



# 细胞小组破冰游戏

刘惠敏牧师编辑@2010 年

# 细胞小组的生命周期

成员的焦点	小组生活的阶段	周期
转向小组 专注于小组的想法	蜜月/发现	<b><u>建立期</u></b>
转向自己 专注于小组能为他们做的	冲突/转变	<b><u>调整期</u></b>
转向基督 放下个人的需要	社区/荣耀神恩	<b><u>共鸣期</u></b>
转向未信者 基督将小组的注意力向外扩张	再生产/传福音	<b><u>执行期</u></b>
转向成长 经历倍增	倍增/新的家庭	<b><u>倍增期</u></b>

此手册是帮助小组组长在小组的不同生命周期里，为带领富有意义的小组的聚会议程而安排的破冰游戏。组长可参考或修改以下的游戏和所要达到的目标而进行自由选择。

注意：此手册仅供圣光基督教会小组组长和核心组员内部使用，未经牧师批准，请勿复印给他人使用。

# 一. 建立期：建立关系（1-2 个月）

在这个阶段关系才刚在建立中，游戏时间可以拉长，重点在于认识彼此，使人舒服。此阶段组员们还不太熟识，大家心情还会有点紧张，不太愿意敞开自己。要集中于建立真诚的小组，让组员能自由表达自我，以便关系能更融洽。

## 1. 庆祝小组诞生

点燃一根生日蜡烛，让每个组员都为这新生的小组许一个愿。最后，大家一起说：“让这个愿望得以实现”并同声唱“生日快乐”歌。

## 2. 神秘小天使

这是小组聚会中要持续进行的一项活动，目的是建立一种不断鼓励他人的态度。把每个组员的姓名都分别写在一张纸上。把所有的纸张卷成卷，让每人拿一张。每个组员就分别称为所选纸张上所指示的组员的“神秘小天使”。注意，如果有人拿到自己的名字的名字，就要重选，直到每个人所选的纸张上的名字跟自己的名字不同。

组长要说：“要如何成为所选组员的”神秘的小天使“呢？”你们每个人都可利用自己的创造力。指导原则就是接受者必须能够看到或感觉到。如：“送没有署名的卡片，匿名的恩惠或是小礼物等。”神秘小天使，必须尽力地使自己的身份保密。接受者也一定不要试图去猜测谁是你的“秘密小天使”，只要享受不同形式的鼓励和爱就好了。（注意：组长要决定是否要将小组分成两队来进行这个游戏效果会更好：一队为主内弟兄，另一队尾主内姐妹。

分派小组名单：组长趁这个机会与组员分享互相关怀的异象。可能需要强调对小组各名单要进行保密。一个月后揭晓名单，在这过程一定要鼓励弟兄姐妹努力多做爱心行动。在一个月后小组时间揭晓时大家都会有期待的心。

### 3. 你能找到你的同伴吗？

给每个人一张表格，给他们几分钟的时间，按照表格上面的分类填写答案。当游戏开始的时候，参加者要试图找到在墨一个类别上跟自己有相同答案的人，并且在方格处得到签名。拿到最多签名的人，将获得小奖品。

第一个填满 9 个格子的人就是赢家！

最喜欢的宠物是 小狗	浴室歌王 / 歌后 	喜欢吃 巧克力雪糕 
最喜爱的圣经书卷 诗篇	我家中有四个人 	生日在三月份
不喝黑咖啡 	最爱的水果是苹果 	最喜爱的颜色是： 绿色

## 4. 我叫做...

准备：一个大球

游戏方法：

1. 请大家做成圆圈，主持人把球交给某位组员，由他把球传给另一个组员。在把球传出之前，传球的人要先大声自我介绍，[我的名字叫做...]。每个人要记住他的名字，以便接到球时知道传球者的名字。接到球的人要说：[他的名字叫...，我的名字叫...]游戏继续下去，球最好传给没接过球者。玩了一次后大家就能较彼此熟悉彼此的姓名。

2. 若有多余时间，第二次传球时可说：[我叫...；我喜欢...]接球者说：[他叫....，他喜欢....；我叫...，我喜欢...]

## 5. 眾里寻他

人数：少于 20 人

材料：纸, 笔

游戏方法：

1. 准备写有玩者姓名的纸条，并要每位参加者抽出有别人名字的纸条一张。
2. 给予玩者一段时间 (eg.15 min)，要求他们在人群中找出他抽到的那人，并向他询问一些个人资料，如年龄，学校，兴趣，长处等。而玩者当然亦要回答别人的问题。
3. 轮流向大家报告自己访问对象的资料。

## 6. 介绍自己

人数：少于 10 人

目的：加深组员的认识。

玩法：

1. 先找一舒服的座位。
2. 第一位介绍自己(例如：陈大文，住：沙田)
3. 第二位要接续第一位的内容：「陈大文，住大巴窑」，然后介绍自己(例如：小强，今年 23 岁，读大学三年级)
4. 第二位要接续第一、二位的内容：「陈大文，住大巴窑；小强，今年 23 岁，读大学三年级」，然后介绍自己(例如：小美，漂亮可爱的小女孩)
5. 第四位要接续第一、二、三位的内容：「陈大文，住大巴窑；小强，今年 23 岁，读大学三年级；小美，漂亮可爱的小女孩」，然后介绍自己(例如：Helen，喜欢食雪糕等。)
6. 如此类推
7. 若其中有参加者背错，就要求讚赏在座每位参加者
8. 从输了的参加者再开始
9. 可玩二次

## 7. 我是谁？

目的：曾加接触，认识名字

时间：10-15 分钟

材料：纸条，扣针

内容：组长说- “你知我是谁？我都不知！”

1. 个人进门时，组长把一纸条扣在他背后。纸上各写一个大家熟悉的中国历史人物，如孙中山或武则天等。他自己看

不见这名字，但可问别人：“我是。。。。？”列如：“我是唐朝人吗？”被问者只限於用“是”“否”答之。看那一位能以最少的时间猜中自己背后的名字。

2. 但每次不能问同一个人，而且，你要记得你所问过的人姓名。
3. 到最后组长会问“你是谁？”你要答：“李大山， 陈小丽， 张美美说我是岳飞。”

## 8. 天下无敌马拉松

建议人数： 2 5 人以下

游戏规则： 玩法：

- 1 ) 要玩者围成一个圈，并不需要有 Name Tag。
- 2 ) 开首的一人要说出的己的名字，如：Fred。
- 3 ) 等二个人便要这样接下去，如：Fred, Max。
- 4 ) 第三人便说：Fred, Max, 小强。  
如此类推，直至圈内所有人都说过為止。
- 5 ) 这游戏没有输家，目的是要玩者对其他人的名字有更深的印象。

进化点：可以要各人在说名字之餘，还要加上动作

例：Fred（拍手）

Fred（拍手），Max（挥拳）

Fred（拍手），Max（挥拳），小强（掌上压）

## 9. 点名传球

人数： 少于 12 人

游戏方法:

把组员围成圆圈，轮流介绍自己的名字。

组长拿著一个球，组长叫出组员甲的名字，并把手中的球抛给组员甲，组员甲接球后，便叫另一位组员的名字，并把球抛给他，已曾接球的组员不可再接球，如此类推，直至每一位组员皆曾接球，并且，球应会在最后被抛回组长手裡。

第二次开始时，可加入变化，例如，改变组员的位置；同时抛两、三个球等。

## 10. 猜猜我是谁!!

适合:3 人以上

玩法:

从小组中选出一位当 ”猜猜者”

第一次时请大家跟这位 “猜猜者”握手

猜者这时要注意跟他握的手，同时也要把人配起来!! 轮完后!

