

# 最新策划活动小游戏 游戏活动策划书(精选7篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

## 策划活动小游戏篇一

为丰富同学们课余生活，提高同学们积极拼搏精神，团队合作精神，给同学们的生活注入激情，我城市轨道交通系准备于20xx年5月13日周五策划举行第一届实况足球电子竞技挑战赛。

促进院内各系之间的交流，增进彼此之间的友谊，从而提高大家的合作能力与增强大家的积极拼搏精神。

5#宿舍楼北侧空地

2. 比赛规则：13日晚为淘汰赛，一场定胜负上下半场各5分钟，预计全部赛时要2个小时，于21点准时结束。14日晚上为四强赛上下半场各10分钟，预计全部赛时要2小时，于21点半准时结束。22日晚举行决赛上下半场各10分钟，预计全部赛时要1小时，于20点半准时结束（团体赛，个人赛赛制相同），注意凡是比赛开始后2分钟没到比赛区的选手看做自动弃权。本次比赛本着友谊第一，比赛第二的原则。希望大家开心，注意自己的言行。

3. 比赛流程：比赛设有选手登记处，比赛前10分钟所有选手要到检录处登记，登记后的选手都要坐到等候区等待比赛的开始，由于比赛时间较短所以选手最好不要到处乱跑，以免错过比赛，工作人员要及时的提醒，以保证每个选手都可以

正常参赛。选手可以自由选用键盘或手柄，比赛程将会被我们用投影仪投射到墙壁上，供大家欣赏与交流。到时候观众可能会很多所以要由学生会成员协助维护现场秩序。比赛结果由我系社联宣传部成员登记。

活动所需物品：棚子两顶作为比赛区，7套桌椅（从2b102搬取2对作为比赛区，另外5对作为等候区及解说席），投影仪一只，笔记本2台，游戏手柄4对，键盘4只，音响两个，话筒一支（比赛现场解说用），拖线板4只。

负责人：陆棋，赵金辉，组织部成员负责选手的接待与分组，活动部成员负责比赛设施的安装与故障的排除，宣传部成员负责选手的登记与选手的管理。

由城市轨道交通系社团联合会宣传部负责对此次大赛进行前期的宣传和比赛中的报道

各系各班组织好比赛人员参加比赛

由系社联负责好比赛时比赛场地秩序的维护

比赛后所有设备由我系社联成员归还

城市轨道交通系社团联合会

20xx年5月8号

## 策划活动小游戏篇二

### 一、活动目的：

为促进自律委员会各部门之间的合作与交流，加强彼此间的联谊和沟通，塑造良好的组织文化和和谐的组织气氛，形成正确的价值观，增强团队意识，增进大家的友谊。

## 二、活动意义：

通过趣味活动的举办，展示自律各部门的魅力和风采，展示全体学生干部的青春活力，培养团队合作精神，相互学习，扬长补短，有利于自律委员会的长远发展。

## 三、时间地点

1. 活动地点：自律委员会办公室

2. 活动时间：第九周(具体时间视情况而定)

## 四、参加人员：自律委员会全体学生干部(以部门为单位)

1. 主持人：勒荣荣

2. 裁判成员：自律委员会全体学生干部

3. 物品负责：自律委员会秘书部

## 五、奖品设置：自律委员会秘书部负责设置

## 六、活动内容：

1. 主持人开场白，组织者宣布比赛规则，宣布

比赛开始

2. “玩转大话西游”、“心有灵犀”、“僵尸保龄球”、“猪八戒背媳妇”、“蜡烛爆破音”、“春风吹，战鼓擂”、“我爱记歌词”

3. 颁奖仪式

4. 领导讲话

## 5. 活动结束

### 七、活动安排：

#### 1. 朗诵《玩转大话西游》

规则：共分为6个版本，各自小队抽签决定，每组各派1人参加，先有创意且新颖化的自我介绍，再进行朗诵，以投票评分分出高低。(痛不欲生版、欣喜若狂版、乐极生悲版、惨不忍睹版、死去活来版、上窜下跳版)

