

社团成员见面会活动策划方案(模板5篇)

为了确保事情或工作有序有效开展，通常需要提前做好一份方案，方案属于计划类文书的一种。我们应该重视方案的制定和执行，不断提升方案制定的能力和水平，以更好地应对未来的挑战和机遇。下面是小编为大家收集的方案策划书范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

社团成员见面会活动策划方案篇一

- 1、各部长提前提醒各部员。
- 2、由宣传部提前布置教室(提前30分钟)。
- 3、发通讯录，各成员填写qq号，加入河北农业大学京剧社群。
- 4、主席讲话。
- 5、各部长作自我介绍。
- 6、团体游戏“认识新朋友”
 - a)主持者说明游戏有关事项。
 - b)主持者课前收集一些记忆方法，如谐音法，联想法等，一边让学生更快的记住别人的名字。
 - c)主持者举例引入主题。
 - d)主持者宣布活动内容或给学生一段时间考虑。
 - e)主持者让同学上台发言，对于记得快的同学应及时给予鼓励，如微笑，鼓掌，赞扬等等。

d)模拟鸡尾酒会

每个同学给自己安排一种身份，形象和姓名，通过一个模拟的鸡尾酒会，大家彼此进行交往活动。就会结束后看谁记住的人最多。

7、游戏“我是谁”（预计时间30分钟）

a)游戏目的：协助同学认识自己与他人眼中的自己；增进新会员之间的彼此熟识。

b)主持者发给每位同学一张白纸。

c)同学两两分组，一人为甲，一人为乙（是找不熟悉的同学为伴）。

d)甲先向乙介绍「自己是一个什么样的人」，乙则在白纸上记下甲所说之特质，历时五分钟。

e)主持者宣布活动的规定为：「自我介绍者，在说了一个缺点之后，就必须说一个优点」。

f)五分钟后，甲乙角色互换，由乙向甲自我介绍五分钟，而甲做记录。

g)五分钟后，主持者请甲乙两人取回对方记录的纸张，在背面的右上角签上自己的名字。然后彼此分享做此活动的心得或感受，并讨论「介绍自己的优点与介绍自己的缺点，何者较为困难？为何会如此？个人使用那些策略度过这五分钟？」。两人之中须有一人负责统整讨论结果。

h)同学三小组或四小组并为一大组，每大组有六至八人。

i)两人小组中负责统整的人向其它人报告小组讨论的结果。

j)分享后，主持者请每位同学将其签名之白纸(空白面朝上)传给右手边的同学。而拿到签名纸张的同学则根据其对此位同学的观察与了解，于纸上写下「我欣赏你…，因为…」。写完之后则依序向右转，直到签名纸张传回到本人手上为止。(以书画会友—书画比赛策划书)

k)每个人对其他组员分享他看到别人回馈后的感想与收获。

l)主持者请自愿者或邀请一些同学分享此次活动的感想与收获。

m)支持者说明了解真实的我与接纳真实的我之重要性。

8、画图游戏(10分钟)

主持者仔细阅读游戏及评判标准。活动当天邀请两位同学上黑板画，其他同学在座位上画。

9、个人秀：成员或各部长可自己上台表演自己的才艺。(待定)

