# 202\_游戏策划方案范文

来源：网络 作者：七色彩虹 更新时间：2024-01-31

*方案是从目的、要求、方式、方法、进度等都部署具体、周密，并有很强可操作性的计划。下面小编给大家带来关于20\_游戏策划方案，希望会对大家的工作与学习有所帮助。20\_游戏策划方案1第一次团会暨第二届“寝室杯”策划书为努力营造积极向上、百花齐放、...*

方案是从目的、要求、方式、方法、进度等都部署具体、周密，并有很强可操作性的计划。下面小编给大家带来关于20\_游戏策划方案，希望会对大家的工作与学习有所帮助。

**20\_游戏策划方案1**

第一次团会暨第二届“寝室杯”策划书

为努力营造积极向上、百花齐放、格调高雅、健康文明的体育文化氛围，充分展示良好的精神风貌。080921班班委会经过商讨决定举办“寝室杯”比赛(也作为本学期第一次团日活动)。为确保整个比赛活动正常进行，特制定如下工作方案：

一、指导思想：

全民健身利在当代，功在千秋

二、活动宗旨：

通过一系列丰富多彩的文化体育活动来继承和发扬革命精神、弘扬革命传统，丰富业余文化、打造班级品牌、展示大家才华，从而达到培养爱国主义精神和集体主义精神的目的。

三、组织原则：

(一)高度重视，精心组织。

(二)创新形式，务求实效。

(三)团结协作，形成合力。

(四)加强宣传，营造气氛。

四、活动对象：

080921班全体同学

五、活动形式：

本次“寝室杯”比赛共有三大项，分别是集体跳绳、吸乒乓球、多人多足

六、活动组织流程：

(一)前期活动阶段

1、为确保活动顺利开展，比赛前做好活动的宣传、动员、场地申请、器材申请、人员分配等准备工作。

2、体育委员张强、班长罗浓浓、团支书余泽飞、学习委员任晓勇主要负责整个比赛的组织、协调工作并撰写活动策划。体育委员张强做好各项项目的裁判遴选工作。

3、宣传委员赵计琴提前五天画好宣传海报。

4、实践委员黄赟、组织委员徐汐提前三至五天把海报贴至展板并展出。

5、组织委员徐汐、团支书余泽飞做好活动前的人员组织工作。

6、生活委员杜小明、刘莉提前五至七天采购好所需的运动器材和所需奖品。

7、副班长兰淑红和团支书余泽飞做好活动的抽签准备工作(包括抽签卡等)。

8、心理保健员黎梦思做好比赛活动规格计分表。(表格见附录)

(二)正式活动阶段

1、活动详细安排根据现场抽签决定。(抽签细则见附一)

2、心理保健员黎梦思、文艺委员姜珍珍等负责协助体育委员张强做好活动中的各项协调。

3、文艺委员姜珍珍比赛过程负责器材不要丢失。

(三)活动后期工作：

1、本届“寝室杯”主要由余泽飞主持，主裁判是余泽飞、张强和一个副裁判罗浓浓。

2、班长罗浓浓主要负责比赛的动员、参赛人员登记和赛程的安排工作，其他班委协助。

3、生活委员杜小明、刘莉负责比赛场地、同学用水等后勤保障工作。

4、宣传委员赵计琴负责比赛宣传、为活动撰写简报。

八、活动地点：

体育场(田径场)，具体地点待定。

九、活动时间：

\_\_年11月27日。

十、经费预算：

比赛用品、宣传经费、活动奖品等费用，拟从班级经费中列支。

宣传经费：30元(海报和横幅)。

比赛用品：乒乓球(60个)：12元，跳绳(2根)：6元，绑绳：2元。

活动奖品：一等奖：30元(×3)，二等奖：20元(×3)，

三等奖：10元(×3)，参加奖：待定。

预算共列支班费203元。

十一、本次活动的最终解释权归080921班班委会所有。

080921班班委会

附一：抽签细则：

分组抽签：本届921“寝室杯”现场抽签，将42人分为7个小组，每组6人(3男3女)。抽签时，男女共计42张签;女生共有21张签可抽，1至7号签各有3张，21人同时抽;男生共有21张签可抽，1至7号签各有3张，21人同时抽;抽到组号相同的在同一小组，组号为其抽中签号;每人只有一次抽签机会，拆开签后原则上不能和其他同学交换自己抽中的签。抽完后每组选出一位组长。

比赛先后抽签：抽签时，共有7张签，1至7号签各有1张。若是每一组同时的比赛项目，1号签最先开始，其次二号签，以此类推;若每两组同时的比赛项目，1号和2号签组合，最先开始，其次是3号和4号，以此类推。每组组长只有一次抽签机会，拆开签后原则上不能和其他组交换自己组抽中的签。

