

最新幼儿园教师团建游戏活动方案(通用8篇)

营销策划也需要不断跟踪和评估市场反馈，及时进行调整和改进，以适应市场变化和消费者需求的变化。下面是小编为大家精心挑选的广告策划范文，希望能够激发大家的创意灵感。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇一

行程一：【一天时间项目流程安排】

08：00—09：00统一集合、到达公司大门(武汉周边1小时基地)

09：00—10：00换装、破冰起航、熔炼团队

10：00—11：00团队合力神龙取水

11：00—12：00计划执行排兵布阵

12：00—13：30补充能量团队中餐

13：40—14：40激情飞扬团队双解码

14：40—15：40合力创新引爆未来

15：50—16：40密切沟通驿站传书

16：50—17：10总结提升合影留念

室内项目介绍：

1、合力创新——引爆未来！

培训器材：任务书□pvc管、直通十字等接头

培训目标：

部门沟通；分工与执行，沟通方式，沟通技巧；系统思考，过程管理；信息整合，整体规划，创新与效率；合力制胜，团队合作。

项目寓意：

- 1、体验不同的沟通模式及不同位面沟通之间的冲突
 - 2、建立良好的工作习惯流程
 - 3、培养积极的心态、高度的责任感
 - 4、培养高度契合执行力
 - 5、体会团队力量，引爆未来！
- 2、齐心协力——抢滩登陆！

内容：如何使用有限的过河资源，用最快的时间，让全体队员一次性安全通过一条水流湍急的大河，每块木板在任何时候都需要有人用身体接触，如果不接触，则木板将会随流沙河飘走，每个成员不能接触到地面，接触地面就所有成员重头开始。

- 3、竞争与合作——荆棘排雷！

地雷的区域中找到一条通道，走出雷区。

- 4)突破思维定势；5)好的方法可以事半功倍！
- 5、合力创新——雷区取水！

项目简介：在近15平方米的“雷区”中放有队员们闯关所必需的饮水资源，在不能踏入雷

区的前提下，如何利用现有的道具(每队一根长绳)，去获取所需的资源？

项目目的：1、领悟团队之间需要竞争也需要合作；2、怎样通过团队合作达到双赢；

3、市场竞争是最佳目的就是共赢；4、展示同心协力的益处，共同体验成功；

5、如何激发团队创造性思维！

6、激情挑战——挑战5分钟！

项目介绍：各队在规定的五分钟时间内，将连续完成：击鼓颠球、不倒森林、珠行万里、一圈到底、团队创造梦想的五个项目组合！

培训目标：

1、为实现目标而强化信念和实行力；

2、构建完美的teamwork,建立最好的团队；

3、挖掘每个人具备的挑战的意志和热情；

4、在欢乐的活动中，向更快更高更强的目标迈进。

7、决战沙场——排兵布阵！

项目介绍：把学员分成两个团队，每个团队有四种角色，将军、传令官、战场

督导各一人，剩下的为士兵，双方士兵在将军的指挥下，攻击对方士兵，幸

存者多为胜方，决战沙城，谁主沉浮？

培训目标：

- 1、建立小组成员的相互信任。
- 2、促进沟通与交流。
- 3、使小组充满活力。
- 4、管理上的换位思考。
- 5、高层、管理层、执行层之间的信息传递。
- 6、细节决定成败。
- 8、沟通合作——团队双解码！

项目介绍：各队在规定的时间内(30—40分钟)内，将反扣在桌面上的26张扑克按红桃a□黑桃a□红桃2，黑桃2(也就是一张红桃一张黑桃)这样的顺序一直翻到k(也就是最后到黑桃k)

使参与者思考决策与执行的关系；使参与者在快节奏的体验中感受团队合作。

9、沟通执行——驿站传书！

项目介绍：全队成员排成一列，培训师先让其自行约定信号及信号的传递方式。然后

培训师将一组自然数交给排尾，由排尾传递给排头。要求如下：

- 1、人不能讲话(包括有规律的发出声音)、移动；
- 2、不能使用字、笔及手机短信等工具；

3、前面的人不能往后看；

4、后面的人不能把手伸到前面人的眼前比划。

培训目标：1. 了解沟通的过程和要素；2. 体会沟通中的组织障碍及控制；3. 认识到突

破性思维的益处；4. 善于利用规则；5. 增强相互合作的团队精神！

10、沟通合作——神笔马良！

项目介绍：在地上放一张一平米大的纸。所有队员拉绳子的末端，不得接触毛笔，按照教练的要求完成指定的任务。最快完成的为获胜。

培训目标：1. 加强团队精神。2. 培养团队配合协作能力。

3. 感受团队配合协作中，各成员之间的沟通方式与行为方式的变化及所需要的调整。

4. 提升团队士气，激发饱满的激情。

11、抱团打天下——团队更精彩！

项目介绍：一道高1.5米的“墙”——用绳子示意，在提供有限道具的前提下，全部队

员要从墙的一端跨越到另一端。

项目目的：

1、让学员体验到有些看似简单的任务完成起来并不简单。人往往会倾向于通过直接的观

感来判断事物，而忽视或不习惯于对事物进行分析和分解。

2、培养对目标和任务的分析和分解的能力是团队提高绩效的必要前提。另外，执行中的过程有效控制和合理作业分工也是提高执行力和保障任务成功的重要艺术。

3、寻找最高效最安全的方式，效率与细节至关重要，只有团队精诚合作，齐心协力才

能顺利完成项目，实现目标只有蛮干是不够的。

12、领导力提升——孤岛求生！

项目介绍：这个项目的名字叫紧急救援，又称孤岛求生，是拓展训练针对

培训目标：1. 层级之间、部门之间以及不同角色人员的有效沟通；

2. 领导艺术与领导力学习。3. 突破思维定势，培养创新与风险意识；

4. 信任与合作；5. 时间管理与80/20法则。

13、责任与担当——穿越魔方！

项目介绍：每一位学员依次穿越一个立体电网，由于电网有6个面一个面进入5个出口！

培训目标：开发智力、拓展思维、提高逻辑能力、空间几何能力、提升记忆力。培养耐心、增强竞争意识合作意识团队意识领导力执行力团队协作能力！

14、凝聚与突破——团队力量！

项目介绍：所有队员在一根能够承受一个人重量的绳子，要求全体队员把他拉

成一个圆，然后团队成员依次在上面走一圈，同时，制定目标，摆动绳圈，共同

完成！体现：众人划桨开大船！

培训目标：

100%的执行力；

团队间互相协作；

增强自信和自我控制；

学习换位思考，更好地理解他人；

立团队内部的信任感，理解信任和承诺的重要性和力量；

决不放弃，直到成功为止，克服人性的弱点，为团队目标的实现而努力；

侧重于通过一种最合理的人力资源分配来达到最佳的工作效率和获得最好的工作成就。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇二

