

游戏活动策划书 游戏活动策划(汇总20篇)

编辑是一项复杂的工作，需要对文本进行审查和修改，以确保内容的准确性和流畅性。编辑如何与作者进行有效的沟通和合作，促进文章的改进和完善。以下是编辑为大家整理的一些热门话题和讨论点，希望可以引起大家的兴趣和思考。

游戏活动策划书篇一

- 1、练习在规定的范围内四散躲闪地跑。
- 2、让幼儿在活动中体验游戏的快乐，培养幼儿对锻炼的兴趣及活泼开朗的性格。

1、在活动场地上画一个大圆圈作池塘，在池塘外另画一个圆圈作渔翁的家。

师：今天老师和小朋友要玩一个游戏叫做《捉鱼》。在游戏里，小朋友要扮演小鱼，而老师呢就是渔翁。现在老师边学小鱼游边和老师学一首儿歌“小鱼小鱼游啊游，摇摇尾巴点点头；向东游，向西游，游来游去真自由。”（让幼儿边做边念几遍，动作让幼儿自己发挥，这个作为游戏前的准备运动）

师：现在老师叫给大家说说这游戏这个游戏怎么玩。其实很简单的。小朋友做小鱼念儿歌，念完后，老师可说“渔翁来了”，小鱼就在水塘里跑。不能跑出圈，跑出圈的话，小鱼没水就会死了。如果被渔翁捉到的小鱼就被渔翁带到渔翁的家里了。你们可以看看，圈里有很多叉叉，代表的是小石洞，一个洞只能躲一只小鱼，假如你快被抓到，但是你站在叉叉上，你就可以蹲在洞里等其他小鱼来救你才可以动。当老师说“天黑了，渔翁要回家了”游戏就结束了，老师就要看看，还有几只小鱼还没被抓到。

- 1、老师带领幼儿游戏，然后请一个幼儿来扮渔翁。老师在旁观察，如幼儿有不遵守游戏规则，老师给以指出纠正。
- 2、可以有两名渔翁，增加游戏难度。
- 3、活动次数可临时根据活动时间、幼儿活动量调整，至少两次。
- 4、活动间隔时可表扬一些表现好的'幼儿，并可对能力较差的幼儿进行鼓励。

活动结束后，放松身体。

游戏活动策划书篇二

增加大学娱乐生活，

集体合作默契

走出校园，感受农家生活

xx年4月21日

金星农庄（大学城）

五、活动对象：

11电商2班成员

3. 进入后，全体集合某处，班干部看好成员，再由组织委员去购炉，再带领大家到野炊目的地，班干部带领大家清理场地，组织委员带组长去领野炊工具。

4. 野炊流程（分工合作，自由发挥）

5. 野炊后集体去活动6. 15: 30分集合准备返校

1. 活动期间必须服从安排，注意自身安全，大家一起光照

2. 准备一双拖鞋、一套衣服梳子、毛巾、雨伞和帽子（就是背双肩包）

3. 带上学生证

4. 注意保管好自己的财物，避免发生财产丢失

5. 进行迈水或攀爬活动时，要注意人身安全，避免摔伤等事件（活动时集体一起玩）

游戏活动策划书篇三

先选一人当“大山”，其他人面对他排成一路纵队，游戏开始，第一个人与“大山”用脚猜拳，大家在旁边帮唱：

一米二米三，

三乘以三，

山高难开，

愚公移山！

1、双足并拢；

2、双足侧开；

3、双足前后开；

4单足屈膝提起。

每唱完一句必须跳跃出其中一个动作，若和“大山”同则为失误，退到队尾去排队等待，换下一人做，若连续四次即把儿歌唱完与“大山”动作不重样，则为获胜，换当“大山”的角色。

我们渴望每天的早晨都有不一样的感觉，每天的晨会都散发出挡不住的魅力。

那么晨会游戏的意义就体现在这里。

1. 晨会游戏是活动管理的基础，是公司成员的“闹钟”
2. 晨会游戏是教育训练课堂，它是公司成员的“充电器”
3. 晨会游戏是业务推动的战场
4. 晨会游戏是士气激励的`广场，它是实战中激励公司成员的“啦啦队”
5. 晨会游戏是情绪的“调节器”，它可以调节你不良的情绪及工作中的做法晨会活动-专题演讲(企业管理观念或销售技巧类)

游戏活动策划书篇四

a□馒头大饼：左手拳，右手掌；左右手对换……

b□一枪打四个：左手成四指掌，右手大拇指与食指成枪状，左右手对换……

c□左三右三：左手伸出中、无名、小指，右手伸出拇、食、中三指；左右手对换……

d□东风吹西风吹：左手成拳伸出大拇指，右手成拳伸出小拇

指;左右手对换……

e□一个鸡蛋两毛五：伸出食指、握成拳、伸出食指中指、伸出掌.

宜在晨跑、站桩后进行.

上四对男女，每人右脚拖个汽球，互踩汽球，球破人下，最后幸存者为胜.

上若干对男女，用报纸撕成草裙状裹其腰间，配合disco音乐翩翩起舞.

a□用吸管喝听装啤酒;

b□满杯啤酒不用手端喝完.

男人扮淑女装，女人扮绅士男装，上台亮相，表演“天仙配或“回娘家”等.

请六位男女上台，每人出三个以一开头的’成语，共十八个成语都不能重复.然后在板上写下“我mmm在新婚之夜xxxyyyzzz”□其中mmm为其姓名□xxxyyyzzz分别为其出的成语.

上五人，由第一位出一成语，第二位顶针接前一成语，即第二个成语的第一字为第一个成语的最后字，依此类推，谐音亦可，接不上者罚节目.

