

# 最新学生会晚会活动 学校学生会联谊晚会活动策划方案(汇总5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

## 学生会晚会活动篇一

增进学生会成员之间的友谊，促进四校的友好合作关系。下面是本站小编为您精心整理的学校学生会联谊晚会活动策划方案范文。

### 一、活动背景：

进入本学期中期，我们学生会成员间的友谊也日渐加深，忙碌的事务常常让我们感觉疲惫，我们的心中急切的呼唤一种活动能够缓解我们心中的压力，并加深学生会各部门成员之间的联系。

### 二、活动目的：

寓玩于乐，使学生会内部成员之间更加熟悉，增进学生会成员之间的友谊，缓解大家的工作压力，更有利于学生会内部各个活动的有效进行，快乐工作，使学生会往着和谐共进的道路上稳健发展，使学生会内部成员关系更加和谐，促进学生会更好发展。

### 三、活动时间和地点：

时间：5月8日 下午2点

地点：大学生活动中心

四、主办单位：信息工程学院学生会

五、策划承办单位：信息工程学院学生会外联部

六、责任部门：信息工程学院学生会外联部

七、参与对象：信息工程学院学生会全体成员

八、节目要求：

1、内容健康、积极、乐观、向上；

2、风格、类别不限，但必须为群体节目；

每个节目时长控制在6分钟以内；

节目可由各部门商量所出节目，若某类节目过多则由抽签决定。

九、活动前期准备

策划准备：

3、各部门负责人于4月23日之前将能参加此次活动的部门人数统计好发给策划组。

场地准备：

1、有场地组负责提前租借大学生活动中心场地并提前做好座位分布图；

2、场地布置由场地组联系宣传部和办公室负责，并于5月8日上午宣传部、办公室完成。

#### 节目准备：

1、由每个部门部长于第七周主要干部例会上抽签决定各部门所表演节目类别；

2、各部门需制作部门视频作为开场，内容健康、积极、乐观、向上，形式、风格不限；

4、活动现场由节目组负责现场电脑操作。

5、在节目彩排当天负责讲解游戏规则

#### 后勤准备：

1、后勤组负责现场灯光开关、道具搬运、现场秩序维持，以及根据预算计算出aa制下每人预收经费并负责管理已收总经费。

2、在节目彩排当天负责为部门代表讲解游戏规则

#### 时间安排：

4月16日—4月18日：通知各部长抽签具体事宜，确定各部门负责人及部门节目；

4月19日—4月25日：召开各部门主要负责人会议；活动经费筹集完毕；

4月26日—5月6日：场地准备完毕；节目所需资料准备完毕，所需道具准备完毕；

5月7日—5月14日：后勤组将所需物品准备完毕；节目准备完

毕，并与5月13日晚7点各部门派3—4名主要人员代表于19栋2楼进行彩排。

## 十、活动内容及流程：

时间：5月16日下午2点整

地点：大学生活动中心

### 会场布置：

于5月15日中午12点整之前安放多媒体和音响设备完毕，根据会场布置图布置现场完毕。

### 晚会流程：

- 1、开场前10分钟一切准备工作就绪。
- 2、开场前大厅内播放较欢快的音乐，起缓和、活跃现场气氛的作用。
- 3、5月15日2点整停止音乐与熄灯，维持会场秩序
- 4、主持人进行开场白，介绍与会评委、嘉宾，总结陈词。
- 5、介绍第一位参赛选手上台后，熄灯，播放介绍第一位参赛选手的视频，并进行现场助威。
- 6、恢复灯光，第一位参赛选手开始表演，下一位参赛选手在后台候场。
- 7、之后每位选手都如上述流程所述依次上场表演。
- 8、4个部门节目表演完毕后，表演暂时停止。由主持人组织各部门进行站起来了游戏。游戏结束后，继续表演流程。

