

# 大班角色游戏案例：美食城

◆杨晓玲 曹文珍

(长丰县双墩镇中心幼儿园 安徽合肥 231131)

## 游戏来源

国庆假期后的一天晨间谈话时,孩子们讨论起了自己喜爱的食物。叶子晨说“我喜欢吃包子”,梅梅说“我喜欢吃烤鸭”,雨欣说“我喜欢吃羊肉串”,辰辰说“我喜欢吃糖葫芦”,智齐说:“我放假去墨街美食城了,里面好多吃的,我都喜欢吃”。下午区域活动时,我发现早晨讨论美食的几个孩子在动手制作自己喜欢的“美食”,做好美食后,他们自发地寻找可以盛放的器具,开起了“美食城”,慢慢地,其他孩子也加入进来。基于幼儿浓厚的兴趣,我们在走廊开设了角色区“美食城”。

## 环境创设:游戏场景布置。

预期目标:1、能迁移“美食城”的知识经验,与同伴合作创设“美食城”的环境,体验角色扮演的乐趣。2、初步学会解决在游戏中出现的问题。3、能根据游戏和自己所扮演的角色的需要选择、使用、制作适宜的游戏材料,不断发展游戏情节。

材料投放:1、货柜、自制“炊具”、“餐具”品等。2、与幼儿共同积累大量废旧材料后组织幼儿制作成各类“美食”。3、价格表、售货员、收银员、厨师、服务员配套的帽子、围裙、头巾等。4、替代“钱币”的卡片。

## 游戏实录一

这天,在选择角色时,辰辰选择了卖糖葫芦。

辰辰在穿戴服装时说:“我妈妈说世纪金源超市牛奶降价了,好多人买啊。”他又说:“我们也说降价了,一定很多人买。”其他孩子说“好”。辰辰开始卖糖葫芦。

他重复叫着“糖葫芦现在降价只要2块钱!”。杨子和小鹏、乐乐走到了辰辰附近的糖人摊位前。辰辰凑近杨子他们,继续叫着“糖葫芦降价只要2块钱!糖葫芦降价只要2块钱!”杨子几个人购买了糖人后,走了。辰辰看着他们离开的方向,停止了叫卖。

辰辰在原地来回走了几步,走向老师:“老师,你说这个冰糖葫芦降价到多少钱才能让他们来买啊?”老师:“你觉得呢?”“1块,因为1块是最便宜的了!”“你试试看。”

辰辰再次叫卖起来:“糖葫芦现在降价只要1块钱!”乐乐走过来,手里拿着几张“2元”钱,辰辰凑过去,扒开乐乐的手看了看他手里的“钱”说:“那你别买了。”乐乐走后,辰辰低着头,脚尖在地上磨蹭。这时,老师走过去,递给他一张2元钱,说:“我要买糖葫芦。”他拿了一串糖葫芦给老师。

老师:“我不划算,1块钱一串,我有2块钱呢,可以买几串?”

辰辰想了想说:“那两块钱给你2串吧。”范老师:“2块钱可以买2串是吗?”辰辰说:“2块钱就2串,3块钱就3串,4块钱就4串。”

之后,辰辰陆续卖掉了许多“糖葫芦”。他将“钱”放进“收款箱”,扬起了嘴角。他转过头,又接着叫卖,继续游戏。

## 分析:

5岁的辰辰,是一个比较好动的孩子,平时专注力不强,乐于表达,很有主见。《指南》指出:大班孩子要能根据谈话对象和需要,调整说话的语气。他能迁移生活中观察到的“促销手段”,提出自己的建议(降价)。在没有人购买后,他能自己想办法而不轻易求助,多次主动发起“互动”(凑近同伴、再次降价等),能想办法吸引同伴。遇到困难时,虽然数学经验还不能达到数运算的水平,但在老师的引导下,他能用“接收”到的信息进行简单的推理(2块钱就2串,3块钱就3串……),从而“生意”红火起来,他也在游戏中获得了愉悦和成就感。

## 调整推进:

一、迁移生活经验,拓展游戏内容。1.游戏中辰辰的叫卖声一直比较单一。教师组织幼儿进行讨论:还可以用哪些方法吸引顾客呢?你能设计一些不一样的叫卖声吗?2.结合数学活动,丰富孩子的数学经验,提升游戏水平和运算能力,为“购物”提供便利。

