# 部门联谊活动策划书(9篇)

来源：网络 作者：莲雾凝露 更新时间：2024-07-21

*范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧部门联谊活动策划书篇一活动原因...*

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

**部门联谊活动策划书篇一**

活动原因：各部门新一届学生干部彼此熟悉度不够强，为加强团队之间的合作力度，使一个团队在工作中能够很好的配合，并使团队中充满友谊的气息。

活动目的：使各部门的成员之间的熟悉的程度得到有效的提高，部门见面有一些必要的见面的和善。干什么活动时每一位成员都不分部门，都把所有人当成一家，去和谐相处，去互帮互助。

活动时间：二零xx年十二月至一月

活动场所：学院足球场。（教室安排待定）

活动对象：武汉语言文化职业学院全体部门

活动主办方：武汉语言文化职业学院院团委

活动步骤：

一、前期准备

二、正式活动

三、活动后期处理

活动的成果：元旦晚会的节目到位

活动预计时间：预计最多一个月

活动前期准备：

1、进行活动地点的申请，每次会场物资的准备。

2、进行活动演员名单的上交（演员组合可以由演员跨部门去挑选） 。

3、制作活动中的规章制度（各部门部长规定，由所有部长总结几条大纲出来，规范所有成员）。

4、组织各部门及社团至少推出一个展现该部门特色的节目。

5、对正式活动时的时间安排做一个详细的计划表。

正式活动：

1、由组织部组织安排各部门及社团特色节目演练场所的每天安排。

2、由宣传部及新闻方面的部门进行板报，播音，传单等形式进行校内宣传尽行校园自发节目收集。

3、办公室负责将收集的各部门、社团及自发节目整理成册，经行节目统计上交上一工作单位。

4、上一工作单位做出具体节目的统计的排演时间安排。

5、时间统计好下发自组织部、宣传部、新闻方面的部门。由以上部门安排具体地点，人员到场时间及节目最后彩排的时间。

6、彩排道具由办公室和组织部共同合作处理。

7、彩排由书记、各部长及各社团社长共同参观汇演。

8、宣布活动结束。

活动后期处理：

一、彩排场所重活由组织部男生组成队伍整理，轻活由宣传部及办公室女生处理。

二、彩排后由各部门及社长共同队此活动表现优秀者进行评比，给予奖励。（奖项：团体优秀奖，节目最佳奖，个人优秀奖，最佳策划将。以上奖项授予锦旗及物资奖励。）

三、对于未获奖团队给于安慰奖。节目给予积极者称号。

活动经费：动感地带赞助及组织物资。

活动要求：

活动制度处理：

活动特殊情况处理：

活动后勤组安排情况：

活动具体安排时间表：

活动预期成果：

**部门联谊活动策划书篇二**

激扬青春，梦想飞扬。

各部门新一届学生干部彼此熟悉度不够强，为加强团队之间的合作力度，使一个团队在工作中能够很好的配合，并使团队中充满友谊的气息。

使各部门的成员之间的熟悉的程度得到有效的提高，部门见面有一些必要的见面的和善。干什么活动时每一位成员都不分部门，都把所有人当成一家，去和谐相处，去互帮互助。

二零xx年十二月至一月

学院足球常（教室安排待定）

武汉语言文化职业学院全体部门

武汉语言文化职业学院院团委

一、前期准备

二、正式活动

三、活动后期处理

元旦晚会的节目到位

预计最多一个月

1、进行活动地点的申请，每次会场物资的准备。

2、进行活动演员名单的上交（演员组合可以由演员跨部门去挑选）。

3、制作活动中的规章制度（各部门部长规定，由所有部长总结几条大纲出来，规范所有成员）。

4、组织各部门及社团至少推出一个展现该部门特色的节目。

5、对正式活动时的时间安排做一个详细的计划表。

1、由组织部组织安排各部门及社团特色节目演练场所的每天安排。

2、由宣传部及新闻方面的部门进行板报，播音，传单等形式进行校内宣传尽行校园自发节目收集。

3、办公室负责将收集的各部门、社团及自发节目整理成册，经行节目统计上交上一工作单位。

4、上一工作单位做出具体节目的统计的排演时间安排。

5、时间统计好下发自组织部、宣传部、新闻方面的部门。由以上部门安排具体地点，人员到场时间及节目最后彩排的时间。

6、彩排道具由办公室和组织部共同合作处理。

7、彩排由书记、各部长及各社团社长共同参观汇演。

8、宣布活动结束。

一、彩排场所重活由组织部男生组成队伍整理，轻活由宣传部及办公室女生处理。

二、彩排后由各部门及社长共同队此活动表现优秀者进行评比，给予奖励。（奖项：团体优秀奖，节目最佳奖，个人优秀奖，最佳策划将。以上奖项授予锦旗及物资奖励。）

三、对于未获奖团队给于安慰奖。节目给予积极者称号。

活动经费：动感地带赞助及组织物资。

活动要求：

活动制度处理：

活动特殊情况处理：

活动后勤组安排情况：

活动具体安排时间表：

活动预期成果：

**部门联谊活动策划书篇三**

进入本学期中期，我们学生会成员间的友谊也日渐加深，忙碌的事务常常让我们感觉疲惫，我们的心中急切的呼唤一种活动能够缓解我们心中的压力，并加深学生会各部门成员之间的联系。

寓玩于乐，使学生会内部成员之间更加熟悉，增进学生会成员之间的友谊,缓解大家的工作压力，更有利于学生会内部各个活动的有效进行，快乐工作，使学生会往着和谐共进的道路上稳健发展，使学生会内部成员关系更加和谐，促进学生会更好地发展。

