

# 最新部门联谊的策划案(精选6篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 部门联谊的策划案篇一

活动目的及意义：促进两部门之间的了解，建立两部门之间的情谊，结识到更多的校友，并便于日后的工作。

活动地点：外国语学院教学楼教室(具体教室待定)

活动时间□xx年10月9日(星期天)上午

活动主持人：待定

参与者：物理学院学生会分团委和外国语学院学生会的所有干部及干事

活动内容：

- 1、两个学院分团委的成员做自我介绍，并谈谈自己来到钦州学院的感受及计划，同时其他人可以提问相关问题。
- 2、一起唱歌或是跳舞。
- 3、做一些互动小游戏(游戏及游戏规则另附)。
- 4、一起畅谈活动的感受和收获。
- 5、拍照留念。

活动设备：电脑、音响、话筒。

活动经费预算：300元

具体费用如下：

1、水果：100元

2、饮料：100元

3、小食品：100元

活动注意事项：

1、活动中注意安全。

2、活动过程中要爱护公物。

3、活动过程须保持活动场地的清洁。

4、活动结束后要把活动场地整理好并打扫干净。

附：

游戏及游戏规则：

1]信赖游戏

由一组人分成两排面对面站好，两排人之间刚好是向前伸手互相可以碰到的距离，并都将双手向前伸好，然后由另一个同学从一定距离远处向两排人中间的位置猛冲过来，这两排人只有等到那个同学到达自己的面前才能将手抬起来让他过去，而这个同学在整个的跑动过程中不能减速。往往人们会有压力从而在跑到那两排同学手的面前的时候会条件反射性地减速或是低头，所以这个游戏是考验大家对自己队友的信

任程度。

## 2、盲侠的游戏

一名裁判，然后将队员分成两组，每组选取一名队员来当盲侠，将眼睛蒙上，并分别发给他们每人一个道具当剑，站在场地的两端，听取自己一方队友的指令，先刺到对方盲侠的为胜利的盲侠，则这一方为胜方。游戏过程中，盲侠因为看不见，所有的行为就完全听从队友的指令，指令方不能靠近盲侠，只能在远处讨论并发出指令，指令是由双方轮流发的，既两个盲侠轮流行动，指令要明确简短，如向什么方向转多少度，再前进多少步，向什么方向直刺手中的剑，然后说完毕，指令须一次发完，这个时候盲侠才能行动，所以指令不宜太复杂，并且盲侠在刺剑的时候只能直刺，不能上下或左右摆动，另一个盲侠在感觉自己被刺的时候可以改变姿势躲避，但是双脚不能离开原地。在盲侠执行指令的时候，任何人不能发出任何声音，特别是盲侠自己，如果一出声的话就暴露了自己的位置，对方的盲侠就较容易取胜。这个游戏中，盲侠的眼睛被蒙上后方向感会相对差些，转的度数，走的方向就会相对有偏差，所以盲侠在接到指令的时候就要尽量冷静，相信自己队友给的指令，而不要盲目地凭自己的直觉去行动，同时，更重要的是发令团的策略，要考虑到自己队盲侠的步子大小等很细节的问题，并且要制定一个战略，因为你越接近对方如果你一次失误的话你的危险就会增大很多，这又是一个培养团队间相互默契合作的游戏了。

## 3、快乐传真

选择5人面朝统一方向站立成一排，由主持人告知队伍某一端的参与者一个有关于动物的成语或者易于用肢体语言表达的短语，然后由该参与者通过自己的肢体语言来向站在自己身后的参与者表达(限时15秒)，以此类推，直到队伍的最后一个参与者，他必须通过别人的肢体语言来判断该成语或者短语。此游戏可以几个小组竞争比赛。

## 部门联谊的策划案篇二

活动目的及意义：促进两部门之间的了解，建立两部门之间的情谊，结识到更多的校友，并便于日后的工作。

活动地点：外国语学院教学楼教室（具体教室待定）

活动时间□xx年10月9日（星期天）上午

活动主持人：待定

参与者：物理学院学生会分团委和外国语学院学生会的所有干部及干事

活动内容：

- 1、两个学院分团委的成员做自我介绍，并谈谈自己来到钦州学院的感受及计划，同时其他人可以提问相关问题。
- 2、一起唱歌或是跳舞。
- 3、做一些互动小游戏（游戏及游戏规则另附）。
- 4、一起畅谈活动的感受和收获。
- 5、拍照留念。

