

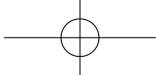
The project is co-funded by The European Union and Sida
该项目由欧盟和瑞典国际发展合作署共同资助

The project is co-implemented by Plan International and
China Federation of Social Work
该项目由国际计划和中国社会工作联合会共同执行

儿童社会工作服务互动游戏集

(项目内部资料)

促进青海、安徽两省流动和留守儿童社会保护项目组



The project is co-funded by The European Union and Sida
该项目由欧盟和瑞典国际发展合作署共同资助

The project is co-implemented by Plan International and
China Federation of Social Work
该项目由国际计划和中国社会工作联合会共同执行

2016年起，在欧盟和瑞典国际发展合作署提供的196万欧元（合1388万人民币）的资金支持下，国际计划与中国社会工作联合会在青海、安徽两省，与青海惠民社会工作研究与发展中心、安徽现代社会工作发展中心开展针对流动和留守儿童的社会保护项目。在为期三年零六个月的项目周期里，项目拟通过促进社工组织、民政厅、院校和企业之间的政策对话和联盟，从而提升针对儿童的社会保护服务质量。

关于欧盟

欧盟是由28个决定将各自的知识技术、资源与命运连结在一起的国家组成。在发展壮大的50年间，他们同心协力，在维护文化多样性、兼容并包和个体自由的同时，共同建立了一个稳定、民主、持续发展的欧盟区。

欧盟致力于将其成就和价值观念分享给其他国家和人民。

关于瑞典国际合作发展署

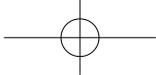
瑞典国际合作发展署（SIDA）是一家代表瑞典议会和政府工作的政府机构。通过与各方合作，我们致力于落实瑞典的全球发展政策。

瑞典的全球发展政策旨在改善贫困人口的生活，这也是我们的使命。除此而外，我们还与东欧利用专用资金合作进行改革。我们工作的第三部分是为有需要的人提供人道主义援助。

我们与非洲、亚洲、欧洲和拉美的33个国家开展发展领域的合作。我们对合作国的选择基于瑞典政府的政治决策。

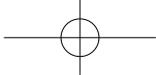
“This publication has been produced with the assistance of the European Union and Sida. The contents of this publication are the sole responsibility of and can in no way be taken to reflect the views of the European Union and Sida.”

“该文件是在欧盟和瑞典国际发展合作署的资助下完成。开发团队对文件内容独立承担全部责任，该文件在任何情况下都不代表欧盟和瑞典国际发展合作署的观点。”



目 录

第一章 破冰暖身	8
一、情景再现.....	8
二、游戏实例.....	10
第二章 相互认识	17
一、情景再现.....	17
二、游戏实例.....	19
第三章 沟通交往	24
一、情景再现.....	24
二、游戏实例.....	25
第四章 增强自信	30
一、情景再现.....	30
二、游戏实例.....	31
第五章 团队协作	37
一、情景再现.....	37
二、游戏实例.....	38
第六章 领袖培养	46
一、情景再现.....	46
二、游戏实例.....	47
第七章 意见收集	53
一、情景再现.....	53
二、游戏实例.....	54
参考文献.....	59



游戏,是日常生活中我们最常见的一种互动方式,作为社会工作者,我们经常跟游戏“打交道”,无论遇到什么类型的服务对象,都需要运用不同类型的游戏活动作为手段来开展我们的工作。因此,我们必须明白游戏在社会工作专业中所担当的角色及作用。

游戏可能就是生活中遇到的一件偶然发生的事情,既简单又自然,但当我们特意运用到工作中时却可能发意想不到的效果。游戏在社会工作实务当中起到一个“催化者”的角色。社工通过游戏活动,带出服务的目标及主题,而服务对象在参与游戏活动的过程中,享受游戏所带来的轻松愉快的感觉,享受游戏带给他们的新的体验,游戏让他们对自我有了更进一步的了解及认识。当然,游戏活动的“神奇效果”,还可以让我们的服务对象放下对陌生环境的“戒备”心态,愿意开放自己,投入他们当下身处的环境气氛中。于是,不同的个体,在一个特定的时空下,彼此分享不同的生命故事,重新检视自己的生命,从而相互认识,相互鼓励,相互扶持。

流动儿童和留守儿童面临着突出的心理问题、生活适应问题和学业问题等,在为这些儿童服务时,同辈之间的互动游戏是一个很好的介入工具。这是因为游戏是被儿童接受和喜欢的,通过游戏的方式,儿童可以在潜移默化中得到改变,面临的问题得到一定程度上的解决;其次,流动和留守儿童缺少父母的陪伴,所以同伴之间的游戏互动,能够在一定程度上弥补这个缺憾。通过游戏,儿童能够结交新的朋友,这些朋友不仅是玩伴,更是心理陪伴者,事实上,一个良好的同辈群体对人的发展具有积极的正向作用,在社工的带领下流动和留守儿童在游戏中形成良好的同辈群体有利于其健康成长。同时,通过游戏的方式,孩子们在愉悦身心的同时,也能受到一定的教育。

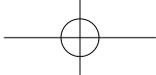
社会工作者在服务过程中可以根据服务对象的特点、服务目标、现场工作环境等等进行游戏的选择与设计,让游戏成为开展服务的好帮手。在设计及选择游戏时,需要注意一些事项:

第一,游戏是社会工作者达致服务目标的一种手法,所以,当我们选择或设计游戏时,首先需要知道我们的服务目标是什么,然后才能选定为我所用的那个游戏。请谨记,每个游戏都有它的目的和作用,只是,社工需要了解如何善用它们去达到最佳的服务效果。

第二,我们需清楚了解服务对象的背景及能力来选择或设计游戏。举个例子,一般我们在小组破冰暖身环节中所进行的游戏——“棒打无情郎”,目的是要让各个组员在最短的时间之内记住其他组员的名字,同时也可以在游戏中活跃小组的气氛。不过,当这个活动使用在低龄幼童的群体中,我们就需要事前评估他们是否能记住其他儿童的名字,使游戏得以顺利进行。

第三,构思游戏时,在相同的主题之内,不妨多计划一至两个游戏作为后备,当你在现场进行活动时,若之前设计的游戏因各种原因无法进行,那么,你还是可以“有备而来”。

第四,游戏活动需要考虑服务对象的心理状况,依据他们对当时身处的环境的适应度而设计。例如,在一个第一次聚会的小组环境中,我们一般不会涉及太多个人隐私话题,因为,



服务对象可能未完全建立对小组的信任，也就不一定愿意毫无保留地向其他人透露太多个人的事情。

第五，善用身边已有的资源去设计游戏活动。例如：活动的场所空间有限，那么你设计的游戏就需要考虑这个因素，确保进行游戏时不会受到场地空间的限制。

第六，选择及设计游戏时，也需要考虑服务对象在游戏过程中的参与性。例如：一个经过三至四次聚会的20人小组活动，在接下来的聚会中你需要他们更深入地与其他组员分享自己个人的故事，那么，20人的小组如何保证每名组员都能在有限的时间之内分享自己的经历呢？你不妨在游戏设计上把20人小组分成三个“次小组”，让组员在6到7人的“次小组”中有更多机会分享自己的故事。

第七，设计游戏时需要考虑时间因素，例如：在一个初次见面的活动中，有30名服务对象需要彼此认识，而你只有5分钟的时间进行相互认识的游戏，那么，你会选择每人自我介绍，还是用“记者”自由采访其他参加者的形式，要求他们用5分钟去认识最多人的名字呢？

第八，游戏的设计亦需要考虑其安全性，尤其是户外竞技游戏，你需要留意当时场地的具体情况，当天的天气情况，以及是否有足够的协助人员与你一同带领游戏活动。

第九，也是最重要的，你自己是否相信游戏带来的“神奇效果”，你是否也同样享受构思或选择游戏所带来的乐趣？

当你已经选定了游戏，并准备要进行带领时，以下一些原则还需要特别注意：

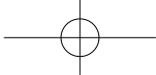
第一，必须清楚所设计或选择的游戏内容与社工所要带出的活动主题是否相互配合。

第二，必须熟悉游戏的玩法，尤其是一些你也未曾接触过的游戏，最好是在游戏前先进行一次预演，确保你能准确地把游戏的规则、玩法告知你的服务对象，对于一些规则比较复杂、而服务对象又未必能通过你的介绍准确了解的游戏，你不妨邀请其他工作人员在现场进行示范，让他们有一个直观的了解。

第三，确保游戏所用的道具、物资在事前已经检查过，没有出现特别的状况，同时场地布置及场地安排都在你的掌握之中。

第四，在介绍游戏时，即使是一些社工或者服务对象都认识的游戏，例如“大风吹”破冰热身游戏，我们建议你还是需要游戏规则做出解释。因为，你对这个游戏规则的理解与服务对象所理解的不一定相同。此外，在解释时需要用清晰的语言，为了确保你对游戏规则的讲解服务对象能听到并理解，如果你的活动场地是在户外的地方进行，那么我们需要考虑使用扬声器，如果在室内，若场地空间较大，我们亦需要考虑使用话筒。

第五，掌握游戏进行的时间，包括进行讨论及分享的时间。我们使用游戏，是期望通过游戏活动带出活动的主题及目的，因此，游戏只是一个引子，它的“任务”是协助我们开展更深入的分享环节，如：小组在进行沟通游戏后，我们的工作重点是分享及思考不同的沟通方式以及这些不同的沟通方式所带来的影响，所以，你的工作不单是要进行游戏，



更重要的是需要协助服务对象反思各种沟通方式的利弊，因此，你必须要有足够的时间进行此部分的分享，而不单单是进行游戏活动。

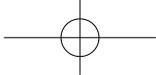
第六，带领游戏时，我们需要善于观察服务对象在进行游戏时的反应，灵活处理游戏中的各种状况。例如：当游戏在实施的过程中服务对象对游戏的规则有不同的意见，这时候，你可以根据他们提出的意见弹性地做出调整，不一定要坚持原本的规则。想一想，如果我们的服务对象愿意主动地参与到游戏的设计中，不正是反映出他们更愿意参与及投入到活动中吗？

第七，带领服务对象进行游戏时，请别随便的、漫无目的进行游戏环节，也请不要利用游戏去填满服务时间。游戏是社工工作的工具，我们需要善于利用来达到我们的服务主题。

第八，在带领各类游戏时，你可能会问什么时候才能结束游戏？要回应这个问题，就要了解游戏本身是否已经达到预期的效果。例如，在一个破冰热身游戏中，我们是希望通过游戏让服务对象放下紧张的情绪，那么，当你观察到服务对象已经完全投入到当时的游戏中，他们的情绪也随着游戏的活跃气氛而变得轻松愉快，这时，你就可以停止游戏，进行下一个环节。在游戏的高潮时候结束游戏，一方面是让服务对象保留着这份愉悦之情，另一方面，也是避免游戏继续进行下去可能出现的倦怠情绪。

第九，我们带领的游戏主要分为两大类，一是活跃气氛，二是通过游戏带出活动主题。因此，我们在带领第二类的游戏时，需要特别留意如何做游戏后的分享环节。一般带领这类的游戏分享可以有几个步骤：

- 1) 找一个比较安静的场所，尽量避免有其他人员或者其他声音打扰分享的环节；
- 2) 安排围圈而坐，让所有参与的服务对象都能清楚看到对方的表情，并听到对方的分享；
- 3) 可以做一个简单的开场白，分享社工在游戏过程中观察到什么，然后邀请服务对象做分享；
- 4) 在带领分享时，你可以问服务对象在游戏过程中的感受，给予服务对象一个表白的空间，同时，也鼓励其他服务对象积极聆听所当事人的分享。
- 5) 除了分享感受之外，你需要进一步带领服务对象“回到游戏当时的情境中”。你可以提问：当时发生了什么事？目的是希望从服务对象的角度引发出对有关活动主题的讨论及分享。例如：在一个沟通的游戏做完后，我们请服务对象回想当时与他一起参与游戏的伙伴不听从他的指示，以至游戏不能达到预期结果情况，再通过与服务对象分享当时发生的情境，带出在游戏过程中他们未能相互配合的原因是欠缺良好的沟通，从而再引出沟通需要的要素，在沟通过程中，对于讲话者及聆听者双方的具体要求等等。在这样环环相扣的带领下，服务对象往往容易领悟我们所设计的活动主题。
- 6) 你需要协助服务对象思考：从这个经验里，学习到什么？总结到什么？如上述的沟通游戏，服务对象学到了怎样才是良好的沟通方式。



7) 当服务对象从认知的层面中了解到良好的沟通方式后,你需要协助他们进一步思考刚学习到的这个经验可以如何与他们的日常生活联系起来。你可以向服务对象提问:在你的日常生活中是否常常会出现刚才游戏所出现的情境?

