

最新小区儿童节活动方案 小区儿童节小 活动活动方案(模板5篇)

无论是在个人生活中还是在组织管理中，方案都是一种重要的工具和方法，可以帮助我们更好地应对各种挑战和问题，实现个人和组织的发展目标。那么方案应该怎么制定才合适呢？下面是小编为大家收集的方案策划书范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

小区儿童节活动方案篇一

预备时游戏者横排蹲于起点线上。裁判发令后，即可跳跃前进。并按节奏轮流在身前身后击掌，以先到达终点者为优胜。

规则：比赛中不得站起来，倘若跌倒或手触地则为失误，退至起点重做。

no.2牵环

在两条间隔为3米的平行线中间放一个铁环，发令后两人同时用棍牵引，谁先把环攫取到本方线后即为获胜。

no.3吊球比赛

在房梁或树杈上吊一只用线绳穿起来的乒乓球，每组二人用乒乓球拍来回攻守。看哪组打到的个数多即为优胜。

规则：只要有一次未拍上球就算失误。

no.4拉棒

两人相对而坐，腿伸直，脚顶脚，双手同握一根木棒。发令后，各自使劲往后拉，谁先把对方拉起来即为胜。

no.5知己知彼

二人在圈内相对而站，由裁判员在各人背后别上一张字条。发令后，谁先想方设法看到对方的字并说出来，就算胜了。

no.6打空降特务

每人手持一只小沙包，裁判员将降落伞（手帕、绳子、螺丝帽做成），抛到空中，下降时，用沙包击中者即可得分。

no.7小兔赛跑

脚踝部夹住一只小沙包，跳跃前进，看谁先到终点。

no.8螃蟹赛跑

参加游戏的每两人算一组，背对背夹住一个篮球。发令后，用侧身跑的方法前进，看谁先到终点并且不掉球。

规则：行进中不得用手扶球。如果中途球掉了，就退出游戏。

no.9定点空投

利用手帕、线绳和螺丝帽做成若干只降落伞。在操场上画一条起投线，再在起投线10至15步远处画一个大圆圈，代表灾区。游戏者每人每次能够连投三至五个降落伞，谁降落在灾区的伞多为优胜。

no.10接圈

用一根30厘米长的塑料管粘住两头，做成一个圈。游戏开始，两人相对而站，间隔数米，各手持一根40厘米长的细棍子，轮流套接，每成功一次可得一分。在规定的次数里，看哪队得分多。

注：套圈也可用藤条、竹篾做成。

no.11 闯难关

裁判员站在长板凳上左右摆动吊球（以篮、排球胆为宜），参加游戏的人从凳下钻过来时，被球碰着的次数少者为优胜。

no.12 闯沟

在地上画二条相隔二米的平行线，两线之间的空地代表山沟。经过猜拳，输者居其间当狼。游戏开始，大家能够随便来回穿越山沟，狼只能在沟中追拍，一旦拍及，则互换主角。

no.13 同步卫星

将参加游戏的人分成三组，每组一次出一人。预备时各站于圈内手持一只球。发令后，垂直高高抛起，赶紧按逆时针方向互换位置，并接住前边一人抛起的球。每成功一次可得一分。在规定的局数内，以得分多的队为优胜。

规则：抛球必须要垂直，向右左偏离大于地上圆圈半径时，算失误扣掉一分。

no.14 螃蟹追逃

在一个规定的场子里，每两人结成一对，背向而站，腰部系上一根短跳绳，组成一只螃蟹。选一对为追者，其他的都为逃者。发令后，即开始追逃，追者一旦拍及逃者，即可互换主角。

no.15 托球看背

两人相对而站，各手持一块拍子，拍上托住一只乒乓球。裁判员分别在其背后用粉笔写上一个字词或号码。发令后，双

方用拍子托球或颠球走向前，互相争看对方后背，先看到并讲出对方字词或号码者为胜。

no.16投格球

用梯子斜靠在墙上，在其三至五米外，画一条投掷线。游戏参加者依次轮流用少年球投梯格。从最低一格开始，逐格上升，每投中一次还能够连投一次，谁最先投到顶端的一格为胜。

no.17小鸡吃米

在地上画一个圆圈当鸡舍，当小鸡的儿童站到圆圈里。另外选一人当饲养员，手拿一捧小石子（或小圆纸片，小沙包等）立于圈外。游戏开始，饲养员一边说：“小鸡吃米喽！”一边跑向远处撒米，当小鸡的就跟着去拾，看谁动作敏捷，拾起来的多为胜，并能够换当饲养员的主角。

no.18谁的马力足

两人背向骑坐于长凳两端，在凳面的中间系一根绳子，绳头对准地上的中线。发令后，各自提臀用力拉凳，在规定的时间内，以拉过中线的人为获胜。

注：此种游戏，也可分成数组同时进行。

no.19敲队鼓

预备时两人背对队鼓，手持一根鼓棒，并用布蒙住眼睛。发令后，各自朝前走三步，并在原地转三圈，然后回到击鼓，先敲响者可为本队得一分。两队队员依次进行下去，最终以得分多的队为胜。

