

2023年纸的游戏活动反思 班集体游戏活动心得体会(通用9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。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。

纸的游戏活动反思篇一

作为一名学生，参与班集体游戏活动是我们难得的机会，既能放松身心，又能增强团队合作意识。经过一番精心策划，我们班级在上周末成功举办了一次集体游戏活动。这次活动让我深受启发，我从中领悟到了很多道理和经验。今天，我将结合我的真实体验，分享我的心得体会。

第一段：班集体游戏活动的目的和意义

班集体游戏活动是促进同学之间交流和团结的重要载体。它的目的是让每个同学都能在安全、欢乐的游戏氛围中开心地放松身心，形成集体感觉，加强彼此之间的了解，增进感情。同时，还能不断提高团队合作意识和配合能力，体现团队的力量。

第二段：本次班集体游戏活动的规划与安排

为使本次活动达到最佳效果，我们在安排上十分周密。首先，我们进行了游戏的选择和辅导员的安排。然后，我们分成了多个小组，在辅导员的带领下进行了团队建设活动，增强了大家的团队意识和沟通配合能力。在接下来的活动中，我们分别进行了足球比赛、拔河比赛和排球比赛等项目。游戏氛围十分热烈，每个人都投入到了游戏中，享受了竞争带来的快乐和成长。

第三段：班级集体游戏活动中的体验与认识

在这次游戏活动中，我深刻体验到了团队的力量和优势，意识到了个人不能代表所有，也学会了放开自己，和其他组员共同完成一个目标。同时，我也感受到了个人对于团队的贡献和影响。虽然我在足球比赛中并不起眼，但我通过认真努力的配合和体力支持，帮助了我的团队获得了一个有力的支持。

第四段：班级集体游戏活动对思维和行为的影响

在这次活动中，我不仅从其中学到了很多运动技能，还在思维和行为方式上受到了很大的影响。在游戏过程中，我学到了如何形成和谐的团队，如何统筹规划和掌控局面。在风声鹤唳的困难时刻我可以充分发挥自己的创意点亮全场，扭转困境。在平常生活中，我更能够不断努力，面对挑战，不断自我培养提升自己的素质，在团队和个人中不断学习成长。

第五段：结语

通过这次班级集体游戏活动，我体验到了团队合作的力量，收获了新的思维和行为方式，更加关注着班级和团队的发展与进步。我想告诉我的同学们：在接下来的学习和生活中，我们应该始终保持良好的心态，并勇于承担自己的责任，不断提高自己，为班级和团队的实现不断努力，共同迎接更多的挑战，享受成长带来的快乐。

纸的游戏活动反思篇二

近年来，随着游戏的普及和发展，越来越多的游戏活动在各个场合中被广泛应用。游戏活动的设计在吸引人们的注意力、增强人们的参与感和互动性方面起到了重要的作用。作为一名经验丰富的游戏活动设计师，我在长期的实践中总结出一些心得体会，希望能与大家分享。

首先，一个成功的游戏活动设计必须具备吸引人的特点。在游戏活动设计的初期，要充分考虑参与者的兴趣和需求，了解他们的年龄、性别、文化背景等方面的差异。通过综合分析这些因素，我们可以找到吸引人的因素，打破平凡和枯燥的氛围，将游戏活动设计得更具吸引力。例如，在一次大型嘉年华活动中，我设计了一个综合运动项目，结合了篮球、足球、排球等多个运动项目，吸引了年轻人和家庭参与，让他们在游戏中体验到乐趣和快乐。

其次，游戏活动设计要注重增强参与者的互动性。在游戏活动设计的过程中，我常常以“人人参与，人人互动”为原则。通过增加团队合作的环节，让参与者能够互相配合，共同完成任务。例如，在一个晚会上，我设计了一个游戏环节，让参与者分成小组，每个小组通过完成一系列的任务来赢得奖品。在任务的过程中，小组成员需要相互协作，共同解决问题。这样不仅能增强参与者与他人的互动，也能增加游戏活动的趣味性和难度。

还有，游戏活动设计需要注重创新和多样性。一味地重复和模仿已有的游戏活动设计很难吸引参与者的注意力。因此，在设计游戏活动时，我经常尝试引入一些新颖和独特的元素，让参与者充满好奇心。例如，在一个企业培训活动中，我设计了一个模拟商业决策的游戏，参与者需要在有限的时间内做出决策，通过游戏的结果来培养他们的决策能力和解决问题的能力。这样的设计不仅有趣，还能够让参与者在游戏中学到知识和技能。

此外，游戏活动设计需要考虑参与者的反馈和需求。在游戏活动进行过程中，我通过观察参与者的反应和回应来不断调整游戏活动的设计。例如，如果游戏环节的时间过长或过于枯燥，我会及时进行改进，增加一些有趣的元素，使参与者能够更好地享受游戏的乐趣。所以，与参与者保持良好的沟通和反馈渠道是一个成功的活动设计的关键。

最后，游戏活动设计师要注重团队合作和交流。在整个游戏活动的设计和实施过程中，我与同事们密切合作，共同商讨和研究每个环节的细节和安排。通过团队合作，我们能够充分发挥每个人的优势，提高设计的质量和效果。此外，与客户和参与者的交流也非常重要，通过与他们的沟通和反馈，我们能够更好地了解他们的需求和期望，为他们提供更好的游戏活动体验。

总之，游戏活动设计是一门艺术，需要考虑吸引力、互动性、创新性以及参与者的反馈和需求等因素。通过不断的实践和反思，我们能够不断提高我们的设计水平，为参与者提供更好的游戏活动体验。期望能够与更多的同行交流和分享，共同进步。

纸的游戏活动反思篇三

气球一个、绳子一条。两组对抗（每组一般为3人到7人）。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。

