# 游戏策划方案5篇模板范文

来源：网络 作者：紫陌红尘 更新时间：2024-01-08

*游戏活动能促进人与人之间的合作与交流，加强彼此间的联谊和沟通，塑造良好的组织文化和和谐的组织气氛，形成正确的价值观，增强团队意识，增进大家的友谊。下面小编为大家收集整理了“游戏策划方案”，欢迎阅读与借鉴!游戏策划方案1设计背景:亲子游戏是家...*

游戏活动能促进人与人之间的合作与交流，加强彼此间的联谊和沟通，塑造良好的组织文化和和谐的组织气氛，形成正确的价值观，增强团队意识，增进大家的友谊。下面小编为大家收集整理了“游戏策划方案”，欢迎阅读与借鉴!

**游戏策划方案1**

设计背景:

亲子游戏是家庭内父母与孩子之间，以亲子感情为基础而进行的一种活动，是亲子之间交往的重要形式。现在很多的父母整日工作，孩子都是由父母代为管养。认为有了钱给孩子读的学校、吃好穿好就是负责就是对孩子的爱，殊不知对孩子而言的教育是身体力行。孩子会在不知不觉中学习和养成父母好的或者坏的习惯。

亲子游戏不仅有益于亲子之间的感情交流，密切亲子关系，促进儿童的健康发展，而且对于儿童的实物游戏和伙伴游戏也具有重要的促进和影响作用。儿童在亲子游戏中获得的对待物体的态度、方式方法以及人际交往的态度、方法会迁移到儿童的实物游戏和伙伴游戏中去。反过来，儿童在实物游戏和伙伴游戏中获得的经验又会进一步丰富亲子游戏的内容

活动目标:

1.积累了感觉印象，有助于认知能力的发展;

2.体验了初步的交往关系，有助于社会性关系的发展;

3.联结了亲子之间的情感联系，有助于个性的完善和发展。

活动准备:

奖品若干、橡皮筋4根，积木5块(积木代表春笋)，积木放在筐里，摆在终点。

活动内容:

趣味亲子游戏:游戏一:蜈蚣竞走

先讲一个故事:森林里举行运动会，蜈蚣报名参加了赛跑。一大早蜈蚣妈妈就把小蜈蚣从床上拉了起来，叫他吃好早饭后赶到比赛现场。说完妈妈便到屋后菜园种菜去了。好半天，忽然听见小兔在喊:“蜈蚣，蜈蚣，比赛快开始啦!你怎么还不去呀?”蜈蚣妈妈想着:“这孩子跑到哪去了?”推开门一看，可把她吓了一跳。原来小蜈蚣在忙着穿鞋呢。他的脚太多太多，穿了好半天都还没穿完。

目的:锻炼孩子的耐力和腿部力量。准备:给孩子看蜈蚣的图片，让孩子知道蜈蚣走路的方式。

怎么玩:

1.由孩子做排头，家长将手搭在孩子肩上，蹲下。

2.随着一、二、一、二„„的口令，孩子和家长向前行走，脚步要协调，不能乱。

提示:可以多叫几个家庭成员一起参加。

再念一首儿歌:一百只脚的小蜈蚣，穿起鞋来不轻松，不轻松，快用功，赶紧上路急匆匆。

趣味亲子游戏:游戏二:小羊过河

先讲一个故事:春天到了。小羊咩咩嚷道:“妈妈，妈妈，我要吃春笋。”妈妈笑着说:“河对岸就有啊，那边有红壳笋、白壳笋„„我们跳过河去采好不好?”小河一点儿也不宽，河水也不急。妈妈和咩咩轻轻一蹦就过去了，他们每次采一根春笋，运回河对面，放进竹筐里。妈妈说要多采一些，带回家给奶奶吃。咩咩还说要和妈妈比赛，看谁采得快，采得多。

目的:发展孩子双脚并拢向前跳的能力。准备:橡皮筋4根，积木5块(积木代表春笋)，积木放在筐里，摆在终点。

怎么玩:

1.家长用4根橡皮筋拉成2条“河”状，1条宽1条窄。

2.家长先出发跳过2条“小河”，到终点线处，从筐里拿出1块积木放在地上，然后再跳过2条“小河”回来。

3.孩子接着出发，到终点处从筐里拿出1块积木，叠在第一块积木的上面再回来。

4.如此反复，直至5块积木叠在一起。

再念一首儿歌:小山羊，咩咩叫。采好春笋再睡觉。蹦过河去跳一跳。妈妈见了开怀笑!