no.20麻雀逗猫

在地上画一个圆圈，一人当猫进入圆圈里，其他人都当麻雀。游戏开始，麻雀可用单、双足任意跳进跳出，向猫挑逗，猫寻找机会追拍，一旦成功即可互换主角。

no.21打活动靶

两人坐在去掉盖的跳箱里，用木棒顶着帽子，上下活动做活靶子，让大家依次用小沙包或皮球投掷，看谁击中的次数多。

注：游戏时可分成两队，一队投掷，另一队负责拾回投掷物，到每人手中分配的投掷物投完再换班。

no.22小兔钻树洞

每两人相对而站，双手搭起，组成一个树洞。每个洞中间都站上一个人，当住在洞里的小兔。另外，一个当追者，一个当逃者。逃者遇到危险时可跑进任何一个树洞，让洞中人跑出替换之。如果在树洞外被拍及，则互换追逃主角。

no.23夜航

把游戏者等分成两队。预备时，用布蒙住各队排头的眼睛，并与随后的排二，共同扶住二根体操棒的两头，组成一艘轮船。发令后，后一人推动前一人前进，并绕过障碍。先到达终点的可为本队夺得一分。之后换下二人进行，方法同前，最终以得分多的队为优胜。

no.24踢球比赛

在地上并排画数个圆圈，旁边各放二至三只球，在15米处各插上相应的标竿。游戏者进入圈内，发令后迅速以滚动的方法把球逐个踢到标竿，再绕过回到，以最先完成者为优胜。

no.25拍球过桥

在地上画一条长3米宽30厘米的长方格子或用平衡木当木桥。游戏者用少年篮球从一端能顺利地运球（即拍球走）到另一端，即可得一分，谁得分最多即为优胜。

规则：

球出格或压线均为失误。2. 二次运球也为失误（即中间不准接球）。

no.26击沙包

在地上画一个大圆圈，甲队在里，乙队在外。游戏开始，乙队用一只小沙包投击甲队，每击中一人就出圈，并由乙队得一分。如果被甲队队员接住则由甲队得一分或者救回一名失误者。一旦乙队队员都失误了，就和甲队互换主角。最终以得分多的队为胜。

no.27头顶球

场地布置如图所示，准备一只塑料薄膜球（或气球），每队二人。每次抛球接球能够用手，但击球过网时必须用头攻，先得六分的队为获胜。如下情景为失误，由对方得分：1. 击球超过三次未过网。2. 球落地、出界或钻网。

no.28赶小羊

在场上画两条间隔十五米的平行线，两平行线间摆两行木柱（每行三——五根）。将参加游戏的人等分成两队。每队再分成甲乙两组，分别相对站在两平行线之外。发令后，依次用脚拨滚两只实心球绕过木柱往返接力，以先完成的队为优胜。

规则：途中碰倒木柱必须及时扶好，才能往下进行。

no.29钻山洞

场地布置如图所示，山洞由三根体操棒搭架组成。将游戏者等分成二队，发令后各队排头朝前跑出，至山洞钻过，再回到拍及排二，自我退于队尾。之后排二再跑出钻洞……直至最终一人为止，以先完成的队为胜。

规则：在钻山洞时不慎碰倒架子要重新支好才能往下进行。

no.30挑西瓜

大家分散蹲下当西瓜，一个当选瓜人。游戏开始，选瓜人能够跑到任何一个人的身边，轻轻地拍头问：“西瓜熟了没有？”被拍人如果不想当追者就回答说：“没有熟。”被拍人要是愿意当追者就说：“熟了！”立刻能够站起来去追拍选瓜人。一旦拍及，选瓜人就要表演一个节目。选瓜人跑累了能够蹲下当西瓜，此时追者就变成了选瓜人，游戏重新开始。

no.31拍苍蝇

在地上画一个边长为4米的方块代表房子，甲居其间手持一只拍子，乙、丙相对立于房子外面，对投三毛球。在经过房子时，甲应争取用拍子阻挡，每成功一次为消灭一只苍蝇。三人依次轮流拍之，每人二十次，最终以消灭苍蝇多的人为获胜。

no.32拉砖

两人相对而站，扯住一根长绳，在各自一米前画一条界线，界线中间画一个小圆圈，里面放上半块砖头。游戏开始，一人先用脚把绳踩住，另一人对准砖头甩绳套之，然后朝自我方向猛拽一下，力求使砖头拉向自我一方。之后轮换进行，谁先把砖头拉出自我的界线为获胜。

