# 趣味运动会 活动策划(14篇)

来源：网络 作者：独坐青楼 更新时间：2024-10-15

*无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。趣味运动会 活动策划篇一x年x月x日xx园操场xx园幼...*

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

**趣味运动会 活动策划篇一**

x年x月x日

xx园操场

xx园幼儿、家长、教师

通过开展庆祝“亲子运动会”系列活动，使幼儿及家长在活动积极的参与中体验合作与亲子交往的快乐，从而度过一个幸福、难忘的亲子运动；使家长在参加活动中，进一步感悟我园幼儿教育的观念，趁此机会我们组织此次活动是希望创造机会让父母和父母，孩子和孩子以及父母和孩子之间有更多的交流，同时也为了温馨我们共同的家园！

1、开幕式进场仪式进场顺序：园旗、彩旗队 单车车队、滑轮车队、小班级及家代表队长、中班级及家长代表队、大班级及家长代表队、（各级并列成四路纵队行进）。

2、全体肃立、奏\*\*、升国旗、园旗。

3、宣布运动会开幕、致开幕辞（园领导）。

4、幼儿及家长运动员代表宣誓。

5、领导宣布xx幼儿园亲子运动开始。

6、各代表队退场到年级固定的位置，趣味运动会正式开始。

7、各个裁判组成员到位，裁判安排如下：计时：xxx、终点：xxx、发令：xxx、检录检查：xxx，集体项目裁判：xxx、xxx， xxx， xxx、xxx， xxx，个人项目裁判：xxx， xxx、xxx，公告：xxx、xxx、xxx，广播宣传：xxx、xxx、奖品：xxx、xxx、后勤部：xxx。工作人员教师共xx人，幼儿家长共xx人。

1、 趣味接力赛；

2、手足情深、

3、跳圈接力

4、宝贝新娘

5、齐心协力

1跳绳、

2企鹅漫步、

3滑轮比赛、

4、掌上明珠、

5、摸鹿鼻子、

6、盲人击鼓、

7、钓鱼、

8、挟乒乓球、

8、套圈、

9、吹气球、

10、呼拉圈比赛、

11、运用爆破音吹蜡烛、

12、比比谁的眼力好、

13、比比谁的运气好

共分五个挑战项目，每个项目的比赛距离为10米，顺序：钻、爬、平衡、跨、跑（家长完成）各队以完成比赛的先后顺序计算成绩。

各参赛队伍分成4组进行预选赛，每组8支队伍，每组取前2名进入决赛，决赛规则同预选赛。

参赛队员：每队3人 （家\*\*为单位）

比赛规则：参赛运动员一手握一足，然后用单足跳的方式完成10米赛段（分三段幼儿、爸爸、妈妈共30米）。

发令员：人

现场裁判：人

参加人员：每队3人 （家\*\*为单位）

比赛规则：参赛家\*\*幼儿完成障碍物跳10圈，然后家长接力继续往前跑，完成50米赛段。

发令员：人

现场裁判：人

参加人员：每队3人（家\*\*为单位）

发令员：人

现场裁判：人

比赛规则：比赛开始家长双手交叉搭成“花轿”，幼儿坐在“花轿”上，完成50米赛段。

参赛人员：每队2人

比赛规则：二名参赛家\*\*成员面对面用身体将一排球夹住，每人双手在背后交握，侧跑完成规定赛段，如果球落地，则要在球离开身体处由裁判重新放球继续赛程。

道具：气球

发令员：人

现场裁判：人

1、跳绳比赛、以时间来计算、多的为胜。获奖券一张。

2、企鹅漫步

3、完成距离的，获 奖券一张。

4、掌上明珠：主持人要准备好一个乒乓球和一个乒乓球拍。参赛者将乒乓球平放在乒乓球拍上，沿着桌子走。走至终点，球未丢就得一张奖劵。（桌子竖排三张，参赛者沿桌子在规定时间内绕一圈。）

5、摸鹿鼻子：每人摸一次，蒙上眼睛转三圈，凡摸到鹿鼻子的，可获奖券一张。

6、盲人击鼓：每人击一次，蒙上眼睛转三圈，凡击中鼓者，获奖券一张。

7、钓鱼：每人钓一分钟，钓三条者，获奖券一张，钓六条者获奖券二张，以此类推。

8、挟乒乓球：每人挟一分钟，挟完20个乒乓球者，获奖券一张，挟完40个乒乓球者，获奖券二张。

9、套圈：每人套五次，套中二个者，获奖券一张，套中四个者，获奖券二张，套中五个者，获奖券三张。

10、运用爆破破音吹蜡烛：主持人准备好六支蜡烛并点燃，若干道问题。主持人提问一个问题，参赛者需用回答的话中发出的气息吹灭蜡烛，即得奖劵。如：主持人问：“有兔子在草地上你会怎么做？”回答者用“扑过去”的“扑”的发音而喷出的气息来吹灭蜡烛。

11、比比谁的眼力好：主持人准备好三支筷子，一个空啤酒瓶。参赛者站在啤酒瓶的一侧，筷子离瓶口约一米的距离，瞄准瓶口，放掉手中筷子。如果筷子掉进瓶里，便是优胜者，即得奖劵。每人有三次机会。

12、快乐呼拉圈：在地上摆放五个空易拉罐。每个易拉罐之间的距离为二十厘米。参赛者应站在离易拉罐一米远的地方，才能向易拉罐扔圈圈（圈圈的大小要适当）。每扔中一次即得奖劵。每人有三次机会。

13、比比谁的运气好：主持人要准备好若干颗且颜色不一样的珠子，其中红色的有三颗。主持人把珠子放在一个不透明的袋子里，让游戏者伸进袋子里抓三次，每次只抓一个珠子（多抓不算），若抓中红色珠子，则中奖劵；反之，没有中奖。

