# 12月混龄角色游戏：医院（推荐5篇）

来源：网络 作者：心上人间 更新时间：2024-12-03

*第一篇：12月混龄角色游戏：医院角色游戏：医院游戏活动主题由来福新幼儿园不远处就是鼓楼医院，而宝贝们从小到大经常接触医院，对医生看病、护士打针、药房取药展开了讨论。在生活中幼儿和父母一起参观了医院，了解了医院的的布局，工作人员的工作。对于...*

**第一篇：12月混龄角色游戏：医院**

角色游戏：医院

游戏活动主题由来

福新幼儿园不远处就是鼓楼医院，而宝贝们从小到大经常接触医院，对医生看病、护士打针、药房取药展开了讨论。在生活中幼儿和父母一起参观了医院，了解了医院的的布局，工作人员的工作。对于医院有了初步的了解和认识之后，幼儿就产生了玩“医院”游戏的意愿。且我们班15#、29#小朋友的父母在医院工作，在活动中能和小朋友互动，介绍医院工作人员的工作情况。“医院”的角色游戏就由此产生了。游戏活动总目标：

1、结合已有的知识经验，模仿和扮演医生、护士、开药人员和病人角色等，体验“医院”游戏的乐趣。

2、能在游戏中正确使用礼貌用语，了解医院一些用语，积极反映医院的内容。

3、积极主动地与同伴交往，友好合作，用多种方式解决游戏中出现的问题。

4、合理摆放、爱护材料，创造性地使用游戏材料。核心发展目标

1、小班

(1)在成人鼓励下勇敢地参与看病的游戏，情绪愉快。(2)在游戏中能够自由想象与模仿病人角色。(3)能认真倾听医生角色说的话，并给予回应。(4)会使用简单的礼貌用语。你好、谢谢、再见“等。

2、中班

(1)游戏中，能按医患角色正确表达自己的情感和需求。(2)尝试和同伴分配医护角色，在成人提示下友好协商。(3)遵守游戏规则，能按标记收放玩具材料。(4)能将。小医院”的相关经验与同伴们分享交流。

3、大班

(1)能理解和体验自己所扮的医患角色，以角色的身份调控情绪和行为。(2)能主动、友好地与其他角色合作游戏，懂得尊重病人或医生的意愿。(3)借助生活经验，发挥想象，丰富看病游戏情节。(4)有一定的健康知识，愿意与他人分享。

二、合理角色扮演

小班可扮演角色病人、制药员。中班可扮演角色病人、制药员、医生、护士、药剂师。

大班可扮演角色病人、制药员、医生、护士、药剂师、医生助理、引导员、收费员。

角色游戏：医院

（一）（12月5日）

活动目标：

1、运用原有的知识经验，尝试将中药分类摆放到药柜上的小抽屉里，能共同协商、分工合作，布置医院的环境。

2、初步扮演医院中的各种角色，开展到医院看病的游戏。活动准备：

经验准备：在谈话活动中讨论药品的分类，药柜摆放的方法等。知识经验：了解医院工作人员的工作情况，医生看病的方式。材料准备：标志牌、收银机、购物袋、小药柜等医院需要的材料。环境创设：创设演医院的环境。活动过程：

一、教师以问题的形式导入游戏。

师：小朋友，你们都去医院参观过了，医院里分成几个部分？医院里要有哪些工作人员？你想当什么，要怎么当？

二、提出游戏要求。

（一）要协商讨论，解决医院开业前的各种问题。

（二）游戏前要选择好各种代替物，创设医院的环境。

三、幼儿按意愿选择角色，分工扮演医生、护士、开药人员和病人角色等。

四、幼儿游戏，教师观察指导。

1、观察幼儿能否运用对医院原有的经验。

2、观察幼儿是否会协商，分工，形成初步的角色意识。

3、观察幼儿能否运用替代物创设医院的环境。

五、整理游戏材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1、整理游戏材料和环境。

2、交流游戏情况。观察与反思：

对于新增的“医院”游戏，幼儿很感兴趣，玩得较好。游戏前期准备的较充分，幼儿已经简单的了解要怎么安排角色，到医院看病的过程是怎么样的。有的这些经验的准备，活动开展起来，一点都不会费力。在游戏中，我发现医生的桌子上怎么还有钱，原来有的小朋友是直接把钱给医生，并没有到收银台去算钱，还有许多小朋友直接带着药就回家去了，也没有到收银台去算钱，下次活动的时候，要重点强调最后这个部分。并把收银和挂号分开，让收银站在突出的地方。

