

# 最新游戏点亮快乐童年活动方案(实用6篇)

为了确定工作或事情顺利开展，常常需要预先制定方案，方案是为某一行动所制定的具体行动实施办法细则、步骤和安排等。方案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇方案呢？以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇一

在当今社会，游戏已经成为了人们日常生活中重要的一部分。不仅仅是娱乐的方式，游戏也影响着人们的身心健康和人际关系。为了了解游戏对人们的影响，我决定参加一日活动，观察并体验不同类型的游戏，并从中得出一些心得和体会。

### 第一段：游戏的娱乐性及其对身心健康的影响

游戏作为一种娱乐活动，无疑给人们带来了乐趣和快乐。在一天的活动中，我参与了各种类型的游戏，包括动作游戏、益智游戏和角色扮演游戏等。这些游戏不仅让人们暂时摆脱烦恼和生活压力，还能够锻炼人们的反应能力和思维能力。然而，我也注意到过度玩游戏可能对身心健康产生负面影响。长时间沉迷于游戏可能导致身体疲劳、腰酸背痛以及眼睛不适等问题。因此，适度游戏对于身心健康来说至关重要。

### 第二段：游戏对人际关系的影响

在一日活动中，我还参与了多人游戏，并与其他玩家互动。通过游戏，我结识了许多新朋友，并且与他们建立了深厚的友谊。在共同完成任务和解决困难过程中，我们互相帮助和协作，增强了团队合作能力。此外，游戏也成为了我与亲友间沟通和交流的良好方式，让我们的关系更加亲密。然而，

有时候游戏也可能导致人际关系的紧张和不和谐。例如，某些多人游戏中存在着竞争和比拼，可能会引发争吵和矛盾。因此，在游戏中保持良好的沟通和理解尤为重要，以避免损害人际关系。

### 第三段：游戏对自我认知的启发

参与不同类型的游戏，我发现游戏可以激发人们的创造力和想象力。许多游戏探索了丰富的故事情节和虚拟世界，给玩家提供了极大的创作空间。通过与游戏中的角色进行互动和决策，我不仅仅是在享受游戏乐趣，更是在经历着一种自我认知的过程。我开始思考自己的价值观和生活方式，并通过游戏中的选择来制定个人目标和计划。因此，游戏对于个人发展和成长具有积极的意义。

### 第四段：游戏对社会的影响

游戏也不仅仅是个人娱乐的一种方式，它对整个社会也产生了深远的影响。随着游戏产业的发展，越来越多的人参与到游戏的制作和运营中，这为就业市场提供了新的机会。同时，游戏也成为了文化交流的重要方式，许多国家的游戏文化不仅仅局限于本国，而是逐渐走向国际化。另一方面，游戏也引发了一些社会问题，如网络安全和青少年沉迷等。因此，我们需要建立健康的游戏环境和管理制度，以更好地应对这些问题。

### 第五段：我的游戏心得和体会

通过这一天的活动，我对游戏的认识有了更深入的理解。游戏不仅仅是一种娱乐方式，它还对个人的身心健康、人际关系、自我认知和社会产生着重要影响。我认识到适度游戏对于身心健康十分重要，与他人良好的沟通和合作是保持好人际关系的关键，游戏也可以帮助我更好地了解自己和制定个人目标，最后，游戏还对整个社会产生了广泛的影响。因此，

我们需要关注游戏对我们的影响，并在游戏中保持适度和理性的态度。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇二

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下来说：“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，要找结实点的椅子，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，分二组同时进行比较。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。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇三

在现代社会，电子游戏已经成为人们生活中不可或缺的一部分。而近年来，观看游戏直播逐渐兴起，成为许多人休闲娱乐的首选。近日，我参加了一场“一日活动看游戏”，通过亲身体验，我深深感受到了游戏直播的魅力，也从中获得了一些启发和体会。

活动当天，我来到一个专门的游戏酒吧，里面布置得十分温馨舒适。整个活动以观看游戏直播为主题，吸引了许多游戏爱好者的参与。活动开始后，我边品味着美味的咖啡，边凝视着大屏幕上的游戏画面，心情一下子变得异常轻松和愉悦。

