



# 聖經跳蹦

— 舊約聖經遊戲



葉榮福 © 著

舊約聖經遊戲

聖經——跑——跳——蹦

葉榮福—著

上智出版社

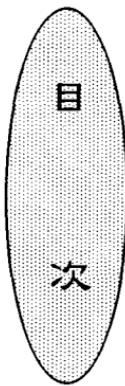
**50 BIBLE GAMES—OLD TESTAMENT**

by Jung-Fu John Yeh

©2001 Wisdom Press, Taipei, Taiwan

序 / IV  
如何使用本書 / VI

- 1 天主創造天地 / 1
- 2 天主照天主的肖像造了人 / 4
- 3 天主祝福了第七天 / 6
- 4 善惡樹上的果子不可吃 / 8
- 5 男女二人結為一體 / 13
- 6 人為萬物取名 / 15
- 7 厄娃上了魔鬼的當 / 17
- 8 諾厄造方舟 / 20
- 9 巴貝耳塔 / 22



- 10 亞巴郎蒙天主召喚 / 24
- 11 亞巴郎為羅特向天主求情 / 29
- 12 亞巴郎獻子 / 31
- 13 依撒格的雙生子  
    厄撒烏和雅各伯 / 33
- 14 若瑟解夢當宰相 / 35
- 15 逾越節的建立 / 39
- 16 梅瑟領以色列人過紅海 / 41
- 17 頒佈十誡 / 43
- 18 辣哈布拯救偵探 / 45
- 19 若蘇厄圍攻耶里哥城 / 47

- 33 艾斯德爾獻計救族人 / 83
- 32 友弟德英勇救族人 / 80
- 31 納阿曼得醫治 / 78
- 30 厄里叟復活孩童 / 76
- 29 厄里叟增油 / 74
- 28 厄里亞與假先知比試 / 70
- 27 罐裏的油一點也沒少 / 68
- 26 撒羅滿向上主求慧心 / 64
- 25 達味與巨人交戰 / 62
- 24 天主揀選達味 / 59
- 23 撒慕爾蒙啓示 / 56
- 22 盧德拾取麥穗 / 54
- 21 大力士三松 / 52
- 20 基德紅選拔三百戰士 / 49



- 34 約伯受試探 / 86
- 35 上主是圍護我的盾牌 / 88
- 36 上主的手常扶持著我 / 92
- 37 上主悅納了我的祈禱 / 94
- 38 上主我全心讚頌你 / 98
- 39 上主是我的牧者 / 100
- 40 我喜愛上主的殿堂 / 102
- 41 請向上主歌唱新歌 / 105
- 42 在萬民中宣揚天主的奇功 / 107
- 43 廢石反而成了屋角的基石 / 111
- 44 敬畏上主是智慧的肇基 / 114
- 45 智慧的起點是切願受教 / 122
- 46 我選你作萬民的先知 / 124
- 47 上主將祂的話存在我心 / 133

48	行走天主的道路／135
49	達尼爾依賴上主入獅圈／138
50	大魚吞約納／141
附錄一	——適合室內進行的遊戲／145
附錄二	——適合室外進行的遊戲／149
附錄三	——適合團體進行的遊戲／153
附錄四	——適合分組競賽的遊戲／155



## 序

非常感謝大家對《聖經跑跳蹦——新約聖經遊戲》的支持與鼓勵，讓我有信心在「以遊戲認識聖經」的這條路上繼續走下去，完成《聖經跑跳蹦——舊約聖經遊戲》的創作。

常常聽到教會內有人在問：為什麼天主教辦的營隊活動，總是讓人覺得好像玩樂的氣氛比較重，比較少靈修的氣氛？為什麼不能將活動和靈修整合在一起，可以有輕鬆的活動，也可以感受到靈修的氣氛？有一次有一個年青朋友跑來跟我說：《聖經跑跳蹦》讓他找到了問題的答案，我很欣慰，也很興奮。我們不是做不到，是沒有用對方法。聖經真的是一本很寶貴的書，希望透過遊戲的方式，可以吸引更多的人喜歡接觸聖經、認識聖經，進而瞭解其中寶貴的真理。

本書的完成，首先要感謝台中天主教教義函授中心的秘書張淑美小姐，她不辭辛勞地協助查閱聖經章節，及提出修正；更要感謝的是聖保祿修女會（上智出版社）的鼎力相助，才能讓本書順利地出版。也要謝謝使用過聖經跑跳蹦的讀者，熱心提供寶貴的意

見。當然，本書一定還會有許多不周或疏忽之處，尚請教內諸位先進不吝賜教，賜教請  
Email:secg1016@mails.fju.edu.tw 謝謝！

榮福 于自宅工作室

二〇〇〇・九・三十

## 如何使用本書

本書寫作的目的，是希望以遊戲的方式來提高大家對聖經的興趣，和增進對聖經的認識，所以這些聖經遊戲絕對不只是遊戲而已，更可以結合靈修、禮儀，使教會的氣氛既活潑又有內涵。我們都明瞭「寓教於樂」的效果是事半功倍的，因此在使用本書的遊戲時，請務必注意下列兩點：

### 一、強調遊戲的名稱與聖經的關聯：

聖經遊戲是要幫助我們記得天主的話語，每一個遊戲都是直接以聖經的話來命名，就是要幫助大家在無形中將天主的話牢記在心中。例如：第36個遊戲是「上主的手常扶持著我」，一方面是玩遊戲，另一方面我們已經將「上主的手常扶持著我」印入我們的腦海，幫助我們在生活中學習依靠上主的扶持。

### 二、遊戲前一定要說明此遊戲的聖經背景：

我們不但要牢記天主的話語，還要認識天主的道理。在玩遊戲前，一定要將聖經的

道理作「簡要地」說明，我們的教友對舊約的內容較不熟悉，所以這方面的說明更有需要，不過也不要過於冗長。帶遊戲的人事前一定要做點功課，將聖經的背景融會貫通的肖像造了人。聖經的背景是，天主在創造人類時，特別按照自己的肖像造了人，也就是說我們每個人都是獨一無二的。遊戲的目的就是，提醒我們會去欣賞每一個天主肖像的獨特性。

### 三、帶遊戲的人需要做事前的靈修準備：

玩聖經遊戲絕對不是爲了玩遊戲而玩遊戲，所以帶遊戲的人事前的準備工作非常重要。雖然每個遊戲的設計都力求簡單，爲的是讓帶遊戲的人不需要有太多的準備工作和壓力；但是遊戲的設計都是配合聖經故事的內容，因此帶遊戲的人一定要事先查閱聖經，再次地加深自己對該段聖經的瞭解。例如：第八個遊戲是——諾厄造方舟。這個遊戲的玩法是採用大家都熟悉的「大風吹」，原則上對帶遊戲的人可說是輕而易舉；可是要注意：諾厄呼叫動物進入方舟時是成雙成對的，和我們平常玩大風吹（單獨一個人）是不太一樣的，所以可以提醒大家在搶位子時，不要忘記了你還有一個伴，就像當初諾厄一樣，也曾經很努力地勸大家悔改。

由於這是一本「寓教於樂」的書，它的使用範圍就相當的廣泛，例如：查經班的暖身活動、暑期道理班的靈修活動、青年會的聚會主題、大專同學會的聖經比賽、使徒訓練班的引起動機活動等。本書的使用對象也很有彈性，從最年輕的到最年老的，男生、女生，對聖經很熟的、對聖經陌生的，都可以玩得輕鬆有趣，在一片歡笑聲中，將天主的話語默存在心中。

# 1

## 天主創造天地

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：「天主的創造工程」順序單一張、紙卡若干張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀 1—31。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主創造天地的故事，天主所創造的一切都是美好的，我們要努力地去維護她，這個遊戲就是要幫助我們去體會天主創造工程的美好。
  2. 主持人將參加的人分成若干組，各組人數最好相同，請各組就地坐下。
  3. 主持人拿出準備好的紙卡，告訴大家現在我們要一起來參與「天主的創造工程」。
- 主持人發給每人一張紙卡，每張紙卡上寫一種名稱，紙卡的內容如下：

第一天——光、白晝、黑夜

第二天——天空

第三天——陸地、海洋、松樹、榕樹、梅花、櫻花、豌豆、蘿蔔、絲瓜、葡萄、香蕉、蘋果

第四天——太陽、月亮、火星、木星

第五天——鯨魚、烏龜、海豚、企鵝、麻雀、老鷹、鸚鵡

第六天——大象、黑熊、獅子、斑馬、蜥蜴、蛇、螞蟻、蜘蛛、蝴蝶、蜻蜓、貓、狗、雞、鴨、男人、女人

第七天——休息

註：主持人發給各組的紙卡，最好先將順序弄亂，讓各組的人拿到的紙卡不是按照順序排列，以增加遊戲的趣味性。

4. 主持人走到各組前方約五至七公尺處，在地上畫一條線或作個記號，開始唸「天主的創造工程」。主持人唸到「光」的時候，手上紙卡寫著「光」的那個人要「立即」跑到前方的線，將手上的紙卡，從左邊開始，按照順序擺在地上。主持人繼續

唸下去，其他的人以此類推做同樣的動作。

5. 主持人可事先請一位助手，在旁幫忙檢查他們擺的順序，如果發現有人放錯位置，不必糾正他們，待會兒會扣分；如果有人忘了自己的位置，想要隨便插隊的，要加以制止，待會兒也會扣分。

6. 「天主的創造工程」唸完後，主持人一一檢查紙卡擺的順序，放錯順序的紙卡一張扣一分，手上還剩有紙卡的也扣一分，看那一組被扣的分數最少即為優勝。

7. 如果大家意猶未盡，主持人可將紙卡收回，重新搓洗後發還給大家，再玩一次，累計兩次被扣的分數，較低者為優勝。

8. 「天主創造工程」順序單的內容，可以自行創作，也可以配合玩遊戲的人數做彈性的增減。

## 2

# 天主照天主的肖像造了人

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：A 4大小紙張若干張、彩色筆若干支。

遊戲方式：適合作分組競賽，大團體進行亦可。

聖經章節：創世紀一 27—31。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主創造人類的故事。我們每一個人都是按照天主的肖像創造的，也都是獨一無二的，這個遊戲就是要幫助我們去欣賞每一個天主肖像的特別。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組人數最好相同，請各組就地坐下，如果可以有桌子和椅子會更方便。

3. 主持人發給每人一張A 4大小的紙張（白紙或海報紙皆可），和一支彩色筆，告訴大家現在我們要來畫天主的肖像，不是自己畫自己，而是自己同組的組員互相畫對方。主持人要提醒大家，幫別人畫時，要特別注意對方有那些特色，重點是要將對方的特色畫出來，因為每一個人都是獨一無二的，畫好後在紙張反面的右下角，寫下這個畫像的名字。

4. 主持人將所有的畫像收集好，然後不按順序地抽出一張畫像，請大家來猜一猜，看這一張「天主的肖像」是誰？在開始猜之前，主持人要先聲明，畫該張畫像的人以及和他同組的組員都不可以猜，以示公平。

5. 如果大家都猜不中時，主持人可提示那一組都很安靜，應該就是那一組的其中一位了。

6. 凡是猜對畫像主人的組就可以加分，最後累計最高分的組為優勝。

7. 這個遊戲亦可以大團體的方式進行，累計個人積分最高為優勝，不過大團體進行要猜對會比較不容易。

# 3

## 天主祝福了第七天

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：創世紀二 1—3。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主創造天地用了六天，並特別祝福第七天的故事。天主定第七天為聖日，是要提醒我們常懷感恩之心，這個遊戲就是要幫助我們常記得，第七天為天主的聖日。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，就地坐下。

3. 主持人說現在我們要來感謝、讚美天主的創造化工，所以當我們開始報數後，凡是

遇到有7或是7的倍數，我們要以「讚美天主」、「感謝天主」或「阿肋路亞」來代替，例如以下的示範：

- 1.
  - 2.
  - 3.
  - 4.
  - 5.
  6. 「讚美天主」
  - 8.
  - 9.
  - 10.
  - 11.
  - 12.
  13. 「感謝天主」
  - 15.
  16. 「阿肋路亞」
  - 18.
  - 19.
  - 20.
- 「阿肋路亞」 22. 23. 24. 25. 26. 「感謝天主」 「讚美天主」 29. ∴ ∴ ∴

4. 凡是報錯的人，可以淘汰或是扣一分，扣三分的人可以請他／她表演節目或唱歌。
5. 同樣的玩法可以將參加的人分成若干組，以組為單位輪流報數，報錯的扣分，扣三分的組要表演節目。

# 4

## 善惡樹上的果子不可吃

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：善惡樹的海報一張（樹上的果子要標示號碼）、聖經題目卷一張。

遊戲方式：適合作分組競賽，大團體進行亦可。

聖經章節：創世紀二8—17。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹伊甸園內善惡樹的故事。天主給了我們每一個人一項很寶貴的禮物，那就是自由，天主也希望我們學會珍惜這份禮物，這個遊戲就是要幫助我們體會天主的禮物。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家就地坐下。

3. 主持人拿出「善惡樹」的海報，以及聖經題目卷，告訴大家現在我們要開始進行善惡樹的考驗。每一組要輪流派一位代表出來，面對善惡樹的考驗。這個考驗是要從善惡樹上挑選一個號碼，每一個號碼是一個聖經題目，答對者表示通過考驗，答錯或不會回答者則沒有過關，要遭受被逐出伊甸園的命運。