2、击鼓传花

五个各色得气球结花或是呢绒绸结花，共两朵花。每桌出一人站一排传花。电声乐队有节奏得击鼓，观众传花。鼓点落后，花落谁手，谁出节目。出节目者均有奖品赠送。

3、抛绣球

给予3个小筐（小筐包装得好看一点），40个气球。一局六名选手，两人一组，一人背筐，一人投球。背筐者努力接住来自投手得球，最终以接球得多少决定最终得胜负。此游戏主要考察两人得配合本事，看谁最终满载而归。两人一组，一人背筐，一人投球。背筐者想尽办法接住球。接球多得一组获胜。共三组，每组两人。

4、瞎子背瘸子

当场选六名员工，三男三女，男生背女生，男生当“瞎子”，用纱巾蒙住眼睛，女生扮“瘸子”，为“瞎子”指引路，绕过路障，到达终点，最早到达者，为赢。其中路障设置可摆放椅子，须绕行；汽球，须踩破；花朵，须拾起，递给女生。

5、齐心协力

每队抽6名队员上场，2名运球，2名投球（必须得要采用背投式），2名接球（背上捆纸篓），限时3分钟，限时内投入球最多者为胜。

6、踩汽球

人数为十名，男女各半，一男一女组成一组，共五组。当场选出十名员工，男女各半，一男一女搭配，左右脚捆绑三至四个汽球，在活动就要后，互相踩对方得汽球，并坚持自己得汽球不破，或破得最少，则胜出。

7、袋鼠跳、糖瓜粘

各队抽三名队员上场，双脚放入麻袋中，跳到折返点处，咬下从天花板上悬下糖瓜，最先回到起点得队为胜。

8、开火车

在开始以前，每个人说出一个地名，代表自我。可地点不能重复。游戏就要后，假设你来自北京，而另一个人来自上海，你就要说：“开呀开呀开火车，北京得火车就要开。”大伙一块儿问：“往哪开？”你说：“上海开”。那代表上海得那个人就要立刻反应接来说：“上海得火车就要开。”之后大伙一块儿问：“往哪开？”再由这人选择还有一点得游戏对象，说：“往某某地儿开。”要是对方稍有迟疑，没有

反应过来就输了。

9、数青蛙

人数不限，坐在一齐，由一个人起头，一只青蛙一张嘴，两只眼四条腿。第二个人之后两只青蛙两张嘴，四只眼八条腿。到七只，后面的人之后从一只说起，讲错了的人或者卡住了的受罚。

10、椅上功夫

各组互相商量要如何去才能够站上最多得人。依照号令比赛，哪一张椅子上站最多得人。规定一个时限。怕人摔了，要找结实点得椅子，也许干脆就拿张报纸看上头能站多少人。

11、三人抱团

每次参与活动为10人，听主持人的口令“三人抱成团”，参与者在最短的时间内找到两人抱好，这样就剩一人被淘汰。主持人可按实际情景喊口令。

12、你情我愿

参加团体活动前每人准备一个礼物，再写一句祝福的话，互相赠送。礼物不必须要多么贵重，只要异常的就好，并且由抽签决定礼物受赠人。

13、摸手识人

将某人的眼睛蒙起来，依次摸其他人的手，挑出目标为胜。

14、结对而行

两人一组或多人一组，多组参加。本游戏要求场地较大，游戏开始时先把每一组人员的左腿或右腿绑在一齐，多组并排

一齐站在起跑线上，主持人喊“开始”时，各队齐出，最先到达终点的队就算获胜。本游戏要求参加者的配合默契。

15、衔纸杯传水

人士选八名一组，男女交替配合。共选十六名员工，分二组同时进行比赛。另有二名人士辅助组第一名人士倒水至衔至得纸杯内，再一个个传递至下一个人得纸杯内，最终一人得纸杯内得水倒入一个小缸内，最终在限定得五分钟内，看谁得缸内得水最多，谁就获胜。

纸的游戏活动反思篇四

第一段：引言(150字)

游戏活动设计是一门综合性的技术，系统化地规划和组织一系列游戏活动，以创造出最佳的游戏体验。作为一名游戏活动设计师，我有幸参与了多个活动的设计与组织。通过这些实践，我逐渐积累了一些经验和心得。在本文中，我将分享我关于游戏活动设计的心得体会，希望对其他游戏设计师有所启发。

第二段：认清目标与受众(250字)

在设计任何一项游戏活动之前，我们首先要明确目标和受众。不同的游戏活动可能有不同的目标，比如提升团队合作能力、培养创造力、增强沟通能力等。而受众的需求和特点也会大不相同，我们需要针对不同的受众进行细致的分析和调研。只有真正理解目标和受众，才能有针对性地设计游戏活动，达到预期的效果。

第三段：注重游戏性与创意(300字)

游戏性是游戏活动设计的核心要素之一。一个好的游戏活动

应该具备足够的挑战性和可玩性，让参与者能够在游戏中体验到乐趣和成就感。同时，我们也要注意创意，通过独特的游戏机制和游戏规则，吸引人们的注意力和兴趣。创意可以使游戏活动更加有趣和吸引人，让参与者更愿意参与并投入其中。

第四段：平衡难度和融入教育(300字)

在设计游戏活动的过程中，我们需要注意平衡游戏的难度和融入教育元素。游戏的难度应该适中，既要有一定挑战性，又不能过于困难，否则可能造成参与者的挫败感。同时，我们也可以通过游戏活动来融入一些教育元素，帮助参与者学到知识和技能。游戏与教育的结合可以使游戏活动更有意义，为参与者带来更多的收获。

第五段：多方面评估与反馈(200字)

