

最新班级手拉手游戏活动方案设计(实用5篇)

方案可以帮助我们规划未来的发展方向，明确目标的具体内容和实现路径。方案的制定需要考虑各种因素，包括资源的利用、时间的安排以及风险的评估等，以确保问题能够得到有效解决。以下就是小编给大家讲解介绍的相关方案了，希望能够帮助到大家。

班级手拉手游戏活动方案设计篇一

父母从来没有想到可以把沙箱放在客厅里。因为如果把客厅里的沙子清理干净实在是件痛苦的事。沙子可能会流入地毯中，沙发靠垫里等等。不过可以考虑使用一些干燥的大米，豆子或干玉米来代替沙子。大米和扁豆是最好的选择，因为它们不像玉米和大豆容易弄进鼻子里。

再给孩子买一个带盖子的塑料储物桶，任何大小都可以。然后装一些小物品到里面去，还可以在自制的沙堆里放入火柴盒，汽车，勺子，铲子等。

在家里有很多东西可以用来做秋千，比如低挂的吊扇，吊灯，窗帘等等。当然，开玩笑啦。其实是真的没有办法在家里摆个秋千的，除非有个非常耐固定的东西。

孩子们通常也都希望在后院有一个树屋或塑料操场，不少玩具公司都提供了一种滑轮小秋千，可以叫做摇摆城堡。父母可以给孩子买一个并放在室内，永远不要低估它的力量，因为它孩子们一直都很快乐。

时光飞逝，父母和魔法球玩耍的年代已经过去，但可以想象的到一个孩子和数百个魔法球玩耍，并让魔法球完全埋住自己。好吧，是时候给孩子买些这样的充气魔法球了。

在室内还是可以使用滑板的。但是，这里需要强调的是在玩滑板时，父母一定要在一旁监督并注意一些安全事项。如果室内有楼梯的话，为了安全起见，可以在楼梯处方一些枕头，一旦孩子滑到在楼梯处，可以直接扶在枕头上。

其实在室内搭建一个水池很好玩的。这个搭建水池的地方最好选在瓷砖或木地板覆盖的区域，可以保护地毯嘛。

孩子喜欢种植植物吗？可以拥有一个窗台花园的。父母可以和孩子一起使用塑料容器种植几株草或小花。适合室内生存的盆栽植物都可以。孩子们会非常高兴的。看着自己亲手种植的植物在室内一点点的生长。这些想法不仅仅适用于白雪皑皑的冬季，还适用于炎热的夏天。

比赛开始后队员钻入麻袋中，快速的跳向终点线，到达终点线后钻出麻袋并快速的跑回起跑线将麻袋传给下一位组员，以速度决定胜负。

游戏规则：参赛者必须向前跳跃，不得走跑。

各队派出三名队员，头戴动物头饰，剪刀石头布分哪组队员先喊“猩猩蹲、猩猩蹲，猩猩蹲完大象蹲”，然后大象接着边做动作边喊，蹲错或者被叫到没反应的那对输，游戏进行3次，每胜一次100分。

将2张4开的报纸放在地上，每张报纸上站5个人（一个小组），每个小组派一个代表与对方猜拳（剪刀石头布），输掉的小组须将脚下的报纸对折后再站在上面（所有的双脚都不许着地），直到其中一方站不上去为止。

班级手拉手游戏活动方案设计篇二

本学期，我班据幼儿的年龄特点，制订了详细的游戏活动计划，并认真付诸于实施，通过游戏活动，幼儿得到了锻炼，

个方面的能力都有了提高，具体如下：

我班的区角游戏为主开展了建构区游戏、益智区游戏、生活区游戏、科学区游戏、语言区游戏。我们让幼儿在游戏活动时间和课间活动时间自由选择区角自主开展游戏。在游戏材料上，我们从多方面收集材料，如：请家长配合帮助收集材料；利用生活中的一些废旧材料等，尽量使材料丰富多彩，满足游戏的需要。活动中，教师不干涉幼儿和强加于幼儿，让幼儿在自由宽松的环境进行游戏。如果幼儿在游戏中有争执和困难，教师也是以参与者的角色与幼儿共同商讨解决问题。

在游戏活动中，幼儿得到了锻炼，各方面能力有了很大的提高。如在交往能力方面，原来不愿和别人交流的幼儿，通过游戏活动，能主动与同伴交往了，性格也变得活泼开朗了。在控制能力方面，能主动了解和制订游戏规则并自觉遵守。在游戏活动中，有的幼儿出现不守规则的行为，旁边的幼儿还会主动地去提醒和帮助他改正。在认知能力方面，在游戏活动中，幼儿常常会提出“这是什么”、“为什么”、“怎么做”等问题。他们能根据事物的本质属性进行初步的概括、分类、能分析、理解事物之间的相对关系，养成了幼儿爱动脑筋、爱探索的好品质。在语言能力方面，语言表达能力有了明显提高。在游戏活动中，能较清楚、连贯、有表情地描述事物，能较好地用语言与同伴进行沟通交流，参加争论，自信地表达个人的观点和主张。

