

2023年校园寻宝活动名称取 校园寻宝大赛活动策划书(汇总7篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。相信许多人会觉得范文很难写？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看看吧。

校园寻宝活动名称取篇一

活动中大家一起寻找有环保意义的用品，在寻找指定物品过程中增进队员间的友谊，深入理解合作精神。本活动旨在启发大家留心生活，注重细节，爱护环境。在学习之余拥有一份欢娱，拥有一份跟整个班级一起团结努力的回忆。

1. 活动开展时间及地点

活动时间：11月11日14:00--16:00

活动地点□xx年级在兴隆山进行□xx年级在中心进行。

2. 活动参与对象及形式：

活动参与对象为大一与大二两个年级所有同学，活动参与形式为以班级为单位，一个班级为一支队伍，每队选出一名队长。每班派出队员8—15人，低于8人或高于15人的班级从最后的总分中扣除10分。

3. 活动报名：

各班班内报名(8—15人)，并选出队长。请各班队长于周五前将名单发给活动组织负责人。

大一年级负责人：李xx

大二年级负责人：白xx

4. 活动规则：

活动规则为在有限的时间内和无限的空间里，寻找到清单上指定的物品(共计12件)，每件物品有相应的加分分值，最后按总分高低排列名次。在拾荒过程中，队员可以利用自行车等任何代步工具。清单上的物品一律为有环保意义的用品或废旧物品，如用光的中性笔芯等。

5. 活动流程策划：

(1)寻宝倒计时：提前半个小时，每队队长带领队员在稷下广场(xx级在欣园西门)集合。倒计时十五分钟，队长和队员会拿到本次活动的寻宝清单，在这十五分钟内，队长和队员可以思考一切可以获得清单所列物品的途径。

(2)开始寻宝：活动结束后，队长与队员们可根据清单开始寻找指定物品。活动时间为1个小时，在这1个小时内，每队尽自己最大的努力寻找到清单上的物品以获得加分。寻找过程中可以寻求团队以及团队外其他人的帮助。

(3)寻宝结束及评比：在1个小时结束时，每队队长及队员回到稷下广场(xx年级回到欣园西门)将所寻获的物品交给活动组织负责人查对。活动组织负责人将根据物品清单所对应分值对所寻获的物品进行分数加总，得出每个团队的总分。若一小时后不返回指定地点则视为放弃比赛。

1. 奖项设置：

本次活动两个年级分别设一二三等奖，除相应的发展分外，总分前三名的班级将会获得不同额度的班费奖励。

奖项设置如下：

(1)xx级奖项设置：

一等奖：2名

二等奖：2名

三等奖：3名

(2)xx级奖项设置：

一等奖：2名

二等奖：3名

三等奖：3名

校园寻宝活动名称取篇二

xx学军中学校园寻宝活动

推理是一种有技巧的头脑运动，除了在日常的阅读中体验和参与推理解谜之外，推理爱好者们都迫切的呼唤着亲身实践的机会。这次的校园寻宝活动就是为了给大家提供这样一个体验平台，让大家在活动中面对玄妙费解的谜题，一步步解谜过关，亲身参与集智力与体力挑战于一体的校园寻宝活动。推理爱好者将在此次活动中同时收获推理经验的积累，会员之间也能更会进一步认识了解，增加社团的凝聚力和活力，丰富学业之余的校园生活。

xx学军中学“‘真的是’推理社”

