

做游戏的活动策划方案(10篇)

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/zhishi/a/170913035351955.html>

范文网，为你加油喝彩！

2024年2月28日发(作者：于欢案判决书)

论人生

@人民日报
PEOPLE'S DAILY

每个人都争取一个完满的人生。

然而，自古及今，海内海外，一个百分之百完满的人生是没有的。

所以我说，不完满才是人生。

这是一个“平凡的真理”；但是真能了解其中的意义，对己对人都有好处。

对己，可以不烦不躁；对人，可以互相谅解。

做游戏的活动策划方案(10篇)

做游戏的活动策划方案10篇

做游戏的活动策划方案【篇1】

一、活动主题：班级五莲山一天游

二、活动目的：经过一年多的相处，同学们关系已经基本融洽，但男生与女生之间，各寝室之间还是存在不同程度的隔阂。为打破这种隔阂，增进班级团结，增加班级凝聚力、亲和力。战斗力，同时，本活动也有助于增进同学之间的交流，培养大家的动手能力和团队合作意识，丰富大家的课余生活，并开拓大家的视野，使大家的身心得到陶冶，为同学之间的相互学习提供平台。

2、注意安全，听从班委们的指挥

3、如不听从班委们的指挥，或者擅自冒险行动、离队，安全自负。

4、提倡团结协作和自助，个人的事情必须由自己完成。

九、活动费用：

1、大概每人40元左右(采用多退少补的原则)

2、租单车自费

策划书:会计电算化1班

做游戏的活动策划方案【篇2】

游戏名称：天地花开游戏

游戏玩法规则：

场地中放置汽球若干(红、黄、蓝数量均等)，天花板悬挂18个大汽球(红、蓝、黄各六个)每组抽三人参加比赛，红队踩红色的汽球，黄队踩黄色的汽球，蓝队踩蓝色的汽球踩完地上所有的汽球后，谁先用头扎完天花板上自己队的汽球为胜。

(每个队员戴可扎破汽球的发夹一个)

(9人)(三队同时进行)

注：汽球内装入彩屑若干，现场效果十分出色。

一、组织分工

成立“_中学82届初三(3)同学会筹备委员会”，全面系统地负责活动方案的制定、准备以及聚会的组织，指挥联络和接待工作。

总牵头人:陈

综合协调组:、(负责组织联络工作);

策划组:、(负责活动策划);

接待组:、(负责活动通知、联络、报到工作);

财务组:、(负责同学会经费收支);

后勤组:、(负责后勤服务组织保障工作);

媒体组:、(负责后期制作及发放工作)。

二、活动安排

1、活动地点:世外桃源度假村

2、活动时间:20__年11月__日

3、参加人员:所有能联系的同学;邀请部分老师

4、活动安排:

11月17日下午13:30市府门口统一乘车下午14:00报到

下午15:00茶话会、拍集体照下午17:00晚宴

晚上20:00联欢晚会

11月18日上午8:30-11:00登山、观光上午11:30烧烤活动

下午14:00返回

三、经费筹措

同学会本着取之于同学用之于同学的原则进行筹措。本次同学会每位同学自愿缴

纳一定费用(200-500元)。主要用于(1)聚会期间的住宿、餐饮、茶话会和宴会;(2)合影、摄像、制作纪念册及光盘。

希望经济条件较好的同学能够从经济上大力支持本次同学聚会，也希望经济条件有难处的同学量力而行。多年相聚，清茶淡水也是情。

四、具体要求

1、按照日程安排，统一进行活动，服从组委会的领导。

2、各小组切实履行好职责，保障同学会安全、顺利、圆满。

3、每位同学要都讲团结、讲风格，互相体谅，力争经过大家的努力，把这次同学会办成一次团结、活泼、热烈、和谐的盛会，留下一个美好的回忆。

我们期望----聚会之时见到从未忘却的每一个同学。

我们努力----为同学们久别重逢不留下一丝遗憾。

做游戏的活动策划方案【篇4】

【活动目标】

1、了解各地不同的风味小吃，并能用多种材料进行制作。

- 2、愿意与同伴协商角色，并运用不同的动作、语言、表情去表现角色，体验共同游戏的乐趣。
- 3、养成能在游戏中使用礼貌用语的良好习惯。

【活动准备】

- 1、幼儿和家长一起了解各地风味美食、小吃。
- 2、了解几种小吃的简单制作方法，并讨论替代物的使用。
- 3、制作各种小吃所需要的材料、工具等。
- 4、环境布置：美食一条街。

