

游戏策划报告(模板6篇)

报告是一种常见的书面形式，用于传达信息、分析问题和提出建议。它在各个领域都有广泛的应用，包括学术研究、商业管理、政府机构等。那么，报告到底怎么写才合适呢？下面是小编为大家整理的报告范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

游戏策划报告篇一

为丰富校园文化生活，加深同学之间的了解，增强学校凝聚力，让辛勤学习的同学们以轻松愉快的心情迎接x新年的到来，学校决定，于x年x月x日下午举办欢庆全院性的游艺活动。在会议中我们09数控1班申请获得了投掷炸弹的活动的举办权，有关活动情况如下：

一、时间□x月x日下午

二、地点□xx广场

三、参加对象：

1、全院各班级同学

2、报名地点：其他班的同学可以到09数控1班班委小组成员那报名

3、报名时间性：至11年12月21日下午

四、活动主办方：09数控1班

五、活动项目：“投掷炸弹活动”

六、活动规则：

1、游戏规则：把人员分成几组，每组三人。用手拿住乒乓球从规定点投掷，以投入盆中最多者为胜

2、准备材料：乒乓球若干个·盆子若干·水杯·零食若干(此材料全部由学校学生会提供)

2、发奖方式：根据各游艺活动规则，获奖者经该项目主持人确认后发放奖状和奖品，参加活动的所有人员可凭参与名可得棒棒糖一个，欢迎同学们积极参与(活动所有奖品与奖状均由学院学生会提供)

七、工作人员安排

游戏策划报告篇二

1、让孩子们亲近自然，爱护大自然，带着从书本中感知的秋天体会生活中的秋色美景。

2、以轻松有趣的亲子活动项目为主要载体，感知亲情，促进运动，强健体魄。

3、促进孩子之间、家庭之间、家庭与校园之间的互动、继续为咱“蚂蚁军团”的孩子营造温馨、团结、友爱的成长环境!

20xx年xx月10月23日（周六）13：00——17：30

江北鸿恩寺公园

“蚂蚁军团”全体同学、老师、家庭

（二）登上寻宝时间：13：30——14：10

活动细则：

1、登山线路：按指定路线行进，慢步行走全程时间大约30分

钟。

2、每人在寻宝路上寻取宝藏券，将寻到的宝藏券到达终点后交与工作人员换取宝物。宝藏券分别隐藏在道路两旁及宝藏区的石头、落叶、树杈或者一些意想不到的地方，惊喜随时都会出现，就看谁的眼尖，能幸运找到。（宝藏券以两张为限，多的可分享给未找到的同学）

3、家长不参与寻宝，注意孩子安全，引导孩子避免发生争抢。

（三）击鼓传花时间：14：10——14：20

活动细则：

1、全体人员，围成大圈，两束花，一人击鼓，鼓声不断，传花不止，鼓停时花在谁

手中，谁就为大家表演一个节目。

2、节目内容不限、形式不限：唱歌、跳舞、背诵、朗读、笑话、故事、脑筋急转弯等（期待每一个小小的节目都是一个精彩的记忆）

（四）成语接龙时间：14：20——14：50

活动细则：

1、由刘老师起头，接成语，（不拘四字）十秒内未接上，跳过由下一个接，寓教于乐，感受成语学习的乐趣。

2、其间穿插刘老师、家长、孩子讲成语故事，为咱们“蚂蚁军团”即将展开的成语故事大比拼拉开小小的序幕、为孩子们的学习加油、助威！

（五）1分钟跳绳时间：14：50——15：30

活动细则：

1、活动分为四组进行，每组9-10个孩子及相应家长，每次四对亲子同时进行比赛，分别计录所跳个数，以孩子成绩为评奖主线，孩子们要努力啊！70个/分钟是及格标准（家长可别放松哦，您的表现会给孩子很大的促进！）

