

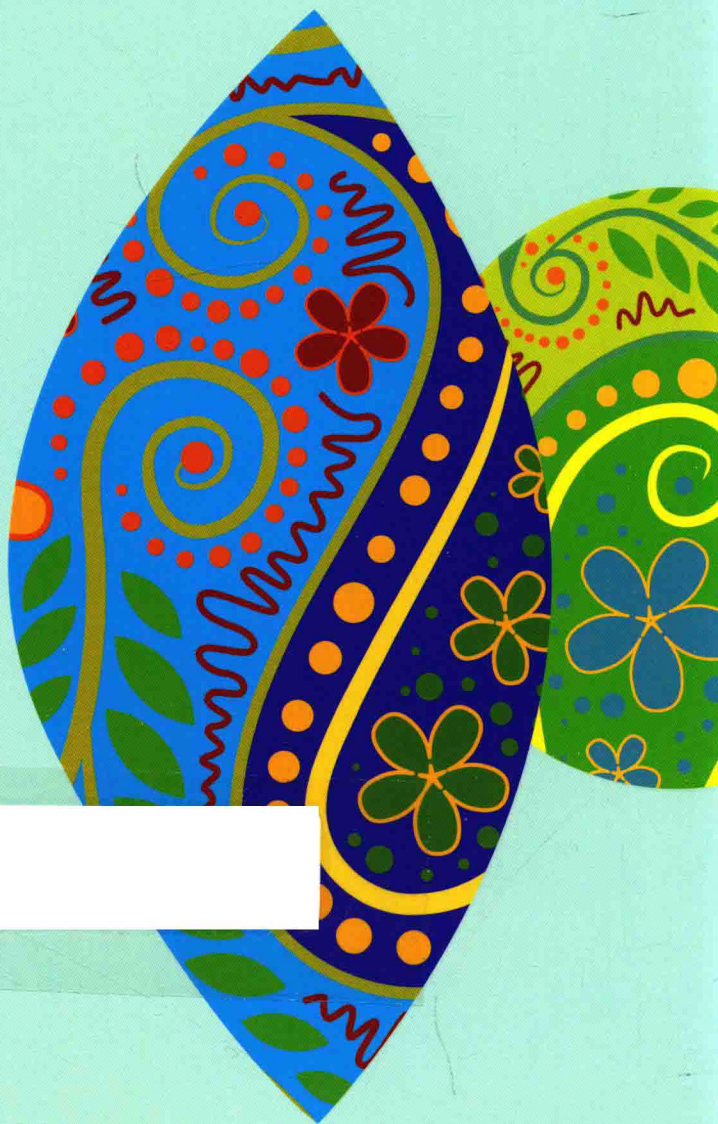
婴幼儿游戏指导丛书

北京市教育科学“十二五”规划青年专项课题（CCA11076）
“在共享角色游戏中提高幼儿交往能力的研究”课题成果

幼儿园 共享角色游戏指导

YOUERYUAN GONGXIANG JUESE
YOUXI ZHIDAO

李军彩 主编



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

婴幼儿游戏指导丛书

北京市教育科学“十二五”规划青年专项课题（CCA11076）
“在共享角色游戏中提高幼儿交往能力的研究”课题成果

李军彩 主编

YOUERYUAN GONGXIANG JUESE
YOUXI ZHIDAO

幼儿园 共享角色游戏指导



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

幼儿园共享角色游戏指导 / 李军彩主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2016. 7

(婴幼儿游戏指导丛书)

ISBN 978-7-303-20698-8

I. ①幼… II. ①李… III. ①婴幼儿—游戏—基本知识
IV. ①G613. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 119726 号

营销中心电话 010-58802181 58805532

北师大出版社高等教育分社网 <http://gaojiao.bnup.com>

电子邮箱 gaojiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com

北京市海淀区新街口外大街 19 号

邮政编码: 100875

印刷: 北京京师印务有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 787 mm×1092 mm 1/16

