# 社工小组游戏（精选5篇）

来源：网络 作者：清幽竹影 更新时间：2024-09-13

*第一篇：社工小组游戏社工小组游戏 我喜欢你一、活动名称： 我喜欢你二、活动目标：（1）促进班级同学间，彼此的了解与接纳，因了解他人而体谅他人。（2）脑力激荡学生的想象力，并赞赏别人优点。（3）增进班级人际间之和谐与发展。三、活动时间： 8...*

**第一篇：社工小组游戏**

社工小组游戏 我喜欢你

一、活动名称： 我喜欢你

二、活动目标：

（1）促进班级同学间，彼此的了解与接纳，因了解他

人而体谅他人。

（2）脑力激荡学生的想象力，并赞赏别人优点。（3）增进班级人际间之和谐与发展。

三、活动时间： 80分钟

四、活动过程：

（一）准备活动：

１．将班上每六人一组，各组一份名单，老师持有

一份全班各组的名单。２．准备上列场地器材

（二）发展活动（采六人讨论法方式）

１．介绍活动规则

（1）老师说明访问要点，并举例说明。

（2）每组成员互相访问，了解成员之个性、兴

趣、优点、才能、兄弟姐妹间相处的乐

趣，并填写在壁报纸上。

（3）成员轮流报告访问他人的结果。

（4）组长总结报告，综合资料，并对每位成员

综合归纳一句话，给大家分享。２．活动进行

（1）各组拿出娃娃或布偶，顺时钟方向递传下

去，开启音乐（最好是轻快的儿歌）

（2）当音乐一停（由老师控制）手中拿到的人

向隔壁讲：「我喜欢你，因为你．．．」

（如能帮助别人）

（3）讲完音乐又响起，娃娃或布偶再传下去，活动继续。

（4）老师要关照到小朋友讲话技巧及语气、态

度，尤其需要鼓励的小朋友。３．团体反应

（1）刚开始讲话的小朋友，会感到害羞，不自

在，也不知道要说什么，如何说比较好。

（2）经老师提示、鼓励、增强后，气氛越来越

热烈，说的内容也愈感性，愈有创意。

（三）综合活动

１．在小朋友刚开始讲话时，老师适时提示、鼓励

团体气氛，带动热络，老师并且协助、澄

清小朋友有不妥当的言行。

２．老师要总结，如：每一个小朋友都有这么好的 特点，也是大家要学习的地方，让我们

祝福他！

３．活动后常随机鼓励人际关系较差的小朋友，协

助建立班上地位。

神奇的魔法师

一、活动名称： 神奇的魔法师

二、活动目标：

了解教师在学生心中的印象，也让学生有天马行空的联想。

三、活动时间：

填写活动单。（先让学生思考五分钟）自由发表。

教师可跟据学生填写的内容，做适度的调整：例如，服装，面部表情，对某些学生的态度…….。

四、活动过程：

如果你是神奇的魔法师，可以把老师变成一种动物，你会选择哪一种？──咻── 我变、我变、我变变变，我把老师变成．．．． 为什么会让你联想到这种动物？ 这种动物给你什么感受。把你变的画出来。

绕着地球跑>

一、活动名称： 绕着地球跑

二、活动目标：

打破陌生，促进团体间成员的认识。

三、活动时间：

四、活动过程：

男里圈，顺时钟转；女外圈，逆时钟转，双手搭在前一个同学的肩上，一边唱「捕鱼歌」一边跑，每唱一句，喊一句「嘿」。接着，反身再搭同学的肩膀继续跑，等主持人吹哨时，男向圈外，女向圈内，按主时人说的地名，同学就依各地礼仪做动作。

地名－动作：

a.纽约－互相拥抱说「哈啰！」

b.东京－互相鞠躬说「空忙哇」

c.曼谷－互相膜拜说「撒摸低喀」

心脏病

一、活动名称： 心脏病

二、活动目标：

1.快速的记住他人的名字，记忆力的培养。2.学生注意力的集中。3.新班级的气氛暖身运动。

三、活动时间： ５～１０分钟

四、活动过程：

1.每五～十人一组，若干组就准备几副扑克牌。2.分组完毕后，同组的围成一圈于桌前。

3.成员简单做自我介绍，其它人需记住对方的名字。4.选一位发扑克牌的人。

5.活动开始。发牌的人逐一在成员面前发一张。

6.成员需注意，所发的每一张牌的数字（发牌者亦需看

牌）。

7.当发下的牌数字（不论花色）与别人相同时，要赶快

喊出对方的名字。

8.喊对名字，且最快反应的人，就将自己面前的牌送给

喊错或叫不出别人名字的人。

9.发牌的速度可快可慢，配对的注意力会因此而呈现紧

张，随时准备叫人。

10.所有的牌发完后，谁的牌最少，谁优胜，表示其记人

的名字快而正确。

11.组头互换，可连续玩几次（不同时间），直到大家都

互相认识为止。

＜认识同学＞

一、活动名称： 认识同学

二、活动目标：

在30-40分钟之内熟识5~10个同学。了解与他人互动的关系。

三、活动时间： 40分钟

四、活动过程：

引起动机：看谁最有创意（时间：8-10分钟）a..4-5人一组。

b..将桌子柯子高叠起来。

c..将报纸撕成长条(一张一张不能断)。d..用撕下来的长条报纸布置在桌椅上。e..用撕下来的长条报纸和其它组在一起。发展活动：

a..欣赏前面的活动，请小朋友发表谁最有创意？

b..以组为单位，以塑胶绳围住每一小朋友的肚子，拿另一绳子将每一个人连起来。

c..每一个人自己拿纸笔去记别组的小朋友的姓名、最喜欢作的事、最讨厌作的事。

d..活动时，绳子不能断，不要把报纸弄破。e..讨论分亨： 你认识了哪些人？ 这些报纸像什么？ 这些绳子像什么？

你在活动中有什么感觉？

五、注意事项：

引起动机中叠高桌椅只是激发创意，不一定要比堆 高，而且要注意活动中的安全。

活动时注意观察孩子遵守规则的情形，可适时给予 指导。

六、资料来源：

七、活动类别：

游戏竞赛、讨论分亨、分组活动。

＜相见欢＞

一、活动名称： 相见欢

二、活动目标：

增进儿童彼此间的认识与了解。协助儿童学习尊重包容别人。

三、活动时间： 80分钟

四、活动过程：

老师说明：各位小朋友，开学后分班至今已快一段时间，班上有些同学可能还不太熟悉，今天我们进行一个活动”相见欢”可以增进大家彼此间的认识与了解。

一、认识你真好：

师生同唱”当我们同在一起”，也可以轮唱或合 唱的方式进行。老师示范：

二人一组先互相介绍自己的姓名、喜欢的事、不喜欢的事。

ii.各小组同学在小组内轮流介绍，然后可写或

在白纸上。经验分亨：

二人一组上台介绍友伴给全班同学认识。老师整理归纳班上同学最喜欢与不喜欢的事。例如：最喜欢的事：被人称赞。

最不喜欢的事：被父母骂。问题讨论：

当你被介绍或介绍别人时，内心的感觉是什么？

对别人不喜欢的事物，我们要以什么态度来面对它？ 老师结语：本活动介绍自己，认识别人，增进彼

此的认识与了解，也发现每个人都有喜欢和不喜欢的事，我们要学习接、尊重、包容，并关心别人。

五、注意事项：

辅导学生要尊重别人，包容别人。

介绍时应避免以语言伤害同学并保持目光的接触。

有相同喜好的同学要多鼓励他们课余时间互相切磋琢磨。

＜认识你真好＞

一、活动名称：

活动(一)：认识你真好 活动(二)：打击魔鬼

二、活动目标：

促进学生彼此的认识。

消弭本阶段的儿童惯有的两性间敌视。

三、活动时间： 活动(一)：20分钟 活动(二)：20分钟

四、活动过程： 活动(一)：

让学生先依照性别面对面围成两个圆圈，并跟两旁的人拉起，教师请大家一起唱某首歌；这时要求两圈各以不同的方式转动。老师可在任意时刻喊停，停止转动的时候要跟对面的人说：「嗨！你好，我是（姓名）」同时要握对方的手或是做出打招呼的手势。将内外圈的男女生打散，再进行如前面叙述的步骤。活动(二)：

让学生玩大风吹，可是被鬼抓到的有逃生的机会，就是只要被抓到的人晓得鬼的名字就可以赢过鬼。

＜大家过ㄨ桥＞

一、活动名称： 大家要过ㄨ桥

二、活动目标：

在动静交错中，使成员袪除陌生隔离感，而彼此产生信任亲切感。

三、活动时间： 5~8分钟

先在黑板上详细说明活动内容、细节及相关事项。编队方法及队形安排，可依场地而有所变化。

各队自行产生一位小领袖，坐在最前面，以利指挥全队人员事宜。各小队领袖出列猜拳，找出最赢的队。

主持人纸片上写下各排面次序，好随时记录总分或顺序。

主持人吹一短哨音，由最赢拳的队先说出比赛语句，并做摇摆动作。

比赛进行中，如有芋队构成记录要件，主持人便吹出长音，使比赛停下来，待处理完毕后，再吹一短哨音，由产生状况的队，重新说出比赛语句，继续进行活动。

五、注意事项：

比赛语句中，ㄨ的部分只适合套入2~4个字的名词，节奏才容易表达出来。

适合套入的桥名有：(1)以造形而言：拱形桥、大吊桥...。(2)以材料而言：钢架桥、水泥桥、板木桥….。(3)以桥名而言：慈母桥、九曲桥、曲形桥…..。(4)以抽象名词而言：奈何桥、彩虹桥、外婆桥…..。

活动歌曲或语句是「摇呀摇！我们要过ㄨ桥！」。比赛前，各队须先取好一个桥名，作为各队的代表。夬活动进行的动力是由轮流说出比赛语句的队，在说出比赛语句时，将别队所拥有的代号套入0中，以表示下次的比赛语句，是要由该队说出。

被指定说出比赛语句的队，要在2秒内迅速说出比赛语句，并作摇摆动作。

＜认识好朋友＞

一、活动名称： 认得好朋友

二、活动目标：

打破沉默，消除默生感。

促进成员互动，激发创造思考能力。

三、活动时间： 全体－30~40分钟。

个人－如一班40人，每人可给30秒钟；人数少时，个人表演时间可以增加。

四、活动过程：

领导者A站在场中示范介绍自己。

介绍后，一面以自己独特的、吸引人的动作行进至圆圈夫同伴B（行进中，一面说出自己的嗜好，如我喜欢．．．）。并把双手搭在B的肩上或拍B的双手均可。

A站在B的位置，B模仿A的动作并重复A的简介（他是谁．．．他喜欢．．．）行进至中心点。

换B在圆心简介自己，然后再以自己独特的动作前进至圆圈找同伴C。以此类推，一个接一个，直到全体介绍完。彼此分亨回馈。

五、注意事项：

动作自创，任何动作或配合动物叫声均可，但不要尖叫，以免秩序大乱。表演者要能连贯进行，气氛更能符合传梁之功用。

＜我最喜欢的动物＞

一、活动名称： 我最喜欢的动物

二、活动目标：

在一新团体中，使大家能有初步的认识及产生向心力。

三、活动时间：

准备1-3分钟、活动0-15分钟、整理1-3分钟。总共约15-20分钟。

四、活动过程：

带团者（辅导员）准备适量之动物头套，每种动物吾利用不同的颜色重复出现。（参加者每人一顶）。

每人进场即选用一种动物头套并照指示团成一圆圈。

接着，由辅导员开始，用一大家都熟悉的曲调唱：

”我是小白免（小ㄨㄨ），王ㄨㄨ啊！王ㄨㄨ，喜欢小

黑熊啊！（小ㄨㄨ啊！）小黑熊”。

同时模仿该动物之作跳（走、爬）至头戴黑熊头套学生的旁边两人，握手或拥抱。被选上之学生，亦如前法：”我是小黑熊！黄ㄨㄨ啊！

黄ㄨㄨ喜欢大公鸡啊！（ㄨㄨ啊！）大公鸡。．．．．．．．直到全体都自我介绍完毕为止。

五、注意事项：

适用人数范围：20~30人。

活动地点及场所：教室、草坪、川堂、球场皆可。

准备头套时，请选些颜色鲜明，图片上姿态可爱的动物。

每一种动物最多两只，且应以颜色分开，即同色同类的只可出现一只。

动物头套，可用动物牌子替代。但如用手势，则妨碍后续动作；如系别在身上，则需注意图片不宜太小，以免分辨不清。

＜同理心＞

一、活动名称： 同理心

二、活动目标：

透过小组使自我明白他人的重要性,有必要了解他人、尊重他人,进而产生信任。

三、活动时间：

四、活动过程：

以两人为一组，分成若干组，两人一组面对面坐下，以互相交谈方式，先由一人介绍自己及９家庭状况、兴趣及五「最」－－最喜欢的事、最得意的事、最难忘的事、最害怕的事、最脸红的事。

当一人说完后，换另一人来介绍自己，以彼此了解对方的个性，双方介绍以十分钟为限。在进行小组介绍后，则大家围成一圆圈，依序对大家介绍自己的伙伴，若不充分时，则由被介绍者自行补充。轮流介绍至全部轮軏为止。

最后进行「回馈」活动，请参与的每一个人轮流发表对这项活动的感觉、心得。

五、注意事项：

人员以十至十二人为宜，采任意分组方式，活动进行

时，领导者也可以一起参与，以增加对他心的了解。

地点室内、室外皆可，只要团体成员舒适即可，但尽量以安静的地点为优先选择。讨论：（１）在双方有误解（沟通不良）时，自己是否能多替别人着想。

（２）在此活动进行完毕后，自己是否会站在别人

的立场替别人着想？是否更能宽恕别人。

鸡杀马＞

一、活动名称： 鸡杀马

二、活动目标：

成员彼此熟识，建立良好人际关系的基石。增进同理心。

借着活动过程，体会彼此的关怀。

三、活动时间： 大约三十分钟

四、活动过程：

二人一组，猜拳，输的人双手搭在赢方肩上；两人平手，则互相搭肩。一齐唱”依比呀呀”唱到”呀”就压一下。最后一句的”依比呀呀”就再猜拳。回到１。

一齐唱”依比呀呀”改”依比掐掐”就掐。回到３，最后一句猜拳。回到１。

改成”依比搥搥”。照原来。

五、注意事项：

活动做完，可以请学生站起来说说感觉，体会彼此的温馨、舒适回馈。

＜超级记者会＞

一、活动名称： 超级记者会

二、活动目标：

能培养小朋友发问的基本礼貌。能培养小朋友尊重他人的基本礼貌。能更深入的认识老师、同学。从游戏中建立心灵的交流。给学生受到全班注意的机会。

三、活动时间：

四、活动过程： 集合。

老师先站在讲台上。

先抽签找出(或同学自愿)被访问者，站到台前接受台下”记者”发问，发问时要有很有礼貌。（并进行五个问题的发问，遇不礼貌者，可拒绝回答，但只能拒绝三次）

进行游戏。最后全班均需上台接受访问。（录音，事后整理成一份书面报告）由老师归纳、奖励及经验分亨。最后可以由台下的小朋友举手发问，台上的老师选择，被选到的小朋友可以发问他们想知道有关于老师的问题。未被选到的小朋友安静倾听并等待下一个机会。

五、注意事项：

提醒小朋友发问的基本礼貌，”请”、”谢谢”……。提醒小朋友他有发问的权利，但是，老师不回答的权利。此活动可配合国语课、说话课、作文课。适合于各年级。

＜一点灵＞

一、活动名称：

一点灵

二、活动目标：

引发参与兴趣。增进彼此初步认识。

培养有礼貌，且能赞赏他人的风度。

三、活动时间： 5～8分钟

四、活动过程：

成员一一介绍自己的名字。

成员围成坐下（蹲下），并双手合掌竖在头上。由甲成员开始：

(1)站到一位成员面前，用手一点，点在对方合掌上，并说：「０００，你好吗？」

(2)若说对了，则该成员都必须站起来，边两手开展，放下，然后握着甲的手说：「谢谢你，我很好。」

(3)接着甲回到圆通，同样的方式继续进行，直到每人都参与施功为止。

(4)若说错了（算一次错误），则该成员保时原状，施功者再去点别的成员，直到点对了才换人。

(5)活动最后，请一就灵的人说一句赞美词。

五、注意事项：

适用于 初组成且成员互不相认的小团体(8~12人)。每个成员都必须出来施展一点灵，且不重复。已被点过的人不可重复，否则算失误。

若成员全被点过了，则领导者可让成员随意互换位置，然后再进行活动。

车上游戏篇（1）

------------------相信有押车经验的人，都知道车上玩游戏的队形是什么了吧！如果有人不知道的话....怎么可能不知道呢??！

好啦！现在我就介绍几种我常用的车上团康！至于在车上玩团康要注意的事项，我想只要是三岁以上的人，都应该知道吧！！（1）眨眼传数字：

将车上的人分为四组，请一位服务员在车尾，轻声告诉每组最后一位同学一个数字（每组不同），注意不可让其它人听到。

一开始可先传二位数字，左眼代表十位数，右眼代表个位数，譬如传的数字是58就是左眼眨五下，右眼眨八下，当后面一位开始传时，其它人眼睛都只能看前面，等后面一位伙伴拍你肩膀时才能回头，就好像在玩“超级比一比”，因此，此活动又可称为“超级眨一眨”。进阶：

数字可由二位数增加到三位数，百位数字可用嘴巴来表示

譬如：458，就是嘴巴先开合五下，然后左眼、右眼同上，当然也可以四位数，五位数，表示的方法也很多，可由代领者自行发挥，但要注意安全！笑点：

（1）代：有些伙伴好像有点眨眼障碍，左眼眨时，右眼也跟着一起眨，右眼眨时，左眼也跟着一起眨，结果出来永远是对子！

（2）代：有些伙伴蛮可耻的喔！在张嘴巴时就直接把数字讲出来！

还有人边眨眼睛边聊天的，像鹏鹏大哥刚才就看到一位男伙伴对他前面的女伙伴说：

「等一下一起照张像吧！」（代领者要模仿边眨眼边说！）（3）在问第一位伙伴答案时，若是错的，可依序往后面问，看看这组到底是从那一位伙伴开始错的，可稍做消谴。p.s.活动进行中，严禁互相讨论喔！！！

车上游戏篇（2）

------------------前一个通常是我第一个会拿出来带的，非常容易，把气氛炒起来，又可以让学员们有初步的互动，当气氛开始炒起来时，当然要把握这个好机会，让气氛热起来，因此我会带下面这个活动：（1）传帽子v.s.传报纸：

每组发一份报纸和一顶帽子，让伙伴先报数，知道自已是几号，报纸和帽子不一定要放在第一位伙伴的手上，可以随便放置，然后当代领者宣布一个号码时，每组的报纸和帽子开始往该号码的伙伴传，此活动是分左右两组进行的，也就是1、2排为第一组，3、4排为第二组。

因此活动进行时会有下列几种情形发生：（以第一组甲、乙两人为例）A.当甲拿到报纸时：

乙什么也没有，甲就可以打乙。

乙的报纸也到了，两人就互打，若这时有一方的帽子到了，则没有帽子的一方就要打自已。乙的帽子到了，戴上帽子后，甲就要打自已，乙就等他的报纸到时，再打甲。当两人的报纸，帽子都到时，则停止动作。B.当甲拿到帽子时：

乙什么也没有时，二个大眼瞪小眼。乙的帽子也来了!二个还是大眼瞪小眼。

其中一方的报纸来了!若该方没有帽子，则只能打自已，若有帽子，则打对方!同样当两人的报纸和帽子都到时，则停止动作。C.反之亦然。

（2）传帽子：（简化版）

每组发一顶帽子，然后进行报数，代领者宣布数字后，先拿到帽子的就开始打旁边的伙伴，够简单吧！

说明：

这个活动玩起来会很激烈，主要也是利用伙伴在上车时，通常都会是感情比较好的坐在一起，因此玩起来不会太含蓄，带领者要随时注意控制场面，并抓临场的笑点!以把整车的气氛带到最高点!