角色游戏：医院

（二）（12月12日）

活动目标：

1、能迁移所参观的医院中物品摆放的感性经验，根据班级情况布置医院环境。

2、学习使用协商、合作等友好交流的策略与技巧，分配角色和开展游戏。活动准备：

各种文字标识及箭头标识。标志牌、收银机、购物袋、小药柜等医院需要的材料。活动过程：

一、幼儿观看情境表演“看病”，进一步明确医生与工作人员的工作职责，以及工作人员是怎么工作的。

1、幼儿观看情境表演“看病”的片段。

2、师：医院里都有谁？医生做什么？他是怎么给病人看病的？药房的工作人员做什么？他是怎么做的？

二、提出游戏要求。

1、要坚守自己的岗位职责，不要随便离开。

2、要根据药名拿药。

三、幼儿自由选择角色开展游戏，教师观察指导。

1、重点观察病人太多时“医生”怎么解决。

2、观察游戏中各角色的角色意识和履行职责的情况。

四、整理材料和环境，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。

1、整理游戏材料和环境布置。

2、交流游戏情况。

师：今天的医院的病人多不多？有没有出现什么问题？你们解决了吗？

观察与反思：

针对上次游戏出现的问题，教师再次组织幼儿观看了医院的相关视频，幼儿对医院的经验更加丰富了。游戏中，幼儿能和教师一起创设医院的环境，如收银台、药房、挂号处等，也能较好的开展“医院”的游戏。病人能遵守规则，先挂号，在看病，然后付钱、取药。在游戏过程中发现有些工作人员在没有顾客的时候，开始找小朋友讲话，然后忘记自己的工作，所以在下次的活动中，我准备评选做一个“医院”最佳员工评选。

角色游戏：医院

（三）（12月19日）

活动目标：

1、能大胆地扮演工作人员等角色，病人能明确讲述自己的症状合理的开展游戏，主动地使用礼貌语与病人进行交往沟通。

2、加强“娃娃家”和“银行”主题间的联系。活动准备：

经验准备：围绕“你去医院看病时，医院里的医生是怎么样给你看病的，他都说了些了什么？取药人员拿药的动作时什么样的？给你们时他说了什么？”的问题引导幼儿回顾相关情形，进一步了解、熟悉现实医院中看病的情况，积累相关经验，为接下来的游戏做铺垫。材料准备：各种文字标识及箭头标识。标志牌、收银机、购物袋、小药柜等医院需要的材料。活动过程：

一、以“小礼物“导入游戏。

师：今天，老师带来了神秘东西，这些东西有什么用？（是送给最有礼貌，最认真负责的好员工。）

二、幼儿自选角色开展游戏，教师以店长和顾客的身份介入，进行观察指导。

1、提醒工作人员使用礼貌用语接待病人。

2、重点观察幼儿能否比较生动地扮演角色，是否使用礼貌用语增进角色间的交往。

三、以“医院要下班了”的口令结束游戏，指导幼儿整理游戏场地，与幼儿交流游戏中的情况。

观察与反思：

本次活动由于有了“最佳员工”的评选活动，扮演医生和取药员的幼儿游戏的水平大大提高了。工作意识和岗位意识增强了许多，病人对他们的服务的满意度也提高了。医生和病人的语言交流也丰富了许多。幼儿在游戏中能主动的使用礼貌用语意识增强了，会说：“请慢走，回家多喝点开水”......不过在活动中还是会发现有个别的幼儿不能坚守岗位随意离开自己的工作，去超市买东西，下次活动中，在这个方面需要在加强一点。

角色游戏：医院

（四）（12月26日）

活动目标：

1、明确自己所扮演的角色及其责任，加强与病人的交流。

2、坚守工作岗位，不随意离开自己的工作岗位，活动准备：

各种文字标识及箭头标识。标志牌、收银机、购物袋、小药柜等医院需要的材料。活动过程：

一、谈话导入。

师：今天我们的医院按照小朋友的建议增开了拔火罐、推拿、刮痧等医疗方法。

师：上次游戏中通过评选“最佳员工”的活动，医院里的员工的工作都进步许多。那么，当医院里没有病人的时候，我们的员工可以做什么呢？

二、幼儿自由选择、协商角色，装扮自己，开始游戏。

三、幼儿游戏，教师以医院的经理的身份介入观察指导。指导要点：

1、启发幼儿在没有病人的时候整理药堂的环境、药柜等。

2、引导病人主动向医生询问病情。

四、以“医院下班了”的口令结束游戏，指导幼儿整理游戏场地，与幼儿交流游戏中的情况。

1、整理游戏材料和环境。

2、交流游戏情况。

师：你在医院中扮演什么角色？你是怎么为病人服务的？你取药后付钱了吗？你认为今天的游戏还有什么需要改进的？怎样改进？ 观察与反思：

这次的游戏，由于有了“最佳员工”的评比，小朋友在游戏中基本都能坚守自己的工作岗位。但是个别幼儿出现没有客人或者病人的时候，跑到外面寻找，因此希望在下次的活动中能知道协调。护士打针出现了程序出现问题。因此在分享谈话的过程中再次复习打针的程序。由于是中大班同时游戏，为了促进中大班的游戏交流，我们不遗余力。如每个游戏穿插不同年龄班的幼儿，鼓励哥哥姐姐带弟弟妹妹游戏，弟弟妹妹向哥哥姐姐学习游戏玩法和规则。由于小班幼儿年龄太小，大多都是在班上娃娃家游戏，下次游戏要多多鼓励小班幼儿走出来游戏。