【活动过程】

- 1、谈话导入，激发幼儿游戏兴趣。

请幼儿向客人老师介绍“美食一条街”。

- 2、引导幼儿讨论分工，为美食一条街的开业做准备。

(1)师：今天我们班的美食一条街又要开张了：有新疆小吃，兰州小吃，天津小吃，还有肯德基的各种美食。你们想到哪个小吃店，制作哪种美食呢？

(2)幼儿自由分组，选择自己喜欢的小吃进行制作。

(3)教师巡视、指导幼儿的分组及制作情况。

- 3、角色游戏:美食一条街。

(1)整理制作材料，摆放各种小吃。

(2)幼儿协商分配游戏角色。

(3)幼儿进行角色游戏：美食一条街。(鼓励幼儿在游戏中使用礼貌用语。)

- 4、结束游戏。

(1)组织幼儿评价游戏情况，讨论下次游戏内容。

(2)带领幼儿整理游戏场地，收拾材料和工具。

做游戏的活动策划方案【篇5】

活动背景：

经过半个学期的训练，我社新手的技术得到了飞速提高。为了丰富校园文化生活、交流轮滑技术并宣传轮滑运动，我们特别联合四川航天技术学院轮滑协会为两校新手举办此次大型趣味活动。

这次活动对技术的要求不高，各种水平的轮滑爱好者均有机会参加。通过这次活动，可以加强四川航天技术学院轮滑协会与我社的友谊之情，为两校轮滑爱好者

提供学习、交流的平台，另外也能极大提高本社团的凝聚力和影响力，挖掘轮滑的魅力与娱乐，让更多的爱好者能够加入轮滑协会这个大家庭跟我们一起进步一起成长。

一、活动名称：

中国民用航空飞行学院与四川航天技术学院联谊——趣味轮滑活动

二、活动目的及意义：

丰富校园文化生活，展现我校大学生积极向上的青春活力，创新思想，和不灭的青春斗志。

提高身体素质，促进文化交流，增进各轮滑爱好者之间的友谊和对轮滑的兴趣。

展现轮滑魅力，为新手提供一个施展才华的舞台。

增进两校同学的学习与交流，提高轮滑技术。

通过本次活动使社团凝聚力得到提升，培养社员间友爱感情，发扬团结互助传统，同时大幅度提升社员溜冰技巧。

4.比赛是三局两胜制。

5.每轮获胜队伍每人加一分，输的一队吹爆气球一个。

二、速滑赛

1、分男子组和女子组分别进行。

2、先男子组再女子组，比赛途中不能拉人推人等违规行为，如有犯规，视为成绩无效。

3、前10名每人加一分。

三、轮滑二人行

1、评判标准：全队人员各就各位后，裁判鸣哨宣布比赛开始。每对最后一组冲过

终点为胜，性质为接力赛。在比赛途中，队员若跌倒或绑腿带脱落、断裂，该队全部队员应按照裁判的指令，退回跌倒处，重新开始，指挥、直到结束。

2、比赛流程：两人一组，一男一女。比赛时将两人的腿绑在一起。

3、根据抽签决定每轮2组进行比赛。

4、获胜组每人加一分。

四、钻杆挑战比赛

1、男女一起，混合比赛。

2、比赛次序为：先一个男生再一个女生，依次钻杆。。

3、评判标准：男女生依次排好队后，裁判鸣哨开始。采取淘汰制，一人每轮有两次机会钻杆，、最终没过者淘汰。

4、杆子高度:由两个身高差不多的男生持杆，首轮高度为1.5米。依次每分5次依次下降，每次下降10公分，最终过杆者获胜。如5次后还无法评定最后冠军，再以5分米下降，直至产生冠军。

5、第一档一分，每多过一档加一分。

五、拉火车比赛

1、参赛人数为每组五人：三男两女

2、比赛地点为航天学院明志楼周围一圈

3、比赛规则：必须由裁判说开始，在途中不得出现拉人推人等危险动作。如有发现，立即取消此人比赛资格。火车尾(每一队最后一人)冲线为胜，采取淘汰制。

4、获胜组每人加一分。

六、跳高

1、男女分组，分别进行比赛。

2、比赛由裁判决定开始，一个个有秩序进行。在比赛时，大家在旁边加油，保护，不得在比赛的前方观看，以免受伤。

3、比赛道具：纸箱。

4、评判：跳跃没有把纸箱弄倒在地，算过。采取淘汰赛，每一个高度有2次机会，过一关增加一个纸箱，直至产生冠军。

做游戏的活动策划方案【篇6】

活动之一:

主题：深情相拥,真情沟通，参观学校,追忆往昔

内容:寻一处安静休闲之地聊聊天,座座谈,每个人通告一下自己的近况+和当年的死党畅快交心+通告一下几天来活动的内容+留详细通讯录。

内容:在校门前集体合影+楼前合影+随意小合影+双人合影+单人照,之后进入校园，参观校园，继续拍照;走走曾经走过的熟悉之地,找找当年的那些关键地点,发发呆，拍拍照,重温多年前的美好片段。

活动之二:

主题：时间:01月28日中午11点(方__老师，李晓星老师讲话，班长以及宿舍代表发言)

内容:师生欢聚一堂,美酒佳肴,欢歌笑语,祝福声声,把内心汇集的思念畅快来表达!大家频频提议,屡屡碰杯,感怀,烈酒加

温,将聚会的氛围推向最高潮!

b)替罪羊。这个可真是中头彩。你再次进行抽签，那是有每个人名字的签，抽到谁，那么你报复的机会就到了。在房间内你可以让他做一件事情。比如：背你饶一圈等。这叫整死你。

c)打死我也不说。聚会中其实大家都很想互相了解，可是又因为一些原因而无法深入。所以，给你一个机会，抽到谁，那么在座每个人都可以问他一个问题。尽量问吧，必须说实话啊。这可是个好机会啊。

d)大冒险：

参与者每人抽取一张扑克牌，写上自己的姓名，放进牌中，注意不要让其他人看到哪张是你的牌。大家选一个人抽牌，抽到哪谁的牌，谁就来表演一个节目，节目大家商量决定。节目一定要有趣，譬如要选中者大家提问说真心话(不要涉及个人隐私)，或到舞台上深情地向全场异性说"我爱你们!"，直到大家满意为止。

下一轮，由表演节目的人来做庄家，继续抽牌。

注意:1、要提前造造句，准备准备节目;2、不能喝太醉，在歌声中踏上返家的路。

2、KTV：

14：30 15：00从酒店到达KTV地点。成员有什么事临时走动，请和组委会说明情况，如遇上突发事件需冷静处理。

15：00 17：00KTV。为了增加KTV气氛，大家打打扑克，打打麻将，玩玩小游戏。

游戏参考如下(大家可以自己选择自己觉得好玩的游戏)：

1)大瞎话：

大家把想出的惩罚方式写在扑克上，由一人蒙上眼睛扮瞎子，坐在瞎子左侧的人开始不断的指在座的每一个人，不许连续重复指某个人。当他指向其中的人和一个人，就问"瞎子，这个行不行"。瞎子如果说不行，就继续指下一个人。直到瞎子同意的时候，被指的那个人就是被游戏选中的人。瞎子摘下眼罩，抽出写有惩罚的扑克。

下一轮，由上一轮被选定人来做瞎子。

2)投硬币：

用一个直径大约15厘米的玻璃杯(最好)，不过如果人多的话可以用直径大一些的杯子，然聚力，这是一个可以很多人一起玩，又简单又娱乐的游戏。

17：00(此次聚会告一段落，方__老师李晓星老师致结束语，班长发放全体同学现有联系方式以及工作地址)尾声：不着急回家的晚上再小聚一下下，把那来不及说的掏心窝话好好说说。

温馨提示：

1、天寒地冻,要穿厚衣、厚鞋,以免冻坏小身体,将同学聚会搞成风(寒)流(涕)聚会2、回家到里，给各位同学打打电话，发发短信，报报平安。

晚会附加：(可宿舍小聚或好友小聚)AA制

18：00晚餐。

18：00-20：00乘车前往指定地点晚餐。晚餐期间小游戏暂不透露。

20：00-00：00指定地点卡拉OK

00：00聚会结束!各自回去休息。(回不去的同学可以安排住宿)

联系人：渠()司()

1月29日：睡到自然醒，自行解决早餐。此次聚会结束。

六、聚会后续事宜:

1、由统筹整理通讯录，在15班群空间里发布，便于同学相互联系和后续交流。

2、合照的电子照片可以放到15班群共享空间，以供下载。其它照片由司帅收集整理，打包上传网络空间，以非公开形式仅对同学提供下载。

3、在群里论坛公布聚会费用使用情况，这项由刘玉章负责。

4、其它事宜在群里公布和通知。

活动注意事项：

1、务必保证所有参加同学的人身安全，防止有人中途退出，特殊情况找负责人商量。确保活动顺利开展。

2、在玩的过程中要记住我们是一个整体，不要两三个人一起就不管别人。负责人要以此为中心去开展各种游戏。另我们要确保不要在整个活动中出现冷场，主要负责人要随时根据现场情况适当调节气氛。

3、如果在外面遇到什么事，要保持冷静。不要动不动就随便出手，出了事都不好。

4、这次参加的女生不多，我们男生要有点风度，凡事要先想到女生，毕竟有这么一句话“女士优先”嘛!

5、在休息时间由刘玉章负责向大家公布经费情况(总资金、已经花费资金、如何花费、剩余资金、下步资金安排等)，要作详细汇报，不能让大家对经费有任何疑问，活动完后一定将剩余的资金分发下去，如若经费出现不足，可由负责人暂垫，活动结束后大家再次集资。大家对我们的经费运作情况可以进行监督和提出意见。

6、在此次活动中，任何同学都有建议权和监督权，决定权归总负责人所有。

操作程序：培训师把龙门及足球发给小组，龙门与射球的地方相隔8米，而后给小组十分钟的练习时间，之后进行比赛。每组要踢十个球，每人至少要有一次的踢球机会。进球最多的小组为胜组。

有关讨论：

1、你们小组是否具有这方面的技巧，如果有成员在这方面比其他成员更有优势，那么这些成员怎样教其他人也具备这方面的技巧?

2、不懂执行这一任务的组员们，你们当时怎样想，自己用什么方法来完成任务，是否有学习的欲望，向其他组员学习有没有障碍，这些障碍是什么？

晨会游戏(Hadthegame)

通过晨会游戏促进公司成员相互之间的沟通，帮助公司成员学会人与人之间的信任，然后通过多人晨会游戏的形式来表现公司成员之间的协作能力，以及在晨会游戏中形成公司特有的企业文化活动。

晨会游戏的意义：我们渴望每天的早晨都有不一样的感觉，每天的晨会都散发出挡不住的魅力。

那么晨会游戏的意义就体现在这里。

1.晨会游戏是活动管理的基础，是公司成员的“闹钟”

2.晨会游戏是教育训练课堂，它是公司成员“充电器”

3.晨会游戏是业务推动的战场

4.晨会游戏是士气激励的广场，它是实战中激励公司成员的“啦啦队”

5.晨会游戏是情绪的“调节器”，它可以调节你不良的情绪及工作中的做法晨会活动-专题演讲(企业管理观念或销售技巧类)

做游戏的活动策划方案【篇8】

活动目的

1.通过精心设计的亲子活动，指导和帮助家长更新家庭教育观念，指导和帮助家长重视言传身教，以自身良好的品德修养、行为习惯影响子女，努力建立民主、平等、和谐的家庭关系，积极进行学习型家庭的创建实践,做到:真正形成家庭、学校教育的合力。

2.创设环境，通过孩子对社会生活的模仿，学会与他人协作，使他们的合作交往能力得到充分发展，同时感受成长中的快乐。

3.家长和孩子一起游戏，相互影响、相互促进，共同提高，增进亲情。

活动主题我在快乐中成长。

指导对象二年级(2)班学生以及学生家长。

活动内容与说明

1.我最棒(说明：孩子进行穿衣服、整理书包比赛。此项为必选项目，10人为一个小组，分5个小组，每个小组前5名为优胜者，得分100分。后5名得分50分。)

2.过河(说明：家长和孩子参加，家长和孩子在呼啦圈内向前跳，两组同时进行，先到达目的地者为胜得分100分，第二名得分为50分。)

3.同心协力(说明：家长和孩子一起参加，家长蒙着眼睛背小孩走向讲台，由小孩拿毽子，再返回原处。两组同时进行。快、准者为胜，得分100分。否则得50分。)

4.我做你猜(说明：小孩根据屏幕的提示做动作，家长猜相应的字或者词(家长背向屏幕)，共猜两个，每猜对一个得50分。满分100分。)

5.小作坊：学生与家长合作用准备好的材料，制作出有特色的小制作。(此项是必选项目，不评分。)

活动准备

1.丰富生活经验。利用课外活动的时间与学生交流：你们平常在家里是自己穿衣服吗?你会整理自己的书包吗?你是怎样做的?