车上游戏篇(3)

------------------在前二个游戏带完后，整车的气氛已笼罩在你的魔掌之中了!伙伴也都解冻的差不多了，这时我个人比较喜欢带一些比较有意义的活动，就是增加伙伴们彼此之间的认识，若活动已经进行到后几天的行程的话，则就不太需要了。

像这类的游戏其实有很多种，譬如：一边唱歌，一边传东西，当歌声结束后，东西在谁手上，则要起来作自我介绍，这时服务员要懂得适时引导以及带领伙伴之间的互动，不要让伙伴撑太久，以免冷场。

这个游戏的另一个目的，也是要让伙伴们在无形中开始开口唱歌，为接下来的游戏做一个暖场。

在让伙伴们开口唱歌的目的达到时，你可以带一些简单的唱跳，譬如：蜗牛与黄鷅鸟、伊比呀呀，又可以让车内的气氛再次带动起来!这类的游戏都可在市面上的书藉找的到，在此就不再详述了。

车上游戏篇（4）

当气氛炒的很热热时，其实很多游戏平常在晚上用的都可以拿来玩！

像我个人就曾在车上带过捉手指（又名小蜜蜂或乌龟乌鸦），汽、咚、锵等。

当然在车上总不能一直玩个不停啊！但突然结束掉也觉怪怪的，在此提供一个结尾的小游戏，给大家做个参考。时间感应：

考验伙伴的时间感，一开始可以先玩10秒，请大家把眼睛闭起来，自已觉的10秒到了就张开，然后逐次增加秒数，最后就直接给他30分钟，这样伙伴也知道我们要让他们休息了。结论：

车康的带领除了个人的技巧外，其它服务员的帮忙也是很重要的，通常前后都要站有服务员，以免最后面的一些伙伴会有被乎略的感觉，另外要注意不要影响到司机大哥的开车，不要玩的太疯了，而危害到大家的安全。

＜HAPPY BIRTHDAY＞

一、活动名称： ＜HAPPY BIRTHDAY＞

二、活动目标：

让小朋友懂后欣赏他人的优点，并培养自信心，并鼓励其良好行为。

三、活动时间： 庆生会时

四、活动过程：

活动方式：以礼物的方式，呈献给寿星。将该次庆生的寿星名单列出。

如有n位寿星，就发给每位小朋友n张2.5×40cm的长纸条。(纸条可由小朋友自行裁制,如果年级太低可由教师统一发给。)諘每位小朋友写出寿星的一项优点，并标明具体事实，或感激寿星的事。（只能在纸条上画插画或用彩色纸，由小朋友自行发挥。

请小朋友将纸条折成小星星。如果小朋友不会，教师可在美劳课时，统一教学）寿星在讲台上，二将星星拆开，念卞自己的优点给同学听。

念完后，请寿星发表感言，并说出对自己的期望，及对同学的感言。

五、注意事项：

适用年级：低、中、高年级皆可。提醒小朋友写具体的优点，避免缺点。

注意在折上的星星上注明寿星的名字，以免混淆。

＜送你一份「爱」的礼物＞

一、活动名称：

送你一份「爱」的礼物

二、活动目标：

让寿星更加了解自己的优缺点，让全班进一步了解彼此。

三、活动时间： 五分钟。

四、活动过程：

每个同学根据伓对寿星的了解，送他一份他最需要的礼物，礼物可以是抽象的，也可以是具体的东西，（例如：我想送你一个笑容，一颗勤劳的心），送礼物的同学要说出为什么要送这份礼物，而寿星收到礼物，也要说出心理的感受，藉此澄清彼此不同的看法，让寿星也藉星了解自己在团结中的地位，而寿星也藉此说出自己真正的想法，让同学更加了解寿星，消除彼此的「盲点」。

五、注意事项：

适用于庆生会的中间时段，切完蛋糕之后。

**第二篇：社工游戏**

一、比比谁高 形式：4-5人一组 类型：创新类

时间：活动分2次进行，每次10分钟

材料：每组一套工具（扑克牌两副、吸管60支，万字夹一盒）操作程序：

1、培训师发给每组扑克牌两幅，万字夹一盒。

2、每个小组在规定的时间内利用材料做一个物体，使物体做得尽量又高又稳固。

3、培训师测量物体的高度。在测量前，要先用力拍一下桌子。

4、做得最高的物体为胜。

5、在第二次活动时，培训师将另外的材料吸管发给学员。规则同上一次一样。有关讨论

1、小组如何通过讨论进行创新？

2、第二次创新和第一次创新有什么不同？

二、流星雨

（一）游戏目的：

了解合作默契的重要和影响因素；体验、回味自己他人的互动情形，并找出增进彼此合作默契的方式。

（二）游戏程序：

1、所有成员背向圆心，围成一大圆圈。

2、培训师给其中3个人每人一个不同颜色的小球，让其听哨音向上抛球，令其它成员接住此3个球（上述三人不可再接回他们向上抛的球），一个人只能接一个球，再由刚接住球的三个人，向上抛球，由其它成员接，如此练习直到所有人都接过球（接过的人不可再接球）。

3、培训师再加入2个球，重复上述第2步的步骤，直到所有人都接过球，且球不落地（若有一个落地需重新开始）。接着再增加几个球，重复上述第2的步骤，最后直至加到N个小球，让团体成员每人皆有一个不同颜色的球。

4、进行最后一项挑战，听到哨音，所有成员将球抛向天空，不能接到自己的球，看看团体成员总共能接住几个球。让团体进行讨论后，进行第二次全数抛球的挑战。

5、游戏分享讨论题目：

（1）在此活动中，你觉得印象最深刻的是哪一个阶段？为什么？（2）当你接到球或漏接了，你有什么感觉？为什么？

（3）当球越来越多时，你有什么感受？你会如何配合团体成员共同达成目标呢？（4）团体进行讨论时，你会主动加入讨论或当旁观者，为什么呢？（5）在活动中，我觉得够团体能达成任务最重要的原因是什么？

（三）游戏规则：

1、每当球一落地，培训师需让成员共同讨论，再重新进行下一次的挑战。

2、重复接球时，成员不可接住自己向上抛的那个球。

3、听到哨音，才能抛球，抛球要有一定的高度，约5至6米。

（四）游戏准备：

材质松软的小球数个(视人数而定，每个人球的颜色需不同)；哨子一个。

（五）注意事项

接球时，同时要注意其它成员的行动，以免发生相撞。

（六）小结提示：

在团体形成期，建立团体和谐的气氛与团体的凝聚力，是培养团体成员自主性与积极参与的必要条件，因而充分建立合作关系很重要。个体通过活动，获得多感受，延伸至现实的生活中：我的朋友或家人中，谁和我最有默契？我们曾经有过哪些有默契的经验？我和他们如何维持我们的默契呢？在单位或其它团体中，有哪些没有合作默契的状况，你觉得应该怎么解决呢？

（七）创新提示

道（观点）：这是一个提高团队凝聚力的游戏。但是如果创新设计一下，完全也可以是一个决策训练或问题解决的游戏，突出群体决策的过程。

天（时间）：在时间上尽量安排在培训过程前半程，学员之间还没有完全熟悉，已经有一定程度的了解。

地（空间）：空间上的安排宜安排在较为空旷的室外。

将（领导）：作为团队游戏，培训师的能力在组织游戏中，要让每个成员都理解游戏意图。

法（规则）：游戏的规则中主要是全体成员之间的接触。不能接自己抛出的球和避免相互冲撞，在本游戏中现得尤为重要。

三、诺亚方舟（适用：活跃气氛）

简述：选择不同的动物救，洪水来了则要找位置坐

人数：不限 场地：室内

对象：刚认识或不认识的人

游戏方法：

1.把人数还少一张数目的椅子围成一圈。除了诺亚外，其余的人坐在椅子上。

2.每个人必须为自已选个代表的动物。

3.诺亚必须站在中央，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诺亚，原诺亚则变成该动物。

4.当诺亚三次的人则算输。

题目例子：

有点像大风吹，但是只选其中的动物。诺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。

四、记忆考验（适用：活跃团队气氛）

简述：随着越来越多要记的东西，试试自已可不可以

人数：不限 场地：不限

对象：刚认识或不认识的人

游戏方法：

1.全部人围成一圈，从第一个人开始说“今天我吃了一个ＡＡ”（ＡＡ为随意食物名！）

2.接着第二个接着说，吃了一个ＡＡ，二个ＢＢ…（ＢＢ不同的食物名！）

3.像这样一直传下去，每传一个人就必须重复前面的食物名，另加一个新的食物名。

4.一直到有人中途讲错出局！

题目例子：

可选一些较难的食物名或菜名！或一些平常不容易吃到的！例：滑蛋干贝牛肉汤

五、非象过河

先介绍口诀「左线预备，右线预备，全线预备，开保险，开始射击」在距离一定点画圈，以将鞋子踢进圈内为主，全员踢完后请他们向后转，将圈内所有鞋绑在一起，以最快进度穿完鞋子小队获胜，亦可用臭气冲天方式结束。

六、臭气冲天

小队以最快速度脱掉自己的鞋子，在最短时间内以小队鞋子堆最高者获胜。

七、认识游戏-小厨师

这个游戏颇适合团体初期使用，玩法很简单，首先大家围坐成一圈，主持人站在圈外说明规则：

『现在我是一个小厨师，待会我会绕着大家走，并挑选我这道菜所需要的东西和佐料，当我说到某样东西并点到你的肩膀时，麻烦那位伙伴起立，大声说：[☆☆是○○，○○是☆☆]，并跟在我的后面走，我作什么动作，跟在后面的人也请跟着做，当我准备好我要烹调的东西时，我会喊：[下锅]，此时请大家以最快速度找到空缺坐下，若没抢到位置的就当下面一任小厨师。』 接下来用一个假想的状况来说明：

游戏开始后，小厨师开始绕着圆圈走，边走并边说：「现在我要烹调红烧狮子头，首先我要猪肉」，同时轻拍圆圈一伙伴肩膀，那位伙伴就要起立，大声说：「猪肉是ppd(伙伴自己姓名)，ppd是猪肉」，说完并跟在小厨师后面，小厨师作什么动作（例如搔首弄姿、故作娇媚或弯腰走路..），跟在后面的人也要跟着做，小厨师：「我还要红萝卜」，第二位伙伴：「红萝卜是merkatz，merkatz是红萝卜」，「我还要酱油」「酱油是Lightblue，Lightblue是酱油」，「我要小白菜」「小白菜是小文，小文是小白菜」，后面佐料一律跟在小厨师后面绕着圆圈走并模仿动作，当小厨师认为好了，就大喊一声：「下锅」所有起立的佐料和小厨师就赶快去抢位置，最后一定有一位没抢到位置，他就继任下位小厨师并重复上述规则。

有趣的地方主要是小厨师可以发挥想象力，想些有趣的佐料及作些好玩的动作，游戏最后通常是把所有人都点起来绕着圆圈跑，最后下锅时大家就会一起往中央挤着坐，很有意思。或许为避免伙伴太贪玩，一开始就把所有伙伴点来下锅，限制一下佐料数目，再逐渐放宽可能是必要的。

八、主人与天使

一、活动名称 主人与天使

二、活动目标

经由活动方式，增进彼此互动关系，并学习主动关心他人。

三、活动时间

四、活动过程

﹝1﹞每位小朋友都是〝天使〞，同时也是〝主人〞。﹝2﹞经由抽签方式定谁是自己的主人。

﹝3﹞〝天使〞必须每天对自己的主人作一件〝好事〞。例如：

赞美主人、帮他一个忙、或送件小礼物等。同时也不能让主人知道自己是谁。﹝4﹞经过一星期后再揭晓〝主人〞与〝天使〞的身分。

五、注意事项

﹝1﹞ 本活动可于庆生会前一周进行，再舆情生会十揭晓答案，增加趣味性。

﹝2﹞ 活动进行中一鼓励儿童多使用社会性增强，如多发觉〞主人〞的优点。赞美她、为他服务；少用物质性的馈赠。

九、庆生会

一、活动名称 庆生会

二、活动目标

1.辅导学生社交生活，促进和谐人际关系。

2.辅导学生感谢父母养育之恩，做一个孝顺的好孩子。3.由感受别人对自己的关怀，进而激发爱心，也能关怀别人。

三、活动时间

每个月第一周的级会时间，后段约15分钟。

四、活动过程 ﹝一﹞ 事前：

1.在美劳课制作彩球、纸花环、心型小卡片﹝写上温馨祝福语﹞。2.在学校统一发的生日卡上，写一句嘉言及签名留念。

3.布置会场、挂彩求、彩带，美劳专长的者黑板彩画，享有气氛。4.桌椅排ㄇ行开级会，会后椅子班入内成一U行开庆生会。﹝二﹞ 当天：

1.〝生日歌〞歌声扬起，寿星列至中间。﹝中英文都唱﹞ 2.代表为寿星带花环。歌声使停。同时做Holk。3.老师颁生日祝贺，并一一祝福握手。

4.唱起〝萍聚〞寿星接受同学们〝耳语〞级礼物﹝心型小卡片 5.寿心回馈---自我表露、感恩父母、师长、同学。

6.〝我永远祝福你〞歌声不断，寿星走道同学面前一一答谢，彼此感情又进一步。﹝和着歌声、寿心语同学自拍手、对拍手﹞。歌声越唱越快，掀起高潮。

7.最后，全体起立，肩搭肩，头和身体左右摆动，最后一声〝祝你生日快乐〞哇!哈!拍手向上跳起来。

五、注意事项

1.歌曲平时音乐时，早都教会。2.指定声音响亮者，在某一阶段﹝下课铃声时﹞高喊〝祝你生日快乐〞。3.意义比实物更宝贵，所以不买礼物与蛋糕，以友情和卡片代表。4.彩球、彩带、花环可延用多次。﹝纸花环也可奉送﹞。

5.如同月多人生日，心型卡片，老师要事先安排，免得不均匀。反闹情绪。6.最后6、7之活动，除达到目标1、3外，愿使班上更有〝凝聚力〞。

十、猜一猜

一、活动名称： 猜一猜

二、活动目标：

借着猜测，来说出寿星的心理想法，拉近同学间的距离。

三、活动时间： 三分钟

四、活动过程：

让寿星表演一个动作，由他的好朋友来猜这个，然后，由他的好朋友表演寿星的口头禅，或是最常出现的动作，藉此，让同学的友谊更加坚固。

十一、生日礼物

一、活动名称： 生旦礼物

二、活动目标：

协助儿童了解自己在需求。协助儿童增进彼此的了解。

三、活动时间： 八十分钟

四、活动过程：

老师说明：每个人都喜欢收到心爱的礼物，今年的生日，如果父母或师长、朋友想送到一份非金钱可以买得的礼物给你，你最希望收到的礼物是什么？今天的活动，大家可以分亨彼此所爱的生日的礼物。猜猜老师的礼物：

老师先将自己想要的礼物写上或画在白纸上，投入空盒中。（礼物要以无形、非物质性为主）如：希望我的学生功课进步，身体健康。

老师以一些动作，或一些话语向学生示意出来。全体同学猜猜看。（可举手自由猜）学生猜中后，老师说明希望收礼物的动机。我最需要的礼物：

１.老师发下白纸，每人一张，请同学将自己想收

到的礼物画在或写在纸上。

２.各小组同学互相传阅礼物单。（指导学生写出或 画出礼物要以自己最需要的为主）经验分享： 请同学将礼物单拿在手上，让彼此可以看得清楚。依次请各小组同学上台展示夃说明。将希望获得同类礼物的同学分在一组。例：(1)聪明、活泼。(2)有信心。(3)长高些。(4)身体更强壮。(5)功课更好。(6)同学和我玩….。

问题讨论：

想到得你所希望获得需要的礼物，要如何的努力与付出？ 知道同学所希望获得的礼物后，你杙法感觉是什么？

（五）老师结语：透过今天的活动，可以增进我们对自己及别人内心需求的撩了解，由同学的分享与报告中我们发现每个人都不是完美的，如果觉得自己在某方面有所欠缺，只要肯努力付出，终有一天都可以得到这些礼物的。

五、注意事项：

礼物以心中最需要的，非物质性的为主。所希望获得的礼物，可与家人共同分享。

十二、生活公约〞的制定

一、活动名称 〝生活公约〞的制定

二、活动目标

让小朋友藉由讨论的方式，定出合适自己的生活公约﹝及班规﹞，由于是全班同学共同订定出来的，由于是全班共同订定出来的，对于自己所订定出来的班规，小朋友较会去遵行，也较具公信力。此外，借着讨论的方式，也可以让小朋友对民主及意见交换有更深的认识，进而培养出尊重他人及服从多数的民主风范。

三、活动时间 20分钟

四、活动过程

1.将全班小朋友分为四组

2.告诉小朋友所要讨论的题目为〝生活公约〞，请每小组在规定时间内完成讨论并将其讨论结果以条目式列举出来，以便提出来讨论。老师并应于此时把讨论时所应注意的事项交代清楚。例如：尊重他人的意见及发言权，服从多数等民主态度，并鼓励大家踊跃讨论。3.各组开始讨论：

﹝老师可在各组间游动，观察各组讨论状况，再有疑问时，提出指导与建言，但切忌不要影响各组讨论流程。﹞ 4.各组依序发表讨论果：

首先请第一组发言，已条目式发表讨论结果，每讲述一项，就调查各组的支持率。例：第一组发言人说：〝要保词教室的整洁〞讲完后便问：〝请问有哪些组合我们有相同或相似的讨果?〞若有两组以上有代表举手，则此项变成〝生活公约〞，若没过半数，此项目能要保留，让小朋友于发表后再根据这些他们事先没讨论项目在予以探讨，若认为可行，则再订为生活公约。﹝ps.老师选两个小朋友担任纪录，将已成为生活公约及要再讨论的事项写在板上。﹞

5.根据上数活动为活动中通过的项目，再让学生们讨论。

6.于讨论后再让学生们投票，若过半数﹝投票时皆以组为单位，每组派代表投票﹞，则成为学生公约，不成立则删除。

7.最后，让小朋友们欣赏自己所订出之班规，并牢记其项目，且将桌椅还原。

五、注意事项

1.维持班上秩序，请小朋友们安静的讨论。

2.注意他们的讨论态度，若有争执发生应给予事实的引导。3.鼓励大家多发言，不要太多个人意见。

十三、班级经营儿-荣誉制度的建立

一、活动名称

班级经营儿-荣誉制度的建立

二、活动目标

三、活动时间

四、活动过程

方法：画一张长方形画有跑道的海报，分成1.2.3˙˙等各跑道，把班上分成各组﹝获利用已有的排数﹞。在跑道上放置赛车，利用赛车可前进后退的特性，若小朋友表现良好可前进﹝以公尺为单位﹞，反之则后退。荣誉卡制度：美人发一张集点卡，当天得分最高的﹝集赛车最远的那一组或排﹞即可盖一点。一个礼拜结算一次点数，点数最高的那一组或排，即可得到小礼物一份﹝每人一份﹞。

《班级经营报告》

一、活动名称

奖惩制度的建立---荣誉温度计 班规的编制

二、活动目标

三、活动时间

四、活动过程

《奖惩制度的建立---荣誉温度计》 ▲ 实施方法﹝一﹞

1.将班上分成五组﹝是人数而定﹞。

2.每人分三张基本的〝荣誉温度卡〞。集越多，分数越多。

3.每日依照学生表现好坏，于隔日颁发或减扣个人的〝荣誉温度卡〞 ▲ 实施方法﹝二﹞

1.一周后，以每组为单位，将各组同学的〝荣誉温度卡〞加起来，看看总温度是多少，并各组计于温度表上看看哪一组较高。

2.分数最高的那一组，该组每人颁发小奖品，以兹鼓励。3.一周结束后，温度计降回0°。《班规的编制》 1.低年级：

﹝1﹞ 看到老师要问好。

﹝2﹞ 要常说请、谢谢、对不起。﹝3﹞ 上课安静、受秩序。﹝4﹞ 上课、下课终生要注意。

﹝5﹞ 爱清洁、重卫生儿---每天要带手帕、卫生纸。﹝6﹞ 每日交家庭联络簿。

﹝7﹞ 不欺骗、不撒谎，做个诚实的乖孩子。2.中年级： ﹝1﹞ 上课勿吵闹。

﹝2﹞ 下课勿于教室、走廊上追打嬉戏。﹝3﹞ 离开座位时，顺手将椅子靠紧桌子。﹝4﹞ 注重生活礼仪与卫生。﹝5﹞ 实施垃圾分类，并确实实施。﹝6﹞ 每日交家庭联络簿及作业。﹝7﹞ 值日生的交替确实实施。

﹝8﹞ 各排﹝组﹞设排长﹝小组长﹞督促各排﹝组﹞ 3.高年级：

﹝1﹞ 上课时专心听讲，首秩序并勇于发言。

﹝2﹞ 作业按时写完、定时缴交，做个自动自发的学生。﹝3﹞ 重礼节、首秩序、诚实。﹝4﹞ 班级干部确实执行班务。

﹝5﹞ 定时更换调整担任班级干部的人员﹝每人机会均等﹞。﹝6﹞ 清洁区域的排班定时作调度﹝公平原则﹞。

十四、妙妙熊储蓄银行

一、活动名称 妙妙熊储蓄银行

二、活动目标

使儿童能遵守班规，并养成对自我行为负责的态度。

三、活动时间

四、活动过程

﹝1﹞于新学期开始再班上设一储蓄银行，每位学生都有一本存折。﹝2﹞失声共同订定班规，并讨论每条颁规所代表的奖金额度。

﹝3﹞当儿童有好的行为表现时，及于存折上填入奖金额度代表存款；反之，若行为表现不佳时，亦可自存折中提领存款。

﹝4﹞当存款累积至一定金额，可提领出来与老师兑换奖品或另订其它奖励规折。

五、注意事项

本活动中，银行名称、班规内容、奖金额度集奖励方式都可由师生共同订定，如此可增进儿童参与感。

十五、认识学校的班规及其重要性

一、活动名称

认识学校的班规及其重要性

二、活动目标

使儿童认识教室中的人文环境。

三、活动时间 社会课。

四、活动过程

1.于一周前告诉小朋友将在下周讨论我们的班规，并把小朋友加以分组，遴选组长。2.于社会客中，由小组长领导，分组讨论。3.由小组长选定一人代表全校发言。4.待各组发言完毕，教师整合意见。5.淘汰不适当之意见。

6.将班归功部于公布然，并约定共同遵守。

五、注意事项

要注意监察委员之品行。

十六、老师请坐

一、活动名称： 老师请坐

二、活动目标：

协助学生增进师生间、同学间之认识与嘹解。

三、活动时间： 约10分钟。

四、活动过程： 老师引导学生齐唱「火车快飞」歌曲，熟练之后，将 歌词改为「火车快飞！火车快飞！穿过高山、越过小 河，一天要走几百里。我坐这里、我坐这里，我请老 师坐哪里？」

全体能唱之后，教师播放歌曲录音带，引导学生进入 搭火车和老师一同去旅行的情境中。

要求学生在事先画好的火车图上画上自己、家人或其 他同学，老师提示：「老师带着我们坐火车，一同去旅 行．．．．．．。

教师提示学生：「等一下老师要上车，要请老师坐．． ．．。」要学生预留一个空位给老师。教师在行间观察学生作画。

提示学生再唱：「我请老师坐这里！」，将老师的画像 黏贴于自认为最理想的位置。

鼓励学生再自愿拿贴好的作品上台发表，可邀请四位

或五位，把作品挂于黑板上，供大家欣赏，并引导学生发表，话题可参考下列举例： 让老师和父母坐在一起，为什么？ 让老师和自己坐在一起，为什么？ 让老师和别的同学坐在一起，为什么？ 让老师自己一个人坐，为什么？ 让老师和父母、自己一起坐，为什么？

五、注意事项：

全程要充分表现快乐搭火车的样子之气氛，「请老师坐」只是过程，不必强调其特别重要，并避免给学生不必要之压力。

十七、时间的主人

一、活动名称： 时间的主人

二、活动目标：

帮助学生安排宝贵的时间。帮助学生有计画的学习。

让学生了解「抉择先后缓急」的重要。

三、活动时间：

生活与伦理课（４０分钟）。

四、活动过程：

讲述故事－－生命的春天。

让孩子写下他要珍惜当下做些什么事？（发下学习单）并写上适合情境之「静思语」（若无静思语教学活动则省略）。

假设情境：某天回家，6：30吃完晚饭后，有12项事情要做，而10：30必须上床就寝，如何安排其时间？（发下选择单）

五、注意事项：

（选择单）下列12个选择之项目、时间可依需要更动。准备第二天的小考(10\'，40\'，60\')写第二天要交的作业(10\'，30\'，60\')写日记(5\'，10\'，30\')协助做家事(10\'，15\'，0\')预习第二天的上课内容(10\'，15\'，30\')做自己喜欢做的事(10\'，30\'，40\')和父母谈话(10\'，15\'，30\')看电视(5\'，10\'，30\')阅读课外读物(10\'，30\'，40\')逛街(10\'，30\'，60\')玩(20\'，30\'，60\')补习(60\'，90\'，120\')

十八、生活馅饼

一、活动名称： 生活馅饼

二、活动目标：

生涯规划（计划）具体目标：１.时间计划。

2.工作、休闲、休息的比例调整方式及效果。

三、活动时间：

四、活动过程：

记录个人一周中作息的项目及内容,所占时间。

说明各人时间的规划分配作息，如果不同馅儿的馅 饼，了解形状相同、内容不同。脑力激荡－不同的时间长短，分配排列组合及评价的标准。价值澄清－考虑个人因素和差异，调整比例。制作－绘出馅饼分配图，并着色以示区别。讨论如何利用短时间做出更效率的工作。