9、第5至第8个节目表演完毕后，由主持人各部门成员观众进行你比我猜游戏。游戏结束后，继续表演流程。

10、在所有部门节目表演完毕后由主席团表演所准备的节目，并在此期间进行各种奖项的评比。

11、主席团表演结束后由主持人主持颁奖典礼，分别由主席团成员对获奖部门进行颁奖。

## 十一、游戏细则：

站起来了游戏规则：

比赛前，主持人选出若干名同学，使他们在台上并排为一排。

比赛开始后，主持人随意报出一个数字，台上从某个指定的同学从左开始，所有被选同学按主持人说出的数字起立。起立时间之内超过两秒没有按指定规则起立或错误起立的同学被淘汰，直到最后剩下一名同学，即为获胜者。获胜者可以获得奖状。

你比我猜游戏规则：

比赛前，每个部门选出两名同学。主持人从其中选出六名同学组成一组(保证同一个部门不在同一个组)，使他们排成一列，且均背向出题者。

比赛开始后，第一名同学转身面向出题者，其从出题者处看到题目后，用自己除语言外的方式将题目意思传达给第二名同学。第二名同学领会后再表演给第三名同学，依此类推。最后，由最后一名同学说出他所理解到的词。期间，不准其中任何人出声音甚至提示，不准以口型等表演动作以外的行为进行提示。

## 十二、可能突发事件及应急方案：

- 1、停电超过30分钟，主持人宣布大赛改天进行。
- 2、在停电期间，由工作人员负责演员的组织与服装道具的看管工作；由礼仪组负责领导以及来宾的服务工作；由工作人员负责舞台、音箱设备、灯光设备等的看管。
- 3、若停电时间很短，则由外联部成员或者主持人即兴表演小节目，后勤组负责维持现场秩序，保证现场秩序不出现混乱局面，使晚会得以顺利地继续进行。

### 一、活动主题：心灵相碰，欢乐你我

二、活动目的： 为了促进经协秘书处成员之间的友谊，为了拉近你我之间的距离，为了以后工作的顺利开进展，为了更好的发挥秘书处的作用，更好的服务海大人。

### 三、活动时间□xx年11月1日(周三)

### 四、活动地点：

### 五、活动对象：经济协会秘书处成员

### 六、集合地点：

### 七、活动项目

#### 1、母鸡捉小鸡

游戏规则：1)工作人员快速选出强壮的六个鸡妈妈，这些鸡妈妈面对面围成一个圈；

2)余下同学随机并平均站到六个鸡妈妈身后，排成列，最后一个人手中拿一条红绳；

5) 游戏进行十五分钟，最后留下人数最多的组获胜。

## 2、“团团圆圆”

游戏规则：1) 将所有人排成两个同心圆，随着歌声同心圆转动。

2) 歌声一停，面对面的两人要相互自我介绍。

## 3、心灵感应：

游戏规则：1) 大家自由组合排成一排，每组8人。

2) 排头的同学看到主持手上的卡片写什么，就赶紧传给下一位组员(只能用肢体语言传达)，依次传达下去，直至最后一位组员大声说出是什么。

3) 猜对的有奖，游戏结束。

## 4、野炊

1、我们将买好的材料平均分成8份。

2、通过抓阄的形式，将每两个院组成一队(外加校学生会秘书处)一共8队。

3、分两组进行做菜，每组四队，每队出两道菜(菜式自己定)。

4、一起做完菜后，大家品尝，并评出最佳掌厨。

## 5、流动迷宫：

游戏规则：1) 排成六排，每排六人，同排的人手碰手(做为墙，但不拉手)。

2) 一人做指挥，发出“向左(右)转”等指令给各排人员。

3) 另选两人作为被抓者与抓者，在“流动着的迷宫”中抓人，直到抓到为止。

注意：手相当于墙，听指挥的命令向左向右转。当游戏开始时，抓人与被抓的不能碰到大家的手，也不能蹲下在大家的手下穿过，只能在没有手阻拦的道上跑动。指挥的同学可以随时改变命令和速度。

## 6、管上过环

游戏规则： 1) 参赛者每人拿一根吸管，每组拿一个小铁环。

2) 每组的成员一个接一个地用吸管把铁环传递下去直到最后一位。(中途铁环掉了可捡起来，并在掉的地方重传。)

