

最新万圣节大学生策划方案(实用8篇)

婚礼策划需要充分考虑新人的个性、喜好和预算等因素。想要了解游戏策划必备知识和技巧？以下是小编为您整理的游戏策划范文集。

万圣节大学生策划方案篇一

1、通过活动丰富幼儿的幼儿园生活，让幼儿了解西方传统节日“万圣节”的由来，感受西方文化，为幼儿创设良好的人文环境。

2、锻炼幼儿大胆、勇敢，正确面对恐惧事物，学会情绪的自我控制。

3、通过一系列活动，感受万圣节的氛围，深刻体会到节日的快乐。

10月31日(星期x)全天，上午9：10正式开始。

xx幼儿园操场□xx小区(“讨糖活动”)。

10月30日(周x)彩排。10月31日(周x)活动当天行事历：9：10活动正式开始，参与人员：全园师生。11：00上午活动结束。下午15：00正式开始，3、4、6、8、9班分别去到办公室、前台、保健室等区域进行闯关奖糖活动。(班主任负责组织，配班老师、生活老师协助)。2、7班小区“讨糖活动”(组织者：匡老师、袁老师。安全负责人：连点老师—黄园长、陈园长)

(一)万圣节环境创设：

1、环境创设时间：园前台及走廊，完成时间：10月20日(周x)□班级环创完成时间：10月24日(周五)

2、幼儿园前台、走廊和各班级进行万圣节的环境布置，烘托节日的氛围。

3、要求：万圣节前一星期可利用美术课或英语手工课带领孩子们做万圣节的面具、蜘蛛、南瓜灯等，并利用这些手工作品来装饰各班区域或幼儿园整体环境(如各园门口树上或门上挂上各式各样的面具或南瓜灯)。

4、万圣节前一星期利用宣传栏、主题板等形式宣传万圣节的来历。

5、制造万圣节情境，并适时播放音乐。音乐的选用要注意孩子的心理承受能力，以避免幼儿因此产生的恐惧心理，建议音乐选用欢快的、易于学唱的万圣节歌曲。

6、节日当天xx幼儿园大门外摆放x展架万圣节海报。负责人□xx

(二)班级：(万圣节知识了解：10月24—28日)

1. 活动准备：各班给小朋友准备装糖果的小袋子、幼儿的化妆、幼儿人手一份的自备服装及道具(负责人：各班班主任)。

2. 班主任须知：

a.每班由班主任邀请义工家长制作万圣节道具。班级提前给幼儿练习t台秀，包括方阵、口号。

各班根据本班确定的密语x游戏提前做好所需器械。

b.班主任负责带动班级老师、幼儿自制万圣节相关道具，体现在班级区角，包括班级所属区域的环创。并积极在班群发送宣传活动信息。

c.在教室给幼儿播放认识万圣节的. 视频。给幼儿讲述万圣节的相关信息及文化价值。

d.“讨糖活动”的2班和7班需要提前部署好环节，包括外出安全工作的分工、对幼儿的安全知识教育等。

e.提前告知幼儿家长，需要给自家孩子准备服装、道具(自行购买或自制)，31上午交至班主任处。

f.活动后照片发至xx处，以便活动反思和总结。

g.中英文结合的ppt展示，给小朋友们介绍万圣节的相关信息。31日前完成。

1、第一阶段活动行事历：9：00—9：30：各班化妆时间。9：30—10：00：各班t台秀展示。10：00—10：40：分班级进行的“鬼屋大冒险”、“鬼屋寻宝”等密语x游戏。

2、第二阶段活动行事历：15：00—16：00：3、4、6、8、9班进行园内讨糖活动，区域必须是：各班教室、前台、保健室、厨房、保安室、园务办公室等。

(即由每班的班主任带队，配教老师、生活老师陪同去到各区域进行“不给糖就捣蛋”讨糖活动。)

3、2班和7班去xx小区进行“讨糖果游戏”。活动组织总负责人：匡老师和袁老师。安全总负责人：谢丹医生。安全监督员：黄园长、陈园长。策划小组□xx□xx□

万圣节大学生策划方案篇二

前言：

本次万圣节庆祝活动欲举办成上海市有史以来最大的一次。

活动围绕着“十字军东征，魔鬼复活”这一鲜明的主题而展开。活动具有一个故事情节；鬼王再次复活，众魔鬼杀害人类，勇敢的十字军战士与邪恶斗争，最终全军覆没，但勇敢的人类没有退缩，魔高一尺道高一丈，鬼王再一次的被消灭。整个活动随着故事的发展而变化，深入，使游客置身于一个虚幻的世界当中，使其感受魔鬼的恐惧，游戏的刺激，新颖，愉快，和演出的精彩与真实。