在本学期的游戏活动中，我们也进行了一些反思，如：有的时候，因材料投放不足，影响了游戏的效果；材料投放在区角中，经常会被破坏和减少，如何采取有效的方法来保护游戏材料还有待探讨；游戏活动中，区角间的互相干扰也很严重等，在下一学期里，我们将针对以上的问题来进行探讨，提出最有效的方法来确保游戏的质量，使班级游戏开展得越来越好。

班级手拉手游戏活动方案设计篇三

一。活动背景：

为了丰富我班同学的课余生活，增加同学在校生活的趣味性，加强同学们之间的合作与交流。为此开展____年的苏州科技学院通信工程专业心理小游戏活动。希望通过这次活动，能够让大家在快乐中学会合作，在合作中发现别人的优点与自己的不足，完善自己；学会分享，与他人进行交流，学会在生活中发现一切一切的美好，积极的去面对。

二。活动对象：

苏州科技学院通信工程1211班

三。活动时间：

____年____月____日上午9：00—10：30

四。活动说明：

这次的活动，我们始终秉持着让同学们获得真心的快乐，拉近同学们之间的关系，促进同学们之间友谊的增长的理念，在比赛活动中遵循着“快乐第一，比赛第二，成绩第三”的原则，在比赛中，各心理委员负责记录整理各个游戏的过程和结果。

五。活动展望：

我们希望通过这次的活动能够让同学们获得快乐，拉近与同学之间的关系，增进友谊，明白其实快乐真的很简单，生活中我们应该学会去发现快乐，要学会与他人合作，与他人分享，将快乐变成双份。在今后的学习生活中，都能够一直保持着积极乐观快乐的心境去面对，让生命旅程都充满微笑，

洒满阳光。

六。活动名称：

通信工程专业心理小游戏活动

七。活动项目：

1. 松鼠与大树

2. 石头剪子布

3. 帮派分组

4. 心有灵犀

活动过程中可以用好的项目替换或增加。

八。活动内容策划：

1松鼠与大树

游戏规则——大家随机围成一圈，按123依次报数，然后每个123轮回为一组。两个人扮大树，一个人扮松鼠，扮大树者手拉手将松鼠围住。当裁判报松鼠时，松鼠钻到其他大树怀抱；如果报大树则大树去围其他松鼠，松鼠不动。

游戏时间——十分钟

成绩评定——由心理委员记录。

2石头剪子布

游戏规则——大家随机围成一圈，按1、2依次报数，然后每个1、2轮回为一组。

玩石头剪子布的游戏，输者被刮鼻子一次。

游戏时间——五分钟

成绩评定——由心理委员记录。

3帮派分组

游戏规则——大家随机围成一圈，按1234567依次报数，然后每个1234567轮回为一组，落单者才艺表演。其他组进行组的才艺表演。

游戏时间——十五分钟

4心有灵犀

游戏规则——每组人员站成一列，裁判告诉第一个人一个数，第一个人通过肢体动作将这个数告诉第二个人，这样下去直至最后一人，他要大声报出数是什么，速度快者获胜，如果在其中说话了，则直接输掉。

游戏时间——十五分钟

十。活动结尾：

大家再次围成一圈，每个人用一句话说出自己对这次活动的感受。

班级手拉手游戏活动方案设计篇四

管院会计系学生会——校园大富翁

二、主办单位

湖北经济学院管理技术学院会计系学生会

三、参加人员

管理技术学院会计系团总支学生会全体成员

四、时间地点

比赛时间：____年3月1日，13:30到15:00

比赛地点：湖北经济学院西操场

五、活动内容及要求

- 1、在湖北经济学院操场内进行比赛，模拟“大富翁”的地图，选取7个标记的地方。其中4个作为“房屋”，3个作为抽财富卡，天使卡，恶魔卡的地方。注意所选取的7个标记地要在操场周围并围成一个圆圈，保证选手们在此轨迹上能够追逐且相遇。另外，每两个标记地之间应尽量保持距离相等，为了比赛的公正性。
- 2、把参赛选手分组，每七人分成一组，共分成五组且进行标号。各组进行抽签，选择不同的起点作为出发点。
- 3、各组在所抽取的的起点准备。听裁判口令，五组一起出发，自己选择方向，向下一个标记地走去。注意的是，要求每组站成一竖排，然后侧过身子，每个人都侧身走路像螃蟹一样。
- 4、每组选手各有20个“财富卡片”。每到一个无人去的标记地，该组选手可用两张“财富卡”购买此地，并随机从工作人员那里抽取一个问题，留给下一组经过此地的人(问题由学生会成员安排)。然后继续抽签，去下一个标记地。
- 5、若该组到达别的组已经占领的标记地，必须回答上组留下的问题。如果回答正确，可拿走上组买地时留下的一半的“财富卡片”，但地仍归设问题的那组。若回答错问题，

