# 最新社团联谊游戏 社团联谊活动策划方案游戏精彩(精选8篇)

制作公司宣传语需要经过精心策划和专业设计,才能达到预期的效果。在编写宣传语时,应该注意避免使用过于抽象或晦涩的语言,让受众能够直观理解和接受。如果你正在寻找一些灵感,不妨关注一下以下公司宣传语范文,相信会对你有所启发。

# 社团联谊游戏篇一

- 1、基本情况: 开学已有七周, 学院各个社团的纳新和选干活动也已结束, 新的社团成员带来了新的社团风貌。
- 2、主要执行对象: 枣庄学院读者协会等
- 3、组织部门:各个社团的组织部,文艺部
- 4、环境特征: 计划于十月二十七日举办社团联谊晚会。时值周六,各个社团的'成员将会欢聚一起,热血沸腾。
- 1、活动目的:新成员更好的展示自己;新成员更快更好地融入到新的集体中;结交朋友便于之后的社团内部及社团之间工作顺利开展;感受社团氛围;进一步了解自己的社团了解其他社团的活动;加强社团与社团之间的联系。
- 2、活动意义: 让最好年华中的某一天更具有分量的放在心里。
- 3、具体目标:每位新成员有一次展示自己的机会;每位新成员至少认识5~10位新朋友;干事成员接触新任务;关于社团与社团的联系的节目是主题,各个社团的特色展现是补充。
- 1、人力资源:各个社团的组织部,文艺部,宣传部和成员若

干。

- 2、物力资源;已有资源:大教室,多媒体,音响等。需要资源:舞蹈用具,接待茶点等
- 1、节目安排: 20个节目左右,每个社团4~5个。例歌曲,舞蹈,相声小品,舞台剧等,展现这五个社团特色,并注重团结联系。
- 2、娱乐活动:期间穿插4<sup>~</sup>5个互动游戏。例:真心话大冒险等
- 3、背景音乐: 开场□youngforyou□□youarebeautiful□ □newyorkcity□结束《明天,你好□□rightherewaiting□等。
- 1、晚会茶点: 200
- 2、晚会互动小奖品:50
- 3、晚会化妆服装: 100
- 4、晚会其它: 100
- 1、人数签到问题
- 2、如有雨天,可推迟半小时左右开始
- 3、若无电供应或多媒体无法使用,应及时更换场地

# 社团联谊游戏篇二

因为我们是一家人,相亲相爱的.一家人。

20xx年x月x日星期六。

## 南高基公园

青志青办的哥哥姐姐和小伙伴们。

- (一)周六中午1:30大学生活动中心前集合,骑车前往南高基公园。(为保证安全,每人一辆车,成一字型,注意交通安全,不要追逐打闹和掉队)
- (二)自带零食、饮料与垃圾袋,到达目的地后稍作休息联谊开始。
  - (三) 开展游戏。

每人独有1-n的一个序号,除撕名牌外的游戏均按照随机抽签 决定参赛人员。

全体到场人员按扑克牌四种花色随机分为四组。每人只知道自己的花色并不知道其他人(包括本组成员),展开撕名牌大战,活到最后的人(一个人)胜。

游戏过程中,每人只能撕掉除自己花色以外其他花色持有者的名牌,不小心撕掉本队人员名牌的[out]被撕者复活。若最后存活的两人为同一种花色,则互撕(此时不再存在组别),撕掉对方名牌的获胜。

ps□虽然分了组别,但最后的获胜者只有一人,可看做个人赛。

全体到场人员按扑克牌四种花色随机分为四组,各组人员自行决定组内每人序号,且将序号公开。按序号撕名牌,从1至n[被撕掉名牌者out[不按顺序撕的无效,最后剩下的小组胜。

ps[]仍然分组,最后的获胜者为一个小组,团体赛。

## 游戏规则:

- 1、两组,5人站成一列为一组,每个人用嘴衔着一个纸杯; 主持人将队伍男女分开,高低分开。
- 3、两组人员用时最少的一组为胜,输的接受惩罚。

## 游戏规则:

两组,每组4人,所有人想办法让自己的脸按照主持人指定表情,被不知何时会拍照的照相机拍到,拍下照片后,完成任务人数多的小组获胜,如果均没有完成任务,则露脸多的小组获胜。

