

三八节趣味游戏 趣味游戏活动方案(优质10篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

三八节趣味游戏篇一

一、活动目的：让教师在游戏活动过程中缓解工作压力，放松身心，增强教师之间的交流，培养团队意识；同时也为了让教师在活动过程中增进与孩子的沟通交流，使亲子关系得到加强。

二、活动流程及提示：

1、请参加游戏的家庭到指定处抽取一张序号卡，并保管好您的序号，游戏结束时我们将要抽取幸运奖。

2、为了让活动更加有序，请老师们准时带着孩子到羽毛球馆，我们将按下面的游戏内容序号进行，没有轮到游戏的老师带好孩子在旁边观看助威，以保证游戏顺利进行。

3、最后集体拍照，留住美好时刻。

4、请老师们注意游戏当天自己和孩子的着装，最好穿运动服和运动鞋。

三、游戏安排顺序：

1、变废为宝，纸球大战

游戏简介：给一个家庭30张报纸，把每一张报纸裹成一个球，

妈妈、爸爸和孩子轮流扔纸球，每人扔10个，看谁扔进篮子里的球最多。在单位时间内以进篮子里的球最多者为胜。这个游戏适合2岁以上的孩子，游戏中，孩子手的动作、对动作的控制、空间距离的判断，有利于右脑的开发。

参加对象：有2—4周孩子的家庭

2、团体协作，背球赛跑

游戏简介：以各团队为单位，每队成员再以亲子两人（家长一组，孩子一组）一组背对背而站，互相挽住胳膊，用后背顶住排球赛跑。当两人跑到指定地点后再回到起点位置，并把球传给队内的下两名队员，最后看哪个团队完成任务所用的时间最短，时间短者为胜。

参加对象：有6周以上孩子的家庭

3、亲子二人学企鹅

游戏简介：游戏中宝宝与家长必须始终手拉手，宝宝脚踩父（母）脚上，不得踩地，起点准备，听口令向终点走去，以先到终点者为胜。

参加对象：有3周以下孩子的家庭

4、爸爸当马我来骑

游戏简介：一位孩子加一位家长，家长膝盖着地趴在起点上，幼儿爬在家长的背上，听口令一起爬行出发，谁先到达终点谁为胜。家长必须膝盖着地爬行，行进过程中要保证幼儿的双脚不能落地。

参加对象：有三周以下孩子的家庭

5、爸爸妈妈抬花轿

游戏简介：爸爸妈妈先用右手握住自己的左腕，再用左手握住对方的右腕做成花轿并蹲下。当孩子坐上轿子后（两只脚分别伸进父母的两臂之间），爸爸妈妈站起来抬着孩子往前走。当跑到指定地点后再回到起点位置，下一个家庭出发，最后看哪个团队完成任务所用的时间最短，时间短为胜者。

参加对象：不限

6、你的尾巴我来揪

游戏简介：爸爸或妈妈抱着孩子，孩子必须脸朝外，身上每人贴三条彩带当“尾巴”。每个人相距1.5米远面对面站立，主持人喊“1、2、3”孩子开始互相揪对方的尾巴，家长只要做好保护工作，不参与揪尾巴，以先揪完对方“尾巴”者为胜。

参加对象：有4-5岁孩子的家庭。

7、亲子阅读，其乐融融

游戏简介：以两至三个家庭为一组，每组的五张报纸、两把剪刀、两卷胶纸及白纸一张。以最快时间，从报张里剪下本次活动的标语里有的字，并按顺序砌贴在白纸上，以最快及最齐全者为胜。

