

游戏策划报考专业(大全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。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

游戏策划报考专业篇一

活动主题：追忆似水年华——回味童趣生活
□larecherchedutempsperdu□

活动背景：随着生活节奏的加快，大学生亦在渐

渐失去原有的朝气，越来越对现在的'生活感到些许迷茫，人们开始在匆忙的脚步下，怀恋童年的五彩缤纷，回忆童年的纯真无邪。童年渐去，为了唤醒同学们心中那份最初的纯真，我们举办这次“回忆童年”活动，在轻松快乐的氛围中找回曾经最朴实的温暖。

活动意义：1、让同学们走出寝室，走出教室走向操场。

2、回忆儿时的童真童趣。

3、找寻逝去的那份纯真。

4、在轻松愉悦的氛围在感受最朴实的温暖。

5、重拾童年的美好，让大学生活不再迷茫。

活动时间：待定。

活动地点：另行通知

活动形式：组织大家一起玩童年游戏。暂定了如下游戏：

- 1、冬天到雪花飘
- 2、一颗星
- 3、跳皮筋（需要准备材料）
- 4、指星星过夜
- 5、扑马
- 6□.....

艺术学院学生会办公室

游戏策划报考专业篇二

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

游戏策划报考专业篇三

活动目的：通过此游戏来增强校园生活的氛围，提高同学们参与活动的热情和积极性，增强同学们的合作意识和合作能力。同时，使同学们在学习之余，丰富自己的课余文化生活，迎接新学期的到来。

活动时间□20xx年3月29日

活动地点：中心体育场

参赛人员□xx工学院全体人员

活动负责人：张召奇陈可可葛吉昌

活动规则策划：1. 比赛距离为25米，每隔五米设置一个障碍物

2. 每三组进行一次比赛

3. 用不透明黑布蒙住其中一位同学的眼睛作“瞎”，由另一名同学作“瘸子”

4. 游戏开始后，“瞎”在“瘸子”的指引下，分别经“绕过

板凳”“踩烂气球”“捡起地上的鲜花送给瘸子”三个障碍环节，在最短时间内到达终点即为成功。

5. 游戏过程中，“瞎”不能碰到板凳，“瞎”必须把气球踩爆，“瘸子”的脚不能着地。一旦有以上违规行为本次比赛失败，给予仅一次从头开始的机会。

奖项设置：一等奖一组

二等奖一组

三等奖一组

参与奖若干

后期安排：游戏结束后，由本班同学打扫比赛现场并收回道具。

主办单位□xx工学院材料与化工学院

承办单位：应用化学122班

活动预期经费：

奖品+道具=100元

材料与化工学院

应用化学122班

20xx年3月19日

游戏策划报考专业篇四

道具：一元硬币4枚背景音乐：节奏快的音乐

人员：4位队长

规则：4位队员同时比。硬币放在眉心之间，不允许用手，只能靠自己的脸部肌肉使硬币移动，硬币最终移动到嘴，哪位队员最先咬住硬币，则该队得一分。中途硬币掉落为输。最终，4名队员全部比过后，得分最高的'代表队获胜。

游戏策划报考专业篇五

大学生活已开始了半年的光景，由于交通，时间，距离等各方面的原因，大多数同学还只是生活在自己的学院这个小圈子里，而和学校里其他学员很少有接触和互动，我们希望通过举办心理游戏这个活动让两个学院相互认识，认识更多的朋友，拥有更丰富的多彩的大学生活。

心心相串，友情相牵

20xx年3月31日

参加人员：计算机学院7—8人，艺术学院7—8人

负责人：

活动口号：

心心相串，友情相牵

宗旨：快乐第一

意义：增进两个学院的'间的友谊，彼此认识，有助于日后的合作

主持人进行开场白

抽签分组，共分为俩组，每组选手由手心手背游戏选出一名组长

游戏一：

给每组5分钟时间，组长须记住每一位组员的名字并对每个人做不少于三句话的介绍。每组准备完毕后示意开始，两组中用时最少的一组获胜。

游戏二：指手画脚

每组在组长的带领下自创一套分别表示0~9的肢体暗语，不能简单的用手指，必须加上整个肢体的动作。准备完毕后，俩组分别站好，首先由俩组面向主持人，其余组员背对主持人，由主持人随机准备一个数字，俩组的组长看到数字后用各自的暗语依次传达，传到最后一个人将答案告诉主持人，速度最快且答案对的一组获胜。

游戏三：情有千千结

所有参加的人员围成圆圈站好，每个人需记好自己左右的两个人，主持人说开始后，每个人在刚才所围圆圈内自由移动。主持人喊停后，每个人须用自己的右手去拉住刚才自己右边的人的左手，用自己的左手去拉住刚才在自己左边的人的右手，这样所有的人都会绕着一起，大家相互配合直到解开，变成之前所围成的圆圈。

至此，鼓掌，游戏结束。

（由以上游戏时间判断，若时间富裕，则加入游戏四：突出重围，即：由游戏一，二失败的小组派出一名组员，其余所有参加人员围成一个圆圈，把所派出的组员围在圈里，被围

住的组员要想尽一切办法从圈里冲出去，而其他人则努力挡住他不让他出去。)

主要负责人：

其它负责人：心理协会其它部员。