

最新部门联谊活动策划方案活动流程(实用5篇)

“方”即方子、方法。“方案”，即在案前得出的方法，将方法呈于案前，即为“方案”。那么方案应该怎么制定才合适呢？以下是小编给大家介绍的方案范文的相关内容，希望对大家有所帮助。

部门联谊活动策划方案活动流程篇一

- 1、加强各部门干事之间的了解，为以后活动的开展打好基础。
- 2、培养部门内干事们的团结合作能力，增进彼此的互信，对以后的工作安排做一个借鉴。
- 3、提高会内各个部门的凝聚力，以及所有会员及干事的集体意识。

魅力青春，炫我风采。

20xx年xx月—20xx年xx月(根据内容分阶段进行)

xx大学篮球场、南区篮球场及圆厅一(教室待定)

1、户外素质拓展

各部门挑选六男六女组队参加，以各种游戏(如：踩气球、合作运球、n人(n+1)足等)趣味比赛，比赛时长为60分钟。

2、部门风采展

1)个人风采展：每个部门选出一个才艺之星参加，项目包括唱歌、舞蹈、书法、朗读等，时间为五分钟。

2) 部门风采展：尽量做到部门内所有干事都能参与，项目包括小品、话剧、情景剧、集体舞、合唱等，时间为十分钟。

3) 篮球比赛

各部门挑选三男两女参加，比赛时长为40分钟。（根据部门人数及具体情况可作调整为三男）

安排活动监督人员，负责会内礼仪、主持等人员的挑选及部内活动的准备，做好素质拓展、篮球比赛的. 对阵抽签工作及各部门风采展的活动申报工作。

1□20xx年x月xx日下午进行素质拓展活动。

2□20xx年x月xx日下午进行个人风采展及部门风采展。

3□20xx年x月xx日进行篮球赛初赛，选出三队参加20xx年x月xx日下午的半决赛及决赛。

1、素质拓展：

a□踩气球游戏，每部门出7到8人，每人两脚上各绑5个气球，以抽签形势分好组，计时开始，两队互踩，时间停止按每组气球剩余数计分排名。（注：主席团从各部挑选队友组成一队）

b□五人六足游戏：各部出五人，进行游戏，计时以时间长短排序。

d□夹乒乓球游戏：各队出8人，拿筷子夹乒乓球，以规定时间内夹球数多少计分。

（注：每项比赛按排名分别得分为6分，5分，4分.....以此类推，最终总成绩以每轮分数相加得出，前三名队伍分获一

二三等奖，其余队伍获纪念奖)

