

# 2024年趣味知识竞赛流程5篇

作者：小六 来源：网友投稿

本文原地址：<https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/196519.html>

## ECMS帝国之家，为帝国cms加油！

每个人都曾试图在平淡的学习、工作和生活中写一篇文章。写作是培养人的观察、联想、想象、思维和记忆的重要手段。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

### 趣味知识竞赛流程篇一

在快乐中学习知识，在比赛中展示自我。

#### 二、活动主题

书山有路勤为径，学海无涯乐作舟

#### 三、活动地点

待定

#### 四、活动时间

201x学年五一前后

#### 五、活动机构

由校学生会承办

学习部：负责趣味知识竞赛活动的组织策划；

宣传部：负责趣味知识竞赛活动的整体宣传与海报设计以及报道；

网络部：负责趣味知识竞赛活动的网上宣传；

办公室：负责趣味知识竞赛活动的内容通知及场地布置；

文娱部：负责趣味知识竞赛活动的主持人的选拔工作

实践部：负责趣味知识竞赛活动的经费和赞助费。

## 六、活动流程

### 1、报名工作

#### 电话短信报名

在海报上留下各校区负责干事的电话，看到海报和大赛宣传册的同学可以通过短信的方式报名参加，可将“姓名、性别、年级、所在学院以及联系电话”发送给相关校区的负责干事，各负责的干事负责记录报名者的信息。(如果个人报名，等报名结束后自由组队。如果团体报名，每队暂定三人) 现场报名

在前期宣传的期间，各校区的进行餐厅前进行现场报名，有意的同学可以现场填写报名，同样是填写“姓名、性别、年级、所在学院及联系电话”。

各个学院报名，由各个学院院学习部负责相关工作。报名截止之后，由相关负责人进行汇总分类，将各校区的人数理清晰，最后整理出一份报名者的总表。

### 2.赛前安排

选手和亲友团提前入场，嘉宾入座，主持人宣布比赛开始。

在会场安排时，在舞台上以参赛队伍安排桌子，每张桌子代表一只队伍，并贴上队名(由每只队伍提前想好并报给相关负责人)。

### 3.比赛流程

#### 第一环节：才艺展示。

有个性，有特点，每队的才艺展示时间控制在2分钟之内，评委依各队表现给星星，满分5颗星。(星星可以提前制作，也可由其他物品代替。)

#### 第二环节：我问你答

由参赛队派代表到主持人处随即抽取一份综合类的试题，每份试题共n道题，主持人读题，参赛队集体在规定的时间内答题，时间到后停止答题，每题答对得一颗星，答错不扣星星。

#### 第三环节：心有灵犀

各队派代表随机抽取所要进行比赛的题目类型(有生活类、体育类、蔬菜类、动作类、动物类等等)，并派出两名队员参赛，一名队员进行肢体演绎，一名队员猜，其他队员不得提示，否则取消该环节比赛资格。在规定的时间内(2分钟)，每猜对一颗星。

#### 第四环节：你抢你答

各队在主持人读完题目，宣布开始后，方可起立抢答，若答对得一颗星，若在主持人未宣布完开始而抢答和答错者均扣一颗星。一共n道题。

## 第五环节：答疑解惑

具体规则和三星智力开车大同小异，就生活中的一些小案

例，让每队一解决，依然由各个队随即抽取一个案例，然后用工作人员提供的道具去解决。本环节由主持人酌情给分，满分5颗星。

## 第六环节：观众提问

由现场的有意愿的观众(不能由亲友团提问，主持人应该在此时声明。)向参赛队伍提出他自己的每只队伍问题，形式不限，可以多样。所提是问题由主持人审核，以确保其有一定的难度。每只队伍只能被提问一次，也必须都被提问到，分由提问者以事实打，星星由主持人给，满分5颗星。第七环节：由工作人员统计各队所得星星数，按照相关规则确定进入决赛的队伍。

