# 2024年玩游戏策划案(23篇)

来源：网络 作者：水墨画意 更新时间：2024-09-05

*在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。玩游戏策划案篇一一、活动时...*

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看一看吧。

**玩游戏策划案篇一**

一、活动时间：20\_\_年3月7日下午1点半

二、比赛地点：篮球场

三、活动人员：全体女职工

四、组织人员：裁判和记分员：

五、比赛项目及规则：

1、比赛项目：比赛由投球、运球二个分项组成。

投球分项：每位选手有10次投篮机会，其中在三秒区里定位投3次，三秒区外定位投3次，运球上篮4次。

运球分项：每位选手从篮球场一侧的底线开始运球，运到篮球场的另一边并绕过篮球架，再运回起点处。

2、比赛规则：

选手在定位投篮时，双脚不能左右移动。

选手在运球上篮时，可以三步上篮也可以持球移动上篮，但是起点必须在三秒区外。运球时，选手可以单手运球也可以双手运球，但是不能持球。

3、记分标准：

选手在三秒区里定位投篮，投进一球得2分。

选手在三秒区外定位投篮，投进一球得3分。

选手运球上篮，投进一球得3分。

选手在运球分项中，以运球时间排序，第一位的得7分，第二位的得5分，第三位的得4分，第四至十名的得2分。

活动时如发生疑问，由裁判商议后决定。

六、奖励及其他：

1、选手以总分进行排序，前10名进行相应的物质奖励。

2、其他未尽事宜，以公司工会商议为准。

七、准备用具：4只篮球、2只秒表、4支笔、评分表格、签到表、4个文件夹、矿泉水

八、活动经费预算：共计\_\_元

**玩游戏策划案篇二**

一、活动背景

学生会学生服务站是在校团委的具体指导下成立的，为全校同学提供学习、工作和生活等各方面的信息服务和具体帮助的综合性、一站式服务窗口。自\_\_年10月投入运行以来，帮助同学解决了不少问题;但由于宣传工作还未全面打开，一定程度上限制了服务工作的进展。

二、活动目的

进一步提高知名度以更好地服务于广大同学，同时也为3月24日的敦聘仪式做好前期宣传的铺垫。

三、活动主题

“有困难，找我们!”学生会学生服务站竭诚为广大同学服务。

四、活动时间、地点

\_\_年3月15日

共青团广场

五、活动内容

(一)心理咨询

1、活动主体：校心理咨询中心、校心协、校社联\_\_协会

2、活动形式：现场咨询，有奖心理游戏

(二)法律咨询

1、活动主体：校(学生)法律咨询与援助中心

2、活动形式：现场咨询

(三)权益中心“天天都是315，人人都能享权益” 系列活动

1、活动主体：权益中心

2、活动形式：

(1)邀请后勤集团商贸中心主任和质量监控部主任现场答疑;

(2)维权知识有奖竞猜;

(3)发放传单。

六、活动实施

活动日时，场地分为3个区，分别为：现场咨询区、礼品领取区及宣传材料发放区。

▲现场咨询区：桌子排成一字型，备好姓，若干支笔;

▲礼品领取区：由2名同学负责核对竞猜答案，并对答对者赠予小礼品;

▲宣传材料发放区：组织若干名同学分散在各个场地进行发放，另外安排2名同学在咨询区与礼品领取区进行发放。

七、后勤安排

1、活动现场布置：包括桌椅排放、横幅悬挂、姓，纸笔、矿泉水等。

2、场地租借、购置奖品及发放。

3、各个区人员自己负责本区所需要物品。

4、活动结束后，各工作人员按照活动前的安排进行收场工作，东西收回。

八、宣传方案

一、前期宣传

1、设计活动方案，制作活动海报及活动横幅，宣传活动名称及内容。

(1)活动横幅数量：2条

内容：①“有困难，找我们!”学生会学生服务站竭诚为广大同学服务。

悬挂地点：展台前

(2)活动海报数量：5张

张贴地点：千叶园、b区

2、联系校园内媒体单位,包括校电台，校广播等。

3、qq签名。

二、现场宣传

1、邀请校电台对“大学生消费维权宣传进课堂”进行录制。

2、准备各种宣传资料，包括宣传展板、横幅等，并发放此次活动的宣传单。

3、活动日时，邀请校电台、校广播、校报记者站、校青通社、编辑部的成员前来参与宣传活动，并请他们进行相关的采访报道宣传。

三、后期宣传

1、拍摄现场活动的照片，报道本次活动情况。(编辑部)

2、制作总结进行活动汇报。

3、各报纸、电台、网站等发文报道活动照片及活动成果汇编、总结。

九、物料准备及经费预算

项目

单价

数量

总价

桌子

12

椅子

**玩游戏策划案篇三**

活动目的：宣传《权益保护法》，增强消费者的维权意识，维护消费者权益。

活动时间：3月15日

活动地点：\_\_区\_\_广场

活动对象：消费者

活动组织者：\_\_学院政治法律系

\_\_区消费者维权中心

活动形式：现场接受市民咨询，发放《消费者权益保护法》法律宣传资料。

活动分工：

1.组织部负责组织策划工作。

2.外联部配合主席团搞好场地的布置安排及合作人的联系

3.秘书处负责活动的总结工作

4.宣传部负责活动的宣传工作，做好展板和海报的宣传，让全院同学都能够及时了解“消费者维权”的性质并积极参与其中。

附：各部门应提高工作效率，努力按时、保质保量完成各自任务，在活动中锻炼自己。

**玩游戏策划案篇四**

为了热烈庆祝“五四”青年节，丰富全校教职工业余文化生活，增强教师凝聚力，彰显我校教师风采，经学校行政研究决定，开展“庆五四”教职工系列活动，特拟订如下活动方案：

一、组织机构

1、领导小组

组 长：

副组长：

成 员：

领导小组下设办公室在党支部办公室，由王崇会同志任办公室主任并负责日常工作。

2、宣传组

组 长：

成 员：

3、竞赛组

组 长：

成 员：

4、裁判组

组 长：

成 员：

6、后勤组

组 长：

成 员：

7、器材组

组 长：

成 员：

8、安全组

组 长：

成 员：

9、节目审查组

组 长：

成 员：

二、活动时间

20xx年4月15——5月7日。

三、活动地点

学校操场、五楼会议室

四、活动对象

全体教职工

五、活动项目

拔河，篮球，乒乓球，羽毛球，跳绳，跳棋，象棋，卡拉ok，集体性文艺节目，闭眼吹爆气球，面粉吹乒乓球。

六、活动要求

全体教职工必须人人参与，比赛期间除突发事件或生病外不能以任何借口请假，学校将考勤记载，各年级组参与人数有缺席的将影响年级组的团体排名。(差一人次以0.5分扣算)

