# 小班游戏观察记录

来源：网络 作者：落花人独立 更新时间：2025-04-18

*第一篇：小班游戏观察记录美工区 观察记录记录者：冯津津 观察区域：美工区观察对象：王依娜、王皓民、张婧轩、张含怡、韩雪琛、梁宫城、唐心怡 观察时间：2024年9月初~12月底观察背景：小班幼儿刚来幼儿园，在美工区里幼儿最喜欢玩的就是橡皮泥...*

**第一篇：小班游戏观察记录**

美工区 观察记录

记录者：冯津津 观察区域：美工区

观察对象：王依娜、王皓民、张婧轩、张含怡、韩雪琛、梁宫城、唐心怡 观察时间：2025年9月初~12月底

观察背景：小班幼儿刚来幼儿园，在美工区里幼儿最喜欢玩的就是橡皮泥，因为橡皮泥可塑性强，幼儿可以通过各种方式来完成和满足他们的想象，捏、揉、撕、拉、摁等简单的手部动作就可以使橡皮泥发生许多的变化，而且橡皮泥对于幼儿的经验要求不高，所以幼儿都很喜欢玩，在玩橡皮泥的过程中，幼儿获得了很多的快乐，他们也会适当的和周围的幼儿或者和材料发生一些互动。观察实录：

实录一：2025年9月23日

乔张林和张筱两个人坐在一起玩橡皮泥，看到我走过去，王皓民首先举起了他做的橡皮泥对我说：“老师你看，我做的是小圆子”，师：“这个小圆子是什么啊？” 张筱：“就是可以吃的”师：“有一点像我们吃的粘粘的、圆圆的„”还没等我说完，乔张林抢先说：“做的是小圆子”，于是乔张林也开始做起了小圆子，一边做一边展示给我和王皓民看。我对她说“除了小圆子，你还会做什么呀”，于是她把小圆子放在手中开始做起来，过了一会，她举起一个长长的东西对我说：“看呀，我做的是面条，给你吃。” 分析幼儿行为：

1、在活动中，幼儿似乎有了简单的交流，但还仅仅处于在老师引出的话题中而建立起来的

2、两位幼儿都能主动地在老师面前表达自己的感受，但在我走过去之前，他们两个还是自顾自的玩，并没有把自己做的作品展示给伙伴，也没有给好朋友讲解

3、幼儿的创作欲望较高，王依娜在看到王皓民的作品被老师认可之后，也争着开始做起来

4、鼓励表扬幼儿良好创作行为，并引导幼儿除了向老师表达之外，也可以和小朋友们说一说。教师支持行为：

1、在活动中教师可以适时的进入，给幼儿一些鼓励的话语。

2、在激励幼儿的过程中可以给他们一点建议来开拓幼儿的思维，因为经验有限他们有时会不知道要做什么，教师可以给他们适当的意见。实录二 ：2025年10月14日

张婧轩正把一大块橡皮泥用泥工板切成一小块一小块的，切完后重新把所有的橡皮泥捏成团，在切。重复及此后，觉得很无聊，于是就开始东张西望，无所事事。游戏时间结束后，只见美工区的桌面上，地板上到处都是零星的橡皮泥，有的被踩了脚印，黑乎乎的。分析幼儿行为：

小班幼儿在学习泥工时需掌握的技能主要是学会团、搓、压扁和初步学习粘合这四种技能，前三种技能都是通过手掌的动作来完成的，这是根据三岁幼儿手部肌肉发育的程度来规定的。由于小班幼儿手腕肌肉尚未发育完善，眼手不能协调一致，所以最初是让幼儿任意玩弄泥块，任意塑造一些简单的形体，只要他们自己能够说出塑造的是什么物体。张婧轩则是属于不知道该怎么玩橡皮泥，而又懒得探索的幼儿。教师支持行为：

教师在教幼儿玩泥时，要注意引导幼儿欣赏泥工作品，教师捏制几个给幼儿看，再安排幼儿玩泥活动，把泥放到泥工板上，让幼儿任意摆弄，和教师一块搓成团。必要时，教师可手把手的交给幼儿如何捏出简单的形体。

教师在引导幼儿玩泥时，不仅要教会幼儿简单的泥工技能，更要培养幼儿良好的卫生习惯。

教师要逐渐培养幼儿良好的上课常规，知道不能随便扔泥，要爱护自己和别人作品，应保持衣服，桌面和地面的干净整洁等。实录三 ：2025年11月8日

今天张含怡和韩雪琛来到捏橡皮泥的地方玩，而且还很炫耀地告诉我：“我做了一朵美丽的小花！”看到她高兴的神情，我也用高兴的神情说：你们两个真棒，这朵小花真漂亮。”她们听了更加高兴了，他们两个一直玩到游戏结束。在讲评中我特意突出了他们，张含怡笑得很开心。分析幼儿行为：

张含怡小朋友是个比较内向的孩子，平时胆子很小。但是她是一个很有荣誉感的孩子，也希望得到老师和同伴的关注和肯定。在区角活动老师通过多次地表扬和鼓励，引导他认真地投入到一个游戏中去，经过一段时间，他喜欢旁观的状况有所改变，现在十分乐意参加各类游戏了。教师支持行为：

1、教师在日常的活动中关注比较内向、比较胆小的幼儿，经常给这些幼儿鼓励和表扬，给幼儿机会在大家面前表现自己

2、可以找一两位比较会玩的、愿意交朋友的幼儿来带领内向的孩子，让内向的孩子能再各种活动中获得成功体验成功。实录四 ：2025年12月19日

今天梁宫城兴趣很高地在给小兔子捏胡萝卜吃，忽然唐心怡对我说：“老师，你看呀，梁宫城把蜡笔插在鼻子里。”果然，于是我走上前去阻止了他的行为，并对他进行了教育。在随后的讲评环节中，我也把这个问题拿出来让小朋友们一起讨论，孩子们说：“蜡笔插在鼻子里鼻孔会变大的。”“蜡笔有毒的，鼻子会烂掉的。”“鼻子会流血的。”“不能呼吸，人会死掉的。”„„ 分析幼儿行为：

在讲评中我特地把这个问题作为重点让孩子们讨论，是因为我觉得这是个关系到小朋友人身安全的大问题。讨论后孩子们都认为蜡笔不可以方鼻孔里。我想孩子的这种行为显示了他们的自我保护能力较弱的特性，在以后的活动中，教师也应注意引导幼儿保护好自己的身体，帮助幼儿丰富感性经验。教师支持行为：