活动设备：电脑、音响、话筒。。。。。

活动经费预算：300元

具体费用如下：

- 1、水果：100元

2、饮料：100元

3、小食品：100元

活动注意事项：

- 1、活动中注意安全。
- 2、活动过程中要爱护公物。
- 3、活动过程须保持活动场地的清洁。
- 4、活动结束后要把活动场地整理好并打扫干净。

附：

游戏及游戏规则：

### 1]信赖游戏

由一组人分成两排面对面站好，两排人之间刚好是向前伸手互相可以碰到的距离，并都将双手向前伸好，然后由另一个同学从一定距离远处向两排人中间的位置猛冲过来，这两排人只有等到那个同学到达自己的面前才能将手抬起来让他过去，而这个同学在整个的跑动过程中不能减速。往往人们会有压力从而在跑到那两排同学手的面前的时候会条件反射性地减速或是低头，所以这个游戏是考验大家对自己队友的信任程度。

### 2、盲侠的游戏

一名裁判，然后将队员分成两组，每组选取一名队员来当盲侠，将眼睛蒙上，并分别发给他们每人一个道具当剑，站在场地的两端，听取自己一方队友的指令，先刺到对方盲侠的

为胜利的盲侠，则这一方为胜方。游戏过程中，盲侠因为看不见，所有的行为就完全听从队友的指令，指令方不能靠近盲侠，只能在远处讨论并发出指令，指令是由双方轮流发的，既两个盲侠轮流行动，指令要明确简短，如向什么方向转多少度，再前进多少步，向什么方向直刺手中的剑，然后说完毕，指令须一次发完，这个时候盲侠才能行动，所以指令不宜太复杂，并且盲侠在刺剑的时候只能直刺，不能上下或左右摆动，另一个盲侠在感觉自己被刺的时候可以改变姿势躲避，但是双脚不能离开原地。在盲侠执行指令的时候，任何人不能发出任何声音，特别是盲侠自己，如果一出声的话就暴露了自己的位置，对方的盲侠就较容易取胜。这个游戏中，盲侠的眼睛被蒙上后方向感会相对差些，转的度数，走的方向就会相对有偏差，所以盲侠在接到指令的时候就要尽量冷静，相信自己队友给的指令，而不要盲目地凭自己的直觉去行动，同时，更重要的是发令团的策略，要考虑到自己队盲侠的步子大小等很细节的问题，并且要制定一个战略，因为你越接近对方如果你一次失误的话你的危险就会增大很多，这又是一个培养团队间相互默契合作的游戏了。

### 3、快乐传真

选择5人面朝统一方向站立成一排，由主持人告知队伍某一端的参与者一个有关于动物的成语或者易于用肢体语言表达的短语，然后由该参与者通过自己的肢体语言来向站在自己身后的参与者表达（限时15秒），以此类推，直到队伍的最后一个参与者，他必须通过别人的肢体语言来判断该成语或者短语。此游戏可以几个小组竞争比赛。

## 部门联谊的策划案篇三

一、动目的. 及意义：纪念企划成立十周年，提升社团内部各部门之间的团结协作和凝聚力，提高社活动背景：企划同盟成立十周年，组织企划成员举行爬紫金山活动。

二、活团成员的身体素质。

三、活动主办单位：企划同盟

四、活动对象：企划各部门成员及盟友150人左右。

五、活动地点：紫金山

六、活动时间：20\_\_年11月10日。

七、活动步骤：

### 【一】

1、注意细节：活动中必须注意人员安全问题；小组成员不要因为好奇和冒险而脱离队伍。

2、必备药品：创可贴，止血、止痛、消炎药、捆扎用品等。

3、成员自带食物和水，嘱咐成员将食物和衣服带好。

4、出发前组织开展一些小游戏，使成员之间相互熟悉。

5、爬山途中不要乱扔垃圾，保护紫金山的植被。

6、请所有成员穿好运动服及运动鞋。

【二】人员安排：工作人员事先准备与人数相同的纸片，1-10的纸片各十五张，由所有成员各抽取一张，相同数字的为一组，对应数字即为小组编号。

男女主持人各两名。

【三】下午2:00所有人员于情人坡集合。并按小组排好顺序。

1、2:10-2:15主持人指示各小组内部成员相互介绍认识、。

3、2:25-2:40做游戏：比长短每队派出一人参与游戏主持人宣布要比的小组，然后每组派出他们认为会赢的人，每组派出的人出来后，主持人再说比什么，计算每次比完的输赢。输的组接受相应的惩罚措施。