角色游戏：医院

（五）（1月26日）

活动目标：

1、知道护士的打针过程，并把经验融合其中进行游戏。

2、多邀请小班幼儿与中大班幼儿共同游戏。活动准备：

经验准备：护士的打针过程。

材料准备：各种文字标识及箭头标识。标志牌、收银机、购物袋、小药柜等医院需要的材料。活动过程：

一、师幼谈话，回忆上次游戏情况。

师：在上次游戏中个别护士没有给病人好好打针，怎么调整？

二、提出游戏要求。

1、护士要按程序给病人打针。

2、多多邀请小班幼儿与中大班幼儿共同游戏。

三、幼儿自由选择角色，有大家推选一名能力强的幼儿当医院的副经理，教师仍以经理的身份介入游戏观察指导。

1、重点指导护士要按程序给病人打针。

2、鼓励小班幼儿与中大班幼儿共同游戏。

3、能协商轮流游戏。

四、教师以“医院下班了”结束游戏，指导幼儿整理游戏场地，交流游戏的情况。

1、整理游戏材料和环境。

2、交流游戏情况。

师：你在医院当什么？你是怎么给病人打针的？你们的“手拉手，心连心”的爱心活动举办的怎么样？有没有吸引到顾客？你在游戏中遇到了什么困难，解决了吗？怎样解决的？

观察与反思：

本次的游戏中的“医院”主题内容几乎反映了幼儿游戏的最高水平。首先，幼儿会协商分配角色。其实，幼儿角色意识增强。所扮演的医院的员工已经能比较娴熟地摆放工作区、称中药的工作等游戏材料。他们还结合元旦活动开展了“手拉手，心迎新”促销活动，将游戏推向最高潮。再次，幼儿对游戏中出现的问题会主动解决，合作得较好。最后，顾客与员工之间的沟通也更加丰富、有礼貌了。游戏总反思：

角色游戏“医院”是在“医院”的主题活动的背景下开展的。游戏是幼儿对已有经验的反映，而“医院”的主题探究活动为幼儿开展“医院”的角色游戏提供了相关的经验。经过5次游戏，幼儿提供扮演各种角色，体验到医务人员的辛苦，了解了医院的不同岗位及工作人员的主要职责和看中医的过程。幼儿在当司药员是学习怎么抓中医，怎么包中医，学习怎么样有礼貌的和病人交流，从而建立初步的为他人服务的意识；而幼儿在当病人时学会怎么样告诉医生自己哪里不舒服。在游戏在幼儿学会使用礼貌语言与人交往，提高了协商、合作、交往的能力，促进了自身社会性的发展。幼儿能够较真实的反映生活中医院的内容，游戏基本达到了预期总目标。

**第二篇：中小班混龄角色游戏：彩虹小镇(一)(小班)**

中小班混龄角色游戏：彩虹小镇

游戏主题由来：

班级外的走廊上创设了中班的角色游戏环境，我们小四班的小朋友来来往往总爱到游戏区中去摸一摸看一看，能不能抓住这个契机让他们跟中班的哥哥姐姐一起玩角色游戏，让大的带着小的，不仅能够了解角色游戏的玩法、规则，而且能够增进小班与中班的交往能力，促进小班小朋友语言交往以及规则意识等能力的发展。于是便和中班的老师一起商量开展这个混龄游戏。

游戏预设总目标：

1.能相互喜欢和接纳对方，感受到一起游戏的快乐。2.能用语言表达自己的意愿，学习交往。

3.能模仿扮演自己逐渐熟悉的角色，遵守游戏常规。

4.能以彩虹小镇居民的身份参与中班的游戏，模仿学习各种角色区的玩法。5.能自主选择游戏，明确自己所扮演的角色。

6.能主动与中班哥哥姐姐共同游戏，体验游戏的快乐。

中小班混龄角色游戏：彩虹小镇

（一）一、游戏目标：

1.初步了解并体验“彩虹小镇”游戏的内容场景。2.尝试与中班小朋友相互交往，感受一起游戏的乐趣。

二、游戏准备：

1.经验准备：小班小朋友已经有玩娃娃家的经验；爸爸妈妈陪小朋友去过医院、超市、理发店、面包屋。

2.材料准备：投放娃娃家材料：娃娃、桌子、椅子、搓衣板、洗衣盆、扫把、畚斗等玩具。

三、游戏过程：

（一）小班教师用谈话的方式激发小朋友游戏的兴趣。

成立小四班旅游团，教师扮演“大巴司机”这一角色带领小朋友们参观中班哥哥姐姐们的彩虹小镇。参观结束后，可以自由选择自己喜欢去的地方。

（二）小朋友自由选择角色，进行游戏。

（三）小朋友游戏教师巡回观察指导。1.小班小朋友能参与到游戏中去。

3.观察并引导小班小朋友与中班小朋友交流。

（四）游戏结束时，教师一边按“喇叭”一边在每一个医院、商店、娃娃家把“游客”集合回家，并与小朋友交流游戏情况。

1.你们都去了哪些地方？去里面做了什么？你是怎样当好小顾客的？ 2.你觉得哪个最好玩？

3.我们下次再和哥哥姐姐一起玩游戏吧！

观察与推进：

这次中小班混龄玩《彩虹小镇》的游戏，小朋友们都很兴奋。之前我们玩了两个月的娃娃家，小朋友们有了一定的游戏经验，但是第一次与中班的哥哥姐姐们一起合作玩游戏还是出现了一些问题：

1、小班的弟弟妹妹由于年龄小还处于懵懂期，不懂地如何主动地与哥哥姐姐们交往，并且破坏性强，游戏区内时不时的就有哥哥姐姐在那批评、指责小班的小朋友。

2、而中班的小朋友与大班的小朋友毕竟有差别，还不能很快速地充当起大哥哥大姐姐的角色，各玩各的的现象较为严重。并且从游戏中可以感觉中班的哥哥姐姐比较排斥小班的弟弟妹妹，总觉得弟弟妹妹是过来捣乱的。