1、在日常的活动中及时发现幼儿的不安全行为，让幼儿自己来讨论如何才能玩的开心并且保护好自己。

2、可以和班级中几个玩起来不注意安全的幼儿多聊天，多告诉他们一些安全的知识和保护自己的方法。

3、在每次活动前提要求的时候可以多多督促幼儿在安全方面的注意事项。

**第二篇：幼儿园小班游戏观察记录**

幼儿园小班游戏观察记录

游戏背景：

今天的“娃娃家”里可热闹了，客人们正在津津有味地品尝着爸爸为他们准备的“美味佳肴”，忽然，只听“砰”的一声„„ 游戏名称：

玩“办家家”游戏 教师分析：

在娃娃家游戏中由于这位孩子被其他的同伴所冷落，因此，他就用扔东西的方式来宣泄自己的不良情绪，这在小班幼儿的行为中表现得较多，原因可能是这一年龄阶段的幼儿缺乏一定的交往能力，在得不到同伴的友情时，也不会表达自己的想法和情感，以至于产生了不良的情绪和行为。游戏中出现这种情况，我觉得老师首先要正确看待孩子的行为，不能马上否定孩子，然后进行引导，学会用适当的方式来表达宣泄自己的情感，如：让孩子知道生气以后要把自己生气的原因讲出来等等，让他们在游戏中提高交往能力，建立融洽的伙伴关系。材料提供：

娃娃若干、矮床、小桌子、家具、沙发、餐具、招待客人的礼物等 观察要点：

孩子在游戏中的交往能力 游戏行为实录： 只见周佳安用手一个劲地将桌上的那些“美味佳肴”推倒在地，一边推，一边嘴里还不停地嘀咕着什么？这时，娃娃家里已是一片狼籍了„„“恩。”他撅着小嘴点点头。“爸爸和客人们都不让我坐在桌上‘吃饭’，所以，我生气了。”他不做声。听了我这么一说，周佳安二话没说就开始捡地上的餐具了。“我们帮你一起捡吧。”在同伴的帮助下，地上的餐具捡干净了。他和孩子们又开始了游戏„„ 老师正想上前训斥，可又当我看到周佳安那一脸不高兴的表情时，我想这其中一定有原因，于是，我克制自己的情绪，来到他身边了解情况。我摸摸他的头问道：“周佳同，怎么了？你有不高兴的事情？”“快告诉我，看看我能不能帮助你。”我说道。“原来是这样，自己不高兴了，可以把这些不开心的事情告诉老师和同伴，我想大家都会帮助你的，像这样乱仍东西可不好呀！”“快把地上的餐具捡起来，我相信大家还是会原谅你，欢迎你来娃娃家的。”

改进措施：

作为教师，可以扮演其中的一个角色参与到孩子的游戏当中，或者作为一个观众安静的看孩子的“表演”，并细心地观察孩子的表现，如果发现孩子有运用不够恰当的语言或行为时，教师可以在不影响孩子游戏的前提下进行适当的引导。另外，我觉得孩子遇到在游戏中的问题，老师要引导孩子自己去试着解决问题，而不能包办代替，或者帮助孩子出谋划策，这样，能提高孩子处理问题、解决问题的能力。

**第三篇：小班建构区游戏观察记录**

片段一：（小班幼儿第一周的建构区游戏片段）

区域活动前，我先向幼儿介绍了建构区中提供的材料：原木积木、胶粒积木、雪花插片、长方形的牛奶纸盒、幼儿奶粉罐、长放形的纸板（用于架高）。幼儿当时兴趣很高涨，也一同认识了材料的颜色、形状，以及如何拼搭。五位幼儿进入了建构区：

师：“今天，我们来试试用这些积木拼搭好看的房子，好吗？”

全体幼儿：“好的。”

师：“你打算造幢什么样的房子？”

幼：“造大润发：”“造城市客厅；”“造幼儿园；”“造房子。”

师：“好的，那么今天我们就来试试，记得玩好之后将玩具整理好哦。”

一开始，他们各自从积木中选择了自己喜欢的积木开始拼搭。徐辰睿先选择了长方体的纸盒积木，并将积木横着放在地上。又去拿了一块相似的纸盒，很快他将手上的纸盒也堆在了之前纸盒上，并高兴的对我说：“郁老师，你看，我房子造好了。”我追问：“你搭的是什么房子呢？”他说：“是大润发。”然而，一旁的孙璟怡手里拿着圆形的罐子，并将两块罐子叠起来。当我问道：“你搭的是什么？”她低着头没有回答。

而另外三人则是坐在一旁很开心的玩着雪花插片。旁边的几种玩具完全被他们忽略了。

区角游戏结束后，五位孩子在堆放玩具没有方法，放的非常凌乱。最后在老师的帮助下才完成。在区角交流时，我将积木再一次介绍给孩子，这次，我介绍了这些材料的玩法。我先拿了两块长方形的盒子说：“老师先要造房子的柱子，然后要造个屋顶，谁来帮老师选块积木做屋顶呢？”大部分幼儿都举手了，我请了个别幼儿尝试用纸板架高。并请个别幼儿在集体面前造了一幢类似的房子，并给与了鼓励。

我的思考：

孩子在活动中的状态体现出他们其实在建构的经验上是很缺乏的，起初他们并不了解这些积木该如何的组合、拼搭，只是根据自己的已有经验和兴趣在玩。并没有在区域活动中学到什么。同时，孩子之间没有交流、没有合作，整个区域的环境创设对孩子拼搭的启发也不多。幼儿完全在根据自己的已有经验在尝试建构。

经过这次观察与思考，我在环境的创设上做了一次调整。我的调整措施：

在区域中我在区域的墙壁上设计张贴一些常见的建筑物图片，激发孩子构建的兴趣；而玩具摆放的位置贴上标志帮助幼儿可以独立的整理好各种建构材料。并且在区域活动开展前介绍了这些内容。

片段二：（环境调整后的区域活动开展的一个片段）

有五位幼儿进入了建构区，有三位幼儿先看了看屏风上的设计图，然后再选择了积木尝试拼搭。而有两位幼儿是先尝试自己拼搭，没有参考设计图，完全是根据自己的已有经验在尝试。