游戏活动策划书篇五

促进教师的相互了解，欢度教师节，丰富教师校园文化娱乐活动，增强教师锻炼意识，提高身体素质，加强教师间的合作能力和凝聚力，在和谐中树立团队精神。

人人参与，团结进取

9月7日下午5：3—6：3

本园操场

郭世乐

万脚一心、动物大连蹲、真爱永流传、占领阵地、力拔山河

活动前，全体教师抽签分为红队、蓝队，然后根据活动项目要求，派队员参加活动，记总分多者为胜，凡获胜的队员可获得精美的礼品一份。

1、万脚一心

红、蓝两队队员分别用左手搭前面队员的右肩膀，右手抓住前面队员的右脚，围成一个圆形向前迈进，到对面再绕回来，快的那队为胜。游戏进行2次，每胜一次1分。

2、动物大连蹲

各队派出三名队员，头戴动物头饰，剪刀石头布分哪组队员先喊“猩猩蹲、猩猩蹲，猩猩蹲完大象蹲”，然后大象接着边做动作边喊，蹲错或者被叫到没反应的那对输，游戏进行3次，每胜一次1分。

3、真爱永流传

各队派出8人，每队所有人嘴里叼支吸管，第一个人把吸管上的三角铁顺次放到第二个人的吸管上，以传递速度决定胜负。游戏进行3次，每胜一次1分。

4、占领阵地

每队六人要求游戏开始后先共同站在一张报纸上，各人身体的任何部位，不得碰地，成功后再撕去一半报纸站，接着再撕去一半……直至失败，最后以办法能站进最小报纸的队为胜。

5、力拔山河（拔河）

红、蓝两队的全体成员参加，游戏进行3次，每胜一次1分。

游戏活动策划书篇六

本次活动是基于xx年黄淮学院经济管理系暑期社会实践之三下乡而开展的，通过活动中一些游戏的互动增进实践队队员与小朋友之间的相互认识，让小朋友在游戏中放松自我、尽情娱乐，同时培养他们的团队协作能力。

快乐游戏，快乐成长

三下乡期间课间活动和体育活动

主要由大学生文化宣传服务组成员负责在课间和体育课和小朋友一起玩耍

主要针对一些符合小学生阶段的游戏，安全性有保障，简单易学，在道具方面支出做到最低，有一定的性价比！

主要游戏：

动作。造型动作有三种：1抬起左膝，右手反掌心在额前作搭凉棚状，同时左臂微屈勾拳为孙悟空。2双手插腰，两腿侧开为白骨精。3双手合掌于胸前为唐僧。这三个童话人物的制约关系是：孙悟空胜白骨精，白骨精胜唐僧，唐僧胜孙悟空。如果正巧造型相同，那么重来一次，方法同前，一旦造型之间建立了制约关系，负者就要给胜者恭敬地鞠一个躬。

道具：无

3、小猴子捞月亮：大家拉手成水井，选一个进圈做“小月亮”，另选其他两位同学做“小猴子”，然后活动开始后，“小猴子”要伸手抓里面的“小月亮”，“小月亮”要努力不被“小猴子”抓到，“小月亮”的活动范围就是小圈内。“小猴子”可以伸手去抓。被抓住的“小月亮”要表演节目，然后另选一个新的“小月亮”出来继续玩。

道具：无

6、气象预报选一人当预报员，其他游戏者面对着他，

要求：不能走出范围，走出则相当捉到，牵手的同学不能断，否则重新牵手
道具：无
预备游戏：

1、踩影子游戏目的：

发展学生快速奔跑能力及学生快速反应的能力。游戏方法：学生每两人自由组合成一组，在规定的范围区域开展游戏活动，一人奔跑躲闪，另一人去踩奔跑同学头部的影子，踩中后交换。游戏规则：（1）、必须在规定活动区域中开展活动。（2）、踩影子时，只能踩奔跑同学头部的影子。（3）、踩影子的同学不允许用手去拉奔跑的同学。

2、替补：全班分出很多组和两个人，每组两个人，所有的组围成一个圆圈，分出来的两个人一个当猫，一个当老鼠，然后猫追老鼠，老鼠不能被猫捉到，否则要表演节目，老鼠在跑的时候，可以跑着跑着就站在任何一组的对面，则那一组的站在外面的同学就成为了老鼠，被捉到的老鼠当做猫！

3、大树与松鼠适合人数：10人以上材料及场地：无适用对象：所有学员时间：5-10分钟操作程序：（1）、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；

一人扮松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其它没成对的学员担任临时人员。（2）、培训师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新选择其他的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。（3）、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。4、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其他没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。

游戏活动策划书篇七

- 1、认识常见的纸币和硬币，能将人民币按不同标准分类
- 2、在游戏中感知人民币在生活中的应用
- 3、培养幼儿拾金不昧的良好道德品质

一、动画导入：

今天这节课数学课，老师来请小朋友们看动画片。你们要认真看，因为等所有的动画全部放完后，我要让你们来给这动画片起个名字。（播放动画片段一）

师：看到这里，老师有个问题来问问小朋友，请问这段动画里刚刚发生了什么事？

二、小魔术“抽奖”

师：你们都见过钱吧？那好，现在老师这有两个信封，其中一个里面就放了钱。我给小朋友一个抽奖的机会，如果谁抽到带钱的信封，老师就把这钱送给他。但老师可以肯定的是，

你们是没有机会抽到钱的，谁不信？就可以上来试一试。

1、认识常见的纸币和硬币

2、按不同规律分类

师：请你仔细观察这些人民币都有什么不同，把它们分一分，再说说你是按照什么标准分的。（组织幼儿交流人民币不同的分类方法，如按照纸币和硬币分，按照面值分等等）

三、购买游戏：小小比如世界——“比如商店”

