# 最新趣味小游戏活动策划案(23篇)

来源：网络 作者：紫云飞舞 更新时间：2024-09-05

*人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。趣味小游戏活动策划案篇一说明：热身活...*

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

**趣味小游戏活动策划案篇一**

说明：热身活动，让学员兴奋、紧张起来，具有一定的娱乐性。

活动方法：

(1)、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈;一人扮松鼠，并站在圆圈中间;辅导员或其它没成对的学员担任临时人员。

(2)、辅导员喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新选择其它的大树;辅导员或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。

(3)、辅导员喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，辅导员或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。

(4)、辅导员喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，辅导员或插其它没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。

2 seven up

活动程序：

(1).将学员按上个单元的分组进行竞赛。

(2).使用横排轮流的方式，每一位同学轮到时坐着说出自己轮到的数字，但在轮到数目字有7(7.17.27…)或是数目字为7的倍数时(7.14.21.28….)，该位同学必须站起拍手，且不可说出此数目字。

(3).进行比赛，直至时间到停止，并奖励优胜组别。

活动说明：暖身活动，经由此活动增进学生的注意力与记忆力，帮助主要活动的进行。

3猜猜我是谁

说明：使初步认识的队员再次彼此认识。

道具：不透明的幕布一条

规则：

(1)、 参加的人员分成两边

(2)、 依序说出每人的姓名或希望别人如何称呼自己

(3)、 训练员与助理训练员手拿布幕隔开两边成员，分组蹲下

(4)、 第一阶段两边成员各派一位代表至幕布前，隔着幕布面对面蹲下，训练员喊一，二，三，然后放下幕布，两位成员以先说出对面成员姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本组。

(5)、 第二阶段两边成员各派一位代表至幕布前背对背蹲下，训练员喊一、二、三，然后放下幕布，两位成员靠组内成员提示(不可说出姓名、绰号)，以先说出对面成员之姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本分组。

(6)、 活动进行至其中一组人数少于三人即可停止。

注意事项：

(1)、 选择的幕布必须不透明，以免预先看出伙伴而失去公平性及趣味性。

(2)、 成员蹲在幕布前，避免踩在幕布上，以免操作幕布时跌到。

(3)、 训练员应制止站立或至侧边偷窥的情况发生。

(4)、 组员不可离训练员太近，以免操作幕布时产生撞击。

(5)、 组员叫出名字时间差距短，训练员须注意公平性。

(6)、 本活动不适用于不熟悉的团队。

变化：

1、 可增加幕布前代表人数;

2、 可让组员背部贴紧幕布，另一分组凭其轮廓猜出其姓名或绰号。

3、 可在排球场进行，以海滩球互相投掷时，需要叫出对方队友姓名或绰号，全部叫完前不可重复。

4、大风吹，小风吹，台风吹

活动程序：

所有人围成一个圆圈，先由一人站在团体中说：“大风吹。”，旁人问：“吹什么?”，如果那人说：“吹穿红衣服的人。”，那么所有穿红衣服人就必须离开位子重新寻找位子。没有位子的人就着站到中间继续进行活动。

如果说：“小风吹。”就反着进行。

如果说：“台风吹。”则所有人都需要离开位子重新寻找。

一、《团队游戏》 红与黑

游戏规则

1、目的：你队与另一队分别为队 a、队 b，各自争取取得高分。

2、程序：每轮你队有两种选择——红或黑，由工作人员了解你队每轮的选择并告知你们的得分，你队可根据上轮得分确定下轮选择。

3、沟通：两队在第四轮选择后，征得双方同意，可进行第一次沟通，双方各派一名代

表外出面谈，面谈时间为一分钟;两队在第八轮选择后，双方必须进行沟通，面谈时间为一分钟。

两队除按上述规则可召集的面谈外，禁止其它沟通。4、得分计算 1)队 a、队 b 均选红，各得 1分;队 a、队 b 均选黑，各减 1 分;2)一队选红、一队选黑，选红者减 3 分，选黑者加 3 分;3)第 9 与第 10 轮选择，得分乘 3 后计入总分。

点评

1•要取得长期利益，必须采取合作的态度。

2•团体合作的基础是相互信任。

3•信任来自于畅顺的沟通。

4•信任一旦逝去，难以补救。

二、团队游戏

咨询师让大家讨论工作中存在哪些不符合团队精神的案例，所有人都蜻蜓点水，因为怕伤害同事关系。

最后人力资源部的经理起来说：“我们公司比较强调团队精神，总的来说还是好的，但各部门在执行公司任务时，还是存在一定的推诿现象，害怕承担责任，也不能很好地配合其他部门的工作。”

会场上有的人低下头，若有所思，也有人无奈地笑了笑。

(为什么企业里的很多会议越开越长，却总也解决不了问题?主要原因就在于成员之间缺乏理解和信任，不能开诚布公，会议要么成为“辩论会”，要么成为“一言堂”，根本无法集思广益，发挥团队的力量。)

在讲了相关的团队建设的知识和案例后，咨询师热情邀请所有到场的人一起做一个精彩的团队建设游戏，共同感悟团队精神的精要所在。

有人表现出热情，有人不置可否，更有人投来了怀疑的目光。

咨询师请所有的人起来，站到场地中间，分成 2 组，每组大概有 10 人，再分成 2 排，面对面站好。

咨询师开始宣布规则：“请所有的人都伸出你的食指，并放在你胸前的位置。” 咨询师请助理人员拿出一根铝制的单杠，所有人都面面相觑，不知道咨询师要做什么。

咨询师把单杠轻轻放在所有人的食指上，说道：“所有人的食指都必须轻轻托着单杠，不许用手勾，每个人的食指都不能离开单杠，然后把这根单杠放到膝盖的位置，如果有人手指离开单杠了，就算违规，必须重新开始。规则介绍完毕，现在你们这两个小组假设是两个企业，你们在竞争，谁最快完成这项目标谁就是优胜者。”

这下好像炸了锅，会场一下子热闹起来，大家议论纷纷。

(单杠很轻，十个人的食指如果都要托着它，还要放下来，的确比较有难度。拿破仑说过：“困难只是在检验一个人的伟大程度!”试想一下在目前竞争日益激烈的市场上，企业的销售目标、财务目标、管理目标哪一个不是很有难度呢?)

所有的人都跃跃欲试，但很快发现如果所有人的食指都不能离开单杠，那这根“瘦弱”的单杠很容易就被抬起来，要把它放下来还真的非常困难。看似简单的游戏，却让这些企业的管理者们一时束手无策。

经历了几次尝试，2 个小组都已失败告终。大家开始热烈讨论。

有人很聪明，问咨询师：“可以只用 2 个人做吗，这样很容易?”咨询师回答：“不行，是所有人都必须参加!”

(企业提倡创新，但创新并不等于破坏市场规则，如果企业想靠破坏规则来赢得竞争，迟早要自食恶果。安然、世通和安达信的结局就是最好的证明。)

所有的人都议论纷纷，好像都有方法，但谁都没有站出来，一时间场面有些混乱。

其中的一个小组突然有人站出来，大声说：“大家保持安静，听我说，咱们要保持一致，听我口令，我喊 1、2、3，所有的人就开始慢慢往下放，好吗?”

大家精神一震，都说：“行!快点吧。”

(团队开始出现领导，勇于承担责任，强领导力的团队才能有高的工作效率。企业中有的部门或者班组由于领导者能力和素质较低，导致整个团队的运作效率低下。)

但是这根难以驯服的单杠并没有下来，虽然所有的人都全神贯注，但是总是一头高，一头低，这边的人已经放下了，而另一边的人还在原地，单杠倾斜的厉害。于是有的人食指离开了单杠。

“停!有人食指离开了单杠了，重新开始!”咨询师毫不客气，一次次把单杠重新归位。

(团队的运作方法同样重要，当市场打不开、成本居高不下、回款不利，作为企业的管理者，您是否认真思考解决的办法是否正确?)

有的人开始怀疑，抱怨道：“这种游戏是不可能玩成的，单杠太轻了!”

有的人开始指责别人：“都是××的错，我每次都发现他那里下不去，你以后要注意点!”

那位学员也毫不客气地回敬了他几句，所有的人都把焦点集中在别人身上，好像都是别人犯的错。

于是他们又尝试了一次，这次咨询师依然毫不客气地把犯规的学员给找了出来，令大家 诧异的是这次最先犯错的竟然是刚才那位指责别人声音最大的仁兄，大家都笑了笑，咨询师宣布游戏重新开始。

(当企业出了问题，销售状况不好、人员流动大、考核流于形式，你是否感觉都是别人的错?你自己有错吗?)

争论不休，怨气四起，场面有些失控。

咨询师站出来，大声说：“安静!安静!首先告诉大家，这个游戏是一定能够完成的，但是你必须想办法，时间还剩下 15 分钟。”

场面马上安静了不少，大家开始冷静下来。

(当企业遇到困难，谣言四起，人心惶惶，企业领导是否及时站出来澄清真相，坚定信心?)

其中一组有人说：“问题的关键是我们都不要看别人怎么样，要注意自己的手指，不要总去指责别人!”

有人赞同，也有人怀疑，这时有人出来说：“好吧，大家试验一下，大家都先不要急着往下放，而是先轻轻托着这个杠子，找准每个人的感觉，看着自己的手指，只要我们能托着它，就一定能把它放下。

三、瞎子背瘸子

瞎子背瘸子 目的：沟通配合能力，活跃气氛游戏规则：当场选六名员工，三男三女，男生背女生，男生当“瞎子”，用纱巾蒙住眼睛，女生扮“瘸子”，为“瞎子”指引路，绕过路障，达到终点，最早到达者，为赢。其中路障设置可摆放椅子，须绕行;汽球，须踩破;鲜花，须拾起，递给女生。

四、衔纸杯传水

衔纸杯传水 目的：增进亲近感，考验成员配合、协作能力。要求：人员选八名一组，男女交替配合。共选十六名员工，分二组同时进行比赛。另有二名人员辅助组第一名人员倒水至衔至的纸杯内，再一个个传递至下一个人的纸杯内，最后一人的纸杯内的水倒入一个小缸内，最后在限定的五分钟内，看谁的缸内的水最多，谁就获胜。

五、相互认识一下

目的：使与会人员相互认识一下，创造一种轻松友好的气氛。 所需的材料：空白的可粘贴式姓名标签。

步骤：

给每人发一个空白姓名标签，请他们把自己的名字或者绰号写在上面。然后请他们简短地列举出两个与自己的情况有关的、可以当话题的单词或短语，比如来自哪个州、爱好、子女情况等等，见下例：

伊丽莎白

1. 居住在亚利桑那州

2. 喜欢慢跑

3. 给与会人员足够的时间(约 1分钟)来写下自己的两项情况，然后请他们随意组合成两人或至多不超过三人的小组。每过几分钟，就请他们“交换伙伴”，以此来鼓励每个人都去结识尽可能多的新伙伴。

讨论题：

1. 这一练习是否有助于你结识其他人?