七、后勤保障

本次活动经费和活动器材由学校总务处提供。

八、奖励

1、单项奖

取前三名颁奖，奖金分别300元、200元、100元。同时按2、1.5、1、0.5分计入团体总分。

2、团体奖

取前三名颁奖，奖金分别为3000元、2500元、xx元。团体奖以团体积分高低依次排名。另设优秀奖、组织奖、精神文明奖、团结协作奖，奖金1000。

**玩游戏策划案篇五**

活动目标

1、练习站在椅子上变换动作，保持身体平衡，发展平衡及跳跃能力。

2、在游戏活动中培养克服困难的精神。

活动准备

1、音乐：现在大家一起做

2、幼儿人手一把椅子。

活动过程

一、热身活动

1、播放音乐：现在大家一起做

2、听音乐做椅子操。

二、探索：椅子上的动作

1、幼儿双脚站在椅子上，变换手臂动作。

2、幼儿单脚站在椅子上，变换手臂和腿部动作。

3、幼儿坐在椅子上，用四肢做动作。

教师观察幼儿，引导幼儿互相学习，提醒幼儿变换动作时保持身体平衡。

三、椅子游戏

1、过小桥：

将椅子一张一张靠拢，排成小桥状，幼儿踩在椅子上过小桥。

2、绕树林：

将椅子间隔距离排成小树林，幼儿绕过小椅子，曲线向前跑。

3、过桥墩：

椅子左右间隔设置，幼儿踩在椅子上过小河。

4、幼儿讨论

用椅子还可以怎样玩，请个别幼儿示范，拓展玩法。

5、幼儿分散活动，教师提醒幼儿注意安全，根据幼儿能力及时调整椅子的摆放。

四、放松活动

幼儿坐在椅子上做骑马状，在场地上自由骑马。

**玩游戏策划案篇六**

活动目标

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。

活动准备

1、长松紧带垫子，拱形门，椅子。

2、音乐：一齐走

活动过程

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

**玩游戏策划案篇七**

一、活动主题：

○1.礼动新春贺佳节--来店有喜，买即送拜年礼○

○2.金猪送福迎财神-满100省60元、50元、40元、30元、20元○

○3.金猪送福好运连连--红火靓礼满100六重送○

○4.金猪报喜刮卡连年--购物满200元，立丹为您备足精选年货过新年○

○5.立丹新春礼上礼---合家满堂红红红火火过新年○

○6.金猪进门全家旺--立丹迎春特卖会换季商品低2折起黄金饰品零点利○

○7.浓情蜜意爱要久久--温馨恋爱礼2.14千支玫瑰送给您○

二、活动时间：

20xx年2月9日(五)-200\*年2月25日(日)17天

三、活动内容：

○1.礼动新春贺佳节-来店有喜，买即送拜年礼○

1.活动时间：0\*年2月18日(初一)-0\*年2月20日(初三)3天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间，凡在本商场1楼-4楼购百货商品顾客即送拜年礼一份，每日限量派送，先购先送，送完为止。(赠奖地点：大门外赠奖处)

赠品：(新春红包袋或新春对联)数量：300份\*3天=900份预算：2.2\*900=20xx元

○2.金猪送福迎财神-满100省60元、50元、40元、30元、20元○

1.活动时间：0\*年2月9日(五)-0\*年2月25日(日)17天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间，顾客凡购买参加此项活动的商品，单柜消费满100元以上(含100元)，均在售价基础上按每100元递减60元、50元、40元、30元、20元相应价格支付，不足部分不减，单柜可累计。注：部分专柜除外印刷气氛牌：3,000张费用预算：1680元(单色单面)

○3.金猪送福好运连连-红火靓礼满100六重送○

1.活动时间：0\*年2月9日(五)-0\*年2月25日(日)17天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间，凡在本商场1楼-4楼购物单张票满100元以上(金额不可累计)可凭售货单顾客联(黑联、黄联)到大门外赠奖处参与“红火靓礼六重送”的活动，领取相应级数的礼品,顾客朋友在兑换礼品时可按消费金额随心自由搭配。

“红火靓礼六重送”奖品设置100元-200元级;送成本价2.5元的礼品(赠品：牙膏、卷筒纸二选一)201元-300元级;送成本价5元的礼品

(赠品：洗衣粉、洗洁布二选一)

301元-400元级;送成本价7.5元的礼品(赠品：新年鸿运袜、纯牛奶二选一)401元-500元级;送成本价10元的礼品(赠品：精美靠垫、百事可乐2.25升二选一)

501元-600元级;送成本价12.5元的礼品(赠品：套装烹调碗、精美卷纸一提二选一)601元-800元级;送成本价15元的礼品(赠品：不锈钢厨具、精装中老年核桃粉二选一)

注：(礼品金额设置按每一级别奖品最小金额\*2.5%计算所得)

(黄金珠宝、钟表单张小票满800元-1600元领第一级礼品，1601元-2400元领第二级礼品，2401元-3200元领第三级礼品依次类推)。赠品：(见上)数量：400份/天\*17天=6800份合计赠品预算：平均价8.75元/份\*6800份=59500元每日赠品预算：59500元/17=3500元/天占每日预估营业额1.6%(按每日营业额220,000元计算)

印刷气氛牌：2,000张

费用预算：1120元(单色单面)

○4.金猪报喜刮卡连年--购物满200元，........为您备足精选年货○

1.活动时间：0\*年2月18日(初一)-0\*年2月25日(初八)8天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间，凡在本商场1楼-4楼购物单张票满200元以上可凭售货单顾客联(黑联、黄联)到大门外赠奖处参与“金猪报喜刮刮乐”活动，刮出金猪心动礼品。201抽一张;401抽二张;601抽三张;最多可抽3张，(黄金珠宝、钟表单张小票满800元为一张，1600元为二张，依次类推)最多3张。

4.奖项设置：

(一等奖1名，金猪抢钱，送、笔记本电脑一台或台式家用电脑一台)

成本金额：3000元\*1=3000元

(二等奖2名，鸿运当头，送、名牌数码相机一台)

成本金额：1720元\*2=3440元

(三等奖3名，旗开得胜，送、名牌微波炉一台)

成本金额：200元\*3=600元

(四等奖16名，合家欢乐，送、名牌暖被一床)

成本金额：100元\*16=1600元

(五等奖32名，富贵临门，送、中式年货一套含香肠、腊肉、年糕等)

成本金额：55元\*32=1760元

(六等奖64名，年年有余，送、高级餐具或牛奶一件)

成本金额：38元\*64=2432元

(纪念奖无奖，欢天喜地，送、糖果、花生一把抓)

成本金额：1.2元/人\*500人/天\*8天=4800元/4元(每斤)=1200斤赠品预算：共计17,632元。

每日赠品预算金额：17632/8=2,204元印刷刮刮卡：10，000张

费用预算：2，800元(四色双面)道具预算(装糖果花生用)：425元

○5.新春礼上礼---合家满堂红、红红火火过新年○

1.活动时间：0\*年2月18日(初一)-0\*年2月19日(初二)2天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间，凡在本商场1楼-4楼购物单张票满200元以上可凭售货单顾客联(黑联、黄联)到大门外赠奖处“红葡萄酒”一瓶，每人限领一瓶。每天50瓶，送完为止。

赠品预算：成本采购价9.5元/瓶\*100=950元。每日赠品预算金额：950元/2天=450元

道具预算：红包装纸和包装带共计200元

○6.金猪进门全家旺--春特卖会、换季商品低2折起黄金饰品零点利○

1.活动时间：0\*年2月9日(五)-0\*年2月25日(日)17天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间营运部组织大量换季商品大门花车进行新春特卖会商品折扣低至2折起，和组织黄金饰品在(2月18日-2月20日)举行零点利商品活动。

印刷气氛牌：1,000张

费用预算：760元(单色单面)

○7.浓情蜜意爱要久久--温馨恋爱礼2.14千支玫瑰送给您○

1.活动时间：0\*年2月13日(二)-0\*年2月14日(三)2天

2.活动地点：1-4楼

3.活动内容：活动期间

1、凡在本商场1楼-4楼购物单张票满200元以上可凭售货单顾客联(黑联、黄联)到大门外赠奖处领取礼品(女士领取浪漫玫瑰花2支，男士领取巧克力一块)。

2、真情告白，情歌点播站让浪漫的情歌表达你的爱意!用深情优美的旋律打动她的芳心。立丹百货为您推出情歌点播站，凡在本商场消费购物单张票满50元的顾客均可为你的心上人点歌一曲。

3、情人节期间在本商场消费购物单张票满100元的顾客可凭收银小票到一楼总服务台免费包装商品。

赠品预算：玫瑰花成本采购价1.4元/支\*1000支=1400元，巧克力成本采购价1元/个\*500=500元。每日赠品预算金额：20xx元/2天=950元

道具预算：情人节礼品包装纸和包装带共计200元

**玩游戏策划案篇八**

1 大树与松鼠

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。

**玩游戏策划案篇九**

大家来赏月

主要涉及领域：艺术

活动目标：

1.初步学习用二方连续的方法，表现许多人一同赏月的情景。

2.在尝试、交流与讨论的过程中，探索将单个的图案连续起来的方法。

3.在活动中，能够将不同的材料放在指定的地方。

活动准备：剪刀、各色长条形纸、铅笔等。

活动过程：

1.欣赏二方连续图案，观察其图案特点。

指导语：这些图案是用什么方法做出来的?它和我们以前剪的剪纸有什么不同?