通过播放动画片段二，使小朋友们了解可以用钱去购买各种各样的东西。

师：小朋友们，通过看这段动画，你们说钱可以用来做什么？那你们自己买过东西没有？卖过东西吗？我知道有很多的小朋友都去过北京的比如世界，今天张老师就为小朋友创建了一个小小比如世界，这里有一家“比如商店”，你们可以买东西，也可以卖东西。

请小朋友们要看清价钱，拿对钱，找对钱。买卖之间要有礼貌。

1、老师当售货员和顾客，示范给小朋友看怎样买卖物品。

2、幼儿当售货员和顾客，进行购买。（侧重于购买）

四、播放动画片段三、四、五，培养幼儿拾金不昧的良好道德品质

师：有钱可以用来买自己喜欢的东西，但是动画片里的小朋友没有钱，他是怎么做的呢？（播放动画片段三）

师：这回小涛有钱了，你们觉得他能买到东西么？（幼儿各

抒己见)

师：我们来看一看，小涛到底买到东西没有。（播放动画片四）

师：他买了么？为什么？

教师口述后面一部分故事，看看他做了一个什么样的决定，最后又是怎么做的。（继续播放动画片段五）

请幼儿讲一讲这个动画片告诉了我们什么？那么这个动画片应该叫什么名字呢？

四、结束：歌曲“一分钱”

师：记得老师的小时候特别流行一首儿童歌曲，今天老师就把这首歌教给小朋友。

课件边放歌曲，边向幼儿展示39个不同国家的钱币图片。

游戏活动策划书篇八

1、正确识别不同的交通标志。

2、能四肢协调平稳的推小车。

3、激发幼儿当小司机的兴趣。

1、器材准备：鱼形滑板、触觉步道、拱门、大滚桶、路锥。

2、交通标志：直行、窄桥、环形交叉、施工。

3、场地布置：分隔出两个小道分别放置触觉步道（窄桥）、拱门（施工标志）、圆桶（环形交叉）、直行标志。

1、活动重点：认识并区分几种不同的交通标志。

2、活动难点：正确分辨环形交叉的行驶方向。

（一）谈话导入，激发兴趣。

2、师：作为一名合格的小司机，首先要认识道路上的交通标志，我先来考考你们，看看你们是不是都认识这些标志。

（二）认识标志，熟悉场地。

1、出示交通标志图片。

直行（窄桥）、施工、环形交叉、掉头。

2、出示鱼形滑板，代表小推车。

讲明要求：双手握在把手处，前轮着地，后轮抬起，保持平衡行走。

3、出示场地图片。

4、师小结：场地有三条道路，分别是两条驶入和一条驶出。因为车辆在道路上是靠右行驶的，所以交通标志摆放在道路的'右侧'。

（三）道路演练，安全行驶。

1、自由练习，熟悉道路。

师：今天路线最重要的就是看标志安全驾驶，所以先请小司机们先来熟悉下这条道路。现在请你们排好队然后跟着我来到演练场地吧！

——要求：每位小司机先选好自己的小车，站在起点线准备

就绪，绕道路一圈后到我这排成两队，在行驶过程中注意保护自己的安全。

2、增加难度，施工标志。

——师：小司机们都很厉害，这次山洞要进行施工，增加了一个标志（掉头），看看你们能不能找到正确的道路。出发吧！

——师：小司机都能遵守交通规则，你们都是合格的小司机。

3、游戏：运货小司机。

——师：山洞的工人叔叔请你们帮忙把附近的碎片运到回收站，现在小司机的本领练好了，现在请你们就去帮忙运货，注意每人先运一块，直到把所有碎片都运完。

（四）活动结束，迁移生活。

2、师：请你们把自己知道的交通标志与小伙伴们分享，回家后可以跟爸爸妈妈一起讨论下他们认识的交通标志。

游戏活动策划书篇九

XXXX

上午，请家长们8:10分到达人民公园，8:20分活动准时开始。
（家长自己带孩子到人民公园与各班老师集合）活动目的：

2、通过游戏活动，促进幼儿身心发展的协调性。

3、通过本次活动，增强孩子与他人合作的意识，并能体会亲子活动的乐趣。

- 1、家长带孩子在行车的路上要注意安全，一切以安全为出发点。
- 2、为了活动能顺利开展，家长要在教师的带领下活动，听从教师的安排，不要擅自带孩子离开队伍。
- 3、在活动的过程中，请家长要看好自己的宝贝，不让孩子到处乱跑，保证孩子的安全。
- 4、教师宣布活动结束，家长才能带孩子离开。请您坚持到活动结束，给孩子树立一个坚持的榜样。游戏途中不能擅自带孩子离开活动现场。回家时，要事先与本班老师打招呼，孩子跟老师说“再见”后方能带孩子离开。
- 5、请家长做好幼儿防晒工作，自备遮阳工具以及宝宝的更换衣物、水壶等。（确保幼儿参与游戏的积极状态。）
- 6、在活动的过程中，请家长们穿上舒适的运动装，方便于跟孩子合作。建议家长们不要穿裙子或高跟鞋。
- 7、请家长自觉遵守活动要求，以防出现安全事故。
- 8、活动当天孩子统一穿园服。

游戏1：《背人接力》

游戏规则：

- 1、将游戏者分成红、黄、蓝三队，分别由家长和孩子合作。
- 2、家长背起孩子，孩子手上拿着各队小旗，口令起，家长背着孩子从起点出发，跑到对面将旗传给下一组家庭，接到小旗的家庭，方能起跑。
- 3、不准抢跑，如被背者中途滑下，应在掉下处背好继续跑，

