# 班级游戏活动策划案(16篇)

来源：网络 作者：海棠云影 更新时间：2024-06-14

*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。班级游戏活动策划案篇一给大家提供一个...*

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。

**班级游戏活动策划案篇一**

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。

xx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。

**班级游戏活动策划案篇二**

华丽绽放，共谱辉煌班级联谊游戏活动

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。

xx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。

**班级游戏活动策划案篇三**

利用周末，在操场上组织全班同学玩三人四足的趣味游戏。

通过举行此次游戏以丰富同学们的课余生活，增强同学们的身体素质及培养

及意义】 同学们的运动积极性，还可以培养同学们的合作意识，使同学们认识到合作和团结的重要性。

】 20xx年11月21日（如果下雨则推迟到下个星期六）

【活动流程】 全班与下午三点在西校区操场集合完毕，然后由体育委员姚宗森分配人员，每三人为一小组，每五小组为一大组，全班共分为十个小组，两个大组进行比赛。比赛结束后根据裁判员观察统计比赛结果，选出发挥最出色的三个小组，颁发班级自制的荣誉证书，精装笔记本和饮料。结束后全体同学合影留念并由体育委员解散。

三人为一小组，将中间两人相邻的腿捆绑在一起，然后在裁判员喊“预备，开始”口令后三人开始向前进，一小组跑到终点后，同一大组的另一小组和前一小组接着跑出去，先跑完者为胜利者。

比赛前后人员集合:体育委员姚宗森

裁判员：第一大组：林欢 魏潇

第二大组：李多 涂芳

比赛结束后由体育委员姚宗森及学习委员雷福平总结经验及对此次活动做出

书面报告。

项目 金额

绳子10条 20元

精装笔记本9本 27元

饮料 15元

总计 62元

**班级游戏活动策划案篇四**

利用周末，在操场上组织全班同学玩三人四足的趣味游戏。

通过举行此次游戏以丰富同学们的课余生活，增强同学们的身体素质及培养

及意义】 同学们的运动积极性，还可以培养同学们的合作意识，使同学们认识到合作和团结的重要性。

】 20xx年11月21日（如果下雨则推迟到下个星期六）

【活动流程】 全班与下午三点在西校区操场集合完毕，然后由体育委员姚宗森分配人员，每三人为一小组，每五小组为一大组，全班共分为十个小组，两个大组进行比赛。比赛结束后根据裁判员观察统计比赛结果，选出发挥最出色的三个小组，颁发班级自制的荣誉证书，精装笔记本和饮料。结束后全体同学合影留念并由体育委员解散。

三人为一小组，将中间两人相邻的腿捆绑在一起，然后在裁判员喊“预备，开始”口令后三人开始向前进，一小组跑到终点后，同一大组的另一小组和前一小组接着跑出去，先跑完者为胜利者。

比赛前后人员集合:体育委员姚宗森

裁判员：第一大组：林欢 魏潇

第二大组：李多 涂芳

比赛结束后由体育委员姚宗森及学习委员雷福平总结经验及对此次活动做出

书面报告。

项目 金额

绳子10条 20元

精装笔记本9本 27元

饮料 15元

总计 62元

**班级游戏活动策划案篇五**

一、活动背景：

一千个日子，一千种活法。我们班聚集24种不同身份的人，过着在24小时里的生活片段。 随着时间的缓缓流逝，大学的生活越来越紧张了。就像刚入学时候每个人心中想象的那样，我们都选择了适合自己发展的方向，选择了奋斗的目标，然后坦然而坚定的走好每一步。人们都说大学是半个社会，大学生活可以让一个人变得成熟。的确，这三年，我们都成熟了不少，再也不是个嫩嫩的男孩、女孩了。离开了家乡，离开了父母，使我不得不学会了独立，学会了怎么生活。大学里，有成功的喜悦，有失败的`伤感，有人生的百态，在学校里，可以学到很多做人的道理.......借此学校这个“艺术节”活动，我们班开展了一次主题班会。这次活动室经过各班委的商议和广大同胞支持之后，才决定举行的。

