

最新趣味策划案大学 大学趣味策划书(优秀15篇)

岗位职责是指在某个工作岗位上所应承担的具体工作任务和职责范围。如何准确地制定岗位职责，是每个组织管理者需要思考的重要问题。岗位职责范文5：负责项目管理和协调工作，确保项目按时、按质、按需完成。

趣味策划案大学篇一

**运动会是我校举办的大型活动，全校及各二级院校都作出积极准备，同时这也是我届全体09级学生参与的大型活动之一，这是个展现自我体育风采，是一个增进与同学交流的全校性平台。

作为工商管理学院的一个组成班级，我班认真配合老师安排，本班同学积极参与，在运动员、体操队伍及方队队伍中都有名额。我们本着认真参与，努力运动的原则，希望本班在各方面能取得理想成绩。

(一) 会前准备

趣味策划案大学篇二

：为了丰富同学们的校园文化生活，激发同学们对英语学习的热情，提高同学们的英语口语表达能力，同时也为同学们提供了一个展示自我的平台。英语角协会，经贸与管理系决定合力策划举办趣味英语演讲比赛。

本次趣味英语演讲比赛旨在提高口语表达能力，形式多样，可以演讲、朗诵、小品、话剧和歌曲等。

本次活动共分为初赛和决赛两个环节。

时间□xx年x月25、26。

形式：召集所有报名选手进行抽签，决定出场顺序，对每位(队)选手的演讲有严格的时间限制(5分钟)，根据相应的评分规则评选出12名选手参与决赛。

时间□xx年5月1日。

地点：图书馆三楼多功能厅。

形式：所有进决赛的选手进行抽签决定出场顺序，评委根据每位(队)选手的场上表现作出相应的评分，最后根据评分的具体情况排出名次。

评委：一位英语外教和6名优秀英语教师。

嘉宾：院团委书记、各系党(团)总支书记。

一等奖：奖品3元(1名)。

二等奖：奖品2元(2名)。

三等奖：奖品15元(3名)。

最佳创意奖：奖品2元。

优胜奖：奖品1元(4名)

场地布置：15元

小礼品：15元

评委纪念品：14元

横幅喷绘：2元

总共：815元

趣味策划案大学篇三

学府校区

1. 拔河比赛

游戏规则：以拔河规则为准每班参加人数10人（5男；5女）

所需材料：拔河绳一根，口哨两个

项目负责人：

2. 背气球

游戏规则：每班参加人数10人（5男；5女）

把人分为两队，一组四人一组六人两队相隔25米。两人（一男一女）

背靠中间放入气球背到对面，换另外两人背回，如气球在背到对面过程中破了加时5秒。

所需材料：秒表，气球

项目负责人：

3. 齐心协力

游戏规则：每班参加人数10人（5男；5女）

十位同学站为一排，把脚绑在一起，走向25米外返回。

所需材料：秒表，绳子

项目负责人：

4. 迎面跑

游戏规则：每班参加人数10人（5男；5女）

分为两队（5人为一队，两队相隔25米）相互迎面奔跑把手中的接力棒交给对面的队员。

所需材料：秒表，接力棒

项目负责人：

5. 抢凳子

游戏规则：每班参加人数2人（1男；1女）

比赛场地摆有比人数少一的. 凳子，再裁判说抢时每人争抢凳子坐下，没坐到凳子的同学被淘汰直到剩下最后一位同学结束。

所需物品：凳子，口哨

项目负责人：

各个班级每班出一支队，每个队不少于十五人数。

各个班、民俗文化社团、云之花语社团、青协会□20xx级学生会及14级学生会、五华校区学生代表。

1、体育部所有成员负责裁判记分等工作，其余学生会成员积极配合体育部；

2、主裁判1名，负裁判2名，记分员2名；

3、自愿服务者10名，负责捡球、监督等。

奖状、文具等。

趣味策划案大学篇四

□

兰州大学草地农业科技学院团委

20xx年5月30日本周天14:00---18:00

1、图书馆前（选择队长和安全部长，设计队名、队标、和口号）

2、西区篮球场（趣味答题和投篮）

3、榆中校区校园（校园寻宝）

4、翠英山（定向越野）

1、下午2:00所有参赛队伍必须按时到达图书馆东侧（军训时的空地），在规定30分钟的时间内确定队长及安全部长并完成队名、队标以及口号的设计，并进行展示这是作为参赛下一项目的基础。

2、设计好的队伍列队走向篮球场，期间队长必须组织至少喊一次口号；

4、答完题后的参赛队伍再推荐一名队员进入场地内进行投篮，罚球线上投10次，进1球得1分，共10分；三分线外设置五个点投篮五次，进一球得2分，共10分。整个投篮环节不计时，总分共20分。

5、完成投篮后的所有参赛队伍在篮球场门口集合，经裁判员开始共同寻找5个不同宝藏点，参赛选手必须拿到守在宝藏点同学手中的录条才表示寻宝成功。

6、收集到5个录条的队伍集合后进行定向越野，目标是翠英山顶（视时间再定）。

7、另每班还需派出一名同学作为裁判，配合此次活动。

各参赛队伍在每个环节的得分总和及为最终得分，按总分次序决定前三名。并在其他未获奖的六个参赛队伍中评出一个“最佳团队奖”

