

# 大学生户外游戏策划活动 初中户外游戏 策划方案(大全6篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

## 大学生户外游戏策划活动篇一

### 一、拓展目标

- 1、借助户外拓展训练，提高孩子的心理素质，让孩子建立积极良好的心态，加强孩子之间彼此的了解和沟通，培养集体主义品质，形成优秀的团队合作精神，磨练孩子意志，加强纪律性。
- 2、启发孩子创新意识和转变思维的技巧，真正以团队为核心，将拓展心得转化到孩子的实际生活中，使之产生真正的成长与转变。
- 3、树立共同的目标、责任感、归属感，形成积极主动、互助的团队气氛。

### 二、拓展方式

- 1、热身运动：通过团队破冰活动加深孩子之间的了解，消除紧张，建立团队，以便能轻松愉快地投入到各项拓展活动中，每组孩子佩戴本组logo徽章，以便与其它组别区分。
- 2、培训项目：以趣味性、复杂性，个人能力与团队协作相结合性为特征，专业开发的拓展项目可以提升孩子的团队意识

和生存技能。

3、回顾分享：交流拓展心得，进行回顾总结。与培训师互动沟通，以便将拓展体验中的收获与实际学习生活相结合，从而影响孩子今后的行为，最终实现培训目标。

### 三、注意事项

#### 关于安全

拓展训练始终如一地将安全保障放在各项工作的首位，所有活动均经过精心的设计与实验。一流的器材、专业的培训教练、丰富经验的培训师，让您在百分百安全中体验快乐、提升自我、熔炼团队。

#### 队员准备

全体参训人员(包括家长);着运动装、穿运动鞋，切勿穿皮鞋、高跟鞋、拖鞋、凉鞋;请做好防晒工作，准备好防晒霜等物品;积极开放的心态将有助您取得良好成绩;相信团队的力量，相互协作、积极沟通、主动参与;特别提醒：由于本次活动为户外活动，除必备物品外，请队员不要过多的携带物品，以免丢失和影响你的活动效果。

#### 保险购买

如果进行高空项目，需要将参训者的身份信息提前一周左右上报，以便购买安全保险。

#### 项目简介：

1、攀岩：佩戴防护设备攀上一堵岩石状的'墙，以摸到墙顶的扣环为成功。

3、生死电网：在两棵柱子之间挂一张网，网上有大小不一

的20个格子。要求每个人在其他成员的帮助下逐一从其中一个格子钻过去，身体的任何部分都不能碰到网，否则“触电”。只要有一人“触电”，全组失败，先前通过的人，都必须重新来过。

4、不倒森林：在规定时间内，所有人完成步调一致的位置更换，同时保持竹竿不倒。家长、孩子共同参与完成；小组人数：10-20人。所有孩子围成一个圈，每人手持一根竹竿立在地上，棍子不动，人迅速向顺时针方向移动并按住前面孩子的棍子，不能让棍子倒下。

6、空中抓杠(8米高空的铁柱顶端，跳起来抓住前方1.2米远处的铁杠)

7、天使之手(男女搭配，借助空中的三根绳子走钢丝)

8、跨越断桥(跨越8米高空的断桥)

9、信任背摔(双手被绑住，从1.5米高处背部倒下)

10、毕业墙(墙高4米，不借助任何外力，靠团队的力量让每个人都上去；上去的人不允许下来帮忙)

## 大学生户外游戏策划活动篇二

一个完整的游戏必须但不仅仅要包含以下要素：

### 1、任务目的

主要从2个方面考虑：从设计者的角度考虑，是要通过任务的设计达成某些目的。比如引导初入游戏的玩家了解游戏、增强剧情故事给玩家营造强烈的代入感等等；从玩家角度考虑，就是满足玩家在游戏中的追求，比如更快的让玩家上手游戏从而奖励一些物质道具。或者是达成一些个人的荣誉等等。