时间：x月x日 下午x点

地点：xxxx

信息工程学院学生会

信息工程学院学生会外联部

信息工程学院学生会外联部

信息工程学院学生会全体成员

1、内容健康、积极、乐观、向上。

2、风格、类别不限，但必须为群体节目。

每个节目时长控制在6分钟以内。

节目可由各部门商量所出节目，若某类节目过多则由抽签决定。

策划准备：

1、根据工作需要分别分为策划组、场地组、节目组、后勤组，并制成表格（详细见附表一）。

2、策划组负责联系各部门部长，选出各部门负责人并取得联系方式并制成联系表格（详细见附表二）。

3、各部门负责人于4月23日之前将能参加此次活动的\'部门人数统计好发给策划组。

场地准备：

1、有场地组负责提前租借大学生活动中心场地并提前安排好座位分布图。

2、场地布置由场地组联系宣传部和办公室负责，并于5月8日上午宣传部、办公室完成。

节目准备：

1、由每个部门部长于第七周主要干部例会上抽签决定各部门所表演节目类别。

2、各部门需制作部门视频作为开场，内容健康、积极、乐观、向上，形式、风格不限。

3、由节目组负责收齐各部门节目所需音乐、以及各部门所制作的视频（各部门节目所需道具自备）。

4、活动现场由节目组负责现场电脑操作。

5、在节目彩排当天负责讲解游戏规则

后勤准备：

1、后勤组负责现场灯光开关、道具搬运、现场秩序维持，以及根据预算计算出aa制下每人预收经费并负责管理已收总经费。

2、在节目彩排当天负责为部门代表讲解游戏规则

时间安排：

4月16日4月18日：通知各部长抽签具体事宜，确定各部门负责人及部门节目。

4月19日4月25日：召开各部门主要负责人会议。活动经费筹集完毕。

4月26日5月6日：场地准备完毕。节目所需资料准备完毕，所需道具准备完毕。

5月7日5月14日：后勤组将所需物品准备完毕。节目准备完毕，并与5月13日晚7点各部门派34名主要人员代表于19栋2楼进行彩排。

总负责：王逸 15970689973 李吕琪 15879003365

时间：5月16日下午2点整

地点：大学生活动中心

准备材料：多媒体设备、话筒、节目伴奏、笔记本电脑、数码相机或dv机、横幅、节目单、签字笔、气球、胶布、剪刀、绳子、打气筒、图钉、铭牌等

会场布置：

于5月15日中午12点整之前安放多媒体和音响设备完毕，根据会场布置图布置现场完毕。

晚会流程：

1、开场前10分钟一切准备工作就绪。

2、开场前大厅内播放较欢快的音乐，起缓和、活跃现场气氛的作用。

3、5月15 日2点整停止音乐与熄灯，维持会场秩序

4、主持人进行开场白，介绍与会评委、嘉宾，总结陈词。

5、介绍第一位参赛选手上台后，熄灯，播放介绍第一位参赛选手的视频，并进行现场助威。

6、恢复灯光，第一位参赛选手开始表演，下一位参赛选手在后台候场。

7、之后每位选手都如上述流程所述依次上场表演。

8、4个部门节目表演完毕后，表演暂时停止。由主持人组织各部门进行站起来了游戏。游戏结束后，继续表演流程。

9、第5至第8个节目表演完毕后，由主持人各部门成员观众进行你比我猜游戏。游戏结束后，继续表演流程。