则要拿出与该地价值一样的卡片交给工作人员销毁，仍要选择问题留给下一组。直至所到标记地没有财富卡，这个地方就为空地，由下一组到达者重新购买。然后继续进行抽签到下一个标记地。

6、由于时间原因，比赛将会在15:00结束。在比赛中，也许有的组会没有财富卡片，此时如果有的卡片买了地，可跑到标记地那里取回自己租的卡片，那块地就成了空地。如果手中的财富卡不足买地，只能继续走到下个标记地处回答别的组遗留的问题赚取财富卡片。当然，我们设有抽取财富卡、天使卡、恶魔卡卡片的地点(共3个地点)，由队长抽卡，有可能得到财富卡，增加自己的财富有可能失去，天使卡可降低走路难度而恶魔卡将增加比赛难度。比赛以第一组淘汰的为失败组，若都没被淘汰则财富卡最多的为胜最少的为败。

六、活动组织及安排

(一)场地布置

1、13:10分由王会杰，华金华，乔浩迪，张丹子，张晶策划布置场地。主要包括搬椅子下去，把椅子按规定摆放好。把写有“房屋”“抽卡处”的卡片贴在椅子上。13:20全体都要到，办公室的人员对学生会成员进行签到。

2、每个标记处要有一名同学在那等候，进行记录。包括记录地的归属及财富卡片的多少。千万不能出错。并及时告诉到达该地的小组这里的情况，便于队长及时作出判断。

3、每个参赛的小组身边要跟随一位队长，队长不加入小组的比赛。重要的是进行该组的抽签，还有进行监督，以免违反比赛规则。另一方面，要及时向选手解释不懂的比赛规则。比赛中由于行走不便，组员有可能摔倒，该同学也要照顾组员安全。

(二)活动所需品

- 1、为各组队长准备一张简易地图，上面要有各个标记地的名称及顺序。最好工作人员手中要有一张。不要求精致，介绍清楚即可。
- 2、根据参赛人数，做财富卡片。个人认为用练功卷充当即可。
- 3、学生会成员准备好问题。内容可以各种各样。要积极向上。也可是技能，比如“30秒内点完钞”或者一些智力问题。
- 4、为各组做好牌子，如“第一组”“第二组”避免出现错误。
- 5、在标记点的同学准备好纸和笔，进行记录。
- 6、活动所需要的其他体育器材，由负责人去器材室借。

(三)宣传及其他

- 1、宣传：例会通知
- 2、微博和qq群内发消息

七、后勤工作

- 1、准备好水
- 2、选手奖品。

八、奖励办法

淘汰的那组表演一个节目，比如集体跳个舞唱歌，或者干脆跳个脑白金广告的舞蹈吧。胜利的那组七个人，每人送个杯子。

具体人员安排

签到：李燕吴明李甜

四个房屋标记地的负责人：李兰，石启喜，张妍妍，张晶

三个抽取卡片的地方的负责人：刘瑞琪，熊倩，华金华

第一组，组长蒋露露，组员张钰泉，王凡，李婷，王会杰，解红霞，刘李

第二组，组长方田玲，组员吴明，张曼，余宣，孙晓，李北平，李汉蓉

第三组，组长杨倩，组员张蒙蒙，彭陈遥，陶波，廖兰芳，邓艳丽，厉颖

第四组，组长王杰，组员胡程林，李闫，季颖俏，乔浩迪，张丹子，金小云

第五组，组长荣解，组员魏建，张晶，冯炼元，米珊，吴玲萍，李甜

【注意】：

- 1、组长的责任重大，组长不参与比赛中的跑步规定，就是说无论该组采取什么跑步方式，组长不会参与其中，主要跟着组员一起跑就可以。但是组长要负责组员安全，负责指挥，所以一定要了解比赛规则，及时作出判断。
- 2、比赛的目的是主要是增加学生成员内部的了解，要求每组成员要团结一致。
- 3、比赛结束后如果还有时间，要让大家互相认识。大家要依次喊出学生会成员的名。

