附件：3

**冬季宿舍欢乐运动节活动方案**

1. 活动背景

深入贯彻落实习近平总书记关于青年工作的重要思想，培养德智体美劳全面发展的新时代大学生，弘扬顽强拼搏的体育精神，增强体育锻炼意识，引导高校学生“走下网络、走出宿舍、走向体育场”。趣味运动会作为一项将传统体育运动的竞技比赛精神和能引起人兴趣的趣味活动合成的一项新兴运动，融合了体育、娱乐、和智力的活动，体现了可参与性与趣味性。丰富当代大学生的课外生活，加强大学生的身体素质，同时促进同学们之间人际关系的改善，也给每一位学生展现自我的机会。

1. 活动主题

团结、交流、互助、共赢

1. 活动目的

通过本次趣味运动会的开展，充实我院学生的课余时间，调动我院学生对我院活动参与的积极性，同时增进了同学间的交流，增进同学间的感情，在竞技的同时增强了同学间的凝聚力，团队协作能力。培养出良好的竞技精神，增强同学们的集体荣誉感，以及不放弃的比赛精神。给同学创造出一个流行元素与体育竞技结合的课余活动环境，展现出新时代大学生的蓬勃朝气与竞技热情。

1. 组织机构

主办单位：平顶山学院学生处

承办单位：经济管理学院

1. 活动对象

全体在校学生

1. 活动地点及活动时间

初赛日期：2019年11月27日-2019年12月12日

决赛时间: 12月12日

活动地点：平顶山学院湖滨校区

1. 活动流程

活动为计时夺冠赛。各个学院承办初赛，推荐出冠军队伍参加决赛。

计时夺冠赛。每队在出发时接到一张地图线索卡，以及通关文牒。通过抽签方式选择要去的下一个任务地点，在抽取的任务地点完成所有游戏任务后，由负责人在通关文牒上签字盖章，完成一个任务地点的所有任务后可以抽签选择进入下一个任务地点继续游戏。参赛人员通过闯关完成各个任务地点的游戏后回到操场上交通关文牒视为闯关成功。用时最短者夺取最后胜利。（比赛细则详见附表2）

1. 注意事项

1、5到8人一组，可自由组队，并选取其中一名队员为队长。

2、比赛主要以游戏闯关的形式进行，通过团队合作完成。比赛任务点由抽签选择，在一个任务点内比赛关卡不分前后顺序，闯过一个关卡后可以自行选择下一关卡继续比赛，一个关卡只能闯一次。完成一个任务地点所有游戏后再通过抽签的方式进入下一个任务地点。

3、每闯过一个任务地点的任一关卡，有关卡负责人发放该关卡任务卡，各个关卡任务卡不同，每组结束比赛后需要关卡负责人在通关文牒上签字盖章，完成所有关卡才能完成一个有效通关文牒。否则，视为无效。

4、一个关卡最多三组同时进行，按到达先后顺序获得资格，若同时抵达，以剪刀石头布的形式竞争取得名额。

6、比赛过程中，各队伍之间要以良性竞争为准则，不得存在争抢打闹等，若有此情况被检察人员发现，立即取消参赛资格。

7、有下列行为之一者被视为违例，应给予取消比赛资格的行为：

（1）接受别人的帮助或给其他队伍提供帮助，如指路、寻找任务点；

（2）为从对手的技术中获利，故意在比赛中与对手同路或跟进者；

（3）有证据表明在比赛前勘察过路线者；

（4）有意无意地造成校园或他人的重大经济损失和破坏公务者，由此带来的一切后果，责任由肇事人承担。

1. 奖项设置

一等奖3名

二等奖6名

三等奖8名

参与奖若干名

十、赛前准备

经济管理学院团总支学生会全权负责与各学院联系

附件一

**冬季宿舍欢乐运动节游戏关卡**

关卡任务一：你划我猜（词卡）

游戏细则：

（1）每队5人参与

1. 游戏开始时，先派一名队员看工作人员提供的词语（组内其他队员不能偷看，否则此题无效），并用肢体动作比划出来，由剩下的4名队员根据该同学肢体动作猜出该词语。
2. 每组有两次跳过的机会。
3. 2分钟内答对6组词语即可通关。

（5）若挑战失败，如有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，如无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

关卡任务二：音乐达人（手机、充电宝、歌单音乐缓存）

游戏细则：

（1）全组队员参与。

1. 游戏开始时，由工作人员随机播放歌曲，挑战队伍通过所播放的歌曲猜出该歌曲的歌名，3分钟之内猜出6首歌曲名称即为挑战成功。
2. 如挑战过程中，使用手机作弊（听歌识曲）或接受他人帮助的队伍视为挑战失败。
3. 如挑战失败，若有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，若无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

