

最新亲子趣味运动会名称 幼儿园亲子趣味运动会的活动方案(模板5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？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。

亲子趣味运动会名称篇一

一、活动主题：

我运动、我健康、我快乐

二、活动时间：

x年4月14日上午八点半(星期六上午)

三、活动地点：

奥华御园

四、活动目标：

- 1、让孩子在游戏运动中提升各方面的智能，让每个孩子健康、快乐、和谐的发展和成长。
- 2、让孩子体验到成功的喜悦，让家长体验到孩子快乐的同时，了解孩子需要什么，在幼儿园应该学什么，增进亲子间的关系。
- 3、锻炼孩子不怕苦、不怕输，使孩子承受挫折的能力得到提高。

4、培养幼儿的规则意识，提高自我约束能力和竞争意识。

大家上午好！

踏着春天的脚步，踩着春风的节拍。我们放飞春天的梦想，我们播撒希望的种子，我们在春天里扬起欢乐的风帆！今天，在这里将举行智慧树幼儿园春季亲子趣味运动会。我们的主题口号是：我运动、我健康、我快乐！

首先感谢各位家长们在百忙之中抽空参加我们的运动会，共同分享孩子们童年的快乐，欢迎你们！

五、活动要求：

- 1、要求家长和幼儿共同参与，幼儿一定要有家长带着，家长一定要保证幼儿的安全。
- 2、请各位家长和各班幼儿遵守活动秩序和活动规则，在老师指定的位置就位。家长带孩子在小区游玩时，一定要让孩子注意环境卫生，不乱丢垃圾，不随地大小便；注意行为文明，不采摘花草树木，不捞水池的小鱼。
- 3、家长是孩子的第一任老师，所以在游戏中，请家长积极跟随主持人的口令与孩子默契配合。等开场舞结束后听口令去找自己的孩子，等待进行接下来的亲子游戏活动。
- 4、请各位家长不要擅自带孩子离开，活动结束后，每个幼儿另外都有小礼品。

六、活动项目及规则

1、开心一家小班道具：汽球若干、椅子6个

规则：一组6个幼儿，爸爸坐在椅子上，吹好汽球，放在腿上，妈妈抱着宝宝一起来压破汽球，哪一组先将5个汽球压破，哪

一组为胜。

2、螃蟹背宝宝中班四人一组

规则:家长和宝宝背靠背，胳膊挽着胳膊，蹲着、横着走，从起点先到终点者为胜。

3、开心跳大班道具:4个羊角球

规则:从起点到终点，再到起点，先到者为胜

4、骑大马小班

规则:每组4个家庭，幼儿坐在家长怀里，家长坐在地上，手脚并用，将小马运到终点围着障碍物转一圈，再运回到起点。

5、空中运球中班道具:16个汽球，4个纸箱

规则:每组4个吹好的汽球，家长从起点把汽球空运到终点(手拍或者口吹，不能落地)，幼儿在终点用筐子接住汽球，4个汽球全运到为胜。

6、踩高跷大班道具:4付高跷

规则:起点到终点，再到起点，先到者为胜。

7、报纸运球接力赛小班道具:6个皮球，4张报纸

8、赶小猪中班道具:4个棒子、4个足球

规则:幼儿拿着棒子从起点把小猪赶到终点，再把小猪抱回来，先抱回起点的为胜。

9、推小车大班

规则:家长拉着幼儿的脚脖子, 幼儿双手着地, 从起点到终点者为胜。

10、一家亲中班道具:4个围裙、40个海洋球

规则:爸爸抱着宝宝的腰, 宝宝捡起筐中的海洋球, 投到妈妈怀中, 在规定的时间内投完10个球为胜。

11、抢占阵地大班道具:呼拉圈8个, 沙盆4个, 红旗4个

规则:幼儿站在一个呼啦圈中, 双脚跳进前面的圈中, 再把后一个圈拿到前面, 依次向前跳, 先跳到终点, 取下小旗。

更多

亲子趣味运动会名称篇二

围绕“大手牵小手, 一起来运动”为主题, 为孩子和家长创造一个良好的合作氛围, 营造一种积极向上、团结进取的体育精神, 让孩子们在游戏中锻炼, 在锻炼中成长!