4. 各組按照順序進行，最後統計過關人數最多的組為優勝。

5. 以下的聖經題目可作參考：

(1) 創世紀中，天主創造天地時說的第一句話是什麼？

答：有光。創一 3

(2) 天主按誰的肖像造了人？

答：天主的肖像。創一 27

(3) 天主創造萬物，祂看了祂所創造的一切，認為如何？

答：樣樣都很好。創一 31

(4) 亞當和厄娃生了一對兄弟，名叫什麼？

答：加音和亞伯爾。創四 1—2

(5) 天主與諾厄立約的標記是什麼？

答：虹霓（彩虹）。創九 13

(6) 「信德之父」，指的是誰？

答：亞巴郎。創十八 註 3

(7) 亞巴郎爲了那兩座城向天主求情？

答：索多瑪和哈摩辣。創十八 20—23

(8) 曾與天神搏鬥而得到祝福的是誰？

答：雅各伯。創三二 23—33

(9) 雅各伯的那一個孩子被賣到埃及？

答：若瑟。創三七 28

(10) 天主以什麼異象叫了梅瑟？

答：荊棘叢的火燄。出三 2—4

(11) 梅瑟詢問天主的名字，祂的回答是什麼？

答：我是自有者。出三 14

(12) 帶領以色列人離開埃及，渡過紅海的是誰？

答：梅瑟。出十四 15 — 22

(13) 天主在什麼地方頒佈了十誡？

答：西乃山。出十九 20

(14) 梅瑟再度從西乃山下來時，他的身上起了什麼變化？

答：面容發光。出三四 29

(15) 梅瑟帶領以色列人在曠野生活了幾年？

答：四十年。戶十四 33

(16) 以色列人在曠野中抱怨連連，天主打發了什麼到人民中？

答：火蛇。戶二一 6

(17) 帶領以色列人進入福地的是誰？

答：若蘇厄。申三一 3

(18) 撒慕爾聽見天主第三次叫他時，他回答什麼？

答：請上主發言！你的僕人在此靜聽。撒上三 9

(19) 撒慕爾要給達味傅油時，天主告訴他天主選人看的是什麼？

答：人心。撒下十六 7

(20) 達味用什麼武器殺了巨人哥肋雅？

答：彈弓和石頭。撒下十七 50

(21) 達味最忠實的朋友是誰？

答：約納堂。撒下十八 1—4

(22) 撒羅滿為王時，他向天主求了什麼？

答：一顆慧心。列上三 9

(24) 厄里亞是那國的先知？

答：以色列。列上二一 17—18

(25) 厄里亞的繼承者是誰？

答：厄里叟。列下二 15

6. 如果主持人不想分組，也可以團體的方式進行，大家輪流出來抽題目，最後可以請沒有過關的人表演節目。

# 5

## 男女二人結為一體

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀二18—25。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主創造人類並祝福人類婚姻的故事。天主希望我們能懂得兩性要互相尊重，彼此相愛，這個遊戲就是要讓我們體會彼此相愛的意義。
2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，請各組選派一位代表，到各組的前方約五至七公尺處，當作標竿。
3. 主持人說現在我們要來練習彼此相愛，兩個人一組，最好是一個男生和一個女生一

組，男生站左邊，女生站右邊；配對好之後就兩個人背對背，雙手互相勾在一起，也就是男生的右手勾女生的左手，男生的左手勾女生的右手。

4. 主持人一聲令下：「各組的男生女生配！」，就要開始衝向標竿，到達標竿後，繞一圈折回到起點，換下一對男生女生配繼續。所有的男生女生配都輪完。最快回到起點的組為優勝。

5. 主持人要提醒各組在行進的過程中，兩手不可鬆開，否則必須回到起點重新再來。

# 6

## 人為萬物取名

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：A 4 大小一半的紙若干張、筆若干支。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：創世紀二 19—20。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主交付人類為萬物取名字的故事。天主希望我們能懂得愛惜大自然的一草一木，所以祂要人類來為萬物命名，這個遊戲就是要讓我們體會為萬物命名的奇妙。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，就地坐下。

3. 主持人發給每個人一張紙，約 A 4 大小的一半，以及一支筆，並告訴大家每個人先

選一種植物或者是動物，作為自己的代表，例如：老虎、獅子或櫻花樹、桃樹等。每個人選好後，在紙上寫下自己的名字和代表的植物或動物的名稱，例如：王中華、老虎。

4. 接著，主持人請大家把紙反過來，在紙的另一面，為自己剛剛所選的動物或植物重新命名，例如：老虎改成美麗的大貓或猛猛。新的名字越有創意越好，不需有任何的限制。

5. 主持人將萬物的名字收集好，隨便抽一張，唸出新的名字，請大家來猜它原有的名字，猜中的人可以加分，積分最高的為優勝。在開始猜之前，主持人要先聲明，原命名者不可以猜。

6. 如果大家都猜不中時，主持人可適時地給予提示，例如：是動物或植物、會飛的或會爬的、有幾隻腳的、可以吃或不可吃的等。

7. 同樣的玩法可以將參加的人分成若干組，累計各組的積分，最高分的組為優勝。

7

# 厄娃上了魔鬼的當

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：彩色筆若干支、A 4 大小的紙卡若干張。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：創世紀三 1—13

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹魔鬼在伊甸園中誘騙亞當和厄娃的故事。天主並不是故意要讓魔鬼來誘騙我們，而是要我們學習去拒絕誘惑，這個遊戲就是提醒我們要隨時保持警醒。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家坐下。

3. 主持人說魔鬼經常以各種不同的方式，在生活中誘惑我們，所以我們要隨時警醒，

抗拒魔鬼的誘惑。主持人請兩位志願者來到圈子中央，兩個人猜拳，贏的人可以選擇要當「厄娃」或「魔鬼」的角色。

4. 角色選好之後，主持人發給扮演魔鬼的人一張紙卡，和一支彩色筆；請魔鬼將紙卡撕成兩張，然後分別在兩張紙卡上寫上兩種很吸引人的東西或事物，例如：健康、聰穎。紙卡寫好之後，要在其中一張的背面作一個記號，打一個「X」，表示這張紙卡是陷阱。

5. 魔鬼寫好紙卡之後，就和扮演厄娃的人面對面，魔鬼將兩張紙卡同時展示給厄娃看。厄娃慎重考慮之後，必須選一張紙卡。如果不幸選上陷阱那一張，就表示厄娃上了魔鬼的當，主持人就請下一位志願者繼續當厄娃。如果厄娃選的紙卡是安全的那一張，就表示厄娃拒絕魔鬼的誘惑成功，厄娃得一分，主持人再請下一位志願者繼續當魔鬼。

6. 所有的人都上場過後，主持人可以請得分較高的厄娃出列，和大家分享他們拒絕魔鬼誘惑的秘訣。

7. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，兩組兩組互相競賽；一組先當厄娃，另

一組當魔鬼，然後再互換角色，得分較高的組再互相較量，最後就會出現魔鬼的剋星——霹靂厄娃。

8

## 諾厄造方舟

適用場地：室外為宜，室內亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：每個人準備一張椅子。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：創世紀七 1—16。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹諾厄建造方舟的故事。天主並不希望用災難來傷害人類，而是要我們學習凡事感恩，這個遊戲就是要提醒我們凡事謝恩。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家坐下。

3. 主持人說現在我們要來幫忙諾厄建方舟，兩個人一組，每一組要選一種動物的名稱作代表，例如：老虎、獅子等，不要選在水裡游的動物。

4. 主持人收集所有動物的名稱，將它們寫在一張紙條上，然後告訴大家洪水快來了，大家要趕緊準備進入方舟，方舟就是大家坐的的椅子所圍成的圓圈。主持人說現在我就是諾厄，凡是我唸到名字的動物，就要跟著我走，準備進入方舟。

5. 主持人一人大聲唱出動物的名稱，所有的人慢慢形成一支隊伍。主持人帶著這支隊伍，繞著椅子的外圍緩慢前進，並提醒大家當聽到「洪水來了」四個字時，所有的人要趕緊進方舟搶一個位子坐下。

6. 主持人見時機成熟，大聲喊出「洪水來了」，每個人快快地去搶位子，包括主持人自己。大家都坐定後，一定會有一個人坐不到位子，就由那個人來當諾厄，由他來唱出動物的名稱，主持人要記得將寫滿動物名稱的紙條交給他；這時主持人就換當動物，和原來那個人的伙伴在一起。

7. 同樣的玩法繼續玩下去。如果有人很幸運地當了三次的諾厄，就可以請他／她表演節目。

註：這個遊戲的玩法和我們常玩的「大風吹」是類似的。

# 9

## 巴貝耳塔

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀十一 1—9。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹人類意圖建造巴貝耳塔的故事。天主在世上創造了各種語言，並不是要分散人類，是讓我們能學習欣賞各個不同種族和文化的美，這個遊戲就是要讓我們學習彼此欣賞。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數不要太少，約七至十人左右，請大家就地坐下。

3. 主持人說現在我們也要來意圖建造巴貝耳塔，不過我們沒有磚塊和瀝青，我們的材料就是我們每個人腳下的一雙鞋子。

4. 主持人一聲令下，每個人要脫下自己的鞋子，然後想辦法將所有的鞋子疊高起來，鞋子疊好不能倒才算，如果倒了要重新再疊。

5. 主持人可以限時三到五分鐘，時間到後，主持人一一丈量各組鞋子塔的高度，最簡易的方法就是以主持人的腳來比對塔的高度，疊得最高的組為優勝。

10

## 亞巴郎蒙天主召喚

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：寫上不同人名和地名的紙卡若干張。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：創世紀十二1—4

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹亞巴郎蒙受天主召喚憑著信德離開家鄉的故事。亞巴郎因著他對天主堅定的信德，為後人尊稱「信德之父」，這個遊戲就是要讓我們堅定對天主的信德。

2. 主持人請參加的人站在他／她的兩邊，一半的人在右邊，一半的人在左邊。

3. 主持人說亞巴郎蒙天主召喚時，毫不遲疑地放下一切，往天主指示他的福地邁開步

伐而去，因為他相信無論他往何處去，天主必與他同在，今天我們也要來體會一下前往福地的感受。

4. 主持人拿出已準備好的人名和地名單，人名單發給在他／她右手邊的人，每個人一張；地名單則發給在他／她左手邊的人，也是每個人一張。人名和地名單的內容分別舉例如下：

人名單

我的名字是 亞巴郎 我要前往的福地是 客納罕
---------------------------------

地名單

我代表的地名是 客納罕
----------------

5. 主持人告訴大家，每一個手上拿著人名單的人，要想辦法去找到自己的福地。爲了表示自己的信德，我們今天找福地的方法很特別。每一個要找福地的人，要用一分

鐘的時間告訴大家他／她是誰？和他／她要去那裡？但是都不可以直接說出人名和地名。例如：亞巴郎要去客納罕，介紹時要說：我的名字是三個字，人都叫我「信德之父」；我要去的那個地方也是三個字，是天主預許給我的祝福之地。

以下的人名和地名可供參考：

人名：

地名：

亞當

伊甸園

諾厄

方舟

亞巴郎

客納罕

羅特

索多瑪城

依撒格

革辣爾（創二六 1—6）

雅各伯

培尼爾（創三三 23—33）

若瑟

埃及

梅瑟

西乃山

若蘇厄

耶里哥城（蘇六 1—19）

盧德

白冷（盧一14—22）

撒慕爾

史羅聖殿（撒上一24—28）

撒烏耳

基耳加耳（撒上一12—15）

達味

厄拉谷（撒上一17）

撒羅滿

基貝紅（列上三4—14）

厄里亞

貝特耳（列下一1—11）

厄里叟

叔能（列下四8）

友第德

敖羅斐乃軍營（友十三1—10）

艾斯德爾

蘇撒禁城（艾二5—18）

達尼爾

獅子圈

約納

尼尼微城

6. 每一個拿人名單的人都介紹完之後，主持人就請手上拿地名單的第一個人出列，請問他／她：你代表的地名是什麼？你的主人是誰？如果說對了，就請他／她的主人也一起出列，大家為他們鼓掌！祝賀他們二人有默契，尋找福地成功！如果不幸說

錯了，主持人可以視情況，再提供一些「有利的」線索，幫助他／她能找到自己的主人。如果猜三次都猜錯，可以請他／她先回去再仔細想想，待會再給他／她機會。第一個人找到福地後，就換下一位，以此類推，直到大家都找到自己的福地。

# 11

## 亞巴郎為羅特向天主求情

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：寫上不同數字的籤碼若干張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀十八16—33。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹亞巴郎為了羅特一家人的安危向天主求情的故事。天主是仁慈的，祂也希望我們常常記得祂是愛我們的，這個遊戲就是要讓我們記得天主的仁慈。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家坐下。

3. 主持人說亞巴郎向天主求情最後的數字是10，這個「10」就好比是亞巴郎的幸運數

字，現在我們也要來看看各組的幸運數字是多少？

4. 主持人請第一組先選一個代表，前來抽他們的幸運數字，數字抽出後，代表不可以宣佈，而是要由同組的人來猜；在猜之前可以問三個問題，這三個問題都由代表來回答，只可以回答「是」或「不是」；問題問完之後，可以有三次猜的機會，猜中幸運數字的可以得三分。現在假設第一組代表抽到的幸運數字是「5」，同組的開始發問：

這個數字是低於十以下？

答：是。

這個數字是低於五以下？

答：不是。

這個數字是介於五和七之間？

答：是。

這時答案已經很明顯，一定是5，6，7，中間的一個數字。

5. 如果第一組沒有猜到他們的幸運數字，主持人可以開放給別的組答，不可以再問問題，只可以直接猜數字，按照組別的順序，每一組一樣有三次猜的機會，猜對的可以得到一分。

6. 同樣的玩法，換第二組選的代表前來抽數字，以此類推玩下去，最後累計得分最高的組為優勝。

12

亞巴郎獻子

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：桌子三張、祭壇名稱三張、籤三張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀二十二1—14。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹亞巴郎上山獻子的故事。亞巴郎對天主的信賴，實在值得我們效法，這個遊戲就是要提醒我們常常信賴天主的仁慈。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請大家坐下。