10、在所有部门节目表演完毕后由主席团表演所准备的节目，并在此期间进行各种奖项的评比。

11、主席团表演结束后由主持人主持颁奖典礼，分别由主席团成员对获奖部门进行颁奖。

站起来了游戏规则：

比赛前，主持人选出若干名同学，使他们在台上并排为一排。

比赛开始后，主持人随意报出一个数字，台上从某个指定的同学从左开始，所有被选同学按主持人说出的数字起立。起立时间之内超过两秒没有按指定规则起立或错误起立的同学被淘汰，直到最后剩下一名同学，即为获胜者。获胜者可以获得奖状。

你比我猜游戏规则：

比赛前，每个部门选出两名同学。主持人从其中选出六名同学组成一组（保证同一个部门不在同一个组），使他们排成一列，且均背向出题者。

比赛开始后，第一名同学转身面向出题者，其从出题者处看到题目后，用自己除语言外的方式将题目意思传达给第二名同学。第二名同学领会后再表演给第三名同学，依此类推。最后，由最后一名同学说出他所理解到的词。期间，不准其中任何人出声音甚至提示，不准以口型等表演动作以外的行为进行提示。

1、停电超过30分钟，主持人宣布大赛改天进行。

2、在停电期间，由工作人员负责演员的组织与服装道具的看管工作。由礼仪组负责领导以及来宾的服务工作。由工作人员负责舞台、音箱设备、灯光设备等的看管。

3、若停电时间很短，则由外联部成员或者主持人即兴表演小节目，后勤组负责维持现场秩序，保证现场秩序不出现混乱局面，使晚会得以顺利地继续进行。

略。

**部门联谊活动策划书篇四**

1.推进全民健身活动;

2.促进和谐校园;

3.增强学生的团结精神;

4.活跃校园文化生活。

：20xx年10月9日

三：足球场

：梅州师范分院数学系14、15级学生

五、：每班20人

以积分形式进行比赛

活动的前期安排

1.准备活动所需要的器材，道具，奖品,物品等。

2.前期宣传

活动流程

1、每班选出20名参赛人员并选出一个小组长和一个副组，游戏环节开始，各小组组长或副组带领自己的组员去各个游戏点进行游戏。

2、比赛项目：

①双龙戏珠：由各组派出4名代表,分出2对进行接力赛，按所用时间排名，用时最短者为第一名如此类推，第一名积10分，第二名积9分，第三名积8分，第四名积7分,第五名积6分，第,六名积5分，第七名积4分，第八名积3分。

②瞎子背瘸子：由各组派出6名代表,分成3对进行接力赛，按所用时间排名，用时最短者为第一名如此类推，第一名积10分，第二名积9分，第三名积8分，第四名积7分,第五名积6分，第,六名积5分，第七名积4分，第八名积3分。

③20人21足：20个人参加，用按所用时间排名，用时最短者为第一名如此类推，第一名积10分，第二名积9分，第三名积8分，第四名积7分,第五名积6分，第,六名积5分，第七名积4分，第八名积3分。

(一)双龙戏珠

1.由各组派出4名代表,分出2对进行接力赛。

2.两人为一组，各组同时进行，将气球顶夹于彼此的背部之间，如果气球落地可重新捡起来继续前进，(比赛进行期间，手不可以扶着气球走，否则视为犯规)到终点时，将气球传给另外一组队员，另外一组队员以同样的游戏规则，从终点跑回起点，再将气球放在椅子坐破，即为成功。