第一名：颁发奖状，团队赠送一支刻有“草科院文体趣味赛冠军”字样的大毛笔，附带一些零食。

第二名：颁发奖状，团队赠送一支刻有“草科院文体趣味赛亚军”字样的中毛笔，附带一些零食。

第三名：颁发奖状，团队赠送一支刻有“草科院文体趣味赛季军”字样的小毛笔，附带一些零食。

最佳团队奖成员，团队赠送一支刻有“草科院文体趣味赛优秀团队”字样的大毛笔，附带一些零食。

最佳裁判一名，颁发证书。

其他积极参与的队员将每人获得棒棒糖一支。

大奖状4张，证书一张，学院提供

第一名一支大毛笔，10元/支，共10元

第二名一支中毛笔，7元/支，共7元

第三名一支中毛笔，5元/支，共5元

最佳团队一支大毛笔，10元/支共10元

所有队员每人获赠一支棒棒糖，45支，0.5元/支共22.5元

刻字经费（不确定）共20元

零食经费共50元

检录条答题纸经费共10元

条幅共40元

经费总计： $36+10+7+5+10+22.5+20=174.5$ （元）

趣味策划案大学篇五

策划书即对某个未来的活动或者事件进行策划，并展现给读者的文本；策划书是目标规划的文字书，是实现目标的指路灯。一份好的策划书往往能够决定您的目标能否有效快速达到。下面是我们本站为您推荐策划书供您参考：

活动背景：为了迎接学院迎新生让同学们有更加丰富的课余生活，也为提高我系学生的身体素质，增强同学之间的友谊和合作意识，展现当代大学生青春活力和积极向上的精神风貌，让同学懂得使用团队力量。

指导单位：共青团中国地质大学长城学院委员会

共青团地球科学与资源系委员会

主办单位：中国地质大学长城学院地科系学生会体育部

组织机构

组委会

赛事主管领导：张吉庆

主任：王子奇

副主任：张-健

委员：马腾飞 董道明 杨浩

办事机构

总负责人：王子奇 张-健

1、宣传组：做好赛前宣传及更改比赛场地、日期和时间的通知。

负责机构：学生会宣传部

2、竞赛组：根据规程规定和报名队的具体情况编排比赛日程，编印秩序册并及时发放到各队，印刷竞赛用的各种表格，安排参赛队比赛前对场地的适应性练习，登记并公布比赛成绩。

负责机构：系学生会体育部

3、裁判组：组织裁判员的业务培训。

负责机构：系学生会体育部

4、场地组：检查场地和比赛器材的落实情况，解决场上的突发事件。

负责机构：系学生会纪检部、生活部

5、裁判员

主裁判长：张-健

副裁判长：马腾飞董道明 杨浩

裁判员：各专业选派的裁判员

6、赛场监督人员

体育部所有干事

7、仲裁委员会：系学生会体育部、纪检部、队长委员会

活动目的：

1、通过举办趣味运动会，提升全系同学对体育运动的热情，增强全系学生的身体素质，同时也锻炼同学们的团队合作能力。

2、通过比赛，使学生与学生之间，班级与班级之间能够友好的交流沟通，营造地科系大家庭的温馨氛围。

3、形成积极协调的团队氛围，营造一个积极、健康、热烈、活泼、朝气蓬勃的校园环境，并能够以一个积极的心态、健康的体魄面对今后的学习和生活。

4、通过比赛，给同学一个展现自己的舞台，同时也会选拔出一批优秀的队员，为“129”选拔一批优秀运动员。

活动时间：2019年11月上旬至11月中旬，具体时间到时通知。

活动地点：学院体育场(具体届时另行通知)

比赛项目，道具，参赛人员及规则

1、螃蟹接力赛跑(双人夹球接力跑):

道具：大球5个

参赛人员：每队6人，3男3女。

规则：

- 1、参赛队员1男1女为一小组参赛，赛道长20米，接力折返。
- 2、听到预备信号时，同组两人背对背用躯干夹抵住球，开始信号后，两人像螃蟹状横着向折返线跑去，人完全过线后将球交予下组队员，折返回起点，如此往复，先完成的三队获胜。
- 3、听到开始信号夹好球后方可离开起跑线
- 4、中途球落地，必须从落地处夹起才能继续进行。
- 5、抱球跑者取消比赛资格。

2、托乒乓球球30米赛跑

道具：乒乓球拍5个，乒乓球5个。

参赛人员：每队4人，2男2女。

- 1、参赛顺序：第一名队员为女处级干部、第二名为男处级干部、第三名为女队员、第四名为男队员。
- 2、听到预备信号时，一手握球拍将乒乓球放到球拍上，听到开始信号后，向折返线处跑，绕过标志杆再跑回起点，过线后将球和拍交给下一个运动员，继续比赛，先完成的三队获胜。

3、托球跑时中途球落地，必须从落地处捡起才能继续进行。落地视为犯规，犯规三次出局。

4、手握球跑者取消比赛资格。

3、袋鼠跳接力赛

道具：袋鼠袋(麻袋)5个。

参赛人员：每队6人，3男3女。

规则：

1、女队员在起点线、男队员在折返线。第一位队员将双脚套在麻袋内，用手提着。比赛开始，双手提着袋口向前跳，沿跑道前行20米，通过折返线后将麻袋交给同组女队员，重复前过程，如此往复，先完成的三队获胜。

2、比赛中途跌倒，可爬起继续。

3、接力时必须通过端线后进行，否则算犯规，取消成绩。

趣味策划案大学篇六

本次的趣味运动旨在丰富学院师生的课余生活，给每一位学生展现自我的机会，在学习之余好好锻炼身体，注意各种才能的挖掘、培养与展示，同时增加同学、学生会各部门以及老师之间的交流、并促进友谊，增强班级凝聚力，为美好的大学生活留下灿烂的.一笔财富，展示出新时代大学生的蓬勃朝气和竞技热情。