规则：每次只能套拉一次。

no.33捕鱼

将参加游戏的人等分成二队，一队手拉手圈成大圆圈高举过头，当大鱼网。另一队在网外排成单行纵队当鱼儿（排头应挑选一个比较机灵的孩子来带领）。游戏开始，鱼儿能够在鱼网里外依次鱼贯地穿行。等过了一会儿，发令者突然吹哨子，当大鱼网的儿童就能够赶快蹲下表示收网。被扣在网里的就算被逮住，每活动数次即可对换主角，哪队逮住的“鱼”多就算胜了。

no.34老鼠偷油

选一个儿童当老鼠，其他儿童分散四处站立不动，当油瓶。游戏开始，老鼠能够跑到任何一个油瓶处，用手拍一下，以示偷油，被拍及的立刻就变成猫，去捉老鼠。一旦捉住，当老鼠的儿童要表演一个小节目。在追逃的过程中，老鼠，感到危险时，能够立正喊声“油瓶”，他就算变成油瓶了，而猫就成了老鼠，游戏又重新开始。

no.35搂草打兔

在地上画一个大圆圈为草地，选二人为猎人，在圈外扯住一根长皮筋，其他人都当兔子居于圈内。游戏开始，两猎人可扯皮筋离地面20~30厘米做任意方向的来回运动（人不得入圈内）。皮筋经过草地时，当兔子的应当迅速跳过，一旦碰到即为失误，与猎人互换主角，游戏重新开始。

注意：拉皮筋时，离地高度不得超过标准，否则算失误。

no.36冰棍

在参加游戏的人当中，选一人当追者，其他人都当逃者。游

戏开始，即可进行追逃。逃者遇到危险，能够立刻原地站住，喊一声“冰棍”！即不得再追拍了。追者能够继续追拍别人。但任何一个逃者都能够去营救变成冰棍的人，仅需跑上前去拍他一下，就算化了，又可重新活动了。如果追者拍及逃者，则互换主角。

规则：逃者在没站稳之前被拍及的都算失误。

no.37民警换岗

1、先将参加游戏的人，等分成两队，每队再分成甲乙两组相对站在各自的起点线上（如图）。两起点线中间再画两个圆圈代表岗亭，先站上一人值勤。2. 发令后，各队甲组排头跑到岗亭，敬礼，握手并进入岗亭代表换岗，替换下来者跑至对面拍及本队乙组排头后，退于队尾。3. 之后，乙组排头再仿前动作进行下去，最终，以先换完岗的一队为优胜。

no.38夺皮球

大家围成一个大圆圈坐下，对分成两队，各自依次报数并记住。在圆圈中间放一个小皮球。设裁判员一人。游戏开始，裁判员喊号，比如：“5号！”则双方的5号队员必须立即去抢皮球，大家拍手唱歌，抢到皮球的为追者，没有抢到的为逃者，开始追逃，在唱完歌之前追上逃者，追者可得一分。之后，裁判员再喊号，游戏又开始。最终以得分多的队为胜，负队表演节目。

no.39养鸡场

场地布置如图所示，每个小格子内放一只小沙包。游戏人等分成两队，各队再等分成公鸡组和小饲养员组，分别排成单行纵队相对而站。发令后，公鸡组排头双手抱住曲膝的左脚跳跃前进，来到格子内把每一个小沙包都踢出格（表示吃食）。再继续跳跃来到本队的小饲养员组，拍及排头，自我

退于队尾。之后，小饲养员组的排头朝前跑出，把小沙包逐格放好（表示添料），再跑至本队公鸡组，拍及排二，并退至队尾。如此往返进行，直至最终，以完成任务快的队为优胜。

no.40赶猪

场地布置如图所示。准备实心球四只，垒球棒四根。将参加游戏的人等分成四队。各队再等分成甲、乙两组，各排成单行纵队，相对而站。预备时各队甲组排头手持一根棒来到各自的“猪圈”。发令后，迅速将实心球击出，然后边跑边击，直至赶进本队乙组的“猪圈”，再把棒传递给乙组的排头，自我退于队尾。之后，乙组排头再仿前动作进行，如此继续，最终以先赶完的队为优胜。

no.41猫捉老鼠

大家围成一个圆圈，选一人当猫，另一人当小老鼠，分别戴上相应的头饰。1. 游戏开始，大家拍手唱儿歌，猫就能够追拍小老鼠。小老鼠可在圈内外逃窜（但不得远离圆圈），遇到危险时可把头饰传递给别人，由别人戴在头上代替当逃者。倘若一旦让猫拍及则互换主角。2. 在追拍过程中，当猫的人追累了，也能够把头饰传递给他人替换主角。

no.42地滚球

在墙角前画一个边长为60~80厘米的方块，均匀地竖放九枚手榴弹，再在十步外画一条投掷线，准备垒球三只。游戏参加者，每人依次在线后连续滚投三球，一球击倒一枚得一分，一球击倒二枚加倍，依此推算计分。在规定的局数中，得分多的为优胜。

