

最新班级游戏活动设计 班级团建活动策划方案(汇总5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？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。

班级游戏活动设计篇一

- 1、愉悦心情，缓解工作压力，增强教职工体质。
- 2、增加教职工之间的沟通和交流，增强工会的凝聚力、向心力。

学校操场

学校全体教职工

- 1、全体教职工自行到学校操场集合。
- 2、以工会小组为单位参加趣味活动。

王以贤童圣寿王慧

后勤服务：王六培肖宜武丁婉君

裁判：王康舟王友森记录：洪彩芳

设团体奖一等奖3个，二等奖6个。(如遇得分相同，抽签决定)

每个项目分别按名次计分：第一名20分，第二名16分，第三名14分，第四名12分，第五名10分，第六名8分，第七名6分，第八名4分，第九名2分。两个项目得分总和为该组总分。按得分从多到少决定名获奖等第。

1、接力滚轮胎：

比赛方法：每队参赛队员为10人，比赛开始时一人先将轮胎向前滚出，绕过几个障碍物后直线返回出发点交给同伴继续进行，假如碰到障碍物时需将障碍物摆回原地后从失误地点继续进行，当最后一名队员将轮胎滚回出发点时比赛结束。最后以所需时间最短者为胜，时间相等名次并列。

2、投准拾贝：

场地：在平坦的硬质地面上，画一个半径为1米的圆，圆外5米处画一个半径5m^{1/4}圆周长的同心圆弧，在这段圆弧上放上一篓网球(50个)。

比赛方法：各队选10人，其中一人腰系筐篓，两手不能扶篓子，其余9位队员站在5米外的掷球点上，每个队员掷5个球，掷球者听到开始口令下达后，球需经地面反弹到圆中间系筐篓的运动员的筐篓里，但系筐篓的运动员可以在圆圈内自由摆动身体去接住地面反弹过来的网球，不能出圈。

班级游戏活动设计篇二

一、活动意义：

长久以来，5月本身就被人们赋予了和年轻人一样的火热和活力。作为新一代的年轻人，首选的活动当然是5月。并且，鉴于此刻的大学生缺乏对心理健康知识的了解，由此导致缺乏对自我心理问题的认识，大学生的心理健康问题越来越受到社会的广泛关注，所以“心理健康日”活动就是要提倡大学

生珍爱自我，把握自我的机会，为自我创造更好的成才之路，并由珍爱自我发展到关爱他人，关爱社会。作为一名大学生，我们应当要有自强自信，永不放弃的精神去迎接我们的未来。

心理健康日首先是由北京师范大学于20__年倡议的，后经北京市团委，学联批准，确定每年的5月25日为北京大学生心理健康日。到了20__年，教育部和团中央才正式确立每年的5月25日为“全国大学生心理健康日”。“5·25”即“我爱我”，这也是选定这天为心理健康日的原因之一，证明了心理健康节珍爱自我的主题，也充分体现了该活动的宗旨和目的。

2、活动主题：和谐学校，健康心灵

3、活动目的：宣传普及心理健康知识的同时为学生搭建起锻炼心理品质、提高心理素质的平台，全方位地加强对我系大学生的心理健康教育。

4、活动对象：工商管理学院全体师生

5、活动时间：20__年5月

6、活动地点：f楼东门各班自习室

具体活动资料及时间安排：

活动一：心灵寄语

活动主题：打开心扉，畅游爱的海洋

活动形式：以卡片的形式展览

活动地点：f楼东门

活动资料：写下自我对人生的感悟，或是某一瞬间的体验或感受，资料可涉及立志、感恩、信任、价值追求、梦想与感情等各个方面(100字以内)；届时将挑选出制作精致和写得优秀的作品进行展览，让全校同学共同分享。

活动二：心理图片展和心理知识展

活动形式：展板或者海报

活动主题：关爱生命，欢乐生活

活动时间：20__年5月22号做成，23号(周末)展出

活动资料：心存感恩展板、图片展板、心理健康知识展板

活动流程：由心理咨询部搜集材料；由宣传部设计并制作海报或者展板

活动三：心理电影展播(心随影动)

活动目的：培养同学们的职责感、奉献意识、爱的意识及独立和锲而不舍的精神，引导他们树立正确的价值观，营造良好的学习和生活氛围，创立和谐学校。此外，也能够丰富同学们的大学生活。

活动主题：励志乐观拼搏努力

活动过程：

1、由团总支申请多媒体教室

2、由心理咨询部搜集好与此相关的资料，由宣传部做一期主题为“大学生心之路程”电影节的宣传，宣传此次电影节。

3、向各班下发通知。

4、看电影过程中由自律部维持好秩序，保证现场的安静，保证活动顺利举行

活动要求：

1、活动期间，请大家坚持安静，认真做好记录。

2、要求观后感感情真挚，思想深刻。

3、电影节结束后，要求每位同学根据所看电影写观后感。（对于优秀作品将有机会被刊登到系刊《心灵驿站》上）

播放电影：《当幸福来敲门》《2分20秒》

活动四：心智拓展运动会策划方案

一活动目的：培养同学们勇于去展现自我，实现自我，挑战自我的意识；使同学们有一个明确的人生目标。

二活动主题：我爱我，放飞梦想，规划人生

三活动对象：工商管理学院团总支学生会所有成员

五活动地点：塑胶操场

六活动过程：

活动一美女色狼英雄

参赛队员：每组五人，男女不限。

规则：各组指定美女、色狼、英雄的代表动作，比赛时可事先约定好出什么动作，然后两个比赛组同时喊出各自的动作名称并做出动作，其中美女胜英雄、英雄胜色狼、色狼胜美女。胜者晋级下一轮继续比赛。