二、活动主题：那些年

活动目的：促进同学们之间的友谊，提高团结意识，对这个集体产生归属感，从而增强班级的凝聚力，以更好地、更方便的开展班级的工作。

三、活动目的：

促进同学之间的友谊，提高团结意识，对这个集体产生归属感，从而增强班级的凝聚力，以更好的、更方便的开展班级的工作

四、活动项目：

1、抢板凳 2、专业知识抢答3、你做我猜 4、蛙跳水

5、运气球6、真心话大冒险

五、活动时间：20xx年9月25日 19:00——20:40

六、活动地点：教学楼四楼09网技班

七、参与人员：09网技班全体学生

八、活动总结：

这次的班级活动，一方面给了同学们一个温馨而愉快的夜晚，另一方面，也是最重要的一方面，这次集体活动增进了同学们之间的沟通和交流，促进了我们班集体成长的一个具有凝聚力的一个集体！

当然此次活动也有一些不足的地方，在开始进入游戏的时候，有些混乱，但每位同学都能参与这次的活动中，气氛很好！

此次活动的目的，不是为了吃喝玩乐，而是以这种活动形式搞好大家之间的感情！当我们毕业的时候，再看到这样的场景，我相信每个人脸上都会露出欣喜的笑容。

**班级游戏活动策划案篇六**

一、活动背景：

一千个日子，一千种活法。我们班聚集24种不同身份的人，过着在24小时里的生活片段。 随着时间的缓缓流逝，大学的生活越来越紧张了。就像刚入学时候每个人心中想象的那样，我们都选择了适合自己发展的方向，选择了奋斗的目标，然后坦然而坚定的走好每一步。人们都说大学是半个社会，大学生活可以让一个人变得成熟。的确，这三年，我们都成熟了不少，再也不是个嫩嫩的男孩、女孩了。离开了家乡，离开了父母，使我不得不学会了独立，学会了怎么生活。大学里，有成功的喜悦，有失败的`伤感，有人生的百态，在学校里，可以学到很多做人的道理.......借此学校这个“艺术节”活动，我们班开展了一次主题班会。这次活动室经过各班委的商议和广大同胞支持之后，才决定举行的。

二、活动主题：那些年

活动目的：促进同学们之间的友谊，提高团结意识，对这个集体产生归属感，从而增强班级的凝聚力，以更好地、更方便的开展班级的工作。

三、活动目的：

促进同学之间的友谊，提高团结意识，对这个集体产生归属感，从而增强班级的凝聚力，以更好的、更方便的开展班级的工作

四、活动项目：

1、抢板凳 2、专业知识抢答3、你做我猜 4、蛙跳水

5、运气球6、真心话大冒险

五、活动时间：20xx年9月25日 19:00——20:40

六、活动地点：教学楼四楼09网技班

七、参与人员：09网技班全体学生

八、活动总结：

这次的班级活动，一方面给了同学们一个温馨而愉快的夜晚，另一方面，也是最重要的一方面，这次集体活动增进了同学们之间的沟通和交流，促进了我们班集体成长的一个具有凝聚力的一个集体！

当然此次活动也有一些不足的地方，在开始进入游戏的时候，有些混乱，但每位同学都能参与这次的活动中，气氛很好！

此次活动的目的，不是为了吃喝玩乐，而是以这种活动形式搞好大家之间的感情！当我们毕业的时候，再看到这样的场景，我相信每个人脸上都会露出欣喜的笑容。

**班级游戏活动策划案篇七**

游戏促交流

大学生活已经过去两个月了，但本班同学普遍认为班级气氛不都浓厚，因此希望通过本次活动增强班级凝聚力，培养班级的团结精神，塑造良好的班级氛围。

本次活动将以游戏的形式进行，希望通过游戏来增进本班同学之间的感情，以便日后同学之间更好地进行交流与合作。

工商1班全体同学

5月5日中午12点30分至下午3点

教师活动中心k房

道具：四块方布、三个呼啦圈、两袋气球、一 箱水、零食。

林志源、张文娣

郭泉醒、陈毅俊

1 请体育委员对篮球赛进行总结。

2 游戏1：夹气球，一男一女为一组，共23组，分3轮进行，一男一女分别先原地转10圈，然后用后背夹住气球向前走，最先到达终点者为胜。

游戏2：口不对心我最劲，8人一组，每组派出任意名代表。口和手同时出动，口说的数字必须与手表示的数字不一致(1-5)，若相同者为输。

游戏3：运送呼啦圈，8人一组，手牵手围成一个圈，将呼啦圈套在一个人身上，在不松手的情况下，将呼啦圈一个接一个传下去，直到把呼啦圈传到第一个人的身上。动作最快的那组为胜者。