8) 此外,你需要进一步协助服务对象思考:如果在现实生活中发生相同的情况,你这次是否可以有不一样的应对方式?你需要在此时鼓励服务对象把学习到的沟通方式应用在日常不同的生活环境中。

9) 最后,你可以邀请服务对象制定一个口号或计划,带领服务对象在面对不可预知的未来时,把游戏中的经验转化为积极面对未来生活的动力。社工可以鼓励服务对象分享,以“面对未来在工作中的 interpersonal 关系,我会……”的句子说出他自己的计划及想法。

十、你需要尊重服务对象的体会及领悟。游戏的分享没有一个绝对的“标准答案”,你需要跟随服务对象在游戏中的体会进行分享,鼓励他们说出自己的看法,千万不要在分享开始时就迫不及待地说出这个游戏是告诉我们什么,要我们体会什么,你需要预留大量的分享空间,鼓励服务对象发挥他们的智慧来分享他们的体会。

十一、在带领游戏时,请注意尽量避免用负面的字眼去形容服务对象的行为,也需要小心不要过分强调游戏的胜负。我们必须时刻谨记,游戏只是一个媒介,重要的是让服务对象在放松的气氛之下投入游戏活动,并从游戏中总结出属于他们自己的领悟及感受,而非游戏本身的成败。

十二、此外,我们在带领游戏时,常常会遇到一个难题:已经知道的游戏快被用完了,该如何获得更多的游戏资料?对于这个难题,有一些经验可以分享:

- 1) 善于观察周围发生的情境。灵感源自生活,我们的创作也取材于生活。有时,一些电视广告也可以触发灵感,成为游戏创作的源泉。
- 2) 保持童心,多观察小朋友,他们总有玩不完的游戏。
- 3) 多参考不同类型的书籍也可以引发我们的创意。例如,有位社工看烹饪食谱便引发设计出一个游戏。他把组员视作不同的“食材”,然后利用这些“食材”做“食材组合”,烹调成一道道的“美味佳肴”。这其实就是一个增进团队合作的游戏。
- 4) 观看电视播放的游戏节目也可以刺激我们的思考,让我们“发明”更多的游戏。
- 5) 参考现有的游戏,对一些规则及玩法稍加变化,就形成另一个新的游戏。
- 6) 多与同事朋友交流分享,集思广益,你的灵感与想象力也就更丰富。

这本游戏集收录了 44 个常用的儿童互动游戏,希望这本游戏集能够起到抛砖引玉的作用,让你在开展儿童服务时,善用游戏这个媒介,总结出属于自己的经验,帮助儿童发展、健康成长。

第一章 破冰暖身

一、情景再现

(一) 场景描述

情景一

社工在“儿童之家”活动室内，招募村里的留守儿童参加健康知识学习小组活动，希望通过该活动宣讲健康知识，并让村里的留守儿童相互认识，建立初步的信任和支持纽带。本次招募的组员年龄差异比较大，虽是一个村子的，但是彼此并不是很熟悉。

首次参加小组活动，尤其是见到陌生的社工，孩子们表现得非常拘束，只是静静地坐着，没有人说话，气氛显得有些沉闷。

情景二

某社区的第一次国庆大型活动即将开展，参与者正在陆续入座。场地比较简陋，由于座位狭窄，已入座的人不方便起身，坐着等待活动开始又显得无聊，影响到参与者参与活动的热情。

情景三

社工去地震板房区探访儿童生活情况，遇到一位学龄女童。她由于不认识社工而显得过分拘束甚至害怕，影响到社工对该儿童的探访效果。

(二) 你知道吗？

遇到以上三个场景，我们应该使用破冰暖身游戏来破解困难。

1、什么是破冰暖身游戏

这个叫法最早起源于心理学的“冰山”理论，是指人就像一座冰山一样，表象意识只

占了很少的部分，而更大的部分是潜在的意识，或者说是不容易被分辨的意识。而“破冰”就是把人的注意力集中在当下，使注意力不容易被潜在的意识所影响，这样就可以促进团队融合，远离怀疑、猜忌和疏远。

2、破冰暖身游戏的目的

破冰暖身游戏帮助服务对象放松情绪，更容易融入服务之中，也让工作人员和服务对象更快地建立关系，打破沉闷气氛。

3、选择破冰游戏时的注意事项

破冰暖身游戏一般用于整个培训、活动的开场，或者是第一次遇到服务对象时，有时也会放在活动之前的空隙时间。在选择破冰暖身游戏时有三点需要注意：

(1) 破冰暖身游戏难度要适中，参与者不会因觉得太难而打击参加整个活动的信心；游戏也不能太简单，让参与者轻视整个活动的安排。这个原则虽适用于所有的游戏策划，不过作为破冰暖身游戏，更需要注意。

(2) 必须明确游戏的规则和操作方式，这点适用于所有的游戏策划。而作为破冰暖身游戏，其规则要更简单，更容易理解与掌握，让参与者以最快的速度进入角色。

(3) 破冰暖身游戏可以引入整个活动的主题。譬如做沟通、社交等方面的培训，就可以用引导性的破冰暖身游戏做开场，例如“五毛和一块”。团队凝聚力方面的培训可以用“大风吹”，而抗挫折能力培训就可以用“阿水的故事”作为开场游戏。

4、破冰暖身游戏的带领技巧

在带领破冰暖身游戏时，由于游戏的目的是要帮助参与者打破沟通交流的障碍，放松心情，让参与者以充沛的情绪参与整个活动，因此在带领时除了要注意游戏规则之外，工作人员必须有足够的激情去引导参与者，营造一个轻松、积极、参与、互动的氛围，让参与者能更快地放松心情，全身心地投入到活动之中。

二、游戏实例

(一) 大风吹

具体目标：活跃气氛，增加参与者之间的熟悉度

适合人群：活动能力较强者均可参加

人数：10人以上

时间：5分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者围成一个圆圈坐在椅子上，或者让参与者手拉手围成一个大圈，社工先做带领者。	本活动适用于大型活动。对场地的要求不高，可以在活动开始时增强活动的氛围，增进参与者的交流。 社工讲解完规则之后，需要做清晰的操作示范。
所有参与者问：“大风吹，大风吹，吹什么呀？”	
带领者说“吹长头发的人”，这时参与者中所有长头发的人要离开自己的位置，去找新的空的位置。 最终，没有位置的人成为新的带领者。	游戏的对象如果是相互不熟悉的异性，容易产生尴尬场面，特别是处于青春期的男孩与女孩之间不愿意接触，社工可以多鼓励参与者，并自己做示范。
第二轮开始，所有参与者问：“大风吹，大风吹，吹什么呀？”	
带领者根据组员的特点说出新的内容，如穿牛仔褲、短发、戴项链等，然后依次类推。	转变不同的内容，把原先的队伍打散。

此游戏适用于参与者第一次见面，或者每次活动的开始，可以迅速调动参与者的注意力和积极性。

在活动带领中，游戏的解说很重要，这种不带竞争性质的团队游戏可以很好地调节活动的气氛。本游戏开展的关键是要发展参与者的多种共性，在活动结束后，社工以分享参与者记住小组成员的名字为由，总结本次活动参与者的特点，增加参与者对活动的认同和对团队的归属感，营造轻松、愉快的氛围。

（二）棒打无情郎

具体目标：使参与者记住彼此的名字

适合人群：活动能力强者可

人数：10—20人

时间：10分钟

所需道具：一根“无情”棒（可用报纸卷起来或者棍状玩偶代替，不能是坚硬的物品）

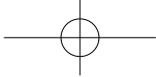
场地要求：可容纳参与者即可，并尽量并尽量保持场地独立性，减少外界干扰

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者围成一圈坐着或者站着，每人有一定的间隔，社工开始介绍活动。	社工要先向参与者说明此次活动的内容。
参与者依次自我介绍。	社工要提醒参与者牢记其他人的名字。
任意挑选1名参与者站在圈子中间，手拿“无情棒”作为“无情者”。无情者需要说出一名参与者的名字，并走到他面前举起“无情棒”做出要打的动作。	第一位“无情者”可以是社工自己担当，可达到活动示范的目的。 若有参与者愿意主动担当“无情者”，社工需要进行鼓励和肯定。
被叫到者要很快说出其他任何一位参与者的名字（不能说叫你的人），让“无情者”离开自己面前，寻找其他目标。反应不过来的被叫到者就要受到“无情者”的“打”，并替代本轮“无情者”成为下一轮的“无情者”。	社工要及时停止“打”的行动，以保证参与者的安全。
其他参与者充当执法员的角色，来判定被叫到者是否反应够快，以此类推。	社工应注意引导，不要出现参与者嘲笑反应慢的同伴的情况。

此活动适用于第二次参与者见面，以便加深相互认识，或者在开展相互认识游戏后仍需要运用破冰游戏时。

在活动带领时，社工需要跟进各位参与者的情绪反应，若有特别紧张、胆怯者，需要及时给予支持。由于本活动要求参与者高度集中注意力，因此要特别注意活动场地的选择，尽量选择外界干扰小的场地开展活动。



(三) 可爱的动物

具体目标：活跃现场气氛，鼓励参与者自我展现能力

适合人群：不限

人数：至少 8 人，最多不限

时间：10 分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者围坐成圈，1 人在中间扮演“小猫”。	站立、坐下皆可。 第一轮若是没有人愿意扮演“小猫”，可以由社工来当，做示范。
“小猫”走到任意一人面前，蹲下学猫叫，面对人要抚摸“小猫”的头，并说“哦！可爱的小猫”，但是绝对不能笑，一笑就算输了，要换当“小猫”。	社工需要鼓励参与者要敢于表演，向参与者详细讲解游戏的规则。
抚摸着不笑，“小猫”就要叫第二次，抚摸着还是不笑，再叫第三次。三次不笑，“小猫”就要离开找别人。	社工可在旁边引导“小猫”的扮演者，尽量逗笑抚摸者。 社工要鼓励参与者用肢体语言表达，并可以鼓励一些性格外向或积极性高的参与者先开始，打开游戏僵局。
当“小猫”者可以装模作样。以逗笑对方。	

本游戏适用于活动到达的中后期需要使用破冰暖身游戏时使用，达到促进参与者融洽关系的目的。参与者通过这个游戏相互之间增加了熟悉度，活动的气氛也调动起来了，同时也是自我形象的一种突破。

(四) 笑口常开

具体目标：活跃小组氛围、训练反应能力

适合人群：不限，更适合活动能力较弱的参与者，特别是低龄儿童

人数：不限

时间：5-10 分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
<p>让参与者们围成一个圈，任意采取坐或站的形式，由社工和大家示范关于“笑口常开”四个字所代表的手势。</p> <p>(1) “笑”：双手的食指指自己的脸，嘴巴微笑，做开怀大笑的样子；</p> <p>(2) “口”：双手放嘴边做呼叫状，做嘴巴的样子；</p> <p>(3) “常”：双手拍两下手</p> <p>(4) “开”：双手张开举过肩膀。</p>	<p>在游戏中需要安排 1 名“公证员”，观察所有参与者的动作准确度，确保公正性，避免组员间的冲突。</p>
<p>先选出 1 名参与者做发指令者，任意发笑、口、常、开的指令。</p>	<p>正式开始游戏前，需由社工带领参与者做几次练习。</p>
<p>其他参与者根据指令做出相应的动作，由做错的其他参与者接着做发指令者。</p>	<p>如发令候选人太多（做错的人多），可以让参与者自己选出下一位发令者。</p> <p>如果一位发令者的指令，没有参与者做错（这个情况最有可能发生在参与者在经历了很多轮的实践之后，已经非常熟悉游戏的情况下），可通过参与者之间的商量挑选出下一位发令者，重新发令。</p>

本游戏适合作为一个系列活动每次开始之前的固定破冰游戏，以活跃小组气氛，集中参与者的注意力，鼓励参与者增加信心，并给予参与者笑口常开的祝福，传递“喜乐心乃良药”的乐观心态，适合于身体较弱或者需要鼓励参与者增加信心的活动。

(五) 五毛和一块

具体目标：活跃小组氛围，训练团队意识和应变能力

适合人群：不限

人数：至少 10 人，最多不限

时间：10 分钟

所需道具：若参与者比较多时，需扩音设备：

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
在游戏中，明确人少的一部分参与者为 1 元钱（如短头发的，或者男性、女性），多的一部分参与者为 5 毛钱。	根据社工的指示以最快的速度形成团队。
游戏开始前，参与者全站在一起。	社工站在人群外。
社工宣布游戏开始，并喊出一个钱数（比如 3 块 5、6 块或 8 块 5 等）。	社工需要先计算好参与者的人数，以免出现不能组成小团体的现象发生。
一旦喊出钱数，参与者就要在最短的时间内组成那个数的小团队，比如喊出的是 3 块 5，就需要 3 位 1 元的和 1 位 5 角的参与者组成一组，或者 7 位 5 角的参与者组成一组。	<p>社工要不断提醒参与者动作要快，因为资源是有限的，也很少有机会能平均分配。</p> <p>有可能遇到参与者非常被动，不愿意参加活动，此时社工可以即兴增加惩罚措施，如没有能够组成队伍者需要表演节目等，以促进参与者迅速行动。</p> <p>参与者要时刻记清楚自己是 5 毛还是 1 块，并且当形成一个团队时要及时算一下新团队的面值是不是社工说的那个数，如果不是，团队中的核心者要果断将多余的踢走，在形式上有些残酷。</p>
组成一组的参与者要全体蹲下或者举手示意。	社工需要记住最快和最不成功的小团队，活动结束后可以请他们做简单分享。
没有能够组成组的参与者作为“零钱”，需要完成社工要求的一个任务。	任务可以是表演机会，如 12 个人一起读一个绕口令，或唱首歌曲等。