章哲鸣先选择了两块长方形的积木做了柱子，他一边很认真的在搭建，一边仔细的看着设计图纸，还说着：“再拿个长的。”于是，搭了两层后，他选择了一块三角形的积木作为屋顶。不一会儿，他按照设计图纸搭建了三幢房子，基本上是以组合、排列的方式搭建的。而其他幼儿仍然是自己管着自己搭

建，其他三个幼儿分别都搭建出了设计图上的造型，而另一个幼儿搭建的房子基本上是一层楼高的房屋，以长方形纸板为屋顶，是我上一次区角交流时搭建的方式。

我暗示三位幼儿：“怎么样能把你们的房子连起来呢？房子和房子之间还有什么呢？”此时，沈为源说：“有路的。”王馨怡说：“还有树。”这时，我追问：“请你们再选一种积木来铺路，把你们三个人造的房子都合起来，像我们的江滨新村一样。”幼儿很快就动手了，三个人分别找了圆形的罐子作为马路，而一位幼儿则是选择了块圆形的小罐子作为树。很快，孩子们的兴趣又开始很高涨，区域内的建筑物也没有原先的那么独立、凌乱。

我的思考：

通过环境上的调整后，我发现幼儿对建构的兴趣又开始膨胀了。他们渐渐的关注到了设计图，也能完成设计图上的内容。但是对于能力较强的幼儿来说这些设计图上的内容过于的简单，他们一会儿就完成了，但是能力较弱的幼儿仍然只是停留在原地。于是，幼儿现有的建构经验以及材料的层次性是我值得思考的地方。

我的调整措施：

1、区域环境的调整：增加了一些拼搭好的作品的照片供幼儿参考。对于一些能力较弱的幼儿来说可以先看着这些拼搭好的实物图进行拼搭。同时，也增加了一些幼儿常见的建筑物的照片。比如：大润发、幼儿园、滑滑梯、医院等。这些照片在提供前，事先通过谈话活动、实地参观等方式，先带孩子去认识了这些建筑，然后再投放进区域活动中，也随着孩子建构经验的丰富不断的做调整。

2、材料的调整：增加了一些树木、花草等，比较形象生动的材料，使整个建筑区更像是一个整体。同时，也增加了一些废旧材料，如：瓶子、旺仔罐、汽车玩具、人行道等。这些材料都来自幼儿与家长们共同收集的，也有部分材料是孩子经常在家中玩的建构材料。幼儿已经积累了一些“拼搭”的经验，因而有选择的将这些材料投放到区域中，同时也不断的更新。

3、幼儿经验的积累：带领幼儿参观中大班哥哥姐姐们搭建的房子，参观他们的建构角。以及带领孩子参观一些常见的房屋建筑，如：我们的幼儿园，欣赏、讨论幼儿园的房子，不断的丰富幼儿的经验。

片段三：（第三次调整后的某个片段）

幼儿进入区域后，先是选择了买来的积木搭建了几幢房子，并且用长条的硬板纸铺了条马路。很快建构区内的房子一幢幢的呈现出来了，孩子们也利用了废旧的易拉罐做了房子的柱子。

凌若轩问沈安琪：“你搭的是什么啊？”沈安琪说：“幼儿园呀，你呢？”凌若轩：“医院啊。”但是他们的建筑物并没有显现出这些建筑物的特征。

于是我问道：“看看我们上次拍的照片，幼儿园里有些什么东西？你没有造出来。”凌若轩幼儿看了下说：“有滑滑梯的。”沈安琪：“还有游泳池的地方。”我又问道：“怎么造滑滑梯呢？大家都一起来试试看。”

沈安琪幼儿先是拿了块圆柱形的积木作为柱子，再选择了一块长方形的积木，然后很开心的说：“我的滑滑梯好了，老师你看。”周圣易幼儿也模仿沈安琪造了一座滑滑梯。

于是我暗示他们：“看看，这些易拉罐和纸板可不可以用来做滑滑梯呢？”

不久，大伙儿开始利用这些废旧的材料造了很多个滑滑梯。我说：“那游泳池要怎么做呢？”C幼儿点了点照片，然后直接选用了一个圆形镂空的积木说：“这个可以做的。”

我说：“这个游泳池好小哦，大概只能一个小朋友在里面玩，能不能用这些材料造个更大的呢？” 孩子们再次开始尝试探索，凌若轩幼儿马上拿了张长长的硬板纸把他折了下围成个圈做了游泳池。而章彦哲则是用很多块正方形的积木围成了个圈做了游泳池，很不错。

我的思考：

通过前几次的调整，我发现孩子们对建构区兴趣一直是很高涨。孩子们在玩的时候经常会参考设计图、照片等，拼搭时更有了目的性，而不是盲目的搭建。但是孩子们与材料的互动情况却是我最为关注的地方。这些材料很丰富，但是孩子们似乎还不是很会玩。原先我认为，这些材料孩子们都是共同收集的，他们应该会将这些材料都运用到拼搭中，但现象表现出孩子们对这些材料的使用情况还是不尽人意的。

我的调整措施：

1、提供了一本小册子，上面将一些废旧材料的使用方法以绘画的方式呈现出来。如：废旧的易拉罐与积木组合成房子的图片、纸板与柱子的组合等。能力较弱的幼儿可以参考这些单一建筑物的组合方式，其中包括了排列、平铺、合围等技能的运用。而能力较强的孩子有自己的独特想法时，老师可以继续用绘画的方式添加进去。

2、设计图纸更新，结合主题活动。如这个主题是《我爱我家》就添加一些“我的家”的设计图。设计图的内容包括：卧室、厨房（小床、电视机等）、客厅（沙发、电视机、空调）、大门、阳台等。

我的点滴思考汇总：

1、建构区环境的创设：环境是首先吸引孩子的地方，也是激发孩子兴趣的关键。因而，经过几次调整后，在区域的间隔上我选择了一些幼儿常见的建筑物的雕刻作品作为屏风。在屏风的反面则贴上了幼儿常见的建筑物照片、设计图纸等。也随着主题的更新，改进设计图纸及照片内容。

