

2023年游戏的策划案要包含(大全5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。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

游戏的策划案要包含篇一

人数：不限

场地：不限

适用范围：适合刚认识或不认识的人

游戏方法：

- 1、分组，不限几组，但每组最好五人以上。
- 2、轮留每组派出一个人出来，老师给他看题目。他只能以动作来告知组员题目。
- 3、视题目的难度来计时。看那组的得分高低来算输赢。

游戏的策划案要包含篇二

游戏时间：15~20分钟，取决于参加人数的多少。

游戏目的：

1. 增进团队信任。
2. 使队员们发扬团队精神协同工作。

3. 让队员们能够自然地进行身体接触和配合，消除害羞和忸怩感。

游戏步骤：

1. 整个团队分两列纵队站立，两列队员要肩并肩站齐，彼此尽量靠近。如果队员总数是奇数，让其中一名队员做你的助手。

2. 选队列前面一名队员作为“旅行者”，让队员们把这位“旅行者”举过头顶，沿他们排成的两列纵队，传送到队尾。这是一个能真正体现“人多力量大”的例子。“旅行者”到达队尾，后面几个队员举着他的身体下落时，应保证他的双脚安全着地。

讨论问题：

1. 你们对游戏的最初感觉是什么

2. 游戏结束后感觉如何

3. 当你被别人举着传送至队尾时，感觉如何

情景导入：我们是来自外太空的外星人，准备在地球开运动会，但来到这个星球发现那里的土壤不利于我们的身体，除非我们只用六只脚来行走。

分享：项目过程中各组都采取了什么

起初，你们中是否有人认为这个项目不能完成

项目结束后，大家感觉如何

各组发扬团队精神协同工作了吗

游戏名称：抓手指、抓食指、小蜜蜂、阿水的故事

游戏规则：

a□全体人员分几个横排站立，每人同时伸出左手食指和右手手掌；食指向上，手掌向下；每人把食指放在左边邻居的手掌下，轻抵掌心；每人的手掌不能合拢。

b□规则：教师说小蜜蜂时，要求学员说“嗡嗡嗡”，仅有教师说“抓”的时候，学员才能做动作：一边用手掌抓邻居手指，一边要努力让自我的手指逃脱邻居的手掌。

c□教师开始声调高低不一，重复“小蜜蜂”数次，学员会跟着回答“嗡嗡嗡”，教师突然大声说“小蜜蜂”，一般学员会开始抓手指了，这是违反规则的。

游戏方法：

1、此游戏是用“是”“不是”回答的游戏。但回答必须要言不由衷，颠倒事实来回答。

2、如：对一位男生说：“你常擦口红”男生必须回答“是”

3、指定一个人当鬼，由鬼依次发问，答错的人就换当鬼。

注意：如果对一个人各问两个问题，则会相当趣味。

资料：因为不需要任何繁琐的准备工作，人人都可胜任愉快，简便尽兴，所以这个游戏，一向深受人们喜爱。每位参与者在最短的时间内，道出对方背后贴着的名字，进而联想自我背后的名字。

道具：纸，笔，透明胶带

方法：

(1) 男女双方人数一样，合计10人最为恰当

(2) 事前，先在纸上写着诸如“罗密欧”、“朱丽叶”；“王祖贤”与“齐秦”；“梁山伯”与“祝英台”。等对对佳偶的名字。

(3) 将这些已写好名字的纸中的男性名字贴在男性的背后，女性名字贴在女性背后。同时，不可让所有参赛者看到彼此背后所贴的名字。

(4) 一切就绪后，所有出场者，个个竭尽所能，说出他人背后的名字，然后推想自我的背后的名字。倘若读出了所有人员背后的名字，就不难推出自我背后的名字了。

(5) 联想出自我背后的名字后，要赶快与自我搭档的对象凑成一组，互相挽胳膊。

(6) 到最终没有成对的人，就是负方。

重点：本游戏的重点，在于寻觅的过程，所以人人都应相处得宜，相互配合，以期找出彼此的最佳拍档。

游戏规则：

1、所有人围成一个圆圈，一人站在圆心。

2、培训讲师宣布规则：有站在圆心的人随机问圆圈里的人(比如说a)“你喜欢我吗”如果a回答喜欢，则a周围相邻的两个人就要互换位置，在互换位置的时候，站在圆心的人就有迅速的插到a周围相邻的两个位置之间，这样a周围相邻的两个人有一个就没有位置，那么就由他表演一个节目或作自我介绍，然后就由他站在圆心，游戏开始下一轮。