本游戏经常在参与者相互不熟悉的情况下开展，有较好的活跃气氛的作用。主要是培养大家迅速决策和迅速融入团队意识和能力。团队中被排挤的人群，一般是比较弱势的人群，需要引起社工的注意，应想办法有针对性地将该人群融入其中。为此，本游戏在团队凝聚力提升小组中作为破冰热身游戏的使用率较高，社工在活动时要特别关注参与者相互的关系。本游戏亦可作为分组游戏使用。

（六）阿水的故事

具体目标：活跃气氛，鼓励参与者参与活动，协助引导自我介绍

适合人群：各类人群

人数：10 人以上

时间：10 分钟

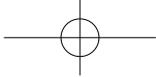
所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

座位安排：坐着、站着均可，但需要所有人都能围成一个或者多个圆形

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
让参与者手拉手围成一个大圈。	<p>鼓励身边的两人之间相互自我介绍、熟悉一下。</p> <p>若是参与者太多，可以围成多个以社工为中心的同心圆。</p> <p>本游戏的对象如果是处于青春期的青少年，会有男孩和女孩间不愿意接触的可能，社工在游戏讲解中要适当地调整座位，并说服一些胆大的孩子积极参与和异性的沟通，在保证活动顺利进行的同时，引导青少年正确看待与异性的沟通问题。</p> <p>本游戏若是应用于大组的活动，可以缓和组与组之间激烈的竞争关系，缓和活动的气氛，增进参与者之间的交流。</p>
按照社工指示做相应的手势：请每个人伸出左手食指向上，同时右手手掌摊开向下。	社工讲好游戏的规则后，可以自己或让同事现场模拟游戏的规则。
将自己的左手食指放于左边参与者的右手手掌下方，并碰到左边参与者的手掌。这个姿势是“归零位”，游戏时，当说“归零”，大家就要恢复到这个姿势。	社工与同事可以检查参与者是否都做到位。
社工在所有参与者都准备好后讲述一个关于阿水的故事，要求参与者在听故事的同时注意，当听到“水”字时应当迅速用自己的右手抓住放于自己右手掌下方参与者的食指，同时将自己的左手食指以最快的速度逃离。	社工在讲解故事的时候要适当地控制“水”字的速度，例如说到“水”字的时候加快速度，或者是说到不是“水”字但容易起误会的地方，减慢速度，增加活动的趣味性、紧张性，更能抓住参与者的注意力。



儿童服务互动游戏集

<p>阿水的故事：</p> <p>从前有个小牧童叫阿水，他一直住在山上，有一天，他跟他的父母说，他想到山外去看看外面的世界，父母看他的年龄也不小了就说：阿水，你去吧！于是阿水就这样下山了。他走啊走，走啊走，走了很久，觉得口非常渴，很想喝茶，突然看到前面有一条河，于是，他就很快向河边跑去，一不小心，就掉进了河里，他站起来，开始拧衣服，拧啊拧拧啊拧，拧出了许多的沙子，他又开始了他的行程，这就是小牧童阿水的故事。</p>	
<p>游戏结束，社工可以示意在游戏里被抓一次、二次……的参与者举手，并最后掌声鼓励所有的参与者。</p>	<p>在游戏结束的时候，社工对参与者进行自我鼓励，增强参与者的信心，可以提问抓到的次数，而不去提被抓次数。</p> <p>本游戏还能进行变通：可以讲解其他的故事，如：小马的故事，关键词改成“马”就可以了。同时社工可以引导游戏中被抓住的参与者做简单的自我介绍等。</p>

本活动操作简单，只需动动手指即可，过程中需要集中注意力，所以很容易吸引参与者。同时本游戏适用于受挫训练，让参与者体会到，越是希望抓到别人，给自己压力越大，反而出现紧张情绪，越容易抓不到。

第二章 相互认识

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

在社工新介入的外来务工人员聚居的社区，参与社工活动的居民来自不同的地方，多数彼此间都不认识。当社工通过需求调查，发现该社区居民由于相互不熟悉而使得自身资源调动受到影响，于是决定通过活动服务的形式，协助居民建立良好的关系，整合社区内资源。

第一次活动，由于参与者相互不认识，大家都表现得非常拘谨，社工努力调动参与者的积极性，活跃现场氛围，但出现参与者单向和社工沟通、相互之间没有联系的尴尬局面。

情景二

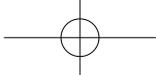
为了让社区居民能够获得更多、更直接的帮助，社工打算引进外界资源支持社区居民开展各类自发性活动。在招募参与者之后，发现由于参与者相互不认识，使得接下来的工作难以开展。

（二）你知道吗？

遇到以上两个情景该怎么处理呢？若要解决所遇到的困难，开展一些参与者相互介绍、相互认识的活动是非常有效的手段。

下面将介绍几个相互认识的游戏，并通过实例说明如何操作游戏达到相互认识、相互了解的目的。首先，我们对相互认识的游戏做一些基本了解。

1、什么是相互认识游戏



相互认识，顾名思义，通过各种方法，使不认识的两个人或者多个人增加沟通机会，增进相互的了解。游戏是一个营造轻松、活泼、参与氛围的公具，它可以使参与者比较自然地放松对陌生人的防御心理，让他人了解自己，也让自己了解他人。

2、相互认识游戏的目的

相互认识游戏就是通过游戏的模式使参与者在最短的时间内进行互动，促进其相互的认识，最终达到消除参与者之间的隔阂、建立良好的沟通基础的目的。

3、选择相互认识游戏时的注意事项

一些相互认识的游戏是可以作为破冰暖身游戏使用的，在使用该类型游戏时，关键是根据整体活动安排的阶段进行选择。比如：一个短期的团体培训活动，参与者之间相互熟悉度很低的时候，用类似“我是小记者”或者“找同伴”等游戏来促使参与者相互沟通，从而相互熟悉，建立初步信任关系；而在参与者之间比较熟悉，活动安排也比较顺畅，但需要更深入地挖掘参与者之间关系时，可以使用“三句谎话一句实话”或者“他/她是谁”之类的游戏。还有如下几点细节需要注意：

(1) 在小组初期阶段尤其是第一次小组活动时，要注意所选择的 game 不能太难。特别是需要参与者做太多选择或者需要参与者有太多主动性的 game，会被参与者所排斥，因为此类 game 容易打击参与者的积极性，从而不能达到相互认识的目的。

(2) 根据服务对象的特点选择难度适中的 game。若参与者年龄较小，game 的活动范围就不能太大；若参与者相互有一定的了解，可以问一些深入的问题，反之就需要把问题仅仅局限在强调整个活动的主题，或者加强小组成员之间的相互了解。

(3) 在沟通时不要问太隐私的问题，以免发生尴尬场景，特别是参与者之间比较熟悉的时候，整个 game 设置时需要注意沟通问题的隐私性，以免触及参与者内心伤痛，影响整体 game 的开展。

(4) 注意性别差异，例如 game 尽量不要涉及男女之间拥抱之类的动作（除非一些特殊的安排）。

4、相互认识游戏的带领技巧

由于 game 一般活动量比较大，建议社工开展类似 game 时注意以下三点，这些也适用于其他 game 使用时：

(1) 社工带领 game 时要穿着休闲装或者运动装，除特殊需要之外都无需正式着装，以免给参与者造成压迫感。同时，非正式着装可加大社工的活动范围，方便开展工作。

(2) 社工需要详细讲解 game 规则，最好给予相关的演示与模拟，不要造成前后矛盾。

(3) 社工要及时注意观察组员反应，并在分享时给予提示。

二、游戏实例

(一) 我是小记者

具体目标：让处于初期阶段的小组进行组员之间的认识并加深了解

适合人群：识字者，以青少年为宜

人数：8-30人

时间：15分钟

所需道具：纸、笔

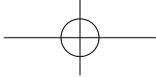
场地要求：可走动的场地

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者先围成一个圈，每个人发1张纸和1支笔，社工介绍整个游戏过程。	<p>社工要事先与参与者约定好游戏时间（比如10分钟内），在最后2分钟就要开始提醒（比如，游戏结束还有2分钟，请大家抓紧）。</p> <p>在活动开始前，社工需要明确告诉参与者，整个活动结束后会评选出优秀小记者，并说出评选优秀小记者的标准（比如，在规定的时间内，获得信息最多的人为最优秀者，采访的人最多者为优秀等），以提高参与者的参与热情，同时，可以宣布一些“惩罚措施”，如“参与者不主动询问他人信息”，或者“参与者最后得到信息最少者”需要表演节目等，来刺激参与者投入游戏。</p>
要求参与者相互采访个人信息。所采集的新闻知晓率越低，说明新闻价值越大。被采访者对自己不愿意回答的问题，可以拒绝回答。	<p>对于不知道问什么问题的参与者，社工可以给予适当的引导：对参与者采访的内容做提示，如对方的姓名、学校、学习情况、年龄、籍贯、往事（记忆最深刻的事）、爱好等，当然越有意思的个人问题越好，但要向参与者说明，不能问及隐私问题。</p> <p>若整个服务设计有长期安排，且本游戏不是第一阶段内容时，社工可以提早一个阶段告诉参与者一个主题（例如工作/学习情况、家庭关系等），让参与者回家后，通过各种方式去寻找答案。这样做到下一环节正式开展本游戏时，就可以得到更丰富的答案，以达到扩大搜寻范围、更充分地获得资料的目的。</p>
共同将资料进行汇总，评选出优秀小记者并分享他/她得到的信息。	<p>可以让优秀小记者分享他/她为什么会问出这么多的问题甚至很个人化的问题，让大家分享经验，特别是：对哪几位参与者的印象最深？为什么？请获得优秀小记者的参与者分享一下是如何“挖”到其他参与者这么多信息甚至“私密”问题的。</p>

本游戏可按照不同的采访内容，安排在小组的不同阶段使用，例如只是采访一般客观资料，如名字、爱好等等可以在小组初期进行；而比较深入的问题，如“你平常如何与父母沟通”则可以作为更深一步增加参与者之间相互了解时使用。

一般参与者问的问题都差不多，如姓名、年龄、爱好、学校情况等，都是比较基本的信息，为了达到加深彼此了解的活动目的，在开始时社工可以明确地向参与者说明优秀者的评选标准：A 采访量大（认识人多）、B 采访信息齐全（对其他参与者的认识够详细）、C 信息个人化或个性化（此类采访越“私密”分数越高），在活动过程中也要有此提醒的语句，让抓紧时间，并随时提升问题的质量。



(二) 人名串串烧

具体目标：活跃氛围，增加参与者之间的认识

适合人群：不限

人数：5-20 人

时间：15 分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工请参与者围坐一圈或是站成一圈。	社工应该控制全程游戏时间。
由第一位参与者开始进行自我介绍，按顺时针或逆时针方向接续进行自我介绍。	一般是社工作为发起者，先做自我介绍，然后传给自己身边的参与者。
需要注意的是第二位参与者进行自我介绍时，必须说我是 ×××（第一位参与者的名字）后面的 ×××。	社工要注意整个过程的连贯性。 每个人都有自己的独特性，每位参与者在介绍自己姓名的同时，可以增加介绍自己最突出、最能让人记住的特点。 社工要鼓励参与者注意聆听，并善于发现别人的特点。 可能会遇到由于人数太多，后面参与者记不住前面参
第三位参与者介绍时应该说我是 ×××（第一位参与者的名字）后面的 ×××（第二位参与者的名字）后面的 ×××，依次类推，直到全部参与者都做自我介绍。	与者名字的情况，这时可以让其他参与者给予适当的提醒。 报错的参与者可以表演节目或进行详细的自我介绍。 游戏过程中社工需要注意参与者的情绪反应。当参与者因为游戏时间过长而表现出不耐烦的情绪时，社工应及时结束游戏。
游戏结束后，社工要带领参与者进行简短分享，让记忆力最好的参与者介绍经验。	此游戏可以改成申兴趣爱好，或是规定一个主题，例如每个人可以说一种蔬菜，但是应避免重复。

本游戏是一个简单、易操作又十分有效的相互认识的游戏，适用于全体参与者相互都不认识的场合。游戏过程中，首先，社工要做详细的自我介绍，包括自己来参加活动的任务就是要带领参与者们共同体会体验式游戏的魅力等，这样，社工既做了示范，又可以通过自身的模范作用来鼓励参与者进行介绍，还能够为整个游戏涉及的介绍内容制定模板。之后发言的参与者基本会按照社工自我介绍的内容进行介绍。其次，参与者依次开始做介绍，自我介绍前会重复从社工开始的内容，通过此方法，让介绍的参与者记住全体同伴姓名，也让其他在座的参与者集中注意力，通过多次反复加深记忆效果。第三，游戏结束后，社工可以做一个简短总结，希望参与活动的各位今后能够成为相互帮助的好朋友。