印张: 8.25

字数: 145 千字

版次: 2016 年 7 月第 1 版

印次: 2016 年 7 月第 1 次印刷

定价: 22.00 元

策划编辑: 罗佩珍

责任编辑: 薛 萌

美术编辑: 焦 丽

装帧设计: 邓 聪

责任校对: 陈 民

责任印制: 陈 涛

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58808284

目 录

第一章 共享角色游戏概述	1
第一节 概念、原则与要求	2
第二节 共享角色游戏的目标	4
第二章 共享角色游戏的环境创设与指导	7
第一节 美发屋	7
第二节 糖果屋	11
第三节 医 院	15
第四节 照相馆	18
第五节 超 市	21
第六节 银 行	25
第七节 绿色服务站	28
第八节 花 房	32
第九节 水 吧	36
第十节 洗衣房	40
第十一节 串 吧	44
第十二节 流动售货车	48
第十三节 流动报亭	52
第十四节 T 台秀	57
第十五节 娃娃家	61
第十六节 宠物馆	65
第十七节 书 吧	69
第十八节 农艺园	73
第十九节 手工坊	76



第二十节 小餐厅	79
第三章 共享角色游戏观察记录	84
附 录	105
让共享角色游戏成为解决幼儿交往问题的重要途径	105
在共享角色游戏中促进幼儿有效交往的策略与方法	109
浅谈如何逐步提升小班幼儿共享角色游戏的质量	115
试论幼儿角色游戏共享的指导策略和实施	119

第一章 共享角色游戏概述

陈鹤琴先生说过：“小孩子是生来好动的，以游戏为生命的。”并且提出，“游戏就是工作，工作就是游戏”的原则。这是对儿童游戏这一普遍现象的正确总结。爱玩是孩子的天性，在幼儿园的各项活动中，游戏占有特殊的地位，是孩子的重要活动，是幼儿获得快乐的原动力。陈鹤琴先生在《儿童心理之研究》中还说过，“游戏是儿童的生命”。可见游戏对学前儿童有特殊的价值。学前期的儿童就要以游戏为主，剥夺学前儿童的游戏活动，则会窒息了他们的童年生活，将造成他们发展的畸形。

在各种幼儿园游戏中，角色游戏，特别是打破年龄界限的共享角色游戏，尤其具有特色，对幼儿交往发展具有极大的促进作用。它是幼儿的一种主体性活动，直接反映为以下三方面特征：独立、自主性；主动、能动性；探究、创造性。角色游戏是幼儿以模仿和想象，通过角色扮演，创造性地再现周围社会生活的一种游戏，它实现了幼儿、教师、材料三向交流的可能性。角色游戏与其他游戏相比，更突出地表现出两个最基本的特征：一是角色游戏是高度的独立自主性活动；二是角色游戏是特殊的创造性想象活动。正是由于角色游戏具有以上特点，因此，打破班级的角色共享游戏更是幼儿主体性发展的重要手段和途径，对幼儿发展有着重要的意义。

我们开展“在共享角色游戏中提高幼儿交往能力的研究”的目的是希望通过游戏培养幼儿在园期间的社会交往能力，让孩子们从小树立正确的交往观、友谊观、合作观，增强其在积极主动的交往中获取信息、沟通情感、增进了解的能力，使幼儿在自主性交往合作中形成积极的自我概念和健康个性。幼儿期，儿童的社会需要日益增长，交往是儿童强烈的心理需求。通过社会交往，幼儿可以了解和认识人与人之间、人与社会之间的正常关系，克服任性、以自我为中心等不利于社会交往的行为，发展行为调节的能力和社会活动的的能力，充分发展个性，以形成适应社会要求的社会性行为。而共享角色游戏是幼儿创造性地反映现实生活的一种游戏，游戏中幼儿不分大小，扮演角色可以充分包括社会各行各业，涉及周围各种环境。因此，共享角色游戏可以帮助幼儿在体验成人的生活经验中认识社会，而且可以促进相互交往，对促进幼儿社会交往能力的发展具有特殊的功能和意义。共享角色游戏遵循的原则和方法突出“共享”两个字，强调的是小、中、大班共同参与角色扮演的游戏活动，四项原则