参加对象：小学生

8、羊角球接力赛（此游戏可以现场报名，不占规定的两项游戏内容）

游戏简介：将参与游戏的孩子随机分成两组，在起点抓球起跳，骑羊角球从起点到终点，然后由另一个孩子接着跳回起点，这样来回接力，在规定时间内谁到达终点者为胜。

参加对象：会跳球的孩子

9、击鼓传花，集体共乐（游戏结束，集体拍照）

花落谁家，哪个家庭就派代表表演一个节目，表演者即可得到一份礼物。与此同时，我们将请出五位嘉宾请取五个幸运奖，可以获得幸运大奖。

注：以上游戏内容可能根据现场情况稍作变动，届时通知。

三八节趣味游戏篇二

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。

三八节趣味游戏篇三

当前，我国老龄化越来越严重，社区中老年人的数量迅速上升，通过了解，我们发现绝大多数的老人不愿被送去养老机构，也不愿拖累子女，这些老人就独自照顾自己，退休后没有了工作方面的交往，更易产生孤单无助感。因此，作为人们日常居住于生活的“社区”，就成为辅助社会、支援家庭，帮助老年人的中间环节，我们的服务不仅是在周末筹办丰富多彩的社工活动，还会陪伴老人，让老人感受社区大家庭的关爱。通过邻里协助网络和志愿者联系网络，构筑邻里相扶、守望相助的“温馨社区”。

二、活动目标

帮助老人处理解决生活困难以及生理和心理难题，增强老人自我效能感和面对生活的自信心；给老人提供多样化社工活动，丰富他们精神生活；鼓励老人积极地进行人际交往，提升老人社交的能力，建立支持网络，使老人之间在生活上和精神上获得相互的支持；协助社区居委会构建小区文化，拉近小区邻里关系，打造阳光、和谐小区。

三、活动理论框架

1、埃里克森的人格发展理论

此理论将人格的发展分为八个时期，认为每个时期都有一个独特的发展任务。老年期虽然处于最后一个时期，但仍然是我们要重点关注的时期。这一时期老年人的心态很不稳定，大多数都有消极的思想，面对生活也失去信心，而增加社会交往则可以使他们获得支持，通过参加小组，利用小组的影响，可以使组员获得同辈群体的支持，从而改变消极的心态。

2、符号互动理论：

此理论认为，人们是在他们的社会环境中、在与他有的交往中获得他们的自我概念的，换句话说，人们是根据他人对自己的评判、态度来思考自身的。该项目力求帮助老人感觉到自己存在的价值感，摒弃把老人描绘成昏庸、老朽、无用的价值观念。

四、活动主题

“趣味运动会，拉近你和我”

五、活动时间

20xx年11月

六、活动地点

长江中路社区服务中心

七、活动对象

家在长江中路社区的老年人，以组、以个人为单位参加比赛，活动当天在报名处领取表格即可参加比赛。

八、活动内容

(一) 比赛项目：个人：1、穿针引线2、保龄篮球3、飞镖4、投掷羽毛球团体：1、举球过障碍2、赶猪进栏3、你来比划我来猜 (二) 比赛规则：(所有的游戏累计得分，每轮活动前三名分数分别为5、3、1)

个人：1、穿针引线

在规定时间内(30秒)将一大一小的两根针穿在红线上，以时间最短者为获胜者。

2、保龄篮球

按顺序每次一个老人参赛，每两组同时进行，每个老人有两次机会参赛。老人距矿泉水瓶5米，老人将篮球当做保龄球滚向排成三角形的矿泉水瓶，取两次倒的瓶数最多值，每个瓶子计一分。