00：00—00：00 第一组

00：00—00：00 第二组

00：00—00：00 第三组

00：00—00：00 第四组

00：00—00：00 决赛

颁奖（集体优胜奖与团体优胜奖）；参加亲子运动会活动的每个家\*\*以奖券到领奖台发给纪念品一份。

1、集合。

2、颁奖。

3、园领导致词。

4、总裁判长宣布具体比赛结果。

5、颁奖。

6、策划组组长宣布运动会闭幕。

**趣味运动会 活动策划篇二**

7月15日下午15：00-16：30

1号楼停车场

全民趣味运动会

全体同仁、员工家属、酒店宾客

以个人报名或小组名义报名，由部门文员统计人数于7月5日前上报人力资源部。

趣味运动是一项融合体育、文化、趣味、智力等元素的新兴运动，酒店举办趣味运动会的意义、目的在于：

1、向全体同仁传递人人平等、共同进步的企业管理理念和轻松愉悦的企业文化；

2、让全体同仁感受到企业的关怀，使全体同仁对企业有归属感，增强企业全体同仁的向心力；

3、丰富全体同仁业余生活，激发全体同仁工作热情和创造力；

4、为全体同仁提供展现自我的机会，建立一个与同事相互交流、促进友谊的平台，并创造和谐欢乐的企业文化氛围，提高企业在社会上的影响力和声誉。

1、活动前期准备工作：活动宣传：

班前会、周例会宣传：通过各部门班前会、周例会进行宣传。酒店led字幕宣传。酒店公众微信平台预热宣传。酒店宣传栏张贴活动海报。横幅宣传：悬挂于1号楼停车场。

工作组成员宣传：工作组成员协助，带动同仁积极参与活动。申购活动道具，领用活动必需品（桶装水、纸杯）。下单制作海报2张。

召开工作组成员内部会议（各项目活动规则讲解及职责说明）。台卡、表格、活动规则、参与券准备。

2、活动当天准备工作：

提前清理及规划活动场地。

安保部协助车辆管理。工程部协助挂横幅。

工程部调试音响及话筒。

将各项活动规则打印贴在白板上。

工作组成员做好准备（道具检查及摆放）。

饮水机、桶装水、纸杯、废纸箱、白板、礼品、隔离带、桌椅准备。

企划人员协助拍摄。

医务人员协助处理突发伤病。

总负责：

主持：

摄像：

音响：

医务：

车辆管理：生态停车场进出车辆管理，维护现场秩序；

后勤保障：维护现场秩序，为全体同仁提供服务；

裁判兼组长：调动现场气氛，调动全体同仁参与积极性，保管活动道具；

计时员：活动计时，并为同仁讲解细则，协助组长顺利完成该项活动；

计数员：活动计数，并为同仁讲解细则，协助组长顺利完成该项活动；

礼品登记：发放礼品做到有条不紊，并做好领取登记；

礼品发放：王陆艳负责将礼品交给李毓芳和陈玮，吴珍负责将礼品交给谢小芳和陈丽红，周兴菊负责将礼品交给李榕清和王景丽，分发礼品做到有条不紊；

秩序维护：协助礼品发放现场秩序维护工作；

1、主持人开场词。

2、主持人活动事项讲解。

3、主持人宣布活动开始。

1、雷霆战鼓

道具：自制战鼓2个，气排球2个，口哨1个，秒表1个。

裁判兼组长：x

计数员：x

活动目的：锻炼参与者的合作能力，培养参与者的团队意识。

活动规则：

（1）比赛限时1分钟，每组4人，2组同时进行。

（2）4名选手分别拉住雷霆战鼓的四个延长把手，工作人员将气排球放置在战鼓中心，裁判发令后，在一分钟时间内，掂球次数最多的一组胜出。

（3）比赛中途球掉落，可拾起继续比赛，之前掂球次数有效。

（4）获胜的小组每人将得到一张参与券。

示意图：

2、趣味套圈

道具：塑料圈10个，饮料40瓶。

裁判兼组长：x

计数员：x

活动目的：丰富同仁业余生活，增加生活乐趣。

活动规则：

（1）起点线与第一排物品的距离为2m，物品与物品间距30cm。

（2）每位参与者手中有5个圈，站在起点线外将圈逐个扔向物品，成功套中物品即可从套中的物品中任选1件。

（3）套中是指塑料圈完全套入瓶口，部分挂、靠的不算。

（4）参与者双脚不能越线，越线套中的物品视为无效。

（5）因物品数量有限，凡获得物品的选手再次参与，套中物品便不再给予奖励。

（6）此项活动的胜出者已获得奖励，便不再发放参与券。

（7）物品全部套完即停止此项活动。

示意图：

3、萝卜蹲

道具：8种水果或蔬菜模型

裁判兼组长：x

活动目的：锻练参与者的反应能力。

活动规则：

（1）单次参加人数：6人～8人。

（2）一组6人～8人参加游戏，每人扮演一种名称为两个字的水果或蔬菜（例如：苹果，西瓜，洋葱等等），所有人手拉手围成一圈。

（3）首先由裁判随意喊一种水果名称，口中快速念“xx蹲，xx蹲，xx蹲完yy蹲”，并做出相应动作。xx动作完成后，yy必须立即跟上并快速念“yy蹲，yy蹲，yy蹲完zz蹲”，同样做出相应动作，如此反复。（例如：苹果喊：“苹果蹲，苹果蹲，苹果蹲完西瓜蹲”，此时代表西瓜的选手应迅速蹲下，动作完成后，由西瓜开始喊，并随意指定一种水果或蔬菜下蹲）。

（4）不允许回传（例：苹果传给西瓜，西瓜不可以回传给苹果，若西瓜传给洋葱，洋葱可以传给苹果）。

（5）反映慢的选手和传错的选手被淘汰。

（6）最后剩下的两名选手为胜出者，每人可得到一张参与券。

示意图：

4、螃蟹背西瓜

道具：哨子1个，皮球3个。

裁判兼组长：x

计时员：x

活动目的：锻炼同仁的反应能力和相互协作能力。

活动规则：

（1）赛道长度60米（30米×2往返）。每组2人，3组同时进行。

（2）2人同时站于起跑线处，背对背、手挽手夹皮球越过30米折返线后跑回起点，用时最短的小组胜出。

（3）活动中，只能用背部夹住球前行，不能用手触球。若球掉落，可捡起，并在落球处重新夹好球继续前进。

（4）获胜的小组每人将得到一张参与券。

示意图：

5、沙包夺分

道具：哨子1个，粉笔5支，沙包20个。

裁判兼组长：x

计数员：x

活动目的：提高参与者的反应和判断能力，培养相互合作意识。

活动规则：

（1）每组2人，每人5个沙包，2组同时进行。

（2）沙包投掷的目标为米长的大正方形，大正方形内有9个小正方形，小正方形由数字1-6和3个空白的方形组成。

（3）参赛者在起点处向距离5米远的大正方形投掷沙包，每人投掷5个沙包，二组投掷完毕后统计得分，得分高的一组胜出。

（4）投掷沙包时，双脚不能越线，否则成绩视为无效。

（5）计分标准：以沙包静止落点处的数字计分，数字1代表1分，以此类推，空白方形代表0分。

（6）获胜的小组每人将得到一张参与券。

示意图：

6、吹乒乓球

道具：会议桌2张，纸杯18个，乒乓球4个，秒表1个，水1盆。

裁判兼组长：x

计时员：x

活动目的：享受活动乐趣的同时增强自信心。

活动规则：

（1）比赛限时1分钟，2人一组，2组同时进行。

（2）每张会议桌两端各放6个等高的一次性纸杯，6个盛满水的纸杯紧挨着一字排开，在第一个杯子里放置一个乒乓球，参赛者要将乒乓球从第一个杯子吹向第二个杯子，第二个杯子吹向第三个杯子，依次进行，直到吹进最后一个杯子，在规定时间内先完成比赛的选手胜出。

（3）比赛过程中如将乒乓球吹落到地上，则从有效位置接着开始吹，计时不停。

（4）每组胜出的选手将得到一张参与券。

示意图：

1、主持人闭幕词；

2、同仁分享；

3、领导作总结并宣布闭幕式结束；

4、发放礼品；

5、清理现场；

十

1、参与者累计得到三张及以上参与券即可换取礼品一份（每人限领一份）。

2、活动进行期间，礼品暂不发放，待闭幕式结束，统一发放礼品，参与者可凭参与券至礼品兑换处换取礼品，员工家属与宾客礼品现场发放。

3、如遇下雨天气，活动将延期，具体时间另行通知。

1、请工作组成员提前三十分钟到达活动现场。

2、为方便活动，请参与活动人员穿着平底鞋。

3、活动期间，请自觉遵守团队纪律，保持公共环境卫生。

**趣味运动会 活动策划篇三**

我们的青春我们做主，飞扬的心总是希望随着这个社会的步伐而跳动，当代大学在我国日益繁荣的环境下更应该发扬团体精神，为了集体的荣誉拼搏奋斗，在大学里放飞活力，从而树立良好的精神面貌。

让加入到跆拳道这个大家庭中的每个成员体验到大学生活的乐趣，丰富其课余文化生活，增强其团结力。这个大家庭，给我们了这样的一个机会，让我们相相识，相知，相熟。本次活动将调动广大成员的积极性，营造开放活跃的校园文化，增进成员们之间的沟通、交流、合作，最大程度激发大家的训练积极性和主

动性。

通过举办此次的活动，跆拳道新老成员将参加一系列饶有趣味的体育活动，并将体育与娱乐有机的结合起来，从而提高各组织、成员参加体育活动的积极性。同时，促进成员友爱精神，扩大学生的交流范围，增强各成员之间的联系，展现跆拳道家庭的真我风采。

三、活动主题:“少年壮志自得林，跆拳妙趣塑人生”

四、活动时间：20xx年六月五号14:00~17:00(周日)

五、活动地点：东操场

六、活动人员：

七、活动单位：

八、活动流程

(一)参赛要求：五人一队

(二)比赛项目

参赛人员：每队3人

裁判人员：2人

比赛规则：每组选三人参赛，两组为一轮。参赛者各自选一种蔬菜代表自己。参赛者围成一圈，先由一人边蹲边蹲，蹲完顺势指向xx，以此类推。若果说的没有此人或指错人，说的人淘汰。被指定人如果没反应过来，被指定人淘汰。最终胜利者所在组获胜。

参赛人员：每队5人

裁判人员：2人

比赛规则：每组分得半个西瓜，游戏开始前小组成员自行分配每人的量。游戏开始后，最先吃完所有西瓜的队伍获胜。

参赛人员：每队5人

裁判人员：2人

比赛规则：每组五人两两把脚绑住共同从起点走至终点。小组行进过程中会有两道障碍，分别是低障碍——由游戏外两人拉一条腰带(低)，全组跨越过去;高障碍——由游戏外两人拉一条腰带(高)，全组以弯腰或蹲下等方法过去。用时最短者获胜。

参赛人员：每队2人

裁判人员：2人

比赛规则：每组派出两人，两组一轮进行比赛。游戏开始前，四个人的脚紧靠在一起。游戏开始后，每组两人中选一人进行剪刀石头布，赢的那一组向自己队伍外侧走一步，输的那组，靠近组外的那只脚不动，另一只脚向赢的那组靠近。每组在外侧的组员只能向外侧移动，而在内侧的组员可以向内外侧移动。游戏直至一方的脚不能靠到对手方脚时结束。不能靠到的那一组输。

参赛人员：5人

裁判人员：2人

比赛规则：游戏开始前用脚靶固定好每组各个组员的站位，参赛人员每人获得一支水杯。游戏开始后第一个人用嘴从主持人手中衔过装满水的水杯，然后依次用嘴把自己杯中的水倒入下一个人的杯中传递下去，直至传到最后一个人处。剩余水量最多的一组获胜。

(一)道具

刀1把

西瓜4个

脚靶10个

眼罩2个

筷子2双

乒乓球10个

盆4个

气球1包

纸条6张

调制饮品数杯

一次性水杯一包

(二)场地布置

全体大二大三负责搬道具和布置场地，并且了解活动整个流程和规则。

十、活动细节

1、友谊第一，比赛第二。比赛过程中要公平公正，自觉遵守比赛规则。不得有过分行为或语言冲突。

2、比赛中有异议一定要及时和裁判说明。活动最终解释权归会长所有。

3、活动结束后，自觉清理场地留下的垃圾。

4、活动结束后，由会长颁发奖励。并在最后合照留恋。

**趣味运动会 活动策划篇四**

为了贯彻“健康第一”的指导思想，养成“终身体育”的良好习惯，积极响应“每天锻炼一小时，幸福生活一辈子”的阳光体育运动。同时为了丰富校园文化生活。根据学校安排，特举行我校小学部第三届——趣味运动会，通过活动，培养学生的团队意识、竞争意识、合作交流能力和创造能力，丰富学生的业余生活，激发学生的锻炼热情，弘扬个性特长，促进学生全面健康地发展，让校园成为发展个性的乐园和温馨和谐的家园。

