

113東華資工迎新宿營遊戲企劃書

總召：陳昱臻
副召：宋沛捷、謝傑安

目錄

- 一、活動名稱
- 二、活動目的及宗旨
- 三、活動日期
- 四、活動地點
- 五、活動內容及流程
- 六、預算
- 七、工作人員分配
- 八、宣傳方式
- 九、聯絡人

一、活動名稱:

113東華資工迎新宿營

二、活動目的及宗旨:

1. 透過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。
2. 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。

三、活動日期:

113年9月27日~113年9月29日(星期五~星期日)

四、活動地點:

1. 9月27日;
 - a. 東華大學理工二館
2. 9月28日:
 - a. 秀姑巒溪
 - b. 花蓮糖廠
 - c. 瑞穗牧場
 - d. 民宿:黃家溫泉
3. 9月29日:
 - a. 林田山文物館
 - b. 東華大學學活

五、活動內容:

1. 行前說明會:
 - a. 時間:9月20日下午5.~6.
 - b. 說明整個活動流程
 - c. 大一新生吃便當
2. 破冰遊戲:
 - a. 時間:9月20日下午6.~7.
 - b. 遊戲內容(組內):
 - i. 大家好:
 - 請組員圍成空心圓型, 盡量彼此靠近一些, 讓說話聲音大家都聽的清楚。
 - 請組員自我介紹狗牌名, 別人該怎麼稱呼你自己(新生用本名即可)。

- 從帶隊輔開始依序往左跟大家打招呼，每經過一個人之後，都要將那個人的名字也介紹出來，依序堆疊。
- 例如：

小明：大家好！大家好！我叫小明，大家好！

小美：大家好！大家好！他叫小明，我叫小美，大家好！

小華：大家好！大家好！他叫小明，他叫小美，我叫小華，大家好！

阿福：大家好！大家好！他叫小明，他叫小美，我叫小華，我叫阿福，大家好！
(依序一圈所有人都講完)

ii. 吃西瓜：

- 請組員圍成空心圓型，隊輔隨機指定一人，被指定的人決定逆時針還是順時針開始。
- 吃西瓜分三個方向：

右手從右往嘴巴擦向左邊代表方向向左
(同時嘴巴發出啾的吃西瓜聲音)

左手從左往嘴巴擦向右邊代表方向向右
(同時嘴巴發出啾的吃西瓜聲音)

任一隻手伸手向上(發出嘴巴發出吐西瓜籽的聲音)，代表跳過一格，並維持同一方向輪下一個人。

iii. 蒙娜麗莎 + 虎克船長：

- 其中一個人起頭喊剩餘的字任意字數，並隨意指圓圈中的任一個人。
- 被指到的人接著上一個人說的最後一個字的下個字開始，依此類推...
- 最後被說「長」這個字的人，要伸手比出雙C於眼睛前前後後晃動，並說「虎克、虎克」，同時在他左右的人則要比出划船的動作，並喊「嘿

咻、嘿咻」(站左邊要朝左滑, 站右邊要朝右划)然後再由這個被指到的玩家繼續。

- 蒙娜麗莎同上, 最後被說「莎」這個字的人, 扮成蒙娜麗莎的坐姿及神態, 同時在他左右的人則要立刻以雙手扮作畫框, 並說出「框」, 然後再由這個被指到的玩家繼續。

iv. 大三園:

- 全部人拍手打節奏, 大家一起喊:「菜園果園動物園, 今天要逛什麼園」由隊輔出題, 等兩拍再喊:「菜園」(舉例)。
- 下一個人就要喊「蔬菜」的名字, 例如:茄子。再換下個人, 以此類推。
- 玩到後面速度會愈來愈快。
- 主題可以自由發揮, 像「捷運站」等等。捷運站、飲料店、車站名、飲料小料、動物園