3. 主持人說亞巴郎信賴天主的仁慈，所以他得到了天主的祝福，現在我們也要來練習我們對天主的信賴。主持人告訴大家在前方有三張桌子，這三張桌子代表三座祭

壇，從左至右分別是：天地壇、四方壇和萬物壇（祭壇的名稱可自由創作）。每個祭壇的桌上各放著一張籤，籤的內容是：一、天主的祝福，二、小有誠意，禮物帶回，但要表演節目，三、沒有誠意，沒收禮物。

4. 主持人請各組準備禮物（禮物不論輕重，只在乎「誠意」），按照組別的順序，一前來獻祭，各組可自行選擇一個祭壇獻上禮物，但獻祭前，主持人每次都要將三張籤的位置重新調整，增加遊戲的趣味性。

5. 各組獻上禮物即可抽籤，凡是抽到上上籤——天主的祝福，可得三分；抽到中上籤——小有誠意，禮物帶回，可以得一分，但要表演節目；如果抽到下籤——沒有誠意，沒收禮物，要扣兩分。各組有三次獻祭的機會，最後累計得分最高的組為最有誠意的組。

13

## 雅各伯 依撒格的雙生子——厄撒烏和

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：創世紀二十五 19—26。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹依撒格的雙生子——厄撒烏和雅各伯的故事。這一對雙胞胎兄弟非常有趣，個性雖不同，但都蒙受天主的喜愛，這個遊戲就是要讓我們明瞭我們都是蒙受天主所喜愛的子女。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，兩個人一組，組與組之間的距離可以大一些。
3. 主持人說厄撒烏和雅各伯是雙胞胎，他們一定很有默契，現在我們就要來看看我們的默契。兩個人一組就代表是一對雙胞胎，站在右邊的當哥哥，站在左邊的當弟弟，哥哥和弟弟要有默契。主持人會給哥哥一個口令，哥哥做動作時，弟弟要和哥哥配合，但弟弟做的動作要和哥哥相反，例如：主持人說：舉起右手，哥哥舉右手，弟弟要舉左手。主持人說：蹲下，哥哥要蹲下，弟弟則要站著。沒有默契的雙胞胎要被淘汰，最後看那一對是最有默契的雙胞胎。
4. 為增加遊戲的趣味性，主持人也可在做過幾輪之後，更改下口令的對象，從哥哥改成弟弟，那哥哥做的動作就要和弟弟相反。

14

若瑟解夢當宰相

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖經題目卷一張、籤碼若干張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：創世紀四十一 14—45。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹若瑟落難到埃及，卻仰賴天主智慧當上埃及宰相的故事。  
天主常常在各種的考驗中幫助我們，只要我們沒有忘記尋求祂的智慧，這個遊戲就是要提醒我們常依靠天主的智慧。
2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家坐下。
3. 主持人說若瑟仰賴天主的智慧解夢當宰相，現在我們也要來效法他。我們今天要解

的不是寓意高深的夢，而是大家都熟悉的聖經故事。

4. 主持人請各組輪流派代表前來抽籤，每張籤上會寫著聖經中的一個故事，故事出自那一卷書？那一章？則要由大家來解，說出正確書名的可以得一分，說出正確章數的則可以得三分；第一次說錯，可以有第二次的機會，兩次都說錯就換下一組，最後累計最高分的組就是最有資格當宰相的候選人。

5. 下列的聖經故事可供參考——

- |                |           |
|----------------|-----------|
| (1) 天主創造天地     | 解：創世紀第一章  |
| (2) 天主立安息日     | 解：創世紀第二章  |
| (3) 天主造女人立婚姻   | 解：創世紀第二章  |
| (4) 原祖違背天主之命   | 解：創世紀第三章  |
| (5) 諾厄建造方舟     | 解：創世紀第六章  |
| (6) 天主以彩虹與諾厄立約 | 解：創世紀第九章  |
| (7) 人類建造巴貝耳塔   | 解：創世紀第十一章 |
| (8) 亞巴郎蒙天主召喚   | 解：創世紀第十二章 |

(9) 亞巴郎爲羅特向天主要情

解：創世紀第十八章

(10) 亞巴郎奉獻獨子

解：創世紀第二二章

(11) 天主在曷勒布山顯現給梅瑟

解：出谷紀第三章

(12) 梅瑟帶領以色列人過紅海

解：出谷紀第十四章

(13) 天主在曠野中爲以色列人降下食物

解：出谷紀第十六章

(14) 天主在西乃山頒佈十誡

解：出谷紀第十九章

(15) 若蘇厄帶領以色列人進入福地

解：若蘇厄書第一章

(16) 三松奮力推倒神殿

解：民長紀第十六章

(17) 撒慕爾蒙天主召喚

解：撒慕爾紀上第三章

(18) 撒慕爾到白冷爲達味傅油

解：撒慕爾紀上第十六章

(19) 達味出戰巨人哥肋雅

解：撒慕爾紀上第十七章

(20) 撒羅滿向天主要一顆慧心

解：列王紀上第三章

(21) 舍巴女王向撒羅滿請益

解：列王紀上第十章

(22) 厄里亞被提升天

解：列王紀下第二章

(23) 厄里叟增餅顯奇蹟

解：列王紀下第四章

(24) 厄里叟醫治納阿曼的癩病

解：列王紀下第五章

(25) 達尼爾被投入獅子圈中

解：達尼爾書第六章

15

## 逾越節的建立

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：紅色的布或繩子一條。

遊戲方式：團體進行，不須分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：出谷紀十二 1—14。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主給以色列子民建立逾越節的故事。天主總是不忘在各種的困苦中救助我們，我們要常常感謝祂所賜給我們的恩惠，這個遊戲就是要讓我們體會天主的恩惠。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請兩個身高相近的志願者到圈子中央來幫忙。

3. 主持人說逾越節最明顯的特徵就是塗上羊血的紅門，現在我們雖然沒有羊血，不過

我們有紅門。主持人將紅色的布或繩子，交給兩位志願者，請他們把布或繩子拉開，放在頭頂上當作紅門。

4. 主持人帶領大家依序穿過紅門，穿過時要特別注意，不可以低下頭，頭一定要往上仰。大家都通過一次後，主持人請兩位志願者降低紅門的高度到肩膀的位置，大家再依序穿過紅門，同樣要注意頭要往上仰。

5. 主持人說前兩次的過紅門只是讓大家暖身，接下來就要看看大家的真功夫了，紅門的高度還要再往下降，降到腰的高度，過紅門時一樣要頭往上仰，手和屁股都不能以碰到地上，手或屁股著地就要被淘汰。

6. 紅門的高度還可以繼續再往下降，例如：大腿或膝蓋的位置，最後沒有被淘汰的人為優勝。

7. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，採分組競賽，看那一組過關的人最多為優勝。

註：此遊戲的玩法和跳凌波舞是類似的。

16

梅瑟領以色列人過紅海

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不須分組。

聖經章節：出谷紀十四15—31。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹梅瑟帶領以色列人渡過紅海的故事。天主的聖手總是在我們最需要的時候，施展祂的大能，這個遊戲就是要讓我們記得常仰望天主的大能。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請兩位志願者到圈子中央來幫忙。

3. 主持人說梅瑟帶領以色列人過紅海時，後頭還有埃及法老的追兵，氣氛一定很緊張，我們現在就來體會一下當時的情境。主持人請兩位志願者，手拉手高舉在頭頂

上，像一個拱門的樣子。

4. 主持人說待會過紅海時，要唱：「紅海大水就要來，就要來，就要來；紅海大水就要來，就要來，就要來！」唱的曲調是用大家都很熟悉的「倫敦鐵橋垮下來」。

5. 主持人先帶領大家練唱兩遍，然後就請大家一邊唱，一邊跟著他過紅海（拱門）。當大家唱到第三遍結束時，拱門會落下來，落在誰的頭上就換誰來當拱門，原先當拱門的就成為帶領人，繼續帶領大家過紅海。

註：此遊戲的玩法和「倫敦鐵橋垮下來」是類似的。

6. 為增加遊戲的趣味性，唱歌的步調可以越唱越快，讓大家越來越緊張。

17

## 頒佈十誠

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：用半張報紙揉成的紙球三個。

遊戲方式：團體進行，不須分組。

聖經章節：出谷紀二十一 1—17。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹梅瑟在西乃山上領受天主十誠的故事。天主頒佈十誠是希望我們不要受魔鬼的誘惑，掉入罪惡的陷阱，這個遊戲就是讓我們練習遠離罪惡。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，手拉著手，請三位志願者來到圈子的中央，一位志願者在圈子的外圍。

3. 主持人說天主十誠是要保護我們遠離罪惡的誘惑，現在在圈子中央的三個人，就代

表我們每個人；圈子外的那個人就是魔鬼，隨時在想办法要讓圈子內的人犯罪；而圍成圈圈的人就代表是十誡，要盡一切努力，保護圈子內的人，不要讓他們受到傷害。

4. 主持人交給魔鬼三個紙球，限時二分鐘，魔鬼可以用紙球丟圈子內的人，被丟中的人就要換當魔鬼，原來的魔鬼就換當十誡，從十誡中再找一位志願者進入圈內。如果時間到，魔鬼一個人也沒丟到，就換他當圈子內的人，原來在圈子內的三個人可以有一個人休息當十誡，然後從十誡中再找一位志願者當魔鬼。

5. 主持人一聲令下，魔鬼就開始尋找目標，圍成圈圈的十誡則要想辦法阻擾他，或者盡量擴大圈圈，拉開魔鬼和圈內人的距離。如果有人第二次當到魔鬼，可以請他／她表演節目。

18

辣哈布拯救偵探

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：約五至七公尺的紅尼龍繩若干條、手掌大小的紙卡若干張（卡上寫著「偵

探」兩個字）、五公分長的大型迴紋針若干個。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：若蘇厄書二 1—21。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹耶里哥婦人辣哈布勇敢救偵探的故事。辣哈布雖然是一位妓女，可是她見義勇為，真是了不起！這個遊戲就是提醒我們要勇敢，不要害怕惡勢力，因為有天主與我們同在。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，請每一組選一位代表到各組

前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說辣哈布在當時是用繩子將兩位偵探從城牆上縋下去，才保住了他們的性命，現在我們也要來模仿她。主持人發給各組一條五至七公尺的紅色尼龍繩，一端當作起點請一個人拉著，另一端則交給各組的標竿，當作安全地點。各組繩子拉好後，主持人再交給各組一張寫著「偵探」兩個字的紙卡，和一支迴紋針，各組要將迴紋針夾住紙卡，然後將尼龍繩穿過迴紋針，讓迴紋針和紙卡可以掛在尼龍繩上。

4. 主持人一聲令下，各組的人，從第一個開始，要努力地把「偵探」從起點護送到安全地點，然後把「偵探」和迴紋針帶回到起點，交給下一個人繼續，直到每一個人都完成任務為止，看那一組使用的時間最短短就是勇敢的辣哈布。

5. 主持人要提醒各組，在護送「偵探」到安全地點的過程中，手最好握著迴紋針，而不是抓著紙卡，以免紙卡脫落；紙卡一旦脫落，必須回到起點重新開始。

19

# 若蘇厄圍攻耶里哥城

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：若蘇厄書六 1—25。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹若蘇厄帶領以色列人圍攻耶里哥城的故事。他們不用武器、也不用刀槍，完全仰賴天主的大能，就擊敗了敵人，這個遊戲就是讓我們體會天主大能的奇妙。

2. 主持人請參加的人圍成內外兩個大圈，內外圈的人要面對面。

3. 主持人說若蘇厄當時用的方法是一個很特別的方法，現在我們也來試試看。主持人

請大家先做幾次深呼吸，讓自己的胸腔盡量舒展。

4. 主持人說待會內外圈的人要同時喊叫「圍攻耶里哥」，「哥」的聲音要盡量地拉長，不可以中斷，看內外圈誰的聲音可以持續的最久。如果是內圈的人比較久，內圈就加一分；如果是外圈的人，外圈就加一分。同樣的方法進行七次，看那一圈得分較高即為最有潛力的若蘇厄。

5. 如果是外圈的人獲勝，恭喜他們達成任務——攻城成功，然後內外圈對調，由原來是內圈的人站外圈來執行任務。如果是外圈的人得分較低，鼓勵他們再接再厲，給他們再一次機會，祝他們第二次攻城會圓滿達成任務。

20

基德紅選拔三百戰士

適用場地：室外爲宜，室內亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不透明的紙袋或塑膠袋若干個、要放入袋內的物品若干個、小水桶若干個、

已切掉上半部的寶特瓶若干個。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：民長紀七1—8。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹基德紅選拔三百戰士的故事。基德紅依靠天主的智慧，選拔了以色列陣營中最優秀的戰士，完成天主交賦給他的使命，這個遊戲就是讓我們練習凡事要依靠天主的智慧。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，各組排成一列，距離主持人

約三公尺。

3. 主持人說基德紅當時選拔戰士時用了兩個方法，第一個方法是測試他們的勇敢，第二個方法是測試他們的機警。現在我們也要來練習，今天我們有兩個關卡，第一關是要測大家的膽識和智慧，第二關是要測大家的機動性和敏捷度。

4. 主持人拿出幾個準備好的袋子，告訴大家第一關就是，每一個人要輪流到前面來，閉著眼睛，將手伸進袋子裡，十秒鐘的時間，給大家摸袋子裡的東西，並說出袋子內東西的名稱，說對的就過關，說錯的就淘汰。主持人要特別提醒大家，摸東西時眼睛一定要閉著，如果不小心或故意張開，都表示害怕，一樣要淘汰。

註：這一關的玩法和電視上的「恐怖箱」是類似的，但遊戲的重點不一樣，我們不是要嚇人，所以袋子裡的東西千萬不要放「恐怖的」，可以放一些較有趣的，例如：松果、毛娃娃、襪子、奇異果等。