## 七.赛后工作

安排人员做好清理场地的工作

## 趣味知识竞赛流程篇二

### 一、活动主旨

1、全民娱乐。2、用班费发奖品。

### 二、活动形式

以小队为单位进行竞赛。共分5队，每队3~4人。比赛板块包括必答题、猜词秀、歌名串烧、抢答题。

### 三、活动规则

1、每队队员给自己队伍取一个队名并提一句参赛口号。每队推选队长一名(队伍代表)、主答人一名、主“唱”一名，猜词选手一名。角色可重复。

2、板块及分数设定：

a、必答题：本环节答对一题加5分，答错不扣分。

每队10道。该队答案以主答人给出答案为准。小队讨论时间不得超过5秒，超过5秒此题跳过。

b、猜词秀：本环节猜词时间每队90秒。猜中一词加5分，不设负分。

每队选择一组词汇并推选一名队员作为猜词选手，剩下要求：在限制时间内，描述者用语言或肢体动作描述，猜词者根据描述猜词。但如果描述者说出被描述词条包含的字词，该词跳过。允许直接跳过，但直接跳过次数不得超过三次。

c、歌名串烧：本环节一次没接上扣5分。共6次机会。

主持人给出一个歌名，从某队(随机)开始往下接歌名。要求报出的歌名的第一个字与上一队报出歌名的最后一个字相同，允许谐音(音同声调不同)。该队答案以主“唱”人给出答案为准。若5秒钟仍未给出答案，主持人报出下一轮的歌名，并由该组先接。

d、抢答题：本环节答对加5分，答错扣5分。

共20道。主持人读完题目后说“开始”，各队成员方可举手抢答。先举手的有优先答题权。若答错则由主持人酌情安排由其他队继续作答。若主持人还没说开始或未举手就报出答案，该队扣5分。

e、其他分数说明：这个活动本着全民娱乐的主旨，希望大家拿出娱乐精神投入这个比赛。在赛场赖皮、无理取闹、不服从主持人安排的，所在队扣10分;发生恶性争执者，双方所在队各扣10分;打架斗殴者、恶意捣乱现场、朝他人乱丢东西、辱骂他人者，拖出去群殴。(欢迎添加其他说明。)

#### 四、奖项设置

比赛结束后队伍分数从高到低取冠军一队、亚军一队。另选出最佳答题个人奖、最幽默个人奖、最佳歌唱个人奖。颁发奖品。

### 趣味知识竞赛流程篇三

#### 一、活动背景：

文化是古老的东方中一颗璀璨的明珠，中华儿女五千年来所积累、所凝聚的华夏文明被一代又一代的炎黄子孙所传承、发扬。可是，在物欲横流的现代化生活里，越来越多的高校学生渐渐淡忘了文化的美好;忘记了与书为伴的乐趣;也忘记了知识所带给我们的最初感动。庄子曾说过“吾生也有涯，而知也无涯”，希望通过这次的活动能够让各位同学在轻松活泼的氛围中重拾旧日的目标，以轻松乐观的心态去迎接今后的学习生涯。“腹有诗书气自华”，让我们在知识的海洋中徜徉，汲取每一份知识中的芳华，增强我们自身的底蕴，充实我们的生活。

#### 二、活动目的：

21世纪的新青年是推动科学发展的主要力量。弘扬国学传统、呼唤人文精神、加强素质教育，是当前校园文化建设的重要内容。通过本次活动，意在促进传统文化和现代科学发展的有机结合，使五千年的华夏文明内化为学生的人格、情操、气质、修养和职业道德，从而成为促进科学发展的重要因素，推动建设校园文化“人文观”。

#### 三、活动主题：

“学习为舟，快乐做桨，知识成洋”

#### 四、活动时间：

\*\*年6月1日14:30

### 1、报名招募：

每三个班级为集体，以班级为单位，三人一组报名参赛，每个班级至少出两个组合。

### 2、活动地点：南苑篮球场

## 五、活动内容

题目主要以选择填空为主。题目类型:人文风情、文学历史、逸闻趣事、成语故事、脑筋急转弯等。

赛程分为“你比我猜”、“知识大富翁”和“才艺大比拼”三个环节

### 1、你比我猜

由每组成员自行推选出一人来猜题，另外两人根据所提示的题目来进行表演，每组的时间为3分钟，每猜对一题则加10分。

本环节的规则：可以口述，但不能出现题目所示的同音字词或英文直译等。如有出现则失去猜本题的机会，进入下一题。(为了考虑时间问题，两个组同时进行)

### 2、知识大富翁

各组选手将在提前布置的棋盘上进行比赛。由每组成员自行推选出一人来答题，另外两人在旁帮助答题，比赛题目分为10分、20分、30分三种分值等级，从起点至终点共30个方格。选手们可以自行选择各类分值的题，选手每答对10分题目，就前进一格，答对20分题前进2格，30分前进3格，以此类推。答错后退相应的格子数。先到达终点的组外加20分。

