# 2024年班级游戏活动方案设计(模板8篇)

来源：网络 作者：雨后彩虹 更新时间：2024-06-18

*方案在各个领域都有着重要的作用，无论是在个人生活中还是在组织管理中，都扮演着至关重要的角色。那么我们该如何写一篇较为完美的方案呢？以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。班级游戏活动方案设计篇一暑假结束，大二一开始，班委团...*

方案在各个领域都有着重要的作用，无论是在个人生活中还是在组织管理中，都扮演着至关重要的角色。那么我们该如何写一篇较为完美的方案呢？以下是小编精心整理的方案策划范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

**班级游戏活动方案设计篇一**

暑假结束，大二一开始，班委团支委换届又要提上日程了。为了满足对班级建设有热心的同学的参与欲，推选出更具魄力，更有号召力的班委团支委，带领我们09电三攀上电力学院乃至全华园之巅，我们策划了这次“班级活动我做主”活动。

【活动形式】

各位有热心的同学利用暑假时间拟写一份活动策划书（具体格式不限，也可以参照本文或金星农庄春游，最重要的是活动形式），到时回校我们本届班委团支委集中起来讨论，并召开班会进行全班投票。投票选出最佳方案，作为新学期的第一次班级活动。这次活动也可以说是为下学期初的班委团支委竞选做动员，希望大家积极参与进来。

【活动时间】

暑假期间至开学出换届竞选前。【活动细则】

1 / 11

5．召开小班会大家讨论投票，得出最佳方案；

6.为了提高参与的积极性，凡是提交方案的同学都获赠神秘礼物一份。

第二篇：大学班级活动策划书

一.活动主题：“班级在我心，友情伴我行happy—ing” 二.活动目的：

班级围绕这次“班级在我心”为主题，策划举办了这次活动，主要是为了增进同学间的感情，相互交流互动，团结友爱，为建设一个有凝聚力的班级而共同努力，给大学生活添上绚丽的一笔回忆！

六.比赛项目：拔河比赛、叼纸杯传水、绑腿跑、动作接龙、心心相印、心有灵犀一点通、坐地起身、逢七必过、星期天逛公园、手牵手、传递空水瓶。

2 / 11

大学班级活动策划方案()1心心相印：两人为一组，共六组，每组人员用身体夹住气球，跑到终点把气球挤爆，夹爆气球最多的一组获胜。（12人）问题圈圈转（此项目作为惩罚项目）

2做地起身：共分为四组，每组人员第一次两人，第二次三人，逐次增人，四组围成一圈，每组人员背靠背，臂揽臂，同时做下，看哪组先站起，先站起组获胜。（人员不限）

3逢七必过：每宿舍抽取两人，共十二人围成一圈，由第一个喊出一，第二个喊二，十二一循环，喊道7的倍数（含7）直接喊“过”，一旦喊了7或者7的倍数者被受到惩罚！（真心话大冒险）（12人）

4叼纸杯传水：在一个地方放一桶水，隔一段距离在桌子上放一个杯子（每队各派出两名选手分为甲乙），甲从桶中将水杯盛满，叼到对面将水倒进乙的杯子中，然后乙再将水倒入桌子上的杯中，整个过程中不允许用手，哪一组运的水多者为胜!（输方表演青蛙跳，表演不合格者则重演！）（12人）

5拔河比赛

6动作接龙：排成一纵队蹲下，后面的人把手搭在前人肩上，一起走向终点，失败者（将吹起的气球用线连在一起绑在出错者身上，胜利者则用牙签扎气球，气球内可受罚放点水哦！）（全班分成两队）

3 / 11

大学班级活动策划方案()7心有灵犀一点通:第一个人用动作表示出所给的文字题目，并依次表演给下一个，让最后一个人用语言描述出他看到的动作！（12人）

8星期天逛公园（6人）（出错者表演手牵手）9绑腿跑（24人）

10.传递空水瓶：两个空的矿泉水瓶（粘住的两个矿泉水瓶），所有人用头和脖子夹住，传递一圈，不得用手解除！

第三篇：大学班级活动策划书

现在大学生大部分都有自己的电脑了，在大一的时候还可以经常出去活动一下，可是现在的我们几乎没有同学去活动，整天就知道待在宿舍电脑旁边，自己干自己的事情。

第四篇：大学班级活动策划书范文 范文三： 前言：

5 / 11

大学班级活动策划方案()本次活动是为xx省xx县xx镇的xx完小、xx小学贫困小学生的无偿性社会公益活动。捐助物品为以衣物为主的日常生活用品。活动为百年支教志愿者团队倡议，xx大学文学院爱心助学部承办。