5. 主持人請第一組的第一個人先出來，他／她可以選一個袋子，然後開始進行考驗。如果沒有過關就請他／她在一旁休息，如果過關不要讓他／她馬上歸隊，以免洩漏消息。第一組的人輪完，就換第二組，第一個人來時同樣要給他／她有選擇袋子的

機會。

6. 第一關考驗完畢後，主持人開始說明第二關，這時各組的人數可能已經不同，人數較少的組不要氣餒，要繼續加油，這一關獲勝的才是真正的「戰士」！第二關是，每一組有一桶水，在各組的前方約三公尺處各放著一支寶特瓶，限時三分鐘，各組的「戰士」要用自己的手去盛水，裝入寶特瓶中，水裝得最多的組即為最佳戰士。

21

大力士三松

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：民長紀十六 1—30。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹大力士三松勇戰培肋舍特人的故事。三松藉著天主賜給他的力氣和智慧，擊敗了敵人，這個遊戲就是讓我們體會生活不是只靠力氣，更需要依靠天主的智慧。

2. 主持人請參加的人圍成內外兩個大圈，彼此之間的距離可以大一些，內外圈的人數要相同，內圈的人面向外圈，兩個人成爲一組。

3. 主持人說大力士三松不只是力氣大，同時還有天主的智慧，我們今天就要來模仿他。主持人請每一個兩人組，以大約一步的距離面對面地站好位置，兩隻手放在自己的胸前手掌面向對方。

4. 主持人一聲令下，兩個人就開始以自己的雙手拍打對方的雙手，想辦法讓對方倒下或移動兩腳的位置，先倒下或任何一腳移動的人就算輸了，屹立不搖、毫無鬆動的人就是大力士。

5. 各組獲勝的大力士再互相較量，最後就會產生今天真正的大力士。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成偶數組，然後兩組兩組較量，最後看那一組的人是真正的大力士。

22

盧德拾取麥穗

適用場地：室內為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：撲克牌一副。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：盧德傳二1—7。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹盧德爲了供養婆婆不辭艱辛地到田中拾取麥穗的故事。我們在生活中也會遇到許多困難，只要我們肯吃苦，一定都可以度過的，這個遊戲就是讓我們常記得天主對我們的寵愛。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，並將所有的人分成若干組，各組的人數最好相同，請大家坐下。

3. 主持人說盧德當時的處境非常艱難，她一點也不埋怨，咬緊牙關，度過一切的考驗，今天我們就要來學習她的榜樣。主持人請第一組所有的人先來到圈子中。

4. 主持人拿出準備好的撲克牌，告訴大家盧德當時是在田中拾取麥穗，現在我們既沒有田、也沒有麥穗，不過我們有一副撲克牌。這副撲克牌就代表是麥穗，你們每個人就是盧德，盧德是在田中拾取麥穗，你們卻要在空中抓取撲克牌。

5. 主持人一聲令下，就把整副的撲克牌往上拋，第一組的人要在撲克牌落地以前，想辦法去抓住它，抓得的撲克牌張數越多就表示這一組的盧德拾取的麥穗越多。第一組做完換下一組，最後看那一組拾取的麥穗最多，可以請他們分享拾麥穗的經驗。

6. 如果大家拾麥穗的成績普遍不佳，每組都只是一張或兩張，主持人可視情況，再給大家一次或兩次的機會，最後以累計的方式看那一組抓取的張數最多。

23

## 撒慕爾蒙啓示

適用場地：室內爲宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：撒慕爾紀上三 1—10。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹撒慕爾在聖殿中蒙天主召叫的故事。撒慕爾從小就喜愛天主，所以天主也愛他，賦與他重大的使命，這個遊戲是讓我們練習聆聽天主的召喚。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請一位志願者出來，先到圈子外圍等著，然後請大家就地坐下。

3. 主持人說天主召喚撒慕爾三次，撒慕爾才明白那是天主的啓示，今天我們也要來練習聆聽的功夫。主持人隨意指定一個人代表天主（不可讓志願者知道），然後請志願者進到圈子內來，並告訴他／她現在他／她就是撒慕爾。

4. 主持人先請每一個人說一次「撒慕爾」給志願者聽，並告訴他／她在我們中間已經選好一個人代表天主，然後告訴大家我們在一起唸——請上主發言！你的僕人在此靜聽。每唸完一次，被指定為「天主」的人就會召喚一次撒慕爾；在三次召喚的過程中，「撒慕爾」要注意聆聽「天主」的召喚，並設法猜出誰是「天主」？可以有三次猜的機會。

5. 撒慕爾如果猜中了，就換「天主」去當撒慕爾，另外再找一個人當「天主」。撒慕爾如果三次都沒猜中，可以請他／她表演節目或休息，再找另一個人當撒慕爾，當然「天主」也要選另一個人來做。

6. 這個遊戲如果要分組競賽，可以將參加的人分成偶數組，然後兩組兩組互相猜，一組先扮演「天主」，另一組則扮演「撒慕爾」。扮演「天主」的組可以抱在一起，圍成一個小圈，大家一起唸——請上主發言！你的僕人在此靜聽。唸完就由其中的一

個人召喚撒慕爾，「撒慕爾」組如果猜中誰在召喚就計一分，可以有三次猜的機會，沒猜中就繼續第二回，三回後互換角色，最後得分最高的組為優勝。

24

## 天主揀選達味

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖經題目卷一張、心形的貼紙或紙卡若干張。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：撒慕爾紀上十六 1—13。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹撒慕爾到葉瑟家中揀選達味的故事。天主揀選達味不是看人的容貌或身材，而是看人的內心，這個遊戲就是讓我們反省自己的內心。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家就地坐下。

3. 主持人說天主揀選達味的標準很特別，也很值得我們反省，今天我們就來檢視一下自己的內心。主持人拿出準備好的聖經題目卷，和心形紙卡或貼紙，告訴大家凡是

可以答對題目的，就送給他／她一顆心，得到最多心的人就是最佳的候選人。

4. 以下的題目可提供作參考：

(1) 天主揀選達味，看的是什麼？

答：人心

(2) 達味是誰家的孩子？

答：葉瑟家

(3) 達味的家鄉在那？

答：白冷城

(4) 達味的家共有幾個兄弟？

答：八個

(5) 達味在家裡的工作是什麼？

答：牧羊

(6) 撒烏耳找達味到他身邊做什麼？

答：彈琴

(7) 達味最忠實的朋友是誰？

答：約納堂（撒上十八）

(8) 撒烏耳要殺達味時，誰爲他求情？

答：約納堂（撒上十九）

(9) 誰指責達味陷害忠臣？

答：撒慕爾（撒下十二）

(10) 厄里亞被提升天時發生什麼異象？

答：火馬拉著火車（列下二）

(11) 聖詠共有幾篇？

答：一百五十（詠引言）

(12) 聖詠的主要作者是誰？

答：達味（詠引言）

(13) 聖詠詠讀的中心是誰？

答：天主（詠引言）

(14) 聖詠中那一篇最長？

答：一一九篇

(15) 上主是我的牧者，我實在一無所缺。出自聖

詠那一篇？

答：二十三篇

(16) 舊約共有幾卷書？

答：四十六（新舊約總論）

(17) 梅瑟五書是指那五書？

答：創世紀、出谷紀、肋未紀、  
戶籍紀、申命紀（梅瑟五書

引論）

(18) 四大先知指的是誰？

答：依撒意亞、耶肋米亞、厄則克  
耳、達尼爾（先知書總論）

(19) 那一位先知被丟入獅子圈中卻毫髮無傷？

答：達尼爾（達六）

(20) 那一位先知被派往尼尼微城傳講天主訊息？

答：約納（約三）

5. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，得到最多心的那一組就是最佳的候選人。

25

## 達味與巨人交戰

適用場地：室內爲宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：巨人圖像一具（巨人的額頭上要事先挖好一個洞，洞的直徑約10公分）、半

張報紙揉成的紙球若干個。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：撒慕爾紀上十七 1—54。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味仰賴上主的力量勇敢打倒巨人的故事。達味知道天主的力量勝過一切，巨人雖然可怕，但是上主與他同在，他誰也不怕，這個遊戲就是讓我們學習仰賴天主的力量。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家就地坐下。

3. 主持人說達味仰賴天主的智慧與力量，打敗巨人，今天我們也要來模仿他。主持人拿出準備好的巨人圖像，請兩位志願者幫忙扶著圖像，告訴大家現在每個人都要輪流出來挑戰巨人。

4. 主持人請第一位挑戰者來到圈子中央，距離巨人圖像約二或三公尺，交給他／她五個紙球，告訴他／她巨人頭部的額頭位置，已經挖好一個洞。當初達味要出戰巨人時，在河邊揀了五塊石頭，所以現在也給你五個紙球，你要用紙球去投巨人額頭上的那個洞，投進一個球就計一分，五個球如果都沒投進就表示被巨人打敗。

5. 如果有人得分相同，主持人可以視情況，將他們都並列為「最佳勇士」；或是請得分相同的這幾位再較量一次，看誰才是真正的最佳勇士。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，得分最高的組就是最像達味的最佳勇士。

26

撒羅滿向上主求慧心

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：每個人一張「求恩單」和一支筆。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：列王紀上三 4—15。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹撒羅滿在基貝紅獻祭向上主求慧心的故事。撒羅滿不為自己求財富和長壽，只求天主賜他足夠的智慧，扮演好自己的角色，這個遊戲就是讓我們學習依靠天主的智慧。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家就地坐下。

3. 主持人說撒羅滿只向天主求一項恩寵——天主的智慧，這個祈求是很有智慧的，今天

我們就要來看看我們的祈求是否也有天主的智慧？主持人發給每個人一張「求恩單」和一支筆，「求恩單」的內容如下：

求 恩 單

我們常常向天主求恩寵，撒羅滿當時也同樣地向天主求恩寵，他只向天主求了一項恩寵，那就是——天主的智慧。現在我們每個人有三個機會，請寫下你最想向天主求的三項恩寵：

\* 上主，求你賜給

\* 上主，求你賜給

\* 上主，求你賜給

4. 主持人給大家三至五分鐘的時間寫「求恩單」，寫好後請兩個人一組互相交換彼此的「求恩單」，拿到對方的「求恩單」之後，先仔細看一下對方寫的內容。

5. 主持人告訴大家，接下來我們要互相檢查彼此的「求恩單」，檢查的原則是——有出現「我」這個字，一次扣一分。

有出現「天主」或「上主」這個字，一次加十分。

有出現類似「全世界的人」或「所有的人」這樣的詞，一次加五分。

有出現類似「我們的社會」或「我們的國家」這樣的詞，一次加三分。

有出現類似「我的家人」或「我的家庭」這樣的詞，一次加一分。

註：檢查的原則是有彈性的，主持人可以視情況增加或減少，加減分的比例也可以

按實際需要作調整。

6. 檢查完畢，得分最高的人就是最有慧心的人。主持人可以請得分最高的前三人分享他們的「求恩單」，讓大家互相學習。

7. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，得分最高的組就是最有慧心的組。

27

罐裡的油一點也沒少

適用場地：室外為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：小湯匙若干支、相同尺寸的寶特瓶若干個、奇異筆若干支。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：列王紀上十七 1—16。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹厄里亞先知在匝爾法特婦人家中接受款待，並使油罐裡的油一點也沒少的故事。厄里亞的生活是一個依靠天主、信賴天主的生活，這個遊戲就是提醒我們要常信賴天主。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請每一組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說厄里亞靠著對天主的信德，使匝爾法特婦人家中油罐裡的油一點也沒缺少，今天我們也要來練習看看我們是否有相同的信德？主持人發給每一組兩個寶特瓶和一支小湯匙，一個寶特瓶是空的，放在標竿的位置；另一個寶特瓶，要事先裝水，只要裝三分之一的水即可，在水的位置要用筆做一個記號。這個有裝水的寶特瓶放在各組的起點。

4. 主持人一聲令下，各組的人要用小湯匙盛水，將放在起點位置的寶特瓶裡的水，運送到另一個寶特瓶裡，中途不可以短少。主持人要提醒大家，爭取時間固然重要，但更重要的是——水不可以短少。

5. 主持人等各組都運送完畢後，記錄各組運送的時間，並將各組在標竿處的寶特瓶水高的位置做一個記號。請各組將起點的寶特瓶拿到標竿處，和另一個寶特瓶比較水高的位置，相差越少的表示他們的運送功夫特好，有資格作厄里亞先知的接棒人。

6. 如果恰巧有兩組的水高位置一樣，主持人可以再比較他們運送的時間，時間較短的為優勝。

28

厄里亞與假先知比試

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖經題目卷一張、記分圖表一張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：列王紀上十八16—40。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹厄里亞先知在加爾默耳山上與四百五十位假先知比試的故  
事。厄里亞懷著堅定的信德，在眾人及數百位隨從巴耳的假先知面前，再次證實了  
天主是真天主，這個遊戲就是提醒我們要堅定我們的信德。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家就地坐  
下。

3. 主持人說厄里亞面對那麼多的假先知，他對天主的信德依然堅定不移，今天我們就要來效法他的榜樣。主持人拿出準備好的聖經題目卷，告訴大家現在我們要開始進行先知的考驗。先知就是天主的代言人，所以要做一位先知當然要很熟悉天主的話。

4. 主持人按照組別的順序，從第一組開始問聖經題目，每答對一題計三分；第一組如果不會回答，可以開放給別組搶答，有把握才可以答，答對加兩分；如果隨便猜，猜錯要扣一分，因為作為天主所揀選的先知，不可以隨意發言，總要說對人有益的話。