场地布置：

1. 活动安排场地为瑞金宾馆内3号楼和草坪。
2. 宾馆3号楼布置成古欧洲城堡，以下称为：城堡。
3. 城堡楼顶装吊索装置。城堡四周装舞台灯光，城堡内布置disco灯光音响。
4. 草坪上搭建一个表演舞台，布置disco灯光音响。
5. 草坪上两个巨型烧烤炉(原有)。

活动具体安排：

- 一. 17：00游客进入活动场地。
- 二. 17：30——18：45举行万圣节百人巴西烧烤。
- 三. 19：00开始进入“十字军东征，魔鬼复活”的庆祝万圣节游戏表演活动：

“十字军队员”由演员扮演，以下称为：十字军。

“鬼王”，“魔鬼”由演员扮演，以下称为：鬼王，魔鬼。

1. 十字军的头领带着队员们走进大草坪，向游客宣布“世界再一次陷入恐慌，魔鬼到处杀害人类。”

2. 表演鬼王复活：

两名男女演员扮成情侣走上舞台，突然几束直光打向男演员，男演员像中了邪一样发狂，女演员则表现的非常害怕(《n》的歌曲《thriller》的音乐)，随后十个魔鬼从四周冲上舞台扑向男演员，男演员带上魔鬼面具后与其他魔鬼一起表演舞曲《thriller》内容与《thriller》的mtv表演形式相似。舞曲表演结束后，众魔鬼一起向男演员下跪，此时鬼王复活。鬼王发狂，仰天大叫，魔鬼跳下舞台，冲向游客，表演魔鬼吃人和杀人，十字军开始与魔鬼展开斗争，而被魔鬼“杀害”的游客则也变成了魔鬼(这些游客将在游戏“a计划”中扮演魔鬼)，然后魔鬼在鬼王的带领下走进城堡。

3. 在草坪上十字军号召游客加入他们的队伍，一起来对抗鬼王。

四. 开始游戏：

游戏地点：草坪，由主持人林海现场主持。

1. 美男计：在游客中选4位女性，1位男性，他们穿上一样的衣服，带上一样的面具，让大家猜猜其中哪一位是男性。猜中者发奖品。游戏进行三轮。

2. 打鬼：两位身体强壮的教练穿上保护套，戴好头盔。游客带上拳击手套，与教练进行中度的搏斗，教练只守不攻，游客不得打的教练的要害处。限时为一场3分钟。最后让游客来评选谁的武打招式漂亮，前五名发奖品。

3. 美式摔角赛：根据美式摔角的特殊规则和表演性，让游客自由组队(每队两人)进行比赛，限时一场5分钟。根据每队表

演逼真的方面来决定名次。前五名发奖品。

4. 化妆舞会：游客自由组队，一共组成十队，每队必须由一名男性来充当模特。比赛内容是将各队中的男模特化妆成女性的模样(包括服装，假发等)，化好妆后再要求男模特在舞台上模仿女模特进行时装表演，让游客一起评判谁最像。前五名的队发奖品。

五. 鬼王表演：

1. 游戏结束后灯光打暗，大光灯照向城堡顶端(3号楼)，背景音乐呈现恐怖感。

2. 鬼王再次出现，此时的鬼王已经完全复活，模样与开始是不同，他由架在城堡楼顶的钢索慢慢的放吊在半空，然后向游客讲述鬼的过去，现在，未来和要统治世界，让人类永远生活在黑暗中的的话。十字军的头领此时走来与鬼王进行对话，称要消灭魔鬼。对话结束，鬼王在狂笑中由吊索吊回到楼顶。

六. 开始游戏“a计划”

1. 先前变成魔鬼的游客进入城堡，化妆成魔鬼进行游戏。

2. 其他的游客组成十字军团进攻城堡，与魔鬼展开战斗。

3. 游戏规则：城堡内的魔鬼为防守方，城堡外的十字军为进攻方，双方均持有武器(塑料的充气玩具)，每人脚上都绑有一只气球，十字军分批进入城堡与城堡内的魔鬼进行斗争，游戏进行中气球爆掉的游客就算输，最终获胜者得大奖，获胜方人人有奖品，输的一方没奖品。