xx学军中学高一高二部分师生（maybe没有“师”只有“生”）

暂定为xx学军中学内部

暂未定

一等奖：一组三国杀标准版一套/人/组

二等奖：两组名侦探柯南剧场版cd一份/人/组

三等奖：四组《岁月推理》杂志一本/人/组

1、活动前期宣传所用海报印刷，说明活动地点、时间和其他要求，包括对校内宣传；

海报彩色20张

大展板彩色1个

小展板黑白2个2k/个

条幅红底白字1幅

（以上可以由公关部负责）

2、于四月底前完成海报、展板的制作，并于报名开始前三天进行宣传，五月初进行报名，对报名人员进行统计后整理。

（以上由推理社秘书处负责）

3、于五月之前完成谜题和路线的设计及踩点工作。

1、工作人员进行工作安排；

2、参赛人员到场；

3、进行活动前的游戏方式介绍，抽签分组及会长发言；

4、活动正式开始：

(2) 相应的线索点有各组人员值守。

6、比赛秩序的维持由当日所安排的工作人员完成；

7、比赛时由推理社技术部实时发送最新战况和特殊联络；

8、活动结束后在当日所申请的教室中举行颁奖仪式。

根据报名人数分为1~5人一组（一般要装b的都会选择单干的），各小组通过所得到的线索，推理分析寻找下一个线索点，个别线索点设有npc□npc提问各小组成员，回答正确的小组才能获得下一点的线索，部分路线线索写有宝藏线索。参赛小组只有通过最后一个路线线索才能凑齐宝藏线索，再根据宝藏线索寻至最终宝藏点。

为扩大社团影响力，并使所有同学了解当日的活动情况，后续举行一次展示会，给出所有谜题答案，并将当日所拍摄照片进行展示，供同学们继续解谜或交流之用。

1、当日工作人员必须保质保量按时完成分配任务，以保证此次活动圆满完成；

2、比赛务必做到公平公正，本协会参赛选手无特殊对待。

（还是yy的哈哈谁让你tm直接把这个烂摊子抛我这个可怜的副社长身上）

1、宣传：海报：彩色a3纸1。5元/张*20张共计30元

条幅：2幅5m+10m共计67。5元

展板制作：共计20元

共计117.5元；

2、奖品预算600元；

3、其他

抽签纸条□a3照片纸3*4

工作人员饮用水1*40

地图0.1*50

共计57元；

所有预算总计774.5元。

因天气原因造成当日活动无法进行的，则推至下周同一时间进行。若发生意外伤害，自然灾害，外星人入侵，陨石天降，第三次世界**爆发等威胁到参赛同学安全的，由工作人员紧急联系所有参赛人员，视事态严重程度实施安全警告，暂停活动，紧急疏散撤离等措施。

1、本次活动受社团指导中心监督，保证活动公正顺利的举行；

2、本活动最终解释权归xx学军中学“‘真的是’推理社”所有；

3、本活动目前没有赞助

ps□预设24组（最好为同班的一组）

校园寻宝活动名称取篇三

活动名称：

20xx年“xx杯”校园寻宝赛

活动目的：

公司方面：“校园寻宝”活动是华东理工学每年必定举办的传统品牌活动，也是华理总攻略系列活动的亮点之一。本活动已经在华理校园内产生了相当的参与度和影响力，其比赛形式活泼有趣，互动性非常强。宣传贯穿于整个活动之中，所以通过此次活动，公司可以得到良好的宣传效益。

此外，通过此次活动，公司文化和理念也可以得到良好的传播。活动的前期宣传、比赛过程和颁奖闭幕，都可以建立与学生群体交流互动的平台，并充分的体现公司企业文化，展示公司经营理念，并有效地推广公司的新产品。可以在学校校园内迅速提升及扩贵公司品牌的知名度和影响力，传递产品性能及内涵，提高学生对产品的兴趣，培养潜在消费者。

学生方面：这是一项丰富生活、精彩校园的传统学生互动活动，让华理学子在课业之余放松身心，增强体质。尤其对刚刚入学的新生来说更是有挑战性和吸引力，参与者可以通过“寻宝”活动更好的了解校园布局。

