

中班角色游戏活动有重难点教案(实用5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

中班角色游戏活动有重难点教案篇一

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。

中班角色游戏活动有重难点教案篇二

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。

中班角色游戏活动有重难点教案篇三

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--

中班角色游戏活动有重难点教案篇四

10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

进入中班后，小朋友对游戏的规则和游戏角色又有了更高的认识，游戏的范围也不再局限于几个平行游戏，与同伴之间的交流也变得更丰富了，并能够结合自己的生活经验表现一些游戏情节，能够与同伴合作进行游戏，解决一些简单的小问题。但是由于年龄的特点，小朋友在游戏中还存在着较多的不足：孩子比较专横，自己拿到的物品不愿与别人分享；幼儿生活经验不足，造成幼儿游戏情节比较单一；独立解决问题的能力需加强；游戏时声音较大；对不同游戏的玩法还没有很好的体现；游戏中小朋友之间的相互沟通太少；游戏规则意识记忆游戏结束物品的整理还需加强；游戏过程中幼儿自己加工的物品太少，小朋友不能以物代物等。针对存在的问题，我们本学期制定了一些新举措，力求使幼儿的游戏水平再上新台阶。

(二) 新增游戏材料与环境准备 游戏主题：巧克力梦工厂

材料投放：各色美工纸、报纸、铅画纸、水彩笔、蜡笔、胶水、剪刀等

（三）近阶段游戏目标

- 1、丰富幼儿的生活经验，深化游戏主题，培养幼儿独立解决问题的能力。
- 2、遵守游戏的规则，收放、整理玩具时做到迅速、有序、整齐。评价时能安静倾听老师对游戏的讲评，不随意插嘴，下次的游戏活动中能主动按照老师提出的要求游戏。
- 3、通过游戏促使幼儿在操作过程中发展他们的手部肌肉，自我协调和控制能力，锻炼他们的动手能力和言语交往的能力。

（四）教师观察要点

- 1、幼儿是否在游戏中学会分工和合作，知道要好自己的事情，不离开岗位。
- 2、学习交往，尝试用自己的方法和同伴沟通，是否懂得使用礼貌用语。

二．游戏观察记录

（一）观察记录：

游戏刚开始，就传来哭声，连忙赶去“救火”，原来是郭杨熠掉金豆豆了，询问原因。当爸爸的冬冬马上说：“因为她来家的时候没有摁叮咚叮咚，爷爷就打她了。”“哇，今天谁当爷爷呀，这么厉害？”冬冬一指杨世维。“杨世维，你一定把她打疼了，她哭得多伤心呀，快给她揉揉，说对不起。”“郭杨熠，你到娃娃家做客吗？”摇头。“那是想也来玩游戏的？”点头。“可今天娃娃家的人都满了呀。”我说，

希望郭杨熠能自动退出。但她丝毫没有退让的意思，拉是拉不动。“我们家还缺个奶奶。”冬冬帮我解围。“你愿意当奶奶吗？”我想尽快解决问题。大家都同意了，而郭杨熠也终于点头。观察分析：

孩子慢慢大了，逐步有了性别意识，这一点在游戏的体现已经越来越明显了，看来，他们已经不像小班宝宝那样好“糊弄”了。从孩子们在游戏时的反应来看，他们已经开始有了比较明确的角色意识，并不随便让人进屋的意识。因为中班孩子解决问题和矛盾的能力还比较差，所以在游戏中也更容易出现这样或那样的矛盾。活动调整：

因此老师在指导的过程中还是应该有意识地引导幼儿自己尝试着解决问题，以不断提高他们的能力。对于“陌生人”随便进屋的问题，可以在游戏结束后提出并引导幼儿讨论，适时的进行安全教育。

（二）观察记录：

角色游戏开始了，娃娃家里传来了吵闹声，原来是“女儿”和“爸爸”吵起来了。我走过去询问道：“怎么了？发生什么事了？”“女儿”伤心地说：“爸爸又懒又凶，我不喜欢他。”别的小朋友听到了，也谈论起来。

“我爸爸可懒了，他自己的臭袜子让我和妈妈洗。”

“我爸爸有一个优点，就是每天回家都洗手，爸爸还会做玩具。”

“我爸爸很懒，总睡觉。”

“我爸爸要抽烟，我们就把他赶到阳台上去。”

“我爸爸爱看报纸，不干活。”

“我爸爸的脾气可大了，爸爸和妈妈一吵架，爸爸就摔东西，谁劝也不行。” 观察分析：

在教育过程中，家庭环境因素对幼儿的影响是非常大的，作为父亲在孩子心目中应以什么样的形象存在，对孩子有什么潜移默化的作用，可能有些家长都没有认真考虑过，所以会有以上孩子们的谈话内容。活动调整：

为了树立父亲在孩子们心目中的形象，对以上问题有一个解释，我对孩子们说：“每个人的爸爸都有工作，你们谁知道爸爸在工作单位都做些什么？都有些什么本领？”问到这个问题，班里没有一个孩子能说明白爸爸怎样工作，于是我请每个幼儿都当一回“小记者”，回家采访爸爸妈妈。