游戏方案一

游戏名称：守护天使

游戏特点：1、道具简单、操作容易；

2、培养团队成员的默默付出精神，促进团队成员之间的互相

帮助、构建和谐的团队关系；

3、长时间进行，最后检验结果。游戏环境：公司内游戏道具：一个纸箱内装着写有所有团队成员名字的纸条，每张纸条上写有一位团队成员的名字（名字不重复）。

游戏规则：每个在纸箱内有名字的人，从纸箱内随机抽取一张纸条，纸条上写的那个人就是你要守护的天使，在游戏结束之前你要在生活或工作中默默关心、帮助你的天使，并且不能让他察觉到，如被察觉到则游戏失败。游戏结束时守护人先要赠送天使一份为其精心挑选的礼物，然后请有意愿描述自己的天使的人进行描述，如果描述情况与实际相符则游戏胜利（是否相符主要看被守护人是否同意），不愿描述的人视为弃权。游戏时间至少持续一周以上，游戏胜利者可进行一次抽奖。

游戏方案二

游戏名称：指压板跳绳接力比赛游戏特点：1、道具简单、易操作；

2、培养团队合作精神，提高团队凝聚力。游戏环境：室内外皆可，一片空地。

游戏道具：指压板、跳绳（可根据分组的多少确定）。游戏规则：首先，进行团队分组（每组人数一样），确认团队队长，队长抽取出赛次序；其次，每人跳绳时间一分钟记录跳绳数；最后跳绳结束后，每队跳绳最多的及跳绳总数量最多队队员可获得抽奖机会，每队跳的最少的（除胜利队之外）表演节目。

游戏方案三

游戏名称：狼人杀

游戏特点：1、简单易学：任何人只要明白规则或看别人玩过一盘，马上就会玩了。

2、参与性强。

游戏环境：室内室外均可，最好大家围坐一起。光线暗一点效果更好。

游戏人物：法官：控制游戏进程的人。明确每个人的身份，要做到绝对公正。

杀手：白天隐藏在好人中间；黑夜出来杀人。被杀后没有遗言，并不得再发言。

好人：白天和大家一起抓出坏人；黑夜闭眼，对杀手行凶完全不知；被杀后有遗

言，然后不得再发言。游戏道具：一副狼人杀牌游戏规则：（具体规则可根据狼人杀纸牌上的规定）

1、法官1人，法官必须要了解游戏流程，能够掌控游戏的进程，合理确定杀手和好人的数量比例。

2、每人取一张牌，明确自己的身份，除法官外，不要让任何人知道。

3、法官宣布：所有人闭上眼睛，杀手睁眼相互认识。

4、法官知道谁是杀手后，宣布：杀手闭眼，所有人睁眼。

5、下面开始个人发表意见，按照座位顺序依次发言，相互指正，找出坏人。

6、所有人发言完毕后，被指正最多的人有一次为自己申辩的机会。

7、申辩完毕后，大家举手投票决定是否处决这个人。没过半数则该人存活。

8、得票过半则处决，法官宣布亮牌，让大家明确是成功抓到一个杀手，还是错杀一个好人。如错杀好人则有最后的遗言，杀手则没遗言。

9、法官宣布天黑，所有人闭眼，杀手出来杀人。杀手用眼神相互交流，统一杀害的目标，并用眼神告诉法官杀谁。

10、杀手杀人完毕后闭眼，所有人睁眼。法官宣布哪个好人被杀。被害人遗言。

11、继续新一轮的讨论。因为大家都发过言了，并且也有人被指正，被杀害，因此线索会越来越多……思维会更活跃，讨论会更激烈。

12、如此重复，直到好人将杀手全部抓出，则好人获胜；如好人全部被害，则杀手获胜

13、可多进行几轮，每轮胜利者可记一笔正字，游戏结束排名前十可获得抽奖机会，后五名表演节目。

游戏方案四

游戏名称：谁是卧底？

游戏特点：1、道具简单、操作容易；

2、参与性强，考验表达和判断能力；

游戏规则：1、在场8人中7人拿到同一词语，剩下1人拿到与之相关的另一词语；

2、每人每轮用一句话描述自己拿到的词语，既不能让卧底察

觉，也要给同伴以暗示；

4、反复2-3流程。若卧底撑到最后一轮（场上剩3人时），则卧底获胜，反之，则大部队胜利。

5、如果玩的人大于8个，建议有两个卧底或一卧底一帮凶。

6、其他规则：“帮凶”，在游戏中加入角色“帮凶”，隶属于卧底一方。帮凶不知道身份词，但是知道卧底是谁。胜利条件同卧底（帮凶不能第一个说话）。

7、游戏词语：尽量选择共同点多的词语。例如干洗机和甩干机，相机和摄影机，打火机和点烟器等等。但是一定要有区分度，不然会造成死局（即所有人盲投票或不投票）

8、可多进行几轮，卧底方赢一场即可获得抽奖机会，非卧底方每轮胜利者可记一笔正字，游戏结束排名前五可获得抽奖机会，后五名表演节目。

游戏方案五

游戏名称：坐地起身

游戏特点：1、团队合作型，2、操作简单，无需道具，工作人员要引导大家坚持，坚持，再坚持，因为成功往往就是再坚持一下。

3、主要让大家明白合作的重要性。游戏环境：一片空地（最好干净整洁）

2、在不用手撑地站起来；

3、随后依次增加人数，每次增加2个直至10人。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇三

1、十五二十

从古到今非常流行。游戏规则十分简单，两人相对同时伸出手出指（双手能出的数字为0、5、10），口中报一数字（即二人出拳数字之和0、5、10、15、20），与双方伸指数目之和相同者胜，输的人罚喝酒，两人都喊中就继续。