进行第二次 这时要把眼睛蒙住，大家再洗牌一次跟这位 ”猜猜者”再握一次手。这时请大家都不能出声。

结束后请这位 ”猜猜者” 说出人名。(看看他猜对几个人)

可以稍微变化更有趣，如左右手都可以握....等 或建立一点点罚则都不错。



# 11. 战斗猜猜猜

人数：20~30 人

道具：每组一块布幕（约 1.6M）宽度可以挡住人即可。

时间：20-30 分钟

内容：

- 1.请小组成员分成两队，或是直接两小队对抗。
- 2.两队中间以布幕隔开。
  - a.两队分别蹲在布幕的一侧，然后各选出一位代表，面对布幕站到布幕前面。
  - b.当主持人数 1、2、3 后把布幕放下，两队代表必须喊出对方代表的名字（或绰号、小名~以自我介绍时的名号都可以），除代表外，其余伙伴不可说话。
  - c.分数越高即为获胜队伍。
- 3.进阶变化
  - a.同前一阶段，每队派出一位代表到布幕前，背对布幕蹲下（坐下）。
  - b.当数到 3 布幕放下后，各队代表要依据伙伴所给的提示，喊出对方代表的名字。
  - c.提示可以是对方的外表特徵、穿著、喜好....等，但避免提到对方的职位、绰号、代号。
  - c.分数越高即为获胜队伍。

注意事项：

- 1.主持人也可以偷偷站到布幕前让小队猜。
- 2.如果有某一小队，老是猜输，主持人要想办法帮忙，帮助提振士气。

## 12. 这是我的新朋友

准备：事先制作许多不同颜色的笑脸图片（每种颜色各做二张），将他们放在一个信封或盒子里。

游戏方法：

1. 每人拿一张纸，看看谁的笑脸和自己的颜色相同，两人就成了[好伙伴]，要彼此介绍自己的名字和最喜欢的嗜好。
2. 当主持人再度集合大家时，每位组员轮流向所有人介绍自己的好伙伴。说：[我的好伙伴是...，他最喜欢的嗜好是...]

## 13. 假如我是真的

目的： 瞭解组员的价值观

时间： 15 分钟

内容：

1. 假设每位组员可以重新安排自己的身份。 例如：我想做特首。 因为有权， 有钱， 有地位...
2. 给时间组员思考，然后轮流分享。 並要说明原因。

## 14.真我风采

目的： 用物件自我介绍

时间： 10 分钟

内容： 组长说- “从一件衣服，可看到真我流露，你身上的物品也不例外。”

- 1。 各人用在房中或自己身上找一样可以代表自己的物件。
- 2。 各人分享所选的物件，解释理由。列如：“我选这手表是因为我很有时间观念。。。。”
- 2。 分享之后可互相代祷，感谢神赐我们这独特的个性。



## 二. 调整期到共鸣期（3-6 个月）

这段期间是决定小组成败的关键时刻，组员发现彼此的不同价值观或看法。可能会有摩擦，需要彼此切磋，互相适应。这阶段要透过活动让组员们能更敞开的分享和对小组有归属感。组长要清楚的说明小组的重要性和指示小组的方向。

### 1. 设计大师

目的：发挥创作力及体验群体的重要性

时间：20-30 分钟

材料：每组分配一套用具，包括剪刀，彩笔及一堆没有关联的小物件，如苹果，火柴，牙签，万用夹，橡皮卷，硬卡纸等。

内容：

1. 每组 4 人。各分配一套用具。
2. 每组用 15 分钟，按需要使用分配得到的材料，创作一件适用于任何家居的用品。
3. 各组完成后，派一位代表向别组推销自己的产品。
4. 最后分发“最具创意产品”和“最佳推销员”。

### 2. 不能没有你

目的：表达心中重视的东西

时间：10-15 分钟

材料：纸，笔

内容：组长说- “看看什么是你少不了？”

1. 假设组圆家中现在发生火警，必须盡快抢救家中三样东西。用 30 秒思考，然后写在纸上。
2. 组圆逐一分享及解释自己写下的东西，其他组圆可发问。

### 3. 缤纷世界

目的：认识别人的最爱  
时间：15 分钟  
材料：纸，笔  
内容：每位组员一长纸，组长说- “每个人都是好色之徒，哈哈！”

自我瞭解：

1. 你最喜欢的颜色是 \_\_\_\_\_  
这颜色给你的感觉[请列三项]
2. 如你可在动物园里选择一种颜色的动物带回家，你会选 \_\_\_\_\_，原因是：[请列三项]

然后混乱答案纸，轮流读出，组员猜写纸的人是谁。

### 4. 哑口寻人

目的：认识其他人  
时间：15-20 分钟  
材料：每位组员一长字条，並写上“表情”，“工作”，“住址”，“嗜好”4个项目。

内容：组长说- “有时寻人好难，如果不准讲话更难。”

1. 每人将自己的名及以上4项资料填於字条内，然后折摺起。
2. 把组员分为两组（每组约5人）。
3. 以比赛形式进行。第一组先派一位代表不抽出对方一位组员的字条，並在15秒内按指示演释此组员贯常的表情，工

作，住址或嗜好，让其他组员猜这人是谁。代表不可以出声，只可用手势。

4. 两组轮流进行，次数视乎时间和兴致。最后比较那一组猜中次数比较多。

## 5. 捉住友情

准备：这个游戏说明了传道书 4：10 所教导的可贵友情。

游戏：选一个人当[大王]去追其他人，被捉到的人要坐在地上。但如果有人伸出援手，把被捉到的小朋友拉起来，他就可以继续加入游戏。没几分中选一个新的组员当[大王]，接续进行。

## 6. “我发现一个特别的人”

游戏方法：

1. 先注意每个小组组员的特征，像是发型，衣服的颜色或身上佩戴的饰品等。
2. 当主持人说：[我发现一个特别的人，他穿着一件蓝色条纹的衣服！]时，所有人抢先作答，猜猜看主持人所说[特别的人]是谁？最先猜到的可成为主持人，为大家选择下一位[特别的人]。
3. 每个人至少被点选，藉此告诉所有人，上帝创造每一个人都是很奇妙，很独特的，每个人都拥有自己的特色。