5. 第一組答完，換第二組，以此類推，最後得分最高的組就是信德最堅定的先知。

6. 以下的聖經題目可以作參考：

(1) 厄里亞在哪座山和假先知比試？

答：加爾默耳山

(2) 和厄里亞比試的假先知有多少人？

答：四百五十人

(3) 厄里亞和假先知比試後天空發生了什麼事？

答：降下大雨

(4) 厄里亞獻祭時倒了幾次水？

答：三次

(5) 厄里亞獻祭祈禱時發生了什麼事？

答：上主的火從天降下

(6) 厄里亞在革黎特小河旁休息時，誰給他送來

餅和肉？

答：烏鴉（列上十七）

(7) 厄里亞到了匝爾法特時，住在誰的家中？

答：寡婦（列上十七）

(8) 厄里亞在松樹下睡著時，誰來侍候他？

答：天使（列上十九）

(9) 天主在那座山顯現給厄里亞？

答：曷勒布山（列上十九）

(10) 有「信德之父」之稱的是誰？

答：亞巴郎（創十八）

(11) 天主藉燃燒的荊棘顯現給誰？

答：梅瑟（出三）

(12) 天主告訴梅瑟祂是誰？

答：我是自有者（出三）

(13) 天主揀選以色列那一個支派擔任司祭職？

答：肋未（戶十八）

(14) 厄里亞是哪一國的先知？

答：以色列（列上二一）

(15) 誰繼承了厄里亞的工作？

答：厄里叟（列上十九）

(16) 厄里亞要離開世上時，發生了什麼事？

答：被提升天（列下二）

(17) 四大先知指的是誰？

答：依撒意亞、耶肋米亞、厄則克

耳、達尼爾（先知書總論）

(18) 以色列在那一位先知時建立君主政體？

答：撒慕爾（先知書總論）

(19) 那位先知蒙天主召叫時，推說自己太年青、

不會說話？

答：耶肋米亞（耶一）

(20) 那位先知曾在大魚肚中度過三天三夜？

答：約納（約二）

29

## 厄里叟增油

適用場地：室外爲宜。

適用對象：不拘。

使用道具：小水桶若干個、相同尺寸的寶特瓶若干個、吸管若干支。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：列王紀下四 1—7。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹厄里叟先知幫助貧苦無依的寡婦還清債務的故事。厄里叟先知靠著天主的大能，幫助可憐的寡婦度過難關，同樣地天主也常在生活中幫助我們克服種種的難關，這個遊戲就是讓我們體會天主對我們的慈愛。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說厄里叟告訴婦人回家倒油，她就完全照著他的話做，天主的奇事就這樣完成了，今天我們也要來體會天主大能的奇妙。主持人發給各組一個空的寶特瓶、一桶水和一支吸管，寶特瓶要放在各組標竿的位置，水和吸管放在各組的起點。

4. 主持人一聲令下，各組要開始「增油（水）」，每一個人要用吸管去吸水，可是不能用嘴巴去吸，而是用每個人的大姆指去按住，然後將水送到標竿的位置，注入寶特瓶內，再跑回來將吸管交給下一個人繼續。

5. 主持人可以限時七分鐘，時間到後，比較各組水高的位置，注入最多水的組為優勝。

30

## 厄里叟復活孩童

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：平版式衛生紙若干張、紙杯若干個。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：列王紀下四 8—37。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹厄里叟先知在叔能為可敬的婦人復活她死去的兒子的故事。叔能的婦人是一位敬愛天主的婦女，厄里叟先知憐惜她死去的兒子，特別哀求上主垂憐，於是上主俯聽了先知的祈禱，這個遊戲就是讓我們學習敬愛天主。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，兩個人一組。

3. 主持人說厄里叟哀求上主後，向死去的孩子吹了七口氣，孩子就睜開了眼睛，今天

我們也要來模仿他。主持人發給每一個人一個紙杯和一張衛生紙，然後用衛生紙將紙杯的口蓋住，雙手同時握緊衛生紙和紙杯，讓衛生紙在杯口成爲一個略爲緊繃的平面。

註：衛生紙最好用平版式的，因為面紙或抽取式衛生紙通常一抽都是兩張薄薄的黏在一起，會增加遊戲的困難度。

4. 主持人告訴大家，現在我們要來試試吹氣的功夫，每一個人要向蓋在紙杯口上的紙，用力吹七口氣，要盡力地吹，想辦法將紙吹破，能夠吹破的就算過關，吹不破的則表示，不夠資格作厄里叟先知的接棒人。主持人要提醒大家，吹氣時兩個人一組，一個人先做，另一個人在旁監督，避免有人犯規，用手指將紙戳破。

5. 主持人可以請所有過關的人往圈子內跨一步，再發給他們每人一張紙，然後由主持人統一發號施令。主持人說：吹第一下，他們就吹一次，以此類推，最先將紙吹破的人就是最有資格的接棒人。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，一組一組吹，一組吹時，另一組在旁監督，最後統計那一組將紙吹破最多的爲優勝。

31

納阿曼得醫治

適用場地：室外為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：書法練習紙若干張、臉盆若干個。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：列王紀下五 1—19。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹得了癩病的阿蘭軍長納阿曼，聽從厄里叟先知的話因而病得醫治的故事。納阿曼雖貴為一國之軍長，但在先知面前仍謙恭自下，這個遊戲就是提醒我們學習謙卑。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請大家就地坐下。

3. 主持人說納阿曼將軍聽從厄里叟先知的話，到約但河裡浸洗了七次，癩病遂得以痊

癒，今天我們也要來體會浸洗的感受。主持人在圈子中放三至四個盛滿水的臉盆，並發給每一個人一張小學生寫書法用的練習紙。

4. 主持人告訴大家，現在我們每一個人要前來「浸洗」，不過洗的不是我們的身體，是我們每個人手上拿的這張紙。每一個人要將手上的紙放入水裡浸洗七次，浸洗的時候一定要讓整張紙都浸到水裡，並大聲唸出「上主潔淨我」。七次浸洗完畢，紙沒有破掉的人就表示獲得醫治；如果紙破掉了就表示信德不夠，下次再來。

註：浸洗前，主持人可提醒大家，紙是很脆弱的，所以浸洗的動作要溫柔，可以將紙對摺，但是只能對摺一次。

5. 每一個人都浸洗過後，主持人可以請所有獲得醫治的人出列，接受大家的歡呼。如果大家意猶未盡，主持人可以視情況再給大家一次機會，也許洗第二次時會較有信心。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，各組發給一個盛滿水的臉盆，每個人輪流前來浸洗，最後統計那一組獲得醫治的人最多為優勝。

32

友弟德英勇救族人

適用場地：室外為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：去掉一半的寶特瓶若干個、免洗筷若干雙、不同顏色的海報紙若干張、膠水

若干瓶、彩色筆若干支。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：友弟德傳十一—十三20。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹寡婦友弟德依靠上主大能深入敵營冒險拯救族人安危的故  
事。天主施展大能，不看人的條件，是看人對天主的信德，這個遊戲就是提醒我們  
常懷信德。

2. 主持人將參加的人分成若干組，每一組的人數至少要有九人，各組內女生的人數最

好平均些，請各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說友弟德單槍匹馬、深入敵營，實在了不起，今天我們就要請女生來表現她們英勇的精神。主持人發給各組一個寶特瓶、四雙免洗筷、一張海報紙、一瓶膠水和一支彩色筆。寶特瓶請標竿拿著，放在自己的頭上，其他的東西請各組的人想辦法做成七面小旗子，每面旗子上要寫一個字，七面剛好串成一個句子。

例如：上主是我的牧者。

以下的句子可以供作參考：

\* 上主是我的盾牌、上主是我的力量、上主是我的明燈。

\* 上主是我的護衛、上主是我的救援、上主是我的依靠。

4. 每一組的旗子都做好之後，主持人請各組將旗子上的句子大聲唸給大家聽，然後告訴大家，現在我們要請各組的女生，將自己組的七面旗子，騎著「馬」，跑到標竿處，放入寶特瓶裡。我們這兒沒有真的馬，所以只好請男生當馬了！主持人請各組裡的男生三個人一組，三個人各站一角，成一個等邊三角形；站在前方的那個人兩隻手往後伸直，站在右後方的那個人，左手握住前方那個人的右手，右手搭在他的

右肩上；站在左後方的那個人，右手握住前方那個人的左手，左手搭在他的左肩上。三個人就定位置後，蹲下來，請一位女生拿著第一面旗子「站」上馬。

註：這個遊戲的玩法和「騎馬打仗」是類似的。

5. 主持人一聲令下，各組的「馬」立即往標竿飛奔而去，第一面旗子放入寶特瓶後，迅速回到起點換下一組人馬和旗子，最快完成的組即為英勇的友弟德。主持人要提醒各組，在飛奔的過程，女生一定要雙手握住「馬」的肩膀，以免落下馬；如果不小心落馬，要回到起點重新開始。

33

## 艾斯德爾獻計救族人

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：艾斯德爾傳七1—12。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹艾斯德爾皇后不惜個人生死冒險拯救族人安危的故事。我們也許不是皇后，也不是重要的大臣，但是在生活中，天主也常藉著我們向週遭的鄰人「適時地」伸出援手，這個遊戲就是讓我們體會我們隨時都可以是他人的援手。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，請大家坐下。

3. 主持人說艾斯德爾皇后用了一個很巧妙的計策，化解了族人的危機，那就是擺設了皇后的宮宴，這個宮宴一定很特別，今天我們就來想像一下那會是一場什麼樣的盛宴？

4. 主持人請每個人想一下，平常去參加宴席時，包括中式和西式，自己最喜歡吃的一道菜，包括冷盤、沙拉、湯或甜點等？（每個人只能說一項）想好之後，請每個人大聲地說出那道菜的菜名，讓大家都可以聽得清楚。

註：如果有人說不出那道菜的名稱，可以簡單地描述一下菜的特色。

5. 每個人都說完之後，主持人請喜好相同的人坐在一起，例如：喜歡吃甜點的人都聚集在一起，包括：蛋糕、甜湯、布丁等。大致上可以分為五類：冷盤沙拉類、主食類、青菜類、甜點類和水果類。有些種類如果人比較多，可以再分成兩組或三組。

6. 主持人告訴大家，艾斯德爾皇后當時擺設的宮宴，讓薛西斯王享用之後忍不住要將半壁的江山都送給她，可以想像那場盛宴是多麼地有魅力！現在我們也要來辦一場空前絕後的盛宴，這場盛宴非常特別，因為每一道菜都是用聖經典故，經過千年的秘方烹調而成。例如：第一道推出的冷盤，我們給它的名稱就是不同凡響，這一道

冷盤稱爲——上主垂憐拼盤。它讓人吃了，不只是甘在口裡，也讓整個心靈都充滿上主的恩寵。主持人給大家五至七分鐘的時間，好好醞釀這一道曠世佳餚。

以下的菜名可供參考：

冷盤沙拉類——上主垂憐拼盤、撒辣百年沙拉

主食類——梅瑟碳烤鵝鶉、達味羊肉爐

厄里叟湯、達尼爾串燒獅子頭

青菜類——盧德健康麥草、炒雙約（約伯和約納）（素食）

甜點類——雅各豆沙甜湯、若瑟宰相派

水果類——亞當水果總匯、撒羅滿智慧葡萄酒

6. 主持人等大家準備就緒後，宣佈「千禧年盛宴」開始，請上菜。各類組要選一位代表，輪流向大家介紹他們所準備的佳餚，先說出菜名，然後詳細說明菜的特色，說明時可以比手劃腳、盡量誇張，讓大家垂涎三尺。

34

## 約伯受試探

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：約伯紀一6—22。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹魔鬼千方百計試探約伯，卻無法讓他放棄對天主信仰的事。天主並不希望魔鬼來試探我們，而是要加深我們的信仰，讓我們有力量拒絕誘惑，這個遊戲就是要幫助我們有堅定的力量。

2. 主持人請參加的人分兩邊站，一半的人站在他的右手邊，另一半的人站在他的左手邊，兩邊相距約五至七公尺。

3. 主持人說魔鬼曾經三番兩次地來試探約伯，約伯的信仰都十分堅定不會動搖，今天我們就要來效法他。主持人告訴大家在他右手邊的人先當魔鬼，在他左手邊的人先當約伯，兩邊先選三位代表到中間來，彼此面對面，相距約五十公分，每個人之間的時間也保持約五十公分。

4. 主持人一聲令下，一分鐘的時間，當魔鬼的要想辦法做鬼臉來誘惑約伯讓他笑。約伯如果笑了，就表示魔鬼試探成功，要跟著魔鬼回去，成為魔鬼的俘虜；約伯如果沒有笑，表示抗拒誘惑成功，魔鬼要跟著約伯回去，成為約伯的戰利品。

5. 主持人請雙方再選三位代表到中間來繼續進行，原則上以每個人出場一次為限。每個人都輪過之後，主持人就開始統計兩邊的俘虜和戰利品，俘虜一分，戰利品兩分（鼓勵抗拒誘惑成功）。分數統計完畢後，兩邊的角色互換，剛剛當魔鬼的換作當約伯，原先當約伯的則改當魔鬼，再玩一回，累計兩次的積分，得分較高的就是有意定力量的約伯。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，兩組兩組互相競賽，優勝的組再互相較量，最後即可出現最有堅定力量的組。

35

## 上主是圍護我的盾牌

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：A 4 大小的紙卡若干張、彩色筆若干支、聖經人物籤若干支、籤桶一個。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：聖詠二四。

進行方式：

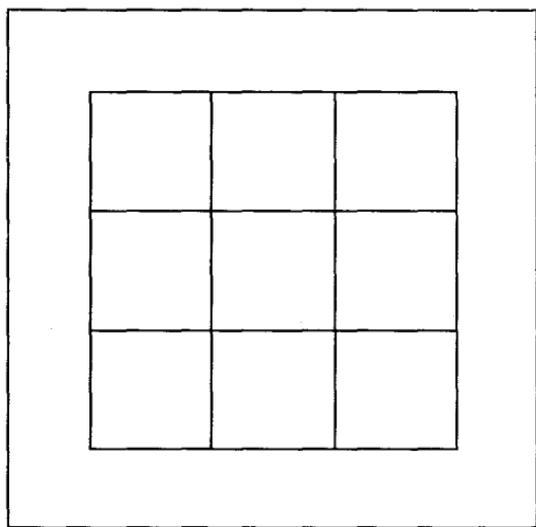
1. 主持人以簡短的話，介紹達味王在困苦中呼求天主救援的故事，我們遇到困難時常會抱怨天主忘記我們而忽略了祈禱，這個遊戲就是讓我們學習在生活中多依靠天主的救援。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，請大家坐下。

