

最新活动策划公司(优秀9篇)

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。相信许多人会觉得范文很难写？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

活动策划公司篇一

家长和孩子牵手投身大自然，相伴走进大社会，开阔孩子视野，密切亲子关系，密切家园关系，促进家园合作。亲子活动通过亲子群体间的活动交流，增进亲情，增进家长及孩子间的感情，以提高孩子的综合能力，增强家长与孩子之间的透明度、信任度，更好地发展儿童的社会交往能力。帮助家长营造与孩子间的交流、交往，从而促进孩子健康成长的氛围。提高家长育儿的理念和技能，促进孩子的健康成长。指导家长和孩子开展有情趣的亲子游戏活动，使孩子在欢乐的游戏中长身体、开心智。

(待定)

(待定)

活动目的：

活跃气氛打破僵局；材料：无；时间：5-10分钟

活动程序：

- 1、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其的人就必须离开原来的大树，重新选择其他的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。

3、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。

4、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其他没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。

a□活动名称——盲行之风雨人生路活动目的：

增进亲子之间的感情，父母与子女互换角色，体验彼此换位后的感觉。通过角色互换增进彼此之间的了解。材料：绳子、木头、瓶子等障碍若干活动步骤：

1工作人员先在场地上用绳子布置障碍

2以家庭为单位组队，一对亲子一组（由父母与子女中各挑选任意一人参加）

3. 多组同时参加（根据现场道具决定上场的组数）

4. 首先用黑布将子女的眼睛蒙上，开始时父母牵着子女的手从场地的起始点开始往终点行进，其间父母要带领子女在自己的话语的指导下绕过各种障碍到达终点，然后父母返回起始点并用话语指导子女如何绕过障碍物从终点走回起始点。

6. 各组成员分享自己的活动感受。

7. 分享结束，让子女拥抱父母，并对他们说我爱你或感想。

8、领导者总结，有时候亲人之间并不缺少爱，缺少的可能只是一种沟通，在活动中父母与子女通过彼此的互换角色从而站在对方的角度上思考问题，子女更加深刻的体会到作为家

长的艰辛与不易，使他们懂得珍惜那份爱，父母也可从中体会到多花些时间与子女沟通多了解了解子女的感受或许比一味的给与要来的更重要。

备注：组织者提供分享的方向：

一、父母为领路人

1被领路者：

（1）当父母带着你一起穿越障碍的时候有什么感觉？（感觉到安全感了么，还是自己长大了不需要父母的跟从了）

（2）当只有你一个人走的时候的感觉跟父母在一起走的感觉有什么区别么？（可联系到生活中，当父母不再你身边时而需要你自己来克服困难的时候你会有什么心情呢）

2领路人

作为家长，当看着自己的子女一个人穿越障碍时是什么样的心情呢？（焦急但只能间接的帮助他们，该放手让他们自己独立成长呢，还是继续给予子女无限的关怀，孩子将来的路还是得靠他们自己来走）

二、孩子为领路人1被领导者：

（1）被孩子引导穿越障碍，你的感觉？（放心还是忐忑？是否觉得孩子长大或者将要长大了呢？他们也都有了独立自主的能力了呢？，他们的指导语让你放心么？作为父母的有时候是不是也该听取一下孩子的意见呢？）2领导者：

现在请大家以家庭为单位，一起合作画一幅你们理想的未来之家，并为这个家命名。时间为5分钟，并同大家分享你们的想法。

请用一句话说说今天的感受。

活动策划公司篇二

道具：一元硬币4枚背景音乐：节奏快的'音乐

人员：4位队长

规则：4位队员同时比。硬币放在眉心之间，不允许用手，只能靠自己的脸部肌肉使硬币移动，硬币最终移动到嘴，哪位队员最先咬住硬币，则该队得一分。中途硬币掉落为输。最终，4名队员全部比过后，得分最高的代表队获胜。

活动策划公司篇三

打绳结。

打绳结游戏是一个让队员集中精力、开动脑筋的互动游戏，游戏简单也很有趣，除了作为企业晨会游戏，其他集体互动活动也可以玩。

每队5——7人，可以若干个队同时比赛。

1米长的绳子。

1、为每组发一根绳子，并告诉大家，下面这个游戏的和绳子有关。

2、将大家引入情节，以一个故事开始：很久以前，有一个著名的魔术师，她非常善于解决各种难题。一个好事者颇不服气，便想出了一个古怪的问题来考她。他给魔术师一根绳子，问魔术师能否在两手抓住绳子的两端。不许松开的前提下，打出一个绳结。请你们以小组为单位，帮助魔术师打出这个绳结。