xx完小、xx小学简介：

xx完小及xx小学位于xx县xx镇，在大山深处，地理条件恶劣。信息、交通闭塞导致经济收入很低，山里的村子多为特困村。因山里只有两所小学，有的孩子上学要走一个半小时山路，冬天路更是难走。尽管如此，孩子们都还是风雨无阻的去上课。

xx小学建在一座山头，三座瓦房“品”字分布，中间为简易篮球场，是泥土铺成，一下雨，上面留着都是孩子们的小脚印。由于人口稀少，每年级设一个班，每个班在07年只有20多个学生，现在每个班级已经有30多个学生了。教室为平房，里面的桌椅都不是完好的，桌面有很多的小凹陷。志愿者去年回访时曾见到墙上经常有泥土掉落，课室顶部还漏水，当下雨时，外面下大雨，里面下小雨，窗玻璃很多已经欠缺，一到冬季，寒风就往课室内灌。我们了解到，去年，在校长不断的向政府申请校园修建经费后，得到了2024多元的修建费，屋顶和窗子做了修补，漏雨刮风的情况有所改善了。

6 / 11

大学班级活动策划方案()吃着玉米面拌糠皮，里面没有一粒大米。孩子们依旧还是在这样的家庭里生活学习，我们走访时看到的学生，很多都是穿着破旧的、不合身的衣服。特别是一个叫龚得超的孩子，一年到头穿着一件冬外衣。当时我们感到奇怪，问：“怎么夏天穿这样的衣服？”“家里穷，买不起衣服，捐助分到的衣服也不多。”他就一直穿一件，直到那衣服破的不能穿了，才换一件。”我们无言以对，其中有多少的无奈和辛酸？我们无法真正的体会。还有一个叫夏国强的孩子，我们去他家里时，看到他自己在家带着2岁的妹妹，爸爸妈妈下地干活了。看不出瘦小的他已经10岁了，穿的裤子是我们所说的七分裤，可那是真正的七分裤吗？不是。还有，小菊梅，还有夏伟英，60岁的父亲早出晚归的劳作还是无法填补家里的开支，很多时候，买学习用具的费用都还是校长帮忙补交的.活动分析：

活动时间：10月25日，10月26日

此次活动在秋冬换季时举办，学生淘汰衣物较多。xx大学在校师生三万余人，而xx完小、xx小学学生合计不超过三百人，衣物源点较多，受众相对较少。

活动预期两天（视具体情况调整），主要以衣物捐赠为主，适时考虑捐款、队服义卖等附加活动。

推广策略：

7 / 11

大学班级活动策划方案()考虑到募捐活动时间较短，前期宣传必不可少，又因此次活动性质为非收益性捐助，为节省成本，宣传以《倡议书》的形式进行。在周五中午前各宿舍楼公告板务必黏贴此次活动倡议书，以达到最佳宣传效果。

此外，应注意现场宣传的作用。费用预算：

此次活动在群众资金严重不足的情况下进行。坚持绿色、节约、高效的活动原则。费用共包括：前期宣传费用、中期活动费用、后期包装邮寄费用三部分。

前期宣传：

《倡议书》50份5元 速干胶：两支5元 条幅：两个40元

展板：1个（文学院爱心助学部提供）工作装：5件50元

中期费用视具体情况调整。活动期间成员食宿费用自理。邮寄费用执行国家最新邮政标准：xx到xx省xx县的邮资为每千克10元。费用预计：合计300元---500元。

费用来源：适当考虑创收。费用不足另做讨论。注意事项：

8 / 11

大学班级活动策划方案()捐赠物品完全自愿，一经捐献不准收回、调换或作其他用途，捐献物品归属欢迎监督。

第：大学班级活动策划书 信管班活动策划

一、活动主题：“人民公园之旅”

二、活动时间：2024年5月12日上午10点至下午5点 三、参与人员：10级信管班全体成员 四、活动目的：

通过本次活动，为同学们之间的感情交流提供一个平台，增进同学们之间的友谊，使同学们一起度过一段美好的休闲时光，增强班级凝聚力。同时在活动中穿插各种娱乐游戏，使同学们放松身心，在游戏中相互配合，培养默契,增进友谊。