2.讨论剪二方连续的方法。(教师引导幼儿讨论折、剪的方法。)

3.尝试进行操作。

4.交流自己在活动中的问题和获得成功的方法，进一步获得剪二方连续图案的经验。

5.再次尝试，体验获得成功的快乐。

6.共同布置环境“大家来赏月”，体验合作布置教室的愉快。

做月饼

主要涉及领域：综合

活动目标：

1.在观看录像、自己尝试做月饼的过程中，进一步了解制作月饼的材料、工具和方法。

2.积极大胆地尝试运用材料、工具进行探索和制作，体验成功的快乐。

3.轮流使用材料、工具，活动后能与同伴共同整理环境。

活动准备：制作月饼的录像带、制作月饼的材料和工具、烤箱等。

活动过程：

1.迁移已有经验进行回忆和讨论。

2.欣赏录像，进一步熟悉制作月饼的方法和过程。

3.观察活动的材料和工具。

4.自由交流自己想要制作的月饼。

5.尝试制作月饼。(教师在指导的过程中，提醒幼儿不要将馅儿放得太多，轮流使用工具和材料。)

6.烤制、品尝制作的月饼，体验成功的快乐。

亲子赏月晚会

主要涉及领域：综合

活动目标：

1.进一步了解中秋节的来历及风俗习惯，知道中秋节丰收、团圆的意义，对中国传统的节日文化产生兴趣。

2.活动中能大胆地运用各种形式表达自己在节日中快乐、喜悦的情绪。

3.体验和家人、老师、同伴共同庆祝节日的快乐。

活动准备：

1.环境布置(音响、灯光、字幅、灯光月亮、彩炮、桌椅等)。

2.幼儿每人一份节日食品(月饼、各种中秋节的水果和食品)。

3.亲子游戏材料及奖品。

4.教师排练情景剧，幼儿扮演玉兔。

活动过程：

1.活动开始。

(1)主持人宣布活动开始。

(2)拉响彩炮，体验节日热闹的气氛。

(3)园长致词，表达祝愿。

2.欣赏情景剧《嫦娥奔月》。

3.嫦娥和玉兔共同组织《知识对对碰》竞答活动。

4.表演节目共同联欢。(家长节目、幼儿节目、教师节目和游戏穿插进行。)

5.共同品尝节日食品、赏月。

6.结束部分(踩气球，庆祝节日)。

**玩游戏策划案篇十**

活动目标：

1、喜欢参与游戏，学习扮演角色，会使用礼貌用语进行交流。

2、加强各游戏主题与角色间的联系。

3、培养幼儿初步的合作意识,游戏中能创造性使用游戏材料的行为。 活动准备：

铃鼓、小黑板、玩具钢琴、逼、纸、体育活动玩具等游戏的玩具材料。 活动过程：

1、通过谈话引出主题，引导幼儿讨论：幼儿园有哪些活动?老师经常带小朋友做些什么?

2、启发幼儿分配角色，先让能力强的幼儿当老师，以后可以让能力中等或较差的幼儿轮当，不要让能力强的孩子独占“老师”的角色。

3、提出游戏要求：

(1)通过协商决定要扮演的角色。

(2)游戏结束后将材料分类收好。

4、幼儿游戏，教师观察指导

(1)重点指导幼儿园的老师给孩子上课的程序。

(2)帮助幼儿园的老师丰富游戏情节。

5、整理游戏材料，师幼分享游戏体验，评价游戏情况。 观察与反思：

幼儿园是幼儿们非常熟悉的地方，我通过幼儿园这个角色游戏，创造性地表现幼儿的生活，游戏中幼儿们非常积极，但是在游戏中还是遇到了一些问题，比如，幼儿在游戏中有争抢角色的现象。

存在的问题及其原因与对策：

问题1：幼儿在游戏中有争抢角色的现象。 原因：很多幼儿都想扮演老师。

对策：在游戏前指导幼儿自主协商分配角色。 问题2：幼儿只顾游戏，忘了在游戏中使用礼貌用语。 原因：幼儿的礼貌习惯还不能自如地运用到游戏中去。对策：提醒幼儿在游戏中使用礼貌用语。

**玩游戏策划案篇十一**

一、活动主题：佳美精品年货节

二、活动时间：xx年2月10日(农历十二月二十三)------3月5(正月16)

三、整体活动广告语--------

欢乐佳美中国年 购物惊喜不间断

说明：可用作公交车前后的宣传、一店前厅入口、一店店内气氛、各店对联等

四、活动内容

(一) 新春到，“福”送到! 活动时间： 2月10日开始

购物送福送到家，福运连连，惊喜不断!

凡在佳美各店购物满50元者，送价值5元的金字“福”联一个(共20xx个送完为止)

(二) 新年送“鲤”年年有“鱼” 活动时间： 2月7日------2月17

新年送吉祥，新年有“礼”年年有“鱼”,风调雨顺，天降鲤鱼，购物满200元送一条!

(三)特别企划 情人节专版 活动时间：2月7日------14日

我亲爱的情人节，特供商品乐开怀，玫瑰、鲜花、巧克力一个也不能少!

买情人节特供商品满38元送情装玫瑰一支

凡购物满60元者免费包装情人节礼物

服装区购物满300元送价值38元的巧克力一盒+玫瑰花一支

(三)新年“福”运一把抓，抓到什么送什么

活动时间：2月18日------2月27日(初一至初十)

新年到福运到，佳美让您购物乐陶陶，购物满额抓，福运带回家，购物满100元抓一把

说明：这其实是一个抽奖活动，与以往不同的是在奖品的设置上可以多样化，可以设一个大奖造出轰动效果，也可以不设大奖，把礼品直接写在奖券上，抓到什么送什么，如果采用后者方案，可以把企划部以前所剩的奖品以及以前业务争取的赠品统计一下，按数量分写在奖券上抓到什么送什么，如果礼品不足可以买一些小的中国结或小吊坠补充，虽然这些东西很小很便宜但因为是在过节期间，人们往往更加在意的是“福”运一把抓活动喜气洋洋的参与过程。

注：可设一二三四五等奖及参与奖。一等奖：1000元礼券2名(1名)二等奖：500元礼券5名(2名)三等奖：100元礼券(3名)四等奖：50元礼券20名(10名)五等奖：20元礼券50名(30名)

(四)团购价低更有礼，财运吉祥送到家!

活动时间：2月7日------2月27日(初十)

团购满3000元送价值99元的酒

团购满5000元送价值150元的酒

**玩游戏策划案篇十二**

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。

**玩游戏策划案篇十三**

1、泡泡糖

主持人召集若干人上台，人数最好是奇数，当大家准备好时，主持人喊“泡泡糖”大家要回应“粘什么”，主持人随机想到身体的某个部位，台上的人就要两人一组互相接触主持人说的部位。比如，主持人说左脚心，那么台上的人就要两人一组把左脚心相接触。而没有找到同伴的人被淘汰出局。当台上的人数剩下偶数时，主持人要充当1人在其中，使队伍始终保持奇数人数。最后剩下的两人胜出。因为游戏并不具有技术和智力上的难度，所以在胜出人获得奖品时，还可以稍微刁难一下，比如让他站在椅子上用身体表现一个字(可以是他的名字之类)或者让他表演一个节目等。此游戏要注意，主持人喊出的身体部位要有一定的可实行性，要是不慎喊出上嘴唇，恐怕大家都得笑晕。

2、成语接龙

这个游戏的名字只是用来迷惑大家，而并不是真的要接龙。选出几位年轻人上台，让大家先在纸上写出5个成语，因为游戏题目叫成语接龙，所以大家会考虑的是成语如何接龙，最后一个字该容易还是简单。等大家都写好之后，让大家都把自己的成语向台下观众读一遍。然后让每个人在5个成语前加上“我初恋时、我结婚时、我洞房花烛夜时、我结婚后、我的婚外恋”，这样连起来就变成“我初恋时(第一个成语)、我结婚时(第二个成语)、我洞房花烛夜时(第三个成语)、我结婚后(第四个成语)、我的婚外恋(第五个成语)”。有时效果会意想不到的搞笑。(有一次那人写的是七上八下，还正好是第三个成语。)

3、传呼啦圈

这个游戏要较大的场地和较多人参加，恐怕也不是特别适合。若干人一组，手拉手围成一个封闭的圆圈，在其中一人手臂上套上一个呼啦圈，比赛开始时，各小组同时运动，在不许用手的情况下，把呼啦圈穿过每个人的身体，最后传一圈，最先完成的一组胜出。呼啦圈不能太大，否则穿越的时候太容易，也不能太小，让大家都穿不过去。

4、吸管运输

同上一个游戏一样要分出若干人一组，每人嘴里叼一支吸管，第一个人在吸管上放一个有一定重量的钥匙环之类的东西，当比赛开始时，大家不能用手接触吸管和钥匙环，而是用嘴叼吸管的姿势把钥匙环传给下个人，直到传到最后一个人嘴叼的吸管上。