3、如果a回答不喜欢，则站在圆心的人将会继续问a“那你喜欢什么”。如果a回答我喜欢戴眼镜的人，则场上所有戴眼镜的人都必须离开自我的座位寻找空位，而站在圆心的人需要迅速的找一个位置，这样没有找到位置的人就需要由他表演一个节目或作自我介绍，然后就由他站在圆心，游戏开始下一轮。

活动目标：

1. 经过道具协助学员寻找自我的同伴
2. 增进学员彼此熟悉的程度，增加班级凝聚力。
3. 经过道具的使用增强学员的观察、沟通本事。

活动道具：拼图(12块)

活动程序：

一、培训师首先根据人数给到场的学员每人发一小块拼图。培训师能够根据期望分成的组数，每组有多少人来设置能够拼在一齐的块数。

二、培训师告诉学员每个人根据自我手上的小拼图去寻找其他同伴。例如：每个小图案是由四小块拼图组成的，大家如果找到自我的同伴就请围成一圈坐好，看哪组最快。

三、分好组后，能够让大家根据所拼的图案起队名、设计队徽等。

活动分享：

- 1、在寻找同伴的过程中，如何能最快的找齐自我的同伴

2、你是主动找寻还是被动等待各有什么优缺点

资料：这个游戏乃在于考验人们的习性。平常对于自我的名字，可说是耳熟可是了，但若临时更换名字，可就会觉得陌生了。

方法：

(1) 人数在10个人最适合

(2) 参加者围成一个圆圈坐着。

(3) 围个圆圈的时候，自我随即更换成右邻者的名字。

(4) 以猜拳的方式来决定顺序，然后按顺序来提出问题。

(6) 当自我该回答时却不回答，不是自我该回答的人就要被淘汰。

(7) 最终剩下的一个人就是胜利者。

资料：代号接龙游戏主要是训练个人的反应力和记忆力，以最快的速度确定自我的所在位置。此游戏比较适合晨会游戏中、破冰热身游戏中，十分不错的互动性游戏。

方法：

(1) 人数在10个人以内最适合

(2) 参加者围成一个圆圈坐着，先选出1人做鬼。

(4) 游戏从鬼那里开始进行。如果鬼开始说“1、2”，其意思就是第1个人传给第2个人的意思。

(5) 2号在接到口令后，就要立刻传给任何一个参加者，例

如“2、5”的话，2当时就是自我的代号，5则是自我想传达者的代号，此数能够自由选择。

(6)如此一向进行比赛。

(7)如果自我的代号被叫到而却没有回答的人，就要做鬼。

(8)鬼的代号是从1开始，所以当鬼换人的时候，则所有人的代号重新更改。

重点：这个游戏的乐趣与否，乃决定于参与者的反应速度之快慢，所以应当培养良好的灵敏反应。

项目介绍：

1. 培养进取沟通的意识，体验有效沟通及方法。
2. 懂得信息和资源的共享，合理配置资源来提高团队价值。
3. 培养团队成员的系统化思考本事，从局部到整体的提升。
4. 提升学员的计划与分析本事，对信息细节的把握和敏锐度。

时间：10~15分钟

人数：如果时间允许的话能够不限人数。通常情景是每个小组不超过24人。

概述：这个拓展游戏能够打破人际交往的坚冰，培养团队精神，同时使小组充满活力。目的：

1. 使小组充满活力。
2. 让大家动起来、笑起来。

3. 增强团队精神。

步骤：

1. 让队员们紧密地围成一圈。

2. 让大家都举起左手，右手指向圆心。等每个队员都摆好了这个姿势以后，让他们用自我的左手抓住同伴的右手。一旦抓住后就不许松开。

的左手上。如果捏手信号传不回来，你就需要重新开始了。你能够根据实际情景，决定是否需要进行闭环测试。

讨论问题示例：

1. 你们遇到了什么困难是如何克服这些困难的

2. 每个人的任务是什么

3. 如何将这个拓展游戏和我们的实际工作联系起来

适合对象：10人以上

游戏时间：10分钟

游戏操作：

1、根据男女学员不一样比例，比如男生远远大于女生比例的话，女生就当“1块钱”而男生则是“5毛钱”；如果女生比例远远大于男生的话，女生就当“5毛钱”而男生则是“1块钱”。