3、在进入彩虹小镇的时候，由于小朋友们没有一个包包装“钱”，导致走廊上经常能捡到“钱”。

针对这些问题，我觉得应该多让两个班的小朋友们多沟通多交流。在户外活动的时

候经常在一起玩游戏，来增进他们之间的感情。另外在下次的游戏当中，将为他们增加挎包，以便他们到彩虹小镇上购物。

**第三篇：幼儿园混龄游戏方案**

幼儿园户外混龄球类游戏方案

一、背景

我园开展球类游戏至今，教师与幼儿分别积累了不同的经验，但在研究过程中也正处于一个瓶颈时期。通过学习，我们了解到，混龄式的户外区域体育活动是近几年幼儿体育教学开展的一种新的组织形式，户外体育活动增添了区域化和混龄式教学，这强化了幼儿的自主性，让幼儿在良好的体育环境中能充分地自由结伴、自选内容、自主活动。

根据我园的球类特色，开展大中班年龄阶段的混班区域活动，把大中不同年龄阶段的幼儿放在同一个空间内通过“大带小、小促大”的活动方式让幼儿彼此间相互交流、互助、示范、模仿、学习，自主地进行各种体育运动和游戏。这种异龄幼儿间的互动互助运动与协同游戏的方式能够满足幼儿与不同年龄同伴交往的需要，扩大幼儿的接触面，有利于培养幼儿的运动兴趣、习惯和能力，并促进幼儿社会性发展，为形成积极健康的身体与个性奠定了良好的基础。

二、目标

1.【幼儿】：激发运动的兴趣，好运动，敢运动，会运动；养成良好的运动习惯、能力和意志品质，有健康的体魄和个性。

2.【教师】：更新体育课程观念和教育行为，创设快乐运动的环境，自己会玩，能带幼儿更好地玩，从而建立良好的师幼互动，促动幼儿的运动发展和健康成长。

3.【园所】：推动教师的专业成长，以丰富有效的案例研究完善园所球类游戏课程理念，促成幼儿健康活泼的发展目标。

三、准备

1.运动环境：利用幼儿园户外活动场地、公共区域等合理布局，完成幼儿园混龄运动区域的场地设置图。此外活动的时间安排，音乐的调整等。

2.运动器材：包括器材的采购添置，保管整理，摆放使用等一系列环节的职责明晰。

3.运动场地的负责教师的安排等。

4.理论学习：混龄户外区域游戏安排的传达和集体学习。

5.准备适应：幼儿、教师、生活老师的场地适应，活动形式的适应。

四、具体措施

（一）保教结合，引导幼儿积极参与混龄球类游戏

由于全园幼儿混龄，所以教师在区域活动过程中，要更加关注到本区域内幼儿的运动情况，及时进行保教工作。教师首先与保育员一起，将自己所在区域的活动内容进行简单的梳理，做到心中有数，并在游戏开展过程中，注重保教结合。及时关注部分游离的幼儿，或者需要帮助的孩子，发挥教师的指导作用，做幼儿最好的引导着、合作者与支持者。同时做好对幼儿和家长的宣传引导工作以及幼儿在混龄活动时的安全工作的引导，让孩子做好充分的准备。

（二）加强师幼互动带动异龄互动

教师作为孩子学习的引导者，在户外区域混龄体育活动开展时也应该发挥引导的作用，成为异龄互动的中介者。有些幼儿由于性格或其他原因不会、不想、不敢自主进行活动，教师要多用些耐心。教师可以进入到与幼儿的互动体育游戏之中，可以在师幼互动进行之际，带动其他异龄幼儿参与到游戏中，然后逐渐地引导大小幼儿之间的互动，引导异龄幼儿的认识和合作，给予异龄幼

儿一个相互学习的机会。

（三）突破“大带小”结伴学习，鼓励幼儿相互观察、模仿与反思 教师还要相信幼儿的能力，不能只采取“大带小”的方式进行混龄教学，也不能经常固定异龄幼儿的结伴学习，也要发挥小幼儿的能力。混龄活动给予孩子更多的是无意间的学习与自我学习，榜样是相互的，不论是大幼儿还是小幼儿都可以成为相互的模仿学习对象。教师在户外体育活动中要给予孩子学习的机会，观察和模仿能更好地让孩子反思自己的动作和游戏方法，在模仿的基础上纠正自己、发展动作、创新游戏。同时鼓励幼儿遵守各个区域中的游戏规则，具有良好的行为习惯与游戏规则意识。

（四）鼓励幼儿自主设计互动性强的体育游戏

区域活动的特点在于幼儿的自主性，因此，为了促进幼儿参与混龄体育活动的异龄互动，教师应该鼓励幼儿自主设计互动性强的体育游戏，把异龄幼儿组合到一起, 孩子们在这种紧张愉快的气氛中既锻炼了身体又逐步树立了团队精神。可以说, 经常在这种模式的教育下, 异龄幼儿会慢慢学会充当不同的角色, 渐渐积累集体生活的经验和学习做人的规矩, 从而学会相互关心、相互谦让、相互协作。