游戏4：翻转诺曼底，8人一组，组员全站在一块布上，在不离开布的情况下，想办法把布翻转过来。动作最快的.那组未胜者。

游戏5：串烧歌仔，8人一组，由主持人出题目。例如：要唱出带有“你、我、他”字眼的歌，然后各个小组按顺序回答，规定时间内答不出的小组为输。

游戏6：不能说7的倍数，全班围成一圈，按顺序说数字，每当到7的倍数时就拍掌，若仍说出数字者为输。

游戏7：找准你的位置，全班排成一排，随机乱序，然后在规定时间内由高到低排序，若在规定时间内未能站好自己的位置，则未站好位置的人受罚。

经费预算：

方布 4块 12元/条

气球 2袋 9元/袋

呼啦圈 3个 6元/个

零食 93元

合计：12\*4+2\*9+3\*6+93=177(元)

活动意义：通过本次活动，我相信同学们可以在今后的大学生活中更好地与班级内其他同学进行交流，使整个班级活跃起来，同时也锻炼到大家的团结精神和团队意识。

**班级游戏活动策划案篇八**

游戏促交流

大学生活已经过去两个月了，但本班同学普遍认为班级气氛不都浓厚，因此希望通过本次活动增强班级凝聚力，培养班级的团结精神，塑造良好的班级氛围。

本次活动将以游戏的形式进行，希望通过游戏来增进本班同学之间的感情，以便日后同学之间更好地进行交流与合作。

工商1班全体同学

5月5日中午12点30分至下午3点

教师活动中心k房

道具：四块方布、三个呼啦圈、两袋气球、一 箱水、零食。

林志源、张文娣

郭泉醒、陈毅俊

1 请体育委员对篮球赛进行总结。

2 游戏1：夹气球，一男一女为一组，共23组，分3轮进行，一男一女分别先原地转10圈，然后用后背夹住气球向前走，最先到达终点者为胜。

游戏2：口不对心我最劲，8人一组，每组派出任意名代表。口和手同时出动，口说的数字必须与手表示的数字不一致(1-5)，若相同者为输。

游戏3：运送呼啦圈，8人一组，手牵手围成一个圈，将呼啦圈套在一个人身上，在不松手的情况下，将呼啦圈一个接一个传下去，直到把呼啦圈传到第一个人的身上。动作最快的那组为胜者。

游戏4：翻转诺曼底，8人一组，组员全站在一块布上，在不离开布的情况下，想办法把布翻转过来。动作最快的.那组未胜者。

游戏5：串烧歌仔，8人一组，由主持人出题目。例如：要唱出带有“你、我、他”字眼的歌，然后各个小组按顺序回答，规定时间内答不出的小组为输。

游戏6：不能说7的倍数，全班围成一圈，按顺序说数字，每当到7的倍数时就拍掌，若仍说出数字者为输。

游戏7：找准你的位置，全班排成一排，随机乱序，然后在规定时间内由高到低排序，若在规定时间内未能站好自己的位置，则未站好位置的人受罚。

经费预算：

方布 4块 12元/条

气球 2袋 9元/袋

呼啦圈 3个 6元/个

零食 93元

合计：12\*4+2\*9+3\*6+93=177(元)

活动意义：通过本次活动，我相信同学们可以在今后的大学生活中更好地与班级内其他同学进行交流，使整个班级活跃起来，同时也锻炼到大家的团结精神和团队意识。

**班级游戏活动策划案篇九**

竞争进步，和谐共赢

某某团支部

10月23日 下午3点--6点

专业教室

新的班级建立已有一段时间了，经过前期的破冰活动、第一次团日活动，已经开始让大家慢慢了解彼此，熟悉对方。现在的我们急需一种共同的信仰，一个共同的奋斗目标，一个适应于新的班级、又有强大的生命力的班级座右铭。