规则：1. 投击时允许助跑，但不得越线。2. 用三球将九枚全击倒可得一百分。3. 球撞墙回到击倒无效。

no.43转炉炼钢

将参加游戏的人，等分成两队，各队一半人手拉手围成圆阵当转炉。另一半人分别坐在中间，双臂扶好当矿石。发令后，拉成圆阵的人按逆时针方向转圈快走。过一会当裁判员说：“出钢罗！”各圈即可开一个豁口，让变成钢水的队员（即原先的矿石）飞快朝终点跑去，以先完成的一队为优胜。

规则：1. “出钢口”在什么地方打开后，就不得移动。

2、“钢水”往终点跑时要有秩序。

no.44推球车

将参加游戏的人等分成数队。预备时各队排头将二根体操棒的三分之一处交叉捆紧，然后手握较长的一端叉开成剪刀状，用另一端的豁口叉住一只篮球。发令后，迅速推球滚转前进，至小红旗处绕过回到，先到达者可为本队夺得一分。之后，轮换排二进行。最终以得分多的队为优胜。

注意事项：1. 将棒端插于球下方两侧和地面之间的地方，不可太高或太低，才能避免球打滑或卡壳。2. 球的方向可用手调节棒的角度来解决。

no.45鸭子过河

在场上，由两个人拉起一条皮筋当河。参加游戏的人站成一路纵队，斜面向拉起的皮筋站好。排头为老鸭子，后面的人都当小鸭子。游戏开始，大家跟随老鸭子用单足跳的方法依次来到中间跳过皮筋。以后皮筋逐渐升高，可由老鸭子用脚钩下压低，让小鸭子们过去，然后再自我过去。如此作8字形线路来回过河。谁在过河中触到皮筋即为失误，轮换扯皮筋者参加游戏。

规则：1. 老鸭子跳至中间后，一下未钩着皮筋或失去平衡手触地，为失误，可再另选人担任。

2. 过了河来到另一端作准备时，能够站立休息。

no.46踢射目标

在场地上画二条相隔15~20米的平行线，中间每间隔数米用三根接力棒搭成一个三角堡垒。游戏时可分几组，每组为二人，预备时应对自我的堡垒相对站于线外，发给一只少年球。裁判员发令后，即可开始用脚来回踢射，以先射倒堡垒的一组为优胜。

规则：1. 不得超过线踢射，否则无效。2. 不得踢射他组的堡垒。

no.47谁先相遇

将参加游戏的人等分成两队。各队再等分成甲、乙两组。相对站于两条起点线之后（如图）。预备时各队甲、乙组的排头由对方队的队员用布条蒙住眼睛。发令后赶快出发，可用声音来和本队的人联络。哪队的人先相遇握手即可得一分。依次进行下去，最终以得分多的队为优胜。

规则：游戏者不得用手去碰挪蒙布偷看。

no.48赛龙船

将参加游戏的学生分成人数相等的两队（或四队），排成单行纵队站于起点线上。各队选一名队长当排头指挥，其余的人从排尾开始依次分别抬起右腿，由前面的人依次用右手拉住，另一只手搭在前一人的肩上，组成一条龙船。教师发令后，各队由队长指挥用单脚跳的方法，按拍节前进。看哪队齐心合力，首先到达终点线即为优胜。

规则：龙船不得在途中散架子，散了应立刻重新组好才能继续前进。第二是剩余的选两个人出来，一个当逃者，另一个当追者，其余的儿童站成一个圆形队，每人围绕自我在地上画一个小圆圈。游戏开始，追者追拍逃者，逃者能够在圆形队内外逃跑。跑累了能够在任何一个儿童的前后左右任意站进小圆圈。此时，原先圈里的儿童变成逃者，赶快跑开。如果追者追拍到逃者，则调换主角，游戏继续进行。

规则：1. 逃者未进入小圆圈，圆圈里的儿童不得匆忙逃跑。2. 只要拍到一下，即算追到。

no.49丢沙包

参加游戏人数以10至15人为宜，并围成一个圆圈，蹲下或坐在地上。选一个人做丢沙包者。准备沙包一只。游戏开始，丢者顺着圆圈奔跑，把沙包悄悄地丢到任何一个人的背后。被丢者发现后，立即拿起沙包去追赶，并用沙包投击丢者，如果击中，丢者算失误一次，仍做丢沙包者；如果未被击中或跑到被丢者的位置，则由追者做丢包人。游戏继续进行。谁失误三次，应表演一个节目。

