

最新团体线上活动 团队活动方案(实用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。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

团体线上活动篇一

近年来，全区学校团组织以青少年思想道德教育为主线，以培育“四有”新人为目标，以活动为载体，以服务为宗旨，夯实基础，拓展职能，扎实工作，讲求实效，团队活动蓬勃发展，青少年健康茁壮成长，令人欢欣鼓舞。但是随着形势的发展和环境的变化，团队工作还存在不少问题：

- 1、学校团队工作模式相对滞后。当代青少年在价值取向上呈现出重个性张扬、求个人发展的特点。由于学校教育资源和空间的有限性，相对封闭的团队工作模式与当代青少年学生的多样性追求存在着难以整合的矛盾。
- 2、学校团队活动缺乏深度和广度。一些学校团组织创新意识不强，活动形式单调，学生不感兴趣，参与的覆盖面不广、主动性不强，团队活动缺乏深度和广度。而网吧、歌舞厅等少儿不宜活动的场所又迅速发展，不少自控能力较弱的学生沉迷网吧，甚至泡歌舞厅，给他们的身心健康带来不良影响。
- 3、学校团队工作理念有待转变。学校没有从应试教育中真正解放出来，一些学校团组织用应试教育的办法参与素质教育，往往重智育轻德育，重课堂教学轻社会实践，重校内教育轻校外教育。同时品牌意识不强，工作亮点不够突出，团队特色精品活动范围不广，影响不深远。

这些问题，迫切需要我们打造学校共青团、少先队工作品牌，增强团队活动的针对性和实效性，走出一条促进青少年学生全面发展并富有地方特色的素质教育之路。打造学校团队工作品牌的“一校一品、一品一优”工程。

二、活动总体目标。

积极创建学校团队活动品牌，提高学生参与团队活动的兴趣，形成“人人了解学校品牌，班班拥有中队品牌、个个努力争创品牌”的校园品牌活动氛围，不断丰富学校特色品牌的内涵实质，使路北区的学生会参与、受教育、懂礼仪、善学习、能合作、惹人爱，促进学生的全面发展。

三、工作思路

坚持一个中心：校校有品牌，团团（队队）有精品

突出六大结合：

团队活动和校本课程开发整合相结合；

和谐校园的创建与团队品牌活动相结合；

思想道德教育与行为规范养成相结合；

学生健康成长与团队事业发展相结合；

全员普及与个别提高相结合；

基础性活动与校外教育相结合。

四、活动主要做法

（一）深入调研，贴近学生。

团体线上活动篇二

各位亲爱的兄弟姐妹：我们计划在下周六举行一次趣味活动，提前庆祝圣诞节的到来。您是否正为日常枯燥的工作而烦恼？您是否正为高强度的工作而倍感压力？来参加我们的活动吧，一齐走向户外感受清新的空气，和这帮常伴身边的同事及朋友一齐游乐，它将令您忘却忧愁，体验生活带来的乐趣。我们将在旗峰公园举行一系列的户外活动(活动方案详情请参阅附件)，活动完毕后我们将会宴请所有同事一齐共进晚餐。您只需要携带一份小小的礼物就能够参加，礼物不分大小轻重，能代表您的心意就行。别忘了在礼物中送上你温馨的祝福哦~~欢迎您携带您的家属参加！

提前祝大家“生蛋”快乐！

圣诞趣味游戏活动方案

一、活动宗旨：

为了迎接圣诞节的到来，同时也为了丰富hr的业余生活，加强同事们彼此之间的交流，增进大家的感情，特举办此次的趣味活动。

10:00hr办公室聚合

11:00到达目的地

17:30聚餐（星级酒店）

三、活动地点：旗峰公园

四、参与对象：hr全体同事

五、活动组委成员：（全体hr同事）

主持兼裁判：2人（自愿报名）

后勤：薇、慧

队长：自选队长2名

六：活动资料：

所有人员全部分为2组，每组20人，每组由组员自选一位队长。

1、二人三足跑

活动道具：绳子2条（或护膝），秒表，口哨40个，起跑线和终点线间距50米。活动详细：参赛者并排站在起跑线后，用绳子将二人的内侧腿捆好，比赛开始，二人向前跑出，到达终点后再回到起跑点，解开绳子交给下一组成员直至最后一组成员成功回到起跑线，用时最短的一组获胜。