2. 什么情况会给你留下深刻的印象?

3. 现在你认为你对这一群体的参与程度如何?

如果你的时间更为充裕

请与会人员列出与自己的情况有关的、可以用作话题的单词或短语。

给与会人员足够的时间(约 5 分钟)来写下自己的两项情况，然后请他们随意组合成两人或至多不超过三人的小组。每过几分钟，就请他们“交换伙伴”，以此来鼓励每个人都去结识尽可能多的新伙伴。

小窍门

要想加快这一活动的节奏，可以在与会人员签到时就发给他们姓名标签，请他们当场在姓名标签上写下自己的名字、绰号和描述自己情况的单词或短语。

六、相互认识一下

目的：通过这个精心设计的练习，帮助与会人员相互认识一下。

所需的材料：空白的姓名标签。

步骤：

在整个团体第一次集会时，给每人发一个空白的姓名标签。请每个人都填写下面各项内

容： 1. 我的名字是。

2. 我有一个关于问题。

3. 我可以回答一个关于问题。

给与会人员几分钟的时间来对这些陈述做出思考，然后鼓励整个团体的人员聚在一起，使每个人与尽可能多的人打交道。

小窍门

要想加快这一活动的节奏，可以在与会人员签到时就发给他们姓名标签，请他们当场在姓名标签上按要求填写上述内容。

事先印好列有上述三项内容的姓名标签，在与会人员签到或等待会议开始时请他们填写。

七、勇于承担责任

规则：学员相隔一臂站成几排(视人数而定)，我喊一时，向右转;喊二时，向左转;喊三时，向后转;喊四时，向前跨一步;喊五时，不动。当有人做错时，做错的人要走出队列、站到大家面前先鞠一躬，举起右手高声说：“对不起，我错了!”做几个回合后，提问：

这个游戏说明什么问题?

面对错误时，大多数情况是没人承认自己犯了错误;少数情况是有人认为自己错了，但没有勇气承认，因为很难克服心理障碍;极少数情况有人站出来承认自己错了。

在日常工作中也有很多这样的现象，在深圳有一家香港公司的办事处，有一位主管和一位职员。办事处刚成立时需要申报税项，由于当时很多这样性质的办事处都没申报，再加上这家办事处没有营业收，所以这家办事处也没申报。两年后，在税务检查中，税务局发现这家办事处没有纳过税，于是做出了罚款决定，数额有几万。这家办事处的香港老板知道这件事后，就单独问这位主管“你当时怎么想的，现在发生这要的事情?”这位主管说“当时我想到了税务申报，但职员说很多公司都不申报，我们也不用申报了，考虑到可以给公司省些钱，我也就没再考虑，并且这些事情都是由职员一手操办的。”老板又找到这位职员，问了同样的问题。这位职员说“从为公司省钱的角度，再加上我们没有营业收入和其它公司也没申报，我把这种情况同主管说了，最终申不申报还应由主管做决定，他没跟我说，我也就没报。”

八、摇动游戏

概述：参与者评价他们在激励锻炼前后的活力水平。 目的：发挥你的最佳水平;停止拖延;当你精力不济的时候激发你的活力;减少压力;克服焦虑和对失败的担忧;克服厌烦情绪;激励员工发挥他们的最高水平;帮助别人杜绝拖延;激励长期表现欠佳的员工;激励大型组织中的成员;管理你的压力。

时间 15 分钟。

你将学到简短的锻炼可以极大地提高你的活力。你需要你需要为所有的参与者准备好活力测量表放音设备和动感的磁带或者 cd 唱盘。《为了挣钱，她努力工作》是一个很好的歌曲!怎样做将活力度量表发给所有的参与者。然后让他们在 1~10 之间为自己的活力打分，最高为 10 分。接着，用你的放音设备播放一些有趣的音乐，让人们原地跑或者原地踏步走(取决于他们能力)3 分钟。当他们这样做的时候，鼓励他们互相加油。现在让他们等 30秒钟左右时间，让他们重新给自己的活力打分。迅速地计算平均分数，如果你愿意的话，可以将这个结果显示在幻灯片上。平均的活力水平提高了吗?最后，说明在一天的工作中做一些简短锻炼的好处。充满活力的体育锻炼通过提高整体的健康和舒适水平，可以作为激励的动力。

讨论题

1、充满活力的锻炼对你的活力水平有什么样的影响?

2、在工作时间，你有没有进行充满活力的锻炼?是在工作场所还是在其他地方进行锻炼?进行什么种类的锻炼，锻炼的次数多吗?

3、你应该怎样把充满活力的锻炼融进自己的日常生活之中?如果有更多的时间下面列出一些简短不费力的锻炼项目，这些锻炼可以在办公环境中进行。你可以添加其他你学会的锻炼，尤其是员工推荐的锻炼。锻炼项目抬膝 散步原地摇摆身体 骑自行车弯身跳 划船呼啦圈 跳舞自爱猫扑.爱生活作学习和实践你日常的运动，让你在家里充满活力!活力度量表将锻炼前后的活力水平记录下来：

0 昏迷状态

2 气不接下气

4 一般

6 生龙活虎

8 充满活力

10 感觉棒极了

九、寻猎游戏

所需时间：由参加的人数及所列项目的多少来决定

小组人数：无限制，但要分 5-7 人为一组

所需物品：给每一组发一个“寻猎”项目列表

游戏概述：

此游戏就开展于一个长期训练过程的开始或训练临近结束的阶段。

目的：

1、 加深团队成员间的接触

2、 发现团队成员的智慧

步骤：

1、 将团队成员分为 5-7 人。

2、 告知每个参与者将一起去参加一个搜寻活动，获胜的小组将受到奖励。

3、 将“寻猎”列表交给各小组，告诉他们将利用他们自己的智慧尽可能多的获得表中所列内容。

4、 设置一个时间限制，如 1 小时。

5、 当时间到时，命令每个队都集合回来，比较哪一个队的得分高

讨论题目：

1、 其他小组与完成有多少差距。

2、 你是怎么分析获胜队的获胜原因的。

3、 在你的小组里是否有人显得比其他人更出色。

4、 有人领导你的小组吗?是谁?为什么他能领导?

十、圆球游戏

游戏规则：

1、所有的人分成三组，每个小组约 20 人，分别配有 1、2、3 号球

2、游戏要求将球按 1、2、3 号的顺序从发起者手里发出，最后按此顺序回到发起者手里。在传递过程中，每一人都必须触及到球，所需时间最少的获胜。

3、球掉在地上一次额外加 10 秒

培训师必读：

1、游戏开始时，三组人一般会不约而同地围成了三个圈，一个接一个地传递，计下三组的成绩，例如分别为 17 秒、18 秒和 50 秒。

2、“有没有更好的办法让时间变得顼短些?这个游戏的最好成绩为 8 秒。”培训师可以向所有小组提出挑战。(参考思路：用手围成一个圆筒状，让三个球分别从上面滑下，所用时间仅为 4秒!这是一个绝妙的想法!当然可能还有更快的方法，培训师需要不断启发学员去思考新的方法。)

培训师点评：

有的队员在看到成绩连自己都不敢相信——“开始觉得三十秒已是不可思议的!”“能不能再快些?”一个又一个想法从队员们的脑中蹦出来，游戏过程中不断传来喜讯“9 秒”、“5 秒”、“4 秒”，最快的居然只用了 0.58 秒!通过这个游戏让学员感受到：每一件看似不可能的事情摆到面前时，这种“不可能”的心理定势，使每个人都会想到放弃。做了才能成功，但最终的成功不是因为你做了，而取决于你怎样去做。发挥团队智慧，集合团队的创意，一件不可能完成的事情奇迹般的成功了，这就是团队的力量!思维可以指导人们的行动，同时也约束人们的行动。要想成功唯有敢于超越自己的思维。 对一家企业而言，也许你的条条框框为你的发展立下了汗马功劳，但一味的遵循就易沦为守旧。为员工建立一种启发创造性和“冲破框架”的环境条件：鼓励创新精神，从而开发突破性的解决方案与策略，也就为企业创造更多地意想不到的机会。

十一、责任

1、每队 4 个人，两人相向站着，另外两人想向蹲着，一个站着和蹲着的人是一边;

2、站着的两个人进行猜拳，猜拳胜者，则由猜拳胜者蹲着的人去刮对方输的蹲着人的鼻子;

3、输方轮换位置，即站着的人蹲下，蹲着的人站起来;继续开始下一局;

游戏点评：

1、如何看待责任?

2、当别人失败的时候，有没有抱怨?

3、两个人有没有同心协力对付外面的压力?

十二、寻宝游戏

活动目的

在经过了一段时间的讲课后，培训师可以利用这类破冰游戏来改善课堂气氛，也可以借此游戏让学员体会一下团队合作效果。

操作程序

1. 培训师让班里的全体同学自由组织或组成几个五人小组，每组选出一位代表作为组长。

2. 培训师把寻宝游戏工作表分给各组的组长，让他们在五分钟之内收集齐表中的所有物品，并展示在全班学员面前。

十三、进 化 论

活动目的

活动一下改善课堂气氛，增强同事间的友谊关系。

操作程序

1. 全体人员先蹲下作为鸡蛋，而后相互找同伴进行猜拳。赢者进化为鸡仔;而后 找鸡仔同伴再猜拳，赢者进化为凤凰，猜输者退化为前一个阶段。

2. 一直进行几分钟，直到大部分的人都进化为凤凰为止。

十四、九点游戏

活动目的

为了说明我们在思考时候是怎样受到束缚的以及我们是怎样自己给自己设定假设，从而找不到解决问题的方法。

操作程序

1. 这是一个比较经典、常用的游戏，有些学员可能在上课前已经做了。

2. 把准备好的资料发给学员，在猪皮纸上或投影仪上画出 9个圆点，9 个点形成一个正方形。

3.让学员以最快速一笔四条直线把 9 点连接起来。

十五、寻人游戏

活动目的

增进学员之间的相互了解，活跃课堂气氛。

操作程序

1. 把寻人游戏工作表发给每一位学员。

2. 让每位学员以最快的速度找到与表格中相匹配的人在表格中签名，每人只能签一个格子。

十六、怪兽

活动目的

活跃课堂气氛，发挥团队创意。

操作程序

1. 培训师给出要求：团队要创造出一个怪兽，这只怪兽只有 11 只脚，4 只手在上，

而且全体人员必须连接在一起成为一个整体。

十七、踩轮胎

活动目的

如果作破冰类的游戏使用，这将被用来增加一些团队合作的气氛也可以用来调节课堂上课时间长，学员们的疲劳状态，也可以作为团队合作活动，用以加强团队意识，可以在此时喊喊口号。