中班角色游戏活动有重难点教案篇五

11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赖，开始与同伴进行言语的交流。娃娃家游戏中“爸爸”、“妈妈”会想很多相似于成人在家庭中所做的事来模仿，如买菜、烧饭，招待客人。

他们会带娃娃去看病，在家中还会开生日会等。爸爸还会穿上工作服煞有其事的去上班。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。如在牛奶棚游戏中，孩子们会分配好营业员、服务员等这些角色。但在游戏中也逐渐出现幼儿解决困难的能力较薄弱，游戏的独立性还不够。

（二）新增游戏材料与环境准备 游戏主题：牛奶棚

材料投放：彩泥、皱纸、餐巾纸

（三）近阶段游戏目标

1. 激发幼儿了解自己的扮演的角色的角色行为 2. 鼓励幼儿在在游戏中互相交流，推动游戏情节发展。

（四）教师观察要点

1. 幼儿是否能够形象的模仿社会角色的语言、行为，并且反应角色的职责。2. 幼儿相互之间的沟通交流情况，是否推动游戏情节发展。

二. 游戏观察记录

（一）观察记录：

角色游戏开始了，孩子们纷纷涌向自己喜欢的区域。各个区域的职员各司其职，只是客人很少。仔细一看才发现，娃娃家里挤满了“小客人”。

师：“这里怎么有这么多小客人哪？” 生1：“是我先来的，我是妈妈。” 生2：“我带着围兜，我才是妈妈。” 生3：“我在烧饭，我是爸爸。”

生1：“他不是爸爸，最早来的是旺旺，他在照顾宝宝。”
其他的孩子分别说自己是姐姐、妹妹亦或是客人。一群“家长”们自顾自地在家里做家务。

师：“可是娃娃家的人太多了，外面的医院、牛奶棚、理发店为了招待你们展出了许多好玩的玩具呢。”

钱姿伊听了，拎起宝宝往医院赶。

薇薇是妹妹，她听后拿起菜篮子就“离家出走”。刘婕是妈妈，她说，“那我去理发店看看。”

师：“爸爸妈妈是主人，他们都出去了，谁在家照顾客人呀？”

主人和客人听了，哈哈大笑。

观察分析：

这是给孩子划清区域、材料摆放与角色分配后第一次不加教师提醒的角色游戏。孩子们虽已分清了游戏区域、游戏材料与角色。但中班上学期的孩子思维依然处于具体形象阶段，之前详实的经验梳理与情景示范帮助他们记忆了区域但没有有效理清其角色经验。

他们是在真实的情景中看到了区域摆放、角色分配以及教师对于角色行为的示范，但由于没有集体主动尝试角色行为，所以部分能力弱的儿童对于角色行为并没有足够认知。

中班孩子的经验终究有限。他们都做过客人，也做过主人。但对成人待人接物的方式与语言没有深入观察。对于做主人，他们缺乏前期经验。此外，本班孩子角色分配能力与欲望并不强烈。孩子们还没有分配角色与人数的意识。

活动调整：针对这些情况我做了以下调整：利用情景教学模式。在讲评时，老师可将娃娃家内的部分用具拿到孩子面前进行讲评，邀请对于娃娃家较有经验的孩子与他们一起示范，共同表演。在此过程中使孩子身临其境地感受到具体的角色行为，使教学情景化。

此外，我还梳理经验，建立规则，情景暗示。系统梳理娃娃家内的角色经验。

让孩子们深入了解作为主人的职责与待人接物的正确礼仪。如：问候、礼貌语、端茶送水、告别。为娃娃家制作门、门铃与脚印。提示客人进门先按门铃。帮助孩子用公平的手段分配角色。如轮换、讨论与猜拳。而调整后的角色分配与角色行为我将进一步观察。

（二）观察记录：

游戏实录：

角色游戏开始了，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，”翻开了桌上的美容书，指着其中的一页说。刘好马上热情相迎，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，西西满意地点了点头。此时一旁的王奕嘉急着说：“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。”刘好一时为难起来，说：“这里没有染发剂，我给你戴上两个假发圈吧，也很好看的。”王奕嘉一看说：“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。刘好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。观察分析：

从美发店游戏中可看出，中班孩子的角色游戏的主题扩展，情节得到了发展。因为随着年龄的增长，中班幼儿在日常生活中积累了一定的生活经验，比起小班幼儿的角色游戏情节要复杂。美发师能向客人作介绍且会用语言招呼客人，能用语言与同伴交往。再者，中班幼儿在进行角色游戏时能认真扮演角色，并且还有了初步的规则意识。随便离开岗位的现象少了，因为他们在游戏前就分配好了各自的角色，有了一定的角色意识。从游戏过程中我也发现了现有的游戏材料已不能满足幼儿游戏情节发展的需要了。而材料投放是要以幼儿需要兴趣为出发点的；游戏中幼儿根据自己的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。活动调整：增加一些美发工具和装饰品。