3、最先找到答案的小组获胜。

对于没有经验的人来说，这个答案需要费一般精神才能想出来，组织者可以给大家一点提示，答案为：一名队员折叠双臂，使之交叉于胸前，另一名队员将绳子穿过其双臂形成的环，然后将绳子的两端放在她的手上。这样，她打开双臂后会自动形成一个绳结。

活动策划公司篇四

游戏2：抢凳子；用具：5把椅子，围成一圈；

游戏3：筷子运钥匙链；用具：12支筷子、2个钥匙链；

游戏规则：6个人一组，分为两组，每个人嘴里叼一只筷子，将钥匙链挂在第一个人的筷子上，第一个人将钥匙链传给第二个人，必须用筷子传，不能用手，哪个组最先将筷子传到最后一个人的筷子上，为赢。

游戏4：呼啦圈传区别针；用具：呼啦圈3个、曲别针18个；

游戏5：踩气球；用具：100个气球

游戏规则：分为两组，一组5个人，每个人球上绑10个气球，主持人限定时间3分钟，互相踩对方队员腿上的气球，3分钟后，看哪个组队员总署气球省的多，就胜出。

游戏6：谁是卧底

这个游戏看似难，其实很简单，很容易带动现场的气氛，颇受现在年会的欢迎。

游戏人数：7名，其中1名为卧底。

游戏规则：选定类似的两个词语，6名游戏人拿同样的词语，1名卧底拿另一个类似词语。每个人对自己手上的词语进行描述，但不可直接说出来。向同胞暗示自己手中的词语，但又不可以让卧底猜出正确的词语。每轮描述完毕后，7名游戏人投票选出卧底，得票最多的人出局。若卧底坚持到最后三个人的时候，卧底获胜，反之，卧底出局。

游戏7：萝卜蹲

相信看过《爸爸去哪儿》的节目的人，都应该清楚这个游戏，是很令人捧腹大笑的小游戏，

游戏人数：四人以上

游戏规则：对每一个人以颜色进行命名。任意指定一种颜色的萝卜开始下蹲，在下蹲的同时还需要念词。念词的过程中要指定别的颜色的萝卜进行相同动作，以此类推。被指定的萝卜没有及时下蹲或者报错萝卜颜色的均为出局。

游戏8：数7游戏：

这个游戏很适合全场一起玩，而不仅仅局限参加的员工，很好的带动全场气氛。

游戏人数：5人以上，人越多越好。

游戏规则：任意一人开始从1计数，遇到7的倍数或者含有7的数字，必须跳过，以敲桌子或者碗筷的方式替代。如果有人逢7的倍数或者含有7的数字没有跳过，则算输。

游戏9：我爱你和不要脸

游戏人数：5人以上

游戏规则：这款游戏也许在不经意中会撮合一对情侣哦。选

择男女间隔坐成一圈，向自己左边的人说“我爱你”，向右边的人说“不要脸”，两个人之间的对话不能超过3遍，并慢慢加快速度。一旦有人反应不过来，说错话，就要接受惩罚。

游戏10：吃货大联盟

游戏人数：8人以上，形成小组

游戏规则：这项游戏考验了吃货的能力，也配合了团队协作。在游戏者面前放上任意食物，是不易下咽需要拒绝的食物，譬如喜蛋、香肠等，也可以搭配饮料等。当一个人吃完面前的食物时，需当场吹一个响哨，表明口中食物是否全部下咽。不吹口哨而继续吃的游戏者则接受惩罚，整个团队出局。

游戏11：国王游戏

游戏人数：5人以上

游戏规则：抽选一人做国王，国王可以命令做任何事情，譬如让两个男人接吻，如果不愿意，则出局，需接受惩罚。这个游戏比较适合调侃游戏者，制造比较多的欢乐。国王的选择可以由胜利者当选，最后进行“报复”，会有比较多的搞笑点。

游戏12：放硬币

游戏人数：2人以上

活动策划公司篇五

主持人会圈出3个圈（就是放3个东西表示组合价钱的地方），在主持人没说价钱的时候，参赛人员都要在这3个圈的外面绕着走，主持人会说（今天天气真好，桃子也大丰收，我要到市场去卖个好价钱，要出多少钱呢，一元五角行不行？（这