#### 2. “心有灵犀”

规则：每组各派3男3女参加，分2组。脸对脸夹气球，以气球最多为胜，计时5分钟(要求：球不能掉下来;手不能碰到球，否则此球作废，从头开始)

#### 3. “僵尸保龄球”

规则：每组各派3男2女参加，每人投2次，累计总数，球多者为胜(不得用排球砸向饮料瓶，否则此球作废)

#### 4. “猪八戒背媳妇”

规则：每组各派3男3女参赛，男生需要用布条蒙住眼睛背着女生，由女生指挥快速到达目的地，将女生放下，女生迅速跑回起点抢走水瓶回到目的地，第二组迅速接上，限时7分钟，瓶子最多者为胜(要求：一次只能拿起一个瓶子;遇见凳子需转一圈;遇见木板需跨过)

#### 5. “蜡烛爆破音”

规则：每组各派3男3女参赛，蜡烛10支，分两组同时进行，每组5根，吹灭蜡烛最多者为胜(要求：只能用爆破音，不能直接吹灭例如：漂亮、拼命等)

## 6. “春风吹，战鼓擂”

规则：每组各派3名成员参加比赛，场中央放10个木凳，12名参赛者围木凳转圈，鼓停人抢座，没抢到木凳者将被淘汰，其它选手继续比赛，依次类推，最终留下者获胜(要求：凳子不能动;鼓未停不得抢座)

## 7. “我爱记歌词”

例如：“春”春天花会开，鸟儿自由自在

## 八、所需物品：

相机、竹凳、桌子、气球、蜡烛10根、鼓1个、打火机1个、布条、路障、水瓶

策划书：自律委员会秘书部张学龙

## 活动策划案趣味游戏活动策划书

### 一、活动目的：

为了丰富同学们的课外娱乐生活，提高我们的综合素质，培养积极向上的进取精神，同时为同学们创造更多的交流机会，我部与外联部合作组织举办一次舞会。其目的是：为全校师生提供一个更好地交流、学习和娱乐的平台。

### 二、活动内容：

主题：丰富同学们的课余生活。

时间□20xx-5-14晚上7.30

地点：食堂三楼

主办：扬帆学院学生会保卫部

参加对象：扬帆学院全体师生。

注意事项：1：提前通知全院师生。

2：游戏中应加入一些音乐。

3：在活动中加入慢摇，让大家一起跳舞，来吸引更多的师生加入。

三、活动流程：

1：主持人宣布晚会开始

2：开场舞蹈

3：进行小游戏(其中安排穿插才艺表演)

二人三足跑:(2人)

参赛者并排站在起跑线后，用绳子将二人的内侧腿捆好。比赛开始，二人向前跑出，以先到达终点者为胜。

规则:必须向前走跑，不得跳跃。

夹乒乓球(取每组的第一名)

接力比赛, 比赛时间为5分钟, 在2张桌子上各放一个小筐, 里面有1个乒乓球的小筐放在1张桌子, 一个为空的放在另一张桌子上(距离10米, ), 1人用筷子从有球的筐里向空的筐里夹球, 球放到筐里后另外一个人再夹起球, 放到对面的筐里, 在5分钟内用时最少者胜利, 5分钟内未完成比赛的淘汰。途中球如果掉到地上需要捡起球回到起点重新夹球。(每团体2组、每组8人、男女不限)

裁判：2人

齐心协力：(8人)

参赛队员成一路纵队，前面队员抱住后面的队员右腿，后面队员左手搭在前面队员的肩上，比赛开始。队员们单脚向前跳跃前进，以排尾跳过终点线为比赛结束，时间少者为胜。

规则：队伍从哪断开必须从哪接好，不得提前跳。

穿衣服比赛：(男、女各5人)器械：系扣上衣(自备)