5、两人拔河

每两人一组，背对背骑马桩的姿势站立，然后弯腰将两手从自己胯下伸出与对方相握，用力量在保持自己不动的前提下让对方先移动。此游戏只限于男性，由于姿势并不优美，再加上参加人员有一定限制性，所以并不太适合单位的联欢活动。

6、正话反说

选几个口齿伶俐的人参加游戏，主持人要事先准备好一些词语。主持人说一个词语，要参加游戏的人反着说一遍，比如“新年好”，游戏者要立刻说出“好年新”，说错或者猛住的人即被淘汰。从三个字开始说起，第二轮四个字，第三轮五个字，以此类推，估计到五个字以上的时候游戏者就所剩无几了。

7、金鸡独立

这回可是真的成语接龙了。但是每位参加游戏的人脚下要放一张报纸(或者半张足矣)，当在规定时间内接不上成语时要把脚下的报纸对折，然后再站上去，主持人重新开头出一个成语让后面的人继续接，到最后就会出现有人“金鸡独立”来接成语。直到最后，脚一直保持在报纸上的人胜出。(今年是猪年，我突发灵感想出来的)

8、闻“歌”起舞

这个题目也是由闻鸡起舞想到的。每两人一组，最好是一男一女，让女士唱歌，必须唱主持人提出特定要求的歌，比如歌词中要带动物的、“春”字的等等，在女士唱歌的同时，她的搭档要根据歌词舞蹈。在规定时间内，想不出歌曲的一组即被淘汰。

9、一反常态 规则：上场的队员听主持人的号令，作出与号令相反的动作!

10、集体造句

规则：分成若干小组，每一小组第一位组员准备好一支笔和一张空白纸，游戏开始向每小组第一位组员随意在纸上写一个字，然后将笔和纸传给第二人，第二人按要求写完一个字后交给第三位组员……直到组成一个句子。

要求：如果到排尾句子没有结束则排尾的组员将句子写完整，写完后将所造的句子高举起来，最后以句子通顺，先举起造好句子的小组为胜。

11、双龙戏珠接力赛

规则：每组派两名队员将一个皮球夹在两人之间，向前行走，进行接力比赛。在行走过程中球不可以落地!看那一队在最短的时间内将行程走完(球)

12、心有灵犀猜成语

规则：以两人为一组。一个用肢体动作或语言(但不能说出成语中的任何一个字)向同伴提示!(纸片a4、成语)

13、动物大连蹲

各队抽出三名队员，随机抽取动物头饰，音乐开始后由主持人背对参赛队员随机喊某种动物“某某蹲、某某蹲、某某蹲完某某蹲”蹲错的被罚下场，最后哪队剩人最多为获胜。(道具：动物头饰、迪斯科舞曲带)本游戏技巧在主持人，尤其有领导在场上时，可连续喊领导所带动物名多次，绝对爆料。

14、爆竹声响，瞎子吞蛋

各队抽出二名队员，比赛开始一队员用最快速度吹爆5个气球，吹完后另一队员蒙住双眼寻找鸡蛋，找到后以最快速度吃完二枚鸡蛋为获胜。(道具：气球15、蒙眼布3、小方凳3、小盘3、鸡蛋)

15、游戏“众鸡争食喜迎春”

时间5分钟，各队抽出三名队员，两队员两腿绑在一起，另一队员拿啤酒瓶、小盆，比赛开始后绑在一起的两队员拿一小碗奔向鸡盆，盛满后奔向各队另一队员将鸡食倒入小盆中，拿啤酒瓶队员迅速将小盆中鸡食装入啤酒瓶中，那队啤酒瓶装得最多为获胜。(道具：绑绳3、啤酒瓶3、小盆4、小碗3、大米)

16、追忆婴儿时代

时间5分钟，各队抽出四名队员，一队员事先戴好头巾扮演“狼外婆”，手中提一小筐，筐内放三瓶牛奶，牛奶必须放在带有奶嘴的奶瓶中，比赛开始后戴头巾队员拿围嘴、奶瓶跑向其他三名队员先为他们戴好围嘴，然后再依次让三名队员将奶瓶中的鲜奶喝完，最先喝完的那队为获胜。(道具：头巾3、围嘴9、奶瓶9、鲜奶 9、小筐3)

17、超级模特大比拼

各队抽出两名队员，必须有一名男队员，比赛开始后，男队员戴上女式假发在场上一边等候，另一队员在道具处拿6根头绳员戴假发的男队员扎完6个小辫后，再跑回道具处，依次将围裙、头花、胭脂、口红饰物为戴假发队员穿戴化妆整齐，穿戴化妆结束后戴假发队员要以模特步方式走回拿头绳队员的起点，那队完成的最好、最快为获胜。(道具：假发3、头绳18、围裙3、头花3、胭脂3、口红3、长条桌1)此游戏最精彩之处是男队员带上假发、化妆走模特步，现场效果十分热烈、搞笑。

**玩游戏策划案篇十四**

一、活动的生成

椅子是幼儿每天活动都离不开的工具，我发现幼儿常常用它当马、独木桥等来游戏，于是激起我引导他们用椅子来开展游戏，以满足孩子好奇、好玩的心理，同时锻炼孩子的机体，激活他们的创新思维。

二、预设目标：

1、发展幼儿的平衡、跳跃能力，提高动作的协调性和灵敏性。

2、培养幼儿克服困难的精神以及与同伴合作的意识和能力。

3、激发幼儿锻炼身体，为国争光的情感。

三、活动准备：

1、小椅子若干把(同幼儿人数)事先放在操场上围成圆圈;小健将挂饰每人一个事先挂在椅子上.体育运动图片每人一张。

2、录音机和音带;一块较宽敞、柔软的场地。

3、口哨一只。

四、活动过程：

开始：(出示运动员在奥运会颁奖的照片)我给你们看一张照片!你们想到了什么吗?到20\_\_年奥运会在那里召开呢?(我们的首都北京)。运动员为国争光好光荣呀!你们想吗?想，从小就要练就一个棒棒的身体。今天

我们都来做小健将练本领好吗?

1、教师带领幼儿进入场地，四散站立

2、师：健将们随着音乐一起活动活动身体吧。

3、教师带领幼儿进行各种椅子游戏。

师：下面我们就要进行练习了，我是教练，你们一切行动要听指挥。当我的哨声一响，你们就立即停下听我口令，好吗?

师：小健将们，我们今天用椅子学习各种本领，首先，各人去选一把小椅站到旁边，戴上自己的号码。看看自己是几号，是什么颜色的(幼儿到位，)号码是蓝色的过来集合，从小到大排队……学习的第一项就是骑马，这椅子就是我们的马，我们上马沿着圆圈骑马吧……

①骑马。引导幼儿将椅背朝前跨坐在椅子上，手持椅背向前上方跳起，模仿骑马动作在场地内来回行进2～3次边骑边发出“驾!驾!驾!”

师：我们让马儿休息一下吧。(师生坐下)你们想一想椅子还可以当什么?

一名幼儿说：“教练，我还会在椅子上表演杂技呢!”

师：看!那在干吗?你们会吗?(请个别幼儿)好，所有的队员听好，你的号码是单数的将椅子拿起来，向圆圈内走两步。号码是双数的向圈外走两步。

②马术。鼓励幼儿模仿马术做各种动作，如站在椅子上跳下、双脚从椅子下向椅子上跳、站在椅子上分腿越过椅背跳下、单脚站在椅

子上、单脚从椅子上跳下。等等，鼓励幼儿合作游戏(师喊口令幼儿练习)师：我们看了马术，而且进行了精彩的表演。下面我们要进行爬山练习，大家用椅子搭成小山吧，(请个别幼儿)我们号码是同一种颜色的队员围在一起吧.