此项活动形式特，互动性强，参与度广，既能培养参与者的、团队合作精神，又需要脑体结合，智取获胜。所以此次机会是发扬全民参与、全民健身精神的好时机。

活动时间：待定

活动地点：华东理工学奉贤校区内

主办单位：华东理工学商学院分团

承办单位：华理总攻略员会

协办单位□xxx公司

二、准备工作

准备工作：（4天，时间待定）

- 1、活动申报
- 2、喷绘、海报、横幅以及宣传点的申报
- 3、各种活动道具的准备
- 4、工作人员岗位安排
- 5、活动的前期，由工作人员进行彩排

三、宣传计划

活动宣传：

（注意：在此，我们仅仅介绍本次活动中可以使用的宣传方式。但是对于各种宣传物品的样式及内容我们将会文件夹中的“附件1：宣传活动相关事宜”中做出详细说明。）

活动冠名：为赞助合作公司提供活动冠名权，如“xx杯”校园寻宝赛

传单宣传：在华东理工奉贤校区，由工作人员逐个寝室发放宣传单，同时介绍活动相关信息和公司相关信息，保证绝对的宣传效果。

横幅宣传：在学校主干

道、活动现场或设摊现场悬挂活动宣传横幅，保证悬挂时间。

设点宣传：活动前期，在校园主干道上或食堂前设宣传点对活动相关内容和公司相关内容进行宣传，并在设摊点附近或食堂前广场分发宣传单-----范围传达赛事以及公司信息。

校园广播：通过中午及晚上的校园广播节目播报有关比赛及公司的信息-----宣传力度，受众广。

校园bbs:通过校园bbs(如梅陇客栈，华理人)发布活动信息(注：其日流量与中国排名第一的高校bbs水木清华(www.smth.edu.cn)只相差37人/百万人)；-----新梅陇客栈的论坛一向受到广同学的关注，宣传效果明显。

报纸宣传：《华东理工学周报》、《商之潮》等校内媒体对活动进行相关报道(如果公司需要，可拿出部分版面为公司及相关产品做宣传广告，详细内容见“附件1：宣传活动相关事宜”)。

活动中宣传：奖品可由赞助公司提供，活动过程中，参赛人员可身穿由公司提供的文化衫，或佩带印有公司logo的宣传品(参赛队伍在比赛过程中，可以在每位选手身上粘贴带有贵公司logo的臂章)。

鸣谢宣传：总攻略系列的型活动之一《新生面对面》中，我们会拍摄属于学生自己的dv故事《小化的故事》(已连续拍摄四年，响颇好)。我们可在dv剧结尾加入“鸣谢贵公司”等字样。

四、活动流程

活动流程：

赛事过程的详细内容请见“附件2：活动流程”。

五、活动可行性分析

活动可行性分析：

- 1、该赛事是华东理工大学每年的传统活动，以其比赛形式活泼有趣，互动性强的特点吸引了众多参与者，在本校内及周边学校已经具有了相当规模的影响力。
- 2、通过此次活动，公司可以得到良好的宣传效益：
- 3、（1）从前期宣传单宣传我们就彻底的覆盖全校所有学生，并且各种常用宣传方式（传单、海报、横幅），我们特有的宣传方式（华东理工大学周报□bbs□校园广播）和宣传效果在整个活动过程中都得到落实。
- 4、（2）此次活动的过程，部分在校园中进行。活动的同时我们又可以对在校学生产生影响，及时的强化公司留给学生的印象。
- 5、此次活动为迎新活动，新生对学校及上海地区的消费方向并不熟悉。此时给他灌输的观念将会直接有效地影响他们今后的消费行为。所以这时候扩影响，培养潜在消费者的最佳时机。
- 6、此次活动活动成本低，但宣传效果很好，不失为公司进行推广产品，扩影响的一个好选择。