附：本环节由抽签决定组与组之间的比拼。

### 3、才艺大比拼

每组同学进行才艺表演，根据表演情况由评委进行打分。分值为10—30分。

附：组成员一起才艺表演可优先考虑。

## 六、奖项设置:

本次活动以每组分数的高低进行排名。分别设置：一等奖、二等奖、三等奖、最佳组合奖。

## 趣味知识竞赛流程篇四

### 一、活动主题

党团在我心，青春献航四

## 二、活动目的

切实推进和加强共青团意识教育，引导广大团员进一步掌握团的基本理论和基本知识，坚定理想信念，树立正确的世界观、人生观和价值观。

## 三、活动对象

第二项目部全体团员青年(包括有团籍的中国共产党党员)，共30人。

名单如下：

## 四、时间、地点安排

\*\*年7月13日 15:30项目部院内集合

## 五、活动内容及流程

### 活动一：笔试答题部分

下发公司《迎接建党90周年、建团92周年知识竞赛试题》30套给以上名单内的人员，要求大家须认真对待，团支部各委员将根据答题情况抽选9名成绩优秀的选手参加趣味知识竞赛。

### 活动二：趣味竞赛部分

本趣味活动将9名选手分为3组进行，每组三人。比赛成绩将由三个环节后的加总成绩为标准排出第一、二、三名，并给予奖励。以下为活动的三个环节：

环节一：“晕头转向，我清醒”规则如下：

每组各位选手在评委划定的区域内原地顺时针旋转10圈，再逆时针旋转10圈，旋转过程中出了评委划定区域的视为犯规，此活动不再进行下一步，由接下来的两名选手分别继续进行；

成功在划定区域旋转的选手，拿起手中的飞镖扎球，扎中红球答1分的团史知识，扎中蓝球答2分的党史知识，题目由评委在题库中随机抽取提问。每名选手只有一次扎球机会，扎中球并答对的加相应球面的分数；

该环节总分为三名人员扎球并正确答题后加总的分数。

环节二：“两人三足，齐同心”规则如下：

每组分别从三名选手中选出两名，进行两人三足踩球环节，两人同时踩爆算成功；

比赛题目均在球里，每球内均有一题，每题均为一分。在十秒钟内，选手踩爆并答对越多，得分越多；

该环节总分为每组两位选手共同踩爆并答对题目后的加总分数。

环节三：“党团在心，赛红歌”规则如下：

每组选出一名选手参加，每位选手须有感情地演唱一首红歌，要求有感染力，评委视每位选手的表现，评分出第一、二、三名，分别计1、2、3分。

## 六、预算经费

本趣味竞赛将评选出一二三等奖，并给予相应的奖励

一等奖奖品标准：70元/人\*3人，共210元

二等奖奖品标准：50元/人\*3人，共150元

三等奖奖品标准：30元/人\*3人，共90元。

此活动预算需经费为450元。

## 趣味知识竞赛流程篇五

一、活动主题让科技走入大学，使青春触碰未来!

### 二、活动目的

推动我校大学生对计算机硬件和计算机基本知识的了解，普及计算机软硬件知识，提高同学们的计算机应用技能水平和综合素质，丰富同学们的课余时间，营造学习氛围，培养同学们的思维能力、动手能力和创新能力，让广大同学们适应计算机信息时代的要求。

三、活动对象参与者：电子学院大一新生

### 四、活动时间

1、宣传阶段：11月5日张贴海报11月5日至7日分发宣传单并进行跑班宣传

2、准备阶段：11月8日、9日确定参赛者名单11月9日晚分发题库并再次进行宣传

3、举办时间：11月14日下午5:30至8:30

五、活动地点宣传地点：电子学院各班级自习教室举办地点：石湖校区c5(具体地点视借教室情况而定)

### 六、前期策划准备

1.宣传方式：

海报宣传：由团委宣传企划部负责完成手绘海报。活动前一周将海报张贴在新校区食堂门口、均需写明活动主题、时间、报名方式、联系方式等。

跑班宣传：跑班时间为晚自习期间，通过对班级的逐个宣传，让同学们了解此次活动，突出活动的影响力，调动同学们参加的积极性。

发放宣传单宣传，宣传单正面印宣传内容，反面印报名表。(参赛团队为三人，并要有队名等)

