

# 最新角色活动游戏教案 幼儿角色游戏活动方案(汇总5篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么教案应该怎么制定才合适呢？那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

## 角色活动游戏教案篇一

游戏玩法：幼儿跳入自己前面的呼啦圈，然后将圈从脚下到头上取出，再次放到前面跳入，再取出，以此类推直至终点，在终点等候的家长与幼儿一同钻入圈中，一个在左边，一个在右边，用身体的力量撑住呼啦圈，不准用手拿，跑至终点，先到者获胜。

## 角色活动游戏教案篇二

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。

## 角色活动游戏教案篇三

角色游戏《超市、银行、幼儿园》

1、培养幼儿按意愿独立地确定游戏主题的能力，主题鲜明而稳定。

2、让幼儿学会协商分配角色，与同伴积极交往，友好合作。

1、超市、银行、幼儿园等主题游戏玩具。

2、让幼儿了解超市、银行的'工作性质、内容。

1、教师出示超市、银行、幼儿园等的主题游戏玩具，直接引入游戏。师说

“今天我们来玩角色游戏，这些玩具可以玩什么主题的游戏？”

2、师幼一起回忆上次游戏情况，指出游戏中的不足，提醒幼儿在这次

游戏中改进。

3、幼儿自选主题，合作布置游戏场景。

4、引导幼儿分配和协商角色，可用“自报公议”、“猜拳”的方法解决。

刚开始幼儿还在争吵着当同一个角色，在老师的建议下，学习着用谦让、猜拳的方法来解决。

5、幼儿游戏，教师指导：启发幼儿各游戏主题串起来玩。

6、结束游戏：

(1)、组织幼儿独立地、有条理地归类摆放玩具和整理游戏场地。

(2)、让幼儿自评各自玩的游戏情况。

## 角色活动游戏教案篇四

一、活动目标：

1、主动与顾客交流，学会招待顾客。

2、进一步掌握理发程序，尝试给顾客“染发”。

## 二、游戏准备：

1、物质准备：增设招待区的水和书，染发的工具。

2、经验准备：幼儿对理发的程序有必须的了解，懂得基本的礼貌用语。

## 三、游戏过程：

1、提出上次游戏存在的问题。

师：上次游戏中顾客反映理发师只会简单的剪发而已，很多小朋友有提议增加染头发，很多小朋友对于染发不是很了解，这天石老师要来给小朋友介绍新的技法，染发。

2、教师示范染发，引进新经验

师：小朋友看老师是怎样染发的，有几个步骤？此刻石老师要考考小朋友如果是男生也想染发那能够怎样染呢？我们请个小朋友上前示范一下。

小结：

这天我们学习了染发，染发要做到以下几点：

1、带发套

2、调药水

3、刷染膏

4、整理喷定型水

5、蒸发

6、盖锡箔纸

2、提出游戏要求：

1、理发店的工作人员要招待客人给客人端水，拿发型书给客人看等，要正确使用礼貌用语。

2、理发师要正确的操作染发，主动与顾客交流。

3、幼儿游戏，教师观察指导。

让幼儿去选取自己喜欢的主角进行扮演，教师观察指导，以主角身份进入游戏进行指导。

重点指导理发师染发还有主动的介绍。

4、幼儿收拾整理游戏材料

要求：

1、那里的玩具放回到原位。

2、安静的收拾玩具。有序地收拾玩具

5、游戏讲评。

## 角色活动游戏教案篇五

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！