3、投掷飞镖

按顺序每一个老人掷2镖，参加比赛的老人站在离镖靶两米远出，镖靶最内圈的红心是50分、次绿心是25分，以此类推，累计分数最高的为获胜者。投在线上的不计入分。

4、投掷羽毛球

参赛时以个人为单位，共三个纸篓，从起点出发，讲abc三个纸篓分别放置在据起点1米、1.5米、2米的距离位置。每个参赛选手拿5个羽毛球，以投入c纸篓最多次数为胜。

团体：1、举球过障碍

用凳子或绳子设置1-2个障碍，两组选手同时出发，选手一手举乒乓球拍托球过障碍、途中乒乓球掉落，何处掉落就在何处重新开始进行比赛，以先到达目的地为赢。

2、赶猪进栏

在20米直线跑道上，2组参赛的老人在起点用羽毛球拍拨动“猪”（篮球），将猪赶向终点，以用时少者依次排名。赶“猪”途中，球滚出跑道或者用手帮忙，均不计分。

3、你来比划我来猜

由大学生和社区工作人员以及参加此次活动的老年人一起合唱《浏阳河》（四）统分颁奖

九、活动经费：

十、活动注意事项：

1、参加活动之前所有大学生志愿者要进行开会做好工作的分工与安排。2、在活动过程中，应以安全第一。

3、大学生志愿者与老人沟通时应注意语气和用词。

4、大学生志愿者与老人共同参加比赛时，应听从老人的意见。

5、物资的保存与看护，节省物资，以便循环利用。

十一、活动所需支持：

4、社区积极分子与志愿者与大学生志愿者的参与

三八节趣味游戏篇四

为了确保事情或工作有序有效开展，常常要根据具体情况预先制定方案，方案一般包括指导思想、主要目标、工作重点、实施步骤、政策措施、具体要求等项目。方案的格式和要求是什么样的呢？以下是小编帮大家整理的团队趣味游戏活动方案，仅供参考，大家一起来看看吧。

为切实加强我所员工的身体健康，树立“健康第一”的教育理念，认真落实阳光体育行动，增强员工的体质，促进员工健康、和谐发展。

通过有趣的游戏体验和互动，使员工们开心快乐，懂得生命在于运动，阳光心态是健身之本，科学地开展丰富多采的健身娱乐活动，提升生活质量、管理能力和促进工作高绩效。通过活动，培养员工的团队意识、竞争意识、合作交流能力和创造能力，丰富员工的业余生活，激发员工的运动热情，弘扬个性特长，促进员工全面健康地发展。让管理所成为发展个性的乐园和温馨和谐的家园。

三、活动主题

舞动青春快乐人生

活动前，全体员工抽签分为红队、蓝队、绿队、紫队、黄队，然后根据活动项目要求，派队员参加活动，记总分多者为胜，凡获胜的队员可获得精美的礼品一份。

(一)二人三足跑

参赛者并排站在起跑线后，用绳子将二人的内侧腿捆好，比赛开始，二人向前跑出，到达终点后再返回起跑点，解开绳子交给下一组成员直至最后一组成员成功返回起跑线，用时最短的一组获胜。

游戏规则：必须向前走跑，不得跳跃，中途绳子散开必须回到起点重新开始。

(二)真爱永流传

每队所有人嘴?叼支吸管，第一个人把吸管上的.饰物顺次放到第二个人的吸管上，以传递速度决定胜负。

游戏规则：队员传递过程中手不得碰触吸管及饰物，中途饰物掉落必须重新开始，

(三) 快乐抱抱爆

比赛开始后第一组队员背靠背(或胸对胸)夹住气球向场地的终点线移动，(其他队员可以协助放好球)，跨过终点线后将球挤爆后下一组才能出发，所有队员最先通过者获胜。

游戏规则：队员移动途中手不得触球(除掉球外)，球掉落须将球重新放好后在掉落处继续行进。

(四) 袋鼠跳跳向前冲

比赛开始后队员钻入麻袋中，快速的跳向终点线，到达终点线后钻出麻袋并快速的跑回起跑线将麻袋传给下一位组员，以速度决定胜负。

游戏规则：参赛者必须向前跳跃，不得走跑。

(五) 动物大连蹲

各队派出三名队员，头戴动物头饰，剪刀石头布分哪组队员先喊“猩猩蹲、猩猩蹲，猩猩蹲完大象蹲”，然后大象接着边做动作边喊，蹲错或者被叫到没反应的那对输，游戏进行3次，每胜一次100分。

(六) 踩气球

当场一个组出2个人，一男一女搭配，左右脚捆绑三至四个汽球，在活动开始后，互相踩对方的汽球，并保持自己的汽球不破，或破得最少，则胜出。

(七) 抛绣球

一局每队出2名选手，一人拿筐，一人投球。拿筐者努力接住球，接球多的一组获胜。

(八)叠报纸：将2张4开的报纸放在地上，每张报纸上站5个人(一个小组)，每个小组派一个代表与对方猜拳(剪刀石头布)，输掉的小组须将脚下的报纸对折后再站在上面(所有的双脚都不许着地)，直到其中一方站不上去为止。

(九)三人抱成团

每次参与活动为10人，在乐曲中听主持人的口令“三人抱成团”，参与者在最短的时间内找到两人抱好，这样就剩一人被淘汰!主持人可按实际情况喊口令!