3、分组情况：

丛林猛虎队：

沙漠猎豹队：

高原神雕队：

草原雄狮队：

（六）蒙眼寻子时间：15：30——16：00

活动细则：

男孩、女孩各分为两组，共分4小组（丛林队+草原队合并，女生为一组，男生为一组；高原队+沙漠队合并，女生为一组，男生为一组），站上台；由家长分别上台，通过摸孩子头部寻找自己的孩子，台上始终保持相同人数直至本组完。

（七）心心相印运球时间：16：00——16：30（根据时间情况备选）

活动细则：

1、活动以组为单位，共分四组（同跳绳子分组），比赛分三轮进行，以时间先后定名次。

2、亲子面对面将球置于两人间，将球运到终点，中途若有掉

球，须从掉球处开始。再由本组下一对亲子接着运，直至全部运完。

3、评奖、颁发奖品：一等奖一名、二等奖二名、三等奖四名

（八）为孩子过集体生日时间：16：30——17：00

活动细则：

1、全体人员围成大圆圈，家长坐孩子身边。

2、点燃生日蜡烛，孩子上前围站在生日蛋糕周围，许下心愿，吹灭蜡烛，齐唱生日快乐歌。

3、孩子退回到家长身边，等待切分生日蛋糕，同时写下生日祝福、感恩、心愿或目标，上前帖上生日心愿墙，领取生日蛋糕端回到家人身边与家人共享。

刘老师时间：17：00——17：10

活动注意事项：

1、集体活动希全班同学都能参与，务必准时！

2、全程活动安全实行家庭责任制！

3、亲子活动请全体人员着轻便装、平底鞋，便于运动。

4、每个家庭准备跳绳1-2付，切记！

5、每个家庭准备餐巾纸、湿巾纸，少量零食，垃圾袋、坐布。

6、孩子、大人可准备2-3个小节目，以便击鼓传花等环节备用。

7、自驾车辆可入大门口左手（以面向大门看）1号车库（1元/小时）；门票自理（5元/人）。

活动分工：

1、活动总指挥：

2、主持：

3、组织、整队：

4、照像：

5、活动考勤：

6、活动简报编写：

7、各组组长：负责落实本组人交通情况，确保准时到达。

8、活动工作组长：

9、活动总联络：

游戏策划报告篇三

策划宣传阶段

时间□20xx年12月8日~20xx年12月14日

地点：浮山校区、崂山校区

1、海报共三张

{浮山新苑前一张、一号楼前一张、崂山一大张} 负责部门：
宣传部负责人：蔡露璐

2、宣传单发放

12月11、12日负责部门：活动部 宣传单草拟：杨卓宣传单发放负责人：纪国辉

3、旅游学概论课上宣传负责人：白雪芳

4、海大之声广播宣传部负责联系以及草拟广播稿

时间□20xx年12月15~19日

能够是个人、也能够组队参赛(每组不超过5人一般2~3人为宜) 报名方式：

1、现场报名于12月16、17日中午在浮山校区新苑门前设报名点

2、手机短信报名：于12月15日~19日编辑选手姓名、联系方式以及家乡(具体到地级市)发到以下任何一个负责人：

时间□20xx年开学后第二星期地点：浮山校区新苑餐厅门前

奖项设置

风土民情秀：前十名进入总决赛凡参赛均有中国海洋大学旅游学社精美笔记本赠送

总决赛大奖：特等奖一名获中国海洋大学旅游学社名誉社员称号颁发证书

一等奖一名获中国海洋大学旅游学社名誉社员称号颁发证书

二等奖二名获中国海洋大学旅游学社名誉社员称号颁发证书

三等奖三名获中国海洋大学旅游学社名誉社员称号颁发证书

其余优胜奖小纪念品

游戏策划报告篇四

“六一”儿童节是属于所有小朋友的节日，为了丰富朗下小学小朋友的课余生活，让孩子们度过一个快乐而有意义节日。我院青年志愿者行动指导中心特地为孩子们精心准备了一场趣味十足的“六一”游园活动。