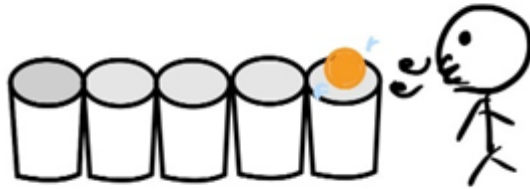
c. 遊戲內容(對抗賽):

i. 下火鍋:

- 遊戲類似大風吹的方式, 先請所有人圍成一個圈坐下, 並且為自己取一個火鍋料的名字, 而且不能重複, 例如:貢丸、香菇、甜不辣、小熱狗、高麗菜...等等
- 會由其中一個人先當鬼, 也就是今天肚子餓要先吃火鍋的人, 這個人要先繞著圈外散步。當這個要吃火鍋的人走在圈外, 他就可以開始說:今天天氣好冷哦, 大家一起來吃火鍋吧, 我想要吃:貢丸、香菇...
- 當他說到火鍋料的名稱的時候, 那個人就要馬上站起來跟在想要吃火鍋的人後面, 依此類推, 看鬼說到誰誰就要跟在後面。
- 如果此時想要吃火鍋的人突然喊:下鍋嘍!
- 這個時候所有跟在後面的火鍋料就要馬上回到圈內的空位上, 而且不能回去原本自己的位子, 看誰最慢, 就要當下一個吃火鍋的人。

ii. 水杯乒乓球:

- 道具: 15個塑膠杯(早餐大杯)(5備用) + 30個乒乓球+拖把
- 每輪每隊派三個人出賽, 把5個水杯排成一行並裝滿水, 把乒乓球放在第一杯水。
- 站在第一杯水後方, 用最快的速度將乒乓球用嘴巴吹至最後一杯水, 所有隊員皆完成極為挑戰成功。
- 總共比三輪, 前兩輪人數不可重複。



iii. 比手劃腳:

- 道具: 題本x3 (每本10題)、軟棒x3、桌子x1
- 每輪每組各派一人出來, 由關主提供一個詞, 兩人協力完成比劃。
- 兩組各拿一支軟棒, 要答題時用軟棒重擊前方桌子搶答後, 直接說出答案。

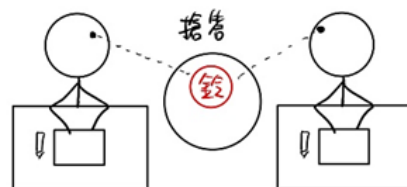


3. 遊戲:

- a. 時間: 9月27下
- b. 地點: 理工二館

c. 你畫我猜:

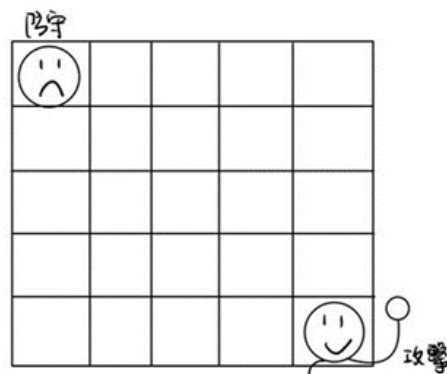
- i. **關主:(待定)**
- ii. 道具:鈴鐺、西卡紙x16、奇異筆(黑)x4、題本x6(每本30題)
- iii. 每組每輪派一人負責畫畫,其餘人可以再答題環節幫忙。
- iv. 關主每3秒念一個詞,負責畫畫的人於10x3的表格中畫下指定圖型。
- v. 關主全數念完後,報題號問該題是什麼。
- vi. 負責畫畫的人要在關主出題後按桌上的鈴鐺進行搶答。
- vii. 如果答錯後換另一隊作答,兩隊接答錯後,該題兩隊皆不得分。
- viii. 每輪總15題,共進行兩輪。



d. 炸彈超人:

- i. **關主:(待定)**
- ii. 道具:亮面膠帶(棋盤格)x1、哨子x2
- iii. 第一關:
 - 在地面上設置一個 $n \times n$ 的棋盤,推薦大小是 5×5 。每隊的起點位於棋盤的對角線。
 - 兩隊玩家分別在自己的起點上列隊,並決定上場順序,順序在遊戲中可改變,但每個人都要上場。兩隊的首位玩家用猜拳決定誰先攻。
 - 當關主喊出「炸彈超人 蹦!」時,每隊的第一個玩家都開始移動。可以選擇原地跳,或者跳過多個格子,但必須在棋盤格內。如果踩線則醜一,醜二直接淘汰。
 - 如果一個玩家的位置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,站在起始位置。

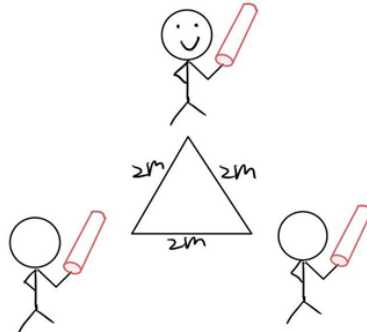
- 如果攻擊方未能成功「炸死」對方，則遊戲將繼續，並交換攻擊方。玩家們將互相嘗試「炸死」對方，如果一方全部玩家被「炸死」，則另一隊獲勝。
 - 攻擊方進攻時須舉手表示。
- iv. 第二關(當加分，充時間用):
- 關主一開始站最中間，兩隊各派一個隊員站在對角線，遊戲規則如第一關，關主為唯一攻擊方。
- v. 第三關(當加分，充時間用):
- 規則如第二關，關主為固定攻擊方，兩隊輪流當攻擊方(共2位攻擊)



e. 西洋劍:

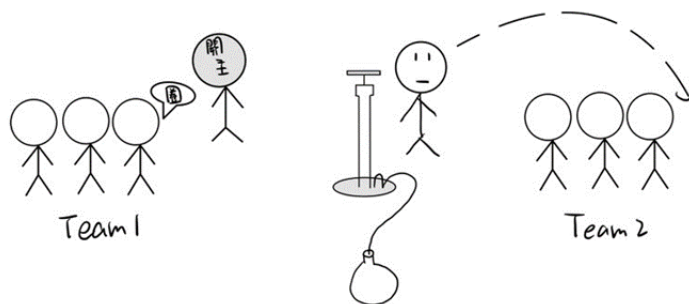
- i. **關主:(待定)**
- ii. 道具:軟棒X3、哨子X1
- iii. 兩隊各派一名隊員出來和一個關主比賽，三人各自持有一根軟棒。
- iv. 雙方攻擊時僅能使用慣用手持軟棒，另一隻手放在背後。
- v. 關主和兩隊起始位置間隔兩公尺，隊員向前進攻，如果攻擊成功，或是被反攻，皆須退回起始點後，才能發起下次進攻。
- vi. 由另一位關主吹哨判定得分是否有效性，攻擊範圍為肩膀以下至腳踝。

- vii. 兩隊分數分開計算，限時三分鐘內，兩隊分數較高者勝，採三戰兩勝制。
- viii. 若該隊三場總積分高於關主，則最後積分翻倍。



f. 打氣球:

- i. **關主:(待定)**
- ii. 道具:氣球x 6、打氣筒x 1、是非題本(簡單)
- iii. 兩隊在打氣筒兩側面面對排成一排，第一個人猜拳決定誰先回答問題，贏的隊伍先打氣，輸的隊伍則先回答問題。
- iv. 由關主開始問是非題，每題僅有一次回答的機會。
- v. 若答題正確則攻守交換，由剛剛回答問題的人開始打氣，上一個打氣的人回到該隊伍最後面，由下一個人遞補上來回答問題。
- vi. 氣球在哪隊回答問題時爆炸，則該隊輸。



4. 泛舟:

- a. 時間:9月28日
- b. 廠商:東海泛舟
- c. 午餐:廠商提供
- d. 雨備:若達颱風假放假標準才會取消

- e. 價格:1720/人
 - f. 備註:1720包含午餐、泛舟、泛舟鞋、住宿一日、遊覽車費用
5. 瑞穗牧場、花蓮糖廠(不泛舟的方案):
- a. 時間:9月28日
 - b. 人員配置:不泛舟的工人+學弟妹
 - c. 午餐:(待定)
 - d. 費用:(待定)
 - e. 退款:(補差價)
6. 烤肉時間:
- a. 時間:9月28日下午5.30~8.30
 - b. 食材來源:(待定)
7. 林田山文物館:
- a. 時間:9月29日早上9.~11.
 - b. 午餐:(待定)
 - c. 交通:遊覽車
8. 闖關:
- a. 時間:9月29日下午
 - b. 晴天方案:
 - i. 地點:圖書館空地
 - ii. 支援前線:
 - 關主:(待定)
 - 道具 :野餐墊、題本x3、哨子x2、
 - 設定A點與B點, 各組要選出一個代表從A點出發到B點。
 - 關主會在B點指定需要什麼資源。
 - 當關主的資源提出後, 吹哨開始, 各組就要馬上蒐集到資源並帶到B點。
 - 哪一組在時限內蒐集到的資源最完整即獲勝。
 - 第一階段每人可提供多項資源, 第二階段一人只能提供一項資源。
 - iii. 分家(細胞分裂):

- **關主:(待定)**
- 道具: 哨子x2、喇叭x1
- 每組人三個以上分成一排, 排與排間至少要相隔1.5公尺, 圍成類環形。
- 兩隊猜拳決定誰當鬼誰當被追的。
- 當鬼的人必須抓被追的人。
- 如果被追的人跑到任意一家的側邊時, 另一端的人即為下一輪的被追的人。
- 如果鬼捉到被追的人, 兩人身分互換。
- 每輪限時3分鐘左右(一首歌), 時間到後仍是鬼的那一組判為失敗。

iv. 大合照:

- **關主:(待定)**
- 道具: 野餐墊x2、團體照片x12
- 兩隊分別隊拖鞋後站在野餐墊上, 由關主給兩隊同一張團體照示意圖。
- 最先擺出動作, 並依關主判定正確後勝出, 採三局兩勝制。
- 若有時間, 加賽一題, 難度提升, 積分翻倍。

v. 岩漿:

- **關主:(待定)**
- 道具: A3大小的紙板x60、角錐x4、哨子x2
- 關主依各隊有幾個人就給幾張紙板, 於起點準備。
- 當關主哨聲響起時開始計時。
- 每隊將紙放在地上, 所有人皆需踩在紙上, 並想辦法前進。
- 途中有人不在紙上或是掉出紙外, 依關主判定後, 須回到起點重新開始。
- 兩隊同時進行, 最先到指定地點的隊伍獲勝, 需全隊通過才算。
- 若15分鐘內兩隊皆沒有到達終點, 依隊伍最前面的標準, 看哪一隊更接近終點者勝。

vi. 跳跳tempo:

- 關主:(待定)
- 道具：童軍繩x1、題本
- 童軍繩將場地分為左右二邊，分別為O和X
- 兩隊的人交錯站在繩上。
- 關主會先問一個問題，給選項，隊員根據題目跳到對應的答案。
- 每次回答時隊員兩腳皆需離地



vii. 繞口令:

- 關主:(待定)
- 道具：題本(紙本)x10
- 關主於起點給兩隊相同的題目，每隊第一個人在起點背繞口令。
- 背完後跑到終點，背給另一個關主聽，若成功跑回起點和下一個人擊掌接棒；若失敗則回到起點重新背。
- 限時10分鐘，完成提示更多隊獲勝。
- 若同題數相同則加入延長賽(亦可是加分賽)，每隊派一人挑戰生僻字新聞稿，比賽前有一分鐘順稿時間，比賽途中若有念錯則需重頭開始，用時少者獲勝。

c. 雨天方案:

- 地點:理二教室*3
- 誰是臥底:
 - 關主:(待定)