2、真心话和大冒险

通过猜拳或者抽牌或者其他方式选出来那个人要选择真心话或者大冒险。真心话就是可以让在座的任何一个人问任何问题（哪怕很隐私的都可以），必须如实回答。大冒险就是要被在座的人指使去做一件事情，类似跟陌生人说tmd□我爱你之类的话，是一个玩人的好招数。

3、傻瓜拳

两人同时出拳（剪刀、石头、布），如果相同，则喊“他傻瓜”；如甲方赢，乙方输，则甲喊“你傻瓜”，乙喊“我傻瓜”，谁喊错则为负方。此游戏好玩之处在于考你的反应速度，越喊的快，越容易出错。这个游戏现在有了淫荡版。

4、剪刀、石头、布

最普通而最又流行最有历史的游戏玩法，不一定要在酒吧，在任何地方都可以玩，如果这个游戏你都不会玩，那你实在是。。。没有童年的可怜虫！

5、七八九

把两粒色子放在一个杯子里，轮流摇，摇到

1、3、4、5、6都不用喝，摇到7，不用喝酒，但要往公共杯里面加酒，想加多少就加多少，然后到下一个，摇到8就要把公共杯里的酒喝一半，然后继续摇，摇到9就要喝完，然后随意倒酒再继续摇，摇到两个1可以指定在座的任何一个人喝玩这杯酒，如果摇到两个相同的点子，摇色子的顺序就倒转一下。

6、数七

一圈人一起玩比较好玩，就是从1开始，每人按顺序说一个数字，到7或者7的倍数不能说出来而换成拍自己的大腿，如果不幸说了出来，就要罚喝酒，然后再重头开始数过。

7、大话色盅

每人一个晒盅5个晒子，最少要两个人玩，以两个人为例，两人摇了晒盅后正式开始，每人喊一个数字，两人最少从二开始，如两个三，如果对方不信认为你讲大话就可以开你，如果加起来的筛子没有两个三的话就算你讲大话，你输！如果对方相信就继续玩下去，就轮到你喊，但是你喊的数字要比前面喊的大，如果前面喊二个三，你就只能喊二个五或者三个二之类，依此类推。一点可以作任何数，但是如果一点被喊过了就只能当作一点了。

8、飞镖

历史悠久的酒吧游戏。可以边喝啤酒、饮料边比赛或助兴，气氛十分轻松、活跃和热烈。只要三支镖和一个靶就可以让你们玩一晚上，重庆很多小酒吧都有这个。

9、打枪打枪

做庄的人用手指着某一个人或自己，“砰”一声，被指的人不能动，而旁边的两位必须把手举过头顶。如果指着自己，则

身边的两个人必须举手。如对天放枪，则全体举手。

10、猜色子

准备一个色盅，十个色子。摇的人在摇之前，随便报一个数（1—6），开了之后，被你说中几个就拿几个出来。下一个人继续摇、喊数，一个都没喊到的人就喝酒，然后没喊到的继续摇，直到猜对为止，所有的色子都被喊到就开始下一轮。还剩一个色子的时候最倒霉，6选1。

11、俄罗斯转盘

取六个杯子，分别倒等量或者不等量的酒（看玩家的爱好），然后准备一个色子和一个杯子，由参加者轮流摇色子，摇到几，就把第几杯酒喝光，如果杯子是空的，摇色子的人就往杯子里倒酒（多少随意），然后轮到下一个人继续摇，如果色子掉出杯子，摇色子的人必须先自罚一杯，再重新摇。

12、小蜜蜂

口令是“两只小蜜蜂啊，飞到花丛中啊”然后两方石子剪子布，猜赢的一方就做打人耳光的动作，同时口中发出“啪啪”两声，输的一方要顺势摇头，作被挨打的动作，同时口中发出“啊啊”两声，如果两方出的一样，两个人都要做出亲嘴的动作，还要发出亲嘴的声音配合，动作或者声音出错的人就要被罚喝酒。

13、数青蛙

口令为“一只青蛙一张嘴，两只眼睛四条腿；两只青蛙两张嘴，四只眼睛八条腿。。。”，以此类推，每人轮流说一句，说错的人罚喝酒。

14□007

由开始一人喊“0”指定一人，那人马上喊“0”再任指另一个人，第三个人喊“7”用手比作手枪状任指一人，中枪者不发声不做任何动作，但中枪者左右两旁的人要把两手举起来作投降状，同时口中要发出“啊”的声音，出错人的罚酒。

15、棒棒鸡

分别有四种东西，老虎、棒棒，鸡，虫，规定棒棒胜老虎，老虎吃鸡，鸡吃虫，虫钻棒，两人相对，手拿筷子或其他类似的棒状物敲桌面，口中喊“棒棒，棒棒”然后同时喊出以上四个东西里面的一种，输的人罚酒，如果两人喊的相同，或者同时喊出棒和鸡，虫和虎则不分胜负。

16、猜词语

在座的人分成两派，先由一派指定另外一派一个人出来，然后到旁边去给他说一个词语，被叫出来的人只能比动作或者借助物品来表达，但不能发现声音，在规定时间内，如果被猜出来，则出题的那派被罚喝酒，反之，比动作的人这派罚喝酒。

17、划拳

18、库克船长

玩法和007类似，由开始一人喊“库”指定一人，那人马上喊“克”再任指另一个人，第三个人喊“船”后再指一人，第四个人边喊“长”边再指定一个人。最后被指的人要用手拉汽笛，嘴里叫“鸣”而他旁边的两人均要做划船的动作嘴里叫“嘿咻嘿咻”。而且只能在不靠拉汽笛的人的那一侧划。出错人的罚酒。