活动规则：务必向前走跑，不得跳跃，中途绳子散开务必回到起点重新开始。

2、真爱永流传

活动道具：一次性吸管40根，可挂饰物4个，两人间距2米。

活动详细：每队所有人嘴?叼支吸管，第一个人把吸管上的饰物顺次放到第二个人的吸管上，以传递速度决定胜负。

游戏规则：队员传递过程中手不得碰触吸管及饰物，中途饰物掉落务必重新开始。

3、快乐抱抱爆

活动道具：气球50个，起跑线和终点线间距为50米

活动详细：比赛开始后第一组队员背靠背（或胸对胸）夹住气球向场地的终点线移动，（其他队员能够协助放好球），跨过终点线后将球挤爆后下一组才能出发，所有队员最先透过者获胜。

活动规则：队员移动途中手不得触球（除掉球外），球掉落须将球重新放好后在掉落处继续行进。

4、袋鼠跳跳向前冲

活动道具：大麻袋2只，起跑线和终点线间距为30米

活动详细：队员分为两边，比赛开始后队员钻入麻袋中，快速的跳向终点线，到达终点线后钻出麻袋并快速的跑回起跑线将麻袋传给下一位元组员，以速度决定胜负。

活动规则：参赛者务必向前跳跃，不得走跑。

5、心意大碰撞

全体参与人员自备礼物一份（需包装），统一排号，全员参与抽奖，根据相应的号码来领取相应的礼物。

七：其他待补充

团体线上活动篇三

为了让员工更加熟悉公司现有的业务和资源;了解公司其他

部门的日常工作;增强部门与部门间，同事与同事间的沟通、交流与合作;加强公司凝聚力;提高工作效率和员工的积极性;同时布置公司下半年的工作任务，携手并进，为完成最终的目标而努力。

“敞开胸怀，自由奔放”

20xx年x月xx日下午x点：

(附近酒店会议室)

xxx全体员工

xx为主，各部门领导轮番上场

培训+互动游戏

(共分两个部分，共约4个小时左右)

前奏：(时间约30分钟)

老板布本次活动的意义，介绍公司情况，介绍各部门情况及负责人，同时公布下半年工作目标和工作计划。下面的时间交给各部门负责人。

各部门负责人轮番登台介绍本部门成员，最好以此种方式，比如：“这是客户部最具有活力的美女-xx”[]然后xx登台跟大家打招呼，用最幽默最具代表性的语言自我介绍，包括工作职责，兴趣爱好等，目的是让大家对自己留下深刻印象。部门成员全部介绍完毕后，负责人描述本部门工作职责，日常工作情况，结合成员展开，同时找出最能代表本部门工作情况或未来期望的词语或句子作为本部门的代号(此代号可以作为互动游戏中口号)。

第一部分：培训(每个部门时间控制在15分钟[]q&a阶段控制在2分钟，中间有10分钟休息时间，共计2小时30分钟)

流程：各部门负责人结合本部门工作内容、工作范围和主要产品，为公司员工培训。

客户部：

媒介部：

设计部：

策划部：

第二部分：互动游戏

宗旨：加强团队合作，促进各部门之间协作，增进同事之间的了解。

1. 游戏名称：团队合作，张弛有道

游戏目的：通过这个游戏，让大家认识到团队合作的重要性。一个团队若想成功必须运用恰当的方法，而这个方法不仅包括要善于利用有效资源，还要求学会倾听他人的意见，以沟通寻求彼此间的默契。

游戏规则：游戏开始时，将大麻绳围在各自腰间位置，所有队员带上眼罩，在2分钟内将绳索围成指定的图形(如正方形、长方形、平行四边形、梯形、菱形、三角形)，在这过程中，参加队员不能手拖手，只能通过大麻绳互相维系，最后围出图形的队伍将绳索不变形的平放置地上让大家看图形是否形似，最快围出图形且图形形似的队伍胜出。游戏以部门为单位分别进行，抽签决定游戏顺序的先后和所要摆的图形。

