辽宁大学信息学院

第一届

“舞动青春，健体抗疫”广场舞活动

策划案

****

辽宁大学信息学院校园文化中心

1. 主办：辽宁大学信息学院团委学生会
2. 承办：辽宁大学信息学院文体中心
3. 活动主题：“舞动青春，健体抗疫”
4. 比赛时间：
5. 活动地点：
6. 参赛人员：崇山校区所有学生。
7. 活动目的：广场舞是一项集健身运动和文化娱乐于一体，老少皆宜的活动，既能强身健体、陶冶情操、加强交流、增进友谊，又能加强集体观念。为了在枯燥的封校生活中寻求乐趣，提高同学们的综合素质，同时给我们创造更多的交流机会，信息学院文体中心决定举办校园广场舞活动。

1. 活动意义：本次活动倡导健康的生活方式，打造了同学们打造自我的舞台，促成了和谐的交往模式。与此同时本次的互动组织，也为同学们枯燥的防疫生活增添了色彩与趣味。

1. 活动准备和人员安排：

（一）准备工作：

控场，防疫：体育部

领舞：文艺部和校园文化中心

灯光音响设备：文体中心

宣传 海报：文艺部

（二）活动形式：

本次广场舞活动由校园文体中心举办，主要分为学习广场舞，展示自我才艺，小游戏三个环节。

1. 活动内容与规则：

Days1 3 5 7

1. ：开场首先由场控人员安排好所有参加人员的队形，由主持人致开幕词，随后领舞人员就位，播放学习舞蹈的音乐衔接节拍，练习时间持续20min左右。
2. ：第一阶段练习结束，主持人组织大家原地坐下，由选出的同学进行才艺展示（想要展现自己的同学需要在前一天将自己的才艺视频发给工作人员，并由工作人员安排展示的顺序和时长），其余人员进行观看和喝彩，整个过程持续15min左右。
3. ：展示阶段结束，开始第二阶段练习，各参加活动人员回到原来的位置，由领舞组织大家继续练习20min。
4. ：当天活动结束，所有人在场控的安排下有序离场，其余工作人员整理器材，保证场地的整洁。
5. :最后一天的练习结束后，参与活动的同学将会自己组成两个小组分别将这一周的学习成果进行展示，并由工作人员组成评委团选出更出色的一组，对其颁发小奖品。

Days2 4 6

1. （三）（四）保持不变
2. ：第一阶段练习结束后，主持人组织大家进行小游戏，选出想要参加的同学根据游戏规则进行比赛，胜者会获得一份奖励。同时播放流行音乐烘托气氛。整个过程持续15min左右。

附录：

游戏规则如下：

**1、一元五角（富贵险中求）**

游戏规则:

(1) 规定每个男生代表“一元”;每个女生都代表五角。

(2) 参加人数为15人。

(3) 参与者围成一个大圆圈，游戏开始时，参与者围着圆圈走，主持人说出一个金额，参与者在最短的时间内找到朋友，一起组成主持人要求的金额。没有找到朋友或者组合数字不正确的遭到淘汰。（例如，听到口令“二元五角”，可以组合为:两个男生+一个女生或者五个女生，或者一个男生+三个女生。）

(4) 经过几轮，最后站在一起的一个小组获胜。

注:若都为女生或者都为男生，金额数会相对的改变。

游戏奖励：最终获胜小组将获得小奖励一份。

游戏惩罚：淘汰者将完成5组大象转鼻子。

**2、拍七摇三（手脑并行）**

游戏规则：

1. 参加人数为10人。
2. 参与者围成一圈，游戏开始时，主持人任意让其中一名参与者说1，顺时针或逆时针开始报数。
3. 当说到包含7或7的倍数时，拍手代替语言；当遇到包含3或3的倍数时，摇头代替语言。同时遇到包含7或7的倍数和3或3的倍数时，则需要一边拍手一边摇头。若失误，则淘汰，剩余参与者跳过失误数字继续游戏。直到报到数字99或者只剩一人，游戏结束。

游戏奖励：最终获胜者获得小奖励一份。

游戏惩罚：淘汰者将完成绕口令挑战。

**3、 丢手绢**

游戏规则：

多人围坐一圈，首先选一人拎着手绢，在圈外慢跑。坐着的人一边拍手，一边齐唱《丢手绢》歌谣。丢手绢的人走着走着，乘人不备把手绢丢在其中一个人的身后，然后继续转。如果丢下的手绢被这个人发现，此人就必须拿起手绢赶紧去追，追上了丢手绢的人后，丢手娟绢的人就要站到圈中间为大家表演节目。

1. 注意事项及活动细节：
2. ：根据学校防疫要求，参与同学不可过分亲密接触，并最好佩戴口罩，活动结束后清理自己带来的垃圾。
3. ：参与活动的同学要尽量保证每天的出席，否则会影响队形以及活动流程顺利进行。所有动作必须依照领舞，切忌自己修改动作和捣乱行为。
4. ：参与活动的同学要时刻听从工作人员安排，做到不进行私自向他人教学和请教等具有密集接触的行为。

本次活动相关解释权归辽大学生会所有。