19、抓老鼠

所有人一起喊“抓老鼠抓老鼠抓抓抓”，喊两遍，其中一人喊“3只（举例）”，接下来的那个人有两种选择，他既可以喊“抓住了”也可以喊“放弃了”，如果“抓住了”就算做一只。知道三只全被抓住，所有人高举双手一起喊“万岁”。第三只后面接着的人继续喊要抓几只。游戏继续。出错为止。喊“抓住了”的时候，必须把手抬至胸前做抓住的手势；喊“放弃了”的时候，右手轻击额头。

20、手口不一

所有人一起喊“说一套做一套，手口不一”。然后其中一人开始，拍腿击掌，用手比出一个数字，比如5，而此时嘴里必须报出除5之外的1-5中的任何一个数。如果说的和手比划的相同便算输。

21、吸星大法

男女岔开坐成一圈，用嘴吸住一张扑克一个一个的往下传[ok]你有足够的肺活量可以玩无限多动作，可以跨越n人去找你下一个人来接牌，牌掉了罚酒：)

22、撕纸

23、比大小

每人抽张牌贴在自己脑门儿上，这样每个人只能看到别人的牌面而看不到自己的。一个接一个问旁边的人：“你觉得我需要换吗？”在得到对方回答后可自行判断要不要换牌，若要换则从剩余牌中抽一张，把原来的牌扔掉（不得差回去），最后一圈轮完一起亮牌，点数最小的人输。

24、色子玩法

两个人一人5个色子，摇开后，自己摇到1的放在对方色盅里，

摇到六的拿出去放在一旁。最后色盅里有剩色子的人赢，色盅里没有的色子的输了喝酒。

25、传牙签

26、国王游戏

就是有很多张牌(或者纸)，其中有一张是写着“国王”，其他的就编号1。2。3……等数字，然后大家就开始抽，抽到“国王”的人可以在不看其他人数字的前提下，指定几号(如2号和3号)做某事。比如说：2号和3号互相打架!或是1号和6号接吻等等。

27、接龙

第一个人说你好的好啊，第二个人说，你好的好啊，好漂亮的亮的亮阿，第三个人说你好的好啊，好漂亮的亮的亮啊，亮晶晶的晶阿。一直到有人接不上或是记不全前面人说的。

28、我爱你vs不要脸

听上去有些“暧昧”，实际上是个练反应的好游戏。众人围坐成一圈，规定只能对自己左边的人说“我爱你”，对右边的人说“不要脸”。两人之间只能连续对话3次。一旦有人说错，即受罚。

29、萝卜蹲

将参与者分成四堆以上，每堆人手牵着手围成一圈，给每堆人以颜色或数字命名，任意指定一堆萝卜开始统一下蹲，同时还要念词，再指定别的萝卜堆做同样动作，目标要一致，依此类推但不能马上回指。

以一实例加以说明。有红、白、黄、紫四堆萝卜，白萝卜先

蹲，蹲的时候念“白萝卜蹲，白萝卜蹲，白萝卜蹲完红萝卜蹲。”念完后所有白萝卜手指一致指向红萝卜堆。红萝卜们马上要开始蹲且口中一样要念念有词，之后他们可以再指定下一个但不能是白萝卜。

30、五毛和一块 道具：不需要

场地：稍微宽敞一点就可以，没有特别要求

人数：10几个人就可以，人多些更好玩的人员：一定要有男有女，比例不限

裁判：一名，负责发号施令

5、6块或8快5这样的），裁判一旦喊出钱数，游戏中的人就要在最短的时间内组成那个数的小团队，打比方说喊出的是3块5，那就需要三男一女或七女或一男五女之类的小团队。请记住动作要快，因为资源是有限的，人员也很少有机会能平均分配，所以动作慢的同志可能会因为少几块或几毛钱而惨败，所以该出手时就出手，看见五毛(mm)先下手为强；当然动作快的人员不要一味的拉人，有可能裁判叫的是3块5，但你们团队里已经变成5块了，这时候你就需要踢人了，该狠心时就狠心，一般被无情踹出去的都是可怜的一块。

31、碰球

比如有十个人喝酒，那么率先开始游戏的人为1号，那么1号喊“哎呦我的1球碰6球啊”，那么从1号往下查的第六个人就喊“哎呦我的6球碰x球啊”，他喊到哪个号哪个号就接着说，依次类推，直到有人说错或反应不过来罚他喝酒为止。然后再从这个人这开始，这时候这个人就是1号了，下面的人开始重新排号。通常几圈下来都会有那么几个反应不过来的多喝几杯，喝多越多越迷糊，越迷糊就越答错，答错接着喝，直到趴桌子底下为止。

32、猜牙签

由一个人在手中握着n根牙签，这个n小于等于桌上的人数，也可以没有。然后请大家猜他手中的牙签数。每个人猜的数目必须是不一样的哦。谁说对了，谁就喝酒。要是没有人说对（比如他手上没有，而人人都猜了一个数字），拿着牙签的人就喝酒。

33、大小西瓜

没什么难度，这游戏要求在口喊大西瓜的同时，手上比划出小西瓜的轮廓；反之亦然。

34、我猜，我猜，我猜猜猜

道具信手拈来，是桌上的筷子。拿来，掰成四段，择任意数目（不得空手）放在手里，让其他人猜其中有几段。有人猜中，喝酒半杯（此时大家战斗力下降不少），道具转入其手中；无人猜中，执物者自饮，继续出手。

35、开火车

方法：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。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：“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。”如果对方稍有迟疑，没有反应过来就输了。

36、唐僧，妖精，孙悟空

两人相对，每个人做念经的动作（两手核实）在胸前画圈同时口喊“唐僧阿唐僧”开始，规定：唐僧吃孙悟空，孙悟空

吃妖精，妖精吃唐僧，喊这三个人物的时候一定要做动作，如果喊唐僧就继续念经，喊妖精就双手举过头顶后孜牙（呵呵，这样才像阿），喊孙悟空的也要做猴子的动作，这个大家都会的。负者饮酒。

37、官兵捉贼

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸这个游戏最好是四个人来玩。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。