时候主持人会故意停顿），然后接着说不行（这时候如果有队伍冲上去组合价钱就要记过一次，3次记过就被淘汰了），2元5角行不行？行（一听到主持人说行，4个参赛队才能冲到拼价钱的地方去组合价钱），为什么才给3个地方组合价钱呢，4个队啊，这就是淘汰的机制了，谁没抢到组合的位置的队伍首先被淘汰，抢到了位置的队伍也不见得就留下还要看组合的价钱对不对，不对的也要淘汰，淘汰一个队伍，组合价钱的地方就少一个，如此类推直到最后剩下的就是获胜方。

活动策划公司篇六

年会指某些社会团体一年举行一次的集会，是企业和组织一年一度的“家庭盛会”，主要目的是客户答谢，激扬士气，制造快乐能量，营造组织气氛、深化内部沟通、促进战略分享、增进目标认同，并制定第二年的目标，为新一年度的工作奏响序曲。下面小编为大家准备了年会互动游戏策划，欢迎阅读。

道具：绳子若干

参加人员：两人一组或多人一组，多组参加

游戏规则：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起，多组并排一起站在起跑线上，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。

参加人员：集体

游戏规则：先准备好“宝物”（即字条上可以写“表演节目、获得奖品等），然后把宝物分布在各各隐蔽的地方，接着，各寻宝者开始找寻“宝物”，找到“宝物”的寻宝者不得随

意打开“宝物”，由主持人对奖。主持人根据“宝物”的内容给“宝物”的主人对奖。比如：宝物里写着“学猫叫三声，奖励苹果两个”那么“宝物”的主人就得按“宝物”的内容去做，然后，主持人给予相应的奖励。

道具：气球一个、绳子一条

参加人员：两组对抗（每组一般为3人到7人）

游戏规则：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。体现配合能力和竞争能力。（注意只能用头，不能用身体的其它部位）

游戏规则：每组选择10—15人，人数越多越好玩，每个人戴上眼罩，一字排开，听到主持人报题作出选择，如，请问现在是大白天，选择是的请往前一步，选择否的请往后一步，结果是人数少的一组留下继续听题，直至决出冠军。

游戏规则：选择20人参赛，男生和女生各半，男生值1块钱，女生值5毛钱，在主持人报2块5毛时，男女要自己选择抱成团，错误的被淘汰，游戏决出最后一组，发放奖品。

念词：两只小蜜蜂呀，飞在花丛中呀，飞呀……

动作：两人面对面，1、两手作兰花指状展开双臂上下飞舞；2、两手换掌状于胸前交叉飞舞；3、出手锤子剪刀布；4、赢者伸掌作摔巴掌状，口念“啪啪”；输者和声“啊啊”；不输不赢则同时努嘴作“咋咋”亲嘴状。

胜负：看反应速度，负者罚一节目。

主持人做第一个动作时大家看，做第二个动作时，第一组做主持人第一个动作，做第三个动作时，第一组做主持人第二

个动作，第二组做主持人第一个动作……依此类推。

主持人的动作越傻越有趣，动作做错的组罚节目。

参与者围成一圈，面朝中央。主持人念“一”，顺时针下一位念“只”，再“青”再“蛙”再“跳”再“进”再“水”再“中”再“咚”；接着“两只青蛙跳进水中咚咚”……依此类推，跟不上节奏或出错者罚节目。

由主持人念“抓老虎”词，每当念到有“hu”音时，听者须拍掌，迟缓或没拍手者罚节目。设监督人巡视。

台上置三张椅子，邀请四个人上来，放disco音乐，四个人伴着音乐围着椅子转，当音乐骤停时抢坐椅子，未坐到者淘汰；减一椅子，三个人续前动作，当音乐骤停时抢坐两张椅子，未坐到者淘汰；最后两人抢坐一张椅子，坐到者为胜。

参与者排两横列，分别由列首者用鼻子和嘟嘴夹着一张扑克牌传给下一个，下一位也须用鼻子和嘟嘴夹着扑克牌传给再下一个，一直到列尾。传完约定的牌数，先传完者获胜。

活动策划公司篇七

游戏名称：五毛和一块

游戏类型：晚会游戏

游戏玩法：

以部门为单位分组，每组派出5-8位同学，男女搭配，比例不限，在游戏中男生就是五毛钱，女生则是一块钱。游戏开始前，大家牵起手围成一圈，裁判站边上。

让围成的圈逆时针转起来，在转动的过程中裁判喊出一个钱数（比如3块5、5块或6块5这样的），裁判一旦喊出钱数，游戏中的人就要在最短的时间内组成那个数的小团队，打比方说喊出的是3块5，那就需要三女一男或七男或一女五男之类的小团队。