2、部门风采展：

a□单项选出前三得奖，其他获纪念奖。

b□集体奖评选出前五对参赛部门选手颁发获奖证书。

3、篮球赛以友谊赛进行，旨在促进部门之间联系，无排名先后。

略。

1、各个部门在活动开始前，必须做好前期准备，使活动可以顺利、有序的开展。

2、各工作人员按时到位，做好本职工作。

3、由于篮球及足球比赛于室外进行，要特别注意安全，同时参赛人员也要避免身体冲撞，以免受伤。

4、如遇特殊原因(天气，场地等限制)导致活动无法如期进行，应及时通知及处理方法。

5、活动结束后，各部门及时做好总结工作。

部门联谊活动策划方案活动流程篇二

20xx年11月24日早上9：00

幼儿园操场

1、集体讨论活动的有关事项，拟订此方案。

2、发布《大班亲子活动宣传》，统计参与活动人数，主题横幅等。

3、教师准备相应的活动器材和场地布置。

4、图章、参赛纸。

大班幼儿及家长。

1、通过活动，让家长在重温民间体育游戏的同时和幼儿一起体验亲子运动的快乐。

2、在活动中培养孩子的集体意识和竞赛意识。

3、通过活动让家园的距离更近，更好地进行家园的沟通和情感交流。

一、运动员入场

二、升旗仪式

三、运动员热身（广播操）

四、集体比赛项目活动形式：

1、以班级集体为单位进行运动比赛。

1)拔河比赛，每班选取8位家长参加比赛，两个两个班进行比赛；

2)跳绳比赛，每班选取4位家长进行比，最后4位获胜者进行比赛。

五、分场地依次进行个人比赛项目

（一）活动形式：

- 1、以家庭为单位进行亲子游戏比赛
- 2、每一项比赛分若干组，每组决出第一、二、三名，到裁判处领取贴纸。

（二）具体项目：

一、集体项目

- 1、跳绳比赛：每班各请4位家长参赛，每人跳绳30秒钟，最后累加个数最多的班级为胜。并选出每班跳的最多的家长进行比赛，决出最后获胜者。
- 2、拔河比赛：每班各请8位家长参赛，两两班级之间参加比赛，决出最后获胜班级。

二、个人项目

一)运动场西面（平时运动的玩车区）

a□螃蟹走路：家长和孩子背对背坐在滑板车上，双脚用力前进，先到终点为胜。

b□运水果：孩子坐在扭扭车绕过障碍前进，到终点后孩子下来数5个水果装进扭扭车运回来。

二)运动场东面（平时运动的玩球区）

c□家庭投篮：家长将篮筐背在胸前，孩子站在规定的线后投篮，规定时间内投进最多的为胜。

d□点球大赛：家长和幼儿分别在射球点上各射门五次，进球

个数多的为胜。

三)大二班门前场地（平时运动的跳跃区）

e□抬花轿：两个家长一个孩子三人为一组，家长抬花轿幼儿坐轿子，拿到娃娃后返回原点，先到者为胜。

f□两人三足：家长和孩子两个脚绑在一起，共同前进，绕过椅子返回起点，先到为胜。

四)塑胶场地中间（平时运动的平衡钻爬区）

g□踩高跷：脚踩高跷往前走，到达终点后走回，先到者为胜。（家长站在对面，当幼儿踩着高跷过来时，家长给幼儿身上的篮筐里装4个沙包，看最终谁先到终点。）

五、幼儿根据自己得到贴纸的个数去领取奖品。

部门联谊活动策划方案活动流程篇三

- 1、增加内部各部员之间对彼此的了解
- 2、增强学生会干事对部长的认识和默契
- 3、提高大家团队合作、互帮互助精神
- 4、提高内部各成员的交流能力
- 5、让学生会称为一个成为一个有团结、有凝聚能力，温馨的'学生会

12月21日晚：4：30—8：00

苏州科技学院电子学院全体成员

苏州科技学院电子学院学生会

各部门部员在指定时间内包饺子，于此同时每个部门随机抽取部员进行游戏活动，在游戏活动中胜利者和失败者各有奖励和惩罚措施。

包饺子环节结束，评比各个部门包的饺子，选出最有创意饺子、手工饺子和欢迎饺子。

4：30—5：00布置活动会场

7：30—8：00评选创意饺子。手工饺子。欢迎饺子各项荣誉由在场同学集体评选。

部门联谊活动策划方案活动流程篇四

1、透过活动锻炼幼儿手部肌肉的发展，让孩子在园土资源中寻求快乐。

2、能用心地参与到活动中来，体验合作与交往的快乐。

3、透过活动让幼儿感到节日的快乐增进家园了解，培养家长和幼儿共同参与活动的情感。

4、真正感受“六一儿童节”的快乐。

1、通知家长提前为孩子准备一份神秘而有好处的礼物，活动当天带到幼儿园。

2、气球、铁锹、水、土、活动场地。

3、教师提前和幼儿装饰、布置教室，迎接节日的到来。

4、提前把游戏教会幼儿。

8:00--8:20园长致致辞

8:30--8:55幼儿早操展示

9:00--10:00各班级到指定的区域进行活动:

捏泥巴: 利用我园的园土资源, 活动采用无命题形式, 家长可根据孩子的意愿或家长自身的条件来完成。家长和幼儿共同完成1-2件完整的作品, 把作品收集在一齐, 将所有作品进行展示。

摔泥凹凹: 也叫摔瓦窝, 就是把泥捏成碗的形状, 往地上拍, 碗底洞破了, 对方就拿泥来补, 直到把对方的泥赢完。2、贴饼就是把泥做成和小手一样大小圆的饼的形状, 家长、幼儿和墙壁持续必须的位置, 对准墙壁, 把手中做好的泥巴, 使劲朝墙壁上一摔, 看能不能在墙壁上粘住。

