

# 最新国庆游戏活动 游戏活动策划方案(优秀8篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 国庆游戏活动篇一

“奥特曼，出击！”说完，铭铭就一拳打在了劲劲的脸上。这样的情况随着动画片的热播，在幼儿交往的过程中经常出现，虽然我们经常提醒和教育，但是效果不大。

于是我就想，既然幼儿喜欢奥特曼的形象，喜欢拳击的动作，我为什么不能把它作为教材，设计成体育游戏呢？更何况在我们平时的体育游戏中，针对下肢的力量、平衡能力、身体的协调性等分方面的游戏开展的多一些，而在上肢动作和爆发力方面的游戏极少。

现在的孩子接受的信息多，通过各种媒体接触到了拳击，跆拳道等现代体育运动，加上孩子模仿性强，时常会有一些攻击性的行为出现。

如果将拳击这一游戏作为游戏题材，正可谓一举多得，一来可以发展幼儿的爆发力；二来符合孩子的心理特点，满足他们的需要；同时，在游戏中可以融入团结合作的观念，培养幼儿良好的道德品质。

- 1、学习利用拳击的基本动作，发展幼儿的上肢力量和动作的灵敏性。
- 2、培养幼儿团结协作的能力及勇敢的品质。

我做了充分的准备：拳击手套人手一套，沙袋，录音机，磁带，奖章，怪兽服装。

俗话说：“兴趣是最好的老师。”幼儿有了兴趣就能主动积极的去学习，高高兴兴的去玩，但不意味着幼儿都要像拳击手那样地动作规范，只是通过游戏让幼儿学习一种健身和发泄的方法，减少攻击性行为。

我请幼儿扮演奥特曼战士，苦练拳击本领。再加上一些音乐，把幼儿的生理、心里情绪都调动起来了，有跃跃欲试，一显身手的冲动。林林说：“我要用钩拳打怪兽。”铭铭说：“我会用直拳。”说完他们就到沙袋上打了起来。其他小朋友看到他们像拳击手一样练得好时，也以他们为榜样，练的更带劲。

1、怪兽退回老穴，战士必须回来补充能量。

2、怪兽倒下后不能再打。

结果有的战士回来说，自己打中了怪兽，可是怪兽没有叫，而其他小朋友打它时，它叫了。这时怪兽指着那几个小朋友，说他们的拳没有力气，好像在给自己按摩。我让两名幼儿做对比，他们很快发现出拳无力的原因：一是出拳没有转拳，二是收拳不到位。

并提醒幼儿再次练习时注意这两点，充分发挥了教师的主导作用，体现了幼儿的主体性。练好本领的战士终于战胜了怪兽，战士们欢呼不已。在整个游戏活动中，没有枯燥无味的讲解，没有长时间的等待，教师精讲，幼儿多练，让幼儿得到了充分的活动。

## 国庆游戏活动篇二

大学生活已经过去两个月了，但本班同学普遍认为班级气氛

不都浓厚，因此希望通过本次活动增强班级凝聚力，培养班级的团结精神，营造良好的班级氛围。

本次活动将以游戏的形式进行，希望通过游戏来增进本班同学之间的感情，以便日后同学之间更好地进行交流与合作。

工商1班全体同学

11月5日中午12点30分至下午3点

教师活动中心k房

：道具：四块方布、三个呼啦圈、两袋气球、一箱水、零食。

郭泉醒、陈毅俊

1请体育委员对篮球赛进行总结。

2游戏1：夹气球，一男一女为一组，共23组，分3轮进行，一男一女分别先原地转10圈，然后用后背夹住气球向前走，最先到达终点者为胜。

游戏2：口不对心我最劲，8人一组，每组派出任意名代表。口和手同时出动，口说的数字必须与手表示的数字不一致(1-5)，若相同者为输。

游戏3：运送呼啦圈，8人一组，手牵手围成一个圈，将呼啦圈套在一个人身上，在不松手的情况下，将呼啦圈一个接一个传下去，直到把呼啦圈传到第一个人的身上。动作最快的那组为胜者。

