

# 团建游戏活动方案策划(模板5篇)

为了确定工作或事情顺利开展，常常需要预先制定方案，方案是为某一行动所制定的具体行动实施办法细则、步骤和安排等。怎样写方案才更能起到其作用呢？方案应该怎么制定呢？下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

## 团建游戏活动方案策划篇一

道具：头巾3、围嘴9、奶瓶9、鲜奶9、小筐3

参加人员：分成若干组

游戏规则：各队抽出四名队员，一队员事先戴好头巾扮演“狼外婆”，手中提一小筐，筐内放三瓶牛奶，牛奶必须放在带有奶嘴的奶瓶中，比赛开始后戴头巾队员拿围嘴、奶瓶跑向其他三名队员先为他们戴好围嘴，然后再依次让三名队员将奶瓶中的鲜奶喝完，最先喝完的那队为获胜。

## 团建游戏活动方案策划篇二

建造30根长宽各20cm高1m的泡沫长方体作栋梁，每三根并排为一层，纵横交叉的迭起十层的塔。插手游戏者三报答一组，分三组。依次抽取以下的长方体放到最上面去，一贯到塔倾圮为之，则倾圮之前的一组获胜。为了精明，栋梁一般会包装红色即时贴，顶面和地面贴有客户logo或产品。音乐的配搭很首要，非凡是到了后期，需要搭人梯的时候，主要的音乐会让现场空气加倍刺激。

## 团建游戏活动方案策划篇三

游戏规则：先规定出题的字数，比如这一轮出题必须在四个字以内，也就是说出题的人可以任说一句话。“我是好人”

那么答题人必须在5秒钟之内把刚才的那句话反过来说，也就是“人好是我”，如果说不出或者说错就算失败。

## 团建游戏活动方案策划篇四

道具：凳子（若干）

参加人员：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86，还可以稍微刁难一下，比如让他站在椅子圈，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坐下，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。

## 团建游戏活动方案策划篇五

此次团队建设活动是由：道具类设施游戏及团队协作类游戏组成。

该活动是展现员工团队协作力的平台。通过员工团队协作，各队进行比拼竞技，从而充分展示并提高员工的团队意识及协作能力。

本次团建活动的宗旨是：爱岗、敬业、进取、团结。

### 二、活动人员

公司80名职工。分为四队。

### 三、活动内容

- 1、“旱龙舟”
- 2、“团队美食大比拼”
- 3、“蛟龙出海”
- 4、“八十人超大规模挑战蛟龙出海”

#### 四、活动时间及地点

时间：12：30—16：30

地点□ma\_体育公园

#### 五、活动流程及详解

##### （一）活动流程

10:00—10:15大巴车到达ma\_体育公园，所有人员按照分组整队

10:15—10:30由团建带队老师宣读活动内容简介及各项注意事项

10:30—11:30“旱龙舟”团建活动培训指导及展开

（在本轮活动中决出的排名，将在下一轮“团队美食大比拼”活动中获得不同程度的`团建游戏支持`）

11:30—14:30“团队美食大比拼”团建活动培训指导及展开

14:30—16:00“蛟龙出海”团建活动培训指导及展开

16:15大巴出发，将所有人员安全送回公司

## （二）活动详解

### “旱龙舟”

每队分成2组，接力折返。比赛距离为30米，每支队伍由“起跑线”出发，以旱龙舟完全越过“接力线”为走完单程，站在“接力线”后待命的接力队伍接过并穿戴好同队的旱龙舟出发，以旱龙舟碰完全越过“起跑线”停表。比赛用时最少获胜。（队伍排名，在下一轮“团队美食大比拼”活动中将获得不同程度的团建游戏支持。）

### “团队美食大比拼”

依照方才“旱龙舟”决出的名次，分别在本来已有的装备基础上附加获得如下装备。

第一名：扇子\_1，手摇鼓风机\_1，引燃酒精\_1，秘制烤肉酱\_1

第二名：扇子\_1，手摇鼓风机\_1，引燃酒精\_1

第三名：扇子\_1，手摇鼓风机\_1

第三名：扇子\_1

第一环节：各队队员使用原有装备+附加装备进行生火速度比拼。将炭火完全生起后，各队依照生火速度可以来裁判区领取附加食材。依次分别是：海鲜\_1，红肉类\_1，白肉类\_1，蔬菜\_1。

第二环节：12:30时，裁判将给每队发放闭合完整扇贝一个，最快速度将此扇贝烤至壳口张开的队伍，将获得神秘食材一份。

（活动期间，会不间断穿插各类小游戏及各类美食奖励）

## “蛟龙出海”

每位队员的左脚与旁边队员的右脚绑在一起，仅最旁边两位队员绑一只脚，其余队员两脚都与旁边队员绑在一起，赛道长度30米，四队先分别挑战，能够在40秒内完成挑战的视为成功，方可参加80人集体“蛟龙出海”。

## “八十人超大规模蛟龙出海”挑战

需全员参与，80人共进退，从起点行至终点，若中途出现摔倒或者绑腿绳松开的情况，需从起点重新开始挑战，最终能在90秒内完成，方视为挑战成功。（总练习加挑战时间不得超过60分钟）

## 六、活动预算