学生成一路纵队站好，每人相隔8米，教师发令“开始”，第一人穿好衣服跑向第二人，然后把衣服脱下，由第二人穿好跑向第三人，依次进行。以最后一人穿好衣服跑过终点线的顺序判定名次。

多足虫竞走：(男女各4人)

参赛队员成一路纵队蹲下，后面队员将双手放在前面队员的肩上。比赛开始，全队协同一致交替迈步向前，以排尾通过终点线为比赛结束，用时少的队为胜。

4：由外联部演唱歌曲

5：散场歌曲。

活动策划案趣味游戏活动策划书

一、活动目的：

为了丰富大学的业余生活，给大家一个体现团队精神及凝聚力的空间，在活动中让大家体验运动和游戏的趣味和快乐，从中学会团结，培养全体学生的集体荣誉感和竞争意识，打造一个我院同学相互交流，相互学习的平台，我院学生会组

织开展以“友谊，从运动开始”的趣味体育游戏竞赛。通过这个活动，加深同学之间的友谊，构建团结友爱的校园气氛。

二、活动主题：友谊，从运动开始

三、活动对象：体育学院10级全体新生

四、活动时间□20xx.10.30(拟定)

五、活动地点：田径场

六、组织机构：体育学院

七、活动形式：

1. 活动设计以宿舍团队为单位，活动项目男女咸宜；
2. 活动具有全员参与性，宿舍人员都可参加；
3. 活动流程具有较大的弹性和余地，即便参加者比较随意，活动亦可顺利进行；
4. 活动形式轻松、快乐，注重沟通、交流、
5. 活动场地要求不大，在院田径场就可进行；
6. 老师、学长亦可踊跃参加，组成临时团队。

八、活动流程：

大赛筹备及宣传

前期：这是学生会的全面而细致的. 策划准备时期，我们将以天为单位进行海报为主的告知性宣传，并接受报名；再进行抽签分组，安排赛程。对裁判和工作人员做好培训、分工，并



召开赛前个舍队长会议，赛前裁判工作会议。为比赛的一切事宜做好准“备。做到有备无患，防范突然事件。

中期：这是活动进行得如火如荼的时期，每一场，每一轮都会有更多的精彩。我们将认真地做好赛事进行时的各项组织工作，认真的布置赛场，维护比赛秩序，做好每轮比赛的赛果宣传，在每轮比赛后，做详细的工作总结。

后期：活动的收尾阶段，以决赛和颁奖仪式为重头戏，做到最大的宣传力度和影响力，使比赛绽放最绚丽的色彩。继续宣传攻势，做好攻坚的宣传工作。赛程结束，打扫活动场地卫生，做活动的总结，给比赛画上个圆满的句号。