2.带学生参观中高年级的体育课，组织学生有目的地观察，知道通过合作，小组才能获得游戏的胜利。

3.积累表示

人物动作、表情或动物名称的词语，并且请家长指导动作演示。

4.丰富游戏材料。

a家长和幼儿共同收集废旧材料，如：饮料瓶、蛋糕盒、衬衫盒、旧挂历、彩色塑料袋等。学生在家长的指导下完成小制作。

b老师准备呼啦圈、毽子以及活动的课件等。

5.布置活动环境。将教室打扮成乐园，与当前的主题活动互动，使快乐成为教室里活动的风景线。

活动过程：

一、明确游戏内容及规则，家长与孩子选择游戏

“我最棒”和“小作坊”是每个同学都要参加的活动，在另外三个活动中再选一个;在“过河”和“同心协力”这两个活动中，你们将会和自己的家长共同努力达到目标，享受到合作的乐趣;“我做你猜”这个活动可以充分展示你的才华，也能看出你和父母的默契。现在你想参加哪个游戏?为什么?

二、我最棒

师：当你的朋友进行“穿衣服、整理书包”比赛时，你能为他们做些什么呢?

生：我要为他们加油。

生：我会鼓励他不要气馁，以后多加练习……

(第一个小组的十个同学走到活动场地的中间，排好队，铃响，比赛开始，只见他们在快节奏的音乐声中，迅速地拿起外衣穿起来，接着整理书包背起来，动作麻利。周围是同学们和家长的加油声、欢呼声，气氛非常热闹。第二组、第三组……)

结束语：孩子自立自强，自己能做的事自己做，从小事做起，培养孩子独立的品质是学校和家庭共同的任务。

三、过河、同心协力

师：你们知道要顺利完成任务的关键是什么吗？

由家长指导学生具体做法，达成共识。（合作、同心协力）师：老师想请一位同学一起来玩第一轮比赛。谁愿意？

第一轮：第一组（语文老师和学生甲）对第二组（数学老师和学生乙）

第二轮始由学生与家长参加。

（这两项活动在热闹中进行得井然有序，家长带领自己的孩子按照老师安排的顺序参赛。活动的过程中，学生和家长都在边看边总结经验，并且互相交流。）

老师变换角色，采访学生：你刚才做游戏时心情怎样？有的学生说紧张，有的说开

心，也有的说不管是否胜利都很开心，因为是父母一起参加的，共同努力了，虽败犹荣。

活动结束：家长与学生交流感受。

师：请问小朋友，当你在活动过程中，你和父母的意见不同或者你们的行进速度不一样时，你是怎样解决这个问题的？（家长可以做适当的指导。）

四、我做你猜

请小朋友到这里来展示你的表演天分，用你丰富的表情和恰当的动作来告诉大家：瞧，我多聪明！

（从前两个稍大运动量的活动过度到这项只需呆在原地就可完成的节目，既让大家的身體得舒缓，又可调节激动的情绪。而大家的热情丝毫不减，如：当屏幕显示“大象”时，表演的学生学着大象的样子勾着“长鼻子”不停地摇摆，那逗人样儿让看的人都忍俊不禁。）

家长谈感受：孩子对字词的感受能力很强，能用动作和表情来表示，说明他们内心世界的情感也是非常丰富的，平常喜怒哀乐形于色，我们应当让孩子在生活中体会到各种情感，这样有利于他们的身心健康成长。

五、小作坊

你们做了些什么小制作？谁来告诉大家，你是怎么做的，遇到了什么困难？怎样解决困难？

（同学们纷纷拿出自己的小制作，小组的同学走到一起交流经验。霎时，活动场地成了“展览馆”：飞机模型、遥控汽车、火箭、轮船、机器人……作品之多让人目不暇接，作品之精巧让你不得不佩服小孩子的创造力。最后每个小组推荐一名同学演示、解说。）

六、活动评价、总结、发奖。

引导学生自我评价，相互评价。

（1）今天，你们快乐吗？为什么？

（2）你觉得你的同学、你的父母今天表现怎样？

（3）下次你想玩什么游戏？为什么？

猜你感兴趣

做游戏的活动策划方案【篇9】

为了丰富我校教职工的业余生活，进一步激发大家的团队意识，和合作能力，活跃教职工身心，经研究决定，在20__年元旦前夕开展泰州市泰东实验学校教职工迎新年趣味游戏活动。具体活动方案如下：