游戏规则: 10人参赛。

大家都蹲下来,然后一个一个地站起来。游戏开始后,想站起来的人一边喊着序号一边站起来,最后站起来的人out[]如果过程中有两个或两个以上的人同时起来的话,这两个人均out[]out的小伙伴接受惩罚。

## 游戏规则:

两组,每组4人,单腿站立,两只手将另一条腿的脚腕处抓住,各队成员一起上场,在指定位置互相利用身体去撞击,两条腿同时着地的人out[]出界的人out[]最后场上剩下哪组队员,哪一队胜。

# 社团联谊游戏篇三

本站发布社团内部联谊活动策划方案,更多社团内部联谊活动策划方案相关信息请访问本站策划频道。

## 一、活动主题

某某协会人力资源部联谊活动

二、活动背景

青协人力资源部是一个全新的部门,而各位副部也是刚刚选出来的,相互之间缺乏了解。我们想借助这个活动让大家相互了解,增进友谊,使青协人力资源部能够成为一个真正意义上的大家庭,以便大家今后更好的交流,更好的为青协人力资源部服务。

三、活动时间

本周六(6月16日)晚6点

四、活动地点

待定

五、活动内容

部内聚餐

活动内容丰富,聚餐与游戏相结合。在聚餐前后,可以进行多种游戏。有击鼓传花游戏、趣味的杀人游戏、特别的皇帝游戏、1234567游戏。游戏中的败者要为大家表演节目,而后做自我介绍。最后没有做过自我介绍的人要求单独做自我介绍。在游戏中熟识,在游戏中团结,在游戏中快乐。

精彩节目,不容错讨。

六、活动过程

1、进行击鼓传花游戏,随着音乐进行传花游戏。音乐停止,

花传到谁那谁表演节目。节目内容不限。

- 2、聚餐中。。。。。。
- 3、趣味的杀人游戏进行中。。。。
- 4、皇帝上轿游戏进行中。。。。。
- 5、1234567游戏进行中。。。。。
- 七、活动中应注意的问题及细节

由于部内经费有限,所以本次活动自费,采取aa制原则。但保证每人花费在20元以内,保证物有所值。

八、活动组织策划、负责人及主要参与者

活动组织策划、负责人: 部长徐建利、周雪珍、李甜、姜书琴

主要参与者: 青协人力资源部全体成员

附件:游戏规则及奖惩措施:

- 1、杀人游戏:游戏方法:
- 1. 准备扑克牌,有多少人就准备几张。但里面必须要有一张k□ 代表killer□杀手)。
- 2. 主持人把每一张牌发给大家,没人知道谁的牌是什么,也不能告诉别人自己的牌。
- 3. 主持人叫大家闭眼,代表晚上睡觉时间;接着,请杀手张开眼睛,问他想杀谁,杀手不能出声,只能用指的指出想杀

的人。主持人知道是谁后,叫他回去睡觉。

4. 主持人叫每个人张开眼睛,代表白天睡醒了。说出昨夜被杀的人,这时被杀的人可以或不用指出一个他认为是凶手的人。让被指出的人为自己辨解后,全体投票他是否为凶手。如果过半数,这人就死了。他必须秀出自己的牌给大家看。如果不是k\\\\\(\)代表他是平民,大家都杀错人了。游戏继续(从3开始)。

如果是,游戏结束,凶手输了。

游戏注意事项:

\*晚上时,没人可以张开眼睛,但可以故意制造出声音。

\*被杀的人在下一回晚上时,可以张开眼睛看谁是凶手,但不能告诉其他人。

\*只有被杀的人才能提名凶手。所以是一个白天提名一个人。

大家公认的,不论他是不是凶手,都要向大家介绍自己。即"某某,哪个院,失败了。"

2、皇帝上轿游戏

我们每个人都有个编号比如说其中一个人喊2号皇上

响应号数的人就双手叉腰喊上轿旁边的两个人就是1号和3号 就在旁边拿手扇风

皇上左边的人必须拿右手扇风右边则拿左手扇风否则犯规

喊的那个人可以扰乱视线比如说喊2号皇上手指5号皇上

皇上没喊上轿旁边人就扇了也算犯规

玩的时候很多人一着急自己是皇上自己双手也跟着扇或是拿 反手扇了

3、1234567游戏

挨个轮流数数凡是跟7有关和7的倍数都不说用咳嗽代表

比如说5、6、咳、8、913、咳、15、16、咳、...25、26、咳、咳、29

# 社团联谊游戏篇四

我校有社会公益类、兴趣爱好类、学术科技类、理论学习类 共60多个社团,他们的存在,活跃了校园文化,调动了同学 们参加课外活动的积极性和主动性,同时,培养了同学们的 各类兴趣,锻炼了他们组织各类活动的能力,还为同学们综 合素质的培养创造了良好的条件。学生社团活动更好地推动 校园文化建设,是校园的生机和魅力的重要体现,也是同学 们提升自我的主要载体,更是同学们学习生活中心的"第二 集体",已成为学校对外交流的重要窗口之一。