讨论工作、休闲、休息各代表真正的意义及其互为因果互动的关系。

五、注意事项：

此活动可配合小学国语六年级 第十一卌 \"小余看电视”进行。采用脑力激荡、价值澄清、绘画的活动方式。

十九、时间甜圈圈

一、活动名称： 时间甜圈圈

二、活动目标：

生涯准备（计划）

具体目标：１.养成学生对时间确实掌握的观念。

2.教导学生认识自我并学会安排时间作息。

三、活动时间：

四、活动过程：

活动方式：运用价值澄清之「书写单」。（班别辅导方式）。内容与过程：

老师发下图画纸，并諘小朋友事先准备好圆规直尺。

教师在黑板上先画一个圆，代表一个人的一天生活时间，指导小朋友将自己一天作息先报告出来，再依自己作息规画，将圆圈分为几等分。

低年级可用时钟的刻度法，先分成24等分，再依时间长短，用直尺分配。

完成书写单后，请小朋友用彩色笔加以描绘美化，变成美丽可口的甜圈圈，让其上台展示，发表、报告。教师可选佳品贴于教室布告栏，每日２，提醒全班且教室布置。

二十、掌握时间的主人

一、活动名称：

掌握时间的主人（时间管理）

二、活动目标：

透过操作，能重新审视自我一天的活动。让学生能对假期做出有效率的规划。可从中仿效其余小朋友有效的规画时间方式。能妥善规划生活，有效管理时间。

三、活动时间： 20分钟。

四、活动过程： 说明填写学习单的方式。让小朋友写活动单。

分享并学习别人有效率的规划时间方式。

二十一、取绰号

一、活动名称： 取绰号

二、活动目标：

（1）体验同理心。（2）增进团体融洽的气氛。

三、活动时间：

四、活动过程：

（1）每个人帮自己前面（围圈时右手边）之同学取绰

号，越毒越好（禁三字经），最前一个位子之同

学，帮最后一个人取绰号。

（2）进行时须说：「我帮ＯＯＯ同学取绰号ＯＯＯ」待

全部进行完毕，则须把加诸别人身上之绰号收回

自己用。

（3）活动结束后，共同讨论 １．帮别人取绰号时的心情。

２．绰号收回放在自己身上时之感觉。

五、注意事项：

（1）人数：十人以上，若全班则分二部份实施。（2）队形：不拘，可围圆圈，也可排排坐。（3）场地：室内、室外皆可。

二十二、星星知我心

一、活动名称： 星星知我心

二、活动目标：

（1）练习如何表达「拟情作用」。（2）增进团体的凝聚力。

（3）学习面对问题，解决问题的精神和方法。

三、活动时间：一节课

四、活动过程：（1）先暖身运动：

两人一组猜拳，念

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（赢的双手打开大展）

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（输的双手比小距离）

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（不输不赢，双手在耳后，摆一美姿）（2）正式活动：

１．请儿童在纸上，写出自己一项秘密。２．把写好的字条交给领导者和在一起。３．请儿童抽出任意一张（不能抽到自己的，如

是要重抽）。

４．念出秘密「如果我有这种秘密．．．」或念成 「我的秘密是．．．」。（3）讨论：

１．当你在写秘密时，心里的感觉如何？ ２．当你在读别人的秘密时，心里有何感觉？ ３．共同分享秘密与回馈。（4）结束活动：

过桥洞，成员齐唱：伦敦铁桥垮下来．．． 大家排成一列过山洞，被山洞挡住着，二人一组又 当山洞，最后胜利者，大家给予爱的鼓励。

五、注意事项：

（1）请儿童以严谨的态度、无记名的在纸上写出一项

自己的秘密。

（2）活动结束后，不得把秘密宣扬。二

十三、侦探007

一、活动名称：侦探007

二、活动目标：

（1）了解归纳自己的特征及兴趣。（2）促进学生之间的互动与了解。（3）加强团体的凝聚力。

三、活动时间：20~30分钟

四、活动过程：

（1）发给小朋友每人一张纸和一枝笔。（2）请每人各自写好自己最明显的特征两项

EX：很胖、很高．．．，和个性两项。（3）待每人写好回收后，再抽签，每人依循自己手上的线索去寻找那位神秘人物。（4）找到后进行「挖宝」阶段。

EX：他最喜欢做什么休闲活动？叫什么名字、血型．．．。

（5）之后依序请侦探带着所找到的神秘人物上台跟大

家借介绍。

五、注意事项：

（1）写自己特征时要明确，像很高大概是多高，胖有

多胖，几公斤等，个性特征也是一样，不要写中

性这种模棱两可的答案。

（2）时间上要注意控制，若有较内向的小朋友要适度

引导。

二十四、补个洞

一、活动名称： 补个洞

二、活动目标：

（1）提升向心力。（2）凝聚班级气氛。（3）了解学生人际关系。（4）培养警觉性。

（5）训练敏锐的反应能力。

三、活动时间：5-10分钟

四、活动过程：

（1）一大群人先围成一个大圈圈，不用手拉手。（2）引导者随意抓两个站在一起的人手拉手。（3）两人手拉手到处找个人回来原先的位子。（4）此处缺了一个位子，即被抓走者的位子，其旁左

右两人手拉手，又到另外地方找新人来补。（5）以此类推，刚开始慢慢的进行，使其熟悉规则。（6）游戏进行到中途，仍慢慢显得有点沉默时，引导

者在旁可催快，增加热络气氛。

（7）如需要，可两组同时进行，相当刺激有趣。

五、注意事项：

匆忙当中，小心撞伤或跌倒。

二十五、Leader最大

一、活动名称： Leader最大

二、活动目标：

（1）打破人和人间的距离（2）使小朋友懂得尊重和被尊重

三、活动时间：约30分钟

四、活动过程：

（1）10人围成一个大圆圈，坐在地上。

（2）先以一人为Leader（即命令者），Leader可随意

说一句或一段话，也可做一个动作。而依次仿照

Leader的话或动作，其它的人都要尽量跟着做。（3）全部的人都做完后，再换第二个人当Leader，而 其它人一样照着做。一直轮流当Leader，直到全 部的人轮完为止。

五、注意事项：

（1）Leader的发布的指令，需有创意，可以是一长串 的话，可以是大声的吼叫，可以是肢体细致或粗 犷的语言（如拥抱、亲颊..........等），尽量回归人原 始的面貌。

（2）尽量放松，不拘束，Leader可做任何你想做的事。（3）其它的人，务求观察Leader指令的细节，并模仿。（4）不可批评或拒做Leader的指令。二

十六、我喜欢你

一、活动名称： 我喜欢你

二、活动目标：

（1）促进班级同学间，彼此的了解与接纳，因了解他

人而体谅他人。

（2）脑力激荡学生的想象力，并赞赏别人优点。（3）增进班级人际间之和谐与发展。

三、活动时间： 80分钟

四、活动过程：

（一）准备活动：

１．将班上每六人一组，各组一份名单，老师持有

一份全班各组的名单。２．准备上列场地器材

（二）发展活动（采六人讨论法方式）

１．介绍活动规则

（1）老师说明访问要点，并举例说明。

（2）每组成员互相访问，了解成员之个性、兴

趣、优点、才能、兄弟姐妹间相处的乐

趣，并填写在壁报纸上。

（3）成员轮流报告访问他人的结果。

（4）组长总结报告，综合资料，并对每位成员

综合归纳一句话，给大家分享。２．活动进行

（1）各组拿出娃娃或布偶，顺时钟方向递传下

去，开启音乐（最好是轻快的儿歌）

（2）当音乐一停（由老师控制）手中拿到的人

向隔壁讲：「我喜欢你，因为你．．．」

（如能帮助别人）

（3）讲完音乐又响起，娃娃或布偶再传下去，活动继续。

（4）老师要关照到小朋友讲话技巧及语气、态

度，尤其需要鼓励的小朋友。３．团体反应

（1）刚开始讲话的小朋友，会感到害羞，不自

在，也不知道要说什么，如何说比较好。

（2）经老师提示、鼓励、增强后，气氛越来越

热烈，说的内容也愈感性，愈有创意。

（三）综合活动

１．在小朋友刚开始讲话时，老师适时提示、鼓励

团体气氛，带动热络，老师并且协助、澄

清小朋友有不妥当的言行。２．老师要总结，如：每一个小朋友都有这么好的 特点，也是大家要学习的地方，让我们

祝福他！

３．活动后常随机鼓励人际关系较差的小朋友，协

助建立班上地位。

二十七、神奇的魔法师

一、活动名称： 神奇的魔法师

二、活动目标：

了解教师在学生心中的印象，也让学生有天马行空的联想。

三、活动时间：

填写活动单。（先让学生思考五分钟）自由发表。

教师可跟据学生填写的内容，做适度的调整：例如，服装，面部表情，对某些学生的态度…….。

四、活动过程：

如果你是神奇的魔法师，可以把老师变成一种动物，你会选择哪一种？──咻── 我变、我变、我变变变，我把老师变成．．．． 为什么会让你联想到这种动物？ 这种动物给你什么感受。把你变的画出来。二

十八、绕着地球跑

一、活动名称： 绕着地球跑

二、活动目标：

打破陌生，促进团体间成员的认识。

三、活动时间：

四、活动过程：

男里圈，顺时钟转；女外圈，逆时钟转，双手搭在前一个同学的肩上，一边唱「捕鱼歌」一边跑，每唱一句，喊一句「嘿」。接着，反身再搭同学的肩膀继续跑，等主持人吹哨时，男向圈外，女向圈内，按主时人说的地名，同学就依各地礼仪做动作。

地名－动作：

a.纽约－互相拥抱说「哈啰！」

b.东京－互相鞠躬说「空忙哇」

c.曼谷－互相膜拜说「撒摸低喀」

**第三篇：社工游戏**

社工游戏大全（1）

比比谁高

形式：4-5人一组 类型：创新类

时间：活动分2次进行，每次10分钟

材料：每组一套工具（扑克牌两副、吸管60支，万字夹一盒）操作程序：

1、培训师发给每组扑克牌两幅，万字夹一盒。

2、每个小组在规定的时间内利用材料做一个物体，使物体做得尽量又高又稳固。

3、培训师测量物体的高度。在测量前，要先用力拍一下桌子。

4、做得最高的物体为胜。

5、在第二次活动时，培训师将另外的材料吸管发给学员。规则同上一次一样。有关讨论

1、小组如何通过讨论进行创新？

2、第二次创新和第一次创新有什么不同？

（一）流星雨

一、游戏目的：

了解合作默契的重要和影响因素；体验、回味自己他人的互动情形，并找出增进彼此合作默契的方式。

二、游戏程序：

1、所有成员背向圆心，围成一大圆圈。

2、培训师给其中3个人每人一个不同颜色的小球，让其听哨音向上抛球，令其它成员接住此3个球（上述三人不可再接回他们向上抛的球），一个人只能接一个球，再由刚接住球的三个人，向上抛球，由其它成员接，如此练习直到所有人都接过球（接过的人不可再接球）。

3、培训师再加入2个球，重复上述第2步的步骤，直到所有人都接过球，且球不落地（若有一个落地需重新开始）。接着再增加几个球，重复上述第2的步骤，最后直至加到N个小球，让团体成员每人皆有一个不同颜色的球。

4、进行最后一项挑战，听到哨音，所有成员将球抛向天空，不能接到自己的球，看看团体成员总共能接住几个球。让团体进行讨论后，进行第二次全数抛球的挑战。

5、游戏分享讨论题目：（1）在此活动中，你觉得印象最深刻的是哪一个阶段？为什么？（2）当你接到球或漏接了，你有什么感觉？为什么？（3）当球越来越多时，你有什么感受？你会如何配合团体成员共同达成目标呢？（4）团体进行讨论时，你会主动加入讨论或当旁观者，为什么呢？（5）在活动中，我觉得够团体能达成任务最重要的原因是什么？

三、游戏规则：

1、每当球一落地，培训师需让成员共同讨论，再重新进行下一次的挑战。

2、重复接球时，成员不可接住自己向上抛的那个球。

3、听到哨音，才能抛球，抛球要有一定的高度，约5至6米。

四、游戏准备：

材质松软的小球数个(视人数而定，每个人球的颜色需不同)；哨子一个。

五、注意事项

接球时，同时要注意其它成员的行动，以免发生相撞。

六、小结提示：

在团体形成期，建立团体和谐的气氛与团体的凝聚力，是培养团体成员自主性与积极参与的必要条件，因而充分建立合作关系很重要。个体通过活动，获得多感受，延伸至现实的生活中：我的朋友或家人中，谁和我最有默契？我们曾经有过哪些有默契的经验？我和他们如何维持我们的默契呢？在单位或其它团体中，有哪些没有合作默契的状况，你觉得应该怎么解决呢？

七、创新提示

道（观点）：这是一个提高团队凝聚力的游戏。但是如果创新设计一下，完全也可以是一个决策训练或问题解决的游戏，突出群体决策的过程。

天（时间）：在时间上尽量安排在培训过程前半程，学员之间还没有完全熟悉，已经有一定程度的了解。

地（空间）：空间上的安排宜安排在较为空旷的室外。

将（领导）：作为团队游戏，培训师的能力在组织游戏中，要让每个成员都理解游戏意图。

法（规则）：游戏的规则中主要是全体成员之间的接触。不能接自己抛出的球和避免相互冲撞，在本游戏中现得尤为重要。

诺亚方舟（适用：活跃气氛）

简述：选择不同的动物救，洪水来了则要找位置坐 人数：不限 场地：室内

对象：刚认识或不认识的人 游戏方法：

1.把人数还少一张数目的椅子围成一圈。除了诺亚外，其余的人坐在椅子上。

2.每个人必须为自已选个代表的动物。

3.诺亚必须站在中央，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诺亚，原诺亚则变成该动物。4.当诺亚三次的人则算输。

题目例子：有点像大风吹，但是只选其中的动物。诺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。

记忆考验（适用：活跃团队气氛）

简述：随着越来越多要记的东西，试试自已可不可以

人数：不限

场地：不限

对象：刚认识或不认识的人

游戏方法：

1.全部人围成一圈，从第一个人开始说“今天我吃了一个ＡＡ”（ＡＡ为随意食物名！）

2.接着第二个接着说，吃了一个ＡＡ，二个ＢＢ…（ＢＢ不同的食物名！）

3.像这样一直传下去，每传一个人就必须重复前面的食物名，另加一个新的食物名。

4.一直到有人中途讲错出局！

题目例子： 可选一些较难的食物名或菜名！或一些平常不容易吃到的！例：滑蛋干贝牛肉汤

非象过河

先介绍口诀「左线预备，右线预备，全线预备，开保险，开始射击」在距离一定点画圈，以将鞋子踢进圈内为主，全员踢完后请他们向后转，将圈内所有鞋绑在一起，以最快进度穿完鞋子小队获胜，亦可用臭气冲天方式结束。

臭气冲天

小队以最快速度脱掉自己的鞋子，在最短时间内以小队鞋子堆最高者获胜。

社工游戏大全（2）老汉推车

设一折返点，两人为一组，一人在前用手撑地，一人在后用手抓住前一人的脚，犹如推车，至折返点返回，换下一组。

拜土地公以一个服务员在一点当土地公，小队一名跑至土地公前面将鞋子脱下来掷杯一正一反方可回来换人，否则继续至成功为止。

比手画脚出题目数拾题，小队表演者与小队一定距离，最短时间比出最多题获胜。

蜈蚣竞走全队排成一排，先以搭肩跑至折返点回来，然后往下滑至腰部跑一圈，再往下滑到脚跟引入正题蜈蚣竞走，可全队一起，亦可分小组接力。

人肉战车小队分好后排成一排，第一位先踫下第二位滚过去后趴下依此类推，全部滚完第一位可起来继续滚，可比最先滚完所有人趴着或整队最先滚到终点。

甜蜜家庭先报数，以三人为一组，喊一的为爸爸，二的是儿子，三的是妈妈，口诀：七年之痒，红杏出墙，离家出走，妻离子散，家破人亡，讲到谁的谁就必需去寻找新家，没人要的就做鬼。

我爱大哥大小队将手牵起来后，1-2人的手为0，2-3之间为1，3-4之间为2，依此类推，主持人如喊1，则此队所有人钻进1的洞里绕出来，可增加数目。

传电游戏在小队联谊时，所有人围成一圈将手牵起来，做鬼的人点到谁，此人便向左右用力握手，被握到的人再传给下一个人，到有一人同时被左右两个握到，即喊传电他左右两人即以反方向跑一圈回到位子，没位子的当鬼。

横行霸道设一折返点，背对背用手勾着，横着走到折返点再回来换下一组，以最快小队为获胜。

联想题先排一排，主持人给题目，例如：总统府，第一位便说：总统府我想到宪兵，宪兵我想到手枪，手枪我想到…一直接下去，接不出来算淘汰，剩下一位为最赢。

一见钟情适用于男女联谊，男生一排女生一排，当主持人说一见钟情时，男女对看，不解风情时，男背对女，自做多情时，女背对男，翻脸无情时，两人背对背如此循环。

拔河比赛分成两边，排成一排，以抱住前一人的腰无准，一个抱一个，第一位则与对方拉手，开始比赛。

音波千扰将队伍分成两边并各选出一个代表，现在主持人告诉一方代表一段话后，他就必需到对方队伍后面把那句话大声传回，这时此队的人就必需大喊大叫或唱歌来阻止他传话，但禁止动手动脚，另一队需赶快听他讲甚么，然后换组进行。

快问快答主持人先想一个大主题，例如甚么东西是黑的，然后想30题有关是，不是黑的东西，如黑人、墨汁、墨鱼、乌烟…，是就用手做一个圈，不是就做一个\*，做错就淘汰，最赢的发奖品。

伦敦铁桥首先先介绍歌曲：伦敦铁桥垮下来，垮下来，垮下来…，然后选出两名当鬼（或服务员两名），搭成桥状，开始唱歌，其余人以火车过山洞方式前进，唱完之后桥就放下来抓人，抓到的就出来搭桥，一直循环到没人跑为止。[dvnews\_page]找领袖在小队联谊时先选一个人当鬼，然后找一个领袖，当领袖做甚么动做作其余的人也跟着他著作一样的动作，被鬼发现捉到即做鬼。领袖需常常换动作较容易看出。

找向导队伍可围成一圈或排成四横队，选一个鬼出来，再从队伍中选一个向导，游戏开始鬼进来，其余人以掌声告诉他谁是向导，鬼从队伍中走，越\*--进他，拍手声越大，越急，反之则反，有三次机会找人，找到后换向导当鬼，再找一名新的向导。

喜欢讨厌于小队联谊时间围成一圈，向左边说我爱你，右边说不要脸，介绍完口诀后就可以开始玩。

名字接龙于小队联谊时先记住每一个人的名字，第一个人先念自己的名字，依续类推，玩几次后就可记住所有人的名字。

船长马桶于小队联谊时以猜拳方式选出船长，大副，二副…，依小队人数寡最后一人为马桶，口诀：我是船长叫马桶。官阶比你大一律用请的，比你小的用叫的，如请错或叫错，皆降为马桶，其它人升一级。

饭桶开饭于小队联谊时，先记住每一位队员的名字，口诀：饭桶开饭，小狗不开，小猫开，先念自己的名字，再念另一人的名字，被念到的人依照口诀再继续玩下去。

棒打薄情郎（大家围成圆圈，Ａ站在中间，叫一人的名字Ｂ后，马上去打那一人Ｂ，而那一人Ｂ得马上数一二三后叫另一人Ｃ，而Ａ则变成去打击另一人Ｃ）

无名每人背后各贴一张纸，分队进行对抗，在对方的纸上画下自已队的符号，一队画圈，另一队画\*，裁判画勾，被裁判画到扣分，画到裁判加分最后以多取胜！萝卜蹲

人多时以两人为一组，可以变换代号～如白萝卜摇白萝卜摇白萝卜摇完红萝卜叫。

星际大战

分队进行对抗，画出中心线，两队各站一边，各分同样数量的纸球，开始时把纸球尽力的丢到队方领域．最后看那一队领域纸球最少，就获胜。

（在每边放置一些气球，在丢纸球前，要先把自已区域的气球先踩破）

轰炸大队 前言：我们等一下要玩的这个游戏，需要用到重力加速度，也跟你的体重很有关系，胖的人有福了，因为成功是他们的。玩法：分队比赛，各队第一位队员拿着汽球跑到终点椅子前将汽球放在椅子上利用自已臀部压破，压破后换第二位接力下去，以此类推，比赛那一队的速度比较快就获赢。

重见光明

选择一人蒙上眼睛，去找寻其它人，并猜出他是谁。

我们去散步

大家围成圈坐在一起，由主持人先开始（站立），任意的叫任何一个人坐着的人，如Ａ我们一起去散步，Ａ即起身跟在主持人后面（绕着圈走），这时换Ａ可以任意的叫任何一个坐着的人起来

如Ｄ我们一起去散步，以此类推（也可以叫大家一起去散步），在进行的同时，带头的人可以随时喊”我们回家了”一听到我们回家了，大家即要马上去抢位置，没有抢到位置的人，就当下一次的鬼。

打地鼠

一人当打击者，其余围成圈坐在一起，打击者站在圈中间，地鼠不停的轮流站来，就像电动玩具一样，若被打击者打到即换人。

每人需站起来的次数，由主持人决定，可以由数数来决定，例每个人至少要数到５０才行，即站起来第一次即由０开始数，一直累积）

第一次：１２３４５６

第二次：７８９、１０、１１

第三次：１２、１３、１４、１５、１６、１７

筷子传橡皮筋（筷子 橡皮筋）

分队比赛，把筷子咬在嘴里，把橡皮筋从第一个人传到最后一个人，比赛那一队的速度比较快。[dvnews\_page] 拳王比赛

做好各种拳法的签，分队对抗比赛，Ａ队所派出的人可以挑战Ｂ队的任何一个人（自已选择），但选择过的人，不可以再选，赢得便得到一分，到最后那一队的分数比较高。

超人拳、疆尸拳、数字拳、黑白配、剪刀石头布（用脚比）、哑巴拳、ㄐ一ㄍㄨㄆㄚ

警察抓小偷（呼啦圈）

道具变成呼拉圈（一大一小）或（不同颜色）选定一色为警察，另一色为小偷。

· 所有人手拉手围成一圈不能放开，一个接着一个传，呼拉圈要通过整个人才行，当呼拉圈同时在一个人身上时，即警察抓到小偷了。

红绿灯一人当鬼，其余人分散四处给鬼抓，当快被鬼抓到时可喊”红灯”这时自己便要停止不动，当然鬼就不能来抓你。当你被其它同伴碰到时便变成”绿灯”，就可以动了。

鸡蛋飞行器

操作方法:是用一个生鸡蛋和其它几种简单的材料做成一个“飞行器”，哪个小组的“飞行器”飞的最远而且不碎就是胜利者

材料:一只生鸡蛋，四个纸杯，一双筷子，长吸管和短吸管各两根．两只气球，几根皮筋，几张彩纸和几枝彩笔，“一把剪刀和一瓶胶水。

游戏要求:每个小组除了要用这些材料做一个鸡蛋飞行器外，还要制做一面彩旗，用来标记”飞行器“落地时的位置，并要求在--个小时内完成全部任务。

补充材料--- 1小组开始比赛后,小组学员可能进行分工,一个负责制作”飞行器°，一个负责制做小旗子。2负责制作“飞行器”的同学会进行了热烈的讨论，然后综合集体的意见，选出了一个“最优” 的方案。