请记住动作要快，因为资源是有限的，人员也很少有机会能平均分配，所以动作慢的同志可能会因为少几块或几毛钱而被退出局，所以该出手时就出手，看见五毛先下手为强；当然动作快的人员不要一味的拉人，有可能裁判叫的是3块5，但你们团队里已经变成5块了，这时候你就需要踢人了，该狠心时就狠心，一般被无情踹出去的都是可怜的一块。

在最后的8个人中，按照每组的人数相应变动每组的分数。

活动准备：背景音乐(轻音乐)

活动策划公司篇八

教育理论依据：

《课程指南》指出：要重视孩子的实践活动，尽量创造条件让幼儿通过直接体验来学习，使幼儿充分感受快乐。新课程观强调课程的整合，尤其是内容与现实生活的整合，幼儿经验的整合。这一年龄阶段的幼儿好奇好问，他们开始关注“我”的变化，对自己的成长变化感到新奇，开始对自己的身体产生探索兴趣。本次活动前，我们已经进行了“我长大一岁”活动，让幼儿通过收集自己小时候的用具、了解自己的生日、设计生日蜡烛等活动，使幼儿感受到自己在长大，从中也使幼儿对自己的身体变化产生了兴趣。本次活动，我创设了适合他们探索的支持性环境，活动内容来源于幼儿的生活，他们有这样的生活经验，让孩子们通过游戏、听音乐用动作反复探索发现等形式感知自己身体能动的部位。通过活动将音乐、认知、语言、数、生活等有机整合，使幼儿在

生生互动，师生互动中充分地表现自我。

活动目标：

- 1、愿意在音乐中动动身体，了解身体能动的一些部位，对自己的身体感兴趣。
- 2、积极探索身体的秘密，乐意分享自己的发现。
- 3、在亲子互动中增进亲子感情，体验探索身体的快乐。

活动重点：在自身探索活动中，了解自己身体能动的部位。

活动难点：有探索身体秘密的兴趣。

活动准备：

- 1、每人一个纸娃娃，水彩笔若干。
- 2、节奏感较强的音乐录音。

活动流程：感知探索——自主探索——交流分享

活动过程：

一、感知探索

- 1、游戏《木头人》引起探索兴趣。
- 2、听音乐作动作提问：刚才我们跟着音乐在干什么？是身体的哪些部位跟着音乐在动？
- 3、师听音乐做动作师：你们看到老师的身体的哪个部位在动？
- 4、请个别幼儿用笔在纸娃娃上作记号。

二、自主探索（幼儿边听音乐边做记号）

- 1、让幼儿通过自身探索活动感知自己身体可以动的部位。
- 2、引导幼儿把会动的部位用记号笔在纸娃娃上作记号。（亲子一起来动一动，记一记）
- 3、教师巡回指导，提醒幼儿再动一动，也可以请爸爸妈妈去动一动。

三、交流分享

- 1、请个别幼儿来介绍，要求讲出找出了几个部位能动。
- 2、幼儿间互相介绍自己身体的哪些部位能动，也可介绍给爸爸妈妈爷爷奶奶。
- 3、亲子游戏：听口令做动作由家长说出一个可以动的部位，请幼儿用此部位做一个动作，或由幼儿说家长做。
- 4、教师小结

四、活动延伸让幼儿回去和爸爸妈妈一起再去寻找身体里看不见，但它也会动的部位。

活动策划公司篇九

为进一步加强学校与家长之间的沟通与交流，丰富孩子的`业
余生活，给每一位学生展现自我才能的机会，使每一位学生
在学习之余好好锻炼身体；同时，使每一位家长发现孩子的
优点，注意各种才能的挖掘和培养，育文小学四年级部与家
长委员会共同协商举办此次亲子趣味运动会。

背靠背运球。

友谊第一，比赛第二。

娱乐身心、欢乐童年、加强交流、展现自我。

1、活动时间□20xx年xx月xx日。

2、活动地点□xx□

3、参赛对象□xx班及家长。

4、道具：大球。

1、参赛人数：每班为1组，共4组，每组6—8对，每对由一家长带一孩子参加比赛。

2、比赛距离：20米距离。

3、裁判员：发令1人，记录1人。

4、规则：

(1) 一位家长与一位孩子配对成1对，背夹一球，步调一致向前走；

(2) 向前走时，双手必须在前方，不能碰到气球；

(3) 家长与孩子到达终点后，家长再模仿兔子跳返回起点；

(4) 另一对家长与孩子继续开始，依次类推；

(5) 最后哪一组所用的时间最少，哪一组就是获胜队。