第一段，我对于游戏直播的第一印象是其极高的互动性。与传统游戏相比，游戏直播表现出更强的互动性，观众可以通过弹幕留言和主播进行互动，与其他观众一起讨论游戏的细节，交流心得体会。观众甚至还可以通过赠礼来支持自己喜欢的主播，这种互动模式使得观看游戏直播成为了一种社交活动，使观众和主播之间建立了更紧密的联系。

第二段，游戏直播不仅唤起了观众的竞技欲望，也给观众提供了学习和提高的机会。在游戏直播中，观众可以近距离观察到一些顶尖玩家的操作和策略，从中学习到一些游戏技巧和心得，提高自己的游戏水平。而且，主播在直播中经常会为观众解说游戏过程中的思路和技巧，这对新手玩家来说非常有帮助，可以加快他们对于游戏的理解和掌握。

第三段，观看游戏直播也可以为观众提供一种放松和娱乐的方式。很多人因为繁忙的工作和学习压力而感到身心疲惫，游戏直播成了他们减压的良方之一。观看游戏直播不需要太多的脑力劳动，只需要放松身心，欣赏游戏中的精彩画面和剧情，享受其中带来的快乐和乐趣。这种娱乐方式不仅可以让观众暂时忘却现实的烦恼，还可以放松身心，提升生活幸福感。

第四段，参加这次活动让我深刻认识到游戏直播行业的巨大商业潜力。通过广告赞助和观众的打赏，许多游戏主播可以获得可观的收入。据了解，在中国，一些知名的游戏主播的月收入甚至可以达到数十万元，而一些游戏直播平台也因此获得了巨大的利润。这个行业不仅能够为大量年轻人提供就业机会，也成为了一些企业和品牌进行广告宣传的重要渠道。

第五段，我个人对于游戏直播的体会是，它不仅是一种娱乐方式，更是一种新兴的文化形式。通过游戏直播，我们可以认识到游戏不再只是孤独的个人娱乐，而是一个庞大的群体活动。观看游戏直播的人们可以互相交流，分享游戏心得，建立起一个充满激情和热爱的社群。与此同时，游戏直播也延伸了游戏文化的影响力，使更多人对游戏产生兴趣，增加游戏行业的发展空间。

通过参加这次“一日活动看游戏”，我对游戏直播有了更加深入的了解和认识。游戏直播不仅是一种娱乐方式，更是一种具有巨大商业潜力和文化影响力的行业。我相信，随着科技的发展和社会的变化，游戏直播行业会越来越受到重视，成为人们生活中的重要组成部分。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇四

法则：分成3小组，发小纸条第一小组写人名(大家都明白的)，第二组写活动地址(八怪七喇的地儿都能够)，第三小组写事务(例如打高尔夫球，潜水，发呆，讲故事，)。然后随机抽取念出来□xx人和xx人(第一小组)在x地(第二小组)做x事(第三小组)，会有意想不到的结果。

2、热情撞击游戏——合力玩气球

3、全场互动游戏——七拼八凑：

主持人要求每组先选出一名领受者，手持托盘站在舞台上。

其它小组人员按照主持人的要求供给物品放到托盘中。最先集齐物品的小组获胜。物品将是一些相当有难度寻找的工具。例如：5米长的鞋带，2000年版的1元硬币，1根2米长的头发，国产手机3部，牛仔裤3条(有人要脱裤子啦)，18.88元(真是几分钱难倒英雄)，最搞笑的是：老板身上物品2件(儿童不宜版，曾把一500强的日资老总十秒之内掳掠到只剩内裤)。

#### 4、亲密接触游戏——纸杯传水：

7人一组，同时进行角逐。还有二名人员辅助每组第一名人员倒水到衔着的纸杯内，再一个个传递到下一小我的纸杯内，最终一人的纸杯内的水倒入一个小缸内，最终在限制的五分钟内，看哪个组的缸内的水最多，哪个组就获胜。

#### 5、吸管运输

同上一个游戏一样要分出若干人一组，每人嘴里叼一支吸管，第一小我在吸管上放一个有必然重量的钥匙环之类的工具，当角逐举行时，大家不克不及用手接触吸管和钥匙环，而是用嘴叼吸管的姿势把钥匙环传给下小我，直到传到最终一小我嘴叼的吸管上。