3方案确定后，小组内会选出了一个负责人，负责项目的 “施工”。

4做法是把纸杯子用来做“飞行器”的主体，用气球来保护鸡蛋，几根吸管做支架，并用皮筋固定。

5比赛的结果往往会出人意料:多数小组的“飞行器”飞得很远，但是鸡蛋却碎了，这和我们当初总是担心“飞行器”飞不远的结果正好相反，游戏结束后．教练的总结应该使大家认识到 “飞行器°的安全性和飞行的距离都非常重要，如果要论先后的话，安全性应该排在第一位．其次才是飞行的距离。“飞得再远，鸡蛋碎了成绩还是零”

高空飞蛋

活动目的

体现小组成员的创造力及团队精神 形式：3个人一个小组为最佳 类型：创造力，团队合作 时间：30分钟

材料及场地：每组鸡蛋一只，小气球一只，塑料袋一只，竹签4只，塑料匙、\*各2支，橡皮筋6条；3层楼及楼下空地 适用对象：所有学员

操作程序

1、培训师把上述所说材料发给每组，而后让学员在25分钟之后到指定的3层楼的地点把鸡蛋放下来，为了不使鸡蛋摔破，可以用所给的材料来设计保护伞。2、25分钟之后，每组留一位学员在3层楼高的地方进行放鸡蛋，其它学员可以到楼下空地观赏及检查落下的鸡蛋是否完好。

3、鸡蛋完好的小组是优胜组，可以进行决赛，胜出者，培训师可以给一些小礼品作为奖励

有关讨论：

你们组的创意是怎么得来的？

在小组合作过程中大家的协调程度如何？

比萨斜塔

概要：利用名片搭建比萨斜塔 道具：废弃的名片若干张 玩法：

1、个人成组对抗（3-4名）或团体分组对抗（一组2-3名）

2、每人各发10-20张名片

3、做法：将名片稍稍对折站立置于桌面上，然后叠上一张平面的名片，再置上一张对折的名片，以此类推，愈叠愈高。

4、限时三分钟，叠得最高者获胜，如果倒塌，需重新来过。

打破成规

不知不觉我们会为自己设置一些障碍，从而阻挡了对新观念、新思维和新方法的认可和接纳。打破成规，突破限制，让思想插上飞翔的翅膀。

目标：用实例向学员证明，成见可能会妨碍他们接受新观点

时间：20分钟

教具：每人一份纸和笔

过程：

1．让学员看一下由九个点组成的图形（如下图）。请他们照原样把这九个点画在纸上，要求用一笔、四条直线把九个点连起来，线与线之间不得断开。

2．给学员几分钟时间，让他们试着画一下。然后问有多少人成功地解出了这道题，并请一位自告奋勇的学员走到前面，画出正确答案，或者用幻灯片给出正确答案。

● ● ●

● ● ●

● ● ●

讨论：

1． 这九个点组成的图形最初在我们头脑中留下的印象是什么？

2． 解这道题的关键是什么？（如何跳出我们自己或他人为我们画的框框）

3． 这个游戏对于本次培训、会议以及我们的工作有什么启示？

备选答案：

1．可以一笔画出三条直线来把这九个点连起来。第一条直线从上排左端那个点的上缘开始，向右下方延伸，穿过上排中间的点的中心和上排右端的点的下缘。第二条直线折返回来，穿过中排的三个点，从右至左，逐渐向下方延伸。最后一条线是再从左至右穿过下排的三个点。

2． 另一个办法是把纸折起来，让这三排点\*--得尽可能近，这样画一道粗铅笔线就能同时盖住这九个点。

3． 第三个办法是拿一把画刷，只需在纸上刷一下，就可以把九个点同时连接起来。

我们是一家

游戏程序：

1．将全部人员分为几组，分别为A1，A2，B1，B2，C1，C2。每组3-4位成员。

2．先在组内进行学员间的自我介绍，要求是姓名、工作单位、职位和爱好等。然后推举一位小组成员代表小组进行介绍。要求将组内每一位学员的情况介绍完整，还可加上自己的评价。（大家可以提问）

3．当A1小组介绍完，B1、C1小组代表要对A1小组的发言做一句话的评价。（只可以是正面的：如A1小组成员都很年轻，非常有朝气；或者A1小组成员看来经验很丰富；或者A1小组成员都是女孩子，都很漂亮。）当A2小组介绍完，B2、C2小组代表要对A2小组的发言做一句话的评价。以此类推，直到所有小组介绍完毕。4．每组介绍自己的代表和发表评价的代表不能是同一个人！5．每组时间不超过2分钟。

相关讨论：

1．你是否容易记住别人？用什么方法？

2．自我介绍和介绍别人，哪一种方法更容易令你印象深刻？ 3．你是否善于赞扬别人？

4．你是否善于寻找其它成员的共同点？

奇数偶数

人数队形：没有限制，人越多越好；围成一个圆圈。游戏方法：

1、将全队人分成红白两对。

2、所有人围成一个圆圈，面向内侧坐下。

3、然后依圆中央的主持人的口令逐次报数。但是和普通报数不同，以只报奇数或只报偶数的不按规则的形态进行。

4、如果主持人说：“报奇数”，就是1,3,5,7，主持人换成说：“报偶数”，则接在刚才的数字报8,10,12,14。。。

5、如果说错了，就被判出局，必须离开圆圈。

6、玩到最后人越来越少，就可以结束游戏。

7、由主持人计算人剩下较多的那一组优胜。

摇动游戏 概述

参与者评价他们在激励锻炼前后的活力水平。

目的

发挥你的最佳水平；停止拖延；当你精力不济的时候激发你的活力；减少压力；克服焦虑和对失败的担忧；克服厌烦情绪；激励员工发挥他们的最高水平；帮助别人杜绝拖延；激励长期表现欠佳的员工；激励大型组织中的成员；管理你的压力。

时间：15分钟。

你将学到：简短的锻炼可以极大地提高你的活力。

你需要：你需要为所有的参与者准备好活力测量表放音设备和动感的磁带或者CD唱盘。《为了挣钱，她努力工作》是一个很好的歌曲！怎样做

将活力度量表发给所有的参与者。然后让他们在1~10之间为自己的活力打分，最高为10分。

接着，用你的放音设备播放一些有趣的音乐，让人们原地跑或者原地踏步走（取决于他们能力）3分钟。当他们这样做的时候，鼓励他们互相加油。

现在让他们等30秒钟左右时间，让他们重新给自己的活力打分。迅速地计算平均分数，如果你愿意的话，可以将这个结果显示在幻灯片上。平均的活力水平提高了吗？

最后，说明在一天的工作中做一些简短锻炼的好处。充满活力的体育锻炼通过提高整体的健康和舒适水平，可以作为激励的动力。

讨论题

1、充满活力的锻炼对你的活力水平有什么样的影响？

2、在工作时间，你有没有进行充满活力的锻炼？是在工作场所还是在其它地方进行锻炼？进行什么种类的锻炼，锻炼的次数多吗？

3、你应该怎样把充满活力的锻炼融进自己的日常生活之中？

如果有更多的时间

下面列出一些简短不费力的锻炼项目，这些锻炼可以在办公环境中进行。你可以添加其它你学会的锻炼，尤其是员工推荐的锻炼。

锻炼项目

抬膝 散步

原地摇摆身体 骑自行车

弯身跳 划船

呼啦圈 跳舞

自\*\*作

学习和实践你日常的运动，让你在[家里充满活力！

活力度量表

将锻炼前后的活力水平记录下来：

0 昏迷状态 气不接下气 一般 生龙活虎 充满活力 感觉棒极

摘自--培训游戏宝典——激励游戏

作者：[美]罗伯特·爱泼斯坦等着

上海科学技术出版社（2024年1月第1版）

造反运动

人数队形：10-20人为宜，围成一个圆圈

游戏方法：

1、参加者围成一个圆圈，主持人站中间。

2、主持人说“右”，全部人就将头转左，说“左”，所有人就将头转向“右”，说“前”则所有人的头向后，也就是要做和口令相反方向的动作。

3、裁判或主持人要仔细观察参加者，发现有人犯错，就要宣判出局。

4、最后剩下的人即为获胜。

游戏名称：猜猜我是谁\_\_\_\_\_\_\_\_ 游戏介绍： 目标：使初步认识的队员再次彼此认识 道具：不透明的幕布一条 规则：

1、参加的人员分成两边

2、依序说出每人的姓名或希望别人如何称呼自己

3、训练员与助理训练员手拿布幕隔开两边成员，分组蹲下

4、第一阶段两边成员各派一位代表至幕布前，隔着幕布面对面蹲下，训练员喊一，二，三，然后放下幕布，两位成员以先说出对面成员姓名或绰号者为胜，胜者可

将对面成员俘虏至本组。

5、第二阶段两边成员各派一位代表至幕布前背对背蹲下，训练员喊一、二、三，然后放下幕布，两位成员\*--组内成员提示（不可说出姓名、绰号），以先说出对面

成员之姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本分组。

6、活动进行至其中一组人数少于三人即可停止。引导讨论：

1、各位如果继续玩下去谁会赢？那谁会输了？

2、我们所设计的这个游戏是no loserno winner

3、那这是什么意思，也就是双赢的概念 注意事项：

1、选择的幕布必须不透明，以免预先看出伙伴而失去公平性及趣味性。

2、成员蹲在幕布前，避免踩在幕布上，以免操作幕布时跌到。

3、训练员应制止站立或至侧边偷窥的情况发生。

4、组员不可离训练员太近，以免操作幕布时产生撞击。

5、组员叫出名字时间差距短，训练员须注意公平性。

6、本活动不适用于不熟悉的团队。变化：

1、可增加幕布前代表人数；

2、可让组员背部贴紧幕布，另一分组凭其轮廓猜出其姓名或绰号。

3、可在排球场进行，以海滩球互相投掷时，需要叫出对方队友姓名或绰号，全部

叫完前不可重复。

游戏名称：红黄牌\_\_\_\_\_\_\_\_ 游戏介绍： 时间：5分钟 道具：红牌、黄牌 游戏操作： 两人并排站立 听意思举牌

—————————————————————————————————— 老蔡说：举起红牌 —————————— 举起红牌 老蔡说：放下黄牌 —————————— 放下红牌 老蔡说：不要放下黄牌 ———————— 举起黄牌 放下红牌 ——————————————放下红牌 老蔡说：不要不放下红牌 —————— 放下红牌 老蔡说：不要不举起黄牌 —————— 举起黄牌 我喊一声后就举起红牌 ———————— 不举牌 老蔡说：举起黄牌 ————————— 举起黄牌 老蔡说：千万不要不举起黄牌 ————— 举起黄牌 老蔡说：不要放下红牌 ———————— 举起红牌 老蔡说：不要不放下黄牌 ——————— 放下黄牌 千万不要不举起红牌 ———————— 举起红牌

老蔡说：举起双手、原地跳一下、放下黄牌 — 放下黄牌、举起红牌 老蔡说：放下红牌 —————————— 放下红牌 老蔡说：不要放下黄牌 —————————— 举起黄牌 千万不要不举起黄牌 —————————— 举起黄牌 老蔡说：不要不举起黄牌 —————————— 举起黄牌

游戏名称：大树与松鼠\_\_\_\_\_\_\_\_ 游戏介绍： 适合人数：10人以上

材料及场地：无 适用对象：所有学员 时间：5-10分钟 操作程序

1、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮

松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其它没成对的学员担任临时人员。

2、培训师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新

选择其它的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应

表演节目。

3、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组

合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表

演节目。

4、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也

可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其它没成对的人亦插入队伍当中，落

单的人表演节目。

解开千千结

目的：破冰，让同学在解决问题的过程中体验合作。

时间：10分钟

活动内容/程序：

1.请参加者手拉手，面向内组成一个圆环。

2.熟悉两旁的参加者，记下他们名字。

3.大家松开手，随意走动。

4.主持人喊“停”，大家保持在原地，找到步骤2时和自己拉手的参加者，重新拉手，切记左右手不可混淆。

5.此时，大家的手臂交错成网，让参加者恢复到步骤2的圆环的情况，但是在恢复的时候每个人不可松手。

6.如果步骤5不能完成，可以请成员商量，是否需要主持人剪掉其中一个“结”（即难以恢复步骤2状态的地方），如果需要，主持人可以示意剪开，让此“结”处成员松开手，恢复到步骤2状态。

7.直到所有“结”打开，活动结束。

注意：左右手不可拉错。从步骤5开始，不经过主持人同意，不可松手。

互相认识游戏

（先到者先做，随后到者随时加入，以免早到者媔腼、迟到者尴尬）

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。

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。

（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。然后请被介绍者分享他听到卡片内容之后的感想。

组工作游戏大全（3）

(2024-03-31 16:36:13)认识游戏-小厨师

这个游戏颇适合团体初期使用，玩法很简单，首先大家围坐成一圈，主持人站在圈外说明规则：

『现在我是一个小厨师，待会我会绕着大家走，并挑选我这道菜所需要的东西和佐料，当我说到某样东西并点到你的肩膀时，麻烦那位伙伴起立，大声说：[☆☆是○○，○○是☆☆]，并跟在我的后面走，我作什么动作，跟在后面的人也请跟着做，当我准备好我要烹调的东西时，我会喊：[下锅]，此时请大家以最快速度找到空缺坐下，若没抢到位置的就当下面一任小厨师。』

接下来用一个假想的状况来说明：

游戏开始后，小厨师开始绕着圆圈走，边走并边说：「现在我要烹调红烧狮子头，首先我要猪肉」，同时轻拍圆圈一伙伴肩膀，那位伙伴就要起立，大声说：「猪肉是ppd(伙伴自己姓名)，ppd是猪肉」，说完并跟在小厨师后面，小厨师作什么动作（例如搔首弄姿、故作娇媚或弯腰走路..），跟在后面的人也要跟着做，小厨师：「我还要红萝卜」，第二位伙伴：「红萝卜是merkatz，merkatz是红萝卜」，「我还要酱油」「酱油是Lightblue，Lightblue是酱油」，「我要小白菜」「小白菜是小文，小文是小白菜」，后面佐料一律跟在小厨师后面绕着圆圈走并模仿动作，当小厨师认为好了，就大喊一声：「下锅」所有起立的佐料和小厨师就赶快去抢位置，最后一定有一位没抢到位置，他就继任下位小厨师并重复上述规则。

有趣的地方主要是小厨师可以发挥想象力，想些有趣的佐料及作些好玩的动作，游戏最后通常是把所有人都点起来绕着圆圈跑，最后下锅时大家就会一起往中央挤着坐，很有意思。或许为避免伙伴太贪玩，一开始就把所有伙伴点来下锅，限制一下佐料数目，再逐渐放宽可能是必要的。

主人与天使

一、活动名称 主人与天使

二、活动目标

经由活动方式，增进彼此互动关系，并学习主动关心他人。

三、活动时间

四、活动过程

﹝1﹞每位小朋友都是〝天使〞，同时也是〝主人〞。﹝2﹞经由抽签方式定谁是自己的主人。

﹝3﹞〝天使〞必须每天对自己的主人作一件〝好事〞。例如：

赞美主人、帮他一个忙、或送件小礼物等。同时也不能让主人知道自己是谁。﹝4﹞经过一星期后再揭晓〝主人〞与〝天使〞的身分。

五、注意事项

﹝1﹞ 本活动可于庆生会前一周进行，再舆情生会十揭晓答案，增加趣味性。

﹝2﹞ 活动进行中一鼓励儿童多使用社会性增强，如多发觉〞主人〞的优点。赞美她、为他服务；少用物质性的馈赠。

庆生会

一、活动名称 庆生会

二、活动目标

1.辅导学生社交生活，促进和谐人际关系。

2.辅导学生感谢父母养育之恩，做一个孝顺的好孩子。

3.由感受别人对自己的关怀，进而激发爱心，也能关怀别人。

三、活动时间

每个月第一周的级会时间，后段约15分钟。

四、活动过程 ﹝一﹞ 事前：

1.在美劳课制作彩球、纸花环、心型小卡片﹝写上温馨祝福语﹞。2.在学校统一发的生日卡上，写一句嘉言及签名留念。

3.布置会场、挂彩求、彩带，美劳专长的者黑板彩画，享有气氛。4.桌椅排ㄇ行开级会，会后椅子班入内成一U行开庆生会。﹝二﹞ 当天：

1.〝生日歌〞歌声扬起，寿星列至中间。﹝中英文都唱﹞ 2.代表为寿星带花环。歌声使停。同时做Holk。3.老师颁生日祝贺，并一一祝福握手。

4.唱起〝萍聚〞寿星接受同学们〝耳语〞级礼物﹝心型小卡片 5.寿心回馈---自我表露、感恩父母、师长、同学。

6.〝我永远祝福你〞歌声不断，寿星走道同学面前一一答谢，彼此感情又进一步。﹝和着歌声、寿心语同学自拍手、对拍手﹞。歌声越唱越快，掀起高潮。

7.最后，全体起立，肩搭肩，头和身体左右摆动，最后一声〝祝你生日快乐〞哇!哈!拍手向上跳起来。

五、注意事项

1.歌曲平时音乐时，早都教会。

2.指定声音响亮者，在某一阶段﹝下课铃声时﹞高喊〝祝你生日快乐〞。3.意义比实物更宝贵，所以不买礼物与蛋糕，以友情和卡片代表。4.彩球、彩带、花环可延用多次。﹝纸花环也可奉送﹞。

5.如同月多人生日，心型卡片，老师要事先安排，免得不均匀。反闹情绪。6.最后6、7之活动，除达到目标1、3外，愿使班上更有〝凝聚力〞。

一、活动名称： 生旦礼物

二、活动目标：

协助儿童了解自己在需求。协助儿童增进彼此的了解。

三、活动时间： 八十分钟

四、活动过程：

老师说明：每个人都喜欢收到心爱的礼物，今年的生日，如果父母或师长、朋友想送到一份非金钱可以买得的礼物给你，你最希望收到的礼物是什么？今天的活动，大家可以分亨彼此所爱的生日的礼物。猜猜老师的礼物：

老师先将自己想要的礼物写上或画在白纸上，投入空盒中。（礼物要以无形、非物质性为主）如：希望我的学生功课进步，身体健康。

老师以一些动作，或一些话语向学生示意出来。全体同学猜猜看。（可举手自由猜）

学生猜中后，老师说明希望收礼物的动机。我最需要的礼物：

１.老师发下白纸，每人一张，请同学将自己想收

到的礼物画在或写在纸上。

２.各小组同学互相传阅礼物单。（指导学生写出或 画出礼物要以自己最需要的为主）经验分享：

请同学将礼物单拿在手上，让彼此可以看得清楚。依次请各小组同学上台展示夃说明。将希望获得同类礼物的同学分在一组。

例：(1)聪明、活泼。(2)有信心。(3)长高些。(4)身体更强壮。(5)功课更好。(6)同学和我玩….。

问题讨论：

想到得你所希望获得需要的礼物，要如何的努力与付出？ 知道同学所希望获得的礼物后，你杙法感觉是什么？

（五）老师结语：透过今天的活动，可以增进我们对自己及别人内心需求的撩了解，由同学的分享与报告中我们发现每个人都不是完美的，如果觉得自己在某方面有所欠缺，只要肯努力付出，终有一天都可以得到这些礼物的。

五、注意事项：

礼物以心中最需要的，非物质性的为主。所希望获得的礼物，可与家人共同分享。

生活公约〞的制定

一、活动名称

〝生活公约〞的制定

二、活动目标

让小朋友藉由讨论的方式，定出合适自己的生活公约﹝及班规﹞，由于是全班同学共同订定出来的，由于是全班共同订定出来的，对于自己所订定出来的班规，小朋友较会去遵行，也较具公信力。此外，借着讨论的方式，也可以让小朋友对民主及意见交换有更深的认识，进而培养出尊重他人及服从多数的民主风范。

三、活动时间 20分钟

四、活动过程

1.将全班小朋友分为四组

2.告诉小朋友所要讨论的题目为〝生活公约〞，请每小组在规定时间内完成讨论并将其讨论结果以条目式列举出来，以便提出来讨论。老师并应于此时把讨论时所应注意的事项交代清楚。例如：尊重他人的意见及发言权，服从多数等民主态度，并鼓励大家踊跃讨论。3.各组开始讨论：

﹝老师可在各组间游动，观察各组讨论状况，再有疑问时，提出指导与建言，但切忌不要影响各组讨论流程。﹞ 4.各组依序发表讨论果：

首先请第一组发言，已条目式发表讨论结果，每讲述一项，就调查各组的支持率。例：第一组发言人说：〝要保词教室的整洁〞讲完后便问：〝请问有哪些组合我们有相同或相似的讨果?〞若有两组以上有代表举手，则此项变成〝生活公约〞，若没过半数，此项目能要保留，让小朋友于发表后再根据这些他们事先没讨论项目在予以探讨，若认为可行，则再订为生活公约。﹝ps.老师选两个小朋友担任纪录，将已成为生活公约及要再讨论的事项写在板上。﹞ 5.根据上数活动为活动中通过的项目，再让学生们讨论。

6.于讨论后再让学生们投票，若过半数﹝投票时皆以组为单位，每组派代表投票﹞，则成为学生公约，不成立则删除。

7.最后，让小朋友们欣赏自己所订出之班规，并牢记其项目，且将桌椅还原。

五、注意事项

1.维持班上秩序，请小朋友们安静的讨论。

2.注意他们的讨论态度，若有争执发生应给予事实的引导。3.鼓励大家多发言，不要太多个人意见。

班级经营儿-荣誉制度的建立

一、活动名称

班级经营儿-荣誉制度的建立

二、活动目标

三、活动时间

四、活动过程

方法：画一张长方形画有跑道的海报，分成1.2.3˙˙等各跑道，把班上分成各组﹝获利用已有的排数﹞。在跑道上放置赛车，利用赛车可前进后退的特性，若小朋友表现良好可前进﹝以公尺为单位﹞，反之则后退。荣誉卡制度：美人发一张集点卡，当天得分最高的﹝集赛车最远的那一组或排﹞即可盖一点。一个礼拜结算一次点数，点数最高的那一组或排，即可得到小礼物一份﹝每人一份﹞。