（五）体育器械要合理配置。

我们并不能忽视高结构材料的设置，也不能为了加强异龄幼儿的互动而只设置低结构的材料。因此，教师在区角创设环境时，应有意识地在区域中提供了适合不同年龄和能力水平的体育器械，幼儿才会去选择适合自己水平的材料进行学习活动，实现幼儿的个性化发展；为了促进异龄幼儿之间的互动，体育材料的设置要体现层次性，投放的位置和材料的类型要有交叉，要给予异龄幼

儿一个互动的空间条件。同时能够根据自己创设的游戏内容进行器材的组装，并引导幼儿成为器材的使用者与共同管理者。

五、活动小结

我园在以往开展球类游戏的经验基础上，考虑到幼儿的年龄特征，我们尝试中大班年龄阶段的幼儿开展户外混龄球类游戏。丰富、新颖的户外混龄球类游戏，不断促进全体幼儿身心健康成长。我们发现幼儿的基本动作进一步得到了发展，极具挑战性的器械锻炼了幼儿坚强、勇敢、不怕困难的意志品质，提高了抗挫折的能力。同时也打破班级、年龄得局限，为幼儿提供了更多的交往机会。幼儿的语言表达能力、分享合作快乐、帮助同伴、乐于助人等优良品质均得到了不同程度的发展。从教师层面看，指导混龄活动需要教师熟知的不仅仅是自己执教年龄班的基本动作要领、要求及幼儿的发展水平，更是要全方位的了解不同年龄段幼儿基本动作及全体幼儿的实际水平，进而促使教师加强自身的学习，以适应工作的需要。

**第四篇：混龄班游戏活动**

瞎子摸拐子

总目标：

1、了解瞎子和拐子的特性，知道红绿灯标志的意义。

2、练习蒙眼捉人和曲腿躲闪跑的能力，自觉遵守游戏规则。小年段：培养幼儿的的躲闪能力。

大年段：发展幼儿的躲闪能力和快速抓的能力。

游戏规则：

一名幼儿扮演“瞎子”，其它幼儿扮演“拐子”，“拐子”在规定的范围里曲腿行走，“瞎子”去摸“拐子”，并用自制红、绿灯控制“拐子”停与走（出示绿灯，拐子可以自由行走；出示红灯，拐子则停止不动）。当瞎子摸到拐子时，角色互换继续游戏。数次游戏后，拐子两两结合同步行走，游戏继续。

选择理由：

游戏玩法简单明了，趣味性强，在游戏中，可以结合幼儿的能力差异进行游戏，并且游戏中大班的孩子能力带动小年龄段的孩子玩起来，小年龄段的孩子也可以跟着大班孩子玩起来。

鱼网

总目标：

1、幼儿能遵守游戏规则，快速的躲闪。

2、体验游戏带来的快乐。小年段：能够快速的躲闪。

大年段：理解游戏规则，会快速抓和躲闪。

游戏规则：

两个幼儿手拉手做两张鱼网（或是用纱巾），其余幼儿做鱼。幼儿一起唱“许多大鱼游来了，游来了，游来了，快点快点捉住它。在最后一个字时，扮鱼网的幼儿放下“鱼网”捕鱼。给捕捉到的幼儿要表演首儿歌，或者唱首歌，然后就可以扮鱼网了。

选择理由：

在这个游戏中，无论是大班的孩子还是小班的孩子都可以选择鱼的角色，而在里面渔网的角色大班的孩子快速奔跑能力比较强，所以这个角色大班的孩子比较适合，也非常喜欢。这个游戏不但可以提高大班孩子的奔跑能力，也可以提高小年龄段孩子的跟玩能力。

贴烧饼

总目标：

1、练习幼儿在一定范围内追逐跑。

2、训练幼儿的反应能力。

小年段：练习幼儿在一定范围内追逐跑。

大年段：训练幼儿的反应能力，和围圈追逐跑得能力。

游戏规则：

小组幼儿围成一个圈，剩余两人在圈外，—人追逐，—人被追逐。追逐者可以随时将自己变成“膏药”贴在圈子中的任何—人，然后交换角色，由被贴的幼儿作为追逐者，继续追逐。下池塘开始捞鱼，被“鱼网”捉到者停止一次游戏。其他幼儿游戏继续。

选择理由：

在这个游戏中，大班的孩子可以和小班的孩子进行组合，然后在游戏中大班的幼儿可以让小班的孩子站在里圈，这样可以起到游戏中的合作作用。

两人三足

总目标：

1、锻炼幼儿身体的灵活性与协调性。

2、培养幼儿参加体育活动的兴趣。

小年段：听大班幼儿的口令前进。大年段：锻炼幼儿身体的灵活性与协调。

游戏规则：

幼儿自由分组，分成模特队和竞赛组。竞赛组分两队进行两人三足的游戏比赛，每两个幼儿的两只脚和手被绳子绑起来走路，走到指定的箩筐里拿手套给模特组的幼儿戴上，比比哪个竞赛组先完成任务，就是这次比赛的冠军队

