

112東華資工迎新宿營遊戲企劃書

總召：葉宸君
副召：蔡沛承

目 錄

一、活 動 名 稱

二、活 動 效 益

三、活 動 內 容

四、活 動 流 程

（一）活動流程

（二）雨備

五、預算

六、工 作 人 員 分 配

1. 活動名稱：112東華大學資訊工程學系新生宿營
2. 活動效益：藉由校內外活動進一步增加系內大二和大一新生的交流和互動機會。以舉辦迎新宿營的方式，學習團隊合作、培養團隊溝通能力並學習團隊合作及待人處事之各種團體能力。
3. 活動內容：包含眾多團康活動、泛舟、烤肉、及晚會等等
4. 活動流程：

I. 行前說明

A. 說明未來三天的行程規劃(原先規劃&雨備)

第一天9/22	第二天9/23	第三天9/24
	7:30-8:00集合+從集賢出發	8:00-9:00起床+ 收行李
18:00-19:00理二 行前說明開始 (吃便當)	8:00-9:30吃早餐	9:00-10:00集合+吃早餐
19:00-19:15 小組破冰活動	9:30到達泛舟場地 (不下水人員處理)	10:30-11:30前往七星潭路程
19:15-20:45 活動遊戲	9:30 - 13:00泛舟結束+吃午餐(便當)	11:30-12:00七星潭看海
20:45-21:00集合	13:00-14:00前往民宿	12:00-12:30回東華大學
	14:00-15:00民宿緩衝	18:30-19:00晚會集合
	15:00-18:00開始民宿內活動+RPG 活動	19:00-19:20熱舞表演 19:20-19:40火舞表演 19:40-20:00資工少年團表演 (19:00-20:00)調酒社發酒
	18:00-20:00開始烤肉(緩衝時間)	20:00-20:20頒獎 20:20-結尾
	20:00結束烤肉+自由時間	
	21:00晚點名	

II. 提醒事項

- A. 泛舟時請全程聽從專業人員指導
- B. 多帶兩套衣服、雨衣&雨具
- C. 禁止靠海

III. 活動細項及規則

1. 說明未來RPG遊戲的劇情開始

- a. 劇情說明: 歡迎來到勇者拯救宿營！在這個神秘的世界裡，你將成為一名勇敢的勇者，踏上解救公主的冒險之旅，穿越危險的地形，克服試煉，與夥伴攜手合作，譜寫一段不朽的英雄傳說。你們來到了一片充滿魔法和危險的森林，傳說中的公主被邪惡的巫婆囚禁在一座魔法塔的頂部。
- b. 各關主的劇情

破冰遊戲:

- 速描
- 極速列車
- 眼明手快
- 抓酋長

活動遊戲:

- 噤界
- 神射手
- 炸彈超人

- 地上冰壺
- 敲人猜拳

情境關卡:

- 潑水節
- 敲人猜拳(小活動)
- 比手畫腳
- 跳跳tempo

小隊破冰遊戲:

速描:

道具: 紙筆, 題庫

1. 給每個小隊員一小張紙, 關主提供第一位題目
2. 每個人有十秒做畫, 依序傳下去(看要隊輔第一還是最後)
3. 最後一位則要在 10 秒內回答題目是什麼

極速列車:

道具: 題庫

1. 小隊坐成一圈, 關主決定「主題」和「由誰開始」, 主題可以是國家、城市、水果、甜點、蔬菜...
2. 所有的人打四拍子(第一拍「兩手拍大腿」、第二拍「拍手」、第三拍「右手彈指」、第四拍「左手彈指」), 並一起喊:「急速列車, 出發!」接著, 從指定的人開始喊出與主題相關的答案, 並順時針輪流。
3. 進行中, 若是說不出答案或是重複答案就輸了, 也可以加快速度增加緊張感。

眼明手快:

道具: 戒指、項鍊、化妝品

1. 兩隊各派一名隊員, 相對而坐, 在十秒內, 互相觀察對方的裝扮, 並指出一點最喜愛對方裝扮之處。
2. 接著兩人背身而坐, 限時一分鐘改變身上三處裝扮, 且不能讓對方知道。
3. 兩人轉身, 以搶答方式指出對方改變的地方, 率先答對者獲勝。

抓酋長:

1. 兩隊玩家首先各自選擇一個扮演鬼的玩家, 並讓他們先離場; 同時其他玩家選出一位酋長。
2. 在選出酋長後, 將鬼帶回到對方的圈子中央。
3. 酋長開始進行各種動作, 所有的玩家都需要模仿酋長的動作。酋長可以隨時改變他的動作, 目的是讓鬼去猜誰是酋長。
4. 鬼有最多三次猜測的機會。如果酋長被猜中, 他將在下一輪成為鬼。每輪猜測的次數限制為參與的人數為 $n-3$ 。

活動遊戲:

1. 噤界: 許鎮昊, 游智皓, 李秉諭(地點/時間/組別分配)

攻守交換/一場7分鐘/共14分鐘

道具:軟棒、眼罩

- 1.每隊選一個人擔任怪物, 另一隊的所有人為逃跑者
- 2.逃跑者會先在場地內站好位置, 站好就不能移動
- 3.怪物會戴眼罩, 拿軟棒, 帶去場地中央開始遊戲
- 4.被擊中一次就淘汰, 被擊中後將會離開場地, 期間怪物不可移動
- 5.使用技能後要 1 分鐘才能使用其他技能
- 6.淘汰人數較少的小隊勝出
7. 關主注意戴眼罩的人的安危不要撞牆