操作程序

1. 培训师把一只备用轮胎放在空地上，而后让团队的全体成员一起站上去并至少能够停留 5 秒。

2. 在学员做的过程中，培训师要留意他们的安全问题。

十八、他的授权方式

活动目的

让学员体会及学习，作为一位主管在分派任务时通常犯的错误以及改善的方法。

操作程序

1. 培训师选出一位总经理、一位总经理秘书、一位部门经理及一位部门经理秘书，六位操作人员。

2. 培训师把总经理及总经理秘书带到一个看不见操作人员的角落而后给他说明游戏规则：

3.总经理要让秘书给部门经理传达一项任务，该任务就是由操作人员在戴着眼罩的情况下，把一条 20 米长的绳子作成一个正方形，绳子要用尽

十九、建 绳 房

活动目的

锻炼团队中的领导能力，增强队员之间沟通能力，从而达到和谐完成任务的目的。

操作程序

第一阶段

1. 培训师先把 15 人分为 3 个小组

小组 1：20 米的绳子 小组 2：18 米的绳子

小组 3：12 米的绳子

2. 培训师发给每人一个眼罩，并通知他们带上眼罩后

小组 1：建一个三角△

小组 2：建一个正方形□

小组 3：建一个圆形○

二十、呼 啦 圈

活动目的

通过该游戏说明如果不改变方法而仅仅是改善熟练程度及技巧对结果的改善是缓慢的，但如果有创意，有创新的方法，会产生对结果的改善有突飞猛进的效果。

操作程序

1. 培训师交给每个小组 1 个呼啦圈及 2 个足球并要求全组人都要手拿着球穿过呼啦圈。

2. 最好有 2 个小组进行比赛，以最快完成的一组为优胜组。

3.每个小组有 10 分钟的练习时间，而后开始比赛。

二十一、信任进步行

活动目的

团队业绩的体现，离不开队员之间的信任度，但往往学员们很难理解信任是如何建立的，

这个小游戏就是为了让学员们体会在某一环境下自己怎样建立起对伙伴的信任。

操作程序

让学员们二人组成一对，给每对发一个眼罩，而后让其中一位学员戴上眼罩另一位学员的言语指导下从课室出门在外面行走一圈回来，而后对换角色进行体验。

手指交换

游戏目标：放松、提神

特殊道具或条件：无

游戏内容/步骤：

1) 学员伸出双手握拳，左手伸开拇指，右手伸开小手指。

2) 根据讲师所喊节拍交换，即左手伸开小手指，右手伸开大拇指。

3) 如此反复前面两个过程。节拍可逐渐加快。

4) 一般很少有人能够顺利完成，此游戏可适当锻炼大脑，有效提神，防止学员发困。

“盲人摸号”

游戏目标：让学员体会沟通的方法有很多，当环境及条件受到限制时，你是怎样去改变自己，用什么方法来解决问题。

特殊道具或条件：眼罩、小贴纸

游戏内容/步骤：

1) 让每位学员戴上眼罩

2) 给了他们每人一个号，但这个号只有本人知道

3) 让小组根据每人的号数，按从小到大的顺序排列出一条直线

4) 全过程不能说话，只要有人说话或脱下眼罩，游戏结束

5) 有关讨论：

a) 你是用什么方法来通知小组你的位置和号数?

b) 沟通中都遇到了什么问题，你是怎么解决这些问题的?

c) 你觉得还有什么更好的方法?

世界之最

游戏目标：活跃气氛

特殊道具或条件：无

游戏内容/步骤：

学员分成几组(最好不要太多，顶多四五组便好了)，每一个回合开始时，主持人要说出半个要求，如：“我要最长的...”，又或是：“我要最多的...”，然后要每组派出一个成员走到场中。到集合好了，便说出完整的要求，如：\"我要最长的头发\"，或：\"我要最多的碎银\"。看谁最能达到要求的胜。

有口难言

游戏目标：活跃气氛，放松学员情绪

特殊道具或条件：无

游戏内容/步骤：

这个也是一个十分出名的游戏，大概许多人都有玩过。有口难言就是做动作令其它人猜到一些东西，如戏名，人名，歌名等。首先分成两组(a & b)，a 组将要猜之物写在纸上，而 b 组则要派出一名代表做动作，务求令自己组猜中该物。轮流猜过之后，则以较快猜中之一组胜。

同生共死

游戏目标：活跃气氛，放松学员情绪

特殊道具或条件：纸条、塑料袋

游戏内容/步骤：

1) 同生共死者, 先要每一位参加者填一张纸, 内容如下：“我 要 yyy(另一人) 点样点样”，如“我fred要max做三百下掌上压”。

2) 将纸条收集后，逐张抽出。并准备一胶袋，内有四种纸条：“同生”、“共死”、“你死”、“我活”;

a) 若抽到\"你死\"的话, 便你做三百下掌上压;

b) 若抽到\"我活\"的话, 便我做三百下掌上压;

c) 若抽到\"同生\"的话, 便一起不用做三百下掌上压;

d) 若抽到\"共死\"的话, 便一起做三百下掌上压。

3) 通常都会有人填上一些如 \"kiss\" 或 \"摸\" 的动作，如主持人认为大家接受不了的话，可将纸条弃之，否则弄成性骚扰甚至非礼便不是太好玩了!

传递橡皮筋

游戏目标：活跃气氛，放松学员情绪，团队协作

特殊道具或条件：橡皮筋、牙签

游戏内容/步骤：

1) 将学员分成两组，一组学员排成一排，站在凳子上。给每位凳子上的学员发一支牙签衔在嘴里，给第一位学员的牙签上套一个橡皮筋，要求第二名学员用牙签接住后向下传。第三名接住后再往下传……直到最后。

2) 站在地上的一组学员除了不能推凳子上的人外，可以用任何办法进行干扰，如果橡皮筋掉了的话，就要重新开始。

3) 一组传完后，两组队员交换角色。

踩报纸

游戏目标：活跃气氛，放松学员情绪，团队协作

特殊道具或条件：报纸

游戏内容/步骤：

1) 参加游戏人员每组在10人以上，在规定的时间(由讲师视人数多少而定)内，小组成员全部站到一张报纸上。

2) 特别说明，全部的脚不能站出报纸的边界。

3) 分析：解决问题的思路要突破限制，要敢于尝试、大胆想象，并善于试验组员的建议，排除不可行的方案。(可行方案：如背起、抱起部分成员等)

收尾游戏

感恩的心

游戏目标：激发学员对父母的爱、对企业的爱、对同事的爱

特殊道具或条件：郭峰的《在你面前我好想流泪》旋律曲，朗读稿

游戏内容/步骤：

1) 培训室内学员两两相对而坐，培训师关掉所有的电灯;

2) 背景音乐慢慢想起：郭峰的《在你面前我好想流泪》(只播放旋律，音量不宜过大)

3) 培训师在背景音乐下动情的朗读，慢慢的导入：(朗读稿)

狗鱼综合症

游戏目标：用实例向学员说明，妨碍他们运用在培训课程中学到的知识的阻力不仅来自外界，而且也存在于他们自身，督促学员学以致用

特殊道具或条件：无

游戏内容/步骤：

把北美狗鱼的故事讲给他们听。狗鱼被放置在一个用玻璃隔开的鱼缸中，鱼缸的另一半里养着一些小鱼，可望而不可及。这条饥饿的鱼进行了无数次尝试，但结果总是撞到玻璃上。它最终明白了，自己无论如何也够不到那些小鱼。然后玻璃隔板被拿掉了，但是狗鱼并不去袭击小鱼。狗鱼随后的行为就是狗鱼综合症的表现，特点：

a) 对差别视而不见。

b) 自以为无所不知。

c) 滥用经验。

d) 墨守成规。

e) 拒绝考虑其他可能性

f) 缺乏在压力下采取行动的能力。

**趣味小游戏活动策划案篇二**

无敌风火轮

一、项目类型：团队协作竞技型

二、道具要求：报纸、胶带

三、场地要求：一片空旷的大场地

四、游戏时间：10分钟左右

五、详细游戏玩法：12-15人一组利用报纸和胶带制作一个可以容纳全体团队成员的封闭式大圆环，将圆环立起来全队成员站到圆环上边走边滚动大圆环。

六、活动目的：本游戏主要为培养学员团结一致，密切合作，克服困难的团队精神;培养计划、组织、协调能力;培养服从指挥、一丝不苟的工作态度;增强队员间的相互信任和理解。

信任背摔

一、游戏简介：这是一个广为人知的经典拓展项目，每个队员都要笔直的从1.6米的平台上向后倒下，而其他队员则伸出双手保护他。每个人都希望可以和他人相互信任，否则就会缺乏安全感。要获得他人的信任，就要先做个值得他人信任的人。对别人猜疑的人，是难以获得别人的信任的。这个游戏能让使队员在活动中建立及加强对伙伴的信任感及责任感。

二、游戏人数：12-16人

三、场地要求：高台最宜

四、需要器材：束手绳

五、游戏时间：30分钟左右

六、活动目标：培养团体间的高度信任;提高组员的人际沟通能力;引导组员换位思考，让他们认识到责任与信任是相互的。

齐眉棍

一、游戏简介：全体分为两队，相向站立，共同用手指将一根棍子放到地上，手离开棍子即失败，这是一个考察团队是否同心协力的体验。在所有学员手指上的同心杆将按照培训师的要求，完成一个看似简单但却最容易出现失误的项目。此活动深刻揭示了企业内部的协调配合之问题。

二、游戏人数：10-15人

三、场地要求：开阔的场地一块

四、需要器材：3米长的轻棍

五、游戏时间：30分钟左右

六、活动目的：在团队中，如果遇到困难或出现了问题，很多人马上会找到别人的不足，却很少发现自己的问题。队员间的抱怨、指责、不理解对于团队的危害…… 这个项目将告诉大家：“照顾好自己就是对团队最大的贡献”。 提高队员在工作中相互配合、相互协作的能力。 统一的指挥+所有队员共同努力对于团队成功起着至关重要的作用。

驿站传书

一、游戏类型：团队协作型

二、游戏目的：使学员强烈意识到，充分沟通对团队目标实现的重要意义; 制度规则的建立与修正。

三、游戏介绍：全队成员排成一列，你们每个人这时候就相当于一个驿站,到时候培训师会把一个带有7位数以内的数字信息卡片交到最后一位伙伴的手中,你们要利用你们的聪明才智把这个数字信息传到最前面这位伙伴的手中.当这位伙伴收到信息以后呢要迅速的举手,并把当然了信息写在纸片上交给最前面的培训师!!比赛总共会进行四轮.在信息传递的过程当中我们会有一些规则来约束.

四.游戏规则:项目开始后:(所谓项目开始是指培训师喊开始,信息从后面一位伙伴开始传递那刻起)

1,不能讲话.