七. 鬼王与十字军头领决斗表演：

鬼王与十字军头领在城堡内进行决斗表演，表演内容先是正宗的武术对打，然后变成极其夸张和幽默的对打表演。最终鬼王打败十字军头领，但自己也受重伤，与鬼后逃到城堡内的某个角落里。

八. 开始游戏“捉鬼王，鬼后”

1. 鬼王，鬼后藏在城堡某一处。
2. 游客进入城堡去寻找鬼王，鬼后。
3. 捉到鬼王，鬼后的游客得大奖，同时捉到的游客则平分奖项或自行协调。

九. 23: 00开始万圣节假面disco

地点：大草坪，城堡底楼。

十. 23: 50抽奖

1. “姓名抽奖法”进行抽奖。
2. 规则：先抽出姓氏的笔画数，再抽出姓名的总笔画在几到几笔之间，然后抽出名的总笔画数来决定奖项。

十一. 24: 00 “十字军东征，魔鬼复活”万圣节庆祝活动结束。

：此策划定能使活动成功举办。

万圣节大学生策划方案篇三

在西方每年十月三十一日有个叫“halloween”的节日，中文为“万圣节之夜”，又名“鬼节”，它是西方的传统节日。每当万圣节之时，孩子们会迫不及待地穿上五颜六色的服装，

戴上千奇百怪的面具，提着“杰克灯”走家串户，向大人们所要节日礼物，于是不给糖就捣乱的恶作剧就开始了。

万圣节是西方人三大节日之一，伴随着万圣节即将到来之际，为丰富同学们的大学校园生活，我们希望给同学们打造一场轻松有趣的活动。以此来了解关于万圣节的起源，感受万圣节的节日气氛，并增进同学们之间的友谊。

万圣节之夜

20xx年x月x日晚6：30

xx教室（待定）

主办单位□xx学院团委组织部

xx大学xx学院全体同学

- 1、联系宣传部、制作活动宣传海报。
- 2、联系传媒部、活动当天进行拍照。
- 3、申请教室。
- 4、向全院学生宣传此活动（借助微博、微信平台、串宿舍、班长书记会进行宣传等）。
- 5、找关于万圣节活动的视频片段、游戏背景音乐、歌曲伴奏。
- 6、准备活动所需物品（糖、纸、马克笔、气球、拉花、遮挡帘）。
- 7、准备“我来比划你来猜”题目。

8、制作不同颜色的号码牌。

活动入场：

将不同颜色的号码牌随机发到观众手中。（播放热场歌曲）

活动开展：

1、播放有关万圣节活动的视频。

2、歌曲（十佳冠军）。

3、主题游戏“不给糖怎么行”

（1）我来比划你来猜

规则：两人一组，一人比划一人猜，比划者可以用肢体语言和口述语言表达的形式来向猜词者传达信息，但是不得说出词语中自带的‘字，猜不出可以喊过，但只有两次机会，在一分钟内答对题目最多的一组获胜，可获得糖果奖励。（观众不得提醒）

（2）辨真假

规则：4人一组，由第一组同学表演坐在椅子上的动作，其中只有1个人是坐在椅上的，其他3人是无实物表演，第二组猜哪一位同学真的坐在椅子上，猜对有糖。（进行3轮）

4、话剧社表演。

5、聚焦闪光灯

规则：选出一组人，由大家打开手机闪光灯照射其他人，闪光灯聚焦最多人表演节目。（进行3轮）

6、千千结

规则：

(1) 一组xx人，让一组成员手拉手围站成一个圆圈，记住自己左右手各相握的人。

(2) 在节奏感较强的背景音乐中，大家放开手，随意走动，音乐一停，脚步即停。找到原来左右手相握的人分别握住。

(3) 小组中所有参与者的手都彼此相握，形成了一个错综复杂的“手链”。在节奏舒缓的背景音乐中，主持人要求大家在手不松开的前提下，用各种方法，如跨、钻、套、转等（但手不能放开），将交错的“手链”解成一个大圆圈。