## 2、任务条件

为了增加任务的难度拉开不同任务的梯度并融合进游戏中一些元素，提高可玩性，所以要增加一些限制条件，比如：等级要求、组队要求、性别要求、甚至装备要求等等。

## 3、触发方式

触发方式就是玩家在游戏内接受任务的方式，一般包含以下几种：

**npc触发：** 在游戏中的特性npc处接受任务

**剧情触发：** 玩家完成或开启某些特定关卡或剧情时获得新的任务

**场景触发：** 在特定场景才能触发的任务

**道具触发：** 通过游戏内某种道具可以开启一个任务

**时间触发：** 通过特定时间自动触发，比如节日、休息日等

**事件触发：** 在游戏中发生某个事件时触发任务

**活动触发：** 在特定的活动中接受或触发的任务

## 4、任务地点

任务地点就是玩家接取、完成任务所在的一个或多个游戏场景(地图)

## 5、任务奖励

## 6、任务npc

游戏任务中涉及到的所有npc包括功能npc和怪物npc两大类：

功能npc包括：贩卖npc、剧情npc、场景npc、任务npc

怪物npc包括：怪物、采集物

## 7、任务要求、任务对白

任务要求：交代完成任务所需要达成的目标，比如杀特定怪物、采集足够的物品等。

任务对白：对任务内容进行介绍，交代任务背景一般为名字说明。

## 二、设计任务的目的

设计游戏的目的是在我看来承载了以下几种用途：

- 1、推动游戏主线剧情的发展，将用户快速带入游戏中。
- 2、不断的开发、刺激玩家的需求让用户形成习惯，提高用户的粘度
- 3、在新用户进入游戏时，有效的引导用户告诉他们去干什么并逐步解开游戏中的功能，降低用户的学习门槛。
- 4、配合相关运营手段设计特殊游戏。

## 三、任务的流程与结构

在游戏中的任务流程，简单来看就是如图所示流程

上图这个流程中，我们可以尽情的发挥想象，将细节补充的更具有可玩性，达成目的。

比如想让玩家熟悉地图，那么就做一个连续多步骤任务，将整个地图npc进行一个串联，让用户在地图内可以获得升级必备的道具如药品、装备等，同时熟悉新地图。

这个线路模式就是一种简单的串联模式，每个npc都会遇到，且按照一定顺序绕城一周，用以了解地图全貌□npc分布□npc功能并引导了解游戏功能。

#### 四、游戏任务类型

1、根据任务完成的形式，会有以下不同的任务分类：

任务完成类型举例

2、根据任务功能不同有以下分类：

#### 五、浅析一些任务的设计原则

1、多玩游戏多研究，取其精华去其糟粕。

2、任务设计时要考虑玩家的操作习惯、某些被法律、道德、风俗禁止的内容绝对不能出现在任务中。

3、任务要和游戏的世界观、故事背景、人物场景风格等相吻合。

4、设计任务前一定要和程序和美术人员及时沟通，更好的实现自己的创意。

5、游戏任务的说明文字、完成条件、任务指引一定要清晰、简单、准确，让各种文化层次和阅读习惯的玩家都能看懂。

6、设计游戏任务时，要充分掌握和考虑当前场景的任务动线，避免让玩家做重复的事情、走重复的路线。

7、游戏任务不是单独存在的，适当地和游戏中的其它玩法、功能、系统联系起来，使游戏形成一个统一的整体。

本文旨在将游戏中任务的一些基本概念抛出来，让大家了解游戏任务是怎么回事，希望对大家能有所帮助。

## 大学生户外游戏策划活动篇三

为了丰富我班同学的课余生活，增加同学在校生活的趣味性，加强同学们之间的合作与交流。为此开展xx年的苏州科技学院通信工程专业心理小游戏活动。希望通过这次活动，能够让大家在快乐中学会合作，在合作中发现别人的优点与自己的不足，完善自己;学会分享，与他人进行交流，学会在生活中发现一切一切的美好，积极的去面对。

苏州科技学院通信工程1211班

xx年xx月xx日上午9：00—10:30

这次的活动，我们始终秉持着让同学们获得真心的快乐，拉近同学们之间的关系，促进同学们之间友谊的增长的理念，在比赛活动中遵循着“快乐第一，比赛第二，成绩第三”的原则，在比赛中，各心理委员负责记录整理各个游戏的过程和结果。

