

最新中班教案角色游戏设计(优秀16篇)

幼儿园教案的编写需要关注课堂教学的因材施教原则，区分幼儿的差异，个性化安排教学活动。在下方小编为大家整理了一些高三阶段的优秀教案，供大家参考。

中班教案角色游戏设计篇一

1. 进一步掌握理发程序，尝试给顾客“染发”。

2. 主动与顾客交流，学会招待顾客。

1. 经验准备：幼儿对理发的程序有一定的了解，懂得基本的礼貌用语。

2. 物质准备：增设招待区的水和书，染发的工具。

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，今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：小朋友看老师是怎么染发的，有几个步骤？现在石老师要考考小朋友如果是男生也想染发那可以怎么染呢？我们请个小朋友上前示范一下。

小结：

今天我们学习了染发，染发要做到以下几点：

(1) 调药水

(2) 刷染膏

(3) 盖锡箔纸

(4) 蒸发

(5) 整理、喷定型水

(6) 带发套

2. 提出游戏要求：

(1) 理发师要正确的操作染发，主动与顾客交流。

(2) 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。

3. 幼儿游戏，教师观察指导。

让幼儿去选择自己喜欢的角色进行扮演，教师观察指导，以角色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. 游戏讲评。

5. 幼儿收拾整理游戏材料

要求：

(1) 安静的收拾玩具。有序地收拾玩具

(2) 那里的玩具放回到原位。

中班教案角色游戏设计篇二

1. 进一步掌握理发程序，尝试给顾客“染发”。
2. 主动与顾客交流，学会招待顾客。
3. 考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
4. 培养幼儿完整、连贯地表达能力和对事物的判断能力。
5. 通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

1. 经验准备：幼儿对理发的程序有一定的了解，懂得基本的礼貌用语。

2. 物质准备：增设招待区的水和书，染发的工具。

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，今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：小朋友看老师是怎么染发的，有几个步骤？现在石老师要考考小朋友如果是男生也想染发那可以怎么染呢？我们请个小朋友上前示范一下。

小结：

今天我们学习了染发，染发要做到以下几点：

(1) 调药水

(2) 刷染膏

(3) 盖锡箔纸

(4) 蒸发

(5) 整理、喷定型水

(6) 带发套

3. 提出游戏要求：

(1) 理发师要正确的操作染发，主动与顾客交流。

(2) 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。

4. 幼儿游戏，教师观察指导。

让幼儿去选择自己喜欢的角色进行扮演，教师观察指导，以角色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。

5. 游戏讲评。

6. 幼儿收拾整理游戏材料

要求：

(1) 安静的收拾玩具。有序地收拾玩具

(2) 那里的玩具放回到原位。

中班教案角色游戏设计篇三

- 1、初步学会朗读儿歌，并能以游戏的方式停止扮演。
- 2、能正确控制儿歌中呈现的一些量词，并在游戏中学习接触新的量词，练习完好讲述。

会说儿歌。

能说准量词。

- 1、售货厅，儿歌中所需的用品以及其他一些物品
- 2、兔子头饰一个猴子头饰五个
- 3、儿歌录音磁带一份

一、情形扮演，幼儿熟习儿歌内容

二、一、情形扮演，幼儿熟习儿歌内容

三、四、白：在一座大森林里，小熊开了一家商店。（边说边拉开帷幕，幼儿看见的是小熊在铺子里。）小熊：小朋友们好，我是小熊，今天新开了一家铺子，欢送大家莅临。

七、小班言语：做礼貌宝宝

八、让孩子晓得在何种状况下要用什么礼貌用语。

九、活动目的：

十、能晓得在哪些状况下要运用“请，谢谢，对不起”，奠定团体中互动的根本礼节，领会更丰厚的感情分化，树立积极调和的个性。

十一、活动准备：

十二、图片，分组

十三、活动过程：

十四、

1、引导者先和幼儿讨论在生活中许多的礼节，如早上到幼儿园问候教师，与幼儿打招呼，道早安，拿东西时用双手接，并会说谢谢，不当心撞到他人时要说对不起，拿东西给他人时，要说请，放学回家时会和教师、幼儿道别说再见等。