在游戏活动设计完成后，我们还应该进行多方面的评估和收集参与者的反馈。通过评估，我们可以了解游戏活动的效果和不足之处，为今后的设计和改进提供参考。而从参与者的反馈中，我们可以了解他们的真实感受和需求，进一步优化游戏活动的设计。评估与反馈是一个循环的过程，通过不断的调整和改进，我们可以设计出更具吸引力和有效性的游戏活动。

结尾(200字)

总结起来，游戏活动设计需要我们认清目标与受众，注重游戏性和创意，平衡难度和融入教育，以及进行多方面的评估与反馈。这些是我在游戏活动设计中的心得体会，也是我今后继续努力的方向。通过不断地学习和实践，我相信游戏活动设计能够为人们带来更多的乐趣和收获，让游戏成为一个有意义的活动。

纸的游戏活动反思篇五

活动目的：

藉由初步的肢体接触，打破人际关系的距离

透过活动让学员能够在短时间内增进熟识度、融入课程

活动器材：

室内或室外平坦的场地均可

16~50人以内，人数不宜过少

2~5颗软性（或毛线球）安全球（球体比足球略小，以一手可掌握为佳）

活动规则：

1. 一开始可由训练员或由一位学员自愿，担任『魔法师』，并发给一颗球施法

4. 行进期间除躲避攻击外，不可和其它人手勾手

5. 过程当中，不能够跑步，只能够快步走，避免学员产生碰撞、跌倒

活动分享：

短暂的暖身活动，通常不做分享，时间也不宜过长，主要让学员情绪能够high起来，并投入活动中即可。

2：一块钱、两块钱

适合对象：10人以上

场地要求：无

游戏性质：破冰

游戏时间：10分钟

游戏操作：

1、根据男女学员不一样比例，比如男生远远大于女生比例的话，女生就当“2块钱”而男生则是“1块钱”；如果女生比例远远大于男生的话，女生就当“1块钱”而男生则是“2块钱”。

2、根据培训师说的钱数，所有学员组成相应的数字，没组成贴合要求的数字的，均被淘汰。比如，培训师喊7块钱，所有学员就组成一个小组，这个小组所有人的面值加起来应当是7块钱，没有组成小组的学员将被淘汰。

3、剩下的人继续组合，直到4-5人为止，游戏结束，能够给剩下来的人颁发奖品。

3：晋级

在工作之余同事之间做一些小的游戏，既有助于同事之间的情感沟通，又有助于活跃办公室的气氛，增强大家的工作进取性。

游戏规则和程序：

1. 让所有人都蹲下，扮演鸡蛋。

2. 相互找同伴猜拳，或者其他一切能够决出胜负的游戏，由成员自我决定，获胜者进化为小鸡，能够站起来。

3. 然后小鸡和小鸡猜拳，获胜者进化为凤凰，输者退化为鸡

蛋，鸡蛋和鸡蛋猜拳，获胜者才能再进化为小鸡。

4. 继续游戏，看看谁是最终一个变成的凤凰。

相关讨论：

本游戏的主旨是什么？

总结

1. 这实际上是一个大游戏套小游戏的游戏，在猜拳的过程中，能够让大家玩得津津有味，所以这个游戏是一个典型的能够调节气氛的游戏，让大家在玩乐中相互熟悉起来，相互更好的沟通。

2. 游戏能够帮忙主管者将办公室变成一个更为活跃、自由的地方，有助于成员的创造性和进取性的发挥，因为良好的环境才能给人以良好的情绪，而良好的情绪又是努力工作的源泉。

参与人数：全体参与

时间：15分钟

场地：不限

道具：无

应用：

（1）沟通刚开始时的相互熟悉

（2）用于制造出欢乐、简便的办公室氛围

4：画手

道具：每小组（5~6人）一张大白纸（不要太薄），两只油性笔

步骤1：每人把自我的右手按到纸上，手腕贴着纸的边缘部分，用油笔画出手的轮廓。

步骤2：在五个手指的轮廓空白处，依从大拇指到小拇指的次序请学员填写以下资料

大拇指：您的星座

食指：家乡（省份）

中指：工作年龄（0~2年填a 2~5年填b 5年以上填c□

无名指：您的兴趣和爱好，选一样

小指：国庆你有出游计划吗？（准备出游填a 在家呆着填b□

步骤3：在你的小组中寻找填写资料相同的两个大拇指进行连线；之后是相同资料的食指、中指、无名指和小指，但资料相同（比如都是“a”□的不一样指头之间不允许进行连线。

步骤4：每人数一数自我手上的线头数，并将这个数字填在手掌上，签上你的大名。

结束：奖励没个小组的数字最大的学员。

5：猎人打兔子

游戏类型：破冰游戏

适合人数：不限

游戏道具：无

游戏步骤：

1、请伸出右手，握紧拳头，伸出食指和中指，构成一个“V”字样（代表兔子），面朝自我；然后伸出左手，握紧拳头，伸出大拇指和食指，构成一个“手枪”式样（代表猎人拿着手枪），面朝自我。

2、当左手（代表手枪）靠近右手（代表兔子）时，右手要跑，边跑边说：“猎人追、兔子跑；猎人追、兔子跑”，当跑到最边的时候，左右手轮换，即左手突然变成兔子，右手突然变成手枪（本游戏就是为了让大家体会左右手迅速切换的反应）。一向重复，直到学员全部能够熟练变换为止。

6：吸引力

游戏类型：破冰游戏

适合人数：不限

游戏道具：无

游戏步骤：

1、培训师问：“吸引力”

学员回答：“吸什么？”

培训师答：“吸第三排的第一个女同学！”

2、根据培训师的指令，全场所有学员都伸出右手，搭在相邻同伴的肩上，构成一条或若干条线路，这个线路能够延伸到培训师所指的物体或人身上。

3、培训师继续问：“吸引力”

学员回答：“吸什么？”

培训师答：“吸教师”

