

趣味田径运动会 趣味田径运动会方案(通用8篇)

爱国标语可以用于弘扬民族精神和中华优秀传统文化。爱国标语的创作需要持之以恒，不断学习和积累，不断提高自身的艺术表达能力。接下来，是一些寓意深远的爱国标语，希望能够引起我们对国家发展的关注和思考。

趣味田径运动会篇一

我们的青春我们做主，飞扬的心总是希望随着这个社会的步伐而跳动，当代大学在我国日益繁荣的环境下更应该发扬团体精神，为了集体的荣誉拼搏奋斗，在大学里放飞活力，从而树立良好的精神面貌。

让加入到跆拳道这个大家庭中的每个成员体验到大学生活的乐趣，丰富其课余文化生活，增强其团结力。这个大家庭，给我们了这样的机会，让我们相相识，相知，相熟。本次活动将调动广大成员的积极性，营造开放活跃的校园文化，增进成员们之间的、沟通、交流、合作，最大程度激发大家的训练积极性和主动性。

通过举办此次的活动，跆拳道新老成员将参加一系列饶有趣味的体育活动，并将体育与娱乐有机的结合起来，从而提高各组织、成员参加体育活动的积极性。同时，促进成员友爱精神，扩大学生的交流范围，增强各成员之间的联系，展现跆拳道家庭的真我风采。

“少年壮志自得林，跆拳道妙趣塑人生”

20xx年六月五号14:00~17:00(周日)

东操场

(一) 参赛要求：五人一队

(二) 比赛项目

1、萝卜蹲

参赛人员：每队3人

裁判人员：2人

比赛规则：每组选三人参赛，两组为一轮。参赛者各自选一种蔬菜代表自己。参赛者围成一圈，先由一人边蹲边说“xx蹲，xx蹲，xx蹲完xx蹲，顺势指向……”以此类推。若果说的没有此人或指错人，说的人淘汰。被指定人如果没反应过来，被指定人淘汰。最终胜利者所在组获胜。

2、西瓜大作战

参赛人员：每队5人

裁判人员：2人

比赛规则：每组分得半个西瓜，游戏开始前小组成员自行分配每人的量。游戏开始后，最先吃完所有西瓜的队伍获胜。

3、五人六足

参赛人员：每队5人

裁判人员：2人

比赛规则：每组五人两两把脚绑住共同从起点走至终点。小组行进过程中会有两道障碍，分别是低障碍——由游戏外两人拉一条腰带（低），全组跨越过去；高障碍——由游戏外

两人拉一条腰带（高），全组以弯腰或蹲下等方法过去。用时最短者获胜。

4、看我大长腿

参赛人员：每队2人

裁判人员：2人

比赛规则：每组派出两人，两组一轮进行比赛。游戏开始前，四个人的脚紧靠在一起。游戏开始后，每组两人中选一人进行剪刀石头布，赢的那一组向自己队伍外侧走一步，输的那组，靠近组外的那只脚不动，另一只脚向赢的那组靠近。每组在外侧的组员只能向外侧移动，而在内侧的组员可以向内外侧移动。游戏直至一方的脚不能靠到对手方脚时结束。不能靠到的那一组输。

5、衔杯接水

参赛人员：5人

裁判人员：2人

比赛规则：游戏开始前用脚靶固定好每组各个组员的站位，参赛人员每人获得一支水杯。游戏开始后第一个人用嘴从主持人手中衔过装满水的水杯，然后依次用嘴把自己杯中的水倒入下一个人的杯中传递下去，直至传到最后一个人处。剩余水量最多的一组获胜。

6、组合赛一

参赛人员：2人

裁判人员：4人

比赛规则：每组先选出两名代表，第一个人先在a点原地转10圈跑向第二人处（b点处）并击掌，击掌后第二个人原地15个俯卧撑，做完后第一和第二个人完成吃巧克力棒，比较哪组吃剩的巧克力棒短，如果巧克力棒被全部吃完则该组重新开始再吃一根。然后第一个人与第二个人把第三个人从运送到c点，运送途中第三个人不能着地，否则重新从b开始运。之后由第三个人抽选工具吃泡面，吃完后由第四个人投飞镖，如果中n环则在装有糖果的面粉盆中找出n个糖果，飞镖飞出靶子将要重新开始再投一次。完成后第五个人在瑜伽球上，身体不允许着地唱歌30秒，唱完后，全组参加跳绳，所有人全部参加完成一次性15个，任务结束，中途失败重新完成。比赛全程记时，用时最短者获胜。巧克力棒剩余最短者总时长减10秒，次短者减8秒，以此类推。