逃跑者技能:

- 1.全體免傷護盾(只能抗一次, 持續5秒)
- 2.怪物轉三圈, 啟始點由釋放技能者指定
- 3.結凍怪物5秒, 期間逃跑者可移動(不可在怪物技能釋出10秒內使用)

怪物技能:

1. 使所有逃跑者發出原地跳一次
2. 獲得 3 秒視野, 但不可移動

2. 神射手:、郭太一、林思宇

1. 雙方玩家獲得十發橡皮筋, 在身上用魔鬼氈黏身上一處, 打中並黏在對方魔鬼氈扣 1HP
2. 雙方走到用膠帶黏出地上指定位置框內面對面
3. 過程中可移動躲避, 不可超出膠帶範圍, 超出一次扣 1HP

技能:

1. 直接扣對方 1HP
2. 使對方不可移動 10 秒
3. 下一發只要命中對方即視為命中
4. 獲得散彈槍(抓一把橡皮筋往對手扔)

地上冰壺

1. 就像冰壺那樣的玩法只是在地上用硬幣而已
2. 分數依距離提高, 但有效範圍縮小

EX: |-----1-----|-----2-----|---3---|-4-|

3. 炸彈超人:林奕宏、賴威銘

(方案決定)

第一方案:

1. 玩家分為兩隊, 並在地面上設置一個 $n*n$ 的棋盤, 推薦大小是 $5*5$ 。每隊的起點位於棋盤的對角線。
2. 兩隊玩家分別在自己的起點上列隊, 並決定上場順序, 順序在遊戲中不可改變。兩隊的首位玩家用猜拳確定誰先攻。
3. 當遊戲主持人喊出「炸彈超人 蹦!」時, 每隊的第一個玩家都開始移動。他們可以選擇原地跳, 或者跳過多個格子, 但必須在棋盤內。
4. 如果一個玩家的位置直接在攻擊方的縱橫線上, 他將被「炸死」並退出遊戲, 下一位隊友會上場取代他。如果攻擊成功的玩家將繼續留在場上, 新上場的玩家將先攻。
5. 如果攻擊方未能成功「炸死」對方, 則遊戲將繼續, 並交換攻擊方。玩家們將互相嘗試「炸死」對方, 如果一方全部玩家被「炸死」, 則另一方獲勝
6. 攻擊方須舉手表示以利計分

第二方案:(充時間用, 不計分)

換成關主一開始站最中間, 兩隊各派兩個隊員站到四個角落, 遊戲規則一樣只是不能關主跳到同一直線和橫線延伸, 若跳到則出局(關主為攻擊方)

第三方案:關主為固定攻擊方, 兩隊輪流當攻擊方(共2位攻擊)

技能:

1. 使場上的人炸彈範圍變成 $n-2*n-2$ 或 縱橫 $n-2*n-2$
2. 使場上可抵免一次炸死, 但回合仍然是對方的
3. 反彈一次炸彈, 如果未反彈成功則視為自爆

計分:

攻擊方淘汰一人加一分

情境關卡(適用於第二天大型活動):


潑水節

郭太一, 林思宇(2小隊)

1. 各小隊各派一人, 依照關主的指示做出相應的動作, 若是太慢或做錯, 那關主就可以潑她一杯水。
2. 當關主講到某個關鍵字時(像是拿水盆), 派出來的隊員們就要衝去拿起中檢的臉盆, 先拿到的可以噴後拿到的水。
3. 遊戲結束的方式就是其中一隊淘汰掉另外一隊的全部隊員。

道具:

比手畫腳(場景技能:講出的句子只能在 10 字以內)洪嗣硯/陳忻安(2小隊)

1. 一次兩個隊伍進行
2. 選一個人猜題, 其他人在一旁排好順序, 由第一個人看題目並演給下一位, 再由下一位演給下一位, 以此類推, 若猜題者多次答錯可以從第一位開始在演一次。
3. 一輪限時 5 分鐘, 共3輪, 答對題數較多的隊伍獲勝, 答對一題拿一分
4. 題庫:  題庫.docx

一隊限用一次: 表演者可以簡略提示(10字以內)但不能直接講出題目

道具:


跳跳tempo 賴威銘/林奕宏/孫亦文(2小隊)

地板上與後方分別有O與X, 主持人會講出一個題目, 例如:「下列哪些東西是需要電的」? 需要電的東西跳到O, 不需要跳到X。2小隊需交錯排成一行。

計分:

1. 一組題目講完唱上剩餘人數該隊就加幾分
2. 場上剩餘一人時, 該隊加3分

(雙腳需跳起來, 抓到醜一)

 題目

5.預算

經費項目	單價	單位	數量	總價
民宿	53000	晚	1	53000
泛舟	500	位	90	45000
d2遊覽車	7000	輛	3	21000
d2早餐	45	份	90	4050
d2晚餐	18000	組	1	18000 2002 21000 7200
d2宵夜	510	組	1	
	432		1	
	640		1	
	420		1	
d3遊覽車	7000	輛	3	
d3午餐	80	份	90	
醫療備品	600	個	2	1200
國內兩日旅遊平安險	25	人	90	2250
表團				
總計				174702

以上以總人數參加人為計算:

*預計費用收取 2500/人

6.工作 人員 分配

總召
副召
活動組

隊輔組
公關組
美宣組
總務組
攝影組
器材組
機動組