

# 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。现根据我校及要求与实际，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，相对匀称者为胜，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，相对匀称者为胜，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，不能再開，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！”愷愷

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。

### 踢绳毽

1. 踢绳毽(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，以踢绳毽为主。
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——瞧——”

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、进场后先嬉戏一番，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，确保向顾客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