放飞童心快乐游园

20xx年6月1日(星期二)上午

23名青年志愿者

阳西县溪头镇朗下小学

(一)上午7:30志愿者在北区宿舍门口集中，8:00校车出发；

(三)上午9:30安排一个简单的捐赠仪式。

1. 市教育局领导讲话；

2. 朗下小学领导讲话；

3. 职院领导、老师和志愿者代表为16名贫困学生送上节日礼物和慰问金；

(四)上午10:00——11:00开展趣味游园活动。游园活动包括6个小游戏，分别为飞镖神射手、曲线运球接力赛、水上行“兵”、二人三足、载人跳绳pk赛和背靠背夹气球比赛。6个游戏在操场上分区同时进行，获胜队伍和个人可获得小礼品一份。(具体游戏规则见附件一)

(五) 上午11:00拍集体照留恋， 11:30集队回校。

(一) 注意活动前后的安全问题。

(二) 保持良好的志愿者形象，统一活动服装:马夹、帽子、徽章、队旗、工作证。

(三) 参加活动的志愿者活动过程中须服从活动负责人的统一安排，积极参与前期筹备工作和活动结束后的后期工作(新闻稿、活动心得、活动总结、筛选相片等)

(四) 积极做好活动宣传工作(宣传部负责制作宣传横幅、现场拍照、学生电视台负责dv拍摄)

(一) 活动奖品(各80份): 1元文具袋、1元的笔记本、1元元圆珠笔、0.5元橡皮擦、0.5元棒棒糖、散装饼干三斤。

约340元

(二) 游戏所需器材:

青协已有资源: 相机1部、打气筒2个、小黑板6面、挂横幅的红绳子2条、标靶1个、飞镖4支、一次性纸杯10个、剪刀、兵乓球拍2副、兵乓球6个。

待解决的资源: 口哨6个、计时器4个、兵乓球拍2副、跳绳4条(团委借用)、桌子19张、粉笔若干(朗下小学提供)

须购买物品: 气球一袋、胶纸、软草绳1卷、桶装水1桶。
约20元

(三) 宣传物品: 宣传横幅一条50元□dv(学生电台借)

合计: 410元

八、活动负责人□xxx

游戏策划报告篇五

网络营销课是电子商务专业的一门重要的课程，处于大三的小伙伴们课程很多，身心比较疲惫，上课前难进入状态。

让同学们放松一下自己，尽快进入学习状态，提高学习效率。

需要七个同学上台参加游戏，同时吸引大家注意力，带动大家的激情，让大家头脑清醒，振奋精神。

注意把握时间，如果快到时间了还剩下好几个同学且有难分上下之势则由主持人宣布剩下的几个都是大赢家，注意活跃气氛，带动全体同学们的激情。注意游戏的难度，如果游戏简单就适当增加难度把参加者手中的纸条收走，如果太难就减少难度，给与其适当的提示。

这个游戏的考验了大家的反应能力和接受能力，在游戏中可能有你意想不到的事情，在意想不到的事情面前你要迅速的反应以及处理问题，这也是我们将来在网络营销过程中可能会遇到的问题，虽然是小游戏，但是训练了我们的大脑，这样更加有利于将来的工作的发展要求。

游戏策划报告篇六

活动主题：追忆似水年华——回味童趣生活
□larecherchedutempsperdu□

活动背景：随着生活节奏的加快，大学生亦在渐

渐失去原有的朝气，越来越对现在的'生活感到些许迷茫，人们开始在匆忙的脚步下，怀恋童年的五彩缤纷，回忆童年的纯真无邪。童年渐去，为了唤醒同学们心中那份最初的纯真，

我们举办这次“回忆童年”活动，在轻松快乐的氛围中找回曾经最朴实的温暖。

活动意义：1、让同学们走出寝室，走出教室走向操场。

2、回忆儿时的童真童趣。

3、找寻逝去的那份纯真。

4、在轻松愉悦的氛围去感受最朴实的温暖。

5、重拾童年的美好，让大学生活不再迷茫。

活动时间：待定。

活动地点：另行通知

活动形式：组织大家一起玩童年游戏。暂定了如下游戏：

1、冬天到雪花飘

2、一颗星

3、跳皮筋（需要准备材料）

4、指星星过夜

5、扑马

6□.....

艺术学院学生会办公室