7、组合赛二（两组一起比赛）

参赛人员：5人

裁判人员：4人

比赛规则：第一个人起点左右手臂各夹一个气球，腿上加一个气球呈企鹅状向第二个位置前进。第二各位置的组员（两个人）在约30米处等第一个人到后，男生背女生完成障碍赛，到达第三个位置，第三个位置（两个人）带好眼罩，由一个人喂另一个人蛋糕，全部吃完（不得掉地上），裁判示意结束后完成比赛。

（三）奖惩规则

1、每场比赛前5名以此获得5、4、3、2、1的积分；

2、需要两两对决的比赛实行抽签分组，轮空组直接参加第二大轮比赛；

3、总积分前三的队伍分别获得冠亚季军，并获奖励。积分后四组将品尝奇特饮品。

（一）道具

刀1把

西瓜4个

脚靶10个

眼罩2个

筷子2双

乒乓球10个

盆4个

气球1包

纸条6张

调制饮品数杯

一次性水杯一包

（二）场地布置

全体大二大三负责搬道具和布置场地，并且了解活动整个流程和规则。

1、友谊第一，比赛第二。比赛过程中要公平公正，自觉遵守比赛规则。不得有过分行为或语言冲突。

2、比赛中有异议一定要及时和裁判说明。活动最终解释权归会长所有。

3、活动结束后，自觉清理场地留下的垃圾。

4、活动结束后，由会长颁发奖励。并在最后合照留恋。

(略)

趣味田径运动会篇二

快乐童心畅想六一

展现我校学生风采，培强学生体质，使学生在多姿多彩的文艺表演和体育运动中健康快乐的成长，特在“六一”来临之际，举行趣味运动会活动。

1、时间□xx年5月30日（周五）上午

2、地点：操场

1、文艺表演

2、体育活动

1、校长致辞，班主任代表致辞，学生代表发言

2、文体活动

集体活动〈小红帽健康快乐动起来〉 课间活动

独唱《我相信》表演者六年级张岩

活动：转呼拉圈比赛

歌表演：《蜗牛与黄鹂鸟》表演者二年级李鑫等

活动：百米计算

集体舞《健康歌》表演者一年级全体同学

活动：齐心协力

小品《课间十分钟》表演者四年级万宏旭等

歌表演《巴拉拉小魔仙》表演者三年级张诗文等

活动二人三足

小品《时尚》表演者五年级张晓宇等

活动百米穿衣

歌表演《快乐女孩儿》表演者五年级同学

活动传呼拉圈

小品《疯狂旅行团》表演者六年级同学

集体舞《向前冲》表演者二年级同学

全校拔河比赛

3、终结评价：颁发集体荣誉奖状

全体学生，全体教师，学生家长（自愿）

1、安全维护：田雪峰班主任（强调纪律，由于校内施工，重点强调学生去厕所路线）

2、比赛中应急处理（中暑，划伤，摔伤，矛盾化解）：孙英善，朱亚文，蔡波，班主任

3、学生服装要求：校服，小红帽（天热可带太阳伞）

4、场地内卫生要求：规范垃圾位置

1、比赛时运动员进入非本组跑道并对该组运动员比赛造成影响，则判本组比赛时间增加0、2秒每次。

2、三至六年级比赛过程中，球脱离手的控制，滚出场地需捡回并在失误地点开始比赛。如若犯规，本组比赛时间增加0、2秒每次。

组长：

副组长：

成员：

趣味田径运动会篇三

趣味运动会

齐心协力，展现自我

为了增强师生体育锻炼意识，促进师生之间的交流沟通，提高教师团体与学生团体的团队协作意识，增强凝聚力，提高学生的应变能力，并磨练学生的意志，决定召开趣味运动会。

1、活动时间：

2、活动地点：运动场

3、参赛对象：学院的老师和同学均可参加

4、比赛项目及规则：

集体赛：1、名称：蒙眼投篮

比赛规则：每队由1人□a□指挥方向，1人□b□蒙上眼睛投篮，在a的指挥下b在规定时间内（3分钟）投篮，投中的数量最多的获胜。若结束时数量相等，则进入加时。

2、名称：趣味拔河

比赛规则：比赛开始前，各队按照10人的要求准备好，比赛开始后，两边同时发力，于此同时，旁边一人出脑筋急转弯，首先答对的一边可多加上一个人，最后将对方拉过赛场所规定的河界线为赢。

