

如何從遊戲中帶出福音？--第一講

引言：什麼是「遊戲」？什麼是「福音」？

- * 「遊戲」：遊戲、唱歌、「帶動唱」、笑話、土風舞、比賽....等。
- * 「福音」：預工(開路)→ 宣講福音內容 → 引領決志 →
→ 繼續栽培 → 成為門徒

一.為何要運用「遊戲」？

- 1.傳福音：宣講(口傳)、單對單、多對單、單對多.....
- 2.口傳障礙：抽象、可能會死板、乏味、及不容易進入狀況。
- 3.遊戲功用：
 - a. 促進人際關係——打破隔膜、解除防衛
 - (I)學習如何與人相處
 - (II)培養團結合群精神
 - b. 情感上的滿足：
 - (I)情感自然流露
 - (II)鬆馳神經，減輕壓力
 - c. 鍛練身、心、靈：
 - (I)發揮創造力
 - (II)發展體能、智能
 - d. 加速學習：
 - (I)投入體驗
 - (II)引發思考

二.單用「遊戲」可以帶出福音嗎？

- 1.「遊戲」只是開路(門)，要繼續前進才算理想。
- 2.所以要跟進：如經驗討論、短講、查經或轉談福音。
- 3.然而，有時要看該次聚會目的來應變！

三.運用遊戲的形式是？

- 1.以遊戲(活動)為主、信息為次。(時間較長、程序較多)
 - (I)例如：宿營、露營、日營、半日聚會....等。
 - (II)以福音預工為多，較輕鬆，壓力不大，對少接觸教會或信仰者(或有抗拒)為宜。
 - (III)特別適合青少年及工友。

2.以遊戲為次、信息為主。(時間較短、程序簡單)

(I)例如：查經之前、之中、宣講之前、信仰研討班.....

「工福」:如「工友綜合佈道晚會」、「我的價值」信研手冊。

(II)福音性強，較系統地研討信仰，引導決志過程中。

(III)適合所有人，尤以青少年及工友。

四·運用遊戲的原則：

1.配合主題(信息內容)，目標何在？

遊戲要能帶出主題，以收事半功倍之效。

2.能挑起興趣(並適切對象的需要)

(I)信息是否符合對象需要？

(II)遊戲能引起其興趣嗎？還是乏味難當？

3.發揮創造力(及轉化能力)

(I)「天下文章一大抄?」變通一下嘛!

(II)改：名稱、程序、內容；創新玩法！

4.注意「天」、「時」、「地」、「利」、「人」、「和」

「天」：天氣、季節、時節.....

「時」：上、中、下、晚

「地」：室內、外、大、小、平、斜.....

「利」：物資及其他資源

「人」：對象特性(年齡、背景、性別、學歷.....)

「和」：人際關係、文化、風俗...

5.安全原則：

<下一講內容>

五·設計遊戲之過程

六·帶領遊戲之技巧