3. 主持人說達味王無論在任何情況下，都不曾忘記向天主祈禱，因為天主是圍護我們

的盾牌，今天我們就要來建立自己的盾牌。主持人發給每一個人一張A4大小的紙卡，和一支彩色筆。

4. 主持人告訴大家現在每一個人要開始製作自己的盾牌，要怎麼設計都沒有關係，但是盾牌的中間要留下一個井字的空間，如下圖：



這九個空格內，每個人要填入舊約的人物，例如：亞巴郎、厄里亞、撒慕爾等。

5. 每一個人的盾牌都做好後，主持人說還有一道手續，這個盾牌才算大功告成，那就是古聖先賢的祝聖。主持人拿出準備好的籤桶，開始抽籤；抽到那一位聖賢或先知的名字，自己盾牌上有他／她的名字，就可以打個勾，有三個名字連成一條線，直線、橫線或斜線都可以，就大聲地喊出「賓果」。這是小賓果，當九個格子內的名字都勾滿，那就是「賓果盾牌」。

以下的聖經人物名單可供參考：

亞當、厄娃、加音、亞伯爾、諾厄、亞巴郎、撒辣、羅特、依撒格、黎貝加、厄撒烏、雅各伯、若瑟、梅瑟、亞郎、若蘇厄、三松、納敖米、盧德、撒慕爾、撒烏耳、達味、約納堂、撒羅滿、厄里亞、厄里叟、納阿曼、友弟德、艾斯德爾、約伯、依撒意亞、耶肋米亞、厄則克耳、達尼爾、巴路克、約納

6. 當第一個「賓果盾牌」出現時，主持人可以請他／她將他／她的盾牌展示給大家看，並大聲唸出盾牌上九位古聖先賢的名字，然後遊戲可以繼續進行，直到籤桶內的籤都抽完為止。

7. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，看那一組最先出現「賓果盾牌」，或是那一組的「賓果盾牌」最多。

36

上主的手常扶持著我

適用場地：室外為宜，室內亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠三六。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王在任何困境中都依靠上主扶持的故事，也勉勵大家在困苦中要多仰望上主的聖手，這個遊戲就是讓我們體會依靠上主的手。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，請各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說達味王在生活中常依靠上主聖手的扶持，我們也是一樣，今天我們就要來

體會上主的扶持。主持人請兩位志願者來到前方，請他們兩人的手互相握住，像個轎子一樣，然後主持人就坐上這個轎子。

4. 主持人告訴大家我們每個人的手，都可以是一雙扶持別人的手，天主也一定會常常藉著我們的手去扶持他人，所以各組的人要互相扶持。每一組的第二和第三個人先當轎子，扶持第一個人繞標竿一圈回來，然後換第三和第四個人當轎子，扶持第二個人，以此類推。

5. 主持人一聲令下，各組的轎子立刻出發，被扶持的人要雙手握住他們的肩膀，以免從轎子上滑下來；如果不小心滑下轎子，要回到起點重新開始。各組的每一個人都要坐過轎子，在最短時間內完成的組為優勝。

37

上主悅納了我的祈禱

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：古聖先賢祈禱單一張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠六10。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王在任何困境中都不忘向天主祈禱的故事，也勉勵大家在生活中要多祈禱，這個遊戲就是讓我們練習多祈禱。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請各組坐下。

3. 主持人說達味王在生活中常向上主祈禱，今天我們也要來效法他。主持人拿出準備好的「古聖先賢祈禱單」，告訴大家祈禱生活是可以學習的，所以我們今天就要來

學習古聖先賢的祈禱。

4. 主持人請第一組從 1 到 20 隨意選一個號碼，每一個號碼代表的就是一位古聖先賢的祈禱詞，主持人大聲地唸出這篇祈禱詞，然後請第一組說出這篇祈禱詞是出自那一位古聖先賢？答對的計三分，如果不確定，可以有三次猜的機會；三次都猜錯，就開放給他組搶答，答對的計一分，答錯的扣一分。最後累計各組的得分，分數最高的組為優勝。以下的古聖先賢祈禱詞可作參考：

(1) 求我主且勿動容，容我最後一次進言。

答：亞巴郎（創十八：32）

(2) 吾主，請原諒！我不是個有口才的人，以前不

是，你向你的僕人說話以後，也不是，我原是

笨口結舌的人。

答：梅瑟（出四 10）

(3) 請上主發言！你的僕人在此靜聽。

答：撒慕爾（撒上三 10）

(4) 上主是我的牧者，我實在一無所缺。

答：達味（詠二三 1）

(5) 請眾齊向上主歌唱新歌，普世大地，請向上主

謳歌！

答：達味（詠九六 1）

(6) 上主，求你賜給你的僕人一顆慧心，判斷善惡。  
答：撒羅滿（列上二 9）

(7) 上主，求你賜給我侍立於你旁的智慧。  
答：撒羅滿（智九： 4）

(8) 上主，我是你的僕人，奉你的命做這一切事。  
答：厄里亞（列上十八 36）

(9) 我的上主！求你援助我這孤苦無靠的人！  
答：艾斯德爾（艾四補 11）

(10) 我知道你事事都能，你所有的計劃，沒有不實現的。  
答：約伯（約四二 2）

(11) 上主，你削平了正直人的途徑。  
答：依撒意亞（依二六 7）

(12) 請靜聽！上主由母腹中就召叫了我，自母胎中就給我取了名字。  
答：依撒意亞（依四九 1）

(13) 上主，你以你的大能和伸展的手臂，創造了天地，爲你是沒有困難的事。  
答：耶肋米亞（耶三二 17）

(14) 上主，求你眷念我們的遭遇，垂顧憐視我們受的恥辱。  
答：耶肋米亞（哀五： 1）

(15) 上主，求你叫我們歸向你，我們必定回心轉意。  
答：耶肋米亞（哀五： 21）

(16) 上主，你對待我們實在寬宏大量，無限仁慈。

答：巴路克（巴二：27）

(17) 上主，求你垂憐，因我們得罪了你。

答：巴路克（巴三：2）

(18) 天主！你對那些愛你和遵守你誠命的人，必守

約施恩。

答：達尼爾（達九4）

(19) 上主，你洞察隱秘的事，凡事在發生以前，你

已知道了。

答：蘇撒納（達十三42）

(20) 上主，我知道你是慈悲的，寬仁的天主，富於

慈愛，憐憫而不願降災禍的天主。

答：約納（納四2）

38

上主我全心讚頌你

適用場地：室內為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：不同顏色的半開海報紙若干張、彩色筆若干支、剪刀若干把。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠九二。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王喜歡以詩歌讚頌上主的故事，也勉勵大家在生活中要多學習讚頌上主，這個遊戲就是讓我們練習用我們的心讚頌上主。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請大家坐下。

3. 主持人說達味王在生活中常讚頌上主，今天我們就要來效法他。主持人發給各組一張半開的海報紙，幾支不同顏色的彩色筆，和一把剪刀。

4. 主持人告訴大家我們要學習用我們的心讚頌上主，所以現在先在海報紙上畫一顆心，這顆心要畫得越大越好。心畫好後還要美化，各組的每個人可以在這顆心上面，畫上任何自己想畫的，總之一定要讓這顆心，成爲世上最美的心。

5. 各組的心畫好之後，主持人請各組很小心地將這顆心慢慢地從海報紙上剪下來；剪好之後，請各組將自己那顆世上最美的心，展示給各組欣賞一番。欣賞完畢，主持人再請各組很小心地將那顆心剪成十五個小塊。

註：主持人也可以請各組將各組的心，按照各組的人數，剪成每個人都可以拿到兩小塊的數量。

6. 主持人說接下來的時間，是真正用「心」的時間。各組要想辦法將自己那顆世上最美的心，組合成原來的樣子，最快組合完成而且沒有錯誤的組就是最用心的組。

39

# 上主是我的牧者

適用場地：室外為宜。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：團體進行，不需分組。

聖經章節：聖詠二十三 1

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王喜歡將自己比喻為小羊跟隨上主的故事，也勉勵大家在生活中要多聽從上主的帶領，這個遊戲就是讓我們練習常跟隨上主。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請兩位志願者來到圈子中。

3. 主持人說達味王常將上主比喻成善牧，我們是祂的小羊，要常常跟隨善牧的腳步，今天我們就要來練習跟隨善牧的腳步。主持人請兩位志願者其中的一位來扮演善

牧，其他的人當然就是小羊，小羊要排成一排，跟隨在善牧的後面，另一位志願者就扮演豺狼。

4. 主持人一聲令下，豺狼要開始追逐小羊，善牧要想辦法保護小羊，不要讓豺狼捕獲。主持人可以限時三分鐘，如果三分鐘內，豺狼一無所獲，就從小羊當中另選他人來當豺狼，原來的豺狼就進入羊群當中。如果三分鐘內，豺狼抓到了小羊，則表示這個豺狼很有辦法，就換他／她來當善牧，原來的善牧就進入羊群當中，並從羊群中再選一位來當豺狼。

註：這個遊戲的玩法和「老鷹抓小雞」是類似的。

5. 如果有人可以連續三次擔任善牧，都不被豺狼得逞，主持人可加以獎勵，然後再選別人當善牧，繼續玩下去。

40

## 我喜愛上主的殿堂

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖殿規劃圖一張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠二十六8。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王一直很希望能為天主建造一座聖殿的故事，也勉勵大家在生活中要常親近上主的殿堂，這個遊戲就是讓我們體會上主殿堂的美妙。
2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家坐下。
3. 主持人說達味王非常愛天主，他很想為天主蓋一個美麗的家，我們每個人也可以像他一樣，來為天主蓋一個美麗的家，今天我們就要來試試看這項偉大的工程。

4. 主持人拿出準備好的聖殿規劃圖，告訴大家要蓋聖殿之前，當然要先瞭解當時聖殿的構造，所以現在主持人要來考考大家，看大家對舊約時所蓋的聖殿是否有概念？  
以下的聖殿規劃圖可供參考：

(1) 蓋聖殿的工程師是誰？

答：撒羅滿。

(2) 蓋聖殿用了多久的時間？

答：七年。

(3) 聖殿的長度是多少？

答：六十肘。

(4) 一肘等於多少公尺？

答：○·四六公尺。

(5) 聖殿的寬度是多少？

答：二十肘。

(6) 聖殿的高度是多少？

答：三十肘。

(7) 聖殿前的門廊長度是多少？

答：二十肘。

(8) 聖殿的內殿稱爲什麼？

答：至聖所。

(9) 內殿裡放著什麼？

答：約櫃。

(10) 內殿裡的祭壇是用什麼材料做的？

答：香柏木。

(11) 內殿的長度是多少？

答：二十肘。

(12) 內殿的寬度是多少？  
答：二十肘。

(13) 內殿的高度是多少？  
答：二十肘。

(14) 內殿裡用橄欖木做了兩個什麼？  
答：革魯賓。

(15) 革魯賓的高度是多少？  
答：十肘。

(16) 革魯賓的翅膀長度是多少？  
答：十肘。

(17) 外殿又稱爲什麼？  
答：聖所。

(18) 外殿的長度是多少？  
答：四十肘。

(19) 內殿和外殿的地板鋪的是什麼材料？  
答：金子。

(20) 內殿和外殿的門是用什麼材料做的？  
答：橄欖木。

註：有關聖殿的詳細資料請參閱列王紀上第六章。

5. 主持人按照組別的順序，問各組有關聖殿結構的問題，答對的就計三分，不知道正確的答案時，可以有三次猜的機會，三次都猜錯，就開放給其他組搶答，答對的計兩分，答錯的扣一分，最後累計各組的得分，分數最高的組就是最佳工程師。

41

# 請向上主歌唱新歌

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠九十六 1。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王很喜歡在生活中以詩歌方式讚頌天主的故事，也勉勵大家在生活中要常常以詩歌來讚美天主，這個遊戲就是讓我們練習用詩歌讚頌天主。

2. 主持人將參加的人分成若干組，或坐或站都可以。

3. 主持人說達味王非常喜歡用詩歌來讚美天主，今天我們也要來效法他，所以待會主

持人要請各組輪流，以詩歌讚美天主。

4. 主持人提醒各組只可以唱聖歌，流行歌曲或廣告歌曲都不可以。各組準備妥當，主持人就充當指揮，當主持人的手，指到那一組，那一組的人就要立刻唱聖歌，唱得不整齊或歌詞唱錯就算淘汰；指揮不一定要等他們將整首歌都唱完，只要唱得差不多，就可以換下一組，最後沒有被淘汰的組即為優勝。

42

## 在萬民中宣揚天主的奇功

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：「普世萬民單」一張、籤桶一個、原子筆若干支、白紙若干張、世界地圖一張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠九十六3。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王多次與他邦交戰都不忘宣揚上主奇功的故事，也勸勵大家在生活中有很多機會和尚未認識天主的人接觸，不要忘了向他們介紹天主，這個遊戲就是讓我們常記得有很多的人尚等待認識天主。

2. 主持人將參加的人分成若干組，或坐或站都可以。

3. 主持人說達味王一生的願望就是，希望普世萬民都能認識天主，今天我們就要來努力達成他的願望。主持人拿出準備好的「普世萬民單」和籤桶，並發給各組一支原子筆和若干張白紙，告訴大家要向普世萬民宣揚上主的奇功之前，當然要先來認識普世萬民。