③爬山。引导幼儿几人一组将椅子纵向并排放置成“小山”，进行“爬山”练习，即踏上椅面→跨过椅背→踏上另一椅面→跳下。(口哨提醒)将所有的椅子排列起来，引导幼儿一一跨过所有的“小山”

师：真是好样儿的!现在，想一想，椅子还可以变成什么工具让我们来学本领呢?怎样把椅子变成平衡木呢?(提醒幼儿脱衣服)

④走平衡木。引导幼儿自由组合将椅子横向并排当作平衡木，进行“走平衡木”的练习。练习一段时间后，引导幼儿按单数、双数将椅子并排放置在一起，练习走“长平衡木”1～2次(师请几个幼儿学习单脚走平衡木)(哨声提醒)

⑤越地雷。师：现在看我变魔术。下面要你们学习一个高难度的本领：“越地雷”(师示范将椅背着地，用脚跨过椅面踩在椅面和椅背之间的空间)，幼儿自由练习，然后请黄色单数的队员到红色正方形里;(双数到蓝色)绿色到梯形。(先请个别幼儿走，然后再集体练习)

⑥走超级独木桥。师：你们的表现好棒!今天最后一项就是走“超级独木桥”引导幼儿将放倒的椅子边缘当作超级独木桥，并在上面行进。如果幼儿行走有困难，可以引导幼儿自由选择一个合作伙伴互相搀扶行进。

4、教师带领幼儿进行放松活动。

师：我们的小健将学得很认真，也玩得很开心!我给你们准备了一份奖品就藏在你们号码后面，看看是什么?时候不早了，我们慢慢骑马回家吧!(幼儿做放松活动。拿着椅子回教室……)

五、活动延伸

老师引导幼儿探索椅子的其它玩法，发现身边还有哪些东西可以用来开展活动。

**玩游戏策划案篇十五**

一、活动目标

1、让孩子乐意与同伴、家长一起参加游戏活动，通过好玩的亲子游戏，体验活动所带来的乐趣，增进与家人之间的情感。

2、给孩子表现自我的机会，培养孩子活泼、开朗的性格，促进孩子交往能力的发展，培养幼儿与父母或同伴共同克服困难夺得胜利的精神。

3、通过活动，促进家长与幼儿、家长与家长之间的沟通与交流，增强家园联系，形成共同教育的合力。

4、通过幼儿园环境、各种展牌向家长展示幼儿素质教育成果，塑造本园的良好形象，进一步深化本园的办园特色。

二、活动时间

20xx年12月13日下午14：20——16：00

三、活动地点

幼儿园教室楼前

四、活动人员

大、中、小班全体小朋友、家长、老师

五、活动准备

1、通知幼儿家长来园参加亲子活动。

2、准备游戏需要的材料。

3、布置活动场地。

六、活动组织

策划：渠敬华

成员：于相芹、武俊粉、崔喜梅、渠丽红、苏俊华、王士敬

摄影：邵景科

主持人：于相芹

安全工作：范章为、马景彪

后勤：渠建武

七、活动流程

1、主持人致欢迎词。

2、主持人讲注意事项：

(1)请您在活动中看好您的宝宝、管理好自己的孩子，以免其受到伤害或走失。

(2)请全体家长、幼儿在活动过程中遵守活动规则和活动秩序，听从指挥，请勿拥挤，在指定位置等待。

(3)请各位家长要积极配合我们的工作，遵守纪律，在活动结束前不要擅自带孩子离开。

3、家长带领幼儿参加亲子游戏。

4、幼儿才艺展示。

5、主持人致结束语，活动结束。

八、亲子游戏介绍

(一)小班亲子游戏

1、大脚小脚

玩法：家长和幼儿面对面站好，用双手拉着宝宝的手，宝宝的小脚踩在家长的大脚上，带动宝宝向前迈步，先到终点者获胜。

2、猜家长

准备：小椅5-6把，蒙眼巾5-6条。

玩法：幼儿5-6人，蒙眼坐成一排，父母(爷爷奶奶)分别走到幼儿面前，主持人说出此人特征，如发式，衣着，由幼儿猜出自已的爸爸妈妈(爷爷奶奶)。

注意：1、猜不着时可以让幼儿听被猜人的声音。2、猜对时可由父母对孩子做亲昵的动作，以表示奖励。

(二)中班亲子游戏

1、袋鼠运蛋

准备：沙包若干个

玩法：家长站在起点，幼儿站在终点。家长从起点用膝盖夹住沙包跳至终点，把沙包交给在终点等候的幼儿，再由幼儿用膝盖夹住沙包，跳回起点，先到者获胜。

2、两人三足

准备：绳子若干

玩法：一家长与一幼儿将相邻的两条腿用绳子绑在一起，听到口令后，两人一齐向前跑，谁先跑到终点为胜。

(三)大班亲子游戏

1、接力跑

准备：接力棒若干个

玩法：亲子两人游戏。听口令，幼儿手执接力棒起跑，到达已站立在中点处的家长那儿，将棒交给家长，家长再执棒跑向终点。速度最快的一组为获胜者。

2、托球跑

准备：乒乓球若干个、球拍若干付

玩法：幼儿与家长面对面站立;幼儿拿球送给对面的家长，家长随即将球用乒乓球拍托着走到终点。在规定时间球不掉下来即为胜。

**玩游戏策划案篇十六**

一、愚人节活动背景：

愚人节的历史起源于法国，最初是法国的一些主张变革的人为嘲笑那些因循守旧的人而在4月1日使出一些骗人的招数。后逐渐成为西方及美国的民间传统节日，现在也成为东方很多国家人们喜爱的节日之一。

正值愚人节到来之际，为迎合这种浓浓的文化气氛，活跃氛围，我们在愚人节办““愚”乐无极限”主题的活动，希望在恶搞中给人们带来轻松幽默，也能让人们了解愚人节的文化内涵以及丰富意义，并使人们能更加积极乐观轻松地看待生活与学习。

二、愚人节活动方式

以人人可参与活动的方式让大家在愚人节里过足愚人瘾。

每个活动都有奇异的惩罚规则，让人防不胜防。

在活动过程中增加诸多的意外环节让大家愚在外，乐在内。最终达自愚自乐的效果。

三、愚人节活动时间：

4月1日

四：愚人节组织机构：

公司成员

五、愚人节活动准备：

策划拟定(3-26 前)

主持人选定(3-29前)

道具准备(3-30前)

ppt，背景音乐，资料(3-30前)

活动竞猜题目准备(3-30前)

宣传

场地布置(活动前)

六、愚人节活动流程

晚会以一个有关“愚人节”的语音或视频介绍为开始，然后主持人上台致辞并宣布晚会开始。

活动部分：

愈抢愚乐

让大家以最快的速度发送“愚乐无极限”到为大家提供的手机号码，对前三名发送者送上每个人阿尔卑斯两个，(ps:在公布规则后才公布手机号码，告知大家在活动进行中任然可以发送经典段子以及愚人节的囧事分享，并不定时选几条分享给大家)

愈战愚乐

规则：从台下观众中选人来台上玩事先准备的小游戏(变态版超级玛丽)，事先说好能以十条条命一下通过第一关者奖励阿尔卑斯3，最优者奖励旺旺雪饼一袋，失败者惩罚,惩罚方式见策划附。每个人最多给4分钟时间。(ps:主持人在游戏过程中可以念)

愈快愚乐

道具：(写有动作内容的)小纸条，气球

首先通过抽签形势选取各组参加的运动项目并自己临时想个换人口号。四个组的运动项目分别为：

(1)俯卧撑6个并数数，必须数1-6的数而且全数完但是不能和真正的数对上号，错则从来(2)吹爆气球一个(3)念一段绕可令，错则从来(4)，所有动作必须在一分钟完成且没错误出现。

错误最多两人接收惩罚，其余两人在装水的纸杯中加糖，醋，盐让被惩罚者喝。最后每人获得阿尔卑斯两个或旺旺雪饼两小袋。

愈摇愚乐

道具:可乐，小纸条(写有台词)：标有号码

选四个观众，两人一组。首先给一人一罐可乐让他们摇，然后和分别另一罐没摇动的混合(此过程不能让他们看到)，然后让他们分别从混有对手摇动的那罐的两罐中选一罐现场快速打开(对着自己)。

凡是选择未摇动可乐的获得一罐可乐，反之接收小冒险惩罚。事先准备好四段肉麻琼瑶式台词，先告诉接收惩罚者可以从现场任选一位观众和自己接收惩罚，等选上观众后却告诉是让观众们从四个台词中选择一段狠的给选择他们的人做惩罚，等他们选择后告诉他们是让被惩罚着向被选择者深情的念出所选台词。惩罚在大家满意后分别发个没个惩罚者两个阿尔卑斯。

**玩游戏策划案篇十七**

一、活动目标：

提高商场问量，培养一批忠实客户，增强和客户互动交流。

二、活动介绍：

利用愚人节搞整蛊和促销活动，通过推广，提高商场访问量，培养一批忠实客户，增强和客户互动交流。

三、活动准备：

(一)物品准备：所有新产品上架

(二)图片准备

1、整人商品拍照、处理

2、设计整人礼品促销图片。

3、设计整人活动和促销活动图片

(三)商场布置

1、整人活动及促销活动宣传图片放在主页。

2、设计整人活动和促销活动专区。

3、设计宣传口号及宣传活动说明

(四)宣传推广

1、论坛宣传。

2、网站宣传。

四、活动方案：

1.买一送一：愚人节活动期间(3.30-4.1，共三天)只要在本店购买价格超过50元的，就可以免费任选ck、lee、阿玛尼、lv名牌袜子宝贝一双。购买价格超过100元的就可以免费任选男士ck内裤或袜子一件。购买价格超过200元除了可以免费任选男士ck内裤或袜子一件，还可以获得我们vip会员资格，享受vip会员待遇!