否则判失败。

4、每个队伍分两支小分队进行接力。

5、最快接力结束的一组将获得5个积分卡，第二名4个积分卡，第三名3个积分卡。

游戏2：《袋鼠跳》

游戏规则：

1、每轮分三组，分别由孩子和家长合作，家长和孩子站在各自的袋子里，家长的一边手牵着孩子的手，各自抓紧自己的'袋子，口令起，从起点跳到终点，先到者获胜，可用积分的形式。

2、必须人和袋不分离，家长的手和孩子的手要牵着到达终点。

3、如跳到中途袋子脱落，应把袋子拉好再继续跳，不能脱袋跳，否则判失败。

游戏3：《过河拆桥》

游戏规则：

1、每轮分三组，分别由家长和孩子合作，孩子站在呼啦圈里，口令起，家长把呼啦圈拿起绕过孩子的头再扔到前面，孩子往前跳，依次这样，先到终点者获胜。可用积分的形式。

2、呼啦圈一定要绕过孩子的头，而且孩子必须是跳到呼啦圈里，不能走或跨到圈里，不能脱圈跳，否则判失败。

注：请家长们积极参与本次活动，准时的到达活动场地，相信你们都是准时的家长，谢谢你们的配合！

游戏活动策划书篇十

和家长一起玩有意思的亲子游戏，是很多宝宝的最爱，他们在游戏中，不仅可以和家长一起欢乐，还可以通过共同努力，获得胜利的感觉。

黑板、五官贴纸、布条。

1. 游戏开始之前，由老师在黑板上画出一个缺乏五官的人；
2. 将布条分发给各位孩子和家长；
3. 用布条遮住家长的眼睛；
4. 游戏开始，家长在孩子的指导下，通过摸索选出孩子的提示的五官；
5. 选出五官之后，家长在孩子的提示下，找到五官对于的位置，一一贴好；
6. 老师根据家长和孩子的完成项目，进步比对；
7. 完成时间短、贴的好的获胜。

在以上的这个亲子游戏中，孩子们可以很好的和家长一起体会游戏的欢乐。

游戏活动策划书篇十一

为了丰富残疾人的娱乐生活，让更多的人关注了解残疾人的生活。希望通过我们的努力，让爱的呼声传到他们的耳畔，流入他们的心中。希望我们街道的关爱能让感受到社会对他们的关心。

传递爱的呼声

20xx年10月20日下午

残疾人康复中心成员及工作人员

- 1、提前做好准备，商议安排活动。
 - 2、工作人员可以准备一些自己的节目，如唱歌、舞蹈、笑话等。（质量并不重要，重要的是调动残疾人参与活动的积极性，带去快乐和爱心）
 - 3、安排好所要进行的游戏，准备好游戏道具。
 - 4、购买游戏所需的小奖品。
 - 5、带上相机，记录残疾人游戏的欢乐瞬间。
- 1、首先进行工作人员和残疾人的互动活动，调动现场气氛，尽快进入游戏氛围。
 - 2、进行多个趣味游戏活动，游戏获胜者有奖励。
 - 3、游戏结束后进行合影留念。

游戏活动策划书篇十二

参加人员安排：8人或多人参加（其中一人为喊话员不参加比赛）

游戏规则：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。

道具：游戏题目（可以是具有可表演性的成语或词语）

参加人员：两人一组，可多组参加

游戏规则：游戏开始表演的一组两人先要面对面（一人为表演动策划，一人为猜测者），然后由主持人会把要表演的成语或词语写在一张纸上，让表演动作者做给猜测者看，当表演者表演完，猜测者能猜出表演者所做动作的成语或词语时，就算过关。（注意：动作者可以用语言来解释，但不能说出动作中的字）（左右为难、无孔不入、金鸡独立、狗急跳墙、东张西望、无中生有、眉开眼笑、胸有成竹、鸡飞蛋打、低声下气）。

道具：绳子若干

参加人员：两人一组或多人一组，多组参加

游戏规则：本游戏要求场地较大，游戏开始时先把每一组人员的左腿或右腿绑在一起，多组并排一起站在起跑线上，主持人喊“开始”时，各队齐出，最先到达终点的队就算获胜。本游戏要求参加者的配合默契。

道具：鼓或音乐、花

参加人员：集体

游戏规则：参加者先围成一圈，当击鼓者开始击鼓时，花就开始传，当鼓停时，花到谁手，谁就是“幸运者”，就要表演节目。表演后，花就从这个“幸运者”开始传，节目依此

进行。

道具：“宝物”（一般为字条）

参加人员：集体

游戏规则：先准备好“宝物”（即字条上可以写“表演节目、获得奖品等），然后把宝物分布在各各隐蔽的地方，接着，各寻宝者开始找寻“宝物”，找到“宝物”的寻宝者不得随意打开“宝物”，由主持人对奖。主持人根据“宝物”的内容给“宝物”的主人。比如：宝物里写着“学猫叫三声，奖励苹果两个”那么“宝物”的主人就得按“宝物”的内容去做，然后，主持人给予相应的奖励。

道具：无

参加人员：集体

游戏规则：本游戏就是由一人起头说出一个成语，然后其余的人就按顺序接下去，注意：每位接龙者所接的成语的首字必须是前一个人的最后一字，可用同音代替。当轮到某个接龙者而这位接龙者却不能接出的话主持人可给予其一定的惩罚（可以让其表演一个节目或模仿一个动作）。

道具：气球一个、绳子一条

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）

聚会游戏

纸上记下甲所说之特质，历时五分钟。

纸（空白面朝上）传给右手边的同学。而拿到签名纸张的同学则根据其对此位同学的观察与了解，于纸上写下「我欣赏你，因为」。写完之后则依序向右转，直到签名纸张传回到本人手上为止。