20××年x月x日上午（视天气情况调整）

具体活动安排时间：

7：30到校

7：40——7：55入场（由南到北分别是三年级、一年级、二年级，拿小凳坐好，做到主席台前的跑道上，四路横队，可作适当调节）

以足球场地的中线为分割线分为南北两块比赛场地，难免场地为三年级用，北面场地为二年级用，一年级机动用地。

操场草坪：1、阳光伙伴接力跑。2、海底捞月。3、定点投球。4、螃蟹背西瓜。5、春播秋收。6、合作接力运球

篮球场地：1、沙包至盘。2、两分钟跳长绳。3、一分钟跳短绳。4、排球比多

操场东边的跑道：50赛跑

本校小学部全体师生

1、活动方案及内容的确定。

2、器材准备。

3、根据活动项目对学生组织训练，由班主任组织，体育教师指导。

4、组织比赛。

组长：

成员：

纪律安全卫生组：

音乐广播及摄影：

场地器材：

总裁判长：

三年级裁判员：（总负责人组织比赛开始结束）、（检录、清点人数）、（计分计数成绩录用）

二年级裁判：（总负责人组织比赛开始结束）、（检录、清点人数）、（计分计数成绩录用）

一年级裁判：遵从三年级：

初中部教师志愿者：10人

按年级组进行比赛（每个项目25分钟）

一年级

集体项目：

1、定点投球（4米）每班20人，男女不限

2、海底捞月每班20人，男女不限

3、合作运球（20米）每班16人，男女各8人

4、沙包至盘每班20人，男女不限

5、春播秋收（30米）每班16人，男女各8人

个人项目：沙包至盘（每人2次）排球比多（一分钟）50米障碍跑

二年级：

集体项目：

1、阳光伙伴接力跑（30米）每班12人，男女各6人，两人为一组同性组合

2、海底捞月每班16人，男女不限

3、合作运球（20米）每班12人，男女各6人

4、2分钟跳长绳每班7人，男女不限，两人摇绳，5人跳绳

5、春播秋收（30米）每班16人，男女各8人

个人项目：沙包至盘（每人2次）一分钟短跳绳50米障碍跑

三年级

集体项目：

1、阳光伙伴接力跑（30米）每班12人，男女各6人，两人为一组同性组合

2、螃蟹背西瓜（20米）每班16人，男女各8人；4人一组学生自由组合

3、合作运球（20米）每班12人，男女各6人

4、2分钟跳长绳每班7人，男女不限，两人摇绳，5人跳绳

5、春播秋收（30米）每班16人，男女各8人

个人项目：沙包至盘（每人3次）一分钟短跳绳50米短跑

1、先集体项目后个人项目原则

2、二、三年级同时进行。一年级最后进行

3、各年级项目顺序

三年级：春播秋收、合作运球、2分钟跳长绳、阳光伙伴接力跑、螃蟹背西瓜

二年级：2分钟跳长绳、海底捞月、春播秋收、合作运球、阳光伙伴接力跑

一年级：定点投球、海底捞月、沙包至盘、春播秋收、合作运球

本次活动设所有项目，按年级评分，评出年级集体项目总分第一名（二年级取前两名）（备注：个人比赛项目得奖不加入集体项目评比中）。另外，活动期间纪律、安全和卫生保持对参赛班级评出精神文明奖。

1、阳光伙伴接力跑

器械：接力棒2根、绑带8——10条

比赛规则：

以班级为单位，两个班为一组，每队依次进行，两人一组两名队员手搭肩，其中一名运动员手拿接力棒。

站立式起跑，鸣起跑信号后，两人同时起跑，以两人躯干到达终点线绕过标杆返回起点，将接力棒传给下组伙伴依次接力跑，直到本队运动员跑完为止

单程15米，往返30米。按1班2班顺序分组进行比赛，计时。

按竞赛时间少者为胜，按每年级班级的数量一次递减，例如二年级共四个班，第一名积4分，依次为3分、2分、1分。

裁判：3名计分一名（）吹哨计时一名（）巡视一名（）

2、海底捞月

器械：篮球4个

比赛规则：

1）以班级为单位，每队依次进行。每个队的队员依次排开排成一列，间距一臂。

2）第一名队员双手举起篮球，其余队员弯下腰，双脚分开，当听到裁判发令后，持球队员将球从胯下向后传至排尾，排尾队员持球跑到排头前再次将球向后传，以此类推。

3）当最后一位抱球跑到排头时比赛结束，用时最短队为胜。

4）在传球过程中，球落地后，须由传球队员捡球后重新传球，否则将一次加罚2秒。

裁判：4名计分1名（）吹哨、计时1名（）巡视、检查名（志愿者）

3、定点投球

器械：沙包3个，纸筒3个

规则：一年级三个班同时进行，各班运动员排成一长队，手持沙包，距离纸筒三米远，当听到裁判员吹哨方可投球，投入纸筒记1分，每人有两次机会，各班成绩累计相加

裁判：吹哨1名，计数3名

4、拍球比多：

器械：篮球5个

规则：学生手持一球，教师发令“开始”后，学生原地运球，以单位时间（1分钟）以内拍球次数多少判定名次。

5、一分钟跳短绳

器材：跳绳若干根

规则：在规定时间内跳个数多者获胜。

6、螃蟹背西瓜

器材：篮球1个

方法：4人同时站于起跑线后背对背手挽手夹球到终点再返回起点，把球交给下一组依次进行。

规则：比赛中4人要共同用背部夹住球前行，途中不得用手触球，球掉落，须在掉球地停止前进，直至重新调整好始得继续比赛；四组先完成比赛返回起点为优胜。

7、春播秋收

道具：沙包20个纸篓3个小呼啦圈15个

规则：各班男女运动员分成两组间隔30米迎面站立，中间等距离放上5个小呼啦圈，一组排头手提纸篓，里面放5个沙包，听到口令后提上纸篓跑边把沙包放到小呼啦圈里，一个小呼啦圈放一个沙包，放完后，把小筐给另一组排头，另一组排头提着小筐边跑边把沙包收到小筐里。先播收完的算赢。

8、两分钟跳长绳

器材：长绳2跳

规则：规定时间内，共同跳过的总个数，决定名次。

9、合作接力运球

器材：乒乓球6个，羽毛球拍4个

规则：各队排队站好，听到裁判发令后单手持羽毛球拍将乒乓球放入羽毛球拍内不得掉落，单程10米，往返20米，到终点后交到下一个同学的手中，若中途掉落则原地捡球并罚从起点出发，用时最短者为胜。

望各班见通知后积极参与，抓紧训练，迎接比赛。未尽之宜另行通知。

**趣味运动会 活动策划篇五**

趣味体育运动是一项将传统体育运动的竞技比赛和能引起人兴趣的趣味活动融合形成的一项新兴运动。它是介于体育运动及趣味游戏之间的一项趣味竞技相结合的社会运动，我们擅于把趣味运动和同学们某方面的学习的需求进行融合错位策划，使它同时融合了体育、文化、趣味、智力等元素，并增强了观赏性。为了更好的促进班级男生女生的交流，将举办趣味运动会愉悦同学们的身心，使大家在学习之余，增强同学们之间的交流。

趣味体育运动，一方面非常适合同学们联合开展活动，因为其比拓展训练更具趣味及凝聚力，能更好的把校园文化渗透到每个同学，增进同学与同学之间的亲密感，从中学会团队协作;另一方面具有强身健体的作用，对于埋头学习或者游戏的大学生来说更具吸引力。它的竞技性、趣味性及观赏性能够带给同学们另一种新奇的体验，容易使整个活动形成兴奋、热烈、互动的气氛，进一步锻炼同学们的能力。

(一)、活动时间：20xx年4月22号

(二)、活动地点：c区高地操场

(三)、参赛对象：硕研16-1班全体学生，以宿舍为单位参加

(四)、比赛项目：

1、三人四脚：以组为单位参赛。从起点出发，到达终点后再返回起点，按用时进行排名，用时最少者为第一名。第一名记10分，第二名记9分，第三名记8分，以此类推。

2、踢毽子：以组为单位参赛。组内每人有1分钟的参赛时间(过程中毽子掉落可捡起继续踢)，总成绩记组内成员的个数总和。第一名记10分，第二名记9分，第三名记8分，以此类推。

3、全员跳绳：以组为单位参赛。两人摇绳，两人跳绳。跳绳队员2人全部依次上绳，进行齐跳。以2人齐跳开始计数，不足2人不计数，计时1分钟，每次中断重新开始。第一名记10分，第二名记9分，第三名记8分，以此类推。

4、百投百中： 以组为单位参赛。组内每人有两次机会，站在指定位置向目标位置投掷沙包，取最好成绩，组内最终取四人平均成绩为该项目的成绩。

一等奖1组：蓝月亮洗衣液2kg 或 羽毛球拍一副(跟2kg洗衣液同等价位)

二等奖2组：蓝月亮洗衣液1kg 或 羽毛球拍一副(跟1kg洗衣液同等价位)

三等奖3组：精美笔记本(每人一本)

参与奖：每人一瓶脉动

**趣味运动会 活动策划篇六**

一、活动目的：为培养员工积极参与及团队配合精神，特举办此次活动

二、时间：五月初(具体时间待定)

三、地点：

四、参与对象：公司全体职员(门店可视营业情况选择参与)