(三) 我是贝贝熊

具体目标：活跃氛围，增进参与者之间的熟悉，可以作为后期的暖身游戏

适合人群：听力正常者

人数：10-15人

时间：10分钟

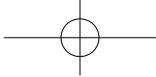
所需道具：眼罩

场地要求：可以活动的场地

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工请参与者站着围成一圈后，进行游戏规则讲解。	第一轮要是没有参与者主动上前，可以由社工先做示范。
选取1人戴上眼罩，站在圈内中央，作为“中间人”，其他参与者顺时针绕着“中间人”走。 “中间人”喊“停”的同时将手指向自己的面前，离手指最近的一个人需要走到“中间人”耳边，说出“我是贝贝熊”。喊出的声音最好不是平时的语调，可以捏着鼻子、捂着嘴、使用方言等等。	社工要提醒其他参与者这时要保持安静。
“中间人”要猜说出“我是贝贝熊”人的名字，如果猜对了，此人成为下一轮的“中间人”，否则，“中间人”不变，直到正确的猜出。	社工要注意引导，给数次猜不出的“中间人”一些提示。 如果实在猜不出，可以适时的换人进行。
其他的参与者充当执法者，来判定“中间人”是否正确猜出是谁说的“我是贝贝熊”。	

本游戏主要是考察参与者之间的熟悉度，一般在活动后期进行，因为这时小组成员之间已经比较熟悉了，对其他组员的声音也有了一定的识别。同时，在调动氛围方面也有出色的效果。



(四) 三句实话和一句谎话

具体目标：增进参与者之间更深入的了解

适合人群：识字者

人数：2-20 人

时间：5-30 分钟

所需道具：小纸片、笔

场地要求：室内或户外皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先给每位参与者发 1 张小纸片和 1 支笔。	事先准的纸和笔要足够充分，每个人都要领到小纸片和笔。
每位参与者在纸上写上关于自己的 3 句真话和 1 句谎话，可以是表现自己的性格、特点或者爱好等，但不能让别人看到自己纸片上的内容。 参与者可以自己在整个场地内随意找不受他人干扰的地方写纸片。	社工要提醒参与者注意保密工作。若参与者之间比较熟悉，有可能会相互探听所写内容，此时社工可以增加规则，让最容易被别人猜出假话的参与者表演节目。
写好后，所有参与者拿着自己的小纸片围成一个或者多个同心圆。	可以选择自己分组，也可以由社工提出要求，组员按照社工提的要求分组等。 将写好的卡片收集在一起，社工再一张一张抽出来，让小组成员一起来找出写纸片的组员。
两人一组让对方相互猜哪些是真话哪些是谎话。	可以提示为什么选择这句是真话或者是谎话。 在这个游戏中要注意组员纸片上的内容，从中发现小组成员的一些特点。也可以让组员说出是怎样猜到的，是如何发现组员有这些特点的。

(五) 他 / 她是谁?

具体目标：检验参与者互相认识程度；体现每位参与者的独特性

适合人群：不限

人数：不限

时间：按照人数限定时间

所需道具：纸，笔

场地要求：可容纳相应的人即可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工为每位参与者发 1 张纸和 1 支笔。	本游戏适用于参与者第二次见面时的开场破冰游戏，或者作为相互认识之后的检验游戏。
请参与者写下体现自己特点、特长、性格的一句话。	要明确指出写下的那句话中不能有自己的姓名。 可以适当引导参与者写有关自身特点的、独一无二的内容，让其他对他有了解的参与者能够一猜即准。
收集后读出每位参与者写的那一句话，并请全体猜这位参与者是谁。	如果人数多的话，参与者的热情会慢慢减退，所以在读的时候可用一定的技巧吸引参与者的注意力，如用抽签的形式，读其中一部分字条。 可能的组员想不出写什么而交一张白纸，那么可以在最后请出这位组员，请其他组员来说说他有什么特质，带领者可以先说或者最后做总结，如何带领视当时气氛而定。
参与者基本认定是谁后可以请写字条的参与者自己举手来揭晓谜底。	每个人都有自己的独特性。 观察通过一段时间的认识，是不是都熟悉了彼此，是否达到了互相认识的效果，是否捕捉到其他人身上的特质。
游戏结束后，社工带领参与者分享记住他人的一些技巧。	本游戏也可以变通，把主题改为：最令我佩服的人（写出原因及姓名），可以挖掘出他人的闪光点。由于是从其他人那里得到的信息，所以会提升参与者的自信心。

第三章 沟通交流

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

雯雯是一个 12 岁的性格内向的小女孩，父母离异后她的性格变得更加内向，平时不太主动跟其他同龄人交流。社工鼓励她多参加同龄人之间的活动，并通过沟通交流游戏学习与他人交流的方式。

情景二

这是一个为流动儿童办的提升组员人际沟通能力的小组，大部分组员缺乏人际交往和沟通的技巧，不知如何与他人建立关系，在人多时不知道怎样讲话，甚至忐忑不安，不知道眼睛该投向何处。此时，社工通过沟通交流的游戏，协助组员总结和提炼与人交往和沟通的技巧。

（二）你知道吗？

在生活中，我们经常需要与他人交流和沟通，若遇到上述情景，应该怎样做呢？我们了解多少有关沟通交流的技巧和方法呢？

1、沟通交流游戏的目的

沟通交流游戏主要是为服务对象在人际交往、沟通方面充能，为服务对象与他人建立良好的关系和沟通创造前提条件，同时也可通过沟通交流游戏来了解服务对象有关沟通和交往方面的需求，克服沟通障碍。

2、选择沟通交流游戏时的注意事项

沟通交流游戏主要运用于小组或团体活动中，游戏多以情景模拟为主，让服务对象身临其境体验沟通的重要性，掌握如何进行有效沟通。在选择沟通游戏时要注意以下几点：

(1) 使用沟通游戏要注意服务对象的特点和特征、年龄层次和接受能力，游戏的选择要适中，通过引导、模拟和分享，让服务对象逐渐认识到沟通的重要性，主要是希望服务对象可以将其在游戏中的反思运用到以后的生活和实践中。

(2) 在带领沟通交流游戏时，一定要了解服务对象交往障碍的原因和表象，这样可以有针对性地设计活动。

(3) 在游戏的带领过程中，要求带领者务必对游戏非常熟悉，在解释游戏规则和具体做法时，一定要说明详细的操作规则，如讲完规则之后可以询问组员是否明白或了解。可允许组员发问。因为社工在带领类似游戏中，发现参与者是否清楚地了解游戏的规则会直接影响他们的心情，进而影响活动的效果。

二、游戏实例

(一) 你说我猜

具体目标：在游戏中相互熟悉和了解，活跃气氛，加强组员之间沟通的默契程度

适合人群：不限

人数：8-14人

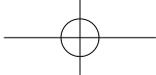
时间：15-20分钟

所需道具：写有内容的卡片、抽签箱

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工说明游戏规则并让参与者进行分组，2人1组，1人说，1人猜。	进行分组，注意每组参与者之间的熟悉度，可让参与者自由结组，也可以适当安排一些较熟悉的参与者成为一组。
游戏过程：说的人抽签，选出一段话进行表演，例如，拥挤的街道，灰蒙蒙的老乞丐微微一笑。在规定时间内（2分钟），看哪组猜的正确率高。	社工在事前要进行说明，有必要还可先做演示。 遇到说的人表达不清、猜的人无从下手、双方配合不够时，社工要及时进行指导，或请参与者特别注意。
游戏要点：说的人根据所给内容可以一个字、一个字地解释，但是不能说出那个字，猜的人要根据说的人的描述进行思考，不能问问题。	社工要把游戏要点说清楚，以防违规。 通常在2分钟内完成猜出一句话的小组很少，原因在于参与者思维方式不一致，所以要试着从理解他人的思维逻辑入手。这时社工需要更积极地鼓励参与者。



儿童服务互动游戏集

<p>社工在游戏结束后要带领参与者分享游戏过程。</p>	<p>游戏分享中要着重提到游戏的难度和人的配合度，以及如何才能有效沟通。</p> <p>怎样做到有效沟通，组员可以设定一些相互沟通的暗号，以及帮助判断他人思维逻辑的方式。</p>
------------------------------	---

其实沟通的方法有很多，语言表达仅仅是一个方面，本游戏让参与者体会肢体表达的作用，同时认识到沟通不仅需要双方清楚表达自己的意思，还要了解和理解各自的思维方式，努力让自己的表达模式能够被对方所接受。本游戏适合较高年龄段的孩子，因为他们语言表达能力和身体语言发育已经健全，更容易成功的完成，避免挫败感。

(二) 撕纸

具体目标：了解沟通和沟通方式选择的重要性

适合人群：不限

人数：不限

时间：10-15 分钟

所需道具：参与人数 2 倍的 A4 纸

场地要求：户外、室内皆可，室内更宜

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
<p>社工给每位参与者发 1 张纸。</p>	<p>这个游戏旨在引导组员发现沟通的重要性，了解不同的沟通方式在不同的场合有不同的结果，应该根据实际情况选择沟通方式。</p> <p>尽量选用废纸，保护环境。纸张不应过厚，对折纸张的指令也要适度。</p>
<p>社工宣布：现在我们要做一个简单的“撕纸”游戏，这个游戏我们大家同时做，我也参与。</p>	<p>第一次最好由社工来带领开展。</p>
<p>社工发出指令，要求根据指令来做，社工自己也按照指令边说边做：大家闭上眼睛，全程不准问问题，把纸对折，再对折，再对折，把右下角撕下来，转 180 度，把左上角也撕下来，睁开眼睛，把纸打开。</p>	<p>发布指令时要注意语气，掌握节奏，关注参与者都能跟上游戏的节奏。</p> <p>参与者要遵守游戏规则，中途不能睁眼。</p> <p>若参与者表现出疑惑的神情，社工需要进行疏异，让参与者放松情绪，先跟着游戏的节奏进行。</p> <p>游戏中的指令可以根据整体安排的需要进行调整。</p>
<p>社工举起手中的纸片询问：现在让我们看一看有多少人手中纸的形状与我的形状一样？可以发现参与者的纸与社工手中的纸形状不一样。</p>	
<p>请一位参与者上来，重复上述指令，大家要闭上眼睛，唯一不同的是可以允许其他参与者提问。</p>	

<p>社工根据第一次和第二次撕纸的结果，引导参与者进行讨论，最后得出结论。</p>	<p>可能的问题： 第一次撕纸为什么会有这么多不同的结果？ 引导答案：单项沟通不许问问题，所以会有误差。 第二次撕纸为什么还会有误差？ 引导答案：不管采用什么沟通方式，都不能保证沟通一定成功。</p>
---	--

（三）塑性

具体目标：解决团队中沟通不良的现象，思考团队中每位参与者所扮演的角色

适合人群：活动能力较强者

人数：5-20人

时间：10-15分钟

所需道具：纸片

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
请参与者围坐一圈。	社工必须注意参与者之间应保持一定的间隔距离，每位参与者都有足够安全的空间。
社工事先在纸片上写上一些塑形指令，例如双手抱胸，头微微抬高，目中无人的样子等。	游戏过程中需要社工注意组员的情绪反应，当游戏的组员因为游戏时间过长而表现出不耐烦的情绪时，社工应及时进行协调。
请参与者抽签，并按照纸片上的指令塑形。	指令一般分为四类塑形：趾高气扬的傲慢派；平和但不屈服压力的正直派；谦卑并希望上级给予鼓励的胆小派；被遗弃、没有地位的可怜派。
所有参与者都完成塑形后，社工让参与者们保持半分钟。	
当参与者完成塑形时，请各位组员分享在这种情景状态下的感受。	社工根据组员的分享进行深层次的分析。

在塑形游戏后，确实可以看出不同的肢体语言所表达的信息非常丰富，据此可以引申出现实生活中一些值得思考的现象。活动结束后可以让参与者分享看到不同肢体形态时自己的情绪反应，并反思自己的行为和日常的沟通方式是否有不受他人欢迎倾向。

(四) 画家与指挥家

具体目标：活跃整体气氛，增加团体合作性

适合人群：不限

人数：2人以上，必须是双数

时间：10-15分钟

所需道具：黑板（白板或是画纸），粉笔（画笔），眼罩

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
将参与者分成2组，每组2人。	分组方式可以采取自愿组队的方式，或者单双数报数。
社工先将画板上画一个没有五官的脸。	游戏开始前，给每组1分钟的时间，让参与者自己决定如何进行分工完成游戏。
由小组中的1名参与者遮着眼睛，做画家，通过另一位参与者的指挥进行作画。	游戏从画家戴好眼罩即开始，从座位走到画板前也需要参与者之间的互相配合。 由于游戏过程中需蒙眼，社工需要注意观察参与者的情绪变化，特别是身体素质较弱的参与者是否会因焦虑而引起身体上的不适，要做好安全引导工作，避免出现碰撞和摔倒的现象。
最后需要通过2人合作完成一张人脸作品。	社工需要注意指挥者与画家之间的沟通方式是否畅通，会遇到何种困难，他们是怎么解决的。
游戏结束之后，社工要带领参与者进行分享，可以先请指挥者和画家分享游戏时的感受，然后让所有参与者谈谈自己的看法。	本游戏是一个非常好的沟通体验游戏，由于画家眼睛被蒙住，没有直接获得信息的来源，只能通过指挥者的指挥去完成任务，但是指挥者的指挥信息到了画家这里会被画家再次整理判断，此时出现的结果不一定是指挥者所能控制的，会出现很多的不确定因素，这就反映了双方沟通时很容易出现多种障碍。