游戏活动策划书篇十三

主要可练习的动作例如：全脚掌着地走、前脚掌走、脚跟走、交叉走、高抬腿走、后踢步走、弹簧步走、轻轻的'走、跨步走、顶脚走、闭目行走、屈体向前（后）走、半蹲走、全蹲走、后退走、侧身并步走、变向行走、结合上肢及躯体动作的行走、持物走、推拉物品走、踩高跷走、双人及多人协同走等方式。

走步游戏例如：

听我指挥；我要慢慢长大；看谁做的像；写个字你认认；跨下抓棒；大家一起来帮忙；踩石过河；踩着高跷晃悠悠；掉不下来；闭着眼睛找一找；绳子上的舞蹈；椅子上的行动；小猪别跑；三打“白骨精”；二人三足走；朋友总是在一起。

各年龄段教学内容要求：

小小班：边走边从低矮的障碍物（如绳子、积木等）上跨过；

一个跟着一个走；

听信号向指定方向走等。

小班：在指定范围内四散走；

模仿各种动物或人物走的姿势；短途远足等。

中班：听信号有节奏地走；

用脚尖走、蹲着走；高举手臂走；

在物与物之间或平衡板上走；

倒退步走、上下坡走等。

大班：一对一整齐地走；听信号变速或变换方向走；

较长距离的远足等。

游戏活动策划书篇十四

□XXXXXX

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！

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……………

□□beopen□而且必须化妆，愈出位愈welcomeareyouready?记得当天你的打扮，会是足够的'出类拔萃哦！（自备礼物糖

果)

1、我们的活动一向是非营利的，主旨是认识更多的朋友，让更多的朋友快乐起来。

2、晚会全场费用将做详细记录，之后会在网上公布，所有参加人员aa□

3、活动预计40人左右，所以记得带精朋鬼友过来！

备注：需要物资：

1、南瓜，糖果，酒水、饮料，冷餐小吃

2、面具，油彩，黑猫，假蜘蛛，巫婆、扫帚等万圣节用品，可到专卖店看情况购置

3、合适的场地，灯光，音乐等需要工作人员：

1、游戏策划人员2、晚会主持人3、灯光师配合4、全程摄影人员5、活动召集人员（需提前召集）6、暗里制造气氛人员7、整容师8、制作南瓜灯人员（需提前做好）

游戏活动策划书篇十五

社团纳新后的第一次活动，这次活动的主要目的就是让社团成员更加了解社团，方便以后社团举办活动，还有就是通过这次活动让新成员彼此了解，增强社团的凝聚力。

xx年11月23日

操场

心灵之约服务社

心灵之约服务社全体成员

活动之前在心灵之约群里发公告，并且以短信的形式通知每个成员。

纸张，标签纸，笔，绳子，乒乓球

(一)热身活动

1、全体成员围成一个圈坐下，主持人先自我介绍然后讲活动规则，必须达到规则明确的目的。

2、先做个“大西瓜，小西瓜”游戏。从一个人开始说大西瓜，另一个人接着说小西瓜，下一个继续说大西瓜……以此类推，并且要一边说一边比划，比如说“大西瓜”就要比划出小西瓜的样子。失误的同学要自我介绍，并且才艺展示。

3、再玩个“大风吹”游戏。全体成团站起来，比如主持人说“大风吹”成员说“吹什么”主持人说“吹短头发的人”然后短头发的人就要互相换位置，反应慢或者错的人就要自我介绍并且表演才艺。

(二)全体活动

《各位好汉请抱拳》

2、游戏规则：如果有人犯错，此人就要接受惩罚，表演才艺。

3、游戏目的：活跃气氛，加速社团成员的认识了解。

(三)分组活动

《分组》

1、随机分组，可以报数来分，每组大约十人左右，方便后面游戏。

1、准备道具：标签纸，笔

2、游戏内容：主持人事先准备好标签纸，每组派一个成员抽出一个写有单词的标签纸，然后用身体摆出单词。

3、游戏规则：哪个小组摆出的`快就是赢家。游戏玩五次胜利次数最多的为最后赢家。

4、游戏目的：增强成员的合作能力。

《珠行万里》

1、准备道具：乒乓球、球槽

2、游戏内容：整个团队每个队员手拿一根半圆形的球槽，将球连续传动（滚动）到下一个队员的球槽中，并迅速地排到队伍的末端，继续传送前方队员传来的球，直到球安全的到达指定的目的地为止。