五、运动会内容：以部门或柜组为单位参与各项趣味比赛，获胜者可得到相应表彰奖励

六、物料准备：

1、活动项目物料：矿泉水、哨子、扩音器、毽子、短绳、气球、塑料球(篮球)、筐子、砖头(具体物料可视所选比赛项目选购)

2、比赛奖品

七、具体项目及细则:

1、踢毽子比赛

细则：以五人为一组，轮流踢毽子，一次性踢满15个用时最短者获胜。单人不得连踢，如毽子落地则重新开始，每组均有三次比赛机会，如三次均无法完成则视为失败。

2、二人三足跑比赛

细则：两人组成一组(男女各一人)，赛前每单位两位运动员各一条腿用两条带子捆-绑在一起(捆在踝关节部位和小腿靠近膝关节部位，捆牢)。站立式起跑，鸣起跑信号后，两人同时起跑，以两人躯干到达终点线后沿垂直面，方为到达终点。按比赛时间少者名次列前。

3、螃蟹背西瓜

细则：4名队员(最好两男两女)同时站于起跑线后，共同用背部夹住球前行，途中背部离球，用其他部位碰球，或球掉落，皆为犯规，须在犯规地停止前进直至重新调整好始得继续比赛;在规定距离内，用时少者胜出

4、趣味绣球

细则：(1)、接球者站于距抛球者6米之外的圆圈(直径0.5米)内用篓子接球;(2)、接、抛球者压或超过边界抛出或接住的球，不得计入成绩;接球者只能用篓接球，否则接住的球亦不得记入成绩; (3)、抛球者共抛出20个球，接球者篓内球数多者为胜;如有成绩相同者，进行复赛，直至决出胜负

5、摸石过河

细则：每个参赛者二块砖头，放在起点线后沿(纵向放置)，听到裁判员发出“各就位”口令后，运动员两脚站在两块砖上，当裁判员开始后，运动员即可起动，提起左脚(左右脚可自定)，用手拿起原左脚踏的一块砖头，并放置前方(距离自定)，左脚踏上前方砖头，提起右脚，用手拿起原右脚踏的一块砖并放至到前方(距离自定)，右脚踏上前方木砖头，这样依此前进，直至两块砖头均抵达终点线者为获胜，途中如有脚落地，判为犯规，不记成绩。(该项目可各部门柜组各派出一名代表参赛)

6、翻山越岭

细则：每组两人参赛，赛道长50-100米均可，每隔5米标记一次。a先在第一标记物处当“岭”，b在哨响开始后从起点到达第一个“岭”做山羊跳翻过岭，抵达第二个标记物处后b当“岭”，由a进行翻越，依次循环，直到2人均抵达终点，以用时长短决定名次。如中途翻越不成功，则两人均回到起点重新开始。(一次可多组比赛，可视部门柜组进行人员安排)

**趣味运动会 活动策划篇七**

企业开展趣味运动会，是为了进一步提高员工素质，倡导绩效团体，营造和谐氛围，构建成功企业。下面是小编整理的关于企业趣味运动会的活动策划方案，希望能帮到你。

企业趣味运动会活动策划方案范文1

目录

一、组织要素

二、简要流程

三、现场布置

四、流程掌控

五、物料配置

六、活动执行倒计时工作表

七、活动所需表格

八、组织管理

一、组织要素

活动名称：趣味运动会

活动时间：20xx年8月26日(暂定) 活动地点：宿舍篮球场

活动规模：将生产组分为六大块编号分别为a、b、c、d、e、f，每组10人以上。(统计六组组长及组员名单) 活动对象：生产组全体员工趣味运动会策划方案

二、简要流程

1，人员就位 预计用时10分钟 2，主持人致词 预计用时5分钟 3，领导致词 预计用时3分钟4，游戏一：袋鼠跳 预计用时30分钟 5，游戏二：凌波微步 预计用时30分钟 6，游戏三：龙珠戏水 预计用时20分钟 7，游戏四：夺宝奇兵 预计用时30分钟 8，游戏五：愤怒的气球 预计用时20分钟 9，游戏六：背运气球 预计用时30分钟 10，颁奖仪式 预计用时20分钟

三、现场布置

游戏区：游戏主要活动区

服务区：提供参赛者休息、饮水

四、具体流程

1，人员就位 待定

主持人：\*\*\* \*\*\* (主要负责调动现场气氛，讲解游戏规则) 裁判：\*\*\* (主要负责发游戏指令，评判游戏过程中的犯规行为)

通讯员：\*\*\*、\*\*\*、\*\*\*(主要负责参赛者人员赛前就位，游戏的计时积分) 参赛者：(见附件《参赛人员名单》)需整理

后勤人员：保洁员、物料采购员、场地规划人员、道具准备人员、桌椅还原人员

2，主持人致词

(1)运动会开幕式致词 (2)宣布游戏规则：

a比赛采取积分方式，六个游戏按照比赛排名进行相应积分。(第一名至第六名积分对应：10，8，6，4，2，0)

b积分排名前三名的小组获得运动会冠、亚、季军。单项游戏第一名的小组成员均有纪念品发放。

3，领导致词 此环节跟领导商议后待定

4，游戏一：袋鼠跳

名称：袋鼠跳

道具：统一规格布袋4个

参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出10人参加)

场地要求：标记起跑线和跑道线，跑道线长20米，宽1.2\*3=3.6米

游戏规则：

比赛分两轮进行：第一轮由a、b、c三组参加，第二轮由d、e、f三组参加。每组10人分成两队各站在跑道线两端。比如a组分成a1、a2两组，两端各站五人。比赛开始前，a1第一名队员将布袋套至腰部，听裁判员发令后向a2对前进，中途布袋不得脱离双腿，至a2对时脱去布袋，由a2队队员套上布袋向a1对前进，循环至最后一名队员。

比赛过程中若有摔倒，自行爬起，但布袋始终必须套在腿上，如有滑落需重新套上方可继续比赛。比赛过程中对组队员各行其道，不能越线。其他五组依此类推。

游戏评分规则：计时制。用时最短的组获得单项游戏的冠军。记录每组完成游戏的时间，根据比赛评分表进行积分。

5，游戏二：凌波微步

名称：凌波微步

道具：乒乓球6个(球上标记1—6)，乒乓球拍6只(标记1—6) 参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出10人参加)

场地要求：标记起跑线和跑道线，跑道线长20米，宽1.2\*3=3.6米(沿用游戏一场地，详见图2) 游戏规则：

比赛分两轮进行：第一轮由a、b、c三组参加，第二轮由d、e、f三组参加。每组10人分成两队各站在跑道线两端。比如a组分成a1、a2两组，两端各站五人。比赛开始前，a1组第一名队员将球放在球拍上，听裁判口令开始，从起点一路端到终点，在终点将球拍和球给a2第一名队员，依此循环，跑的最快的一组为游戏冠军。在整个过程中，球若掉在地上，必须捡起来从当前队员开始位置重新跑向终点。

游戏评分规则：计时制。用时最短的组获得单项游戏的冠军。记录每组完成游戏的时间，根据比赛评分表进行积分。

6，游戏三：龙珠戏水

名称：龙珠戏水

道具：乒乓球6个(球上标记1—6)，水杯11\*3=33个(标示0—10)，长桌3张，水壶1个

参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出5人参加)

场地要求：比赛场地3\*2米，3张桌子平行排列中间间隔1米。桌面上依此放11水杯(标示0—10)，排成一条直线。杯子中装满水。

游戏规则：

比赛分两轮进行：第一轮由a、b、c三组参加，第二轮由d、e、f三组参加。每组5人参加。比如a组，比赛开始前，a1组第一名队员在桌子一端，听裁判口令开始，将乒乓球从1号吹到最后一个杯子。比赛时间20秒，20秒时取球所在杯子对应积分。若20秒内把球吹到最后一个杯子，可以继续重头开始吹。在比赛过程中，参赛者若将球吹出杯外则该参赛者出局。积分取出局前球所在杯子对应的积分。由该组第二名队员进行接力。 游戏评分规则：限时积分制。将每组5人的积分加起来，总分最高的组为该项游戏的冠军。记录游戏排名，得出每组在该项游戏中所获积分。

7，游戏四：夺宝奇兵

名称：夺宝奇兵

道具：椅子6\*5=30把，气球18个

参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出6人参加)

场地要求：比赛场地10\*10米。赛区分abcdef六块。每块赛区内放置五把椅子。

游戏规则：

比赛一轮进行：六组人员同时参加，每次两个人搭档。比如a组，比赛开始前，a组派出a1,a2两名队员。如图所示两人各站的位置。a1蒙上眼睛后，由其他组队员调整a区域内的椅子位置。a2手中拿着一个大气球。听裁判口令后，a2通过语言指引让a1依此到达五个椅子并坐下。最后走向a2。将气球弄破，此组结束，a组下面两名队员准备。直到第三个气球破时，游戏结束。

游戏评分规则：计时积分制。用时时间最短的组为该项游戏的冠军。记录游戏排名，得出每组在该项游戏中所获积分。

8，游戏五：愤怒的气球

名称：愤怒的气球

道具：气球 6\*3\*6=108个，细绳一扎

参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出3人参加)

场地要求：比赛场地10\*10米。赛区分abcdef六块，分为比赛区和准备区。(比赛沿用游戏四场地)