五、活动地点:人民公园 六、执行方案：(一)、前期准备： 1、分组：

全班同学平均分为4个小组，每个小组均有两名班委负责安全秩序问题。

2、物质准备: （1）每组成员自带食物和水，以及其他必备用品。

9 / 11

小组负责准备）。

（3）游戏奖品：用班费准备部分食品作为对游戏优胜者的奖励。（4）其它物品：相机（2个）班费租用，部分食品饮料班费准备。

(二)、活动流程： 1、人员到位：

9点半准时在预定地点(毛主席像前)集合，由各小组负责人清点人数，检查物品；10点准时出发，分批乘坐801路公交车前往人民公园，各小组负责人负责路上的安全问题。

2、活动内容：

同学们先自由活动，可拍照留念，也可一起打打球，各组准备好游戏。

午休时候同学们围坐在一起进行聚餐。

各个小组分别组织同学们参加游戏，游戏包括“绑腿障碍跑”、“背部运球接力跑”、“蒙住眼睛，分笔画出某位同学”和“相信队友”四个游戏。部分游戏对优胜者分发小奖品。

3、活动结束: 同学们清理好场地，收拾好行李，由班委带领安全回校。

10 / 11

大学班级活动策划方案()七、注意事项：

1、班委及各队负责人全程负责好同学们的人身财物安全。 2、各组自带垃圾袋，活动结束后一定将场地清理干净。

11 / 11

**班级游戏活动方案设计篇二**

管院会计系学生会——校园大富翁

二、主办单位

湖北经济学院管理技术学院会计系学生会

三、参加人员

管理技术学院会计系团总支学生会全体成员

四、时间地点

比赛时间：\_\_\_\_年3月1日，13:30到15:00

比赛地点：湖北经济学院西操场

五、活动内容及要求

1、在湖北经济学院操场内进行比赛，模拟“大富翁”的地图，选取7个标记的地方。其中4个作为“房屋”，3个作为抽财富卡，天使卡，恶魔卡的地方。注意所选取的7个标记地要在操场周围并围成一个圆圈，保证选手们在此轨迹上能够追逐且相遇。另外，每两个标记地之间应尽量保持距离相等，为了比赛的公正性。

2、把参赛选手分组，每七人分成一组，共分成五组且进行标号。各组进行抽签，选择不同的起点作为出发点。

3、各组在所抽取的的起点准备。听裁判口令，五组一起出发，自己选择方向，向下一个标记地走去。注意的是，要求每组站成一竖排，然后侧过身子，每个人都侧身走路像螃蟹一样。

4、每组选手各有20个“财富卡片”。每到一个无人去的标记地，该组选手可用两张“财富卡”购买此地，并随机从工作人员那里抽取一个问题，留给下一组经过此地的人(问题由学生会成员安排)。然后继续抽签，去下一个标记地。

5、若该组到达别的组已经占领的标记地，必须回答上组留下的问题。如果回答正确，可拿走上组买地时留下的一半的“财富卡片”，但地仍归设问题的那组。若回答错问题，则要拿出与该地价值一样的卡片交给工作人员销毁，仍要选择问题留给下一组。直至所到标记地没有财富卡，这个地方就为空地，由下一组到达者重新购买。然后继续进行抽签到下一个标记地。

6、由于时间原因，比赛将会在15:00结束。在比赛中，也许有的组会没有财富卡片，此时如果有的卡片买了地，可跑到标记地那里取回自己租的卡片，那块地就成了空地。如果手中的财富卡不足买地，只能继续走到下个标记地处回答别的组遗留的问题赚取财富卡片。当然，我们设有抽取财富卡、天使卡、恶魔卡卡片的地点(共3个地点)，由队长抽卡，有可能得到财富卡，增加自己的财富有可能失去，天使卡可降低走路难度而恶魔卡将增加比赛难度。比赛以第一组淘汰的为失败组，若都没被淘汰则财富卡最多的为胜最少的为败。

六、活动组织及安排

(一)场地布置

1、13:10分由王会杰，华金华，乔浩迪，张丹子，张晶策划布置场地。主要包括搬椅子下去，把椅子按规定摆放好。把写有“房屋”“抽卡处”的卡片贴在椅子上。13:20全体都要到，办公室的人员对学生会成员进行签到。