(见本章第一节)为教师们创设共享角色区域提供了依据,同时三项要求(见本章第一节)的使用,也为幼儿有效开展共享游戏提供了帮助。共享角色游戏目标是本书的一大亮点,此目标的制定主要依据《幼儿园快乐与发展课程教师教学用书》,将其中的社会领域目标进行整理、归纳,并与我园共享角色游戏目标的有机结合。目标的制定基于共享角色游戏的概念及原则,细化了小、中、大三个年龄段的幼儿发展目标,同时也为共享角色游戏的开展明确了方向。

第一节 概念、原则与要求

一、共享角色游戏的概念

共享角色游戏概念的界定是通过多项研究而制定的。在过程中,首先确定了什么是角色游戏,角色游戏都包含了哪些内容;其次又查阅了什么是幼儿交往能力,提高幼儿交往能力的有效方法与手段包括哪些。在两个概念明确后,拟定了共享角色游戏的概念。

(一) 角色游戏

角色游戏是指幼儿通过模仿和想象,扮演各种角色,创造性地反映现实生活的游戏,也是幼儿期最典型、最有特色的一种游戏。

(二) 幼儿交往能力

幼儿交往能力是指幼儿乐意与人交往,在团体中主动与同伴一起游戏,彼此交流、沟通、分享等能力的发展。

(三) 共享角色游戏

创设公共的角色游戏场所,小、中、大班幼儿共同参与角色扮演,共享玩具材料、环境设施的游戏,我们称为共享角色游戏。

二、共享角色游戏的原则

共享角色游戏主要突出的是“共享”两个字,分别表现为环境创设、材料投放、角色扮演和教师指导四个方面。四项原则分别为:区域创设符合小、中、大班共同参与游戏的原则;材料投放依据不同年龄班幼儿发展的原则;角色扮演围绕大带小开展游戏的原则;教师指导适合混龄幼儿多角度语言发展原则。四项原则的制定,为规范和研究活动的开展提供了依据。

三、共享角色游戏的要求

共享角色游戏的要求很明确,主要是对幼儿、教师和家长三方面的要求,分别为以下内容。

（一）对幼儿的要求

幼儿是游戏的主人，在共享角色游戏中要让每个幼儿都了解游戏、认识角色并能参与游戏并不简单。因此，开展共享角色游戏对幼儿要有一定的要求。

1. 和教师一起创设共享角色区域

幼儿和教师一起创设共享角色区域，布置其中的环境，参与游戏规则的制订。

2. 认识和了解每个共享角色区域

幼儿在教师的带领下认识所有的共享角色区域，包括玩法、规则和需要扮演的角色等；还可以录制区域游戏介绍光盘，幼儿通过观看光盘进一步地认识与了解区域的特点。

3. 了解扮演的角色并有相关经验

共享角色区域的创设来自于幼儿的日常生活，都是孩子日常看得见及摸得着的。因此，游戏中需要幼儿对日常生活中服务员、医生等职业的工作内容有所了解，并在游戏中尝试扮演角色，积累相关经验。