3.如果在游戏过程中，如果气球掉到地上，可以捡起来继续游戏;如果气球爆破或犯规，则重新回到起点重新开始。

4.起点与终点的距离为5米，用时最短的队伍获胜。

(二)瞎子背瘸子

1.道具：障碍物

2.参赛人员：每个组选出三对进行比赛。

3.规则：比赛采用接力形式，每对两人，一人用布蒙住眼睛当“瞎子”，一人当“瘸子”。

“瞎子”背起“瘸子”，“瘸子”给“瞎子”指路，通过障碍物到达终点。

碰到2次障碍物则要重新开始。

4.用时最短时间的小组获胜。

(三)20人21足

1.结队方式：全队成横排同向站立，并用绑带将相邻两名队员的两小腿(小腿下踝关节上方处)互相捆绑，连接后二十人形成一个具有“二十一足”的整体。

2.起跑：全队在起跑线后结队成预备姿式，等待起跑发令。

当裁判员发出“预备”口令后，所有学生做好准备;发出起跑令后，学生连成一体并排向前奔跑。

3.计时与成绩：在裁判发出起跑命令后开始计时，以最后一名队员身体躯干越过终点线瞬间停表读记每队的完成时间。

最后以完成时间作为每队的比赛成绩，完成整个比赛用时最少的一方为胜，按照时间排序决定名次。

4.犯规

①起跑时队伍中任一队员在起跑命令发出之前接触起跑线前地面视为起跑犯规，一次警告无效后，则取消全队比赛资格。

②在比赛途中，如有队员摔倒或队员之间的绑带分离，视为队伍分离犯规，则全体队员必须回到摔倒或分离地点，结队后继续跑完剩下的距离。

其间不停表，中间重新结队的时间计算在该队的成绩之中。

5.安全事项:比赛途中，如有队员摔倒或队员之间的绑带分离，全体队员必须在裁判的鸣哨后立即停止跑动，防止相互拖带造成损伤。

1.本次活动为积分赛

2.参赛选手必须为班级上交名单上的同学，如一经发现该班其他同学冒充参加比赛，则取消该班比赛资格。

：由数学系颁发奖状、奖品，一等奖、二等奖、三等奖各一组。

：数学系统一安排。

：数学系

**部门联谊活动策划书篇五**

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

xx年04月——xx年05月（根据内容分阶段进行）

天津商业大学篮球场、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）

部门 工作内容 截止时间 监督人签字 组织部 及时完善活动策划，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 xx年04月24日 宣传部 出一块画板，安排好活动的各项宣传活动，制作部门风采展活动ppt

，收取整理参加个人风采展人员的ppt xx年04月18日 服务部 布置活动会场，借好教室及场地，活动结束后整理会场 xx年04月24日 外联部 安排好活动参与人员 xx年04月16日 办公室 安排照相人员，购买活动奖品及奖状，安排人员负责签到 xx年04月16日

1、 xx年04月16日下午进行素质拓展活动，

2、 xx年04月20日下午进行个人风采展及部门风采展；

3、 xx年04月23日进行篮球赛初赛，选出三队参加xx年04月24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。

c、背夹气球游戏：各部出12人，分六组，每两人背夹一气球到终点，把球传给终点处等待的本队队员，依次接力，按时间顺序排名

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

1、 素质拓展： 饮水机 借用 0元

纯净水 一桶 5元

气球 5袋

乒乓球 60个

奖品

2、 部门风采展：彩带

奖品

3、 篮球赛： 饮水机 借用

纯净水 2桶 10元

合计

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；

3.小册子宣传

在晚会宣传时期，赞助商的宣传小册子将于活动通知及宣传资料一同发放到各系。宣传小册由商家提供，在不影响活动展开的情况下，在展板上留有一块用于商家最新活动的展示区。展示板放在院实训广场。因摆放位置特殊，不会受到其他任何组织宣传的影响。