信息科学与工程学院趣味运动会

娱乐身心、激扬青春

在c区张贴宣传海报

信息科学与工程学院全体师生

□20xx年11月 20 日

：学校田径场

：学院体育部

信息部、宣传部、科技部、文艺部

大一、大二每个班为一个队，共16个队，分为a□b□c□d四个小组，需要抽签的比赛前各班体委去学生会集体抽签进行分组。

b队：主席团、学习部、卫生部、科技部、生活部、社团部、文艺部

（老师安排在两队中）

发令员2名、记录员2名

每一拔河队上场比赛队员15人，每队为男9人、女6人。参加比赛的队员必须是其班级学生，其余人员不得参加。

、体育部派人员清点参赛双方人员、人数是否正确，监督是否有违反现象，如发现违反现象立即取消比赛资格。

各班组织委员要认真组织，其他拉拉队员必须站在场地限制线外，不得进入拔河场地内，否则以作弊处理。

每组前两名出线进行淘汰赛（战绩相同看两队交手战绩，然后看小比分，再不能排出名次则加赛□□a组第1、2名对b组第2、1名□c□d两组与此一样；产生四强后再进行抽签分组，然后决出第1、2、3名。

篮球16个、秒表6个、哨子4个

发令员4名、记录员6名、协助人员6名

：每队10名队员（至少3名女生），一场决定胜负，用时最少的队伍获胜。

每个队10名队员依次排开排成一列，间距一臂，第一名队员双手举起篮球，其余队员弯下腰，双脚分开，当听到裁判发令后，第一队员将球从胯下传给第二名队员，依次类推，当第十名队员接到球后，持球跑到第一名队员前面（协助人员出）依次传球，当第九名队员接到球后，持球跑到第十名队员前面依传球，依次轮换传球。

当第一名队员站在最后一位并双手持球后视为比赛结束（比赛过程中，第一名队员是不跑动的）。

在传球过程中，球落地后，须由传球队员捡球后重新传球，否则将一次加罚2秒。

从16个队选出用时最少的六个队进决赛，然后决出1、2、3名。

.

篮球6个、秒表6个、哨子4个

发令员4名、记录员6名

每队16人（8男8女），每组均是一男一女组成，赛道长度10米。

赛道两端各站4组队员。比赛开始后，其中一端的一组队员用背部夹住篮球，侧向走到另一端，然后把篮球交给另一组队员。来回接力。知道最后一组队员走到另一端。如果在运球过程中，篮球掉了，必须把球捡起再夹好，并在掉球点继续比赛。记录员记好时间，并登记，统计出名次。

发令员1名，记录员6名

每队10人（5男5女），男生抱球跑，女生跳绳跑。

男生每次抱着3个篮球跑（如中途掉落需捡起回到掉落处重新开始）女生跳着跳绳跑（如中断需从中断处重新开始）

开始前男、女生分别站在15米赛道两端，听到开始命令后女生跳绳跑到对面男生处，然后男生抱球再跑到对面女生处，这样依次男女交叉进行，直到男女全部交换完位置比赛结束。

趣味策划案大学篇七

通过这次有趣的运动会的开展，学生们可以更好地相互了解，加深友谊，达到进一步和谐学院氛围的目的。同时，在课外活动中，我们可以放松自己，获得快乐，增强班级凝聚力，展示新闻专业十年级学生积极活泼的精神。

新闻与传播学院趣味运动会。

10月24日周一下午14点□x x□

北苑足球场。

新闻与传播学院十年级全体学生。

1、活动当天下午2点10分，所有学生将在北苑足球场加入警方。

2、执行后剪辑游戏的第一阶段。

3、开展第二阶段运球比赛。

4、开展两人三脚第三阶段比赛。

5、进行接球的第四阶段。

4、赛后排名是糖。

5、每个班留四个同学清理场地，其他同学有序解散。

比赛以班级为单位，每班选出16名学生参加比赛，2名学生为评委。

(一)背夹游戏

16名学生分成两队，50米跑道两边各8名学生，2名学生一组，把篮球放在中间背靠背跑到另一边，替换另一组学生继续，直到这个班的所有学生都完成接力，以最短的时间获胜。中途篮球落地必须由裁判放回，然后从落地处出发，每落一球，比赛时间记录增加5秒。各班互相监督(比如1班评委监督5班学生，2班评委监督6班、、、)、两个评委一个负责计时，一个负责给选手放回篮球，记录篮球落地次数。比赛分两次进行，一次四个班(分为1、3、5、7班和2、4、6、8班)。最后第一名得6分，第二名得4分，第三名得2分，其他班都得1分。

(2)运球比赛

同样，16名学生被分成两队，50米跑道两边各有8名学生。第一个学生用羽毛球拍为另一个学生把一个乒乓球运到另一边，乒乓球落地中途也要加5秒的时间记录。其他规则和评分方法和后夹游戏一样。最终的比赛排名由两个项目的积分之和决定。

(3) 双人三条腿跑步比赛

16名学生分成两队，50米跑道两边各有8名学生。比赛前，16名同学以两人为单位，将两只脚绑在一起。从第一队，两个人跑到另一边，对面两个人往回跑，直到这个班的所有同学都跑完。时间最短者获胜，计分方法如上。

(4) 接住球赛

八名学生(包括四名男生和四名女生)被分成两队，四名学生在50米跑道上。第一个队员拿着木棍，用木棍把起点的篮球开到对面，换对面的同学跑回来，直到全班同学都跑完。比赛中不允许用身体其他部位触球，否则扣5秒，裁判的设置和积分同上。

所需设备:四个篮球、四个羽毛球拍、四个乒乓球、四根木棍、一根弦(切)和四个秒表。

第一名获得了150元的班费奖和一个大糖包，第二名获得了100元的班费奖和一个中糖包，第三名获得了50元的班费奖和一个小糖包，其余班级分别获得了一个鼓励性的糖包。

项目

篮子金额(元)