十五、

2、接下来，引导者能够提问，让幼儿来答复，如踩到他人时要说什么，幼儿就答复“对不起”，以此方式来练习生活中常用的礼节及礼貌用语，同时在这一周内提示幼儿要留意礼貌

十六、留意事项：
十七、除了课程上的教学外，引导者应和幼儿将这些礼节融入日常生活中。

十八、失败的处置：

十九、幼儿最记得或常用的词汇可能较少的缘由是由于不晓得在何种状况下要用什么礼貌用语，因而讨论时晓得，实践上不会运用，因而需增强日常生活练习。

二十、活动完毕。

二十一、小朋友互一同回教室。

中班教案角色游戏设计篇四

1. 进一步掌握理发程序，尝试给顾客“染发”。
2. 主动与顾客交流，学会招待顾客。

1. 经验准备：幼儿对理发的程序有一定的了解，懂得基本的礼貌用语。
2. 物质准备：增设招待区的水和书，染发的工具。

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，今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：小朋友看老师是怎么染发的，有几个步骤？现在石老师要考考小朋友如果是男生也想染发那可以怎么染呢？我们请个小朋友上前示范一下。

小结：

今天我们学习了染发，染发要做到以下几点：

- (1) 调药水
- (2) 刷染膏
- (3) 盖锡箔纸
- (4) 蒸发

(5) 整理、喷定型水

(6) 带发套

3. 提出游戏要求:

(1) 理发师要正确的操作染发, 主动与顾客交流。

(2) 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。

4. 幼儿游戏, 教师观察指导。

让幼儿去选择自己喜欢的角色进行扮演, 教师观察指导, 以角色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。

5. 游戏讲评。

6. 幼儿收拾整理游戏材料

要求:

(1) 安静的收拾玩具, 有序地收拾玩具。

(2) 那里的玩具放回到原位。

中班教案角色游戏设计篇五

角色游戏是幼儿通过想象, 创造性地模仿现实生活的活动, 它为孩子提供了模仿、再现人与人关系的机会, 为他们形成良好的社会交往能力打下基础。

本班幼儿有34名, 其中女生15名, 男生19名。上个学期, 我

们共开展了甜橙之家，甜橙幼儿园，甜橙超市，甜橙医院，甜橙大食代，甜橙世博馆，甜橙银行，甜橙理发店等10个游戏主题，幼儿的交往能力、语言表达能力有了更高的进步，对游戏有了初步的了解，会进行简单的游戏活动，在游戏过程中也能较好的遵守游戏规则，有一定的游戏规则，会投入到游戏角色中。进入中班下学期，小朋友对游戏的规则和游戏角色又有了更高的认识，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：幼儿比较以自我为中心，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；幼儿游戏时声音较大，常规较差；各游戏主体之间的互动和交流较少；游戏中幼儿之间的沟通和交流太少；游戏过程中幼儿自己加工的物品太少，很少有以物代物的情况等。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。

- 1、主动地参加角色游戏，学习扮演不同的角色，模仿角色的语言和行为，增强幼儿扮演角色的意识。
- 2、能围绕主题展开游戏，游戏主题逐步丰富，能初步反映周围生活中的内容。
- 3、会创设局部的游戏主题环境，促进游戏主题情节的发展，提高幼儿角色的扮演能力。学习选择替代玩具，并会收集游戏玩具。
- 4、有初步的游戏目的，按意愿提出游戏的主题，尝试商量分配角色。
- 5、学习解决游戏中简单问题，能克服游戏中产生的小困难。
- 6、尝试对游戏的某一方面进行简单的评议。

1、创儿的主动性幼儿在自由、轻松的空间环境里很容易产生浓厚的兴趣。在兴趣的带动下能充分调动幼儿的自主性。为幼儿提供丰富的游戏环境及均等的游戏机会，让幼儿按自己的意愿自由选择游戏，以自己的方式进行游戏。

2、材料的提供要具有操作性和开放性：通过观察，幼儿园以不满足于成品材料的提供，而且有现成的材料，对幼儿来说创造性也不足，我们在活动中提供一些半成品，设计“甜橙百宝箱”，便于幼儿园自己动手操作，他们自己可以随心组合，随意创造，幼儿在活动中也会得到成就感。

