

體驗遊戲資料：

1. 體驗遊戲：翻牌大作戰

- 書名：《牧養策略力--青少年牧養的有效對策與實作技巧》
- 出版社：校園書房出版社
- 作者：洪中夫
- 北美購買：https://afcresources.org/contents/zh-tw/p4355_%E7%89%A7%E9%A4%8A%E7%AD%96%E7%95%A5%E5%8A%9B-%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4%E7%89%A7%E9%A4%8A%E6%8A%80%E5%B7%A7-%E6%B4%AA%E4%B8%AD%E5%A4%AB.html

2. 體驗遊戲：四人成行

- 書名：《體驗教育：從 150 個遊戲中學習 II》
- 出版社：亞洲體驗教育學會
- 作者：謝智謀;許涵菁;體驗教育團隊 作
- 台灣購買：<http://www.sanmin.com.tw/Product/Index/001405733>

3. 福音對談：SOULARIUM

- 卡片/APP: SOULARIUM
- 出版社：學院傳道會 (CRU)
- 作者：CRU
- 北美購買：<https://crustore.org/soularium-new.html>

任何問題歡迎與我們聯繫

資料整理：

黃傳峰 (Benedict Wong)

Bwong@afcinc.org

基督使者協會校園宣教士



為基督贏得這世代的華人知識分子!
Reaching Chinese Intellectuals for Christ in this Generation

團隊引導

- 活動名稱 翻牌大作戰
- 參與對象 牧者、青少年輔導同工或教會長執
- 所需器材 撲克牌或 UNO 牌
- 活動目標 引導成員反思繁雜事工下的執行力困境
- 規則說明

1. 將成員分成 A、B 兩小組，每組 4~6 人。
2. 將兩小組合併、圍成一個圓圈，成員按 ABAB 的方式互相穿插排列。
3. 將一副撲克牌或 UNO 牌置於小組正中間，並使全部紙牌的一半正面朝上、另一半正面朝下。
4. A 組的任務是將所有正面朝上的紙牌，用最快的方式使它朝下。B 組反過來，要用最快的速度，將正面朝下的紙牌都翻成正面朝上。
5. 每回合計時 20 秒鐘。時間到之後，計算哪一小組完成翻面的紙牌數最多。
6. 上述規則進行三回合，每回合給予各小組兩分鐘討論策略。
7. 統計三回合的總成績，看最後哪一小組獲勝。



全部紙牌一半正面朝上，另一半正面朝下。



兩組比賽把紙牌翻面的速度。

帶領技巧

如果人數較多，可分多組同時進行活動。



帶領技巧

帶領者在活動結束後，可使用提升執行力的步驟—「塔台航管員」的例子，說明執行力的四步驟，然後請成員針對討論出來的「最具影響力的關鍵目標」繪製記分板。

■ 活動反思

1. 在剛才活動中，你對哪一位成員的動作或表現印象特別深刻？
2. 過去在執行事工時，團隊常會面臨哪些干擾，或是重複做哪些事情卻沒有什麼進展？
3. 請大家寫下目前青少年事工有哪些重要的事項必須執行？（每一個事項分別寫在一張 A4 白紙上，陳列在大家面前。）
4. 請大家討論：在這些重要的事項中，哪一件事情是極為關鍵、能夠對其他事工產生最大的影響力？（可發給每人 3 張圓形小貼紙，貼在自己認為較重要的三個事項上，最後看哪一項票數最多。）
5. 為達成這個關鍵事項（目標），我們必須投入哪些必要的行動？▶

附註

- 註 1. 故事改編自侯書照著，《高效思維·創造無限可能：史蒂芬柯維高效能成功金律》（新北市：華夏出版社），頁 167～168。
- 註 2. 《執行力的修練——與成功有約的四個實踐原則》，作者：柯維（Sean Covey）、麥切斯尼（Chris McChesney）、霍林（Jim Huling）（台北市：天下雜誌，2014 年）。

