

趣味游戏策划方案 趣味游戏活动策划书(优质8篇)

为了确保事情或工作得以顺利进行，通常需要预先制定一份完整的方案，方案一般包括指导思想、主要目标、工作重点、实施步骤、政策措施、具体要求等项目。方案的制定需要考虑各种因素，包括资源的利用、风险的评估以及市场的需求等，以确保方案的可行性和成功实施。下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

趣味游戏策划方案篇一

学之间的情感交流及提高团队相互之间的合作精神。进一步展现我院大学生的活动能力，并不断加强南信院五大组织的交流与沟通，以促进学院学生工作更有效更成功的进行。以游戏竞赛的方式来传承南信精神，发扬南信风貌。

活动介绍： 活动介绍：

1、活动形式： 活动形式：

校园趣味游戏活动分为竞赛环节和娱乐环节，两个环节都进行体育关、智力关、趣味关游戏。

2、活动方式 活动方式

(1)竞赛环节(14: 30——15: 30)

五大组织每组织精选后派一组代表参赛，其它组合自愿组队参加，取第一个报名的参赛队在竞赛环节中比赛(每只参赛队为4人，男、女各2名)只参，6赛队抽签，2只参赛队同时进行“闯三关”游戏。(2)娱乐环节(15: 50——18: 00)由同学自由组队，老师也可参加(每只参赛队4人，至

少有 1 名女队员)，参加“游戏闯三关”游戏。

3、活动流程

(1)比赛器材的借取与场地布置。(2)赛组参赛选手在引导下于侯场区准备，6 组进行对编号并选出小组内一人留下电话号码，并备注于得分统计表该组编号的上端，以便于最终的获奖通知。(3)引导干事对比赛规则进行讲解。(4)选手入场开始依次进行体育关，智力关，趣味关的闯关。(5)比赛结束后，将统计表送至奖品台，由秘书部做最终统计。(6)干事进行娱乐组活动场地布置。(7)娱乐组选手在引导下于后场区准备，同上进行编号但以 4 组为一次编号。(8)选手入场依次进行闯关，取每小组的第一名进行智力终极 pk

(9)赛结束后，统计表送至奖品台，由秘书部做最终统计。评出优胜。(10)通知获奖队伍，与奖品台领奖。(11)干事收拾场地，整理物品。

备注：备注：每个参赛队伍将有一名干事于整个赛事中进行

全程跟进，进行一对一计分，行全程跟进，进行一对一计分，以避免总裁判由于各种原因的计分错误，种原因的计分错误，并于全程随时解答选手关于活动计分错误的任何疑问。的任何疑问。

4、奖项设置与经费统计 奖项设置与经费统计

三等奖：3 个，笔记本，笔 12 元×12 合计
：400+400+144=944 元 (2)娱乐环节 每只参赛队都有参与奖，最终进行统计。

趣味游戏策划方案篇二

为了宣传心理知识引导健康人生，提高心理素质，营造良好的校园心理文化氛围，为此我们将考张团体心理活动作为教育的一个重要方式。开展励志心理活动。

关注心灵，促进身心健康

绳子、桌子、椅子、报纸

操场

一找零钱

游戏规则：

男生代表一元钱，女生代表五角钱，由主持人说出具体价格数，由男女生自由组合，最快组合完成的即为获胜者，落单或者组合错误的即为失败需要接受惩罚，小组派人表演一个节目。

意义：让大家了解每个人都有存在的价值，要懂得互相尊重和珍惜

二情有千千结

游戏规则：

现场所有同学分为两组，手牵手围成两个大圈，主持人在圈外指挥，每个同学都要记住自己的左右两边的人，听到主持人说解散口令后，开始随便在圈内走动，直到主持人说停，大家都停止运动，然后找到刚开始在自己身边的人，保持原地不动，重新牵手，紧接着就是想尽一切办法恢复到原来的牵手状态，（最快的小组为获胜组，落后的小组需要接受处罚，

表演一个节目。

意义：考察大家的团队协作能力，考察部分同学的组织领导能力

三有错你就说

游戏规则：

现场所有同学分为两组，并排站成两列。用手搭前者的后肩，用数字代替方向(1为左，2为右，3为前，4为后)由主持人喊口令监督队伍的行进情况，犯错的同学主动举手示意，并大声说“对不起，我错了”

意义：考察大家的方位辨别能力，让大家敢于面对错误并及时承认错误

四生死与共

游戏规则：

一男一女为一对，在每对选手面前的地面上铺开一张大报纸，各队选手站到报纸上，主持人计时数十下，坚持不住者被淘汰，进入第二轮后，面前的报纸折一半……如此循环，直到胜者决出。