1、通过活动让幼儿体验运动的快乐, 培养幼儿活泼开朗的个性, 增进亲子之情。

2、在活动中, 培养幼儿自信、大胆、勇于竞争的品质。

3、通过形式多样的亲子游戏, 增强家长与孩子之间的情感交流, 更好地促进家园双沟通。

待定

“大手牵小手, 一起来运动”

（一）活动准备

- 1、提前召开家长委员会进行动员和确定分工，提前发放通知，请家长选择参与项目，做好运动会的报名、统计等工作。
- 2、确定游戏中所需物品和裁判员的安排，后勤人员准备好幼儿的奖牌和奖品。
- 3、提前指导家长和孩子熟悉游戏方法，提醒家长与孩子要遵守游戏规则。
- 4、游戏场地、音响、话筒负责人的安排。
- 5、组织进行进退场的演练，确保活动的有序开展，保证幼儿的安全。
- 6、制作海报，张贴在幼儿园的大门口或者告示栏。在幼儿园篮球场悬挂横幅。
- 7、邀请园领导、幼儿园家委会成员等嘉宾参加活动。

（二）物品准备

- 1、主席台布置。
- 2、冲气拱形门、条幅。
- 3、音响（国歌、运动员进行曲、小苹果音乐、颁奖音乐等）。
- 4、照相机、摄像机。
- 5、饮水处、医疗处、颁奖处。
- 6、活跃气氛的小喇叭，哨子。

7、各个方队的方队名称牌和手持物（购买塑料花若干、制作三角小彩旗若干）。

8、国旗、园旗、班旗

9、游戏道具、号码牌等。

10、奖品（每个小朋友一个奖牌、一份小奖品）

（三）入场式准备

（1）国旗队、园旗队、班旗队：从班级中选出孩子或者家长做旗手，一名领队，四名国旗护卫，四名园旗护卫，四名班旗护卫，提前练习护旗和升旗仪式。

□2□xx方队：幼儿和家长创编动作一起挥舞，一起高声喊出方队口号□xx□队形要求：整齐、有序。

1、主持人宣布活动开始。

2、放礼花、祝贺活动开始。

3、护旗队、园旗队、班旗队入场。

4、各方队入场。

5、升旗仪式。

6、园长致辞、家长致辞、小朋友致辞。

7、特色早操展示。

8、拍球比赛、亲子游戏比赛。

9、爸爸篮球比赛。

- 9、集合队伍、为每组获胜者颁发奖牌、奖品。
- 10、活动结束后，全体家长、孩子、嘉宾、老师合影。
- 11、各负责人整理物品，打扫场地卫生。

亲子趣味运动会名称篇三

为了发扬团队精神，共建快乐、和谐校园，我校将举行“庆五一”教师趣味运动会。

时间：4月日(五。一假前天，半天时间。天雨另行通知。)

- 1、抽签分为4队abcd□各队小队长也在抽签中产生，负责各队的组织练习和报名工作。
- 2、体育老师为各队的技术指导。
- 3、参赛教师名单及项目请各队小队长于4月15日周五下午前上报工会(电子表格)。

1、“8”字跳长绳

每队8人。2人摇绳，6人跳“8”字长绳。3分钟时间，次数多为胜□abcd队按顺序依次进行。

获奖分数：第一名14分，第二名10分，第三名8分，第四名6分。名次出现并列，取后退名次分数。

比赛时间：13点整

比赛地点：实验楼前的水泥地。

比赛裁判：各队没有轮到比赛的队长计数，体育老师计时。

赛后休息10分钟

2、搬运球接力。

比赛方法：每队6人，男女不限，成纵队站立起点线后。比赛开始，排头以限度拿起多个球，依次跨过两个小栏架，跑到终点，放下球后跑回，拍第二人的肩膀，第二人抱球跑出，游戏依次进行。3分钟时间，球的个数多为胜□abcd队按顺序依次进行。