- 道具：題目x6(一臥底、一白板、四平民)(共12組)
- 每輪兩隊各派三名隊員，抽題目，共三輪。
- 每位人—自己抽到的題目講出一個具體的描述，範圍可大可小，但不可以直接講出題目。
- 每個玩家發言完畢後，所有人進行投票，票選出誰是臥底。
- 當場上僅剩兩名玩家，且臥底仍存在，則臥底所在的隊伍勝出。
- 若臥底提前被投出，沒有臥底的隊伍勝出得到積分，但臥底可進行反殺，如果猜出平民的題目則獲得額外積分。
- 當所有隊員皆玩過後才可以重複上場。

iii. 默契大考驗:

- 關主:(待定)
- 道具：題本x3(每本30題)
- 每輪兩隊各派三名隊員，交錯站成一排。
- 由關主念出一個題目，三二一後六人同時做出符合該題的動作。
- 若同隊隊員三人動作皆相同，積兩分，兩人隊動作相同，積一分，皆不同則沒分。
- 每輪共有十題，最終以積分高低決定勝者。
- 共三輪遊戲，採三戰兩勝制。
- 當所有隊員皆玩過後才可以重複上場。

iv. 大風吹:

- 關主:(待定)
- 道具：椅子x20、哨子x2、題本x3(每本20題)
- 用椅子圍成一個空心圓，所有人各自坐在一把椅子上。
- 由關主說”大風吹”，其他人說”吹什麼”

- 關主出題後，符合題目要求的人要馬上移開換一個位子，此時另一位關主會在跑動的過程中抽走一把椅子。
- 沒有坐在椅上的那名隊員將被淘汰，哪一隊先被淘汰完就輸了。

v. 跳跳tempo:

- 關主:(待定)
- 道具 :童軍繩x1、題本
- 童軍繩將場地分為左右二邊，分別為O和X
- 兩隊的人交錯站在繩上。
- 關主會先問一個問題，給選項，隊員根據題目跳到對應的答案。
- 每次回答時隊員兩腳皆需離地



vi. 拋球:

- 關主:(待定)
- 道具：排球x1、樂樂棒球x1
- 兩隊各派五名隊員出賽，交錯站行成一個半圓。
- 所有雙手自然下垂放於身體兩側。
- 關主任亦指派一名隊員當第一個，持球者可選擇要做假動作或是拋給別人。
- 若持球者做假動作時，有人動了則淘汰；若沒接住持球者的球也淘汰。

- 每次拋球高度皆需高於胸部，拋球位置準確在人前，若有以上兩種情況違例，拋球者醜一，醜三即淘汰。
- 最後留在場上的隊伍獲勝，採三戰兩勝制，加分賽可改用較小的球替代。

vii. 轉圈圈:

- 關主:(待定)
- 道具 :塑膠杯(破冰遊戲的)x10、透明水桶x2
- 每隊依序派一人在起點大象鼻子轉圈十圈，拿起起點裝滿水的水杯前進。
- 到終點後倒入各隊的水桶內，並折返回起點，並和下一個人擊掌。
- 下一個人才可以開始轉圈。
- 最先將水桶裝滿，或是，限時5分鐘內水位高者獲勝。

9. 晚會:

a. 時間:9月22日晚上6.~8.

b. 社團表演:

i. 火舞社

ii. 待定

iii. 待定

c. 加分遊戲:

i. 猜歌比賽:

- 準備三首歌remix在一起，歌曲將橫跨中、英、日、韓，每首播放30秒，共計20首。

ii. 主持人QA:

- 將事先想好的問題做成小紙條，投入準備小箱子中，由主持人自己或是請任意一人抽取，進行搶答環節。每張小紙條都會提前寫好答對可得積分，問題皆與東華、資工、宿營相關，讓學弟妹能夠更加了解大學生活。

d. 感性時間:

i. 總副召、隊輔上台總結+鼓勵

e. 頒獎獎品:

i. 第一名:

ii. 第二名;

iii. 第三名:

f. 晚會細流:

第三天↵	活動名稱↵	備註↵	組別↵
18.00-18.30↵	社團表演↵	↵	
18.30-18.45↵	猜歌大賽↵	↵	各小隊↵
18.45-19.15↵	社團表演↵	↵	↵
19.15-19.25↵	QA↵	↵	各小隊↵
19.25-19.55↵	社團表演↵	↵	↵
19.55-20.10↵	感性時間↵	↵	↵
20.10-20.30↵	頒獎+大合照↵	↵	↵

10. 三日活動細流:

日期/時間	行程	地點	備註
9月27日			
17:00~18:00	晚餐時間、行程說明	理二A337	訂便當(器材)
18:00~19:00	破冰遊戲	理二	
19:00~22:00	小組對抗	理二	總共要借五個教室(地點待定)
9月28日			
7:30~08:00	集合完畢、出發	集賢	早餐(器材)
8:00~10:00	前往秀姑巒溪		
10:00~12:00	第一階段泛舟/瑞穗牧場		
12:00~13:00	吃午餐		(泛舟業者準備)/(陸地組待定)
13:00~15:00	第二階段泛舟/花蓮糖廠		
15:00~16:00	回民宿	黃家民宿	
16:00~17:30	休息		緩衝時間
17:30~20:30	烤肉、小隊時間		(器材準備)
9月29日			
07:00~08:30	洗漱、吃早餐		民宿準備早餐
08:30~09:00	收行李、集合出發		
09:00~11:00	林田山文物館	林田山文物館	
11:00~12:00	回學校		
12:00~14:00	回宿舍整理行李		午餐自理
14:00~14:30	集合	圖書館旁空地	
14:30~17:00	闖關遊戲(時間為2h~2h30mun, 可彈性)	圖書館旁空地	要借, 保證金2000
17:00~18:00	吃晚餐	理二A337	訂好吃的東西(器材)
18:00~20:00	晚會表演、頒獎	學活	

六、預算:

	項目	種類	單價	數量	單位	總價	備註
1	民宿、泛舟	住宿	1300	90	元	117000	訂金30000
2	D1晚餐(便當)	食				0	
3	D2早餐	食				0	
4	D2午餐(不泛舟組)	食				0	
5	D2晚餐(烤肉)	食				0	
7	D3晚餐	食				0	
8	D3晚會獎勵	食				0	
9	遊覽車D2、D3	遊覽車	420			0	
10	兩日保險	保險	35	90		3150	
11	狗牌製作	美宣				0	
12	道具製作	美宣				0	

七、工作人員分配:

總召:陳昱臻

副召:宋沛捷、謝傑安

活動組:

工作	姓名
負責人	劉紫滢
隊輔	劉紫滢、周昕穎、王振宇、金碩桓、王俊棋、謝承翰、李重佑、劉正華、王振宇、蘇奇威、宋詩穎、沈佩樺
關主	裴紹齊、李翊綸

總務組:

工作	姓名
負責人	李承歡
審查整理報表	李承歡
接收發票收據	何念慈、潘玟茜

公關組:

工作	姓名
負責人	趙子傑
泛舟、保險廠商聯絡	陳玕昀
民宿、遊覽車廠商聯絡	陳韻雯
社團邀請、桌遊租借、製作家長同意書	王振宇

器材組:

工作	姓名
負責人	萬煜偉
總務處事務(同時負責音控)	辜禹強、高子鈞

美宣組(共同處理事務):

鍾沐容、莊旭森、謝明君、陳盈秀

機動組(共同處理事務):

劉家均、陸竑宇、許涓翔、葉家齊、林彥宏、詹宜勳、程聯
喆、梁睿祥、王韋峰、陳亮汝、蘇仲威

攝影組:

王朝宗、莊庭愷

八、宣傳方式:

九、聯絡人:

總召:陳昱臻

(0955819158)(@411221240@gms.ndhu.edu.tw)

副召:宋沛捷、謝傑安