38、杀人游戏

道具：和人数相等的扑克牌，或任何有不同标记物，也可以以名片代替

角色：捕快、杀手、平民

胜负：

捕快找出隐藏的杀手---捕快赢

杀手杀光捕快---杀手赢

规则： 拿出19张牌，指定抓到4张a的人=杀手（4个人）指定抓到4张k的人=捕快（4个人）其余抓到别的牌的人==平民（11个人）另外有一名法官游戏开始由法官发一张牌给大家每个人记住自己的牌这时法官宣布“天黑了大家（请睡觉）都闭上眼睛”.....接着法官宣布“杀手们请睁开眼睛”抓到4张a的“杀手”悄悄的抬起头，睁开眼睛认清同伙。法官接着宣布“请杀手们达成共识杀掉一个捕快”4个杀手这时只能用眼睛互相做交流、沟通（记得注意不要能出声

响).....共同指定一个人.....杀掉他。

然后法官宣布“杀手闭上眼睛请捕快们睁开眼睛”抓到4张k的“捕快”悄悄抬起头睁开眼睛认清同志。法官接着宣布“请捕快达成共识指出杀手”4个捕快这时只能用眼睛互相做交流、沟通（记得注意不要能出声响）.....共同指定一个人并以询问的眼光看着法官，法官这时以点头或是摇头的方式给予一次提示。

接着法官宣布“请捕快们闭上眼睛”“天亮了 ok 大家都可以睁开眼睛了”。等大家睁开眼睛后，法官宣布杀手们-杀死的 那个人出局。

然后大家展开讨论平民、杀手、捕快随意发言指正谁有可能是杀手。杀手们可以诱导平民一起帮自己指正捕快是杀手捕快们也可以诱导平民一起帮自己指正杀手平民们也可以凭据自己推理指正杀手经过讨论（3、4分钟），最后大家分别举手表决指正谁就是杀手那个人即出局（不管他是否杀手、捕快还是平民）。

然后法官宣布剩下人重新闭上眼.....循环以上规则

最后一直到一方全军覆没捕快赢或者杀手赢

杀人游戏的窍门：

- 1、一定要 仔细观察每个发言人的逻辑性
- 2、找出发言者的偏袒性
- 3、错误的诱导对方的判断性
- 4、拉拢自己的支持者

39、江湖刀棍

40、数字陷阱

游戏人数：10人一桌为宜。

规则：庄家暗写下一个数字0-100间，从庄家下家开始顺时针报数，下家每报一次数，庄家缩小范围，依序接着猜，直到最终有人猜中此数为止，猜中者落入陷阱罚节目或酒一杯。比方说庄家写20，第一下家说35，则庄家报数为0-35，第二下家须从0-35之间猜一个数，依次直到某人猜中中彩为止，中彩者转为下一轮庄家。游戏有一个特例，就是庄家的下一家猜中所写数字，庄家中彩罚三倍。

树虎团建，成都创新团建供应商

幼儿园教师团建游戏活动方案篇四

1、十五二十

从古到今非常流行。游戏规则十分简单，两人相对同时伸出手出指（双手能出的数字为0、5、10），口中报一数字（即二人出拳数字之和0、5、10、15、20），与双方伸指数目之和相同者胜，输的人罚喝酒，两人都喊中就继续。

2、真心话和大冒险

通过猜拳或者抽牌或者其他方式选出来那个人要选择真心话或者大冒险。真心话就是可以让在座的任何一个人问任何问题（哪怕很隐私的都可以），必须如实回答。大冒险就是要被在座的人指使去做一件事情，类似跟陌生人说tmd□我爱你之类的话，是一个玩人的好招数。

3、傻瓜拳

两人同时出拳（剪刀、石头、布），如果相同，则喊“他傻瓜”；如甲方赢，乙方输，则甲喊“你傻瓜”，乙喊“我傻瓜”，谁喊错则为负方。此游戏好玩之处在于考你的反应速度，越喊的快，越容易出错。这个游戏现在有了淫荡版。

4、剪刀、石头、布

最普通而最又流行最有历史的游戏玩法，不一定要在酒吧，在任何地方都可以玩，如果这个游戏你都不会玩，那你实在是。。。没有童年的可怜虫！

5、七八九

把两粒色子放在一个杯子里，轮流摇，摇到1、3、4、5、6都不用喝，摇到7，不用喝酒，但要往公共杯里面加酒，想加多少就加多少，然后到下一个，摇到8就要把公共杯里的酒喝一半，然后继续摇，摇到9就要喝完，然后随意倒酒再继续摇，摇到两个1可以指定在座的任何一个人喝玩这杯酒，如果摇到两个相同的点子，摇色子的顺序就倒转一下。

6、数七

一圈人一起玩比较好玩，就是从1开始，每人按顺序说一个数字，到7或者7的倍数不能说出来而换成拍自己的大腿，如果不幸说了出来，就要罚喝酒，然后再重头开始数过。

7、大话色盅

每人一个晒盅5个晒子，最少要两个人玩，以两个人为例，两人摇了晒盅后正式开始，每人喊一个数字，两人最少从二开始，如两个三，如果对方不信认为你讲大话就可以开你，如果加起来的筛子没有两个三的话就算你讲大话，你输！如果对方相信就继续玩下去，就轮到你喊，但是你喊的数字要比前面喊的大，如果前面喊二个三，你就只能喊二个五或者三

个二之类，依此类推。一点可以作任何数，但是如果一点被喊过了就只能当作一点了。

8、飞镖

历史悠久的酒吧游戏。可以边喝啤酒、饮料边比赛或助兴，气氛十分轻松、活跃和热烈。只要三支镖和一个靶就可以让你们玩一晚上，重庆很多小酒吧都有这个。

9、打枪打枪

做庄的人用手指着某一个人或自己，“砰”一声，被指的人不能动，而旁边的两位必须把手举过头顶。如果指着自已，则身边的两个人必须举手。如对天放枪，则全体举手。

10、猜色子

准备一个色盅，十个色子。摇的人在摇之前，随便报一个数（1—6），开了之后，被你说中几个就拿几个出来。下一个人继续摇、喊数，一个都没喊到的人就喝酒，然后没喊到的继续摇，直到猜对为止，所有的色子都被喊到就开始下一轮。还剩一个色子的时候最倒霉，6选1。