六、活动经费预算

项目细则

；数量金额备注

宣传费用

（申请、张贴费用）小传单3000份600元a4白色打印纸

300元成本费，

300元人工费

海报栏型

宣传海报10张ps版

1张手绘版1120元a0竖版彩色

100x10=1000

120x1=120

喷绘一个500元3mx5m

400元成本费

100元（悬挂费□x5=元

横幅一条200元10米

100元成本费

100（悬挂费）

家赞助冠名费5000元

小计：7420元

寻宝项目费用设摊场地租借和各游戏点的申请1天（两张桌子）

食堂门前，其他场地

1000元由我方申请租借

具体设摊地点见备注

活动用奖金3份1050元一等奖一队450

二等奖一队300

三等奖两队300

活动用奖品300元可由公司提供，具体细则见备注

活动工作人员40人次600元由我方提供工作人员

道具800元

工作人员与参赛选手饮用水150225元

小计：3975元

备注活动细节说明：

（一）奖项和宣传物品设置

1现场派发纪念品：可由公司提供，也可由公司提供资金我们代为购买

2参与奖：可由公司提供，也可由公司提供资金我们代为购买

3比赛奖品：待定

（二）道具准备6工作人员统一t恤衫40件

7xxx公司易拉宝7个

8在喷绘海报上可注明丰厚奖品,在传单上可注明丰厚奖品和游戏、报名细则。

（三）设摊详细

待定

总计

11395元若各种宣传物品，获奖者奖品，参与者纪念品及现场派发纪念品由公司提供，则不计入总费用中，剩余费用总计为8125元。

若贵公司对上述策划有所意见，期待与贵公司的进一步的协商合作。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

校园寻宝活动名称取篇四

此类活动为校园学生活动，所以与公司有关的宣传内容需先与学校相关单位进行协商，由双方共同确定相关事宜。

宣传物品内容的协定

1/5，但传单最终的形式需要学校与公司双方协商确定。

海报要求：海报内容与要体现学校近期活动主题（文艺艺术节），并对活动主题、活动时间、活动地点及简要的活动方式进行说明。冠名或赞助公司可在海报中印有本公司名称、商标或相关产品图样，商业宣传内容不得超过版面1/5。海报最终的形式需要学校与公司双方协商确定。

横幅要求：横幅内容与要体现学校近期活动主题（文艺艺术节）和本次活动主题，内容需双方协商确定，并通过学校相关组织的审批后方可悬挂。

设摊要求：设摊活动需要事先向学校相关部门提出申请，并向学校交纳相关费用，取得相关许可证件后方可进行设摊宣传。设摊活动的举办过程中，公司可对自己的相关信息进行宣传，但不得妨碍学校正常教学工作及学校规章制度。