按游戏完成的形似和时间评出x名次，最形似且时间最短的为第一名，其次的为第二名，以此类推。第一名得x分，第二名得x-1分，以此类推，第x名得1分。

游戏细则：

所需要设备：眼罩8个、大绳索一条、秒表一个、口哨一个。

游戏人数：每组派出8人，

游戏时间：20分钟(3分钟派发材料及宣读比赛规则，每组分别进行游戏，共需要12分钟，5分钟评比结果并对游戏做出总结)

2游戏名称：运筹帷幄，共建高楼

游戏目的：建高楼游戏不仅能培养团队分工合作精神，更重要的是使参加游戏的人员因从事一种完全不同于手头工作的事情而增强其创新性，开拓大家的创新思维。

游戏规则：每组各分5张报纸、一卷透明胶、一把剪刀，每支队伍要求在10分钟内，利用分配给他们的纸和封箱胶，尽可能建造最高的自由耸立的高楼，当主持人宣布游戏结束，所有参加游戏人员必须离开高楼，使大楼独立耸立，不要有任何支撑的。

按高楼高度评出一至x名，楼最高的为第一名，其次的为第二名，以此类推。第一名得x分，第二名得x-1分，以此类推，第x名得1分。评比结束后，主持人请获得第一名参赛队伍谈谈他们是如何构思、如何分工合作。

比赛过程中，主持人可作以下提示：纸张可任意裁剪，由于资源有限，所以要注意合理利用。提示比赛队伍可以先商议好，再动手，但要注意时间的掌握。对游戏剩余时间（8、5、3、1分钟）进行报时。

游戏细则：

所需要设备□5xx张报纸□x卷封箱胶□x把剪刀，长直尺2把，秒表1个，口哨一个；

游戏人数：每组选派3人□x组共有3xx人参加游戏；

工作人员：2人，做分派材料和监督游戏的进行，防止违规行为。

3游戏名称：头脑风暴

游戏目的：发散性地思考问题，迅速转动大脑寻求各种方法解决问题称为头脑风暴，其意义在于能激发员工的创造性思维，鼓励他们更有创造力地去解决问题。 游戏规则：

1. 确定一样物品，比如可以是乒乓球或者其他任何东西，让员工在1分钟以内想出尽可能多的它的用途。

2. 每五到七人为一个小组，每个组选出一人记载本组所想出的主意的数量，在1分钟之后，整理出本组中最新奇、最疯狂、最具有建设性等的主意，想法最多、最新奇的组获胜。

3. 规则：

(1) 不许有任何批评意见，只考虑想法，不考虑可行性。

(2) 想法越古怪越好，鼓励异想天开。

(3) 可以寻求各种想法的组合和改进。

4. 评分标准：

根据最终结果评出一至x名，楼最高的为第一名，其次的为第二名，以此类推。第一名得x分，第二名得x-1分，以此类推，第x名得1分。

游戏细则：

所需物料：铅笔、纸张、秒表、口哨

游戏人数：每组派五到七人，其中一份负责最终统计

游戏时间：10分钟(4分钟派发材料及宣读比赛规则，1分钟比赛，5分钟评比结果并对游戏做出总结)

工作人员：2人，做分派材料和监督游戏的进行，防止违规行为。

4. 优化组合，创造奇迹

游戏目的：发散性地思考问题，迅速转动大脑考虑如何利用手中的资源进行优化组合，更有创造性的解决问题。

游戏规则：

每个组派出一个选手上台抽4张卡片，抽好后不许看卡片上的内容，放在桌子上，每张卡片上分别写着时间/地点/人物/在干什么。裁判宣布开始后，选手在1分钟看卡片并根据卡片内容讲出一个故事。

评分规则：根据故事精彩程度评出一至x名，楼最高的为第一名，其次的为第二名，以此类推。第一名得x分，第二名得x-1分，以此类推，第x名得1分 游戏细则：

所需物料：写好的卡片、秒表、口哨

游戏人数：每组派一人

游戏时间：15分钟(3分钟宣读比赛规则，1分钟抽取卡片，每位选手花费1分钟比赛，5分钟评比结果并对游戏做出总结)