3、名称：两人双足跑

比赛规则：每队选出同学各2名，相互间背靠背用布条绑好小腿，以最快的速度横着跑过规定的距离（20米）为胜。

个人赛：

1、名称：气球快跑

比赛规则：用嘴吹充好气的气球，使其飘在空中，边吹边跑。途中若气球落地则回到原点重来。

2、名称：定点投球

比赛规则：男女分为两组，每组中在规定的两分钟内看谁投入的球多为胜。

3、名称：趣味单车

比赛规则：站立在单车踏板上骑单车，先到终点为胜。途中不允许坐下，否则视为犯规。

趣味田径运动会篇四

20xx年x月x日上午8：30开始

新东方幼儿园操场

教师趣味竞技性运动会

所有教师于本周六上午8□20xx在幼儿园一楼大厅集合（不允许请假）。

1项目名称：拔河比赛

规则：每个班级中派出三名教师（可援助），提前抽签。

第一轮淘汰赛：7个班级按抽签顺序比赛，一个班级直接进入第二轮。

第二轮淘汰赛班级从新进行抽签，进行比赛。决定出两组获胜班级。两组失败的班级

第三轮，失败的班级进行3、4名争夺，两组获胜的班级进行1、2名的争夺。

奖励：1——4名，分别加4、3、2、1分，其余不加分。

2项目名称：跳绳比赛（跳绳自带）

规则：每个班级派出一名教师，参加跳绳比赛，时间2分钟，每两人一组，共4组

跳绳记数员：

跳绳计时员：

跳绳记录员：

3项目名称：呼啦圈比赛（呼啦圈自备）

跳绳记数员：

跳绳计时员：

跳绳记录员：

4项目名称：喊数抱团（此活动共玩两轮）

规则：每组派出两名老师参与，听主持人口令统一围绕圆圈走动，到音乐停止，主持人说出一个数字，老师们按照主持人说出的数字要求与其他老师抱成一团，人数要与数字一致，即为通过，如没有找到自己的团队或者整个团队人数偏差，均为淘汰。

奖励：每一次最后获胜的两位老师均分别获得2分。

5项目名称：琴棋书画样样通

规则：

五子棋分会场（园长室）：每个班级派出一名老师（共7名）参加五子棋大赛，采用淘汰制，即获胜者继续坐镇下棋，直到最后的胜者。

够级分会场（接待室）：每个班级中派出一名教师（共6名）参加扑克大赛，最后决定名次。

继续坐镇下棋，直到最后的胜者。

奖励：娱乐游戏，每一个分会场的获胜者可获得2分。其余不加分。够级大赛经抽签多出的老师，直接获得1分奖励。

奖励：获胜的班级依照最高分输到最低分数排列1——4名，相应加4、3、2、1分，其余不加分。

滑梯计时员：

规则：每个班级派出一名教师，参与比赛。在5分钟内，没有下去的、老师即为获胜，期间允许抓沙包，抓住即为加分，抓不住溜手当场淘汰。

奖励：在5分钟内，所有没有打下去的老师均获得2分。期间抓住一次加1分。

投沙包人员：

奖励：获胜的班级依照最短时间即最高分数到最低分数排列1——4名，相应加4、3、2、1分，其余不加分。

捉迷藏计时员：

总策划

工作通知：

主持人

录像音响：

各项分数记录：

食堂饭菜：

条幅、黑板、大绳准备：《新东方幼儿园教师趣味运动会》

由统计处老师进行统计，园长宣布成绩，综合成绩第一名的班级可获得鸡腿两个/每人，第二名的班级的可获得一瓶雪碧/班，第三名的班级可获得牛奶一瓶/班。成绩最后的班级惩罚每人一杯啤酒！

