

# 趣味游戏方案 趣味游戏活动方案(实用8篇)

为有力保证事情或工作开展的水平质量，预先制定方案是必不可少的，方案是有很强可操作性的书面计划。怎样写方案才更能起到其作用呢？方案应该怎么制定呢？以下是小编为大家收集的方案范文，欢迎大家分享阅读。

## 趣味游戏方案篇一

**活动背景：**我院即将来临的文体活动月，文艺部和体育部都准备了大量的节目，但大部分文体节目都需要有特长的同学参加，致使普通同学无法参与。

**活动目的及意义：**为了让大多数同学参加到游戏中，团结同学，促进同学之间的友谊。让同学们感到一种新意，同时丰富同学们的业余生活。

**活动对象：**06、07级全体同学

**活动地点：**彗星楼门前

**活动时间：**\*\*年4月16日下午1：00

**承办单位：**辽宁大学数学院分团委学生会宿舍工作部生活部

**活动内容**

**游戏一：连坐**

**游戏规则：**1、分为两大组，每组四班（抽签决定），每组取前两名；获胜的四个班级一同进入决赛（一组），评出前三名，颁发奖状。

2、每班派出24人，围成圆形站好（男女间开，班级男生或女生少的剪开后剩余连着），距离自己控制（便于坐下）。主裁判发令，各班参加者前一人以半蹲状坐于后一人腿上，待所有人坐稳后，参加者同时开始走（同时要保持前一人坐于后一人腿上这一状态）。

胜负判断：按照到达终点的先后顺序排名

游戏二：滚“纸胎”

器具：报纸（五十张），胶带。（各班自备，报纸上交后统一发）

游戏规则：1、同游戏一1

2、每班派出14人，站成一竖排。第一名同学贴报纸，并带领队伍前行。待参赛队的所有同学都站与报纸上后（继续贴报之前行）。最后一名同学，将尾端余下的报纸用手托起，经头上向前传，直到传到第一名同学手中，并且与前端报纸贴在一起而构成一个圈为止。（注意：行走时若贴好的某处报纸破裂至断开，则从断开处起至尾端贴好的地方作废，继续向前粘贴）