工作人员：2人，做分派材料和监督游戏的进行，防止违规行为

为。

评判团：

团长□xxx

成员：（选择三人）

备注：

1. 需要准备白板或其他东西代替，用来写比赛成绩。
2. 人数少的部门可以组成联队，最终根据四场游戏的得分总和评选出优胜团队。同时可以考虑设置“最佳创意”“最佳个人”“最佳协作”等奖项。最后获奖个人和团队合影留念。

九、 总结发言

十、 调查问卷填写及回收

备注： 着装： 休闲装或运动装

团体线上活动篇四

由于公司的业务迅速扩张，规模日益扩大。人员需求越来越大，新进员工越来越多，部分新进员工还未能充分职业化，他们的责任意识、沟通意识、创新意识、团队意识还有待提高。为实现新员工特训目标，打造一支优异的蓝韵人力资源队伍，培训发展部经过充分的研讨，认为有必要在新员工特训中增加团队拓展训练。

二、 训练目标

- 1、 树立主动沟通的意识，学习有效团队沟通技巧。

- 2、打破成规，重新审视自我，增强创意思维能力。
- 3、增进学员相互认知和理解，提高团队的信任和宽容。
- 4、熔炼团队精神，加强团队凝聚力，树立合力制胜的信念。

三、拓展训练后参训人员的如下素质和意识将得到提高

- 1、积极主动的沟通精神公司团队活动方案2、双赢思维、补位意识
- 3、面对变化的正确管理方法
- 4、对团队具有高度的责任感
- 5、富于创新精神、主动求变
- 6、欣赏他人，鼓励他人，赞美他人

四、方案设计理论特点

项目整合训练内容包含室内项目和户外项目，整个培训中体力与脑力活动充分结合，在项目的实施中充分进行体验和感受，并共享别人的体会与心得。一系列活动使得参训员工对整个培训保持高度的热情及参与感，项目设计环环相扣，对于一些基本理论在游戏中进行意识、体会和理解，再分享讨论并融会贯通形成理论，进而运用到实际工作、生活当中。

五、拓展培训纪律要求

- 1、培训时必须严格遵守培训规则和公司有关纪律，严禁脱离团队擅自行动。
- 2、参加培训时必须穿运动鞋，着装简洁适合运动，女士请不要穿裙子。

3、如患有不适于参加激烈运动疾病人员应事先通知培训组织者，以作统一安排。

4、请保持训练区域的整洁，产生的垃圾或废物请随身带走，自觉保护环境卫生。

六、课程设计方案

1、参训人员：新员工特训班全体员工

2、拓展地点：公司拓展训练场

3、培训形式：15人至18人左右为一组，每一组选一位组长，在教练的指导下进行游戏，教练就游戏的目的和作用对学员进行引导，学员对游戏过程进一步进行体验和感受。

4、课程流程：

七、费用预算

八、拓展训练游戏方案

团体线上活动篇五

1：活动目的：

(1)活动主题

快乐工作，心中有梦；团结奋进，开拓创新；

(2)活动地点

江苏常州东方侏罗纪公园(游玩期间会组织几个团队建设的小游戏增强团队意识)

(3) 活动时间

20xx年10月份

(4) 活动对象

工程技术中心全员(注：可带家属，门票费用与餐费自理。)

另：工程技术中心副主任级以下员工参选优秀员工，当选优秀员工者可另享有温泉一次。

游戏一：破冰、分组

扑克分组

目的：分组

材料：一副扑克牌

活动程序：

4、最后所有人都介绍完之后，看有没有人站错队伍的，如果有要为他应属的团队做出一个贡献，形式和内容由该小组集体决定。

5、确定好小组后，每个小组给自己组取个名字。

分享：1、站错队的人，为什么会站错——自己对别人的理解不够还是别人表达的不够清楚

2、如果是表达不够清楚的——沟通的准确性

游戏二：团队建设

活动：同舟共济

时间：30分钟

材料与场地：每组报纸20张，胶带一卷，空地

操作程序：

员站到圆环上边走边滚动大圆环。（可以先给学员看下效果图，让他们做船的时候有个参照，另外一定要求船的宽度必须保证所有成员的脚步在上面，如果脚碰到地面就算溺水，属于扣分行为）