3、根据主题变化不断调整材料，根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《红彤彤的年》主题，那我们就在小超市中放些鞭炮来卖。

本学期开展的主题游戏有甜橙之家，甜橙幼儿园，甜橙超市，甜橙医院，甜橙大食代，甜橙世博馆，甜橙银行，甜橙理发店等，在以后的活动还将根据孩子的兴趣所在，适当的增减游戏区。

1、在丰富幼儿社会经验的基础上，启发幼儿产生新的游戏主题，展开有情节，培养幼儿进行游戏的独立性。

2、多给幼儿说话的机会，给幼儿创设一个能够自我发展的机会和空间，不局限于他们的发展。

3、发动幼儿收集废旧材料和半成品，丰富游戏材料。

4、观察幼儿在游戏中的表现，及时做出评价，教师以适当的方式参与指导游戏，促使幼儿的游戏主题深化，情节继续发展。

5、引导幼儿在角色游戏中建立和遵守规则，从而培养幼儿的责任心。

6、通过在游戏中的遇到的困难和矛盾，提高幼儿解决问题的能力，提高幼儿合作能力，培养幼儿做事有始有终的习惯。

7、在讲评活动中，教师要随机地灵活地抓住游戏中好的一面，提供幼儿讨论的机会，让幼儿在游戏讲评中得以解决，并能在讲评中整理和分享经验。

（一）甜橙超市

准备：收银机（里面有放东西的口袋）、有几个购物区：水果、蔬菜、糖果饼干、服装，工作服，购物袋。

指导：

1、继续引导孩子了解在超市购物的过程，先选东西后付钱。

2、丰富幼儿对各种蔬菜、水产品、商品的认识，通过模仿顾客与售货员之间的对话，提高幼儿的语言表达能力，学习人与人之间的友好交往，懂得使用礼貌用语及简单的计算。

3、引导幼儿在扮演角色时初步学习分工，明白自己的任务，并做好自己的本职工作，不离开自己的岗位。

4、要随时添置物品，游戏结束时游戏结束时要求幼儿把材料按类分放回原位。

5、继续丰富幼儿的社会经验：通过《家长园地》及家长交谈，让家长抽空带幼儿逛超市时有目的、有计划地参观，倾听有关人员的对话。

6、提供丰富的游戏材料：大力鼓励幼儿带回废旧物品，师生共同制作游戏材料。

（二）甜橙大食代

准备：增添客人自助用餐区，增添一些太仓的特色小吃

指导：

- 1、继续了解点心店的角色分配和游戏规则，知道自己所扮演的角色，并能明确自己该做的事情，逐步进入角色，深入开展游戏活动。
- 2、知道各种用具的不同用处，会使用它们，并学习进行分类整理、摆放。
- 3、丰富幼儿的社会经验，服务员与厨师要配合搞好餐厅的卫生工作，服务员主要负责周围环境，如桌子、地板、餐具等的卫生，厨师要负责厨房的卫生、饮食的卫生等，顾客的需求服务员要及时与厨师反映，服务员的态度要热情等等。
- 4、客人能在自助区用餐，喝饮料，做色拉等。

（三）银行

准备：每人一本存折

指导：

- 1、知道存折的用途和使用方法，注意收支平衡。
- 2、知道要遵守银行的规则，引导幼儿主动按序排队领钱。
- 3、工作人员要明确自己的任务，在自己的岗位上工作，不能随便离开岗位。
- 4、引导幼儿用语言进行交往，会按面值领取。

（四）理发店

准备：创设理发店新环境，增加烫发、染发等业务

指导：

- 1、初步了解理发店的理发流程，引导幼儿在理发店里明确分工，学会分工。
- 2、随时为幼儿准备充足的美容美发材料，并鼓励幼儿在游戏结束时把材料归放好。
- 3、丰富幼儿的生活经验和社会经验，了解烫发和染发的步骤。
- 4、推出办理会员卡项目，丰富游戏情节。