本游戏在儿童活动中经常使用，颇受儿童的欢迎。在活动中需要注意观察参与者的情绪，由于是团体合作类的游戏，参与者之间的矛盾是不可避免的，社工要做的是尽量避免参与者之间发生互相指责的现象，注意防止产生负面情绪，还要在游戏过程中做好安全引导，避免出现意外事故。

（五）驿站传书

具体目标：通过简单的单项沟通方式，介绍沟通中的障碍，让参与者学习使用正确沟通方法的重要性

适合人群：不限

人数：10人以上

时间：15分钟

所需道具：纸片、笔

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先将参与者分成若干组，每组保持 5-8 人。	分组方式可以由当时的情况而定，如报数分组等。
2 组（或以上）参与者按座位排成一列坐齐，由社工给最后一位参与者一张写有数字的纸条，让其在“规则”允许的前提下将该数字弄准确，然后把纸条归还给社工。之后，迅速向前传递自己所知的数字，由第一位学员“收到”数字后写在纸上，交给社工。整个传递过程不能太大声以免被别组成员听到。	活动规则：不许讲话，不准回头。 社工在做这个游戏前，要将活动规则讲清楚，避免参与者在不清楚规则的情况下做这个游戏，出现作弊现象。
传递准确且迅速的一组为胜，每轮结束后，给予每组参与者一定时间讨论得失，再开始新一轮比赛	这个游戏运用的是单向沟通，也就是只有发出信息的一方和接受信息的另一方，而没有信息的反馈，社工提醒组员进行及时的调整，锻炼学员随机应变的能力。 通过出错后组内讨论调整沟通方式，可以逐步减少出错率，从而解决了沟通中的障碍。
要求每位参与者在游戏中都不可以回头，不可以将手伸过前面一位参与者的背部。社工还要根据当场情况设定规则，比如：不可以用手机，不可以传递任何有形的物件等。	此游戏中，社工也要指导参与者开创新思维，打破常规，激发参与者运用多种方式去完成任务，只要不违反规则就行。
游戏结束后，社工要带领参与者进行分享。	本游戏说明，在日常生活中如果经常使用单向沟通方式，接收者往往会按照自己的理解行事，导致事情的发展和实际要求出现很大的差异。而使用双向沟通之后，差异虽然大为减少，但依然存在，这使参与者认识到还存在其他影响沟通的因素。

本游戏的对象主要是有沟通障碍的群体，或者为在开始成立小组时加强参与者之间的相互了解。社工在操作此活动的过程中，要注意示范，让参与者明确具体的操作方法，注意引导各个小组确定沟通的“暗号”，以便保证活动的顺利进行。最主要的是让参与者在在这个过程中体会沟通的重要性。

在情景二中，社工可以使用本游戏提升参与者交往意识，让参与者明白沟通在生活中重要性。

第四章 增强自信

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

小红 12 岁了，父母在外务工，她和弟弟在老家和爷爷奶奶一起生活。由于无人辅导功课，导致学习成绩比较差，为此经常受老师的批评，爷爷奶奶很着急，可是没有好的办法。小红见到陌生人不敢说话，遇到困难的事情总是说自己不行，不敢尝试去做。

情景二

小明是从外地农村转入上海公办学校读书的学生，城乡地域的差异让小明显得不自信。他不敢与同班同学交流，上课不敢举手回答问题，原本开朗的小明变得沉默寡言。

（二）你知道吗？

遇到以上两种情景，社工可以使用增强自信的游戏帮助解决问题。通过游戏的方式可以让参与者亲身体验自信心的重要，感受到自身的潜能。团队协作游戏通常用于青少年成长小组及以团队建设为目的的小组工作。运用团队协作游戏去达到团队建设以及青少年成长、领袖培养的目的是十分有效的。组员在掌握体验式的游戏技巧之后，再根据社工的引导进行分享，更有利于他们对团队合作重要性的认识。

1、增强自信游戏的目的

使用增强自信游戏的最终目的就是协助参与者探索自身的潜能，增强参与者的自我肯定。

2、选择增强自信游戏时注意事项

增强自信游戏一般用在整个服务的中期阶段，是在相互认识了解了服务对象的特点且参与者之间建立了一定的相互信任度之后有针对性地为自我否定、受挫能力低的服务对象设计的活动。在选择增强自信游戏时需要注意以下四点：

(1) 注意游戏的难度要适中。让参与者不会觉得太难，也不会太容易。若太难，会打击它们参与活动的积极性，太容易，他们会轻视整个活动，达不到预期效果。

(2) 注意游戏的安全性。有些游戏危险系数较高，要根据参与者的年龄、性别特点去选择。

(3) 注意清楚说明游戏规则。在所有参与者都理解游戏的操作步骤之后开始进行。

(4) 注意带领参与者分享活动感受。游戏结束后，需要分享参与者的感受，因此社工在游戏开展时就要观察参与者对游戏的反应和情绪变化。

3、增强自信游戏的带领技巧

在带领游戏时，除了要注意游戏规则外，更要注意观察参与者的反应，因参与者多数是缺乏自信者。社工自身要充满激情，并根据参与者的参与程度适当调整游戏难度，或者对于参加游戏没有自信的组员要在旁边加以引导和鼓励，并逐步增加难度，直到完成游戏要求为止。

二、游戏实例

(一) 优点大轰炸

具体目标：让参与者通过别人的鼓励，发现自己身上的优点，从而提高自信心

适合人群：不限

人数：5-15人

时间：15-40分钟

所需道具：大白纸、记号笔

场地要求：室内，能容下所有参与者

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
全体参与者站或坐成一圈。	
社工先要讲解清楚游戏的规则。	社工讲解时可以和同事边讲解边示范。 本游戏一般用于互相有一定了解的群体。
可以用击鼓传花的方式，选出1名代表，并依次类推代表。	也可以让参与者抽选号码牌，并按顺序进行。

告诉除了代表的其他成员，在 1 分钟内，大家应竭力说出关于这位代表的优点。 社工在大白纸上写下这些优点，最后将大白纸送给参与者。	这里考验参与者彼此的了解程度，同时，也由社工鼓励给予“轰炸”的成员主动发现，并告知看谁发现的多，以此避免冷场。
游戏结束时，社工可以询问参与名今人听到别人说自己的优点的感觉怎么样？	游戏结束，社工可以带领参与者考虑以下几个问题：今天听到别人说的优点，觉得符合你吗？当被人发现自己还没有发现的优点，你有什么感受？

本游戏通过他人发现自己身上的优点，让自己意识到自己在他人眼中是有着这么多优点的，有利于提升参与者的自信心。社工在游戏结束后要着重分享。

(二) 你真的很不错

具体目标：在游戏中相互赞美，相互理解对方，感受到人与人之间的温馨氛围

适合人群：不限

人数：20-30 人

时间：5-10 分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先做示范，再带领参与者一起做，喊口令的同时要保持微笑，也可以鼓励参与者来喊口令。	本游戏可以作为小组后期的破冰热身游戏使用，注重游戏中的快乐传递。
你真的很不错： 同时竖起左右手拇指，在胸前顺时针环绕，并喊口令：“你真不错”，然后逆时针环绕，并喊口令“我真的不错”，最后顺时针环绕，两手平放于胸前，与肩同宽，并喊口令：“我们大家都不错”（口令均在双手环绕的同时喊）。	在活动进行中，社工是带领者，有着很重要的作用。这个游戏简单易学，尤其适合给儿童，开始前要讲解清楚游戏做法，并用慢动作示范。
游戏过程中要不断提示参与者一起喊口令，或者也可以让参与者一对一进行游戏，这样可能会更加活跃气氛。	让参与者说出如果加快动作的感觉。 注重身体机能的灵活性。
活动结束后社工要带领参与者分享游戏过程。	强调在游戏中感受到的快乐，并鼓励参与者用此方法在自己情绪低落时鼓励自己。

这个游戏很简单，但是在小组中的效果很好，很容易调动起参与者的积极性，从而一扫沉闷的气氛。在集体中，参与者更容易感受到自信，从而有信心完成一些更具挑战性的任务。

（三）我有，我可以

具体目标：通过让参与者自我发现，自我肯定，自我挖掘自己已有的能力和优势，提升对自我的认同和自信心。

适合人群：不限

人数：5-20人

时间：10-15分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
全体参与者站或坐成一圈。	
社工先要讲解清楚游戏规则。	社工讲解时需要讲解清楚，可以和同事边讲解边示范。
由社工先开始，可以说“我有一双手，我可以写字。”	也可以说“我有一双眼，可以看见很多世界上的美好事物。”“我读过书，可以识字。”“我有绘画的能力，可以帮助出黑板报。”等等。社工引导参与者看到自己拥有的能力，通过互相的正面影响，让参与者从不同的角度发现自己的优势。
轮流让每位参与者说一句，说完一轮，可以轮流继续，直到时间到后结束。“说不出”的参与者，可以由前一位参与者协助回答：“你有……你可以……”	当参与者说不出的时候，需要注意参与者是否有负面的情绪。这时可以鼓励其他参与者发现并说出，也可以帮助参与者本身从他人的发现中获得自我认可和肯定。
结束时，社工可以询问参与者今天参与活动后的感受。	在游戏结束后，社工可以带领参与者思考以下几个问题： 今天有没有多认识自己一些呢？或有没有多发现自己的一些价值呢？说不出的原因是什么呢？ 最后社工总结，每个人都是独特的，每个人都有自己独特的优势和能力，我们相信每个人都是有潜能的。

(四) 盲行

具体目标：提高参与者的沟通能力，增进双方相互了解，增强带领者得到信心

适合人群：行动方便即可

人数：2人以上

时间：5-10分钟

所需道具：眼罩

场地要求：户外较空旷场地

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先要讲解清楚规则。	社工讲解时一定要特别提示注意安全。避免在行走过程中发生磕碰。
任意两名参与者结成一组，其中一人带上眼罩，另一人作为带领者。带领者带领戴眼罩的人在场地中行走，直到规定时间到后结束。 一轮结束后，下一轮开始。两人交换身份重复进行盲行。	游戏过程中可能出现参与者胆怯、害怕的情况，社工要及时给予鼓励，并强调游戏是安全的，要相信自己的伙伴。
游戏结束后，社工带领参与者分享感受。	社工需要注意引导参与者表述自己的感受。 带领者在带领别人盲行的时候是什么感受？再被别人带着盲行的时候是什么感受？

本游戏既可以提升两个人之间的信任感，又可以提升参与者的自信心。在带领时，小伙伴是充分相信自己的，带领者感受到自己的责任并顺利完成任务，从而能够提升自己的自信。

(五) 信任背摔

具体目标：建立相互信任，激发参与者勇敢挑战的信心。

适合人群：年龄较大的儿童和青少年

人数：8人以上

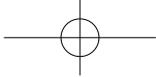
时间：20分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可，场地平整，有一个可站立1位参与者的制高点（1米高左右，有一面要与地面垂直）

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
要求所有参与者围成一圈（站或坐均可），认真听游戏规则。	一定要每位参与者都熟悉游戏规则和自己的位置。 这是一个危险性很高的游戏，游戏过程当中一定要注意背摔者的安全，在下面保护的参与者要给背摔者以信心，注意安全非常重要。 此游戏适用于青少年遇到困难、失去信心时。
社工需要用鼓励的方式邀请一位参与者自愿出来接受挑战。	讲解规则过程当中需要参与者及时把不明白的地方提出来。
游戏规则是1位参与者站在制高点上，另外6位参与者分成两排站在可接住背摔者的下方，3个人一排对面站立，形成的长度与站在上面组员的身高大概相当，两排的参与者把自己的双手手心朝下，放在对面参与者的肩上。另外需要1位参与者在离制高点远端保护背摔者的头部（视在制高点的参与者的身高确定是否需要增加两排参与者）。	本游戏还可以改变成在场地中间放一把椅子或凳子，1人站在上面，其余人手拉手围成一圈，上面的人可以选择自己摔的方向。 注意安全是很重要的，还有观察组员的反应，及时提醒组员要集中注意力，观察背摔者的情绪变化。 若没有参与者自愿接受挑战，社工可以根据参与者的性格，鼓励大胆者先来体验。
布置好以后，社工要询问背摔者的感受，让其做好保护措施：（1）双臂向前伸直；（2）手心向外；（3）双臂交叉；（4）双手握紧不能再放开；（5）双臂弯曲，双手紧握，自然移向胸前。 最后问负责接住背摔者的参与者：“准备好了没有？”等待那些参与者肯定地回答“准备好了”并询问背摔者“怕不怕？”得到“不怕，我开始了”的回答之后，游戏正式开始。背摔者往后面背倒，负责接住他的参与者需要尽力接住背摔者。	社工要引导背摔者体验倒下来的方向要与下面接他的参与者准备的方向一致，不能有太大的偏离。 一定要让体验的参与者自愿往下面背倒，若参与者表示害怕时不要强迫其完成。倒下来的时候需要放松，直接向后躺倒（不能够臀部先倒），要头、臀部、四肢一起倒下。



儿童服务互动游戏集

<p>活动结束后,社工要及时带领参与者分享整个活动过程。</p>	<p>要及时给予勇敢的参与者肯定,提示相信自己、相信同伴是这个游戏成功的关键。同时,做到这些,就能战胜整个活动恐惧,走向成功。</p> <p>分享时还要给予其他参与者鼓励,整个团队中的每个人都做出自己的努力,才能使整个游戏顺利开展下去。</p>
----------------------------------	--