展现社团风采弘扬校园文化

继承社团精神彰显学子风范

青春 • 人文师院激情 • 魅力校园飞翔 • 活力社团

全校范围内

20\_\_年4月10日-5月26日

(一)社团文化节开幕式

时间: 4月10日19: 00

地点: 逸夫楼西广场

- (二)社团文化节系列活动
- 1、无私奉献一社会公益篇
- (1)"关爱南阳城、共迎农运会"系列社会公益活动

承办:经管学院社团部

(2) 大学生心理健康系列讲座

承办:发展心理协会

(3)招募贵州支教志愿者活动

承办:春蕾志愿社

(4) 大学生节能减排系列活动

承办:绿色环保协会、大学生志愿社

(5)"关爱老人"走进老年公寓行动

承办: 爱心社、春蕾志愿社、手语协会

- 2、变幻风云理论学术篇
- (1)社团学

理论知识竞赛

承办□mmds协会、法律研究协会

(2)红楼梦知识系列活动

承办: 红楼梦协会、电影文化协会

(3) 职场竞聘大赛

承办: 大学生创业协会、大学生职业规划与发展协会

(4) 范蠡经济思想宣传系列活动

承办: 范蠡经济论坛、大学生调查研究协会

(5)"战神粟裕"专题报告会

承办:汉文化研究协会

- 3、社彩斑斓一兴趣爱好篇
- (1) 红歌会

承办[]mmds协会

(2)"我眼中的和谐校园"摄影大赛

承办: 摄影协会

(3) 主持人挑战赛

承办: 演讲与辩论协会、播音与主持协会

(4)公关礼仪大赛

承办:公关与口才协会、模特礼仪协会

(5)"英语之星"比赛

承办: 天英社、英语俱乐部

## (6) 电子竞技大赛

承办: 电子竞技协会、电脑俱乐部

(7)南阳市魔术巡回展

承办: 魔术协会

(8)南阳师院第七届太

极拳、太极剑比赛

承办: 太极拳协会

4、回首过去、展望未来一社联四周年联谊会

承办: 学生社团联合会

(三)社团文化节总结表彰会暨闭幕式

时间: 5月26日15: 00

地点: 西区音乐厅

# 社团联谊游戏篇五

携起友谊之手, 跳起青春舞步

以联谊舞会的形式增进两个协会的交流,增强两个协会的友谊。并且借此丰富校园生活与文化,打造校园周末文娱活动风景线。

5月15日(周六)晚7点

大学生活动中心二楼舞厅

xx社、xx社

xx社和xx社会员以及其他有意愿的同学。

- 1. 进行舞会宣传。
- 2. 联系一至两名擅长舞蹈的同学。
- 3. 准备舞会所需的音乐资料。
- 4,准备矿泉水、瓜子、糖果、小玩具、气球、拉花等物品。
- 1,入场。入场后领号牌,用于活动中表演及抽奖。
- 2, 主持人致开场词。
- 3,两个协会合作出开场节目,点燃会场气氛。
- 4,做一个全场都能参与的游戏,将大家放松心情,融入舞会的欢乐氛围。
- 5,两协会分别表演节目。歌曲、舞蹈、小品、相声.....
- 6, 进入游戏环节。开火车, 击鼓传花, 你来比划我来猜等等。
- 7, 现场嘉宾出节目(两三个为好), 赢取小玩具。
- 8,请同学教大家跳舞,大约10分钟。然后各自寻觅舞伴,全场进入舞池起舞。
- 9, 舞会即将结束, 两协会负责人致辞总结舞会并致谢。
- 10, 主持人宣布舞会结束。

# 社团联谊游戏篇六

- 一、活动主题:
  - "快乐学院,温馨两系"为主题的联谊活动
- 二、活动目的:
- 1、丰富两系学生会成员的课余生活;
- 3、对部门来说,为大一同学提供一次锻炼组织和交流能力的机会。
- 三、活动意义:
- 1、增进了两个系的学生会的友谊;
- 2、为两系同学提供了展现自我的舞台:

四、活动时间:

20xx年6月

五、活动地点:

图书馆

六、参加人员: 机械系, 管理系学生会成员或同学。

七、活动内容:

- (一)活动前期
- 1、机械系与管理系分别选派一男一女作为活动主持人;

- 2、两系分别准备5个节目,形式不限;
- 3、两个趣味游戏;
- 4、两系心理部部长分别准备发言稿;
- 5、申请教室并购买瓜子和水果;
- 6、准备活动的背景音乐;
- 7、活动场地的布置。
- (二)活动期间
- 1、主持人开场白然后引领大家齐唱《朋友》;
- 2、机械系心理部部长发言并自我介绍;
- 3. 工商系部长发言并自我介绍;
- 4. 节目表演: 两部门交叉表演:
- 5. 第三个节目后, 做第一次互动游戏;
- 6. 继续进行节目的表演;
- 7. 有主持人倡导大家畅所欲言,从而交流在心理部工作半年的感想;
- 11. 主持人作出总结发言;

# 社团联谊游戏篇七

圣诞节悄然临近,亲朋好友竞相祝福。送贺卡常常成为传情达意的一种重要方式。但是环保志愿者组织曾做过计算:一

张最普通的贺卡起码要消耗掉10克优质纸张,如果1000万人平均每人消费一张贺卡,就要砍掉近3000棵10年生的大树。而生产这些贺卡要耗电1万多度,排放废水3万多吨,耗资达1000多万元。贺卡代表一种时尚,必须每年更换新的款式,改进制作工艺,每年剩余的贺卡几乎不能够再利用。以上种种表明,贺卡带来的浪费和污染是不可估量的。不送贺卡送水果,回收可再回收利用物品,节约现有资源,保护环境。绿源环保协会特在圣诞节来临之际在我校举行"水果圣诞绿色湖师"活动,呈递甜蜜祝福,留住绿色心愿。

- 一、活动名称:水果圣诞绿色湖师
- 二、活动口号[[merryfruits!
- 三、活动地点:湖师大道、凤凰超市门口、学生宿舍
- 四. 活动时间□20xx年12月22日—20xx年12月24日
- 五. 活动对象: 湖北师范学院全体师生
- 六. 活动目的:
- 1、争取降低贺卡发放使用量,减少纸张的浪费,为保护森林资源做出贡献:
- 3、为我校师生传递圣诞的温情与节日的祝福;
- 4、以水果交换,回收可再回收利用物品,保护校园环境;
- 5、为后续"可回收利用物品制作大赛"作准备。
- 七. 主办单位: 湖北师范学院学生社团联合会