## 策划活动小游戏篇三

1、活动时间：4月25日

2、活动地点：

福建农业职业技术学院舞池

3、活动主办：福建农业职业技术学院动物科学系

4、活动承办：福建农业职业技术学院动物科学系组织部

1、组队要求：学生会大一干事必须参加,各班级各组一队

2、每组人数：每队5人

3、得分情况统计：由组织方组织部人员进行统计

4、赛原则：比赛以友谊第一，比赛第二为宗旨

6、比赛内容有：心有灵犀、比胆大、脚踏两只船、南水北调、

## 神射手、我爱记歌词

7、具体游戏规则及评分标准另行打印每班一份由组织部负责

1、由自律部、社团部、保卫部确认参赛人员已到情况

2、由组织部部长宣布活动开始

3、劳动部组织部负责活动开始后的各种道具

4、保卫部负责在活动过程中的人员安全问题

5、宣传部作为机动组负责处理应急事件，以及协助各部门工作

6、网络部负责这个活动过程中精彩画面的拍摄工作，以及照片的后期处理

7、在活动进行中每一个游戏结束后，统计分数的干事有义务告知各队的等分情况

8、比赛结束后，由组织部部长公布各队最终的得分情况

9、比赛决出前三名，分别由主席与团副及组织部部长进行颁发奖状，网络部负责拍摄留影。

10、活动参与部门负责活动结束后的卫生工作。

1、场地协调、桌椅借用工作由劳动部负责协助

2、宣传及海报设计及张贴由宣传部负责协助

3、比赛用品由组织部、宣传部负责采购

4、比赛现场秩序、安全工作、及突发情况由自律部及保卫部

负责

5、现场主持由组织部负责

冠军

一名

颁发奖状及音响一组

100元

亚军

两名

颁发奖状及键盘三件套

70元

季军

两名

颁发奖状及笔记本

30元

车费25元

磁板15元

气球30元

纸杯10元

总计：280元

福建农业职业技术学院动物科学系组织部对本次活动有最终解释权

动物科学系团总支组织部

4月3日

## 策划活动小游戏篇四

一男一女组合，可以几个队伍一起比赛；

男生的背着女生的跑到指定的地点，女生需要从桌子上拿一个苹果，然后喂给背自己的男生吃，吃完以后，男生在背着女生返回起始点，最先返回的队伍获胜。游戏期间女生不能离开男生的背，且脚不能沾地，男生不能用手拿苹果。

一男一女组合，4组轮流进行游戏；

首先，每组需要在流行词、武侠词、美食词、男女词(恋爱之类)，让每组人员一人比划，一人猜，限时3分钟，猜对最多的队伍获胜。

一男一女组合，同时可以多组进行比赛；

首先，不要告诉大家游戏内容，然后将男生的眼睛蒙住，然后给每个女生发一个装有啤酒的奶瓶，然后每个女生需要喂给本组的男生喝，最先将奶瓶中的啤酒喝完的队伍获胜。期间男生不能用手碰奶瓶，且必须一直被蒙着眼睛。

一男一女一组，多组同时比赛；

男女各站在舞台两边，相距10米左右，游戏开始后，每组的

女生不动，然后男生使用自己身上有的东西搭成一个桥(就是一样东西接一样东西)，必须接到女生的脚底下，然后抱着女生返回起点，最先到达的胜利。

## 策划活动小游戏篇五

为增强同学们的团队意识, 考验同学们的快速应变能力

### 二、参加人员

信息系全体同学

### 三、组织部门

信息技术系分团委组织部

### 四、活动时间

20xx年3月30日

### 五、游戏内容

游戏规则:

1. 每一个部门为一个组, 男生代表五毛钱女生代表一块钱。
2. 由主持人随意说出一个具体数值, 各部门根据数值自由组合. 如当主持人喊出四块五时, 则要求四个女生和一个男生站在一块或三个女生和三个男生站在一块或两个女生和五个男生站一块或一个女生七个男生站一块。
3. 以此类推, 被淘汰的. 人不得参与下一轮。

### 六、注意事项

游戏过程不能出现弄虚作假的现象；裁判和主持人不能与各部门成员窃窃私语；各部门间要以友谊第一，游戏第一为原则的态度参与游戏当中。

## 七、材料清单

胶带、签字笔、纸

## 策划活动小游戏篇六

为增强同学们的团队意识，考验同学们的'快速应变能力

信息系全体同学

信息技术系分团委组织部

20xx年3月30日

游戏规则：

1. 每一个部门为一个组，男生代表五毛钱女生代表一块钱。
2. 由主持人随意说出一个具体数值，各部门根据数值自由组合。如当主持人喊出四块五时，则要求四个女生和一个男生站在一块或三个女生和三个男生站在一块或两个女生和五个男生站一块或一个女生七个男生站一块。
3. 以此类推，被淘汰的人不得参与下一轮。