2.题库准备：单选题以及简答题主要来自上一届趣味知识大赛，pk赛中的选择题由组织部成员从网上寻找趣味知识。其中简答题的答案以要点形式列出，答到点得分(每题都分有四个小点)

赛环节有抓阄需要，准备抓阄的纸笔。5.在活动一周内借好教室，由团委统一通知各参赛队参赛要点(包括比赛时间、地点、要求等)

4.活动开始前确保主持人及各位工作人员熟悉比赛流程及形式。(主持人串词11月10号前交给组织部部长)

5.11月10日前组织部部员准备好活动需要的ppt。

6.参赛方式：

1)电话短信报名海报和宣传单上留下相关负责人的电话号码，看到海报和宣传单的同學可以电话咨询相关信息并以短信方式进行报名

2)现场报名利用晚自习时间进行现场宣传，有意向或者有实力的同学可以现场报名注：报名形式 - “姓名+队名+专业班级+联系方式(电话)” 报名截止后，由团委组织部进行汇总分类，将各专业人数整理清晰，最后制作出一份报名者的总表，并以短信形式告知参赛者初赛时间、地点，收到回复后由工作人员整理入册。

七、活动流程：分为基础赛和pk赛。

1、基础赛分为两个环节

第一环节为基础答题(单选题：80%来自题库，20%来自课外)，主要为计算机科学概论知识、计算机c语言、c++语言以及java语言等涵盖计算机领域的各类趣味知识。每题回答时间不得超过30秒。共15题，每题5分。所有团队同时进行比赛，以举牌形式选择答案，答对加分，答错不扣分。

第二环节为基础答题(简答题)。按组号选择题目。每一组在选择完后主持人读题，工作人员发放题纸。在所有团队选好题后，从第一组开始回答问题，评委评定此组最终得分。在所有团队都回答后进行中场环节，工作人员统计分数。根据得分高低选出3支团队进入pk赛(一题四个点，答对一点加5分)

2、中场：计算分数期间进行现场互动抽奖随机抽出3人，回答准备好的问题，答对者可获得小奖品，并可以指定一参赛组加5分。

3、进入pk赛的团队通过抽签的形式可有一组直接进入pk赛决赛，而剩下2支队伍则需要进行淘汰赛。pk赛的题目包含课外其余领域的各类知识(包括地理、体育、时政、动漫、电影等五大类)，每类有10题(不可重复选择分类)，每题10分，答对加10分，答错减5分，其中答题时间不得超过15秒。进入pk赛的团队都可获得一个锦囊(用于去掉一个错误答案以及一次求助评委的机会)，时长不得超过2分钟。根据两队积分情况确定名次，其中在淘汰赛中成绩第一的可以进入决赛与先前抽签进入决赛的队伍争夺第一，并且当场决出1、2、3名进行颁奖。

#### 八.奖项设置：

第一名：奖励一箱牛奶，每人u盘一个、奖状;

第二名：奖励每人无线鼠标、奖状;

第三名：奖励每人暖手枕、奖状;

#### 九.后期工作

1.由新闻中心写通讯稿，利用图文，特别是图片，宣传本次“计算机趣味知识竞赛”的成果。

2.活动后，跟进报道，将人人、微信、微博等等上的相关信息更新，为下一届计算机应用知识技能大赛宣传。

#### 十.注意事项

1.参赛人员不得携带资料，不可以使用手机等上网查阅资料。

2.参赛人员需提前15分钟到场。

3.比赛前所有工作人员须熟悉比赛流程，做好应对一切突发事件的准备。

#### 十一、人员安排

1)主持人：

2)ppt制作：

3)生活趣味题的收集：

4)现场组织:

5)记分员：

6)现场签到：

#### 十二、应急预案

突发情况解决方案参赛人数若前期宣传不到位，参赛人数较少，则在11月9日晚再进行一次跑班宣传，找到各班负责人协助宣传;若参赛人数较多，则加试一场，即分成两场进行参赛人员迟到或缺席开赛15分钟前应保证所有参赛人员到位，若发现无人签到应及时取得联系，大赛开始后无人到达或成员不全的组合取消参赛资格冲突大赛中若有参赛者不服大赛果，故意滋事，组织人员应进行及时制止并调解，使影响降到最小.

更多 范文大全 请访问 <https://xiaorob.com/zhuanti/fanwen/>

文章生成PDF付费下载功能，由[ECMS帝国之家](#)开发