《班级经营报告》

一、活动名称

奖惩制度的建立---荣誉温度计 班规的编制

二、活动目标

三、活动时间

四、活动过程

《奖惩制度的建立---荣誉温度计》 ▲ 实施方法﹝一﹞

1.将班上分成五组﹝是人数而定﹞。

2.每人分三张基本的〝荣誉温度卡〞。集越多，分数越多。

3.每日依照学生表现好坏，于隔日颁发或减扣个人的〝荣誉温度卡〞 ▲ 实施方法﹝二﹞

1.一周后，以每组为单位，将各组同学的〝荣誉温度卡〞加起来，看看总温度是多少，并各组计于温度表上看看哪一组较高。

2.分数最高的那一组，该组每人颁发小奖品，以兹鼓励。3.一周结束后，温度计降回0°。《班规的编制》 1.低年级：

﹝1﹞ 看到老师要问好。

﹝2﹞ 要常说请、谢谢、对不起。

﹝3﹞ 上课安静、受秩序。﹝4﹞ 上课、下课终生要注意。

﹝5﹞ 爱清洁、重卫生儿---每天要带手帕、卫生纸。﹝6﹞ 每日交家庭联络簿。

﹝7﹞ 不欺骗、不撒谎，做个诚实的乖孩子。2.中年级：

﹝1﹞ 上课勿吵闹。

﹝2﹞ 下课勿于教室、走廊上追打嬉戏。﹝3﹞ 离开座位时，顺手将椅子靠紧桌子。﹝4﹞ 注重生活礼仪与卫生。

﹝5﹞ 实施垃圾分类，并确实实施。﹝6﹞ 每日交家庭联络簿及作业。﹝7﹞ 值日生的交替确实实施。

﹝8﹞ 各排﹝组﹞设排长﹝小组长﹞督促各排﹝组﹞ 3.高年级：

﹝1﹞ 上课时专心听讲，首秩序并勇于发言。

﹝2﹞ 作业按时写完、定时缴交，做个自动自发的学生。﹝3﹞ 重礼节、首秩序、诚实。﹝4﹞ 班级干部确实执行班务。

﹝5﹞ 定时更换调整担任班级干部的人员﹝每人机会均等﹞。﹝6﹞ 清洁区域的排班定时作调度﹝公平原则﹞。

小组游戏大全（4）

(2024-03-31 16:39:28)妙妙熊储蓄银行

一、活动名称 妙妙熊储蓄银行

二、活动目标

使儿童能遵守班规，并养成对自我行为负责的态度。

三、活动时间

四、活动过程

﹝1﹞于新学期开始再班上设一储蓄银行，每位学生都有一本存折。﹝2﹞失声共同订定班规，并讨论每条颁规所代表的奖金额度。

﹝3﹞当儿童有好的行为表现时，及于存折上填入奖金额度代表存款；反之，若行为表现不佳时，亦可自存折中提领存款。

﹝4﹞当存款累积至一定金额，可提领出来与老师兑换奖品或另订其它奖励规折。

五、注意事项

本活动中，银行名称、班规内容、奖金额度集奖励方式都可由师生共同订定，如此可增进儿童参与感。

认识学校的班规及其重要性

一、活动名称

认识学校的班规及其重要性

二、活动目标

使儿童认识教室中的人文环境。

三、活动时间 社会课。

四、活动过程

1.于一周前告诉小朋友将在下周讨论我们的班规，并把小朋友加以分组，遴选组长。2.于社会客中，由小组长领导，分组讨论。3.由小组长选定一人代表全校发言。4.待各组发言完毕，教师整合意见。5.淘汰不适当之意见。

6.将班归功部于公布然，并约定共同遵守。

五、注意事项

要注意监察委员之品行。

＜老师请坐＞

一、活动名称： 老师请坐

二、活动目标：

协助学生增进师生间、同学间之认识与嘹解。

三、活动时间： 约10分钟。

四、活动过程：

老师引导学生齐唱「火车快飞」歌曲，熟练之后，将 歌词改为「火车快飞！火车快飞！穿过高山、越过小 河，一天要走几百里。我坐这里、我坐这里，我请老 师坐哪里？」

全体能唱之后，教师播放歌曲录音带，引导学生进入 搭火车和老师一同去旅行的情境中。

要求学生在事先画好的火车图上画上自己、家人或其 他同学，老师提示：「老师带着我们坐火车，一同去旅 行．．．．．．。

教师提示学生：「等一下老师要上车，要请老师坐．． ．．。」要学生预留一个空位给老师。教师在行间观察学生作画。

提示学生再唱：「我请老师坐这里！」，将老师的画像 黏贴于自认为最理想的位置。

鼓励学生再自愿拿贴好的作品上台发表，可邀请四位

或五位，把作品挂于黑板上，供大家欣赏，并引导学生发表，话题可参考下列举例： 让老师和父母坐在一起，为什么？ 让老师和自己坐在一起，为什么？ 让老师和别的同学坐在一起，为什么？ 让老师自己一个人坐，为什么？

让老师和父母、自己一起坐，为什么？

五、注意事项：

全程要充分表现快乐搭火车的样子之气氛，「请老师坐」只是过程，不必强调其特别重要，并避免给学生不必要之压力。

时间的主人

一、活动名称： 时间的主人

二、活动目标：

帮助学生安排宝贵的时间。帮助学生有计画的学习。

让学生了解「抉择先后缓急」的重要。

三、活动时间：

生活与伦理课（４０分钟）。

四、活动过程：

讲述故事－－生命的春天。

让孩子写下他要珍惜当下做些什么事？（发下学习单）并写上适合情境之「静思语」（若无静思语教学活动则省略）。

假设情境：某天回家，6：30吃完晚饭后，有12项事情要做，而10：30必须上床就寝，如何安排其时间？（发下选择单）

五、注意事项：

（选择单）下列12个选择之项目、时间可依需要更动。准备第二天的小考(10\'，40\'，60\')写第二天要交的作业(10\'，30\'，60\')写日记(5\'，10\'，30\')协助做家事(10\'，15\'，0\')预习第二天的上课内容(10\'，15\'，30\')做自己喜欢做的事(10\'，30\'，40\')和父母谈话(10\'，15\'，30\')看电视(5\'，10\'，30\')阅读课外读物(10\'，30\'，40\')逛街(10\'，30\'，60\')玩(20\'，30\'，60\')补习(60\'，90\'，120\')

＜生活馅饼＞

一、活动名称： 生活馅饼

二、活动目标：

生涯规划（计划）具体目标：１.时间计划。

2.工作、休闲、休息的比例调整方式及效果。

三、活动时间：

四、活动过程：

记录个人一周中作息的项目及内容,所占时间。

说明各人时间的规划分配作息，如果不同馅儿的馅 饼，了解形状相同、内容不同。脑力激荡－不同的时间长短，分配排列组合及评价的标准。价值澄清－考虑个人因素和差异，调整比例。制作－绘出馅饼分配图，并着色以示区别。讨论如何利用短时间做出更效率的工作。

讨论工作、休闲、休息各代表真正的意义及其互为因果互动的关系。

五、注意事项：

此活动可配合小学国语六年级 第十一卌 ”小余看电视”进行。采用脑力激荡、价值澄清、绘画的活动方式。

＜时间甜圈圈

一、活动名称： 时间甜圈圈

二、活动目标：

生涯准备（计划）

具体目标：１.养成学生对时间确实掌握的观念。

2.教导学生认识自我并学会安排时间作息。

三、活动时间：

四、活动过程：

活动方式：运用价值澄清之「书写单」。（班别辅导方式）。内容与过程：

老师发下图画纸，并諘小朋友事先准备好圆规直尺。教师在黑板上先画一个圆，代表一个人的一天生活时间，指导小朋友将自己一天作息先报告出来，再依自己作息规画，将圆圈分为几等分。

低年级可用时钟的刻度法，先分成24等分，再依时间长短，用直尺分配。

完成书写单后，请小朋友用彩色笔加以描绘美化，变成美丽可口的甜圈圈，让其上台展示，发表、报告。

教师可选佳品贴于教室布告栏，每日２，提醒全班且教室布置。

＜掌握时间的主人＞

一、活动名称：

掌握时间的主人（时间管理）

二、活动目标：

透过操作，能重新审视自我一天的活动。让学生能对假期做出有效率的规划。

可从中仿效其余小朋友有效的规画时间方式。能妥善规划生活，有效管理时间。

三、活动时间： 20分钟。

四、活动过程：

说明填写学习单的方式。让小朋友写活动单。

分享并学习别人有效率的规划时间方式。

取绰号

一、活动名称： 取绰号

二、活动目标：

（1）体验同理心。

（2）增进团体融洽的气氛。

三、活动时间：

四、活动过程：

（1）每个人帮自己前面（围圈时右手边）之同学取绰

号，越毒越好（禁三字经），最前一个位子之同

学，帮最后一个人取绰号。

（2）进行时须说：「我帮ＯＯＯ同学取绰号ＯＯＯ」待

全部进行完毕，则须把加诸别人身上之绰号收回

自己用。

（3）活动结束后，共同讨论 １．帮别人取绰号时的心情。

２．绰号收回放在自己身上时之感觉。

五、注意事项：

（1）人数：十人以上，若全班则分二部份实施。（2）队形：不拘，可围圆圈，也可排排坐。（3）场地：室内、室外皆可。

星星知我心

一、活动名称： 星星知我心

二、活动目标：

（1）练习如何表达「拟情作用」。（2）增进团体的凝聚力。

（3）学习面对问题，解决问题的精神和方法。

三、活动时间： 一节课

四、活动过程：（1）先暖身运动：

两人一组猜拳，念

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（赢的双手打开大展）

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（输的双手比小距离）

”我家的、我家的、我家切！我家的大鱼

（不输不赢，双手在耳后，摆一美姿）（2）正式活动：

１．请儿童在纸上，写出自己一项秘密。２．把写好的字条交给领导者和在一起。

３．请儿童抽出任意一张（不能抽到自己的，如

是要重抽）。

４．念出秘密「如果我有这种秘密．．．」或念成 「我的秘密是．．．」。（3）讨论：

１．当你在写秘密时，心里的感觉如何？ ２．当你在读别人的秘密时，心里有何感觉？ ３．共同分享秘密与回馈。（4）结束活动：

过桥洞，成员齐唱：伦敦铁桥垮下来．．． 大家排成一列过山洞，被山洞挡住着，二人一组又 当山洞，最后胜利者，大家给予爱的鼓励。

五、注意事项：

（1）请儿童以严谨的态度、无记名的在纸上写出一项

自己的秘密。

（2）活动结束后，不得把秘密宣扬。

侦探007

一、活动名称： 侦探007

二、活动目标：

（1）了解归纳自己的特征及兴趣。（2）促进学生之间的互动与了解。（3）加强团体的凝聚力。

三、活动时间： 20~30分钟

四、活动过程：

（1）发给小朋友每人一张纸和一枝笔。（2）请每人各自写好自己最明显的特征两项

EX：很胖、很高．．．，和个性两项。

（3）待每人写好回收后，再抽签，每人依循自己手上的线索去寻找那位神秘人物。（4）找到后进行「挖宝」阶段。

EX：他最喜欢做什么休闲活动？叫什么名字、血型．．．。

（5）之后依序请侦探带着所找到的神秘人物上台跟大

家借介绍。

五、注意事项：

（1）写自己特征时要明确，像很高大概是多高，胖有

多胖，几公斤等，个性特征也是一样，不要写中

性这种模棱两可的答案。

（2）时间上要注意控制，若有较内向的小朋友要适度

引导。

补个洞

一、活动名称： 补个洞

二、活动目标：

（1）提升向心力。（2）凝聚班级气氛。（3）了解学生人际关系。（4）培养警觉性。

（5）训练敏锐的反应能力。

三、活动时间： 5-10分钟

四、活动过程：

（1）一大群人先围成一个大圈圈，不用手拉手。（2）引导者随意抓两个站在一起的人手拉手。（3）两人手拉手到处找个人回来原先的位子。

（4）此处缺了一个位子，即被抓走者的位子，其旁左

右两人手拉手，又到另外地方找新人来补。（5）以此类推，刚开始慢慢的进行，使其熟悉规则。（6）游戏进行到中途，仍慢慢显得有点沉默时，引导

者在旁可催快，增加热络气氛。

（7）如需要，可两组同时进行，相当刺激有趣。

五、注意事项：

匆忙当中，小心撞伤或跌倒。Leader最大

一、活动名称： Leader最大

二、活动目标：

（1）打破人和人间的距离

（2）使小朋友懂得尊重和被尊重

三、活动时间： 约30分钟

四、活动过程：

（1）10人围成一个大圆圈，坐在地上。

（2）先以一人为Leader（即命令者），Leader可随意

说一句或一段话，也可做一个动作。而依次仿照

Leader的话或动作，其它的人都要尽量跟着做。（3）全部的人都做完后，再换第二个人当Leader，而 其它人一样照着做。一直轮流当Leader，直到全 部的人轮完为止。

五、注意事项：

（1）Leader的发布的指令，需有创意，可以是一长串 的话，可以是大声的吼叫，可以是肢体细致或粗 犷的语言（如拥抱、亲颊..........等），尽量回归人原 始的面貌。

（2）尽量放松，不拘束，Leader可做任何你想做的事。（3）其它的人，务求观察Leader指令的细节，并模仿。（4）不可批评或拒做Leader的指令。

社工小组游戏大全（5）

(2024-03-31 16:40:09)我喜欢你

一、活动名称： 我喜欢你

二、活动目标：

（1）促进班级同学间，彼此的了解与接纳，因了解他

人而体谅他人。

（2）脑力激荡学生的想象力，并赞赏别人优点。（3）增进班级人际间之和谐与发展。

三、活动时间： 80分钟

四、活动过程：

（一）准备活动：

１．将班上每六人一组，各组一份名单，老师持有

一份全班各组的名单。２．准备上列场地器材

（二）发展活动（采六人讨论法方式）

１．介绍活动规则

（1）老师说明访问要点，并举例说明。

（2）每组成员互相访问，了解成员之个性、兴

趣、优点、才能、兄弟姐妹间相处的乐

趣，并填写在壁报纸上。

（3）成员轮流报告访问他人的结果。

（4）组长总结报告，综合资料，并对每位成员

综合归纳一句话，给大家分享。２．活动进行

（1）各组拿出娃娃或布偶，顺时钟方向递传下

去，开启音乐（最好是轻快的儿歌）

（2）当音乐一停（由老师控制）手中拿到的人

向隔壁讲：「我喜欢你，因为你．．．」

（如能帮助别人）

（3）讲完音乐又响起，娃娃或布偶再传下去，活动继续。

（4）老师要关照到小朋友讲话技巧及语气、态

度，尤其需要鼓励的小朋友。３．团体反应

（1）刚开始讲话的小朋友，会感到害羞，不自

在，也不知道要说什么，如何说比较好。

（2）经老师提示、鼓励、增强后，气氛越来越

热烈，说的内容也愈感性，愈有创意。

（三）综合活动

１．在小朋友刚开始讲话时，老师适时提示、鼓励

团体气氛，带动热络，老师并且协助、澄

清小朋友有不妥当的言行。

２．老师要总结，如：每一个小朋友都有这么好的 特点，也是大家要学习的地方，让我们

祝福他！

３．活动后常随机鼓励人际关系较差的小朋友，协

助建立班上地位。

神奇的魔法师

一、活动名称： 神奇的魔法师

二、活动目标：

了解教师在学生心中的印象，也让学生有天马行空的联想。

三、活动时间：

填写活动单。（先让学生思考五分钟）自由发表。

教师可跟据学生填写的内容，做适度的调整：例如，服装，面部表情，对某些学生的态度…….。

四、活动过程：

如果你是神奇的魔法师，可以把老师变成一种动物，你会选择哪一种？──咻── 我变、我变、我变变变，我把老师变成．．．． 为什么会让你联想到这种动物？ 这种动物给你什么感受。把你变的画出来。

绕着地球跑>

一、活动名称： 绕着地球跑

二、活动目标：

打破陌生，促进团体间成员的认识。

三、活动时间：

四、活动过程：

男里圈，顺时钟转；女外圈，逆时钟转，双手搭在前一个同学的肩上，一边唱「捕鱼歌」一边跑，每唱一句，喊一句「嘿」。接着，反身再搭同学的肩膀继续跑，等主持人吹哨时，男向圈外，女向圈内，按主时人说的地名，同学就依各地礼仪做动作。

地名－动作：

a.纽约－互相拥抱说「哈啰！」

b.东京－互相鞠躬说「空忙哇」

c.曼谷－互相膜拜说「撒摸低喀」

心脏病

一、活动名称： 心脏病

二、活动目标：

1.快速的记住他人的名字，记忆力的培养。2.学生注意力的集中。

3.新班级的气氛暖身运动。

三、活动时间： ５～１０分钟

四、活动过程：

1.每五～十人一组，若干组就准备几副扑克牌。2.分组完毕后，同组的围成一圈于桌前。

3.成员简单做自我介绍，其它人需记住对方的名字。4.选一位发扑克牌的人。

5.活动开始。发牌的人逐一在成员面前发一张。

6.成员需注意，所发的每一张牌的数字（发牌者亦需看

牌）。

7.当发下的牌数字（不论花色）与别人相同时，要赶快

喊出对方的名字。

8.喊对名字，且最快反应的人，就将自己面前的牌送给

喊错或叫不出别人名字的人。

9.发牌的速度可快可慢，配对的注意力会因此而呈现紧

张，随时准备叫人。

10.所有的牌发完后，谁的牌最少，谁优胜，表示其记人

的名字快而正确。

11.组头互换，可连续玩几次（不同时间），直到大家都

互相认识为止。

＜认识同学＞

一、活动名称： 认识同学

二、活动目标：

在30-40分钟之内熟识5~10个同学。了解与他人互动的关系。

三、活动时间： 40分钟

四、活动过程：

引起动机：看谁最有创意（时间：8-10分钟）a..4-5人一组。

b..将桌子柯子高叠起来。

c..将报纸撕成长条(一张一张不能断)。d..用撕下来的长条报纸布置在桌椅上。e..用撕下来的长条报纸和其它组在一起。发展活动：

a..欣赏前面的活动，请小朋友发表谁最有创意？

b..以组为单位，以塑胶绳围住每一小朋友的肚子，拿另一绳子将每一个人连起来。

c..每一个人自己拿纸笔去记别组的小朋友的姓名、最喜欢作的事、最讨厌作的事。

d..活动时，绳子不能断，不要把报纸弄破。e..讨论分亨：

你认识了哪些人？ 这些报纸像什么？ 这些绳子像什么？

你在活动中有什么感觉？

五、注意事项：

引起动机中叠高桌椅只是激发创意，不一定要比堆 高，而且要注意活动中的安全。

活动时注意观察孩子遵守规则的情形，可适时给予 指导。

六、资料来源：

七、活动类别：

游戏竞赛、讨论分亨、分组活动。

＜相见欢＞

一、活动名称： 相见欢

二、活动目标：

增进儿童彼此间的认识与了解。协助儿童学习尊重包容别人。

三、活动时间： 80分钟

四、活动过程：

老师说明：各位小朋友，开学后分班至今已快一段时间，班上有些同学可能还不太熟悉，今天我们进行一个活动”相见欢”可以增进大家彼此间的认识与了解。

一、认识你真好：

师生同唱”当我们同在一起”，也可以轮唱或合 唱的方式进行。老师示范：

二人一组先互相介绍自己的姓名、喜欢的事、不喜欢的事。

ii.各小组同学在小组内轮流介绍，然后可写或

在白纸上。经验分亨：

二人一组上台介绍友伴给全班同学认识。老师整理归纳班上同学最喜欢与不喜欢的事。例如：最喜欢的事：被人称赞。

最不喜欢的事：被父母骂。问题讨论：

当你被介绍或介绍别人时，内心的感觉是什么？

对别人不喜欢的事物，我们要以什么态度来面对它？ 老师结语：本活动介绍自己，认识别人，增进彼

此的认识与了解，也发现每个人都有喜欢和不喜欢的事，我们要学习接、尊重、包容，并关心别人。

五、注意事项：

辅导学生要尊重别人，包容别人。

介绍时应避免以语言伤害同学并保持目光的接触。

有相同喜好的同学要多鼓励他们课余时间互相切磋琢磨。

＜认识你真好＞

一、活动名称：

活动(一)：认识你真好 活动(二)：打击魔鬼

二、活动目标：

促进学生彼此的认识。

消弭本阶段的儿童惯有的两性间敌视。

三、活动时间： 活动(一)：20分钟 活动(二)：20分钟

四、活动过程： 活动(一)：

让学生先依照性别面对面围成两个圆圈，并跟两旁的人拉起，教师请大家一起唱某首歌；这时要求两圈各以不同的方式转动。老师可在任意时刻喊停，停止转动的时候要跟对面的人说：「嗨！你好，我是（姓名）」同时要握对方的手或是做出打招呼的手势。将内外圈的男女生打散，再进行如前面叙述的步骤。活动(二)：

让学生玩大风吹，可是被鬼抓到的有逃生的机会，就是只要被抓到的人晓得鬼的名字就可以赢过鬼。

＜大家过ㄨ桥＞

一、活动名称： 大家要过ㄨ桥

二、活动目标：

在动静交错中，使成员袪除陌生隔离感，而彼此产生信任亲切感。

三、活动时间： 5~8分钟

先在黑板上详细说明活动内容、细节及相关事项。编队方法及队形安排，可依场地而有所变化。

各队自行产生一位小领袖，坐在最前面，以利指挥全队人员事宜。各小队领袖出列猜拳，找出最赢的队。

主持人纸片上写下各排面次序，好随时记录总分或顺序。

主持人吹一短哨音，由最赢拳的队先说出比赛语句，并做摇摆动作。

比赛进行中，如有芋队构成记录要件，主持人便吹出长音，使比赛停下来，待处理完毕后，再吹一短哨音，由产生状况的队，重新说出比赛语句，继续进行活动。

五、注意事项：

比赛语句中，ㄨ的部分只适合套入2~4个字的名词，节奏才容易表达出来。

适合套入的桥名有：(1)以造形而言：拱形桥、大吊桥...。(2)以材料而言：钢架桥、水泥桥、板木桥….。(3)以桥名而言：慈母桥、九曲桥、曲形桥…..。(4)以抽象名词而言：奈何桥、彩虹桥、外婆桥…..。

活动歌曲或语句是「摇呀摇！我们要过ㄨ桥！」。比赛前，各队须先取好一个桥名，作为各队的代表。夬活动进行的动力是由轮流说出比赛语句的队，在说出比赛语句时，将别队所拥有的代号套入0中，以表示下次的比赛语句，是要由该队说出。