胜负判断：按报纸贴成圈的时间先后排名

注意事项：1、报纸准备需要充分，避免不够。

2、班级同学的协调。

游戏三：十六人十七足

器具：玻璃绳，或其他非弹性绳

游戏规则：1、同游戏一1

2、每个班出8名男生8名女生肩并肩交替站成一排，相邻两人的脚用绳子（玻璃绳，或其他非弹性绳）绑在一起。

胜负判断：按照到达终点的先后顺序排名

最后，希望此次活动能得到老师和同学们的喜爱。

宿舍工作部、生活部

## 趣味游戏方案篇二

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、游戏结束后进行后一起拍照留念。

活动效果：通过此次趣味游戏活动，

### 趣味游戏方案篇三

关注消防，宣传消防，关爱生命，构建和谐。

活动时间□20xx年11月7日下午1:15

活动地点：海疗香溢楼前停车场

类金融杭州事业总部全体在岗员工，元泰营业部可选派代表参加。

让员工在趣味运动比赛过程中，学习消防知识，达到消防知识普及的一个目的，同时也是有效减少火灾对人民财产的生命损失。

所有参赛选手按要求分为四队，并在规定的5分钟时间内设计出本队的.队名、队长、队旗和口号。

#### 1、知识竞答环节

比赛时间：10分钟

答题时允许各队成员为己队提示答案。

如在主持人尚未播报完题目抢跑视为犯规。

本环节分值为10分，答对1题加1分，犯规抢跑、未答、答错均不得分。

## 2、抢救伤员环节

比赛时间：10分钟

每2队同时比赛，每队各选派6名队员参加（伤者2名、救护人员4名），要求每2名男（女）救护人员搭配1名女（男）救护人员，细则如下：

开始计时后，2名救护人员搀扶1名蒙上双眼的伤者，从起跑线出发绕过所有的椅子，再折返回到起跑线换下一组队员上场。

如连续行走在椅子的同一侧则视为犯规，需退回到起跑线重新出发。

本环节分值为10分，每队根据完成时间，记为10分，7分，5分，3分。

## 3、十万火急

道具准备：秒表2只消防水带2支水枪头2支

工作人员：主持人1名，计时2名，记录1名

比赛时间：15分钟

每2队同时比赛，每队各选派6名队员参加，细则如下：

第1名队员提起卷好的水带从a点跑至b点；

第2名队员从b点将水带展开至a点（水带另一头需始终保留

在b点)；

第3名队员从a点将水带卷好收回直至b点；

第4名队员在b点接到卷好的水带从b点跑至a点；

第5名队员从a点将水带展开至b点（水带另一头需始终保留在a点）；第6名队员在b点将水枪头安装在水带上，任务完成。

如未按要求完成规定动作则视为犯规，需退回到起跑线重新出发。

本环节分值为10分，每队根据完成时间，记为10分，7分，5分，3分。

#### 4、拔河比赛

道具准备：拔河绳1根

工作人员：主持人1名，裁判2名，记录1名

比赛时间：10分钟

每队上场人数为10人，共进行2轮4场比赛。首轮胜方决出第1、2名，首轮负方决出第3、4名。根据胜负关系判定名次。

如出现作弊行为则该队判为失败。

本环节分值为10分，每队根据比赛名次，记为10分，7分，5分，3分。

### 趣味游戏方案篇四

20xx年1月1日（元旦节） 15：00～17：30 活动内容具体如

下：

以集体游戏为主，现场报名，自由组队，游戏强调团队协作，各项游戏中获得第一名的将获得礼品。

本着“娱乐第一，比赛第二”的原则，重在参与！希望大家可以在欢乐与笑声中度过一个愉快的下午！

游戏方法：现场报名，自由组队，3位员工一组，3名队员站成一排，将中间相邻的脚绑在一起，做3人4足，然后用筷子夹着乒乓球运到5米外的另一边（可左右手同时进行），两分钟内看哪组运得最多的胜出，（乒乓球掉地上的做废，不能再夹起来）。

后一人为止，这人就算赢了。赢的人给予奖励。

游戏方法：多人游戏，大家在顺时针跑动时随主持共同大声朗诵童谣““马兰花，马兰花。风吹雨打都不要怕，勤劳的人们在说话，请你马上就开花。开几朵？”“开\*朵”（主持人），大家根据主持人说指令，就近迅速抱拢，人数为主持人宣布的数量，多了少了都为失败，失败者即遭淘汰。剩下的人继续游戏，最后，主持人根据情况宣布胜利者（原则上3人以内）

游戏规则：每个组出5个人站成一列，每人嘴上叼一只纸杯，然后从前往后传水，不能用手，全凭嘴和头的动作，在规定时间内按传到最后的水的多少算胜负。

篮球、排球、乒乓球（严肃规则，篮球弹两次为违例，排球、乒乓球落地为违例，违例者返回起点重新开始）

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）

游戏规则：每队5人，每人有5次投圈的机会，套一瓶啤酒，累

计套中最多的队有奖品，而最少的队，需在众人监督下，喝完一瓶啤酒。（单组进行，计数）

游戏方法：现场报名，三人一组；一人将气球吹大，二人背对背，将气球放于两人背部之间，从起点开始，两人用背部夹住气球共同行进20米往返（于10米处设置折返点），同时携带一个未充气的气球，如气球中途落地，则需返回起点重新再运，到终点后由两人用背部将气球挤爆，另一人将未充气的气球吹爆，游戏动作完成。用时最短者获胜。（单组进行，计时）

人数：分2~4队

器材：吸管、一次性纸杯、椅子、黄豆

方法：在距离起点约十公尺放置椅子、一次性纸杯及黄豆，然后让队员拿吸管从起点出发至椅子处，用吸管将杯中黄豆吸起跑回起点，将黄豆放到免洗杯中，黄豆多者胜。

## 10、“滚来滚去”

游戏规则：持棒赶球，20米往返（于10米处设置折返点），每个队3名队员同时站在起点处排成一路纵队，第一名队员手持木棒，当听到裁判发令后，利用木棒将球赶至并绕过障碍物，然后再赶球返回起点交与下一名队员，用时最少的队伍获胜。

华能澜沧江水电有限公司如美水电工程筹建处

二〇xx年十二月三十一日

## 趣味游戏方案篇五

时 间□20xx 年 4 月中旬

地 点：操场

参加对象：五大组织与各组织团队

主办单位：学生会

承办单位：文体部

协办单位：校学生会其它各部门

活动负责人：学生会文体部各干事

活动意义： 活动意义 以丰富校园生活为初衷，促进我校同学之间的情感交流及提高团队相互之间的合作精神。 进一步展现我院大学生的活动能力，并不断加强南信 院五大组织的交流与沟通，以促进学院学生工作更有效更成功的进行。以游戏竞赛的方式来传承南信精神， 发扬南信风貌。

### 1、活动形式：

校园趣味游戏活动分为竞赛环节和娱乐环节，两个 环节都进行体育关、智力关、趣味关游戏。

### 2、活动方式

(1) 竞赛环节（14：30——15：30）

五大组织每组织精选后派一组代表参赛，其它组合自愿组队参加，取第一个报名的参赛队在竞赛环节中比赛（每只参赛队为 4 人，男、女各 2 名）只参，6 赛队抽签，2 只参赛队同时进行“闯三关”游戏。