有关注意事项

- 1、本次活动由年级班委和年级团总支联合举办；
- 2、活动场地拥挤，需要提前占用；
- 3、体育部要能提供所有必要的设备，所以提前联系体育部；
- 4、加强宣传，各班班长尽力做好赛前宣传，维护比赛秩序；

5、组织学生购买糖果等用品。

趣味策划案大学篇八

定向运动是一项新兴的体育项目，是指利用地图和指北针寻找地图上所指示的各个点标，以最短时间找到所有点标者为胜。今年我校安全月活动之一将通过定向运动这一新形式来宣传和普及安全知识，让参加活动的师生在运动中认识、掌握安全知识。

本次“安全月”趣味定向赛的活动现场报名点位于闵行校区华闵餐厅前小广场，活动中的8个任务点位于整个闵行校区校园内，其中有4个任务点设置了消防、治安、交通等安全知识的任务。本次比赛设置了个人男子组、个人女子组、团体组和双人组，以参赛者完成所有任务点的时间长短排名，对各组别前6名的参赛者颁发奖品。

5月28日（周三） 11：30—13：00

闵行校区（报名处：华闵餐厅前小广场）

全体师生

个人男子组、个人女子组、团体组（3人，至少1名女性）、
双人组（1男1女）

1、各个组别参赛者需以徒步的方式，使用定向地图和指北针寻找到地图上所标识的所有任务点，并完成相关任务（可使用手机、网络等求助方式），以用时少者为胜。找错、遗漏任务点则成绩无效。

2、团体组为3人一队，每队需指定一名队长，队长为该参赛队的负责人，对本参赛队活动中的全面事务负责。

3、各组别参赛者在比赛开始后可以获得1个定向指卡、1个指北针、1张定向地图，参赛者找到任务点后需用定向指卡打卡记录比赛完成时间，团队组和双人组队的参赛队员需集体同时到达每一个任务点。

4、本次比赛采用标准定向越野电子计时系统，参赛队伍需遵守比赛规则，为了比赛公平公正，本次比赛所有参赛者不得使用自行车、电瓶车、摩托车、汽车等交通工具。如遇发现，则取消比赛成绩。

各组别取前6名，颁发丰厚奖品。

参赛者可凭本人校园卡现场报名参赛。

趣味策划案大学篇九

为进一步促进我局精神礼貌建设，鼓励职工积极参加各种文体活动，丰富我局职工的精神生活，增强职工队伍的向心力和凝聚力，创造健康活泼的工作氛围和环境，使广大职工以饱满的热情和强健的体魄投身到工作中，更好的完成各项工作任务，特制定本实施方案。

以满足我校职工日益增长的精神需求、培育文化体育队伍、健全文化体育资料、丰富职工生活为重点，促进文化体育事业繁荣发展。

以“欢乐、健身、团结、提高”为宗旨，经过活动，营造健康向上、礼貌和谐的文化氛围，搭建各股室、中心相互交流、沟通的平台，使广大职工在团体活动中体验欢乐，在简便、愉悦的环境中锻炼身体、陶冶情操，从而以良好的精神状态投入到各项工作中去。

以我局职工兴趣爱好入手，全员参与乒乓球和羽毛球两项比赛。

(一)提高认识，确保活动顺利开展。我局各部门要充分认识开展“文化体育”活动不仅仅能强身健体，振奋精神，激励斗志，丰富我局全体职工精神文化生活，并且对提高职工素质，倡导科学礼貌健康的生活方式，大力提升我局对外形象有着积极推动作用。

(二)认真组织，确保活动常态开展。“文化体育”活动开展由我局工会组织实施，要确保各项活动常态开展，落到实处。

(三)积极参与，确保活动取得实效。我局全体职工要提高认识，积极主动参加活动，从而使活动取得真正的效果。

趣味策划案大学篇十

趣味运动是一项将传统的体育运动比赛和引起人兴趣的趣味活动融合形成的一项新兴运动，它介于体育运动和趣味游戏之间融合了体育、文化、趣味、智力等因素。

一方面丰富学生的课余活动，加强体质锻炼，增强集体意识和团结意识，训练大家的反应能力；另一方面，融洽师生关系和同学关系，培养团队协作的精神。

报名。以班级为单位，各项比赛项目参加人员，由班主任自由筛选，另外每班选出一名同学负责向广播台投稿。然后交由杨继平老师和贺志艳老师统计。

20xx年12月28日（可根据实际情况更改）

学校操场

（1）跳绳比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组（三个年级同时进行）。每班选举8名选手。每人有一分钟的

时间，最后将各班选手跳绳总次数相加，以班级为单位，跳绳次数最多的班级获胜。

时间安排：9:00—9:25

（2）背部运球比赛。

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组和大三组。每班选举10名（分5组）选手。两选手用背部夹住气球，双手在背后交握，侧跑完成规定赛道长，把球放在指定位置后，返回原地，下一组开始运球。需返回原地重新开始，赛道长50米。比赛过程中，不许用手碰球，球落地或者夹爆者，违规者取消本班的比赛资格。最后按照运球数量的多少以班级为单位进行排名。（大一先进行比赛，大二、大三一起进行）大一、大二选出前二名，大三选出一名。

时间安排：9:40—10:10

（3）二人三组比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组。每班选举12名（6组）选手，赛道长50米，每班分三组在赛道两边，以接龙式进行比赛。前一组选手到达指定位置后，后一组才可以开始。由工作人员安排好后，听口令开始比赛，抢口令者加时5秒。按照完成任务所需时间长短以班级为单位进行排名。七、大二选出前二名，大三选出一名。