亲子游戏不仅有益于亲子之间的感情交流，密切亲子关系，促进儿童的健康发展，而且对于儿童的实物游戏和伙伴游戏也具有重要的促进和影响作用。儿童在亲子游戏中获得的对待物体的态度、方式方法以及人际交往的态度、方法会迁移到儿童的实物游戏和伙伴游戏中去。反过来，儿童在实物游戏和伙伴游戏中获得的经验又会进一步丰富亲子游戏的内容。

**游戏策划方案2**

一、举办人：一一药本心理委员

二、活动宗旨：促进大学生的交流，提高学生心理素质，增强同学们心理的自信，缓解大学生的当前压力。

三、活动主题：幸福快乐

四、游戏时间：4月18日下午1点至2点30分

五、游戏地点：部系楼B-101

六、游戏形式;游戏分为三个项目：第一是价值拍卖;第二是发现优势，找出自信;第三是炫出自己特长。

七、游戏内容及规则

项目一：价值拍卖

游戏目的：激发学生思考物性价值，体验人生态度，知其所需，给出国留学人生定位游戏说明：该游戏先将要拍卖的东西写在硬纸板上。每个学生手中有5000元(道具钱)，它代表一个人一生的时间和精力。每个人可以根据自己对人生的理解随意竞买下表中的东西。每样东西都有低价，每次出价以500元为单位，价高者得到东西，有一次出价5000元的，立即成交。(1信任2责任3理解4宽容5坦诚6真诚或同学所珍视的物品(并道出拍卖缘由))直到所有东西都拍卖完为止，然后请大家认真考虑买回来的东西。并讨论交流为什么想要竞拍这个东西?在拍卖过程中，你的心情如何?

项目二：肯定自己

游戏目的：让同学们各自发现自己优点，增强生活中的自信，自信人生方能更具动力。游戏说明：首先把每个同学的学号或姓名写好，放置黑箱中，由特邀嘉宾(班长或班主任)抽签，抽到者上台并发言，说出自己特长。接下来由同学互相发言，发掘该生特点(在场的任何人都有发言权，包括两主持人和特邀嘉宾)。

项目三：魅力人生

游戏目的：先展现出我班寝室的文化生活，再让单个同学展示自己风采一面，以实际行动炫出自信，引导大家自信生活。游戏说明;先由几个寝室唱他们的寝歌，再由4——5个人进行才艺表演(唱歌、跳舞、武术、乐器、魔术等)八、特长报名方式：直接报给本班心理委员或班长、团支书九、报名时间：4月10日至4月16日十、宣传：由班长及宣传委员负责。

**游戏策划方案3**

一、活动主题

我爱我自己，呵护我们的心灵

二、活动宗旨

通过这次活动，引导同学们积极正确面对其在生活、学习中出现。

的心理问题，构建和谐班级，营造健康生活环境。

三、活动目的

1、让同学们了解更多的心理健康知识。

2、增强同学们对心理健康问题的重视。

3、让同学们学会自我心理调节，使自身健康发展。

4、提高同学们的自我关注意识。

5、增强同学们的集体意识。

四、活动时间

\_\_年5月15日

五、活动地点

信息楼201

六、活动对象

现教一班全体同学

七、活动内容

1、进行心理游戏，体验心理并增强同学们的集体荣誉感，增强同学们的集体意识。

2、看心理电影，了解更多心理知识，知道要适当进行心理调适。

3、进行心理调适知识宣传，把心理知识推广，以自我影响他人。让他人也提高自我关注意识。

八、活动具体流程

1、组织班里同学进行“红黑游戏”，把班里的同学分成两组，每组选一组长，每组向对方出牌，共出六轮，第三轮得分乘以二，第六轮得分乘以三。双方先讨论出牌的对策，再进行游戏，以积累正分为赢。

2、同学们看《灵异第六感》电影，看完写下自己看后的感受，将他们贴在“心理感悟板”上。

3、班里同学将自制的心理调适知识宣传单发给其他同学，把心理知识宣传出去，帮助其他同学调适心理。

**游戏策划方案4**

一、设计意图

幼儿在和同伴交往的过程中，不仅学习如何与人友好相处，也在学习如何对待自己和看待他人，不断发展适应社会生活的能力。现代家庭，大都是一个孩子，部分孩子有霸道，唯我独尊的一面，不善于进行友好的沟通与协作，我们可以通过一系列的活动改善并提高幼儿的交往能力，使他们更好地适应社会生活。

二、活动目标

1、喜欢和小朋友一起游戏，并有自己的好朋友。

2、愿意并主动参加群体活动。

3、感受规则的意义，并能遵守游戏规则。

三、游戏准备

儿歌、歌曲、音乐、相关游戏

四、游戏玩法及指导

适合年龄：4—6岁

游戏名称：认识新朋友

游戏目标：

1、积极主动地加入游戏。

2、学习简单的交往技能。

游戏场地：

活动室围圈、活动室散座、户外围圈

游戏规则：

儿歌可以是小朋友和老师一同说，但介绍自己的话，必须幼儿自己大方的说出来。

游戏玩法：

1、参加游戏的小朋友围成半圈或圆圈，一名幼儿站在半圈或圆圈中，走到一名小朋友前面，准备游戏。

2、老师或全体小朋友说儿歌，根据歌曲内容“你呀(指向小朋友)我呀(指向自己)，你呀(指向小朋友)我呀(指向自己)”，按照一定方向走，“我们是一对好朋友”结束后，停在一个小朋友前面，“握握手呀，转个圈，点点头呀”与小朋友握手、拉手转圈、点头。

3、“我叫\_，认识你呀真高兴”向小朋友介绍自己，相互交换位置，新的幼儿继续游戏。

附儿歌：你呀我呀，你呀我呀，我们是一对好朋友，握握手呀，转个圈，点点头呀!真高兴，我叫\_，认识你呀真高兴!

**游戏策划方案5**

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，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。

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！