（五）甜橙设计坊

准备：各种废旧材料，创意制作diy示范

指导：

- 1、引导幼儿利用各种材料制作不同的手工作品，发展幼儿的想象力和动手操作能力。
- 2、能够把自己制作的精美艺术品介绍给顾客，增进幼儿相互之间的交流。
- 3、学习快速的整理游戏材料，能自觉把物品放回原处，桌面和地面的干净、卫生。
- 4、增添订货环节，增强设计坊与其他游戏的联系。

（六）甜橙世博馆(特色)

准备：创设世博馆新环境，体育游戏器材，在棋子上增添运动项目

要求：

- 1、世博会已经结束，在“世博棋”后渐渐把世博馆改造成“甜橙健身馆”。
- 2、幼儿走到相应的棋子上，就要完成相应的体育项目。
- 3、引导幼儿在游戏中自己发现问题，解决问题，设计游戏规则。

中班教案角色游戏设计篇六

- 1、进一步深化各个主题的内容，丰富各游戏，鼓励幼儿加强各角色间的联系。
- 2、培养幼儿坚守岗位，以及运用礼貌用语进行交往，巩固幼儿的文明行为习惯。

各角色游戏所需的玩具材料以及替代品。

- 1、教师结合上周下午开展的各角色游戏进行讲评，让幼儿提出再次玩的愿望。
- 2、以谈话形式增强角色意识，强调要坚守“岗位”；并强调幼儿遵守游戏常规。
- 3、分配角色：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，了解幼儿游戏情况，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）鼓励各角色、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角色之间的交往以及是否坚持岗位。

中班教案角色游戏设计篇七

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。

中班教案角色游戏设计篇八

1、商店的基本玩法，能创造性地表现周围的生活。

2、能够使用礼貌用语，较安静地游戏。

1、水果实物、常见的逼真水果、秤、秤砣、水果篮、钱币等。

2、请家长带幼儿一起去水果店购买水果，丰富经验。

一、引出游戏主题。

2、你们知道水果商店里都卖些什么水果呢？

3、你们到水果商店买水果了吗？你们是怎么买的呢？

二、幼儿根据自己的兴趣自由选择角色进行扮演，教师带领幼儿一起布置游戏场景，特别帮助水果商店的幼儿布置柜台，引导他们分类摆放，并将水果分类展示出来，要求要放得整齐、美观。