7、兔子舞 活动结束。

8、观众有序离场，组织部干事清理活动现场。

场地布置：所有组织部成员 主持人□x名。

ppt媒体负责人□x名。

控场□x名。

机动人员□x名。

糖：xx元。

纸、马克笔□xx元。

气球、拉花□xx元。

共：xxx元

万圣节大学生策划方案篇四

一、活动背景:幼儿园管理

万圣节流传至今，现在来说是孩子们以及年轻人的化妆舞会的节日，它已经没有了之前的宗教的迷信色彩，为了让孩子们能感受西方的文化以及体验游戏的快乐，结合我们三之三英语情景特色，策划此活动。

二、活动目标

1. 让幼儿初步的了解国际的文化色彩以及感受异国的节日气氛
2. 让孩子在这种特殊的情景中去学英文，说英文

三、活动前期的教学准备

下星期围绕万圣节的的活动展开英文教学活动，特有的关键词。

活动前期的情景准备

由各班的教师布置，创设各班的万圣节环境(因为我相信每个班级肯定有属于自己的班级文化，所以的是每个班都有自己的亮点情景)

四、活动时间:

20__年10月28日

五活动地点:幼儿园大操场

六、活动准备:

成品:的能通过网络购置一些奇装异服(教师人手一套)

闯关卡

班级教师制作一面属于你们班的小旗帜，这样在人群纷杂的活动中以最短的时间号召到家长和小朋友。闯关卡(联系愿意与本园万圣节活动中一游街讨糖的商家)

七、活动过程:

一)拍照留念时间段(14:30---14:55)预计25分钟

二)群魔乱舞的时间段(15:00开始主持人开始热场15:05开始)预计5分钟

展示方式:以班级为单位在本班老师的带领下按照不同的排列方式展示

三)闯关游戏(15:10开始)预计分钟(50分钟)

关卡名称游戏道具及游戏规则注意事项

关卡1:咬糖果(____)

负责教师:____改良自传统万圣节游戏”咬苹果”

1. 将糖果吊在教室天花板上，可用钓鱼线或毛线
2. 请家长抱着小朋友将在天上的糖果咬下来

关卡2:南瓜沙包(爱因斯坦a)

负责教师:____

1. 用硬纸板作成一个大南瓜，将眼睛、鼻子、嘴巴挖四个大洞

2. 准备几个沙包，用橘色的步包住，做成南瓜沙包。
3. 一位小朋友限丢3次，只要沙包穿过其中一个洞，即可过关

关卡3:小猫钓鱼(爱因斯坦b)

负责教师:___用积木围成一大一小的两个圈圈作为鱼池，并提供制作的金鱼与鱼竿，请家长在大鱼池，幼儿在成小鱼池里进行钓鱼比赛(钓鱼难度不一样，家长可用钩子做的鱼竿，幼儿可用磁铁鱼竿)在规定的时间内看谁钓得多。

关卡4:恐怖箱(爱迪生a)

负责教师:___

2. 小朋友只要很勇敢的伸手摸并猜一猜里面是什么，即可过关。(注意：有些孩子不愿意摸的，不要太勉强，以免吓到他们)
3. 记得准备擦手纸

万圣节大学生策划方案篇五

二、活动时间：10月26日6：30至8:30

地点：锦心学校

四、活动容纳人次:30—50人

五、活动工作人员分配情况:lily:策划人及执行总监。易总：保安组组长兼道具队队长胡琼：音效dj刘印、曾老师及姜老师：帮助孩子装扮，化妆及带队。

六、活动目的：让孩子实际体验到外国节日的气氛，从而进

行及游戏。为下次活动做铺垫。十月的外教课。拉近师生及家长的关系!

七、活动流程概述

1: 万圣节介绍2: 外教教学3: 画面具及游戏

4: 游戏(滚南瓜, 咬苹果, 要糖果)

八、活动流程

2: 万圣节的习俗——不请吃就捣乱,

(大概内容)万圣节的一个有趣内容是“trickortreat”[]在这一天,信徒们跋涉于僻壤乡间,挨村挨户乞讨用面粉及葡萄干制成的“灵魂之饼”。据说捐赠糕饼的人家都相信教会僧人的祈祷,期待由此得到上帝的佑护,让死去的亲人早日进入天堂。这种挨家乞讨的传统传至当今竟演变成了孩子们提着南瓜灯笼挨家讨糖吃的游戏。见面时,打扮成鬼精灵模样的孩子们千篇一律地都要发出“不请吃就捣乱”的威胁,而主人自然不敢怠慢,连声说“请吃!请吃!”同时把糖果放进孩子们随身携带的大口袋里。

2. 英语教学(外教进行)20分钟

4家长选择自己喜欢的面具,戴上之后站在幕布后面,由孩子来猜哪个是自己的家长,在限定时间内猜对的家庭获得礼品。10分钟(根据到场家长来安排是否有此项目)

halloween.老师当门,在规定的时间内捡到糖最多者获胜(分批次进行)10分钟.