2.不能回头

3.后面的伙伴的任何部位不能超过前面人身体的肩缝横截面以及无限延伸面.(前后标准要以最前面的某个物品做参照,比如白板.离白板近则为前,离白板远则为后)

4.当信息传到最前面伙伴手中时,这位伙伴要要迅速举手示意,并把信息交到白板附近的培训师手中,计时会以举手那一刻为截止时间.

5.不能传递纸条和仍纸条 .

6.项目的最终解释权和裁判权归培训师(要解释清楚,某些很有争议的方法,和我们培训的整个中心相吻合算正确,背离则算错误)

7.第一轮时间≤2分钟. (给出8分钟的讨论时间,然后回来pk)

第二轮：以前规则继续生效,新的规则增加:

8,第一轮所有方法不能再使用.

9.不能传递和扔任何物品.

10.第二轮时间≤1分钟 (给出7分钟的讨论时间,然后回来pk)

第三轮：以上规则继续生效,新的规则增加

11,第一轮第二轮所有方法不能使用.

12.第三轮时间≤40秒 (给出6分钟的讨论时间,然后回来pk)

第四轮：以上规则继续生效,新的规则增加

13.前三轮所有方法不可用. 14.屁股不可以离开地面

15.第四轮时间≤20秒 (给出5分钟的讨论时间,然后回来pk)

盲人方阵

一.项目类型：团队协作型

二.道具要求：长绳一根

三.场地要求：空旷的大场地

四.详细游戏规则：让所有队员被蒙上眼睛，在四十分钟内，将一根绳子拉成一个最大的正方形，并且所有队员都要均分在四条边上。这个项目教会所有学员如何在信息不充分的条件下寻找出路，大家耗用时间最长、最混乱、所有人最焦虑的时候是在领导人选出、方案确定之前，当领导人产生、有序的组织开始运转的时候，大家虽然未有胜算，但心底已坦然了许多。而行动方案得到大家的认同并推进，使学员们在同心协力中初尝着胜利的喜悦。

五.活动目的：这个任务体现的是团队队员之间的配合和信任，一个有领导，有配合，有能动性的队伍才能称之为团队，本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力。

坐地起身

一.项目类型：团队合作型

二.道具要求：无需其他道具

三.场地要求：空旷的场地一块

四.项目时间：20分钟-30分钟

五.详细游戏规则：

1、要求四个人一组，围成一圈，背对背的坐在地上;

2、在不用手撑地站起来;

3、随后依次增加人数，每次增加2个直至10人。

在此过程中，工作人员要引导同学坚持，坚持，再坚持，因为成功往往就是再坚持一下。

六.活动目的：这个任务体现的是团队队员之的配合，该项目主要让大家明白合作的重要性。

解手链

一、游戏简介：所有的队员手牵手结成了一张网。队员们这时是亲密无间紧紧相连的，但是这个时候的亲密无间紧紧相连却限制了大家的行动。我们这时需要的是一个圆，一个联系着大家，能让大家朝着一个统一方向滚动前进的圆。在不松开手的情况下，如何让网成为一个圆?这是团队的严峻挑战。

二、游戏人数：8-12 人/组

三、场地要求：开阔的场地一块

四、游戏时间：15分钟左右

五、活动目标：锻炼新团队的沟通，执行及领导力。

七彩连环炮

一.项目类型：竞技游戏

二.比赛人数：一队六名队员(3男3女)

三.道具要求：气球若干

四.场地要求：空旷的大场地

五.游戏方法：

男女间隔排列，先男后女，以接力的形式，第一名同学跑到制定位置流吹气球，直到吹破。跑回原位置换下一个同学，如此轮换，以二分钟为限，计时完毕时按吹破气球个数记录成绩。

六.竞赛规则：

(1)、男女必须间隔排列(为了增加公平性)

(2)、必须在上一个队员吹破之后下一个同学才能开始吹，否则将在总个数里面进行相应扣减。

七.活动目的：本活动旨在挑战心理极限，增强对他人的信任。

十人九足

一、项目类型：团队协作型

二、场地要求：一片空旷的大场地

三、需要道具：

每组一条长约五米的绳子

四、详细游戏规则：

以系别为单位,共七个队伍。每队十人,五男五女叉排成一横排，相邻的人把腿系在一起，一起跑向终点，用时最短的胜出。分成三组进行比赛，抽签决定比赛次序。

五、活动目的：

“十人九足”项目体现的是团队队员之间的配合和信任，本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力及协调能力。

袋鼠跳

一、项目类型：团队游戏、趣味游戏

二、场地要求：空旷的场地一片，最好在操场

三、需要道具：

布袋若干。每组所用布袋均为同一规格，用明显的标记划出各队的起跑线和跑道线。a，b两队起跑线间距离30米，每条跑道宽1.2米。

四、详细游戏规则：

每组比赛四队参加，每队10人，全部由男生组成。每支队伍平均分为2个小队记为a，b，相向各排成一纵队。比赛开始前，每组a队的第一名队员将布袋套至腰部，听裁判员发令后向b队前进，中途布袋不得脱离双腿，至b队时脱去布袋，由b队队员套上布袋向a队前进，如上述循环直至最后一名队员。

比赛过程中，如有摔倒可以自行爬起，但布袋必须始终套在腿上，如有滑落必须重新套上后方可继续比赛。从开始脱下布袋交接，至下一名队员的布袋完全套好前，整个交接过程必须在跑道端线以外进行，不能越线。所有队的比赛结束后，以用时较短的次序排出前三支队伍。

五、活动目的：

“袋鼠跳”游戏项目，是比较受学员欢迎的一项户外游戏，不仅锻炼了大家的身体，还锻炼了学员们的团队合作能力及协调能力。

链接加速

一、项目类型：团队协作型

二、参赛人员：由6名队员参赛(3男3女)

三、场地要求：一片空旷的大场地 比赛赛距：30米

四、竞赛方法：参加游戏者6人一组，后边的人左手抬起前边的人的左腿，右手搭在前边的人的右肩形成小火车，最后一名同学也要单脚跳步前进，不能双脚着地。场地上划好起跑线和终点线，其距离为30米(以一篮球场宽为准，来回)，游戏开始时，各队从起跑线出发，跳步前进，绕过障碍物回到起点，最先到达起点的为胜。按时间记名次，按名次记分。

五、竞赛规则： (1)游戏过程中队员必须跳步前进，不允许松手(一直保持抬起前边的人的左腿)，以防止出现断裂现象，队伍断裂必须重新组织好，从起点重新开始游戏。如果不重新组织，继续前进，则成绩视为无效，记为0分;(2)以各队最后一名同学通过终点线为准;(3)比赛过程中，参赛队必须在规定的赛道进行比赛，不许乱道，犯规一次扣时2秒，依次累加。

六、活动目的：本活动旨在培养同学们的团结协作精神。

搭桥过河

一、项目类型：户外素质拓展游戏、竞技娱乐游戏

二、参赛人员：每队派六人上场(2男4女)

三、场地要求：一片空旷的大场地 比赛赛距：30米

四、需要道具：小地毯(报纸或者毛巾布等)

五、竞赛方法：赛道两头各一组，每组分三人自由组合，起点组手持四块“小地毯”，由第一名队员向前搭放“小地毯”，第三个队员不断地把身后的“小地毯”传给第一个队员，三人踩着“小地毯”前进30米，其距离为30米(以一篮球场宽为准，来回)，要求脚不能触地，绕过障碍物回到起点，待三人全部过界后另一组将接过“地毯”以同样的方式往回走，最先到达起点的为胜。按时间记名次，按名次记分。

七、竞赛规则： (1)、参赛队队员在起点线外准备。待一组队员全部到达终点时另一组才能开始接力。(2)、比赛过程中只要有脚触地的情况，均视为犯规。并按触地次数对比赛用时给与增加。

八、活动目的：本活动旨在培养团队协作能力和战略战术，训练团队内部的协调能力。

心心相印(背夹球)

一、项目类型：双人协作型、户外游戏

二、场地要求：一片空旷的大场地 比赛赛距：20米

三、需要道具：每组一条长约五米的绳子

四、比赛人数：比赛人数：每队12人，(6男6女)

五、详细游戏方法及竞赛规则：

每组2人，背夹一圆球，步调一致向前走，绕过转折点回到起点，下一组开始前进。向前走时，双手不能碰到球，否则一次罚2秒;球掉后从起点重新开始游戏。最先完成者胜出。按时间记名次，按名次计分。

(1)比赛过程中如有球落地情况出现需返回起点重新开始。

(2)途中不得以手、臂碰球，如有违反均视为犯规。每碰球一次记犯规一次，每犯规一次比赛成绩加2秒

(3)进行接力时，接力方必须在规定区域内完成接力活动。比赛中应绝对服从裁判，以裁判员的判罚为最终判决。

六、活动目的：

本活动旨在提高队友之间相互的默契度，其中用劲的适度起着至关重要的作用。

地雷阵

一.游戏类型：户外游戏、团队素质拓展游戏

二.游戏时间：15～30分钟

三、游戏人数：至少12人，越多越好。

四、所需道具：

1、每对参赛者一块蒙眼布。

2、两根约10米长的绳子(30英尺)。

3、一些报纸，使用对角线约60cm(2英尺)的硬纸板、胶合板代替亦可。用来代表游戏中的“地雷”。

五、游戏目的：建立小组成员间的相互信任促进沟通与交流，使小组充满活力。

六、详细步骤：

1.选一块宽阔平整的游戏场地。

2.安排不想参加游戏的人做监护员。当参加游戏的人较多时，游戏场地会变得非常喧闹。这是一个有利因素，因为这会使穿越地雷阵的人无所适从，难以分清听到的指令是来自自己的同伴，还是来自其他小组的人。

3.让每个队员找一个搭档。

4.给每对搭档发一块蒙眼布，每对搭档中有一个人要被蒙上眼睛。

5.眼睛都蒙好之后，就可以开始布置地雷阵了。把两根绳子平行放在地上，绳距约为10米(30英尺)。这两根绳子标志着地雷阵的起点和终点。

6.在两绳之间尽量多地铺上一些报纸(或是硬纸板、胶合板等)。

7.被蒙上了眼睛的队员在同伴的牵引下，走到地雷阵的起点处，挨着起点站好。他的同伴后退到他身后两米处。

盲人足球

一.项目类型：团队协作型

二.道具要求：1个足球(要用含气量不足的足球，这样每踢一下，球不会滚得太远)、蒙眼布。

三.场地要求：空旷的大场地

四.详细游戏步骤：

1、每个队员在自己的小组内找一个搭档。

2、每对搭档中只有一个人戴蒙眼布，另一个人不戴。只有被蒙上眼睛的队员才可以踢球，他的搭档负责告诉他向什么方向走、做什么。”在规定的时间内，看哪一组进的球最多，哪一组就获胜。

