# 年会游戏活动方案策划(大全19篇)

婚礼策划需要充分考虑新人的个性、喜好和预算等因素。这里有一些年会策划的实用技巧和创意,供大家参考和借鉴。

### 年会游戏活动方案策划篇一

在一年一度的"六一"国际儿童节来临之际,为了让全体学生过一个"快乐祥和、有趣有味、有文化有艺术"的"六一"国际儿童节,为了开展丰富多彩的文化娱乐活动,为了激发学生热爱生活、热爱校园、热爱艺术的丰富情感,为学生提供表现自我的舞台,让学生积极参与并发挥其个性特长,充分展示我校的学生的精神面貌。现根据我校及要求和实际,特制定活动方案,具体如下:

一、活动时间:

20xx年6月3日(具体时间另行通知)

二、活动地点:

巫不民族学校操场(小学部、中学部)

三、活动主题:

让快乐萦绕校园, 把快乐还给孩子, 让快乐永驻童心

四、活动组织

活动策划: 巫不民族学校校团委

总策划: 王德祥

执行策划: 龙军军

项目负责: 王德祥

活动摄影: 文兰金

活动准备:潘成学、韦族芳(奖品、用具材料)

校园安全: 学校领导、值周老师、学校保卫

学生负责: 龙军军(共青团员总负责)

赵艳玲(各游戏负责人总指挥)

李恩琴(广播播报总负责)

邓登向(活动人事协调、游戏负责人纪律总负责)

杨秀华(奖品总负责)

五、活动注意事项:

- 1、各班教师或指定班级负责人,特别是低年级的班级,让本班学生有序的进入活动场地参加游戏活动;告知学生维持活动现场秩序,爱护活动道具,遵守活动规则;同时让学生注意安全地参加各项游戏活动,以此让每一个学生能在安全、文明的环境里感受节日的快乐气氛。(游戏道具由少先队(共青团)统一准备)
- 2、部分游戏分为小学组、初中组(具体见后),其余活动对象面向全校学生,各班需提前让学生知悉,以便更好地参加各项活动。
- 3、每个学生在游戏中获得的奖券,由本人到活动指定兑奖处领取对应奖品。(可累积多张领取大奖)
- 4、如果对游戏存在疑问,请与王德祥、龙军军或游戏负责的

学生联系。

5、本次游戏所有负责人为初中部七、八年级共青团员,如有不当敬请谅解,有疑问请联系王德祥校长。

6、兑奖处: 化学实验室(待定)

兑奖负责人: 杨秀华(组长)、杨明娟、韦祖燕

六、活动内容(游戏总计8个)

上午(共10个):

- 1、乒乓球达人
- 2、钓鱼高手
- 3、运"弹"专家
- 4、象棋高手
- 5、脑筋急转弯
- 6、丢圈高手
- 7、气功大师
- 8、指手画脚
- 9、一反常态
- 10、火眼金睛

下午(共8个):

- 1、敲鼓大王
- 2、画鼻大师
- 3、鱼跃龙门

### 4[]luckydog(幸运儿)

- 5、百步穿杨
- 6、团结就是胜利
- 7、灌篮高手8数学高手

### 年会游戏活动方案策划篇二

- 1、通过健康游戏发展幼儿绕障碍走、跑的能力,提高幼儿动作的灵敏性;
- 2、培养幼儿在游戏中积极动脑的'意识,以及教育幼儿爱护小树苗。
- : 皮球四个,装水饮料瓶幼儿人手一个,用废旧饮料瓶制作的小树苗若干,录音机,磁带。

四路纵队入场,向右转,成体操队行散开,老师带幼儿一起跟音乐做准备操,活动幼儿全身各个部位。

- 1、给小树苗巡逻。启发幼儿想办法,绕小树苗花样走,鼓励幼儿想出多种不同的办法。
- 2、给小树苗浇水。幼儿持瓶双臂侧平举绕小树苗走。(加大手臂负荷绕障碍走)

3、接力赛。加大活动量,绕障碍跑。接力赛三次。距离为10米。

放松活动,打"保龄球"。分为四组,玩若干次。游戏结束。

### 年会游戏活动方案策划篇三

x分团委学生会

三、活动时间

4月7号中午12:30

四、活动地点

3号教学楼前

五、活动对象

全院学生

六、活动内容

- (一)"精雕细琢"之水果拼盘大赛
- 1、活动内容:选手用水果刀将苹果切片,依苹果片的均匀程度为评判标准,相对匀称为胜,然后挑选3名选手参加4月8号校学生会举办的复赛,(3人为一组,男生仅限1名)。
- 2、活动意义:培养同学们的饮食情趣,使健康饮食、特色饮食深入人心,传播时代美食新风尚,展现女生贤淑靓风采。
- (二)"跃动高跟"之趣味运动会
- 1、活动内容: 选手穿高跟鞋(鞋跟须在3cm以上)10秒内快速

走完20m的路程,且形色从容,不崴脚。较为出色的选手参加下一轮比试,在崎岖的路面上平稳的走,不左晃右晃,从中选出10名选手参加4月8号校学生会的复赛。

2、活动意义:旨在鼓励女生多进行体育锻炼,展现新时代女大学生的青春、活力与激情。

x团委学生会

年月日

## 年会游戏活动方案策划篇四

:成纵队或圆形均可,后者搭前者肩膀,坐立均可。

到处都看得到(马杀鸡,马杀鸡)

虽然是个小动作(马杀鸡, 马杀鸡)