华东理工大学《商之潮》报纸广告事宜

《商之潮》为华东理工大学全校发行报纸，内容侧重于校内新闻和商业性学术文章，每期发行量为3500份，每个寝室，报刊阅览室都有覆盖，宣传效果之广泛可见一斑。

如果公司需要在《商之潮》上刊登广告，我们可以根据公司需要校报上拿出部分板块来刊登公司广告。刊登广告版面分大小可从中缝到八分之一版面。费用由所需板块的大小而定。

附件2：

比赛报名：

报名形式：以团队形式报名

组队方法：自由组队，每支队伍有三人，至少一个女生

组织机构设置：

1前期活动宣传人员

2活动现场报到处人员及维持秩序人员

3比赛现场计时人员

4比赛各点工作人

5设摊宣传处工作人员

比赛线路：

1、比赛分为四条线路

2、每条线路的长短基本接近

3、每条线路的起点和重点都为奉贤校区食堂前广场地带

4、每条线路分别有3个中间游戏点

比赛规则：

1、各队队员将在比赛前3分钟拿到装有本组下一个目标的寻宝线路图

2、各队将在规定时间从食堂前广场出发

4、各队在完成各点的活动后，全部队员到达食堂前终点，比赛方算完成。

5、计算每队的用时，根据用时长短排出名次

关卡游戏具体内容

1、炸药

此游戏分两个部分进行

第一部分：

1. 每队派出2名选手

第二部分：

1. 由每队派出3名选手

2. 给每组发一个气球，让大家把自己的气球吹起来，不要把气球吹到轻轻一压就会爆的程度，让气球内的空气量达到其最大容量的75%即可。

3. 让每个小组都面对面围成一个紧密的三角形。

4. 让每个小组都把气球放到圆圈的中间，气球的高度与腰齐平。

5. 让队员们向圆心的方向走，直到3个人能够用腹部夹住气球。然后，大家都要把手从气球上拿开，注意，不能让气球落地。

6. 告诉队员们他们的任务是走3步，并挤碎气球。我们将给予每队2次机会。

道具准备：气球100个

2、巧过红外

1. 每个参赛队伍派出2名选手

3. 2名选手全部顺利过关，则该关通过

道具准备：红色棉线400米，铃铛50个

3、做鬼脸

1. 每队派出1名选手

2. 要求该选手，脸向上，平躺在地

3. 要求他们的身体和头部完全静止，头不能离地或者左右摆动。在每个选手的鼻尖上放一枚小硬币。

4. 要求他们只能做鬼脸，使硬币从鼻子上掉下来。随队工作人员手拿照相机，给他们照一些面部特写镜头，结束比赛后大家分享。

道具准备：硬币10枚，垫子10张，照相机

4、顶针传递

1. 给每个队员发1根筷子。

2. 给每个小组3个小环。

5. 让每个参赛队伍成员站成一排。

6. 让每个队员把筷子叼在嘴里，直至游戏结束。

7. 把小环交给每个参赛队伍站在队首的队员，让他们把小环套在筷子上。

8. 每个参赛队伍要完成的任务是按顺序经由每个组员，把小环由队首传到队尾。只允许用筷子传递小环，不允许用手碰小环。如果有人不慎把小环掉到了地上，只能用筷子把小环

拣起来，而且不能把筷子从嘴里拿出来。

9. 把三个小环都传递完，则游戏过关

道具准备：筷子40只，小环30个

5、怪味果汁

1. 每队派出一名选

手。

2. 随机从道具盒和中抽取果汁配料，若是男生则选择4种配料，若是女生则选择3种配料。

3. 由工作人员为参赛选手打碎并且搅拌好，请队员以最短的时间喝下去。

4. 此处说明，随队工作人员将对每个选手喝怪味果汁所用的时间做记录，所用时间最短的成为“单项果汁王”。

6、袋鼠赛跑

1. 将两根绳子沿着运动场某一边缘，平行放置，相距10米远。

2. 每队派出2名选手

3. 给每对搭档发一个气球。

4. 让其中拿着气球的队员站在一条线上，他们的搭档站在运动场边缘的另一条线上。

5. 让带球的队员把气球放在膝盖之间，并且放好之后，手不能再碰气球。

6. 带球的队员像袋鼠一样跳跃通过运动场(保证气球夹在膝盖之间)，到达运动场对面的终点线时，将气球传递给搭档——仍旧要求不能用手碰气球。交换气球后，搭档夹着气球跳回起始线。

7. 气球不爆裂，并顺利结束的，则过关

道具准备：长绳2根，气球50个

7、发挥想象

1. 每队派出1名选手，让他利用现有的道具取回气球。

2. 让该选手自己吹起一个气球，不能爆裂。

3. 把木板放在地上(贴胶带那面朝上)，让所有队员都能看到。

4. 让选手站在“十”字中间，发给他报纸。把气球放在地上，距木板边缘4米远。

5. 要求选手3分钟之内取回气球，但不能离开“十”字。其余队员只能观看——不能提议该选手该如何取回气球。

6. 3分钟之内完成任务的，则顺利过关，此时快速返回出发地点，至此比赛结束。

道具准备：木板10块，胶带若干，报纸若干，气球30个

注：实际进行游戏从7个中适当筛选或改动后使用。

材料统计

1、气球180个

2、红色棉线400米，

- 3、铃铛50个
- 4、硬币10枚，
- 5、垫子10张
- 6、牙刷40只，
- 7、顶针30个
- 9、搅拌机10台，一次性杯子若干
- 10、长绳2根
- 11、木板10块
- 12、胶带若干
- 13、报纸若干

备注：比赛结束后，搅拌机作为鼓励奖奖品发给每个参赛队伍，以示留念。

比赛具体线路：

1、食堂——校医院——外

语楼——教师公寓——食堂

2、食堂——北侧门——八舍门口——校医院——食堂

3、食堂——学生超市——信息楼——a200下——食堂

4、食堂——体育场——外语楼——学生超市——食堂

比赛当天流程：

- 1、中午10：30点工作人员食堂前广场集合，开始布置检录处。
- 2、11：00比赛工作人员领取比赛所用道具。到各比赛场记就绪。
- 3、11：40第一组选手开始比赛，四条线路同时进行，记时人员记录出发时间，参赛队伍到场后，即使人员记录到达时间。
- 5、之后每5分钟有一组选手出发。每一轮依次进行，以此类推。
- 6、13：10比赛全部结束，工作人员统计比赛成绩
- 7、13：20在食堂门口进行简短的颁奖仪式。