五.活动目的：这个任务体现的是团队队员之间的配合和信任，本游戏主要为锻炼大家的团队合作能力。

穿越生死网

一.项目类型：团队协作型

二.道具要求：网绳

三.场地要求：空旷的大场地、有两棵距离不超过4米的树

四.详细游戏规则：在两棵树之间用绳子织起的网，有大小形状都不规则的十九个洞口，假想为有高压的网丝，在规定的时间内，队员要互相配合在不碰触到网子的情况下全部穿过去，并且穿过的洞口不能再过人，而碰到“高压网”就表示任务失败，需要重新再来。在接到任务后，队长和队员充分发挥大家的智慧，广纳建议，制定穿越计划，共同协商协作，把每个人或抬着或扛着安全送过网洞，每次的成功换来的是大家的欢呼雀跃，最后所有的队员都顺利穿过了“生死网”。

五.活动意义：整个游戏凸显的就是团队合作，无论多么好过的洞口一个人是不能保障通过的，而大家认为很难过的洞，在大家的合作下也都顺利通过了，可见团队的作用是很大的，一些看似无法做到的事情，在合作好的队伍中都是可以完成的，这个道理让大家在游戏中认识的更深入了。

人椅

一.游戏类型：团队游戏

二.游戏目的 ：从本游戏中体验团队精神，要求在团队中的每一个人都要充分贡献自己的力量，不能存在任何偷懒、滥竽充数的思想。

三.游戏规则和程序：

1、所有的学员都应该围成一圈，每位学员都应该将他的手放在前面的学员的肩上;

2、听从训练者的指挥，然后每位学员都应该徐徐坐在他后面学员的大腿上;

3、坐下之后，培训者可以再喊出相应的口号，例如齐心协力、勇往直前;

4、可以以小组比赛的形式进行，看看那个小组可以坚持更长的时间，获胜的小组可以要求失败的小组表演节目;

珠行万里

一、游戏简介：整个团队每个队员手拿一根半圆形的球槽，将球连续传动(滚动)到下一个队员的球槽中，并迅速地排到队伍的末端，继续传送前方队员传来的球，直到球安全的到达指定的目的地为止。

二、游戏人数：12-16人

三、场地要求：空旷的平地

四、需要器材：乒乓球、球槽

五、游戏时间：约40分钟

六、活动目标：感受团队间有效的配合，衔接以及自我控制能力，为共同的目的以及团队的责任感做好每一个环节。

疯狂的设计

一、游戏类型：益智型、团体合作型

二、游戏目的：增强组员的团体合作能力

三、游戏人数：至少两个小组，每组10人左右

四、游戏道具：小纸条、笔(工作者提前准备)

五、游戏规则：

第一轮：小组成员派一个代表抽出一个工作者提前准备的26个字母中的两个，然后用最短的时间摆出这个字母。

第二轮：小组成员派一个代表抽出一个工作者提前准备的一个单词，然后用最短的时间摆出这个单词。

六、游戏时间：30分钟

杀人游戏

一 、游戏类型：心理游戏、策略游戏

二、游戏特点：

1.简单易学：任何人只要明白规则或看别人玩过一盘，马上就会玩了。

2.参与性强：只要认真对待所扮演的角色，无论是老朋友还是第一次见面的新朋友，马上会“杀”成一片。

三、游戏环境：室内室外均可，最好大家围坐一起。光线暗一点效果更好。

四、游戏人物：

法官：控制游戏进程的人。明确每个人的身份，要做到绝对公正。

杀手：白天隐藏在好人中间;黑夜出来杀人。被杀后没有遗言，并不得再发言。

好人：白天和大家一起抓出坏人;黑夜闭眼，对杀手行凶完全不知;被杀后有遗言，然后不得再发言。

五、游戏规则：

以9人为例

1、根据人数准备好9张牌，按照不同的花色事前规定好法官1人、杀手2人、好人6人。

2、每人取一张牌，明确自己的身份，除法官外，不要让任何人知道。

3、法官宣布：所有人闭上眼睛，杀手睁眼相互认识。

4、法官知道谁是杀手后，宣布：杀手闭眼，所有人睁眼。

5、下面开始个人发表意见，按照座位顺序依次发言，相互指正，找出坏人。

6、所有人发言完毕后，被指正最多的人有一次为自己申辩的机会。

7、申辩完毕后，大家举手投票决定是否处决这个人。没过半数则该人存活。(接9)

8、得票过半则处决，法官宣布亮牌，让大家明确是成功抓到一个杀手，还是错杀一个好人。如错杀好人则有最后的遗言，杀手则没遗言。

9、法官宣布天黑，所有人闭眼，杀手出来杀人。杀手用眼神相互交流，统一杀害的目标，并用眼神告诉法官杀谁。

10、杀手杀人完毕后闭眼，所有人睁眼。法官宣布哪个好人被杀。被害人遗言。

11、继续新一轮的讨论。因为大家都发过言了，并且也有人被指正，被杀害，因此线索会越来越多……思维会更活跃，讨论会更激烈。

12、如此重复，直到好人将杀手全部抓出，则好人获胜;如好人全部被害，则杀手获胜

**趣味小游戏活动策划案篇三**

fashion brands

▴打破大家交流间猜忌、疏远的藩篱，就像打破坚硬厚重的冰层。

▴让一群本不相熟的人互相熟悉彼此，减少团队之间的沟通成本。

当然，破冰游戏的好坏，并不是被标签“有没有趣”，而是应该引导培训人的思考。能启发人思考的破冰游戏，才可以让整场培训事半功倍、锦上添花!「为此，我们综合了：时长、门槛、场地、年龄、工具等因素，精选出8个热门的破冰游戏。」

20xx年，灯光已开

培训师，请开始你的表演

1.征集签名

时间：15分钟

道具：表格(根据团队情况自制)，笔

人数：15~50人

场景：室内培训

目标：争取为表格中每一项内容都征集到签名。

步骤：

(1)准备好写有各类经历的表格，并给每人发放一张;

(2)如果有人特征与表格某一项匹配，请他在这一项上签名，签名后不得更改;

(3)在某些选项后写上“证明”字样，让符合该项特征的人先证明后签名。如有“上过电视”——证明，则先让成员证明自己上过电视，再签上名字。

破冰效果：

快速提升培训开场氛围，用轻松自在的方式来增进团队之间的相互了解，从不同的角度来熟悉学员。

2.自画像

时间：10-15分钟

道具：a4纸每人一张，彩笔

人数：小组完成，每组人数4~7人

场景：小型会议(30人以下)

目标：在10分钟时间内，完成一幅“自画像”

步骤：

(1)游戏亮点：操作简便，全员参与度高，激发成员创新思维;

(2)向团队强调，画像不必拘泥形式，并不需要绘画基础，只要能够展现和表达自我;

破冰效果：

(1)使组员进一步认识自我、探索自我。促进组员彼此认识和了解，培养多元、开放的思想。

(2)每一幅自画像都象征着不同意义，都是对自我的诠释和表达，这需要组织者对其中的积极意义进行挖掘并分享。

3.反口令

时间：5-10分钟

人数：10人以上更佳

场景：团队活动、会议

目标：根据培训师的口令说出要求的指令并做出与所说指令相反的动作。

步骤：

(1)将所有参与者围成一个圆圈，培训组织者站在圆圈中间位置;

(2)第一轮：指挥者说出一个动作指令，由所有参与者说出相同指令，并同时作出相反动作;(指令向前一步：参与者说向前一步，同时向后走一步)

(3)第二轮：指挥者说出一个动作指令，由所有参与者说出相反指令，并同时作出相同动作;(指令向前一步：参与者说向后一步，同时向前走一步)

(4)主要动作指令包括：向前、向后、向左、向右一步等;

(5)有人说错做错或身体晃动、犹豫都视为错误，两轮的错误者接受“小奖励”。

破冰效果：

遵守规则，快速反应，充分锻炼学员的接受和应变能力，快速调动起气氛。

4.培训侦探

时间：10分钟

人数：5-8人，以小组为单位

场景：沙龙、会议

目标：封闭性问题提问方式，创造力

步骤：

(1)培训师讲述案情：一个男人，在沙漠当中一丝不挂躺着，已经死亡，周围没有痕迹。学员通过问封闭性问题的方式去判断案情的起因。

(2)培训师只负责回答学员的问题，但只能说“是”或“不是”

(3)根据提问线索，梳理出案情的来龙去脉

例：一对夫妇乘坐热气球在一望无际的沙漠当中探险，不幸在途中热气球燃料不足，需要减轻热气球的重量。夫妇想尽办法，将一切可以扔的东西都全部扔掉，甚至包括衣服，但是仍不能根本解决问题，最后，丈夫为了他心爱的妻子能够逃出困境，就舍弃了自己的生命，跳下沙漠中身亡。

破冰效果：

提升发散性思维，聆听提示，抓住关键性线索，调动全员集中力

5.86400块钱的故事

时间：5-10分钟

道具：纸、笔

人数：无限制

场景：会议、团队活动

目标：思考，假如给你86400块，你会怎么在一天之内花完?

步骤：

(1)告诉大家，假设现在给你86400块，一定要在一天之内花完，你会怎么花?

(2)活动要求：钱不能用于投资，只能马上消费，超过1天钱就会消失;

(3)让大家在1分钟内思考，每个人发一张便利贴，把答案写在上面;

(4)收集分享，并引导大家思考。

破冰效果：

严格来说这不算“游戏”，不过一样能起到破冰的作用，是一个很好地启发思考的游戏。每个人都有86400块钱相当于我们每天拥有的86400秒，也就是一天24小时，每天拥有同样86400秒的你，又是否同样谨慎“消费”你的时间的呢?游戏效果很需要你的启发大家思考，需要你有一定的“内功”。

6.真真假假

时间：10分钟

人数：5~10人，小组为单位

场景：小型会议(40人以内)

目标：猜出对方爱好的真假，促进彼此间的了解。

步骤：

(1)请每个小伙伴依次分享自己的三个爱好，其中两个爱好是真实的，一个是杜撰的;

(2)让大家讨论1分钟时间，并投票判断3个爱好的真假;

(3)请分享的伙伴揭晓答案，并向大家介绍自己的爱好。

破冰效果：

我们往往忽略了身边人的许多特性，这是一个重新认识他们的机会;可设定猜错的奖励或者惩罚，让培训氛围更有意思。

7.吸引力

时间：10分钟

人数：20-40人

场景：沙龙、会议

目标：团队协作

步骤：

(1)培训师问：“吸引力”

学员回答：“吸什么?”培训师答：“吸第三排的第一个男同学!”

(2)根据培训师的指令，全场所有学员都伸出右手，搭在相邻同伴的肩上，形成一条或若干条线路，这个线路可以延伸到培训师所指的物体或人身上。

(3)培训师继续问：“吸引力”

学员回答：“吸什么?”

