到大观园商场,请开车把我送去吧!”“好的,请坐好。”孩子来了精神。“哎,我还有大的行李箱,你能帮我搬上车吗?”“乘客”(教师)提出了要求,于是,“师傅”把“行李箱”搬到了“车”后头。上“车”后,“乘客”又问:“我不知道怎么走,你知道吗?”“知道,要先经过文化东路,历山路……”“师傅”果然很是尽职尽责,热情服务。

分析:本案例中,当幼儿的“出租车”游戏出现瓶颈时,教师以玩伴的身份介入了幼儿的游戏,促使了游戏的内容和情节获得进一步的丰富和发展。

由以上案例可见,教师真诚地参与游戏,通过扮演角色促进了游戏情节的发展。教师以玩伴身份参与游戏,扮演角色,不仅能有效地支持幼儿游戏,提高幼儿游戏的兴趣,

调动和激发幼儿的主动性和创造性，同时还可以使游戏内容和情节得到自然的丰富和展开，而不让幼儿感到有被干涉的感觉，在不知不觉中提高幼儿游戏的能力和水平。又如，在邮局的游戏，教师可以扮演一个不知道收信地址、邮编或不知道如何贴邮票的寄信人，以引起扮演邮局工作人员的幼儿的主动帮助，这样就丰富了角色间的对话；在商店游戏中，教师可以扮演一个顾客，故意要买一些商店没有的商品，以引发幼儿去寻找替代物或到工厂去定做，使游戏情节进一步发展。

需要注意的是，角色游戏是幼儿已有经验的反映，幼儿的游戏水平是在原有经验的基础上一步一步慢慢提升的。教师参与和指导幼儿游戏，不能像上课一样预设目标，然后按照计划执行，而是要做好幼儿的玩伴，学会在幼儿现有的水平上帮助幼儿梳理问题、提升水平、扩展经验。

(2) 以玩具材料为媒介，即教师通过提供游戏材料的方法来丰富游戏内容和促进情节发展，支持幼儿的游戏和学习。

探究

红色的河流

在扮演建筑师的角色游戏中，小朋友们正在用沙子建“城市”。他们在“城市”中间挖了一条弯曲的凹槽作为“河道”，把水倒进去，但是“河”却慢慢不见了。水到哪里去了呢？小朋友们发现原来是沙把水“喝掉了”。

怎样才能留住水呢？小朋友们想到了一个办法：把三个碟子连接起来放在“河道”上，但碟子是红颜色的，“河水”就变成了红色的。

在集体活动的时间，教师为小朋友们带来了一个窄而细长的蓝色的盘子，问这个盘子可以用来做什么。马上有一个幼儿把盘子拿到“城市”的“河道”旁边，挪开原先的三个红色碟子，把这个蓝色的盘子放进去，然后加满了水。大家都很高兴，因为“城市”里有了一条长长的、蓝色的“河流”。

分析：在这个案例中，虽然教师发现幼儿在游戏中遇到了困难，但并没有马上介入游戏中，而是通过提供游戏材料——一个蓝色的细长盘子的方法，支持幼儿的游戏和学习。

由以上案例可见，在游戏中，教师应注意观察幼儿游戏的情况，按需要随时增减与幼儿游戏主题相关的玩具和材料，引导游戏情节的进一步发展。教师可在活动室的一角设置一个百宝箱，以收集一些半成品和废旧物品，方便幼儿寻找替代物。

任务三 角色游戏的结束

一、提醒幼儿结束游戏

提醒幼儿结束游戏，并使幼儿愉快地结束游戏是教师组织指导角色游戏的任务之一。



教师需要掌握好结束游戏的恰当时机,即在幼儿的游戏兴趣尚未低落时结束游戏,这有助于幼儿愉快地结束游戏,同时使幼儿保持下一次继续游戏的积极性。

在结束游戏前,应提醒幼儿,使幼儿有思想准备,使其从容、自然、愉快地结束游戏,切忌简单命令其停止游戏。结束游戏的方式很多,可视游戏的内容和情节的发展灵活掌握。可以个别提醒,如请收玩具、整理场地需要时间较多的那组游戏先结束,也可以让情节不再发展的那些游戏早些结束。有的游戏开展得很好,幼儿兴趣很浓,如果场地条件允许,可以让幼儿继续玩完这一游戏。