湖北师范学院绿源环保协会

八、活动流程:

## 活动前

- 4、外联部与校内四家水果商接洽谈判,签订赞助合同;
- 5、财务部对整个活动做大致预算;
- 6、各部门协调制作水果礼品包装样式。

## 活动中

- 1、在各楼栋张贴海报,联络员对负责楼栋进行口头宣传;
- 2、在湖师大道、凤凰超市门口设立宣传兑换点,摆放展板;
- 4、机动小组按上门服务登记表约定时间上门收取可再回收利用物品,兑换水果;
- 6、财务部、组织部在每日活动结束后进行汇总,做好后勤管理工作;
- 7、水果派送人员在平安夜派送水果礼品,进行相关信息回馈;
- 8、制作"活动成果展"展板。

## 九、活动总结:

- 2、财务部对整个活动进行审计,做好财务报销等账目工作;
- 3、组织部就本次活动做出相关总结;
- 4、秘书部撰写宣传稿附图片上交存档。

## 十、活动预算:

展板纸四张4元宣传卡纸27张13.5元便笺两打4元

苹果一箱100元左右(苹果可由商家赞助)合计:121.5元

湖北师范学院绿源环保协会

20xx年12月13日

# 社团联谊游戏篇八

在万物复苏的春天、在满山花开的三月、在同学们刚准备为新的一年放飞梦想的时刻,我们一起共同分享这美好温暖的 春光。

一、活动目的

为丰富校园文化,展示学院社团风采及成果,促进学院社团深层次发展,打造社团品牌活动,让全院师生进一步地了解社团,走进社团,融入社团,使学生在通过社团活动的组织与参与中综合素质得到锻炼与提高。文化修养、技能拓展及社会实践能力得到加强。

二、活动时间

20xx年x月xx日x点。

三、活动地点

学院北院老篮球场。

四、参与对象

学院xx个学生社团。

五、活动内容

活动一: 吸管运输

活动规则:

将xx个社团代表分为x组,每组x个社团(x个代表队),每个代表队限五人上场,五个队员在比赛指定区按顺序站好。每人嘴里叼一支吸管,第一个人在吸管上挂一个钥匙环(或其他小圆环),裁判员宣布比赛开始时(计时开始),不许用手接触吸管和钥匙环,只能用嘴吸管的姿势把钥匙环往下传,直到传到最后一个人嘴叼的吸管上,游戏宣布结束。(若在途中吸管或钥匙环掉下来,则要从第一个同学开始)。最后从x个组中分别选出x个运输总时间最短的代表队并按运输时间长短进行分第一、二三四名(若在该x队中出现两个或两个以上的代表队所用时间相等,则x个代表队重新计时比赛,直到分出一二三四名为止)。

活动二: 双龙戏珠

活动规则[]xx[]

活动三: 珠联璧合

活动规则[]xx[]

六、活动所需物品

- 2、钥匙环x个(x元)
- 3、气球**x**包(**xx**元)
- 4、桌子[]**xx**张

- 7、乒乓球xx个(xx元)
- 8、计时器x个(xx元)
- 9、水杯x个(x元)
- 10、圆珠笔(x支)(x元)

共计[]xxx元

七、人员安排

(一)活动布置(xx人)

负责活动场面的布置,活动器材的摆放,活动后的物品收集 及卫生打扫。

(二计时组(x人)

协助主持人负责宣布限时活动的开始和结束。

(三) 计分组(x人)

负责各队比赛结束的分数登记。

(四)机动组(现场维护)(xx人)

负责活动场地秩序及突发事件的. 应急处理, 负责联系个社团按时按规则参加活动。