一、活动组织机构

组长：储容

成员：沈友宏徐春梅郭怀往徐新春徐亚军、——九年级主任、电教室、总务处、安全办、分部主任二、活动内容

1、拔河比赛

2、吹硬币比赛

三、参加对象

全体工会会员

四、活动时间

20__年元旦前

五、活动地点

学校操场、综合楼三楼会议室

六、活动形式

以年级组为参赛单位

七、活动规则：

1、拔河比赛

比赛分四个组进行预赛，即1~3年级为第一组(预赛时间为12月21日)，组织

者：徐新春;裁判：曹思德;4~6年级为第二组(预赛时间为12月22日)，组织者：徐春梅;裁判：唐军;7~9年级为第三组(预赛时间为12月23日)，组织者：郭怀往;裁判：毛明荣;安全电教、总务后勤、分部为第四组(预赛时间为12月24日);组织者：徐亚军;裁判：杨阿香; 每个预赛小组产生一个优胜组，参加决赛(12月30日下午4：30);组织者：储容;裁判：毛明荣、杨阿香、唐军; 为了比赛尽可能地趋于公平，每个年级组参赛的人数参照人数最少的年级组;

具体比赛要求和评判方法现场由裁判决定。

2、吹硬币比赛

比赛按年级组进行预赛，每小组产生一个优胜人员参加决赛;

比赛用币为一角钱硬币，20枚堆依次平放在桌面上，计算选手在1分钟将其全部吹翻的个数，吹翻个数多者为胜;

每个小组产生一个优胜者，参加元旦期间的决赛(12月30日下午4：30);组织者：沈友宏;裁判：徐春梅、郭怀往、徐新春、徐亚军。

八、备注：

1、活动期间无重要事情，教师不得请假，缺席者须向年级主任请假，按实际人数参赛，否则取消比赛资格;2、活动期间需要部分教师协调组织，希望大家服从指挥;

3、未尽事宜另行通知，解释权归学校工会。

做游戏的活动策划方案【篇10】

一、活动目的

为了庆祝“五·一”劳动节，活跃教职工业余生活，增强教职工健身意识和教师群体的战斗力和凝聚力，学校研究决定，举行教职工运动会。

二、活动时间

第十二周周一至周三(4月27日-29日)下午4：30-5：30

三、活动人员

全体教职员工

四、活动内容

投篮、投飞标、跳长绳、20米抱球接力

五、活动具体方案

星期一下午：投篮、投飞标

投篮要求：

全员参与，每个人投十个球，按投中个数进入小组总分，最后按小组平均个数取名次，分别按十分、八分、六分、四分、三分、二分记入小组积分。本活动分六个小组进行。

裁判：一年级王太平二年级阳平平三年级刘娟四年级田庆五年级阳小东六年级崔铁森

投篮要求：全员参与，每人三米线外投四次飞标，按总环数记入小组总分，最后按平均环数取名次，加分同上。本活动分三组进行。

裁判：一、二年级李秋梅彭岚三、四年级阳卫国袁华

五、六年级陈虹李莉

星期二下午：二十米抱球接力

活动要求：每组选六人参赛，男1，女5，每人抱三球迎面接力，球落地者从落地处拾球再从该处抱起跑，按时间多少取前六名，记入小组积分。本活动分三组进行。

计时裁判：熊建伟

中裁：一、二年级刘玺刘小武三、四年级阳小东崔铁森

五、六年级罗美容田庆

星期三下午：跳长绳

活动要求：每组选八人跳绳，两人摇绳，男1，女9，三分钟之内以跳过次数记数取前六名，记入小组积分。本活动分三组进行。

计时裁判：熊建伟

裁判：一、二年级罗美容阳平平三、四年级刘娟阳卫国五、六年级陈虹王太平

后勤记分组：邓启桂胡巧蓉

摄影组：李竹华尹光胜

六、取奖办法：

1、集体奖

按小组积分取一、二、三等奖，第一名为一等奖，资金340元；二、三名为二等奖，资金320元，四~六名为三等奖，资金300元。

2、组织奖

投篮、投飞标必须人人参赛，无故不参赛，小组取消组织奖，接力和跳绳时小组人员必须全员观赛，无故不参加，取消组织奖，组织奖奖金20元。

3、个人奖

投篮和投飞标不分男女，不分年龄界线取前六名发放纪念品。



更多 在线阅览 请访问 https://www.wtabcd.cn/zhishi/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发