2、根据培训师说的钱数，所有学员组成相应的数字，没组成贴合要求的数字的，均被淘汰。比如，培训师喊7块钱，所有学员就组成一个小组，这个小组所有人的面值加起来应当是7

块钱，没有组成小组的学员将被淘汰。

3、剩下的人继续组合，直到4-5人为止，游戏结束，能够给剩下来的人颁发奖品。

项目名称：人椅、女王座

游戏时间：5分钟

游戏人数：8人-50人（能够无限加大）

游戏目的：相互配合、默契

项目规则：

- 1、全体学员围成一圈。
- 2、每位学员将双手放在前面一位学员的双肩上；
- 3、听从培训师的指令，缓缓地坐在身后学员的大腿上。
- 4、坐下后，培训师再给予指令，让学员叫出相应的口号：“例如“齐心协力、勇往直前。”
- 5、最好以小组竞赛的形式进行，看看哪个小组能够坚持最长时间不松垮。

问题讨论：

- 1、在游戏过程中，自我的精神状态是否发生变化身体和声音是否也相继出现变化
- 2、在发现自我出现以上变化时，是否及时加以调整
- 3、是否有依靠思想，认为自我的松懈对团队影响不大最终出

现什么情景

4、要在竞争中取胜，有什么是相当重要的

游戏概要：1人将圆圈内的扫把弄倒，另一人过去扶住的游戏

游戏准备：长柄扫把

游戏方法：

- 1、几个人排成圆圈定号码，一个人站在圆圈中间，让扫把立
- 2、中间的人说出一个号码，同时把手中倒立的扫把放开
- 3、被叫到号码的人立刻跑去在扫把倒地前抓住扫把
- 4、没抓住的人受罚。

人数队形：10人-20人左右为宜，围成一个圆圈

游戏方法：

- 1、参加者围成一个圆圈，主持人站中间。
- 2、主持人说“右”，全部人就将头转左，说“左”，所有人就将头转向“右”，说“前”则所有人的头向后，也就是要做和口令相反方向的动作。
- 3、裁判或主持人要仔细观察参加者，发现有人犯错，就要宣判出局。
- 4、最终剩下的人即为获胜。

注意：不必须要转头，也可用手上下左右动。

(用动作来回答的游戏)

人数队形：二人以上最适合，每二人一组进行淘汰赛

参加人数：10人—60人

游戏方法：

- 1、先共同订出一些标准动作。如一方说出“在棒球场”，另一方即以“挥棒”的动作代替口语回答。
- 2、两人应对面坐着，猜拳赢一方先问，另一方则要针对对方的问题用动作回答，错的人就算输了。
- 3、例如，问：“在棒球场”答：(作挥棒姿势)问：“在教堂”答：(作祷告的姿势)问：“在照相馆”答：(作搔首弄姿状)。
- 4、如此反复，再加快速度，回答的人稍不留神，就会输了。
- 5、输的一方淘汰，赢的人再继续二人一组，一向到比出最终剩下的那一个就是最终的胜利者。

人数队形：分两组，各组人数不拘，并选出人数。排成两排。

游戏方法：

- 1、二组人应对面坐下，手牵着手。
- 2、领袖叫出植物或动物的名称(组员把手放开)，叫到植物时，全部的人要将双手上举，叫动物时则放下，如果连叫两次植物或动物就坚持上举或放下的动作。
- 3、例如：芹菜(上举)，兔子(放下)，狐狸(放下)，菊花(上举)。