（二）对教师的要求

教师是共享游戏的重要实施者，因此在日常的游戏活动中对教师要有更加具体的要求。

1. 要支持接纳每一位参与游戏的幼儿

根据幼儿的年龄特点和个性差异，营造平等、关爱、友善的共享角色区域环境，支持、接纳每一位幼儿的发展。

2. 为幼儿角色扮演营造良好的交往氛围

教师为幼儿角色扮演营造良好的环境氛围，引发师幼互动、同伴互动，开展角色扮演的游戏。

3. 教师在角色扮演中注重榜样示范作用

教师注重参与游戏中角色的扮演，如餐厅经理、超市收银员等，为幼儿树立榜样，促使师幼间相互学习、共同发展。

4. 游戏活动注重教育目标的全面渗透

在共享角色游戏中，教师要渗透各领域教育目标，在发展幼儿社会性交往的同时将科学、艺术、语言、健康等内容融入其中，促进幼儿多方面的发展。

（三）对家长的要求

家长在配合幼儿园教育中，首先，要让家长了解幼儿园共享角色游戏的基本内容，了解要为孩子拓展哪些相关的知识经验。其次，家长可根据自己的专业或工作，配合幼儿园开展多方面的教育活动，如：医生家长为孩子讲述相关的健康卫生知识、怎样接待病人、帮助病人战胜病魔的故事等。最后，家长可



以在家庭中为孩子创设健康、宽松、和谐的家庭氛围，在日常生活中有意识地关注自己的行为对幼儿潜移默化的影响，为孩子起到榜样示范的作用。

第二节 共享角色游戏的目标

在创设共享角色区域中，结合《幼儿园快乐与发展课程教师教学用书》（北京师范大学出版社出版）中关于小、中、大班社会领域的目标进行了分类整理，明确了共享角色区域创设应具备哪些适合小、中、大班幼儿社会性发展的共同点。主要从六个方面进行总结：情绪情感；规则意识；社会交往；事物认知；科学认知；语言表达。