规则：1. 丢者必须在跑满两圈之前将沙包丢给别人。2. 不能丢在两人背后之间。3. 追者只能投击一次丢者。

no.50雷厉风行

场地布置如图所示，起点线前8米处立四个木柱，线后15米处的三个圈内各放一枚手榴弹。将游戏参加者等分成四队，立于起点线后的二侧外。预备时，各队排头来到起点线上。发令后，朝前跑出，绕过木柱回到。再跑到圆圈处抢到一枚手榴弹，来到起点线上投击木柱。击倒者可为本队夺得二分，未击倒者可得一分，未抢得手榴弹的人没有分。依次朝下进行，方法同前，最终以得分多的队为优胜。

no.51比武

在地上画二条2米长的平行线，间隔距离为10厘米左右，游戏参加人数每次2人。游戏开始，两人进入平行线内，相对而站，各人想方设法用手把对方碰出线外即算获胜。

规则：不准拉人、推撞人，只准拍碰。

附注：也能够将平行线的两端画上二条端线，游戏允许进退，但不得出端线。

no.52夜间打靶

将游戏的人平分成两队，执行者的眼睛用黑布蒙住，并交给他一枚图钉。游戏开始，执行者朝前走三步，跨过皮筋横竿，再来到垫子处匍匐前进钻过第二道皮筋横竿，最之后到墙壁处一张画有环形靶心跟前，把图钉摁上去。以摁上的环数计数，最终以环数多的队为获胜。

规则：1. 途中身体的任何部位碰触皮筋皆为失误。2. 图钉未摁到环形靶上为失误。

no.53打敌机

将参加游戏的人分成甲乙两队，在地上画一个圆圈，裁判员居其间，手执纸飞机，先让甲队的人分散站于圈外，人手一只小沙包。游戏开始，裁判员将纸飞机掷向天空，谁在落地之前击中即可得分。甲队掷完换成乙队掷，每队各掷三次，最终看哪个队得分多为优胜。

规则：掷沙包的人不得移动自我的位置。

no.54棒打球

利用小足球场或在空地上画一个相似的场子，在各端线中间立两根杆（距离以5~6米为宜）为大门，门前的禁区为弧形，距门3~5米。准备少年球一只，游戏参加人数以16至24人为宜，等分成甲、乙两队，除守门员外，每人发一根体操棒。比赛方法大致与小足球相似，但不准用脚踢，只能用棒打，在规定的时间内以进球多的队为优胜。

规则：守门员不用棒，可用手接或脚踢，大门前的禁区，攻队一律不得入内，否则判失误。

no.55听指挥

在地上画个圈，指挥员站于圆心，甲乙两名战士站于圈外，分别和他应对面和应对背站着。另设一名裁判员。游戏开始，指挥员随便移动一个方向，甲、乙必须赶快随之移动，以先对直的可得一分。在规定的次数内，得分多者为胜。

规则：如果指挥员转二圈或转后坐下，甲、乙也必须照办，动作迟缓者为失误。

no.56逮小熊

利用篮球场或在空场上，画一个25米长、15米宽的场子。再在场内某一角画一个圆圈作为熊的家。选两个学生当老熊，其余的都当小熊，在场子内走跑跳跃。

游戏开始，两个老熊手拉手的尽力追赶小熊，等追上小熊时，就将小熊用四只手围住再把所捉到的小熊带到家里，每捉到一对小熊时，这对小熊也可手拉手地帮忙老熊捕捉其余的小熊，如果以为连成一个大网捕捉更方便，也能够采用之，直到逮完为止。

规则：当小熊的不得逃出场子。

no.57找伙伴

在场地上画一个直径为12米的大圆圈，将全体学生分成两组，相互手拉手圈成内外两个圆圈，外圈组必须比内圈组多一人。

游戏开始，教师喊跑步时，两组即朝相反的方向跑动。跑上几圈之后，教师哨音一响，立刻立定，外圈人要立即抓住内圈人中的一个成为一对好伙伴，没有找到伙伴的人为失误，给大家唱一支歌。

注意：1. 跑的时间不宜太长。2. 内、外圈人每隔几次后能够相互调换。

no.58穿山引水

把参加游戏的人分为人数相等的两队。各队再分成人数相等的甲、乙两组。排成两列横队，相对而站，双手互握，高举过头。教师发令后，排尾的一对学生手握手向前跑步，穿过自我队所搭的山洞。然后站在原先排头的前面，重新再架成一个山洞。随后排尾第二对学生仿排尾进行，依次类推，直到最终一对钻完为止。以先做完的一队为优胜。

规则：1. 前一对同学还未钻完山洞时，下一对不得匆忙开钻。2. 架洞的手不能松开。

no.59火车挂钩

在场地上画二条间距为20米的平行线为界线。把全体学生分成人数相等的两队，每队再平分为甲、乙两组，分成纵队相对而立与界线之后。教师鸣笛后，各队甲组排头跑到本队乙组排头前，跳转身。乙组排头双手扶在甲组排头的肩上用右足点地，开火车到甲组排二，然后跳转身。甲组排二仿乙组排头动作，挂上钩，火车再开到乙组。如此来回行进，直到最终一个人。以先完成挂钩的一队为优胜。