3、游戏规则：在传送乒乓球的过程中如果乒乓球掉在地上，要重来，一直到球到达指定的目的地为止，首先到达目的地的队胜出。

4、活动目的：感受团队间有效的配合，衔接以及自我控制能力，为共同的目的以及团队的责任感做好每一个环节。

《猜一猜》

1、准备道具：标签纸，笔

2、游戏内容：每组派出来一个人，抽出之前写有字的标签纸，然后用动作表达这个词的意思，让队员猜。在一定时间内猜完。

3、游戏规则：在猜词的过程中要用动作表达，不能说标签

上的字，否则重新抽签重新猜。在一定时间内看哪个组猜对的词多哪个组就胜出。

4、游戏目的：增强队员的默契，培养队员的合作精神，增强队员的思维活跃的能力。

《坐地起身》

1、活动内容：要求两个人背对背坐着，然后不用手撑地站起来，随后依次增加两人，直到每个队员都加入，围成一个圈背对背坐着，不撑地站起来。到此游戏结束。

2、活动规则：最先完成活动的队胜出。

3、游戏目的：这个任务体现的是团队队员之间的配合，该项目主要让大家明白合作的重要性。

《十人九足》

1、游戏道具：准备若干根绳子。

2、游戏内容：每队排成一排，相邻的人把腿绑在一起，一起跑向目的地。

3、游戏规则：最先到达目的地的队胜出。

4、游戏目的：这个游戏体现的是团队队员之间的配合和信任，主要是锻炼大家的团队合作能力及协调能力。

大家通过此次团体游戏活动，放松心情，收获了快乐，认识了很多新同学，锻炼了自己的交际能力，与此同时，也能够更好的融入到我们心灵之约这个大家庭里。

活动前点名清点人数，未到的同学应提前请假，切实保证成员的纪律性和组织性。活动过程中注意安全问题，以防摔倒。

游戏活动策划书篇十六

0xx级经济与管理学院的四个专业团支部：

经济学团支部、电子商务团支部、市场营销团支部、

信息管理团支部、

为了积极响应学院团委“文明沟通”的持久开展，也为了促进各班级同学之间的合作交流，加强彼此间的联谊与沟通，塑造良好的组织文化与和谐气氛，形成正确的价值观，增强团队意识，增进大家的友谊，也为了让同学们更好的感受趣味游戏的非凡魅力，享受活动带来的欢乐。

以20xx级经管学院学生为主，本校其他学院的学生自愿参与。

10月25日中午，第一食堂前空地。

(3) 比赛始终坚持”友谊第一，比赛第二“的原则；

(4) 各班宣传委员组织好宣传工作，积极组织活动的相关工作，搞好活动预期效果，拟定好具体宣传方案并粘贴在校展览板上。

游戏方法：每次比赛由4组队员同时进行（负责人可根据实际情况稍做调整），每组两人。每组参赛人员使用背部、臀部、手臂合力将气球压破，不得使用尖状物品触碰气球。限时2分钟。

奖励方法：压破气球多的一组获得该回合的胜利（组内成员每人一张奖券）

活动二（夹弹珠）；

游戏规则：把一个装着水的和若干弹珠的小盒放在桌子上。两个参赛的同学用筷子分别从这个盒子中夹取弹珠，放到各自旁边的小杯子中，时间为一分钟。在这一分钟内，看谁夹的弹珠数量最多，多者获胜。赢家将得到奖券一张。

注意事项：

(1) 弹珠在被夹到杯子的过程中，滑落就作废，不能重新将其夹起来放到杯子里。

(2) 夹取弹珠时，必须用筷子，不能用手拿去，否则犯规。

获奖方法：夹球最多者获得该轮的胜利

(文件一由经济学统一负责负责人：刘媛，徐安稳)

活动三（千钧一发）；

游戏规则：将两张桌子拼在一起，参与者手握水杯，从桌子一头推往另一头，但水杯不能掉下桌子，用卷尺测量水杯与桌边界距离最短即为胜利者（距离相同者以杯内水多者胜出）。

奖励办法：从规定位置将此水杯推出停止后，根据水杯距离桌面距离依次颁发一，二等奖。

活动四（信任前行）；

游戏规则：参赛者两人一组，一名选手蒙上双眼，由队友言语指挥参赛者由起点手持乒乓球通过设定的障碍物，在规定的2分钟内最先将乒乓球投入指定位置，即为胜利。

注意事项：

(1) 参赛者不能随意摘下眼罩，碰倒障碍物需重新返回起点

再次开始。

(2) 裁判注意参赛选手的违规现象，做到公正严明。

(3) 场外人员不要大声喧哗，以免干扰参赛者。奖励办法：从规定位置出发，在相关规定时间范围内，分设一，二等奖。

(文件二由电子商务统一负责负责人：王雪、赵霞)

活动五（七彩连环炮）；

游戏规则：

游戏活动策划书篇十七

通过“尊享事业远景、成就紫禁之巅”这一主题，紧紧围绕“沟通、合作、团圆、奋进”这一心理，展开联谊酒会活动，宣传集团公司的企业文化，提升集团公司的凝聚力，加强公司之间、部门之间的沟通与合作，增强公司员工的集体荣誉感与归宿感。

20xx年xx月xx日pm6:00--1200

XXXXXX

尊享事业远景、成就紫禁之巅

温馨浪漫，同时充满喜气，既体现节日的气氛，也给员工一种回家的感觉。

1、邀请函;300张，电脑打印后盖章

2、鲜花;16束，装扮会场4束，4束作为表演者的献花，8束作为总公司相关人员过来后的礼花。

- 3、气球;500个
- 4、彩带;14卷
- 5、彩花： 16个
- 6、音响： 一套（音质一定要好，并且能够提供无线话筒4个）
- 7、灯光设备： 一套（必须要有彩灯、射灯、旋转舞台灯等相关配置）
- 8、舞台： 一个
- 9、投影机、投影机荧幕： 1套。
- 10、数码相机： 一部
- 11、手提电脑： 二台
- 12、摄影机： 一部
- 13、抽奖奖品： 特等奖1名数码相机，一等奖1名奖手机一部，二等奖2名奖mp3一部，三等奖5名奖回程旅行包一个，纪念奖120名奖内衣一套。
- 14、背景喷绘： 1块，5米xx6米，内容为“尊享事业远景、成就紫禁之巅-----全一珠三角大地宏伟蓝图永远有您”。背景颜色为大红，充满喜气。悬挂在舞台背后。
- 15、站牌： 喷绘、2块，进场入口左右各一块，1块内容为“公司品质宣言”，1块内容为“对于社会你们是平凡的，但对于全一你们是伟大的！”
- 16、横幅： 1条，悬挂在入口正中央上面，内容为“可亲可敬

的全一人，你们辛苦了。欢迎你们归来!必须有全一微标，落款为“xxxx集团中山公司宣。

1、公司年饭。

2、集团公司领导、分公司领导、来宾领导致辞;公司作企业宣誓;公司员工代表作20xx年岗位宣誓。

3、文艺演出（歌、舞、小品、相声、情景剧、歌剧、舞剧、朗诵、个人独奏等）与娱乐（穿插员工互动，包括做游戏、喝啤酒比赛、猜谜语、假话连篇、新年贺语对对碰、跳迪士高、交谊舞等）