培训师答：“吸老师”

则所有人按上述步骤重新操作。

(4)培训师可选择教室内所有的东西，比如空气、天花板等等。如果有人没有和别人连在一起，则培训师可进行相应的趣味惩罚。

破冰效果：

调动学员积极性，消除陌生感，增强培训互动性

8.蒙眼作画

时间：10分钟

人数：10-20人

场景：会议活动

道具：眼罩，纸，笔

目标：集中所有的注意力去解决一个问题时，可以取得更好的结果。

步骤：

(1)所有学员用眼罩将眼睛蒙上，然后分发纸和笔，每人一份。要求蒙着眼睛将他们的家或者其他指定东西画在纸上。完成后，让学员摘下眼罩欣赏自己的大作。

(2)讨论：

●为什么当他们蒙上眼睛，所完成的画并不是他们所期望得那样?

●在工作场所中，如何解决这一问题?

(3)变化：

教员用语言描述某一样东西，让学员蒙着眼睛画下他们所听到的，然后比较他们所画的图并思考，为何每个人听到是同样的描述，而画出的东西却是不同的，在工作时呢?

破冰效果：

引发学员好奇心，聚焦一个问题，呈现不同的效果方式，提升整场培训节奏感

**趣味小游戏活动策划案篇四**

地点：筹建处篮球场

间：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!

活动项目：

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讯速找到一张凳子座下，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。

**趣味小游戏活动策划案篇五**

一、活动目的：促进教师的相互了解，欢度教师节，丰富教师校园文化娱乐活动，增强教师锻炼意识，提高身体素质，加强教师间的合作能力和凝聚力，在和谐中树立团队精神。

二、活动原则：人人参与，团结进取

三、活动时间：9月7日下午5：30—6：30

四、活动地点：本园操场

五、活动摄影：郭世乐

六、活动项目：万脚一心、动物大连蹲、真爱永流传 、占领阵地、力拔山河

七、参加办法：活动前，全体教师抽签分为红队、蓝队，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。

八、各项游戏规则介绍：

1、万脚一心

红、蓝两队队员分别用左手搭前面队员的右肩膀，右手抓住前面队员的右脚，围成一个圆形向前迈进，到对面再绕回来，快的那队为胜。游戏进行2次，每胜一次100分。

2、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。

3、真爱永流传

各队派出8人，每队所有人嘴里叼支吸管，第一个人把吸管上的三角铁顺次放到第二个人的吸管上，以传递速度决定胜负。游戏进行3次，每胜一次100分。

4、占领阵地

每队六人要求游戏开始后先共同站在一张报纸上，各人身体的任何部位，不得碰地，成功后再撕去一半报纸站，接着再撕去一半……直至失败，最后以最佳办法能站进最小报纸的队为胜。

5、力拔山河(拔河)

红、蓝两队的全体成员参加，游戏进行3次，每胜一次100分。

**趣味小游戏活动策划案篇六**

主 题：促稳定团结，送快乐幸福，建和-谐校园 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： 主办单位：学生会 承办单位：文体部 协办单位： 协办单位 校学生会其它各部门 活动负责人： 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。

活动介绍： 活动介绍：

1、活动形式： 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 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 二等奖：2 个，电话卡 50 元×2×4 50 元×8 400 元 400 元 144 元

三等奖：3 个，笔记本，笔 12 元×12 合计 ：400+400+144=944 元 (2)娱乐环节 每只参赛队都有参与奖，最终进行统计。

**趣味小游戏活动策划案篇七**

“舞动青春 快乐人生”趣味游戏活动方案 为了迎接七夕的到来，同时也为了丰富员工的业余生活，加强同事们彼此之间的交流，增进员工的感情，特举办“舞动青春 快乐人生”的趣味活动。

一、指导思想

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。

二、活动目标

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

四、活动内容：

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

每队所有人嘴裏叼支吸管，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装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，并保持自已的汽球不破，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。

**趣味小游戏活动策划案篇八**

为丰富朱棣文小学教工生活，做到劳逸结合。经行政、工会研究决定，开展一次由全体教职工共同参加的趣味游戏活动，让大家在游戏中放松心情，忘却烦恼，迎接即将来临的一个快乐暑假。具体活动方案如下：

一、活动领导小组:

组长: 龚雪萍

副组长: 王艳 徐逸明

成员：俞云芳毛华芬 周吉 陈费筠陆艳

二、活动时间：

20xx年6月30日下午13：00—15:00

三、活动地点：体育馆

四、活动项目和规则

1.投篮进筐负责人：赵凯

参赛人员：每队3人 (一男两女)

比赛规则：男教师在罚球线、女教师在圆弧线定时按序投球。时间2分钟，谁投的只数多谁就获胜。

2.蛙式车接力赛 负责人：管亮

参赛人员：每队4人

比赛规则：以用时最少队获胜。

3.100米障碍滚铁环 负责人：蒋行俭

参赛人员：每队2人

游戏规则：用铁勾推动铁环向前滚动，要求铁环不出规定的跑道，不影响他人比赛，比速度。若出现铁钩拖着铁环走，或偏离跑道，即取消比赛录取资格。技术、速度分数各一半。

4.呼啦圈 负责人：张少伟

参赛人员：每队2人

游戏规则：听裁判哨声开始比赛计时，转满3分钟入围。接着相关选手继续附加赛，附加赛由场地裁判宣布规则。

5.保龄球负责人：王学奇

参赛人员：每队2人

游戏规则：每人抛三次。计数与名次：以三次碰倒的瓶数累加多者胜出。若成绩相同，则相关选手继续附加赛直到排出名次。

6. 跳长绳负责人：黄震

参赛人员：每队4人

比赛规则：两人甩，两人跳。时间2分钟，以跳的个数最多者为胜。

五、比赛报名及注意事项：

1.以年级组为单位(包括后勤组与行政组)，共8支运动队参与。

2.工会会员均可参赛，参赛人员每人限报一项，不可兼报多项，报名请至年级组长处，由年级组组长汇总后上报工会。

报名截止日期:6月27日放晚学前。

3. 参赛队员一律要求穿好运动鞋，并做好赛前准备。

六、奖励办法：

每项比赛设一等奖1名、二等奖2名，三等奖3名。

友情提醒：本次活动友谊第一，比赛第二，如在比赛中遇到有争议的地方需要协调，最终解释权归工会。

**趣味小游戏活动策划案篇九**

地点：筹建处篮球场

时间：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!

活动项目：

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讯速找到一张凳子座下，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。

**趣味小游戏活动策划案篇十**

为丰富朱棣文小学教工生活，做到劳逸结合。经行政、工会研究决定，开展一次由全体教职工共同参加的趣味游戏活动，让大家在游戏中放松心情，忘却烦恼，迎接即将来临的一个快乐暑假。具体活动方案如下：

一、活动领导小组:

组长: 龚雪萍

副组长: 王艳 徐逸明

成员：俞云芳毛华芬 周吉 陈费筠陆艳

二、活动时间：

20xx年6月30日下午13：00—15:00

三、活动地点：体育馆

四、活动项目和规则

1.投篮进筐负责人：赵凯

参赛人员：每队3人 (一男两女)

比赛规则：男教师在罚球线、女教师在圆弧线定时按序投球。时间2分钟，谁投的只数多谁就获胜。

2.蛙式车接力赛 负责人：管亮

参赛人员：每队4人

比赛规则：以用时最少队获胜。

3.100米障碍滚铁环 负责人：蒋行俭

参赛人员：每队2人

游戏规则：用铁勾推动铁环向前滚动，要求铁环不出规定的跑道，不影响他人比赛，比速度。若出现铁钩拖着铁环走，或偏离跑道，即取消比赛录取资格。技术、速度分数各一半。

4.呼啦圈 负责人：张少伟

参赛人员：每队2人

游戏规则：听裁判哨声开始比赛计时，转满3分钟入围。接着相关选手继续附加赛，附加赛由场地裁判宣布规则。

5.保龄球负责人：王学奇

参赛人员：每队2人

游戏规则：每人抛三次。计数与名次：以三次碰倒的瓶数累加多者胜出。若成绩相同，则相关选手继续附加赛直到排出名次。

6. 跳长绳负责人：黄震

参赛人员：每队4人

比赛规则：两人甩，两人跳。时间2分钟，以跳的个数最多者为胜。

五、比赛报名及注意事项：

1.以年级组为单位(包括后勤组与行政组)，共8支运动队参与。

2.工会会员均可参赛，参赛人员每人限报一项，不可兼报多项，报名请至年级组长处，由年级组组长汇总后上报工会。

报名截止日期:6月27日放晚学前。

3. 参赛队员一律要求穿好运动鞋，并做好赛前准备。

六、奖励办法：

每项比赛设一等奖1名、二等奖2名，三等奖3名。

友情提醒：本次活动友谊第一，比赛第二，如在比赛中遇到有争议的地方需要协调，最终解释权归工会。

**趣味小游戏活动策划案篇十一**

一.组织：

将全体人员平均人员分为两组，各自命名，两队各设队长一名，副队长一名：

一队：队长：李阳，副队长：彭梦寒

后勤：刘双，陈丽莎

二队：队长：曾荷花，副队长：龚伯韬

后勤：舒芮娅，汪雅静

总裁判：吕佳伟，温敬睿

二.游戏及规则：

1.“得寸进尺”趣味拔河比赛：(15分钟)

规则：三局两胜，每局各队派20人，其中各队男生6人，女生14人，每局需不同队员参加。

2.“法度奇兵”：(20分钟)

规则：每队使用三块砖，在规定的区间内踏着砖到达对面队友处进行接力，比赛用时短的队获胜，注意两队各出男生4人，女生6人。

3.“全能勇士”：(20分钟)

规则：各队派男生2人，女生3人，将两个凳子相隔放置，发令后左右摸凳子10次，跑至放置的跳绳处，原地跳绳15次，再跑到乒乓球排处，用球拍掂球10次，跑回来出发点有队友击掌接力，先完成的队获胜。

4.“夺命追魂”：(10分钟)

规则：在场地中画边长大于四米的正方形框，两队各派队员6名，每次两名三局两胜，每队队员相间，沿正方形逆时针跑动，追上对方轻拍一下得分。

5“一路声响”：(10分钟)

规则：两队各派出队员10人，一队用凳子，绳子，等为另一队设置障碍，另一队队员蒙着眼睛，在队长的带领下，越过障碍，先完成者为胜。

三.游戏共五组，总成绩领先者为获胜方。

**趣味小游戏活动策划案篇十二**

一、活动领导小组:

组长:

副组长:

成员：

二、活动时间：

20xx年6月30日下午13：00—15:00

三、活动地点：体育馆

四、活动项目和规则

1.投篮进筐负责人：

参赛人员：每队3人 (一男两女)