十二、活动要求及注意事项：

- 1、安全第一。员工应服从工作人员的指挥，不做无把握的冒险;小心行事，注意安全。
- 2、保护环境，活动中产生的垃圾请勿随处乱扔，请用垃圾袋装好!在活动结束时，集体打扫战场!
- 3、此次活动内容是休闲游戏为主，希各位朋友以休闲装出行，请勿穿正装，女员工们最好勿穿高跟鞋，以免扭伤脚，影响本队成绩。
- 4、中途有事需提前离开的员工请报告工作人员，因人数较多，请大家听从指挥及安排，让我们共同把此次活动顺利完成。

三八节趣味游戏篇五

筹建处篮球场

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！

1、齐心协力

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）。

2、当仁不让

游戏方法：（经典老游戏“抢板凳”）游戏开始先把凳子成圆形（按参加人数减一计算，即8人摆7张），然后，参加人员在凳子外面围成一圈，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。

3、马兰花

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）

4、“水！水！水！”

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。

5、混合接力

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）

6、飘来飘去

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）

7、投圈套物

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）

8、背部运球

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)

9、吸星大法

游戏规则：

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。

三八节趣味游戏篇六

一、活动目的：

- 1、愉悦心情，缓解工作压力，增强教职工体质。
- 2、增加教职工之间的沟通和交流，增强工会的凝聚力、向心力。

二、活动要求：每个工会小组组选出十人参加活动

三、活动地点：学校操场

四、活动内容：接力滚轮胎、投准拾贝

五、参加人员：学校全体教职工

六、活动时间：20__年9月10日下午

七、活动形式：

1、全体教职工自行到学校操场集合。

2、以工会小组为单位参加趣味活动。

八、摄影摄像：王以贤 童圣寿 王慧

后勤服务：王六培 肖宜武 丁婉君

裁判：王康舟 王友森 记录：洪彩芳

九、奖励办法：设团体奖一等奖3个，二等奖6个。（如遇得分相同，抽签决定）

每个项目分别按名次计分：第一名20分，第二名16分，第三名14分，第四名12分，第五名10分，第六名8分，第七名6分，第八名4分，第九名2分。两个项目得分总和为该组总分。按得分从多到少决定名获奖等第。

十、比赛方法和规则

1、接力滚轮胎：

比赛方法：每队参赛队员为10人，比赛开始时一人先将轮胎向前滚出，绕过几个障碍物后直线返回出发点交给同伴继续进行，假如碰到障碍物时需将障碍物摆回原地后从失误地点继续进行，当最后一名队员将轮胎滚回出发点时比赛结束。最后以所需时间最短者为胜，时间相等名次并列。

2、投准拾贝：

场地：在平坦的硬质地面上，画一个半径为1米的圆，圆外5米处画一个半径5m $\frac{1}{4}$ 圆周长的同心圆弧，在这段圆弧上放上一篓网球(50个)。

比赛方法：各队选10人，其中一人腰系筐篓，两手不能扶篓子，其余9位队员站在5米外的掷球点上，每个队员掷5个球，掷球者听到开始口令下达后，球需经地面反弹到圆中间系筐篓的运动员的筐篓里，但系筐篓的运动员可以在圆圈内自由摆动身体去接住地面反弹过来的网球，不能出圈。

三八节趣味游戏篇七

我爱我自己，呵护我们的心灵

二、活动宗旨

通过这次活动，引导同学们积极正确面对其在生活、学习中出现。

的心理问题，构建和谐班级，营造健康生活环境。

三、活动目的

- 1、让同学们了解更多的心理健康知识。
- 2、增强同学们对心理健康问题的重视。
- 3、让同学们学会自我心理调节，使自身健康发展。
- 4、提高同学们的自我关注意识。
- 5、增强同学们的集体意识。