二、教育、鼓励、督促幼儿认真收拾和整理好玩具、游戏材料及场地

教育、鼓励、督促幼儿认真收拾和整理好玩具、游戏材料及场地是结束角色游戏的内容之一。教育幼儿既要整理好自己用过的玩具,还要帮助其他幼儿收拾玩具、场地。在小班阶段,教师的重点在于带领小班幼儿收拾玩具,逐渐教会幼儿收拾玩具或场地的方法;在中班阶段,教师宜在幼儿需要时才予以帮助;在大班阶段,则应当要求幼儿独立、整齐地放好玩具。

三、组织幼儿评论游戏

评论游戏是指导游戏、提高游戏水平的方法之一。评论一般由幼儿和教师共同参加。如果本次游戏中教师发现了一些问题,也可以在此环节和幼儿共同商讨解决。主要有以下几种评论游戏的方法。

(1) 讨论问题。如果本次游戏中出现了一些问题,如幼儿在游戏中发生了纠纷,或者游戏在中途难以开展下去、幼儿索然无味等,教师都可以让幼儿讨论是与非。在讨论问题的过程中,可以找到产生类似问题的原因,商讨解决的办法,进而使孩子们在此过程中积累解决问题的经验。如有些游戏中产生纠纷或混乱的原因在于幼儿缺乏某方面的生活经验,则意味着游戏任务的进展需要再回到任务一“角色游戏的准备”环节,教师可以找机会让幼儿通过参观等活动丰富生活经验;有些解决问题的办法则能生成新的游戏主题,激发幼儿去丰富游戏的材料环境;等等。

(2) 现场评议。有时某些角色游戏开展得很好,为了给全体幼儿一个示范作用,教师可以保留游戏现场,组织幼儿一起进行现场评议,既有助于激发幼儿下次游戏的兴趣,又利于其他幼儿观察、模仿、学习、提升。

(3) 汇报发言。游戏结束的时候,可以请各组的幼儿都来讲一讲他们是怎么玩的。例如教室里放几个玩具话筒,游戏结束后,想要发言的幼儿就去拿话筒,这样就有机会发言了。在这个过程中,教师可以有重点地抓住某些主题汇报,使它与今后的游戏联系起来。如剧院游戏小组汇报之后,教师说:“听说你们明天演新戏,我明天想看,你们能卖张明天的票给我吗?”这样一来,许多幼儿要买预售票,扮演剧院售票员的幼儿要去拿票卖给大家,这又进一步丰富了剧院游戏的情节。

任务四 不同年龄班角色游戏指导的区别

在幼儿园的小班、中班、大班各个年龄阶段，由于幼儿的思维发展水平不同，角色游戏的具体表现和特点各有不同，因而教师对不同年龄班角色游戏指导的重点也有所不同。

一、各个年龄班角色游戏的区别

由于不同年龄班的幼儿思维发展水平处于不同的阶段，小班、中班、大班不同年龄班的角色游戏在游戏的目的性、角色扮演的能力、社会合作程度、关注的焦点等方面存在一定的差异（见表1-1）。

表1-1 各个年龄班角色游戏的差异对比

对比维度	小班	中班	大班
游戏的目的性	没有明确的目的	目的性、计划性增强	目的性、独立性增强
角色扮演的能力	角色扮演不稳定	游戏主题稳定	主题稳定、情节丰富、角色扮演表现力强
社会合作程度	独自游戏、平行游戏	联合游戏、合作游戏	合作游戏
游戏关注的焦点	游戏动作	扮演的角色	游戏规则、角色扮演的逼真程度

二、小班角色游戏的指导

在小班阶段，玩具的种类适当少些，但相同种类的玩具多些，角色游戏的情境主题应尽量鲜明一些，以增强幼儿的主体意识，从而减少主题的变换次数。在同一角色的扮演过程中，教师应引导幼儿展开多个情节，以此来提高幼儿角色扮演的创造性和主题的稳定性和稳定性。

教师应更多地参与游戏过程，以平行游戏法与合作游戏法的指导方式，通过角色之间的语言交流来引导幼儿选择自己的角色，正确地理解角色规范及其情节的构思，必要时，教师可以角色的身份示范或传授一些必要的游戏技能与方法。