1. 情绪情感

小班：

愿意参加角色游戏，在游戏中情绪愉快。

中班：

（1）能用正当的方式表达自己的感情和需要。

（2）能关注别人的感情、兴趣和需要。

大班：

在角色扮演的过程中获得积极的情绪体验。

2. 规则意识

小班：

（1）初步体验规则的作用，愿意遵守游戏规则。

（2）游戏后愿意收拾整理玩具材料，做自己能做的事，体验自尊、自信。

中班：

（1）有规则意识，逐渐形成自控能力。

（2）学会收拾整理玩具物品，不乱扔废弃物，随地吐痰，不乱写乱画，能保持环境整洁。

大班：

能在游戏结束后有序地将游戏材料收放整齐。

3. 社会交往

小班：

（1）愿意用语言与别人交往，喜欢应答，并能注意倾听他人讲话。

（2）愿意和小朋友一起玩，能对他人的交往做出积极的回应。

（3）在游戏中学习使用简单的礼貌用语，如“请进”“你好”等。

(4) 初步学会等待、轮流、分享，能判断一些简单行为的对与错。

中班：

(1) 积极主动地与同伴交往，学习分享、谦让与合作。

(2) 学习做选择、计划和决定，并能执行和表达，有初步的独立意识和责任感。

(3) 尝试学习解决与他人交往中的问题。

(4) 与同伴和成人建立良好的关系。

大班：

(1) 能在游戏中理解和体验自己所扮演的角色，以角色的身份主动地调控自己的情绪和行为。

(2) 能主动、友好地与其他角色合作游戏，懂得尊重别人的意愿。

(3) 能根据角色的需要，选择、制作和使用适宜的游戏材料和工具，并能根据游戏的需要不断地丰富活动环境。

4. 事物认知

小班：

(1) 在游戏中能够自由想象与模仿，以自己的方式表达对周围生活的认识和理解。

(2) 有好奇心，喜欢探索，积极运用多种感官感知周围事物。

中班：

(1) 能与他人谈论个人的经验，描述自己经历或熟悉的物体和事件。

(2) 形成积极的自我认识。

大班：

能在生活中主动关注自己周围的社会环境，积累与社会角色相关的经验，理解人们之间的关系。

5. 科学认知

小班：

体验事物的简单特征，不断丰富相关经验，如对常见事物进行简单的分类、对应、比较和排序，点数5个物体以内的物品等。

中班：

尝试运用比较的方法感受异同，至少能够从一个维度对常见的事物进行分类。

大班：

能借助生活经验发挥想象力，不断丰富游戏情节。



6. 语言表达

小班：

愿意用语言与别人交往，喜欢应答，并能注意倾听他人讲话。

中班：

能用正当的方式表达自己的感情和需要。

大班：

能根据游戏情境的需要大胆地表达、生动地表现自己所扮演的人物角色，反映自己对现实生活的理解和认识。

第二章 共享角色游戏的环境创设与指导

共享角色游戏的环境创设与指导是在多年的研究中产生的，包括共享角色区域创设、支持性环境打造、玩具材料投放和指导的具体方法。在研究中，根据各班孩子的年龄特点和实际认知水平，我们创设了适合小、中、大班的共享角色区域 20 个，打造支持性环境与投放对应材料上百个，为幼儿在角色区域开展丰富的交流、交往活动创造了条件。

在共享角色区域创设过程中，首先，我们突出强调了三点：（1）区域游戏突出共同参与；（2）区域布局关注相互关联；（3）区域内容贴近日常生活。在构建楼道共享角色区域的同时，注重固定与流动相匹配，服务与消费相结合的共享角色区域的创设，充分利用空间，挖掘更多的促进幼儿交往价值，为幼儿交往搭建更加广泛的平台。其次，全面打造促进共享游戏的支持性环境，主要从宣传性、教育性和指导性关注幼儿学习、参与，激发了幼儿参与游戏的愿望，为幼儿有效开展交往活动创造了必备条件。

本书主要根据小、中、大不同年龄班核心发展目标、不同年龄班合理扮演角色、环境创设参考图片，以及游戏活动的前、中、末三方面的指导用语进行了细致的记载，内容翔实、具体，做到每个共享角色区域各有不同，是本书的一大亮点。

第一节 美发屋

一、核心发展目标

小班：

- （1）愿意参加美发屋游戏，能够扮演简单的角色，并在游戏中情绪愉快。
- （2）能够模仿美发师或小客人开展游戏，知道玩过的玩具送回原处。
- （3）愿意和不同年龄的幼儿一起玩，能够在游戏中回应他人的问话。
- （4）在做“美发屋”客人时，会使用礼貌用语：“谢谢”“你好”等。