4、2:40-2:55猜猜是谁

道具：一些名片贴纸，笔

1、给小组内每人一张名片纸，写上自己的名字。

2、主持人收集名片纸，然后把每张贴纸贴在每个人背后，不能同一个名字贴在同一个人背后，不能让他们知道背后的名字。

3、游戏开始，每个人必须去问别人任何是或不是的问题来猜他们背后名片上的名字。

【五】约5:00所有人员到达天文台后原地休息，可以吃自带食物，合影留念，做小游戏等。

【六】5:40左右，准备下山，回学校。

## 部门联谊的策划案篇四

告别了熟悉的环境，孤身来到了陌生的\_\_大学，为了了解大学生生活，为了适应大学生生活，更为了融入大学生生活，建立良好的友谊基础，特地举办学习交流及联谊活动。

活动主题

学习交流及联谊活动。



活动对象

\_\_级宣传部，组织部，文艺部，及秘书部所有成员。

活动时间

\_\_□

活动地点

\_\_□

组织机构

\_\_□

到场人员

宣传部，组织部，文艺部，秘书部全体成员。

活动流程

1: 活动前策划准备阶段

20\_\_ . \_\_ . \_\_ — 20\_\_ . \_\_ . \_\_

(1) 秘书部部分成员商讨此次活动的的内容，形式，并根据所  
思所想认真写活动策划书。

(2) 申请教室，对活动中的道具进行认真的准备。

(3) 诚恳邀请出席此次活动的相关人员，并告诉相关事宜。

(4) 认真排练，努力在活动现场表演完美的节目。

## 2: 活动实施阶段

- (1) 提前二十分钟入场，并进行会场布置。
- (2) 对各部门成员进行分工，提前进入工作状态。
- (3) 接待到场人员，维持现场秩序。
- (4) 秘书部成员做好记录工作。

## 3: 活动实施步骤

### 学习经验交流环节

- (1) 主持人介绍到场参会人员。
- (2) 由有高年级的同学讲自己的学习历程，学习心得。
- (3) 由新生代表讲自己刚入大学的困惑与苦恼。
- (4) 由优秀学生代表为新生解答疑惑，揭开大学学习的面纱，使新生们看到并学习到学习的本质与技巧。
- (5) 同学们共同勉励，共同激励。

### 互动环节:

- (1) 数字游戏：由一位同学写下一个数字，并只让主持人知道，然后再找若干人猜数，每人猜完后后，主持人将不断缩小范围，直至将数猜到，猜到的人将为大家表演一个节目。
- (2) 模仿：选两个小组，主持人再黑板上写下一个动物的名字，然后让1组一个人根据动物的主要特征模仿动物的行为，并让2组一个人猜。依此类推，猜对的一分，猜错的零分。每人有三次猜的机会。哪位输了，就要做另一对提出的要求。

(3)看谁反应快：由第一排的第一人起，一次可参与20人。依次说阿拉伯数字，但是再轮到自己说3或3的倍数或含有3的数字时影响亮的拍手，否则就要为大家表演节目。

注意：由于此次活动本身就有同学表演节目，这些节目与互动游戏穿插进行，不让大家只做观众，要让每个人都互动起来，大家一起笑，一起开心。

### 活动结束总结阶段

(1)部分成员负责收拾会场，还原整洁的环境

(2)写活动心得。

(3)宣传部对此次活动进行宣传，并上报学院。

### 工作安排

(1)组织部长、副部长负责全局安排所有工作。

(2)秘书部负责活动和策划。

(3)宣传部负责前期和后期的宣传工作，并派发邀请函。

(4)文艺部负责设计邀请函，并装饰晚会现场，且表演多才多艺的节目。

## 部门联谊的策划案篇五

本站发布学生会部门联谊主题活动策划，更多学生会部门联谊主题活动策划相关信息请访问本站策划频道。

一. 活动主题：

# “快乐学生会，温馨你我他”为主题的部门联谊活动

## 二. 活动目的:

2、对部门来说，为各部门干部提供一次很好的. 机会来锻炼他们的组织和交流能力。

## 三. 活动意义:

1. 增进了各系部劳卫部成员之间的友谊;