2、材料的投放：更注重层次性，有容易拼搭的易拉罐也有比较难的纸板等。同时，也可以用漂亮的包装将这些材料重新的装饰了一下。

3、家园的配合：部分建筑物材料由幼儿与家长共同收集。

4、幼儿的经验：带领孩子参观中大班孩子的建构区，积累幼儿的经验，拓宽他们的视野。同时，带孩子有目的性的参观身边常见的建筑物：医院、超市、幼儿园等。

5、下一步的思考：幼儿之间的配合及孩子与材料的互动是我下一步要思考的地方。

**第四篇：小班幼儿角色游戏观察记录**

小班角色游戏初探

桃幼 肖洁英

案例：

这是第一周玩角色游戏，我们的材料还没有达到完全丰富的状态。在今天开放的游戏情形下看，孩子们喜欢角色游戏，一到时间就各自冲进喜欢的地方，其中小工地、娃娃家、美食店人数最多。从游戏现场来看，孩子没有角色的认知，“娃娃家”里菜和盘子堆了一桌，孩子不去理会客人想吃什么，不停的把菜端上桌；“妈妈”总是重复的给娃娃穿衣服、烧饭，妈妈喂娃娃，爸爸也喂娃娃„„同样，在其他地方也是东西摆放杂乱，孩子不停地将东西摆出、放进。分析：

小班初期的孩子还没有角色扮演的概念，他们现阶段最喜欢的就是摆弄玩具。其中，对于角色的认知仅处于知道我是谁，但也总是容易忘记自己的身份，尤其还不明确什么事情是自己这个身份该干得事情。措施：

1、从身份介绍上先打开幼儿了解角色游戏的大门：介绍娃娃家中的各个角色，从角色装扮上让幼儿分清自己的角色身份。此外，利用观察知道询问幼儿是谁，在干什么？以及在讲评中鼓励幼儿说说自己今天是谁，明确角色身份。

2、充分肯定幼儿在游戏中的表现，鼓励幼儿大胆扮演。对整个游戏进行讲评，表扬那些表现好的幼儿，号召大家向他们学习，鼓励他们上进。并为幼儿进一步游戏提出了方向。如请大家说一说“娃娃家”中我最喜欢的家人是谁？为什么？肯定角色扮演成功的孩子，同时，给其他的孩子起到了榜样的作用。

3、场景再现，回忆自己的表现。由于小班幼儿无意注意占优势，刚刚在扮演的角色还有声有色，一会到讲评时已不清楚自己的行为，更不要说让他来回忆自己的活动过程了。这时候，多运用照片、视频来再现幼儿的活动，帮助幼儿回忆再现活动的过程显得由为重要。

2025-9-17

**第五篇：游戏观察记录**

《理发店》观察要点：观察孩子们在活动中能够相互相互合作，相互帮助。

实录：“老师，我们的理发店已经好几天没有顾客来了。” 朱万鑫无耐地看着我。我朝着他指的方向看去：哎，理发店变得冷冷清清的，只有唐梓钟在擦吹风机，还时不时地朝娃娃家观望，一幅无所事事的样子。他们的这一举动倒也提醒了我。于是，我到饮食店去吃饭，并邀请在那里做点心师的尤方煜和我一起去理发，他欣然应允，并带去了自己做的点心，年糕。对我带来的顾客，老板很是高兴，于是我先撤了出来，留尤方煜在那洗头。但是我刚出来不久，他也跑了出来，看到老板一脸无可奈何的样子我忙过去询问：“为什么他走了？”她回答：“我也不知道，好象他的生意很忙的，这是他给我吃的年糕。” 朱万鑫忙说：“放到门口去，谁来剪头发，就给他吃。”于是，我建议她们可以到外面，自己用年糕招揽顾客。听了我的建议，他们马上跑了出去。

分析：理发店的问题很棘手，怎么解决呢？我认为：游戏中幼儿比较喜欢使用已提供好的道具或材料，多以教师提供的材料为主，而且最好是可以摆弄的，如橡皮泥、电脑、娃娃等。当缺乏材料时，有的幼儿就象唐梓钟那样，也缺乏了自主、自动性，不知道怎么使游戏进行下去。但是，有的幼儿虽在开始无法独立解决问题，但通过教师适当引导与提示，能够联想到其他主题中可相互使用的游戏材料，像朱万鑫就利用了尤方煜的年糕招揽理发顾客。而我，却发现，游戏中除了丰富幼儿的生活经验外，可提供些半成品或是在游戏中可用来替代的材料、道具等，放在柜子中供幼儿自由选择，同时也可启发幼儿发挥想象，使角色游戏更生动、有趣，符合幼儿的兴趣。

《娃娃家》实录：今天到娃娃家游戏的幼儿有„四位小朋友，分别扮演爷爷、爸爸、妈妈、孩子这几个角色。他们计划玩休息的一天，并准备进行“为爷爷过生日”的游戏内容。游戏开始时，爷爷说：“早晨空气好，我要出去遛一遛，宝宝你去不去？”孩子高兴地和爷爷走到门口，妈妈马上来到跟前，对孩子说：“听爷爷的话，一会儿回来吃早饭。”说完还不好意思地对爷爷说：“爸爸您慢点。”在家里，爸爸妈妈共同作早餐、摆碗筷，收拾屋子等，一家人一起吃早餐，然后所上门去买菜、买蛋糕。回来后，他们分别进行过生日的情节，有的做面条、有的插蜡烛、有的为爷爷做礼物，待准备工作就绪，爸爸将时间卡换成“晚上”，并招呼大家坐在一起，给爷爷唱起生日歌等，共同为爷爷庆祝生日。分析：在这次活动中，孩子们有了初步的时间转换意识，知道妈妈与爷爷之间的关系（将爷爷成为“爸爸”）；能利用钟表和时间卡等表示时间和游戏的内容，丰富了游戏情结。更重要的是他们能够懂得自己的角色身份，相互之间利用角色身份进行合作游戏（妈妈、爸爸共同做饭、买菜、过生日等），增强了人与人之间的情感与交往，促进了幼儿在游戏中社会性等方面的发展。

《角色游戏中的“百宝箱”》实录：在娃娃家的游戏中，妈妈抱着孩子，想送孩子上幼儿园。这时小朋友们提出：“要是真有一个幼儿园该有多好呀，妈妈不知道将孩子送到哪去？”哥哥说：“让张老师看着孩子吧。”教师听到后，以教师的身份参与到游戏中，并顺势问道：“幼儿园在哪里呢？”孩子们四处看看没有答案，我继续启发：“你们的幼儿园离家有多远？”孩子们都说：“就在我们家的附近，”“那我们的幼儿园在哪呢？”孩子们都立刻说：“咱们在娃娃家的旁边建一个幼儿园吧。”于是，孩子们一起拿来百宝箱的材料，将幼儿园的小床推过来，共同搭建了简单的幼儿园。妈妈轻轻地把孩子交给了张老师，并嘱咐孩子：“妈妈上班去了，好好听老师的话，再见吧。”