获奖分数：第一名14分，第二名10分，第三名8分，第四名6分。名次出现并列，取后退名次分数。

比赛要求：1、球掉地上不算个数。

2、按排队顺序依次搬球接力，否则犯规取消该项目分数。

3、拍到肩膀后才能跑出，否则犯规取消该项目分数。

比赛时间：13点40分

比赛地点：二号篮球场横线距离。

比赛裁判：各队没有轮到比赛的队长检查人数，体育老师发令和计时。

3、你投我接。

参赛队员6人，2人一组。相距2.5米，一人投乒乓球，一人用纸篓接。30秒时间，一队3组人乒乓球总个数多为胜□abcd队每队3组同时进行。

获奖分数：第一名14分，第二名10分，第三名8分，第四名6分。

比赛时间：14点10分

比赛地点：实验楼前的水泥地。

比赛裁判：各队没有轮到比赛的队长数球的个数，站终点接球处。体育老师计时站起点投球处。

赛后休息10分钟过

4、拔河

每队11人，男女不限。

比赛方法和比赛顺序：比赛采用三局两胜制。首先a队和b比赛，然后c队和d队比赛□ab队赢的再和cd队赢的比出第一、二名□ab队输的和cd队输的再比出第三、四名。

获奖分数：第一名14分，第二名10分，第三名8分，第四名6分。

比赛时间：14点40分

比赛地点：实验楼前的水泥地。

比赛裁判：各队没有轮到比赛的队长和体育老师。

集体总分评出一、二、三、四名。

第一名：奖励

第二名：奖励

第三名：奖励

第四名：奖励

亲子趣味运动会名称篇四

团体赛项目有：托球跑、双龙戏珠、二人三足跑、小白兔种萝卜、袋鼠跳、钻山洞。

确定比赛方法、规则如下：

比赛方法：

比赛开始前，跑道起点和终点各站5名队员；开始后起点第一名队员用单手持乒乓球拍托球至终点（20—25米），终点队员拿到球拍后以同样的方法行进至起点继续接力，依次进行直至最后一名队员回到起点。最早到达者为第一名，依次确定各班名次。

比赛规则：

行进途中，不可借用外力扶乒乓球；球掉后须拣起球放好后，从落球处继续比赛。

比赛场地：

沙滩

人员限定：

每班10名队员，至少包括5名女生。

比赛方法：

两名队员为一组，用绳子将相邻的腿绑在一起，前进25米到终点后再返回起点拍下一名队员的手，依次进行，最早回到起点为第一名，依次取各班名次。

比赛规则：

行进中如绳子脱落须将绳子系好后进行比赛。

比赛场地：

沙滩

人员限定：

每班出8名队员，8人中须有4名女生。按级部分成3组接力。

比赛方法：

比赛开始时，每两人一组，场地两端各站三组，每组8名队员，比赛开始后第一组队员将排球用头额部顶住向场地（20—25米）的另一端移动，将排球传给场地另一端队员进行接力赛，如此至第4组队员回到起点。最早回到起点为第一名，依次取各班名次。

比赛规则：

1、队员移动途中不得用外力（手或胳膊）来接触球，排球掉落须重新放好后在掉落处继续行进。

比赛场地：沙滩

人员限定：每班出16名队员，分成2组，每边3组接力。16人中须有8名女生。

4、袋鼠跳

比赛方法：

比赛开始前，跑道起点和终点分三组（每班站一组）各站16

名队员，将编织袋套至腰部，队员须用双手提住编织袋口，跳跃前进20米到达终点，将编织袋传给下一名队员接力，至第八名队员到达起点。以速度快作为比赛成绩。

比赛规则：

(1) 编织袋不得脱离手，如果发生，必须将编织袋提好后继续进行。

(2) 比赛时不得超出自己的比赛跑道，不能挡人、撞人。

比赛场地：沙滩

人员限定：每班出16名队员，须包括8名女生。

5、钻山洞

比赛方法：

比赛时各班队员面向同伴搭手站好，发令后各班队员依次钻入“山洞”至排尾，又由排尾至排头，最先钻完者为赢。

比赛规则：

比赛时不得从背后绕过，违反规则的班级，成绩无效。

比赛地点：

沙滩

人员限定：每班出16名队员，须包括8名女生。

6、小白兔种萝卜

比赛方法：

比赛开始前，跑道起点和终点分三组各站八名队员，发令后各班队员依次爬行至终点后拍下一名队员手，拍手后爬行至起点在拍下一名队员的手，这样依次进行，最先爬完的班级为胜。