四、活动时间

一年5月15日

五、活动地点

信息楼201

六、活动对象

现教一班全体同学

七、活动内容

- 1、进行心理游戏，体验心理并增强同学们的集体荣誉感，增强同学们的集体意识。
- 2、看心理电影，了解更多心理知识，知道要适当进行心理调适。
- 3、进行心理调适知识宣传，把心理知识推广，以自我影响他人。让他人也提高自我关注意识。

八、活动具体流程

- 1、组织班里同学进行“红黑游戏”，把班里的同学分成两组，每组选一组长，每组向对方出牌，共出六轮，第三轮得分乘以二，第六轮得分乘以三。双方先讨论出牌的对策，再进行游戏，以积累正分为赢。
- 2、同学们看《灵异第六感》电影，看完写下自己看后的感受，将他们贴在“心理感悟板”上。
- 3、班里同学将自制的心理调适知识宣传单发给其他同学，把心理知识宣传出去，帮助其他同学调适心理。

趣味游戏活动设计方案

三八节趣味游戏篇八

每一个幼儿都爱玩，在玩的'时候更是开心。这时，我发现玩是幼儿的天性。所以，我便想设计一个体育游戏，来激发孩子们对体育活动的兴趣。这个游戏以“小猴子”摘桃吃，更能激发幼儿的兴趣。本次活动就地取材，能够让孩子们自己设计多种玩法。通过玩体育游戏，更加能够锻炼身体，使孩子们茁壮成长。

1练习幼儿跑、跳、走平衡木、钻、滚等基本动作

2练习幼儿灵敏性

准备：

皮筋、桌子、凳子、玩具桃、体育垫、呼啦圈

过程：

小朋友们，我们今天一起玩一个游戏叫“小猴摘桃”。教师介绍游戏的玩法。

教师带领幼儿一起游戏。先钻过水帘洞（钻圈），走过独木桥（过平衡木），跳过小溪的石块（单脚跳），穿过树林（跑曲线），摘桃子（向上跳），然后在草地上（垫上练翻滚）练本领。教师说：“孩子们天气不早了，我们快回家吧！”小猴子按来时路线返回。

三八节趣味游戏篇九

“增强体魄愉悦身心亲子同乐”

5月6号

xx小广场

xx社区育龄妇女和青少年

感恩母亲节

一：前期

宣传方式：

前期报名：社区居民小组长和信息员负责收集和统计参与活动的青少年人数

二：中期

活动开展：

2、参与活动人员于下午14点准时到达会场，14点半准时开始活动。

3、具体活动内容：

一）、“我来保护你”踩气球游戏；

二）、贴鼻子；

三）、你划我猜；

四）、筷子传乒乓；

五）、果盘运水来回跑。

注意事项：

- 1、活动举办之前，要先对游戏进行试运行，看效果。
- 2、活动开始前，有主持人向参与者介绍活动的顺序及活动的规则。
- 3、每个活动需要专人进行负责。
- 4、有专人进行记录时间。

评分标准及奖项设置：

- 1、每位参与者在规定时间内完成活动项目即能得到自己想要的礼物。（现场由主持人颁发）
- 2、每位参与者，参与活动即能获得纪念奖。

人员安排：

- 1、主持人：2名(XXX□XX)
- 2、游戏人员：7名
- 3、现场机动人员：3名

三：后期

附录1：游戏项目

游戏1：“快乐三足行”