三、幼儿游戏，教师巡回指导。

以角色的身份参与游戏，随机对水果商店进行指导。

1、以水果商店经理的身份参与游戏进行指导：组织在水果商店工作的幼儿讨论：水果商店该有哪些人？并根据幼儿的意愿让他们自由扮演角色进行游戏。

2、以顾客的身份参与游戏进行指导：

1) 进入水果店：你们好！请问你们这里卖些什么水果呀？有卖苹果吗？那这里苹果柜台在哪里呢？（引导幼儿热情接待来店中的顾客）

2) 我想吃又大又甜的苹果，你这里有吗？一斤多少钱？请我挑5个吧！

3) 我想买些水果送给朋友，用塑料袋装不好看，要怎么装，看起来漂亮点？（引导幼儿提出用水果篮装水果搭配一下很漂亮，可以满足顾客们的各种需求。）

四、组织幼儿围绕游戏主题进行讲评。

五、组织幼儿收拾整理游戏材料。

中班教案角色游戏设计篇九

1、尝试撕贴小纸片，体验撕贴的乐趣。

2、愿意帮助别人，初步感知助人的快乐。

3、能区分颜色的种类，名称。

4、激发了幼儿对招牌的好奇心和探究欲望。

5、积极的参与活动，大胆的说出自己的想法。

各种不同形状的纸张、小熊图片、糖果屋、糖果、胶水人手一支、彩色纸若干。

尝试撕贴小纸片，体验撕贴的乐趣。

用不同的形状和颜色表示糖果，并想办法制作招牌。

导入环节

【出示小熊图片】

师：小朋友们看这是谁？

幼：小熊。

【出示糖果屋】

师：小熊可能干了，开了一家糖果商店。我来给小熊帮忙。

【教师将糖果摆在糖果屋内】

师：小熊的糖果屋就可以开张了，怎么样让小伙伴们知道这是一家糖果店呢？

幼：（引导幼儿说出制作招牌）

基本环节一、制作

师：那我们来制作招牌大赛，看看谁做的招牌最漂亮，就送给小熊的糖果屋当招牌。

教师示范撕与贴的方法。

师：今天我要用新本领来做这个大招牌。

师讲解步骤：

1、今天我的小手要变成大剪刀。

4、启发幼儿用不同颜色或形状表示各种糖果，招牌上有多种颜色会很漂亮。

5、甜甜的糖果真美丽，红、黄、绿在一起；水果糖、话梅糖、奶油糖欢迎光临小熊糖果店。

师：我先把我的招牌放到这儿。【教师固定位置】

1、教师分发材料。

2、教师巡回指导。结束环节

1、将各组幼儿制作的招牌展示出来，组织幼儿观看。

2、教师以小熊的口吻欣赏作品，赞美作品，并与幼儿交流。

制作的招牌可用于开展“小熊糖果店”的角色游戏。把招牌放在区角，供孩子操作，分享经验。

活动以小熊糖果店开张了，富有童趣的情景开场，将孩子的思绪引入其中，注意力马上就集中起来了。活动以小熊糖果店开张了，富有童趣的情景开场，将孩子的思绪引入其中，注意力马上就集中起来了。由于是集体活动，幼儿发表的意见无法全部顾及。幼儿在发言时出现七嘴八舌现象，有点混乱下次要针对幼儿发言要做常规处理。

中班教案角色游戏设计篇十

1、对游戏活动感兴趣，愿意参与角色游戏活动。

2、树立游戏规则意识，遵守游戏规则，养成三轻的游戏常规。

3、按角色职责游戏，能与同伴合作游戏，友好相处。

4、体验合作创编游戏的乐趣。

5、体验模仿的乐趣。

娃娃家、理发店、医院的玩具

1、提出问题：引起幼儿讨论，激发幼儿游戏的愿望。

师：娃娃肚子饿了怎么办？娃娃家的爸爸、妈妈要做哪些事？

你开的理发店来了顾客，你要怎样为客人服务？

你是医院的医师，有人找你看病，你要怎样为病人看病？

2、幼儿自由交流。

在娃娃家你想当谁？在理发店你想当什么？在医院你想当什么角色？

3、提出要求：

（1）做到“三轻”，爱惜玩具及材料。

4、幼儿游戏：教师观察幼儿利用游戏材料进行交往的情况，以角色身份指导幼儿学习用恰当的词汇或句子进行交流，并学习礼貌待人。

5、评价：

1) 今天你玩得开心吗？为什么？和谁做了哪些事？

2) 表扬在游戏中能坚守岗位的幼儿。

中班教案角色游戏设计篇十一

为小班幼儿提供数量充足，且形象、逼真、色彩鲜艳的小医院玩具和材料，如装扮小医生的白大褂若干、若干娃娃、若干听诊器、体温表、若干针管、药盒、药瓶、盐水瓶、棉花球、挂号牌、小病床等等，促使幼儿产生玩耍、摆弄的欲望，要知道小班幼儿是“因为玩具而游戏的”。

2、观察小病人是否排队取号。【价值：建立小医院游戏的规

则。】

游戏开始没多久，小医生就帮一位小病人一手摁着针头，另一只手高举着盐水瓶在挂盐水，而其他病人，他就再也没法顾及。

教师：“小医生，其他病人还等着你来看病呢，快想想办法吧？”同时给幼儿一个空药盒来暗示幼儿。马上，小医生取来空药盒垫在病人手心下，并用橡胶带固定住了针头，盐水瓶则挂在了小衣架上。