关卡任务三：气球运纸杯（气球、纸杯）

游戏细则：

（1）每组五名队员参与。

1. 队员们就位与两个台子之间，游戏开始后，五名队员队员依次用嘴吹气球，并利用的膨胀力撑起纸杯，将起点台子上的纸杯运至终点台子上，并保证纸杯竖立不倒。五名队员成功运输12个纸杯即为挑战成功。
2. 队员们的身体的任何部位，均不可触碰纸杯，否则取消比赛成绩。 队员在运送纸杯过程中，如遇纸杯落地，须从起点重新开始；

（4）如挑战失败，若有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前面队伍结束后继续，若无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

关卡任务四：沙包投准接力（沙包、桶）

游戏细则：

（1）每组五名队员参与。

（2）其中一名队员拿桶，站在距离起点18米的地方，由其余四名参赛队员进行沙包投掷，先派一名同学从起点跑至距离起点10米处拿包投掷（与拿桶的同学距离8米），两次机会，一次正投，一次反投，把沙包投入桶内积一分，一名队员投完两个沙包后，回到起点后，与下一个队员击掌接力，四名队员共计八次投掷机会，积五分即为挑战成功。

（3）若挑战失败，如有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，如无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

游戏关卡五：绘画接力（夹板、画纸、笔）

（1）每组五名队员参与。

（2）第一名队友根据工作人员给出的词语，进行绘画创作，将词语用画的方式表达出来，第一名队员绘画时间为6秒，完成后，传递给下一位队友，下一个队友根据前一名队友所画内容，猜测题面，然后在第一位队员的画上继续补充创作，第二到第四位队员绘画时间各8秒，最后一名队友，根据前几位队友共同创作的作品猜测题面，限20秒。连续完成3个题目即为挑战成功。

（3）如挑战失败，若有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，若无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

游戏关卡六：心心相印（气球）

游戏细则：

（1）全组派出五名队员参与。

（2) 队员们面朝同一方向站立，每两人之间夹一个气球，参赛队员需双手张开平举，然后五人一同沿着路线向前，要求前进过程中气球不掉落，不爆破，往返一次即为挑战成功。

（3）游戏过程中不得用手触碰气球，若被工作人员发现违规，则接受罚时两分钟的惩罚。

（4）气球掉落或爆破视为挑战失败，一队有两次连续挑战的机会，若连续两次挑战失败，则需重新排队游戏，若无队伍排队，则继续游戏直至挑战成功。

游戏关卡七：瞎子敲锣（眼罩、锣、锤）

游戏细则：

（1）全组队员参与。

1. 每组派出的一名队员作为“瞎子”，游戏开始时，作为“瞎子”的那名队员带上眼罩原地转8圈，转完圈后根据队友指挥一分钟内寻找金锣的方向，击中即为挑战成功。（路线为斜线）

（4）若挑战失败，如有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，如无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

游戏关卡八：反动作（指示物）

游戏细则：

1. 每组五名队员参与。
2. 游戏开始时，由游戏关卡负责人发号指令，参赛队员需作出与指令相反的动作(例如：工作人员指向左边，挑战者不得向左扭头，可以向右扭头或低头或抬头)，挑战者站一列，依次接受考验，一轮中每名队员需接受连续两次考验，每队5人共计10次考验机会，成功完成7次即为挑战成功。

（3）一轮挑战失败可快速开始第二轮，一分钟内若还未挑战成功需重新排队等待游戏，若无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

游戏关卡九：线上乒乓球（绳、乒乓球、纸杯）

游戏细则：

（1）每组4或6名队员参与。

（2）队员们两两配合，两人共拉两条棉绳，形成轨道，游戏开始时，队员把乒乓球从轨道一端传到轨道另一端，以此传递乒乓球，参赛选手需让乒乓球成功走过三段方向不统一的轨道，最后将乒乓球传至纸杯内，即为挑战成功。

（3）挑战中间，挑战者不允许接触乒乓球，只能让乒乓球沿着轨道自然滚动，若乒乓球中途掉落即为挑战失败。每组有三次连续挑战的机会。

（4）如若挑战失败，若后面有队伍排队准备完成任务，则排至别的队伍后面，等前一队结束后继续，若无队伍排队，则继续游戏直至游戏结束。

**附件二**

**冬季宿舍欢乐运动节报名表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **小组名称** |  | | | |
| 小  组  成  员 | 姓名 | 性别 | QQ | 联系方式 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **队长** |  | | | |

附件三：空投道具卡

加时卡：

给本队加时二十分钟

减时卡：

给本队减时二十分钟

PASS卡：

本队可免闯一个关卡