3) 中途不得用手触碰铁环，只能咬着吸管来传递铁环。

4) 最后用时最少的一组胜。获胜组的组员获得一次抽奖机会。

后备项目：

### 1、多人多足

游戏规则： 1) 参赛者并排站在起跑线后，用绳子将每人的内侧腿捆好。

2) 比赛开始，集体向前走(跑)，以整体队伍先到达终点者为胜。如出现绳散，应在原地系好再行进。

3) 最后用时最少的一组为胜。获胜组的组员每人获得一次抽奖机会。

### 2、官兵捉贼

游戏规则：用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸

活动主题：张家口四大高校学生会联谊

联谊对象：河北北方学院院学生会、河北建筑工程学院院学生会、张家口教育学院院学生会、张家口职业技术学院院学生会。

联谊时间：11月17日

联谊地点：张家口教育学院

承办方：张家口教育学院学生会外联部

协办方：张家口教育学院院学生会各部门

活动意义：

为了加强我校与友邻学校之间的文化交流，增进学生会成员之间的友谊，促进四校的友好合作关系。我校学生会借以世界大学生日，主题为呐喊青春，飞扬四校，举行此次四校学生会联谊活动。以此相互汲取优秀的校园活动，和先进的管理理念，从而丰富校园课余文化生活，促进张家口地区各大高校的精神文明建设。

活动目的：

1. 提供一个互相认识和了解的平台，促进张家口地区各大高校学生间的交往和联系；
2. 活跃四校间的校园气氛，培养现代大学生的集体主义热情和团队合作精神；

参加人数及对象：

1. 参加对象：张家口教育学院院学生会主席团及各个部门正副部长，河北北方学院院学生会主席团及学生会各个部门部长，河北建筑工程学院院学生会主席团及学生会各个部门部长，张家口职业技术学院院学生会主席团及学生会各个部门部长。

2. 参加人数：11月5、6日，各大院校确定参加人数。

## 活动方案□

### 一、活动计划：

1. 外联部：11月5、6日向河北北方学院、河北建筑工程学院及张家口职业技术学院发送邀请函，确定参与人数，并起草策划书与各大院校共同商定具体的活动流程。还有为联谊活动拉取资金或物品赞助。

2. 办公室：根据参加联谊人数和现场计划安排，列出所需物品清单及预算经费。

3. 宣传部：负责绘制大海报和一块展板，并于联谊前一个星期贴于学校宣传栏及往宿舍、教学楼的宣传栏上；以海报为媒介对此次四校联谊活动进行宣传与号召。

4. 文体部：负责收集各项文艺节目并汇总、筛选，经主席团确认后根据节目的性质、主题、时间等做出节目单。将宣传部绘制的展板于联谊活动当天置于活动现场门口并负责布置活动场地。

5. 生活部：负责场地所需物品、礼品和食品的采购工作，以及场地的布置和清洁工作。

6. 纪检部：负责场地的借用，座椅的调配和协调各个部门的工作。

7. 新闻中心：通过网络形式，于活动开始前一周，上传博客信息。

8. 各系院、社团：为此次联谊活动准备文艺节目。（歌唱类、舞蹈类、语言类皆可）

## 二、活动流程：

### 1. 接待各个学院(14: -15: )

由我院学生会主席团、外联部在我院校正门接待各个学院代表团，并带领他们参观校园，随后由外联部指引代表团至校团委五楼(报告厅)，期间各相关部门可相互认识。

### 2. 工作交流会(15: )

(1) 由主持人介绍到场的部门，并宣布交流会开始。

(2) 由我院学生会主席为大家介绍本学院团委学生会总体架构以及各部门的职能和常规性活动，向大家展示我们学院的工作成果、活动成果，并结合ppt的展示。

## 学生会晚会活动篇二

狂欢圣诞，喜迎新年

全体师生

政教处、教务处、办公室

1、组长：杨鑫；副组长：张国献；

3、舞台设计布置：李元芳、王兴红、汤萍

4、音响道具：宋铖、冯仰晨

5、场务：张雨、孟浪

学校礼堂

12月30号晚19：00—21：30

1、晚会基调：喜庆、祥和、热烈

2、贯穿“三商教育”理念，反映学校半年来所取得的成绩，携手打造亲情班级、文明班级、示范班级，创建和谐校园。

3、激发和鼓舞全校师生的工作及学习热情，继往开来，再创辉煌。

1、形式不限，可单人或团体表演均可，节目类型包括大合唱、独唱、独舞、民族舞蹈/现代舞蹈（组合式）、模特表演、歌曲串烧、相声、小品、杂技、演奏、朗诵等；节目题材力求体现新颖、活泼、生动、感人、搞笑、优美、意义深刻、发人深思等不同风格。