7冷餐会(南瓜饼,糖果,蛋糕)(15分)

8舞会(hockypocky)5分钟

十：相关物品：水彩笔(孩子自带),食物,3个假南瓜,请易老师买5张橘色的大卡纸,本周五我们要做南瓜。彩色胶带(贴在地上游戏时用),稻草及环创物资。

十一：备注：外教教学：

2：在本周五之前各班老师统计出人数及汇总,同时可告知学生当天带好朋友来的可以得到1000点的奖励(当然好朋友是要交钱的)。这几天老师们也可以想想自己的装扮,除了暴露狂,其他均可模仿。

十二：祝本次活动圆满成功!

万圣节大学生策划方案篇六

万圣节下午3:45 - 5:00

二、活动场地

一、二年级升旗操场

三、四、五、六年级校内运动场

三、各年级活动项目(每位学生至少玩一种游戏,全员参与,注意安全)

一、二年级的学生参加两个游戏,疯狂小南瓜和小鬼闯难关。两个年级分别进行游戏,一个年级进行时另一个年级当观众为参加活动的同学加油鼓劲。

疯狂小南瓜：学生从起点出发,到达终点后需要回答老师的问题,然后跑回起点。按时间排名。

小鬼闯难关：学生进行接力跑，途中要钻圈和走平衡木，还要回答老师提出的问题。按时间排名。

面具：建议不要买胶皮的。那种面具具有异味，孩子们戴上会觉得眼睛鼻子不舒服。另外，活动时戴那种面具不方便看路。自己制作面具也可以，不要制作帽顶过高的，活动时需要钻圈，帽子太高不方便。

服装：斗篷式就可以。如果是纯黑色或纯白色斗篷，请在上面贴些装饰物，令衣服另类、怪异一些。

万圣节”有很多刺激的游戏，如：成语连珠□bingo□写祝福字条、化妆舞会……，你有亲身玩过这些刺激的游戏吗？你有和你的好朋友一起体验万圣节的狂欢的机会吗？你，还在犹豫什么？赶快加入“巨人疯狂万圣节”的活动中来吧。在这里，你可以和你的好友一起度过一个疯狂和刺激的“万圣节”，在这里，你可以玩到节日中的游戏活动和有趣的“化妆舞会”，在这里，你可以拿到很多礼品和糖果，在这里，你可以交到很多好朋友，在这里，你可以得到意想不到的收获，赶快来参加“巨人疯狂万圣节”活动吧。

活动内容

- 1、化妆舞会。
- 2、“万圣节”游戏：成语连珠、咬苹果□bingo□夹弹珠、写祝福字条、不请就捣乱等等。
- 3、节目表演。
- 4、食物分享。
- 5、结识新朋友。

6、即兴表演。

7、抽奖活动。(相信我，你会得到意想不到的大奖)

万圣节大学生策划方案篇七

本站发布大学万圣节化妆舞会活动策划方案，更多大学万圣节化妆舞会活动策划方案相关信息请访问本站策划频道。

活动背景：

万圣节(allhallow'sday)是西方的鬼节，时间是每年公历的11月1日，庆祝活动从10月31日晚开始，称为万圣节前夜(halloween)目前主要流行在说习惯英语的一些国家。在前夜，人们会按照风俗习惯带上面具、穿上奇异的衣服打扮成鬼怪的模样，家家户户都会用南瓜雕空做成灯。孩子们会打扮好后提着南瓜灯挨家挨户讨要糖果。人们在这天并不祭祖或者鬼神，据说打百城鬼怪的模样和做南瓜灯是为了吓跑出来作恶的鬼怪。