2、每个标记处要有一名同学在那等候，进行记录。包括记录地的归属及财富卡片的多少。千万不能出错。并及时告诉到达该地的小组这里的情况，便于队长及时作出判断。

3、每个参赛的小组身边要跟随一位队长，队长不加入小组的比赛。重要的是进行该组的抽签，还有进行监督，以免违反比赛规则。另一方面，要及时向选手解释不懂的比赛规则。比赛中由于行走不便，组员有可能摔倒，该同学也要照顾组员安全。

(二)活动所需品

1、为各组队长准备一张简易地图，上面要有各个标记地的名称及顺序。最好工作人员手中要有一张。不要求精致，介绍清楚即可。

2、根据参赛人数，做财富卡片。个人认为用练功卷充当即可。

3、学生会成员准备好问题。内容可以各种各样。要积极向上。也可是技能，比如“30秒内点完钞”或者一些智力问题。

4、为各组做好牌子，如“第一组”“第二组”避免出现错误。

5、在标记点的同学准备好纸和笔，进行记录。

6、活动所需要的其他体育器材，由负责人去器材室借。

(三)宣传及其他

1、宣传：例会通知

2、微博和qq群内发消息

七、后勤工作

1、准备好水

2、选手奖品。

八、奖励办法

淘汰的那组表演一个节目，比如集体跳个舞唱歌，或者干脆跳个脑白金广告的舞蹈吧。胜利的那组七个人，每人送个杯子。

具体人员安排

签到：李燕吴明李甜

四个房屋标记地的负责人：李兰，石启喜，张妍妍，张晶

三个抽取卡片的地方的负责人：刘瑞琪，熊倩，华金华

第一组，组长蒋露露，组员张钰泉，王凡，李婷，王会杰，解红霞，刘李

第二组，组长方田玲，组员吴明，张曼，余宣，孙晓，李北平，李汉蓉

第三组，组长杨倩，组员张蒙蒙，彭陈遥，陶波，廖兰芳，邓艳丽，厉颖

第四组，组长王杰，组员胡程林，李闫，季颖俏，乔浩迪，张丹子，金小云

第五组，组长荣解，组员魏建，张晶，冯炼元，米珊，吴玲萍，李甜

【注意】：

1、组长的责任重大，组长不参与比赛中的跑步规定，就是说无论该组采取什么跑步方式，组长不会参与其中，主要跟着组员一起跑就可以。但是组长要负责组员安全，负责指挥，所以一定要了解比赛规则，及时作出判断。

2、比赛的目的主要是增加学生成员内部的了解，要求每组成员要团结一致。

3、比赛结束后如果还有时间，要让大家互相认识。大家要依次喊出学生会成员的名。

【其他安排】

1、体育部负责买水，一箱，经华金华建议，买小瓶的。

2、我负责照相，(相机向学习部的两个部长借)及更新微博

3、文宣部的留下收拾场地。

**班级游戏活动方案设计篇三**

活动目的：穿越困难，征服障碍，的个人胜利并不是我们终极的目标，我们重视团队合作，个人英雄主义在那里无用武之地，激发每一位队员的潜能，集合团队的力量才能征服逆境，才是我们整个团队最终的胜利。

活动时刻：20\_\_-7-22——20\_\_-7-23

活动地点：肇庆九峰山风景区

参加活动人数：20人

活动资料

1、8：00员工天河城北门口集合出发，一路欢歌笑语前往九峰山

2、10：00到达九峰山景区，下车后稍做调整后，大家群众泡温泉。

3、12：00回到宾馆用中餐。

4、13：00整装出发前往景区拓展训练营

5、14：00“双人跳”

赛道设置：

此赛道设置为两块泡沫板，长2m，宽1。5m，厚度约为80cm，中间相隔约1。5m。(此环节赛道约为6m)

规则：

两人三足一齐跳，同时跳上第二块板即可。

两人身体任何部位都不能接触地面，否则淘汰。

趣味性：

两人绑在一齐同时起跳有必须难度，很容易被同伴绊住。

中间距离约为1。5m，看似简单，但实际操作困难。

6、15：00“过障碍”

赛道设置：

此赛道设置为一根横杆，离地面高度约为1m。(此环节赛道约为4m)

规则：

两人三足继续前进，但务必从横杆底下穿过。

选手能够采取不一样姿势透过，但手不能触地。

横杆只是轻轻被架着，只要碰到即会脱落，横杆落地则选手淘汰。

趣味性：

横杆设置较低，不仅仅考验着选手的技巧，同时也考验了选手的协调性与柔韧性。

此环节同样也是看似简单，操作起来有必须困难。

7、16：00“独木桥”