2、具体的节目编排由节目组负责。所有节目需提前彩排，经过节目组审查之后，合格的节目方可在晚会上表演。节目演出次序由节目组决定。

3、节目来源：

音乐老师负责4个节目；每班班主任负责编排2个以上节目；教练负责编排2个以上节目。（11月28号晚上例会时将节目上报节目组柯老师，由活动筹备组审核、调整）

1、晚会大约150分钟，节目表演中间将增加互动环节，暂定为有奖问答和有奖游戏；

3、12月18号前，节目组要确定晚会的节目主持人，并进行培训。25日前确定互动环节的内容，完成主持串词的编写，发给主持人练习。

4、嘉宾的邀请：学校董事会、校委会领导和全体教职员；学生家长；住校单位领导

5、节目应急方案：

(1) 上一个节目演出时，其后的两个节目在后台准备，前一节目由于各种原因无法按时出演时，下一个节目即时跟进。

(2) 任一节目在演出过程中发生失误或无法顺利进行的情况时，由节目的领演人迅速组织演员重()演此节目；若重演仍出现问题，则该节目立即退场，视具体情况决定其再次重演或取消。

6、晚会开始：

(2) 领导致辞；

(4) 互动环节，主持人宣布游戏规则等；

(5) 主持人适时提醒观众安静或动起来；

(6) 晚会最后，邀请老师发表感言；学校为表现优秀的节目和游戏胜出者颁发奖项，得出“最佳歌曲奖”、“最佳创意奖”，和游戏优胜组的奖项一起颁发。

## 学生会晚会活动篇三

1、庆辉煌xx[]迎灿烂xx元旦晚会。

2、通过元旦晚会丰富全体员工的业余文化生活，提高凝聚力、

增强团队精神，优化企业文化。

1、时间：12月31日。

2、地点：待定。

3、晚会主题：爱我晶台，共创未来。

4、人数：公司全体员工、供应商、客户、业界好友（合计□xx人）。

5、内容：

1) 比赛活动（包括拔河比赛、篮球赛）。

2) 文艺晚会（包括抽奖、互动游戏、唱歌、跳舞、小品等文艺节目）。

3) 元旦会宴。

1、抽奖奖品预算

2、优秀员工奖金

3、表演节目

4、晚会所需采购物品

5、餐费

1、总策划：方传秘。

2、策划小组成员：

3、后勤保障组：各部负责人、财务人员、行政部文员、保安

员。

4、礼仪组：

5、晚会节目组：

6、晚会主持组：（待定）。

7、比赛活动小组：

1、场景布置人员：

2、晚会现场负责人：

3、晚会现场协调：

4、宾客引导人员：

5、现场准备工作人员：办公室所有文员，由陈x带队。

6、现场秩序维护：

7、比赛活动负责人：

8、音响设备组：

9、安全保障组：

1、拔河比赛

2、篮球赛

1、16：30入场

2、播放背景音乐《超越梦想》。

- 3、舞蹈开场（由专业老师指导）。
- 4、主持人上台（欢迎词）。
- 5、领导（总经理）、经理致词（10分钟）。
- 6、优秀员工表彰及颁奖（优秀员工发言及合影）。
- 7、开餐。
- 8、节目表演、抽奖、互动游戏、即兴节目等（所有表演内节目均以专业老师指导，所有的歌唱表演必须由内部删选）。
- 9、晚会结束全体演职人员大合唱：暂定《明天会更好》，全体人员合影。
- 10、后勤组安排人员收拾物品并整理场地，并组织人员按秩序上车回厂。

1、总策划：方传秘负责所有活动筹备的监督。

2、策划组：负责活动的计划编写扩流程制作，协调沟通各小组的工作。

## 学生会晚会活动篇四

增进了解，团结合作

增进校女生部、各学院女生部之间的了解，培养团结协作的精神。

11月21日(星期六)晚6：30到9：30(暂定)

体育馆(未定)