在游戏指导过程中，教师应及时协调角色关系与现实关系，尽量减少现实关系的冲突对角色扮演及情节发展的干扰。因为小班幼儿还难以区分游戏过程中同伴之间的真实关系与角色之间的游戏关系，往往将二者混淆而导致游戏进程的混乱。

角色游戏结束时宜采用情感式讲评，以情感激发为主，尽量保持幼儿游戏兴趣，充分发挥游戏的娱乐功能；同时带领幼儿整理场地，收拾材料，逐步使幼儿养成良好的游戏习惯。



三、中班角色游戏的指导

在中班阶段，教师应引导并鼓励幼儿独立提出主题，通过协商的方式确定主题和分配角色，避免无谓争执，正面提醒幼儿注意游戏的集体性，从而培养幼儿独立解决冲突的能力和集体意识。

教师仍然要以角色的身份参与游戏，利用游戏关系和某些角色的特定规范，提示幼儿扩展游戏情节，尽量避免机械重复和生活经验的简单再现，充分展开想象，把生活中的新鲜事件引进游戏里，从而增加幼儿角色扮演的创造性和游戏内容的新奇性。

游戏结束，教师应有意识地吸引幼儿参与讲评，引导幼儿反思游戏内容和角色规范，加深幼儿对角色及其关系的理解和游戏内容的思考，从而培养幼儿的观察能力和社会交往能力。

四、大班角色游戏的指导

在大班阶段，教师可以较多地采取直接指导的方法，充分利用语言提示，以建议与讨论的方式引导幼儿展开想象，并且提醒幼儿适当注意游戏过程与现实生活的一致性，尽量在游戏中引进现实生活的真实性，从而将自由想象与生活逻辑的理性思考有机统一起来，促使幼儿在游戏中大胆想象的同时，保持想象的合理性。

教师还应指导幼儿采取协商的方式，多开展合作游戏并解决游戏进程中遇到的问题；更多鼓励幼儿用自制玩具、自找材料开展游戏，从而把作业式学习活动与游戏活动有机结合起来，促进大班幼儿综合能力的协同发展，同时拓展游戏范围和空间。由于大班幼儿合作能力的提高，独立解决问题的技能日益成熟，因而可以把游戏主题内容提前告知幼儿，给幼儿一个自行准备（包括材料制作和收集）的机会。这不仅仅是一个独立游戏能力的培养问题，更主要的是能够发展幼儿的作业式学习意识，使幼儿自觉地把作业式学习成就与游戏效果统一起来，进而认识到学习与游戏是同一过程的两个侧面，作业式学习成就（玩具制作、材料选配）会影响自己在游戏中获得成功和愉快的体验。

在指导幼儿的角色扮演时，教师应引导幼儿把外部言行与内部动机统一起来，进而深化游戏主题；同时，从深层次上去把握现实生活中的人际关系，进而在游戏中把角色关系之间的情感、态度反映出来，从而避免角色扮演的表面化，提高角色扮演及情节发展的戏剧效果。

游戏结束时的讲评应引导幼儿反思游戏主题及内容的深刻性，进一步认识角色的心理活动，从而提高幼儿角色扮演的创造性和自我评价的能力。因为游戏的最终目的在于使幼儿适应社会现实生活，并非为游戏而游戏。



会生长的角色游戏区

一、游戏产生的背景

场景1：娃娃家的“妈妈”下班了，但她不想回家，在活动室转来转去，说“我要买些东西”。

场景2：“秋季”主题告一段落了，小朋友们要开一个“秋季展览会”以迎接家长开放日的到来。在“秋季”主题活动开展过程中，小朋友们收集并认识了许多水果和干果，还制作了许多工艺品，如水果娃娃、扎染纱巾、树叶拓印画等。

二、超市主题的生成

小朋友们收集了这么多的东西，怎么向家长展示呢？教师组织小朋友们进行了简单的讨论。有的幼儿提出可以让爸爸妈妈带走，有的幼儿说可以让爸爸妈妈假装买，也有幼儿提出疑问：让爸爸妈妈到哪里买呢？后来，小朋友们通过讨论得出了结果：“咱们班开个超市吧！”一个新的角色游戏主题产生了。

三、游戏中产生的问题

教师和小朋友们整理各类游戏材料，共同布置了游戏环境，分配好角色之后，超市就正式开始“营业”了。在游戏中教师发现：有的“顾客”不交钱就拿走商品，有的“售货员”看到了也不管，有的“售货员”只顾埋头收钱，还有的“顾客”因为“钱”与“售货员”发生冲突。