分析：孩子们利用百宝箱的材料，搭建需要的角色区，教师作为观察者，通过游戏中幼儿的表现，随时观察、捕捉幼儿的游戏需要，给幼儿具体的帮助、指导，利用相关的材料和空间的使用，以及亲自参与游戏、承担“幼儿园的教师”，支持幼儿游戏中的主动、合作、创造性的表现。充分体现大班幼儿以物代物，合作、创造性游戏的特点。

指导要点：观察提醒幼儿在游戏后要把玩具整理整齐。指导让幼儿学会倾听，别人在介绍游戏的时候要认真听讲。实录：析快乐的游戏开始不久，有人汇报说看见“娃娃家”的妈妈在打孩子。张晶怡马上告诉大家：“因为她总是不好好喝牛奶，我告诉她快点喝，快点喝，她不听，结果热牛奶冷掉了也没喝完！是孩子不听话我才打她的„„”这时薛嘉文问：“为什么热的东西会变冷呢？”他的问题一提出，有许多在游戏 中的幼儿开始讨论了。

有人说：“是因为热跑掉了”

有人说：“要是一直不冷，会烫死人的”

有人说：“因为空气是冷的”

分析：对幼儿关注的问题，我启发幼儿回忆生活中是如何让热水变冷的。幼儿纷纷开始回忆：比如，常看见父母会因为水热而用嘴吹，常看见父母因为水热而把它在两个杯子间倒来倒去，常看见父母因为水热而把它放置在一个通风的地方，把热水杯浸在冷水里„„其实，这些间简单单的生活细节中却蕴涵着一些科学知识。虽然这次分享活动已离开了游戏内容本身的讨论，但我并没有强行把话题拉回到游戏。

指导要点：观察丰富幼儿游戏的经验，爸爸妈妈在家里是怎么做的。娃娃家的孩子能分工合作，共同 实录：刘书颜和纪明杰是娃娃家的爸爸妈妈，当我在和点心店的小朋友玩的时候，书颜“哇”的一声哭了出来，我走上前问“书颜，你怎么啦？”“她抢我的煤气灶。”书颜指着纪明杰说。“纪明杰你为什么要和他抢东西呀？”“他不把煤气灶给我烧菜呀！”“你们今天在娃娃家里当的什么角色呀？”“我当的妈妈，我当的爸爸”他们异口同声地告诉我。“那你们的爸爸妈妈在家里要不要抢东西的呀？”他们两个直摇头，“对呀，爸爸妈妈是一家人，要相亲相爱，你们今天当的是爸爸妈妈，所以也要相互谦让，好吗？”他们俩听了以后使劲地点了点头。

分析：幼儿对角色游戏很感兴趣，而且很喜欢扮演其中的角色，特别喜欢扮演爸爸、妈妈的角色。但是一旦他们真正玩游戏的时候又经常会忘记自己扮演的角色，特别是当幼儿之间出现共同争夺某一件他们共同喜欢的东西的时候，他们就完全忘记了自己的角色，于是就出现了“爸爸”和“妈妈”争夺东西的场面。所以在自主活动中，我们经常会提醒他们，生活中爸爸和妈妈是怎样做的？宝宝又应该怎么做？宝宝可不可以碰煤气灶？爸爸、妈妈能不能抢东西？经过我们的提醒，争抢的事慢慢少了。

指导要点：观察理发店的小朋友能热情的接待客人。指导丰富幼儿的生活经验，怎么礼貌的招待客人。实录：析理发店由周婕、陆钇江、万淑颖小朋友担当。徐楚骅最爱漂亮了，她今天是流动人员，活动一开始，她就一路小跑来到理发店，成为理发店的第一个客人，陆钇江非常热情地对她说：“你要洗头吗？”“想剪头发！”“好，请坐。”楚骅坐下后，周婕为她围上理发衣，接着洗头、剪发、吹风，一切完成后，她说：“我们店里还有做美容，你想做吗？”楚骅点点头，淑颖在她脸上按摩起来，还涂上美容霜，最后拿了镜子给她照一照，问：“你满意吗？”，楚骅脸上很开心，付了钱就走了。过了一会，又有两个客人来理发，淑颖、周婕接待了他们，她俩做事没那么有条理，一会吹风、一会剪发、一会又给客人洗头，教师把这一情况悄悄告诉了负责人，钇江跑过去，对他们说：“要先洗头、剪发再吹风。”在她的指导下，情况明显好转。有一段时间，理发店客人很多，钇江就拿出图书给他们看，还说：“请等一会。” 客人们倒也安静，不太吵闹。

分析：对于理发的顺序能力强的幼儿较快掌握，并能自然地创设游戏情节，丰富游戏内容，让幼儿知道理发店的双重功效。而能力弱的幼儿有点摸不到头，这次教师让负责人作指导，不仅能锻炼她的能力，还让这些幼儿容易接受。不仅要鼓励表现好的幼儿，对于有进步的幼儿也要及时鼓励，增强自信心。此外，游戏准备：为理发店准备一些新的发型，一些图书供小朋友等候时看。

《点心店》指导要点：观察小吃店各种人员如何进行工作的 实录：在点心店里，宋佳玲，“喂，我要吃烧卖。”就这样对服务员说，在吃的时候点心掉在地上，但 没有把它捡起来。我提醒他，他不情愿的把点心捡了起来。葛嘉婧做厨师，一会儿对服务员说：“菜用完了，你去菜场买些菜。”一会儿又说：“把盘子洗一洗。”买一份点心送一盘水果。宋佳玲主动对葛嘉婧说：“等一会儿，你来点心店吃东西吧。”用积木等做汉堡包等，还送外买去娃娃家。设计点心，增加点心的品种。王梓涵交往较主动，能使用替代物，想象力较丰富，把烧烤店和娃娃家串联起来，游戏情节较丰富。