我们希望通过这次的活动能够让同学们获得快乐，拉近与同学之间的关系，增进友谊，明白其实快乐真的很简单，生活中我们应该学会去发现快乐，要学会与他人合作，与他人分享，将快乐变成双份。在今后的学习生活中，都能够一直保持着积极乐观快乐的心境去面对，让生命旅程都充满微笑，洒满阳光。

通信工程专业心理小游戏活动

1. 松鼠与大树
2. 石头剪子布
3. 帮派分组
4. 心有灵犀

活动过程中可以用好的项目替换或增加。

### 1松鼠与大树

游戏规则——大家随机围成一圈，按123依次报数，然后每个123轮回为一组。两个人扮大树，一个人扮松鼠，扮大树者手拉手将松鼠围住。当裁判报松鼠时，松鼠钻到其他大树怀抱；如果报大树则大树去围其他松鼠，松鼠不动。

游戏时间——十分钟

成绩评定——由心理委员记录。

### 2石头剪子布

游戏规则——大家随机围成一圈，按1、2依次报数，然后每个1、2轮回为一组。

玩石头剪子布的游戏，输者被刮鼻子一次。

游戏时间——五分钟

成绩评定——由心理委员记录。

### 3帮派分组

游戏规则——大家随机围成一圈，按1234567依次报数，然后

每个1234567轮回为一组，落单者才艺表演。其他组进行组的才艺表演。

游戏时间——十五分钟

#### 4心有灵犀

游戏规则——每组人员站成一列，裁判告诉第一个人一个数，第一个人通过肢体动作将这个数告诉第二个人，这样下去直至最后一人，他要大声报出数是什么，速度快者获胜，如果在其中说话了，则直接输掉。

游戏时间——十五分钟

大家再次围成一圈，每个人用一句话说出自己对这次活动的感受。

## 大学生户外游戏策划活动篇四

艺术源于生活，让孩子们亲近大自然，培养其团队合作意识和野外生存能力，探知自然的奥秘。

### 二、活动目的

让热爱艺术的大家亲身体会此次户外活动，穿越困难，征服障碍，个人胜利并不是我们终极的目标，我们重视团队合作，个人英雄主义在这里无用武之地，激发每一位队员的潜能，集合团队的力量才能征服逆境，才是我们整个团队最终的胜利。

### 三、活动时间、地点

时间：\_年5月7日

地点：怀化市花桥镇长亭湾

#### 四、费用明细

#### 五、活动内容

#### 六、准备事项

- 1、活动前一天再次与主办方核定最终参与人数与名单(方便购买户外专业保险)。
- 2、活动前一天教练组前往活动地点，进行场地勘察及项目布置
- 3、活动前一天再次与主办方联系确定集合地点及时间
- 4、活动前一天再次确认用餐准备工作
- 5、活动前一天确认了解参与人员的结构，对活动相关内容做相应调整，确保参与人员绝对安全。

#### 七、注意事项

- (1)、参与队员禁止赤脚，禁止穿高跟鞋、拖鞋；
- (2)、为了便于活动，请女同胞们尽量不要穿裙子；
- (3)、一切活动听从教练及工作人员指挥和安排；
- (4)、注意场地卫生维持，活动过后带走生活垃圾。

#### 八、用餐标准

#### 九、后勤保障

- 1、乘坐的大巴车一律为35座以上的旅游大巴车，司机均持a本并具有十年以上的驾龄。随车领队调节车内气氛。
- 2、跟随一辆后勤机动车辆，随车携带急救设备，预防突发状况。
- 3、关于饮用水：教练组提供热水并准备一次性水杯。在此之外提供一人至少一瓶矿泉水。（为保障培训顺利进行不建议饮用冷水）
- 4、医用包药品包括：晕海宁：（晕车，晕船）、黄连素：（腹泻）、云南白药膏，云南白药喷雾：（跌打损伤用）、息斯敏：（抗过敏药）、创可贴（小伤口）、藿香正气胶囊（中暑）、速效救心丸（高空惊吓过度）、医用纱布，医用酒精，绷带，医用胶布，风油精，止血条等。