## 7.奇妙的创造

目的：诗篇 139：14：“因我受造奇妙可畏，你的作为奇妙…”  
透过肢体活动让组员明白每一个人都是上帝奇妙的创造。要看重自己，珍惜上帝的心意。

游戏：

请所有人围成一个圆圈，然后由一人开始说：“我是上帝奇妙的创造，我可以。。。。”（空格中可填上各式各样的动作，像是[跳很高]、[大声笑]、[看的很精准]等），其他人就做出他所说的动作来。以顺时针的方式，让每个人都有机会表达。

最后，主持人可以说出一联串的动作，看看组员是否能按顺序做出所有的动作。

## 8. 数字联想

目的：从可人对数字的联想。 使大家有更多的认识

内容：

1. 全组围圈坐
2. 顺序由一数起，每人讲出一个数字。
3. 每人就他所得的数字讲出一件关于自己的事。列如：  
“三”， 我在家中排行第三。

备注：大家可能因不大熟络而分享的较简单， 组长可鼓励大家发问，引出更多分享。

## 9. 爱心说诚实话

目的： 诉衷情，反省，检讨

时间： 20-30 分钟

材料： 纸，笔，胶纸

事前准备：

游戏前，每人拿一张纸， 贴上双面胶， 贴在另一组员的背部衣领之下。

内容：

1. 在 15 分钟内，组员挑选一些人，在他们背后简单写出对他的感觉或性格的优点或欣赏，无须写名。
2. 限时时间完畢，各人方可将背后的纸条撕下来看。
3. 终结时，鼓励组员再接再厉， 互相勉励。

备注：组员必须互相有点认识。

## 10. 不再自我

目的： 学习放下自我

材料： 有色贴纸

内容：

1. 将贴纸分派各人。
2. 在限时内，各人可自由活动與人交谈。 交谈中不许说“我”字（包括諧音）。
3. 如对方犯规，将贴纸贴在他的面上。
4. 时间到了，选出面上最多贴纸的人，分享被人“整容”，“整蠱”的经过。



## 11. 形容词

目的： 表达对组员的感受

时间： 20-25 分钟

材料： 纸，笔

内容： 组长说- “什么形容词最适合你，你想不想知道？”

1. 围圈坐。
2. 分派纸和笔。
3. 写下描述组员的 3 个形容词，不可交谈。把形容词送给他。
4. 各人收集到不同的描述，高声轮流读出，并问大家为何会这样形容他。

## 12. 印第安人爆炸

人数： 4-12 人

游戏规则： 所有人围成一圈坐著，大家先自我介绍名字，一起使用「拍掌、拍脚、举左手姆指、举右手姆指」的四拍动作，由 1 个人发起，在第三、四拍喊出其中一人的名字，被叫到的人，同样在下一个三、四拍中喊出其中一人的名字。如果拍子不对，或喊不出别人的名字，就要施予“爱的火山”，大家围在他的身旁，在背上一起给予按摩，同声喊“boom”。

## 13. 表错情

人数：不拘，一男一女搭配成一组，另选一个人当主持人。

游戏口令：一见钟情、翻脸无情、不解风情、自作多情。

搭配动作：

- \* 听到『一见钟情』时，男女双方张开双臂面对面。
- \* 听到『翻脸无情』时，男女双方各自双手交叉在胸前，转身背对对方，作生气状。
- \* 听到『不解风情』时，男方背对女方，女方张开双臂面向男方。
- \* 听到『自作多情』时，女方背对男方，男方张开双臂面向女方。

游戏方式：

- \* 配对好所有人后，由主持人任意发布口令，
- \* 所有人依照口令做出正确的动作，
- \* 然后主持人可以加快变更口令的速度，做错指定动作的人接受处罚。

## 14. 超级比一比

人数：少于 12 人

游戏规则：

首先分成两组（A & B），A 组将要猜之物 (或人物) 写在纸上，而 B 组则要派出一名代表做动作，

务求令自己组猜中该物 (或人物)。轮流猜过之后，则以较快猜中之一组胜。

例子：

人物：米老鼠，小叮当，布西总统

动物：蚯蚓，青蛙，蛇

东西：自由女神，巴黎铁塔，摩天轮

## 15. 瞅后算账

人数： 10~15

材料： 纸和笔

游戏规则：

1. 小组长将小组通讯录的每个人(或家庭)资料略作修改 2~3 处，如姓名，生日(视小组人数多寡来决定)
2. 将错误的通讯录发给每个人(或家庭)
3. 要求每个人(或家庭)在 15 分钟内修改其他人(或家庭)通讯录的错误。
4. 小组长以两个人(家)为单位,互相改正对方(可以挑选比较不熟悉的两个人(家)开始)通讯录资料的错误。
5. 最后也可选出改正其他人(或家庭)最多的人发给奖品。

## 16. 打开心窗、尽诉心中情

目的：让团友都有机会彼此欣赏

玩法：

1. 团友围圈而坐，每人分发纸、笔。
2. 给他们 3 分钟时间尽量写下自己的优点。（要写名，写好收集在袋中备用）
3. 主持人在袋中抽出一位团友的纸，读出名字，请其他团友说出他/她的优点（最好有事实根据）。如果所讲的与其所写的吻合，用笔圈起来。若没有，请讲者写下来送给他/她。
4. 让被抽出的团友分享被人别人欣赏的感受。

分享指引：

- a. 当团友说你的优点与你写的吻合时，你有何感受？
- b. 当团友说你的优点与你写的不吻合时，你有何感受？认同他们说的优点吗？为什么？
- c. 当你说团友的优点时，有何感受？有否感到困难？为什么？
- d. 当你听到其他团友的优点如此多，自己的却有限时，你有何感受？

主持总结：

一个懂得欣赏自己的人快乐的，他对自己有正确的认识。能够欣然接受别人的讚美，肯定自我，可促进个人自重，并且促使个人追求成长。

## 17. 真假那一个

玩法：在一个小组中，每个人分享一个真的和一个假的，可以任选关于你自己的最喜欢的食物、活动或小时候发生过的事，讲过后，让组员们来猜那个是真的，那个是假的。

## 18. 踩气球

人数：少于 20 人

材料：气球

目的：利用个人或团体对抗的方式，以增加小组间的向心力。

游戏流程：

- ★ 介绍规则：每个人的脚上绑上一（两）个气球，哨音响后，每个人一方面必需去踩破敌队的气球，同时必需保持自己的气球不被踩爆。
- ★ 发下道具：每个人一（两）个气球以及橡皮筋，并请大家吹好气后绑上。
- ★ 开始游戏：记得要宣布进行时间，并统一以吹哨来开始及结束。