分析：文明交流习惯有待培养，可以鼓励他学说一些礼貌用语，如：“谢谢、请、再见”等，一些行为习惯有待培养。有的幼儿的生活经验较丰富，行为主动性较强，更多地指使他人，成为游戏中的领导者。

《点心店》实录：今天的角色游戏又开始了，孩子们又开始忙碌的工作了，烧烤店的生意最好，买东西的人很多，叫外卖的人也不少，电话不停的响，老板都忙不过来了。这时烧烤店的老板“打包”好一份烧烤正要准备出去，于是我问：“你这是去哪里啊？”老板说：“娃娃家的爸爸打电话来让我给他家送一份烧烤。”说完就走了，我又跟了过去走到娃娃家门口，就听老板说：“你好，是娃娃家吗？这是你家要的一份烧烤。请付一块钱。”这时娃娃家的爸爸说：“谢谢你，你家的烧烤能不能再便宜点，买一个送一个，行吗？”烧烤的老板一下还没反应过来是什么意思，无奈地说：“好吧，”转头就走了。分析：现实生活中很多商家为了招揽生意采取了很多对策，就象刚才游戏中孩子们所出现的“买一送一”现象，这是孩子的生活经验所表现出来问题。其实游戏中幼儿生成的内容都来源于幼儿的兴趣和需要，教师要做的最重要的事情就是判定其是否蕴含着内在的教育价值，是否有利于幼儿的发展，是否是大部分幼儿所感兴趣的。自主性游戏活动中判定幼儿生成活动的标准是：是否能够帮助解决幼儿学习、活动中等待解决的问题或遇到的困难；是否有利于拓宽幼儿的见识，增长其对周围生活的经验，让幼儿从这些生成中获得快乐和真理；是否有利于发展幼儿对某一事物的好奇，增进其对探究过程和方法的了解和运用。

反思：孩子们生成“买一送一”的问题教师可以在讲评时，引导幼儿拓展兴趣，帮助更多幼儿丰富生活经验，并使他们能够从中获益而生成游戏。请小朋友说说你在什么店里了解到买一送一这个活动的，活动是怎么样来开展的。游戏中教师还可以适时适度帮助与指导幼儿获得一定的知识或技能，引导幼儿充分发挥想象力，丰富自己的行为表现，能更好地开展游戏。《建构游戏成功啦》实录：在玩建构廊的时候，我发现孩子们对城堡积木是非常喜欢，很多孩子到那里去玩了，有的孩子搭出了房子；有的孩子搭出了围墙；当只剩下几块扇形的举目的时候，孩子们犯难了，这些积木怎么搭才能不会倒下来呢？首先是由浩浩来搭，他刚把积木插到两空积木上以后，扇形的积木马上就倒了下来，眼看同伴没有成功，奇奇看见了就急忙过来搭，刚开始他把一块扇形积木搭到两空积木上，接着又把另一块扇形积木和刚才搭好的一块对接起来，我看见了就说“我们想看你把门搭好”，可是他刚要把手放开，可是积木立刻就倒下了，接着他又重复做了几次，还是没有成功，然后他就去继续搭围墙了。这时候我就轻轻地问他“为什么会倒下来？再试试看好吗？”于是他就在一边研究起来了，等了不多一会，他就兴奋地告诉我：“老师！我成功啦！”我就问他你是怎么搭成功的？孩子就把他的成功个经验告诉了我和其他孩子。

分析：由于孩子对于这些大型积木接触的机会不是太多，再加上现在的家长比较注重孩子的智力开发，而对于孩子的动手能力的培养相对来说就比较忽视了，他们这样让孩子玩是在浪费孩子的学习时间，因此造成了现在的孩子普遍是动脑能力优与动手能力，再加上孩子在家都是一个人玩的，他们和同伴之间的交往意识和交往能力还有待于提高，所以出现了孩子碰到困难的时候没有同伴的帮助，没有自己去克服困难解决困难的决心。

反思：孩子在幼儿园的活动中出现这样的情况，我觉得作为老师的话要在孩子需要的时候及时地介入，我就用直接介入的方法来鼓励孩子对游戏的信心，强化他的行动目标；然后再激发孩子克服困难的勇气；最后通过孩子把自己的经验介绍给同伴的形式肯定了孩子的这种解决困难的方法。

《建构游戏“我的美丽房子”1》实录：幼儿来到了建构游戏活动室，能自主选择游戏区域，自由选择这个区域内的活动材料，自由选择伙伴一起进行搭建游戏。有的幼儿选择了自己最为拿手的材料——雪花片，进行想象拼搭。可是拼搭什么呢，还是像以前一样拼搭小人、或者拼搭花花草草吗？有的幼儿则随意的拿着材料胡乱得摆弄着，自己心中没有头绪，不知道搭些什么，该怎么搭？旁边的朋友在拼搭什么呢？她用眼睛去发现旁边的人在搭什么，怎么搭的？她心想：好，那么我也和她搭一样的东西吧！于是乎，高高兴兴地搭建着房子。有跟朋友一样的房子，也有跟朋友有些不同的房子。

《建构游戏“我的美丽房子”2》实录：有的幼儿独自在自己选择的地方把玩着建构材料——大塑胶块。这种材料有各种形状，如：三角形、长方形、半圆形等，也有大有小。“呦，这些东西拿来造房子不是很好吗？”幼儿高兴地自言自语着。“我画过我们家的房子屋顶是三角形的，房子的墙是长方形的，有两层楼高，还有小小的窗户。对了，楼下的大门可不能忘记了，不然我们怎么进去呀。”孩子想着自己家房子的情况，手里摆弄着建构材料，完全进入了建造自己美丽房子的情境中。有的幼儿一进入就约好了一起游戏的伙伴，和他的好朋友一起来玩。几个好朋友一起商量着今天可以搭些什么呢？ 幼儿1：“上回已经搭过枪了，今天还搭的话就有点没劲。搭人吧，觉得不大喜欢。” “那么，我们来帮忙造个房子吧”一名幼儿建议着。

“好啊，好啊！我们不是参观过我家小区的嘛，我们今天就来造好多的房子，各式各样的，很多很多的房子。”其他人纷纷响应着。

我们看到，幼儿对于建造房子中需要注意的房子的特点及装饰方法有着一定的经验，他们会一起想办法，会利用各种建构材料造型，也具备了平铺、垒高、添加辅助物等建构能力。

分析：在自主形成的建构“我的美丽房子”拼搭游戏活动中，幼儿自己选择丰富多样的游戏材料、游戏伙伴、游戏内容，却是在不经意间丰富了主题内容的经验，使各自在不同程度上获得经验的提升或者兴趣的发挥。