本游戏的重点在于让参与者明白,自信的同时还要团队内的相互信任。让勇敢的参与者描述自己当时站在台上面的感受,是否相信下面保护他的同伴,让下面接人的也描述对游戏的感受。本游戏还可以用来做团队凝聚力训练。

(六) 学会赞美

具体目标:学会赞美别人,提高参与者的自信心

适合人群:不限

人数:10-20人

时间:10-15分钟

所需道具:无

场地要求:能容纳所有参与者

游戏方法(步骤):

步骤	提示
<p>社工先要讲解清楚游戏规则。</p>	<p>社工讲解时需要讲解清楚,可以和同事边讲解边示范。本游戏亦可作为破冰热身游戏使用。</p>
<p>全体参与者站成两个同心圆,内圈和外圈的人面对面。</p>	
<p>社工告诉参与者现在要玩一个赞美游戏,请每位参与者都要从对面人的身上找出特别的地方,然后用发自内心的语言赞美对方,要有针对性,不能盲目赞美。</p>	<p>注意观察参与者的反应。</p> <p>其实赞美是有难度的,赞美需要很多的技巧和方法:赞美需要具体化,泛泛的赞美是无效的;在赞美的时候要与自己对比;逐渐增强的评价;适当夸奖别人的变化,给对方没有期待的评价。</p>
<p>根据社工的口令,内圈参与者顺时针移动,进行赞美。</p>	<p>在带领活动时,对于一些参与者可能想不出赞美别人的内容,社工要适当给予提示,比如她的衣服很整洁、他的眼睛很美等。</p>
<p>游戏结束时,社工可以询问参与者今天得到了多少人的赞美,感觉如何。</p>	<p>游戏结束,社工可以带领参与者思考以下几个问题:当别人赞美你的时候,你有什么感觉?你在赞美别人的时候,通常赞美哪些地方?你能给别人不同的赞美吗?你在赞美别人的时候会感到不自然吗?为什么会这样?</p>

本游戏与“优点大轰炸”很类似,都是通过别人来发现自己身上的优点,发现自己在别人眼中更真实的自己。对于提升自信心有很大的帮助。

第五章

团队协作

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

张老师是初中一年级的班主任，刚刚带领一个新的班级，发现学生来自不同的小学，性格差异也很大，班级缺乏凝聚力，组织集体性活动非常困难。

情景二

现在的儿童青少年大多以自我为中心，认为什么事情都必须自己做主，其他人也应按照自己的想法行事，缺乏与人合作的精神，从而造成同学、朋友之间的人矛盾。

（二）你知道吗？

社工在服务过程中常遇到这些情形，那么该如何应对呢？这就要说到团队协作了，团队协作活动是我们经常使用到的服务“工具”，服务对象能够通过团队协作游戏的体验得到成长。

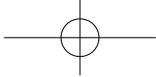
1、团队协作游戏的目的

可以增强团队凝聚力，帮助参与者学习相互间的合作与分工，还可以帮助挖掘团队领袖。

2、选择团队协作游戏注意事项

团队协作游戏是团队建设游戏中的一类，游戏中社工应该注意几个方面：

（1）团队带领者需先理解游戏规则，建议先进行尝试，发现可能会出现的问题。对游戏的指令和规则要讲清楚，可以通过示范来协助说明，帮助参与者明白活动规则。



(2) 团队游戏的难度要适中，要根据参与对象的理解力、体力等进行选择，太难，有可能挫败他们的自信心和自尊心，降低组员的参与兴趣；若太简单，会让组员觉得活动不具有挑战性，不能引起组员的重视，进而影响团队形成凝聚力。

(3) 活动的选取要适合团队或小组的不同阶段。在活动不同阶段，组员对团队的认识或理解不同，成员间的熟悉度也不同。因此，选择游戏时，一定要切合团队或小组的不同发展阶段。比如，在组员不是很熟悉或很了解的情况下，让组员参与有肢体接触的活动可能不适合。

3、团队协作游戏的带领技巧

除了讲清楚游戏规则和具体操作步骤外，更重要的是要关注整个团队在这个过程中的参与，要注意调动组员的情绪和积极性，备用一些小游戏，帮助集中组员的注意力。带领者要清晰地掌握各项具体操作细节。

二、游戏实例

(一) 寻宝大行动

具体目标：考验参与者团队合作能力

适合人群：青少年

人数：10 人以上

时间：30 分钟

所需道具：藏宝图，宝藏

场地要求：室内、室外均可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先将参与者进行分组，每组至少 3 人。每组人数可以不同，但不能相差太大。	<p>分组可以使用不同的方法，如使用随机报数、扑克分组等。</p> <p>要保证参与者的安全，一定要准备药箱或在组内设置安全员（安全员可以由社工担任，仅仅负责参与者的安全，不负责游戏进程），控制参与者的危险性行为。</p> <p>在带领过程中，注意澄清游戏的规则及注意事项，在组内设置组长负责制，保证活动的顺利完成和参与者的安全。</p>
小组先快速在指定位置找到活动中使用的藏宝图。	藏宝图是社工前期勘察场地后标注出宝藏位置的地图。本环节亦可改成小组之间进行其他比赛。
依照藏宝图所示，依次寻找宝藏。	<p>社工在确保参与者安全的前提下，让参与者独立寻找宝藏。</p> <p>活动如果是在室外场地开展，组员的相互配合非常重要。社工在带领组员分享的时候要注意团队的合作力，不断提高组员的自信心。</p>

每个“宝藏”都是一个任务，让参与者制作一样东西或者完成一道题目，完成之后，小组将得到一个“标志”。	宝藏的设立可以使活动更丰富，还能保证活动的顺利开展。 在寻宝的过程中社工可以设置更多的关卡，来实现自己在活动中需要达到的目的。宝藏可以是接下来活动的道具，也可以是活动目标的象征（物件）。
返回出发点，速度最快、完成任务最多的组获胜。社工带领参与者进行分享。	社工需要鼓励获胜组，更要鼓励最后一名，并请参与者分享活动中的感受。

（二）同心协力

具体目标：活跃气氛，增强团队凝聚力

适合人群：活动能力适宜者

人数：10人以上

时间：15分钟

所需道具：每人一个拼图坐垫，秒表

场地要求：室内、室外均可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
按参与者人数进行分组，每组在5人以上为佳。	
每组先派出2名参与者背靠背坐在地上，2人双臂相勾，合力一同站起，以此类推，每组每次增加1人，如果尝试失败需再尝试，直到成功才可再加1人，每组参与者都成功后，计算各组所用时间，时间最短的一组获胜。	如果有足够拼图坐垫的话，可以让每名组员在游戏中穿插一个拼坐垫的步骤，增加游戏的趣味性。
进行游戏，决出优胜组。	如果有组员在活动中屡次失败，应当对其进行鼓励。一轮游戏后，可重新分组再进行游戏，以此来促进各组员间的沟通交流。 在游戏中要注意把握时间，游戏时间不能过长，必须预留一部分时间让组员各自谈一下活动感想。 本游戏还可以不分组进行，不必计时，全体人员都参与游戏。在游戏结束后，帮助完成效果不好的组员找出原因，帮助他们树立团队意识，引导他们总结自己的失误。
请优胜组的参与者分享获胜原因，然后要帮助完成效果不佳的小组找出原因，引导他们总结经验。	可对组员进行引导，让组员明白获胜的原因在于团队间的互相协作，以此来增强团队成员的归属感，增强团队凝聚力。 社工可以让组员自己对活动进行探讨，如果话题偏离，需及时加以引导。

(三) 勇往直前

具体目标：活跃小组氛围，增加团队合作性

适合人群：不限

人数：6人以上

时间：10-15分钟

所需道具：气球若干，秒表，椅子

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
将参与者分为两组，每组3人。	可以使用其他游戏分组，如报数或者拼图等。 在游戏正式开始前，给每组5分钟的时间，让参与者自己决定如何分工完成游戏。
每组第一位参与者和第二位参与者之间夹一个气球，第二位参与者和第三位参与者之间夹一个气球。	必须用比较大的气球，气不能吹得太足，以免气球爆炸。
在赛道中间放3张椅子作为障碍物。	游戏过程中，如气球落地需参与者重新将气球捡起，在落地的地方继续前进。
游戏开始，3人互相合作绕过障碍物，以最短时间到达终点的为获胜组。	在游戏过程中，如碰撞到椅子为犯规，加5秒钟作为惩罚。
游戏结束后，社工带领参与者进行分享。	本游戏在儿童团体活动中经常使用，颇受儿童的欢迎。在活动中需要注意观察小组成员的情绪。由于是团体合作类的游戏，小组成员之间的矛盾是不可避免的，社工要做的是尽量避免成员之间的互相指责，注意不要产生负面情绪。并且在游戏过程中保障参与者的安全，避免出现意外事故。

(四) 保卫鸡蛋

具体目标：培养思考问题的能力，提高参与者解决问题的能力和合作意识

适合人群：不限

人数：10人以上

时间：40分钟

所需道具：1个鸡蛋，1双一次性筷子，1个气球，2个塑料叉子，1个塑料袋，5根橡皮筋，1卷尼龙绳，1把剪刀，1卷透明胶（每组一套）

场地要求：户外高处

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
根据实际情况分组，每组 4 人以上为佳。	这个游戏有一定的难度，需要每个小组有 1 名有经验的组长来带领。组员人数太少的情况下可以由工作人员做充分的引导。注意活动过程中的任务分工，注意组员之间的相互协助。
工作人员将上述材料分给每一个小组。 组员必须用所给材料建造一个保护器，保护鸡蛋从高空落下但不被摔坏。	
前 20 分钟时间为组内讨论时间，后 20 分钟为制作时间。	讨论时间内不得进行制作。
制作完成后，每组派 1 名代表到高处将鸡蛋放下，工作人员在降落点做好标记。	游戏开始时需要说明是以鸡蛋首次着陆点为准。 在小组代表扔鸡蛋的时候，其他组员必须站在安全的区域，保证鸡蛋不会砸伤组员。
所有小组的鸡蛋都降落后，工作人员需要拆除保护器，检查鸡蛋的完好情况。	游戏胜出依据首要的是鸡蛋完好，其次评比鸡蛋着陆点离开抛出点的水平距离。
游戏结束后，社工带领参与者进行游戏分享。	是否与同伴有合作，合作过程中的一些感受，如：面对困难的时候，组员之间是怎么达成一致的。

（五）猴子捞月

具体目标：让参与者了解到只有相互之间的共同努力、互相协作才能完成任务

适合人群：青少年

人数：8-12 人

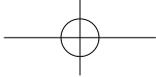
时间：30 分钟

所需道具：被抛的物品（以小玩偶为宜），笔（画指定区域与范围时用）

场地要求：空旷的地方

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
每组在规定的范围以外，朝指定的区域内扔一样物品。	社工引导参与者要往规定的区域内扔物品，但不说之后的活动。
告诉参与者在 20 分钟时间内，要想办法通过参与者之间的协调合作（下半身不能触地），在规定的范围以外把抛出的物品拿回来（拿过一次的就不能再拿）。	游戏前强调手的安全握法以保证安全。 要给每组 2 分钟的时间讨论拿物品人的顺序。 游戏中后期也许有些组会放弃，这并不意味着游戏失败，关键看是否达到了活动的目标。本游戏也可以进行变通：不要求身体不能碰触，同时拉长物品掷出的距离，观察参与者运用何种战术来完成任任务。



儿童服务互动游戏集

<p>游戏结束后，社工需要带领参与者进行分享。</p>	<p>需让参与者注意：在活动中出现了哪些问题？是怎么解决的？人员顺序是怎么安排的？放弃的决定是怎么产生的？在这个活动中你担任任何角色，是否尽了最大的努力？整个团队是如何协作的？</p> <p>这个活动其实是在考验团队协作精神，所以一般是放在这个团队有一定熟悉度、有默契的阶段来做。而且若是小组间的比赛，将更添竞争性、趣味性，各个小组也会参照其他小组的方法加以改良。</p>
-----------------------------	--

(六) 诺亚方舟

具体目标：活跃整体氛围，挑战参与者固定思维，培养团队合作精神

适合人群：不限

人数：10人以上

时间：10-15分钟

所需道具：帆布

场地要求：地面平整的室内或户外

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
<p>将参与者分成2组。</p>	<p>分组方法可以有很多种。 如果小组成员中存在小群体，可以分在不同组内。</p>
<p>将帆布平铺在地面上，所有成员站在帆布上，双脚不能站立在帆布以外的地方。</p>	<p>身体不便的成员，可以适当降低难度，提供坐下的椅子等。</p>
<p>将帆布折叠，在此过程中，所有人员双脚不得站立在帆布以外的地方。</p>	<p>折叠过程中的监督可以在活动前由参与对象约定，对违反规则者予以小小惩罚。</p> <p>活动道具如没有帆布，可以用报纸代替；小组成员人数较多时，根据实际情况可分成多组；可考虑通过穿插问答的方式来决定帆布的折叠；小组人数过少时，可以作为挑战固定思维的活动进行，让小组成员对帆布的折叠次数做出预测，然后进行挑战。</p>
<p>将帆布继续折叠，直至小组成员中有人站在帆布以外为止，折叠次数较多的一组为获胜方。</p>	<p>若小组成员无法继续游戏要适当地进行鼓励，通过组内讨论解决。</p> <p>对于双方小组在监督过程中产生的争执，应当在约定时就声明最后解释权归社工所有，避免小组场面失控。当最后产生多组折叠次数相同难以区分获胜的情况时，可以采取加赛一轮计时的方法，决出获胜者。</p>
<p>游戏结束后，社工要带领参与者进行分享。</p>	<p>这个活动通常可以作为破冰热身活动进行，也可根据参与人员的具体情况实行分组对抗，活跃小组气氛，调动成员们的积极性。在进行活动的时候，应注意掌控时间，把握好现场的气氛。活动气氛过于冷淡时，应采取鼓励等方式调动活动成员的积极性。</p>