使你精神愉快(马杀鸡,马杀鸡)

美满的生活少不它(马杀鸡,马杀鸡)

- 1、先歌词教唱。
- 2、令许多人排成一行,或圆形均可。
- 3、后者手搭前者肩膀。
- 4、待唱到马杀鸡时每个人均向前者按摩。

### 年会游戏活动方案策划篇五

:7人左右

首先,所有人站成一排,告诉大家游戏中的动作设置,抓住了——双拳紧握,跑掉了——拍后脑门,猫——喵喵。

3、当给出的'数字是0时,大家一起喊"万岁",如果有人喊"猫",则所有人一起学猫叫"喵喵",预示着老鼠全部放完,游戏从新开始。

游戏规则有点抽象,下面我们来看一个例子:

假如一共7人游戏,1号喊3只,2号喊抓住了(动作),3号喊跑掉了(动作),4号喊抓住了,5号喊抓住了,此时全体一起喊万岁,然后6号再喊一个数字,下一位继续,如果6号喊0只,那么全体人员都要喊万岁,如果6号喊4只,1号喊抓住了,2号喊跑掉了,3号喊猫,则此时全体一起学猫叫"喵喵",然后4号再喊一个数字……。

所有人在喊的时候一定要注意他的动作,如果动作错了也要 受罚哦。

### 年会游戏活动方案策划篇六

- 1、在看看讲讲中了解饼干的不同,能大胆表达自己的发现。
- 2、在观察比较中懂得吃饼干的好方法。

ppt(小熊饼干、星星饼干、蘑菇饼干??)、"小动物"吃饼干的情景录象

- 一、交流饼干
- 1、猜猜两个盒子里装的. 是什么? 摇摇听听哪个多, 哪个少?
- 2、那你吃过什么饼干?

二、观察交流

#### ppt

- (一): 夹心饼干
- 1、看看这是什么样的饼干?
- 2、有几块饼干?两块饼干中间是什么?

小结: 有两块饼干,中间有一层奶油,这是夹心饼干。

#### ppt

- (二): 小熊饼干
- 1、这是什么饼干?你怎么知道这是小熊饼干?

小结: 饼干的样子象小熊所以叫它小熊饼干。

### ppt

- (三):蘑菇饼干
- 1、这块饼干的样子象什么?
- 2、可以叫它什么饼干? 有几块蘑菇饼干?

#### ppt

(四): 五角星饼干

1、请你给它取个名字?数数有几块星星饼干

#### ppt

(五): 数字饼干

1、这些是什么饼干?怎样给他们来排队?

实物:格力高饼干

1、这块饼干和你们刚才看到都不一样,看看这是什么饼干?

2[pocky饼干象什么?

小结: 原来饼干各种各样, 而且有趣又好吃。

- 三、讨论交流(幼儿看录象)
- 1、小动物也喜欢吃饼干,有那些小动物来吃饼干?
- 2、哪个小动物吃饼干方法最好?为什么?
- 3、我们对小兔、小老虎说什么?
- 4、怎样吃饼干才不会有饼干屑?
- 5、师幼儿徒手练习吃饼干。
- 四、幼儿实际操作

### 年会游戏活动方案策划篇七

x分团委学生会

三、活动时间

20年4月7号中午12:30

四、活动地点

3号教学楼前

五、活动对象

全院学生

六、活动内容

- (一)"精雕细琢"之水果拼盘大赛
- 1、活动内容:选手用水果刀将苹果切片,依苹果片的均匀程度为评判标准,相对匀称为胜,然后挑选3名选手参加4月8号校学生会举办的复赛,(3人为一组,男生仅限1名)。
- 2、活动意义:培养同学们的饮食情趣,使健康饮食、特色饮食深入人心,传播时代美食新风尚,展现女生贤淑靓风采。
- (二)"跃动高跟"之趣味运动会
- 1、活动内容:选手穿高跟鞋(鞋跟须在3cm以上)10秒内快速 走完20m的路程,且形色从容,不崴脚。较为出色的选手参 加下一轮比试,在崎岖的路面上平稳的走,不左晃右晃,从 中选出10名选手参加4月8号校学生会的复赛。
- 2、活动意义:旨在鼓励女生多进行体育锻炼,展现新时代女大学生的青春、活力与激情。

x团委学生会

年月日

### 年会游戏活动方案策划篇八

20xx年5月15日上午

活动小组:中班班年级组及家长委员会成员

亲子趣味运动会

1. 亲子游戏"坦克车"(群众游戏)

目的:在家长的指导下学习分工、沟通、创造;加强幼儿与幼儿,家长与家长,家长与幼儿之间的配合;练习剪与粘的技能。准备:报纸若干、剪刀、透明胶若干。

#### 玩法:

- (1) 在规定时间内制作"坦克"链条:将报纸连成一个大圆。
- (2)家长幼儿站在报纸上,手托起上方的报纸构成一个坦克链条。
- (3)手脚同时移动链条向前走,先到者为胜。
- 2、亲子游戏"抱孩子"(可选游戏)

目标: 锻炼幼儿的跳跃潜力, 体验与成人合作的快乐。

准备: 羊角球

玩法: 幼儿从指定的点跳羊角球,家长跟在后面跑,到终点后,家长快速抱起幼儿跑回原点,拍下一个人的手,依次轮流。

3、亲子游戏"套圈"(可选游戏)

玩法: 在必须距离内,家长跟着孩子套圈,两人做到终点椅子上为胜利者。

4、亲子游戏"两人三足接力赛"(可选游戏)