材料是建构游戏活动的物质基础，它在一定程度上决定建构的可能性和幼儿发展的可能性。我们选择材料尽可能多样化，如木条、纸盒、泡沫、软塑料拼板、布、积木等，数量也尽量多。不同的游戏材料会给幼儿的建构活动带来不同的挑战。幼儿在与材料接触的过程中遇到的困难不同，获取的经验也不同。有些活动材料能很好的为主题经验服务，然而幼儿拼搭过程中的思考角度有时也会围绕主题经验来探索，这就形成了主题经验与自由的游戏探索之间良好的互动关系。幼儿已经在集体学习的活动中获取了一些经验，其实也会渴望在其他形式下进一步去发现、去探究的。建构游戏活动“我的美丽 房子”就是给予了幼儿一个体现自主、自由的想像平台，他们用自己适合的学习方式在感知着房子的特点、探究着房子的不同之处。幼儿会不断地将相关经验迁移到活动中来，并进行分享。所以说，建构游戏能帮助幼儿提升经验，提高他们思维的能力，是一种非常有效的学习途径。

《建构游戏》观察要点：幼儿建构不同的造型结果。

实录：顾慧琪搭的城堡顶端很多都是三角形的；郁家安的则是多种图形的拼搭。

分析：中班孩子在建构中往往是先做后想，他们会根据自己的生活经验，搭建房子，而三角形的屋顶对于孩子来说是最容易摆放的，所以孩子们会选择三角形，他们不太关注房子的不同造型。在我的提醒下，他们开始想出了三角形还有什么图形也可以做屋顶，所以郁家安在搭建的时候开始尝试用不同形状的积木进行拼搭。不仅是屋顶，他们还发现房子除了用正方形，还可以用半圆形、马蹄形等拼搭。反思：

1、在搭建中提醒幼儿选用不同结构的积木来拼搭。

2、交流中引导幼儿欣赏不同的房子造型。

玩沙区：美丽的树林

观察要点

1、能主动与同伴商量、合作游戏，遇到问题能积极想办法解决。

2、运用推、拍、压、印、挖等技能，用不同材料创造性地开展游戏。

3、能大胆向别人介绍、分享经验，体验成功的乐趣。实录：小鸟在天空中自由自在地飞翔，过了一会儿，它觉得好累，于是就从天空中飞了下来，降落在陆地上。只见，周围烟尘滚滚，没有一棵小树，令小鸟觉得很难受，你们能够帮助它一起建一座树林吗，让小鸟可以安心地休息一下。

2习巩固以往的玩沙方法，并请个别幼儿进行示范，教师讲解动作要领。

3师提出问题，让幼儿进行讨论：“做树林可以用什么材料？“怎么样的树林才漂亮？” 4老师提出制作的要求。

（1）大胆尝试不同的材料，想出与别人不一样的制作树林的玩沙方法。（2）树林的围栏要有规律地间隔。

《表演游戏》我们班孩子很喜欢讲故事，因此，他们也喜爱上了故事表演，今天他们选择了与教学活动相关的故事“猴子学样”。他们很快分配好了角色，选好了道具。游戏顺利地展开了，老师在一旁提醒着孩子故事中的对话。第二次游戏的时候，我们发现大家表演得已经很“熟练”了，一切都“有条不紊”地进行着。几天后，我们发现参加表演游戏的孩子越来越少，参加游戏的孩子也只是拿着道具打闹，询问之下孩子说“我们已经会表演了”、“我觉得没劲了”、“老师，为什么我们总是要演牙齿？”„„ 反思：传统的表演游戏常常发现这种现象：幼儿按照同一种模式进行模仿表演，表演的对话、语气、甚至动作都基本相同，缺乏游戏的乐趣，常出现无聊、厌烦等消极被动的状态。作为创造性游戏之一的表演游戏本是深受幼儿喜爱的一种活动，应该是自主、自发的，由内部的直接动机的驱动而产生的的游戏活动本身为目的的愉快活动。它更趋向于调动幼儿的内部需要。在上述案例中，老师关注到了孩子对故事表演感兴趣，但未激发幼儿对游戏的内在动机，也没有充分给予大班孩子驾驭游戏的权力。就游戏而言教师忽视了孩子是游戏的主人这一核心思想，过多的干预和代替（如环境、道具由教师制作好、台词的单一重复、教师大量的介入等），离开了孩子的需要和发展的支持都是使游戏失去魅力的原因所在。随后的日子里，我们针对表演游戏内容的选择、道具材料的准备、表演情节的推进等进行了调整。“新问题情境”——推进游戏发展的小方法

有时故事中的情节反复表演会使孩子对游戏失去兴趣，于是我们利用分享交流环节，鼓励孩子们开动脑筋，想办法创编有趣的故事情节，使之成为汇集幼儿智慧的创作过程。如在游戏刚开始的时候我们发现参与游戏的孩子只占少数，因为他们仅仅停留在王子、公主、王后与矮人这几个主要的角色，其他孩子都只能做观众。于是在交流的时候我设置了新的问题引发孩子讨论：大家都想参加表演游戏怎么办？

“可以扮演猎人和野猪，有的故事里有这一段的。” “扮演大树吧！”

“我来扮演白雪最喜欢的鲜花。”„„

游戏中的角色多了，忙前忙后的人多了，由此生成出的游戏内容也更多了：白雪在森林里迷路的时候竟然在一棵树的帮助下找到了矮人的家、猎人杀野猪救白雪成了孩子最喜欢的表演片段、美丽的鲜花让白雪有了舞蹈动作„„游戏快乐地进行着，我也乐在其中，孩子们总是让我扮演狠毒的王后，我投入的表演常常引得他们拍手叫好！

“我也来表演”——教师介入游戏小贴士

与自主性游戏不同的是表演游戏中教师要帮助孩子提高表演技巧、积累表演经验，教师的指导必不可少。这也是传统表演游戏中教师大量介入的原因之一。那么，教师应怎样介入幼儿的游戏既能帮助孩子提高表演技能，又不会阻碍幼儿主体性的发挥呢？实践中我们有了以下体会。