则所有人按上述步骤重新操作。

4、培训师可选择教室内所有的东西，比如空气、天花板等等。如果有人没有和别人连在一齐，则培训师可进行相应的趣味惩罚。

7： 应答自如

参与人数： 4人一组

时间： 15分钟

场地： 不限

道具： 无

应用：

（1） 创造性解决问题本事的训练

（2） 应变本事的训练

（3） 培训、会议前活跃气氛使用

在巨大压力的情景下，人们往往会应对大脑短路的情景，可是同时这种头脑风暴的办法也会让大家的创造性得到良好的训练。

游戏规则和程序：

1. 将每4个人组成一个组，在组内任意确定组员的发言顺序，两个组构成一个大组进行游戏。
2. 让小组确定的第一个志愿者出来，对着另一个组喊出任何经过他脑子里的词，比如：姐姐，鸭子，蓝天等等任何词。
3. 另一个小组的第一个志愿者必须对这些词进行回应，比如：哥哥，小鸡，白云等。
4. 志愿者必须持续地喊，直到他不能想出任何词为止，一旦你发现自我在说“哦，嗯，哦……”。你就必须宣告失败，回到座位上，换你们小组的下一位上。
5. 哪个小组能坚持到最终，哪个小组算获胜。

相关讨论：

这种给大脑巨大压力的做法对于你思考问题是否有帮忙？

总结：

1. 本游戏的关键是要学员在一个快速、紧张的氛围下进行，一旦有人回答速度变慢，开始有“嗯，哦”出现，立即宣布他被淘汰了，判其离场，这样才能保证游戏的成功。
2. 你会发此刻大脑短路的同时，你可能会有一些以前连想都没想过的想法，而说不定就是这些想法能够帮忙你更好的解决问题，所以这个游戏能够用于需要成员发挥想象力的热身运动，让大脑迅速地活跃起来。

8：看到自我

游戏类型：个人成长类、破冰类

道具：一张一面页眉贴有双面胶的a4白纸若干张

游戏操作步骤：

- 1、个人先在贴有双面胶的一面白纸上写下“自我认为自我在别人心目中的形象”，例如“我认为我在别人眼里是亲和的”等句子，时间1分钟。
- 2、写完之后，交由其他人帮忙将白纸贴在自我的身后
- 3、所有人都起身，在别人贴有白纸的背上写对别人的看法，尽可能的多给更多人写，同时，也让更多人为自我写，并坚持客观的评价。时间3分钟。

注意事项：

此类游戏十分适合在相互比较熟悉的人之间进行，异常是在同一个部门或同一家公司里的同事之间进行，效果更好。

写的时候注意不要让墨水把衣服弄脏

游戏点评点：

- 1、大家能够讨论：为什么别人对自我的评价和自我对自我的评价有所不一样？
- 2、因为这样认知的差距，会导致什么样的后果？
- 3、同时，自我是否应当调整自我，是别人眼中的我和自我眼中的我坚持一致？

纸的游戏活动反思篇六

人人都认为睁着眼睛要比闭着眼画得好，因为看得见，是这样吗在日常工作中我们自然是睁着眼的，但为什么总有些东西我们看不到当发生这;些问题时我们有没有想过借助他人的

眼睛，试着闭上眼睛，也许当我们闭上眼睛时，我们的心敞开了。

目标：

1. 使队员明白单向交流方式和双向交流方式能够取得的效果不一样。
2. 说明当我们集中所有的注意力去解决一个问题时，能够取得更好的效果。

规则：用眼罩将所有队员的眼睛蒙上，每人分发一份纸和笔，要求蒙着眼睛将他们的家或指定的其它东西画在纸上，完成后让队员摘下眼罩，欣赏自我的杰作。

讨论：

1. 为什么当他们蒙上眼睛，所完成的画并不像他们期望得那样
2. 怎样是这些工作更容易些
3. 在工作场所中，如何解决这一问题

变化：

1. 让每个你带上眼罩前将他们的名字写在纸的另一面，在他们完成画图后将所有的纸挂到墙上，让队员挑选出他自我画的那幅。
2. 教员用语言描述一样东西，让队员蒙着眼睛画下他们所听到的，然后比较他们所画的图并思考。

二、解手链

形式：10人一组为最佳

时间：20分钟

材料：无

适合对象：全体人员

活动目的：让队员体会在解决团队问题方面都有什么步骤，聆听在沟通中的重要性以及团队的合作精神。

操作程序：

1. 培训师让每组圈着站成一个向心圈
2. 培训师说：先举起你的右手，握住对面那个人的手；再举起你的左手，握住另外一个人的手；此刻你们应对一个错综复杂的问题，在不松开的情景下，想办法把这张乱网解开。
3. 告诉大家必须会解开，但答案会有两种，一种是一个大圈，另外一种是一套着的环。
4. 如果过程中实在解不开，培训师可允许队员决定相邻两只手断开一次，但再次进行时必须立刻封闭。

讨论：

1. 你开始的感觉怎样，是否感觉思路混乱
2. 当解开一点以后，你的想法是否发生变化
3. 最终问题解决以后，你是否感觉很开心

三、瞎子走路

游戏方法：两人一组(如a和b)

a先闭上眼将手交给b□b能够虚构任何地形或路线，口述注意事项指引a进行。

如：向前走……迈台阶……跨东西……向左或右拐……

然后交换主角□b闭眼□a指引b

分析：

1. 经过体验，让队员体会信任与被信任的感觉。
2. 作为被牵引的一方，应全身信赖对方，大胆遵照对方的指引行事；而作为牵引者应对伙伴的安全负起全部职责，对一举一动的指令均应保证正确、清楚。另外万一指令有错，信任很难重建。