意义：让大家知道，在困难面前要懂得相互支持相互帮助的道理

五寻找支点

游戏规则：

意义：人是需要帮助的，每个人都不能单独的生存下去

六信任之旅

游戏规则：

信任背摔

游戏规则：

意义：人要互相信任

八、应注意的细节

最后一个信任背摔有一定危险性，需对参与者进行前期鼓励。秩序要维持好。

九后续工作

各班开展班会谈谈对此次活动的感受，和收获。

趣味游戏策划方案篇三

为丰富我系同学的课余生活，策划组织这个游戏项目，营造充满活力和健康向上的校园气氛，增进部员和同学之间的团结和友谊。《你画我猜》兼具娱乐性和益智性，结合了当下网络流行的游戏方式，以小团队为单位进行不同形式的画猜轮次，简单易懂，在比赛中享受快乐。

1)活动总负责：张祎苏琳

2)活动策划：苏琳王可佳

3)活动安排：苏琳王可佳

4)活动地点□xx大学xx学院xx教室

5) 活动时间□x月x日——x月x日

6) 参加人员：电气系所有同学均可报名参加

7) 赞助单位：、大学生比赛信息网、大学生精英论坛

1、前期准备：

1)x月x日开会安排工作：由苏琳，沈世玄安排工作，具体说明活动内容主题，并且以个人的方式通知到班级。

2)x月x日将印发的宣传材料分派给各个班级负责人。

3)x月x日宣传部板报出版。

4)x月x日之前活动完毕

2、比赛过程：

活动主要面向电气信息系广大学生。

以班级为团体，每个团体三个人。电气系个班，赛前抽签分组，分为abcd组，每组两个班。

比赛进程：

小组赛:abcd四个组，每个小组通过第一环节{右手画}决出前四强。

四强再分为两组，每组以第二环节{左手画}决出前两强。

最后两强第三环节{计算机画图软件}决出最后冠军。

本次比赛，以友谊第一为基本，各裁判员要做到公正公平，

具体安排如下：

- 1)生活部后勤组负责比赛现场的秩序。
 - 2)所有人员要对自己的行为负责，出现违反比赛规则的同学可终止其参赛。
 - 3)关于本次活动的未尽事宜，生活部干事将另行通知。
- 1)宣传组负责撰写此次活动宣传稿件。
 - 2)部员可以就此次活动，提出意见及建议。

趣味游戏策划方案篇四

培养学生会、文新社的团队合作精神，同时也丰富大家的`课余生活。

二、活动时间与地点

时间：12月5日

地点：东湖公园

三、活动对象

学生会、东新社全体成员

四、开展与实施的流程

组织学生会、文新社全体成员集结，以各部为单位参加比赛，其中游戏分为10项（详见附件一），开展与实施具体如下：

五、游戏规则

游戏以积分制为准，每一项游戏只诞生一组胜利者，胜利者积分加5分。如果为分出胜利者，将采取加时赛来定出胜利者。等所有游戏结束完，由裁判来分出分数最多者为第一名依次类推评出。

六、活动道具

七、奖项设置及费用预算

八、裁判名单

总裁判：陈招迪

副裁判：蔡述成、宋景、彭伟

策划人：陈招迪

何建峰

趣味游戏策划方案篇五

为了宣传心理知识引导健康人生，提高心理素质，营造良好的校园心理文化氛围，为此我们将考张团体心理活动作为教育的一个重要方式。开展励志心理活动。

关注心灵，促进身心健康

绳子、桌子、椅子、报纸

操场

一找零钱

游戏规则：

男生代表一元钱，女生代表五角钱，由主持人说出具体价格数，由男女生自由组合，最快组合完成的即为获胜者，落单或者组合错误的即为失败需要接受惩罚，小组派人表演一个节目。

意义：让大家了解每个人都有存在的价值，要懂得互相尊重和珍惜

二情有千千结

游戏规则：

现场所有同学分为两组，手牵手围成两个大圈，主持人在圈外指挥，每个同学都要记住自己的左右两边的人，听到主持人说解散口令后，开始随便在圈内走动，直到主持人说停，大家都停止运动，然后找到刚开始在自己身边的人，保持原地不动，重新牵手，紧接着就是想尽一切办法恢复到原来的牵手状态，（最快的小组为获胜组，落后的小组需要接受处罚，表演一个节目。

意义：考察大家的团队协作能力，考察部分同学的组织领导能力

三有错你就说

游戏规则：

现场所有同学分为两组，并排站成两列。用手搭前者的后肩，用数字代替方向（1为左，2为右，3为前，4为后）由主持人喊口令冰监督队伍的行进情况，犯错的同学主动举手示意，并大声说“对不起，我错了”