由董事长宣布“教师大聚餐正式开始”，全体教师欢聚一堂吃午饭。

1、餐后卫生由全体教职工一起承担。

2、食堂人员9点到位□11□20xx开饭，12：00活动结束，打扫卫生。

趣味田径运动会篇五

趣味运动会是近几年来企业新兴的一种企业文化活动。企业趣味运动会兼顾了趣味性与团队性。即竞技、娱乐、健身等综合于一体的全新趣味训练活动。它会把员工从日常繁重的工作中解脱出来，让员工彻底抛弃工作中的压力，让快乐不再压抑，将信心从此增强，把力量悄悄凝聚。同时激发员工团队协作、敢于拼搏，永争第一的精神。“玩中享受快乐，欢乐中得到收获”。

让企业文化更加深入人心，调整公司员工常规心态；注入创业激情；通过参与的活动感悟激发其做正面积极的心态调整；提供交流空间，增进公司领导与员工之间的关系，增进个体与群体之间的凝聚力。

20xx年5月18日下午15：00~19：00

公司园区广场

xxx承办，公司党工团联合组织参与。

1、活动组织协调负责人：

组长：

成员：

2、工作分组及成员设置

3、工作分组及成员设置

(1) 会务组：负责活动的组织工作，如人员协调、报名统计、运动员编号、比赛分组等工作比赛动员、项目的设置，规则的制定等工作；负责活动的内外宣传，现场氛围营造，摄影、摄像、音响等；负责奖金、荣誉证书发放及颁奖仪式组织等。负责活动场地的安排、布置、道具采购等。

(2) 裁判组：进行公正裁判，要求各党工团组织分别选派4人作为运动会裁判。

(3) 后勤组：及时供应饮用水、保障基本医疗应急药品、做好卫生清理。

(4) 保卫组：负责维持运动会的秩序，确保运动会正常进行。

由会务组向公司各单位发送活动通知及项目报名表。各单位按项目要求报名，并将报名表反馈到会务组，由会务组根据报名情况按项目安排比赛。

(一) 快乐抱抱爆

比赛时间：15：10~15：30

道具：气球10个

规则：

比赛开始后第一组队员背靠背（或胸对胸）夹住气球向场地的终点线移动，（其他队员可以协助放好球），跨过终点线后将球挤爆后下一组才能出发，所有队员最先通过者获胜。队员移动途中手不得触球（除掉球外），球掉落须将球重新放好后在掉落处继续行进。

裁判：2人（二）三人四足比赛时间：15：30~16：00

规则：

- 1、参赛队员以三人一组参赛，分男女组。赛道长50米。
- 2、三个人并排站在一起，把中间人的右脚和他右边人的左脚绑在一起，中间人的左脚和他左边人的右脚绑在一起。
- 3、在听到起跑发令后，各小组同时起跑，绕过50米处障碍物返回，先到终点线者为胜。
- 4、男女组各取前三名

裁判：4人（三）仙人指路

比赛时间：15：30~16：00

道具：眼罩5个、路障若干

规则：一组两人，其中一人被蒙住双眼，另一人负责指引道路。只能通过语言沟通，不能搀扶。被蒙住双眼的必须按照比赛设定的路线，越过路障。如在行进过程中碰到路障，每碰一个路障时间加十秒，在最后计算时间时计入总时间。比赛以用时最短为获胜。

裁判：4人

（四）托球50米赛跑：比赛时间：16：00~16：30

道具：乒乓球拍4个、乒乓球4个

规则：乒乓球必须放在乒乓球拍的中间，不能用手固定，每个人每次只能托一个球，从起点到终点，再从终点返回起点，球不掉在地上为有效，如果球在托送途中掉到地上，选手必须回到起点重来。在规定的赛程内用时最少者名次最好。

裁判：4人

五）摸石过河比赛时间：16：30~17：00道具：道具木石头8个

规则：每个运动员二块石头，放在起点线后沿（纵向放置），听到裁判员发出“各就位”口令后，运动员两脚站在两块石头上，当裁判员鸣枪后，运动员即可起脚，提起左脚（左右脚可自定），用手拿起原左脚踏的一块石头，并放置前方（距离自定），左脚踏上前方石头，提起右脚，用手拿起原右脚踏的一块石头并放至到前方（距离自定），右脚踏上前方石头，这样依此前进，直至最后一块石头用手拿起人出终点线。途中如有脚落地，判为犯规，不记成绩。