趣味玩法：

- ★ 可以变化的方式之一：所有过程采取单兵作战，没有队形。
- ★ 可以变化的方式之二：同一小队的人两两一组（最好是一男一女一组），以勾肩或一隻手绑在一起的方式进行。
- ★ 可以变化的方式之三：同一小队排成一行，以搭肩的方式进行。
- ★ 可以变化的方式之四：所有的人围成一个圈，每次回合各队派出三个人在场中比赛，有点像是摔角赛的味道。
- ★ 可以变化的方式之五：每个人发给四个气球，分别绑在双脚及双手腕上。
- ★ 可以变化的方式之六：一男一女一组，只有女生有气球，让男生一方面负责踩对方气球的工作，另一方面还必需保护自己的伙伴。

注意事项：

- 一、地形是好是平坦的草地或水泥地，不要有高来高去的地形，免得受伤。
- 二、一定会有的人作弊，将气球吹得很小，主持人必需主持公

道。

- 三、这个游戏往往会造成男生很强势、女生很弱势的情况，所以建议儘量以团体作战的方式，让男生一方面还要分心来保护女生比较好。
- 四、在进行的过程中，如果气球不小心漏气或是跑掉了，一律当做被踩爆了！
- 五、主持人应特别小心伙伴的安全。
- 六、可以配乐以助声势。

## 19. 瞭解你的伙伴

目的： 猜测你的组员的生活习惯

时间： 15-20 分钟

材料： 笔和问卷

内容： 组长说- “很高兴在这里见到大家， 我们看不到你平日的生活习惯。”

- 将组员分成 2 人小组。
- 在与伙伴交谈之前， 先回答问卷。
- 分组后， 按着你对伙伴的瞭解互相猜测， 写上答案。
- 交换答案纸， 大家围圈， 各人读出伙伴对自己的看法， 並以自己的現况加以澄清。

问卷：

1. 你的伙伴几点钟睡觉？
2. 你的伙伴几点钟做灵修？
3. 你猜测伙伴最惧怕什么动物？
4. 你猜测伙伴有什么雄心壮志？



### 三. 共鸣期到执行期（3-6 个月）

此阶段组员的关系进展密切，互相信任和自我透露。有潜在的危机是组员停留在安舒状态中，不愿意受新人的干扰。小组此阶段要强化小组向社区传福音的异象，建立领导的核心小组。

#### 1. 镜子先生

将组员分成两人一组，最好是同性的人为一组。其中一个做照镜子的人，另一个则充当镜子里的影像。这种情形要持续 3 到 5 分钟，然后他们交换角色。（建议：扮演照镜子的人要缓慢，从容地做每一个动作，以便让镜子先生有机会模仿准确。）

组长结束活动说：“在这个活动中，我们必须模仿他人的每一个动作。在我们作门徒的生活中，我们被呼召跟从和模仿耶稣基督的性格和服事。

#### 2. 寻宝游戏：

将小组分成两队，交给他们一份准备好的物品清单，让他们去寻找。首先找齐所有物品的那一队，即为优胜者。物品的例子：一副眼镜，两只手表，三把椅子，四支笔，五个一块钱的银币，六根头发和七张巴士卡。

#### 3. 心电感应(顏色默契)

时间：5-10 分钟

内容：

1. 事先跟同工建立默契，可以是 1 个人，也可以是 1 群人，其他

就是不知道默契的人。

2. 先跟不知道默契的人说明：我和某某某同工有心电感应，待会他转过身去，你们任意选现场的某个物品，我可以用我们之间的默契，让他猜出来，而你们就想办法猜猜看我们的默契是什麼。
3. 选好物品后，请你知道默契的同工转过身来，你开始你任意点物品询问，是不是这项物品，他会刚好在你指到正确答案时回答你：「是。」
4. 大家通常会对这个结果感到很神奇，想要找出破绽，此时如果有人觉得已经发现关键，你请他不用说出来，请他变成有默契的人，一起转身过去猜，这样的结果就会造成知道默契的人越来越多，更能激发不知道的人不服输的心态。

原理：

其实你是跟人串通好，答案的前1个物品，你会指某一种颜色，例如黑色好了，你跟他说好，只要你指到黑色的东西，下1个就是答案，看似很简单的默契，可是要发现真的不容易喔！不相信你可以在下次聚会时，就试试看吧！

注意事项：

1. 主持人可以刻意在指到正确物品的时候，乱眨眼、摸鼻子的动作来混淆。
2. 最后一个猜到的人你们知道该怎麼处理吧？

## 4. 跳针游戏

人数：5~12 人

场地：聚餐时、小组聚会时

时间：10-20 分钟

内容：

1. 猜拳或用其他方法选出一位「指挥者」。



2. 所有人正常的用餐或是聊天，自然的做著自己的事情。
3. 在任何时机，只要当「指挥者」拍手发出「啪!」的拍手声时，所有人的动作就要暂停，并要像 CD 唱盘跳针似的，不断的重复在停止动作前的上一个动作(包含讲话也是)，直到抓到笑场的人为止，动作才能回复正常。
4. 动作非常好笑，一定会有人笑场，那人要把剩菜吃完等其他处罚。

## 5. 帮手的旅行

准备：在活动的范围内订出起点和终点，为每人准备一本书。

游戏：每个人在头上顶一本书，在起点后面排成一列，[步行]到终点时书都不掉下来的小朋友可以得到奖品，书掉下来的人则停止不动，直到另一个书没有掉下来的人帮他把书放回头顶，他才能恢复行动（只有在把书放回头顶的时候才能用到手）

## 6. 大家一起来抱抱

游戏：

1. 主持人一边播放音乐一边要组员跟着他做动作：帕手，转圆圈，摸头，游泳，拍右肩，拉耳朵等。当音乐停止时，每个人要放下所有的动作赶紧找另一个人互相拥抱，并对他说：[耶稣爱你!]然后再随着音乐做出主持人所指示的下个动作。
2. 互相拥抱的人数，可由两人增加到 3，4，甚至最后全部抱在一起（注意：男与男；女与女）。组员可以接着互相拥抱来分享耶稣的爱，也拉近了彼此的距离，很快的就能融成一片了。

## 7. 你是被拣选的

准备一些任务让组员们做。把每个任务都写在一张纸上，折起纸张并将他们放在一个碗里。游戏带领者首先拿起一张纸，并挑选一个人来完成此项任务。游戏带领者说，“某某人，你被挑选来完成（任务），”被挑选的人完成任务后，拿起另一张纸，挑选另一个人来完成下一个任务。同样的游戏一直进行下去，直到所有组员都完成了一项任务。

例子：喝一杯水，读一段经文，吃一块糖，唱一首歌，像猴子跳。

## 8. 信任步行

让组员按性别组成两人一组（男和男，女和女）。每一组员都有一人被蒙住眼睛，而另一人负责引导他。（安全指示：不要做可能会危害或伤害蒙眼者的动作。）”引导者“应该试图让蒙眼者有不同的经历（如：感受不同的物体表面，品尝不同的食物，走直线，上下楼梯等）。7 到 10 分钟后，两人对换角色。