玩法:参加游戏者排成三路纵队(孩子站在右边),将中间的两条腿分别用两根绳子捆绑在一齐。两人三足向前行走绕过障碍物回到起点线。依次进行接力。

5、亲子游戏"听话的小球"(可选游戏)

目标:发展幼儿的腿部力量和控制潜力。

准备: 四条跑道、每个家庭一只皮球

玩法:爸爸或妈妈、小朋友分别站在场地的两边,游戏开始,爸爸用脚运球至小朋友处,,小朋友接球后,爸爸或妈妈和小朋友背靠背,夹住皮球运至出发点,先到者为胜。

规则:爸爸务必用脚带球走,不能用力踢球。

6、亲子游戏"运气球"(可选游戏)

目标:培养幼儿与成人的合作潜力,发展幼儿的平衡感。

准备: 未充气的气球若干, 大箱子四只, 跑道四条。

玩法:爸爸或妈妈和小朋友站在起点处,游戏开始,爸爸或妈妈用嘴把气球吹鼓并打结(不能够小于气球范样),小朋友拿着气球快速跑到指定地点,游戏反复进行,在规定时间内,以气球数量多者为胜。

7、亲子游戏"生命之旅"(群众游戏)

目标:体验主角互动后彼此的感受;增强亲子间的感情,学会信任彼此;幼儿透过语言提示家长下面的任务,促进孩子的语言发展。

准备:蒙眼的眼罩,场地布置(大约15分钟的路程,在旅程中设置不一样障碍)

规则:家长蒙上眼,幼儿牵着家长的手,带领他们越过障碍、期间家长不能取下眼罩,只能根据幼儿的语言和肢体帮忙走完全程。到终点后家长在幼儿的带领下坐到小椅子上,幼儿站在家长身旁,最后家长取下眼罩,所有爸爸、妈妈、幼儿手拉手同唱歌曲《感恩的心》,彼此最真诚地感谢亲人、感谢同伴。

- 1.8:30-8:45入场,宣布第二届亲子运动会开始。中班幼儿律动表演。
- 2.8: 45-9: 00主持人宣布比赛规则。
- 3.9:00-10:15进行各项亲子游戏活动。
- 4.10: 15-10: 30主持人、家长活动感言。

## 年会游戏活动方案策划篇九

角色游戏时幼儿除了喜欢玩"娃娃家",对"开汽车"也情有独钟。于是,我们就开设了"汽车公司"让幼儿玩。随着幼儿生活经验和游戏水平的不断提高,一段时间后,"汽车公司"里的内容越来越丰富,有各种车辆、洗车场、加油站、修理中心等,"汽车公司"已经成为幼儿最喜欢玩的游戏。

"汽车公司"里到底要有哪些汽车呢?游戏时孩子们展开了讨论,"应该有小轿车。""可以有警车。""我觉得要有消防车。""我喜欢洒水车。""我觉得双层公共汽车好。"……孩子们你一句、我一句说了许多他们曾经在马路上看到过的汽车,有的甚至将自己家中的车辆特征描述得非常详细。因为游戏的场地有限,最后,我们听取了班中大部分孩子的建议,将消防车、警车、小轿车、公共汽车投放在了"汽车公司"的游戏中。

设置游戏内容时和幼儿一起讨论不失为一种好方法,游戏的

内容来源于幼儿的现实生活,能引起大部分幼儿的共鸣,对游戏的顺利开展和延续有较好的促进作用。游戏中出现的消防车、警车、小轿车、公共汽车正是建立在此基础上的。消防车和警车是幼儿比较熟悉的特种车辆,消防战士和警察又是幼儿最想模仿的英雄形象,所以这两种车辆的出现满足了幼儿的愿望,能提高幼儿游戏的兴趣。生活中幼儿乘坐最多的就是小轿车和公共汽车,它们最能反映幼儿的生活实际,所以游戏中出现小轿车和公共汽车可以为游戏情节的发展提供基础。

连续几天都是雨天,佳佳在游戏的时候对我说: "俞老师,下雨了,我的车子脏了!""嗯,是的,汽车脏了怎么办呢?"我问。佳佳说: "洗一洗就干净了。""洗车需要些什么东西?"佳佳歪着头想了想说: "我看到爸爸去洗车店洗车的时候,人家拿着一块海绵来回擦。""好吧,我就给你一块海绵。"我向生活老师要来一块海绵百洁布给佳佳,他马上蹲在地上开始"洗车"。其他小司机看见了都好奇地问他在干什么,他自豪地说: "我在洗车呢!""我也要洗车,我也要洗车!"小司机们纷纷来问我要海绵百洁布。这天,游戏时间里所有的小司机都在认真地"洗车"。游戏的分享交流环节,我和孩子们讨论起了洗车的话题,对话中有的孩子说:"洗车除了需要海绵外,还要有水管,水管里的水可以把车上的脏东西冲掉。"有的孩子说: "需要为洗车的人准备鞋套和袖套。"……根据孩子们的要求,我们又在"汽车公司"里增设了"洗车场"的游戏内容。

佳佳能将生活经验与游戏相结合,同时还能向教师表达自己的意愿,说明佳佳的游戏水平较高。游戏时教师应该及时发现和鼓励幼儿的想法,并给予积极的支持,这样既能提高幼儿游戏的兴趣,又能推进游戏情节的发展。