比赛规则：男教师在罚球线、女教师在圆弧线定时按序投球。时间2分钟，谁投的只数多谁就获胜。

2.蛙式车接力赛 负责人：

参赛人员：每队4人

比赛规则：以用时最少队获胜。

3.100米障碍滚铁环 负责人：

参赛人员：每队2人

游戏规则：用铁勾推动铁环向前滚动，要求铁环不出规定的跑道，不影响他人比赛，比速度。若出现铁钩拖着铁环走，或偏离跑道，即取消比赛录取资格。技术、速度分数各一半。

4.呼啦圈 负责人：

参赛人员：每队2人

游戏规则：听裁判哨声开始比赛计时，转满3分钟入围。接着相关选手继续附加赛，附加赛由场地裁判宣布规则。

5.保龄球负责人：

参赛人员：每队2人

游戏规则：每人抛三次。计数与名次：以三次碰倒的瓶数累加多者胜出。若成绩相同，则相关选手继续附加赛直到排出名次。

6. 跳长绳负责人：

参赛人员：每队4人

比赛规则：两人甩，两人跳。时间2分钟，以跳的个数最多者为胜。

五、比赛报名及注意事项：

1.以年级组为单位(包括后勤组与行政组)，共8支运动队参与。

2.工会会员均可参赛，参赛人员每人限报一项，不可兼报多项，报名请至年级组长处，由年级组组长汇总后上报工会。

报名截止日期:6月27日放晚学前。

3. 参赛队员一律要求穿好运动鞋，并做好赛前准备。

六、奖励办法：

每项比赛设一等奖1名、二等奖2名，三等奖3名。

友情提醒：本次活动友谊第一，比赛第二，如在比赛中遇到有争议的地方需要协调，最终解释权归工会。

4、为不同程度地改善手拉手学校薄弱的办学条件，美化校园，丰富校园文化生活，两校的少先队将共同组织多种形式的活动。如共同组织文艺汇演、雏鹰行动、科技文体、组织学生不定时为手拉手学校援助衣物、文具、图书、教学仪器、文体器材等活动。

5、加大学生交流活动，把两校作为双方学生的社会实践活动基地。让我校学生更多地了解自然界及生态平衡等方面的知识，让天欣小学的学生加强科技信息、环保等方面的研究性学习。

6、建立稳定的互访机制，一是领导互访。了解帮扶工作情况和两校各方面的需求;二是教师互访。开展教研活动提高学校教师在实际教学中的应用能力;三是学生互访。建立手拉手互助互学活动，从而达到共同进步的目的。

**趣味小游戏活动策划案篇十三**

主 题：促稳定团结，送快乐幸福，建和-谐校园 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： 主办单位：学生会 承办单位：文体部 协办单位： 协办单位 校学生会其它各部门 活动负责人： 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。

活动介绍： 活动介绍：

1、活动形式： 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 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 二等奖：2 个，电话卡 50 元×2×4 50 元×8 400 元 400 元 144 元

三等奖：3 个，笔记本，笔 12 元×12 合计 ：400+400+144=944 元 (2)娱乐环节 每只参赛队都有参与奖，最终进行统计。

**趣味小游戏活动策划案篇十四**

为丰富教职工的业余生活，促进教职工之间的沟通交流，强化学校的凝聚力、向心力及归属感，营造健康文明、积极向上的校园氛围，特组织开展全校教工趣味活动。为保证此项活动顺利实施，特制定本方案。

一、活动目的：

1、营造温馨团队，心手相牵构建和谐校园。

2、增加教职工之间的沟通和交流，增强集体的凝聚力、向心力。

3、愉悦心情，缓解工作压力，增强教职工体质。

二、活动组织

策划：工会组成员

参与：全体教师

三、活动时间：20xx年7月7日下午3：30开始

四、活动地点：学校一楼

五、活动工作安排

1、活动具体实施与策划(工会组负责)

2、后勤保障(办公室负责)

3、横幅(办公室负责)内容：“沙溪小学教师期末工会活动”4、安全保障(曾奎负责)

5、摄相工作(吴必华负责)

6、活动计时计分：(体育组何丽、李巧岚负责)

六、活动内容：

1、组织趣味活动、表演、抽奖等;

2、活动结束后，到学校饭堂聚餐。

附活动安排及游戏规则：

1、背夹篮球

游戏规则：每个科组出六名成员，分为三对，在起点处用背夹住篮球，跑一个来回，将球交给本组的第二对队员，以此延续到第三对队员，看哪个科组最快到达终点。在比赛跑动过程中不可以借助双手，如中途落地须回到起点重来。

2、做动作，猜成语

游戏规则：每个科组出五名组员，第一名组员看成语并用动作演绎传递给第二名组员，依次演绎到最后一名成员，最后一名组员说出成语。

抽奖环节：由李主任抽出三等奖10名;

3、节目表演：林元扬老师等。

4、夹乒乓球

游戏规则：全员参与，以科组为单位，用筷子夹乒乓球跑到终点，放进箩筐中，然后返回将筷子交给下一名科组成员，连续接力时间为三分钟，最后看哪一组终点处的乒乓球最多为胜。

5、椅上功夫

游戏规则：为了加强科组成员的团结精神，让大家能有零距离接触机会，看看哪一组成员能在一张椅子上站上最多的人数，并要在最后坚持三秒钟。

抽奖环节：由丘校长抽出二等奖10名;

6、节目表演：江家亮老师等。

7、隔岸击球

游戏规则：每个科组出三名队员，两名队员分别在隔板的两侧击球两个来回，最后将球击进第三名队员的箩筐(或纸箱)里，以时间三分钟计算，看谁接的球最多，则为获胜者。

抽奖环节：由谭校长抽出一等奖2名(在完成三轮抽奖后，其余没被抽中的教师均为三等奖)。

附人员名单：

第一组：语文科组：

熊拥军、杨建美、刘清香、王列、陈秋容、刘亚兰、刘敏、梁 秀、黄燕粧、吴爽

蔡丽云、蔡淑贞、吴必华、邹子康、高平珍、梁琼珍、朱丽霞、林元杨 、马振华、刘珊

第二组：数学科组：

周毓青、文兰清、涂南萍、罗光华、熊维、宁汉庆、洪艳玲、赵丽敏、温秋浓、刘小艳

何琼琼、江选琴

第三组：英语科组：

陈映真、陈兴、曾惠清、杨小荧、喻玲、陈飞燕、陈育娜、龚巧珍

第四组：术科组

谭建良、丘伟新、李兴喜、欧阳义东、王进、姜峰、邓新东、李巧岚、何丽、江家亮、

刘华、仇稳辉、雷娉、陈庆洁、谭红、王志飞、曾奎

说明：1、以科组为单位参与活动，凡参加活动且胜出者颁发奖品。

2、活动中，教师请假的(公事除外)，抽奖一律按三等奖发放。

**趣味小游戏活动策划案篇十五**

活动准备;大鞋5双

活动目标：

1、能保持身体平衡穿大鞋行走。

2、体验和小伙伴们在一起时合作的力量。(知道共同合作努力才能获胜)

3体验和爸爸妈妈游戏时带来的快乐，增进亲子之间感情。

活动过程;将幼儿分为同等人数的4队，家长和孩子穿在同一个大鞋子上，幼儿在前，家长在后。当听到口令后4组家庭比赛开始，谁先从起点到达终点，谁为获胜者。游戏结束后给获胜的幼儿分发奖品(小贴图)并请获胜幼儿说一说自己获胜的感言。

活动名称;挑水桶;

活动准备：水桶6个

活动目标1、能保持身体平衡挑着水桶行走。

2、体验和爸爸妈妈游戏时带来的快乐，增进亲子之间感情。

活动过程：将幼儿分为同等人数的4队，家长分为同等的4队。(家长和幼儿面对面站)幼儿站在起点，家长站在终点。当幼儿听到口令后将水桶从起点挑到终点传给家长，家长再从终点将水桶挑到起点，谁先到达起点，谁为获胜者。游戏结束后给获胜的幼儿分发奖品(小贴图)并请获胜幼儿说一说自己获胜的感言。

闭幕式：

家长会;

1、简单向家长介绍孩子近期在园表现

2、提醒家长将被褥拿回去更换，(被罩、枕套脏的拿回去洗洗、天气热了，被子换薄点的被子)将棉拖鞋拿回去换凉拖鞋。

3、强调清明节假期安全(火、水、电)。

4、回家路上注意安全。

**趣味小游戏活动策划案篇十六**

活动背景：

经过半个学期的训练，我社新手的技术得到了飞速提高。为了丰富校园文化生活、交流轮滑技术并宣传轮滑运动，我们特别联合四川航天技术学院轮滑协会为两校新手举办此次大型趣味活动。

这次活动对技术的要求不高，各种水平的轮滑爱好者均有机会参加。通过这次活动，可以加强四川航天技术学院轮滑协会与我社的友谊之情，为两校轮滑爱好者提供学习、交流的平台，另外也能极大提高本社团的凝聚力和影响力，挖掘轮滑的魅力与娱乐，让更多的爱好者能够加入轮滑协会这个大家庭跟我们一起进步一起成长。

一、活动名称：

中国民用航空飞行学院与四川航天技术学院联谊——趣味轮滑活动

二、活动目的及意义：

丰富校园文化生活，展现我校大学生积极向上的青春活力，创新思想，和不灭的青春斗志。

提高身体素质，促进文化交流，增进各轮滑爱好者之间的友谊和对轮滑的兴趣。

展现轮滑魅力，为新手提供一个施展才华的舞台。

增进两校同学的学习与交流，提高轮滑技术。

通过本次活动使社团凝聚力得到提升，培养社员间友爱感情，发扬团结互助传统，同时大幅度提升社员溜冰技巧。

三、活动时间：

20xx年11月26日

9:00

图书馆门前集合完毕，清点人员，出发

9:10~10:00

坐车、刷街，到达航天学院

10:00~12：00

开展趣味轮滑活动

12:00

聚餐

1:30~4:30

轮滑技术交流

4.30-4:50

清点人数，返校，在图书馆前集合点人

四、活动地点：

四川航天技术学院(广汉)

五、活动参与对象：

我校轮滑社成员及四川航天学院轮滑协会成员

六、活动内容：

1.轮滑拔河赛

2.速滑赛

3.轮滑二人行

4.钻杆比赛

5.拉火车比赛

6.跳高

7.足球场赛道短跑

8.抓人游戏

9.抓气球比赛

活动详介

一、轮滑拔河赛

1.参赛人数:10人，6男4女

2.胜负判定绳子的红色标志被拉到本队的白色几号线为胜，不限时间，一直到能判断胜负为止

3.裁判示意比赛顺序：举绳——拉紧——调整中心线——预备——开始

4.比赛是三局两胜制。

5.每轮获胜队伍每人加一分，输的一队吹爆气球一个。

二、速滑赛

1、分男子组和女子组分别进行。

2、先男子组再女子组，比赛途中不能拉人推人等犯规行为，如有犯规，视为成绩无效。

3、前10名每人加一分。

三、轮滑二人行

1、评判标准：全队人员各就各位后，裁判鸣哨宣布比赛开始。每对最后一组冲过终点为胜，性质为接力赛。在比赛途中，队员若跌倒或绑腿带脱落、断裂，该队全部队员应按照裁判的指令，退回跌到处，重新开始，指挥、直到结束。