规则：后一人必须用双手搭住前人的双肩才能开车，否则不准前进。

no.60冲过火力网

在地上画一个长15米、宽8米的长方形。参加游戏的人数以8至16人为宜，分成人数相等的甲、乙两队，并经过猜拳决定攻守。攻队站于一端线外，守队站于两条界线外，各人手持二只沙包。

游戏开始，攻队即设法安全经过火力网到达另一条端线，如在跑的过程中被守队的沙包击着身体即为受伤，算守队获得一分，进行数次之后，两队互换，最终看哪队得分多为胜。

规则：1. 不得投击头部，也不得进入界线投击，否则扣分。

2、攻队队员已越过起点线后，即不准后退，直到终点。3. 沙包落在阵地内必取回，从界线后另投。

no.61套圈追拍

将参加游戏的人等分成四队，预备时各队排头来到方格边，面朝逆时针方向。发令后，进入方格套钻过圈（直径为60厘米，可用藤、竹或树枝扎成），之后再跑到前一格去套钻，如此一向进行下去，一旦有人追拍上前一人，即可为本队夺得一分。之后，轮换下一人进行。最终以得分多的一队为优胜。

规则：沿圆周外跑，不得少套圈。

狼和小羊

准备：二人相对而站，双臂前上举搭成一个架，其余的小朋友都手拉手站成一个圆圈。

游戏开始：大家一边绕圈从架下经过，一边念儿歌：羊群里面有只狼，不知躲在啥地方？小羊小羊要当心，认它出来好提防。

当念到最终一个“防”字时，搭架人即可收架，把一个小朋友扣住，这时他就当狼，其他小朋友赶快四处逃散。然后搭架人放狼出来去追拍大家。此时，搭架人松开一只手侧站当山洞，小羊就能够赶紧逃进山洞。在进洞之前被狼追及者为失误，唱一支歌；如果都没有被拍及就进了山洞，则由当狼的小朋友唱一支歌。

no.62避水雷

八人等分成二队，攻队预备时卧倒于起点线后，守队二人立于抛滚线后，各手持二只球，另二人立于起点线后拾、传球。

游戏开始，攻队即可匍匐前进，如果顺利到达终点线，有几人得几分。在匍匐前进中，守队抛滚球来射击攻队，攻队队员可用侧身滚的方法躲避，如果被击中则算失误，暂时退出游戏。最终以到达终点人数计分（每人计一分）。二队轮流攻守，最终以得分多的队为获胜。

注：此游戏只限在草坪上做。如在操场身下必须要有垫子。

no.63赛马

在地上画一条起跑线，正前方30米处再画一条终点线。游戏参加人数以4人为宜。每方2人，一个负责用脚猜拳，另一人当马。

游戏开始，各方当马的立于起跑线上准备出发，负责猜拳的人相对而站，站在马的后面，同时在原地用前脚掌轻轻跳三下，边跳边说：“快马加鞭——驾！”说完第三拍“驾”时，两人都要做出“锤子、剪子、布”的任何一种动作（双脚并

立为锤子，前后叉开为剪子，两脚左右叉开为布），锤子砸剪子，可跑20步；剪子剪布，可跑10步；布包锤子，可跑4步。谁胜即可通知本方的马，朝前跑步。每猜一次拳跑一次，以先跑到终点再回到来即算胜一盘，游戏重新开始。

规则：1. 每次猜拳获胜一方的马才能跑步，输的站在原地，不得跑步。

2、每赛完一盘，各方的人能够轮换当马。

no.64两个默契的哨兵

在场地上画二个相同的游戏场，大圈的直径为7米，小圈的直径为6米，二圈之间的地方再等分成四块，分别标明号码。准备体操棒四根，篮球（或排球、实心球）二只。将全班男生等分成甲、乙两队，分别站于各自的游戏场外。

预备时，各队排头、排二，分别来到对方队的游戏场小圈内，背对背而站，并用背夹住一只球，再每人手执一根体操棒当枪。游戏开始，由教师发令指挥，可令两对哨兵去“×号”地区，或绕二圈之间作逆（顺）时方向走动一圈等，两对哨兵闻之应立即照办。如此进行下去，直到有一对哨兵掉球失误为止，或以完成任务快的一对哨兵可为本队夺得一分。之后，轮换下头二人进行，方法同前，最终以得分多的队为优胜。

规则：1. 游戏一经开始，不得再用手去扶球，掉地即为失误，由对方队得分。2. 若未按教师规定的口令执行或听错口令亦为失误。

注意事项：开始游戏时，口令可喊得简单一些，熟练之后，可令其下蹲、坐下、起立、原地转圈360度，甚至还能够急速行进中突然改变方向等，以锻炼发展学生的默契配合本事。

no.65击掌扶棒

在地上画一个圆圈，准备若干根体操棒。将游戏参加者等分成数队。设裁判员一人。

游戏开始，先由甲队每人手扶一根木棒立在地上，均匀地分散站于圆圈上，面朝逆时针方向。裁判员每吹一声哨，各队员同时松手击一下掌，并且赶紧朝前跑去扶住前一个人的棒。全体队员每成功一次可得一分，只要有一人失误掉棒，则轮换另一队进行。在规定的局数中，以得分多的队为优胜。