被指定说出比赛语句的队，要在2秒内迅速说出比赛语句，并作摇摆动作。

＜认识好朋友＞

一、活动名称： 认得好朋友

二、活动目标：

打破沉默，消除默生感。

促进成员互动，激发创造思考能力。

三、活动时间： 全体－30~40分钟。

个人－如一班40人，每人可给30秒钟；人数少时，个人表演时间可以增加。

四、活动过程：

领导者A站在场中示范介绍自己。

介绍后，一面以自己独特的、吸引人的动作行进至圆圈夫同伴B（行进中，一面说出自己的嗜好，如我喜欢．．．）。并把双手搭在B的肩上或拍B的双手均可。

A站在B的位置，B模仿A的动作并重复A的简介（他是谁．．．他喜欢．．．）行进至中心点。

换B在圆心简介自己，然后再以自己独特的动作前进至圆圈找同伴C。以此类推，一个接一个，直到全体介绍完。

彼此分亨回馈。

五、注意事项：

动作自创，任何动作或配合动物叫声均可，但不要尖叫，以免秩序大乱。表演者要能连贯进行，气氛更能符合传梁之功用。

＜我最喜欢的动物＞

一、活动名称： 我最喜欢的动物

二、活动目标：

在一新团体中，使大家能有初步的认识及产生向心力。

三、活动时间：

准备1-3分钟、活动0-15分钟、整理1-3分钟。总共约15-20分钟。

四、活动过程：

带团者（辅导员）准备适量之动物头套，每种动物吾利用不同的颜色重复出现。（参加者每人一顶）。

每人进场即选用一种动物头套并照指示团成一圆圈。

接着，由辅导员开始，用一大家都熟悉的曲调唱：

”我是小白免（小ㄨㄨ），王ㄨㄨ啊！王ㄨㄨ，喜欢小

黑熊啊！（小ㄨㄨ啊！）小黑熊”。

同时模仿该动物之作跳（走、爬）至头戴黑熊头套学生的旁边两人，握手或拥抱。被选上之学生，亦如前法：”我是小黑熊！黄ㄨㄨ啊！

黄ㄨㄨ喜欢大公鸡啊！（ㄨㄨ啊！）大公鸡。．．．．．．．直到全体都自我介绍完毕为止。

五、注意事项：

适用人数范围：20~30人。

活动地点及场所：教室、草坪、川堂、球场皆可。

准备头套时，请选些颜色鲜明，图片上姿态可爱的动物。

每一种动物最多两只，且应以颜色分开，即同色同类的只可出现一只。

动物头套，可用动物牌子替代。但如用手势，则妨碍后续动作；如系别在身上，则需注意图片不宜太小，以免分辨不清。

＜同理心＞

一、活动名称： 同理心

二、活动目标：

透过小组使自我明白他人的重要性,有必要了解他人、尊重他人,进而产生信任。

三、活动时间：

四、活动过程：

以两人为一组，分成若干组，两人一组面对面坐下，以互相交谈方式，先由一人介绍自己及９家庭状况、兴趣及五「最」－－最喜欢的事、最得意的事、最难忘的事、最害怕的事、最脸红的事。

当一人说完后，换另一人来介绍自己，以彼此了解对方的个性，双方介绍以十分钟为限。

在进行小组介绍后，则大家围成一圆圈，依序对大家介绍自己的伙伴，若不充分时，则由被介绍者自行补充。轮流介绍至全部轮軏为止。

最后进行「回馈」活动，请参与的每一个人轮流发表对这项活动的感觉、心得。

五、注意事项：

人员以十至十二人为宜，采任意分组方式，活动进行

时，领导者也可以一起参与，以增加对他心的了解。

地点室内、室外皆可，只要团体成员舒适即可，但尽量以安静的地点为优先选择。讨论：（１）在双方有误解（沟通不良）时，自己是否能多替别人着想。

（２）在此活动进行完毕后，自己是否会站在别人

的立场替别人着想？是否更能宽恕别人。

鸡杀马＞

一、活动名称： 鸡杀马

二、活动目标：

成员彼此熟识，建立良好人际关系的基石。增进同理心。

借着活动过程，体会彼此的关怀。

三、活动时间： 大约三十分钟

四、活动过程：

二人一组，猜拳，输的人双手搭在赢方肩上；两人平手，则互相搭肩。一齐唱”依比呀呀”唱到”呀”就压一下。最后一句的”依比呀呀”就再猜拳。回到１。

一齐唱”依比呀呀”改”依比掐掐”就掐。回到３，最后一句猜拳。回到１。

改成”依比搥搥”。照原来。

五、注意事项：

活动做完，可以请学生站起来说说感觉，体会彼此的温馨、舒适回馈。

＜超级记者会＞

一、活动名称： 超级记者会

二、活动目标：

能培养小朋友发问的基本礼貌。能培养小朋友尊重他人的基本礼貌。能更深入的认识老师、同学。从游戏中建立心灵的交流。给学生受到全班注意的机会。

三、活动时间：

四、活动过程： 集合。

老师先站在讲台上。

先抽签找出(或同学自愿)被访问者，站到台前接受台下”记者”发问，发问时要有很有礼貌。（并进行五个问题的发问，遇不礼貌者，可拒绝回答，但只能拒绝三次）

进行游戏。最后全班均需上台接受访问。（录音，事后整理成一份书面报告）由老师归纳、奖励及经验分亨。最后可以由台下的小朋友举手发问，台上的老师选择，被选到的小朋友可以发问他们想知道有关于老师的问题。未被选到的小朋友安静倾听并等待下一个机会。

五、注意事项：

提醒小朋友发问的基本礼貌，”请”、”谢谢”……。

提醒小朋友他有发问的权利，但是，老师不回答的权利。此活动可配合国语课、说话课、作文课。适合于各年级。

＜一点灵＞

一、活动名称： 一点灵

二、活动目标：

引发参与兴趣。增进彼此初步认识。

培养有礼貌，且能赞赏他人的风度。

三、活动时间： 5～8分钟

四、活动过程：

成员一一介绍自己的名字。

成员围成坐下（蹲下），并双手合掌竖在头上。由甲成员开始：

(1)站到一位成员面前，用手一点，点在对方合掌上，并说：「０００，你好吗？」

(2)若说对了，则该成员都必须站起来，边两手开展，放下，然后握着甲的手说：「谢谢你，我很好。」

(3)接着甲回到圆通，同样的方式继续进行，直到每人都参与施功为止。

(4)若说错了（算一次错误），则该成员保时原状，施功者再去点别的成员，直到点对了才换人。

(5)活动最后，请一就灵的人说一句赞美词。

五、注意事项：

适用于 初组成且成员互不相认的小团体(8~12人)。每个成员都必须出来施展一点灵，且不重复。已被点过的人不可重复，否则算失误。

若成员全被点过了，则领导者可让成员随意互换位置，然后再进行活动。

车上游戏篇（1）

------------------相信有押车经验的人，都知道车上玩游戏的队形是什么了吧！

如果有人不知道的话....怎么可能不知道呢??！

好啦！现在我就介绍几种我常用的车上团康！至于在车上玩团康要注意的事项，我想只要是三岁以上的人，都应该知道吧！！（1）眨眼传数字：

将车上的人分为四组，请一位服务员在车尾，轻声告诉每组最后一位同学一个数字（每组不同），注意不可让其它人听到。

一开始可先传二位数字，左眼代表十位数，右眼代表个位数，譬如传的数字是58就是左眼眨五下，右眼眨八下，当后面一位开始传时，其它人眼睛都只能看前面，等后面一位伙伴拍你肩膀时才能回头，就好像在玩“超级比一比”，因此，此活动又可称为“超级眨一眨”。进阶：

数字可由二位数增加到三位数，百位数字可用嘴巴来表示

譬如：458，就是嘴巴先开合五下，然后左眼、右眼同上，当然也可以四位数，五位数，表示的方法也很多，可由代领者自行发挥，但要注意安全！笑点：

（1）代：有些伙伴好像有点眨眼障碍，左眼眨时，右眼也跟着一起眨，右眼眨时，左眼也跟着一起眨，结果出来永远是对子！

（2）代：有些伙伴蛮可耻的喔！在张嘴巴时就直接把数字讲出来！

还有人边眨眼睛边聊天的，像鹏鹏大哥刚才就看到一位男伙伴对他前面的女伙伴说：

「等一下一起照张像吧！」（代领者要模仿边眨眼边说！）（3）在问第一位伙伴答案时，若是错的，可依序往后面问，看看这组到底是从那一位伙伴开始错的，可稍做消谴。p.s.活动进行中，严禁互相讨论喔！！！

车上游戏篇（2）

------------------前一个通常是我第一个会拿出来带的，非常容易，把气氛炒起来，又可以让学员们有初步的互动，当气氛开始炒起来时，当然要把握这个好机会，让气氛热起来，因此我会带下面这个活动：（1）传帽子v.s.传报纸：

每组发一份报纸和一顶帽子，让伙伴先报数，知道自已是几号，报纸和帽子不一定要放在第一位伙伴的手上，可以随便放置，然后当代领者宣布一个号码时，每组的报纸和帽子开始往该号码的伙伴传，此活动是分左右两组进行的，也就是1、2排为第一组，3、4排为第二组。

因此活动进行时会有下列几种情形发生：（以第一组甲、乙两人为例）A.当甲拿到报纸时：

乙什么也没有，甲就可以打乙。

乙的报纸也到了，两人就互打，若这时有一方的帽子到了，则没有帽子的一方就要打自已。乙的帽子到了，戴上帽子后，甲就要打自已，乙就等他的报纸到时，再打甲。当两人的报纸，帽子都到时，则停止动作。

B.当甲拿到帽子时：

乙什么也没有时，二个大眼瞪小眼。乙的帽子也来了!二个还是大眼瞪小眼。

其中一方的报纸来了!若该方没有帽子，则只能打自已，若有帽子，则打对方!同样当两人的报纸和帽子都到时，则停止动作。C.反之亦然。

（2）传帽子：（简化版）

每组发一顶帽子，然后进行报数，代领者宣布数字后，先拿到帽子的就开始打旁边的伙伴，够简单吧！

说明：

这个活动玩起来会很激烈，主要也是利用伙伴在上车时，通常都会是感情比较好的坐在一起，因此玩起来不会太含蓄，带领者要随时注意控制场面，并抓临场的笑点!以把整车的气氛带到最高点!

车上游戏篇(3)

------------------在前二个游戏带完后，整车的气氛已笼罩在你的魔掌之中了!伙伴也都解冻的差不多了，这时我个人比较喜欢带一些比较有意义的活动，就是增加伙伴们彼此之间的认识，若活动已经进行到后几天的行程的话，则就不太需要了。

像这类的游戏其实有很多种，譬如：一边唱歌，一边传东西，当歌声结束后，东西在谁手上，则要起来作自我介绍，这时服务员要懂得适时引导以及带领伙伴之间的互动，不要让伙伴撑太久，以免冷场。

这个游戏的另一个目的，也是要让伙伴们在无形中开始开口唱歌，为接下来的游戏做一个暖场。

在让伙伴们开口唱歌的目的达到时，你可以带一些简单的唱跳，譬如：蜗牛与黄鷅鸟、伊比呀呀，又可以让车内的气氛再次带动起来!这类的游戏都可在市面上的书藉找的到，在此就不再详述了。

车上游戏篇（4）

当气氛炒的很热热时，其实很多游戏平常在晚上用的都可以拿来玩！

像我个人就曾在车上带过捉手指（又名小蜜蜂或乌龟乌鸦），汽、咚、锵等。

当然在车上总不能一直玩个不停啊！但突然结束掉也觉怪怪的，在此提供一个结尾的小游戏，给大家做个参考。时间感应：

考验伙伴的时间感，一开始可以先玩10秒，请大家把眼睛闭起来，自已觉的10秒到了就张开，然后逐次增加秒数，最后就直接给他30分钟，这样伙伴也知道我们要让他们休息了。结论：

车康的带领除了个人的技巧外，其它服务员的帮忙也是很重要的，通常前后都要站有服务员，以免最后面的一些伙伴会有被乎略的感觉，另外要注意不要影响到司机大哥的开车，不要玩的太疯了，而危害到大家的安全。

＜HAPPY BIRTHDAY＞

一、活动名称：

＜HAPPY BIRTHDAY＞

二、活动目标：

让小朋友懂后欣赏他人的优点，并培养自信心，并鼓励其良好行为。

三、活动时间： 庆生会时

四、活动过程：

活动方式：以礼物的方式，呈献给寿星。将该次庆生的寿星名单列出。

如有n位寿星，就发给每位小朋友n张2.5×40cm的长纸条。(纸条可由小朋友自行裁制,如果年级太低可由教师统一发给。)諘每位小朋友写出寿星的一项优点，并标明具体事实，或感激寿星的事。（只能在纸条上画插画或用彩色纸，由小朋友自行发挥。

请小朋友将纸条折成小星星。如果小朋友不会，教师可在美劳课时，统一教学）寿星在讲台上，二将星星拆开，念卞自己的优点给同学听。

念完后，请寿星发表感言，并说出对自己的期望，及对同学的感言。

五、注意事项：

适用年级：低、中、高年级皆可。提醒小朋友写具体的优点，避免缺点。

注意在折上的星星上注明寿星的名字，以免混淆。

＜送你一份「爱」的礼物＞

一、活动名称：

送你一份「爱」的礼物

二、活动目标：

让寿星更加了解自己的优缺点，让全班进一步了解彼此。

三、活动时间： 五分钟。

四、活动过程：

每个同学根据伓对寿星的了解，送他一份他最需要的礼物，礼物可以是抽象的，也可以是具体的东西，（例如：我想送你一个笑容，一颗勤劳的心），送礼物的同学要说出为什么要送这份礼物，而寿星收到礼物，也要说出心理的感受，藉此澄清彼此不同的看法，让寿星也藉星了解自己在团结中的地位，而寿星也藉此说出自己真正的想法，让同学更加了解寿星，消除彼此的「盲点」。

五、注意事项：

适用于庆生会的中间时段，切完蛋糕之后。

社工小组游戏大全（6）

(2024-03-31 16:41:22)七个猎人 口诀: X个猎人 X只枪 X颗子弹 咻(X次)碰(X次)啊(X次)依次迭加, 错了重来

变种萝菠蹲

口诀为：Ｘ萝卜蹲、Ｘ萝卜蹲、Ｘ萝卜蹲完。Ｙ萝卜蹲！将全体分成三至四组，每组都有带头的人，需想一个萝卜的名字，每次都想不同的动作。如『蹲』可以改成『伏地挺身、交互蹲跳、便便』等。就在动作上下花样。

★最好带头的人有一定的功力。适合营火时使用的团康。

细胞分裂

数个人为一个细胞（三或四），站的很紧。如有另一人由一侧撞入，另外一侧的人就弹开。变成新的鬼。有点类似原子分裂的玩法。可以同时放入多一点的中子去玩，时间到时，还是中子人的就抓出来处罚。

★类似的游戏有『碰！』『猫抓老鼠』等

ＥＴ接触

是一个比较趋近联谊性质的团康，首先将男女配对分成一组一组，所有人围成圈状，开始解释游戏，可用ＥＴ的故事来说：每个人必须与对方碰触一样的地方，但前面碰过的部位不能再碰，玩个两三圈之后，就会开始碰一些很奇怪的地方，这个游戏的人数不要太多，而且男女生比率最好要平均，★主持人功力要好，对象年龄层高较佳。

中国功夫

用『请你跟我这样说、请你跟我这样做』的形式，一步一步做出招式动作，最后再说出招式名称。而笑点就在招式名称上，以下列出一些招式：

中国功夫 源远流长 少林武当 峨眉崆峒 各招各式 不三不四 各门各道 胡说八道 各式各招 乱七八糟 ～ 抽水马桶 天龙八部 凭你也配 五子哭墓 一柱擎天

三娘教子 太太饶命 金鸡独立 三十六计 五体投地 不三不四 人客来坐 七步惊魂 泼妇骂街 露出马脚 好胆过来 小狗撒尿 天下为公 谁偷放屁女权至上 飞机降落 猪脚面线 锦曩妙计(此招可用以看小抄)

三十六计走为上策(此招可用以结束)

屁股写字

用屁股写字给大家看，最常用的是写出电号号码，可以开玩笑说写『万寿无疆』、【罚－龟王争霸战】、【罚－野人舞】、【罚－萤火虫】、【罚－松鼠舞】。

穿报竞走

1.报纸中间撕个洞，洞的大小恰可容二个人头。

2.两人一组，面对面牵双手，头插报纸洞中，向前跑到折返点后折回，中途报纸不得弄破，破了必须回到起点重头来。

3.以最快完成者获胜。

★器材：报纸。

以口传球

1.各组成一行，由排头将气球吹好，用橡皮筋绑好后，开始以口咬着吸管将气球向后传递（不可用手协助）；传到最后一人，以屁股坐破后，再由排头开始吹气球、传气球．．．以此继续下去。

2.时间到之后，以坐破气球数最多者获胜。

★器材：气球、橡皮筋、吸管。

★变化：可以牙签代替吸管，以橡皮筋代替气球，则以所传之橡皮筋数最多者获胜。

太空漫步

一人一次，头顶脸盆、腿夹球、手撑雨伞，绕过折返点后折返。以最快完成者为获胜。

★器材：（各组）脸盆、球（排球）、伞各一。

呜呼哀哉

一次一人，由起点提步抢（扫把）快跑五公尺后迅速卧倒，后以右手带枪，身体匍匐前进五公尺，再挟枪滚进五公尺到折返点，然后穿针引线打结；完成后，提枪快跑回到起点，换手。以最快完成者获胜。

★器材：（各组）扫把、针、线各一。

皇帝出巡

1.三人一组，两人做手轿抬第二人，由起点出发，到折返点后，三人以蜈蚣行走的方式回到起点，换手。

2.放音乐，要求依音乐，节奏摇摆前进，否则从来。

★器材：节奏音乐

回娘家

1.一男一女，两人一组，男蒙眼，女在前，以敲打脸盆来引导男前进，绕过折返点后回到起点，换手进行。

2.过程中，女孩子不可开口，也不可以手牵拉男孩子前进；违者重头来过。

3.最快完成者获胜。

★器材：（各组）蒙巾、脸盆各一。

定心咒

第一招～～起立默数一分钟，时间到坐下，看谁比较准时。第二招～～要学员闭上双眼，回想课程，再与之做交流分享。第三招～～玩个小游戏吧！一二三木头人，再美其名为耐力测验。

饭桶开饭(动作+语言)

右手报自己的号码, 左手报欲攻击的号码

★错误重新饭桶报数，出错的人为饭桶

玲珑塔

口诀: 玲珑塔 塔玲珑 玲珑宝塔第 N 层 N 个钟 N 个磬 N 个和尚 N 本经 阿弥陀佛 蜜斯佛陀 阿摩尼亚(N>3 则反复, 共 N 次)念 N 本经

以下内容只有回复后才可以浏览 下火锅

令所有人围成一圈坐之，做出坐位来，再令所有人各取一个火锅料之名，亦或火锅器材，如燕饺、酱油、筷子、锅盖等。令一大厨于圈外跑，边跑边念其名，等一大串人接在后头时，即可下火锅。

★如何于无椅时做出坐位？叫每人于坐地之前放一识别物，如证件衣物皆可。

累计报名

人数范围以一个小队为最佳，形式为围圈，每人先报一次自己的名字，然后由某人先开始报自己的名字，下一个人需先报前面的人的名字与自己的名字。依此类推，最后一个人需要报全部人的名字。即达成认识的目的。

★注意事项：不一定要硬撑到全部报完，见好即收，如果效果不错，可以加入『洞房花烛夜之前、中、后』在新认识的过程中，此游戏是一个相当好的开场白，但注意不宜过长。

小育的饼干盒

全体：是谁偷了饼干？从那饼干盒！（拍自己大腿）鬼 ：XX偷了饼干！从那饼干盒！（拍自己大腿）X X：是我吗？（拍右边大腿）全体：就是你！（拍自己大腿）X X：不是我！（拍左边大腿）全体：那是谁？

★这是一个『名字记忆』的游戏，相当适合在累计报名后使用队形为围圈盘坐，『XX』为人名，就是要去『攻』的。他的词稍微有一点难度。但若大家都已学会，会是相当好的解冻游戏。

饭桶开饭

全体：呜～～(做炊烟袅袅状）饭！桶！开！饭！（手背于膝上敲四下）饭桶：饭桶！某某！（拍膝，拍手，右弹指，左弹指）某某！某某！金刚！（拍膝，拍手，右弹指，左弹指）金刚：金刚！河马！..（拍膝，拍手，右弹指，左弹指）

★队形亦为盘坐式圆圈，除开始之口诀外，动作皆一样，在『右弹指』的时候念自己的名字，在『左弹指』的时候念要『攻』的人的名字。如此继续下去。

大家一起来脱鞋

全体：来到这里要脱鞋！为什么金刚不脱鞋？ 金刚：不是金刚不脱鞋，而是河马不脱鞋！全体：来到这里要脱鞋！为什么河马不脱鞋？

河马：不是河马不脱鞋，而是打混不脱鞋！全体：来到这里要脱鞋！为什么打混不脱鞋？ 打混：不是打混不脱鞋，而是ＸＸ不脱鞋！

★队形亦为盘坐式单圈，动作同『饭桶开饭』抑或『小育』皆可。可以先讲一个故事，引起注意，再玩这个游戏。一样必须在『累计报名』后使用会较有效果。

棒打薄情郎

器材为一支纸棒（打起来不痛的棒子），队形为单圈盘坐，可以先讲一个队辅恋爱，始乱终弃的故事，然后引出『棒打薄情郎、棒打爬墙妹』的原因。由鬼持纸棒，冲到某一人面前。此时那人必须叫出另一人之名字并指向他。鬼再冲去打他。如此直到反应不及，被打到为止。可以做三次处罚。

大小风吹

『大风吹』！『吹什么？』『吹..有头发的人！』此时有头发者必须快跑。『小风吹』！『吹什么？』『吹..戴眼镜的人！』

★此时『没』戴眼镜的必须快跑！此游戏需要有椅子，是一个很传统的游戏，唯『小』风吹时是吹相反的变化。

水果抢位

先决定三至四种水果名称，在以『报数一二三』的方式让每个人都安排到一种水果。然后鬼可以问某一小朋友喜欢吃啥水果，如喜欢吃『香蕉』，则刚刚是香蕉的就必须换位子。可以同时喜欢吃很多种水果，或者是通通都爱吃！

★可以用故事带起气氛，可以接着『大小风吹』来用，注意抢位子时候的安全。

触电

令所有人闭眼，盘坐围圈并牵手，由鬼在外圈走动，摸某个人的头，此时这个人左右手同时握两边的人的手一下，然后，『被握到左手的，就握右边的人一下』；『被握到右手的，就握左边的人一下』，如此把电传出去，到最后，应该是在被摸的人对面那个人会两手同时被握到（如果没有，大概就是漏电啦）。那人需喊：『我触电了』！此时那人右边的，需往左边绕外圈跑；左边的需往右边绕外圈跑。鬼趁机抢其位子。剩下没抢到位子的即是鬼。这个游戏在刚开始的时候，很容易漏电，多试几次就行了。

★注意跑动时须注意有够大的空间，抢位子时注意其安全。这是一个很不错的小型团康。

家有贱狗

队形为围圈牵手站立，圆心中站一人：『柱子』，牵一人：『链子』，链子再拉一人：『贱狗』。柱子不能动，链子可尽量拉长，由贱狗去抓外圈的人，外圈人可以逃躲，但牵在一起的手不能断，被贱狗抓到算输，若手断掉，以断掉的两人猜拳。输的算输。于是输的就进内圈当柱子，而当此同时，柱子变链子，链子变贱狗，贱狗变回人，然后继续玩下去。