2. 为各个系部的干部提供了展现自我的舞台;

3. 通过交流可以更深刻的让每一位干部能够辩证看到自己的优缺点。

## 四. 活动时间:

xx年4月

## 五、活动地点:

怀化学院

## 六、参加人员:

怀化学院各系部劳卫部全体成员

## 七. 活动内容策划:

### (一) 活动前期

1. 由各系部推荐活动主持人;

2. 每个系部至少准备一个节目，形式不限;

3. 由院劳卫部准备发言稿；
4. 申请教室并购买瓜子和水果；
5. 准备活动的背景音乐；
6. 活动场地的布置。

## （二）活动期间

1. 主持人开场白然后引领大家齐唱《朋友》；
2. 由院劳卫部部长发言；
3. 各系部做系部特色介绍；
6. 节目表演：各部门交叉表演；
7. 第三个节目后，做第一次互动游戏；
8. 继续进行节目的表演；
9. 最后一个节目结束后，全体一起跳舞
10. 有主持人倡导大家畅所欲言，从而交流在劳卫部工作半年来的感想；
11. 主持人作出总结发言；
12. 全体以歌曲《友谊天长地久》结束活动。

## （三）活动后期

1. 各系部合作清理活动现场；

2. 最后院劳卫部组织各系部写活动总结。

音乐舞蹈系学生分会劳卫部

## 部门联谊的策划案篇六

为增进协会各部门间的友谊，促进交流，为增进协会各部门间的友谊，加强各部门间的凝聚力。营造一个团结合作的氛围，为今后协会各项工作更好的开展。

建模协会所有部门。

以部门为单位进行游戏比赛。

惠州学院校园。

xx年3月份（具体时间待定）。

1. 邀请各部门，通知各部门部长，请各部长告知其部门成员参与游戏（包括工作人员若干名）。
2. 召集各部长开会，会议内容：解释游戏玩法，商讨改进游戏规则，如游戏时间，游戏资金，制作地图，游戏的准备等（预计用时3天）。
3. 召集所有参与游戏的成员进行一次会议，向其说明游戏规则和各种注意事项，由留守大本营的人确定各部门所准备的游戏没重复以及驻守点的地点（这两项需向其他部门保密，确保各部门只知道自己的游戏内容和驻守点），确定驻守人，并且让驻守人以及工作人员自我介绍给大家认识。
4. 准备工作，如游戏有重复的让其修改等（预计用时2天）。
5. 某日下午1:30等各部门参与成员在旭日广场集合，人到齐

后，发放资金，驻守人先到驻守点待命，每个驻扎点安排个工作人员做裁判。

6. 在2:00，发“藏宝图”宣布游戏开始。

7. 在2:00-5:00，游戏时间（在游戏过程中会找工作人员去各驻扎点确定战绩或者去跟没人挑战的驻扎人玩游戏）。

8. 5:00游戏结束时间到，召集各参与部门回到旭日广场大本营并上交其游戏资金。统计各部门游戏所赚到的资金，选出该游戏得大富翁。

9. 5:30发放游戏奖品。

10. 游戏结束，清理现常

（向秘书处申请）

1. 通讯员（游戏前的各项通知）。

2. 采购员（购买活动所需物资）。

3. 会议的召开。

4. 游戏的资金统计以及申请。

5. 奖品发放。

6. 大本营留守，做为机动人员。

7. 制造“藏宝图”。

8. 清理现常

1. 游戏前需提醒参与者随时保持手机处在开机状态，确保游

戏的正常进行。

2. 游戏中只能用提供的钱作为游戏资金，确保游戏的公平性。

3. 若遇天雨等原因不能进行游戏比赛，由组织部统一通知，时间另行通知。

4、每个部门需有一个以上部长参与游戏。

150元。