#### 6、正话反说

选几个口齿智慧的人加入游戏，主持人要事先预备好一些词语。主持人说一个词语，要加入游戏的人反着说一遍，好比“新年好”，游戏者要立刻说出“好年新”，说错或者猛住的人即被裁减。从三个字举行说起，第二轮四个字，第三轮五个字，以此类推，估量到五个字以上的时候游戏者就所剩无几了。

#### 7、夹气球跑。

两人一组，一男一女背靠背夹住一只气球在起点向终点跑，



终点还要放一个椅子，到了终点后要把气球放到椅子上然后坐爆，再回到起点继续夹气球。假如在跑动时气球落地，两人要从起点从头出发。在同样活动举办时间内哪组爆破的气球最多哪组胜出。(经验之谈：一般爆破气球的使命都是男士完成，密斯此时要尽快回到起点预备好气球，在跑动时，两人双臂最好能挽在一路，始终夹住气球)

## 8、成语接龙

这个游戏的名字只是用来利诱大家，而并不是真的要接龙。选出几位年青人上台，让大家先在纸上写出5个成语，因为游戏标题问题叫成语接龙，所以大家会研究的是成语若何接龙，最终一个字该轻易仍是简单。等大家都写好之后，让大家都把本身的成语向台下不雅众读一遍。然后让每小我在5个成语前加上“我初恋时、我成婚时、我洞房花烛夜时、我成婚后、我的婚外恋”，如许连起来就酿成“我初恋时(第一个成语)、我成婚时(第二个成语)、我洞房花烛夜时(第三个成语)、我成婚后(第四个成语)、我的婚外恋(第五个成语)”。有时结果会意想不到的搞笑。(例如或人写的是忐忑不定，还正好是第三个成语。)

## 9、闻“歌”起舞

每两人一组，最好是一男一女，让密斯唱歌，必需唱主持人提出特定要求的歌，好比歌词中要带动物的、“春”字的等等，在密斯唱歌的同时，她的同伴要按照歌词跳舞。在划定活动举办时间内，想不出歌曲的一组即被裁减。

## 10、团体按摩——(彼此关切、消弭隔阂)

全组人员围成一圈，全体向右转，有组长发令游戏举行，全体人员齐唱一首自选的歌，队员把手放在前面的人的太阳穴上，举行按摩。

按摩挨次位太阳穴、耳朵、肩膀、背部、大腿、小腿。等全数按摩完毕今后，请所有人向后转。告诉大家：支出终会有回报，然后举行将第一遍的按摩在从头做一遍，按摩的时候听组长的批示，按挨次进行。

按摩过程中，组长能够让大家问一下前面的人，“舒适吗”“我的办事你满足吗”这些问话会更鼓舞队员们的情感。

## 11、经典游戏——松鼠和大树

先将队员分成组，3人一组。两小我扮大树，面临面站立，伸出双手搭成一个圈；胜下的一小我扮松鼠，站在圆圈中心；剩下的人作为灵活人员；游戏举行。假如主持人喊松鼠，这大树不动，扮松鼠的人则必需敏捷分开本来的大树，从头选择大树。落单的人，则就地表演节目；假如主持人喊大树，则松鼠不动，饰演大树的则必需分开原先的火伴，并重组大树，落单的人，则该当表演节目。假如主持人喊地动拉，饰演大树和松鼠的人必需全数散开，并从头组合，这时候大家能够自由选择脚色。落单的人，则表员节目。

## 12、火眼金睛

## 13、夹波珠

法则：由两人上场比拼，同在一个小盆中夹玻璃珠(或乒乓球)，看谁在最短的活动举办时间内夹的波珠的数目多，多者获胜！(小塑料盆、玻璃珠、纸杯、卫生筷)

## 14、口腔体操

西关村种冬瓜，东关村种西瓜，西关村夸东关村的西瓜大，东关村夸西关村的大冬瓜，西关村教东关村的人种冬瓜，东关村教西关村的人种西瓜。冬瓜大，西瓜大，两个村的瓜个个大。

## 15、数字抱成团

法则：能够全体或每组派人介入活动，在乐曲中听主持人的口令“数字抱成团”，大家问：数字是几多，主持人说：3。介入者则在最短的活动举办时间内找到三人抱好，剩下的人被罚节目！主持人可按现实环境喊口令，数字大于2！

## 16、歌颂的游戏——(彼此沟通，解决问题)

把对方与名人做联系关系；逐渐加强的评价；恰当嘉奖别人的转变，给对方没有的等候的评价)