赛道设置：

此赛道设置为两个桥墩，大小为1m3，中间相隔5m，上架一根半径为10cm的独木桥，下方为水池。(此环节赛道约为7m)

规则：

两人务必从独木桥上透过，依然是两人三足。

透过方式可自行选取，跌落水池则淘汰。

趣味性：

两人绑在一齐透过独木桥，速度必将减慢，随之导致桥身晃动厉害，很容易跌入水池。此环节的难度和趣味性也就体现于此。

8、17：00“留意陷阱”

赛道设置：

此赛道设置为15个废弃轮胎。

每个轮胎内圈直径约为50cm，以三列形式摆放。(此环节赛道约为5m)

规则：

此环节比的是速度，两人迅速踏过轮胎区即可。

选手可选取踏在轮胎上或轮胎圈中(即陷阱)，但不能踏出赛道两侧所设的黄色警戒线。

选手单脚或双脚踏在黄色警戒线上或踏出警戒线则淘汰。(摔跤不淘汰)

趣味性：

轮胎设置较多，两人三足一齐快速透过有很大的难度。

两名选手如配合不当，则很容易踏入陷阱或摔倒，那么选手如何透过此环节就是其趣味性所在。

9、17：30自己动手扎起营帐，布置自己的临时家园。(露营)

10、19：00篝火晚会：熊熊的篝火、劲暴的音乐、美味的烧烤、管够的啤酒、搞笑的游戏、绚丽的烟花、浓浓的情谊这一切将让你度过一个难忘的夜晚。

11、22：30晚会结束，洗漱就寝。

第二天

1、07：30起床，洗漱，晨练。

2、08：00收拾营地(留下的只有脚印，带走的只有照片)

3、08：30早餐(到景区酒店用早餐)

4、09：00乘车前往九峰山热带雨林森林公园

5、10：00到达森林公园

6、10：30挑战团队的力量，超越自我的极限。你敢一试身手吗?开展惊险刺激的户外野战探险项目。

10人一组，分成两个小队;自创团队口号;各队推选出一位队长，由各队长带领队员进行仿真cs丛林野外大作战。

7、12：00仿真cs丛林野外大作战颁奖仪式(第一名：公司产品500元/…………)

8、12：30合影留恋

9、13：00中餐

10、14：00带着疲劳的身体，愉悦的情绪乘车回到

活动费用预算：

1.包车费用：来回1600元

2.拓展训练教练费300元/人共计600元

3.人均费用290元/人

安全注意事项：

1、野外探险存在必须的危险性，活动须加强自我保护;

2、背包及携带物品需做好防水准备;

3、个人着装要求：宽松休闲长衣长裤，(绝对不允许穿高跟鞋);

4、个人自备：旅游鞋及备用球鞋、宽松耐磨长袖衣裤、饮用水。

6、注意安全，遵守团队纪律，群众行动，不擅自离开设定行进路线和活动范围

**班级游戏活动方案设计篇四**

一。活动背景：

为了丰富我班同学的课余生活，增加同学在校生活的趣味性，加强同学们之间的合作与交流。为此开展\_\_\_\_年的苏州科技学院通信工程专业心理小游戏活动。希望通过这次活动，能够让大家在快乐中学会合作，在合作中发现别人的优点与自己的不足，完善自己；学会分享，与他人进行交流，学会在生活中发现一切一切的美好，积极的去面对。

二。活动对象：

苏州科技学院通信工程1211班

三。活动时间：

\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日上午9：00—10:30

四。活动说明：

这次的活动，我们始终秉持着让同学们获得真心的快乐，拉近同学们之间的关系，促进同学们之间友谊的增长的理念，在比赛活动中遵循着“快乐第一，比赛第二，成绩第三”的原则，在比赛中，各心理委员负责记录整理各个游戏的过程和结果。

五。活动展望：

我们希望通过这次的活动能够让同学们获得快乐，拉近与同学之间的关系，增近友谊，明白其实快乐真的很简单，生活中我们应该学会去发现快乐，要学会与他人合作，与他人分享，将快乐变成双份。在今后的学习生活中，都能够一直保持着积极乐观快乐的心境去面对，让生命旅程都充满微笑，洒满阳光。