11、俄罗斯转盘

取六个杯子，分别倒等量或者不等量的酒（看玩家的爱好），然后准备一个色子和一个杯子，由参加者轮流摇色子，摇到几，就把第几杯酒喝光，如果杯子是空的，摇色子的人就往杯子里倒酒（多少随意），然后轮到下一个人继续摇，如果色子掉出杯子，摇色子的人必须先自罚一杯，再重新摇。

12、小蜜蜂

口令是“两只小蜜蜂啊，飞到花丛中啊”然后两方石子剪子

布，猜赢的一方就做打人耳光的动作，同时口中发出“啪啪”两声，输的一方要顺势摇头，作被挨打的动作，同时口中发出“啊啊”两声，如果两方出的一样，两个人都要做出亲嘴的动作，还要发出亲嘴的声音配合，动作或者声音出错的人就要被罚喝酒。

13、数青蛙

由开始一人喊“0”指定一人，那人马上喊“0”再任指另一个人，第三个人喊“7”用手比作手枪状任指一人，中枪者不发声不做任何动作，但中枪者左右两旁的人要把两手举起来作投降状，同时口中要发出“啊”的声音，出错人的罚酒。

15、棒棒鸡

分别有四种东西，老虎、棒棒，鸡，虫，规定棒棒胜老虎，老虎吃鸡，鸡吃虫，虫钻棒，两人相对，手拿筷子或其他类似的棒状物敲桌面，口中喊“棒棒，棒棒”然后同时喊出以上四个东西里面的一种，输的人罚酒，如果两人喊的相同，或者同时喊出棒和鸡，虫和虎则不分胜负。

16、猜词语

在座的人分成两派，先由一派指定另外一派一个人出来，然后到旁边去给他讲一个词语，被叫出来的人只能比动作或者借助物品来表达，但不能发出声音，在规定时间内，如果被猜出来，则出题的那派被罚喝酒，反之，比动作的人这派罚喝酒。

17、划拳

18、库克船长

玩法和007类似，由开始一人喊“库”指定一人，那人马上

喊“克”再任指另一个人，第三个人喊“船”后再指一人，第四个人边喊“长”边再指定一个人。最后被指的人要用手拉汽笛，嘴里叫“鸣”而他旁边的两人均要做划船的动作嘴里叫“嘿咻嘿咻”。而且只能在不靠拉汽笛的人的那一侧划。出错人的罚酒。

19、抓老鼠

所有人一起喊“抓老鼠抓老鼠抓抓抓”，喊两遍，其中一人喊“3只（举例）”，接下来的那个人有两种选择，他既可以喊“抓住了”也可以喊“放弃了”，如果“抓住了”就算做一只。知道三只全被抓住，所有人高举双手一起喊“万岁”。第三只后面接着的人继续喊要抓几只。游戏继续。出错为止。喊“抓住了”的时候，必须把手抬至胸前做抓住的手势；喊“放弃了”的时候，右手轻击额头。

20、手口不一

所有人一起喊“说一套做一套，手口不一”。然后其中一人开始，拍腿击掌，用手比出一个数字，比如5，而此时嘴里必须报出除5之外的1-5中的任何一个数。如果说的和手比划的相同便算输。

21、吸星大法

男女岔开坐成一圈，用嘴吸住一张扑克一个一个的往下传□ok□你有足够的肺活量可以玩无限多动作，可以跨越n人去找你下一个人来接牌，牌掉了罚酒：)

22、撕纸

23、比大小

每人抽张牌贴在自己脑门儿上，这样每个人只能看到别人的

牌面而看不到自己的。一个接一个问旁边的人：“你觉得我需要换吗？”在得到对方回答后可自行判断要不要换牌，若要换则从剩余牌中抽一张，把原来的牌扔掉（不得差回去），最后一圈轮完一起亮牌，点数最小的人输。

24、色子玩法

两个人一人5个色子，摇开后，自己摇到1的放在对方色盅里，摇到六的拿出去放在一旁。最后色盅里有剩色子的人赢，色盅里没有的色子的输了喝酒。

25、传牙签

26、国王游戏

就是有很多张牌(或者纸)，其中有一张是写着“国王”，其他的就编号1。2。3……。等数字，然后大家就开始抽，抽到“国王”的人可以在不看其他人数字的前提下，指定几号(如2号和3号)做某事。比如说：2号和3号互相打架!或是1号和6号接吻等等。

27、接龙

第一个人说你好的好啊，第二个人说，你好的好啊，好漂亮的亮的亮阿，第三个人说你好的好啊，好漂亮的亮的亮啊，亮晶晶的晶阿。一直到有人接不上或是记不全前面人说的。

28、我爱你vs不要脸

听上去有些“暧昧”，实际上是个练反应的好游戏。众人围坐成一圈，规定只能对自己左边的人说“我爱你”，对右边的人说“不要脸”。两人之间只能连续对话3次。一旦有人说错，即受罚。

29、萝卜蹲

将参与者分成四堆以上，每堆人手牵着手围成一圈，给每堆人以颜色或数字命名，任意指定一堆萝卜开始统一下蹲，同时还要念词，再指定别的萝卜堆做同样动作，目标要一致，依此类推但不能马上回指。

以一实例加以说明。有红、白、黄、紫四堆萝卜，白萝卜先蹲，蹲的时候念“白萝卜蹲，白萝卜蹲，白萝卜蹲完红萝卜蹲。”念完后所有白萝卜手指一致指向红萝卜堆。红萝卜们马上要开始蹲且口中一样要念念有词，之后他们可以再指定下一个但不能是白萝卜。