教师和小医生一起在医院挂号间门口的地上，贴上了一串排队小脚印……

中班教案角色游戏设计篇十二

1. 回顾上次游戏不足：客人来了要怎么做？

强调幼儿要用文明用语，营业员要热情招呼客人，询问客人要吃什么，请客人入座，还可向客人主动介绍小吃店的商品。

2. 请小朋友讨论解决问题：将食物放进指定的盘子里，收银员要负责提醒顾客吃饱要付钱。

3. 请个别小朋友扮演厨师和顾客表演，老师提醒厨师要主动询问客人要吃什么，服务员和顾客要用礼貌的语言交谈。

4. 老师和小朋友一同商量分配角色，可强弱搭配。

5. 幼儿自由游戏，教师巡视指导。

老师以顾客的身份帮助游戏情节开展，鼓励厨师主动询问客人要吃什么，提醒顾客将吃完的食物放进指定的筐里。

提醒顾客吃完要付钱。

6. 游戏结束，讲评游戏。

(1) 表扬用礼貌语言积极交流的顾客和厨师。表扬遵守游戏规则的顾客。

(2) 鼓励小朋友用简单的语言表述自己扮演的角色。

游戏目标

懂得用礼貌的语言进行交流。

熟悉顾客的游戏规则，能够排队等候。

游戏准备

增添食物：鸡蛋、面条、辣椒。

中班教案角色游戏设计篇十三

1、对游戏活动感兴趣，愿意参与活动，能自愿扮演各种角色进行游戏。

2、初步学会模仿各角色，反映简单的现实生活。

3、能遵守简单的游戏规则，学会在游戏中使用礼貌用语。

4、建立初步的分工意识，尝试“事情分着做”。

5、促进幼儿交往能力及初步合作能力的发展，培养幼儿爱惜玩具的习惯，并能简单的收拾玩具。

1、物质准备：各种商店物品：电脑货柜多种多样的食品各种玩具冰柜冰棒等冷饮食品塑料袋纸币服务员卡片衣服玩具鞋

子等。

2、知识经验准备：让家长带幼儿参观商店，观察商店里都买什么东西，人们是怎样进行购物的，服务员是怎样对待客人的。

一）师幼共同讨论确定主题“商店”活动内容

1、教师出示木偶娃娃与幼儿谈话师：“小朋友你们好呀，今天妈妈要带我去逛商店买东西，我可开心了，我还没逛过商店呢？小朋友你们知道都有什么商店，都买什么吗？”

2、引导幼儿回忆多种多样的商店（如服装商店，食品商店等）

3、引导幼儿讨论班开展什么商店师：“不如我们在班上开一个商店，让木偶娃娃到我们的商店里来买东西怎样。”，“那我们要开家什么商店呢？”，“不如我们问问木偶娃娃最想买什么东西吧，它想买什么东西，我们就开什么商店”。

二）师幼共同讨论确定商店的物品（活动材料）及设施

2、师幼共同讨论商店里要有什么师：那我们开的食品店里都要买些什么好吃的呢？

三）幼儿欣赏大班幼儿游戏，了解各角色及角色职责

引导幼儿观察大班孩子游戏，了解角色有：服务员，收银员，顾客了解各角色的职责并进行模仿服务员——要有礼貌，面带笑容接待客人“您好，需要买些什么吗？”收银员——要有礼貌，要给买东西的人算钱，客人走时“再见，欢迎下次再来。”顾客——要有礼貌讲清自己要买的是什么东西，买了东西一定要付钱。“你好，我要买果冻，请问多少钱。”

师：小朋友的爸爸妈妈有没有带小朋友去商店买东西，那娃

娃家的爸爸妈妈可不可以带宝宝到商店里买东西呀！

- 1、顾客买东西要付钱，服务员，收银员要有礼貌
- 2、每个幼儿一次只能卖一样东西，每样物品价格都为一圆，纸币每张为一圆
- 3、各角色要坚守岗位，不能乱跑
- 4、爱惜玩具，不乱扔玩具，能够进行简单的玩具收拾

- 1、幼儿按自己的意愿选择角色
- 2、能够在教师的帮助下解决角色纷争
- 3、教师有意识的让能力较差的幼儿与能力较强的

中班教案角色游戏设计篇十四

活动目标：

1. 商店的基本玩法，能创造性地表现周围的生活。
2. 能够使用礼貌用语，较安静地游戏。

活动准备：

1. 水果实物、常见的逼真水果、秤、秤砣、水果篮、钱币等。
2. 请家长带幼儿一起去水果店购买水果，丰富经验。

活动过程：

- 一、引出游戏主题。

2. 你们知道水果商店里都卖些什么水果呢？

3. 你们到水果商店买水果了吗？你们是怎么买的呢？

二、幼儿根据自己的兴趣自由选择角色进行扮演，教师带领幼儿一起布置游戏场景，特别帮助水果商店的幼儿布置柜台，引导他们分类摆放，并将水果分类展示出来，要求要放得整齐、美观。