备注：

当天活动流程，游戏路线，游戏数量及通关准则，可与公司具体协商而定，争取在最大程度上吸引同学，增加活动的趣味性，并且以活动为载体，对公司起到良好的宣传效果。

附件3：

以往成功活动照片效果

“校园寻宝大赛”活动策划书

校园寻宝活动名称取篇五

1□20xx年昆明理工大学材料院森乾杯校园寻宝大赛

2、活动目的：

本部门：“校园寻宝”活动是森乾举办的品牌活动，也是本学期感恩月众多活动亮点之一。其比赛形式活泼有趣，互动性非常强。宣传贯穿于整个活动之中，所以通过此次活动，森乾学社可以得到良好的宣传效益。此外，通过此次活动，我院理念和品牌效益可以得到良好的传播。活动的前期宣传、比赛过程和颁奖闭幕，都可以建立森乾工作人员与学生群体交流互动的平台，并充分的体现森乾文化。

学生方面：这是一项丰富生活、精彩校园的传统学生互动活动，让昆工学子在课业之余放松身心，增强体质。尤其对刚刚入学的新生来说更是有挑战性和吸引力，参与者可以通过“寻宝”活动更好的了解校园布局。此项活动形式独特，互动性强，参与度广，既能培养参与者的团队合作精神，又需要脑体结合，智取获胜。所以此次机会是发扬全民参与、全民健身精神的大好时机。

3、活动对象：材料科学与工程学院全体同学

1、活动时间：本周四下午16：00活动正式开始。

2、活动地点：昆工呈贡校区内

3、主办单位：昆明理工大学材料员森乾学社

4、准备工作：

(1)、活动申报

(2)、一张宣传海报

(3)、用于寻宝奖励、道具的资金

(4)、工作人员岗位安排：八个班级的参赛代表队比赛时分别有本部8名成员负责，与班会负责名单相同。工作人员将负

责本班全程活动，包括在关卡的工作、计时、以及工作范围内的对参赛选手的提示。

(5)、工作人员进行彩排：需要有一段简短的开场白，引入本次活动。并提前将寻宝的提示道具和卡片摆放好。

(6)、活动道具：相机，卡纸，秒表，信封（用于装提示信息）、气球、硬币x8、筷子40双、10米长的细绳（用于测量）、铃铛x8、一次性杯子、食品（用于关卡）下见详情、奖状、桌子四张。