孩子在表演皇后与魔镜对话的情景。我在一旁通过观察发现扮演皇后的孩子和墙上的一面镜子对话，简单的独白使她一会儿就感到没意思了。我走上了前，拿起“镜子”询问：我可以扮演魔镜吗？“皇后”同意了，当我用故事中的语言回答“皇后”的询问时，因为有人与之对白她立刻有了兴趣，随着我语气的变换，她的语音语调也随之产生变化，渐渐地将皇后的狠毒、凶狠表现里了出来。

实录：儿在表演“小小蛋儿把门开”这首歌曲里面小鸡出壳的动作的时候，孩子们想出了各种各样不同的动作，虽然有的动作比较简单，但都是他们创造力的表现，老师及时给予了肯定和鼓励，并让幼儿将自己想出来的动作表演给大家看。等到第二次进行表演的时候，孩子们的动作就丰富了许多：朱益弘演的小鸡用尖尖的嘴巴啄蛋壳的，还会发出笃笃笃的声音；朵朵演的小鸡用屁股顶蛋壳；还有的孩子演的小鸡用手敲打着蛋壳等等。这样，幼儿通过互相学习和模仿，不仅模仿到了多种动作，而且在积极的轻松愉快的情绪中提高了艺术表现力，增强了自信心，更激起了参与艺术活动的兴趣。

分析：要让幼儿更好地进行表演，老师首先要理解童心，从儿童的角度去欣赏，不追求完美，赞赏幼儿点点滴滴的创造，并提供机会让幼儿进行分享、交流，使他们有更多的沟通。同时教师还可以以幼儿的艺术表现为基础，对其加以适当整理或提炼。

实录：表演童话剧“三只蝴蝶”的时候，陆一萌演的白蝴蝶在躲雨的时候有一个发抖的动作，顾行仰发现了就站起来说：“萌萌演的我有点看不明白，她为什么摇头呢？我觉得这个动作做得不好看！”其他小朋友也都跟着说不好看、不喜欢。原来我看明白了萌萌的意思，但是孩子们并没有看懂，他们并不知道这个动作代表了什么意思，演得是好是坏。这时萌萌也显得紧张拘束起来。于是，我先肯定了萌萌，表扬她今天动脑筋想出了一个新动作，然后鼓励萌萌自己来向小朋友们解释她动作的含义。她说：“因为蝴蝶发冷了，在发抖。”我说：“原来萌萌摇头的意思是想说蝴蝶被雨淋的发冷了，是在发抖呢！你们觉得冷的时候，特别是冬天的时候是不是也会发抖啊？”顾行仰马上点头说是的是的，“那你们说萌萌演的好吗？”孩子们异口同声地说好。萌萌得到了老师和同伴的肯定，可高兴啦！分析：教师的评价很重要，教师对幼儿及时积极鼓励，增加了幼儿创造的信心教师对幼儿的关注、欣赏、评价是对幼儿最大的鼓舞。从老师积极的评价中他们体验到了成功、快乐。

案例描述：木偶剧场里的一凡站在剧场一角，双手直直的伸着（大树），还偶尔变换着动作，没说过一句话„„旁边的欣悦手上套一只鸭子的手偶嘴里说着：“我的蛋到底生在哪里啦？快把我急死了。”然后急促地问手拿毛绒老牛的思远：“牛大伯，牛大伯，你看见我生的蛋了吗？”牛大伯浑厚的声音回答道：“我没看见，你还是到池塘边去找找吧。”说完就走掉了。“鸭妈妈”找到“池塘”（一凡动作马上又变化成一个圆形池塘）边，四处寻找。会说话的“池塘”忙问：“鸭妈妈你在找什么呀？”鸭妈妈沮丧的说：“我生的蛋不见了，我在你傍边找一找吧。”“池塘忙说：“我旁边也没有，你还是到花丛里去找找吧。”说完这句话池塘马上就变成了两朵移动的花„„

坐在下面的两位小观众兴致勃勃地欣赏着，还控制不住地上去拉一下“大树”的“树枝”，伸上去问一问“花朵”的味道，非常投入。还不时地兴奋地拍手肯定。“鸭妈妈”等角色更加积极踊跃、形象生动地创编着故事„„

分析：道具是开展表演游戏的元素之一，是必不可少的物质材料，它能吸引、激发幼儿参与游戏的愿望与兴趣，帮助幼儿理解角色并在一定游戏情景中进行表演。通常，教师在进行某一表演游戏前，教师都要为幼儿准备许多教师认为表演需要的道具，而有些幼儿对这些道具并非喜欢，只能被动地认同，这样既削弱了道具材料在游戏中的作用，又限制了幼儿创造性的发挥，不利于幼儿的个性发展。

反思：让幼儿参与到道具的设计与准备中来，进一步让幼儿感受表演游戏的快乐。幼儿也非常积极踊跃，有自己动手制作的，有家长支持买来的等等。但时间久了，幼儿会对原有的材料失去一定的兴趣。

表演游戏：商量节目

实录：有五名幼儿进入了第一排练厅，开始热烈地商讨玩什么游戏，有的说表演《鼓上的小米粒》，“因为这首歌曲最近是我们正在学的，很有趣。”弘弘说。诗诗说：“对呀，看这里有天安门的背景图，我们正好可以用的。”文文好象发现新大陆似的嚷了起来：“这里还有小白鸽的头饰呢！”说着就戴在了头上，列开嘴笑了起来。孩子们各抒己见，小马提议提议：“我们来黑白彩色电视机，看看哪个游戏的人多我们就玩哪个。”最后大家一致通过玩《小白鸽飞向天安门》。

分析：在表演游戏的初始阶段，教师除了提供时间，空间和基本材料外，应尽可能地少干预。这时教师唯一要做的事是要沉下心来当好“观察者”的角色，让幼儿有充足的时间和空间去协商讨论，给予他们极大的自由度，鼓励与支持他们按自己的兴趣与意愿决定游戏的内容。

反思：在对新纲要、新课程的解读、理解之后的今天，我们正在不断的探索、尝试着改变这种现象，尽可能的将我们的目标淡化，隐形于我们的操作材料之中，特别在游戏的最初阶段，教师提供的丰富适宜的材料能引发幼儿自觉、主动地选择游戏内容，在活动中表面上教师似乎只是观察者，其实她为幼儿所提供的材料、心理上的支持已经是一种隐性的指导，促进着活动的发展。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！