4、两组领袖轮流叫名，动作错误的人就要被淘汰，经过几次后剩下人数较多的那组获胜。

游戏规则：7人排成一列，每人仅用右脚支撑。后一人右手搭前一人肩，左手托住前一人左脚，多队并排一齐站在起跑线上。裁判发令后各队齐出，赛程为20米，用时少者为优胜队。每个参赛队至少有2名女队员参加，比赛过程中脚掉下来的队伍为犯规，将失去比赛资格。

游戏规则：每队6人，排成一纵队，单号从腿下传球，双号从头顶传球，1分钟内传球最多者胜出。队员性别不限，腿下传球时必须从两腿间穿过，头顶传球必须超过头顶，身体转身或球落地成绩均属无效，最终一名队员把球要放入指定位置。

游戏项目介绍：

近日，“杀人”游戏在北京理工大学的mba们中间悄然兴起。这个不知起源何处的游戏，在电视剧中曾出现过，在外企中还风靡一时，当时被媒体当作现代人心理不健康的一种社会现象而加以评论了一番。然而，这次，北理工的mba们却把“杀人”游戏上升到了一个理论的高度，用组织行为学等理论诠释了此游戏。

先简单介绍一下“杀人”游戏的规则：

一、准备阶段：

大家围坐一圈(人数少至七八人，多至几十人)，由一个主持人发给每人一张牌，做好人、坏人标记(坏人占总人数的约14)，每人只明白自我的身份。(从每人随机选择座位可看出，大家都愿意与自我相熟或相交甚厚的人坐在一齐，也就是说都选择了舒适区而避免了受压区。)

二、“杀人”阶段：

所有的人都严格按主持人的口令行事：

主持人说：

1、所有的人闭上眼睛。

2、坏人睁开眼睛。

(坏人之间经过眉目传情眨眼之间就把某一个好人杀掉)

3、坏人闭上眼睛。

4、所有人睁开眼睛。

主持人通告某人被杀。

三、“缉拿凶手”阶段：(也是此游戏最热烈、最精彩的阶段)

首先，被杀者指控凶手，并举证，被杀者能够从细微的声音、动作或直觉进行举证，然后，大家进行充分讨论。这就象一个激烈的头脑风暴会议，这个夹杂着坏人和好人的群体要把坏人绳之以法。最终，好人和坏人的所剩人数多的为胜。个体的人格特征在这儿充分地展现，有的人在进取热烈地提出证据或与他人辩驳，有的人在察言观色，谨慎思考；有的人条理清晰分析各个论据，有的人运用自我敏锐的直觉。mbti的四种人格维度所组成的十六种人格特征在那里得到了印证，相同维度的表现类似，不一样纬度的大相径庭。

人的交互作用在那里也得到体现：对你投来怀疑的目光的人，你也会怀疑他；指证你的人，你也会指证他；与你相交甚厚、信任你的人，你一般不会把他列入坏人堆。

爱说话的人在这个游戏里一般是两个结果：一种是被误杀，

因为言多必失，话里难免有自相矛盾之处，还容易被好人误以为你急于洗清自我；另一种是被坏人利用当枪使，误导了好人，掩护了坏人。如果你目光敏锐，并且分析得头头是道，还比较富有煽动力，就容易被坏人早早杀掉，所谓枪打出头鸟。所以玩了几个回合的人渐渐悟出“沉默是金，雄辩是银”。

在一轮讨论结束后，被指控最多的人被就地正法，这时常是好人被误杀。被杀的好人死不瞑目地看着游戏继续进行，重复二、三步，眼睁睁看着坏人之后杀好人，好人在相互指证，但却口不能言了。随着一轮一轮杀着，形势就更加扑朔迷离，好人之间更加互相怀疑、猜忌。而几个好人堆里的坏人因为彼此心知肚明，又是少数，所以配合默契，常表现出正人君子的风范，比好人更象好人。

这时候的群体中常是几个人控制了局势，他们在主导着大家的思维，许多的人在附和着，跟随着，那里面有坏人故意搅局，也有天生的跟随者。平时就具领导才能的人和威望较高人这时具有晕轮效应，而平时就一副“坏人”样的人也就具有的刻板效应，而大家所具有的选择性偏差和知觉偏差就使得好坏难分，真假难辩。本来逻辑思维清晰的人，这时在这个嘈杂的环境思维也比平时迟钝些，而倾向于凭直觉、第六感官确定，而使思想陷入片面和谬误。

