

最新棋牌活动方案(通用5篇)

方案是指为解决问题或实现目标而制定的一系列步骤和措施。方案的格式和要求是什么样的呢？下面是小编帮大家整理的方案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

棋牌活动方案篇一

一、活动目的：

棋类是一种古老的智力游戏，人们往往通过对弈来参透人生的哲理，对于传统来说，一个人的文化素养，棋是衡量的标准之一。

公司通过举办此次棋牌大赛培养职工对智力竞技文化活动的热情。在公司内营造体育类节目氛围，丰富职工文化生活，活跃公司竞技气氛，同时，提高自身的觉悟能力、思维能力和生活乐趣。

公司秉承“以棋交友，以牌会友，繁荣公司文化”宗旨，本着比赛与娱乐相结合、交流与推广相结合的活动精神，让职工对传统文化有更深入的了解！

二、活动时间：1月x日

三、活动地点：原料药一楼活动大厅

四、活动对象：公司全体职工

五、活动项目

（一）趣味项目：

1、象棋残局破解

现场摆出简单的象棋残局，破解残局即可以领取奖品。参赛者可从各车间各选出一名参加

2、盲人摸象

(二) 比赛项目：

(1)、象棋

2、五子棋

3、红十

4、斗地主

六、比赛规则

1、严格按照中国象棋、五子棋，红十和斗地主的基本规则

2、落子无悔

3、象棋、五子棋采用一局定胜负逐轮淘汰制：即各部门选出2人参加比赛，按照实际参加总人数以抽签形式平均分组（2人一组）进行比赛，逐个淘汰，选出最终优胜者。

5、初赛和复赛时每步棋最长时间不得超过30秒，决赛时走每步棋最长不得超过一分钟。

6、如有争议由裁判组定夺；如有无故闹事者，取消其参赛资格。

备注：如部门要求参赛人员多于2人，以表公平、公正，可在正式比赛日前自行举办选拔赛，选出优胜者参加正式比赛。

七、活动流程

1、参赛选手及工作人员1月x日下午1点在原料药一楼活动大厅集合进行抽签、分组，2点正式进行比赛。

2、象棋、五子棋同时进行；红

十、斗地主同时进行。

3、四组项目获胜的4人最后一起颁发奖品。

八、活动人员安排：

九、比赛注意事项：

1、本着“友谊第一，比赛第二”的原则，“以和为贵”的宗旨

2、比赛时必须服从裁判和公平的原则

3、参赛者仅可以参加一个比赛项目；

4、参赛人员务必准时到场，迟到十五分钟视弃权处理

5、裁判要严格执行规则，不得私自处理

十、活动经费预算

十一、比赛后期工作为获胜者颁发奖品及奖状

棋牌活动方案篇二

新生入学已经一个多月了，对大学的生活充满激情，而且自由时间比较多，应该合理利用时间使大学生活更加丰富多彩。我协会换届刚刚结束，需要举办一次活动来调节各部门的工作。棋牌乐是我协会的一个传统文化娱乐活动，同学们也需

要这样一个平台来展示自己在棋牌方面的才能。

为了给大一的新同学们提供一个广阔的学习、交流的平台，，扩大大家的知识面和交际圈，同时丰富大家的课余文化生活，调动大家对社团活动的积极性，使大家度过一个丰富多彩的大学生活。同时扩大本协会在新生中的影响力和知名度，为招新活动做更好的准备。

主办单位：郑州大学文娱协会

承办单位：郑州大学文娱协会棋牌部

20xx年10月22日（星期五）晚上7:30—10:00

数学馆301

本次活动的人力资源（组织人员，物品管理等）主要是文娱协会的棋牌部，并由我协会的其他部门协助。活动所需要的围棋、象棋、军旗、五子棋、跳棋、桥牌、三国杀（包括棋盘）等均由本协会提供，其它物品如桌子、场地等由数学系学生会提供。

- 1、 活动前，本协会宣传部做好宣传海报，棋牌部去数学系新生班级里去宣传本次活动。
- 2、 22日7点我协会相关人员集合完毕，棋牌部去办公室领棋牌等活动用品，并按次序的摆放到活动现场；组织部挂横幅，负责到场干事、会员的签到以及新人资料的登记；宣传部做好本次活动的黑板报。
- 3、 活动结束后，棋牌部的各个干事负责教不会的人下棋，打桥牌以及三国杀；文讯部进行拍照。
- 4、 活动结束后，由我协会会长陈家银抽取本次活动的“文

娱幸运之星”，获奖者有一份小小的纪念品。然后由棋牌部清理现场，整理棋牌等活动用品并归还。

- 1、 其它各部门必需积极配合棋牌部的安排，做好协调工作，使活动井然有序。
- 2、 在活动中看管好活动用品。
- 3、 认真对待每一位同学，防止发生争吵、纠纷。
- 4、 相关工作人员对于其它突发情况，应临时应变处理。

