# 游戏策划方案模板范文

来源：网络 作者：落霞与孤鹜齐 更新时间：2024-01-08

*游戏属于一种时尚娱乐活动，但游戏也含有一定的教育意义，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前言：桌游是一种集益智交友为一体的桌上游戏，融入不同的游戏背景从而为玩家提供各种不同的角色，让玩家从游戏中锻炼自己...*

游戏属于一种时尚娱乐活动，但游戏也含有一定的教育意义，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**

前言：桌游是一种集益智交友为一体的桌上游戏，融入不同的游戏背景从而为玩家提供各种不同的角色，让玩家从游戏中锻炼自己的判断力、决断力以及谋略，同时能在游戏过程中加强与同伴的交流。

为丰富学院的文娱活动，给各位同学提供高质量的活动，我们电子学院新闻部决定举办此次桌游竞技赛，此次活动旨在提高电子学院的活动质量、活动声誉等。

一、活动背景：

目前桌游在大学校园已经成为一种流行趋向，各个同学虽说不精通此道但都或多或少了解，而目前学院并无正规的桌游大赛，如能顺应时尚潮流举办此次活动那么从人气来说此次大赛就已经成功百分之八十。

二、活动目的：

此次活动的目的在于做一期经典的好活动，让我院的活动能比下学校其他各学院，其次在于培养下一届新闻部的干事让他们从活动的组织中得到充分的锻炼，开拓他们的思维与视野，将新闻部的传统传承下去。

三、参赛对象及条件：

对象：电子学院在校全体学生

条件：可组队也可单人报名

四、组织结构：

活动主办方：

活动协办方：

五、活动安排：

1、赛前策划准备：

1)前期宣传工作：

①海报一张，用于在食堂门口摆台宣传使用;②宣传单;③班级宣传，通过跑班让所有大一学生了解活动。

2)报名工作：

①摆台宣传现场报名;

②跑班时报名

3)赛事筹备工作：

①前期物资的确定。

②报名筹备。

③场地筹备。

④赛间组织筹备。

4)邀请主持人、裁判。

5)场地安排：

目前暂定场地在二教。

2、活动安排：

日程安排

1)11.19-11.22开始活动的宣传工作，和报名工作。

2)11.22租借教室。

3)11.22下午15.30正式开始比赛，采取三局两胜制，在下午角逐出4强。

七、游戏种类及其规则

略

八、经费预算：

略

九、活动后期工作：

1、及时完成活动总结

2、及时写新闻稿并发表在校园网上

3、收集有关本次活动的所有材料一并上传至校园网

**游戏策划方案2**

一、活动引言：

趣味运动是一项将传统的体育运动比赛和引起人兴趣的趣味活动融合形成的一项新兴运动，它介于体育运动和趣味游戏之间融合了体育、文化、趣味、智力等因素。

二、活动意义：

一方面丰富学生的课余活动，加强体质锻炼，增强集体意识和团结意识，训练大家的反应能力;另一方面，融洽师生关系和同学关系，培养团队协作的精神。

三、活动准备：

报名。以班级为单位，各项比赛项目参加人员，由班主任自由筛选，另外每班选出一名同学负责向广播台投稿。然后交由杨继平老师和贺志艳老师统计。

四、活动流程

领导致辞开始8:50—9:00，比赛时间9:00—11:30，颁奖典礼11:30—11:40

五、活动时间：20\_年12月28日(可根据实际情况更改)

六、活动地点：学校操场

七、比赛项目及规则策划书：

(1)跳绳比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组(三个年级同时进行)。每班选举 8
名选手。每人有一分钟的时间，最后将各班选手跳绳总次数相加，以班级为单位，跳绳次数最多的班级获胜。

时间安排：9:00—9:25

(2)背部运球比赛。

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组和大三组。每班选举 10
名(分5组)选手。两选手用背部夹住气球，双手在背后交握，侧跑完成规定赛道长，把球放在指定位置后，返回原地，下一组开始运球。需返回原地重新开始，赛道长50米。比赛过程中，不许用手碰球，球落地或者夹爆者，违规者取消本班的比赛资格。最后按照运球数量的多少以班级为单位进行排名。(大一先进行比赛，大二、大三一起进行)大一、大二选出前二名，大三选出一名。

时间安排：9:40—10:10

(3)二人三组比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组。每班选举 12
名(6组)选手，赛道长50米，每班分三组在赛道两边，以接龙式进行比赛。前一组选手到达指定位置后，后一组才可以开始。由工作人员安排好后，听口令开始比赛，抢口令者加时5秒。按照完成任务所需时间长短以班级为单位进行排名。七、大二选出前二名，大三选出一名。

时间安排：10:25—10：45

(4)拔河比赛

比赛规则：以班级为单位，分为大一组，大二组，和大三组。每班选举7名男生7名女生。大一以抽签形式分两组进行淘汰赛，胜出的班级在进行比赛，每次比赛一局决定胜负。大二以抽签形式选出一个直接晋级班级，剩余两个班进行比赛，胜出班级与晋级班级再进行比赛。大三两班直接进行比赛。

时间安排：11:00—11:30

八、活动器材：跳绳20根，气球2包，捆绳15条，大绳2根，计时器6、口哨若干、米尺、音响，话筒，照相机，奖状若干，大纸箱5个。

九：人员安排：

场地布置：\_x、\_x、\_x

会场秩序：各班班主任负责本班秩序、卫生及组织投稿。

突发事件处理：校领导人员

照相、摄影：\_x

广播台负责人：\_x

总负责人：杨继平(各项比赛成绩统计，赛场安排，器具准备)

大一组由\_x(裁判员和统计员)、黄\_(裁判员和统计员)、李\_(维持纪律)、代\_(维持纪律)负责;