意义：考察大家的方位辨别能力，让大家敢于面对错误并及时承认错误

四生死与共

游戏规则：

一男一女为一对，在每对选手面前的地面上铺开一张大报纸，各队选手站到报纸上，主持人计时数十下，坚持不住者被淘汰，进入第二轮后，面前的报纸折一半……如此循环，直到胜者决出。

意义：让大家知道，在困难面前要懂得相互支持相互帮助的道理

五寻找支点

游戏规则：

意义：人是需要帮助的，每个人都不能单独的生存下去

六信任之旅

游戏规则：

信任背摔

游戏规则：

意义：人要互相信任

八、应注意的细节

最后一个信任背摔有一定危险性，需对参与者进行前期鼓励。秩序要维持好。

九后续工作

各班开展班会谈谈对此次活动的感受，和收获。

趣味游戏策划方案篇六

一、领导小组：

组长□xxx

副组长□xxx

成员□xxx

二、时间：

20xx年6月30日下午13：00—15：00

三、地点：体育馆

四、项目和规则

1、投篮进筐负责人□xxx

参赛人员：每队3人（一男两女）

比赛规则：男教师在罚球线、女教师在圆弧线定时按序投球。时间2分钟，谁投的只数多谁就获胜。

2、蛙式车接力赛负责人□xxx

参赛人员：每队4人

比赛规则：以用时最少队获胜。

3、100米障碍滚铁环负责人□xxx

参赛人员：每队2人

游戏规则：用铁勾推动铁环向前滚动，要求铁环不出规定的跑道，不影响他人比赛，比速度。若出现铁钩拖着铁环走，或偏离跑道，即取消比赛录取资格。技术、速度分数各一半。

4、呼啦圈负责人□xxx

参赛人员：每队2人

游戏规则：听裁判哨声开始比赛计时，转满3分钟入围。接着相关选手继续附加赛，附加赛由场地裁判宣布规则。

5、保龄球负责人□xxx

参赛人员：每队2人

游戏规则：每人抛三次。计数与名次：以三次碰倒的瓶数累加多者胜出。若成绩相同，则相关选手继续附加赛直到排出名次。

6、跳长绳负责人□xxx

参赛人员：每队4人

比赛规则：两人甩，两人跳。时间2分钟，以跳的个数最多者为胜。

五、比赛报名及注意事项：

1、以年级组为单位（包括后勤组与行政组），共8支运动队参与。

2、工会会员均可参赛，参赛人员每人限报一项，不可兼报多

项，报名请至年级组长处，由年级组组长汇总后上报工会。

报名截止日期：6月27日放晚学前。

3、参赛队员一律要求穿好运动鞋，并做好赛前准备。

六、奖励办法：

每项比赛设一等奖1名、二等奖2名，三等奖3名。

友情提醒：本次友谊第一，比赛第二，如在比赛中遇到有争议的地方需要协调，最终解释权归工会。

4、为不同程度地改善手拉手学校薄弱的办学条件，美化校园，丰富校园文化生活，两校的少先队将共同组织多种形式的。如共同组织文艺汇演、雏鹰行动、科技文体、组织学生不定时为手拉手学校援助衣物、文具、图书、教学仪器、文体器材等。

5、加大学生交流，把两校作为双方学生的社会实践基地。让我校学生更多地了解自然界及生态平衡等方面的知识，让天欣小学的学生加强科技信息、环保等方面的研究性学习。

6、建立稳定的互访机制，一是领导互访。了解帮扶工作情况和两校各方面的需求；二是教师互访。开展教研提高学校教师在实际教学中的应用能力；三是学生互访。建立手拉手互助互学，从而达到共同进步的目的。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

趣味游戏策划方案篇七

大学生“素质拓展计划”由共青团中央、教育部、全国学联联合实施。进入21世纪，随着改革开放进程的继续，以及面临建设创新型国家，和谐型社会，经济产业结构升级等核心战略目标，我国各行业对人才的需求将达到空前迫切的阶段。沟通与人际交往，创新思维，领导潜能，团队精神，分析解决问题能力被看做新世纪职业成功的关键因素。

趣味体育运动是一项将传统体育运动的竞技比赛和能引起人兴趣的趣味活动融合形成的一项新兴运动。它是介于体育运动及趣味游戏之间的一项趣味竞技相结合的社会运动，我们擅于把趣味运动和同学们某方面的学习的需求进行融合错位策划，使它同时融合了体育、文化、趣味、智力等元素，并增强了观赏性。

一方面它非常适合各同学联合开展活动，因为它比拓展训练更具趣味及凝聚力，能更好的把校园文化渗透到每个同学，增进同学与同学之间的亲密感，从中学会团队协作。另一方面它具有强身健体的作用，对于埋头学习或者游戏的大学生来说更具吸引力。它的'竞技性、趣味性及观赏性带给同学们另一种新奇，容易使整个活动形成兴奋、热烈、互动的气氛，某些能力进一步的锻炼。