时间安排：10:25—10:45

（4）拔河比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组。每班选举7名男生7名女生。大一以抽签形式分两组进行淘汰赛，胜出的班级在进行比赛，每次比赛一局决定胜负。大二

以抽签形式选出一个直接晋级班级，剩余两个班进行比赛，胜出班级与晋级班级再进行比赛。大三两班直接进行比赛。

时间安排：11:00—11:30

跳绳20根，气球2包，捆绳15条，大绳2根，计时器6、口哨若干、米尺、音响，话筒，照相机，奖状若干，大纸箱5个。

场地布置□xxx□xxx□xxx

会场秩序：各班班主任负责本班秩序、卫生及组织投稿。

突发事件处理：校领导人员

照相、摄影□xxx

广播台负责人□xxx

总负责人：杨继平（各项比赛成绩统计，赛场安排，器具准备）

大三组由宋xxx（裁判员和统计员）、蔡xx（维持纪律）、贺xx（维持纪律和计时）

每项比赛七、大二组各取前二名，大三组取一名。另外设置精神文明奖（在所有班级中取前三名，内容包括1、投稿，2、赛场纪律，3、赛场卫生），颁发奖状。

文档为doc格式

趣味策划案大学篇十一

为了进一步活跃教工业余文化生活，通过开展有益于身心健康的文体活动，形成强身益智、振奋精神，陶冶情操、激

发活力，团结奋进的良好风貌，进一步推进和谐校园建设。经研究决定组织开展“20xx新年教职工趣味文体比赛”活动，特制定活动方案如下：

20xx年12月下旬。

本周内在工会张奋勇主席处报名，逾期未报名者视为放弃。

（一）、棋和牌类比赛

1、扑克牌比赛

规则：

（2）每轮参赛数为偶数，若为奇数则在前轮参赛人中抽签复活补齐人数参赛

2、跳棋比赛

规则：

（二）、游艺类比赛

1、投掷乒乓球比赛

规则：

（1）比赛者站在距离字纸篓3米线界外，往字纸篓里投球，每人20球机会；

（2）奖励等级按进球数依次排名，取前12名获一、二、三等奖各3、4、5人。

2、投掷飞镖比赛

规则：

(1) 参赛者站在距离飞镖3米线界外，每人只投一轮，每轮投10镖，以环数多者为胜。

(2) 奖励等级同第1项；

说明：游艺类比赛如遇进球数（环数）一致，则数字一致参赛者进行第二轮比赛，直至决出名次。

参赛要求：

- 1、鼓励全体教职工积极报名，按照要求参赛；
- 2、服从安排、遵守规则、文明参赛、赛出风格、赛出活力；
- 4、各比赛项目具体进行时间（包括抽签），务必注意工会通知（一般工会提前1天在教学楼4楼通知），凡在规定时间内未到比赛（抽签）场地，则视为参赛者自己放弃。
- 5、报名后一般不得弃赛，确因病因事不能参加者务必提前向工会负责人请假。

趣味策划案大学篇十二

1、袋鼠跳

比赛方法：每组比赛四队参加，每队10人，全部由男生组成。每支队伍平均分为2个小队记为a□b□相向各排成一纵队。比赛开始前，每组a队的第一名队员将布袋套至腰部，听裁判员发令后向b队前进，中途布袋不得脱离双腿，至b队时脱去布袋，由b队队员套上布袋向a队前进，如上述循环直至最后一名队员。最终用时最短的队伍获胜。道具：每组所用布袋均为同一规格，用明显的标记划出各队的起跑线和跑道线□a□b两队

起跑线间距离30米，每条跑道宽1、2米。详细规则：比赛过程中，如有摔倒可以自行爬起，但布袋必须始终套在腿上，如有滑落必须重新套上后方可继续比赛。从开始脱下布袋交接，至下一名队员的布袋完全套好前，整个交接过程必须在跑道端线以外进行，不能越线。所有队的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三支队伍。

2、8字大绳

比赛方法：每组比赛由4队参加，每队10人，2人摇绳，8人跳（4男4女，次序不限）。按照8字的比划顺序依次循环通过。在3分钟内以通过绳的人次多者为胜。道具：每组一条长约20米的长跳绳。

详细规则：比赛前列队在绳一端，裁判员施令后开始摇绳，并开始计时。队员依次通过大绳。最终以3分钟内通过大绳的人次数多为胜者。如果有队员在中途使比赛中断，则此人不计入成绩，从下名队员开始继续比赛。

3、多人大绳

比赛方法：每组比赛由4队参加，每队十人。每队2个人摇绳，8个人跳（4男4女，次序不限）。在规定时间内，以8个人全部进入大绳开始计数。最终以3分钟内计数多者为胜。道具：每组一条长约20米的长跳绳。

详细规则：比赛前列队在绳一侧，裁判员施令后开始摇绳，并开始计时。最终以3分钟内大绳摇过的圈数多者为胜。如果途中有任何一名队员没有进入大绳，则取消成绩。

4、十人九足

比赛方法：以系别为单位，共七个队伍。每队十人，五男五女叉排成一横排，相邻的人把腿系在一起，一起跑向终点，

用时最短的胜出。分成三组进行比赛，抽签决定比赛次序。

道具：每组一条长约五米的绳子

详细规则：相邻的人把腿系在一起，一起跑向终点，用时最短的胜出。分成三组进行比赛，抽签决定比赛次序。

5、过杆舞

比赛方法：以系别为单位，共七个队伍。每队五人，三男两女。

道具：一根长约五米的杆子

详细规则：每组队员必须弯腰后仰从杆下走过去。若没有碰掉杆子，工作人员把杆子挪下一级（10厘米）再开始。若有队员碰掉杆子即淘汰出局。最低过杆纪录的队伍获胜。每队按顺序进行比赛。

