

# 幼儿园角色游戏活动方案 中班角色游戏 活动方案(精选5篇)

为了确保我们的努力取得实效，就不得不需要事先制定方案，方案是书面计划，具有内容条理清楚、步骤清晰的特点。方案的制定需要考虑各种因素，包括资源的利用、时间的安排以及风险的评估等，以确保问题能够得到有效解决。以下就是小编给大家讲解介绍的相关方案了，希望能够帮助到大家。

## 幼儿园角色游戏活动方案篇一

### 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争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

且刘妤还提议先给“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元就可以了吗？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。

## 幼儿园角色游戏活动方案篇二

实录：

主角游戏开始了，徐佳瑶穿上了美发师的工作服，拿起了电吹风、各色发夹、彩带招呼着跟前来回走过的小伙伴“快来美发呀！我们的美发技术是一流的，保证你满意。”在她的宣传下果然有几个“爱美一族”的姑娘受不了诱惑走了进去尝试一下。

“我想做个新娘头，”陆泽清翻开了桌上的美容书，指着其中的一页说。徐佳瑶立刻热情相迎，并像模像样的拿起吹风机为她塑造发型，用橡皮筋扎了个马尾，选了几个彩色发夹固定发型，最后插上了彩色绸带，陆泽清满意地点了点头。此时一旁的张佳倩急着说：“我也做一个发型，但你要做得和美容书上一模一样，头发也要彩色的。”徐佳瑶一时为难起来，说：“那里没有染发剂，我给你戴上两个假发圈吧，也很好看的。”张佳倩一看说：“黑色的我不要，还有好看点的假发吗？”当得知没有时只好失望地离开了美发店。徐

佳瑶又接待了几个客人后生意显得冷清了一些。虽然仍在热情地招呼着，但生意似乎不太理想。

现象分析：

愿望和想法与玩具材料发生互动，才能使活动的方式方法具有灵活性，才有可能使幼儿真正产生兴趣和自主体验，在美发店中的小道具显然显得有点贫乏。

采取措施：

此时的我认为有必要介入幼儿的游戏。于是我以主角的身份走入了美发店。“美发师，我今天带了自己做的假发圈，你说好看吗？”徐佳瑶见了忙说：“这发圈能戴吗？”（她见我拿来的是用彩色扭扭棒做的假发圈，露出了一脸的好奇。）

“当然行了，”边说我边将发圈插在了头上。于是，徐佳瑶帮我为我设计了起来。正梳着头发准备夹发夹的时候，突然我故意叫了起来：“哎呀，我有急事得走了，这彩色假发圈先放在这，我等一会儿再来好吗？”经我如此一说，她立刻点头表示了同意。当我离开后观察到，徐佳瑶又将此发圈给其他孩子戴上了，孩子们相当喜欢，并表示能够到材料库取一些材料自己做。徐佳瑶之后还主动外出宣传呢。此后，在美发店出现了“美发区”并带给了一些半成品的操作材料。孩子们对制作自己的“美发用品”产生了越来越浓的兴趣，连一些动手潜力弱的孩子也争相回家收集各种彩色绸带带回幼儿园。我觉察到了孩子们的兴趣、需要后在材料库中我有意识增添了类似的材料。同时“美发用品商店”的游戏主题也开始萌芽了。

效果反思：

在这一游戏案例中我体会最深的是在幼儿自主性游戏中老师不能是传统好处上的老师主角。我们首先要做的，就是敏锐地观察每个孩子的每一点变化，了解他们的每项兴趣与需要，

透过观察游戏了解幼儿，透过环境材料的创设和适当的介入支持幼儿的游戏。游戏中当观察到美发店生意冷清了一段时间后，我以游戏者的身份以自己的行动以及游戏的语言和材料，暗示幼儿的游戏行为，促进幼儿游戏的发展。由于孩子们玩游戏还是停留在已有的经验之上，没有动脑筋去创新，胆子还太小，没有放开，不会选用替代物。我及时带给、调整了游戏材料，且为幼儿带给一些半成品，指导幼儿进行以物代物、一物多用，让幼儿能够自主的'活动。以后玩游戏要重点引导孩子动脑筋去创新，选用替代物。