注意事项：1. 圆圈的大小可视队员参加的人数以及活动本事灵活掌握。2. 熟练后，还能够附加难度，如：转体一周、下蹲、跳跃、连击三掌、朝前跑二格再接棒等。

no.66打乱飞的球

在地上画一个大圆圈，参加者每人手持一根垒球棒（或体操棒），均匀分散地站于圈外，一至二报数，按单、双数分为二队。另外设裁判服务员二人，准备一只和圆圈半径一样长的吊球（可拿球内胎或坏球做成）。

游戏开始，一名裁判服务员进入圆心，手执绳头，迅速抡转吊球，使之忽上忽下，忽快忽慢，作持续的旋转。站在圈外的队员可瞅准时机执棒击之。每局每人规定仅能击二次，一旦击中即可为本队夺得一分。之后，轮换另一名裁判服务员抡球。最终以得分多的队为优胜。

no.67摘葡萄

利用排球网或其他代替物品，在其15米外画一条起点线。将游戏者等分成数队，各排成纵队站于线后，排头拿一只篮子，篮内放上与队员人数相等的布条之类能够系摘的物品代替葡萄。

发令后，排头跑到网下，从篮子里拿出一根布条，用活结系在网上，回到时把篮子传递给排二，自我退于队尾。之后排二进行，直至本队最终一人。之后，由排头开始收摘，拿空篮子跑到网下，解下一条布条放进篮子，回到传递给排二……直至进行到最终，以先完成的队为优胜。

no.68 钟表几点钟

在起点线前三米处画二个直径为一米的圆钟，上头标明时间和刻度。每个圆钟里面各放一根长棒和短棒当时针和分针。

将游戏者等分成两队，各排成纵队站于起点线后。游戏开始，大家唱问：“钟表钟表几点钟？”裁判员任意喊出一个时间并同时挥手发令。比如：“5点30分！”排头则立即到本队的钟表里拿起一根短棒，迅速跑到前面的小红旗处，绕过回到，来到钟表处，用长、短棒标明5点30分的时刻。先完成者可为本队夺得一分。之后，游戏重新开始，由排二进行，方法同前，最终以得分多的队为优胜。

no.69 四面招架

场地如图所示，参加游戏的人分成攻、守两队，每队四人。攻队四人分别站于场地东、南、西、北线外，手执一只绒布球。守队一人先进入中间圆圈，手执一面盾牌（直径60厘米左右，可用马粪纸或三合板等自制，也可用锅盖代替），其余三人站于场外观看。另设裁判员一人。

游戏开始，裁判员发令，如喊：“东！”则居东面的一名攻队队员即可用绒布球投击中间的守队队员。与此同时，守队队员也可敏捷地转向东面，用盾牌阻挡。若被攻队击中，则由攻队得一分，否则守队得分。如此连续进行五次之后，轮换下一人游戏。一轮之后，两队互换主角，最终以积分多的一队为优胜。

规则：1. 击中膝部以上，头部以下的身体部位才有效，否则无效。

2、攻队听错口令乱投，有几人扣几分。

3、投击时不得越线，否则击中也无效。

小区儿童节活动方案篇二

为迎接2022年六一儿童节的到来，让业主们度过一个愉快的节日，5月29日，东方安颐物业公司为西山国际中心的大小朋友们精心策划组织了一场寓教于乐的六一欢乐“盛宴”。

当天虽烈日炎炎，却挡不住业主们参加活动的热情。孩子们在家长的陪同下，早早就来到了活动现场——西山国际中心小广场。除了前期报名的30组家庭外，现场还吸引了近百名业主驻足观看，小广场上欢声笑语，欢乐祥和气氛在园区荡漾。

本次活动以户外亲子共同闯关的形式进行，主要分两部分：趣味运动会和欢乐diy。所有项目由家长和孩子们共同完成。在亲子趣味运动会环节，“足球蒙眼射门游戏、小兔子跳圈游戏、沙包投掷游戏、夹球运球”等趣味亲子竞技游戏，刺激、惊喜、兴奋，各个家庭在赛场上你追我赶，毫不示弱，精彩纷呈。在亲子欢乐diy环节，孩子们在家长的协助下按老师提示的步骤，一丝不苟地制作出属于自己的益智手工皂、海螺小夜灯、彩绘风筝等。他们手里捧着自己的作品，脸上洋溢着成功的喜悦。

在活动接近尾声时，山语城社区还为小朋友们精心准备了六一礼物，为孩子们送上了节日祝福，在场全体人员一起合影留念。

此次活动，不仅为业主提供了一个亲子交流的平台，同时也

提升了孩子们的动手能力和参与意识，让孩子们在活动中感悟到了亲情、友情和成就感。一位家长说道：“跟小朋友一起过六一很开心！活动中的游戏和手工diy环节，涉及体育锻炼、脑力活动、手工活动等多方面，十分感谢物业公司精心策划组织本次活动。”并表示以后会持续关注物业动态，积极参加社区活动。