4、抽奖

1、邀请函300张由后勤部高xxxx负责购买，购买后统一交由出口部徐xxxx电脑打印，打印完毕交由管理部刘xxxx□由公司盖章后，统一发放。要求于20xx年1月22日前完成。

2、公司领导致辞由总经理办陈xxxx负责，公司企业宣誓由管理部刘xxxx负责，公司员工代表宣誓由珠海办陈xxxx□陈xxxx□陈xxxx□陈xxxx四人负责。所有稿件由管理部刘xxxx负责草拟。

3、所有来往人员的秩序安排、会场就座、出场回程由中山港办蒋xxxx□车队陈xxxx负责。力求做到进场有序出场有序，并保证所有来往车辆的安全。

4、鲜花16束、气球500个、彩带14卷、彩花16个由后勤部高xxxx负责购买，购买后由市场部康xxxx□财务部林xxxx统一布置会场，要求于20xx年2月10日上午前完成。

5、礼仪小姐由三乡办秦xxxx□市区办周xxxx□中山港办朱xxxx□小榄办高xxxx四人负责。主要负责活动场所的接待工作。服

装、寿带由管理部刘xxxx负责落实。以上四人于2月10日上午8:30到公司管理部报到，由管理部刘进行相关的礼仪培训。

6、投影机、投影机荧幕1套，数码相机一部由总经理办陈xxxx负责落实，于20xx年2月9日前完成。

7、音响、灯光设备、舞台、活动场地、年饭场所、年饭菜式安排由总经理办陈xxxx负责。要求活动场所必须提供小舞台，舞台尺寸不小于5米xx6米，并要求提供舞台灯光设备，无线话筒四个，以上事项于20xx年2月7日前落实、完成。

8、相关现场摄影由管理部刘xxxx负责落实，联系专业的摄影机构进行现场摄影，并要求制作碟片10版（vcd/dvd各5版），于20xx年2月9日完成。

9、背景喷绘、站牌、横幅由提供场地方负责，由管理部刘xxxx设计，并于20xx年2月10日前悬挂、落实。

10、抽奖奖品由后勤部高xxxx负责采购，要求手机1600元（mp3500元，回程旅行包100元、内衣一套60元，采购后交由管理部刘xxxx）奖票、抽奖箱由管理部刘xxxx设计，所有事项必须于20xx年2月9日前完成。

11、活动方案由管理部刘xxxx策划，活动方案于20xx年1月22日前发放到各部门、业务办。活动方案分电子版和手工版两个版本，请注意查收。

12、联谊会主持人4人，刘xxxx（康xxxx）（陈xxxx）（陈xxxx）由管理部刘xxxx负责主持人的活动串词。

13（20xx年2月10日上午9:00在活动地点现场彩排。所有表演人员、主持人必须按规定时间回公司报到，由客服部梁xxxx负责安排、落实。

14□20xx年2月10日总公司相关人员、兄弟公司相关人员的接待工作由财务部杜xxxx与张xxxx负责。

15□20xx年2月10日车队陈xxxx全天候命，作好协调配合和物质的运送工作。

16□20xx年2月10日的照相工作由黄圃站xxxxxx负责，备注当数码相机已储存满后，及时传输手提电脑。然后重新拍照。保证照片的连贯性。

17□20xx年2月10日彩花的燃放由运务部石xxxx负责组织7人抛彩花。

18□20xx年2月10日的投影机、电脑调试、监管由运务部陈xxxx全程负责。

19、文艺演出由办公室提供节目1--5个，由管理部刘xxxx负责编排、落实。办事处强制要求每个办事处提供1—2个节目。由各办事处主管负责落实。并将节目单于20xx年1月25日上报公司管理部，由管理部作统一编排。禁止各部门、办事处不提供节目。

20、喝啤酒比赛由公司各部门、业务办进行海选，并将海选第一名上报，由公司统一安排活动期间的比赛。备注，所有参赛人员比赛期间都由自己动手。比赛规则：当主持人宣布比赛开始后，由各参赛选手自己启啤酒，以喝完一瓶啤酒为限，谁第一个喝完，主持人宣布胜利。第一名奖品由公司提供的回程旅行包一个，其他参赛选手获得由公司提供的纪念奖品一份。请各主管必须做好配合工作。

21、“手绢传情”游戏，由各部门、业务办各提供女性员工一名。并将人员名单上报，便于公司组织。游戏规则：所有人员在舞台前围成一个圆圈（代表团团圆圆），然后由主持

人宣布游戏开始，然后音乐响起，主持人跟着音乐节奏宣布音乐暂停，如果手绢落如谁手，就由其本人在圆圈中央表演一个节目。游戏时间持续15-30分钟，所有表演人员将获得由公司提供的纪念奖品一份。

22、猜谜语活动，由公司事先组织20个谜语，然后给予相应的提示。由在场所有桌面上人员进行竞猜，以举手先后为序，直到竞猜正确为止，竞猜正确即为胜利。所有胜利者获得由公司提供的纪念奖品一份。活动将持续15-30分钟。

23、假话连篇活动，由主持人随机抽取年饭桌面上五桌，分为五组，每组推举一名表演者上台表演。主持人说“鼻子”，比赛者要用手指指着脸上的其它五官（眼睛、嘴、眼睛或耳朵），而不能指着鼻子。听从主持人说的五官用手指指着的人，淘汰出局。最后决出一名胜利者。胜出者得回程旅行包一个，其他4名得纪念奖1份。活动时间持续10分钟。要求我们的员工大方、脱俗。