活动二套圈活动

参赛队员：每队八人，男女不限。

规则：每队自我选择方法使自我的队员依次从头到脚经过一个软圆圈，每轮用时最少者为胜者。最终一名的队伍派一名代表说明自我失败的原因。

道具：软圆圈若干。

活动三海底传月

参赛队员：每队十人，男女不限。

规则：每对依次面向同一方向排成一列，间距为一米。第一名队员双手持篮球，其余队员弯腰，双腿分开，当听到裁判发令后，有第一名队员将球从胯下传给第二名队员，依次类推，第一名队员将球传出后立即跑向第十名队员身后继续接传球，直至十名队员全部跑过终点，用时少者获胜，其中在传球过程中球没落地一次加罚两秒。最终一名的队伍向第一名的队伍鼓掌祝贺。

道具：篮球若干。

活动四踢毽子

参赛队员：每队六人，男女不限。

规则：每队六人站立围成一个圈，由其中一名队员开始踢毽子，队员可选择自我一向踢，也可将毽子踢给队友，但毽子不能落地，队员可用身体任意部位(手臂除外)接毽子，每位队员若没接住毽子自动退出，五分钟后剩下的队员最多的队伍获胜。

道具：毽子

活动五心灵感应

参赛队员：每队五人，男女不限。

规则：无人中分为两组，三人一组为a组，另两人为b组，两组队员对立站好，坚持必须距离，裁判在b组队员身后拿一张纸，上头写一个词□b组队员不能看□a组队员看后用一系列动作表示这个词语，让b组同学猜，活动过程中任何人不许说话。

道具□a4纸。

(以下活动没部门出两组人员)

活动六：两人三腿谁最快：两个参赛者把两条腿绑在一齐前进100米，统计所有组合的时间，按到达终点用时多少排行得分，第一名得5分，第二名得4分，第三名得3分，第四名得2分，第五名得1分。

活动七：两个参赛者同时用背夹住一个气球前进30米，其间气球爆了或飞了重新回到起点再来。各组按到达终点的时间得分，得分规则同上。

班级游戏活动设计篇三

为丰富我系同学的课余生活，策划组织这个游戏项目，营造充满活力和健康向上的校园气氛，增进部员和同学之间的团结和友谊。《你画我猜》兼具娱乐性和益智性，结合了当下网络流行的游戏方式，以小团队为单位进行不同形式的画猜轮次，简单易懂，在比赛中享受快乐。

1) 活动总负责：张祎苏琳

2) 活动策划：苏琳王可佳

3) 活动安排：苏琳王可佳

4) 活动地点：北京联合大学师范学院1204教室

5) 活动时间：5月4日——5月15日

6) 参加人员：电气系所有同学均可报名参加

7) 赞助单位：172校园活动网、大学生比赛信息网、大学生精英论坛

1、前期准备：

1) 5月2日开会安排工作：由苏琳，沈世玄安排工作，具体说明活动内容主题，并且以个人的方式通知到班级。

2) 5月3日将印发的宣传材料分派给各个班级负责人。

3) 5月4日宣传部板报出版。

4) 5月15日之前活动完毕

2、比赛过程：

活动主要面向电气信息系广大学生。

以班级为团体，每个团体三个人。电气系个班，赛前抽签分组，分为abcd组，每组两个班。

比赛进程：

小组赛:abcd四个组，每个小组通过第一环节{右手画}决出前四强。

四强再分为两组，每组以第二环节{左手画}决出前两强。

最后两强第三环节{计算机画图软件}决出最后冠军。

本次比赛，以友谊第一为基本，各裁判员要做到公正公平，具体安排如下：1) 生活部后勤组负责比赛现场的秩序。2) 所有人员要对自己的行为负责，出现违反比赛规则的同学可终止其参赛。3) 本次活动的未尽事宜，生活部干事将另行通知。五、后续工作1) 宣传组负责撰写此次活动宣传稿件。2) 部员可以就此次活动，提出意见及建议。

班级游戏活动设计篇四

引言：从进入大学到现在，随着毕业时刻的来临，有些同学们对就业还十分迷茫，同学们需要对就业心理有一个迫切的了解。摆正心态，迎接新的挑战，已经成为我们班当下不可忽视的问题。我们有必要开展一次就业心理主题班会，让我们班的同学了解更多的就业心理知识，增强同学们的面试能力，提升技巧。