## 17、报纸拔河pk(留意事项：不成以用手去拉)

概要：在报纸上挖两个洞来进行拔河的游戏。道具：旧报纸

方式：1)在报纸上挖两小我头巨细的洞；2)2人对坐各自把报纸套长进行拔河(站着拔亦可)；3)报纸破分开脖子的一方输。

## 18、心有灵犀猜成语

法则：以两报酬一组。一个用肢体动作或说话(但不克不及说出成语中的任何一个字)向火伴提醒!(纸片a4□成语)

## 19、欢愉呼啦圈

法则：由两人上场比拼，一边摇着呼啦圈，一边穿戴手中的别针，两边中的任何一方先穿够10枚别针，就算胜利!(哗啦圈、别针、塑料绳)

## 20、动物大连蹲

各队抽出三名队员，随机抽取动物头饰，音乐举行后由主持人背对参赛队员随机喊某种动物“某某蹲、某某蹲、某某蹲

完某某蹲”蹲错的被罚下场，最终哪队剩人最多为获胜。(道具：动物头饰、迪斯科舞曲带)本游戏技巧在主持人，尤其有带领在场上时，可持续喊带领所带动物名多次，绝对爆料。

## 21、游戏“众虎争食喜迎春”

活动举办时间5分钟，各队抽出三名队员，两队员两腿绑在一路，另一队员拿啤酒瓶、小盆，角逐举行后绑在一路的两队员拿一小碗奔向虎盆，盛满后奔向各队另一队员将虎食倒入小盆中，拿啤酒瓶队员敏捷将小盆中虎食装入啤酒瓶中，那队啤酒瓶装得最多为获胜。(道具：绑绳3、啤酒瓶3、小盆4、小碗3、大米)

## 22、踩汽球

目标：活跃氛围，增进协调性和协作本事。

要求：人数为十名，男女参半，一男一女构成一组，共五组。

步调：就地选出十名员工，男女参半，一男一女搭配，摆布脚绑缚三到四个汽球(淳报主编特殊提醒：为防止踩踏，用1米长的细绳帮气球，另一头绑在脚踝，气球是拖在地上的)，在活动举行后，互相踩对方的汽球，并连结自己的汽球不破，或破得起码，则胜出。

## 23、石头剪子布大pk

## 24、三个进球

道具：每个小组1个大桶(用来接球);40个网球(放在袋子或盒子里)

步调：1. 每组一个伙伴面向某一个标的目的站好，目视前方，不成以左顾又盼，更不克不及回头。然后，把装有40个网球

的袋子交给他。2. 把桶放在他的死后，桶与人的距离约为10米。留意不要把桶放在自愿者的正后方，要让它略微向旁边偏出一些。3. 告诉他的使命是向死后的桶里扔球，要到少扔进3个球才算成功。警告他不许回头看本身的球进了没有，落在了哪里。4. 让其他队员批示他若何调整抛掷的力量和标的目的才能进球。用时最短的获胜。

25音乐传球：

## 26、泡泡糖

主持人召集若干人上台，人数最好是奇数，当大家预备好时，主持人喊“泡泡糖”大家要回应“粘什么”，主持人随机想到身体的某个部位，台上的人就要两人一组互相接触主持人说的部位。好比，主持人说左脚心，那么台上的人就要两人一组把左脚心相接触。而没有找到火伴的人被裁减出局。当台上的人数剩下偶数时，主持人要充任1人在此中，使步队始终连结奇数人数。最终剩下的两人胜出。因为游戏并不具有手艺和智力上的难度，所以在胜出人获得奖品时，还能够稍微刁难一下，好比让他站在椅子上用身体表示一个字(可所以他的名字之类)或者让他表演一个节目等。此游戏要留意，主持人喊出的身体部位要有必然的可实施性，如果失慎喊出上嘴唇，生怕大家都得笑晕。

## 27、年会游戏

活动举办时间5分钟，各队抽出三名队员，两队员两腿绑在一路，另一队员拿啤酒瓶、小盆，角逐举行后绑在一路的两队员拿一小碗奔向鸡盆，盛满后奔向各队另一队员将鸡食倒入小盆中，拿啤酒瓶队员敏捷将小盆中鸡食装入啤酒瓶中，那队啤酒瓶装得最多为获胜。(道具：绑绳3、啤酒瓶3、小盆4、小碗3、大米)