游戏4：翻转诺曼底，8人一组，组员全站在一块布上，在不离开布的情况下，想办法把布翻转过来。动作最快的那组未胜者。

游戏5：串烧歌仔，8人一组，由主持人出题目。例如：要唱出带有“你、我、他”字眼的歌，然后各个小组按顺序回答，规定时间内答不出的小组为输。

游戏6：不能说7的倍数，全班围成一圈，按顺序说数字，每当到7的倍数时就拍掌，若仍说出数字者为输。

游戏7：找准你的位置，全班排成一排，随机乱序，然后在规定时间内由高到低排序，若在规定时间内未能站好自己的位置，则未站好位置的人受罚。

经费预算：

方布4块12元/条

气球2袋9元/袋

呼啦圈3个6元/个

零食93元

合计： $12 \times 4 + 2 \times 9 + 3 \times 6 + 93 = 177$ (元)

活动意义：通过本次活动，我相信同学们可以在今后的大学生活中更好地与班级内其他同学进行交流，使整个班级活跃起来，同时也锻炼到大家的团结精神和团队意识。

### 国庆游戏活动篇三

幼儿在和同伴交往的过程中，不仅学习如何与人友好相处，也在学习如何对待自己和看待他人，不断发展适应社会生活的能力。现代家庭，大都是一个孩子，部分孩子有霸道，唯我独尊的一面，不善于进行友好的沟通与协作，我们可以通过一系列的活动改善并提高幼儿的交往能力，使他们更好地

适应社会生活。

- 1、喜欢和小朋友一起游戏，并有自己的好朋友。
- 2、愿意并主动参加群体活动。
- 3、感受规则的意义，并能遵守游戏规则。

儿歌、歌曲、音乐、相关游戏

适合年龄：4—6岁

游戏名称：认识新朋友

游戏目标：

- 1、积极主动地加入游戏。
- 2、学习简单的交往技能。

游戏场地：

活动室围圈、活动室散座、户外围圈

游戏规则：

儿歌可以是小朋友和老师一同说，但介绍自己的话，必须幼儿自己大方的说出来。

游戏玩法：

- 1、参加游戏的小朋友围成半圈或圆圈，一名幼儿站在半圈或圆圈中，走到一名小朋友前面，准备游戏。
- 2、老师或全体小朋友说儿歌，根据歌曲内容“你呀(指向小

朋友)我呀(指向自己)，你呀(指向小朋友)我呀(指向自己)”，按照一定方向走，“我们是一对好朋友”结束后，停在一个小朋友前面，“握握手呀，转个圈，点点头呀”与小朋友握手、拉手转圈、点头。

3、“我叫x□认识你呀真高兴”向小朋友介绍自己，相互交换位置，新的幼儿继续游戏。

附儿歌：你呀我呀，你呀我呀，我们是一对好朋友，握握手呀，转个圈，点点头呀！真高兴，我叫x□认识你呀真高兴！

## 国庆游戏活动篇四

活动时刻□20xx年04月30日（具体时刻暂定为：14：30——00：30）

活动地点：梅山石房湾

活动人员：朋友20人左右

活动费用：自助每人缴费150元（多退少补，其中包含第二天另一景点尖峰岭游玩费用）

活动目的：加强朋友之间的交流与学习，增进明白与沟通，发奋培育协作向上的团队精神。

活动资料：野外自助烧烤，分团队的互动小游戏，自由活动（资料的具体形式文中将详细说明）

活动组织者：吴淑思、张瑶等

活动要求：活动参加者请遵守相关纪律，严禁个别人脱离群体独自活动，同时务必注意安全，安全第一。

活动资料安排：

集合出发时刻暂定为04月30日14：30

14：30分到暂定在明珠广场车站前集合，做好出发准备

到达目的地路途时刻暂定为14：30~15：50

14：30分准时出发，约80分钟即可到达

准备时刻暂定为16：00~19：30（自由活动和炒菜比赛等，自由活动时要切记安全，不提倡以个人为单位独自活动）

19：30自助烧烤活动正式开始

步骤：

1、将人员划分成若干个由4~5个人组成的小组（根据我们的人数大致能够分成4组，1、2报数法，每组配备一只手电筒）。

2、各组在3分钟内给自己的团队起一个名字，名字能够有实际好处，也可用符号代替。

3、各组长进行自我说，说他们的队名以及为什么选用这个名字。

4、各组做好自我说之后用30分钟做比赛看谁捡的木材多谁就获胜，获胜者将得到其他队员的驼背待遇（捡木材是用来烧烤滴）

4、游戏过程中各个组长要负责队员的安全，安全第一。

烧烤开火篝火时刻暂定为20：30——00：30

游戏时刻暂定为21：30——23：30

开始户外游戏活动（相继开展pk活动）

互动小游戏：开展互动小游戏的’目的就是要让大家消除距离，减少正因彼此之间的不熟悉而产生的尴尬与局促。因此，在设计互动游戏的时候我思考能够多增加几个切实可行的、操作简单的游戏，原则是要确保游戏的覆盖面要宽泛，争取使每一位参与者都能感受到游戏带给大家的快乐。