四、银行主题的生成

游戏结束后，教师让小朋友们说说游戏活动中还有哪些需要注意的才能玩得更好。有的幼儿说：“买了东西不付钱是不对的。”有的幼儿提出：“没有钱，所以没有付钱。”“是啊！没有钱怎么办呢？”“我妈没钱了就去银行取钱。”“我们有个银行不就行了？”……小朋友们在七嘴八舌的讨论中，决定再开个银行。

五、游戏中出现的问题

在教师和小朋友们积累关于银行的生活经验、收集材料、自制各类面值钱币之后，



“银行”开始营业，小朋友们都从“银行”取到了“钱”。

娃娃家的文文去“超市”买白菜。“售货员”接过她手中的“钱”，但不让她把“白菜”拿走：“不卖，不卖！不能拿走！”文文不解：“我给你钱了，为什么不能拿走？”“售货员”说：“就剩下这一个了。”文文在超市门口转来转去，趁“售货员”不注意把“白菜”偷回了娃娃家。“售货员”发现后大叫：“娃娃家偷超市的东西！”接着冲回娃娃家把“白菜”拿了回来。

游戏结束后，教师继续组织小朋友们讨论游戏中的问题。小朋友们认为超市的货物售完之后应该去工厂进货，大家需要再开一个“工厂”。



评估反馈

一、练一练

1. 练习内容

以小组为单位，自主选择某个角色游戏的主题，如“娃娃家”“医院”“烧烤店”等，进行游戏设计。

2. 练习步骤

- (1) 准备相关游戏材料。
- (2) 设计游戏环境布置图。
- (3) 布置相应游戏场景。
- (4) 组间介绍、展示、互评游戏设计。

二、目标达成情况评价

表 1-2 单元一评价表

序号	学习目标	达成情况（在相应的选项后打“√”）		
		能	不能	不能是什么原因
1	理解角色游戏的含义			
2	理解角色游戏的结构及价值			
3	掌握幼儿角色游戏组织指导工作各个环节的主要内容			
4	能够做好角色游戏的准备工作			
5	能够结合幼儿的特点、兴趣，组织并实施各个年龄班级的角色游戏活动			
6	能够在角色游戏中正确观察、分析与评价幼儿的行为表现			

参考文献

- [1] 叶小红. 幼儿园游戏与指导 [M]. 南京: 江苏教育出版社, 2014.
- [2] 丁海东. 学前游戏论 [M]. 大连: 辽宁师范大学出版社, 2003.
- [3] 刘焱. 儿童游戏通论 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004.



考证连线

1. 当教师以“患者”的身份进入小班“医院”时,有六位“小医生”同时上来询病情,每个孩子都积极为教师看病、打针,忙得不亦乐乎,结果教师一共被打六针。对于幼儿这种游戏行为最恰当的理解是()。

- A. 过于重视教师身份
- B. 角色游戏呈现合作游戏特点
- C. 在游戏角色定位上出现混乱
- D. 角色游戏呈现平行游戏的特点

【参考答案】D

2. 幼儿拿一根竹竿当马骑,竹竿在这个游戏中属于()。

- A. 表演性符号
- B. 工具性符号
- C. 象征性符号
- D. 规则性符号

【参考答案】C

3. 角色游戏中幼儿从独自游戏发展为平行游戏,主要反映了幼儿()。

- A. 认知发展水平
- B. 社会性发展水平
- C. 情感发展水平
- D. 身体发展水平

【参考答案】B

4. 角色游戏结构要素中最核心的要素是(),它统领着其他结构要素。

- A. 角色
- B. 规则
- C. 主题
- D. 动作

【参考答案】C

5. 下列结束角色游戏的方式不恰当的是()。

- A. “现在时间到了,该下班了”
- B. “没看好病的患者请明天再来吧”
- C. “时间到了,游戏结束,老师要收玩具了”
- D. “请还没卖完东西的售货员明天再来”