**20\_游戏策划方案2**

摇绳2人对面站立，手持1条长绳同时向1个方向摇动，其他运动员排队依次连续从1摇绳人边跑向摇动的绳子并跳过，再从另1摇绳人身后绕过重复上动作，使整个跑动跳跃过程形成1个8字形。以跳跃成功次数多少排出名次，比赛时间为3分钟。如规定时间内跑跳过程中有人未能跳过,使摇绳中断，可继续比赛，但该次跳跃不计数。各队比赛时,运动员排定顺序不得更改。(比赛每1组同时进行)

附三：吸乒乓球比赛规则

要求选手在一分钟之内用吸管将一个盆里的乒乓球转移到另一个盆里，转移球数多的队伍获胜。(比赛每2组同时进行)

附四：多人多足

发令前，每队按横排立于起点线后，分别将相邻队员的左右腿用绑腿套套在一起(套在踝关节附近)。

所有队员以站立方式起跑，听到发令后，同时走或跑向终点，以最后一名队员通过终点线为计时终止。用时少者名次列前。

行进中所有相邻队员两腿自始至终要用绑腿套套在一起，如遇脱落，需在原地重新套好后才可继续行进，否则成绩无效。如中途有队员摔倒，待整理好后可继续行进。(比赛每1组同时进行)

080921班第二届“寝室杯”比赛计时、计数表

比赛项目第一组第二组第三组第四组第五组第六组第七组

集体跳绳

吸乒乓球

多人多足

填表说明：1、集体跳绳项目请填写在规定时间内(3分钟内)所跳的个数;

2、吸乒乓球项目请填写在规定时间内(1分钟内)所吸乒乓球的个数;

3、多人多足项目请填写对应组所用时间。

填表人(计时员签字)：

审核(裁判签名)：

080921第二届“寝室杯”比赛结果统计

比赛项目一：集体跳绳

第一名：第 组;

第二名：第 组;

第三名：第 组。

比赛项目二：吸乒乓球

第一名：第 组;

第二名：第 组;

第三名：第 组。

比赛项目三：多人多组

第一名：第 组;

第二名：第 组;

第三名：第 组。

统计人签字：

审核(班长签字)：

**20\_游戏策划方案3**

一、活动目的：为了丰富同学们的课外娱乐生活，提高我们的综合素质，培养积极向上的进取精神，同时为同学们创造更多的交流机会，我部与外联部合作组织举办一次舞会。其目的是：为全校师生提供一个更好地交流、学习和娱乐的平台。

二、活动内容：主 题：丰富同学们的课余生活。

时 间：20\_-5-14晚上 7.30

地 点： 食堂三楼

主 办：扬帆学院学生会保卫部

参加对象：扬帆学院全体师生。

注意事项：1：提前通知全院师生。

2：游戏中应加入一些音乐。

3：在活动中加入慢摇，让大家一起跳舞，来吸引更多的师生加入。

三、活动流程：1：主持人宣布晚会开始

2：开场舞蹈

3：进行小游戏(其中安排穿插才艺表演)

二人三足跑:(2人)

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，以先到达终点者为胜。

规则:必须向前走跑，不得跳跃。

夹乒乓球(取每组的第一名)

接力比赛,比赛时间为5分钟,在2张桌子上各放一个小筐,里面有1个乒乓球的小筐放在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,球放到筐里后另外一个人再夹起球，放到对面的筐里，在5分钟内用时最少者胜利，5分钟内未完成比赛的淘汰。途中球如果掉到地上需要捡起球回到起点重新夹球。(毎団体2组、毎组8人、男女不限)

裁判：2人

齐心协力:(8人)

参赛队员成一路纵队，前面队员抱住后面的队员右腿，后面队员左手搭在前面队员的肩上，比赛开始。队员们单脚向前跳跃前进，以排尾跳过终点线为比赛结束，时间少者为胜。

规则:队伍从哪断开必须从哪接好，不得提前跳。

穿衣服比赛:(男、女各5人) 器械:系扣上衣(自备)

学生成一路纵队站好，每人相隔8米，教师发令“开始”，第一人穿好衣服跑向第二人，然后把衣服脱下，由第二人穿好跑向第三人，依次进行。以最后一人穿好衣服跑过终点线的顺序判定名次。

多足虫竞走:(男女各4人)

参赛队员成一路纵队蹲下,后面队员将双手放在前面队员的肩上。比赛开始，全队协同一致交替迈步向前，以排尾通过终点线为比赛结束，用时少的队为胜。

4：由外联部演唱歌曲

5：散场歌曲。

**20\_游戏策划方案4**

一、活动前言：

桌上游戏发源于德国，在欧美地区已经风行了几十年。21世纪初掺入中国，主要在白领群体中流行。桌上游戏内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面，大多使用纸质材料加上精美的模型辅助。它是一种面对面的游戏，非常强调交流。因此，桌面游戏是家庭休闲、朋友聚会、甚至商务闲暇等多种场合的沟通方式。游戏的过程多是注重思考如何利用有限的资源达成既定目标，直接地锻炼了参与者多方面的思考能力，而且以游戏的方式表达，过程生动有趣，能锻炼思考能力的同时又不失吸引力。

