|  |
| --- |
| **大学生社团游园会游戏一览表** |
| **序号** | **社团名称** | **游戏简介** |
| 1 | 墨缘阁诗书画协会 | 投壶，猜灯谜。 |
| 2 | 灼华汉文化协会 | 飞花令：抽取三张古诗词牌，答出两张即可；抽一张牌与主持人进行飞花令对决，数量多获胜。 |
| 3 | 拉丁舞协会 | 逛三园：玩家依次按照规则说出某个园内的东西，停顿、错误皆为失败，最后留下的人获胜。 |
| 4 | 文达音乐社 | 根据题目要求唱出歌曲，且歌曲中含有所要求的字母。 |
| 5 | 视觉设计协会 | 看看谁反应速度快：如主持人说向前需向后，反应慢者或错者即为淘汰。 |
| 6 | 紫蓬琴社 | 听琴音猜琴弦。 |
| 7 | 梨韵芳华戏曲协会 | 步步生花：通过掷骰子到指定格子参与问答，回答正确可继续，到终点即为成功。 |
| 8 | 彼岸动漫社 | 投骰子，根据点数的不同完成不同的游戏。 |
| 9 | 木叶话剧社 | 嘴皮子大比拼：在规定时间内读绕口令；我是表演家：两人及以上依次传递最后猜出词语即可。 |
| 10 | 梦之舟歌舞社 | 舞蹈变速：随机随音乐速度跳舞，慢者淘汰；舞蹈接龙：六人一组，第一人编动作，依次加动作。 |
| 11 | 博弈棋社 | 挑战围棋高手（9\*9）；挑战象棋高手，挑战五子棋高手。 |
| 12 | 摄影与摄像协会 | 火眼金睛：找出隐藏的图画 |
| 13 | 手机网络游戏创作协会 | 王者或蛋仔1v1，玩家选择想要挑战的游戏种类，即可开始挑战。 |
| 14 | 魔术协会 | 魔方对抗：随机抽取魔方，2人率先恢复一面即为获胜，另一人可选择大冒险或继续对抗。 |
| 15 | 电影协会 | 故事接龙：随机编故事，下一个人接上；动作接龙：一方先做，另一方忘记或模仿错即为出局。 |
| 16 | 文达手工艺协会 | 心口不一：在1-9中，主持人说数字，挑战者需说范围外的数字，手比范围内的数字。 |
| 17 | 航模与无人机协会 | 航模模拟器飞行：驾驶模拟器中的飞行器通过规定路线即为成功。 |
| 18 | 足球协会 | 转圈射门：大象鼻子指定圈数后射门；趣味冰壶，参赛者需用脚内侧将球踢到指定区域得分。 |
| 19 | 文达骑行社 | 东问西答：一人提问，一人做答，回答内容需与问题无关。（问答过程中需对视） |
| 20 | 羽毛球协会 | 用羽毛球拍将羽毛球打到指定的位置即可。 |
| 21 | 篮球协会 | 运球高手：双胯下运球，女生三次，男生六次；运球过桩：连续五个，男生左手女生右手。 |
| 22 | 健身舞蹈协会 | 东施效颦：游戏负责人选择一首歌片段进行展示，玩家需学习动作，最后进行成果展示。 |
| 23 | Blue Sky 516轮滑社 | 前方有难，后方支援：主持人说前方有难，参与者与需说出自身能够提供的，数量多获胜。 |
| 24 | RIOT 悠悠球协会 | 用悠悠球做三个花式。 |
| 25 | 排球协会 | 自颠球：个人颠球够15个即为成功；对颠球：双人颠球5个回合即为成功。 |
| 26 | 乒乓球协会 | 趣味颠球:颠球200个，不能间断。 |
| 27 | 国标八球协会 | 乒乓球，五子棋挑战。 |
| 28 | 健身武术协会 | 蒙眼互打，率先击中对方3下即为胜利；抓尾巴：率先扯下对方6条尾巴即为成功。 |
| 29 | 创意设计协会 | 推手游戏：两人面对面，只能用手相互推，谁的脚先移动即为谁输；蒙眼作画。 |
| 30 | 交际与交友协会 | 转布条：最快将布条转到自己身上即为成功；釜底抽薪：玩家依次抽取积木，积木倒即为失败。 |
| 31 | 营养与健康协会 | 抢水瓶:参赛者面对面听指令速度快一方获胜;报数字：每人取一个名字，最快速度说出对方名字。 |
| 32 | 演讲与口才协会 | 红参游戏：参赛者喊出“啊撒你你”并指出两个人，依次循环，反应错或慢者淘汰。 |
| 33 | 梦溪文学社 | 飞花令，看图猜成语。 |
| 34 | 心理协会 | 你画我猜：一人比划一人猜，可跳过，一分钟内答出3题即为成功。 |
| 35 | 习语青年学习社 | 一句台词：根据提供台词，玩家抽取5张卡，根据抽到内容说台词，5张答对3张即为成功。 |
| 36 | 英语协会 | 你抽我猜：抽签根据中英互译来进行游戏；三词造句：在顺序在短语和句中加词，加不出即失败。 |
| 37 | 计算机协会 | 计算机知识问答;玩家需答对5题即可；王者荣耀1V1:随机搭配，最后留下即为获胜。 |
| 38 | 研究与学习社 | 三词造句：依次抽取三个词连成一句逻辑合理的话；弹瓶盖：大象鼻子转十圈弹瓶盖未倒即可。 |
| 39 | 军事爱好者协会 | 每人转5个圈，站在指定线外，扔圈套中即可。 |
| 40 | 大学生就业创业指导协会 | 妙语连珠：随机三个词，连成一段通顺的话；口是心非:在0-5之前说的和手比的不一样即可。 |
| 41 | 营销协会 | 正话反说：主持人给出一个词，挑战者需要反着说，挑战成功三次即为获胜。 |
| 42 | 礼仪主持协会 | 快速记忆背诵：主持人随机出题，参与者需在规定时间内进行记忆并背诵。 |