2、比赛流程：两人一组，一男一女。比赛时将两人的腿绑在一起。

3、根据抽签决定每轮2组进行比赛。

4、获胜组每人加一分。

四、钻杆挑战比赛

1、男女一起，混合比赛。

2、比赛次序为：先一个男生再一个女生，依次钻杆。。

3、评判标准：男女生依次排好队后，裁判鸣哨开始。采取淘汰制，一人每轮有两次机会钻杆，、最终没过者淘汰。

4、杆子高度;由两个身高差不多的男生持杆，首轮高度为1.5米。依次每分5次依次下降，每次下降10公分，最终过杆者获胜。如5次后还无法评定最后冠军，再以5分米下降，直至产生冠军。

5、第一档一分，每多过一档加一分。

五、拉火车比赛

1、参赛人数为每组五人：三男两女

2、比赛地点为航天学院明志楼周围一圈

3、比赛规则：必须由裁判说开始，在途中不得出现拉人推人等危险动作。如有发现，立即取、消此人比赛资格。火车尾(每一队最后一人)冲线为胜，采取淘汰制。

4、获胜组每人加一分。

六、跳高

1、男女分组，分别进行比赛。

2、比赛由裁判决定开始，一个个有秩序进行。在比赛时，大家在旁边加油，保护，不得在比赛的前方观看，以免受伤。

3、比赛道具：纸箱。

4、评判：跳跃没有把纸箱弄倒在地，算过。采取淘汰赛，每一个高度有2次机会，过一关增加一个纸箱，直至产生冠军。

5、每过一个高度加一分。

七、足球场赛道短跑

1、男女各一组，分100米和400米

2、全队人员各就各位后，裁判鸣哨宣布比赛开始。每组最后一人冲过终点为胜。

3、获胜组每人加一分。

八、抓人游戏

1、地点：飞天广场

2、人数：无限制

3、规则：由一人来抓人，，最先抓到的人为输。抓3人，换下一轮。第二轮由抓到的上一轮第一人再进行抓捕，再抓3人、依次类推。直至抓到三轮，最后惩罚抓到的最后三人，由这三人表演节目或者吹爆一个气球。

九、抓气球活动

1、地点：羽毛场

2、人数：分组、每组随机6人。

3、无气球者淘汰后立即下场，不得再继续活动。

3、第一轮每组最后保存气球者为小组获胜者，第二轮由每小组组获胜进行决赛，最后取前三名。

4、第一轮每组获胜者加一分，第二轮前三名再各加两分。

注：完成以上活动后，按积分高低排名，取前6名。一等奖1名，二等奖2名，三等奖3名。

十、活动详细实施方案

(一)前期策划准备：

1.准备拔河绳，跳高杆，准备绑脚带，纸箱，抽签纸，记分板，创可贴

2.购买道具：气球若干(吹气球设备)，，药品(创可贴，云南白药，红药水，医用棉签)

3.奖品购买：

(二)工作整体人员安排

三)活动细则

1.成员注意事项

1).预计自备出行费用30元(都坐车的话往返共车费8元，超能吃的话午餐22元)。

2).活动过程中听从指挥，不要单独行动，遇到问题可与组长或负责人联系，请不要擅作决定。

3)..a.请新社员带好便鞋，(除技术强能应付各种问题外)。

b.如有需要带上若干报纸。

c.纸巾，一些简易的外伤医疗药物。

4).每个小组至少拥有一部手机，确保联络畅通。

5).自觉遵守“安全责任书”中各项内容并履行义务。

2.组长职责

1在整个活动过程中，全面负责好本组的各项事务，包括组员的分工及其协作等

2确保每一名队员的安全，确保每一名成员服从集体指挥

注：如在活动过程终遇到问题，由组长及时与负责人联系

(四)正式举行活动

1.组织大家进行各种游戏，工作人员完成各自任务，活动中注意安全。

2.紧急情况及意外情况处理办法

(五)后期工作

1.进入颁奖仪式。

2.收拾场地，整理道具，结束活动。

3.活动留影纪念。

4.组织社员返回学校。

5.召开社团内部会议，进行活动总结。对活动的整体效果进行讨论，对出现的问题进行分析，为以后类似活动的举办总结经验。

十一、奖品设置

一等奖

二等奖

三等奖

十二、预算项目

略

**趣味小游戏活动策划案篇十七**

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;

2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针，手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具(代表时钟的指针)在时钟前面站成一纵列(注意是背向白板或墙壁，扮演者看不到时钟模型);

3、主持人任意说出一个时刻，比如现在是3小时45分15秒，要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置，指示错误或指示慢的人受罚

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

3、的小组则要对折一次脚下的报纸，然后继续划拳，一直到某一组的最后一个人再没法站在报纸上为止，途中，任何一位同学的脚都不能站立在报纸的区域外(允许踮脚或或单脚站立)，坚持到最后的一组为优胜者

中国主要的民俗节日知识问答

活动规则：

全体同学分成2组，每一题每个同学均可举手抢答，答对相应的组加十分，答错不扣分，由对方组同学回答，答对加10分;然后进行下一题的抢答，最后分数多者队为优胜。

**趣味小游戏活动策划案篇十八**

活动主旨：

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。

活动目的：

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;

2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针，手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具(代表时钟的指针)在时钟前面站成一纵列(注意是背向白板或墙壁，扮演者看不到时钟模型);

3、主持人任意说出一个时刻，比如现在是3小时45分15秒，要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置，指示错误或指示慢的人受罚

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

3、的小组则要对折一次脚下的报纸，然后继续划拳，一直到某一组的最后一个人再没法站在报纸上为止，途中，任何一位同学的脚都不能站立在报纸的区域外(允许踮脚或或单脚站立)，坚持到最后的一组为优胜者

**趣味小游戏活动策划案篇十九**

一、活动目的：促进教师的相互了解，欢度教师节，丰富教师校园文化娱乐活动，增强教师锻炼意识，提高身体素质，加强教师间的合作能力和凝聚力，在和谐中树立团队精神。

二、活动原则：人人参与，团结进取

三、活动时间：9月7日下午5：30—6：30

四、活动地点：本园操场

五、活动摄影：郭世乐

六、活动项目：万脚一心、动物大连蹲、真爱永流传 、占领阵地、力拔山河

七、参加办法：活动前，全体教师抽签分为红队、蓝队，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。

八、各项游戏规则介绍：

1、万脚一心

红、蓝两队队员分别用左手搭前面队员的右肩膀，右手抓住前面队员的右脚，围成一个圆形向前迈进，到对面再绕回来，快的那队为胜。游戏进行2次，每胜一次100分。

2、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。

3、真爱永流传

各队派出8人，每队所有人嘴里叼支吸管，第一个人把吸管上的三角铁顺次放到第二个人的吸管上，以传递速度决定胜负。游戏进行3次，每胜一次100分。

4、占领阵地

每队六人要求游戏开始后先共同站在一张报纸上，各人身体的任何部位，不得碰地，成功后再撕去一半报纸站，接着再撕去一半……直至失败，最后以最佳办法能站进最小报纸的队为胜。

5、力拔山河(拔河)

红、蓝两队的全体成员参加，游戏进行3次，每胜一次100分。

**趣味小游戏活动策划案篇二十**

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，以到先到终点者为胜。

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，主持人数“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，每组约五张报纸、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。

**趣味小游戏活动策划案篇二十一**

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;

2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针，手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具(代表时钟的指针)在时钟前面站成一纵列(注意是背向白板或墙壁，扮演者看不到时钟模型);

3、主持人任意说出一个时刻，比如现在是3小时45分15秒，要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置，指示错误或指示慢的人受罚

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

3、的小组则要对折一次脚下的报纸，然后继续划拳，一直到某一组的最后一个人再没法站在报纸上为止，途中，任何一位同学的脚都不能站立在报纸的区域外(允许踮脚或或单脚站立)，坚持到最后的一组为优胜者

**趣味小游戏活动策划案篇二十二**

活动主旨：

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。

活动目的：

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;

2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针，手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具(代表时钟的指针)在时钟前面站成一纵列(注意是背向白板或墙壁，扮演者看不到时钟模型);

3、主持人任意说出一个时刻，比如现在是3小时45分15秒，要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置，指示错误或指示慢的人受罚

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

3、的小组则要对折一次脚下的报纸，然后继续划拳，一直到某一组的最后一个人再没法站在报纸上为止，途中，任何一位同学的脚都不能站立在报纸的区域外(允许踮脚或或单脚站立)，坚持到最后的一组为优胜者

中国主要的民俗节日知识问答

活动规则：

全体同学分成2组，每一题每个同学均可举手抢答，答对相应的组加十分，答错不扣分，由对方组同学回答，答对加10分;然后进行下一题的抢答，最后分数多者队为优胜。

1、正月初一到十五是什么节日 ? 答案：春节

2、元月初五是什么节日 ? 答案：路神生日(财神)

3、正月十五是什么节日 ? 答案：元宵节

4、二月初二是什么节日 ? 答案：春龙节 (龙抬头)

5、清明前一天是什么节日 ? 答案：寒食节

6、四月(四)五日是什么节日 ? 答案：清明节

7、五月初五是什么节日 ? 答案：端午节

8、六月初六是什么节日 ? 答案：姑姑节

9、六月二十四日是什么节日 ? 答案：火把节

10、七月初七是什么节日 ? 答案：七夕

11、七月十五日是什么节日 ? 答案：鬼节

12、八月十五是什么节日 ? 答案：中秋节

13、九月初九是什么节日 ? 答案：重阳节

14、十月初一是什么节日 ? 答案：祭祖节

15、12月20日是什么节日 ? 答案：阔时节

16、十二月初八是什么节日 ? 答案：腊八节

17、腊月二十三是什么节日 ? 答案：小年

18、十二月三十，腊月三十是什么节日 ?答案：除夕

**趣味小游戏活动策划案篇二十三**

主 题：促稳定团结，送快乐幸福，建和-谐校园 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： 主办单位：学生会 承办单位：文体部 协办单位： 协办单位 校学生会其它各部门 活动负责人： 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。

活动介绍： 活动介绍：

1、活动形式： 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 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 二等奖：2 个，电话卡 50 元×2×4 50 元×8 400 元 400 元 144 元

三等奖：3 个，笔记本，笔 12 元×12 合计 ：400+400+144=944 元 (2)娱乐环节 每只参赛队都有参与奖，最终进行统计。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找