【其他安排】

- 1、体育部负责买水，一箱，经华金华建议，买小瓶的。
- 2、我负责照相，（相机向学习部的两个部长借）及更新微博
- 3、文宣部的留下收拾场地。

班级手拉手游戏活动方案设计篇五

活动目的：穿越困难，征服障碍，的个人胜利并不是我们终极的目标，我们重视团队合作，个人英雄主义在那里无用武之地，激发每一位队员的潜能，集合团队的力量才能征服逆境，才是我们整个团队最终的胜利。

活动时刻：20__-7-22——20__-7-23

活动地点：肇庆九峰山风景区

参加活动人数：20人

活动资料

- 1、8：00员工天河城北门口集合出发，一路欢歌笑语前往九峰山
- 2、10：00到达九峰山景区，下车后稍做调整后，大家群众泡温泉。
- 3、12：00回到宾馆用中餐。
- 4、13：00整装出发前往景区拓展训练营
- 5、14：00“双人跳”

赛道设置：

此赛道设置为两块泡沫板，长2m□宽1□5m□厚度约为80cm□中间相隔约1□5m□(此环节赛道约为6m)

规则：

两人三足一齐跳，同时跳上第二块板即可。

两人身体任何部位都不能接触地面，否则淘汰。

趣味性：

两人绑在一齐同时起跳有必须难度，很容易被同伴绊住。

中间距离约为1□5m□看似简单，但实际操作困难。

6、15：00 “过障碍”

赛道设置：

此赛道设置为一根横杆，离地面高度约为1m□(此环节赛道约为4m)

规则：

两人三足继续前进，但务必从横杆底下穿过。

选手能够采取不一样姿势透过，但手不能触地。

横杆只是轻轻被架着，只要碰到即会脱落，横杆落地则选手淘汰。

趣味性：

横杆设置较低，不仅仅考验着选手的技巧，同时也考验了选手的协调性与柔韧性。

此环节同样也是看似简单，操作起来有必须困难。

7、16：00 “独木桥”

赛道设置：

此赛道设置为两个桥墩，大小为1m³中间相隔5m上架一根半径为10cm的独木桥，下方为水池。（此环节赛道约为7m）

规则：

两人务必从独木桥上透过，依然是两人三足。

透过方式可自行选取，跌落水池则淘汰。

趣味性：

两人绑在一齐透过独木桥，速度必将减慢，随之导致桥身晃动厉害，很容易跌入水池。此环节的难度和趣味性也就体现于此。

8、17：00 “留意陷阱”

赛道设置：

此赛道设置为15个废弃轮胎。

每个轮胎内圈直径约为50cm以三列形式摆放。（此环节赛道约为5m）

规则：

此环节比的是速度，两人迅速踏过轮胎区即可。

选手可选取踏在轮胎上或轮胎圈中(即陷阱)，但不能踏出赛道两侧所设的黄色警戒线。

选手单脚或双脚踏在黄色警戒线上或踏出警戒线则淘汰。(摔跤不淘汰)

趣味性：

轮胎设置较多，两人三足一齐快速透过有很大的难度。

两名选手如配合不当，则很容易踏入陷阱或摔倒，那么选手如何透过此环节就是其趣味性所在。

9、17：30自己动手扎起营帐，布置自己的临时家园。(露营)

10、19：00篝火晚会：熊熊的篝火、劲暴的音乐、美味的烧烤、管够的啤酒、搞笑的游戏、绚丽的烟花、浓浓的情谊这一切将让你度过一个难忘的夜晚。

11、22：30晚会结束，洗漱就寝。

第二天

1、07：30起床，洗漱，晨练。

2、08：00收拾营地(留下的只有脚印，带走的只有照片)

3、08：30早餐(到景区酒店用早餐)

4、09：00乘车前往九峰山热带雨林森林公园

5、10：00到达森林公园

6、10：30挑战团队的力量，超越自我的极限。你敢一试身手吗?开展惊险刺激的户外野战探险项目。

10人一组，分成两个小队;自创团队口号;各队推选出一位队长，由各队长带领队员进行仿真cs丛林野外大作战。

7、12：00仿真cs丛林野外大作战颁奖仪式(第一名：公司产品500元/……………)

8、12：30合影留念

9、13：00中餐

10、14：00带着疲劳的身体，愉悦的情绪乘车回到

活动费用预算：

1. 包车费用：来回1600元

2. 拓展训练教练费300元/人共计600元

3. 人均费用290元/人

安全注意事项：

1、野外探险存在必须的危险性，活动须加强自我保护；

2、背包及携带物品需做好防水准备；

3、个人着装要求：宽松休闲长衣长裤，(绝对不允许穿高跟鞋)；

4、个人自备：旅游鞋及备用球鞋、宽松耐磨长袖衣裤、饮用水。

6、注意安全，遵守团队纪律，群众行动，不得擅自离开设定行进路线和活动范围