（2）娱乐环节（15：50——18：00）由同学自由组队，老师也可参加（每只参赛队 4 人，至少有 1 名女队员），参加“游戏闯三关”游戏。

### 3、活动流程

（1）比赛器材的借取与场地布置。

（2）赛组参赛选手在引导下于侯场区准备，6 组进行对编号并选出小组内一人留下电话号码，并备注于得分统计表该组编号的上端，以便于最终的获奖通知。

（3）引导干事对比赛规则进行讲解。

（4）选手入场开始依次进行体育关，智力关，趣味关的闯关。

（5）比赛结束后，将统计表送至奖品台，由秘书部做最终统计。

（6）干事进行娱乐组活动场地布置。

（7）娱乐组选手在引导下于后场区准备，同上进行编号但以 4 组为一次编号。

（8）选手入场依次进行闯关，取每小组的第一名进行智力终极 pk

（9）赛结束后，统计表送至奖品台，由秘书部做最终统

计。评出优胜。

(10) 通知获奖队伍，与奖品台领奖。

(11) 干事收拾场地，整理物品。

备注： 备注： 每个参赛队伍将有一名干事于整个赛事中进

行全程跟进，进行一对一计分， 行全程跟进，进行一对一计  
分，以避免总裁判由于各 种原因的计分错误， 种原因的计  
分错误，并于全程随时解答选手关于活动 计分错误 的任何  
疑问。 的任何疑问。

#### 4、奖项设置与经费统计 奖项设置与经费统计

(1) 竞赛环节 6 只参赛队根据“游戏闯三关”成绩排名，  
取前 三名。

一等奖：1 个，电话卡

(2) 娱乐环节 每只参赛队都有参与奖，最终进行统计。

### 趣味游戏方案篇六

1、培养幼儿不怕困难，互相协作的'品质。

2、学习多人合作运动走的技能，发展身体的平衡潜力。

1、长松紧带垫子，拱形门，椅子。

2、音乐：一齐走

一、听音乐做韵律操。

二、学习多人合作向前走的动作。

### 1、小蜈蚣学走路

两人为一只小蜈蚣，练习向前走，并能配上口令：

“左右左”、“一二一”。

### 2、幼儿连在一齐，沿场地走一圈，并配上儿歌

小蜈蚣，学走路，

许多只脚不打架，

喊声口令齐步走，

一二一，向前走”。

### 3、蜈蚣长大

练习三人、四人、五人走，要求动作协调，步伐一致。

告诉他们，小蜈蚣能够站着走，还能够蹲着走，大家试一试。

### 三、练习脚受向前走的动作。

1、幼儿五人一组，戴上脚环，练习走路。要求步伐一致，注意安全。

2、出示脚环，讲解戴法。

### 四、蜈蚣练本领

1、幼儿依次练习，教师给予指导。

2、设计三个情景：草地(软垫)、山洞(拱形门)、树林(椅子)。

五、做放松动作。

坐在垫上，解下脚环。

六、蜈蚣走路比赛

五人一组，分成四组，过草地，钻山洞，绕树林，

比赛哪组走得最快，最稳。

七、活动评价

## 趣味游戏方案篇七

一、主题：我运动，我健康，我快乐。

二、活动目的：本次趣味运动会的宗旨在于增强各个部门的凝聚力，展示出新物业团队蓬勃朝气和竞技热情，增加团队凝聚力。

三、组织结构：

主办单位：沈阳项目物业部

四、参赛对象：参赛者均为物业各部门员工。赛前分组，每对选一名领队，一名助理裁判。

五、积分方法和奖励方法：

每场比赛按名次获得相应的分数，第一名7分、第二名5分、第三名4分、如有违规操作者，每次减3分。比赛分3-4个队(队名由领队自定)设一等奖一名，二等奖2名，三等奖3名。并设一个最佳团队奖。

六、比赛时间及流程

抽签时间：待定，地点到时通知

比赛时间：待定 比赛地点：售楼现场空地

1. 由主持人主持，领导致开幕词并宣布开幕
2. 各参赛队集合；领导宣布名次，颁奖；领导讲话，宣布闭幕。

更多精彩文章推荐阅读：

1. 春节趣味游戏活动方案
2. 幼儿园春节活动方案
3. 春节活动方案模板
4. 酒店春节活动方案
5. 公司春节活动方案
6. 春节活动方案
7. 单位春节慰问活动方案
8. 20小学春节活动方案
9. 2017年幼儿园春节活动方案
10. 2017社区春节活动方案

## **趣味游戏方案篇八**

- 1、学习游戏“两人三足”，体验与同伴按节奏同步前进。
- 2、体验齐心协力合作带来的快乐。

绑脚带子、沙包

## 一、游戏导入，准备活动

回忆游戏《拍手游戏歌》，找到好朋友。

## 二、游戏《两人三足》

1、提问：两个人有几只脚，怎样才能变成三只脚？

2、现在老师要帮你们一对好朋友变成三只脚。（教师帮助绑）  
绑好以后，自由练习。

3、教师集中，解决问题：刚才你遇到了哪些问题？怎样才能让两个好朋友不摔倒？（把绑在一起脚先开步，两个人嘴里可以喊口令1、2，先开步的脚口令为1，后走脚口令为2。）

4、带着小朋友的好办法，再去自由练习。

## 三、幼儿比赛

1、天冷了，我们要去运一些粮食，哪一组先把对面的`粮食运完，哪一组就获胜了。

2、听口令，开始比赛1—2次。

## 四、结束活动

1、教师给胜利的幼儿奖励。