选择理由：

这个游戏有难度，需要小班的孩子紧紧搂住大班的哥哥姐姐，并且能够听从大班哥哥姐姐的口令出脚。而在这个游戏中也能体现以大带小的作用，并且促进大年龄段孩子的反应能力。

猜拳跨步

总目标：

1、提高幼儿动作的敏捷性。

2、丰富幼儿的游戏活动，体验游戏带来的乐趣。小年段：提高规则意识。

大年段：提高幼儿动作的敏捷性和自定游戏规则的能力。

游戏规则：

开始两人握紧双拳，参加的小朋友一起说：“猜猜猜、我们大家来猜猜”。到最后一个“猜”字停下来时，两个人伸出手的动作是：“石头、剪子、布”。其中一人做的剪子动作，另一名幼儿做布的动作，则表示剪子剪布，该幼儿为胜，并跨“4”步。其他的动作如：布包石头、石头锤剪子，不管是那一方胜都是跨“4”步。依次这样猜下去，跨过去，谁先到终点谁就获胜。

选择理由：

这个游戏非常简单，无论是小班的孩子还是大班的孩子都会猜拳，所以在游戏中，只要他们合作制定猜拳玩法或规则就可以立刻玩起来了，简单而有趣味性。

我们邀请一个人

总目标：

1、感受音乐韵律，按规进行游戏。

2、学会一个跟好跟好一个，按节奏进行游戏。

小年段：学会倾听，一个跟好一个进行游戏。

大年段：在熟悉规则的基础上，主动去邀请朋友。学会在集体游戏中与同伴协调活动。享受传统民间游戏带来的乐趣

游戏规则：

分甲乙两组，甲、乙双方互相唱问。之后，甲乙组邀请者与被邀请者同时出列.站在一个套圈里，后面的邀请者与被邀请者也依次两人站一个套圈里，（自由选择套圈的颜色）一直到最后被邀请完后。幼儿根据自己选择的套圈颜色组合成一个“火车”每队并选择一组幼儿做“火车头”，但“火车头”的脚上要套一个圈，然后两组站在同一起跑线，看哪队先跑到终点就是最后的胜利组。

选择理由：

游戏比较有趣味性，在音乐的背景下进行游戏，自主性比较强。游戏中角色意识比较分明，幼儿可以根据自己能力强弱，自由选择角色进行游戏

丢沙包

总目标：

1、发展动作的躲闪跑能力，提高注意力和观察力。萌发对民间游戏产生一定的兴趣。

小年段：熟悉游戏规则，学会扔的动作及躲闪能力。

大年段：能正确分辨单双数，同时游戏过程中兼顾小年段幼儿一起游戏。

游戏规则：

幼儿分为四组，通过猜拳的方法选出每组最后的获胜者来进行丢沙包比赛，并规定时间是30秒。每一组中由获胜者做丢沙包的人，其他幼儿身上挂着单双数的号码牌，丢沙包的幼儿需要站在指定的地方向挂号码牌的幼儿扔沙包，挂号码牌的幼儿也是在规定的活动范围内活动。听到“单数”或“双数”的口令时，丢沙包的幼儿就要寻找相应的号码牌并用沙包击中对方，而挂号码牌的幼儿则要不停地跑，若丢沙包的幼儿丢错了对象，被丢幼儿可以继续游戏，若丢中且丢对的幼儿需要出列停止游戏在旁观看。

选择理由：

此游戏考验幼儿的倾听能力，同时扔、躲闪的技能也在游戏中得到锻炼。小年龄在游戏中可以跟随大年龄幼儿一起游戏，在玩得过程中，对“单”、“双”数有个初步的理解。在和大孩子一起躲闪的过程中，起到一定带动性，能力也有所加强。

老鹰抓小鸡

总目标：

遵守游戏规则，游戏中提高相对方向跑的技能,提高身体的灵敏性、协调能力。

大年段：能自主安排游戏角色，活动中注意跑的时候控制与他人的距离。愿意帮助中班年龄幼儿共同参加游戏，体验合作游戏乐趣。小年段：

1、幼儿乐意参与游戏，主动的和大班哥哥姐姐一起玩游戏。

2、能自主的分配角色，并会快速的进行躲闪。

3、愿意在大年龄幼儿的帮助下完成游戏，体验互动游戏的乐趣。

游戏规则：

幼儿按自己的意愿分配角色：老鹰、鸡妈妈、小鸡，活动开始“老鹰”手拿呼拉圈站在自己的“鹰巢”里，“小鸡”四处分散在场地上捉虫子。当“鸡妈妈”呼喊：孩子们，“老鹰”来啦，快跑！“老鹰”从“鹰巢”里跑出来追套“小鸡”，套中后把“小鸡”运回“鹰巢”。

选择理由：

此游戏简单易学，在孩子们遵守游戏规则，愿意表达自己的想法。大年龄段的孩子能尝试积极主动带领小龄幼儿参与游戏，尊重他人，懂得谦让，树立榜样。小年段的孩子积极参加游戏，尝试自主选择游戏角色。能主动与异龄幼儿协商、初步合作，听从大年龄幼儿合理的建议。

一米一米三

总目标：

学说童谣，按童谣内容、节奏进行石头、剪刀、布游戏。小年段：学会说童谣，按照节奏进行节奏。

大年段：能正确熟练进行石头、剪刀、布游戏，在游戏过程中，带领小年段孩子，尝试用不同形式完成游戏胜负。

游戏规则：

此游戏两人玩，也可以多人合作玩。两人面对面站立好，游戏开始集体有节奏地念儿歌：一米一米三，三米三米三，三米连心跳，卖苹果。当念到“果”字时双方都必须以石头、剪刀、布的形式停下动作出现给对方看自己摆出的是什么地动作信号（石头、剪刀、布）。胜出方有权向对方出7以内的加减算式题，题目答对后再继续游戏。