1、齐心协力

比赛方法：每组比赛由四队参加，每队三人，两男一女，次序不限。每支队伍三个人站成一纵列，所有人的左脚固定在一支长条木板上，所有人的右脚固定在另一支长条木板上，这样一队三人行走时必须同时迈动左脚或右脚。在裁判员施令后参加的数队一齐向终点跑去，最终用时最短的队伍获胜。道具：每队两条相同的木板，每个木板宽25cm

长100cm在板上均匀固定三条尼龙绳环，以便将队员的脚固定在板上。用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线。起跑线和终点线间距离50米，每条跑道宽1、2米。详细规则：比赛前由裁判检查各队队员的脚是否已牢固的固定在木板上。检查完毕后，各队就位在同一起跑线上。裁判员发令的同时，各队成员按照本队的跑道一齐迈步冲向终点。裁判在发令时一并开始对各队分别计时。每队通过终点线的标志是，两只

脚中较后的一只所在的木板的后沿越过终点线。如果某队在比赛中摔倒，可自行爬起，但不得脱离木板。如果某队在比赛中脱离木板，必须在脱离时立即停下，并在重新固定后继续比赛。比赛中各队必须沿本队的跑道线行进，不行越线。如果本队的木板越线，比赛成绩无效。所有队的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三支队伍。

2、端水梅花桩比赛方法：

每组比赛由四队参加，每队四人，两男两女，男女间隔。比赛开始后，第一个人从起点处的水桶中向自己的水盆中倒满水，然后端着水盆沿着用砖块铺成的小路向终点跑去。到达终点后将水盆中的水倒进指定的水桶，然后持空盆沿直线返回，将脸盆交给下个队员，再由下个队员完成同一任务。四个人循环轮流。从开始计时，当起点处的水全部被运送到终点后这一队的比赛完成。当所有队完成比赛后比较每队运到目的地的水量，以多者为胜。当水位相差不足1公分的，以用时短的取胜。道具：用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线，起终点间距离30米，每条跑道宽2米。用50块砖以一定间隔，摆成具有一定行走难度的蜿蜒小路，目的是使运动员因为控制平衡而把水从盆中洒出。两条跑道间有1米的间隔，而且砖块摆法必须一致。起跑线外放置两大桶水，要保证比赛时间内不会将起点处的水运空。（）终点要放置两只大空桶，要保证比赛时间内不会将桶装满。水盆要小号的，而且必须是足够牢固的轻质塑料盆。每队所用的盆和桶的规格必须一致。详细规则：比赛前由裁判检查各队起点处的桶里是否已装有相同量的水，并检查终点处的桶里是否有剩水。检查完毕后，各队人员站成一纵列就位在同一起跑线前。裁判员发令的同时，各队第一名成员自行将桶里的水倒入脸盆，并开始进行搬运。倒水时必须由该次搬动的人员自己倒，有其它队员协助的将取消成绩。行进时必须按顺序和规定路径，一次一只脚踩一只砖块，任何一只脚不得落地，一只脚落地一次加5秒，但在重新上砖块之前不再加秒。从哪里落地的必须从哪里上砖，如果有一块砖被有被踩到，加10秒。四个人必

须依次轮流搬运，不得插队、跳过，如果有这类事件发生，取消成绩。任何一队都可以在任何时候示意裁判比赛完成，一旦示意该队的计时就停止，之后该队的任何队员不得向终点的桶中倒入水。所有队的比赛完成后先比较各队终点处的水量多少，如果差距较大，以多者为胜。如果差距不大，水位差小于1cm□则以用时较短的队伍为胜。

3、呼啦圈跑比赛方法：

每组比赛4队参加，每队3人，2名女性在起点1名男性在终点。比赛开始前，每队第一名参赛队员将呼啦圈放至腰部，听裁判发令后一边摇动呼啦圈一边向终点线前进，到达终点后将呼啦圈传给终点处的队员，并由以相同的方式跑回，再传给起点处的队员向终点跑去，最终完成比赛。跑动过程中尽可能保持呼啦圈不要落地，最终用时最短的队员获胜。道具：每名队员所用呼啦圈规格一致。用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线。起跑线和终点线间距离50米，每条跑道宽1、2米。详细规则：跑动过程中呼啦圈也不能触地。如果呼啦圈触地后，必须在原地停下，重新将呼啦圈放至腰间方能继续进行比赛。呼啦圈未触地时手臂不得触碰呼啦圈。传接呼啦圈时必须在跑道端线以外。所有组的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三名优胜者。

某某大学某专业

趣味策划案大学篇十三

*大学生

200*年*月**日

活动中心

学生

某某专业各班级分别派出代表队

1、袋鼠跳

比赛方法：每组比赛四队参加，每队10人，全部由男生组成。每支队伍平均分为2个小队记为a□b□相向各排成一纵队。比赛开始前，每组a队的第一名队员将布袋套至腰部，听裁判员发令后向b队前进，中途布袋不得脱离双腿，至b队时脱去布袋，由b队队员套上布袋向a队前进，如上述循环直至最后一名队员。最终用时最短的队伍获胜。道具：每组所用布袋均为同一规格，用明显的标记划出各队的起跑线和跑道线□a□b两队起跑线间距离30米，每条跑道宽1、2米。详细规则：比赛过程中，如有摔倒可以自行爬起，但布袋必须始终套在腿上，如有滑落必须重新套上后方可继续比赛。从开始脱下布袋交接，至下一名队员的布袋完全套好前，整个交接过程必须在跑道端线以外进行，不能越线。所有队的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三支队伍。