培养上进心，增强自信心，开发自身潜能，增强人际交往能力和分析解决问题能力，培养团队意识以及团队的凝聚力和竞争力。

（一）活动时间

（二）活动地点

教科院系楼广场

（三）参赛对象

教科院学生（每8人为一支代表队）

（四）活动名称

趣味体育运动会

（五）活动口号

锻炼身体欺负人

（六）活动主题

想运动的人没地方运动想休息的人拼命在运动

- 1、各班参赛人员以八人一组为宜。
- 2、保持严格的组织性和纪律性，小组成员须听从指挥。
- 3、时刻谨记安全第一，注意保持场地卫生。

（一）前期准备

- 1、活动申请
- 2、活动场地准备及时间安排。
- 3、活动宣传：印发活动宣传单，下发各班；通知各班宣传委

员，做好参赛动员工作。

4、设计活动规则，做好奖励工作准备。

（二）游戏设置

1、手足情深

参赛队员：每队1人

比赛规则：参赛运动员一手握一足，然后用单足跳的方式完成50米赛段。

道具：红旗一面、喇叭一个

发令员：2人

2、山路弯弯

参加人员：每队1人

比赛规则：参赛运动员在行进中要绕赛道中间的障碍物跑10圈，然后继续往前跑，完成50米赛段。

道具：凳子2x4

3、宝贝新娘

参加人员：每队3人（一男两女）

比赛规则：比赛开始两名女选手双手交叉搭成“花轿”，一名男选手打扮成女生坐在“花轿”上，完成50米赛段。男选手如果落地，在落地处重新坐上“花轿”前进。

4、齐心协力

参赛人员：每队2人

比赛规则：二名参赛运动员面对面用身体将一排球夹住，每人双手在背后交握，()侧跑完成规定赛段，如果球落地，则要在球离开身体处由裁判重新放球继续赛程。

道具：排球×4

5、我是乔丹（弯道）

参赛人员：每队1人

比赛规则：参赛运动员后退运篮球完成50米赛段。行进途中不得持球跑，也不能双手触球。

道具：篮球×4

6、过桥袋鼠

参加人员：每队1人

比赛规则：参赛运动员先越过跑道上设置的2座独木桥，然后用袋鼠跳跃方式完成后半程。

道具：长凳2×4

麻袋（麻袋上绘制图案）×4

7、巨人脚步

参赛队员：6人，其中至少3名女运动员（分在两段）

比赛规则：分两段，每段25米，每段3人，参赛运动员踩在木板上前进，完成50米赛段。

道具：特制木板2×4

（三）活动奖励

教科院素质拓展部

趣味游戏策划方案篇八

一、目的

为丰富我系同学的课余时间，策划组织这个游戏项目，营造充满活力和健康向上的校园气氛，增进部员和同学之间的团结和友谊。《你画我猜》兼具娱乐性和益智性，结合了当下网络流行的游戏方式，以小团队为单位进行不同形式的画猜轮次，简单易懂，在比赛中享受快乐。

二、组织

- 1) 总负责：张祎苏琳
- 2) 策划：苏琳王可佳
- 3) 安排：苏琳王可佳
- 4) 地点：北京联合大学师范学院124教室
- 5) 时间：5月4日5月15日
- 6) 参加人员：电气系所有同学均可报名参加

三、内容

1、前期准备：

- 1) 5月2日开会安排工作：由苏琳，沈世玄安排工作，具体说

明内容主题，并且以个人的方式通知到班级。

2) 5月3日将印发的宣传材料分派给各个班级负责人。

3) 5月4日宣传部板报出版。

4) 5月15日之前完毕

2、比赛过程：

主要面向电气信息系广大学生。

以班级为团体，每个团体三个人。电气系个班，赛前抽签分组，分为abcd组，每组两个班。

比赛进程：

小组赛□abcd四个组，每个小组通过第一环节{右手画}决出前四强。

四强再分为两组，每组以第二环节{左手画}决出前两强。

最后两强第三环节{计算机画图软件}决出最后冠军。

四、注意事项

本次比赛，以友谊第一为基本，各裁判员要做到公正公平，具体安排如下：

1) 生活部后勤组负责比赛现场的秩序。

2) 所有人员要对自己的行为负责，出现违反比赛规则的同学可终止其参赛。

3) 关于本次的未尽事宜，生活部干事将另行通知。

五、后续工作

- 1) 宣传组负责撰写此次宣传稿件。
- 2) 部员可以就此次，提出意见及建议。

系学生会生活部

20xx年3月1日