4. 主持人請第一組選一位代表前來抽籤，籤桶內共有五支籤，這五支籤分別寫著「亞洲、美洲、歐洲、非洲和大洋洲」。不論抽到那一支籤，那一組的人就要說出那個地區五個國家的名稱，例如：如果第一組抽到亞洲，就要說出中華民國、日本、韓國、新加坡、印尼。每說出一個國家的名稱就計一分，第一組的說完換第二組，以此類推。

5. 主持人要提醒各組，別組在說答案時一定要注意聽，最好可以記在發給各組的白紙上，以免重複，因為國家名稱如果重複一律不計分。例如第二組如果也抽到亞洲，他們提出的答案是：泰國、馬來西亞、越南、緬甸、印尼，最後一個國家「印尼」就不計分，只能得四分。如果有那個地區的國家都已經說完，主持人就將那個地區的籤從籤桶中拿出，以免再重複。

6. 如果需要的話，主持人可以請一位志願者幫忙記分，最後累計各組的分數，得分最高的組就是最佳宣揚者。

以下的「普世萬民單」可供參考：

亞洲——中華民國、日本、韓國、泰國、菲律賓、越南、寮國、新加坡、沙烏地阿拉伯、巴基斯坦、伊朗、印度、緬甸、科威特、約旦、高棉、伊拉克、以色列、黎巴嫩、不丹、斯里蘭卡、敘利亞、土耳其、中共、孟加拉、巴林、阿富汗、阿曼、馬爾地、葉門、印尼、馬來西亞。

美洲——美國、加拿大、墨西哥、古巴、巴拿馬、海地、瓜地馬拉、尼加拉瓜、百里斯、哥斯大黎加、薩爾瓦多、阿根廷、巴西、智利、秘魯、委內瑞拉、牙買加、多明尼加、宏都拉斯、玻利維亞、哥倫比亞、巴貝多、厄瓜多、聖文森、格瑞那達、蓋亞納、巴拉圭、烏拉圭、巴哈馬、聖露西亞、海地。

歐洲——英國、法國、德國、奧地利、義大利、挪威、西班牙、葡萄牙、阿爾巴尼亞、保加利亞、捷克、俄羅斯聯邦、比利時、丹麥、希臘、教廷、瑞士、瑞典、羅馬尼亞、南斯拉夫、盧森堡、冰島、愛爾蘭、摩納哥、馬爾他、匈牙利。

利、波蘭、芬蘭、荷蘭。

非洲——剛果、埃及、肯亞、利比亞、衣索比亞、賴索托、摩洛哥、奈及利亞、日南、尚比亞、盧安達、南非、中非、蘇丹、烏干達、薩伊、史瓦濟蘭、阿爾及利亞、安哥拉、突尼西亞、辛巴威、坦尚尼亞、索馬利亞、獅子山、馬拉威、模里西斯、莫三比克、尼日、塞內加爾。

大洋洲——澳大利亞、斐濟、東加、吐瓦魯、紐西蘭、索羅門群島、吉里巴斯、萬那杜、西薩摩亞、巴布亞紐幾內亞、馬紹爾、諾魯、帛琉。

註：世界各國國家的名稱可參閱世界地圖。

43

## 廢石反而成了屋角的基石

適用場地：室外為宜，室內亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：不需。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：聖詠一一八22。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達味王常自喻為匠人棄而不用之廢石，蒙受天主寵愛成了屋角基石的故事，也勉勵大家我們每個人在天主眼中都是非常寶貴的，天主有一天也都要重用我們這塊基石，這個遊戲就是讓我們體會成為天主基石的寶貴。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，兩個組為一對，互相競賽。
3. 主持人說達味王蒙受上主的寵幸成了屋角的基石，今天我們也要來體會一下作屋角

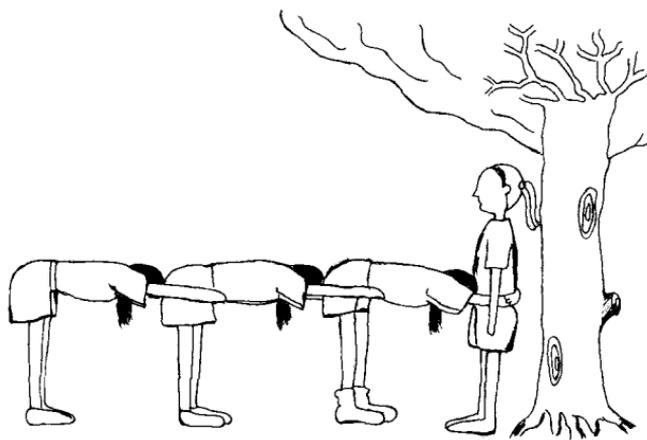
基石的感受。主持人請配對的兩組，各選一位代表互相猜拳，贏的組可以選擇先當「基石組」或「考驗組」。

4. 各組都決定好之後，主持人請選擇當「基石組」的，推選一位代表當基石組的樑柱，「樑柱」不需要很粗壯，重要的是基石。基石組的人除了樑柱之外，其他的人統統當基石。第一顆基石和樑柱要面對面，身體向前彎曲九十度彎曲，兩手握住樑柱的腰，第二顆基石則緊貼在第一顆基石的後面，同樣的動作，身體彎曲兩手握住第一顆基石的腰，其他的基石以此類推。如下面的圖。

5. 「基石組」準備妥當之後，「考驗組」即可開始進行考驗，考驗的方式是每一個人輪流跳上基石的背上；不可以從基石上摔下來，如果摔下來就要換由他們當基石組，接受別人的考驗。當考驗組的每一個人都穩坐在基石上時，考驗組的要推派一位代表，和「樑柱」猜拳。如果基石組贏了，就換他們當考驗組，如果基石組輸了，還要繼續接受考驗，如果被考驗過三次還輸的話就要休息了。

註：這個遊戲的玩法和「跳馬背」是類似的。

6. 每一個配對的兩組一定會出現一組優勝，勝利的組可以再互相競賽，能堅持到最後



接受各種考驗，  
不被打倒的，  
就是最堅固的基石。

44

敬畏上主是智慧的肇基

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖經題目卷一張、粉筆若干支。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：箴言一1—7。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹撒羅滿箴言集以各種方法勸勉年青人多追尋天主智慧的故事。天主的智慧是要引導人走向光明和美善，這個遊戲就是幫助我們領悟天主的智慧。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說天主願意將祂的智慧啓示給我們，希望我們都能生活在祂的恩寵內，今天我們就要來尋求上主的智慧。主持人先用粉筆在各組的起點與標竿之間的地上，劃六條直線。這六條直線加上標竿，一共是七格，這七格就好比是「智慧的肇基」。我們每個人要努力來攀登這「智慧的肇基」。

4. 主持人拿出準備好的聖經題目卷，按照題目的順序，不必抽籤，請第一組的第一個人準備應答。如果答對了，就可以得到分數，每一道題目的分數從四分到八分不等，得到一分就可以登上一格「智慧的肇基」，得到四分就可以前進四格，以此類推。走完七格到達標竿，還可以再加七分，也就是每一組只要有一個人完成「智慧的肇基」，這一組就累積了十四分。第一組的第一個人如果不會回答或回答錯誤，就開放給他組的人搶答，答對一樣計分。

註：主持人在問題目時，唸完題目，可提示他們答案有幾個字，並提醒他們答案要每個字完全正確才算答對。

以下的聖經題目可供參考：

(1) 聖經第一句話：在起初：：（七個字）

答：天主創造了天地。創一1

(2) 天主照自己的肖像…… (六個字)

答：造了一男一女。創一27

(3) 第七天休息，天主…… (六個字)

答：祝福了第七天。創二3

(4) 在他鼻孔吹了一口氣，人就成了一個…… (五個字)

答：有靈的生物。創二7

(5) 天主說：只有……的果子不可吃 (四個字)

答：知善惡樹。創二17

(6) 天主取了他的……造了女人 (四個字)

答：一根肋骨。創二21

(7) 人要依附自己的妻子…… (六個字)

答：二人成爲一體。創二24

(8) 二人吃了果子，發覺自己…… (四個字)

答：赤身露體。 創三 7

(9) 天主召喚亞巴郎，我要使你…… (七個字)

答：成爲一個大民族。 創十二 1

(10) 天主制止亞巴郎，你爲了我竟連你的…… (七個字)

答：獨生子也不顧惜。 創二十二 12

(11) 天主在曷勒布山向梅瑟顯現說…… (五個字)

答：我是自有者。 出三 14

(12) 天主頒佈十誡，第一誡：我是…… (六個字)

答：上主你的天主。 出二十一

(13) 天主啓示撒慕爾，他答：請上主發言…… (八個字)

答：你的僕人在此靜聽。 撒上三 10

(14) 撒羅滿求上主：求你賜給你的僕人…… (四個字)

答：一顆慧心。 列上三 9

(15) 聖詠：我一呼求你…… (六個字)

答：你就應允了我。 詠四2

(16) 聖詠：上主悅納了：：（四個字）

答：我的祈禱。 詠六10

(17) 聖詠：上主你的名號在普世：：（四個字）

答：何其美妙。 詠八1

(18) 聖詠：上主我要因你的名而：：（四個字）

答：歡欣踴躍。 詠九3

(19) 聖詠：上主請你將生命的道路：：（四個字）

答：指示給我。 詠十六11

(20) 聖詠：上主的法律是完善的，能：：（四個字）

答：暢快人靈。 詠十九8

(21) 聖詠：上主的約章是忠誠的，能：：（四個字）

答：開啓愚蒙。 詠十九8

(22) 聖詠：上主的規誡是正直的，能：：（四個字）

答：悅樂心情。 詠十九 9

(23) 聖詠：上主的命令是光明的，能……（四個字）

答：燭照眼睛。 詠十九 9

(24) 聖詠：上主的訓誨是純潔的……（四個字）

答：永遠常存。 詠十九 10

(25) 聖詠：上主的判斷是真實的……（四個字）

答：無不公允。 詠十九 10

(26) 聖詠：上主是我的牧者……（四個字）

答：我實在一無所缺。 詠二三 1

(27) 聖詠：祂使我臥在青綠的草場，又領我……（七個字）

答：走近幽靜的水旁。 詠二三 2

(28) 聖詠：祂使我的心靈……（四個字）

答：得到舒暢。 詠二三 3

(29) 聖詠：祂爲了自己名號的原由，領我……（八個字）

答：踏上了正義的坦途。 詠二三3

(30) 聖詠：我不怕兇險，因……（五個字）

答：你與我同住。 詠二三4

(31) 聖詠：你的牧杖和短棒，是……（六個字）

答：我的安慰舒暢。 詠二三4

(32) 聖詠：在我對頭面前，你爲我……（五個字）

答：擺設了宴席。 詠二三5

(33) 聖詠：在我的頭上傳油，使……（六個字）

答：我的杯爵滿溢。 詠二三5

(34) 聖詠：在我一生歲月裡……常隨不離（五個字）

答：幸福與慈愛。 詠二三6

(35) 聖詠：我將住在上主的殿裡，直至……（五個字）

答：悠遠的時日。 詠二三6

5. 第一組的第一個人答完，就換第二組，以此類推。第一個人如果不能完成「智慧的

肇基」，例如只前進到第六格，沒有關係，就站在第六格，由第二個人繼續答題，答對的如果是六個字，第一個人可前進一格，完成「智慧的肇基」，第二個人就再前進五格，那一組最先累積分數到七十分，就是智慧的圓滿。

45

## 智慧的起點是切願受教

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：大本的聖經或聖歌本若干本。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：智慧書六 18—19。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹撒羅滿的智慧書以各種的勸諭提醒世人尊重智慧的故事。天主是智慧的，祂也願意將祂的智慧賞賜給我們，這個遊戲就是讓我們練習追尋智慧。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，請各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說智慧的起點就是切願受教，很多時候我們因為不夠虛心受教，而錯過了智慧的教誨，今天我們就要來練習虛心受教，主持人發給各組一本聖經或聖歌本。

4. 主持人告訴大家，現在每一組都有一本聖經，為表示我們有一顆虛心受教的心，我們今天不是用手去捧聖經，而是用我們的背，也就是每個人必須彎腰九十度，由別人將聖經放在我們的背上，然後「背」著聖經，繞標竿一圈回來；途中聖經不可以掉落地上，如果不小心掉落在地，要扣分，而且要回到起點重新開始。

註：如果擔心大家掉落的次數太多會將聖經摔壞，可以改用聖歌本代替聖經。

5. 主持人一聲令下，各組的人即刻「背」著聖經，一一前往標竿繞一圈折回，沒有扣分又最快回到起點的組就是最虛心受教的組。主持人要提醒各組，速度快沒有用，重點是不要被扣分。如果同時有兩組或好幾組都沒有被扣分，是很好的現象，表示大家都很虛心受教。

46

## 我選你作萬民的先知

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：聖經一本、先知簡介單一張、先知籤若干張。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：耶肋米亞先知書—4—5。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主召叫耶肋米亞先知為天主工作的故事。天主也在我們每個人的生活中，召叫我們為祂工作，這個遊戲就是提醒我們要學習隨從天主的召叫。

2. 主持人請參加的人圍成一個「U」字形，並將所有的人分成若干組，請大家就地坐下。

3. 主持人說耶肋米亞先知面對天主召叫時，曾向天主推辭自己年輕，不會說話，可是天主依然重用他，所以天主也將重用我們每一個人。主持人告訴大家，我們每一個人其實都肩負著先知的使命，所以我們要先來熟悉先知們的事蹟。

4. 主持人拿出準備好的「先知簡介單」和先知籤，請第一組選一位代表前來抽籤，每一支籤上會寫著一位先知的名字，不論抽到那一位先知，第一組的人就要向別組的人介紹那一位先知的事蹟。例如：如果第一組抽到的是約納先知，第一組的人就要向大家介紹約納。如：