三、幼儿游戏，教师巡回指导。

以角色的身份参与游戏，随机对水果商店进行指导。

1. 以水果商店经理的身份参与游戏进行指导：组织在水果商店工作的幼儿讨论：水果商店该有哪些人？并根据幼儿的意愿让他们自由扮演角色进行游戏。

2. 以顾客的身份参与游戏进行指导：

1) 进入水果店：你们好！请问你们这里卖些什么水果呀？有卖苹果吗？那这里苹果柜台在哪里呢？（引导幼儿热情接待来店中的顾客）

2) 我想吃又大又甜的苹果，你这里有吗？一斤多少钱？请我挑5个吧！

3) 我想买些水果送给朋友，用塑料袋装不好看，要怎么装，看起来漂亮点？（引导幼儿提出用水果篮装水果搭配一下很漂亮，可以满足顾客们的各种需求。）

四、组织幼儿围绕游戏主题进行讲评。

五、组织幼儿收拾整理游戏材料。

中班教案角色游戏设计篇十五

目的要求：

- 1、引导幼儿用跳跃、轻快的歌声演唱歌曲，表现歌曲中活泼欢快的情感；
- 2、引导幼儿将歌曲中：“哎！已剪好了呀！”处理成领唱。

活动准备：

店场景布置、理发师服装、理发店道具若干、音乐图谱

活动过程：

一、导入活动：

一位教师身穿理发师的服装，手拿推子、剪子来到幼儿面前，吸引幼儿注意，激发幼儿的兴趣。

（1）师：瞧，这儿来了位客人，她是谁呀？

理发师：你们好，你们认识我么？（理发师）师：对，她是一位理发师，你们看她手中拿的什么？（剪刀）剪刀可以发出什么声音？（卡嚓、卡嚓）

（2）幼儿跟教师念节奏。提示语：现在我们来学学小剪刀的声音。

二、教师富有情感、准确清楚地范唱歌曲，幼儿熟悉歌词。

（1）教师清唱一遍歌曲。

提示语：理发店的叔叔阿姨是怎样为别人理发的，请听歌曲“理发店”。

(2) 教师出示图谱、跟音乐范唱歌曲。

提示语：理发时除了用剪刀可以发出卡嚓、卡嚓的声音，还有什么可以发出卡嚓、卡嚓的声音？请大家再仔细地听一遍歌曲。

三、教师带领幼儿看图谱练唱，幼儿能唱出歌曲中理发师理发时高兴愉快的情绪。

提示语：小朋友跟我一起来学学理发师吧！

四、用领唱、齐唱的方式演唱。

(1) 教师启发幼儿将歌曲中：“哎！已剪好了呀！”一句处理成领唱，其余部分齐唱。

提示语：理发师非常高兴非常愉快的告诉顾客头发已经理好了，多漂亮啊！她就唱到“哎！已剪好了呀！”。这句话我来领唱，其他部分请小朋友唱。

(2) 请个别幼儿扮理发师用欢快的声音进行领唱。

五、幼儿集体表演幼儿反坐椅子，跟教师一起学做小小理发师，边唱边表演。

中班教案角色游戏设计篇十六

游戏内容：风味小吃店、医院、娃娃家、理发店等。

游戏目的：

1、让幼儿知道风味小吃中的各角色，了解各角色的职责，认识各种风味小吃的名称及营业工作情况。

2、引导幼儿不断丰富游戏的主题和情节，创造性地反映现实生活。

3、引导幼儿在游戏中使用礼貌用语，懂得互相谦让等良好品德。

游戏准备：

知识准备：请家长向幼儿介绍本地的风味小吃并提供品尝机会。

物质准备：游戏用的炊具、餐具、服务员帽子、围兜、以及纸箱、塑料筐、积木、海绵、橡皮泥等。娃娃家的各种物品、各种书，书架等。

游戏指导：

第一次指导：

1、引导幼儿讲述在国庆节期间到哪里玩？都吃了哪些好吃的风味小吃？引导幼儿说出具有地方特色的点心、小吃，如：鱼丸、元宵、馄饨、肉粽等。

2、提出本次活动的主要内容：《风味小吃店》等。引导幼儿讲述风味小吃店

都有哪些工作人员，他们都负责什么？

3、教师提出活动要求：

（1）运用礼貌用语，引导服务生运用礼貌语言热情待客。如“你好，要吃点什么？”“欢迎光临”“再见，欢迎下次再来。”