30、五毛和一块道具：不需要

场地：稍微宽敞一点就可以，没有特别要求

人数：10几个人就可以，人多些更好玩的人员：一定要有男有女，比例不限

裁判：一名，负责发号施令

规则如下：在游戏中，男生就是一块钱，女生则是五毛钱。游戏开始前，大家全站在一起，裁判站边上。裁判宣布游戏开始，并喊出一个钱数（比如3块5、6块或8快5这样的），裁判一旦喊出钱数，游戏中的人就要在最短的时间内组成那个数的小团队，打比方说喊出的是3块5，那就需要三男一女或七女或一男五女之类的小团队。请记住动作要快，因为资源是有限的，人员也很少有机会能平均分配，所以动作慢的同志可能会因为少几块或几毛钱而惨败，所以该出手时就出手，看见五毛(mm)先下手为强；当然动作快的人员不要一味的拉人，有可能裁判叫的是3块5，但你们团队里已经变成5块了，这时候你就需要踢人了，该狠心时就狠心，一般被无情踹出去的都是可怜的一块。

31、碰球

比如有十个人喝酒，那么率先开始游戏的人为1号，那么1号喊“哎呦我的1球碰6球啊”，那么从1号往下查的第六个人就喊“哎呦我的6球碰x球啊”，他喊到哪个号哪个号就接着说，依次类推，直到有人说错或反应不过来罚他喝酒为止。然后再从这个人这开始，这时候这个人就是1号了，下面的人开始重新排号。通常几圈下来都会有那么几个反应不过来的多喝几杯，喝多越多越迷糊，越迷糊就越答错，答错接着喝，直到趴桌子底下为止。

32、猜牙签

由一个人在手中握着n根牙签，这个n小于等于桌上的人数，也可以没有。然后请大家猜他手中的牙签数。每个人猜的数目必须是不一样的哦。谁说对了，谁就喝酒。要是没有人说对（比如他手上没有，而人人都猜了一个数字），拿着牙签的人就喝酒。

33、大小西瓜

没什么难度，这游戏要求在口喊大西瓜的同时，手上比划出小西瓜的轮廓；反之亦然。

34、我猜，我猜，我猜猜猜

道具信手拈来，是桌上的筷子。拿来，掰成四段，择任意数目（不得空手）放在手里，让其他人猜其中有几段。有人猜中，喝酒半杯（此时大家战斗力下降不少），道具转入其手中；无人猜中，执物者自饮，继续出手。

35、开火车

方法：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。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：“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。”如果对方稍有迟疑，没有反应过来就输了。

36、唐僧，妖精，孙悟空

两人相对，每个人做念经的动作（两手核实）在胸前画圈同时口喊“唐僧阿唐僧”开始，规定：唐僧吃孙悟空，孙悟空吃妖精，妖精吃唐僧，喊这三个人物的时候一定要做动作，如果喊唐僧就继续念经，喊妖精就双手举过头顶后孜牙（呵呵，这样才像阿），喊孙悟空的也要做猴子的动作，这个大家都会的。负者饮酒。

37、官兵捉贼

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸这个游戏最好是四个人来玩。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。

38、杀人游戏

道具：和人数相等的扑克牌，或任何有不同标记物，也可以以名片代替

角色：捕快、杀手、平民

胜负：

捕快找出隐藏的杀手---捕快赢

杀手杀光捕快---杀手赢

接着法官宣布“请捕快们闭上眼睛”“天亮了ok大家都可以睁开眼睛了”。等大家睁开眼睛后，法官宣布杀手们-杀死的那个人出局。

然后大家展开讨论平民、杀手、捕快随意发言指正谁有可能是杀手。杀手们可以诱导平民一起帮自己指正捕快是杀手捕快们也可以诱导平民一起帮自己指正杀手平民们也可以凭据自己推理指正杀手经过讨论（3、4分钟），最后大家分别举手表决指正谁就是杀手那个人即出局（不管他是否杀手、捕快还是平民）。

最后一直到一方全军覆没捕快赢或者杀手赢

杀人游戏的窍门：

- 1、一定要仔细观察每个发言人的逻辑性
- 2、找出发言者的偏袒性
- 3、错误的诱导对方的判断性
- 4、拉拢自己的支持者

39、江湖刀棍

40、数字陷阱

游戏人数：10人一桌为宜。

规则：庄家暗写下一个数字0-100间，从庄家下家开始顺时针报数，下家每报一次数，庄家缩小范围，依序接着猜，直到

最终有人猜中此数为止，猜中者落入陷阱罚节目或酒一杯。比方说庄家写20，第一下家说35，则庄家报数为0-35，第二下家须从0-35之间猜一个数，依次直到某人猜中中彩为止，中彩者转为下一轮庄家。游戏有一个特例，就是庄家的下一家猜中所写数字，庄家中彩罚三倍。

树虎团建，成都创新团建供应商

幼儿园教师团建游戏活动方案篇五

为了庆祝“五·一”劳动节，活跃教职工业余生活，增强教职工健身意识和教师群体的战斗力和凝聚力，学校研究决定，举行教职工运动会。

第十二周周一至周三(4月27日-29日)下午4:30-5:30

全体教职员工

投篮、投飞标、跳长绳、20米抱球接力

星期一下午：投篮、投飞标

投篮要求：

全员参与，每个人投十个球，按投中个数进入小组总分，最后按小组平均个数取名次，分别按十分、八分、六分、四分、三分、二分记入小组积分。本活动分六个小组进行。

裁判：

投标要求：全员参与，每人三米线外投四次飞标，按总环数记入小组总分，最后按平均环数取名次，加分同上。本活动分三组进行。

1、集体奖

按小组积分取一、二、三等奖，第一名为一等奖，资金340元；二、三名为二等奖，资金320元，四~六名为三等奖，资金300元。

2、组织奖

投篮、投飞标必须人人参赛，无故不参赛，小组取消组织奖，接力和跳绳时小组人员必须全员观赛，无故不参加，取消组织奖，组织奖奖金20元。

3、个人奖

投篮和投飞标不分男女，不分年龄界线取前六名发放纪念品。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇六

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，提前庆祝元宵节的到来。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，一起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起游乐，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起共进晚餐。您只需要携带一份小小的礼物就可以参加，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！

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)

旗峰公园

hr全体同事

(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

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, 到达终点后再返回起跑点, 解开绳子交给下一组成员直至最后一组成员成功返回起跑线, 用时最短的一组获胜。

活动规则: 必须向前走跑, 不得跳跃, 中途绳子散开必须回到起点重新开始。

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: 每队所有人嘴里叼支吸管, 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，中途饰物掉落必须重新开始。

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，(其他队员可以协助放好球)，跨过终点线后将球挤爆后下一组才能出发，所有队员最先通过者获胜。

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：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：参赛者必须向前跳跃，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。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇七

以集体游戏为主，现场报名，自由组队，游戏强调团队协作，各项游戏中获得第一名的将获得礼品。

本着“娱乐第一，比赛第二”的原则，重在参与!希望大家可以在欢乐与笑声中度过一个愉快的下午!