【参考答案】C

6. 角色游戏过程中,教师介入时机不当的是()。

- A. 当幼儿在游戏中出现问题或困难时
- B. 当游戏秩序受到威胁时



C. 当幼儿全身心投入游戏, 兴趣正浓时

D. 当游戏技巧方面遇到问题时

【参考答案】C

7. 以下几种游戏中, 属于创造性游戏的是 ()。

A. 智力游戏

B. 体育游戏

C. 角色游戏

D. 音乐游戏

【参考答案】C

8. 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。

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

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。

【参考答案】

(1) 该教师的做法不适宜。角色游戏是幼儿通过扮演角色, 运用想象, 创造性地反映个人生活印象的一种游戏, 通常都有一定的主题。大班角色游戏的特点是游戏主题新颖, 内容丰富, 能主动反映多种生活经验和较为复杂的人际关系。大班处于合作游戏阶段, 幼儿喜欢与同伴一起游戏, 能按自己的愿望主动选择游戏材料并有计划地游戏, 幼儿在游戏中独立解决问题的能力也增强了。材料中教师开设了角色游戏区, 符合幼儿的年龄特点, 主题设计是比较好的。但是其做法是不适宜的, 主要表现在以下三个方面:

①教师主导制定价目表, 限制了幼儿的想象以及幼儿对角色、对生活的反映, 是不合理的。

②价目表的内容也是不合理的, 大班幼儿还不能进行 10 以上的加减运算。

③案例中教师的做法没有尊重幼儿在游戏主体性。教师应当在尊重“幼儿游戏的兴趣和需要”的前提下考虑和计划“教师的指导”, 而不是根据自己的意愿随意介入。

(2) 建议:

①教师应根据幼儿游戏的特点, 引导幼儿结合自己的经验一起商定理发店的不同服务内容及其价目, 培养幼儿自己解决问题的能力。

②观察幼儿游戏的种种意图, 给幼儿开展游戏提供支持和帮助; 允许并鼓励幼儿在游戏点中的点滴创造, 通过讲评让幼儿相互学习, 不断提高角色游戏水平。

9. 在开展“烧烤店”游戏前, 大一班的李老师加班加点为幼儿准备了烧烤架、烧烤夹子、各种逼真的“鱼丸”“香肠”“土豆片”等食材。大二班的王老师没有直接投放材料, 而是与幼儿商量, 支持他们自己去寻找、搜集所需材料。

问题: (1) 哪位老师的做法更恰当?

(2) 请分别对两位老师的做法进行评析。

【参考答案】

大二班王老师的做法更恰当。

李老师做法不恰当。首先,游戏的本质属性是自主性。李老师在提供游戏材料前,没有了解幼儿的想法,是直接为幼儿提供材料,没有尊重幼儿的兴趣和发挥幼儿的自主性。其次,幼儿在角色游戏中对材料的一物多用,对发展其想象力是十分有利的。李老师在游戏前为幼儿准备各种设备和逼真的食材,不能激发幼儿根据自己的需要对材料进行象征性的改造,不利于幼儿想象力和创造力的发展。

王老师的做法恰当。首先,王老师的做法有利于发挥幼儿在游戏自主性,同时能够培养幼儿的独立性。材料中,王老师与幼儿商量,并支持他们自己去寻找、搜集所需材料。这能够使幼儿更主动积极地参与游戏中,并在寻找、搜集材料的过程中发展独立性。其次,王老师的做法能够激发幼儿参与游戏的兴趣,同时激发幼儿更好地发挥自身的想象力和创造力。材料中王老师并没有直接选择自己认为比较合适的材料,而是让幼儿自己去寻找,使幼儿在挖掘和发现材料的过程中大胆地结合生活经验展开想象。

10. 教师在户外投放了一些“拱桥”,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”游戏。他们有的拖、有的推、有的抬……玩得不亦乐乎。对此,两位教师的反应却不同。A 教师认为应立即劝阻,并引导幼儿走“拱桥”;B 教师认为不应劝阻,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?

