



「文話勁旅」  
文藝、話劇社聯合迎新  
企劃報告書

活動總召：文藝社活動長 張笠哲

負責人：文藝社社長 王莉茵

話劇社社長 莊明軒

主辦單位：成淵高中文藝社、話劇社

協辦單位：臺北市立成淵高級中學學務處活動組

## 「文話勁旅」

### 文藝、話劇社聯合迎新

一. 活動緣起：社團博覽會時，話劇社和文藝社剛好在旁邊，便開始聊天，有社員便提議辦聯合迎新，後來經過兩社仔細討論後，決定提出此企畫書，期望活動能夠舉辦，給新生一個難忘的迎新。

二. 活動目的：讓新進社員更加認識彼此，培養默契，同時感受到學長姊們的熱情，進而熱愛社團，在未來各式各樣不論是學校課程或社團活動都認真參與，努力學習，不僅有所收穫，也能增進社團向心力。

三. 主辦單位：成淵高中文藝社、話劇社

協辦單位：臺北市立成淵高級中學

四. 參與人員：文藝、話劇社幹部及社員共計 23 人

五. 活動時間：民國一〇二年九月十三日(星期五)十六時二十分 至

民國一〇二年九月十三日(星期五)十七時三十分

六. 活動地點：大團輔室(話劇社社團教室)

七. 活動主持人：文藝社社長 王莉茵、話劇社社長 莊明軒

八. 活動流程說明：

時間	活動流程及細項說明
民國一〇二年九月十三日(五) 4:20~4:25	因 4:00~4:20 為打掃時間，所以預留五分鐘讓社員前往活動地點，但事前仍會提醒全體參與同學盡速完成掃除工作，利於活動進行，並告知活動位置。 至於已到的同學，則由主持人引導至各小隊，由各隊輔與同學聊天，熟悉彼此。
民國一〇二年九月十三日(五) 4:25~4:35	各隊輔帶開進行小隊遊戲。培養默契，以便後續活動的進行。
民國一〇二年九月十三日(五) 4:35~4:45	團隊競賽階段 1：攻城遊戲 玩法：每隊在一條路線之兩端各設據點，開始時派人往對方據點前進，兩人相遇則猜拳，贏者繼續前進，抵達對方據點者勝，時間內得最多分者勝。 此遊戲常出現在童軍團中，當每隊為己方加油時，可產生認同感，讓氣氛熱絡。
民國一〇二年九月十三日(五) 4:45~4:55	團隊競賽階段 2：吸管傳情 玩法：給每組每人長短不一的吸管，各隊排成一排，利用吸管傳橡皮筋，時間內傳最多者為勝。 藉由此遊戲訓練社員傳橡皮筋時如何保持冷靜，應用至生活中則是面對任何狀況時，仍能保時冷靜思考。
民國一〇二年九月十三日(五) 4:55~5:05	團隊競賽階段 3：大逃殺 玩法：用繩子圈出一定範圍，各隊派一名在範圍外猜拳，贏者抓輸者，輸者則須跑回己方，若輸者在跑回己方前被抓住，贏者得一

	分，最高分者勝。
民國一〇二年九月十三日(五) 5:05~05:10	計分,最高分者有獎勵。
民國一〇二年九月十三日(五) 5:10~5:30	全體社員復原場地，清理垃圾。

備註：

- (一). 分隊說明：總人數 23 人，其中 2 位主持人，7 名隊輔，14 名隊員，分成 2 隊。

隊別	隊輔人數	隊員人數	總人數
第 1 小隊	4	7	11
第 2 小隊	3	7	10

- (二). 團體競賽中，每階段配置 1 名關主，從各隊隊輔中抽調。

- (三). 團體遊戲中，因為有些遊戲有奔跑的需要，所以 2 位主持人和關主同時擔任場控，防止意外發生。

九. 預期困難點及解決策略：

- (一). 可能困難：新生怕生，無法融入活動中。

解決方案：各隊輔在小隊帶開時，盡力讓隊員放輕鬆。

十. 活動結束後應進行事項：

- (一). 復原申請場地。  
 (二). 提醒全體同學盡速返家，避免發生危險，造成校方及父母的困擾。  
 (三). 歸還申請場地之鑰匙。