游戏之一：超级病毒

游戏目的：

- 1、活跃团队气氛。
- 2、让队员们能够自然地进行身体接触和配合，消除害羞和忸怩感。

道具：在沙滩上画一个大圈，即是一个水果（超级病毒感染源）。

游戏准备：事先画出活动圈的边界线。

游戏时刻：15——20分钟

游戏步骤：

- 1、告诉队员这个游戏类似于捉迷藏。
- 2、事先划定一个区域圈，不允许队员跑到区域以外，否则视为感染病毒。
- 3、首先让一名队员当捕手，其他的人尽量避免被抓住。任何队员只要被捕手接触，就算被抓住。然后他的手就和捕捉者的手拉在一齐，成为一个新捕手，继续捕捉其他队员。



4、重复前面的过程，直到所有人连成一片为止。

## 游戏之二：缩小包围圈

游戏目的：

- 1、使队员充满活力。
- 2、创造融洽的气氛，为后续活动的开展奠定良好基础。
- 3、让队员们能够自然地进行身体接触和配合，更能消除害羞和忸怩感。

游戏时刻：约10分钟左右。

游戏步骤：

- 1、让队员们紧密地围成一圈。
- 2、让每个队员把自己的胳膊搭在相邻同伴的肩膀上。
- 3、告诉大家我们将要面临一项十分艰巨的任务。这项任务是大家要一齐向着圆心迈3大步，同时要保持大家已经围好的圆圈不被破坏。
- 4、等大家都搞清楚了游戏要求之后，让大家一齐开始迈第一步。迈完第一步后，给大家一些鼓励和表扬。
- 5、此刻开始迈第二步。稍停3秒直至迈完第三步完成任务，你可能就不必挖空心思去想入非非了，正因，目前的处境已经使大家忍俊不禁了。

## 互动游戏之三：歌曲接唱欢唱

游戏目的：

- 1、使队员充满活力。
- 2、培养大家的参与意识。

游戏时刻：约30分钟左右。

游戏步骤： .....

#### 互动游戏之四：信任背摔（学会坚信同伴）

游戏时刻：15分钟

游戏目的：体验站在下方看上方的人时和自己站在上方时完全不一样的感觉，从而明白每个人在生活工作中的位置不一样，也感受着不一样的道理。同时学会战胜自己和敢于坚信同伴、彼此信任。

游戏步骤：背摔又叫“信心跌”做此项目的人站在一座1.6米高的矮墙上（哎：（沙滩那只有大石头，将就），为了防止摔下去时手臂伤人，要将双手绑在自己胸前，然后背朝墙下，身体站直，直挺挺地向后倒下去。下方有8人应对面站成两排，每个人都伸出双臂将上方倒下的人接住。

#### 互动游戏之五：猜字表情游戏

游戏目的：

- 1、促进小组成员间沟通与交流及默契。
- 2、引发大家的笑声。

游戏时刻：约30分钟

- 1、每个人找好一个搭档，要有相当的默契的搭档

2、一个人背对着字，一个人应对着字

互动游戏之六：青蛙哇叫游戏

1、各位队员按顺序蹲着围成一个小圈圈

互动游戏之七：分组玩塞子喝酒游戏

游戏目的：增进更刺激的玩法

游戏时刻：约n分钟

游戏步骤：……

本次互动游戏设置暂时确定为7项，如队员有新的游戏点子能够随时更改或多加。目的只要大家能玩得很high□总计耗时约2小时（大致上从21：30——23：30）。

另附游戏活动中所需要的道具尽量准备齐全，如蒙眼布，口哨等……

为调动大家的参与用心性和明早的螃蟹粥早餐欲望之后是大群众抓海螃蟹时刻23：30—12：30。完事回住处□\_ ^xx^ \_□洗洗睡觉等待第二天的行程（第二天7点半准时起床出发）。