活动目的及意义：

桌游是一种“寓教于乐”的游戏，透过这种游戏，可以训练人的思考力、记忆力、联想力、判断力，可以学习如何与别人相处、沟通与合作，比较的是互相的智力水平和分析计算能力挑战，培养的是参与者的思维及逻辑推理能力，使游戏者认识到各种学科理论的应用，并为求达到目标制定出详细的策略与全盘计划。在制定策略的过程中会不自觉的用到管理学的知识，这部分我们会在接下来的“管理学培训班”中给同学们做详细的解释。而且，在玩桌游的合作中，能够加强不同院系同学们的联系，让桌游成为他们交往的桥梁，在挑战中使不同学科的思维碰撞出不一样的火花。总之一句话，桌游能够让同学们在游戏的形式下快乐地运用和学习知识。

二、活动时间：9月17日晚

活动地点：经信或三教

三、工作人安排

主持人：一人

礼仪：前后门各两人(一男一女)

发试玩券人员：前后门各一人

机动人员：具体人员待定

四、前期工作准备

宣传部：条幅、宣传单、海报、PPT、视频。

外联部：问卷调查的问卷、拉外联。

活动部：批教室、挂条幅，发宣传单，张贴海报、准备水。

学习部：准备桌游小册子、设置有奖问答问题与答案。

特别小组：组织分配工作、准备奖品、找托儿。

注：各部长安排好人员后报名单。

五、活动流程

1、在讲座正式开始前由宣传部人员放映视频及活动预热。

2、由工作人员维持会场秩序。

3、礼仪人员在前后门接待来临同学，发试玩券(先到先得)和调查问卷。

4、讲师到场后由主持人介绍，并讲解桌游活动意义及环节(桌游系列活动流程)。

说明：请同学们将问卷填写完后放在桌子上，会有工作人员来收。

5、讲座正式开始。

6、讲座过程中以问答互动的形式(找托儿)促进交流，由主持人问问题，答对的同学可以得到奖品(由工作人员发奖品)。

7、讲座结束后由主持人再次讲解桌游系列活动，并邀请广大同学们踊跃参与。

8、讲座结束后工作人员收问卷。

9、此次活动结束后工作人员留下来清理教室。

10、利用一些后续的活动，和同学们一起定期的做交流。

六、后期总结

秘书部：总结经验、归纳错误(部长报工作人员名单)。

宣传部：把活动精彩瞬间发布到人人上，并逐步做属于自己的博客(分工后报名单)。

七、经费预算：略

**20\_游戏策划方案5**

一、活动背景

桌面游戏在欧美地区风行三十多年，给众多玩家带来了无穷乐趣，亦早已是风靡社会的社交活动，大家以游戏会友、交友。在国外，已经成为予与书本一样的出版物，内容涉及战争、贸易、文化、艺术、城市建设、历史等多个方面。以各种不同的主题、游戏规则以及回合规定。com，变化出至今已超过3000多种脍炙人口的游戏。其游戏过程多是注重思考如何利用有限的资源达成既定目标，直接地锻炼了参与者的多方面思考能力，而且以游戏的方式表达，过程生动有趣，能锻炼思考能力而又不失吸引力的选择。

二、活动目的

让广大学生了解桌面游戏文化，让大家走出网游，在不插电游戏中拉近你我距离，在桌面游戏中掀起智慧的风暴。

三、活动意义

桌面游戏又称不插电游戏，即时尚又环保，在桌面游戏中，可以有效的使同学们提高交际能力、开发智商，丰富同学们的学习生活，接触健康又新潮的娱乐方式。

四、活动时间和地点

时间：5月18号(星期三)下两点地点：待定

五、活动单位和活动对象

活动单位：管理学院外联部活动对象：管理学院大一学生

六、活动前期准备

1、外联部成员进班宣传本次活动。2、邀请宣传部出海报宣传本次活动。3、邀请编辑部对活动进行编辑报道。

七、活动内容

第一环节：大家一起“桌”迷藏

参与游戏的同学分成每五人一组，每桌决出1至2名胜利者进入下一环节。第二环节：桌上谈兵进入本环节的同学仍分成每五人一组(人数不够的可以组成6，7，8人一组)，每桌决出1至2名胜利者进入下一环节。第三环节：一决雌雄进入本环节的同学将角逐出最终胜利者。

八、奖项设置及奖励

一等奖一名，二等奖两名，三等奖三名。均颁发证书。进入第三环节的同学赠送签字笔一支。

九、经费预算：1、证书2、签字笔3、报名表

style=\"color:#FF0000\">20\_游戏策划方案

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！