2、8字大绳

比赛方法：每组比赛由4队参加，每队10人，2人摇绳，8人跳（4男4女，次序不限）。按照8字的比划顺序依次循环通过。在3分钟内以通过绳的人次多者为胜。道具：每组一条长约20米的长跳绳。

详细规则：比赛前列队在绳一端，裁判员施令后开始摇绳，并开始计时。队员依次通过大绳。最终以3分钟内通过大绳的人次数多为胜者。如果有队员在中途使比赛中断，则此人不计入成绩，从下名队员开始继续比赛。

3、多人大绳

比赛方法：每组比赛由4队参加，每队十人。每队2个人摇绳，8个人跳（4男4女，次序不限）。在规定时间内，以8个人全

部进入大绳开始计数。最终以3分钟内计数多者为胜。道具：每组一条长约20米的长跳绳。

详细规则：比赛前列队在绳一侧，裁判员施令后开始摇绳，并开始计时。最终以3分钟内大绳摇过的圈数多者为胜。如果途中有任何一名队员没有进入大绳，则取消成绩。

4、十人九足

比赛方法：以系别为单位，共七个队伍。每队十人，五男五女叉排成一横排，相邻的人把腿系在一起，一起跑向终点，用时最短的胜出。分成三组进行比赛，抽签决定比赛次序。

道具：每组一条长约五米的绳子

详细规则：相邻的人把腿系在一起，一起跑向终点，用时最短的胜出。分成三组进行比赛，抽签决定比赛次序。

5、过杆舞

比赛方法：以系别为单位，共七个队伍。每队五人，三男两女。

道具：一根长约五米的杆子

详细规则：每组队员必须弯腰后仰从杆下走过去。若没有碰掉杆子，工作人员把杆子挪下一级（10厘米）再开始。若有队员碰掉杆子即淘汰出局。最低过杆纪录的队伍获胜。每队按顺序进行比赛。

1、齐心协力

比赛方法：每组比赛由四队参加，每队三人，两男一女，次序不限。每支队伍三个人站成一纵列，所有人的左脚固定在一支长条木板上，所有人的右脚固定在另一支长条木板上，

这样一队三人行走时必须同时迈动左脚或右脚。在裁判员施令后参加的数队一齐向终点跑去，最终用时最短的'队伍获胜。道具：每队两条相同的木板，每个木板宽25cm□长100cm□在板上均匀固定三条尼龙绳环，以便将队员的脚固定在板上。用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线。起跑线和终点线间距离50米，每条跑道宽1、2米。详细规则：比赛前由裁判检查各队队员的脚是否已牢固的固定在木板上。检查完毕后，各队就位在同一起跑线上。裁判员发令的同时，各队成员按照本队的跑道一齐迈步冲向终点。裁判在发令时一并开始对各队分别计时。每队通过终点线的标志是，两只脚中较后的一只所在的木板的后沿越过终点线。如果某队在比赛中摔倒，可自行爬起，但不得脱离木板。如果某队在比赛中脱离木板，必须在脱离时立即停下，并在重新固定后继续比赛。比赛中各队必须沿本队的跑道线行进，不行越线。如果本队的木板越线，比赛成绩无效。所有队的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三支队伍。

2、端水梅花桩比赛方法：

每组比赛由四队参加，每队四人，两男两女，男女间隔。比赛开始后，第一个人从起点处的水桶中向自己的水盆中倒满水，然后端着水盆沿着用砖块铺成的小路向终点跑去。到达终点后将水盆中的水倒进指定的水桶，然后持空盆沿直线返回，将脸盆交给下个队员，再由下个队员完成同一任务。四个人循环轮流。从开始计时，当起点处的水全部被运送到终点后这一队的比赛完成。当所有队完成比赛后比较每队运到目的地的水量，以多者为胜。当水位相差不足1公分的，以用时短的取胜。道具：用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线，起终点间距离30米，每条跑道宽2米。用50块砖以一定间隔，摆成具有一定行走难度的蜿蜒小路，目的是使运动员因为控制平衡而把水从盆中洒出。两条跑道间有1米的间隔，而且砖块摆法必须一致。起跑线外放置两大桶水，要保证比赛时间内不会将起点处的水运空。终点要放置两只大空桶，要保证比赛时间内不会将桶装满。水盆要小号的，而且必须

是足够牢固的轻质塑料盆。每队所用的盆和桶的规格必须一致。详细规则：比赛前由裁判检查各队起点处的桶里是否已装有相同量的水，并检查终点处的桶里是否有剩水。检查完毕后，各队人员站成一纵列就位在同一起跑线前。裁判员发令的同时，各队第一名成员自行将桶里的水倒入脸盆，并开始进行搬运。倒水时必须由该次搬动的人员自己倒，有其它队员协助的将取消成绩。行进时必须按顺序和规定路径，一次一只脚踩一只砖块，任何一只脚不得落地，一只脚落地一次加5秒，但在重新上砖块之前不再加秒。从哪里落地的必须从哪里上砖，如果有一块砖被有被踩到，加10秒。四个人必须依次轮流搬运，不得插队、跳过，如果有这类事件发生，取消成绩。任何一队都可以在任何时候示意裁判比赛完成，一旦示意该队的计时就停止，之后该队的任何队员不得向终点的桶中倒入水。所有队的比赛完成后先比较各队终点处的水量多少，如果差距较大，以多者为胜。如果差距不大，水位差小于1cm□则以用时较短的队伍为胜。