游戏2：贴鼻子

游戏内容及规则：

在黑板或大海报上画个大脸，画上眼睛，嘴巴，让参加者蒙上眼

睛转三圈后由此游戏的负责人指导到黑板或海报前试着去找正确的区域贴上鼻子。贴对地方则通关。

游戏3：筷子传乒乓

两人一组，经过比赛，所花时间最少的小组为胜利者，最终胜利的一组每人可获得___礼品。

游戏4：果盘运水来回跑

两人一组，经过比赛，所花时间最少的小组为胜利者，最终胜利的一组每人可获得___礼品。

附录：活动道具的统计

活动道具：音响1个；话筒2个；绳带：4条；果盘：4个；遮眼布：4条；黑板或海报，粉笔或贴纸；筷子10双，乒乓球20个。

三八节趣味游戏篇十

每年农历的正月十五，春节刚过，迎来的就是中国的传统节日——元宵节。按中国民间的传统，人们要点起彩灯万盏，以示庆贺。出门赏月、燃灯放焰、喜猜灯谜、共吃元宵，合家团聚、同庆佳节，其乐融融。通过元宵这一传统节日，揭开中华民族传统习俗的神秘面纱，借助各类课程与活动的整合，让学生了解中国的传统节日风俗，传承中华民族的悠久文化。

- 1、 让学生了解一些元宵节的传统风俗。
- 2、 让学生了解一些元宵节的文化背景。
- 3、 通过学生的动手参与，学会一些民俗技艺，加深对传统节日的感性认识。

通过亲子游园活动体验过节的. 热闹气氛，玩中乐，玩中学。

一、扮时钟

游戏规则：

1、在白板或墙壁上画一个大的时钟模型，分别将时钟的刻度标识出来；

4、可重复玩多次，亦可有一人同时扮演时钟的分针和时针，训练表演者的判断力和反应能力。

二、循环相克令

游戏规则： 全体同学分成2组，每次每组出一个代表比赛，赢的一方继续留在台上进行下一场比赛，输的一方下台，派组里第二个选手和留在台上一方的同学继续比赛。以此类推，最后留在台上的一方为优胜方。

方法：令词为“猎人、狗熊、枪”，两人同时说令词，在说最后一个字的同时做出一个动作——猎人的动作是双手叉腰；狗熊的动作是双手搭在胸前；枪的动作是双手举起呈手枪状。

双方以此动作判定输赢，猎人赢枪、枪赢狗熊、狗熊赢猎人，动作相同则重新开始。

三、官兵捉贼

游戏规则：

用具：分别写着“官、兵、捉、贼”字样的四张小纸

人数：4个人

方法：将四张纸折叠起来，参加游戏的四个人分别抽出一张，

抽到“捉”字的人要根据其他三个人的面部表情或其他细节来猜出谁拿的是“贼”字，猜错的要罚，有猜到“官”字的人决定如何惩罚，由抽到“兵”字的人执行。

四、拍七令

游戏规则：

人数：无限制

方法：多人参加，从1-99报数，但有人数到含有“7”的数字或“7”的倍数时，不许报数，要拍下一个人的后脑勺，下一个人继续报数。如果有人报错数或拍错人则受罚(表演一个节目或学个动物叫声)。

五、开火车

游戏规则：

人数：两人以上，多多益善

方法：1、在开始之前，每个人说出一个地名，代表自己。但是地点不能重复。

2、游戏开始后，假设你来自北京，而另一个人来自上海，你就要说：“开呀开呀开火车，北京的火车就要开。”大家一起问：“往哪开？”你说：“上海开”。那代表上海的那个人就要马上反应接着说：“上海的火车就要开。”然后大家一起问：“往哪开？”再由这个人选择另外的游戏对象，说：“往某某地方开。”

3、如果对方稍有迟疑，没有反应过来就输了。

六、成语接龙

根据指定的字说一个成语，第一个成语的尾字为第二个成语的首字，一直接下去，哪个组用最少的词接回第一个成语的首字为胜。

七、报纸拔河

概要：在报纸上挖两个洞来进行拔河的游戏

道具：旧报纸

方法： 1、在报纸上挖两个人头大小的洞；

2、2人对坐各自把报纸套上脖子进行拔河(站着拔亦可)；

3、报纸破裂离开脖子的一方输。

注意事项：不可以用手去拉。

八、石头剪子布

游戏规则：

用具：报纸

人数：两组，每组4人

方法： 1、每组3人站在一张报纸上

2、每组出1人进行“石头剪子布”的划拳