选择理由：

此游戏儿歌简单、押韵易上口。小年段孩子容易掌握，并在说儿歌的基础上学习按节奏进行石头、剪刀、布的练习。此时，大年段孩子可以介入，能力强带动能力弱的孩子，游戏自主性得到了体现。同时当比输赢的过程中，大年段孩子可以变幻惩罚方式，创意意识得到了加强。

孵小鸡

总目标：

学会说儿歌，提高倾听能力和钻、躲闪能力。

小年段：学会说边拍手，变说儿歌，提高钻、躲闪能力。

大年段：在熟知游戏规则基础上，能照顾小年段孩子一起合作玩游戏。

游戏规则：

游戏者中选一人当“鸡妈妈”坐在凳子上，凳子下放几个“蛋”（可放沙包代替），表示“鸡妈妈”正在“孵蛋”。全体幼儿围在鸡妈妈周围边拍手边念儿歌：“老母鸡，真能干，咯咯哒，咯咯哒。生下孩子蛋宝宝，开始孵宝宝啦”。念完儿歌，其余游戏者做“耗子”，“耗子“在”鸡妈妈“身边钻来钻去，伺机取“蛋”。“鸡妈妈”可以自由转动保护身体下面的“鸡蛋”，但不能离开凳子。“耗子”伸手取“蛋”时，“鸡妈妈”要迅速拍“耗子”的手臂，被拍到的就不许在取“蛋”。游戏可玩到“鸡蛋”取完为

选择理由：

此游戏童趣、可以、易上手，适合不同年级阶段的孩子。孩子们在相互合作基础上，不同能力得到提高。大年段孩子能照顾小年段，带领他们一起玩。小年段幼儿能在大年段照顾的基础上尝试做“鸡妈妈”等难度较高的角色。

**第五篇：如何开展角色混龄区域活动（最终版）**

如何开展角色混龄区域活动

《幼儿园教育指导纲要(试行)》中明确指出：“幼儿园教育应以游戏为基本活动”。角色游戏又称象征性游戏，是幼儿期典型的游戏形式。它是幼儿按照自己的意愿，以模仿和想象借助真实或代替的材料通过扮演角色，用语言、动作、表情等创造性地再现周围生活的游戏。我园的混龄角色游戏活动是在角色游戏活动时间，全园不同班级、不同年龄的孩子混合在一起进行的活动。混龄活动可以较好弥补同龄教育及独生子女家庭生活的不足，为幼儿提供更多的异龄观摩学习的机会，对促进幼儿的社会性、个性化、认知发展及语言发展等有独特价值。

我园从2024年11月开始研究探讨幼儿园游戏活动的模式，构建了学习性、运动性、社会性的整体区域活动体系，并一直坚持学习型区域活动的日常化落实、运动游戏混龄活动的常态开展和幼儿园角色游戏混龄活动的实践研究，凸显了幼儿园玩中学的教育特点。

交流研讨结合实际确定游戏方案

在活动开始实施之前，我们就开展哪些活动进行了集中的交流研讨，我们参照了五大领域目标，结合真实社会场所，开设了生产制作类、饮食文化类、行业服务类、娱乐生活类等活动，确定了全园17个游戏活动区，有育婴会所、巧手加工坊、北北舞台、中国美食城、乐乐服装加工厂、佳佳超市、快乐宝贝照相馆、搭搭乐园、科学探究室、亲子书屋等。确定主题活动区后，我们开始共同研究活动区的核心价值及具体目标，创设的角色种类及每个角色的目标任务，活动区的环境创设与材料提供策略。经过多轮研讨，我们将每个活动区制定出一套完整的实施方案供教师参考。为保证活动的有效实施，我们又将17个区的17套实施方案进行详细解读，使每位教师都清楚全园活动，以便指导幼儿进行活动。

在研讨中国美食城游戏区的活动方案时，我们认为该游戏区的核心价值应该是幼儿在尝试制作美食的过程中，了解中国传统的饮食文化，从而培育幼儿对中国传统文化的认同感，而并非定位在熟练掌握制作方法技巧及品尝美食味道上。

在角色安排上，根据实际需要我们设计了经理、接待员、收银员、服务员、面点师、厨师、清洁工、洗碗工及顾客等角色。孩子们自由选择角色进行游戏，每个角色都制定了相应的职责，并且体现出不同年龄幼儿的不同要求。例如“接待员”这一角色职责，我们依据《指南》中语言领域对不同年段幼儿的目标要求，结合实际，制定了如下目标：小班幼儿能大方的，用简单的礼貌用语向客人问好；中班幼儿能热情主动接待来客，用基本完整的语言向客人介绍本区活动；大班幼儿能主动与客人交流，用连贯有序的语言介绍本店美食及活动流程，能解答客人疑问。不仅角色目标体现层次性，在扮演角色时间安排上，我们也进行了不同的设计，小班幼儿工作时间以10分钟为工资发放单位，中大班幼儿为15到20分钟。接待员完成一个工时的工作任务后，可以得到两元钱工资。如果顾客要品尝美食，就要付相应的费用。