社团成员见面会活动策划方案篇二

活动名称：环测心理自助中心新生见面会

活动时间：2012年9月26日

活动地点：竹一活动室

活动主持：李信飞张晶

面向对象：环测心理自助中心2012级干事

主办单位：大学生健康教育中心

环测学院心理健康辅导站

环测学院心理自助中心

活动目的：

心的一员并且充分感受到心理自助中心的爱与温馨，为以后活动的顺利开展打下基础。

2、加强干事与部长和主任之间的交流，增强彼此间的熟悉，形成一种温馨的氛围。

前期准备：

1、通知各部长新生见面会的时间地点以及一些活动的注意事项。

2、分配人员，提前布置活动现场。

所需物品：笔、小纸片、气球、纸杯、水、成语（事先打印）、拼图纸、冰红茶

1、主持人宣布见面会开始，依次由主任团及各部门出场并做自我介绍。

2、主持人先让所有干事在小纸片上写上惩罚措施，游戏环节的惩罚从中抽取。

3、主持人宣布游戏环节开始。

第一个游戏：拼图分组

第二个游戏：记忆力大比拼

第三个游戏：萝卜蹲

第四个游戏：唱歌陷阱

第五个游戏：猜词接力

第六个游戏：喝水唱歌

游戏具体流程详见附表

4、所有干事写下对中心的祝福或是对未来的期望，并贴到活动室的心愿墙上。

5、各个部门分开集合，内部交流。

6、主持人宣布由中心主任进行总结，见面会结束。

物品个数单价（元）合计（元）

小纸片 $1 \times 3.0 = 3.0$

气球 $20 \times 0.5 = 10.0$

纸杯 $2 \times 0.5 = 1.0$

水 $1 \times 1.0 = 1.0$

成语纸片 $5 \times 0.1 = 0.5$

拼图纸 $7 \times 0.1 = 0.7$

冰红茶 $2 \times 2.5 = 5.0$

共计21.2元

1、所有部长留下打扫活动室。

2、安排人员写发新闻和活动总结。

1、周三晚上大一新生没有课，时间不冲突。

2、学院支持，也符合现实情况。

3、见面会上的游戏丰富有趣，能使见面会顺利进行。

4、见面会花费不高，经济上允许。

附表

拼图分组：事先准备七张照片，每张照片剪成六份，共四十二份，所有干事随即抽取一张，然后进行拼图，能拼成一张照片的干事分为一组。

记忆力大比拼：分好组后，组内六人聚集一起互相介绍，要记住彼此的姓名、班级、家乡及爱好，限时五分钟。时间到后，由主持人随机挑选两组进行介绍，出现错误则接受惩罚，惩罚措施由事先写好的纸片中抽出。

xxx蹲，xxx蹲完xxx蹲”，并下蹲作出相应角色动作，由下一人继续完成上述动作但不能回传给上一人，反应迟钝或犯规者接受惩罚。

唱歌陷阱：主持人事先写好一个不能唱的数字，七组依次唱带有数字的歌，所唱数字不为陷阱数字则下一组接着唱其他数字，直至一组唱出陷阱数字，则该组所唱歌者受罚，若无人唱歌，则该组所有成员受罚。主持人随后更换陷阱数字，由受罚者下一组接着演唱，直至唱到下一个陷阱数字。惩罚措施为扎气球。

猜词接龙：六人站成一排，由主持人向第一人展示成语，然后由第一人面向第二人表演此成语，只能用肢体动作，不可

说话。其余四人背向表演者。随后依次表演传递下去，由最后一人猜出此成语。

喝水唱歌：主持人挑选一人头带耳机听歌曲，然后嘴里含水哼唱所听歌曲，水不可从嘴中溢出。所有干事抢答该歌曲，猜对者奖励冰红茶。

社团成员见面会活动策划方案篇三

一、 晚会大纲：

- 1、晚会主题：“青春20__，活力20__”。 20__年天一学院迎新晚会
- 2、晚会时间：20__年10月20日晚19：00——22：00
- 3、晚会地点：院足球场
- 4、主办单位：四川天一学院
- 5、承办单位：四川天一学院公寓管理委员会。
- 6、面向对象：本次晚会以我院12级新生为主，面向全院师生。
- 7、晚会目的：喜迎大一新生，营造一个温馨的氛围，能使20__级的新生能更快更好的地融入大学的丰富校园生活，弘扬学院文化，承继本系宗旨，届时为同学们提供一个锻炼、挑战自我的台，秀出风采，秀出水平，为他们以后在社会上的发展打下良好基础。同时也为他们展现出学院“能做、能说、能合作”的办学理念。
- 8、晚会形式：以表现为主，表演形式多样化，如舞蹈、唱歌、小品等。同时要求节目有较高的可视性和艺术性。

9、会场安排：前排主要是院系领导、老师代表以及学校各学生组织团体负责人，之后依次是各部门部长。

二、工作组：

四川天一学院公寓管理委员会

三、筹备安排

(一) 节目征集：

1、文体部到各年级各个班宣传迎新晚会，鼓动学生参加；

2、全面关注每个节目的进展，和各个节目负责人取得联系；

3、10月12日把节目名单上报到主席团，拿到阶三钥匙后组织各节目到阶三训练；

(二) 嘉宾邀请：(详情见附表i)

2、10月18日-10月19日两天及时将请柬发放到各个领导手中；

(三) 晚会进行流程：

1、10月20日上午、下午演员踩台、化妆(在食堂准备)

2、晚上6：00宣传队出动做最后宣传，礼仪队作门口接待负责入场秩序，出场秩序

3、邀请领导入场，纪检队，组织队，音响组，拉幕组开始工作

四、晚会要求：

- 1、本次晚会举办各环节必须遵纪守法，内容要健康向上，达到主题要求；
- 2、每个干部应清楚自己负责的工作是什么，工作中相互分工合作！
- 3、本次活动要求组织者和参与者之间应互相配合，互相支持，保障晚会各环节顺利完成；
- 4、晚会各筹备人员应认真对待自己所承担的每一项任务，耐心处理自己的工作，协助晚会筹备工作，各工作人员须带上自己的工作证。

五、具体工作安排

- 1、选择主持人：由同学或老师推荐，择优选拔现象气质佳，表达能力、组织能力、应变能力和责任心都强的学生。主持人数量在4个左右，主持人用语必须经过严格的审查。
- 2、通知领导负责部门：主席团(由主席团负责联系学校领导参加晚会)
- 3、文体部：前期：负责联系各班以及社团的节目负责人，督促各节目加紧排练，彩排时应及时通知各节目负责人过来彩排，第一次彩排后，将统计上来的化妆、服装报给主席团。晚会当天，查看各节目的人员是否到齐，开场前让后两个节目的人员依次到舞台后场做准备。