活动宗旨：

了解西方文化，展现社团风采，激发社团成员活动热情，促进社团之间的交流与发展。扩大社团影响力。

活动目的：

通过万圣节活动的举办，丰富大学生课余文化生活，加强对西方文化的了解与认识，提高社团成员活动的积极性，增强社团之间的沟通与联系，展现大一学生的.活动热情与风采。

活动内容：

主办单位□fd动漫社、科幻社

活动时间：11月5日(星期六)

活动地点：二号报告厅

前期宣传：

海报宣传：运用黑色、紫色等具有神秘气息的色彩，还有南瓜灯、幽灵等标志元素，设计出来之后给人以强烈的视觉冲击，吸引眼球，主题鲜明，活动时间地点明确。

其他宣传：社团例会，手机短信通知等。

会场布置：

和海报的主色调相近或相同，与主题相接近，光线阴暗有幽深感觉，不要使用过于炫目的色彩。

活动流程：

提前准备阶段：下午3点就到活动地点布置会场，并且将两个社团的自愿者仔细的化妆成万圣节中的各种角色。(将各种有趣的工具材料也进行装扮)

开场节目和休息表演：

科幻社播放重口恐怖短片，并做ppt介绍万圣节中的科幻元素。

活动环节：

分组(3-4个组)玩游戏，两个社团各派一个代表组，视为官方代表队。其他社团成员打散之后重新组队，共同参与游戏。比赛采用积分制度，参加一下活动可以累积分数，最后分数

的队伍获胜，比赛过程中还有惩罚环节。评委为各社团的社长和抽选出来的大众评审，人数待定。比赛游戏节目名称有待商量。

主持人根据节目流程确定贯穿整场活动的台词，紧扣万圣节狂欢之夜的主题。

涂鸦比赛

将在场人员分组，然后分发部分化妆材料，让每组的组员相互配合，然后使用现有的化妆材料对面部等地方进行涂鸦。时限30分钟。

再抽出10分钟进行涂鸦效果评比。选出各种奖。

即兴表演

分组进行即兴表演。20分钟准备时间，组员可以进行商量。内容具体商定。

用筷子夹乒乓球

准备乒乓球、筷子、水盆等道具。把乒乓球化成眼球的样子(符合万圣节这一主题)，然后比赛用筷子夹取乒乓球，在规定时间内夹得多的队伍获胜。比赛时间、上场人数、比赛回合等有待商量。()

咬苹果

万圣节前夜最流行的游戏是“咬苹果”。准备苹果(必须是带蒂)、装满水的水盆。把苹果放在装满水的水盆里面，比赛的队员用嘴巴去咬苹果，这一过程中不能使用手辅助，且要保持苹果在规定时间内(有待商量)里面不落下。

传话

简单的传话比赛，整组人员都可以参与，最后传达的话语最接近原话的队伍获胜。传话内容可以是动漫、科幻片中的台词或者其他，有待商量。

猜东西、猜动作

通过肢体表演来猜东西或者这个动作所要表达的意思。不能通过口型或者话语来传达意思，如有发现，视为犯规。具体内容有待商量。

盲人摸象

参与这一活动的人员需要蒙上眼睛，原地转3-5圈然后听从其他人员的指挥来将手中的眼珠、鼻子、耳朵或者嘴巴等东西在规定时间内贴到指定位置，最准确的获胜。()

两人三足

三个人两两脚绑在一起向前走。最快到达者获胜。

顶苹果

两个人面对面用额头顶着苹果向终点走去，在此期间苹果(或者其他物体，比如说恐怖的眼球还是人头等)不能掉下，若苹果掉下则返回起点重新开始，前一组人员到达终点之后下一组才能开始，规定时间内到达人数最多的获胜。()

1.2.3木头人

选出的代表选手站在最前面，其他人员在台下通过不是身体接触的方式来逗笑台上的人员，所有组的人员交叉进行。坚持到最后的人获胜，逗笑人数最多的组也是获胜。

接龙

可以是歌词接龙，也可以是成语接龙，还可以是动画片名或者科幻片名接龙。条件是此句必须含有前一句话得最后一个字，失败者惩罚，胜利者积累分数。

魔法气球

几队同时开始，每两人一组，使三个气球不落地，从起点到终点。一分钟时限。

疯狂的苹果

几队同时开始，四个人一组，在一分钟的时限里面，使四个苹果直立成功。

惩罚环节：

视比赛进程而定，可以是在每个小游戏结束之后进行惩罚，也可以是在总体比分出来之后进行惩罚。（个人比较支持小游戏结束之后惩罚，总分出来之后也要惩罚这一模式）

喝东西。可以是最酸的东西，或者其他什么的。

互喂蛋糕。遮住双方的眼睛，听从他人的指挥。

挤气球。自己选择身体的一部分来挤爆气球。

刷湖大：

室内活动进行完成了之后，可以考虑刷湖大。

经费预算

活动宣传部分：两张海报一期一张，二期一张共100元。（因为是大型的活动）

宣传单(因为是签单，故不记入预算内。)

