# 最新趣味运动会游戏策划(4篇)

来源：网络 作者：静水流深 更新时间：2024-12-04

*在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。趣味运动会游戏策划篇一为丰富全校师生课余文化生活，倡导“每天健身一小时，健康...*

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

**趣味运动会游戏策划篇一**

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：

副组长：

成员：

1、时间：x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\*），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。

（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）比赛人数及分组：参赛队每队共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.比赛人数及分组：每队12名队员（\*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.比赛人数及分组：每队10名队员（至少4名\*）

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（\*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：每队各15名队员（至少7名\*）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\*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，扣除该班所有分数，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。

**趣味运动会游戏策划篇二**

我运动！我健康！我快乐！

1、培养幼儿对体育活动的爱好，让孩子体验运动的快乐，竞争的乐趣，参与的欣慰；

2、培养孩子的规则意识及协作精神，激发孩子的运动潜能；树立孩子的自信心，增强集体荣誉感敢于克服困难，能体验胜利的愉悦。

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

体操表演、体能比赛、集体比赛

幼儿园大操场

1、安全第一；

2、全园孩子齐参与。每一个孩子都有机会展现自己。

1.主席台布置（主楼前，搬桌子）

2.音响（磁带、光盘、运动员进行曲）

3.活跃气氛的小喇叭，哨子

4.各个表演队做的班级牌

5.游戏道具、秒表、奖品

其、活动流程

1、运动会开幕式（20xx年11月1日）

（1）主持人宣布——幼儿园第×届秋季运动会开幕

（2）在持班牌引领员的带领下各班级成方队高呼自己班级的口号入场。（入场顺序：小——中——大）

（3）园长致开幕词

（4）各班级在引领员引导下退场。

2、同年龄组组织运动项目比赛

活动时间：

11月8日 上午： 中班：8：00-----8：30《袋鼠跳》

小班： 8：40-----9：10《投球》

下午： 中班：2：10-----2：40《羊角球》

11月9日 上午： 中班：8：00-----8：30《运西瓜》

小班：8：40-----9：10《扭扭车》

下午： 大班：2：10-----2：40《跳圈》

11月10日 上午： 大班：8：00-----8：30《脚踏车》

小班： 8：40-----9：10《小推车》

下午： 大班：2：10-----2：40《滚轮胎》

同年龄组组织运动集体比赛：

11月11日 上午： 中班：8：00-----8：30《拍球》

小班： 8：40-----9：10《乌龟爬》

下午： 大班：2：10-----2：40《跳绳》

各班级早操操轮流展示

展示顺序：小——中——大 活动时间：20xx年11月 4 日

6、运动会闭幕式

（1）颁奖仪式：给优胜的班级或个人发奖品（其他的小朋友让班级老师给发）

（2）园长致闭幕词。

（3）喷礼花，活动结束。

**趣味运动会游戏策划篇三**

活动名称：趣味运动会

活动时间：20\_\_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

游戏区：游戏主要活动区

服务区：提供参赛者休息、饮水

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）

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

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

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

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：积分制。将每组5人的积分加起来，总分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

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

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：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