（2）顾客要文明用餐，不浪费食品。

4、幼儿分组活动，教师参与指导。

(1) 指导能力差的幼儿做点心，发展他们的动手能力。引导性格内向、沉默的幼儿当服务员，通过与顾客的语言交往培养活泼开朗的性格。

(2) 启发幼儿使用替代物自制小吃，如：用积木、海绵做蛋糕，用泥团做肉粽、鱼丸等。

5、组织幼儿现场评议，重点评价小吃店服务员的动手能力和服务态度。

活动反思：新的角色游戏风味小吃店，幼儿非常感兴趣，小吃店一开张就吸引了非常多的幼儿，但幼儿角色分配还不够好，因此活动时幼儿争抢角色的现象比较严重，很多幼儿都想当服务员及厨师。因此初次活动时，教师与幼儿一起分配角色，引导幼儿使用礼貌用语。幼儿完成的较好，收玩具的时候，分类的整理还不够好。

第二次指导：

1、回忆第一次活动的情况，幼儿讲述。教师提出活动的注意事项：

(1) 遵守活动规则，不能擅离岗位。

(2) 要相互配合，谦让。

(3) 游戏时，说话要有礼貌，说话声音要细柔。

(4) 活动时候可以相互串门，如：娃娃家的可以坐公共汽车到小吃店吃东西。也可以到图书馆看书。

2、幼儿分组活动，教师参与指导。

(1) 幼儿分配角色。

(2) 幼儿分组活动，教师参与指导。重点指导幼儿理解游戏角色的职责和任务。督促幼儿在游戏时要使用礼貌用语。

(3) 教师可通过扮演“卫生检查员”“社会监督员”来督促幼儿。

3、结束活动。

(1) 组织幼儿快速的收玩具。

(2) 组织幼儿进行评议，重点评议各角色的交往以及是否坚持岗位。

活动反思：本次活动前通过回忆上次活动的情境，让幼儿谈一谈角色与角色间如何进行交往，使用礼貌用语。教师通过扮演检查员参与到游戏的形式中非常好，孩子们很乐于接受。

第三次指导：

1、回忆上次游戏情况，指出游戏的不足之处。

2、引导幼儿学习制定并提出要求：

(1) 在游戏时，动脑筋想办法，使游戏玩得更有意思。

(2) 在游戏时继续保持轻声说话，使用礼貌用语。

(3) 听到信号要迅速收拾玩具。

3、幼儿游戏，教师重点指导幼儿在游戏中以物代物，适时给予启发，肯定和鼓励。

4、教师与幼儿共同评价游戏情况，重点评价动脑创新的情况。

活动反思：幼儿游戏声音越来越大，教师及时提醒。小吃店的服务生扮演的很好，使用礼貌用语，且对顾客非常友好，因此有很多顾客都愿意来小吃店品尝美食。

第四次指导：

1、总结前三次的游戏情况，说出这次游戏要注意的地方。

2、引导幼儿提出主题，按意愿选择自己想玩的游戏。

3、幼儿学习讨论并制定要求：

（1）游戏时缺少什么玩具可以和同伴动脑筋，想办法解决。

（2）游戏时不要大声叫喊。

4、幼儿游戏，教师指导幼儿学会以物代物，并提醒幼儿轻声交往。幼儿评价同伴的游戏情况。

阶段小结：

在指导上对幼儿的要求有所改变。幼儿对角色活动很感兴趣，总喜欢扮演各种角色。但是由于班级人数较多，开展活动的气氛太热烈。孩子们在自己各自的角色区内，交流与互动过于激烈。需要教师不断的提醒文明、礼貌、保持音量。在活动中，幼儿对娃娃家特别喜欢。个别幼儿能力特强，因此在娃娃家中能起到“爸爸”“妈妈”的领导作用。