将“船”修好，再继续前进，但记时不断，最后船必须保持完整。

3、速度最快的一组，每位组员将获得一个小礼物作为奖励。

分享：1、在做船时是怎样分工合作的呢？你在你们小组任务完成中做出了哪些贡献？

2、船在前进中，你们是怎么做的，为什么要那样做？

3、一个团队中的我们保持一致很重要。

游戏三：情绪释放

活动：说出你的烦恼

活动时间：40分钟

材料□a4报纸若干张，中性笔若干只

活动规则：1、小组成员围坐成一个圈，给每一位学员发一张a4的白纸

2、每位成员在白纸上写下自己近段时间最感烦恼，或者最

困难，最有压力的，并且不知道该如何解决的问题(记住白纸上不用写下姓名、部门，只要写出问题)

4、每个人在拿到的问题上面写下针对这个问题的建议，和鼓励的话;写完后按顺时针的方向传给下一位成员，当拿到自己的问题时，不用写，直接传递下去。

5、所有成员都写好后，再由指导者将问题收上来，发给问题所有者。

分享：1、分享大家给他的建议

2、分享自己得到大家关心和帮助的感受

3、和给他建议的成员拥抱以示感谢

活动：千千结

活动时间：10分钟

活动规则：

员的手。

员握手、拥抱，但直到指导者叫停时，所有成员都停止走动，原地不动。

后，开始结节，解开后变为原来的圆圈。

目标：

通过团队建设，更好地实现目标，强化团队激励及控制，提高战斗力，增强生命力，激发创造力。

活动总结：不管我们工作的道路上有多少结，只要我们能团

结一心、齐心协力，任何困难也阻挡不了我们的前进。

活动具体时间安排

1. 集合时间：早上07:30
2. 集合地点：新日阳光广场
3. 出发时间：08:00准时出发
4. 目的地：09:00到达江苏常州东方侏罗纪公园
5. 中餐自理
6. 返回集合时间：下午17:00准时在公园入口集合。
7. 18:00 就餐。

团体线上活动篇六

一、目的为倡导“快乐工作，幸福生活”理念，活跃人力资源部团队工作气氛，加强团队凝聚力、向心力，特举办本次“促团结、增友谊”文体比赛活动。

二、活动时光待定

三、活动地点待定四、参加人员人力资源部全体人员五、活动项目1. 跳绳类a)1分钟跳：1分钟内计选手跳的个数b)1次性跳：选手开始跳至出现失误为止计所跳的个数。

2. 踢毽子类a)1分钟踢：1分钟内计选手踢的个数b)1次性踢：选手开始踢至出现失误为止计所踢的个数。

3. 乒乓球类单打比赛方式：实行单局轮流积分制即选手要与

其余参赛者分别进行1局定胜负得比赛，胜1局得1分，输者不得分，积分多者胜，如出现相同积分，加赛1场评出胜者，加赛实行三局两胜制。

4. 羽毛球类

a)单打比赛方式：实行分组淘汰制即透过抽号分成两人一组，透过三局两胜制定胜负；如初次分组组数为3组或以上，第一轮淘汰赛结束后胜者重新进行抽号分组，直至决出一、二名为止。

b)双打比赛方式：实行单局淘汰制，报名者不分男女透过抽号自由分组结合，实行单局淘汰赛。

1. 报名a)报名原则：单人项目每人限报至少1个项目，至多2个项目；当单人项目少于3人、团体项目少于2组时取消该项目□b)报名方式：由各科室负责统计，培训科负责汇总。

2. 赛程安排第一项：跳绳第二项：踢毽子第三项：乒乓球第四项：羽毛球

3. 颁奖

八、活动物品准备

1. 辅助器材跳绳、毽子、乒乓球拍、羽毛球拍、秒表

九、活动预算

2. 奖品预算（2920元）3. 预算共计：75元+2920元=2995元