15. 四人成行 Four Letter Word

這是一個炒熱大團隊氣氛很好的室內或室外活動，四人成行同樣也是一個讓大家認識彼此很好的方式，這個活動最好是操作於30人以上的團隊，也適合於10到62歲的團隊成員。

- 🌟 活動人數：30-50 人
- 🌟 活動器材：字母卡片 (看活動說明1)、一個碼錶。
- 🌟 活動場地：室內或室外場地皆可。
- 🌟 活動時間：10-20 分鐘

活動說明

- (1) 在活動開始前，引導者必須先做好足夠的 8×13 公分的卡片，讓每個成員都能有一張，若能多準備一些會更好。在每一張卡片都寫上一個英文字母，假如只做 30 張卡片，引導者就可以做每張卡片是從 A 到 Z，剩下四張就用★在上面，★這張代表的是隨意變的卡片，它可以變成任何的字母。若是很大的團隊就可以多做幾張比較常用的字母 (如 s, d, m, l)。
- (2) 發給每個團隊成員一張卡片，這就是他們在活動期間的字母。向團隊說明此活動的目標，是要找到四個人拼成一個英文單字。
- (3) 在引導者喊開始之後，每一個人有一分鐘的時間去找到其他三個成員，讓這些字母拼成一個四個字母的單字，而這個單字不能是罵人的。★可以當成任何字母來使用，不管誰有了這張卡片，就能很快和別人做朋友。給團隊例子去幫助說明像是：frog, wild, rain and team。
- (4) 一旦有四個成員湊在一起，變成一個四個字母的單字，讓他們站在一起，然後將手舉起來。
- (5) 在一分鐘之後喊停，那時候每一個成員應該停在他們原本的位置。假如引導者是操作一個 50 人的大團隊或更多，可能就會需要帶一個哨子或其他的擴音器。
- (6) 引導者就花一分鐘快速地輪一圈，問一些小組他們想出了什麼單字，看這些單字是很有趣的，也能了解到大家多認真參與活動。
- (7) 在引導者檢查過幾個小組後再喊開始，一輪新的回合開始，原本同小組的每個人都要拆開，另外再去找新的三個成員，形成一個新的單字。同樣地，每一個成員都有一分鐘的時間完成活動。

- (8) 在這個活動中通常會做五到八個回合，讓每個成員都至少有一次機會進入四個字母的小組。

注意事項

- (1) 提醒團隊成員在找小組時，只要用步行的就好，不要用跑的。
- (2) 當活動結束後，不要忘記收集卡片，將它們放在某個地方，就可以重複拿來利用，以方便下次操作四人同行的活動。

引導討論

- (1) 你們是如何找到四人小組的？過程中有發生什麼事嗎？
- (2) 從這個活動中，你們有更加認識團隊成員什麼新的東西嗎？
- (3) 能找到人成為四人小組的感受為何？那沒有找到四人小組時的感受又是為何？
- (4) 你們覺得四人小組對你們的意義為何？

備註

當引導者要以這個活動作為幫助團隊更認識其他人的方法時，引導者要在一分鐘結束前，事先告訴團隊會給他們另外一分鐘，讓他們多認識團隊其他三個人，假如他們還不認識彼此，鼓勵他們去認識其他人的名字。假如時間允許，他們可以多聊一些其他事，這個部分就是為什麼四人同行是一個很好的方法，可以幫助大團隊的人去認識其他人。

然而同時一起認識 30 或 60 個人的名字或一些事情是很困難的，但是將他們分成四人的小組後就比較容易完成，假如引導者要給團隊一分鐘去聊天，就要事先告訴團隊，但不一定需要拼出四個字母的單字的小組才能認識彼此，其他人也可以形成他們自己的小組，這樣他們也能達到認識彼此的目標。

★ 越多代表所佔比例越高	
活動類型	所佔比例
分享感受	☆☆☆☆☆
熱身破冰	☆☆☆☆☆
認識彼此	★★★★☆
溝通	★★☆☆☆
信任建立	☆☆☆☆☆
決策/問題解決	★★☆☆☆
緩身	☆☆☆☆☆