为了让游戏进一步发展,我还在游戏的分享交流环节中针对 洗车展开对话,我发现大部分幼儿都具备"洗车"这一生活 经验,为了顺应幼儿的需要,我们又在"汽车公司"里增加了 "洗车场"的游戏内容。

自从有了"洗车场",孩子们游戏的热情高涨。可是,两个星期后来洗车的孩子渐渐少了。在这天的游戏分享交流环节,我问孩子们: "我们除了要把汽车洗干净以外,想要让汽车跑得快还需要做些什么事情呢?""加油,给汽车加油!""是呀,汽车装满了汽油,就能跑得快。我们公司的汽车已经开了一段时间,估计汽油快没了,这可怎么办?""俞老师,我们给汽车加油吧。""好呀,可是怎么给汽车加油呢?""我和爸爸一起去过加油站,那里有一个大箱子,可以给汽车加油。"源源这么一说,其他孩子马上接着说:"是的,去加油站加油时我发现有一个大箱子。"我又问:"只要一个大箱子就行了吗?油怎么到汽车里去呀?""用管子的,我看见过的!""对!需要通过油箱和一根管子,这样我们就可以给汽车加油!"孩子们听了我的话高兴地拍起了小手。"汽车公司"里又增设了"加油站",并根据幼儿的提示在油箱上标上了数字,表示每次加了多少油。

当游戏内容不再引起幼儿兴趣时,教师就应该"推波助澜"。但是,新游戏的内容也应该来自于幼儿的生活经验,只有这样才能引起幼儿的共鸣和再游戏的兴趣。班级中的幼儿基本上家中都有私家车,在游戏分享交流环节通过和幼儿聊天,我发现幼儿都有与父母一起去加油站加油的经历,但是,由于小班幼儿年龄尚小,他们还不会将生活场景中的内容迁移到游戏中,这就需要教师适时点拨,帮助幼儿回忆和再现生活经验,并将零散的经验加以整合。通过教师的引导和启发,相信幼儿在今后的生活中会更加关注身边的事物,会根据游戏的需要进行迁移,同时还能培养幼儿的观察能力、组织能力以及思维能力。

"汽车公司"的游戏已经开展了一个多月,有一天,小轿车上的轮胎掉了下来,不能再开,小司机想尽了办法却怎么也装不上去,非常失望。小司机在游戏分享交流时提出了问题,并请大家来帮忙。妍妍说: "你再买一辆新的汽车吧!"恺恺

说:"修一修,我爸爸说汽车是可以修理的!"……于是"汽车公司"里又增加了"修理中心",在孩子们的提议下我们还投放了玩具螺丝刀、玩具扳手、打气筒、手套、固体胶、扭扭棒等材料。有了这些"工具",孩子们像模像样地做起了汽车修理工人。只见他们一会儿用螺丝刀敲敲轮胎,一会儿用打气筒给轮胎打气,十分起劲。

一天,公共汽车的轮胎掉了下来,司机来到"修理中心"进行修理,可是这些工具都派不上用场,于是在分享交流时小司机提出了自己的疑问: "今天我的公共汽车的轮胎坏了,可是在修理中心没办法修!我不想要这辆车了。"我马上说: "不要了?这太可惜了,我看车子只是轮胎坏了,其他部件都还很好呀,我们想办法修一修吧!"这时恺恺说: "轮胎是可以换的,我看见过爸爸换轮胎!""怎么换呢?"我问恺恺,恺恺说: "先把它拆下来,再装个新的就好了。"听了恺恺的话,我拿起一个圆形的卡片用双面胶贴在车身上,孩子们见了都高兴地叫起来: "修好了,修好了!"此后,"修理中心"又多了一个新的项目——换轮胎。那么提供怎样的轮胎给幼儿游戏呢?我进行了思考:

轮胎有各种花纹,我是否可以摆放不同花纹的轮胎(四个相同花纹的轮胎为一组)让孩子们自己换轮胎呢?是否可以把配对的学习内容渗透到游戏中呢?于是,我进行了尝试。首先,我把相同花纹的轮胎摆放在一起,以给孩子们一个暗示;然后,在一旁观察孩子们换轮胎的过程。结果发现,孩子们完全不按照相同花纹摆放的暗示来换轮胎,他们只是随意拿取轮胎进行安装。直到有一天,桥桥有意识地把四个花纹相同的轮胎安装到汽车上时,我及时对他进行了肯定和表扬,其他孩子才开始模仿桥桥的安装方法,并说:"嗯,我爸爸的汽车轮胎好像是一样的!"此后,我就故意把各种花纹的轮胎打乱摆放,继续观察孩子们是否会根据自己的需要自主配对和安装。

游戏是幼儿按照自己的意愿开展的活动; 而学习活动多是教

师有目的地引导幼儿探索学习的过程,两者有着不同的价值体现。如何在游戏中不知不觉地渗透一些学习内容,这需要教师有敏锐的洞察力和智慧。游戏中增设的新内容"换轮胎"体现了教师的主导意识,丰富了幼儿的生活经验,推进了游戏的进程,但通过"换轮胎",又能让幼儿在游戏的过程中自主体验和学习。这能体现以生生互动、自身体验为主的学习模式,使幼儿快乐学、愿意学。但是,游戏中教师也要视主题的需要和幼儿的发展情况渗透学习内容,不能强加于幼儿,不然将会失去游戏的真正价值。

### 年会游戏活动方案策划篇十

大挑战

3-4岁

- 1. 发展幼儿动作的协调性与灵活性。
- 2. 锻炼幼儿跳、钻爬与投掷技能。
- 3. 喜欢集体游戏,并能遵守游戏规则。

呼啦圈12个、沙包若干、垫子若干、自制油桶跨栏8组、筐 子2个

将幼儿分为两组,首先,双脚跳进一个呼啦圈中,再同时分 开双脚跳进两个呼啦圈中,(重复一次),然后爬过自制油 桶跨栏,起身后再拿起沙包向筐子投去,最后从侧面返回拍 下一个幼儿手,下一个幼儿再出发,两组比赛,哪组投掷沙 包数量多为胜利!