(七) 三打白骨精

具体目标：提高团队合作能力，活跃气氛

适合人群：不限

人数：2组（每组8-10人）

时间：10分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可，可容纳所有参与者

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
将所有的参与者分成2组，每组人数相等，如果不相等可由一名工作人员参与进去。	可采取自愿分组，也可报数分组。
社工向大家讲解清楚规则。唐僧制服孙悟空，孙悟空打白骨精，白骨精吃唐僧。分别用一种动作代表这三个人物。	社工讲解时可以边讲解边示范。 动作一定要商量好，然后带领参与者做几次，使大家牢记。
两组人员面对面站好，然后背转过身，商量好共同摆出哪种造型。	商量的时候要尽量不被另一组人听到。
社工说“一、二、三，出！”的时候，所有人做好动作转过身来，判断胜负。如果组内有成员动作与大多数不一致，判定为输。 可以多重复几遍。	转过身后再不能再变动作。
游戏结束后，社工带领参与者分享。	主要分享商量的环节，以及小组成员之间是怎么决定出什么造型的。

(八) 你拼我让

具体目标：提高团队合作能力

适合人群：不限

人数：4人一组，可以多组

时间：10-15分钟

所需道具：纸片、信封

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
根据参与者人数进行分组，每四人一组。	如果人数不是 4 的倍数，也可行，只不过要调整纸片的数量。
每组发一个信封，信封内有 16 张形状各异的纸片。	纸片是由正方形大纸剪成的各种形状，一张正方形大纸剪成 4 块纸片。
社工把信封内的纸片随机发给每个组员，每人 4 张。	
参与者尝试把自己手中的纸片拼成正方形。组内成员可以把纸片给别人，但不可向他人索取，更不能去抢，过程中不能说话。	社工一定要注意观察、监督，不能让人说话或争抢。
每个人都完成正方形，则游戏结束。	
游戏结束后，社工带领大家进行分享活动的感受。	分享时可以做以下讨论：当你需要某纸片而别人拿着不给你时，你有什么感受？当你在别人的帮助下完成任务时，有什么感受？看到一些以自我为中心、不合作或反应慢的组员时，你又觉得怎么样？

(九) 会飞的气球不落地

具体目标：提高团队合作能力，活跃气氛

适合人群：不限

人数：2 组或以上（每组 8-10 人）；或单个大组（12 人以上）为宜

时间：10-15 分钟

所需道具：吹好气的气球 3 个

场地要求：户外、室内皆可，户外平坦地方最佳

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者首先围成一个圆圈，手拉手不能松开。	游戏整个过程中所有组员不得松开手。
社工将一个准备好的气球抛到圈内，要求各组参与者只能用手，保持气球不落地。	注意活动中参与者对游戏规则的遵守情况，特别是只允许使用手来颠球，因为若有参与者使用脚或者其他身体部分去触碰气球，很容易触碰到其他参与者，导致游戏中发生伤害事故。
对参与者保持气球不落地的时间进行计算，鼓励参与者挑战自己的极限。	若要增加游戏难度，可以逐渐在圈内增加气球的个数。

<p>游戏结束时，社工需要带领参与者进行分享。</p>	<p>社工带领参与者分享：成功的关键是什么？游戏过程中参与者需要注意的是什么？当看到在其他参与者手中的气球掉地时，会有怎样的感受？对团队协作有更多认识吗？</p> <p>分享不在乎游戏的结果，而是挖掘参与者在游戏过程中对团队协作的收获，并可以运用到以后的团队中。</p>
-----------------------------	---

“会飞的气球不落地”是体现团队向心力的合作活动，尤其是当一个团队已经具备了一定的凝聚力时，可以通过这个活动检验团队中参与者之间的合作和配合。这项活动通过直观地考察每个人为团队完成一项任务时的付出，以观察每位参与者对团队的重视程度以及团队在他们心目中的位置。尤其当这个团队主要由异性的青少年组成时，他们可能会不愿意或不好意思牵异性伙伴的手，这时候社工要观察团队是如何处理以完成合作任务的。

活动结束后进行总结分享时，社工要将活动中所观察到的参与者反应以及合作模式与他们进行分享。有些情况下，还可以了解这个团队的运作情况，让参与者自行表达，对这个活动的团队表现做出评价，并协助参与者总结成功或失败的原因。

另外，操作此游戏时还要注意以下两点：（1）要根据人数的多少选择场地。场地最好宽敞、空旷些，尽量避免发生不安全的问题。（2）可多准备些气球，气球的质量也要好些，以免活动还没有结束，气球已经全部爆炸了。

第六章

领袖培养

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

社区的志愿者团队已经建立起来了，为了让志愿者团队尽快走正轨，团队需尽早能实现自我管理。在志愿者培训的中期阶段，社工开始运用领袖培养的游戏，帮助志愿者们挖掘团队领袖。

场景二

在一个青少年的成长小组中，社工设计了一系列的活动帮助青少年认识自我优势及潜能，协助青少年规划个人成长和发展。在这个小组活动中，社工希望通过活动的方式，帮助青少年挖掘领袖方面的能力。

场景三

作为社区的工作人员，从某种意义上说，每个人都需要具备一定的领袖能力，社工在参与社区工作人员培训的过程中设计了一些培养的活动，帮助社区工作人员认识及挖掘自己在领袖方面的能力。

（二）你知道吗？

以上三个场景都需要使用培养社区或小组领袖的游戏，尤其是在青少年的成长小组中，常常要涉及领袖培养的小组目标，为了让参与者能够在体验式的活动中得到学习，社工经常会用到领袖培养的游戏。如何用游戏来达到培养领袖的目的呢？

1、领袖培养游戏的目的

领袖培养游戏是帮助活动参与者通过游戏的方式认识自己在领袖方面的能力与潜能，挖掘领袖能力较强的人，让他们明白在做“领袖”时需要掌握哪些技巧，以及需要注意什么。

2、选择领袖培养游戏时的注意事项

选择领袖培养游戏，最需要注意的一点是社工必须根据参与对象的年龄来选择适合他们的游戏。游戏所需要带领出来的反思和感悟是能够让参与者明白的。

领袖培养游戏着重的是做游戏的过程，社工必须让每一位参与者都得到亲身的体验，并且让每一位参与者都能够反思及分享自己的感受。记住“每一个人”都需要这个过程，所有的参与者都是主角。

3、领袖培养游戏的带领技巧

在开展领袖培养游戏时，社工除了先前“注意事项”里提及的内容以外，还特别需要注意的是，不要轻易告诉参与者“该怎么做”，而应该让参与者自己去思考“如何做”，只有让参与者通过思考的过程，并通过团队的合作去完成游戏所设定的任务，才能达到游戏的目的。

二、游戏实例

（一）小组展示

具体目标：展示小组风采，增强团队凝聚力，培养组长的领袖能力

适合人群：不限

人数：10人以上

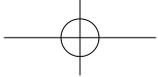
时间：20分钟

所需道具：1面彩旗、2支签字笔、1支旗杆（每组一套）

场地要求：室内、户外皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
首先将参与者分成两组，每组选出一名组长。	组长可是自愿报名，也可是组员推举。 可根据人数的多少分成多组。
发给每组1面彩旗、2支签字笔、1支旗杆。要求在15分钟内，在组长的带领下设计小组的队名、队旗、口号还有队形。	设计过程中，社工记得提醒参与者时间多少。 如果参与者不是很积极，社工要及时提醒组长带领大家完成任务。
15分钟后，每个组依次上台，由队长带领展示。展示队旗和队形，喊出队名和口号。	展示完毕，社工要给予大家鼓励。



儿童服务互动游戏集

本游戏一般是在小组初期，刚刚分好组之后来做，一是增强大家的团队意识，二是培养组长的领袖能力，来带领小组成员完成后面要接受挑战的任务。

(二) 解人链

具体目标：大组活动，活跃氛围，增强团队的协作能力，找出团队领袖

适合人群：活动方便者

人数：15 人以上为宜

时间：20 分钟

所需道具：无

场地要求：室外、室内皆可；若人数过多，户外平坦地方为宜

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
所有参与者围成一个大圆圈，拉住左边和右边人的手。	社工可以询问参与者围好圈了吗？以表示活动要开始。
社工向参与者提问：“你的左手边是谁啊？”	为了让参与者更好地记住旁边的人，我们可以让参与者举手示意。
社工引导参与者大圈向左边旋转一圈，然后再提问右边是谁，大圈再向右边旋转一圈。	转圈是为了让参与者更好地记住左右两边的参与者，在后面的游戏里这一点非常重要。
社工利用大风吹将参与者的顺序打乱。	这里的大风吹，只要求走到圈内其他位置，不需要参与者抢位置或者跑。 强调一下，是用走的方式打乱顺序。跑的话不是很安全。
当社工等一会儿宣布“所有人向我靠拢”时，所欲参与者都要迅速靠拢过来，站立好位置后，不得调整。	强调参与者站立好之后不得调动位置。
社工宣布，用自己的右手拉住没有换位置之前右手边的参与者，左手拉住没有换位置之前左边参与者的手。	拉住之后禁止参与者再次松开手，因为这会影响到游戏最后的成功与否。
利用钻、跨、绕等方式将圆解开至开始时的大圈的样子。	社工需要注意参与者的安全及参与者手是否有松开现象。 游戏过程中需要注意组员的情绪反应，当组员之间配合不当失去方向时，工作人员应该及时进行游戏秩序的维持或者有效的提醒。
最后所有参与者应当都是面朝圈内，若有相反的，说明有参与者在做游戏的期间松开了手。	强调组内的配合和诚信。
游戏结束后，社工要带领参与者分享游戏过程及感受，特别是遇到困难时是怎么解决的。	强调组员的诚信，也就是之前工作人员提到的组员不能松开手，因为这会影响到我们游戏最后的成功与否。

这个游戏由于参与人数众多，而且需要参与者之间的配合和交流，所以很容易出现数个领袖人物，社工这时要注意，因为他们很可能就是小组发展过程中的领袖人物。

（三）齐眉棍

具体目标：通过此游戏，使得参与者了解团队团结一心的重要性，在此过程中发现团队领袖

适合人群：不限

人数：10 人以上

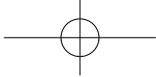
时间：30 分钟之内

所需道具：多跟一样长的长竿（3 米左右）

场地要求：地面平整的室内或户外

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先将参与者分组，每组最少 5 人。 本游戏需要每组的参与者合作完成任务，每人用一个手指接触长竿，共同将长竿向下移动，直到放至地上。	分组时要注意尽量两组人数相同。
每组参与者排成两排，彼此面对面。	
每位参与者伸出双手的食指（呈“双枪侠”状）置于胸前并指向对方。	社工给予动作示范，便于参与者更清楚地了解怎么做。
社工在两排参与者的食指中间放上齐眉棍（置于虎口），使每位参与者的食指都能托住齐眉棍，不可用双指夹住齐眉棍。	不要给予过多的提示，让参与者自己思考如何做。
全组参与者共同将齐眉棍往下移动约 30 公分，如果有任一位参与者的食指离开齐眉棍则需重来一遍。	这是一个需要团队共同去完成的任务，所以社工要观察每一个人在其中的反应。如果中途有参与者表示不耐烦，想要放弃，可能会影响到其他参与者情绪，此时就要及时给予正面的引导，或者请他 / 她作为观察者的角色先看一轮。
游戏结束后，社工带领参与者分享游戏感受。	社工带领参与者分享：在刚刚的活动中，发生了什么事？你们觉得为什么竹竿放不下来呢？就你刚刚所听到的、看到的你想到什么？刚刚的目标清楚吗？除了目标清楚外，还需要有哪些想法或做法配合在一起，才容易达到？刚才有人故意放开手，害我们重来么，等等。 从这个角度来看，每个人遵守规则很重要，不过还可以分析，这游戏对个人而言，除了用心外还需加上什么？



儿童服务互动游戏集

(四) 找出带头人

具体目标：在优秀中相互熟悉和了解，锻炼反应能力和身体机能。

适合人群：不限

人数：10-30 人

时间：15-20 分钟

所需道具：无

场地要求：室内、户外皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
请全体参与者选出一个寻找者，请寻找者在门外等候。	在选择寻找者时，要选择活动能力和理解能力强的人进行。
在内场的参与者中间选出 1 位领头人，带领人们做动作，其余参与者跟着做动作。	带领者要想好做些什么动作，不能老是重复做一个动作。
社工安排寻找者进门，看带领者带领在场的参与者做动作，并寻找带头人的人。	游戏进行过程中，社工要不断进行引导。
游戏结束后，社工带领参与者分享游戏感受。	分享游戏的乐趣，已经找到带头人的方法。