2.买衣服，送整盅：另外，为了发扬本商场一切为买家服务的思想，回馈光顾我们的买家们，还特地推出买衣服，送整盅活动，只要参加了我们买一送一的活动，可以指定将免费赠送的内裤或袜子快递给您需要整盅的朋友。并且可以留言，留言内容可以由买家决定。或者选用我们的整盅短信或整盅书信。

整人留言示例：

1、那天晚上我不小心弄坏了你的内裤(袜子)，所以给你买了一条新的快递给你，如果没记错的话，应该适合你的尺寸吧，呵呵，希望你喜欢哦!

2、亲爱的，我想送你一条内裤(一双袜子)，但不知合不合你穿，所以先寄过来让你试下，试完后记得发回给我哟!

整人短信示例：我有件事求你，你那能找个空房让我住两天吗?这件事请你不要告诉任何人，本来我不想麻烦你的，可我真的找不到信任的人了，我是拉登!

**玩游戏策划案篇十八**

活动目标：

1、培养幼儿参与角色游戏的兴趣，积极开展“服装店”游戏主题，并从中体验到游戏的乐趣。

2、幼儿在初步了解服装买卖过程的基础上继续大胆模仿成人的工作，并根据游戏发展的需要进一步发展新的游戏情节，如增设服装店的加工厂，为顾客订做服装、修改服装等。

3、培养幼儿遇到困难或问题能积极思考解决及合作协商的能力。

4、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

活动准备：

1、娃娃家的餐具、煤气灶、娃娃、小床、桌子、被子等。

2、菜场的一些自制的蔬菜、鱼、螃蟹等。

3、商店的一些商品、货物。

4、理发店的自制剪刀、吹风机、洗发水、毛巾等。

5、娃娃服装实物若干件、一些自\_装的材料(旧挂历纸、白纸、剪刀、蜡笔、水彩笔等)。

活动过程：

一、引出游戏主题。

1、师：(出示玩具娃娃)新年就快到了，我要去给我的娃娃买套新衣服，让她过新年的时候打扮得漂漂亮亮的。小朋友，你们说，我去哪里买好呢?(引导幼儿说出服装店)

2、你们知道服装店里都卖些什么东西呢?

3、你们去过服装店买东西吗?你们是怎么买的呢?

二、幼儿根据自己的兴趣自由选择角色进行扮演，教师带领幼儿一起布置游戏场景，特别帮助服装店的幼儿布置柜台，引导他们分类摆放，并将衣服、帽子等有的可以展示出来，有的可以折叠好后放在柜台上，要求要放得整齐、美观。

三、幼儿游戏，教师巡回指导。

(一)以角色的身份参与游戏，随机对娃娃服装店进行指导。

以娃娃服装店经理的身份参与游戏进行指导：

1、组织在娃娃服装店工作的幼儿讨论：服装店该有哪些人?并根据幼儿的意愿让他们自由扮演角色进行游戏。

2、组织幼儿商量如何布置游戏场景(柜台)，并进一步引导幼儿考虑如何扩大服装店的影响，如为服装店做广告;如何扩大服装店的规模，满足众多观众的需求，如开设一个服装加工厂等。

(二)以顾客的身份参与游戏进行指导：

1、进入娃娃服装店：你们好!请问你们这里卖些什么呀?有卖小孩衣服的吗?那这里的娃娃服装柜台在哪里呢?(引导幼儿热情接待来店中的顾客)

2、请问你这是娃娃服装柜台吗?你这里有些什么服装?有什么新货呢?

3、我想买件一岁小孩穿的衣服，你这哪些衣服合适呢?你能给我介绍介绍吗?

4、我这件衣服款式、颜色都挺喜欢的，就是觉得袖子太长了点，你说怎么办呢?(引导幼儿提出他们可以帮我将衣服拿到他们的服装加工厂改一下的，可以满足顾客们的各种需求。)

5、我们想买很多件一样款式的服装，你们这儿有吗?(引导幼儿提出可以让他们的服装加工厂设计制作出一批服装来的。

四、组织幼儿围绕游戏主题进行讲评。

五、组织幼儿收拾整理游戏材料。

**玩游戏策划案篇十九**

一、活动目的：

通过家长和孩子一起参加万圣节活动;增进家长、学员与培训中心之间的互动。孩子在这个活动中，可以知道什么是万圣节，通过打鬼小游戏，让孩子非常快乐的同时学习英文，并且在活动中结识其他小伙伴。

二、活动介绍：

活动要求将现场随意选择两组家庭，给家庭编号，活动过程中会主要是学生和家长参与游戏，小朋友说出trickortreat(不请吃就捣乱)3遍后，主持人会发给这个家庭每人一块糖果，然后再给每个家庭发放15个沙包。这个时候游戏者出现2个海盗鬼，每个家庭的分别开始用沙包打自己一侧的鬼，等待15个沙打完后，主持人现场记录家庭成功命中的数目，作为这个家庭在这个活动中的成绩。每组的优胜者晋级下一轮。一共选择8组家庭(视现场人数可适当增加，)活动到最后4个家庭的时候，开始争夺冠军、亚军、季军。设立3个级别的奖品：分别是免费一个季度的英文学习的学习卡和一个玩具，免费2个月的学习卡和一个玩具、免费1个月的学习卡和一个玩具。现场抽取幸运观众8名。奖品均是1个月的免费学习卡和一个玩具。

三、活动流程：

1.来参加活动的家庭填写签到表(包括联系方式等信息)，给家长发活动流程表。

2.家长和孩子来参加活动的时候，每个小朋友都发一个能在黑夜发光的小物品和小的鬼脸的饰品。

3.由英语教师或者学校负责人做活动的主持人，做开幕讲话并给家长和孩子介绍万圣节的文化和传说。

4.主持人现场挑选2组家庭(也可以是3个家庭)，进行沙包驱鬼互动活动，每个失败的家庭可以现场表演一个小节目，

5.中间可以穿插游戏

老学员表演节目(2-5个)英文小合唱、个人乐器表演、舞蹈、独唱、教师节目(1-2个)，(可以设计一个学校三句半的节目)以下游戏供选择：

(1)2人一组，准备牌子写几个主体，叫小朋友一个表演一个猜。

(2)踩气球、一组2-3人，每人脚上绑有气球互相踩。

(3)击鼓传花、传到的小朋友要按学校提供的图片表演出它们的形象或叫声。

(4)咬苹果、(必备游戏)万圣节最流行的游戏，让苹果漂浮在装满水的盆里，然后让孩子们在不用手的情况下用嘴去咬苹果，谁先咬到谁就是胜利者。

6.获胜的最后4个家庭再次pk，争夺冠军、亚军、季军

7.给予获得奖项的家庭发奖品;评出本次活动最佳妆扮奖和最出色家庭奖

8.介绍朗训少儿英语

9.现场抽奖及闭幕词

要求：这个活动策划的实施工作前，需要合作伙伴再进一步填充、规范，编排。特别是应该加一些英文单词穿插进去;

四、会场道具。重点：南瓜灯必备(数量自定)

制作方法

实做南瓜灯的工具很简单，都是我们日常生活中常用到的东西：一个大的汤勺或一个冰淇淋小勺、一把薄的、锋利的刀和一些旧报纸，就这么简单，我们可以开始了!