★本游戏首重足够的空间，方能自由自在的跑动，如果空间不够，会有危险。人数不要太多，如真的不行，可扩充链子到二或三个人。但原则上以一至二个小队玩为准。

大象鲸鱼母牛

『大象』：中间人做象鼻，两边人做搧风耳 『鲸鱼』：中间人做喷水状，两边人做摆动的鳍 『母牛』：中间人做牛角，两边人做挤牛奶状

队形为围圈盘坐式，鬼可指任一人，说某种动物，不但指到的人要反应，两边的人亦要做动作，如没有做就算输了。可以讲个故事，或者是自创新动物：如『猩猩』啦。

稀哩哗拉

队形为围圈盘坐式，先用报数，把人分成两半，让每个人都知道自己对到的是谁。之后任两个开始猜拳猜拳时同时喊『稀哩哩哩！』，输了就转身找下一个人猜，如果平手，便同时举手喊：『哗啦啦啦啦！』，同时对面『对到的人』也要同时喊『哗啦啦啦啦』，然后由对面开始猜拳。

★如果，人数为奇数时，队辅可同时充当两个人，即同时扮演相邻之两数者，轮到此两数时，需自己跟自己猜拳，难度有点高，不过蛮好玩的。同时亦可以两组进行。难度会提升。

传硬币

所有人把左手弯成碗状，唱『世界名曲』如两只老虎。随歌把右手在自己的左手和右边人的左手间动。藉此以传硬币。不可让中间的鬼发现，待歌结束后，中间的鬼要能找出硬币在哪里。如果找不出硬币在哪里。就继续玩下去。但见好即收。

------------------

以下内容只有回复后才可以浏览

下火锅

令所有人围成一圈坐之，做出坐位来，再令所有人各取一个火锅料之名，亦或火锅器材，如燕饺、酱油、筷子、锅盖等令一大厨（就是鬼）于圈外跑，边跑边念他们刚刚取的名字念到的人即起身跟在大厨后面，等一大串人接在后头时，鬼喊：『下火锅啰』，大家就去抢位子，抢不到的就是下一次的鬼。如果场地没有椅子，即要每人于坐地之前放一识别物，如证件、衣物皆可。

００７

玩法为：『０』、『０』、『７』、『碰』、『呃啊』。大家围成圈圈，手做持手枪状。第一个人指第二个人说：『０』，第二个再指第三个说：『０』，依此类推，最后一个『碰』后，要跳起来喊『呃啊！』，然后再继续下去，可以视状况增加项目。

★注意的是指向要正确，围圈做即可，人数越少越好。

我爱你

队形为围圈盘坐式，向右说是『我爱你』，向左说的话，如果是同性，说：『好恶心』，异性的话，就说：『神经病』。如果脸皮够厚，可以一直说『我爱你』。这个游戏最好是年龄层较大的的对象，并且能控制男女间隔较好。

亲亲死相

令所有人搭肩，靠紧密一点。口诀是：『亲爱的：往前弯』，『来嘛：往右倒』，『死相：往左倒』，『不要嘛：往后倒』。然后可以任意组合控制群体。亦可以自己创新新口诀。这个游戏的年龄层最好是大一点比较好。是一个比较偏联谊性质的团康。

黄丽鸟

阿门阿前一棵葡萄树（※ 葡萄树生长状）

阿嫩阿嫩绿地刚发芽（※ 以手指刺别人腰，搔痒）蜗牛背着那重重的壳呀（※ 敲敲别人的头）

一步一步地往上爬（※ 用两只手指爬别人的肩）阿树阿上两只黄鹂鸟（※ 小鸟飞行状）阿嘻阿嘻哈哈在笑他（※ 哈哈笑状）葡萄成熟还早的很哪（※ 敲敲手表）现在上来干什么（※ 霸王肩搥之）阿黄阿黄鹂儿不要笑（※ 不要笑）

等我爬上他就成熟了（※ 抓人家头过来玩）

※ 表左手向上放，右手拍自己的左手，再拍别人的左手。

这是一个蛮好玩的类带动唱游戏，前提是要教会大家唱歌

吃麻吉

用『请你跟我这样说、请你跟我这样做』的形式，口诀为：『如果你要吃麻吉首先你要捏一捏、轻轻捏呀轻轻捏、慢慢捏呀慢慢捏、用力捏呀用力捏、捏给他死呀捏给他死』。其中『捏』可以换成『搥、压、切、敲、搔』等等。

★过程亦可以自己变化加长。是一个相当好用的热身游戏。可以使用反向复仇（君子报仇，三年不晚，我们报仇，时时刻刻）。

抓泥鳅

池塘的水满了 雨也停了 田边的稀泥里 到处是泥鳅 天天我等着你 等着你捉泥鳅 大哥哥好不好

咱们去捉泥鳅

小牛的哥哥带着他捉泥鳅大哥哥好不好咱们去捉泥鳅 小牛的哥哥带着他捉泥鳅 大哥哥好不好咱们去捉泥鳅

★玩法一：围圈走，唱到泥鳅反向转

玩法二：围圈走，唱到泥鳅和哥哥反向转

玩法三：围圈走，哥哥和泥鳅互换唱，反向转

老～～

全体人员围圈，左手掌向下平伸，右手顶住他人之左掌，规定如果说到『老※』就要抓！（可以自订：如老鹰，老虎，老人等），然后开始讲一个故事，其中有『老』者拖长，亦可用一些小技巧如：『我又没说老虎！』等，造成趣味。此游戏其实类似乌龟乌鸦，但是用『老』会较带的动。

伊比呀呀

伊比呀呀～伊比伊比呀～ 伊比呀呀～伊比伊比呀～ 伊比呀呀～伊比伊比呀呀～ 伊比呀呀～伊比伊比呀～

为围圈侧坐队形，『呀呀』即为『压压』，可以改为『捏捏』，『切切』，『搥搥』，『搔搔』等。一边唱一边玩这样的游戏。可以反向报仇。

以下内容需要花费现金5才可以浏览，您已经购买本帖 卖花姑娘

口诀为：『河马走路是这样的走呀、金刚走路是这样的走呀、卖花姑娘走路是这样的走呀！』；问：『几朵花呀？』。鬼就说：『Ｎ朵花』。然后就各自找成Ｎ个人蹲下来，类似的游戏有『卖汤圆』、『春天到了百花开』等等。

甜蜜家庭

以三个人组成一个家：有爸爸、妈妈、小孩，爸妈站着双手互牵，小孩蹲于其中，依照鬼所说的词句而换位置：

『金屋藏娇：爸爸跑』，『红杏出墙：妈妈跑』

『妻离子散：妈与孩子跑』，『离家出走：孩子跑』 『家破人亡：全跑』....可以编成故事，亦可以自己创造新的口诀，可以在（卖花姑娘）后，变成三朵花，直接接本游戏。

进化游戏

先规定几种动物，如：『蟑螂：做触角状』，『公鸡：做鸡冠及尾巴状』，『猴子：做抓痒状』，『人：就离开』。以猜拳为进化方式。

过程为：全体开始时皆为蟑螂，规定未变成人之前，就在某个限制范围内猜拳，猜赢的就进化为下一种生物，也就是动作改变成那种动物的动作。而变成人的就出来，其余的继续在里头猜，到最后必然各剩下一只动物，就可以想方法处罚。若学员程度较高，可以加上猜输要退化，或多加动物。

王老先生

王老先生有块地呀～伊呀伊呀呦～ 他在田里养（龙猫）呀～伊呀伊呀呦～

有大（龙猫）小（龙猫）小（龙猫）大（龙猫）伊呀伊呀呦～

将全体分成三至四组，开始轮唱，轮到各组时，需想一个要养的东西，然后下一组必须把前面养过的东西都唱一次。也就是考验记忆力。尽量带的人不要想太夸张的东西：『如：六度空间大水怪等』，如状况允许，亦可加上『胖瘦高矮』。

查户口

将队伍依小队排成辐射状，队头皆朝向圆心。最前面一个为户长。鬼居于圆心。问各户户长曰：『你们家有几个人呀？』。户长可随机应变，如：『五个人、只有男人、只有戴眼镜的、除了我都没人』等等。不合乎此户条件的人即需投奔他户。此时鬼即可去抓逃走的人。被抓到的就变成鬼。

★此游戏需要比较大的空间工奔跑，户长最好为队辅。

打电话

将两小队各排成一列，手牵手，每个『手洞』之间为一个号码。拨号时即队伍的头尾皆钻入那个洞中，就算完成拨号。如此可以给两小队一个电话号码，要他们去比赛谁较快拨完这支号码。

★此游戏需要较大的场地，有点类似大地游戏的型态。

社工游戏

1.[破冰游戏]串名字游戏 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 2.[破冰游戏]面对面的介绍

游戏规则：将所有人排成两个同心圆，随着歌声同心圆转动，歌声一停，面对面的两人要相互自我介绍。注意事项：

（1）排成相对的两个同心圆，边唱边转，内外圈的旋转方向相反。

（2）歌声告一段落时停止转动，面对面的人彼此握手寒喧并相互自我介绍。歌声再起时，游戏继续进行。

3.[破冰游戏]我是谁？

活动目标：

1.协助学生认识自己眼中的我，及他人眼中的我。2.增进学生彼此熟悉的程度，增加班级凝聚力。活动程序：

（一）教师发给每位学生一张A4影印纸。

（二）学生两两分组，一人为甲，一人为乙（最好是找不熟悉的同学为伴）

(1).甲先向乙介绍「自己是一个什么样的人」，乙则在A4纸上记下甲所说之特质，历时五分钟。

(2).教师宣布活动的规定为：「自我介绍者，在说了一个缺点之后，就必须说一个优点」。(3).五分钟后，甲乙角色互换，由乙向甲自我介绍五分钟，而甲做记录。

(4).五分钟后，教师请甲乙两人取回对方记录的纸张，在背面的右上角签上自己的名字。然后彼此分享做此活动的心得或感受，并讨论「介绍自己的优点与介绍自己的缺点，何者较为困难？为何会如此？个人使用那些策略度过这五分钟？」。两人之中须有一人负责统整讨论结果。

（三）学生三小组或四小组并为一大组，每大组有六至八人。

(1).两人小组中负责统整的人向其它人报告小组讨论的结果。

(2).分享后，教师请每位同学将其签名之A4纸（空白面朝上）传给右手边的同学。而拿到签名纸张的同学则根据其对此位同学的观察与了解，于纸上写下「我欣赏你„，因为„」。写完之后则依序向右转，直到签名纸张传回到本人手上为止。(3).每个人对其他组员分享他看到别人回馈后的感想与收获。

（四）全班学生回到原来的位子

(1).教师请自愿者或邀请一些同学分享此次活动的感想与收获。(2).教师说明了解真实的我与接纳真实的我之重要性。6.铁钉

说明:请问有没有人玩过这个?不是要大家吞铁钉，请放心。请将12根铁钉放在铁钉头上，不可以碰到木头，脑筋急转弯的答案就不必了。可能和不可能都是答案之一，取得共识就好。另外，说明一下，铁钉盒只是为了装铁钉方便，没有任何蹊跷，各位不用研究了。规则

(1).不可以使用外力

(2).不可以使用暴力

(3).不可以使用念力 Debrief(举例): 1).答案很重要，但刚才的过程更重要

2).到底可不可能，会不会因为别人的一句话，你就受影响? 3).或是自己就认为不可能，所以它永远都没有机会? 4).会不会因为自己的一句话就让别人觉得不可能? 4.[破冰游戏]大树与松鼠 适合人数：10人以上 材料及场地：无 适用对象：所有学员 时间：5-10分钟 操作程序

1)、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其它没成对的学员担任临时人员。

2)、培训师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新选择其他的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。

3)、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。

4)、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其他没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。5.[破冰游戏]分组游戏 1)、寻找对象：

第一步：学员围成一个圆圈--组织者说LOOK UP、LOOK DOWN、LOCK--学员看上、看下，然后用目光锁定对面的一位同学，当两人的目光相对时，则拍手、出场交谈--交谈3分钟--没对上的继续。

第二步：学员分列两行，结对的伙伴面对面站立--各自后退5米--蒙上眼罩--发出声音，寻到对象（不可用学员名字、公司名称）2)、左、中、右

组织者问以下问题：

早上起床时，是从左边下床？右边下床？

--从左边下床的站左边，从右边下床的站右边，记不清的站中间

早上穿鞋时，先穿左边的鞋？先穿右边的鞋？

--先穿左脚的站左边，先穿右脚的站右边，记不清的站中间 以此种办法将学员分成三大组。3)、谁是勇士？

如果依上法分成的三组人数悬殊过大，则继续分组，按以下办法： 请大家自由组合，寻找另外两位与自己相象的伙伴，分成三人一组。然后提问：

(1)、谁愿意第一个站起来？(2)、谁愿意第二个站起来？ 由此，将学员分成三批。

6.[破冰游戏]训练幽默乐观的游戏

情绪有正性与负性之分。有些正性情绪，如兴奋、好玩、幽默可以激发人的创造力，而许多负性情绪，如痛苦、焦虑、恐惧则会阻碍人的创造力发挥。我们每个人都可能因成功或失败而导致情绪波动的经历。下面这个游戏可以让你体验情绪在问题解决中的强大作用。更可以训练你的幽默和乐观的情绪。

这个游戏要求你和一些朋友一同做，而且要求你偏离你一贯的社会行为。游戏的内容是要你学动物园里动物的叫声。下面一表决定你要学的动物是什么： 你姓氏汉语拼音的第一字母

动物名称

Ａ--Ｆ

狮子

Ｇ--Ｌ

海豹

Ｍ--Ｒ

猩猩

Ｓ--Ｚ

热带鸟

现在选择一个伙伴（最好在这些朋友中挑一位不太熟悉的人作为伙伴）。彼此盯着看，目光不能转移，同时用嘴大声学动物叫，至少１０秒钟。点评：

在这个简单的游戏中，你的感觉如何？你是否感到既幽默有趣又有些尴尬？这个游戏尽管开始时会感到不舒服，很可能结束时已是笑声满堂。也许不管你模仿的动物是什么，最后你的表现都是“傻驴”一头。

你是否注意到好玩和幽默的情绪会有助于你在这个游戏中创造性的发挥，可能会使你灵机一动，模仿出种种出人意外的叫声，获得满堂喝采，或者逗得大家捧腹大笑？而在游戏中，感到尴尬的心理却会使你羞于开口？假如你有幽默感，学动物叫就更容易开口。

正性乐观的情绪是创造力的催化剂。因此，在最困难的时候，不要忘记幽默可以使你保持乐观。

7.[破冰游戏]猜猜我是谁

目标：使初步认识的队员再次彼此认识 道具：不透明的幕布一条 规则：

1)、参加的人员分成两边

2)、依序说出每人的姓名或希望别人如何称呼自己

3)、训练员与助理训练员手拿布幕隔开两边成员，分组蹲下

4)、第一阶段两边成员各派一位代表至幕布前，隔着幕布面对面蹲下，训练员喊一，二，三，然后放下幕布，两位成员以先说出对面成员姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本组。

5)、第二阶段两边成员各派一位代表至幕布前背对背蹲下，训练员喊一、二、三，然后放下幕布，两位成员靠组内成员提示（不可说出姓名、绰号），以先说出对面成员之姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本分组。

6)、活动进行至其中一组人数少于三人即可停止。引导讨论：

(1)、各位如果继续玩下去谁会赢？那谁会输了？(2)、我们所设计的这个游戏是no loser o winner(3)、那这是什么意思，也就是双赢的概念 注意事项：

(1)、选择的幕布必须不透明，以免预先看出伙伴而失去公平性及趣味性。(2)、成员蹲在幕布前，避免踩在幕布上，以免操作幕布时跌到。(3)、训练员应制止站立或至侧边偷窥的情况发生。

(4)、组员不可离训练员太近，以免操作幕布时产生撞击。(5)、组员叫出名字时间差距短，训练员须注意公平性。(6)、本活动不适用于不熟悉的团队。变化：

(1)、可增加幕布前代表人数；

(2)、可让组员背部贴紧幕布，另一分组凭其轮廓猜出其姓名或绰号。

(3)、可在排球场进行，以海滩球互相投掷时，需要叫出对方队友姓名或绰号，全部叫完前不可重复。

13.[破冰游戏]猜变化

概要：猜出排列顺序有无变化的游戏 方法：

1)、十到十五位队员全部排好坐在椅子上，而被选出的两个观察者，花一分钟来记下排列顺序。

2)、观察员走出室外，其中留在室内的队员趁机交换位置。

3)、观察员进来后要说出谁和谁换过位置，先猜中的观察员获胜。8.[破冰游戏]代号接龙

内容：这个游戏乃在于训练个人的反应力和记忆力，以最快的速度判断自己的所在位置。方法：

（1）人数在10个人以内最适合

（2）参加者围成一个圆圈坐着，先选出1人做鬼。

（3）参加者，以鬼的位置为基准，从鬼开始算来的数字，就是自己的代号，每个当鬼的人都是1号，鬼的右边第一位是2号，依次为3号„„

（4）游戏从鬼这里开始进行。如果鬼开始说“

1、2”，其意思就是由第1个人传给第2个人的意思。

（5）2号在接到口令后，就要马上传给任何一个参加者，例?quot;

2、5“的话，2当时就是自己的代号，5则是自己想传达者的代号，此数字可以自由选择。（6）如此一直进行比赛。

（7）如果自己的代号被叫到而却没有回答的人，就要做鬼。

（8）鬼的代号是从1开始，所以当鬼换人的时候，则所有人的代号重新更改。

重点：这个游戏的乐趣与否，乃决定于参与者的反应速度之快慢，所以应当培养良好的灵敏反应。

9.[破冰游戏]交换名字

内容：这个游戏乃在于考验人们的习性。平常对于自己的名字，可说是耳熟不过了，但若临时更换名字，可就会觉得陌生了。方法：

（1）人数在10个人最适合

（2）参加者围成一个圆圈坐着。

（3）围个圆圈的时候，自己随即更换成右邻者的名字。（4）以猜拳的方式来决定顺序，然后按顺序来提出问题。

（5）当主持人问及”张三先生，你今天早上几点起床？“时，真正的张三不可以回答，而必须由更换成张三的名字的人来回答：”恩，今天早上我7点钟起床！\"。。。（6）当自己该回答时却不回答，不是自己该回答的人就要被淘汰。（7）最后剩下的一个人就是胜利者。[破冰游戏]--我们是一家 游戏程序：

1．将全部人员分为几组，分别为A1，A2，B1，B2，C1，C2。每组3-4位成员。

2．先在组内进行学员间的自我介绍，要求是姓名、工作单位、职位和爱好等。然后推举一位小组成员代表小组进行介绍。要求将组内每一位学员的情况介绍完整，还可加上自己的评价。（大家可以提问）

3．当A1小组介绍完，B1、C1小组代表要对A1小组的发言做一句话的评价。（只可以是正面的：如A1小组成员都很年轻，非常有朝气；或者A1小组成员看来经验很丰富；或者A1小组成员都是女孩子，都很漂亮。）当A2小组介绍完，B2、C2小组代表要对A2小组的发言做一句话的评价。以此类推，直到所有小组介绍完毕。4．每组介绍自己的代表和发表评价的代表不能是同一个人！4．每组时间不超过2分钟。

相关讨论：1．你是否容易记住别人？用什么方法？

2．自我介绍和介绍别人，哪一种方法更容易令你印象深刻？ 3．你是否善于赞扬别人？

4．你是否善于寻找其他成员的共同点？

一． 备受攻击

目的：体验被排挤的滋味 内容：

1． 抽出一人做箭靶。

2． 在地上画一个圆圈，或用绳圈也可，“箭靶”站在中间，其他人要拍打他最少3次。但不可给“箭靶”碰到，被碰到的人便要做“箭靶”了。备注：如有8人以上，分为两组为佳，这可易于走动。

变化：“箭靶”可拉人入圈（这个圈一定要大一点），帮他一起捉人，即圈内人越来越多，直至所有人都入了圈为止。二． 毕加索

目的：考沟通能力 时间：10~20分钟 材料：笔和纸 内容：

1.组长先预备数张画了圆形的纸。最好有多张。2.每两人配对比赛。

**第四篇：社工小组总结**

第一章 社会工作伦理概述

伦理学的对象:物质对象，形式对象

伦理学的分类：描述伦理学，规范伦理学，分析伦理学

由基本伦理学看社工伦理的意义

社会工作既是一种以人为主体、以人为对象的专业工作，其伦理不只关乎社工人员与案主、同事的关系，还涉及与其他有关专业人员的来往原则，更关心集体性的与机构、与整个社工领域之间的关系，社工伦理并且指出身为社工人，面对所处社会时，所应抱持的态度与原则。社会工作使命：促进人类福祉，协助全人类满足其基本人性需求，尤其关注弱势族群、受压迫者及贫穷者的需求和增强其能力

社会工作价值观：其对于人的重视，有为广大人类谋取福祉的高远理想，尤其对弱势的存在有所敏感与重视，对弱势有服务的责任感；对人类社会的需求满足有所关怀与投入。

社工伦理的核心价值：服务、社会正义、个人尊严与价值、重视人际关系、廉正、能力

社会工作伦理的重要性：培育社工人员超越性价值与整体性发展，提供社会工作者行为规范与两难处理，社工伦理建立起集体化的良心

社会工作伦理的内涵

社会工作伦理作为一门学科，其所探究的基本内涵，大体包括探讨社会工作的基本价值或信仰；在一般社会工作制度中，探讨能反映社会工作基本价值、信仰的行为标准；在特殊情境或尚未制度化的工作过程中，探讨面临各种可能的两难困境时，社会工作者可采纳之思考准据或适当的反应方式；以及探讨总体环境变迁对社会工作价值信仰、行为模式与行为标准的冲击，及可能的解决方式。

自律道德三条件：意志自律、人是目的、普遍立法

消极义务：属于“不作为义务”，即专业者“应以人为目的，不可以人为工具”，以及不可欺骗案主、不可伤害案主及不可妨碍案主的权利等等。违反此种“义务”时，应是一种罪恶

积极义务：属于一种“作为的义务”，要求工作者应以专业的知识与判断，并考虑工作中的环境与条件，尽心尽力为案主服务。在未能达成此种“不完全义务”时，应属于工作上的一种不完美

第二章 社会工作伦理的思想渊源

古希腊“人文精神”：以人为本理念

古罗马“法制精神”：公平公平理念

基督教“博爱精神”：平等互助理念

社会工作伦理的直接理论来源：新教伦理观念（平等、天职），社会正义理论，人道主义哲学社会福利思想

第三章 社会工作价值观

社会学意义上的价值概念：价值是个人或团体所持有的稳定的、持久的信念，因而在社会学中常常称之为“价值取向”。价值反映个人或团体的某种“偏好”，具有强烈的情感倾向。价值一旦“内化”成为个人或团体的信念，就必然转化为行为方式。影响人们行为的价值观念往往不是单一的，而是复合的价值体系。