六。活动名称：

通信工程专业心理小游戏活动

七。活动项目：

1.松鼠与大树

2.石头剪子布

3.帮派分组

4.心有灵犀

活动过程中可以用好的项目替换或增加。

八。活动内容策划：

1松鼠与大树

游戏规则——大家随机围成一圈，按123依次报数，然后每个123轮回为一组。两个人扮大树，一个人扮松鼠，扮大树者手拉手将松鼠围住。当裁判报松鼠时，松鼠钻到其他大树怀抱；如果报大树则大树去围其他松鼠，松鼠不动。

游戏时间——十分钟

成绩评定——由心理委员记录。

2石头剪子布

游戏规则——大家随机围成一圈，按1、2依次报数，然后每个1、2轮回为一组。

玩石头剪子布的游戏，输者被刮鼻子一次。

游戏时间——五分钟

成绩评定——由心理委员记录。

3帮派分组

游戏规则——大家随机围成一圈，按1234567依次报数，然后每个1234567轮回为一组，落单者才艺表演。其他组进行组的才艺表演。

游戏时间——十五分钟

4心有灵犀

游戏规则——每组人员站成一列，裁判告诉第一个人一个数，第一个人通过肢体动作将这个数告诉第二个人，这样下去直至最后一人，他要大声报出数是什么，速度快者获胜，如果在其中说话了，则直接输掉。

游戏时间——十五分钟

十。活动结尾：

大家再次围成一圈，每个人用一句话说出自己对这次活动的感受。

**班级游戏活动方案设计篇五**

应大部分同学的要求，在班委会的组织下，本班于20xx年x月x日前往第一师范附近的智敏农庄举行农家乐活动，本次活动为班级活动，共有45位同学都参与了这次活动。本班同学分为五个小组，每组设有组长，这次农家乐活动办得非常成功。

早起的鸟儿有虫吃，早上六点多负责买菜的同学就前往菜市场买菜了。班委决定让我们八点集合，可是到了八点多，还有很多同学没有赶到，浪费了很多时间。尽管如此，同学们兴致还是很高，提着自己的成果走向了智敏农庄。

我们这一组的同志们行动特别快，很快就把锅碗瓢盆洗赶紧，把菜也都洗好切好了，万事俱备，只差点火了。可是为了等其他四组的感伤进度，一起点火炒菜，我们在一旁休息了一会后，实在耐不住无聊。于是，等到大部队差不多准备好时，我们就让学委拍了照，开始炒菜。纳纳负责烧火，我负责打下手，由贤妻良母型的姚琼为我们炒菜，其他人负责提意见，起哄，偶尔端端盘子加加盐。不久我们的丰盛美食就上餐桌了。由于其他组还未完成，很多同学都来蹭菜，对姚大厨的手艺赞不绝口。

在我们吃饱后，其他组的也就都炒好了满汉全席，我们在各桌都蹭了菜之后，去凑了一桌三缺一的麻将。后来碰到一涉外的新生，把我们误认为她社团的成员，和我们凑成了一桌。

**班级游戏活动方案设计篇六**

各位亲爱的兄弟姐妹：我们计划在下周六举行一次趣味活动，提前庆祝元宵节的到来。您是否正为日常枯燥的工作而烦恼?您是否正为高强度的工作而倍感压力?来参加我们的活动吧，一起走向户外感受清新的空气，和这帮常伴身边的同事及朋友一起游乐，它将令您忘却忧愁，体验生活带来的乐趣。我们将在旗峰公园举行一系列的户外活动(活动方案详情请参阅附件)，活动完毕后我们将会宴请所有同事一起共进晚餐。您只需要携带一份小小的礼物就可以参加，礼物不分大小轻重，能代表您的心意就行。别忘了在礼物中送上你温馨的祝福哦~~欢迎您携带您的家属参加!

为了迎接耶诞节的到来，同时也为了丰富hr的业余生活，加强同事们彼此之间的交流，增进大家的感情，特举办此次的趣味活动。

10：00hr办公室聚合

11：00到达目的地

17：30聚餐(星级酒店)

旗峰公园

hr全体同事

(全体hr同事)

主持兼裁判：2人(自愿报名)

后勤：薇、慧

队长：自选队长2名

所有人员全部分为2组，每组20人，每组由组员自选一位队长。

1、二人三足跑

活动道具：绳子2条(或护膝)，秒表，口哨40个，起跑线和终点线间距50米。活动详细：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。