中班：

- （1）游戏中，能关注别人的情感和需要并正确表达。
- （2）遵守“美发屋”的游戏规则，能够控制自己的言行。



(3) 能够扮演“美发屋”的服务人员和客人，友好地与不同年龄班幼儿开展游戏。

(4) 能将“美发屋”的相关经验与同伴们分享交流。

大班：

(1) 在角色扮演的过程中，获得积极的情绪体验，游戏结束后有序地收放玩具材料。

(2) 能体验、理解“美发师、设计师、客人”的角色内容，并能主动与同伴和弟弟、妹妹合作开展游戏。

(3) 能够根据“美发屋”的需要，预约或制作补充相应的玩具材料。

(4) 能够理解“美发屋”角色之间的关系，借助生活经验，发挥想象，丰富游戏情节。

(5) 能够根据角色情景，大胆地用语言进行表达。

二、合理角色扮演

小班可扮演角色：迎宾、客人、梳理假发的助理（夹夹子）、小工（擦桌子、扫地、端水等）。

中班可扮演角色：客人、洗头、发型推荐员、助理（随时整理台面的材料）。

大班可扮演角色：造型师——假发（戴到客人头上）、收银员、主管人员、指导中、小班幼儿参与游戏。

三、环境创设参考



图 2-1 “美羊羊”发屋整体环境



图 2-2 支持性环境：服务公约



图 2-3 支持性环境：发型设计

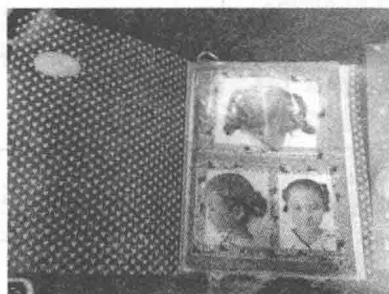


图 2-4 材料投放：发型图册

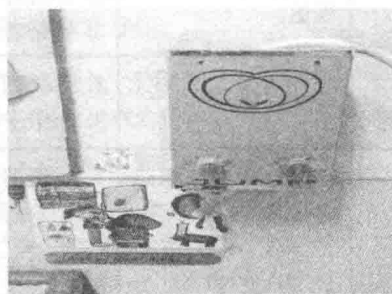


图 2-5 材料投放：洗发热水器

四、适宜指导用语

(一) 活动前

年龄班	现象	指导语
小班	来到区域不知道玩什么。	1. 你愿意当客人还是当服务人员? 2. 小客人, 让造型师来给你做头发吧! (中、大班幼儿带动玩) 3. 你好, 你愿意做个新造型吗? 4. 你能和我一起给小娃娃梳个漂亮的头型吗?
中班	争抢角色或材料。	1. 看看你戴的是什么标志? 2. (请大班的幼儿邀请) 我需要一个助理, 你愿意帮助我吗? 3. 今天你先做××, 明天你再来做你喜欢的××, 行吗?
	犹豫不敢大胆参与“美发屋”活动。	1. 问问哥哥姐姐你需要做什么工作。 2. 欢迎你来做××工作, 欢迎你来我们美发厅做个新发型。
大班	不知道如何进行角色分工。	1. 你们好好商量商量? 2. 你们快想一个办法, 早点把角色定下来, 就可以游戏了。



(二) 活动中

年龄班	现象	指导语
小班	不能持续完成活动区游戏。	1. 我们和哥哥姐姐一起玩，好吗？（请中大班幼儿带领游戏） 2. 你可以问问哥哥姐姐有什么需要帮忙的。
	不会正确使用玩具材料。	1. 你看我是怎么用的。 2. 这个是这样用的。 3. 让哥哥姐姐帮帮你吧。
	在游戏中不敢大胆表达。	1. 你可以这样说…… 2. 你有什么需要我帮助的？ 3. 我带着你跟哥哥姐姐说，好吗？
	争抢玩具。	1. 你们俩都特喜欢这个卡子，还有更好看的呢！ 2. 小卡子都坏了，怎么办啊？
中班	在操作中遇到困难终止参与。	1. 看看图示学一学。 2. 别着急，再试一试，你一定能行的。
	规则意识较为淡薄。	1. 看看哥哥姐姐是怎么做的。 2. 看看图片，想一想接下来该做什么。 3. 你是××角色，你应该这样做……
	在参与中角色间易发生矛盾。	1. 你们商量一下能有什么好的办法。 2. 教师提示幼儿角色职责。
	不会运用角色语言进行交流。	想一想，你理发的时候理发师对你说什么了？（教师提示幼儿已有经验）
大班	游戏持续的时间较短。	1. 交给你一个任务，请你把它完成，好吗？ 2. 请看看，有没有人请你帮忙？ 3. 想一想，还有没有别的玩法吗？
	解决角色游戏中的问题的办法较少。	1. 你试一试像我这样，行不行？ 2. 问问你的好朋友她有没有好办法。 3. 我们大家帮她想个好办法，好吗？
	在游戏的玩法和角色交流方面缺乏创新性。	1. 想一想，有不是一样的玩法吗？ 2. 你能发明一种你最喜欢的玩法吗？
	游戏中忽略带动中、小班的幼儿共同游戏。	1. 请你当个小老师教弟弟妹妹怎么玩，好吗？ 2. 看一看，弟弟妹妹有什么需要你帮忙的地方吗？ 3. 请你邀请弟弟妹妹参加游戏。