1. 首先必须是双脚跳进呼啦圈,不管是一个呼啦圈还是平行的两个,都必须是双脚跳进。

- 2. 爬行油桶跨栏时必须手、膝着地趴在地上爬过,用手来辅助身体向前行。
- 3. 然后再起身拿沙包向筐子投掷,投掷沙包时不能越过距离线,每位幼儿只有两次机会。

### 年会游戏活动方案策划篇十一

活动对象:全园小朋友和家长

活动时间: \_\_年3月12日

活动目标:

- 1、知道花草树木与人类生存的关系,从小学会爱护植物,有热爱大自然的情感。
- 2、知道"3。12"是,能积极主动参与植树活动。

活动准备:

- 1、活动前的知识准备(由各班老师负责)。
- 2、活动材料的准备:花草树苗若干(幼儿园和家长共同负责)、各班自备小花盆、小水桶、铁锹等种花工具。
- 3、向家长宣传植树节活动的目标及内容,幼儿与老师(家长)共同合作设计保护树木的标志。
- 4、学会关于树的一首儿歌、一首歌曲、一个(由各班老师负责)。
- 5、展板:我和小树同成长(各班美术作品)、植树与环保。
- 6、爱护植物。

#### 活动过程:

- 1、宣读爱护植物倡议书,全体幼儿跟读倡议书。
- 2、园长讲话(植树节的来历)。
- 3、全体幼儿与老师齐唱关于树的歌曲。
- 4、各班自己组织幼儿进行植树活动(小班:给花草树木浇浇谁、与小树合影等简单活动;中班以上与家长、老师一道、挂牌······最后留影)。

延伸活动:每天观察自己种植的花草树木变化,并进行照看。

### 年会游戏活动方案策划篇十二

发展幼儿腿部力量及动作的灵敏性,协调性,准确性,提高平衡能力。

#### 踢绳键

- 1. 踢绳键(毽子上面拴一根绳子)手持绳端,用脚的内侧,外侧或两脚交替踢毽。
- 2. 一踢一接毽子(鸡毛毽)用手托毽子,轻轻上抛,用一脚内侧踢毽子,再用手接住。反复练习抛,踢,接的动作,还可以用手,脚,面,抬平大腿等处接毽子。
- 3. 连续踢毽子,用左(右)叫内侧,或外侧连续踢毽子,使毽子不落地,也可以用左右脚交替连续的踢毽子。
- 4. 集体踢毽子,两人,三人或多人围成圈,交替或轮流踢毽子,使毽子不落地。

- 1. 按照规定动作及要求踢毽子。
- 2. 踢毽子过程中,如果未踢中或未接住毽子,使毽子落地则为失败。
- 3. 记数比赛时,从踢中次数最多的一队为胜。
- 1. 年龄小的幼儿,以踢绳键为主。
- 2. 先让幼儿个人掌握简单的,不同的绳毽子方法,然后再变换花样或进行比赛。
- 3. 因地制宜制作各种不同的毽子,进行踢绳毽子游戏活动。

### 年会游戏活动方案策划篇十三

一、活动目标:

锻炼幼儿的手臂及肩部肌肉。

- 二、活动过程:
- 1. 幼儿说儿歌:"翻饼烙饼油炸馅饼,翻过来翻过去,瞧一一瞧一一"
- 4. 游戏可以结束,也可以继续重复。

户外游戏:

- 一、活动目标:
- 1. 发展幼儿的反应能力;
- 2. 体验与同伴游戏的快乐。

- 二、活动过程:
- 1. 幼儿说儿歌"卷卷卷卷白菜,卷成一个大白菜,卷卷卷卷白菜,卷成一个大白菜……"
- 3. 卷到一起以后, 、所有幼儿一起说儿歌, 边说边让另外一个幼儿用手砍断这十个幼儿牵着的手, 被砍断的"白菜"双手举起来, 直到所有的"白菜"都举起双手, 游戏完毕。

### 年会游戏活动方案策划篇十四

晚会游戏中很重要的一点就是参加人员的组合方式,比如有单人的、团队的、自由随机组合的,不过这些都没有男女组合式的晚会游戏好玩,不是有句老话说的好吗:男女搭配,干活不累,其实这男女搭配游戏也很有趣哦,今天我们就给大家推荐几个好玩的男女组合晚会游戏。

一男一女组合,可以几个队伍一起比赛;

男生的背着女生的跑到指定的地点,女生需要从桌子上拿一个苹果,然后喂给背自己的男生吃,吃完以后,男生在背着女生返回起始点,最先返回的队伍获胜。游戏期间女生不能离开男生的背,且脚不能沾地,男生不能用手拿苹果。

一男一女组合,4组轮流进行游戏;

首先,每组需要在流行词、武侠词、美食词、男女词(恋爱之类),让每组人员一人比划,一人猜,限时3分钟,猜对最多的队伍获胜。

一男一女组合,同时可以多组进行比赛;