10:10--10:50家长、幼儿民间游戏互动

炒黄豆--大班、中班: 自由形式(两人相对而立, 两家长一组, 两幼儿一组, 幼儿站在家长的一边, 手牵手, 边念儿歌, 边有节奏地向左右协调摆手, 儿歌念到最后一句时, 两人举起一侧的手臂来共同做过翻转身体180度, 还原姿势, 游戏反复进行, 儿歌: 炒、炒、炒黄豆! 炒好黄豆翻跟斗!)

地雷爆炸--大班、中班(游戏前先用猜拳决出一个为追逐者, 其余幼儿为逃跑者, 逃跑者能够四散跑, 追逐者只要能捉到一个人就算胜利, 逃跑者保护自己的办法就是, 快被捉住时, 能够立即蹲下, 说“地雷”追逐者就务必停止追他另找目标追逐。而“地雷”只能原地不动的蹲着, 等其他人来拍一下, 并喊“爆炸”, 才被解救, 继续做逃跑者, 被捉住者为第二轮游戏的追逐者。)

抓老鼠--小班、托班(请幼儿做老鼠, 分散在圆圈外, 家长拉

成圆圈，做捕老鼠的笼子，游戏开始做捕鼠笼的家长手拉手念儿歌，做老鼠的幼儿在笼子里钻进钻出做吃东西的样貌，一听到发口令的老师喊“咔嚓”，做老鼠笼的家长立刻蹲下，来不及逃出去的老鼠就被抓住，被抓住的老鼠站在圆圈上做笼子，游戏重新开始。

10:50--11:10家长赠送礼物

家长互相赠送幼儿节日礼物，鼓励幼儿用各种方式（抱抱、亲亲）等来表达对节日的祝福。

11:20--11:30教师给幼儿发节日小礼品

1、幼儿完成的泥工作品风干晾晒后再次进行群众展示，鼓励每个幼儿介绍作品的名称等。在以后的每个主题活动中可根据主题需要，组织幼儿进行玩泥巴的活动。

2、把活动中拍下的照片张贴在幼儿园的主题墙内让幼儿和家长参观讨论。

3、继续搜集民间游戏，把民间游戏纳入园本课程。

部门联谊活动策划方案活动流程篇五

承办单位□xx学院建模协会组织部

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。

xx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

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。

附：

游戏规则：

1、每个部门在校园地图上确定一个驻守点，且派人作为驻守人，人数根据队伍的做战策略而定，1：进攻型队伍，以进攻为主，驻守人多对减少，去挑战其他驻守人的人数比较多。2

以守钱为主，驻守人数比较多。3以综合型为主，驻守人和挑战人数一样。具体还得根据参赛人数而定。

2、建议用走路，增加游戏的趣味性（由于有的驻守点会比较远，所以参与者也可选择自行车等交通工具）。

4、每个部门共有八元资金，其中驻守点有五元（建议以硬币的形式，具体待定）

5、每个部门只能在一个驻守点挑战一道题目。

6、游戏开始时，每个部门（以下叫游戏队伍）的游戏成员（驻守人除外）选择非本部的驻守点进行挑战题目，可根据题目选择比赛方式□a□游戏队伍向驻守人挑战，挑战成功可获得该驻守点的一元资金，否则将交给该驻守点一元资金□b□搬兄弟，既如果在挑战游戏时人数不够，可以叫驻守点你部门的人去帮忙，但驻守人数不可以为0，且别的队伍也可在驻守人出走时挑战□c□部门可强制其他任意一个部门与自己部门挑战，赢的部门可获得输的部门的三元资金。

7、若部门手上的资金输光了，可以到大本营贷款（写下欠条，次数一次，贷款数为3块钱，在游戏结束后归还，不记入成绩）。若资金全完则该部门不能继续参加游戏。

8、游戏时间是三个小时，时间到后将在大本营统计各部门的资金（所属驻守点的资金+部门成员手上的资金），资金最多者为该游戏的大富翁。