宣传纸若干，纪念品一份，经费预算约40元。

主要负责人：陈家银、卿芳

其他负责人：本协会的副会长，其它部门的部长、副部长以及干事

参与者：郑州大学学生

棋牌活动方案篇三

在校团委及社团联合会的号召带领下，我校20xx年社团招新工作圆满结束。因为缘分，相聚郑大；因为兴趣，相聚文娱。“棋牌乐”是我协会的一个传统文化娱乐活动，同时也是一个常规活动，需要此活动来让文娱人相聚一起。

为了给文娱人提供一个广阔的学习、交流的平台，扩大大家的知识面和交际圈，同时丰富大家的课余文化生活，调动大家对社团活动的积极性，使大家度过一个丰富多彩的大学生活，为大学生生活增添一抹亮丽的颜色。

主办单位：毕节学院励志协会

承办单位：毕节学院励志协会

20xx年11月12日（星期五）晚上7:00—10:00

一栋302教室

本次活动的人力资源全由我协会老会员担任。活动所需要的围棋、象棋、军旗、五子棋、跳棋、等均由本协会提供，其它物品如桌子、场地等由学校提供。

- 1、11月10日，会长通知所有干事和会员活动的时间和地点，并请相关人员提前做好准备。
 - 2、11月12日6点半我协会相关人员集合完毕，文体部去办公室领棋牌等活动用品，并按次序的摆放到活动现场；外联部挂横幅，负责到场干事、会员的签到；宣传部做好本次活动的黑板报。
 - 3、活动开始后，学习部的各个干事负责教不会的人下棋，并进行拍照。
 - 4、活动结束后，由我协会会长抽取本次活动的“文娱幸运之星”，获奖者有一份小小的纪念品。然后由棋牌部清理现场，整理棋牌等活动用品并归还。
 - 5、活动结束后，由办公室写好文讯稿并交给社团联合会。
- 1、其它各部门必需积极配合棋牌部的安排，做好协调工作，使活动井然有序。
 - 2、在活动中看管好活动用品。
 - 3、认真对待每一位同学，防止发生争吵、纠纷。

4、相关工作人员对于其它突发情况，应临时应变处理。

纪念品一份，经费预算约20元。

主要负责人：高会长

其他负责人：本协会的副会长，其它部门的部长、副部长以及干事参与者：励志协会全体成员。

棋牌活动方案篇四

为了弘扬中华民族的书法艺术，促进汉字书写规范化，提高教师书法水平和欣赏能力，推动校园文化建设，营造书香校园，学校于20年11月16日举行了教师书法比赛。

经过评委老师的认真评选，确定本次书法比赛一等奖3名，二等奖17名，希望各位老师借本次活动的契机，掀起大练三笔字的高潮，提高自己的书法水平。

获奖名单：

一等奖：阮阳 赵世成 宋传利

二等奖：周纪猛 周纪忠 陈复平 大周纪忠 宋尚玉 谢加功

小水完小

20年11月19日

棋牌活动方案篇五

内容简介：首先，该游戏创建伊始，各个方面还不健全。从大方向来说，应该制定企业明确的年度计划和长期发展计划和目标。如半年内达到什么效果，一年内完成什么计划。二

到三年内实现什么规划。通过有效的市场调查，制定出比较明确的发展目标，然后推行到公司的各个员工。让其都明确公司的发展目标，为此目标而努力发展。完善公司的各项规章制度，明晰每个员工的职责，使得在公司内部形成一种良好的氛围，培养出一种良好的企业文化。大家都知道，一个有着明确目标并能够很好按照自己的设想一步步的完成自己的目标的人比一个没有具体目标的执行力不强的人的成功的机会要大的多。（一个好的团队，其执行力是最重要的。）形成一种良好的激励制度，最好能达到让每个员工在自己职责的基础上去主动发挥自己的才能和思想，从公司角度去考虑整个公司发展的目的。本文章由36棋牌搜集整理，讲述一段棋牌故事，传授一个游戏技巧，提供一份快乐的心情。希望地区性棋牌游戏营销策划方案这篇文章能给你提供帮助。

第一节. 企业的客体环境

一、企业所面临的宏观环境

二、金华本地的情况

第二节. 市场分析

对于现在国内的棋牌类游戏，主要有腾讯、联众、中游、边锋、远航等几个品牌。（这部分我略写了，主要是没有充分的资料和时间去调查各个主要竞争对手，按情况应该把几个市场竞争者分别所处的地位，其各个竞争者的营销策略，以及其平台的特色和所使用的促销策略分别一一写出）

目前人气最旺的恐怕应该算是接触最多的是腾讯qq的游戏。浙江省用户最多的还有边锋等。

察处于主导地位的棋牌类游戏，观察他们有哪些市场和地方是其所疏漏的，以此为根据，从把握客户心理的最基础方面、赢得玩家的心做起，在有了棋牌游戏的基础平台后需要搭建

更多的增值服务，这样才能将新的棋牌游戏发展起来。我们可以把他们所忽视的和所做不到的来进行重点开发。做出相应的营销方案和营销策略。