首先,不要告诉大家游戏内容,然后将男生的眼睛蒙住,然后给每个女生发一个装有啤酒的奶瓶,然后每个女生需要喂

给本组的男生喝,最先将奶瓶中的啤酒喝完的队伍获胜。期间男生不能用手碰奶瓶,且必须一直被蒙着眼睛。

一男一女一组,多组同时比赛;

男女各站在舞台两边,相距10米左右,游戏开始后,每组的 女生不动,然后男生使用自己身上有的东西搭成一个桥(就是 一样东西接一样东西),必须接到女生的脚底下,然后抱着女 生返回起点,最先到达的胜利。

### 年会游戏活动方案策划篇十五

#### 活动主旨:

每年农历的正月十五,春节刚过,迎来的就是中国的传统节日——元宵节。按中国民间的传统,人们要点起彩灯万盏,以示庆贺。出门赏月、燃灯放焰、喜猜灯谜、共吃元宵,合家团聚、同庆佳节,其乐融融。通过元宵这一传统节日,揭开中华民族传统习俗的神秘面纱,借助各类课程与活动的整合,让学生了解中国的传统节日风俗,传承中华民族的悠久文化。

#### 活动目的:

- 1、让学生了解一些元宵节的传统风俗。
- 2、让学生了解一些元宵节的文化背景。
- 3、通过学生的动手参与,学会一些民俗技艺,加深对传统节日的感性认识。

通过亲子游园活动体验过节的热闹气氛,玩中乐,玩中学。

#### 一、扮时钟

#### 游戏规则:

- 1、在白板或墙壁上画一个大的时钟模型,分别将时钟的刻度标识出来。
- 2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针, 手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具(代表时钟的指针) 在时钟前面站成一纵列(注意是背向白板或墙壁, 扮演者看不到时钟模型)。
- 3、主持人任意说出一个时刻,比如现在是3小时45分15秒,要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置,指示错误或指示慢的人受罚。
- 4、可重复玩多次,亦可有一人同时扮演时钟的分针和时针,训练表演者的判断力和反应能力。

#### 二、循环相克令

游戏规则:全体同学分成2组,每次每组出一个代表比赛,赢的一方继续留在台上进行下一场比赛,输的一方下台,派组里第二个选手和留在台上一方的同学继续比赛。以此类推,最后留在台上的一方为优胜方。

方法: 令词为"猎人、狗熊、枪",两人同时说令词,在说最后一个字的同时做出一个动作——猎人的动作是双手叉腰;狗熊的动作是双手搭在胸前;枪的动作是双手举起呈手枪状。

双方以此动作判定输赢,猎人赢枪、枪赢狗熊、狗熊赢猎人,动作相同则重新开始。

#### 三、官兵捉贼

游戏规则:

用具:分别写着"官、兵、捉、贼"字样的四张小纸

人数: 4个人

方法:将四张纸折叠起来,参加游戏的四个人分别抽出一张,抽到"捉"字的人要根据其他三个人的面部表情或其他细节来猜出谁拿的是"贼"字,猜错的要罚,有猜到"官"字的人决定如何惩罚,由抽到"兵"字的人执行。

四、拍七令

游戏规则:

人数: 无限制

方法: 多人参加,从1-99报数,但有人数到含有"7"的数字或"7"的倍数时,不许报数,要拍下一个人的后脑勺,下一个人继续报数。如果有人报错数或拍错人则受罚(表演一个节目或学个动物叫声)。

五、开火车

游戏规则:

人数:两人以上,多多益善

方法: 1、在开始之前,每个人说出一个地名,代表自己。但 是地点不能重复。

2、游戏开始后,假设你来自北京,而另一个人来自上海,你就要说: "开呀开呀开火车,北京的火车就要开。"大家一起问: "往哪开?"你说: "上海开"。那代表上海的那个人就要马上反应接着说: "上海的火车就要开。"然后大家一起问: "往哪开?"再由这个人选择另外的游戏对象,

说: "往某某地方开。"

3、如果对方稍有迟疑,没有反应过来就输了。

六、成语接龙

根据指定的字说一个成语,第一个成语的尾字为第二个成语的首字,一直接下去,哪个组用最少的词接回第一个成语的首字为胜。

七、报纸拔河

概要: 在报纸上挖两个洞来进行拔河的游戏

道具: 旧报纸

方法: 1、在报纸上挖两个人头大小的洞。

2、2人对坐各自把报纸套上脖子进行拔河(站着拔亦可)。

3、报纸破裂离开脖子的一方输。

注意事项:不可以用手去拉。

八、石头剪子布

游戏规则:

用具: 报纸

人数:两组,每组4人

方法: 1、每组3人站在一张报纸上。

2、每组出1人进行"石头剪子布"的划拳。

3、的小组则要对折一次脚下的报纸,然后继续划拳,一直到

某一组的最后一个人再没法站在报纸上为止,途中,任何一位同学的脚都不能站立在报纸的区域外(允许踮脚或或单脚站立),坚持到最后的一组为优胜者。

中国主要的民俗节日知识问答

#### 活动规则:

全体同学分成2组,每一题每个同学均可举手抢答,答对相应的组加十分,答错不扣分,由对方组同学回答,答对加10分;然后进行下一题的抢答,最后分数多者队为优胜。

- 1、正月初一到十五是什么节日?答案:春节
- 2、元月初五是什么节日?答案:路神生日(财神)
- 3、正月十五是什么节日?答案:元宵节
- 4、二月初二是什么节日?答案:春龙节(龙抬头)
- 5、清明前一天是什么节日?答案:寒食节
- 6、四月(四)五日是什么节日?答案:清明节
- 7、五月初五是什么节日?答案:端午节
- 8、六月初六是什么节日?答案: 姑姑节
- 9、六月二十四日是什么节日?答案:火把节
- 10、七月初七是什么节日?答案: 七夕
- 11、七月十五日是什么节日?答案:鬼节
- 12、八月十五是什么节日?答案:中秋节