大二组由张\_(裁判员和统计员)、崔\_(裁判员和统计员)、张\_(维持纪律和计时)、\_x(维持纪律)负责;

大三组由宋\_x(裁判员和统计员)、蔡\_(维持纪律)、贺\_(维持纪律和计时)

九、奖项设置

每项比赛七、大二组各取前二名，大三组取一名。另外设置精神文明奖(在所有班级中取前三名，内容包括1、投稿，2、赛场纪律，3、赛场卫生)，颁发奖状。

**游戏策划方案3**

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

**游戏策划方案4**

一、活动主题 ：“岁月无声、真爱永恒”“诗情花意过七夕”

二、活动时间 ：20\_年8月20日星期四 19：30--22：00

三、活动地点 ：某某酒吧

四、活动形式 ：男女配合.才能玩活动

五、活动规模 ：33人左右

六、七夕情人节策划活动流程方案：

(一)“寻找你心中女神”

1、 通过对嘉宾介绍嘉宾选出心仪对象

(自我介绍2分钟/人女嘉宾们全部站一排通过自我介绍让男嘉宾有个初步了解男嘉宾作出选择如果只有1位男嘉宾选择并且女嘉宾同意则初步速配成功如果有多名男嘉宾选择则男嘉宾有1分钟表白最后女嘉宾选择1位心仪速配成功)

2、 如果男女双方同意则第一轮速配成功 在剩下第二轮速配

游戏非得一男一女 合作 才能得到大礼品 大礼品4个 只有男女一对可以玩.要配合.男女是一组后都离开对方 离开算弃传处理礼品 玩下轮游戏.

(二)“分组对战帅哥美女对对碰”

大家分成2组.牛郎队与织女队.每队6对男女外加男.游戏每组每次游戏游淘汰一对 到最后成3队后 可以得到大礼品个 排第一名.第二名.第三名

1、牛郎背织女 (推选现场每组2对男女组合共同完成本游戏)

游戏规则是分组进行其中一人蒙上眼晴背上合作伴侣由另一方负责指挥按游戏路程要捡起所安排物品、规则是男方蹲下女方捡起、拾玫瑰等关口顺利通过组并且用时最少一组将得到小礼品一份转贴于

2、智力大冲浪争分夺秒游戏

每组2对男女 女坐在凳子上
男站在墙对拿玫瑰花.每组女方给对方男提出一些问题答对可以走一步知道男方可以把玫瑰送到女方胜利者答对问题最多组将得到小礼品一份失败就淘汰.

3 . 情歌对对唱

由主持人说个字.如爱现场每组一对比赛过程中参与者自由发挥自我特长努力表现自我唱爱开头对情歌最多一组将得到小礼品一份要答对5次 失败就淘汰。

4. 七夕情侣大赢家pk

活动每对赢 男女在pk 评第一名 第二名 第三名

3对情侣.拿西瓜喂对方吃.男蒙上眼晴.每组女给对方瞎指挥.看那对吃到西瓜就赢.赢一队

将得到小礼品一份失败就淘汰.

5. 红绳一线牵

男 站在墙边 而女即上红绳 对着拉.只要男能够牵到你手就赢.

6. 一见钟情 心心相印

主次人说三个成语 男要按求做三样不同动作.男写在女手上 女猜出来 答多就赢失败就淘汰

7. 四不象

每队男女谈论给对方 学叫. 那个队可以 男或者女叫男猜.猜对算赢 猜3次

失败就淘汰.

最后终结情侣

剩下最后三对.化拳看那队一组赢 他们可以给 剩下一队 想游戏 让他们竟挣第三名.赢就和那一队 .给大家说活动 得第一名

文艺演出：

男女嘉宾共同出些节目大家一起娱乐唱歌跳舞做游戏等转贴于

自由活动：吃巧果

七夕应节食品以巧果最为出名巧果又名“乞巧果子”准备一些巧果和一些小零食大家边吃巧果边娱乐边聊天有可以给双方了解对方机会。

**游戏策划方案5**

一、活动目的：

为了丰富大学的业余生活，给大家一个体现团队精神及凝聚力的空间，在活动中让大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，我院学生会组织开展以“友谊，从运动开始”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。

二、活动主题：友谊，从运动开始

三、活动对象：体育学院10级全体新生

四、活动时间：20\_.10.30(拟定)

五、活动地点：田径场

六、组织机构: 体育学院

七、活动形式：

1.活动设计以宿舍团队为单位，活动项目男女咸宜;

2.活动具有全员参与性，宿舍人员都可参加;

3.活动流程具有较大的弹性和余地，即便参加者比较随意，活动亦可顺利进行;

4.活动形式轻松、快乐，注重沟通、交流、

5.活动场地要求不大，在院田径场就可进行;

6.老师、学长亦可踊跃参加，组成临时团队。

八、活动流程：

大赛筹备及宣传

前期：这是学生会的全面而细致的策划准备时期，我们将以天为单位进行海报为主的告知性宣传，并接受报名;再进行抽签分组，安排赛程。对裁判和工作人员做好培训、分工，并召开赛前个舍队长会议，赛前裁判工作会议。为比赛的一切事宜做好准“备。做到有备无患，防范突然事件。

中期：这是活动进行得如火如荼的时期，每一场，每一轮都会有更多的精彩。我们将认真地做好赛事进行时的各项组织工作，认真的布置赛场，维护比赛秩序，做好每轮比赛的赛果宣传，在每轮比赛后，做详细的工作总结。

后期：活动的收尾阶段，以决赛和颁奖仪式为重头戏，做到最大的宣传力度和影响力，使比赛绽放最绚丽的色彩。继续宣传攻势，做好攻坚的宣传工作。赛程结束，打扫活动场地卫生，做活动的总结，给比赛画上个圆满的句号。

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！