24、新年贺词对对碰活动。由主持人宣布或开始，新年贺词对对碰每桌每次派一个人站起来说一句新年祝词，祝词的第一个字必须与上一桌说的祝词的最后一个字一样，至少需“谐音”。说错的人上台抽取指示表演内容的小纸条，根据纸条上的内容表演一个节目，表演完的员工，送纪念品1份。

25、的士高、交谊舞活动。主持人根据活动气氛安排10分钟时间作为的士高的时间，安排10分钟的时间作为交谊舞的时间。的士高时间要求我们的员工踊跃一点，交谊时间要求我们的员工大方一点。

26、抽奖活动，主持人根据事先设计的奖项安排一个统一时间进行抽奖，为了保证抽奖期间的正常秩序，以桌开始（即一桌一桌轮流抽奖）。特等奖由集团公司董事长颁奖，一等奖由集团公司总裁、二等奖由集团公司副总裁、华南转运中心总经理颁奖、三等奖由歌兄弟公司来宾总经理和公司总经

理颁奖，纪念奖由公司管理部予以颁奖。纪念奖当场领取，大奖由公司统一安排颁奖。

27、活动意义重大，届时将有总公司相关人员、华南中心、珠三角公司经理和部门主管参加。请各部门、业务办认真组织骨干学习、领会。

28、活动成立领导小组□20xx年1月28日下午2：30在中山分公司一楼会议室召开碰头会，参会人员的通知工作由管理部刘xxxx负责。

组长：

顾问：

总执行人：

组员：

29、细节决定成败，注意活动执行期间的每个环节。

30、活动所有没有完善部分待碰头会后予以完善。

31、活动方案中设计的工作人员请作好相应的准备工作，同时请各主管作好配合工作。

32、活动结束后1周内请各主管和员工将活动执行期间的反馈信息予以提供。

33、活动组织、策划期间凡有不清楚的地方，请及时与管理部刘xxxx联系。联系电话□1317860xxxxxxx□

1、年饭费用：30桌xx700元/桌=21000.00元；

2、奖品费用：1600+1000+500+7200=10300.00元

3、鲜花：16束xx50元/束=800.00元

4、气球：500个xx0.30元/个=150.00元

5、彩带：14卷xx25元/卷=350.00元

6、彩花：16个xx20元/个=3200.00元

7、招待费（含杂费）：3000.00元

8、舞台、其他灯光设备、音响设备及其等租赁费：3000.00元

9、摄影费用：3000.00元。

共计：44800.00元

游戏活动策划书篇十八

先选一人当“大山”，其他人面对他排成一路纵队，游戏开始，第一个人与“大山”用脚猜拳，大家在旁边帮唱：

一米二米三，

三乘以三，

山高难开，

愚公移山！

1、双足并拢；

2、双足侧开；

3、双足前后开；

4单足屈膝提起。

每唱完一句必须跳跃出其中一个动作，若和“大山”同则为失误，退到队尾去排队等待，换下一人做，若连续四次即把儿歌唱完与“大山”动作不重样，则为获胜，换当“大山”的角色。

我们渴望每天的早晨都有不一样的感觉，每天的晨会都散发出挡不住的魅力。

那么晨会游戏的意义就体现在这里。

1. 晨会游戏是活动管理的基础，是公司成员的’“闹钟”

2. 晨会游戏是教育训练课堂，它是公司成员的“充电器”

3. 晨会游戏是业务推动的战场

4. 晨会游戏是士气激励的广场，它是实战中激励公司成员的“啦啦队”

5. 晨会游戏是情绪的“调节器”，它可以调节你不良的情绪及工作中的做法晨会活动-专题演讲(企业管理观念或销售技巧类)

游戏活动策划书篇十九

通过游戏，巩固能被2、3、5整除的数的特征，学习分析能同时被2、3、5整除的数的特征。

此游戏是针对三年级学生的，需要维护好课堂纪律。

5分钟左右。

中级适合年级：三年级

本游戏适用于小学三年级“能被2、3、5整除的数”一课的课中，在学生掌握了一个数分别能被2、3、5整除的特征后，学习能同时被2、3、5整除的特征前，作为过渡。

全班游戏过程：

生：好！

2、师：现在由老师发口令，请同学们按我的口令做出反应。

口令1：学号能被2整除的同学站起来。

口令2：学号能被5整除的同学站起来。

3、师：为什么有些同学站起来两次？

生：因为他们的学号既能被2整除也能被5整除。

口令3：学号能被3整除的同学站起来。

4、师：为什么有一个同学又站起来了？（全班不到60人）

生：因为他的学号既能被2、5整除也能被3整除。

本游戏操作简单，趣味性强，很受学生的欢迎，所以教师在组织学习游戏时，要注意监控课堂纪律。

游戏活动策划书篇二十

为了让学生感悟西方文化特色，了解万圣节的来历，通过万圣节活动的宣传，配合英语教学，培养学生英语学习的兴趣，体验节日的快乐，特举办“万圣节”主题活动。

10月31日17：45——19：00

一到六年级全体学生，全体教师

1、利用假期要求学生设计制作万圣节相关装饰（如面具、南瓜灯，衣服等），返校日带回参加评比，并布置教室。通过各年级的外教课了解跟万圣节有关的信息。

2、晚上活动安排：

1) 17：45—18：15学生参观南瓜灯。

2) 18：15—18：35讨糖活动，分楼层活动。1—2年级在三楼，其他班级不变。

3) 18：35—19：00分班级活动。各班主任负责在班上组织，带领学生进行互动小游戏。

1. 每楼层设有一名安全巡检员。各班主任在班检课时对学生进行安全教育。

2、学部会适当准备一些糖，各班也要相应准备一些糖。

3、低年级的万圣节装饰避免恐怖。

4、每班需上交南瓜灯一盏参加评比展出。