活动过后，各组聚在一起分享他们的经历：

1. 作为”引导者“他们有什么感受？
2. 作为”蒙眼者“，他们的感受又如何？
3. 这个”信任步行“和你们与神的关系有何相同之处？

列出所有亲邻的名字，写在一块白板或一张大纸上。也可将道光这挂上一张手工绘制的或复印的社区地图。

以诗篇 67 篇来祷告。

## 9. 摺飞机

目的：说明神愿人人上天堂进入他爱的国度里，但我们对传福音要设立一个目标对象，并且相信神必拯救他。

游戏：

分发组员每人一张白纸，让他们自行摺任何样式的飞机。等待每人摺好后，指定一个发射飞机的起点和说明要射的目标，一一的让每人发射，看看拿些人距离目标最靠近。让组员分享如何能让飞机飞的快和射到目标的想法。

组长：目标是很重要的，若没有目标，就无法到达任何地方。但有了目标，仍要思考如何以最快和有效的方法达到目标。

现在，让我们在飞机上写下未信亲友的姓名，为他们代祷，并相信他们会达到天堂上帝的爱中。

## 10. 夫妇同心

人数：8 人以下

道具：同款文具或积木两 set、眼罩一个及手表作计时用

玩法：每两个组员为一组

先派一组出来，一名组员戴上眼罩。桌上放好两 set 同款的文具或积木，其他组派一名代表出来将桌面的一 set 文具或积木胡乱堆好，作示范模型。戴上眼罩的组员听从另一组员的指示将桌上另一 set 文具或积木迭成示范模型一样。

主持人负责计时，其他组根据以上步骤玩一次，以最快完成的胜出。

## 11. 拍卖游戏

人数：8-12人

道具：10张或以上卡纸(视乎人数而定)

每张卡纸上写上拍卖的东西及底价、成交价一栏则留空(建议拍卖的东西包括物质、感情及信仰类等)

玩法：主持人给每人一笔定额资作竞投物品之用(例如：50万)  
主持人逐一将物品拍卖，有兴趣的竞投者可以出价竞投，价高者得(事先最好不要让竞投者知道拍卖的物品是甚麽，也不要按物品价值的高低来定拍卖次序，使竞投者心大心细)。物品成交后，在卡纸上写上成交价，然后将卡纸交成功投得该物品者若竞投者用完手上的资金不可再参与竞投物品。

最后竞投完毕后，逐一检查各人投得的物品，然后让各人分享竞投过程的感受，对投得的物品是否满意?那些物品是最想要的?为甚麽?

## 12. 比长短

每队派出一人比不同的单位

游戏方法：

1. 分组，不限人数，至少要二组。每组五人以上。
2. 主持人宣布要比的单位，然后每组派出一位他们认为会赢此单位的人。
3. 等被派出的人都出来后，主持再说比什么。
4. 计算每次比完的输赢即可。

题目例子：

这个游戏的题目就是要想越不会被大家猜中的越有趣!

比长：比手臂;比上衣;比头发...

比短：比手指头;比裤子或裙子...  
比高：比声调;比手抬起来的高度...  
比大：比眼睛;比手掌...  
比多：比身上饰物;比穿的衣服;比身上的扣子...  
题目必须在看到被派出的人之前想好!

## 13. 串名字

游戏方法：小组成员围成一圈，任意提名一位学员自我介绍单位、姓名，第二名学员轮流介绍，但是要说：我是\*\*\*后面的\*\*\*，第三名学员说：我是\*\*\*后面的\*\*\*的后面的\*\*\*，依次下去.....，最后介绍的一名学员要将前面所有学员的名字、单位复述一遍。分析：活跃气氛，打破僵局，加速学员之间的了解  
我们做的时候是小组内每一个成员说自己的一个名字，但不是本名(是我们本身已熟悉的原因)，然后也是一个人接一个人的说，在说出自己名字前说出自己前面所有人的名字。

第二轮每人除说出名字外，还要做一个动作，下面的同学除说上一位同学的名字外也要模仿出他们的动作，这也增加了游戏的难度。

注意：动作的难度适中，要大家都容易做和适合的动作，一味地寻找现成的东西而没有创新是不会达到最好的游戏效果的。

## 14. 大小风吹

游戏方法：

1. 把比人数少一张椅子数目的椅子围成一圈。
2. 除了当鬼的人以外，其余的人分别坐在不同的椅子上。  
每张椅子限坐一人。
3. 做鬼的人站在中央，他可以随意说大小风吹。如果说大风吹，他说有 X 的人必须起来换位置。如果说小风吹，则是相反，没有 X 的人起来换位置。换位置时不能持续两人互换或坐回原位。没抢到位置的人则是新鬼。
4. 坐鬼三次的人则算输，需接受处罚。

题目例子：

鬼：大(小)风吹 其余的人：吹什么？

鬼：吹有戴眼镜的人(如是大风吹，则是有戴眼镜的人起来换，如果小风吹，则是没戴眼镜的人起来换!)

## 15. 全民动员

人数：不限，但必须是偶数

场地：不限，但比较空的地方

游戏方法：

1. 先选两个人出来，为甲与乙。其余的人二个二个一组，手互勾。
2. 甲为鬼，甲必须去抓乙。乙为了脱逃，可以随便找一组的左边或右边勾着。当乙勾着任何一边后，这组的另一边的人即马上变成乙。甲换成追这个乙。如果甲追到乙，则角色马上互换，变成乙追甲。

## 16. 储水游戏

将会全身弄湿!!

人数：五人以上，必须为偶数

场地：室外

工具：二个有洞的塑料瓶，二个没洞的塑料瓶，一大箱的水(如在游泳池的旁边外不用)

游戏方法：

1. 要有会被全身弄湿的准备，可内穿游泳衣之类的。
2. 分二组，先各派一人到另一方躺下(与开头一方最好相差三公尺以上)，肚子上各放个没洞的瓶子。
3. 其余的人在另一方排成直线准备。当主持人说开始后，最前头的那人必须用有洞的瓶子装水，然后跑到另一方把装好的水倒进另一人肚子上的瓶子。接着与躺在地上的人交换，原先躺在地上的人赶快把有洞的瓶子带回去交给下一人。
4. 比看那一组先把没洞的瓶子装满水。

游戏注意事项：

- \* 有洞的瓶子最好把洞打在离底有一小段距离的地方以上。
- \* 二个有洞的瓶子必须大小一致，洞也最好在同一个地方。没洞的瓶子也必须大小一致。

## 17. 击落目标

人数：二十人以上

工具：大量的报纸，二个纸杯

游戏方法：

1. 分二组。每组各聚一方，中间可用胶带贴出分隔线。
2. 每组各选出一人坐在每组的中央地带，纸杯倒放在此人头上。
3. 每组的人必须要用报纸做出球状物(不能太大)，当主持人说开

始后，二边的人发球试着打落下纸杯和帮忙挡位飞来的纸球。  
不准用手包围纸杯，只能帮忙打落。

4. 看那组的纸杯先掉则输。

玩完必须整理场地!!!!

游戏注意事项:

\*为安全起见，请勿做出超大纸球击打对方!!