作为本院竞争压力较大的金融专业班，我们既希望金融1511班的同学在本专业中取得好的成绩，又希望能够在和谐融洽互帮互助的环境中共同进步。

竞争，是激发潜能、取得进步的有效途径；合作，是取得成果、攻克难关必不可少的一环。所以，“竞争合作，和谐共赢”无疑是现阶段最符合我班级现状的班级信仰。我们希望借此次活动，激发同学们的竞争和合作意识，在合作中竞争，在竞争中成长，最终走向共赢。

活动内容：将全体同学分为3组，进行如下游戏。

1、踩气球。在每个同学腿上绑上一个气球。让每组同学手牵手站成一排。大家努力争取去踩破别组同学腿上的气球，并保护本组的同学不受到“侵犯”。1分钟后留下气球个数最多的组获胜。

2、看动作猜图形。让每组排头的一个同学接触一张图形，让他只用动作展示给下一个同学，禁止说话和唇语。哪组最后一个同学描述得最准确者获胜。

3、乒乓球往返跑。将一组同学分成两部分，中间空出30米做跑道。第一个同学手持乒乓球拍（上面放一个乒乓球）跑步传送到对面的本组同学那里去。这样往返跑，用时最短的小组获胜。

4、总结此次活动，嘉奖获胜小组。

在更进一步的细节策划，和现场控制后，踩气球的活动，应该能够初步调动大家游戏和活动的积极性，直接体会竞争与合作，能够让大家体会活动目的，进入角色状态。

看动作猜图形，需要强烈的合作意识。要求每个同学融入小组，设身处地站在组员的角度思考问题，能够强化小组的组织气氛，带动小组成员的思想意识和身体行动，共同努力取得胜利。

乒乓球往返跑，直观地表示了各组的优先落后情况。可以直接刺激组员的求胜意识和竞争意识。其次，这个动作的完成需要每个组员的衔接和自身表现，能够充分调动同学们的积极性，能够让同学们在自己的拼搏和努力中接受“ 竞争进步，和谐共赢”的思想。

最后的总结，力求生动和深刻。让亲身实践过的同学们享受胜利成果和产生强烈共鸣。强化和升华主题。

**班级游戏活动策划案篇十**

竞争进步，和谐共赢

某某团支部

10月23日 下午3点--6点

专业教室

新的班级建立已有一段时间了，经过前期的破冰活动、第一次团日活动，已经开始让大家慢慢了解彼此，熟悉对方。现在的我们急需一种共同的信仰，一个共同的奋斗目标，一个适应于新的班级、又有强大的生命力的班级座右铭。

作为本院竞争压力较大的金融专业班，我们既希望金融1511班的同学在本专业中取得好的成绩，又希望能够在和谐融洽互帮互助的环境中共同进步。

竞争，是激发潜能、取得进步的有效途径；合作，是取得成果、攻克难关必不可少的一环。所以，“竞争合作，和谐共赢”无疑是现阶段最符合我班级现状的班级信仰。我们希望借此次活动，激发同学们的竞争和合作意识，在合作中竞争，在竞争中成长，最终走向共赢。

活动内容：将全体同学分为3组，进行如下游戏。

1、踩气球。在每个同学腿上绑上一个气球。让每组同学手牵手站成一排。大家努力争取去踩破别组同学腿上的气球，并保护本组的同学不受到“侵犯”。1分钟后留下气球个数最多的组获胜。

2、看动作猜图形。让每组排头的一个同学接触一张图形，让他只用动作展示给下一个同学，禁止说话和唇语。哪组最后一个同学描述得最准确者获胜。

3、乒乓球往返跑。将一组同学分成两部分，中间空出30米做跑道。第一个同学手持乒乓球拍（上面放一个乒乓球）跑步传送到对面的本组同学那里去。这样往返跑，用时最短的小组获胜。

4、总结此次活动，嘉奖获胜小组。

在更进一步的细节策划，和现场控制后，踩气球的活动，应该能够初步调动大家游戏和活动的积极性，直接体会竞争与合作，能够让大家体会活动目的，进入角色状态。

看动作猜图形，需要强烈的合作意识。要求每个同学融入小组，设身处地站在组员的角度思考问题，能够强化小组的组织气氛，带动小组成员的思想意识和身体行动，共同努力取得胜利。

乒乓球往返跑，直观地表示了各组的优先落后情况。可以直接刺激组员的求胜意识和竞争意识。其次，这个动作的完成需要每个组员的衔接和自身表现，能够充分调动同学们的积极性，能够让同学们在自己的拼搏和努力中接受“ 竞争进步，和谐共赢”的思想。