裁判：4人

（六）袋鼠跳接力

比赛时间：17：00~17：30

道具：麻袋8个，气球若干

规则：

1、交接麻袋时必须在划定的圈内进行，队员之间可以帮助，但在比赛中途不得协助。

2、前行过程中若出现双手滑脱（抽绳离开双手）或任何一脚离袋触地等情况，均为违例，后退一米继续开始。

3、若因跃跳重心不稳而致跌倒，在手未滑脱（可一手持袋）、脚未离袋的情况下，可从跌倒处立起后继续前行。

4、行进中，若出现窜道或摔倒至邻道，均属违例，后退一米继续开始。

5、交换麻袋时有身体任何部位触及交换区外，待比赛人重新套麻袋。

裁判：4人

（七）花样跳绳

比赛时间：17：30~18：00

道具：跳绳4—5根

参加人员：单人比赛每组4—5人，双人比赛每组4—5对，可多组进行。

规则：花样分为倒跳、正编麻花、倒编麻花三种，每组比赛参赛人员所跳花样应当一致。比赛限时进行，单人限时1分钟，双人限时2分钟，规定时间内跳的个数多者获胜。最后由几组比赛的获胜者做一场表演，花样不限。

裁判：4人，1人计时。

（八）呼啦圈

比赛时间：17：30~18：00

道具：呼啦圈4个

规则：选手每人套一个呼啦圈，比赛过程中同时开始保持呼啦圈旋转，不得落地，以呼啦圈落地时间的先后顺序记录成绩，后落地者胜。

裁判：2人

团体项目：要求每个党工团组织至少组织一支10人的团队参赛，多则不限。

（九）跳大绳

比赛时间：18：00~18：30 道具：长跳绳两根

规则：分两队，不断往大绳里进人，哪个队进的人多且坚持时间最长为获胜队。

（十）后方支援行动

比赛时间：18：30~19：00

规则：

1、将选手分为四组，每组推选出一位前方联络员、一位后方联络员。

2、线两边。

3、裁判示意比赛开始，召集所有前方联络员围成一圈，低声宣布第一轮需要后方支援的物品。

4、任务宣布之后各组前方联络员迅速跑至白线，向线后站立的后方联络员示意所需物品，不可以出声讲述，只允许肢体动作比划示意。后方联络员得到消息后，立即向身后的组员通知，组员迅速收集物品递交给后方联络员，由后方联络员递给前方联络员。若组员私自递给前方联络员，此物品即失