## 18. 一个人不能事奉两个主！

道具：一人一张白纸和 2 只笔

时间：20-30 分钟

内容：

规则 1：右手写字，左手画图（或相反）

规则 2：一句话配上一个图，意指写一个字的同时配上画一笔画

～请主持人先准备好题目～

基础版：请大家左右手都拿好笔，先从简单的开始练习

例如：右手画圈，左手画正方形

升级版：例如：右手写『我』，左手画『星星』

挑战版：例如：右手写『我爱圣光教会』，左手画心形。

注意事项：

主持人一定要事先练习过，字数跟图的笔画要相同



## 四. 执行期到倍增期（3-4 个月）

此阶段组员们能团结地向外穿福音，以完成小组的目的。组员们被动员参加服侍，并有经常性的布道机会。让新人和初信徒能融入小组。组长要加强异象。

### 1. 你能想出多少种盐的不同用途？

- 将大家分组，每组有四到五个人
- 给大家两分钟的时间列出他们能够想到的关于盐的尽可能多的用途
- 发小奖品给列出最多用途的一组

通知大家：他们将在今天学习到关于“说问听”个人布道的知识

### 2. 告诉我一些我不知道的事情

- 参加者两人一组，彼此分享他们认为同伴不了解他们的方面。活动之后，导师说：“当我们与他人分享关于我们自己的时候，我们分享的内容不一定要有戏剧性或震撼力；但必须是真实的。今天，你将会进行‘说问听’个人布道并有机会触及生命。你甚至会有机会分享福音或你的见证。让我们找一个同伴，在接下来的几分钟里，为‘说问听’个人布道能够成功进行而祷告。”

预先想好身体的五个不同的部分（例如：嘴巴、手、脚、眼镜盒耳朵）。接着，把这五个部委各写在一张纸上，然后一直重复这个过程，直到你有足够的纸张给你组员的每个人。

把这些纸张混在一起，然后让每个学员抽一张。

吩咐他们五人形成一组，每组必须由代表不同身体部位的组员组成。组内不得有两个人是同属于同一个身体部位的。

在游戏结束的时候，很可能会有一组人是不齐全的，意思就是少于五个人的。将这一组的组员平均分配到别组别。如果有这样的情形出现，有些小组会有五个人，有些则有六个人。

每个人都像身体的一个部分，各有独特的恩赐。若要拼凑出一个完整的身体，并正常运作，每个人都是不可缺少的一部分。

### 3. 我猜我猜

选项一：“猜食物“

准备少量的食物以供品尝（如：一匙蕃茄酱，糖，盐，加俚粉，一片印度烤饼，蛋糕或饼干）。将小组分成两队，每队派一个代表参与每一轮的品尝。品尝着要被蒙住眼睛并被同时喂食。首先喊出正确答案的品尝着为小队赢得一分。

选项二：“点燃你的世界“

关掉在房间里的灯（尽量使房间越暗越好）。让某人点燃一根蜡烛并站在房间的一个角落，而其他人站在房间的另一个角落，手里拿着未点燃的蜡烛。让手拿蜡烛的人分享他的感受，然后站在黑暗角落的人分享他们的感受，然后再燃所有人都站在房间中央，拿着燃亮的蜡烛的人替其他组员点燃手中的蜡烛，让小组聚会在燃亮的烛光中继续进行其他小组的讨论活动。

### 3. 神鎗手

人数：8-12 人

道具：一首音乐

类别：合作、反应及记忆

玩法：主持人将组员分成两组，每组选一种物品为主题，例如：生果、文具。

每位组员根据自己组别所选的主题，替自己起一个代号 (例如:选生果为主题的可以苹果、香蕉、菠萝为代号)

另一组要留心记著对方每个组员的代号

两组组员分两边站立，然后暗中议定一位做神鎗手

准备好后，主持人播放一首音乐，音乐停止时，所有普通组员必须立刻蹲下，只剩双方的神鎗手站立，两个神鎗手必须斗快喊出对方的代号为胜出该回合。另一玩法可以要求双方组员背对而立，当音乐停止时，神鎗手立刻转身斗快喊出对方代号

新回合两组重新挑选一位神鎗手再比试。

说明：魔鬼就像神枪手般，到处在寻找可吞吃的人。我们要警惕魔鬼的诡计，亲近神并合一同心完成神在我们生命中的旨意，不让魔鬼破坏我们合一的心或拦阻神的工作在我们的生命中。

### 4. 新旧分界

人数：8-12 人

道具：一本圣经

类别：合作、反应及记忆

玩法：主持人将组员分成两组

两组组员各自排成一条长龙，双手搭著前面组员的肩膊，双方龙头对立。主持人告诉两组待会儿会读出圣经的经卷名称 (例如:马太福音、创世纪等)，当读出的经卷名称属旧约时，两组组员要

一同向右跳一步，属新约的则向左跳一步，以全组人跳得最準最快最齐的為胜。

当两组热身后，主持人可以加快速度以增加刺激性

## 5. 真我本色

人数：8- 12 人

道具：10 张或以上白纸

每张白纸分别写一个有关顏色的字 (例如: 红、橙、黄、绿、青、蓝、紫、黑、白、啡、金等)，但每个字必须以不同顏色笔写 (例如: "红"字用绿笔，写成"红"，避免用红色笔写，而橙字则用紫笔写成" 橙"..... 等)

玩法：预先写了字的纸反转不要给人看见。

主持人将组员分成两至三组，每组每次轮流派一名代表出来。

主持人每次抽一张纸出来始代表看，各代表要以最快时间读出该张纸是用甚麼顏色写成，例如:红字的正确顏色為绿色，橙字的顏色是紫色，最快正确读出的代表得一分。

## 6. 挪亚方舟

选择不同的动物救，洪水来了则要找位置坐

游戏方法：

1. 把人数还少一张数目的椅子围成一圈。除了挪亚外，其余的人坐在椅子上。
2. 每个人必须为自己选个代表的动物。
3. 挪亚必须站在中央一一的走到每个面前，他可叫任何一个动物，被叫到的动物必须站起来跟着他走。当诺亚说："洪水来了!"，全部的人，包括诺亚必须赶紧找个空位坐下，没有坐位的那人则变成挪亚，原诺亚则变成该动物。
4. 当挪亚三次的人则算输。

题目例子：

有点像大风吹，但是只选其中的动物。挪亚可以选择全部的动物起来。每个人必须记得他人的动物名。

## 7. 抢毛巾

人数：二十人以上

场地：不限，但场地必须够大

工具：一条毛巾或抹布，一个硬币

游戏方法：

1. 分二队。每队排成直线，二队中间隔些距离。
2. 每个人面向外边方向(内边方向为面对面另一队人)，手牵着手，闭眼睛。二队的第一人面向相反方向(向内边)，睁开眼睛。
3. 主持人把一条毛巾放在二队最后的中间位置，离二队最后一人各有相同距离。
4. 主持人坐在二队第一人的中间。此时应该除了第一人的眼睛是张开的外，其余的全闭上眼。主持人先告诉第一人硬币的正反面，然后开始投掷。如果为正面，第一人必须马上按一下下一个人的手。然后不出声的直传下去。当最后一人感觉到被按，必须马上去抢夺毛巾。先得到毛巾的那人放回毛巾，走到最前头成为第一人。没抢到毛巾的那一人留在原位，直到抢到毛巾为止才能换到前头。
5. 看那一组最先轮完算那组赢。