最后的总结，力求生动和深刻。让亲身实践过的同学们享受胜利成果和产生强烈共鸣。强化和升华主题。

**班级游戏活动策划案篇十一**

为了丰富学的业余生活，给家一个体现团队精神及凝聚力的空间，在活动中让家体验运动和游戏的趣味和快乐，从中学会团结，培养全体学生的集体荣誉感和竞争意识，打造一个我院同学相互交流，相互学习的平台，我校青协会组织开展以“xxx”的趣味体育游戏竞赛。通过这个活动，加深同学之间的友谊，构建团结友爱的校园气氛。

xxx

20xx年11月x日星期x 14：3017：30

体育场的空地

青协干事[30]

1、活动形式：

校园趣味游戏活动为竞赛环节，本环节进行体育关、智力关、趣味关游戏。

2、活动方式

竞赛环节（14：3015：30）

每只参赛队为5人，{男2、女3}，6只参赛队抽签，2只参赛队同时进行“闯三关”游戏。

3、奖项设置

竞赛环节

6只参赛队根据“游铣三关”成绩排名，取前三名。

一等奖：1个，二等奖：1个，三等奖：1个，

4、器材准备：气球10个、线绳3条、量杯四只、水杯若干、水4桶、跨栏4个、绑带若干、接力棒4根、秒表4个、筷子若干、空瓶5个、乒乓球若干、水盆5个

1、体育关：本关以时间长短评分{分梯度:20 10 5 3 1 0}下同。

背靠背（以往返时间的长短进行计分）

迷你腰{以时间长段计分}

五人六足（以时间的长短进行计分）

端水障碍跑（以时间的长短进行计分）

2、智力关：

倒着说游戏

3、趣味关：

快乐套圈（以每队套进的个数进行计分）

筷子入瓶（以筷子进入瓶子的多少进行计分）

青蛙跳水（以把青蛙~乒乓球，跳进水盆个数的多少进行计分）

4、活动程序：如图

体育关，智力关，趣味关三关，竞技最后以三关的`总分

设置奖项。

1、体育关

闯关方法：游戏时每队员进行比赛。

闯关内容：

背靠背游戏规则：参赛两名选手背靠背夹着气球，在规定时间、场地及要求内越过路障到达终点，按时间给分。

迷你腰游戏规则：工作人员用卷尺分别量好100cm、80cm、60cm距地面的高度。再用细绳拉直与地面呈水平，高度以卷尺为准，由高到低。游戏者以向后半下腰（手不撑地）的方式从绳下面通过，双手不得扶任何东西包括身体的任何部位。人及衣物不得触碰到绳，绳一旦动了，则游戏结束。每个高度每位参赛人员均有3次挑战机会。第一个高度完成接下去第二个，第三个，依次直到三个高度全部通过则获胜。

五人六足游戏规则：

（1）发令前，各队按横排立于起点线后，分别将相邻队员的左右腿用短绳绑在一起（绑在踝关节附近）。

（2）所有队员以站立方式起跑，听到发令后，同时走或跑到终点，一定要注意安全，以最后一名队员通过终点线为依据。

端水障碍跑规则：每组5名参赛者在赛场一端，30米处放好量杯。

待裁判宣布比赛开始后，由第一名选手拿两个水杯开始装水，越过障碍后把水到入量杯，然后跑回起点，把水杯交到第二名参赛者手中。

由接下来的选手继续完成上述动作。记录时间。

倒着说规则：由主持人随机挑选成语或者熟语进行提问，参赛成员将主持所说的成语或者熟语颠倒过来（主持人：万马奔腾参赛人员：腾奔马万），每人有5秒的考虑时间，在规定回答个数内，记录时间。