3、呼啦圈跑比赛方法：

每组比赛4队参加，每队3人，2名女性在起点1名男性在终点。比赛开始前，每队第一名参赛队员将呼啦圈放至腰部，听裁判发令后一边摇动呼啦圈一边向终点线前进，到达终点后将呼拉圈传给终点处的队员，并由以相同的方式跑回，再传给起点处的队员向终点跑去，最终完成比赛。跑动过程中尽可能保持呼啦圈不要落地，最终用时最短的队员获胜。道具：每名队员所用呼啦圈规格一致。用明显的标记划出起跑线、终点线和跑道线。起跑线和终点线间距离50米，每条跑道宽1、2米。详细规则：跑动过程中呼啦圈也不能触地。如果呼啦圈触地后，必须在原地停下，重新将呼啦圈放至腰间方能继续进行比赛。呼拉圈未触地时手臂不得触碰呼啦圈。传接呼啦圈时必须在跑道端线以外。所有组的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三名优胜者。

以系为单位组织报名的参加比赛

设团体冠亚季军各一个。其余为优胜奖

凡参赛队请接受大会统一指挥，队员服从裁判，本规定未尽事宜，解释权归主办方。

趣味策划案大学篇十四

为了让同学们感受竞技运动的乐趣，增进班级之间的友谊，增强团队的'凝聚力，弘扬奥运文化和体育精神，营造“人人参与运动、人人受益运动”的良好氛围，财会学院体育部在会计风采节期间推出“班级之间玩转校园”趣味活动。

财会学院学生会

策划承办：财会学院体育部

挑战极限，挑战自我

财会学院全体学生均可报名参加

各人可通过班级体委直接报名，组队参加，所报项目不限。

各项目均以班级为单位组队参赛

1、项目包括：略

2、各项竞赛按《竞赛规则（试行）》执行。

3、裁判和记分员6名（暂定），由学院体育部选派，主持人1名。

1、报名宣传阶段：4月4日——4月8日

宣传及报名方式：第一、宣传栏张贴活动预告海报；第二、各班体育委员具体组织各班报名工作，各班分发报名表一张，

由体委收齐交至体育部，每班报名人数不限（至少6人）。

2、时间：4月10日（星期四）下午13：40（如有变动另行通知）。

3、场地：f楼后的空地（草坪）上，和平广场。

此次活动设总团体优胜奖3个，按团体成绩总和录取前3名，奖励团体冠、亚、季军。

1、一网打尽：每队派3名女选手，2名男选手参加比赛，3名女选手在指定区域内向对面扔网球，一名男选手将水桶放在头顶，移动接球，另一名男选手则负责运送球工作，在限定时间□2min□内，接球多者为胜。（涉及器材：水桶2只，网球12只）

2、双管齐下：每队派6名选手，在一个用横幅制成的大“管道”里站成一列，比赛开始后，两队选手在起点处出发，各队需在看不见的“管道”里齐心协力向终点前进，最快者获胜。（涉及器材：横幅若干）

3、锵锵三人行：每队派3名选手，站成一排，用绳子将相邻选手的脚绑在一起，然后横向走路，在规定时间走得最远者获胜。

4、四脚朝天：每队派4名选手，每人仅有一次出“脚”机会。将10个矿泉水瓶拼成一个三角形，参赛者在指定距离出脚用足球将瓶子踢倒，即足式保龄球，最后计算踢倒瓶子总个数，数量多者为胜。（涉及器材：足球2只，矿泉水瓶10个）

5、五环接力：每队派出6名选手，进行橡皮圈的接力游戏。参赛选手需用嘴巴咬住一根吸管，站成一排，比赛开始后，从第一名选手起依次用吸管进行橡皮圈接力，其间不能用手加以辅助，5根橡皮圈传递最快者获胜。（涉及器材：吸管若

干，橡皮圈20根)

滴水不漏：每队派6名选手，参赛选手绕树转满10圈后，手持装满水的杯子跑向20米处的目的地，途中需越过独木桥、绳子等障碍，然后将水倒入空的矿泉水瓶，完成后下一位选手方可出发。在规定时间内□5min□□瓶内水多的队伍获胜。

(涉及器材：一次性杯子若干，空矿泉水瓶6只)

趣味策划案大学篇十五

为了彰显我校大学生的个性风采，展示大学生独具的.魅力，丰富我们生院学子的课余生活，我院体育部将开展趣味吉尼斯大赛给同学们提供一个大舞台展示自己的特长和潜能。

中心校区篮球场东边场地

生命科学学院体育部

1. 转呼啦圈

每人一次机会，时间长者列前。

2. 转篮球

每人两次机会，参赛者手指转球，另一只手可辅助，转球时间最长者获得胜利。

3. 一分钟跳绳

每人两次机会，限时一分钟，跳法不限，失误可继续，以跳绳通过运动员脚下次数为准，踩绳不算。个数最多者获胜。

4. 踢毽子

每人两次机会，踢毽子，不能使毽子落地，落地视为失败。连续踢毽子次数最多者获胜。

5. 罚篮

每人两次机会，一分钟内，在罚篮处投进的球数多者获胜，球自己捡。

6. 三分球大赛

每人两次机会，一分钟内，在三分线以外投进的球数多者获胜，球自己捡。

7. 转魔方

每人两次机会，计时开始后，开始复原3*3魔方，结束后，停止计时，时间短者列前。

8. 颠足球

每人两次机会，一分钟内，参赛者以脚颠球，颠球方式不限，颠球数多者获胜。

除转呼啦圈之外，其他比赛项目均有两次机会，即每人每项最多参与两次，取两次中最好成绩作为最终成绩。

1. 报名方式:发送姓名+参加项目+联系方式至体育部邮箱，每人限报三项，也可现场报名。

2. 报名截止时间□xx年5月16日18:00

每项取前6名给予发展分奖励。（如果参与人数较多，取前8名）