- 13、九月初九是什么节日?答案: 重阳节
- 14、十月初一是什么节日?答案: 祭祖节
- 15、12月20日是什么节日?答案: 阔时节
- 16、十二月初八是什么节日?答案:腊八节
- 17、腊月二十三是什么节日?答案: 小年
- 18、十二月三十,腊月三十是什么节日?答案:除夕

### 年会游戏活动方案策划篇十六

- 1. 练习双腿夹住大沙包跳的动作,发展弹跳能力。
- 2. 能用双腿内侧夹住沙包,控制腿部肌肉,双脚连续向前跳。
- 3. 培养幼儿的发散思维能力。

大沙包人手一个、大垫子4块、课前画好货物的家。

- 1. 幼儿手持大沙包四散站在活动场地,跟随教师做热身活动,重点活动踝关节和做双腿夹包跳的动作。
- 2. 利用不同方式送货。
- a.老师:今天我们玩一个送货的游戏,大沙包就是我们的货物,我们要把货物从东边的这个家送到西边的家里,要求是不能用手拿。请小朋友动脑筋想一想,怎样既不用手又能把货物稳稳的送到西边的家里。
- b.幼儿用自己想到的方法,把货物运到目的地。

- c.幼儿换一种方法再把货物从西边送回东边。
- d.个别幼儿示范自己的送货方式,其余幼儿模仿其动作送货一遍。大约请4-5名幼儿示范。幼儿示范时可以请其余幼儿坐在地上观看,以缓解下肢的劳累。
- 3. 增加大垫子,提高送货难度,并调节下肢活动强度。
- b.幼儿分坐在大垫子的两边,请个别幼儿示范。
- c.幼儿站成两队,一个跟一个用自己喜欢的方式把货物运过垫子,绕过前面的两堆货物,从两边返回,站到最后一个小朋友的后面,继续送货。规则是不能用手拿货物。
- 4. 进行送货比赛。
- a.老师:现在我们来进行一个送货比赛,每队第一个小朋友 把货物运过大垫子,再把货物夹在两条腿之间往前跳,绕过 本队的货物后,从两边返回,拍第二个小朋友的手,站到队 伍的最后面,第二个小朋友再进行送货。哪队最后一个小朋 友先把货物送回来,哪队是胜利者。
- b.教师示范。
- c.幼儿按要求比赛两次。
- 5. 讲评比赛情况。幼儿为胜利欢呼(把沙包扔向空中接住)。
- 6. 幼儿站在大垫子旁边做"机器人"的游戏放松。
- 7. 幼儿帮教师收拾场地,回教室。

### 年会游戏活动方案策划篇十七

第一小节:风采展示(全员分时段参与)

第二小节:冲击梦想(各组织部门出代表)

第三小节: 温馨一刻(全员参与)

#### (1) 风采展示环节

- 1、组织安排:以院综合管理部、设计部4个专业组(设计部办公室及喀办人员可自由选择入伙)市场部结合发展、研究部共计6个团队为基本单位,各自出一个节目。
- 2、内容要求:不限定节目类型和参与人数,单个节目时长不超过10分钟,出场顺序以当日抽签为准。
- 3、活动主旨: 充分展现我们各个部门及专业组在日常工作及生活中的风采风貌, 让大家进一步互相加深了解。
- 5、计分方式: 下发打分表并结合公开统计的方式进行:
- 6、奖项设置:设置1等级1名,2等奖2名,3等奖3名;
- 7、奖品安排: 获奖团队参与人员均有奖,1等奖200元左右的奖品;2等奖150元左右的奖品;3等奖100元左右的奖品。
- 8、活动时长:总体时常约需1个小时。
- 9、注意事项:该活动环节涉及到服装道具、背景音乐等需由参赛团体自行提前安排准备。
- (2)冲击梦想环节:
- 1、组织安排:依然沿用上面的6个团队为基本单位,各自出

一位选手,6名选手自由结合组成2队,并通过自己的方式邀请xx加入自己一方,各自组成一个四人小团队,分别命名为红、蓝两军,同时台下人员也可根据各自组织代表所在的集团,最终划分为两大集团。