报名方式：团队形式报名

组队方法：自由组队，每支队伍有三至五人，至少一个女生。

奖品设置：根据所花费时间设置一个一等奖、一个二等奖、一个三等奖。其余参赛队伍均有优胜奖。所有参赛班级均有奖状。

活动要求：参赛人员不得故意让工作人员透漏比赛相关的问题。所有参赛队伍均要认真完成寻宝流程，不得中途放弃。

比赛线路：

- 1、比赛分为四条线路；
- 2、每条线路的长短基本接近；
- 3、每条线路的起点和重点都为怡园1栋前广场前；
- 4、每条线路分别有3个中间游戏点。

比赛规则：

1、各队队员将在比赛前3分钟拿到装有本组下一个目标的寻宝线路图；

2、各队将在规定时间从食堂前广场出发；

4、各队在完成各点的活动后，全部队员到达食堂前终点，比赛方算完成。

5、计算每队的用时，根据用时长短排出名次。

抽签所有a签的队伍先出发，抽到b签得队伍15分钟后出发。出发后工作人员开始计时。

关卡游戏具体内容：

第一个关卡：

怪味果汁

然后抽签决定本队的挑战：怪味果汁，学动物的声音，全组人走猫步（必须整齐）

怪味果汁

1. 每队派出一名选手。

2. 随机从道具盒和中抽取果汁配料，若是男生则选择4种配料，若是女生则选择3种配料。

3. 由工作人员为参赛选手打碎并且搅拌好，请队员以最短的时间喝下去。

4. 此处说明，随队工作人员将对每个选手喝怪味果汁所用的时间做记录，所用时间最短的成为“单项果汁王”。并可以将总时间减少，减少数额视最后比赛各队伍所有时间决定。

道具准备：纯净水、生鸡蛋若干、泡面汤料若干袋、乌梅汁、醋、酱油、料酒、果汁、可乐。

第二个关卡：

炸药：

1. 每队派出2名选手。
2. 两人将一个气球往空中抛，然后各自转一圈，再用2人的身体将球夹住，不能用手，要求气球不能爆开，则游戏顺利结束。准备：气球100个。

巧过红外

1. 每个参赛队伍派出2名选手。
2. 通过我们为之布置的红外阵，每根红线上将系一个小铃铛，顺利通过，并且没有碰响铃铛的选手过关。
3. 2名选手全部顺利过关，则该关通过道具准备：红色棉线400米，铃铛50个。

做鬼脸

1. 每队派出1名选手。
2. 要求该选手，脸向上，平躺在地。
3. 要求他们的身体和头部完全静止，头不能离地或者左右摆动。在每个选手的鼻尖上放一枚小硬币。
4. 要求他们只能做鬼脸，使硬币从鼻子上掉下来。随队工作人员手拿照相机，给他们照一些面部特写镜头，结束比赛后大家分享。

第三个关卡：

袋鼠赛跑当比赛队伍来到最后的一个关卡即怡园1栋铁门时，需要通过这个活动回到终点，比赛结束。每队派出2名选手，气球放在膝盖之间，并且放好之后，手不能再碰气球。队员像袋鼠一样跳跃通过运动场（保证气球夹在膝盖之间），到达运动场对面的终点线时，将气球传递给搭档——仍旧要求不能用手碰气球。交换气球后，搭档夹着气球跳回起始线。另一个搭档跑到前方10米处等待，以此反复直到回到终点气球不爆裂，并顺利结束的，则过关应用粉笔事先标记好10米的位置。

比赛具体线路：

- 1、怡园一栋——步行街——主校道（关卡1）——操场（关卡2）——怡园一栋（关卡3）
- 2、怡园一栋——步行街——羽毛球馆（关卡1）——主校道（关卡2）——步行街——怡园一栋（关卡3）
- 3、怡园一栋——步行街——师生超市（关卡1）——校医院（关卡2）——步行街——怡园一栋（关卡3）
- 4、怡园一栋——步行街——排球场（关卡1）——羽毛球馆——（关卡2）——怡园一栋（关卡3）

比赛当天流程：

- 1、下午14：00工作人员怡园20xx门前集合，开始布置、领取比赛道具、画第三道关卡粉笔线、搬桌子、摆放果汁类道具。
- 2、15：30比赛工作人员回到20xx□
- 3、16：00开始比赛，四条线路同时进行，记时人员记录出发

时间，参赛队伍到场后，即使人员记录到达时间。

4、比赛全部结束，工作人员统计比赛成绩。

5、17:30在怡园进行简短的颁奖仪式。

以下单位均为（元）

奖品设置：

一等奖：彩笔一盒22元

二等奖：夹子一盒12元

三等奖：文件夹一个9元

优胜奖：糖果一盒5~7元。共设5项

小酒：170元

校园寻宝活动名称取篇六

一、活动背景

由于体育学部学生会人数增多，为加强学部学生干部团结，为了让实习干部学生会生活更加充实和需要一个机会展示自己，锻炼各方面能力，促进学生会更好更强的发展，朝一流学生管理组织发展。特此举办此次活动，同时也为了增进各个部门的友谊。