1.切割:

在南瓜的顶/底端，用小刀将瓜面切除一块，以便伸手进去掏空瓜瓤。切面尽量平整。

2.掏空打薄

用特制的勺子或日用勺子也可，将瓜籽和瓜瓤小心掏出来。选定您准备进行雕刻的地方，将那块瓜皮刮薄至1英寸厚

3.粘贴纸脸谱

在选定处，粘上或者钉上事先准备好的纸脸谱。使用图钉时，注意钉在脸谱的虚线处，这样可以避免瓜面上出现小洞洞。

4.沿虚线描刻

沿纸脸谱的虚线边，用小锥或图钉在南瓜皮上描出脸谱。完成之后，撕下纸脸谱

5.观看效果

最后用小锥子点对点地再修正一番。

6.保养

南瓜灯也要擦保养品，为延长南瓜灯的寿命，避免干燥脱水，因此必须在南瓜灯的切口处与内部涂上凡士林锁住南瓜的水分、减缓它干燥的速度。最后，放进蜡烛就好啦

面具必备(人人要有)

发挥教师的想象力创造各种各样的面具吧。

五、礼品

自定，学习代金卷为主。

六、结尾

记录好到场人员资料，安排免费课时，发放礼品。

整理活动相片与相关文字介绍;上传至总部审核，在官网发布。

根据场地安排可安排参加的学员1带1的形式来参加(一个学员家庭外带一个朋友家庭参加)

**玩游戏策划案篇二十**

活动地点：学校篮球场、足球场。

活动时间：20xx年12月8日(星期三)下午14：30--16：40

活动组织：

总指挥：曾见阳 活动协调：邓焕金

组织组长：温惠君 组织人员：唐东成、何小平、

陈少岩、各班主任(场地布置、活动组织)

后勤保障：谢东红、刘微兰(饮用水、礼品领取)

安全保障：黄光威、黄文金(预防受伤)

活动过程：

一、 家长到校，到礼堂集合。学校作动员讲话。

二、 各班组织家长、学生到指定的场地集合，由班主任公布活动内容、规则，指导开展活动。

三、亲子活动游戏(以班为单位)

1、协同运送篮球

游戏方法：家长与学生手持2根木棒托着篮球，从起点运送到终点，先把箩筐内的球运送完为胜。

分组方法：每次分6组同时进行比赛

活动地方：篮球场

活动材料：篮球18个、箩筐10个，木棒12根。

2、二人三足

游戏方法：家长与孩子并排站在起跑线后，两人内侧的两只腿要用绳绑住，教师发令后必须绕过标志物才能返回。以先跑完的队为胜。

活动地点：足球场

游戏规则：绑腿的布条不能松，必须两个人同时跑。

分组方法： 2人一组，共分6组同时进行比赛，父子或母子配合。

3、抛接毽球

游戏方法：家长和孩子各自站在相对的两头，孩子拿着6个毽球抛到家长手持的塑胶桶那里;然后双方调换位置，12个毽球抛完游戏就结束。以接到的毽球数多的队为胜。

活动地点：田径场

分组方法： 2人一组，共分6组，父子或母子配合。

活动材料：毽球36个、塑胶桶6个

4、穿越障碍救人接力

游戏方法：孩子先站在对面，家长跑步穿过障碍到达孩子处，手牵手2人同时再次穿越障碍跑回终点，最快到达者为胜。

活动地点：田径场

活动材料：跨栏架6个

**玩游戏策划案篇二十一**

活动时间：20xx年10月30日(星期日)

早上8：30—10：00(1小时30分钟)

目的活动：

促进幼儿与家长之间的密切配合，增进彼此之间的感情。

活动过程：

一：开场白：

生命在于运动!在这快乐的日子里，我们幼儿园小朋友迎来了第一次亲子运动会。而今天最为值得高兴的是，我们幼儿园请来了这么一群大朋友。小朋友，你们说是谁呀?(对了，他们就是我们最亲最爱的爸爸妈妈。)那让我们以最热烈的掌声欢迎爸爸妈妈们的到来!在比赛的开始，先让我们一起来为自己加加油吧!(鼓气势：嘿嘿嘿，我最棒!)看来小朋友们对这次比赛非常有信心，让我们赛出友谊，赛出精神。

二：下面进入我们的亲子游戏环节。

1、游戏名称：活板桥

游戏玩法：

游戏分两对比赛，每队相同人数.

每个家庭两块纸板，家长移动纸板，幼儿交替在板上跳，绕过终点线再和家长一起跑回原地，最快送完为获胜者.

游戏规则：

前进时脚不离纸板。

2、二人三足

游戏玩法：参赛队用带子把大人和孩子相邻的一条腿绑在一起，站在起跑线后，听到口令，一起跑向终点，然后返回，先返回终点的为胜利者。

3、游戏名称：踩气球。

游戏玩法：

家长背着孩子为一组，家长腿上绑好气球，互相踩别的组的气球。气球剩得多的组为胜利者。

4、小树熊

幼儿抱在家长的脚上，用绳子捆好，站在起跑线上，听到口令，家长和孩子一起跑，绕过弯处，接着往回跑，谁先跑到终点谁就是胜利者。

5、打保龄球

游戏准备：矿泉水瓶2个，球2个

游戏玩法：幼儿在指定地位，用力推动皮球，将矿泉水瓶子击倒。然后同家长跑回起点就算贏。

6、运西瓜

游戏准备：西瓜球若干、棍子若干、大的可乐瓶5个。

游戏玩法：妈妈(爸爸)与幼儿在指定的地位，两人拿着棍子夹好西瓜球准备，两人夹着西瓜球绕过汽水瓶然后沿路返回，谁最快回来的那组为胜。

7、袋鼠跳

游戏玩法：每个家庭由一名家长和一名幼儿参加，首先让幼儿穿着米袋扮鼠跳到转弯处，然后同家长一齐走回来，先到的为胜利者。

8、推小球

家长把球推到转变弯处，然后幼儿把球推回起点就算胜利者。

9、夹球跑

游戏玩法：幼儿抱球从起点跑至终点，将球交给家长。家长将球夹在腿间跑回终点，快者为胜。如球掉需捡回球夹住，继续走。

10.快乐一家人

游戏规则：孩子投球，爸爸拿桶子接球，妈妈指导投中1个后，爸爸妈妈孩子返回，以先返回到起跑线者为胜。

三：结束语指导

在欢乐的氛围中，我们的活动也该结束了。通过这次亲子运动会，我们的感触一定都很深。小朋友们展示了个人的魅力，小朋友们和爸爸妈妈展示了良好的积极合作精神。我想说“小朋友真棒!大朋友更棒!”其实比赛的结果并不重要，重要的是今天大家都很快乐，最后祝小朋友们健康成长，祝我们的家长朋友们家庭幸福、永远快乐!

**玩游戏策划案篇二十二**

为了迎接一年一度的元旦，让我们的孩子和家长感受节日的喜庆，我班设计了一系列活动方案，目的是让孩子和家长们共同参与，促进亲子交流，让孩子们在幼儿园度过一个愉快而又有意义的元旦!

活动目的：

1、通过亲子迎新年活动增进家园联系，促进家长与教师之间、幼儿与幼儿之间的互动和联系，增进彼此的感情。

2、让幼儿感受新年的欢乐和喜悦。

开展活动：

20xx年已渐渐离我们远去，20xx年正悄悄来临。欢迎家长们来参加今天的“庆元旦家园同乐活动”，值此喜庆的日子，我们恭祝大家新年好!

新的钟声

新的一年

新的祝福

新的期待

在这辞旧迎新之际，我们给大家拜年了。

祝大家：新年快乐，合家幸福!

1、在活动的一开始，请欣赏孩子们为大家带来的合唱《新年好》

2、现在我们的小朋友能做很多事情了呢，不但能自己的事情自己做，还能帮老师做很多力所能及的事情呢，所以，爸爸妈妈不要再说我小了，下面是孩子带来的儿歌《别说我小》

3、我们现在长大了，不但能自己的事情自己做，我们还知道，讲卫生的才是乖宝宝，请欣赏儿歌《小牙刷》

4、我们的宝贝现在可厉害了，不但会说儿歌，还会唱好听的歌曲呢，请听孩子们带来的歌曲《迷路的小花鸭》

5、家长们想不想体会一下游戏的快乐呢?接下来让我们一起进入今天的亲子游戏环节，感受游戏带给我们的快乐。

亲子游戏《吃水果》

游戏规则：幼儿每人五个纸球，家长每人一个小筐，幼儿将球投到小筐里，投入多的胜利。

6、玩完游戏，让爸爸妈妈爷爷奶奶看看我们还有什么本领吧。儿歌《小剪刀》

7、我们的小宝宝除了会唱歌、会剪纸，还会跳舞呢，请欣赏舞蹈《我们的祖国是花园》

8、我们的小朋友展示了自己的才艺，小树叶也有话要告诉大树妈妈呢，下面是歌曲《小树叶》

9、又到我们的游戏时间了，下面我们要玩的是亲子游戏《小心陷进》

游戏规则：幼儿每人一个空瓶，家长将小棒运给幼儿，幼儿把小棒放到空瓶上方，以不掉入瓶中为胜。

10、小朋友玩得开不开心?(开心)冬天来了，小朋友可以和自己的家人在温暖的屋子里做游戏，可是小动物是怎么过冬的呢?歌曲《小动物怎样过冬》

11、我们小朋友现在认识很多汉字了呢，让爸爸妈妈看看我们有多厉害吧《认字》(互动，家长抽取汉字，幼儿回答)