一、活动名称：

外国语学院_公二班就业心理学习活动

二、活动主题

工作，我能行！

三、活动时间：

20__年4月27号

四、活动地点：

教室

五、活动方式、内容：

- 1、在教室举办一场关于创业和找工作辩论赛，通过辩论赛，让同学对就业方向有一个更好的了解。
- 2、做一个关于自主创业的调查分析的presentation□让同学了解就业趋势。更好的把握就业方向，找准路子。
- 3、播放学长学姐关于就业的见解的视频，更直观的把握在就业时，应如何表现。

六、设计思路和活动亮点

通过辩论赛的形式，让同学们切身感受不同同学对就业的想法，是同学能够对自己的就业心理，思路有一个更好的把握。

七、实施条件：

教室可以利用

八、活动过程：

1、准备阶段：

a□需要物品：奖品(调动同学的活动积极性)，摄像机(拍摄学长学姐关于就业的视频)

b□提前告知同学辩论赛流程、分类，使同学能够做更好的准备。

c□上网查找就业分析的材料，做成ppt□

2、展开活动

时间：20__年4月27日星期三

地点：语音教师

步骤：

a□辩论赛

b□班级同学感悟点评

c□presentation

d□播放学长学姐视频

班级游戏活动设计篇五

以集体游戏为主，现场报名，自由组队，游戏强调团队协作，各项游戏中获得第一名的将获得礼品。

本着“娱乐第一，比赛第二”的原则，重在参与!希望大家可以在欢乐与笑声中度过一个愉快的下午!

活动项目：

1、齐心协力

游戏方法：现场报名，自由组队，3位员工一组，3名队员站成一排，将中间相邻的脚绑在一起，做3人4足，然后用筷子夹着乒乓球运到5米外的另一边(可左右手同时进行)，两分钟内看哪组运得最多的胜出，(乒乓球掉地上的做废，不能再夹起来)。

2、当仁不让

游戏方法：(经典老游戏“抢板凳”)游戏开始先把凳子成圆形(按参加人数减一计算，即8人摆7张)，然后，参加人员在凳子外面围成一圈，主持人敲鼓或放音乐时参加人员就沿着圆形顺时针或逆时针跑动(注意不能插队)，当鼓声或音乐停下时参加人员要迅速找到一张凳子坐下，因为凳子少一张，所以会有一人没凳子座，这个人就算是被淘汰了，这时要把凳子减少一张，其余的人继续玩，直到剩下最后一人为止，这人就算赢了。赢的人给予奖励。

3、马兰花

游戏方法：多人游戏，大家在顺时针跑动时随主持共同大声朗诵童谣““马兰花，马兰花。风吹雨打都不要怕，勤劳的人们在说话，请你马上就开花。开几朵?”“开*朵”(主持人)，大家根据主持人说指令，就近迅速抱拢，人数为主持人宣布的数量，多了少了都为失败，失败者即遭淘汰。剩下的人继续游戏，最后，主持人根据情况宣布胜利者(原则上3人以内)

4、“水!水!水!”

游戏规则：每个组出5个人站成一列，每人嘴上叼一只纸杯，然后从前往后传水，不能用手，全凭嘴和头的动作，在规定时间内按传到最后的水的多少算胜负。

5、混合接力

篮球、排球、乒乓球(严肃规则，篮球弹两次为违例，排球、乒乓球落地为违例，违例者返回起点重新开始)

6、飘来飘去

参加人员：两组对抗(每组一般为3人到7人)

游戏规则：游戏开始前先把绳子沿场地的正中间拉开(像网球网一样)，然后双方排开用头顶球，哪方先落地为输，双方轮流发球。体现配合能力和竞争能力。(注意只能用头，不能用身体的其它部位)

7、投圈套物

游戏规则：每队5人，每人有5次投圈的机会，套一瓶啤酒，累计套中最多的队有奖品，而最少的队，需在众人监督下，喝完一瓶啤酒。(单组进行，计数)

8、背部运球

游戏方法：现场报名，三人一组；一人将气球吹大，二人背对背，将气球放于两人背部之间，从起点开始，两人用背部夹住气球共同行进20米往返(于10米处设置折返点)，同时携带一个未充气的气球，如气球中途落地，则需返回起点重新再运，到终点后由两人用背部将气球挤爆，另一人将未充气的气球吹爆，游戏动作完成。用时最短者获胜。(单组进行，计时)

9、吸星大法

游戏规则：

人数：分2~4队

器材：吸管、一次性纸杯、椅子、黄豆

方法：在距离起点约十公尺放置椅子、一次性纸杯及黄豆，然后让队员拿吸管从起点出发至椅子处，用吸管将杯中黄豆吸起跑回起点，将黄豆放到免洗杯中，黄豆多者胜。

10、“滚来滚去”

游戏规则：持棒赶球，20米往返(于10米处设置折返点)，每个队3名队员同时站在起点处排成一路纵队，第一名队员手持木棒，当听到裁判发令后，利用木棒将球赶至并绕过障碍物，然后再赶球返回起点交与下一名队员，用时最少的队伍获胜。