四、串名字游戏

游戏方法：

小组成员围成一圈，任意提名一位队员自我介绍单位、姓名，第二名队员轮流介绍，可是要说：我是xxx后面的xxx□第三名队员说：我是xxx后面的xxx的后面的xxx□依次下去……，最终介绍的一名队员要将前面所有队员的名字、单位复述一遍。

分析：活跃气氛，打破僵局，加速队员之间的了解

五、循环相克令

用具：无

人数：两人

方法：令词为“猎人、狗熊、枪”，两人同时说令词，在说最终一个字的同时做出一个动作——猎人的动作是双手叉腰；狗熊的动作是双手搭在胸前；枪的动作是双手举起呈手枪状。双方以此动作判定输赢，猎人赢枪、枪赢狗熊、狗熊赢猎人，动作相同则重新开始。

兴奋点：这个游戏的乐趣在于双方的动作大，十分滑稽

缺点：只是两个人的游戏

六、官兵捉贼

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸

人数：4个人

方法：将四张纸折叠起来，参加游戏的四个人分别抽出一张，抽到“捉”字的人要根据其他三个人的面部表情或其他细节来猜出谁拿的是“贼”字，猜错的要罚，有猜到“官”字的人决定如何惩罚，由抽到“兵”字的人执行。

兴奋点：简单易行，不受时间地点场合的限制

缺点：人数不易过多。

七、拍七令

用具：无

人数：无限制

方法：多人参加，从1-99报数，但有人数到包含“7”的数字或“7”的倍数时，不许报数，要拍下一个人的后脑勺，下一个人继续报数。如果有人报错数或拍错人则表演节目。

兴奋点：没有人会不出错，虽然是很简单的算术。

八、开火车

用具：无

人数：两人以上，多多益善

方法：在开始之前，每个人说出一个地名，代表自我。可是地点不能重复。游戏开始后，假设你来自北京，而另一个人来自上海，你就要说：“开呀开呀开火车，北京的火车就要开。”大家一齐问：“往哪开”你说：“上海开”。那代表上海的那个人就要立刻反应之后说：“上海的火车就要开。”然后大家一齐问：“往哪开”再由这个人选择另外的游戏对象，说：“往某某地方开。”如果对方稍有迟疑，没有反应过来就输了。

兴奋点：能够增进人与人的感情，并且能够利用让他或她“开火车”的机会传情达意、眉目传情。

九、猜人名游戏

形式：分5人一组，20人一个班最为适合，这样就有4个小组

材料：四顶写有名人名字的高帽

适用对象：最适用于训练销售人员及一线管理人员

活动目的：

训练一线管理人员，或参加培训的销售人员熟练使用封闭式问题的本事，利用所获取的信息缩小范围，从而到达最终目的。该训练让学员在寻求yes答案的过程，练习如何组织问题及分析所得到的信息。

操作程序：

- 1、在教室前面摆四个椅子。
- 2、每组选一名代表为名人坐在椅子上，应对小组的队员们。
- 3、培训师给做在椅子上的每一位名人带上写有名人名字的高帽。
- 4、每组的组员除了坐在椅子上的自我不明白自我是什么名人，其他人员都明白，但谁都不能直接说出来。
- 5、此刻开始猜，从1号开始，他必须要问封闭式的问题如“我是……吗”如果小组成员回答yes□他还能够问第二个问题。如果小组成员回答no□他就失去机会，轮到2号发问，如此类推。
- 6、谁先猜出自我是谁者为胜。培训师应准备一些小礼物给赢队。

有关讨论：

你认为哪一位名人提问者最有逻辑性

如果你是名人，你回怎样改善提问的方法

十、勇于承担职责

规则：学员相隔一臂站成几排(视人数而定)，我喊一时，向右转；喊二时，向左转；喊三时，向后转；喊四时，向前跨一步；喊五时，不动。

当有人做错时，做错的人要走出队列、站到大家面前先鞠一躬，举起右手高声说：“对不起，我错了！”

做几个回合后，提问：这个游戏说明什么问题

应对错误时，大多数情景是没人承认自我犯了错误；少数情景是有人认为自我错了，但没有勇气承认，因为很难克服心理障碍；极少数情景有人站出来承认自我错了。

在日常工作中也有很多这样的现象，在深圳有一家香港公司的办事处，有一位主管和一位职员。办事处刚成立时需要申报税项，由于当时很多这样性质的办事处都没申报，再加上这家办事处没有营业收，所以这家办事处也没申报。两年后，在税务检查中，税务局发现这家办事处没有纳过税，于是做出了罚款决定，数额有几万。这家办事处的香港老板明白这件事后，就单独问这位主管“你当时怎样想的，此刻发生这要的事情”这位主管说“当时我想到了税务申报，但职员说很多公司都不申报，我们也不用申报了，研究到能够给公司省些钱，我也就没再研究，并且这些事情都是由职员一手操办的。”老板又找到这位职员，问了同样的问题。这位职员说“从为公司省钱的角度，再加上我们没有营业收入和其它公司也没申报，我把这种情景同主管说了，最终申不申报还应由主管做决定，他没跟我说，我也就没报。”

十一、猜五官

游戏说明：

1、两人应对面

2、先随机由一人先开始，指着自我的五官任何一处，问对方：“这是哪里”

3、对方必须在很短的时间内来回答提问方的问题，例如如果对方指着自我的鼻子问这是哪里的话，同伴就必须说：这是鼻子。同时同伴的手必须指着自我鼻子以外的任何其它五官。

4、如果过程中有任意一方出错，就要受罚；3个问题之后，双方互换。

十二、交换名字

资料：这个游戏乃在于考验人们的习性。平常对于自我的名字，可说是耳熟可是了，但若临时更换名字，可就会觉得陌生了。

方法：

(1)人数在10个人最适合

(2)参加者围成一个圆圈坐着。

(3)围个圆圈的时候，自我随即更换成右邻者的名字。

(4)以猜拳的方式来决定顺序，然后按顺序来提出问题。

(5)当主持人问及“张三先生，你今日早上几点起床”时，真正的张三不能够回答，而必须由更换成张三的名字的人来回答：“恩，今日早上我7点钟起床！”