## 二、适时调整游戏材料,推动游戏发展。

1.货币。(1)游戏中投放了面额为“1元”、“2元”、“5元”的货币。由于一元钱的投放数量较少,“找零”超出了初升大班的孩子的数学经验水平,因此导致交易失败。两元钱的货币已经从现实生活中消失,出现在游戏中是不合适的,因此取消了“2元”,而增加“1元钱”了的投放数量。

2.增加糖葫芦的口味和种类。游戏结束后的分享环节,“顾客”扬子提出:“糖葫芦的口味太少了。”老师带领幼儿制作了多口味、多种类的糖葫芦并进行了投放。

## 游戏实录二

这天,文熙点了一份炒肉丝,昊天问:“没有炒肉丝”文熙重复了一遍:“我要一份炒肉丝。”昊天指着桌子说:“你先告诉我,哪来的炒肉丝?”文熙说:“我就要炒肉丝。”昊天一边嘟囔,一边回到活动室里转悠,寻找能做炒肉丝的材料。他先发现了放在柜子上的一幅小朋友的手工作品,想了一会,还是选择了餐巾纸,撕成了长条,放进盘子里,端给文熙说:“给你的肉丝!”文熙拿起筷子,开始“用餐”。

## 分析:

随着游戏进程的推进和时间的推移,孩子们的游戏内容在逐渐丰富。“顾客”提出了“菜单”上没有的“菜”。游戏中,昊天能够根据菜名展开想象,寻找“丝状”的材料代替,最后创造性地选择了餐巾纸撕成长条,完成了“菜品”。他的表现说明,大班幼儿即使没有现成的游戏材料,以物代物的能力已经非常强了,能够创造性地利用已有的材料进行游戏。

## 调整推进:

1、在有主题的角色游戏中伴随游戏情节的逐渐展开,材料能够刺激幼儿游戏的欲望。因此,教师应该根据游戏的要求结合教育意图而投放游戏材料,同时也可以让幼儿自己寻找替代品或是创造出游戏材料。在我班的美食城游戏中,低结构的材料使用较少。因此,老师又投放了一些低结构材料,如:一次性纸杯、绳子等。

2、游戏后的分享环节,请昊天讲讲自己制作肉丝的过程,老师对昊天的游戏行为提出表扬。

## 反思及支持策略

一、尽可能鼓励幼儿自己面对问题,解决问题。

允许幼儿有时间考虑和得出自己的看法。不受干扰的探索期和游戏期,是发展幼儿创造性潜能和解决问题能力的支持性环境的组成部分,很少有问能立刻解决。因而,在自由开放的游戏期间,教师要善于把握游戏过程中的关键问题,从而使幼儿发现问题和解决问题。在此游戏中,幼儿遇到困难时,老师一直没有给出具体的意见和答案,而是回答“你试试看”,鼓励孩子进行尝试寻答案。在解决问题的过程中,幼儿不但体验到了创造的乐趣,而且心理上得到了成功带来的满足,也增强了自信心。

二、鼓励幼儿主动寻找和制作游戏需要的材料,支持幼儿在游戏中的以物代物的行为。

我们在提供材料时关注了材料的数量,材料的逼真,但是却忽略了材料的功能性和孩子的年龄特点和游戏需求。因此需要投放一些开放性的材料。昊天“以物代物”的游戏替代行为正是表征行为的一种,它标志着幼儿想象力、创造力、思维的抽象性、变通性、灵活性的萌芽与发展。因此,教师要及时看到幼儿的这种游戏行为及其背后所预示的发展,对幼儿游戏的支持更适合他们的游戏需要与发展。对昊天以物代物的游戏行为提出表扬,正面强化,从而激发其他孩子进行创造性的游戏。

三、丰富幼儿生活经验,促进游戏的持续开展。角色游戏的开展离不开幼儿生活经验的支持,生活经验越丰富,在游戏中幼儿才能充分展示自己对生活的感受,幼儿在游戏中就更能发挥创造力。孩子在游戏中的“购物”、“降价”行为,都来源于自己的生活经验。在孩子对游戏不再感兴趣时,可以再次对孩子的相关经验进行丰富,迁移到游戏中来,促进游戏的持续开展。

游戏仍在继续,学生仍在发生……