## 28、年会游戏·层层加码

建造30根长宽各500px高1m的泡沫长方体作栋梁，每三根并排为一层，纵横交织的迭起十层的塔。加入游戏者三报酬一组，分三组。依次抽取以下的长方体放到最上头去，一向到塔倾圮为之，则倾圮之前的一组获胜。为了夺目，栋梁一般会包装红色即时贴，顶面和地面贴有客户logo或产物。音乐的配搭很主要，特殊是到了后期，需要搭人梯的时候，重要的音乐会让现场氛围加倍刺激。

## 29、年会游戏·明星签名

这是对不太熟悉的人在一路时比力好用的全员介入的暖场游戏。每人发一张表格，上头有一些比力趣味的问题，譬如左撇子的人是一一，喜好洗澡的时候唱歌的是一一，然后要求所有人在音乐结束前找到适宜要求的人，请他们在表格中签名，最先签完的人能够获得奖品，音乐结束还没有完成的人将会受到赏罚。音乐结束后，主持人要进行“查抄”，首要目标是随机采访，衬托氛围。

## 30、年会游戏·教你一招

近似于明星签名。每人发一张小卡片，在上头写下本身的工作糊口小技巧，然后与本身不熟悉的人互换，并互相签名。然后主持人会随机采访几小我，请他们高声念出获得的卡片上头的技巧。以上两个活动首要用于暖场，并最好有助手协助催促大家分开座位举行互动，音乐的结果同样不成轻忽。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇五

作为现代社会中的一种新兴娱乐方式，电子游戏在全球范围内受到越来越多人的关注和喜爱。然而，对于那些并非游戏爱好者的人来说，对游戏的了解可能仅限于媒体上的报道和朋友间的传闻。在这个背景下，我决定参加一场一日活动，亲身感受游戏的乐趣和内涵。在本文中，我将分享这一次游戏活动的所见所闻以及我对游戏的新体会。

## 二、游戏的激情和热血

这次活动的第一个环节是参与一个体育类竞技游戏。当我拿起手柄时，我被游戏的精致画面和流畅操作所震撼。我发现，游戏不仅仅是简单的坐着在电脑前按键，它更是一种身临其境的体验。在紧张刺激的对战中，我感受到了游戏带来的激情与热血。与此同时，我也深深体会到游戏的技巧与策略，需要的不仅仅是速度和力量，还需要智慧和耐心。通过这个环节，我意识到游戏是一个让人全身心投入的娱乐方式，需要付出与收获。

## 三、游戏的团队合作与沟通

接下来的环节是一个沙盒类游戏的团队合作任务。我们被分成小组，需要共同解决一系列游戏里的谜题和挑战。初时，我们的小组由于没有共同的默契，表现并不出色。随着时间的推移，我们开始学会相互倾听、相互协作，这样才能够找到解决问题的最佳路径。我发现，游戏不仅仅是个人的挑战，更是团队合作和沟通的体现。大家共同面对困难，互相支持，通过各自的特长和角色发挥，最终圆满完成任务。这个环节使我深刻认识到游戏可以培养个人的团队合作精神和沟通能力。

## 四、游戏的想象与创造力

随后，我们参与了一个冒险类游戏的创造环节。我们被要求在游戏里按照指定的规则，创造自己的角色和故事情节。这个环节让我感受到游戏的想象与创造力。在参与过程中，我开始尝试从不同的角度思考问题，设想各种可能性，并将其转化为游戏里的表达。我发现，游戏不仅仅是沉浸在别人创造的世界中，更是自己创造世界的过程。这个环节让我重新认识到游戏的潜力和无限可能。

## 五、结语

通过这一次一日活动，我对游戏有了全新的认识和体会。我发现游戏不仅仅是娱乐，更是一种认识世界和自我的途径。游戏能够激发激情和热血，培养团队合作和沟通能力，激发想象和创造力。在这个多元化的时代，我们要积极接触各种不同类型的游戏，了解游戏的多样性和可能性。只有亲身体验，通过亲手参与，我们才能真正领悟到游戏的乐趣和内涵。

## 游戏点亮快乐童年活动方案篇六

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保持一致？