4.现场宣传

在文艺晚会中每张ppt的右上角印有赞助商的标志性图案并在结尾由主持人鸣谢赞助商家。商家亦可提供喷绘作为舞台背景。

5.奖品宣传

本次活动的部分奖品可以使用商家制定的商品，具体事宜待于和商家面议。

6.材料宣传

前期节目筛选及节目单等材料上都印有赞助商的名称。

7.工作人员用品宣传

工作人员可穿上印有商家标志的服装工作，现场的道具等该项目赞助

8.嘉宾发言

贵公司可派代表过来参加我们的活动，并可在活动期间以嘉宾的身份上台发言（最好在活动开始或中间）

9.现场鸣谢

活动结尾，公司名称以口头鸣谢形式再一次出现。

**部门联谊活动策划书篇六**

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

xx年04月——xx年05月（根据内容分阶段进行）

天津商业大学篮球场、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）

部门

工作内容

截止时间

监督人签字

组织部

及时完善活动策划，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。

xx年04月24日

宣传部

出一块画板，安排好活动的各项宣传活动，制作部门风采展活动ppt，收取整理参加个人风采展人员的ppt。

xx年04月18日

服务部

布置活动会场，借好教室及场地，活动结束后整理会场。

xx年04月24日

外联部

安排好活动参与人员。

xx年04月16日

办公室

安排照相人员，购买活动奖品及奖状，安排人员负责签到。

xx年04月16日

1、xx年04月16日下午进行素质拓展活动，

2、xx年04月20日下午进行个人风采展及部门风采展；

3、xx年04月23日进行篮球赛初赛，选出三队参加xx年04月24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。

c、背夹气球游戏：各部出12人，分六组，每两人背夹一气球到终点，把球传给终点处等待的本队队员，依次接力，按时间顺序排名

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

1、素质拓展：饮水机借用0元

纯净水一桶5元

气球5袋

乒乓球60个

奖品

2、部门风采展：彩带

奖品

3、篮球赛：饮水机借用

纯净水2桶10元

合计

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。

**部门联谊活动策划书篇七**

纪念企划成立十周年，提升社团内部各部门之间的团结协作和凝聚力，提高社活动背景：企划同盟成立十周年，组织企划成员举行爬紫金山活动。

企划同盟

企划各部门成员及盟友150人左右。

紫金山

20xx年11月10日。

【一】

1、注意细节：活动中必须注意人员安全问题；小组成员不要因为好奇和冒险而脱离队伍。

2、必备药品：创可贴，止血、止痛、消炎药、捆扎用品等。

3、成员自带食物和水，嘱咐成员将食物和衣服带好。

4、出发前组织开展一些小游戏，使成员之间相互熟悉。

5、爬山途中不要乱扔垃圾，保护紫金山的植被。

6、请所有成员穿好运动服及运动鞋。

人员安排：工作人员事先准备与人数相同的纸片，1-10的纸片各十五张，由所有成员各抽取一张，相同数字的为一组，对应数字即为小组编号。

男女主持人各两名。

下午2:00所有人员于情人坡集合。并按小组排好顺序。

1、2:10-2:15主持人指示各小组内部成员相互介绍认识.。

2、2:15-2;25认识朋友各小组围坐成圈，由某人开始循顺时针方向起立自我介绍“各位朋友好，我是张xx”第二人起立说“张xx你好，我是赵xx”第三人起立说“张xx、赵xx你们好，我是王xx”依次类推，使大家把每人的姓名记祝

3、2;25-2;40做游戏：比长短每队派出一人参与游戏主持人宣布要比的小组，然后每组派出他们认为会赢的人，每组派出的人出来后，主持人再说比什么，计算每次比完的输赢。输的组接受相应的惩罚措施。