12、我们的汉字学的特别棒，不知道数字学得怎么样呢?数学《相邻数》

13、现在是幼儿为大家带来的歌曲《小星星》

14、小朋友学的这么棒，家长应该表示一下吧，陪小朋友玩个游戏吧。亲子游戏《猜一猜》

游戏规则：家长将脸与上身遮挡起来，幼儿凭认裤子和鞋子寻找亲人。

这个游戏主要为发展幼儿的观察力和记忆力。

15、小朋友今天快不快乐?让我们一起来做拍手操吧。音乐《幸福拍手歌》家长与幼儿一起做。

结束：欢乐的时光总是过得很快，希望与美好就在不远处等待。爱永恒，信任地久天长!让我们融合在一起，共同拥有爱的风帆，让我们携起手来，为我们共同的愿望扬帆起航!

感谢家长对本次活动的支持，“庆元旦家园同乐活动”到此结束，祝大家在新的一年里，快乐平安!

幼儿园元旦游戏活动策划方案篇5

新的一年即将到来，在这辞旧迎新的时刻，幼儿园开展亲子活动，对来年的家园合作奠定了基础，也让家长和幼儿感受到在幼儿园的快乐，对提高幼儿园教学质量具有重要作用。

活动安排：

8：30——9：00 热身运动; 亲子活动 ; 早操活动;

9：00——9：30 幼儿生活活动;

9：40——10：30 幼儿制作新年贺卡;家长会。

活动目标：

1、通过亲子游戏，增近亲子情感。

2、通过亲子合作制作，引导幼儿体验新年到来的快乐。

3、鼓励家长积极参与班级活动。

活动准备：

1、幼儿园元旦亲子活动的材料、音乐、音箱、奖品等的准备。

2、幼儿园迎新年的环境布置，场地装饰等，如幼儿园墙面布置、挂饰等。

活动过程：

1、新年心愿包活动

准备：红信封、纸、蜡笔、记号笔

玩法：各班家长和孩子共同在纸上画或写新年心愿，再装入红信封袋内。

2、传纸杯(双亲和孩子)

目的：提高幼儿的自信，增进孩子与家长共同学习进步的乐趣。

准备：纸杯和吸管

玩法：父母口含吸管分别站在场地的两端，宝宝听口令从起点出发将纸杯送给妈妈，妈妈将纸杯套在吸管上送给对面的爸爸，爸爸用吸管将妈妈吸管上的纸杯移过来再送给对面的宝宝。先到终点者为胜。

规则：游戏中爸爸妈妈只能用吸管传杯子，不得用手拿杯子。

3、运“西瓜”游戏

目的：培养幼儿的合作能力，提高幼儿与家长紧密配合的能力。

准备：“西瓜”(球)，焰火棒或纸棒。

人数：每个家庭一大一小

玩法：幼儿和家长同时握住两根棒的两端，用棒夹住“西瓜”，从起点出发，绕过指定物返回后再运下一个“西瓜”(“西瓜”落地后可重新夹好，继续前进)，在规定时间内搬运“西瓜”最多的家庭为胜。

4、运彩球

准备：彩色的球、圈

玩法：适用于小班幼儿，每班10名幼儿，分两对面站立，用圈赶彩球行进走，走至对面交给另一位幼儿，依次往返接力。

5、抢气球游戏

准备：凳子或椅子;各色气球;拴气球的绳子。

玩法：老师或主持人发出指令，复习颜色。如果说红色就要跑到拴有红色气球的椅子旁，用力把气球坐爆。分组比赛，小组第一晋级下一轮，直到轮完初赛，最后小组第一之间进行决赛，分出获胜者。请几位家长带着小朋友一起听主持人发令，按照规则进行。

结语：本次亲子活动，让家长更深入地了解自己的孩子，让孩子感受父母的爱，感受和家长一起玩的喜悦与鼓舞，对于孩子来说，这是新年最好的礼物。最后，祝愿每个孩子健康快乐、家庭团团圆圆、幼儿园越办越红火!

**玩游戏策划案篇二十三**

一活动目标：

1、正值元旦来临之际，通过本次活动培养幼儿对节日的认识，对中国文化的了解。

2、通过活动培养家园工作的友谊和谐。

3、通过活动培养幼儿团结协作的意识，增强幼儿舞台表演的经验。

二活动时间：20xx年12月31日 晚18点18分

三活动地点：泰山饭店影视厅

四活动主题：欢欢喜喜过大年

五设计思想：一连串迎新年的福娃们送来了亲切的问候;

一首崇尚童真，展现童真的感人诗篇;

一幅孩子眼中最美最和谐的最生动的画面;

一个放飞孩子探索、表现的广阔舞台;

一出由孩子用心演绎的大型元旦庆典——“欢欢喜喜过大年”。

六节目顺序：

1 晚 18:18——18:30开场舞蹈：由师生表演《欢庆大秧歌》拉开帷幕5分钟(大约时间)

2 18:30——18:40园长致新年贺词 15分钟

3 18:40——18:50 《新东方娃娃送福来》 8分钟

4 1 8:50——18:57 《相声》 7分钟

5 18:57——19:07 《 宝贝课堂》 10分钟

6 19:07——19:13 歌伴舞：《好运来》 15分钟

7 19:13——19：20 家园互动游戏：找好运15+颁奖仪式：新东方幼儿园20xx学年全勤宝宝6名，爱心园丁7名十佳家长10名，

8 19:20——19:30 小品：《选演员》 10分钟

9 19:30——19:33 《妞妞看戏》 3分钟

10 19:33——19:40 《真心英雄》 5分钟

11 19:40——19:47 《highbaby》 7分钟

12 19:47——19:51 《亲子操》 4分钟

13 19:51——19:57《园舞》 6分钟

14 19:57——20:00谢幕 合影留念 3分钟

15 家长有秩序的接小 朋友(中大班每个家庭派一名家长在指定位置接孩子，小班的家长稍等，暂时原位不动)

一、活动目的

为广大学生提供一个展示自我，相互交流的平台，活跃校园文化生活，营造健康向上的校园氛围和培养大学生文明、高雅、健康的行为和高尚的道德情操。

二、活动主题

“缘来一家人”

三、活动时间

20xx年12月 号(星期 ) ，共 分钟

四、活动地点

508

五、活动流程

第一部分

1、校领导讲话

2、主题电子相册

3、班主任讲话

第二部分

1、倒计时

2、开场节目(李三泽)

3、主持开场( )

第三部分

1、节目中

2、压轴节目

3、文艺晚会主创人员合影留念

六、活动工作安排

1、活动前期

(1)活动前一个月联系摄影摄像

(2)活动前2周确定在外人员活动当天回校情况及所需用品(潘筱雯)

(3)活动前2周向班主任通报活动安排计划

(4)活动前1周向年部主任咨询关于外来人员入校所需手续

(5)活动前1天召开班干部会议，部署工作

(6)活动前一天将所需用品搬入会场内

2、活动过程

(1)活动当天提前1小时布置会场(艾立朕为负责人)

(2)安排演员及参与学生入座(王怡然为负责人)

(3)设备操作，按顺序播放音乐等(邢润科为负责人)

(4)安排节目出场(艾立朕为负责人)

(5)活动现场秩序维持(梁涛为负责人)

3、活动后期

(1)有秩序的疏散人群

(2)听取老师意见

(3)把教室恢复到可使用状态

(4)晚会图影资料、文字资料均上传相关博客

七、审批物资

1个麦克架、3个以上无线麦、3个插排、1块红色地毯、

2个音箱、1个调音台、1个仿古麦、背景。

八、资金预算

1、音响设备：预计300元

2、背景：预计100元

3、会场布置： 预计120元

共计预算总费用： 元。

九、主办单位

1、丹东市缘爱工作室

2、丹东市第四中学xx级8班班委会

十、协办单位

1.丹东市青年摄影家协会

2.丹东市花好月圆婚庆公司

3.丹东市阿杰工作室

十一、赞助单位

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