业主们的活动热情与参与度，考验着组织者的现场把控能力。东方安颐物业公司在现场每个卡点都设置了安全警戒线，准备了酒精、口罩、免洗消毒液等防疫物资；并贴心地为业主和小朋友们准备了饮用水和儿童饮料，做好防暑降温工作。物业公司在保证业主安全的前提下，让园区大小朋友们度过了一个难忘的儿童节。

俗话说“远亲不如近邻”，和睦的邻里关系是中华民族的传统美德，也是社会和谐的基础。此次活动的开展，不但让孩子们感受到童年的幸福和节日的快乐，同时增进孩子与家长以及邻里之间的感情，更增进了业主与物业之间的深情厚谊。东方安颐物业公司将持续营造和谐安定的社区环境，组织开展丰富多彩的社区活动，为不断提升业主的生活水平和居住品质，提供更加优质、贴心的服务！

小区儿童节活动方案篇三

6.1是可爱的孩子们的节日，天真无邪的他们，让这个世界充满欢声笑语，同时我们倡导无烟小区，让天空更蓝，人们身体更健康，营造保利小区和谐温馨的生活氛围，让这个儿童节充满欢笑充满健康。

活动时间：5月31日6月1日

活动范围：全国范围内的所开发的项目(小区及在售项目销售中心)

活动对象：小区业主

无烟日

主题建议：6.1无烟日

活动建议：

- 1、宝贝健康爬比赛
- 2、无烟有力吹气球运球比赛
- 3、家庭齐心协力跳绳比赛

由小区业主在无烟小区的展示板上签名，表达对无烟小区的支持，并由物业工作人员或小区小朋友为签名的业主派发无烟小区小标贴。

6.1日开展卡通人物(布娃娃形象)在小区陪小朋友玩耍及合影。

活动期间，在销售中心和小区内部广播，播放《中国少年先锋队队歌》《健康歌》《六一国际儿童节歌》《虫儿飞》等歌曲和音乐，献给可爱的小朋友，营造温馨欢快的气氛。

小区儿童节活动方案篇四

又是一年六一到！在儿童节来临之际，求是物业紫金西苑管理处特别策划了两场儿童节趣味活动，和小朋友们一起开心过节，增进彼此间的沟通与互动，留下专属于我们的美好印记。

5月29日周六下午，早在活动开始之前，就有不少业主带着小朋友排队等待，小朋友们叽叽喳喳的询问：“什么时候才可以玩呀！”“是不是快开始了！”“还有1分钟！等不及

了！”

拿到压制的徽章之后，小朋友们开心的举着徽章向家长和老师展示自己的成果。有的小朋友迫不及待地把徽章戴在身上，蹦蹦跳跳地跑去套圈游戏现场。

套圈小游戏已经是紫金西苑的小朋友非常熟悉的环节了，但是这次管理处加大了游戏难度。因为这次采用的道具是比较轻的材质，所以很难套中。每人3个圈，套中次数越多能获得越好的奖励，小朋友们都铆足了劲认真参与，抱着喜欢的奖励开心地回家。

5月30日周日下午是第二场活动，小朋友们在老师的帮助下穿好围兜，排排端坐在桌前，和老师一起学习陶艺制作。

一旁是音乐小游戏，小朋友们需要根据音乐提示进行操作，顺利通关才能获得小礼品。

通过体验这些趣味小游戏，小朋友们不仅丰富了课外知识，还亲手制作了彩色徽章和创意陶艺，完成了一份份属于自己的独一无二的作品。

小区儿童节活动方案篇五

6.1是可爱的孩子们的节日，天真无邪的他们，让这个世界充满欢声笑语，同时我们倡导无烟小区，让天空更蓝，人们身体更健康，营造保利小区和谐温馨的生活氛围，让这个儿童节充满欢笑充满健康。

活动时间：5月31日6月1日

活动范围：全国范围内的所开发的项目(小区及在售项目销售中心)

活动对象：小区业主

无烟日

主题建议：6.1无烟日

活动建议：

- 1、宝贝健康爬比赛
- 2、无烟有力吹气球运球比赛
- 3、家庭齐心协力跳绳比赛

由小区业主在无烟小区的展示板上签名，表达对无烟小区的支持，并由物业工作人员或小区小朋友为签名的业主派发无烟小区小标贴。

6.1日开展卡通人物(布娃娃形象)在小区陪小朋友玩耍及合影。

活动期间，在销售中心和小区内部广播，播放《中国少年先锋队队歌》《健康歌》《六一国际儿童节歌》《虫儿飞》等歌曲和音乐，献给可爱的小朋友，营造温馨欢快的气氛。