(先到者先做，随后到者随时加入，以免早到者面腆、迟到者尴尬)

1. 在每位客人进来时，在他背后用胶带贴一张卡片，卡片上端印上：请写上你看到我的第一个印象，并签上大名。
2. 在每位客人进来贴好卡片之后，熟识他的人要将他介绍给大

家，请每一位先到的人，都要起身向前，介绍自己、寒暄几句，然后在他背后的卡片上签名并写上对他的第一印象，也请他在你背后签名留言。

3. (等客人差不多到齐了)请每一个人介绍坐在他右边的人，并念出他卡片的内容。
4. 然后请被介绍者分享他听到卡片内容之后的感想。

#### 游戏方法：

- 1、让成员站成一个圈。游戏开始时，社工任意指向圈中的一个人，手不要放下来。那个人现在要指向圈中的另一个人，那个人再指向另一个人那个人再这样座，一次下去。告诉大家，不允许指向已经指着别人的人。游戏者这样进行下去，直到每个人都指着某个人，而且没有两个人指向同一个人。然后大家都把手放下(为粗鲁的举止而互相道歉)。
- 2、现在，告诉大家，把目光放在刚刚指着的人身上。告诉他们，他们的工作是监督那个人。那个人被称为“角色模特”。
- 3、成员有一件工作：他们必须密切监督他们的“角色模特”，并且学他们的动作。要求成员站着不动。只有当他们的“角色模特”动了，他们才可以动。实际上，“角色模特”做的任何动作——咳嗽、拉手指等任何动作，成员都必须立即重复，然后站着不动(当然，除非“角色模特”又动了一次)。
- 4、开始游戏，进行大约五分钟。可能出现的情况是，随处可见各种小动作。无论什么时候，当有人做了一个动作，这个动作将会被大家转着圈传播开，无休止地重复下去(通常在每次重复时都会有所夸张)。最后，圈里地每个人都会摇着头，摆着胳膊，做着鬼脸，咳嗽，咯咯地笑，更像是一群疯子。

#### 提问：

- 1、刚刚发生了什么?我们应该站着不动。
- 2、有谁知道某个动作是谁发起的?(给学员一些时间，运促他们对这个或那个动作什么时候开始争执一会儿。事实上，在提问过程中，关于“谁先开始的”这个问题，会有很多争论)。

- 3、 有多少人知道，是你的“角色模特”首先开始的某个动作?(有时，成员会确信地说，“查理先拽鼻子的。”问问查理，“你听说是你先开始那个动作的，感到奇怪了吗?你意识到你那么做了吗?)
- 4、 要点：当有人首先开始后，一旦其他人都这么做了，有什么麻烦吗?
- 5、 这个游戏是如何模拟你的生活圈在现实生活中的做法的?对你来说，你的某个陋习是因为效仿他人，你愿意为此做些什么?

## 8. 新约旧约跳跳跳

人数：少于 12 人

时间：20 分钟

目的：用活泼的方法操练大家的圣经知识

准备：准备二十个圣经名称，可以是人名、地名、书卷名、事件。

玩法：

1. 在地上画上一条中线，将左右分开。告诉大家左面是旧约、右面是新约。
2. 请各组员，站在中线上，成为一列。
3. 主持人每次会很快读出一个名称。
4. 各组员要即时以跳往左或右面作答。

这个游戏很开心，大家的反应亦相当有趣，错了亦对正确答案加深了记忆。

## 9. 凑钱

人数：少于 12 人

道具：1 元、5 元、10 元硬币数枚、双面胶或是透明胶带。

游戏方法：

- \* 每个人各自选一个面额的硬币用胶带贴在额头上，代表不同面额的币值。
- \* 主持人喊出：『我要 xx 元。』所有人自行组合成所需要的价钱。
- \* 例如：当主持人喊：『我要 28 元。』
- \* 在场的人只要能凑足成 28 元成为一群，就顺利过关，可留在原地继续下一次的价格组合；
- \* 没有顺利凑成指定数字的人就遭淘汰。

## 10. 融冰游戏

材料：冰、密实袋，水樽

分组进行，组数不限，每组人数最好六人左右

玩法：

分给每组一个装著相同份量的冰的密实袋，要他们在指定时间内用任何方法来融掉所拥有的冰。指定时间过后，便将融出来的水倒到水樽里，融出最多水的那组为胜。



## 11. 挪亚进方舟

人数：少于 12 人

游戏规则：

1. 每两个人为一组，每组分别报出自己的动物名；
2. 带领者说：“我是挪亚，今日进方舟，老虎跟我来，(动物名称)跟我来.....(被喊的动物虽跟在挪亚后面)...洪水来啦！”
3. 当挪亚喊“洪水来啦！”时，所有动物都要抢快坐下来，未能坐下的动物便要担当挪亚的角色，而原先的带领者则取代其动物的身份。

## 12. 你会救谁？

人数：6 - 8

时间：10-15 分钟

玩法：

假设你在一个荒岛上，岛上还有这些人与你同在：一个生病的老太太，自己的情人，救过自己生命的医生？幸好你自己拥有一艘汽艇，不过汽艇只能同时只能载两个人。你会怎么做呢？这个游戏纯粹是破冰游戏，没有一个正确答案。组长要注意让每个组员都有回答的机会，特别是那些比较害羞的组员。

## 13. 人生大拍卖

人数： ~ 10

目的：认识组员的价值观

时间：10-15 分鐘

玩法：组长宣佈将会有一个大拍卖，每人有\$1000 来买自己看為最宝贵的东西。以下是一些建议能拍卖的东西：

1. 婚姻的幸福
2. 演讲的技巧
3. 赢诺贝尔奖
4. 生体的健康
5. 父母的称讚
6. 微软公司一半的股票
7. 一个亲人能信主
8. 长生不老的药
9. 智慧
10. 一张时光机的来回机票

每一样东西可以从 10\$开始拍卖，出价最高的人便可买走这样东西。游戏结束后组长可以讨论為什麼组员会出高价来买他所买的東西。

## 14. 打傻瓜

建议人数： 2 5 人以下

所需材料： 类似枕头的东西

游戏规则：

1. 要玩者坐下围成一个圈，并在其中找出一个“打手”（其他人当然就是傻瓜了）。

2. 让大家简略的自我介绍，最好每人都有 Name Tag，以方便接下的游戏。
3. 打手负责打人，而被打者（傻瓜）则要在被打之前说出另一个傻瓜的名字。
4. 若傻瓜不能在被打前说出另一人的名字，则要接替打手的位置，成为下一任打手。
5. 这游戏可以没有输家，只到特定时间便完结；也可以是做了打手最多的人受罚。