1比赛组分别评出一，二，三，名进行奖励。其余同学均有鼓励奖。

2非必赛组的同学，老师参加比赛均有鼓励奖。

奖品：一等奖雨伞12元/把x5人60元

二等奖笔记本6元/本x5人30元

三等奖碳素笔2支/人x5人x1.5元15元

鼓励奖橘子2元/斤x1020元

合计：125元

1、如遇到活动时间与校活动相，我们将做出相应的调整；

2、如遇活动期间天气的变化，我们将另行通知各部门负责人；

3、为保证活动正常举行，请所有参与人员与提前前到指定位置集合；

4、比赛时注意安全，由各部门队伍负责人维护安全秩序。

推进各宿舍相互交流、相互勾通、相互融合，使同学间的互动了解达到前所未有的层面，增进了人与人之间的情感和友谊，促进10级全体新生“多宽容、多理解，多互动，多善行”的良好生活方式，打造和谐校园。

**班级游戏活动策划案篇十二**

为丰富校园文化生活，加深同学之间的了解，增强学校凝聚力，让辛勤学习的同学们以轻松愉快的心情迎接20xx新年的到来，学校决定，于20xx年12月21日下午举办欢庆全院性的游艺活动。在会议中我们09数控1班申请获得了\"投掷炸弹的`活动\"的主办权,有关活动情况如下:

12月21日下午

校中心广场

1.全院各班级同学

2.报名地点:其他班的同学可以到09数控1班班委小组成员那报名

3.报名时间性:至11年12月21日下午

09数控1班

\"投掷炸弹活动\"

1.游戏规则：把人员分成几组，每组三人。用手拿住乒乓球从规定点投掷，以投入盆中最多者为胜2.准备材料：乒乓球若干个·盆子若干·水杯·零食若干···(此材料全部由学校学生会提供)

2．发奖方式：根据各游艺活动规则，获奖者经该项目主持人确认后发放奖状和奖品，参加活动的所有人员可凭参与名可得棒棒糖一个,欢迎同学们积极参与(活动所有奖品与奖状均由学院学生会提供)

活动负责人：熊敏

宣传人:万斌

现场维护:张星星

裁判员:万斌

后勤保障:刘伟罗帅

主持人:熊敏万斌

活动组织人:熊敏罗帅

**班级游戏活动策划案篇十三**

为了丰富学的业余生活，给家一个体现团队精神及凝聚力的空间，在活动中让家体验运动和游戏的趣味和快乐，从中学会团结，培养全体学生的集体荣誉感和竞争意识，打造一个我院同学相互交流，相互学习的平台，我校青协会组织开展以“xxx”的趣味体育游戏竞赛。通过这个活动，加深同学之间的友谊，构建团结友爱的校园气氛。

xxx

20xx年11月x日星期x 14：3017：30

体育场的空地

青协干事[30]

1、活动形式：

校园趣味游戏活动为竞赛环节，本环节进行体育关、智力关、趣味关游戏。

2、活动方式

竞赛环节（14：3015：30）

每只参赛队为5人，{男2、女3}，6只参赛队抽签，2只参赛队同时进行“闯三关”游戏。

3、奖项设置

竞赛环节

6只参赛队根据“游铣三关”成绩排名，取前三名。

一等奖：1个，二等奖：1个，三等奖：1个，

4、器材准备：气球10个、线绳3条、量杯四只、水杯若干、水4桶、跨栏4个、绑带若干、接力棒4根、秒表4个、筷子若干、空瓶5个、乒乓球若干、水盆5个

1、体育关：本关以时间长短评分{分梯度:20 10 5 3 1 0}下同。

背靠背（以往返时间的长短进行计分）

迷你腰{以时间长段计分}

五人六足（以时间的长短进行计分）

端水障碍跑（以时间的长短进行计分）

2、智力关：

倒着说游戏

3、趣味关：

快乐套圈（以每队套进的个数进行计分）

筷子入瓶（以筷子进入瓶子的多少进行计分）

青蛙跳水（以把青蛙~乒乓球，跳进水盆个数的多少进行计分）

4、活动程序：如图

体育关，智力关，趣味关三关，竞技最后以三关的`总分

设置奖项。

1、体育关

闯关方法：游戏时每队员进行比赛。

闯关内容：

背靠背游戏规则：参赛两名选手背靠背夹着气球，在规定时间、场地及要求内越过路障到达终点，按时间给分。

迷你腰游戏规则：工作人员用卷尺分别量好100cm、80cm、60cm距地面的高度。再用细绳拉直与地面呈水平，高度以卷尺为准，由高到低。游戏者以向后半下腰（手不撑地）的方式从绳下面通过，双手不得扶任何东西包括身体的任何部位。人及衣物不得触碰到绳，绳一旦动了，则游戏结束。每个高度每位参赛人员均有3次挑战机会。第一个高度完成接下去第二个，第三个，依次直到三个高度全部通过则获胜。