化妆材料200元到300元。

活动材料及奖品60元。

活动共计550左右。(可能会拉外联解决一部分。)

活动中应注意的问题及细节

所进行的活动严格按照积分制度来进行(具体商量)。

要求全体参与者化妆进场，装扮成与万圣节节日有关的角色，例如僵尸、丧尸、巫婆、木乃伊、精灵、哥布林等，不要求全部都是过度化妆，可简单可反复，不化妆进场者酌情扣除所在组的分数。

主持人员需要带动全程的气氛。

最后根据积分情况来评定最后的名次，来颁布名次和奖品。

需要关注室内、室外的环境。

活动负责人及主要参与者：

组织者□fd动漫社、科幻社

参与者：湖大学子

主持人：

万圣节大学生策划方案篇八

此次活动是全校性的大型舞会，舞会有跳交际舞，并伴有慢

三慢四、快三快四等多种同学喜欢的舞种，舞会还穿插街舞表演、游戏互动、抽奖等活动，并颁发纪念品。

□18□40—19□10

入场要求：鼓励携带舞伴前来。开场白：（19：10—19：30）

：闪耀街舞大亮相

：向学生会其他部门及参加舞会的老师和同学致谢，宣布当天活动的相关事宜，即当晚的活动内容。

会场布置：

以温馨为主题，彰显青春活力。需一部分装饰品，如彩灯、闪灯、彩带、标语等。

所需物品：

笔记本电脑一台、功放一台、音箱两个、话筒两个，舞曲、接线板、彩灯、相机□dv□桌子椅子，面具、水、气球等。

舞会形式：

以舞蹈为主，其中穿插些有意义的游戏和歌曲。

活动流程：（19：30—21：20）

一、寻找partner.□19□30—19□40□

二、开始第一环节的partner舞会（19：40—20：10）

1、第一支舞选择旋律为轻快节奏的音乐，灯光较明亮，争取尽快营造一个轻松愉快的气氛，以便同学们融入到这个舞会

当中。可安排一到两名舞者领舞，掀起整场舞会的第一个小高潮，主要是一种热身。

2、第二支舞，选择恰恰，主要恰恰舞的曲调欢快而有趣，舞者能够制造出“顽皮般”的气氛给观众。

4、街舞表演（20：10—20：20，注：表演应切合当晚舞会的主题）

三、开始第三环节舞会（20：20—20：40）

主要选择快节奏的舞曲：包括兔子舞、恰恰等。播放音乐，大家一起跳。可邀请在一旁观看的所有人员一起跳来，此时舞会的气氛达到最高潮。

（20：40—9：00，注：可以邀请乐队进行背景伴奏）

1、闻歌起舞：两人一组，一人唱歌，另一人根据搭档所唱内容进行表演。（对于搭档的选择主持人可以让先上来的人背对大家，并且描述他们心中完美的舞伴形象，大家帮忙寻找）。

（以上游戏参与者均有小礼品赠送）

由主持人宣布各个奖项花落谁家。如：最具表现力奖、最具感染力的舞会皇后奖等。奖项的评定可采取工作人员评选与现场推选相结合的方式，可模仿电视上的做法：紧张的背景音乐响起，然后将灯光打到获奖者的身上。

：由获奖者抽取幸运观众。

：可提议绅士的男生送女生回宿舍。

工作分配、活动分工：

活动策划： 学生会公关部

音响调控： 派专门人员负责当天的灯光音响调控

现场设计： 学生会公关部

现场布置： 学生会其他部门

现场指挥： 2至3名 主要负责现场流程

主持人： 主持人两名，一名女生为主要主持人，一名男生为辅助主持人

现场秩序维护： *参加舞会的所有学生会成员

迎宾： 迎宾人员2名，负责迎接参与者

宣传及海报： 学生会文艺部 广播站 宣传部