活动目标：

- 1、练习走跑动作，提高走跑动作的协调性。
- 2、学会在走跑活动中保护自己。

活动准备：

- 1、场地四周挂有小狗、小猫、小兔标志各一个，小猫、小狗、小兔头饰若干。
- 2、欢快的音乐磁带。3、幼儿用书第3册第36页。

活动过程：

一、开始部分：

导入：随音乐进入场地

这天天气真好啊！徐老师带你们去动物园玩，宝贝们跟我一齐来。

二、基本部分：

- 1、认识小动物的家

师：宝贝，瞧！大森林里小动物盖了很多漂亮的房子，我们来认识是谁的房子

（幼儿参观小猫、小兔、小鸭的家）

## 2、准备活动

师：大森林的空气真新鲜啊！宝贝们我们一齐来活动活动筋骨，请起立

（幼儿跟师随音乐做热身运动）

## 3、我们玩变变变的游戏

变变变，变成可爱的小花猫（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小花猫走路）

变变变，变成可爱的小白兔（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小白兔走路）

变变变，变成可爱的小鸭子（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小鸭走路）

一、活动目标：1、了解打劫，并学会怎样样去打劫。

2、透过故事、练习等方式来学习打劫，体验学围棋的乐趣。

二、活动过程：

（一）、导入新课

师：看来小朋友们都把倒扑这个本领学会了，下面我们继续学习新本领吧。这天老师要讲一个《两只老虎》的故事。

（二）、讲解新课



1、讲解什么是打劫

2、师：此刻给你一个白子，你会把它下在哪呢？请一幼儿走到大棋盘前，提掉一个黑子。

再请一个小朋友上来做。就应也会做对。师：对了，小黑虎张大嘴巴就把大肉包子吃了。接下来，小老虎兄弟你喂我吃一个大肉包子，我也喂你吃一个大肉包子，一人轮流吃一个，真是开心极了。小朋友们，象这样你提我一个子我又提你一个子，来回提一个子的状况，就叫打劫。老师说3遍打劫，跟读3遍。

告诉我要把听话的宝贝变成可爱的小动物来玩游戏，请宝贝闭上眼睛

变变变，变成可爱的小花猫（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小花猫走路）

变变变，变成可爱的小白兔（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小白兔走路）

变变变，变成可爱的小鸭子（师帮幼儿戴头饰，幼儿演示小鸭走路）

一、活动目标：1、了解打劫，并学会怎样样去打劫。

2、透过故事、练习等方式来学习打劫，体验学围棋的乐趣。

二、活动过程：

（一）、导入新课

师：看来小朋友们都把倒扑这个本领学会了，下面我们继续学习新本领吧。这天老师要讲一个《两只老虎》的故事。

## （二）、讲解新课

### 1、讲解什么是打劫

2、师：此刻给你一个白子，你会把它下在哪呢？请一幼儿走到大棋盘前，提掉一个黑子。

再请一个小朋友上来做。就应也会做对。师：对了，小黑虎张大嘴巴就把大肉包子吃了。接下来，小老虎兄弟你喂我吃一个大肉包子，我也喂你吃一个大肉包子，一人轮流吃一个，真是开心极了。小朋友们，象这样你提我一个子我又提你一个子，来回提一个子的状况，就叫打劫。老师说3遍打劫，跟读3遍。

## 幼儿园角色游戏活动方案篇三

### 一、游戏目标

1. 尝试在游戏中渗透有关庆“六一”的情节资料。
2. 乐意与同伴有礼貌地交往，体验交往与分享“庆‘六一’”游戏的快乐。

### 二、游戏准备

1. 划分好各主角区，带给相应的游戏材料。
2. 丰富幼儿有关庆“六一”的生活经验。
3. 幼儿已按意愿选取好游戏主角。

### 三、游戏过程

（一）谈话，引出游戏主题。

.师：前几天天我们一齐过了一个什么节日是怎样过的我们快乐街上也要为宝宝和小朋友们过“六一”节。

(二)提出游戏要求。

师：娃娃家怎样为宝宝过“六一”节呢客人能够买什么礼物送给宝宝送的时候对宝宝说些什么话超市、幼儿园等部门又能够怎样来为小朋友过节日谁来介绍一下。

(三)幼儿游戏，老师指导。

教师巡回指导帮忙，并以顾客的身份去买礼物送礼、坐客等，帮忙幼儿发展游戏情节。

(四)游戏评价。

1.师：大家玩的开心吗请你把开心事讲给大家听一听！（请个别幼儿交流、教师帮忙幼儿总结开心的原因）。

2.师：有没有遇到困难呢是怎样解决的（幼儿交流，视状况加以讨论）

2.教师小结：这天我也很开心，我们快乐街上的小市民都很有礼貌，还为宝宝和幼儿园里的小朋友过了“六一”节，此刻老师也祝福大家：节日快乐，天天开心。

(五)收拾、整理游戏材料。

## 幼儿园角色游戏活动方案篇四

娃娃家，小菜场，玩具店，美容店等。

1引导幼儿扮演熟悉的角色，知道角色名称，模仿最基本的动作。

2游戏中有简单的角色语言和行为。

增添垃圾桶，热水器等物品。

1、游戏前简单的导入，激发兴趣

2、幼儿自主开展

观察与指导重点：

(1) 帮助幼儿一起布置游戏场地。

(2) 观察幼儿在游戏中的语言和动作，了解幼儿角色水平。

(3) 教师扮演角色，随机指导，引导幼儿有简单的角色语言和行为。

3游戏后谈话

以教师为主的谈话方式，再现有价值的游戏片断。

## 幼儿园角色游戏活动方案篇五

### 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！