活动规则：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。

2、真爱永流传

活动道具：一次性吸管40根，可挂饰物4个，两人间距2米。

活动详细：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。

3、快乐抱抱爆

活动道具：气球50个，起跑线和终点线间距为50米

活动详细：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。

活动规则：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。

4、袋鼠跳跳向前冲

活动道具：麻袋2只，起跑线和终点线间距为30米

活动详细：队员分为两边，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元组员，以速度决定胜负。

活动规则：参赛者必须向前跳跃，不得走跑。

5、心意大碰撞

全体参与人员自备礼物一份(需包装)，统一排号，全员参与抽奖，根据相应的号码来领取相应的礼物。

**班级游戏活动方案设计篇七**

一、活动意义：

长久以来，5月本身就被人们赋予了和年轻人一样的火热和活力。作为新一代的年轻人，首选的活动当然是5月。并且，鉴于此刻的大学生缺乏对心理健康知识的了解，由此导致缺乏对自我心理问题的认识，大学生的心理健康问题越来越受到社会的广泛关注，所以“心理健康日”活动就是要提倡大学生珍爱自我，把握自我的机会，为自我创造更好的成才之路，并由珍爱自我发展到关爱他人，关爱社会。作为一名大学生，我们应当要有自强自信，永不放弃的精神去迎接我们的未来。

心理健康日首先是由北京师范大学于20\_\_年倡议的，后经北京市团委，学联批准，确定每年的5月25日为北京大学生心理健康日。到了20\_\_年，教育部和团中央才正式确立每年的5月25日为“全国大学生心理健康日”。“5·25”即“我爱我”，这也是选定这天为心理健康日的原因之一，证明了心理健康节珍爱自我的主题，也充分体现了该活动的宗旨和目的。

2、活动主题：和谐学校，健康心灵

3、活动目的：宣传普及心理健康知识的同时为学生搭建起锻炼心理品质、提高心理素质的平台，全方位地加强对我系大学生的心理健康教育。

4、活动对象：工商管理学院全体师生

5、活动时间：20\_\_年5月

6、活动地点：f楼东门各班自习室

具体活动资料及时间安排：

活动一：心灵寄语

活动主题：打开心扉，畅游爱的海洋

活动形式：以卡片的形式展览

活动地点：f楼东门

活动资料：写下自我对人生的感悟，或是某一瞬间的体验或感受，资料可涉及立志、感恩、信任、价值追求、梦想与感情等各个方面(100字以内);届时将挑选出制作精致和写得优秀的作品进行展览，让全校同学共同分享。

活动二：心理图片展和心理知识展

活动形式：展板或者海报

活动主题：关爱生命，欢乐生活

活动时间：20\_\_年5月22号做成，23号(周末)展出

活动资料：心存感恩展板、图片展板、心理健康知识展板

活动流程：由心理咨询部搜集材料；由宣传部设计并制作海报或者展板

活动三：心理电影展播(心随影动)

活动目的：培养同学们的职责感、奉献意识、爱的意识及独立和锲而不舍的精神，引导他们树立正确的价值观，营造良好的学习和生活氛围，创立和谐学校。此外，也能够丰富同学们的大学生活。

活动主题：励志乐观拼搏努力

活动过程：

1、由团总支申请多媒体教室

2、由心理咨询部搜集好与此相关的资料，由宣传部做一期主题为“大学生心之路程”电影节的宣传，宣传此次电影节。

3、向各班下发通知。

4、看电影过程中由自律部维持好秩序，保证现场的安静，保证活动顺利举行

活动要求：

1、活动期间，请大家坚持安静，认真做好记录。

2、要求观后感感情真挚，思想深刻。

3、电影节结束后，要求每位同学根据所看电影写观后感。(对于优秀作品将有机会被刊登到系刊《心灵驿站》上)

播放电影：《当幸福来敲门》《2分20秒》

活动四：心智拓展运动会策划方案

一活动目的：培养同学们勇于去展现自我，实现自我，挑战自我的意识；使同学们有一个明确的人生目标。

二活动主题：我爱我，放飞梦想，规划人生

三活动对象：工商管理学院团总支学生会所有成员

五活动地点：塑胶操场

六活动过程：

活动一美女色狼英雄

参赛队员：每组五人，男女不限。

规则：各组指定美女、色狼、英雄的代表动作，比赛时可事先约定好出什么动作，然后两个比赛组同时喊出各自的动作名称并做出动作，其中美女胜英雄、英雄胜色狼、色狼胜美女。胜者晋级下一轮继续比赛。