进化点：可以规定傻瓜除了说自己的名字外，还要再说一些东西

例：名字，生果名

（想打）Fred, 苹果

（想打）Max, 橙

（想打）小强，士多啤梨

## 15. 唱唱开心晒

人数： 5~10

材料： 一个呼啦圈

游戏规则： 首先围圈，然后把呼啦圈放在中间，接著找一个人站在呼啦圈中间，站在中间的人要一边唱歌一边在呼啦圈裏转圈，直到唱完后他对著谁就谁入呼啦圈。

## 16. 二龙争珠

人数： 少于 20 人，但应为双数

用具： 有色胶纸一条，胶樽一个

时间： 约 20 分钟

程序：

1. 在地上先以有色胶纸在地上拉三条平行线，左右两线与中线

距离约五迟，也可以视乎场地大少略作调整。将珠(胶樽)放於中线的中点位置。

2. 将各人分成两组，可以一二型式报数分组。
3. 两组分别排列站於左右两线外。
4. 每组员分派一个号码，左面一组，由下而上，由一开始至最后一位。右面一组，由上而下，由一开始至最后一位。故每组均有相同号码的人，并在对角站著。
5. 主持人随意叫其中之一号码，两个相同号码的人必需尽快抢得珠，抢到的便是胜者。
6. 可以以计分型式，以定两组的胜负。

变化:

主持人，可以此种型式，先提出一个分享题目，如在年尾，主持可以先提出以“分享神在各人身上恩典”為题，每一位抢得珠的弟兄姊妹，可以有权决定自己分享或请对方分享。我试过在不同场合带这个游戏，大家都能在欢笑中分享各人蒙福的经验。

## 17. 考你记性

人数：8人

时间：15分钟

目标：认识新约书卷

用具：

- 所有新约圣经书卷名称纸条及部份旧约书卷名称纸条
- 信封（份数：与组数目相同）

程序：

先需清楚说明游戏步骤，然后派发材料。每组派发一个信封，内有新旧约书卷名称，要求排列出新约次序(每组人数不限)

变化: 首先必需於3分鐘内找出新约书卷，未能指定时内全部找出都要停止，然后方可排列次序。

事后讨论: 此游戏可加强小组合作性及耐性。提升翻阅圣经的速度。

## 18. 传讲神的话语

人数: 8 人

时间: 约 15 至 20 分钟

工具: 预备圣经金句(6 至 7 句)

1. 先分成 4 组, 6 至 7 人一组(看当时多少组员出席, 才决定分多少组)排一直线。最少分 2 组。
2. 每组派一人出来, 所有组员必须背向主持人。
3. 在主持人处抽一张圣经金句, 细心阅读(但不要读出声)。
4. 阅读后把金句交回主持人, 然后叫第一位组员拧转身, 在他/她耳边背出刚才那圣经金句。
5. 然第一位组员叫第二位组员拧转身, 在他/她耳边背出刚才那段圣经金句, 如似类推到最后一位组员。
6. 最后一位组员要大声背出该组的那一句圣经金句。
7. 以错最少为胜。

### 圣经金句拼图

目的: 使组员能够对经文更深记忆。

玩法: 分 2-3 组, 视乎人数和经文长短而定。

然后将不完整的经文在 10 分钟内尽量拼完整。

无论最后是否完成, 都将完整的金句一齐读一次。

## 19. 上帝看我的价值

道具：两张新钞同样面额

时间：10 分钟

游戏玩法：

- 1.请大家从皮包拿出两张钞票要同样面额（尽量是新钞）
- 2.先由主持人分享：我现在呢要来带大家体验，上帝看我们的价值
- 3.请大家把一张新钞用手揉一揉，用力摔到地上，再用脚踩一踩
- 4.再把钞票拿起来摊开把新钞摆在一起

这时主持人请大家分享

1. 请问这张钞票因为我们用脏及皱皱的，那请问它和另一张新钞的价值有改变吗？
2. 请分享，你的生活中，你觉得自己最抬不起头或是最没价值的是哪部份
3. 最后就可以从神怎样看我们，如同这旧钞一样，不管如何神都看我们的价值没有改变，即可进入话语主题，分享小题目可以自己设计。

注意事项：

用很新的新钞来揉和踩，比较有体验教育的感受。

## 20. 点鸳鸯

人数：4-10 人

时间：10-20 分钟

道具：拜拜用的香，纸杯，10 元钱币，卫生纸

游戏玩法：

请先把卫生纸套在杯口上，用橡皮筋把杯口绑起来 再把钱币放在卫生纸上，这时就开始大家轮流用香来点卫生纸！～  
只要谁不小心把钱币用掉在纸杯中！～谁就要处罚

说明：不信主的人（拜偶像中）在审判的日子就像那钱币般掉入地狱永远的火湖中，让我们来为我们周围还未信主的人来代祷。

## 21. 我有超能力

人数：5-20 人

道具：小东西数项（10-30 以内：打火机、小髮夹、等...都可）

时间：20-30 分钟

内容：

此游戏為推理游戏，大家要猜出伙伴（2 人一队）如何能猜出大家预设的指定物（例：铅笔）

（游戏步骤）

1. 带领者 A 选出一位伙伴 B
2. 两人讨论一下彼此如何给暗示，去猜大家要指定的物品，指定中彼此不能说话，讨论好后请伙伴 B 离开现场。
3. 大家讨论出指定猜出物品（例：铅笔），然后告诉带领者 A
4. 请伙伴 B 进到现场
5. 带领者 A 不能说话，然后用刚刚讨论的方式，让伙伴 B 知道指定物，且不能让大家猜出两人彼此方式
6. 伙伴 B 猜出指定物后，带领者 A 要询问大家是否有猜出他们方式
7. 猜出就可以换一队试试看。以此类推

注意事项：

小物品準備越多，游戏的精彩度越高！～

和大家分享当时我和带领者 A 的默契方式，只要我们指到橡皮擦，下一个就是大家要指定的物品（例：铅笔）。

带领者 A 可以先做一些干扰，指 4 — 5 样错误物品，干扰大家视听，伙伴 B 也可以先演一下戏，阿草当时演的是心电感应戏码，用手去感受大家的脑波！～

这游戏其实对参予者是有难度的，所以完成一次后，带领者 A 可以给一次提示，若大家猜不出来，请再表演一次，最多三次机会

默契方式很多种：

例如：第一次顺位第 5 次為指定物品（例：铅笔）。

第二次顺位第 6 次為指定物品（例：铅笔）。

第三次顺位第 6 次為指定物品（例：铅笔）。

例如：带领者 A 脸部做一个动作就是指定物品（例：铅笔）。

例如：带领者 A 当眼睛看大伙中某人所指的就為指定物品（例：铅笔）。

小组破冰参考网站：

<http://ce.fhl.net/education/smallgrp.htm>