(三) 活动后

年龄班	现象	指导语
小班	不能整理收放玩具。	1. 我想回家了, 你能送我回家吗? 2. 看哥哥姐姐是怎么收玩具的。 3. 和我一起把玩具收起来吧。
	不善于自我梳理经验。	1. 今天你玩得真棒, 欢迎你下次再来。 2. 你能跟伙伴说说, 你今天都玩了什么吗?
	活动后不愿意离开。	美发屋已经下班了, 明天欢迎你再来好吗?
中班	不能坚持将玩具收完。	1. 请你把玩具收完, 欢迎你下次再来玩! 2. 请你按照标记收放整理好。
	不善于自我积累游戏经验。	1. 你今天玩了什么角色? 你是怎么玩的? 2. 欢迎你下次还来尝试别的角色。
大班	不善于自我提升经验。	1. 今天在游戏中你都有哪些好的玩法, 你还记得吗? 2. 请你跟大家说一说你玩游戏的收获。

第二节 糖果屋

一、核心发展目标

小班:

- (1) 在成人及哥哥姐姐的鼓励下参与买卖糖果的游戏, 保持情绪愉快。
- (2) 认识“糖果屋”的游戏材料, 知道游戏后将玩具送回原处。
- (3) 了解“糖果屋”的游戏规则, 在他人的提醒下遵守规则。
- (4) 在游戏中愿意回应他人的问话, 在鼓励下大胆表达自己的意愿。
- (5) 在买卖游戏中会使用“你好”“谢谢”“再见”等简单的礼貌用语。

中班:

- (1) 担当服务员角色时, 在成人的提示下能关注别人的情感和需要, 有礼貌地接待客人。
- (2) 遵守“糖果屋”的游戏规则, 当违反规则时愿意接受他人的意见并改正。
- (3) 愿意与不同年龄的小朋友游戏, 在买卖游戏中遇到矛盾问题能友好地解决。
- (4) 愿意将游戏的经验与他人分享。



大班：

- (1) 能在游戏中理解和体验自己所扮演的角色，获得积极的情绪体验。
- (2) 在买卖糖果的过程中，能关注弟弟妹妹的情绪与需求，主动给予指导与帮助。
- (3) 能根据游戏的角色需求解决游戏中遇到的问题，不断丰富游戏内容。
- (4) 游戏后能与同伴分工合作，有序地整理玩具材料。

二、合理角色扮演

小班可扮演角色：顾客（购买商品）、制作员（制作糖果）。

中班可扮演角色：售货员（卖糖果收钱）、制作员（制作糖果）、顾客（购买商品）、指导员（指导客人做糖果）。

大班可扮演角色：售货员（卖糖果收钱）、制作员（制作食物）、顾客（购买商品）、指导员（指导客人做糖果）。

三、环境创设参考

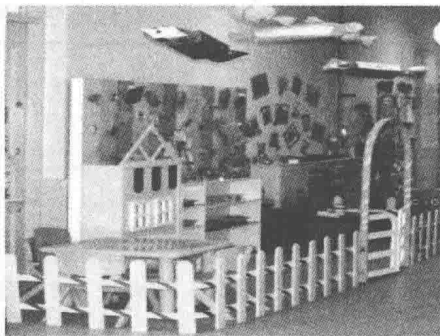


图 2-6 “糖果屋”整体环境



图 2-7 支持性环境：糖果纸宣传海报

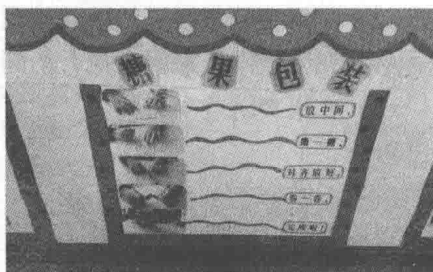


图 2-8 支持性环境：糖果包装制作流程