(6)当自我该回答时却不回答，不是自我该回答的人就要被淘汰。

(7)最终剩下的一个人就是胜利者。

十三、代号接龙

资料：这个游戏乃在于训练个人的反应力和记忆力，以最快的速度确定自我的所在位置。

方法：

1、人数在10个人以内最适合

2、参加者围成一个圆圈坐着，先选出1人做鬼。

4、游戏从鬼那里开始进行。如果鬼开始说“1、2”，其意思就是由第1个人传给第2个人的意思。

5、2号在接到口令后，就要立刻传给任何一个参加者，例如“2、5”的话，2当时就是自我的代号，5则是自我想传达者的代号，此数字能够自由选择。

6、如此一向进行比赛。

7、如果自我的代号被叫到而却没有回答的人，就要做鬼。

8、鬼的代号是从1开始，所以当鬼换人的时候，则所有人的代号重新更改。

重点：这个游戏的乐趣与否，乃决定于参与者的反应速度之快慢，所以应当培养良好的灵敏反应。

十四、数字传递

游戏步骤：

1、将学员分成若干组，每组学员5名-8名左右，并选派每组一名组员出来担任监督员；

3、游戏规则：

1)各队代表到主席台来，培训师：“我将给你们看一个数字，你们必须把这个数字经过姿体语言让你全部的队员都明白，并且让小组的第一个队员将这个数字写到讲台前的白纸上(写上组名)，看哪个队伍速度最快，最准确；”

3) 比赛进行三局(数字分别是0、900、0.01)，每局休息1分15秒。第一局胜利积5分，第二局胜利积8分，第三局胜利积10分。

小组讨论：

1、p(计划)d(实施)c(检查)a(改善行动)循环中，在这个游戏中如何得到体现

2、四个循环中，哪个步骤更为重要

十五、找变化

1、找一个你身边的学员结成伙伴(partner)

2、背对背，给你们3分钟，在身上做3个变化

3、回过头，彼此找找对方的变化

4、再背对背，给你们3分钟，在身上做10个变化

5、回过头，彼此找找对方的变化双方都找出10个变化的，请举手！

十七、圆球游戏

游戏规则：

1、所有的人分成三组，每个小组约20人，分别配有1、2、3号球

2、游戏要求将球按1、2、3号的顺序从发起者手里发出，最终按此顺序回到发起者手里。在传递过程中，每一人都必须触及到球，所需时间最少的获胜。

3、球掉在地上一次额外加10秒

培训师必读：

1、游戏开始时，三组人一般会不约而同地围成了三个圈，一个接一个地传递，记下三组的成绩，例如分别为17秒、18秒和50秒。

2、“有没有更好的办法让时间变得短些这个游戏的最好成绩为8秒。”培训师能够向所有小组提出挑战。（参考思路：用手围成一个圆筒状，让三个球分别从上头滑下，所用时间仅为4秒！这是一个绝妙的想法！当然可能还有更快的方法，培训师需要不断启发学员去思考新的方法。）

培训师点评：

有的队员在看到成绩连自我都不敢相信——“开始觉得三十秒已是不可思议的！”“能不能再快些”一个又一个想法从队员们的脑中蹦出来，游戏过程中不断传来喜讯“9秒”、“5秒”、“4秒”，最快的居然只用了0.58秒！

经过这个游戏让学员感受到：每一件看似不可能的事情摆到面前时，这种“不可能”的心理定势，使每个人都会想到放弃。做了才能成功，但最终的成功不是因为你做了，而取决于你怎样去做。发挥团队智慧，集合团队的创意，一件不可能完成的事情奇迹般的成功了，这就是团队的力量！思维能够指导人们的行动，同时也约束人们的行动。要想成功唯有敢于超越自我的思维。

对一家企业而言，也许你的条条框框为你的发展立下了汗马功劳，但一味的遵循就易沦为守旧。为员工建立一种启发创造性和“冲破框架”的环境条件：鼓励创新精神，从而开发突破性的解决方案与策略，也就为企业创造更多地意想不到的机会。

十八、衔纸杯传水

目的：增进亲近感，考验成员配合、协作本事。要求：人员选八名一组，男女交替配合。

共选十六名员工，分二组同时进行比赛。另有二名人员辅助组第一名人员倒水至衔至的纸杯内，再一个个传递至下一个人的纸杯内，最终一人的纸杯内的水倒入一个小缸内，最终在限定的五分钟内，看谁的缸内的水最多，谁就获胜。

十九、沟通本事

形式：20人左右最为适宜

时间：15分钟

材料：准备总人数两倍的a4纸(废纸亦可)

适用对象：所有学员

活动目的：

为了说明我们平时的沟经过程中，经常使用单向的沟通方式，结果听者总是见仁见智，个人按照自我的理解来执行，通常都会出现很大的差异。但使用了双向沟通之后，又会怎样呢，差异依然存在，虽然有改善，但增加了沟经过程的复杂性。所以什么方法是最好的这要依据实际情景而定。作为沟通的最佳方式要根据不一样的场合及环境而定。

二十、职责

1、每队4个人，两人相向站着，另外两人想向蹲着，一个站着和蹲着的人是一边；

3、输方轮换位置，即站着的人蹲下，蹲着的人站起来；继续开始下一局；

游戏点评：

1、如何看待职责

2、当别人失败的时候，有没有抱怨

3、两个人有没有同心协力对付外面的压力

纸的游戏活动反思篇七

第一段：引言（150字）

最近，我参加了一场游戏活动展示，这是一次非常独特和令人兴奋的经历。活动中有各种类型的游戏，包括电子游戏、桌面游戏和体育游戏。我有幸参与其中，并深刻地感受到了游戏的魅力。在这篇文章中，我将分享我对这次活动的观察和感受。