活动项目:

1、齐心协力

游戏方法: 现场报名, 自由组队, 3位员工一组, 3名队员站成一排, 将中间相邻的脚绑在一起, 做3人4足, 然后用筷子夹着乒乓球运到5米外的另一边(可左右手同时进行), 两分钟内看哪组运得最多的胜出, (乒乓球掉地上的做废, 不能再夹起来)。

2、当仁不让

游戏方法: (经典老游戏“抢板凳”)游戏开始先把凳子成圆形(按参加人数减一计算, 即8人摆7张), 然后, 参加人员在凳子外面围成一圈, 主持人敲鼓或放音乐时参加人员就沿着圆形顺时针或逆时针跑动(注意不能插队), 当鼓声或音乐停下时参加人员要迅速找到一张凳子座下, 因为凳子少一张, 所以会有一人没凳子座, 这个人就算是被淘汰了, 这时要把凳子减少一张, 其余的人继续玩, 直到剩下最后一人为止, 这人就算赢了。赢的人给予奖励。

3、马兰花

游戏方法: 多人游戏, 大家在顺时针跑动时随主持共同大声朗诵童谣““马兰花, 马兰花。风吹雨打都不要怕, 勤劳的人们在说话, 请你马上就开花。开几朵?”“开*朵”(主持人), 大家根据主持人说指令, 就近迅速抱拢, 人数为主持人宣布的数量, 多了少了都为失败, 失败者即遭淘汰。剩下的人继续游戏, 最后, 主持人根据情况宣布胜利者(原则上3人以内)

4、“水!水!水!”

游戏规则：每个组出5个人站成一列，每人嘴上叼一只纸杯，然后从前往后传水，不能用手，全凭嘴和头的动作，在规定时间内按传到最后的水的多少算胜负。

5、混合接力

篮球、排球、乒乓球(严肃规则，篮球弹两次为违例，排球、乒乓球落地为违例，违例者返回起点重新开始)

6、飘来飘去

参加人员：两组对抗(每组一般为3人到7人)

游戏规则：游戏开始前先把绳子沿场地的正中间拉开(像网球网一样)，然后双方排开用头顶球，哪方先落地为输，双方轮流发球。体现配合能力和竞争能力。(注意只能用头，不能用身体的其它部位)

7、投圈套物

游戏规则：每队5人，每人有5次投圈的机会，套一瓶啤酒，累计套中最多的队有奖品，而最少的队，需在众人监督下，喝完一瓶啤酒。(单组进行，计数)

8、背部运球

游戏方法：现场报名，三人一组；一人将气球吹大，二人背对背，将气球放于两人背部之间，从起点开始，两人用背部夹住气球共同行进20米往返(于10米处设置折返点)，同时携带一个未充气的气球，如气球中途落地，则需返回起点重新再运，到终点后由两人用背部将气球挤爆，另一人将未充气的气球吹爆，游戏动作完成。用时最短者获胜。(单组进行，计

时)

9、吸星大法

游戏规则：

人数：分2~4队

器材：吸管、一次性纸杯、椅子、黄豆

方法：在距离起点约十公尺放置椅子、一次性纸杯及黄豆，然后让队员拿吸管从起点出发至椅子处，用吸管将杯中黄豆吸起跑回起点，将黄豆放到免洗杯中，黄豆多者胜。

10、“滚来滚去”

游戏规则：持棒赶球，20米往返(于10米处设置折返点)，每个队3名队员同时站在起点处排成一路纵队，第一名队员手持木棒，当听到裁判发令后，利用木棒将球赶至并绕过障碍物，然后再赶球返回起点交与下一名队员，用时最少的队伍获胜。

幼儿园教师团建游戏活动方案篇八

1、愉悦心情，缓解工作压力，增强教职工体质。

2、增加教职工之间的沟通和交流，增强工会的凝聚力、向心力。

学校操场

学校全体教职工

1、全体教职工自行到学校操场集合。

2、以工会小组为单位参加趣味活动。

王以贤童圣寿王慧

后勤服务：王六培肖宜武丁婉君

裁判：王康舟王友森记录：洪彩芳

设团体奖一等奖3个，二等奖6个。（如遇得分相同，抽签决定）

每个项目分别按名次计分：第一名20分，第二名16分，第三名14分，第四名12分，第五名10分，第六名8分，第七名6分，第八名4分，第九名2分。两个项目得分总和为该组总分。按得分从多到少决定名获奖等第。

1、接力滚轮胎：

比赛方法：每队参赛队员为10人，比赛开始时一人先将轮胎向前滚出，绕过几个障碍物后直线返回出发点交给同伴继续进行，假如碰到障碍物时需将障碍物摆回原地后从失误地点继续进行，当最后一名队员将轮胎滚回出发点时比赛结束。最后以所需时间最短者为胜，时间相等名次并列。

2、投准拾贝：

场地：在平坦的硬质地面上，画一个半径为1米的圆，圆外5米处画一个半径5m $\frac{1}{4}$ 圆周长的同心圆弧，在这段圆弧上放上一篓网球（50个）。

比赛方法：各队选10人，其中一人腰系筐篓，两手不能扶篓子，其余9位队员站在5米外的掷球点上，每个队员掷5个球，掷球者听到开始口令下达后，球需经地面反弹到圆中间系筐篓的运动员的筐篓里，但系筐篓的运动员可以在圆圈内自由摆动身体去接住地面反弹过来的网球，不能出圈。