活动二套圈活动

参赛队员：每队八人，男女不限。

规则：每队自我选择方法使自我的队员依次从头到脚经过一个软圆圈，每轮用时最少者为胜者。最终一名的队伍派一名代表说明自我失败的原因。

道具：软圆圈若干。

活动三海底传月

参赛队员：每队十人，男女不限。

规则：每对依次面向同一方向排成一列，间距为一米。第一名队员双手持篮球，其余队员弯腰，双腿分开，当听到裁判发令后，有第一名队员将球从胯下传给第二名队员，依次类推，第一名队员将球传出后立即跑向第十名队员身后继续接传球，直至十名队员全部跑过终点，用时少者获胜，其中在传球过程中球没落地一次加罚两秒。最终一名的队伍向第一名的队伍鼓掌祝贺。

道具：篮球若干。

活动四踢毽子

参赛队员：每队六人，男女不限。

规则：每队六人站立围成一个圈，由其中一名队员开始踢毽子，队员可选择自我一向踢，也可将毽子踢给队友，但毽子不能落地，队员可用身体任意部位(手臂除外)接毽子，每位队员若没接住毽子自动退出，五分钟后剩下的队员最多的队伍获胜。

道具：毽子

活动五心灵感应

参赛队员：每队五人，男女不限。

规则：无人中分为两组，三人一组为a组，另两人为b组，两组队员对立站好，坚持必须距离，裁判在b组队员身后拿一张纸，上头写一个词，b组队员不能看，a组队员看后用一系列动作表示这个词语，让b组同学猜，活动过程中任何人不许说话。

道具：a4纸。

(以下活动没部门出两组人员)

活动六：两人三腿谁最快：两个参赛者把两条腿绑在一齐前进100米，统计所有组合的时间，按到达终点用时多少排行得分，第一名得5分，第二名得4分，第三名得3分，第四名得2分，第五名得1分。

活动七：两个参赛者同时用背夹住一个气球前进30米，其间气球爆了或飞了重新回到起点再来。各组按到达终点的时间得分，得分规则同上。

**班级游戏活动方案设计篇八**

给大家提供一个展示自我，交流，接触的平台。进一步提升班级凝聚力，加强班级建设要求，给大家留下一片温馨而又美好的回忆。

：xx级化工一班。

20xx年1月16日上午。

活动地点：塑胶操场。

（1）分组，根据游戏规则分组，以宿舍为单位，派出相应代表。

（2）主持人开场（串词），交代主题（例如：让我们一起动起来，让我们彼此认识之类），点燃激情，营造气氛。

（3）各组活动游戏轮流开展开。

（4）对若干经典对白或经典动作进行记录和执照。

（5）游戏。

1，踩气球：参赛同学每人腿上绑定四个气球，所有参赛同学入场。游戏开始，参赛同学开始互相踩爆其他同学腿上的气球。一分钟后游戏结束，腿上气球最多者胜利。（每个宿舍每轮出两人，游戏进行三轮）

2，拉网抓鱼：有同学们推出一名同学作为初始渔民，其他同学则作为小鱼在规定区域内自由移动。渔民捕捞到的小鱼与渔民一起拉手织网继续捕捞，直到把所有的小鱼捕完，同学们全部织成一庞大渔网游戏结束。在游戏过程中，渔网不能断裂，即同学不能分开，若分开则视为违规。

3，贴烧饼：所有同学站成一个两层大圈，选出两位同学站在圆圈中间，老师喊口令，一同学开始跑动，另一同学开始追赶，被追赶的同学立即跑到圆圈上的同学内层或外层，与之相隔的同学开始跑动，追赶者开始追赶这位同学，若被抓住，则被抓住者反过来追赶抓住他的人，一次进行游戏。

4，警察抓小偷：每个人事先准备好一些小纸条，每张纸条上面写有自己的电话号码、q号等个人信息。游戏开始之前，男女同学自愿选角色做警察或是小偷，选角结束后开始行动。警察可以自由追赶自己心仪的小偷，以换取联系方式等个人信息。以增强彼此了解。

游戏道具：气球，两袋，12元。

通过本次联谊会，增强同学们之间的熟悉程度，方便以后大家在一起交流、学习、生活，增强同学们之间感情，让大家能够更好地适应大学这个全新的环境，能够更好地以全新的、积极的、乐观的心态去迎接大学生活。

本文档由028GTXX.CN范文网提供，海量范文请访问 https://www.028gtxx.cn