如果有一个坏人被正法，形势就渐趋明朗，好人顺藤摸瓜，根据蛇鼠一窝的特征，往往能一举歼灭敌人。

玩过几轮以后，好人吃一堑，长一智，坏人也更加狡猾，伪装得更深，游戏水准也更高了。这时mba就玩出了两个新“创意”，一是坏人眼看都要暴露，索性来个“杀身取义”——自杀，以使好人思维混乱，从而想扭转乾坤；二是运用概率原则，不用分析论证，逐一杀下去，反正好人多，最终好人胜出的概率总是高的。

你还能够用归因理论来解释一些现象，你会发现不一样性格的人在处理危机时的表现，你更会发现男性和女性在感性和理性，在思考和情感上所表现出的差异。

游戏总是游戏，离现实还有距离，所以无论是“正义战胜邪恶”还是“豺狼当道”大家都握手言和，兴致勃勃。然而，：“杀人”游戏所蕴涵的意义是广泛而深刻的，一思量，自难忘。

游戏规则：

团队选出一名指挥者，其他全部蒙眼，所有人都要做到身体任何地方不得触碰绳子全员经过低矮的绳子，才算成功，此游戏建立成员信任，加强团队意识，领导本事。

游戏规则：每队7人，参赛者互相挽胳膊，跑完30米赛程，以本队最终一名队员到达终点线为结束，用时最短的一组获胜。在行进中，各队应始终为一整体，各队员胳膊不能松开，否则将视为犯规，取消比赛资格。

有模有样(用动作来回答的游戏)

人数队形：二人以上，每二人一组进行淘汰赛

游戏方法：

1、先共同订出一些标准动作。如一方说出“在棒球场”，另一方即以“挥棒”的动作代替口语回答。

2、两人应对面坐着，猜拳赢一方先问，另一方则要针对对方的问题用动作回答，错的人就算输了。

3、例如，问：“在棒球场”答：(作挥棒姿势)问：“在教堂”答：(作祷告的姿势)问：“在照相馆”答：(作搔首弄姿

状)。

4、如此反复，再加快速度，回答的人稍不留神，就会输了。

5、输的一方淘汰，赢的人再继续二人一组，一向到比出最终剩下的那一个就是最终的胜利者。

游戏的策划案要包含篇三

游戏规则：

1. 培训师问：“吸引力”

学员回答：“吸什么？”

培训师答：“吸第三排的第一个女同学！”

2. 根据培训师的指令，全场所有学员都伸出右手，搭在相邻同伴的肩上，形成一条或若干条线路，这个线路可以延伸到培训师所指的物体或人身上。

3. 培训师继续问：“吸引力”

学员回答：“吸什么？”

培训师答：“吸老师”

则所有人按上述步骤重新操作。

4. 培训师可选择教室内所有的东西，比如空气、天花板等等。如果有人没有和别人连在一起，则培训师可进行相应的趣味惩罚。

游戏的策划案要包含篇四

我的自然生活

你问我答，乐享自然生活。

幸运的转盘，转出无尽的欢乐。

想不想知道下一刻会发生什么！

快跟随我们的步伐，去探个究竟吧！

- 1、参与者首先转动轮盘，根据转盘中指针所指的题号，参与者将回答题号相应的问题，答对者，即可过关。
- 2、凡转到幸运格的。参与者，不用回答问题即可过关。
- 3、工作人员将为过关的参与者，在“智慧签证”上盖智慧印章。

游戏的策划案要包含篇五

简述：藉着被绑在一起来完成数件任务

人数：不限

场地：不限

道具：绳子或其他可以绑的东西，适合全部的人

游戏方法：

- 1、分组，不限几组，但每组最好二人以上。
- 2、每一组组员围成一个圈圈，面对对方。老师帮忙把每个人

的手臂与隔壁的人绑在一起。

3、绑好以后，现在每一组的组员都是绑在一起的，老师想些任务要每组去完成。

题目例子：

吃午餐；包礼物；完成个美术作品；帮每个组员倒水等。