

## 【如何從遊戲中帶出福音？】--第二講

前言：「爭戰！？」、「秘訣？」、「福音預工！」

### 五·設計遊戲之過程:

#### A·秋前算帳(事前準備)

1. 「天」--天氣、季節、時節、溫度、濕度.....
2. 「時」--上、中、下午及晚；程序時間之長短。
3. 「地」--清楚場地、環境及設施。
4. 「利」--
  - (a)預備活動中所需用品。
  - (b)小心選擇素材，並宜加創新。
  - (c)熟習活動每一細節。
  - (d)大型活動中，宜預備多一個後備活動。
5. 「人」--了解對象特性(e.g.年齡、背景、性別、人數....)
6. 「和」--
  - (a)對象間的人際關係、文化、習俗.....
  - (b)帶領者若多於一人,直有默契。
7. 「目」--確定性質和目的。

#### B. 「利」之所在(資源運用)

1. 「身體」：觸、眼、耳、口、鼻、手、腳。
2. 「點、線、面」：點、線、面、圈、球、棍。
3. 「物件」：日常容易接觸的東西。
4. 「研究」：參考其他活動、加以改良。

#### C.按步就班(程序大綱)

- 1.名稱：
- 2.目的：
- 3.類型：
- 4.一般說明：
  - a.人數：
  - b.時間：

- c.材料：
- d.場地：
- e.其他：
- 5.實施程序及內容：
- 6.注意事項：

## 六.帶領遊戲技巧：

### A.領遊戲者本身：

- 1.「忘我」：忘記自己，全然投入。
- 2.「自信」：具備充足的信心。
- 3.「視線」：視線接觸每一位參加者。
- 4.「誇大」：將動作及聲線略為誇大。
- 5.「幽默」：多一點幽默感可增添歡樂氣氛。

### B.開始活動時：

- 1.「簡明」：以簡單、生動、清楚的字眼去說明。
- 2.「安頓」：應使參加者排好(安頓妥當)，才講解活動。
- 3.「漸進」：應邊說邊做，循序漸進。
- 4.「爽快」：請講解清楚後宜立即開始。
- 5.「示範」：較複雜的活動，宜作示範。

### C.活動進行時：

- 1.「氣氛」：適當地控制氣氛。
- 2.「規則」：應清楚說明規例，尤其比賽性活動。
- 3.「賞罰」：避免受罰者難堪。
- 4.「倒亂」：對反叛或倒亂者，宜先作勸告；仍不改者，「殺」其參加資格。  
(如指派作公証人員等)
- 5.「勇退」：又名「割禾青」，意即：在活動達到最高潮時停止。

\*「個人風格」：

七.功課：每人設計一個遊戲，按「程序大綱」，來撰寫，下星期交!