效，不可排列在直线内。

5、前方联络员拿到物品后从白线处开始向后摆放，每次只能接一样物品，依次向后摆成一条直线，每样物品之间不可以有间隙，若有间隙，比赛结束后至间隙处计算直线长度。

6、每场比赛要进行四轮以上的支援行动，所需物品均由裁判指定，物品必须为后方组员随身可见的物品。

7、四轮支援行动结束后裁判逐自查看各组后方支援物品排列成的直线，检查有无间隙，确定各组的直线最终长度，以直线排列最长组胜出。

1、参赛选手应服从工作人员的指挥，不做无把握的冒险，注意安全。

2、保护园区环境，活动中产生的垃圾请勿随处乱扔，请用垃圾袋装好。

3、请着运动休闲装，女选手们切勿穿高跟鞋，以免扭伤脚，影响个人健康和团队成绩。

4、中途有事需提前离开的选手请告知工作人员，因人数较多，请大家听从指挥安排，共同把活动顺利完成。

（一）奖项设置

1、一等奖：发放纪念品20人×100元=2000元（等值物品待定）

2、二等奖：发放纪念品20人×50元=1000元（等值物品待定）

3、三等奖：发放纪念品20人×30元=600元（等值物品待定）

4、优秀奖：发放纪念品20人×20元=400元（等值物品待定）

5、最佳表现奖：4个×100元=400元（等值物品待定）

总计：4000元肆仟元整

（二）采购道具及备用品

1、快乐抱抱爆：2包气球×5元=10元

2、三人四足：10根绑脚绳×3元=30元

3、仙人指路：4个眼罩×5元=20元

4、托球50米赛跑：2副乒乓球拍×30元=60元、6支乒乓球×1元=6元

5、摸石过河：1套木石头道具45元

6、袋鼠接力跳：4条麻袋×10元=40元（高1、2米）

7、跳绳：5根×10元=50元

8、跳大绳：2根×20元=40元

9、运动员标号：20个号码牌×3元=60元

10、应急药品：创可贴、云南白药、绷带、消毒水等200元

总计：561元伍佰陆拾壹元整

（三）其他备用经费：800元捌佰元整经费总计：5361元伍仟叁佰陆拾壹圆元整

附件：报名表

玩转趣味运动会报名表

单位名称： 负责人： 电话（手机）：

报名咨询电话□xxx联系人□xxx

趣味田径运动会篇六

一、 活动意义：

增强学生体育素养， 锻炼学生体质。

二、 活动主题：

高一八班运动会

三、 组织机构：

八班班委

四、 活动时间及地点：

20xx年4月30日□xx中学

五、 活动对象：

高一八班学生

六、 活动内容：

运动会入场式， 运动会

七、 工作安排：

4、 宣传委员王制作运动员的序号牌；

5、 体育委员蒋找时间组织同学们练队

- 6、体育委员蒋组织同学到指定地点集合
- 7、副班长张与体委共同维持纪律
- 8、体育委员蒋依分别提醒男、女运动员参加比赛
- 9、班长屈在比赛过程中为同学们拍照，记录班级情况。并安排同学在长跑比赛结束后接应参加长跑项目的运动员中。在运动会全程督促同学们保持卫生并维持纪律。

备案:(如遇恶劣天气，运动会不能正常举行):

- 1、通知同学们在30日有可能会下雨，并做好在教室里上课的准备;
- 2、将星期四的课表抄在黑板上;
- 3、将买好的巧克力和矿泉水按人数分发给同学们。

趣味田径运动会篇七

为了全面贯彻落实党的教育方针，推进素质教育，以《全民健身计划纲要》为指导，全面落实《学校阳光体育活动方案》，沂南四小工会特制定教师趣味运动会活动方案。

一、活动主题

增强教职工体质，构建和谐校园。

二、组织领导

为保障运动会各项工作的有序开展，沂南四小成立了教师趣味运动会组委会，其人员组成情况如下：

组长：牛禄修

委员：曹荣安张志鹤袁茂华谭广信

三、参赛人员

乒乓球：男：曹荣安张志鹤谭广信贺方军

女：李崇洁李秀健尹兰兰任永梅徐红

呼啦圈：女：曹淑梅韩京霞薛金娜马丽郑月霞巩书琴

张树玲刘丽君

跳绳：女：曹淑梅王晓燕李崇洁马丽朱晓燕张庆欣

李艳荣李文娟张树玲张晓丽满凤尹丽

羽毛球：男：谭广信贺方军牛纪胜马田起李恩乾

女：曹静静高玉东李秀健张晓丽尹兰兰徐红

定点投篮：男：牛禄修朱建刚李恩乾左安章马田起宗焕亭王世国

女：韩京霞高玉东张庆欣郑月霞李艳荣严加玉高超任永梅

四、比赛项目

1、乒乓球2、呼啦圈3、一分钟跳绳

4、羽毛球5、自行车慢骑6、定点投篮

五、比赛规则

1、乒乓球：分为男子组，女子组。男子组取第名，女子取前名。男、女两组分别进行循环赛，比赛采用三局两胜制，每

场次累计得分，最后按总分依次排列。注：每场出现2:0情况，胜者得4分，败者不得分，若出现2:1，胜者得2分，败者得1分。

2、转呼啦圈：选手每人套一个呼啦圈，比赛过程中保持呼啦圈旋转，不得落地，根据圈数记录成绩，转圈多者获胜。取前三名。

3、一分钟跳绳：一分钟内跳得圈数多者为胜。取前三名。

4、羽毛球：分为男子组，女子组。男子组取第几名，女子取前几名。男、女两组分别进行循环赛，比赛采用三局两胜制，每场次累计得分，最后按总分依次排列。注：每场出现2:0情况，胜者得4分，败者不得分，若出现2:1，胜者得2分，败者得1分。