比赛规则：

- 1、比赛时必须用手、膝盖着地。
- 2、必须拍手，下一名队员方可启动。

比赛地点：

沙滩

人员限定：

每班出16名队员，须包括8名女生。

亲子趣味运动会名称篇五

青春活力无限

- 1、提供给协会成员一个交流的平台，促进彼此间的了解，拉近心与心的距离；
- 2、增加协会内部的凝聚力；
- 3、缓解压力，扩展思维能力，增强体能锻炼；
- 4、培养协会人员的团队合作能力；
- 5、对大学生职业发展协会进行宣传，增强其在院内的影响力。

xx年4月20号

武汉工业职业技术学院足球场

大学生职业发展协会的全体人员

(1) 个人赛

1、摸石过河(分男女单人比赛)

游戏类型：益智型、考验身体协调能力；

游戏目的：增强组员身体协调能力，提高个人集体荣誉感；

游戏人数：每个部门选派1名男选手和1名女选手；

游戏道具：石头或者用来做石头的书本

游戏规则：每个运动员二块砖头，放在起点线后沿(纵向放置)，听到裁判员发出“各就各位”口令后，运动员两脚站在两块砖上，当裁判员吹响口哨后，运动员即可起动，提起左脚，用手拿起原左脚踏的一块砖头，并放置在前方(距离自定)，左脚踏上前方砖头，提起右脚，用手拿起原右脚踏的一块砖，并放至到前方(距离自定)，右脚踏上前方砖头，这样依此前进，直至最后一块砖头用手拿起人出终点线。

注意事项：途中如有脚落地者，则判为犯规，成绩作废，重新从起点出发)。

2、反转地球

游戏类型：动作游戏

游戏目的：判断一个人的耐力和平衡力

游戏人数：每部门1名选手

游戏道具：篮球

游戏规则：选手弯腰一只手背在背后，一只手指向篮球，然后围着篮球逆时针旋转，转10圈后拿起篮球在地下拍10下，用时最短的获胜。

注意事项：若是不能转到10圈的则视为淘汰，拍篮球时要连续拍10个，若失败这要重头在来。

(2) 团队赛

1、相濡以沫接力赛

游戏类型：益智游戏

游戏目的：考验个人的速度和耐心

游戏人数：每部门4名选手

游戏道具：塑料杯、水

游戏规则：每组比赛由三队参加，每队四人。各队成员双手背后，相

距2米左右，前一位成员用牙齿咬住装有半杯水的一次性塑料杯，

快速跑至下一位队友处，将杯中的水倒在队友咬住的空杯子中，以此

类推。最后根据杯中所剩的水的多少排出1、2、3名。第一名记5

分，第二名记3分，第三名记1分。根据到达终点的时间长短分

出1、2、3。第一名记2分，第二名记1分，第三名记0.5分。

然后将分数累加即为各队此项比赛的分数。

注意事项：只有第一个开始者的杯中是有水的，参赛者在向其队友倒

水的过程《·》中不能用手。

2、二人三脚

游戏类型：动作游戏

游戏目的：培养个人的适应和协调能力

游戏人数：每部门5—7名选手

游戏道具：绳子若干

游戏规则：在操场上画两条线，一条起点线，一条终点线，两条线相隔30米，每个部门选5—7个人站成一排(部门人数要相等)，用绳子分别将两人相邻的脚绑在一起，当裁判口哨响起，运动员开始出发，按到达终点的时间来判断名次。

3、跳大绳

游戏类型：体育游戏

游戏目的：训练队员的体力，提高队员的团队协作能力

游戏人数：每部门7名选手

游戏道具：长跳绳一根

游戏规则：每个部门出7位选手(2个人甩跳绳，5个人跳绳)，

当裁判吹响口号后，甩跳绳的两名同学开始甩跳绳，甩到3个后，剩余的5名同学依次开始跳，一名接着一名，当5个人都进入后，数三下若没人停下来则算完成任务，用时最少的一组获胜。