游戏规则：

比赛一轮进行：六组人员同时参加，每次派出一名队员。比如a组，比赛开始前，a组派出a1,有队员协作给a1两只脚各绑3个气球。听裁判口令后，每组第一名队员a1、b1、c1、d1、e1、f1进入比赛区。参赛者互相踩气球，脚上气球全破者出局，准备去内的第二名队员进入比赛区。依此进行游戏。

游戏评分规则：限时积分制。游戏时间3分钟，3分钟后统计每组队员脚上气球总和，最多的则为该项游戏的冠军。若出现平分则按由平分对各派一名队员进行加时赛。记录游戏排名，得出每组在该项游戏中所获积分。

9，游戏六：背运气球

名称：背运气球

道具：大号气球3\*6=18个，椅子3把

参赛组：a、b、c、d、e、f六组人员(每组派出3男3女人参加)

场地要求：标记起跑线和跑道线，跑道线长10米，宽1.2\*3=3.6米(沿用游戏一场地)

游戏规则：

比赛分两轮进行：第一轮由a、b、c三组参加，第二轮由d、e、f三组参加。每组6人参加。比如a组，比赛开始前，a组派一男一女两名队员站在起跑线处，联合用背将球夹住。在终点处放置一把椅子。听裁判口令开始，从起点一路夹到终点，到了终点后要男生坐在椅子并将气球放到腿上，由女生坐爆。听到气球爆炸声后，起跑线另一段的第二组男女才可以开始运气球。在整个过程中，不得用手接触气球，气球掉落、夹破，均视为犯规，必须捡起来从当组队员开始位置重新跑向终点。

游戏评分规则：计时积分制。用时时间最短的组为该项游戏的冠军。记录游戏排名，得出每组在该项游戏中所获积分。

10，活动结束

(1)主持人宣布比赛结果，积分前三名颁奖。单项游戏冠军发放纪念品 (2)后勤人员清理现场，将游戏道具清理，桌椅还原。

五、物料配置

1，游戏道具统计

(1)总环节道具：打气筒1个，细绳2扎，剪刀2把，粉笔1盒

(2)各游戏环节道具 a袋鼠跳：统一规格布袋4个

b凌波微步：乒乓球6个(球上标记1—6)，乒乓球拍6只

c龙珠戏水：乒乓球6个(球上标记1—6)，水杯11\*3=33个，长桌3张，水壶1个 d夺宝奇兵：椅子6\*5=30把，气球18个 e愤怒的气球：气球 6\*3\*6=108个，细绳一扎 f背运气球：大号气球3\*6=18个，椅子3把

统计：统一规格布袋4个，大号气球18个，小气球140个，椅子30把，桌子3张，水杯33个，乒乓球10个，乒乓球拍6个。 2，奖品：

冠军：\*\*\*，亚军：\*\*\*，季军：\*\*\*

单项游戏冠军纪念品：10+10+5+6+3+6=40个纪念品

六、活动执行倒计时工作表

(待定制)

七、活动所需表格

八、组织管理

安全管理

保洁管理 应急措施

企业趣味运动会活动策划方案范文2

活动内容和细则：

婚庆部支拱门，广告部制作条幅“20xx巨野国运集团春季

员工运动会隆重开幕”

一、团体项目

1、 拔河比赛

根据各部门实际情况确定人数。采取循环赛，3局两胜制。

2、50米2人3足短跑赛

方法：每组将相靠的两腿绑在一起在起跑线作准备，发令后，以到终点时间短者为胜。企业运动会策划方案(绑腿必须在膝盖以下，途中不得松脱)。

3、5分钟跳绳

方法：每队6人，2位摇绳，4位跳绳，必须按顺序依次跳，相邻的人可同时跳，并记相应的次数。5分钟内以跳过的人次计算(未跳过者不计)，跳过人次多者为胜。

4、篮球上篮接力赛

方法：每队4人，2男2女，1队队员集体在球场一端底线排队。听到口令开始后运球到对面篮架上篮，投中后运球返回起点篮架。本队队员在蓝下接应，上篮成功后，接应的队员开始下一轮投篮。以到终点短者为胜。

二、个人项目

1、百米短跑

在指定场地队员在指定起跑线就位，听到号令后起跑，以到终点时间短者为胜。

2、 乒乓球男单、女单比赛：比赛采用11球计球制。

3、 1分钟投篮：在指定点自投自抢，如此反复，以投中次数多者为胜，投球时不能越过指定投蓝区。

4、 背靠背夹球跑(1男1女)：15米直道折返标志物，篮球。听到口令后两人同时侧身向前进，到15米处折返，两人绕过标志物继续返回。若中途球落地，必须在落地点将球夹好继续比赛，否则视为犯规，取消比赛成绩。以到达终点时间短者为胜。

5、 男、女托球100米奔跑，用乒乓球拍单手托篮球或足球从起点奔跑至终点，以时间短者为胜。

奖项类

团队类：一等奖(第一名)，洗发水一瓶

二等奖(第二名)，丝袜一双或洗衣粉一包

参与奖，护肤香皂一块

个人类：一等奖(第一名)，太阳伞一把

二等奖(第二名)，洗发水一瓶

三等奖(第三名)，丝袜一双或洗衣粉一包

参与奖，护肤香皂一块

企业趣味运动会活动策划方案范文3

一、活动主题：健康人生，快乐你我他

二、活动目的：为进一步提高员工素质，倡导绩效团体，营造和谐氛围，构建成功企业，根据公司目前生产状况尚不紧急的现状，将组织全体员工开展趣味运动会。

三、活动时间：( )月份(具体时间根据活动场地和生产状况调整进行最后确认)

四、活动地点：分为室外：厂区和室内：车间(根据当天的天气情况调整)

五、活动对象：公司全体在职员工(可以由每条流水线或每个车间或每一个部门为一个团队(4男4女共8人)，指定1名队长，由其确定参赛的人员名单及本队队名提前报到筹备组和比赛时对人员的管理工作。

六、活动组织：

(一)总指挥：运动会总负责人及指挥，负责协调与各活动小组的工作，并指定各组负责人，为获胜队颁奖。

担任人：

(二)筹备组：负责运动会的宣传、组织和安排;经费的预算，做好各类物资的采购和管理工作;负责运动会的摄影拍照工作;编排运动项目内容及相关规则、评比办法;参加活动场地规划;负责运动员报名;

担任人：趣味运动会策划方案(三)裁判组：由主裁判1名和裁判员若干名组成。主裁判员负责各运动项目赛事成绩的汇总以及各裁判员的培训工作。裁判原则上一个运动必须配备两名裁判，一人负责记录比赛结果，一人负责计时并赛前重申比赛规则。

担任人：

(四)后勤保障组：负责比赛场地的清理，道具的准备，秩序的维护以及突发事件。 担任人：

七、运动项目、赛事规则及奖项设置

**趣味运动会 活动策划篇八**

：

为全面贯彻党的教育方针，及《中共中央国务院关于加强青少年体育增强青少年体质的意见》的精神，认真落实“健康第一”的指导思想，让学生积极参与体育锻炼，提高学生体质健康水平。

1、通过开展亲子同乐活动，让幼儿与家长一起体验运动快乐，加强家长与孩子之间的情感交流。

2、激发学生参加体育活动的兴趣，在活动中增强其团结协作、遵守规则的意识，提高幼儿的身体素质。

3、培养幼儿初步的团队和竞争意识，体现团结协作的竞赛风格。

：20xx年4月27日下午1:30—15:00

1、二人亲子游戏：运水工。

准备：每队装满清水一桶、一次性纸杯10个。

玩法：每轮每组出一个家长和一个孩子，爸爸或妈妈将杯子盛好水，然后爸爸或者妈妈背着自己的孩子运往终点将水倒入指定的矿泉水桶内。比赛结束时看哪个班级的水最多定名次获取相应分数。

规则：要在规定的5分钟时间内完成比赛，时间到后停止运水。

以规定时间内运到终点的矿泉水桶内的水最多获胜。

2、两人亲子游戏：移动投接羽毛球

准备:羽毛球250个，水桶5个

玩法：每个班级出10个家庭参赛(爸爸或妈妈和孩子),孩子站在线上投掷5个羽毛球，家长站在规定的圈内用水桶接球。

规则：家长不能走出圈外接球，在规定的时间内全队将羽毛球投完，最后累计以接到球的总数最多获胜

3、两人亲子游戏：两人三足接力跑

准备：绑腿布条若干根，彩色粉笔画起始线。

玩法：家长和幼儿同时站在起跑线上，相邻的两条腿用布带绑住，四组人站在一起，命令开始，两人齐心协力往前跑，中途跌倒要继续跑，以最快的队伍胜利。

规则：时间到必须停住动作，家长不能抱孩子跑，否则输，跑时注意安全。

4、两人亲子带人跳绳：

准备：绳子10根。

玩法：家长和孩子一起站在圈内，听到口令后开始跳，

规则：在一分钟内两人齐心协力，家长带动孩子跳，时间到后以班级跳的总个数相加，最后以总数最多的获胜。

报名办法：以班级为单位每个项目限报10人(十个家庭)可兼报。

最后我们将评出：和谐奖、最佳组织奖、精神文明奖、优秀运动班级奖等奖项。

**趣味运动会 活动策划篇九**

为了迎接青奥会，丰富我校教职工业余文化生活，树立“健康第一”理念，经学校工会研究并报校长室批准，决定召开第十届教职工趣味运动会，本届运动会以趣味性为主，提倡全员参与。现将方案公布如下：