游戏过程不能出现弄虚作假的现象；裁判和主持人不能与各部门成员窃窃私语；各部门间要以友谊第一，游戏第一为原则的态度参与游戏当中。

胶带、签字笔、纸

# 策划活动小游戏篇七

娱乐身心、激扬青春

活动宗旨

友谊第一，比赛第二。

二，活动整体方案

活动时间□20xx年3月14~15. 下午五点

活动地点：学校田径场

主办单位：学生会全体成员

赞助单位□xx

活动参与对象：学生会全体成员

活动主题：学生会全体成员

三，具体活动细则简介

项目一：拔河大赛

参赛者：15人

裁判：发令1人，记录1人。

比赛器材：拔河绳1条，红布条1条，口哨1个。

比赛场地：学校操场

比赛规则：在比赛场地上画3条直线，间隔为150cm□居中的

线为中线，两边的线为河界，拔河绳中间系一红布条垂直于中线。比赛准备时间内，各队队员必须依次交错站在河界外，裁判发出“预备”口令后，运动员全部蹲下，但不能用力拉绳，此时红线在中线上，裁判鸣哨后开始比赛。当红布条与拔河绳的系点过河界时，裁判鸣哨宣布比赛结束和胜方。

拔河赛制：

1. 比赛分淘汰赛、决赛两个赛程。
2. 比赛分组及比赛首场的站位选择由各班班长抽签决定。
3. 淘汰赛：每班抽签分成a.b组，a组四队□b组三队。每组比赛采用三局两胜制，每局后双方交换场地。当两局即可分出胜负时，比赛宣告结束。每组获胜者晋级。共两支参赛队伍进行决赛。决赛：采用三局两胜制，胜者为总冠军。

项目二：螃蟹运球

参赛者：每班16人

裁判：发令一人，4个人计时与记录。

比赛器材：篮球4个。秒表4个，哨子一个。

比赛场地：学校操场，10米

比赛规则：赛道两端各站8组队员。比赛开始后，其中一端的一组队员用背部夹住篮球，侧向走到另一端，接下来把篮球交给另一组队员。来回接力。知道最后一组队员走到另一端。如果在运球过程中，篮球掉了，必须把球捡起再夹好，并在掉球点继续比赛。记录员记好时间，并登记，统计出名次。

赛制同拔河赛制。分两组比赛。



### 项目三：跳长绳

参赛者：每班14人(包括甩绳人员)，7人一组，分两组。

裁判：发令一人，4个人计时与记录。(分两组)

比赛器材：长绳。秒表4个，哨子一个。

比赛规则：五人站在长绳中，两人甩起长绳。比赛开始时开始记圈数。一分钟比赛时间。若有人在跳的过程中失误致使摇绳中断，则不计在圈数中。比赛继续。一分钟内圈数最多的为冠军。名次取前三。

### 项目四：袋鼠跳

参赛者：每班10人

裁判：发令一人，4个人计时与记录。

比赛器材：4个大口袋，秒表4个。口哨一个。

比赛场地：学校操场。20米。

比赛规则：跑道两端各站5名参赛队员。其中一端的队员站在麻袋内，手提袋口向另一端的队员跳去，接下来将麻袋交给另一端的队员。来回接力，直到最后一名队员手提麻袋跳到跑道的另一端。记录员记好时间，并登记，统计出名次。

赛制同拔河赛制。分两组比赛。

四，奖励规则。

五，活动经费预算。

六，其他

1. 尊重比赛，尊重裁判，尊重对手，赛出水平，赛出风格。
2. 裁判必须做到公平、公正、公开。
3. 比赛前由各班解读比赛项目细则，让参赛人员更加清楚各项比赛流程和规则。
4. 禁止非工作人员与参赛人员进入比赛场地，打乱比赛秩序。
5. 持场地的卫生，保持现场的卫生。
6. 请各班参赛队员准时到达比赛场地，比赛时间不到者作弃权处理。
7. 望各班认真组织本班的队员参加活动，并组织好后勤工作及本部门的'啦啦队。文明比赛、文明助威，充分展现各部门风采。
8. 遇不可抗因素(如下雨)或全校性活动，比赛日期另行通知。