社会工作价值：社会工作价值是为社会工作专业所秉持的一套持久稳定的信念体系，它是在本专业的实践基础上形成的、被全体成员认同的、对从业者的行为起指导和规范作用的专业取向。社会工作专业价值是历史性和继承性、共同性和差异性的统一。

终极价值是指那一些概括性的、抽象的、具有普遍指导意义的价值。它们是社会工作专业价值的根基，为社会工作专业指引方向。1的尊严、价值、自由和平等是与生俱来。2人有获得资源并发展潜能的能力和权利。3人与人之间、个人与社会之间应当相互承担支持和帮助的责任和义务4每个人的独特性和个别性都应当被尊重。

中介价值是终极价值向社会工作专业领域转化的¡°中介¡±，它们为社会工作专业明确目标，表明社会工作专业应当如何体现上述终极价值。

工具价值是终极价值和中介价值在社会工作专业实践中的具体运用，它表明社会工作者在实务工作应当采取何种手段或方法来实现终极价值和中介价值。工具价值往往直接表现为社会工作者应当遵循的伦理守则和职业道德。

例如:

为了确保案主自决要遵循“知后同意”原则；

为了实现对人的自由和尊严的尊重要遵循“保密”、“尊重隐私权”原则；

为了尊重个体的差异性必需遵循“同情”、“接纳”原则。

社会工作核心价值中的矛盾与冲突：横向：冲突中的社会价值观、专业价值观和个人价值观。纵向：专业价值要求的内在矛盾

第四章 社会工作伦理的一般性问题

社会工作伦理的特殊性

伦理问题贯穿社会工作职业活动的整个过程。

社会工作伦理的具体要求更可能与社会价值观冲突。

社会工作伦理中存在更多模棱两可和不确定的因素。

社会工作伦理对社会工作者的道德素质提出更高要求。

（一）伦理绝对主义与相对主义的争议

伦理绝对主义承认道德原则的普遍有效性，认为行为的善恶是由行为本身而不是由其结果决定的并且存在着判断行为善恶的确定无疑的标准，断言伦理规则能被系统陈述并且应当在任何情况下都被坚持。

伦理相对主义拒绝任何固定的道德规则，主张伦理标准是基于文化、政治环境、当代的价值观以及其他外在因素所做的考量，认为判断行为的正确与否是要以做出行为选择时的具体情况或造成的实际后果为基础和依据进行的。

（二）义务论与功利论伦理学的困境

义务论和功利论是规范伦理学的两个主要组成部分，它们的分歧在于是以动机还是以效果作为评价行为善恶的标准。

义务论认为：评价行为善恶的根据在于行为的动机，一种行为之所以具有道德价值，完全在于行为者具有良好的动机。

功利论认为：评价行为善恶在于行为的结果。

（三）同情与关怀伦理学对社会工作伦理的影响

同情伦理学对于¡°同情¡±的理解是在心理情感和道德行为两个层面上展开。

在心理情感层面的“同情”，它作为“同情现象”、“同情作用”体现对他人的幸福、痛苦、仇恨等在内情感的共鸣。

在道德行为层面上的“同情”指的是对他人的痛苦和不幸的怜悯、体恤，以及由此引发的帮助别人摆脱痛苦的行为。

同情伦理学中“同情”的特征

同情是人人天生具有的自然本性，并非强者和伟人的特权。

同情的起点总是对自我和利己的体验，而其终点则是社会和他人的福利。

同情带给同情者的直接结果往往是痛苦，但同情又是带给人幸福和快乐的有效手段。

同情是源于心理而指向行为的；同情是基于自我而指向他人的；同情是经由痛苦而指向快乐的；同情却未必是出自强者而指向弱者的。

同情伦理学把心理学的“同情现象”引进到伦理学理论中来，为道德主体的情感沟通和普遍道德原则的形成提供了理论根据。并在其中隐含着整体性和平等性的观念。

关怀伦理学是“建构于女性主义视角之上的，强调人与人之间的责任、感情、关系以及相互关怀的一种伦理理论”。自我保存的倾向，自我牺牲的善暴力的道德

（一）社会工作伦理的功能

作为规范——表明哪些行为是值得尊重的。

作为渴望——提出对理想行为的期待。

作为命令——设定对不道德行为的制裁。

（二）社会工作伦理的前提和依据

伦理学主要是通过界定关系双方的责任与义务来调节人们的日常行为和关系。这种责任和义务的界定有几个方面的前提与依据：

行动者的相对位置

行为者的相对脆弱程度

对行为者的相对危险性

对行为者的相对机会

社会工作伦理界定参与者的责任、约束参与者的行为的前提和依据也是在于关系双方——社会工作者和服务对象。

因此，从社会工作实践关系双方的地位和情形来看，对社会工作者提出更高的道德要求、制订伦理的原则和规范约束他们的行为、采取有效的手段制裁他们的不当行为就成为必然的（三）社会工作伦理的限制性因素

在面对一个具体的案例和案主时，为了解决问题，社会工作者除了要做伦理的考虑之外还要从实践目标、专业技术、机构要求、社会环境、法律责任等多方面综合考察，以制定合理可行的工作方案。

上述的因素必然影响和限制社会工作在面对伦理问题时所做的抉择。这类限制因素可分为内部和外部两个方面。

内部：社会工作实践中，目标、技巧和伦理的不一致

外部：社会环境，机构等的限制

第四节 社会工作伦理守则

（一）一般职业伦理守则

基本思想：

•当从业者面临包括伦理问题在内的实践困境时为他们提供行动指南；

•因为案主无法评估一个职业的正直和能力，守则为他们提供一个保护自己免受无能或欺骗行为伤害的方式

•管理从业者的行为和他们与案主、同事、其他职业从业者、雇主以及社会的关系

•给管理者、顾问和其他专业人员提供鉴定和评估从业者行为的基础

（二）社会工作伦理守则概观

主要内容：

社会工作人员的行为与态度

社会工作人员对案主的伦理责任

社会工作人员对同事的伦理责任

社会工作人员对专业的伦理责任

社会工作人员对机构的伦理责任

社会工作人员对社会的伦理责任

第五章 社会工作实践中的伦理困境

伦理困境内涵

社会工作实践中的伦理困境起源于作为现代社会特点的价值的多元性和矛盾性，在专业实践中表现为，当专业核心价值中对专业人员要求的责任与义务发生相互冲突的情形，而社会工作者必须决定何种价值要优先考量。

第二节 社会工作实践中的伦理困境

保密原则与知情情况下的授权

当事人的权利与工作者的专业技能

价值中立与强加价值观

平等、不平等、资源限制与权益倡导

专业关系中的限制、困境及问题

科层制与工作关系

变动的世界，变动的问题

保密原则解读

大多数社会工作者都归属于机构或政府体系，有较少私人开业的社工师，对¡°保密¡±问题较难做到绝对的保密，故在面对机构内外所提供助人的服务、实施、政策、法令若是设计不当，或提供服务可能接触的行政或相关人员的态度、价值、信念不一时，亦可能将案主的资讯不小心的流出，而给案主造成伤害。

所以在相对保密的过程中，社工人员应该清楚告知案主所提供资讯保密的限制、信息可能流传的管道，及法律应遵守的相关规定，以克服专业关系中原本既存于机构、社工人员与案主间权力强弱的不对等关系。

（二）保密原则的复杂性

保密问题之所以特别多是因为这一伦理原则建基的实务模式过于简单，只包括了社会工作者和服务对象双方。然而，在现实生活中却要复杂的多，因为在许多情况下涉及多个方面的人和机构。每一方都会提出保密要求，而这些要求彼此间会发生冲突。

（三）知情情况下的授权

知情情况下的授权意味着社会工作者或者另外一个专业人员除非得到了服务对象的许可，否则不能介入服务对象的生活，或者披露与其有关的机密资料。(见书本P83,案例解说)

披露材料

一个人只有在知道了干预或治疗过程中会发生什么，干预的结果会怎样，如果不同意干预会怎样，才能视为在充分知情的情况下去给予授权。他应该也必需了解可以有的选择及其相关的风险和好处。

主观意愿

授权只有在非高压的情况下自愿给予才有意义。但是因为社会工作服务对象的特点，社会工作者的实践经常是在一个案主很少自由或不自由的情况下进行的。罪犯和精神病人是其中最为常见不自愿的服务对象。

行为能力

¡°知后同意¡±预先假定给予准许的人有能力这样做。然而，许多服务对象是没有足够的能力的，小孩子、高龄老年人、严重精神障碍患者等通常被认为没有足够能力给予某些或全部的决定以¡°知后同意¡±。

授权的方式：指示或沉默，口头或书面授权，过去和现在的授权，现在和将来的授权，高压授权

 案主自决的概念

案主自决是指社工实务的重点是要确定案主在服务过程中拥有决定和需要的自由抉择或决策空间，而社工员在服务的过程中，也有相对的义务去尊重案主此一决定的权利或肯定此需要，并进而引进各项适当的社区资源或倚重其个人的力量，使个人得以朝向自我引导的方向去发展。

家长主义是指某实体或个人行使干扰个人自由行动的理由，是为了个人的福祉、善意、喜悦、需要、利益或价值等良性意图。

在社会工作实践中，家长主义以三种形式存在：社会工作者为了案主利益而对案主保留资讯被认为是可以理解接受的；为案主利益而对案主说谎；为了案主的利益而违背案主的意愿而有身体下的强迫干涉。

案主自决的指导原则：

与案主讨论有相关案主自决的意义

与案主一起选择有关决定的各项资讯

确定案主具有决定权，但专业人员仍应让案主了解身为社工所具有的价值判断与想法

价值中立专业实践要求社会工作者不带有个人的价值观、信仰或评判去进行专业的服务。即在专业介入时强调价值中立的态度和立场；以一种客观公正的第三者角度去审视它将要处理的问题。在这个过程中，知识、介入方法和技术已变成了专业介入的重要部分。

社会工作强加价值观不但社会工作者的“设身处地”，希望做到“感同身受”；而且社会工作者与服务对象一起进入助人这一合作过程之中，他不但要理解服务对象的困难处境与愿望，也要理解自己与服务对象的互动过程，以及服务对象对这种互动的体验和评价。

三）服务对象与社会工作者的价值观分歧

在接案、评估和诊断阶段，社会工作者应该确定价值观上的不同是否与现有的问题有关。如果服务对象能够参与确定是否他们与工作者之间价值观上的这些不同会使解决问题的过程复杂化，那么社会工作者就应该同服务对象讨论自己的发现。

共同决定是否继续下去还是把服务对象转给另一个价值观更加吻合的同事。

四、平等、不平等、资源限制与权益倡导

每个人都有从社会获益的平等权利，也有背负社会负担的平等义务。这一原则是基于占第一位的社会价值观平等。一）对平等的承诺：当可以得到的资源非常有限，不可能做到平等分配时，就会产生伦理上的问题。主要表现：服务时间分配平等、资源分配平等、机会平等

（二）种族主义：在社会工作实际操作中，种族问题是一个社会问题，会直接影响到社会工作者的实际工作、可以得到的资源以及社会服务的传输。三）资源限制：平等的伦理困境由于资源上的限制而加剧。而资源有限的概念可能只是一种对语言的操控，用来掩盖某些决定。它意味着可以得到的资源被用到了其他地方，或者对资源的承诺或优先权有所转移。这方面的伦理焦点更多体

现在宏观层面上。四）维权倡导中的伦理困境：平等与差别平等的伦理原则为社会工作者充当倡导者角色提供了伦理上的正当理由。工作者有必要运用充权的方法，使受剥夺的群体和个人有机会平等获得生活机会。

专业关系：

专业关系是指社会工作者基于专业角色与职责的承担，对上述各种人与人之间的互动和连结，采取较为有效的形式和做法，藉以协同案主建构新的正面生活模式，并迈向复元之道

专业关系中的双重角色：专业人员在同一时间段或不同的时段与服务对象可能会不止一种关

系。除了专业关系，可能会有一些社会上的、生意上的、经济上的、宗教上的或者其他方面的角色关系。

《全国社会工作者协会伦理守则》上有诸多标准强调了双重角色关系问题，让社会工作者有可能采取步骤为这类关系设定界限，或者尽可能避免此类关系。

（四）从业人员能力受损：社会工作人员的个人能力和专业能力有可能因为自己的各种因素受到限制。进而对专业关系产生严重的影响。1反移情2心理淡漠

六、科层制与工作关系

一）与本专业同事的关系

二）与机构的关系：一些社会工作服务机构的目的，并不总是符合社会工作价值观。组织可能只是一味强调效率，而忽视服务对象的最佳利益。这是社会工作在科层制机构中要处理的、典型的伦理上的问题。

三）社会工作行政和督导中的伦理问题：行政和督导中的伦理因境主要是：在伦理上有责任保证当事人的利益；对机构的赞助人负责，要出成果；对机构负责，保证机构的运转；对工作人员利益负责；

**第五篇：社工破冰游戏**

社工破冰游戏

一、串名字游戏

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

二、面对面的介绍

游戏规则：将所有人排成两个同心圆，随着歌声同心圆转动，歌声一停，面对面的两人要相互自我介绍。

注意事项：

（1）排成相对的两个同心圆，边唱边转，内外圈的旋转方向相反。

（2）歌声告一段落时停止转动，面对面的人彼此握手寒喧并相互自我介绍。歌声再起时，游戏继续进行。

三、我是谁？

活动目标：

（1）协助学生认识自己眼中的我，及他人眼中的我。

（2）增进学生彼此熟悉的程度，增加班级凝聚力。

活动程序：

（一）教师发给每位学生一张A4影印纸。

（二）学生两两分组，一人为甲，一人为乙（最好是找不熟悉的同学为伴）

(1).甲先向乙介绍「自己是一个什么样的人」，乙则在A4纸上记下甲所说之特质，历时五分钟。

(2).教师宣布活动的规定为：「自我介绍者，在说了一个缺点之后，就必须说一个优点」。

(3).五分钟后，甲乙角色互换，由乙向甲自我介绍五分钟，而甲做记录。

(4).五分钟后，教师请甲乙两人取回对方记录的纸张，在背面的右上角签上自己的名字。然后彼此分享做此活动的心得或感受，并讨论「介绍自己的优点与介绍自己的缺点，何者较为困难？为何会如此？个人使用那些策略度过这五分钟？」。两人之中须有一人负责统整讨论结果。

（三）学生三小组或四小组并为一大组，每大组有六至八人。

(1).两人小组中负责统整的人向其它人报告小组讨论的结果。

(2).分享后，教师请每位同学将其签名之A4纸（空白面朝上）传给右手边的同学。而拿到签名纸张的同学则根据其对此位同学的观察与了解，于纸上写下「我欣赏你…，因为…」。写完之后则依序向右转，直到签名纸张传回到本人手上为止。

(3).每个人对其他组员分享他看到别人回馈后的感想与收获。

（四）全班学生回到原来的位子

(1).教师请自愿者或邀请一些同学分享此次活动的感想与收获。

(2).教师说明了解真实的我与接纳真实的我之重要性。

四、大树与松鼠

适合人数：10人以上

材料及场地：无

适用对象：所有学员

时间：5-10分钟

操作程序

1)、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其它没成对的学员担任临时人员。

2)、培训师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新选择其他的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。

3)、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。

4)、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其他没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。

五、分组游戏

1)、寻找对象：

第一步：学员围成一个圆圈--组织者说LOOK UP、LOOK DOWN、LOCK--学员看上、看下，然后用目光锁定对面的一位同学，当两人的目光相对时，则拍手、出场交谈--交谈3分钟--没对上的继续。

第二步：学员分列两行，结对的伙伴面对面站立--各自后退5米--蒙上眼罩--发出声音，寻到对象（不可用学员名字、公司名称）

2)、左、中、右

组织者问以下问题：

早上起床时，是从左边下床？右边下床？

--从左边下床的站左边，从右边下床的站右边，记不清的站中间

早上穿鞋时，先穿左边的鞋？先穿右边的鞋？

--先穿左脚的站左边，先穿右脚的站右边，记不清的站中间

以此种办法将学员分成三大组。

3)、谁是勇士？

如果依上法分成的三组人数悬殊过大，则继续分组，按以下办法：

请大家自由组合，寻找另外两位与自己相象的伙伴，分成三人一组。

然后提问：

(1)、谁愿意第一个站起来？

(2)、谁愿意第二个站起来？

由此，将学员分成三批。

六、训练幽默乐观的游戏

情绪有正性与负性之分。有些正性情绪，如兴奋、好玩、幽默可以激发人的创造力，而许多负性情绪，如痛苦、焦虑、恐惧则会阻碍人的创造力发挥。我们每个人都可能因成功或失败而导致情绪波动的经历。下面这个游戏可以让你体验情绪在问题解决中的强大作用。更可以训练你的幽默和乐观的情绪。

这个游戏要求你和一些朋友一同做，而且要求你偏离你一贯的社会行为。游戏的内容是要你学动物园里动物的叫声。

下面一表决定你要学的动物是什么：

你姓氏汉语拼音的第一字母动物名称

Ａ--Ｆ狮子

Ｇ--Ｌ海豹

Ｍ--Ｒ猩猩

Ｓ--Ｚ热带鸟

现在选择一个伙伴（最好在这些朋友中挑一位不太熟悉的人作为伙伴）。彼此盯着看，目光不能转移，同时用嘴大声学动物叫，至少１０秒钟。

点评：在这个简单的游戏中，你的感觉如何？你是否感到既幽默有趣又有些尴尬？这个游戏尽管开始时会感到不舒服，很可能结束时已是笑声满堂。也许不管你模仿的动物是什么，最后你的表现都是“傻驴”一头。

你是否注意到好玩和幽默的情绪会有助于你在这个游戏中创造性的发挥，可能会使你灵机一动，模仿出种种出人意外的叫声，获得满堂喝采，或者逗得大家捧腹大笑？而在游戏中，感到尴尬的心理却会使你羞于开口？假如你有幽默感，学动物叫就更容易开口。

正性乐观的情绪是创造力的催化剂。因此，在最困难的时候，不要忘记幽默可以使你保持乐观。

七、猜猜我是谁

目标：使初步认识的队员再次彼此认识

道具：不透明的幕布一条

规则：

1)、参加的人员分成两边

2)、依序说出每人的姓名或希望别人如何称呼自己

3)、训练员与助理训练员手拿布幕隔开两边成员，分组蹲下

4)、第一阶段两边成员各派一位代表至幕布前，隔着幕布面对面蹲下，训练员喊一，二，三，然后放下幕布，两位成员以先说出对面成员姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本组。

5)、第二阶段两边成员各派一位代表至幕布前背对背蹲下，训练员喊一、二、三，然后放下幕布，两位成员靠组内成员提示（不可说出姓名、绰号），以先说出对面成员之姓名或绰号者为胜，胜者可将对面成员俘虏至本分组。

6)、活动进行至其中一组人数少于三人即可停止。

引导讨论：

(1)、各位如果继续玩下去谁会赢？那谁会输了？

(2)、我们所设计的这个游戏是no loser o winner

(3)、那这是什么意思，也就是双赢的概念

注意事项：

(1)、选择的幕布必须不透明，以免预先看出伙伴而失去公平性及趣味性。

(2)、成员蹲在幕布前，避免踩在幕布上，以免操作幕布时跌到。

(3)、训练员应制止站立或至侧边偷窥的情况发生。

(4)、组员不可离训练员太近，以免操作幕布时产生撞击。

(5)、组员叫出名字时间差距短，训练员须注意公平性。

(6)、本活动不适用于不熟悉的团队。

变化：

(1)、可增加幕布前代表人数；

(2)、可让组员背部贴紧幕布，另一分组凭其轮廓猜出其姓名或绰号。

(3)、可在排球场进行，以海滩球互相投掷时，需要叫出对方队友姓名或绰号，全部叫完前不可重复。

八、猜变化

概要：猜出排列顺序有无变化的游戏

方法：

1)、十到十五位队员全部排好坐在椅子上，而被选出的两个观察者，花一分钟来记下排列顺序。

2)、观察员走出室外，其中留在室内的队员趁机交换位置。

3)、观察员进来后要说出谁和谁换过位置，先猜中的观察员获胜。

九、代号接龙

内容：这个游戏乃在于训练个人的反应力和记忆力，以最快的速度判断自己的所在位置。方法：

（1）人数在10个人以内最适合（2）参加者围成一个圆圈坐着，先选出1人做鬼。

（3）参加者，以鬼的位置为基准，从鬼开始算来的数字，就是自己的代号，每个当鬼的人都是1号，鬼的右边第一位是2号，依次为3号……

（4）游戏从鬼这里开始进行。如果鬼开始说“

1、2”，其意思就是由第1个人传给第2个人的意思。

（5）2号在接到口令后，就要马上传给任何一个参加者，例?quot;

2、5“的话，2当时就是自己的代号，5则是自己想传达者的代号，此数字可以自由选择。

（6）如此一直进行比赛。

（7）如果自己的代号被叫到而却没有回答的人，就要做鬼。

（8）鬼的代号是从1开始，所以当鬼换人的时候，则所有人的代号重新更改。

重点：这个游戏的乐趣与否，乃决定于参与者的反应速度之快慢，所以应当培养良好的灵敏反应。

十、交换名字

内容：这个游戏乃在于考验人们的习性。平常对于自己的名字，可说是耳熟不过了，但若临时更换名字，可就会觉得陌生了。

方法：

（1）人数在10个人最适合（2）参加者围成一个圆圈坐着。

（3）围个圆圈的时候，自己随即更换成右邻者的名字。

（4）以猜拳的方式来决定顺序，然后按顺序来提出问题。

（5）当主持人问及”张三先生，你今天早上几点起床？“时，真正的张三不可以回答，而必须由更换成张三的名字的人来回答：”恩，今天早上我7点钟起床！\"。。。

（6）当自己该回答时却不回答，不是自己该回答的人就要被淘汰。

（7）最后剩下的一个人就是胜利者。

十一、我们是一家

游戏程序：

1．将全部人员分为几组，分别为A1，A2，B1，B2，C1，C2。每组3-4位成员。

2．先在组内进行学员间的自我介绍，要求是姓名、工作单位、职位和爱好等。然后推举一位小组成员代表小组进行介绍。要求将组内每一位学员的情况介绍完整，还可加上自己的评价。（大家可以提问）

3．当A1小组介绍完，B1、C1小组代表要对A1小组的发言做一句话的评价。（只可以是正面的：如A1小组成员都很年轻，非常有朝气；或者A1小组成员看来经验很丰富；或者A1小组成员都是女孩子，都很漂亮。）当A2小组介绍完，B2、C2小组代表要对A2小组的发言做一句话的评价。以此类推，直到所有小组介绍完毕。

4．每组介绍自己的代表和发表评价的代表不能是同一个人！

5．每组时间不超过2分钟。

相关讨论：

1．你是否容易记住别人？用什么方法？

2．自我介绍和介绍别人，哪一种方法更容易令你印象深刻？

3．你是否善于赞扬别人？

4．你是否善于寻找其他成员的共同点

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！