【参考答案】

(1) 我更赞同 B 教师的想法。因为“运患者”活动是幼儿自主自愿、充满想象与创造以及愉悦情绪体验的真正的游戏。教师应支持幼儿的自发游戏,保护幼儿的主动性、积极性,让幼儿在游戏中获得多方面的发展。

①“运患者”游戏是幼儿自主自愿的。“运患者”游戏的开始、角色分配、道具选择、情节发展等都由幼儿自主协商决定,充分发挥并体现了幼儿的主动性和自主性。教师应尊重并支持幼儿的自发游戏,保护幼儿游戏的主动性、积极性,进而保护幼儿的自尊心和自信心。

②“运患者”游戏是充满想象和创造的。“运患者”游戏的角色分配、道具选择、情节发展、角色行为与语言,都来源于幼儿对自己经验和生活的想象与创造,充分发挥了幼儿的想象力和创造力。教师应支持幼儿的游戏,保护幼儿的想象和创造,进而培养幼儿良好的学习品质。

③“运患者”游戏是愉快的。幼儿在“运患者”游戏中,有的拖、有的推、有的抬,玩得不亦乐乎。由此可见,幼儿在游戏中是快乐的、满足的。教师应支持幼儿的游戏,让幼儿在游戏中获得情感上的愉悦和满足进而促进幼儿积极情绪情感的发展。

(2) “运患者”游戏属于角色游戏,其价值包括以下几方面:

①促进幼儿身体发展。幼儿在拖、推、抬的过程中,可以促进其大肌肉动作的发展,提高动作的协调性、灵敏度以及增强力量和耐力。



②促进幼儿认知的发展。首先,通过同伴的互动,幼儿可以获得更多关于运送“患者”方面的“医护”知识。其次,游戏道具的选择、情节的发展、角色的语言和行为,都需要幼儿充分发挥自己的想象和创造。最后,幼儿同伴之间的言语交流与角色之间的言语交流都能促进幼儿口语表达能力的发展。所以,该游戏能够促进幼儿认知的发展。

③促进幼儿情感的发展。在游戏中,幼儿玩得不亦乐乎,获得了积极、愉快的情绪体验,同时也可以体验多种情感,如友好、同情、责任感等。所以,该游戏能够促进幼儿情感的发展。

④促进幼儿社会性的发展。该游戏可以使幼儿加深对“患者”这一角色的了解,体会爱护患者和关爱患者的情感,可以帮助其克服自我中心化,学会理解他人。此外,与同伴共同推、抬的过程,也提高了幼儿与同伴合作的能力。

⑤促进幼儿个性的发展。该游戏可以使幼儿的积极情绪情感、想象和创造、语言流畅性、移情能力、合作能力等多方面都获得发展,从而促进幼儿人格的健全发展。

11. 区域活动中,中班的孩子们在玩“十字路口”的游戏。其中小星星和大虎只对玩具车感兴趣,一点儿都不管其他小朋友怎么玩。他们拿着“车”一会儿开进路边的“商店”,一会儿撞倒“行人”。其他小朋友看到了,也拿着“车”撞来撞去,整个活动区闹翻了天。一直在旁观察的李老师看到后,赶紧以“交警”的身份介入游戏,说道:“你们这是在干什么,交通秩序都被破坏了。”小朋友都纷纷指着小星星和大虎说:“都怪他们俩‘开车’乱撞。”在“交警”的指导下,大家把坏的“商店”“马路”整理好。大家的“车”都只在马路上行驶,游戏又正常进行起来……

问题:(1)李老师是通过什么方式介入游戏对幼儿进行指导的?李老师介入的时机是否恰当?

(2)教师应如何判断介入游戏的时机?

【参考答案】

(1)李老师采用了交叉式介入法,即扮演一定的角色介入幼儿的游戏。

李老师介入的时机是恰当的。因为,当必要的游戏秩序受到威胁时,教师可用游戏的口吻自然制止幼儿的干扰行为,并提出活动建议。材料中,李老师发现活动区的规则遭到了破坏,便以交警的身份介入游戏,让幼儿知道交通规则的重要性,并帮助恢复了活动区的秩序。

(2)教师介入幼儿游戏的时机。

①当幼儿游戏出现困难时介入。当幼儿不知道自己该做什么游戏、如何去游戏时,教师的介入是引导幼儿开始游戏的关键。

②当必要的游戏秩序受到威胁时介入。当必要的游戏秩序受到威胁时,教师可用游戏口吻自然制止幼儿的干扰行为,并提出活动建议。

③当幼儿对游戏失去兴趣或准备放弃时介入。这时教师的介入可以帮助幼儿拓展游戏内容,提高游戏技能,进一步激发幼儿游戏的兴趣。

④在游戏内容发展或技巧方面发生问题时介入。在这种情况下,教师可以作为游戏伙伴介入游戏并给予幼儿示范,或者让幼儿相互启发、相互影响,以帮助幼儿克服困难,拓展游戏。