第二段：多样的游戏产品和创新（250字）

这次游戏活动展示吸引了大量的游戏爱好者和开发者。我看到了许多新颖和创新的游戏产品。其中，有一款虚拟现实游戏特别吸引了我的注意。通过佩戴VR头显，我仿佛置身于游戏世界中。这种沉浸式的游戏体验让我完全投入其中，忘记了周围的一切。另外，还有一些桌面游戏和体育游戏也给人留下了深刻印象。这些游戏不仅能够锻炼智力和身体，还能培养团队合作和沟通能力。通过这次游戏活动展示，我深深体会到了游戏的多样性和创新性。

第三段：游戏的社交性和教育价值（250字）

游戏不仅仅是一种娱乐方式，它还具有很强的社交性和教育价值。在这次活动中，我注意到许多游戏都是多人游戏，需要玩家之间的互动和合作。我和陌生人一起组队参与了一场团队射击游戏，通过互相合作和配合，我们取得了非常好的成绩。这种团队合作的游戏模式不仅仅是一种娱乐，更能培养玩家的合作和沟通能力。此外，游戏还能够提供很多教育内容。举个例子，一款历史题材的游戏可以帮助玩家更好地了解历史，激发他们对历史的兴趣和学习动力。这次游戏活动展示让我认识到了游戏的社交性和教育价值。

第四段：游戏对心理和身心健康的益处（250字）

参加游戏活动展示让我更加深刻地认识到游戏对心理和身体健康的益处。游戏可以帮助人们放松身心，减轻压力。在这次活动中，我参与了一个放松型游戏，通过画画和解谜来帮助玩家放松压力。我感到很放松和愉悦，忘记了一切的烦恼。此外，游戏还可以增强记忆力和专注力。在一款记忆力训练的游戏中，我通过不断的练习，提高了自己的记忆能力。这种锻炼不仅对学习有益，还对长期的健康发展起到积极的影响。游戏对心理和身心健康的益处让我深深地感到了游戏的重要性。

第五段：游戏的未来发展（300字）

通过这次游戏活动展示，我看到了游戏行业的巨大潜力和未来的发展方向。随着技术的发展，游戏将变得更加多样和创新。虚拟现实、增强现实、人工智能等新技术将广泛应用于游戏中，进一步提升了游戏体验。同时，游戏也将更加注重社交性和教育价值，为玩家提供更多的交流和学习机会。此外，游戏还将更加关注玩家的心理和身体健康，为玩家提供更多的放松和锻炼方式。游戏作为一种新兴的娱乐方式，将在未来发展中扮演着重要的角色。

总结：

通过参加游戏活动展示，我对游戏的多样性和创新性有了更深刻的认识，也领悟到了游戏的社交性和教育价值。此外，游戏对心理和身体健康的益处也让我深感游戏的重要性。展望未来，游戏将发展得更加多样和创新，更加关注社交性和教育价值，同时注重玩家的心理和身体健康。作为一种新兴的娱乐方式，游戏将在未来的发展中扮演着重要的角色。

纸的游戏活动反思篇八

适合人数：不限

适宜舞蹈：《抓钱舞》《兔子舞》。

规则：没有规则。需要团体一齐参加。

2、天黑请闭眼

适合人数：5人以上

规则：4种主角

a□法官：掌控全局的一名重要主角，所有的主角都听从他的口头指挥；

b□警察：在每轮的闭眼中，拥有一个权力就是能够辨别出谁是凶手；

c□杀手：在每轮的闭眼中，拥有一个权力就是能够杀掉一名除法官外的任何主角；

d□平民：在每轮的闭眼结束的睁眼阶段，轮到你发言的时候，便可拿出你的相关证据，用你的话语去说服其他人;ps□被杀光，杀手获胜。

3、抢凳子

适合人数：4人以上(参与人数必须大于凳子个数)

规则：

a□主持人将3个凳子预先摆好，派至少3名选手上台，让他们围着凳子站好。

b□主持人讲解游戏规则，主持人背对着喊“开始”，参与成员就要围着凳子走，主持人喊“停”，参与成员需要抢到离自我最近的凳子并坐下，没抢到凳子的成员淘汰，反复几次。

c□最终淘汰的人需要理解惩罚。

4、逢3或者3的倍数喊过

适合人数：不限

规则：

a□主持人随机报一个数字，从这个数字开始依次加1的方式报数；

b□每逢3和3的倍数不能喊出这个数字，需要快速反应并喊“过”。速度要快，犯规者淘汰出局。

c□主持人报出一个数字宣布开始，大家监督，报错者出队站到旁边。剩下的人之后报，直到参与成员都参与过。

d□最终淘汰的人需要理解惩罚。

5、贴膏药

适合人数：不限

规则：

b□当被追的人即将被摸到或者不再想要逃奔时，从外圈钻入内圈，并以自我背

c□凡在被追逐者已经组成三层小组之前未被摸着者，原先的被追者为安

全，追逐者必须开始追最外层的另一人(即第三人)，使圆圈上的双层队伍始终坚持双人。

ps□被追人必须从圈外奔跑，不得穿过圆圈。贴人时必须以背部贴靠在别人身前。外层第三人逃开后，共同后退半步，坚持圆形队伍。凡以手摸到被追者即为追上，此时追与被追者互换主角，游戏重新开始。被追的人不得跑离圆圈队伍3米以外。

你肯定以为学会这些游戏就能办好一场年会，一次团建活动了哪有那么简单。一场好的年会、圆满的团建活动需要的是优质的策划方案，完善的实施整场活动的组织人员。专业的主题活动策划承办团队。