五人六足游戏规则：

（1）发令前，各队按横排立于起点线后，分别将相邻队员的左右腿用短绳绑在一起（绑在踝关节附近）。

（2）所有队员以站立方式起跑，听到发令后，同时走或跑到终点，一定要注意安全，以最后一名队员通过终点线为依据。

端水障碍跑规则：每组5名参赛者在赛场一端，30米处放好量杯。

待裁判宣布比赛开始后，由第一名选手拿两个水杯开始装水，越过障碍后把水到入量杯，然后跑回起点，把水杯交到第二名参赛者手中。

由接下来的选手继续完成上述动作。记录时间。

倒着说规则：由主持人随机挑选成语或者熟语进行提问，参赛成员将主持所说的成语或者熟语颠倒过来（主持人：万马奔腾参赛人员：腾奔马万），每人有5秒的考虑时间，在规定回答个数内，记录时间。

1比赛组分别评出一，二，三，名进行奖励。其余同学均有鼓励奖。

2非必赛组的同学，老师参加比赛均有鼓励奖。

奖品：一等奖雨伞12元/把x5人60元

二等奖笔记本6元/本x5人30元

三等奖碳素笔2支/人x5人x1.5元15元

鼓励奖橘子2元/斤x1020元

合计：125元

1、如遇到活动时间与校活动相，我们将做出相应的调整；

2、如遇活动期间天气的变化，我们将另行通知各部门负责人；

3、为保证活动正常举行，请所有参与人员与提前前到指定位置集合；

4、比赛时注意安全，由各部门队伍负责人维护安全秩序。

推进各宿舍相互交流、相互勾通、相互融合，使同学间的互动了解达到前所未有的层面，增进了人与人之间的情感和友谊，促进10级全体新生“多宽容、多理解，多互动，多善行”的良好生活方式，打造和谐校园。

**班级游戏活动策划案篇十四**

为丰富校园文化生活，加深同学之间的了解，增强学校凝聚力，让辛勤学习的同学们以轻松愉快的心情迎接20xx新年的到来，学校决定，于20xx年12月21日下午举办欢庆全院性的游艺活动。在会议中我们09数控1班申请获得了\"投掷炸弹的`活动\"的主办权,有关活动情况如下:

12月21日下午

校中心广场

1.全院各班级同学

2.报名地点:其他班的同学可以到09数控1班班委小组成员那报名

3.报名时间性:至11年12月21日下午

09数控1班

\"投掷炸弹活动\"

1.游戏规则：把人员分成几组，每组三人。用手拿住乒乓球从规定点投掷，以投入盆中最多者为胜2.准备材料：乒乓球若干个·盆子若干·水杯·零食若干···(此材料全部由学校学生会提供)

2．发奖方式：根据各游艺活动规则，获奖者经该项目主持人确认后发放奖状和奖品，参加活动的所有人员可凭参与名可得棒棒糖一个,欢迎同学们积极参与(活动所有奖品与奖状均由学院学生会提供)

活动负责人：熊敏

宣传人:万斌

现场维护:张星星

裁判员:万斌

后勤保障:刘伟罗帅

主持人:熊敏万斌

活动组织人:熊敏罗帅

**班级游戏活动策划案篇十五**

华丽绽放，共谱辉煌—班级联谊游戏活动

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。

xx年10月16日上午。

活动地点：

塑胶操常

(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与执照。

(5)游戏。

1，踩气球：参赛同学每人腿上绑定四个气球，所有参赛同学入常游戏开始，参赛同学开始互相踩爆其他同学腿上的气球。一分钟之后游戏结束，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，选角结束之后开始行动。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。

**班级游戏活动策划案篇十六**

华丽绽放，共谱辉煌—班级联谊游戏活动

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。

xx年10月16日上午。

活动地点：

塑胶操常

(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与执照。

(5)游戏。

1，踩气球：参赛同学每人腿上绑定四个气球，所有参赛同学入常游戏开始，参赛同学开始互相踩爆其他同学腿上的气球。一分钟之后游戏结束，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，选角结束之后开始行动。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