20xx年10月24号（星期三）下午13：30——17：20

单项比赛时间：13：30——15：50；团体比赛16：00开始

东区中学田径场

1、个人项目分组（分男女组计分）：

男：中青年组（50岁以下含50岁）女：中青年组（50岁以下含50岁）

老年组（50岁以上）老年组（50岁以上）

2、团体项目分组：小学1组，小学2组，中学1组，中学2组，国际高中组，行政组

1、投靶掷准2、足式保龄球3、自行车慢行4、飞盘进门大赛5、定点投篮比赛6、赶猪赛跑

1、抱三球接力2、三分钟跳长绳3、拔河

1、个人参赛方法：由组委会统一制定发放参赛券，每位教职员工凭两张参赛券在规定时间内可任意游玩两项指定个人比赛项目。

2、团体参赛方法：由组委会统一发报名表模板给各学部部门，各学部相关负责人将本部门教职工都通知到后进行报名，将组别分清认真填写并校对，一旦交给组委会不得增加和修改，在比赛过程中如有将组别写错被查到，将取消比赛成绩，不得补赛。

1、个人项目按成绩先后录取分别颁发一、二、三等奖，每组别一等奖2名，二等奖4名，三等奖5名。

2、团体比赛取前三名发一、二、三等奖，名单由各学部负责人提供。

3、凡报名参赛者获等级奖的，可重复领取；未获等级奖的，均发纪念奖一份。

1、全部教职工必须在指定时间和地点比赛，迟到作弃权处理。

2、参赛券转让给他人或代赛者取消个人成绩，只发纪念奖。

3、全部的裁判员由组委会统一安排执行，裁判员要本着公平、公正、公开的态度去工作，让教职工在愉悦、和谐的氛围中参与比赛。

4、本竞赛规程最终解释权归大会组委会。

**趣味运动会 活动策划篇十**

为丰富全校师生课余文化生活，倡导“每天健身一小时，健康生活一辈子”，全面推进我校健身运动的深入开展，增强学生的身体素质和凝聚力，构建“和谐校园”，我校将举办趣味运动会，现制定活动方案如下。

组 长：杨 林

副组长：刘爱龙 任珍云

成 员：刘晓峰 金 建 肖 旭

1、时间：4月 28日下午13：00―16：30

2、地点：校操场

活动分为个人项目和集体项目。

（一）个人项目

1.前抛实心球（男女） 2.立定跳远（男女）

3.1500米（男子） 4.800米（女子）

（二）、集体项目：

1．项目名称：《赛龙舟》

方法： 每班报名运动员10人（至少4名女生），配小垫子6-8块。将小垫子纵向连成一条“龙舟”在起点后放好，运动员分别跪在各自的垫子上。裁判员发令后，各组队员迅速爬至垫子的前沿，最后一名队员爬至前一名队员的垫子上，然后迅速拿起自己的垫子向前传递，直到传给最前面的队员把垫子连起来，形成新的“龙头”，并向前行进。按此方法依次循环直到终点。先到达终点的组获胜。

规则：（1）、必须在小垫子上逐个依次传递垫子，不许将小垫子抛越过前面的队员。

（2）、膝盖不能离开垫子，身体的其它部位不能触地。

（3）、违规者必须重新传递才可以继续比赛。

（4）、小垫子必须首尾相连，不能有空隙。

2．项目名称：《背球接力赛》

（1）、比赛的人数及分组: 参赛队每一队共10人，分为5组，男女各半。

（2）、比赛规则：

1）2人为一小组，5小组进行接力。2人不能用双手抱球，只能用背部夹住1个篮球，从起点出发绕过终点的标枪再回到起点，然后把1个球传给下一组的队员，5小组轮换后，最快的那一大组就是获胜队。

2）注意在传球的过程，哪一小组出现掉球和用手扶球现象均为犯规，都要从起点重新出发。

3、项目名称：《众人一条心》

规则：参赛者以8人为一组，男女不限，要求8人肩搭肩，从起点起跑，不可出现摔倒和放手的现象，（出现以上现象者放弃比赛资格）手始终在另一个队员的肩上。哪一队所发的时间最少，哪一队就是获胜队。

4、项目名称：《滚雪球》

1．比赛的人数及分组：每一队12名队员（女生至少5人），分为两组依次进行

2.比赛赛距：场地长约20米，在起、终点分别放上标志物作为折转标志

3.比赛赛制：按照全部人员手拉手跑回起点的先后按计时取名次

4 比赛规则：

1)每一队12人，纵队排在起点线上，发令后，各队第一位迅速向前跑去，绕过终点标志物跑回起点，与第二位两人手拉手再迅速跑向终点，折转后返回起点，再拉第三位的手变成三人手拉手向前跑……依次类推，直到整个队伍手拉手跑完为止。

2)返回起点的人必须手拉手绕过起点、终点的折转标志物才能向前跑。

3) 跑动中不限制队伍的排法，但必须是手拉手，不得脱手。

5 全队人员（12人）全部超过起点才算全部到达。

6.比赛纪律：比赛中应绝对服从裁判，以裁判员的判罚为最终判决

5、项目名称：《赶猪》

1.比赛的人数及分组：每一队10名队员(至少4名女生)

2.比赛距离：10米

3.比赛赛制：一场决定胜负，用时最少的队伍获胜

4.比赛规则：每个队10名队员同时站在起点处排成一列，第一名队员手持木棒，当听到裁判发令后，利用木棒将起点处的“猪”（实心球）赶至终点，然后再从终点赶回起点交与下一名队员。

6、项目名称：《小马过河》接力赛

道具：呼啦圈

规则：分四组同时进行，每一组10人参加（女生至少4人），第一个参赛者从起点用两个呼啦圈依次向前摆放，每次参与者的双脚必须踏在圈内，以最快到达终点为胜利。依次轮流直到10人参加完毕，哪一组最快哪一组就获胜。

7.项目名称：《障碍跑接力》

方法：每一队各15名队员（至少7名女生）障碍共计五个标志杆，杆与杆之间间隔4米，起点距离第一根标志杆12米，最后一根标志杆距离折返点12米。第一名运动员手持接力棒听到指令后出发，依次绕过标志杆，到达折返点后，绕过标志物，继续依次绕过标志杆，回归本队，将接力棒传递到下一名运动员，第二名运动员继续出发。全队用时最短的为胜利队。

特别注意：碰倒标志杆的运动员，必须将标志杆恢复原样，才能继续比赛。否则不予计算成绩。

全体初一、初二在校学生

（一）个人项目每班限报三人，每人限报两项；集体项目按照每项要求人数报名（在总人数不变的情况下，可增加女生人数）；每名运动员包括个人项目和集体项目限报5项。

（二）报名有缺项的班级，最后计算团体总分时，按照每人次扣1分。

（三）已报名的运动员不得无故缺席或弃权（因公务或伤病除外），违者按照每人次扣除该队总分5分。

（四）个人和集体项目都不得冒名顶替，如有违规现象，经举报查实后，扣除该班全部分数，扣除德育量化评比10分。

（一）个人项目取前八名，计分按照9、7、6、5、4、3、2、1计入总成绩。

（二）团体项目按照14、10、8、6、4、2计入总成绩。

（三）团体前两名颁发奖状。

1、 各班做好安全、纪律、环保教育，活动期间不得随意走动，观看有秩序，加油鼓励方式合理。

2、 各班要求服装统一。任课教师无特殊原因要求组队参加活动。

本方案未尽之处另行通知，本方案解释权属活动领导小组。

**趣味运动会 活动策划篇十一**

为丰富广大教职员工校园文化生活，提高教职工身体健康水平，调动教职工健身和工作的积极性，加强交流，增进友谊，达到“团结、和谐、友谊、快乐、温馨”的目的。经研究，决定开展庆“五一”教职工趣味体育活动，具体活动方案如下：

20xx年4月28日，下午4:30—6:00

塑胶运动场

集体跳绳、夹乒乓球、篮球投篮接力、二龙顶珠

1、参赛对象：全体教职工。

2、活动分组：本次活动分初一、初二、初三、高一、高二、高三、行政后勤等七个组(行政后勤组组长为姜海龙)

3、活动要求：

(1)每场比赛，各组长必须组织本组的参赛队员和啦啦队员到球场指定位置集合，组员无故缺席超2人每人扣5分，因事请假者必须经学校领导批准。

(2)下午4：40分准时开赛，教职工尽量身着运动服装参赛，参赛人员要做好准备活动，避免受伤。

(3)考勤：赛前在球场大门口签到(下午4：25-4：40)，活动结束后以打指纹卡签离。

1、计分方法：本次活动以分组参赛，共4个集体比赛项目。采用累计积分方法，每个单项的第1-7名，依次计分100、90、80、70、60、50、40分，各单项计分累计为各参赛队最后总分，依据总分成绩确定本次活动的名次。如参赛队最后总分相同，以第一名多的列前，依次类推。

2、奖励：本次比赛对总分前三名进行奖励。

1、夹乒乓球：(每组派出4人)

每两个小组同时进行(初一高一、初二高二、初三高三、行政后勤单独)。每组进行接力,比赛时间为5分钟,在2张桌子上各放一个小筐,有乒乓球的小筐放在1张桌子,一个为空的放在另一张桌子上(距离10米),1人用筷子从有球的筐里向空的筐里夹球,球放到筐里后返回到有乒乓球的球筐那边后，另外一个人再夹起球，放到对面的筐里，在5分钟内夹球最多者胜利，途中球如果掉到地上需要捡起球回到起点的框内，重新夹球。