二、活动目的

通过举办这次活动，进一步丰富校园生活，增进学生会部门的友谊，让学生之间相互有更深入的认识。展现我学部学生会的青春风采与精神风貌。提高大学生的素质，推动校园精神

文明的建设。

三、活动主题

让各部门相互竞争、相互配合;交流各部门成员间的感情;大家在学习的.同时感受到竞争与配合并存,机遇与挑战同在。

四、活动形式

将学生会各个部门的实习干部分为若干小组,活动的每项游戏中都设有奖罚制度。

五、活动时间

10月24日下午1、30—6、30

六、活动地点

涉外网球场;体育馆:五教501、601;天籁湖;招生就业楼;北门

七、活动对象

湖南涉外经济学院体育学部学生会二届二任实习干部。

一、前期工作

- 1、外联部(袁智凯、谢蕾)全权负责活动策划和组织
- 2、以部门为单位,部长负责抽签分组
- 3、抽出部分经费对获胜组进行奖励
- 4、每组准备好自己的队名、队歌、口号

5、在校园寻宝活动开始前将各组成员一切通讯工具上交，由礼仪队统一负责看管

6、三张桌子、三把椅子、九块秒表、十个网球

二、活动中分工

1、外联部(袁智凯、谢蕾)拟定好各个环节开展与含义

2、体育部(刘鹏、李行)负责活动中计时及活动器材租借及管理

3、组织部(肖巧奇)负责分组抽签安排

4、宣传部(吕冰心、杨松沐、陈静)负责海报宣传及证书名字书写等

5、信息采集部(吴炳贤、闫力涛)负责活动中的照片采集

6、生活部(陈巧燕)负责奖品、证书打印等物质购买

校园寻宝活动名称取篇七

活动中家一起寻找有环保意义的用品，在寻找指定物品过程中增进队员间的友谊，深入理解合作精神。本活动旨在启发家留心生活，注重细节，爱护环境。在学习之余拥有一份欢娱，拥有一份跟整个班级一起团结努力的回忆。

1、活动开展时间及地点

活动地点□xx年级在兴隆山进行□xx年级在中心进行。

2、活动参与对象及形式：

活动参与对象为一与二两个年级所有同学，活动参与形式为以班级为单位，一个班级为一支队伍，每队选出一名队长。每班派出队员8-15人，低于8人或高于15人的班级从最后的总分中扣除10分。

3、活动报名：

各班班内报名(8-15人)，并选出队长。请各班队长于周五前将名单发给活动组织负责人。

一年级负责人：李xx

二年级负责人：白xx

4、活动规则：

活动规则为在有限的时间内和无限的空间里，寻找到清单上指定的物品(共计12件)，每件物品有相应的加分分值，最后按总分高低排列名次。在拾荒过程中，队员可以利用自行车等任何代步工具。清单上的物品一律为有环保意义的用品或废旧物品，如用光的中性笔芯等。

5、活动流程策划：

(1)寻宝倒计时：提前半个小时，每队队长带领队员在楼下广场(xx级在欣园西门)集合。倒计时十五分钟，队长和队员会拿到本次活动的寻宝清单，在这十五分钟内，队长和队员可以思考一切可以获得清单所列物品的途径。

(2)开始寻宝：活动开始后，队长与队员们可根据清单开始寻找指定物品。活动时间为1个小时，在这1个小时内，每队尽自己最大的努力寻找到清单上的物品以获得加分。寻找过程中可以寻求团队以及团队外其他人的帮助。

(3)寻宝结束及评比：在1个小时结束时，每队队长及队员回到稷下广场(xx年级回到欣园西门)将所寻获的物品交给活动组织负责人查对。活动组织负责人将根据物品清单所对应分值对所寻获的物品进行分数加总，得出每个团队的总分。若一小时后不返回指定地点则视为放弃比赛。

1、奖项设置：

本次活动两个年级分别设一二三等奖，除相应的发展分外，总分前三名的班级将会获得不同额度的班费奖励。

奖项设置如下：

(1)xx级奖项设置：

一等奖：2名

二等奖：2名

三等奖：3名

(2)xx级奖项设置：

一等奖：2名

二等奖：3名

三等奖：3名

希望同学们能够积极参与！

学生会社会实践部