## 国庆游戏活动篇五

1、感受游戏的愉悦性，懂得团结起来力量大，同伴间要互相帮助。

2、练习表演能力，发挥其想象力和创造力。

1、场景布置：小羊家，家附近有大树，有条小河，在小羊家里有一只火炉。树可用一张绑了几根树枝的高椅子代替，小

河用粉笔画出来。小羊家门用两张小椅子代替，火炉则用一张小桌子代替。

2、小羊、老狼、小猫、小狗、白马、大象的图片或头饰若干个。

1、活动导入首先以提问“小朋友还记得昨天讲的小羊和狼的故事吗？”的方式导入到活动主题，然后和小朋友们一起回忆故事，掌握故事情节和角色对话。

## 2、示范表演

(1) 出示小羊、老狼、小猫、小狗、白马、大象的图片或头饰，让孩子们了解故事中的角色。

(2) 通过图片或头饰来示范表演情节的第一部分：狼要吃小羊，小动物们来安慰小羊，掌握故事中角色的对话。

## 3、幼儿自由试演，教师指导

(1) 将班上孩子每八个人一组扮演一个角色（小羊、小猫、小狗、白马、大象），然后找一个扮演老狼（如果没有人扮演，就由老师来演）。

(2) 幼儿通过故事语言、动作把故事中的角色表演出来，在表演过程中老师加以指导。

4、观摩表演每一个角色请一个小朋友来扮演，其他小朋友欣赏他们的表演，分响他们的快乐。

5、收拾材料，游戏总结刚才我们一起帮助小羊，没有让他被老狼吃掉，小朋友是不是很高兴。

## 国庆游戏活动篇六

为了丰富校园生活，培养孩子的规则意识，树立孩子的自信心，体验成功的喜悦。培养孩子团队协作精神和竞争意识，体现团结协作的竞赛风格。增进亲子之间的'感情交流，搭建家庭与学校之间互相交流的平台。

一年级全体孩子和家长

二、活动时间和地点：

一年级：10月13日下午

地点：篮球场

裁判□xxx

主持□xxx

场地划分□xxx

器材准备□xxx

1、抛接羽毛球：家长和孩子两人一组，在规定的3米距离内，一个抛球，一个用框接乒乓球，一组5个球，每个班10组，看哪个班级进框的羽毛球个数最多为胜。

2、一分钟双人跳绳：家长和学生同时双人跳，每班20组，家长摇绳，在一分钟之内跳得个数累计，最多个数的班级为胜。

3、保龄球大赛：

4、运球接力赛

比赛采用迎面接力的形式进行，一边学生，一边家长，学生先出发，第一人听到发令后，运球到对面，家长在线后接到球再出发（如出现抢跑则加5秒），依次类推，完成比赛。按每班10组家庭总用时排列名次，少者列前。

每项活动第一名获3分，第二名获1分，四项活动相加，分获一、二等奖。

## 国庆游戏活动篇七

1、引导幼儿利用拍、踢、夹、抛等等的多种玩球方法，培养幼儿的创造性游戏能力。

2、通过不同的'体育游戏方式，发展幼儿跳跃、挥臂(向上或向前)、上肢抛接等的运动机能和动作速度及身体协调性的发展。

3、培养幼儿想像力及创造力。

教学准备：报纸若干、大篮子若干等。

一、游戏前准备：教师带幼儿进入游戏场地，进行体育游戏前准备工作，活动开幼儿四肢关节(如：报纸拔河、跳过报纸、抓住报纸等)。

### 二、想像游戏

1、教师引导幼儿将报纸团成纸球想像它像什么？

2、教师对幼儿想像出各种不同物品进行引导性游戏。

3、引导幼儿进行一物多玩的体育游戏活动。

教师提出运果子的要求，不能用手可以自由结组。看哪组运

的果子最多。

集合进行做放松、整理活动，引导幼儿进行舒缓活动稳定幼儿激动情绪。

报纸的多种玩法。

## 国庆游戏活动篇八

娱乐身心、激扬青春

活动宗旨

友谊第一，比赛第二。

活动时间：20\_\_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：\_\_

活动参与对象：学生会全体成员

活动主题：学生会全体成员

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。

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。