2、集体跳绳:(每组7人)

每两个小组同时进行(初一高一、初二高二、初三高三、行政后勤单独)，每个小组跳四次，计总时间。

3、篮球投篮接力赛：(每组派出7人)

按初一、初二…高三、行政后勤顺序。每小组站成一路纵队，先女队员，后男队员。听到开始指令后，持球向前，男队员持球站在罚球线后(距篮圈4.2米)投篮，女队员则站在罚球圈的前沿(距篮圈2.5米)投篮，每名参赛者可以投3球，由裁判员统计入球数。如果遇到两队入球数一样，则每队再派一名队员出来再投一个，决出胜负，以此类推，直到决出两队的先后名次。

4、二龙顶珠：(每组派出6人，分三小组)

按初一、初二…高三、行政后勤顺序。比赛距离为30米，比赛开始前，每队两名队员面对面站立，并用额头相互顶托一球，两人各自将双手搭在对方肩上。听到出发信号后，横向移动至终点，并将球交给本队第二对队员，用同样的方式移动至起点，将球交给本队第三对队员，同样用额头顶托球移动至终点。用时最少的队为优胜对，并以此排列名次。如中途掉球，应在掉球处将球捡起顶托好后，再行前移。如不在原处将球顶托好就前移，则加罚5秒钟。在整个行进过程中，都不得用手扶球、顶球，否则每次加罚5秒钟

第1、3组：

第2、4组：

1、学校政教处必须做好安全和比赛保护工作。

2、因时间紧迫，4：25放学后，没有要上课或送归程任务的必须先到场进行第一个比赛，有任务的完成任务后立刻到比赛场地找组长报到。

3、场地、器材准备：体育科

4、后勤服务(活动饮料)：总务处

5、摄影：李燕芬

xx

**趣味运动会 活动策划篇十二**

为了增进家长与子女之间的情感交流，增加老师与家长共同了解的机会，实现家校共育;增强班级集体的凝聚力，培养学生的集体荣誉感和竞赛意识;提高学生的身体素质，充分调动学生参与体育活动的积极性和主动性;帮助学生懂得在活动中要合作、谦让、遵守规则，敢于克服困难，体验胜利的愉悦。

童心同乐幸福成长

1.一年级12个班的正副班主任，每个游戏活动正副班主任必须全程参与。

2.一年级全体学生和每班不少于22位家长(2位家长裁判，其他家长参与游戏，)。

学校足球场

20xx年5月26日上午9:00??10:30

1.总指挥：邓广汉杜见芳邓雪华

2.司仪：黄文轩父子和杜主任

3.发令：邓昭亮

4.场地布置：黎春华、邓昭亮、李伟贤沈婵珍

5.游戏物品准备：沈婵珍(12个大小一样的呼啦圈)

6.报道：肖意如拍摄：陆承霖、李翠红

7.裁判：每班2位家长

整个活动分三轮进行：

第一轮：(热身活动)，游戏名称：桃花朵朵开

第二轮：(比赛活动),游戏名称：传递呼啦圈

第三轮:(比赛活动),游戏名称：穿衣接力赛

1.第一轮：(热身活动)

游戏名称：桃花朵朵开

(1)游戏人数: 20位家长和全班学生参与

(2)游戏规则：以班为单位，20位家长和孩子手拉手围成一个大圈，然后听主持人喊命令。例如：

主持人1：桃花朵朵开

主持人2：开几朵?

主持人1：开六朵

主持人2：停

那就六个人围成一个小圈，不能围到圈的出局。如此类推：可以开五朵、四朵、三朵……,一共玩6轮，游戏结束。

2.第二轮(比赛活动)

游戏名称：传递呼啦圈

(1)游戏人数:全班学生参与。

(2)游戏赛制：游戏1次完成，12个班分成12条跑道。

(3)游戏规则：整个班的学生手拉手拉成一条长队，呼啦圈从第一个人开始传递，呼啦圈必须穿过每个人的身体，但人与人之间手不能松开，一直传递到最后一个，传递完最后一个人要把呼啦圈举起来。

3.第三轮(比赛活动)

游戏名称：穿衣接力赛

(1)游戏人数:20个学生和20个家长(一个学生配一个家长)

(2)游戏赛距：场地长约30米。

(3)游戏赛制：游戏1次完成，12个班分成12条跑道。

(4)游戏规则：家长和孩子相对应分开在跑道两头，家长拿着孩子的冬季校服外套，纵队排在起点线上，发令后，各队第一位家长拿着衣服迅速向前跑去，跑到终点，家长把衣服给孩子，孩子马上穿衣服，拉好链，整理好衣领，然后和家长拉着手跑回起点。……依次类推，直到整个班的家长和孩子跑完为止。

有效开展亲子活动的方法

一、明确亲子活动的特点、目的和意义

亲子活动是一种以亲缘关系为基础，建构良好的亲子互动关系，实施亲情影响的有目的、有计划的教育活动。它将游戏活动作为主要教育手段，教学活动遵循幼儿的身心发展特点设计而成，为父母和孩子提供了共同游戏与学习的机会和条件，使父母获得恰当的先进的教育行为和教育观念，提高了家长的科学育儿水平，实现了幼儿学习、家长培训的指导思想，形成教师、家长与幼儿进行互动游戏的教学模式，这是亲子活动的最大特点。

亲子教育作为一种新型的科学的家庭教育模式，更强调父母、孩子在情感沟通的基础上，实现双方互动。因此要组织好这样的活动，首先应让大家明确我们亲子活动的主要目的是通过亲子间的互动游戏使孩子得到良好的发展，活动的主体是家长和孩子。亲子活动全方位地开发了孩子们的运动、语言、认知、情感、创造、社会交往等多种能力，使孩子在快乐的游戏活动中，增进亲子感情，促进亲子间的交流，最终促进孩子健康和谐的发展。

二、活动设计应生动活泼，符合幼儿身心特点

我们在设计每个亲子活动时，应考虑到幼儿的年龄特点、认知特点及心理发展特点，将活动课程生活化、游戏化、音乐化，更多地去关注一下幼儿的情绪、情感体验，建立一种科学化、游戏化、亲情化和互动化的课程体系，在多元化平台上为幼儿的潜能开发和个性发展提供全方位的服务，促进幼儿全面素质的提高。

让亲子活动以其本身固有的情趣性和娱乐性，吸引家长和孩子们愉快的参与活动，减轻家长们的重重顾虑，使家长感受到孩子们是在玩中学到了本领。通过参与实实在在的活动，家长和老师配合会更加密切、协调，从而更有效地促进我们家园互动、相互交流。

三、重视家长在活动中的主动性

亲子活动中家长既是活动的承载者又是活动的传递者，教师必须尊重家长，以平等合作的态度对待家长，同家长共同商量，取得家长的支持与配合，家长的重视、坚持及对孩子的理解、支持、鼓励与配合等良好的亲子教育氛围的形成，必将促进家长和孩子的共同成长。

1、家长应认识到自己在活动中的主体地位，充分调动其积极性，全身心地投入到活动中，做孩子成功的合作者。

2、兴趣是孩子活动的动力和出发点。

因此家长在活动前应注重引起孩子参与的兴趣，只有和孩子一起共同完成他感兴趣的活动，一同克服困难，一同享受成功，才会同孩子建立起一种心理上的交流平台，才能了解到孩子真实的心理活动与想法。

3、家长要根据孩子的实际情况选择合适的目标，指导孩子的活动。

有很多家长都错误地认为，要求越高对孩子越有帮助，其实不然。只有适当的要求才最有利于孩子的发展。有的家长在指导孩子活动时，因为孩子违背自己的意愿或未达到要求，家长就不耐烦了，严厉地指责孩子，批评孩子，使原本快乐的游戏活动不再受孩子的欢迎。这是极为不好的。所以在亲子活动中，家长应该耐心地指导孩子。

4、家长在活动中要注重幼儿能力的培养。

如果家长在和孩子一起活动时能多问孩子几个“这该怎么玩”，“让我们一起试试，好吗?”我想会更好地培养孩子的探索精神和能力。在亲子活动时，家长还可以从孩子的各种表现中进一步较全面地了解孩子，从而有针对性地，游刃有余地教育孩子。

5、家长要信任孩子。

在进行亲子活动时，很多家长怕孩子失败、怕孩子受委屈、怕孩子不行，往往牵着孩子的手不放，致使孩子失去了锻炼的机会，出现了胆小、任性和一些不良的行为，令人后悔莫及。所以在此提醒所有的家长朋友：要尽可能多地给孩子提供获得锻炼的能力，发现孩子，相信孩子，信任孩子。