规则：(1)发球员和接发球员都必须站在斜对角发球区内发球和接发球，脚不能触及发球区的界线；两脚必须都有一部分与地面接触，不得移动，直至将球发出。

(2)发球员的球拍必须先击中球托，与此同时整个球要低于发球员的腰部。击球瞬间，球拍杆应指向下方，从而使整个拍头明显低于发球员的整个握拍手部。

(3)发球员须在接发球员准备好后才能发球。

(5)无论哪一方发球，胜者得分，并由胜方发球。

(6)发球时，发球员和接发球员同时违例，应重发球。

(7)司线员未看清，裁判员也不能作出决定时，应重发球。

(8)比赛中，双方队员都不能触网，否则违例。

(9)比赛中，运动员的球拍或身体从网下侵入对方场区，妨碍

对方或使对方分散注意力。

(10)球的第一落点刚好落在线上，此球为界内。

5、自行车慢骑

(1)裁判员鸣哨后，参赛者开始比赛，计时人员开始计时。

(2)骑车比赛过程中，单脚不得落地，前后轮不得越过赛道线，否则取消比赛成绩。

(3)比赛中车辆只能前进，不能后退或原地转圈。

6、定点投篮

(1)裁判员鸣哨后，比赛开始，参赛者站在投球线处投球。

(3)每人有10次投球机会，每投中一球得一分。

(3)投球过程中，踩线或是未进者均不得分。

六、裁判：朱国烈高采磊咸春峰郑淑慧

六、时间及程序：20_年12月5日

七、评奖办法及奖励标准

各比赛项目奖励前名，其他参赛队员为纪念奖

趣味田径运动会篇八

活动地点：

幼儿园操场活动名称：中大班秋季运动会活动目标：

- 1、积极参加大型体育活动，对运动会会有较高的热情和强烈的愿望。
- 2、能自觉遵守各赛区的规则，会轮流、等待与合作。
- 3、在跑、跳、钻、爬、投掷等综合运动中能教灵活、协调的控制身体，有自我保护意识。

活动准备：

小推车、大小沙包、大小垫子、小筐、平衡木、小木桩、报纸球等。

活动过程：

一、开始部分

- 1、主持人介绍今天活动内容。
- 2、中大班幼儿列队入场进行升旗仪式。
- 3、幼儿集体进行队列表演中班切段分队走、大班左右分队走。
- 4、队列表演后，进行赛前热身活动，集体跳操《加油歌》。

二、基本部分

- 1、主持人介绍比赛内容及规则。三个游戏《运粮小能手》、《运南瓜》、《奥特曼打怪兽》，每个游戏分三组，每个班派一组代表来参加比赛。
- 2、比赛开始，第一个游戏《运粮小能手》

游戏玩法：

秋天到了，农民伯伯的粮食丰收了请小朋友帮忙把粮食运到仓库去，小朋友要双脚连续跳过小山丘，走过独木桥，把粮食运到仓库。哪一组先运完，哪一组胜利。

游戏规则：

双脚要连续跳，走平衡木姿势要正确。

3、第二个游戏《运南瓜》

游戏玩法：

秋天到了，农民伯伯地里的南瓜也熟了，要请小朋友们帮忙运南瓜，小朋友们要跑到地里摘下南瓜，跑回来放到小推车上，再运到农民伯伯家里去，大班小朋友要穿过小山丘才到南瓜地里，送的时候也是一样，哪一组先运完，哪一组胜利。

游戏规则：

推车的方法要正确，车要放到指定位置，当第一个人回来，第二个人才走。

4、第三个游戏《奥特曼打怪兽》

游戏玩法：

地球上来了很多的怪兽，要请你们当勇敢的小卫士，把怪兽都赶走，怪兽就在对面的树上，小朋友们要立定跳远，跳过小河，匍匐爬过草地，拿起我们的炸弹，去打树上的怪兽，哪一组先打完，哪一组就是勇敢的小卫士。

游戏规则：

立定跳远姿势要正确，投掷时动作要到位。

- 5、每个游戏结束后，主持人总结，列出比赛结果。
- 6、自由进行拍球比赛。

三、结束部分

- 1、由园内老师进行颁奖仪式。
- 2、活动结束后幼儿做安静活动回班。