在活动中，我们惊喜地发现，孩子们不仅对中国饮食文化有了一定的认知，还充分享受了制作的乐趣，在职业体验中，充分了解了劳动的辛苦，更懂得珍惜劳动成果了，还有的孩子竟然从此再也不挑食了。中班的妮妮自从扮演接待员角色后，回家和妈妈说：“妈妈，你以后可别乱花钱了，挣钱太不容易了！”妈妈听了感慨万千！

自主选择提升幼儿社会经验

在活动中，我们给孩子充分的自主权，让他们自由选择活动。虞永平教授曾提出幼儿园适宜性课程应有儿童兴致相随的观点，我们非常赞同。只有孩子选择自己真正喜欢的活动，才有兴趣参与，才能有活动质量，才能真正促进幼儿富有个性的发展。解放儿童，尊重儿童，发展儿童，也是我园开展混龄角色游戏的出发点和落脚点。

大班的旭旭小朋友是科学探究室的常客，每次游戏开始时，他都会第一个跑到科学探究室进行活动。他最爱灯炮，家里搜集了几百种不同类型的灯泡，对灯泡已经有了一定的研究，被我们称为小科学家牛顿。我园还曾经为他个人举办过“小灯泡大学问—小科学家旭旭灯泡研究成果展示会”。他虽然不善言谈，但是在一次活动时，他为了拆下科学探究室中废旧的微波炉里面的灯泡，不仅求助了同伴、老师及家长，竟然说服园里的维修工侯爷爷帮忙。当他小心翼翼地托着拆下来的灯泡时，脸上洋溢着成功的喜悦，心里别提多高兴了！

我们依据各个区域的特点创设了许多与主题相关的角色，让大家有更多的选择，使幼儿在扮演角色中扩展社会经验。这些角色并不是固定不变的，有时也会进行适当地调整，当我们在活动中遇到了问题，或有孩子提出需要增加或调整某个角色时，我们会随时调整。

在北北舞台，我们发现有的孩子喜欢当导演，就增设了导演一职。我们还为极具导演天赋的凡凡小朋友举办过她执导作品的专场演出呢。在休闲奶茶吧，我们发现在孩子们游戏的过程中，地面会产生一些垃圾，我们将这一现象和孩子们一起讨论，最终决定增设一名清洁工的角色，来维护环境卫生。在搭搭乐园，每次活动结束后，都由负责教师来收拾整理，我们认为这样做不利于培养孩子的责任意识，于是，讨论增加了两名整理员这个岗位，效果也非常好！

开展研训活动提高游戏质量

为了更好的开展活动，我园常常组织教师外出学习。邀请专家学者与我们一同研究区域活动的方案及幼儿游戏质量，给老师指出问题，明确方向。我园每周定期开展教研活动，并将教研成果以培训的形式向全体老师进行推广，从而不断提高幼儿的游戏水平。例如关于教师在混龄活动前的指导、活动中的指导和活动后的指导策略，我们就组织了多次教研活动，总结梳理出三十多条指导策略，然后由教研组长对全园教师进行专题培训，共享教研成果。

对于小班幼儿如何进入角色游戏混龄活动，我们也进行了专题研究和实践。第一阶段，我们先是由班级老师带全体幼儿在活动进行时巡回参观，了解活动内容和各角色区所在的位置。第二阶段，由家长一对一地陪幼儿进行活动，带孩子进入角色，了解活动规则，尝试进行交往。第三阶段，我们要求每班聘请一定数量的家长志愿者，带领不愿出去活动的幼儿继续熟悉活动，在这一周，已经有部分的孩子可以进行自主的活动。第四阶段，我们开展大带小的活动，让大班的幼儿带领个别小班的幼儿进行活动。经过这样的一轮实践下来，小班的幼儿就基本能够融入活动，自主地进行游戏。

加强活动管理促进幼儿发展

为加强活动的研究，我们成立了混龄角色游戏活动教研组，将各项活动进行了整体的规划，制定角色游戏混龄活动实施方案。同时，我们创新跟踪方式，制定了开发区幼儿园教学管理人员跟踪制度，要求每位教学管理人员跟踪一个楼层的活动区，将发现的问题多种形式反馈给各区负责教师，以便及时解决问题。为了解幼儿活动质量，我们要求教师每月利用半天时间来跟踪一名幼儿，了解幼儿的活动情况，详细记录幼儿的活动跟踪记录。在我们每周的领导班子例会上，我们针对跟踪时发现的问题，进行讨论，寻找解决的方案；我们还经常组织召开有关混龄角色游戏活动的活动准备会、活动推进会、交流研讨会及相关的督导检查活动。

我们定在每周一和周三下午开展混龄角色游戏活动，这项活动赢得了孩子们的喜欢。在历年的“我最喜欢的活动”问卷调查中总是排在前列。角色游戏混龄活动的开展，为幼儿提供了进行社会实践的机会，促进了幼儿的社会交往能力。我们在各活动区还依据岗位需求，聘请了家长志愿者，保证了活动中幼儿的安全，提高了幼儿的活动质量。家长们报名异常火爆，活动得到了家长们的高度认可，增强了家园沟通。

在混龄角色游戏活动开展的过程中，我们也还存在着一些困惑，对如何有效提高孩子们的活动质量，我们还需进一步研究；在混龄活动中对于孩子的跟踪与评价难度较大，我们也将在日后考虑引进一些必要的设备设施，来管理和了解孩子们的活动情况。（作者单位：河北省秦皇岛经济技术开发区幼儿园，马建军系园长）

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！