而正是我们就能够给你们供给这样的帮忙。用专业的态度供给全方位主题活动策划案，提前选好、布置好活动场地；准备好活动暖场游戏；更能在随时需要其他游戏及帮忙时第一时间供给完善的帮忙。让你仅有一个雏形的活动愈加圆满，愈加新颖高效。

还不快咨询我们的在线客服~“诚智拓展”

6、成语接龙

适合人数：5-20人

规则：

a□参赛成员分成两组，剪刀石头布决定哪组为最先出成语者；

ps□必须是四字成语，不能自创词语。

7、5毛1块

适合人数：不限

时间：5-10分钟

规则：

a□所有人围成一个圈，主持人站圈中间。如果男的多，男的就是1块钱，女的就是5毛钱，反之一样。

b□主持人就喊1块5，这时候一个男的就要拉着一个女的，则为1块5毛钱。也能够喊3块5，3块，都能够。如果落单的人，理解主持人安排的惩罚。

8、猜成语

适合人数：成员为双数

规则：

a□主持人事先准备好小卡片，卡片上写好要猜的成语；

b□分两队，主持人请每队选派2名成员上台(最好1男1女)；

c□主持人让男生先看卡片上的成语，再用形体语言表达给女

生看，女生猜出即为获胜□(ps□只准做动作，不准出声;女生最多猜三次，三次都不对，淘汰;)

d□第二对、第三对、……，依序进行，直到每队成员都猜完;

e□最终根据两队猜对成语个数最多，则为获胜;

ps□备选四字成语举例：龙飞凤舞、狗急跳墙、猛虎下山、饿虎扑食、螳螂捕蝉、眉目传情、暗送秋波、望穿秋水、昂首阔步、掩耳盗铃。

9、正话反说

适合人数：成员为双数

规则：

a□游戏分两队，每队成员数相同，每队成员排成一列应对大家;

c□第二组按上头规则重复一次;

d□难度可逐渐加大，第一个出三字，第二个出四字题，第三个出五字题。

e□两队都完成后，淘汰最少成员的一对获胜，输的一对成员理解惩罚。

10、大西瓜小西瓜

适合人数：不限

规则：

a□参与成员围成一个大圆圈，主持人站在圆圈中间；

c□必须在说大西瓜(小西瓜)同时用手势做成小西瓜(大西瓜)的样貌；

d□大家能够相互监督。

11、两人三足

适合人数：不限

规则：

b□哪一组用的时间最短为胜利。

12、椅上功夫

适合人数：成员为双数

游戏道具：椅子

规则：

a□分两组，事先将一把大小适宜的椅子放舞台中间；

b□各组互相商量要如何才能让站在椅子上的人数最多；

c□在规定的时间内，依照号令比赛，哪组椅子上站的人数最多即为获胜。

13、不信你不笑

适合人数：不限

规则：在规定时间内在不触碰对方身体前提下逗笑对方。能够讲笑话、扮鬼脸。

纸的游戏活动反思篇九

游戏活动设计是现代教育和娱乐领域中的一个重要组成部分，它不仅能够激发人们的兴趣和参与度，还能够帮助人们学习和成长。一次成功的游戏活动设计需要考虑各种因素，包括目标群体、游戏规则和流程、奖励体系等等。在过去的几年中，我有幸参与了多次游戏活动的设计和組織工作，并有一些心得体会值得分享。

第二段：明确游戏活动设计的目标和目标群体

在设计游戏活动之前，我们首先需要明确活动的目标和目标群体。不同的目标和目标群体会决定不同的游戏规则和流程。例如，如果我们的目标是提高学生的数学能力，我们可以设计一款数学拼图游戏，并设置不同的关卡难度。目标群体是小学生的话，我们可以通过增加时间限制或添加额外奖励来增加游戏的挑战性。只有明确了目标和目标群体，我们才能有针对性地设计游戏活动，使其更加符合参与者的需求。

第三段：游戏规则和流程的设计需要简洁明了

游戏规则和流程的设计是游戏活动设计中最关键的环节之一。一款成功的游戏活动应该具有简洁明了的规则和流程，方便参与者理解和操作。过于复杂的规则和流程会让参与者感到困惑和疲惫，从而减少他们的参与积极性。我在过去的设计中发现，最好将游戏规则和流程分成几个简短的部分，并使用图表和示例来解释。另外，还可以考虑增加一些提示和帮助功能，帮助参与者顺利完成游戏。

第四段：奖励体系的设计要激励参与者的参与和努力

奖励体系是游戏活动设计中非常重要的一个方面，它可以激励参与者的参与和努力。一个好的奖励体系应该有明确的目标，并提供适当的奖励作为激励。例如，在学习类的游戏活动中，可以设置成绩排名和奖品颁发仪式来表彰表现优秀的参与者。此外，还可以增加一些随机奖励或隐藏任务，增加游戏的乐趣和挑战性。在设计奖励体系时，我们还需要考虑到参与者的特点和需求，以确保奖励能够真正起到激励作用。

第五段：总结游戏活动设计的意义和挑战

游戏活动设计是一项有意义而挑战性的工作。通过游戏活动的设计，我们不仅可以帮助参与者学习和成长，还可以提高他们的兴趣和积极性。同时，游戏活动设计也需要面对许多挑战，包括参与者的需求多样性、规则和流程的设计难度等等。只有通过不断学习和探索，我们才能设计出更好的游戏活动，并不断改进和完善。

在游戏活动设计的过程中，我们要始终以参与者的需求为核心，针对具体的目标和目标群体进行设计。我们需要勇于创新，不断尝试新的设计理念和方法。同时，我们也要善于从参与者的反馈中学习和改进。通过不断努力，我们相信游戏活动设计能够在教育和娱乐领域中发挥更大的作用。