## 大学生户外游戏策划活动篇五

二、活动目的：经过一年多的相处，同学们关系已经基本融洽，但男生与女生之间，各寝室之间还是存在不同程度的隔阂。为打破这种隔阂，增进班级团结，增加班级凝聚力、亲和力和战斗力，同时，本活动也有助于增进同学之间的交流，培养大家的动手能力和团队合作意识，丰富大家的课余生活，并开拓大家的视野，使大家的身心得到陶冶，为同学之间的相互学习提供平台。

三、活动时间：\_年12月30号

四、活动地点：日照五莲山

六、人员分工：

七、经费来源：

八、人文景观和自然景观介绍：

九、活动注意事项：

- 1、团结友爱、互相帮助。一起出去，就是个团体，要发扬团队精神，听从安排！
- 2、注意安全，听从班委们的指挥
- 3、如不听从班委们的指挥，或者擅自冒险行动、离队，安全自负。
- 4、提倡团结协作和自助，个人的事情必须由自己完成。

九、活动费用：

- 1、大概每人40元左右(采用多退少补的原则)
- 2、租单车自费

策划书：会计电算化1班

## 大学生户外游戏策划活动篇六

1、绑腿跑(2人3足)

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。

比赛距离： 20米距离

裁判员：发令1人，记录1人。

规则：(1)家长的一只脚与孩子的一只脚绑在一起。(2)比赛开始了，2人从起点向终点走去或跑去，一对走完或跑完后另

一对开始，依次类推；(3)最后哪一组所用的时间最少，哪一组就是获胜队。

## 2、背靠背运球

道具：大球

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。

比赛距离：20米距离

裁判员：发令1人，记录1人

(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。

## 3、袋鼠跳接力赛(布袋跳)

道具：袋鼠袋(麻袋) 跳绳

参赛人员：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。

比赛距离：20米距离

裁判员：发令1人，记录1人

规则：(1)家长在起点线、孩子在折返线。(2)家长将双脚套在麻袋内，用手提着。(3)比赛开始，双手提着袋口向前跳，沿跑道前行20米，通过折返线后，孩子跳绳返回起点线；比赛中途跌倒，可爬起继续(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。

#### 4、障碍跑组合游戏

道具：障碍 跳绳

参赛人员：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。

比赛距离：20米距离

裁判员：发令1人，记录1人

; (3) 家长与与孩子到达中间后进行双人跳绳5个后牵手跑向终点; (4) 另一对家长与孩子继续开始，依次类推; (5) 最后一组所用的时间最少，哪一组就是获胜队。

#### 5集体跳大绳

道具： 跳绳

参赛人员：每班为1组，共4组，每组6名家长，4名孩子参加比赛。 比赛时间：2分钟

裁判员：每组发令1人，记录1人

规则：(1) 每队10人参赛，2人摇绳，8人跳绳。

(2) 8人全部起跳开始计数，时间两分钟，跳的次数多的获胜。

#### 6、齐心协力拔河比赛

道具： 大绳

规则：(1) 第一轮四. 一班与四. 二班, 四. 三班与四. 四班进行比赛，赢者进入下一轮，输者淘汰; (2) 第二轮由第一轮中赢得比赛的2个班进行比赛; (3) 拔河绳中间系一红布条，各队队

员必须依次交错站在河界外，裁判员发出“预备”口令后，运动员全部蹲下，但不能用力拉绳，裁判员鸣哨后开始比赛。比赛结束以红布条与拔河绳的系点过河界为准。

道具：大球

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。

比赛距离：20米距离

裁判员：发令1人，记录1人

(3)家长与孩子到达终点后，家长再模防兔子跳返回起点；(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。

### 3、袋鼠跳接力赛(布袋跳)

道具：袋鼠袋(麻袋) 跳绳

参赛人员：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。

比赛距离：20米距离

裁判员：发令1人，记录1人

规则：(1)家长在起点线、孩子在折返线。(2)家长

美术———我爱大自然

活动准备：画板若干，画纸若干，各种颜色蜡笔，彩色颜料若干

活动方法：幼儿与父母合作完成一幅为“我爱大自然”的画，画中的素材来源于四周的景色。规定在20分钟以内完成作品，结束后将作品用绳子悬挂起来，举行小画展。