2、内容要求:活动分智力大比拼、活力大比拼、协作大比拼、 团结大比拼三个阶段:智力大比拼阶段项目命名为"田忌赛 马",分别由两队的院长担任田忌,其余队员扮演千里马1 号~3号,游戏开始前由两队田忌先生分别为对方组千里马选 题,题目分三大类:专业知识类、文体类、生活娱乐类,然 后田忌先生还需根据自己对己方千里马的了解认识来安排其 负责的答题类型,每类答题两道,最终以答对总数较多的一 方胜出。活力大比拼阶段项目命名为"横行霸道",每队配 发一个篮球,每组分两队,每队两人之间背靠背,中间须夹 一个篮球,以最快的速度横向跑向终点,终端处两人在使用 同样的方式跑回起点,用时最少的队伍获胜,比赛过程中, 移动与行进间必须保持篮球在各组队员背部之间(如掉在地上, 可捡起)。协作大比拼阶段项目命名为"卢沟桥上",以20米 路程为桥,用纸板作过桥的"板",4位队员分前后站好,各垫 一张纸板在脚下,第四名队员手持第五张纸板。比赛开始之后, 由第四名队员将第5张卡纸依次传递给前面的队员,直到第一 名队员接到纸板,并将纸板放在自己前方,并踩到上面,之后 后面的队员依次都踩到自己前面的纸板上,最后一名队员捡 起身后的纸板,以同样的方式交给前面的队员,不断前进,直 到最后一名队员手持纸板穿过终点,视为比赛结束。比赛过程 中,要求纸板不能漏传,必须依次传到前面队员手中,且纸 板和纸板间要保持适当距离,以保证队员前进过程中,脚不 能着地,(如果出现脚着地现象,则在裁判员指导下重新进 行)直到最后一名队员手持纸板穿过终点,视为比赛结束。团 结大比拼阶段项目命名为"同舟共济",每队配发一双4人合 穿的由厚纸板制作的鞋子共同前行,首先通过终点的一方视 为胜出。比赛过程中,如果出现鞋子人为损坏也视为失败。

3、活动主旨:通过活动,提高团队凝聚力,并让大家可以在

轻松愉悦中冲击大奖;

- 4、评选原则:每阶段评选方式已在细则中确定,本环节所有活动都作为冲击梦想的阶梯,每胜出一局就为所在集团积累50元梦想基金,最终按积累的梦想基金数向各自所在集团人员发放等价值礼物。
- 5、奖项设置:设置50元、100元、150元及200元4个阶段的梦想基金。
- 6、奖品安排:根据所在集团的梦想基金积累情况,兑换对应的礼品。
- 7、活动时长: 总体时常约需1个小时左右。
- 8、注意事项:该活动环节涉及到的各类道具需由组委会提前筹备。

### 年会游戏活动方案策划篇十八

- 一、活动时间:
- 10月31日晚8点至31日凌晨2点
- 二、活动地点:

#### XXXXX

三、活动内容:

浪漫冷餐自助、各种酒类饮品尽情畅饮,时令水果应有尽有,要么捣蛋,要么给糖,灯光闪烁,各国公主王子妖怪鬼魅飘飘荡荡,黑猫、蜘蛛、巫婆、扫帚、南瓜灯,精彩游戏,请你度过一个不一样的夜晚!

四、活动流程:

- 2、进场后先嘻戏一番,在尖叫声中主持人出场,介绍活动规则及流程
- 3、激情圈圈舞, 互不认识的鬼鬼们以交谊圈圈舞相互熟悉
- 5、再次进入游戏环节(大皮准备)多多准备,至活动结束, 看现场情况再定
- 6,结束,合影

备注: 需全程摄影,游戏照片,合影,单影…………

时间□xx年10月28日—10月31日晚间: 18: 00至闭店

内容:活动期间,当日单张小票累计购物满300元以上即送万圣节鬼鬼礼品一份(价值30元万圣节礼品);当日单张小票累计购物满500元以上即送万圣节特级礼品一份(价值50元万圣节礼品),每张单张小票限送一份。

#### 分工:

- 1、企划部:负责整体活动的广告宣导、活动的协调执行与监督;
- 2、总务课:负责采购万圣节礼品各100个交给企划部(礼品可为:羽毛鬼面具、鬼蜘蛛)
- 3、财务股:活动期间,向收银员传达活动内容,监督收银员掌握活动内容并及时向顾客介绍活动信息。
- 5、各楼层:向营业员传达活动细则,并及时检查,确保向顾各正确的传达活动内容。

延伸阅读: 万圣节宣传口号

- 1、万圣节大狂欢,一起去"鬼混"!
- 2、万圣节魔幻礼品,等待大胆的你!
- 3、满天星光灿烂,你在哪里浪漫
- 4、万圣节,来xx"鬼"混!
- 5、我们一起去捣鬼!
- 6、越夜越精彩,够胆你就来!
- 7、带你进入一个黑暗而浪漫的世界~
- 8、万圣节全服狂欢,哈罗威!
- 9、惊魂万圣夜,一起来鬼混!
- 10、万圣节,与"鬼"相约,只和陌生人说话。
- 11、这不是恐怖、也不是惊悚、更不是灵异,这是一次神秘的聚会
- 12、让我们一起走出家门去"鬼"混!
- 13、万圣之夜鬼火点点,裹上床单做个鬼脸!
- 14、我们一起见"鬼"去吧!
- 15、万圣惊魂夜,尖叫哈罗喂!
- 16、不给糖就捣乱!不请客就捣乱!不送礼就捣乱!

- 17、我和僵尸有个约会!
- 18、万圣节, 你hold住吗
- 19、不想被吓到魂飞魄散,就先收买人心求平安
- 20、10月31号的夜晚,大鬼小鬼通通现身

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

### 年会游戏活动方案策划篇十九

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。

二、活动目的

关注心灵,促进身心健康

三、活动器材

绳子、桌子、椅子、报纸

四、活动场地

操场

五、活动宣传

六、活动组织

七、活动内容:

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:

七: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。

看过2017游戏主题活动策划方案的人还看了:

- 1.2017年趣味活动方案
- 2.2017大型公益主题活动策划方案
- 3.2017公司户外主题活动策划方案
- 4.2017年幼儿园游戏活动方案