校女生部部长

校女生部干事

成龙校区各学院女生部部长与干事。

体育学院部分学生

- 1、组织活动参与者入场。
- 2、由主持人作讲话，介绍本次活动的意义，以及做好热身活动（热身活动：一块五、兔子舞）。
- 3、由工作人员分发卡片进行分组。
- 4、各组开始进行团队建设，并展示团队风采。
- 5、各组开始进行游戏竞赛，增加团队的凝聚力，感悟团队精神。

第一项目：《穿越a4》

时间：20分钟

规则：

- 1、按照以前分出来的组各组由一个培训师带领做穿越a4活动，
- 2、每个组发5张a4纸，两把剪刀，用最短的时间每个人从a4纸穿过。
- 3、条件a4纸不能断开，在有限的条件下完成最快的获胜。

第二项目：《穿越海峡》

时间：20分钟

规则：

- 1、按照以前分出来的组各组由一个培训师带领做穿越海峡活动。
- 2、每组在不借助任何工具，全部安全抵达海峡对岸。
- 3、在穿越过程中，不得碰触绳子，如有碰触，全组返回重新穿越。

第三项目：《孤岛求生》

时间：30分钟

规则：

- 1、有4个小岛，盲人岛、哑人岛、健全岛、空岛，每个岛上有一人。
- 2、在借助三块可移动的木板，将乒乓球放岛空岛上，所有人必须返回健全岛。

第四项目：《大冒险》

时间：半个小时

规则：

- 1、所有人为成一个圆圈席地而坐，

2□

思想汇报

专题有主持人讲解游戏规则：从一个同学开始报数，从一开始遇到3或者是3的倍数的同学就不报数，直接由下一个同学报下个数字，凡是在游戏中犯规的同学都要受到相应的惩罚——大冒险(表演才艺)。

通过此次活动，一方面，增进各学院女生部之间的交流，增进了解，更好地建立友谊；一方面，让参与者体验团队精神，培养一种团结协作的精神；另一方面，让参与者体验一次我们体育社会体育专业的一个活动，宣传体育知识。

乒乓球5元。

## 学生会晚会活动篇五

欢度元旦，在过去的半年里我们xx系xx班共同拥有过辉煌和各位同学辛勤的汗水，我们团结我们努力。值此之际特举办“20xx年xx系xx班元旦联欢晚会”。

希望通过此次晚会展现xx班激扬青春的风采，展现xx班团结务实的精神。我们用精彩而富有内涵的节目及真挚祝福的言语来宣扬来祝福xx班的全体成员，来融合全班同学的友谊，以提高全体同学的综合素质营造xx班青春激扬积极向上充满朝气的健康氛围。

xx系xx班

xx班全体同学、各班班长、各个任课老师、三个班导及单导。

20年12月30日

xx大学校区教室一

1、教室的申请，音响设备的租赁(话筒六个音箱一个)

- 2、所需材料的准备：气球、拉花、荧光棒、彩带、彩灯、水果、瓜子、饮料
- 3、主持人选拔主持人形象设计
- 4、摄影摄像器材的准备
- 5、节目的编排准备及主持人串词的编辑
- 6、晚会的时间预算
- 7、请柬的设计与制作
- 8、安全工作的落实

(一) 事宜准备就绪：

- 1、活动资料主持人串词节目列表等文件的完成
  - 2、将策划书分发各班委，按策划书责任分工进行准备的完成
  - 3、节目演员的排练
  - 4、教室，音响等设备的就绪
  - 5、会场布置
- 1、伴随着浪漫唯美的音乐晚会开幕
  - 3、有请老师班长讲话
  - 4、节目开始
  - 5、中间穿插互动环节(详见节目单)

6、主持人宣布晚会结束，结束后全体xx班同学与老师合影留念

1、会场布置所需材料：气球、拉花、荧光棒、彩灯、彩带(100元)

2、卡纸(10元)

3、水果、饮料、瓜子(100元)

4、其他(20元)

1、确保安全

2、各班委宿舍长的工作分工要明确

1、会前停电晚会最多推迟一个小时，此间时间同学们自行安排，超过一个小时则主持人宣布晚会改天举办。若晚会中停电则点上蜡烛继续晚会。

2、话筒无法正常使用则正常使用备用话筒