4、2:40-2;55猜猜是谁

道具：一些名片贴纸，笔

1给小组内每人一张名片纸，写上自己的名字。

2主持人收集名片纸，然后把每张贴纸贴在每个人背后，不能同一个名字贴在同一个人背后，不能让他们知道背后的名字。

3游戏开始，每个人必须去问别人任何是或不是的问题来猜他们背后名片上的名字。

【四】

3：00全体成员出发，徒步前往紫金山，在山脚下各小组分头行动，自寻路线，目的地：紫金山天文台

【五】

约5:00所有人员到达天文台后原地休息，可以吃自带食物，合影留念，做小游戏等。

【六】

5:40左右，准备下山，回学校。

**部门联谊活动策划书篇八**

为了进一步加深学校各部门之间的了解，增进成员之间的友谊，促进工作更好发展，培养干事的组织与交流能力，并为以后的高效开展打好基础，本部门决定组织一次部门联谊活动。

丰富成员的课余生活，为大家提供一个自我展示的平台；

增强成员内部的整体凝聚力与锻炼组织和交际能力。

20xx年1月5日早上7点到晚上9点

（一）前期准备：

1、邀请人员

2、主持人安排

3、活动流程前期准备

（1）联系好各部门，包括设备申请和物质准备。

（2）与各部门沟通，分配好活动工作。

4、座位安排围成一个圈，各部门成员之间互相穿插坐。

(二)后期准备

1、活动前准备18：30-19：00时生活部全体成员去足球场规划和布置现场试音，检查设备。

2、活动开展

1)生活部新干事派发零食，饮料，胶杯和抽式纸巾等。

2)主持人介绍各部门14届成员。

3)主持人邀请15届新成员原位站起，作自我介绍。（部门+名字+想要说的话）

4)主持人组织开始游戏

游戏一：撕名牌

（工作人员进行人员分配，参赛者不知道自己队友是谁）游戏开始前给每个人背上都贴上名牌，名牌上带有颜色，组员的名牌内互相贴有队友的名牌，但因为参赛者本身不知道自己自己队友是谁，所以要经过从场地中找寻线索，或找寻哪个人不是自己的队友（工作人员设计线索，如红色名牌的队友不是白色名牌）。同时名牌中的名字分两种颜色字写的7嫌疑最大的2人，并作最后的陈述和辩解，再次投票后，杀掉票数最多的那个人。被杀者如是真正的凶手，不可再讲话，退出本轮游戏。被杀者如不是杀手，可以发表遗言及指认新的怀疑对象。在聆听了遗言后，新的夜晚来到了。又是凶手出来杀人，然后警察确认身份，然后又都在新一天醒来，又有一人被杀。继续讨论和杀掉新的被怀疑对象。如此往复，凶手杀掉全部的警察或良民即可获胜

游戏二：一块五毛

男生为五毛，女生为一块，主持人说出需要的钱数，然后男女生凑齐主持人需要的钱数，凑齐为赢，凑不齐为输。5）游戏惩罚：

（1）请输的人去其他聚会人群那捣乱，如：大喊“劳资是来砸场子的，不服来战”或者气势汹汹地横穿其他聚会人群，又或者大声说：“我最帅，我最，我就是你们这帮兔崽子的老大”

（2）请输的人抱起主持人，手要环在主持人的腰际，持续5秒

（3）输的人被自己部门的所有人围着举起向天空抛３下

ps：以上为个人惩罚

（4）男生学古代女子翘起兰花指拉客（拉客对象是别的部门的男生），女生学男子做伸直手臂勾食指调戏他人8的动作（对别的部门的男生）。

（5）背对着背，手挽着手，围成一圈，蹲下站起来，集体做6个

（6）集体大喊２声：“千万不要觉得你的部长很美很帅，那是因为你没有见过我的部长！”

（7）所有成员去任意一个在足球场上聚会的人群那里砸场子，气势汹汹的阁下狠话。

ps：以上为团队惩罚6）各部门成员合照留念。7）主持人组织活动结束和组织全员会场清洁。

1.全体成员在游戏时注意安全，如有身体不适者可以提前退出游戏。

2.请全体成员来到前多穿几件衣服，注意保暖。3.活动中突然下雨请到操场观众席就坐。

1.如当天遇到天气原因不方便在操场联谊，请全体成员到教学楼举行联谊活动。

2.如因名牌数量不够，可把人员分开两大组，分别玩一个游戏，保证每个成员玩的舒心。

**部门联谊活动策划书篇九**

惠州学院建模协会

惠州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。

惠州学院校园。

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。

150元。

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，驻守人乡对减少，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）。

3.每个部门须出5道竞技题目,（题目需要具趣味性，易分出胜负，支持多人玩。）内容自定,需是本部门的强项（是用于别个部门向你们部门挑战用的）.

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。

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