6、家长应多用鼓励的方式评价孩子，让孩子体验到成功的快乐。

欣赏孩子是一门艺术，成人的鼓励会给幼儿以信心与动力，让孩子努力做好一件事。所以在孩子成功或失败时，家长都应以鼓励的方式评价孩子。

四、加强教师的指导作用

在亲子活动中，教师不仅是活动材料的提供者、活动组织的引导者，还应是家长和孩子们的合作者。无论是对家长还是对幼儿，我觉得教师都应该多给予帮助和指导。

1、直接性指导

开展亲子活动时，家长可直接观摩老师指导孩子，也可请教师介绍一些教育观念及方法或者让教师直接告诉家长该怎样引导孩子完成游戏。

2、个别性指导

在父母指导孩子游戏的过程中，教师可个别指导父母应该怎样去做。

3、评价性指导

在每次活动的结束部分，教师可将活动中观察到的父母指导孩子的一些好的例子介绍给大家，然后分析其中一些科学的观念及方法，以此带给大家一些启发。

4、点拨式的指导

在父母指导孩子活动有一点小困难时，教师应帮助父母提供解决问题的方法，并告诉他为什么要这样做。这样家长在以后再碰到此类问题时就有了可以借鉴的经验。

5、归结性的指导

在活动结束时，教师要将本次活动的目的和家长应如何指导孩子的方法加以小结并加以归纳，帮助家长巩固练习。亲子教育是在一种真实情境下的示范式的参与指导，是实现活动与指导的融合。教师有针对性的指导缩短了教师与家长的距离，使家长在活动中获得了正确的育儿观念和育儿方法，并将观念和方法融入到与孩子相处每一刻，从而最终实现孩子健康和谐发展。

总之，我觉得亲子活动以其生动、活泼、有效、实用的教育形式促进了幼儿的全面发展，也给家长们提供更多和老师交流的机会，是幼儿园教育的延伸。今后我们将义不容辞地引领家长更好地走近亲子教育，倡导亲子互动，增强家园合力，共促幼儿成长。

**趣味运动会 活动策划篇十三**

新的一学期已经悄然来到，许多崭新面孔的出现，给学生会注入了新的活力。为此，我们为大家精心准备了这样一个趣味运动会。这是一个融合了体育、娱乐、和智力的活动，体现了可参与性和趣味性。在这里，不需要强健的体魄，不需要专业的运动竞技，只需要持有一份崇尚快乐与运动的热情即可参与。

齐心协力，共创佳绩

营造出一个快乐轻松的体育氛围，突出友谊第一，比赛第二的精神，以此活跃校园气氛。

为全体学生会成员提供一个互相交流、互相学习的平台。同时，也可以增强我们的团队意识、合作精神和集体荣誉感，增进友谊，增强大家认识的程度。我们还希望能借此活动，扩大学生会的影响力。

趣味运动会

预备宣传时间：xx年10月中下旬—11月上旬

活动比赛时间：xx年11月中下旬

荆楚理工学院学工部(处)、校团委

策划承办方：校学生会文秘部校学生会体育部

荆楚理工学院全体学生会成员

1、组织工作：按学院分成12支参赛队伍，各学院文秘部和主席团组织并分配好参赛人员。共13支队伍(包括校学生会)参加比赛，国际教育学院选项目参加;各项比赛提前抽签决定。学院中未参赛人员组成拉拉队;大赛设主持人一名、裁判四名(待定)

2、①对外宣传：确定赞助商，制作出宣传横幅，悬挂于校园主要通道;印制宣传海报，张贴宣传活动的相关内容。

②对内宣传：由各学院文秘部向本学院学生会成员做好活动相关内容的宣传

3、器材准备：根据运动会实际需要，准备好比赛所需器材。如音响、桌椅、计时器等。

4、奖项设置：本次比赛中，各单项比赛均按名次排列排选出前三名，有高到低，依次记录为13分、12分、11分……1分;最后通过各项比赛结果分值相加再进行综合评比，评选出各学院学生会的名次，学院奖则按以下奖项设置进行颁奖。一等奖1名，二等奖2名，三等奖3名，优秀组织者若干名。

1、活动当天提前布置现场;

2、合理安排校学生会比赛人员及相关后勤服务工作人员并带领各队入场;

3、运动会主持人致开幕词并介绍栽判员;

4、具体环节：运动会项目开展(可穿插一些自由表演活动)

5、领导总结发言并向获奖部门进行现场颁奖

6、合影留念

7、清理现场

1、混合接力

器材：乒乓球十个，乒乓球拍四个，跳绳五条

场地：赛道长为20米，插上旗杆为折返点。

比赛规则：每支参赛队伍结伴2人为一组，一人手拿乒乓球拍托着乒乓球走10米后，然后拿起跳绳跳至折返点，回来时将道具交与下一个队员，然后下一个队员出发，直到最后一个队员完成角逐。最后以时刻最短的队伍胜出。

要求：

1、乒乓球掉落后需返回起点重新开始;

2、一定要绕过折返点。

参赛人数：每对4人，2男2女，男女搭档，2人一组。

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

2、2人3足

器械：布绳、旗杆

场地：赛道长为20米，一条为起点线，一条为折返线。

比赛规则：队员2人为一组，男女搭档。用布条将两人内侧脚踝关节处绑在一起，两臂互相搭肩，准备起跑。听到裁判员哨声后，立即向前跑进，到达终点后，解开布条交给第二排队员，第二排队员迅速用布条将两人脚踝绑好，起跑。以此类推，直至4组全部完成比赛，比赛用时少者获胜。

要求：

1、必须在起跑线后把脚绑好，不准抢跑。

2、若中途带子散开，应返回起点后继续跑。

参赛人数：每队8人，4男4女，男女搭档，2人一组

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

3.拍篮球接力

器械：篮球

场地：赛道长为20米，10米为一个小节，各组分赛道进行。

比赛规则：第一名队员运球前进10米，到达第二个队员后，将球交给第二名队员继续运球前进，以此类推，直至4人全部完成比赛，比赛以耗时多少定名次。

要求：

1、只能用一只手运球，运球中若若出现球脱手，应捡球回到起点继续参加比赛。

2、运球时不能偏离自己的跑道，否则算违规取消成绩

参赛人数：每队4人，2男2女

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

拔河

器械：长绳

比赛规则：以长绳居中的线为中线，两边的线为河界。比赛开始后，运动员同时发力，将对方拉过赛场规定的河界线为赢。

要求：

1、比赛分淘汰赛、预赛、决赛。淘汰赛分六组，每组两队，抽签决定比赛队伍，有一只队伍轮空，每组比赛胜队进入复赛。

2、复赛，淘汰赛胜出队伍分3组进行，胜出的3支队伍进入决赛。

3、决赛为循环赛，由进入决赛的队伍进行循环，最终评出前3名。

参赛人数：每队20人，男女各10人

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

5、夹气球跑

器械：氢气球

场地：赛道长为20米，比赛分赛道进行。

比赛规则：各学院选出一组成员(两名)，将气球夹于两人背后，在规定的跑道上，用时短组获胜。

要求：

1、双方不能用手去护球，只能运用身体的配合前进;

2、球落地后迅速捡起，返回起点继续比赛。

参赛人数：每队8人，4男4女，男女搭档，2人一组

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

6、一分钟跳绳

比赛规则：各队分男女两队进行比赛，比赛在一分钟之内跳绳谁最多，最后跳得最多的队伍获胜。

参赛人数：各队4人，2男2女

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

7、滚雪球

比赛方法：每队7人(男女各一半，带头人为各分院主席团成员)以纵队排在起点线上，发令后各队第一位迅速向前跑去，绕过终点标志物跑回起点，与第二位两人手拉手再迅速跑向终点，折转后返回起点，再拉第三位的手变成三人手拉手向前跑……依次类推，直到整个队伍手拉手跑完为止。返回起点的人必须手拉手绕过起点、终点的折转标志物才能向前跑。跑动中不限制队伍的排法，但必须是手拉手，不得脱手。全队人员(7人)全部超过起点才算全部到达。按时间记名次。

参赛人数：各队7人，3男3女，带头人为主席团成员。

注：本组设小组裁判员1名，记录员3名。

此次运动会所有项目均以计时确定成绩，第一名13分，第二名12分，第三名11分，以此类推。比赛完成后统计每队总分，确定比赛的获奖情况并举行颁奖仪式。

**趣味运动会 活动策划篇十四**

本园操场

本次活动围绕“我运动，我健康，我快乐”为主题，为孩子和家长创造一个良好的合作氛围，营造一种积极向上，勇于拼搏的体育精神，让孩子们在游戏中锻炼，在锻炼中快乐！

1、培养孩子对体育的兴趣爱好，让孩子体验运动的快乐，竞争的乐趣，参与的欣慰。

2、让孩子在各种有趣的游戏中得到体能锻炼，增强个年龄段幼儿的动作灵活性和协调能力。

3、培养幼儿之间的友好合作精神，感知团结奋进的力量，感受合作精神的美好。

4、通过形式多样的亲子游戏，增强家长与孩子之间的情感交流，更好的达到家园同步。

一教师和一幼儿

1、各工作人员到位，运动员到位；

2、国旗队，校旗队，击鼓队入场；

3、全体起立，奏国歌，升国旗；

4、园长讲话；

5、家长代表讲话；

6、运动员代表宣誓；

7、运动员退场；

8、体育才能展示（音乐响起）：

溜冰队——滑板车队——自行车队——跳绳队——踩高跷队——呼啦圈队——拍球队——武术展示；

9、各班轻器械操表演（分年级组进行，各班自编）；

10、各班拉拉队助威（小班由家长和孩子一起表演助威）；

11、各项游戏比赛开始；

12、颁奖仪式：

集体奖三名（最佳形象奖、最佳组织奖、最佳参与奖），

个人奖分年级一等奖一名，二等奖二名、三等奖三名。每个游戏设一个奖项。

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