(五) 团队领袖

具体目标：活跃小组氛围，增强团队参与者对领导者的理解和认同

适合人群：不限

人数：10-30 人

时间：10-15 分钟

所需道具：无

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
首先将参与者分成两组，每组选出1名组长、1名裁判员。	该游戏的意义在于：一个团队要有团队领袖，团队领袖需要组织队员完成团队的目标，同时还要承担可能存在的风险。而团员作为团队的一分子，必须积极配合领袖完成团队目标，同时在遭遇风险时，还要敢于和领袖一起承担风险。
两组分别从1-100报数，到7或7的倍数时用拍手代替，如果出错将从头报起。重复N次，直到顺利报到100。 报错的组员将接受惩罚。	此游戏的变通方法很多，如报数的规则不一定要逢7，比如颠三倒四，七上八下，三和四、七和八倒着报等；惩罚的措施也可以变通，可以是真心话大冒险，也可以是跑圈等。
最后组长代替组员接受惩罚，做2的N次方个俯卧撑，由每组裁判交叉执行。	错的次数太多，惩罚者很辛苦做不下去了，可以提议帮助领导者做，大家一起分担。
	此游戏曾在青少年的成长小组中做过，大家都很谨慎，不想由于自己的过失影响团队。当组长面临很大的困难无法完成惩罚时，组员都自告奋勇，在旁边给组长鼓劲，甚至要求替组长分担，很团结。
游戏结束后，社工带领参与者分享感受，特别要注意组长和裁判的分享。	本活动之所以要求裁判要执法严谨，就是要大家看到：虽然领导者平时对员工很严格，员工看到他高高在上，但是其实他所承担的风险和压力远大于大家。大家平时的任何差错都会直接影响到整个团队，使团队的力量削减，无法达到预期水平。大家有这个认识后，就会更加理解领导者，努力配合他做好工作。

(七) 两人三足

具体目标：提高团队合作能力，找出相互合作的要点，寻找团队领袖

适合人群：不限

人数：2组或以上（每组8-10人）

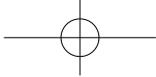
时间：30分钟

所需道具：绑腿的绳子

场地要求：户外平坦地方

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者先排成一行，相邻两人的脚用绳子绑住，全部参与者都绑好之后，从起点开始往前走到达终点，或者绕过终点再回到起点处。以全部参与者跨过终点线为标准，中途有参与者跌倒，需要重新站起后继续前进。	需要参与者注意相互之间的距离，做好保护工作，可以采用所有参与者抓手腕或者抓腰等保护方式，也可采用喊口号的方式。 在进行本游戏时，考虑安全因素，应该选择较平整的场地。



儿童服务互动游戏集

	<p>也可以增加人数，3人4足，或者4人5足。</p> <p>注意参与者在活动过程中的安全，如果有大批的参与者摔倒或者有人受伤，应当马上停止游戏。</p>
<p>游戏完成了一次之后，工作人员可以提示小组选出喊口号的领导者，然后再次尝试游戏。</p>	<p>这个游戏是为了培养参与者的团队合作以及协调能力，所以社工要观察参与者完成任务的情况，在游戏结束后的分享中也可以将所观察到的情况与参与者进行分享。</p>
<p>游戏结束后，社工需带领参与者做感受分享。</p>	<p>这样的领袖培养游戏，一方面注重过程，让参与者在游戏的过程中得到体验式的学习，另一方面则要注重事后的分享：参与者之间是怎么配合的？如何能够又快又好地完成游戏？在没有固定的领导者的时候情况是怎样的，有了领导者之后的情况是怎样的，将两者进行比较。社工需要多一些引导，让参与者回忆完成任务的整个过程，反思自己在团队中是什么角色，成功了是因为什么，失败了又是因为什么，怎样做可以做得更好。</p>

第七章

意见收集

一、情景再现

（一）场景描述

情景一

为打工子弟小学新入学的学生开展的城市适应小组活动已到尾声，怎样才能了解参与者在小组中的收获？怎样才能知道小组活动是否达到预期的目标？社工希望设计意见收集的游戏，帮助孩子们分享他们在小组中的收获，评估本次小组的成果。

情景二

“家长课堂”互助小组活动也是最后一次了，社工希望在小组完成之前了解每一位参与者对这个小组的感受，以及意见和建议。不过，以调查问卷的方式做了解，家长们碍于情面，都给予小组好评。怎样才能知道家长的真实想法呢？

情景三

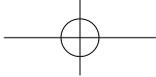
针对小朋友开展的“快乐儿童成长课堂”活动进入阶段性评估的状况，社工需要收集参与的小朋友反映，例如在这个成长课堂里是否开心，是否学到东西等等，但是面对这样一群小学一年级的朋友，怎样用活泼又好玩的方式去进行评估呢？

（二）你知道吗？

遇到以上三个场景，可以使用意见收集游戏来达到评估的目的。

1、意见收集游戏的目的

无论是个案、小组还是社区工作，都需要社工进行阶段性的评估工作，评估工作一方面是社工自己对该服务的效果进行评估，另一方面则需要服务对象对所接受的服务进行评



估，那么在这个评估的过程中就会需要服务对象提出意见或者建议。怎样有效地收集服务对象的反馈信息呢？运用游戏能够帮助社工达到评估目的。

2、选择意见收集游戏时的注意事项

选择游戏，社工要考虑到参与者年龄和特点，比如对小朋友用动感一点的游戏，对老年人则考虑到身体条件，如果是中年人，游戏还不能让人感觉过于幼稚。

3、意见收集游戏的带领技巧

收集反馈意见时，社工主要需要考虑的是反馈意见的真实性，所以反馈意见要不记名。

收集反馈意见的游戏看似很简单，但是运用得不恰当会让参与者感觉很形式化。相反，如果运用得恰到好处，就能帮助社工评估参与者接受服务的感受，同时也能帮助社工更好地反思自己的服务效果。

二、游戏实例

(一) 脸色任你挑

具体目标：了解活动带给参与者心情体验的效果

适合人群：不限

人数：10-30人

时间：5-10分钟

所需道具：表情脸（微笑、大笑、无表情、不开心、愤怒、失望、哭泣……需要提前制作），画笔，画纸

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工事先将表情脸依次贴在墙壁上或者黑板上。	也可以让帮忙的义工举起。
引导参与者任意选择一个表情脸代表参与活动的感受。	
请参与者将反映其感受的表情画在画纸上，交给社工。	不能让参与者直接站到表情脸前，因为群体效应，参与者可能很难做出真实的选择。可以提醒参与者选择一个表情，自己找一个舒适的地方画在画纸上即可，不必考虑其他人的影响。

本游戏非常简单，但却能有效地收集参与者的心情状态，因此常用于活动最后收集参与者的参与感受。

(二) 向左转 向右转

具体目标：在小组前期阶段进行，评估参与者是否愿意继续参加小组活动

适合人群：儿童、青少年

人数：不限

时间：5分钟

所需道具：眼罩

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
让所有的参与者戴上眼罩。	蒙上眼睛是避免参与者因为群体效应而难以做出真实的选择。 如果是年龄较低儿童，社工要注意提醒他们哪里是左，哪里是右。
引导参与者，会继续参加该小组活动的，请向左转；不会继续参加的请向右转；不太确定的，请不要转。	口令一定要明确，先让参与者向左转、向右转，练习一下，然后再做正式的评估。 也可以用点头，摇头来代替，但是这样不容易计数。可以开发其他方式。

(三) 花落谁家

具体目标：评估参与者对活动的满意度

适合人群：不限

人数：10-30人

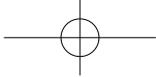
时间：5-10分钟

所需道具：干花、盘子

场地要求：室内

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
参与者每人发1多干花。	实现评估，如果有人对干花过敏则不适用，可用其他东西代替。
社工面前放有4个盘子，分别写有“非常满意”“满意”“一般”“不满意”的字样。	



儿童服务互动游戏集

<p>请参与者将手中的的干花放在代表自己参加活动感受的盘子里。</p>	<p>让每位参与者都走到台前去放置干花，避免让其他人看到，社工也需要回避，以免影响投掷的真实性。</p> <p>让义工在参与者投掷时悄悄地观察，以便适时跟进对活动不满意的服务对象。</p>
-------------------------------------	--

(四) “高不高，由你定”

具体目标：让参与者通过可以达到的手势或姿势，来表达对服务的满意程度，并帮助提供服务评估信息

适合人群：不限

人数：不限

时间：5分钟

所需道具：无

场地要求：能容纳所有参与者

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
<p>社工先要讲解清楚规则。</p>	<p>社工讲解时需要清晰明白，可以和同事边讲解边示范。</p>
<p>位置、形状不限。</p>	<p>要保证每个成员所做的手势和姿势可以被社工或观察员看到。</p>
<p>社工提出问题，比如：你对整个活动的满意度怎么样？</p> <p>参与者需要闭眼，同时通过手举在胸前的高低来表示相应的满意度，保持大约5秒左右并放下。有协助工作人员迅速观察并统计高度的数据。</p>	<p>一般手势对应的规则是：手举过头顶表示非常满意；手放于胸前表示一般；手放于腿部，表示不满意。</p> <p>主要带领的社工可以回避，让协助人员帮忙提问。根据时间及参与者情况，可以多提一些问题，比如对今天的活动形式、活动时间等满意度怎么样？</p>

(五) 手指会说话

具体目标：让参与者通过手势来表达对活动的满意程度，帮助收集服务活动评估信息

适合人群：不限

人数：不限

时间：5分钟

所需道具：无

场地要求：能容纳所有参与者的室内空间

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工先要讲解清楚游戏规则。	社工讲解时可以和同事边讲解边示范。
位置、形状不限。	但要保证每个成员所做的手势和姿势可以被社工或观察者看到。
<p>社工提出问题，比如：你对整个活动的满意度怎么样？</p> <p>参与者需要闭眼，同时通过手势来表示相应的满意度，保持大约 5 秒左右并放下。</p> <p>工作人员迅速观察并进行数据统计。</p>	<p>一般手势对应的规则是：手势 5，表示非常满意；4 表示比较满意；3 表示一般；2 表示不是很满意；1 表示非常不满意。</p> <p>主要带领的社工可以回避，让协助人员帮忙提问。根据时间及参与者情况，可以多提一些问题，比如对今天的活动形式、活动时间等满意度怎么样？</p>

（六）酸甜苦辣

具体目标：评估参与者在活动中的感受

适合人群：年龄较大儿童、青少年

人数：10-30 人

时间：5-10 分钟

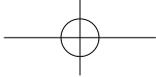
所需道具：酸甜苦辣四种口味的糖果

场地要求：户外、室内皆可

游戏方法（步骤）：

步骤	提示
社工告诉参与者准备了四种不同口味的糖果让大家品尝，因为糖果有限，所以每位参与者只能选择 1 颗。	<p>社工可以根据先前活动参与者的反应，来考虑每种口味糖果的数量比例。</p> <p>为了避免如果参与者全部都选择某一口味的糖果使糖果不够选的情况，社工事前必须准备充足的糖果。</p> <p>没有糖果时，可以用四种颜色的纸来代替。</p>
让参与者选择 1 颗最能表达他 / 她参与整个活动过程感受的糖果来品尝。	在参与者选择的过程中，可以安排义工进行协助，以免参与者当着社工的面不能做出真实的选择。
被选择的糖果数，可以作为评估的依据。	当参与者难于选择时，可能说明他 / 她在这个活动中的感受不止一种，那么可以引导他 / 她选择第一个想到的感受，因为这可能是影响他 / 她最深的一个感受，此外，可以在选择后给他 / 她机会分享。
邀请代表分享：你选择这个口味糖果，代表了你在小组中的感受，可以和大家分享吗？	每种口味的感受邀请 1 位到 2 位的参与者分享便可，注意控制好时间和分享的内容，一定要和参与者选择的糖果口味一致。

选择糖果的方式是比较轻松的评估方法，参与者更容易接受。后找一些代表来进行分

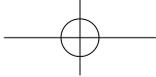


儿童服务互动游戏集

享，也容易引起共鸣。通过分享，可能选择甜糖果的参与者也会分享到其他三种糖果口味选择者的感受。这就需要社工提前给予所有分享者明确的指示，在分享过程中也要注意适当的提醒。

在分享时，如果参与者插话表示共鸣，也希望参与，社工需要根据情况做决定。若时间不允许，就要明确地告诉大家，有分享需要的可以在活动结束后再继续。也可以当场调查，请有同样感受的参与者或有分享需要者举手示意。

(撰稿：陆士楨 李洋洋 李泽轩)



参考文献

- 1、王步青,周祯怡.其乐无穷——社会工作专业活动游戏集[M].北京:中国劳动社会保障出版社,2009.
- 2、张霖.小组工作游戏集[M].北京:中国社会科学出版社,2015.
- 3、陆士桢,王方,陈颖.中国儿童社会工作实务案例精选[M].上海:华东理工大学出版社,2010.