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。

**趣味运动会游戏策划篇四**

活跃校园文化生活，宣传贯彻中医五2的号召，给更多的同学提供娱乐交流，增进友谊的机会，我班决定举办此次班级趣味运动会。

1、丰富同学们的课余活动；

2、借此次机会，为本班同学提供一个学习交流的平台；

3、在比赛中培养同学们团队协作的精神，作出自己的贡献并更好地感受到集体的力量；

4、让全班的同学在一起开开心心的玩一次（这样的机会并不多）。

此次活动名称为班级总动员。活动共有五个项目：

1、双龙戏珠

2、送鸡毛信

3、托球跑

4、绑腿跑接力

5、爱心速递

赛前将本班49人分为4大组（按学号划分），每队每人参加一次。按比赛成绩，每一个参赛选手都会取得相应的得分，总得分一组每人都有小小奖励。

活动时间：20\_\_-\_\_-\_\_

活动地点：网球场（如有变动另行通知）

活动受众：\_\_级中医五\_班全体同学

（1）双龙戏珠

①比赛方法：开赛前，各对选手分别面对面的侧向（侧对前进方向）站立于各自赛道的起点线后，并分别将排球顶夹对挤于彼此的前额之间，顶夹稳妥后，双臂放于体后互挽。令发后，以球为媒并连为一体的两位选手应采用相应的走、跑动作同步向前侧行（跑），绕过前方设置的障碍物后可以将“珠”取下重新调整后用袋鼠跳形式返回，直至抵达终点。终止计时以两人顶夹对挤之球的前沿触及终点线内沿垂直面时为准，用时少者获胜。

②规则要求：行进过程中，应始终将球顶夹对挤于两人前额和头面部之间，球滑落于头部以下、以手托球或相互把扶对方均应视为违例，不予计取成绩。行进过程中若球滑脱落地，捡球后跑回起点重新开始。两运动员及所顶之球在通过终点线的瞬间，必须做到人球合一，若出现所顶之球滑脱出对顶有效部位之外或脱落在地等现象，则均属违例，成绩无效。必须始终在各自的赛道内前行，步入他道或影响他道选手的行进，均应视为违例，成绩无效。

③评分方法：以计时成绩排名次，依次用时最短的获胜。

（2）送鸡毛信

①比赛方法：五十米跑道，听到比赛开始的信号后，记熟由场务发放的十位数字，记熟数字后进行手持水杯跑，回到终点后背出自己对应的数字，准确无误之后停表。背不准确者需重新记忆同一组数字，再进行百米往返跑，中途有忘记数字者可以返回起点，再进行记忆后，重新跑完全程。

②规则要求：比赛中不得半途折回，有作弊者罚跑四百米。

③评分方法：以计时成绩排名次，依次用时最短的获胜。

（3）托球跑每队选两人参赛，用球拍托着乒乓球来回跑50米，期间六次穿越“障碍”。计每组两人用的总时间。按用时多少分别得5分，3分，2分。

（4）绑腿跑接力参加人数2人

①比赛方法：每组出四人，两两任意组合，比赛开始前，两名参赛队员相邻脚的脚踝用绳子绑在一起站于起跑线后。裁判员发令后开始计时，队员通过协调配合在跑道上共同行进，绕过前方设置的障碍物后返回。当两名队员越过终点线后同组另两名队员出发（规则同前）。当各参赛队中的最后1名队员身体完全越过终点线时，计时停止，用时少者获胜。

②规则要求：必须始终在各自的赛道内前行，步入他道或影响他道选手的行进，均应视为违例，成绩无效。

（5）爱心速递

①具体程序：每个队十二名队员依次排开排成一列，肩并肩站立；第一名队员双手用纸托着乒乓球，其余队员依次将手中纸并在一起搭建爱心高速公路，当听到裁判发令后，第一队员将球传给第二名队员，依次类推，当第五名队员接到球后，第一位同学跑到队尾继续搭桥依次传球，依次类推下去，当第一名队员再次成为排头时视为比赛结束（比赛过程中，第一名队员是不跑动的）。

②规则要求：在传球过程中，球落地后须重新开始

③评分方法：以计时成绩排名次，依次用时最短的获胜。

6、每队选一人参赛，记下一分钟每人的次数。如果中途出现失误，可继续。按次数多少分别得5分，3分，2分

比赛过程中安排同学拍照，记录。赛后出宣传板，写新闻稿。

此次活动内容比较简单，不过在活动中大家要处处小心，特别是不要扭伤脚。安全第一！

班委要事先组织好，若有人发生意外，由个别班委及时送往校医院，其他继续主持此次活动。

视情况而定。

本文档由范文网【dddot.com】收集整理，更多优质范文文档请移步dddot.com站内查找