\* 約納是阿米泰的兒子。

\* 天主召叫他往尼尼微城去。

\* 他卻乘船逃往塔爾史士，在海中起了風浪他被丟入海裡。

\* 天主安排一條大魚將他吞入肚中三天三夜。

\* 他獲救後便順從天主前往尼尼微城，勸他們悔改。

\* 尼尼微城的人聽從勸告獲得救援。約納對天主的寬免感到懊惱。

\* 天主以蓖麻樹為例開導約納。

5. 計分的方式是，每說出一項事蹟就計一分，說得越多得到的分數就越多；以約納先知為例，全部都有提到就可以得七分。第一組的人如果介紹得不夠完整，主持人可以稍加補充，讓大家都可以對約納先知的事蹟有較完整的認識。第一組介紹完畢，第二組繼續，以此類推，最後統計得分最高的組為最有潛力的先知。

6. 以下的先知事蹟可以作參考：

### § 梅瑟先知

- \* 出生在埃及的希伯來人。(出二)
- \* 由法郎的公主在尼羅河中拾獲撫養。(出二)
- \* 因打死一埃及人而逃往米德楊。(出二)
- \* 天主在看似燃燒的荊棘叢中叫了他。(出三)
- \* 上主向他啓示了自己的名字。(出三)
- \* 在法郎王前顯了十個災禍。(出七—十二)
- \* 帶領以色列人出離埃及。(出十二)
- \* 分開紅海。(出十四)

\* 由天主領受十誠。(出二十)

\* 未能進入預許的福地。(申三二)

### § 若蘇厄先知

\* 農的兒子。(蘇一)

\* 是梅瑟的侍從。(蘇一)

\* 繼承梅瑟的工作，帶領以色列人渡過約但河。(蘇三)

\* 製造火石刀在阿辣羅特山為以色列子民行了割損。(蘇五)

\* 帶領以色列人攻下耶里哥城。(蘇六)

\* 和阿摩黎人交戰時曾呼求上主停住太陽和月亮。(蘇十)

\* 劃分預許之地給十二支派。(蘇十三—二二)

### § 撒慕爾先知

\* 肋未支派的人。(撒上一註1)

\* 是不孕的亞納用苦淚和許願求得的兒子。(撒上一)

\* 斷乳後即住進史羅聖所。(撒上一)

- \* 他的啓蒙老師是厄里司祭。(撒上一)
- \* 幼年時天主曾親自召喚他。(撒上三)
- \* 一生做了以色列的民長。(撒上七)
- \* 奉天主的命給以色列人建立了君主政體。(撒上八)
- \* 立撒烏耳爲以色列第一位君王。(撒上八)
- \* 爲達味傅油立他爲王位繼承人。(撒上十三)

### § 厄里亞先知

- \* 北國(以色列)的先知。(列上二)
- \* 旱災時烏鴉定時爲他送食物。(列上十七)
- \* 住在匝爾法特寡婦家中並復活她的兒子。(列上十七)
- \* 與假先知比試。(列上十八)
- \* 在曷勒布山與上主對話。(列上十九)
- \* 爲厄里叟傅油立他爲繼承者。(列上十九)
- \* 斥責阿哈布王強佔納波特的葡萄園。(列上二一)

\* 上主派火馬拉的火車將他直接提升天。(列下二)

### § 厄里叟先知

\* 厄里亞的繼承人。(列下二)

\* 親眼看見厄里亞被提升天。(列下二)

\* 用厄里亞的外衣擊打河水使左右分開。(列下二)

\* 有一個特徵是禿頭。(列下二)

\* 有增油和增餅的奇蹟。(列下四)

\* 接受叔能婦人的款待並復活她的兒子。(列下四)

\* 基耳加耳飢荒時將毒物化為食物給眾人吃。(列下四)

\* 治好納阿曼軍長的癩病。(列下五)

### § 依撒意亞先知

\* 以色列民族史上最著名的先知。(依引言)

\* 出身貴族。(依引言)

\* 擔任先知四十年，歷經三個朝代。(依引言)

\* 南國（猶大）的先知。（依引言）

\* 四大先知之一。（先知書總論）

\* 有「舊約中的福音宣傳者」之稱。（依引言）

\* 阿摩茲的兒子。（依十三）

\* 曾奉主命裸體遊行做爲象徵以色列人的處境。（依二十）

\* 預言新耶路撒冷的降臨。（依五四）

### § 耶肋米亞先知

\* 四大先知之一。（先知書總論）

\* 擔任先知四十年。（耶引言）

\* 有「基督的預像」之稱。（耶引言）

\* 是舊約「哀歌」的作者。（哀引言）

\* 曾以自己太年青拒絕接受天主的召叫。（耶一）

\* 預言以色列復興。（耶三十）

\* 晚年時被挾持逃往埃及避難。（耶四三）

### § 厄則克耳先知

- \* 四大先知之一。(先知書總論)
- \* 出自司祭家族。(厄引言)
- \* 步齊的兒子。(厄引言)
- \* 蒙天主召選為南國充軍之地的先知。(厄引言)
- \* 奉天主的命以表演的象徵行為預示耶路撒冷日後的災禍。(厄引言)
- \* 在神視中吞書卷如同默示錄聖若望在神視中吞書卷一樣。(厄三)

### § 達尼爾先知

- \* 四大先知之一。(先知書總論)
- \* 出身貴族的猶太人。(達引言)
- \* 為拿步高王擄往巴比倫，接受王宮的高等教育。(達引言)
- \* 擔任巴比倫的監察史。(達六)
- \* 為奸臣陷害被丟入獅子圈中卻毫髮無傷。(達六)
- \* 用瀝青、脂油和頭髮作成丸子，殺死巴比倫人敬拜的大龍。(達十四)

\* 天使加俾額爾曾顯現給他。(達九)

\* 爲約雅金的妻子蘇撒納申冤。(達十三)

\* 二度被丟入獅子圈中六天，天主派哈巴谷先知給他送飯。(達十四)

### § 約納先知

\* 約納是阿米泰的兒子。(約一)

\* 天主召叫他往尼尼微城去。(約一)

\* 他卻乘船逃往塔爾史士，在海中起了風浪他被丟入海裡。(約一)

\* 天主安排一條大魚將他吞入肚中三天三夜。(約二)

\* 他獲救後便順從天主前往尼尼微城，勸他們悔改。(約三)

\* 尼尼微城的人聽從勸告獲得救援。約納對天主的寬免感到懊惱。(約三)

\* 天主以蓖麻樹爲例開導約納。(約四)

註：以上所列的先知事蹟，都是先知們較顯著的事蹟，如果有人提到上述之外的事蹟，可隨時查考聖經，以聖經所載為主。

47

# 上主將祂的話存在我心

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：紙杯若干個、雙面泡棉膠帶一卷、剪刀一支、彈珠若干個。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：厄則克耳先知書三 1—11。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹天主召叫厄則克耳先知為天主工作的故事。天主勉勵先知要將上主的話充滿五內，聽到耳中，存在心裡，這個遊戲就是讓我們練習將上主的話存在心中。

2. 主持人請參加的人排成兩排，兩個人一組，彼此的距離約一大步。

3. 主持人說厄則克耳先知面對天主召叫時，常將上主的話語存入五內，並甘之如飴，

我們今天也要來效法他。主持人發給每一個人一個紙杯和一小塊雙面泡棉膠帶，大家要將雙面泡棉膠帶一面黏在紙杯的側面，另一面則黏在自己心窩位置的衣服上。

4. 主持人再交給每兩人組七顆彈珠，告訴大家現在彈珠就代表是上主的話語，每一對兩人組要開始練習「將上主的話存在我心中」，也就是一個人拿著彈珠（上主的話），投向另一個人，另一個人不可以用手去接彈珠，要雙手放在背後，直接用黏在身上的紙杯去接上主的話，讓上主的話存在自己的心中。

5. 每接住一顆彈珠就計一分，彈珠如果彈出來依然不計分，因為沒有「將上主的話存在我心中」，第一個人投完七顆彈珠，就換另一個人投彈珠，累計兩次的得分就是這一組的分數，得分最高的兩人組為最棒的先知。

6. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，每一組裡也是採兩個人互投的方式，最後統計得分最高的組為優勝。

48

## 行走天主的道路

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：約五至七公尺長的紅色尼龍繩若干條、不同顏色的海報紙若干張、彩色筆若

干支、雙面泡棉膠帶一卷、剪刀一支。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：巴路克書三 9—15。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹巴路克先知苦心勸導以色列子民切勿背棄上主道路的故事。天主是愛我們的，總希望我們能走在祂的道路內，以避免罪惡，這個遊戲就是讓我們練習行走天主的道路。

2. 主持人將參加的人分成若干組，各組的人數最好相同，每一組至少要有九個人，請

各組選一位代表，到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說行走天主的道路並不難，只要我們的方向正確，一切都有天主的帶領，今天我們就要來練習選擇正確的方向。主持人發給各組兩條約五至七公尺長的紅色尼龍繩、一張海報紙、一支彩色筆和七小塊已剪好的雙面泡棉膠帶。

4. 主持人告訴大家，現在每一組都有兩條紅色尼龍繩，一端在起點請一個人抓著，另一端交給標竿請他／她抓著，這兩條尼龍繩就好比是「天主的道路」。兩條尼龍繩的距離不要太寬，約二十五公分，待會大家走「天主的道路」時，必須身體橫著走。海報紙要裁成七份，尺寸無所謂，由各組自定。海報紙裁好之後，各組要選一句聖經上的句子，最好是七個字，例如：上主是我的牧者。這句話就代表是本組的方向，各組要將這個句子，寫在七張海報紙上，一張紙寫一個字，寫好後在紙的背面貼上雙面泡棉膠帶。

以下的聖經句子可供參考：

\* 上主是我的明燈。

\* 我全心依靠上主。

\* 上主的手扶持我。

\* 上主悅納我祈禱。

\* 我全心讚頌上主。

\* 上主是我的力量。

5. 主持人一聲令下，各組的人就按照句子的順序，每一次有一個人拿著一張海報紙，走過「天主的道路」，將那張海報紙貼在標竿的身上，然後回到起點換下一位，最快完成的組就是行走天主道路最順暢的組。

49

## 達尼爾依賴上主入獅圈

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：五道關卡的題目。

遊戲方式：團體進行，不需分組。（此遊戲要分組競賽亦可）

聖經章節：達尼爾書六 1—25。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹達尼爾先知在面對奸臣陷害毫無畏懼、依賴上主大能進入獅圈卻毫髮無傷的故事。我們在生活中雖然常遭遇各種考驗，但天主大能的手總是保護我們，這個遊戲就是提醒我們要常信賴天主。

2. 主持人請參加的人圍成一個大圈，請五位志願者來到圈子中幫忙，五位志願者間隔一大步成一直線。

3. 主持人說達尼爾先知在面對奸臣陷害時，一點也不畏懼，今天我們也要體會一下他的感受。主持人告訴大家待會每個人都要像達尼爾先知一樣進入獅子圈，就像我們現在圍的這個圈子一樣，圈子內有五個人，就好比是五隻獅子；每隻獅子的手上都有一道題目，能正確回答題目的人就可以過關，答不出來或答錯的就要付出代價。

這個代價就是你要留下一件「紀念品」給獅子，而且這個紀念品一定是要戴在你身上或穿在你身上的才算數。例如：眼鏡、鞋子、耳環、假牙、衣服等。

4. 主持人拿出準備好的五道題目，交給五隻獅子，並告訴他們一定要嚴格把關，不可隨意放水。這五道題目都是和達尼爾先知入獅圈有關，所以主持人一開始講故事時可給大家一些提示。以下的五道關卡題目可供參考：

第一道——達尼爾先知在獅子圈時，天主派了誰來保護他？

答——天使。

第二道——達尼爾先知在獅子圈待了多久的時間？

答——從日落落到次日的清晨。

第三道——國王將達尼爾先知投入獅子圈後，他做了什麼？

答——回到王宮，整夜絕食，斷絕娛樂，徹夜失眠未睡。

第四道——達尼爾先知從獅子圈出來時，身上毫髮無傷，為什麼？

答——因為他信賴了自己的天主。

第五道——國王對那些陷害達尼爾先知的人做了什麼？

答——將他們和他們的兒子、妻子都投入獅子圈裡。

5. 主持人請所有的人依序前來過關，每道關卡五秒鐘的時間，答不出來就要留下「紀念品」給獅子。答對題目的人要保密，遊戲才會好玩。

6. 所有的人都過關之後，主持人可以請那些毫髮無傷的人出列，請他們和大家分享他們寶貴的體驗。

7. 同樣的玩法，可以將參加的人分成若干組，一組一組過關，看那一組毫髮無傷安然過關的人最多即為優勝。

50

## 大魚吞約納

適用場地：室內為宜，室外亦可。

適用對象：不拘。

使用道具：大的購物紙袋若干個。

遊戲方式：分組競賽。

聖經章節：約納先知書一1—11。

進行方式：

1. 主持人以簡短的話，介紹約納先知在海中被大魚吞入肚中獲救的故事。約納先知雖然意圖逃避天主交付他的使命，天主仍然耐心等待他回心轉意，這個遊戲就是讓我們體會天主的仁慈。

2. 主持人將參加的人分成若干組，請各組選一位代表。到各組前方約五至七公尺處，當作標竿。

3. 主持人說約納先知當時被大魚吞入肚中三天三夜，然後安然地獲救，一定有很深刻的體驗，我們今天也來體會他的感受。主持人發給各組一個大的購物紙袋，並請各組再選一位代表當「考核員」。「考核員」的位置是在各組的起點和標竿的中間，但是要互相考核，也就是第一組選出的考核員是要考核第二組，第二組的則是要考核第一組。擔任「考核員」的人需要準備一支手錶。

4. 主持人請各組的第一個人，將紙袋罩住自己的頭，並前進到「考核員」的位置，然後告訴大家現在我們每個人，都要來體驗一下約納先知在魚肚中三天三夜的感受。我們的頭都被罩住，就好像約納在魚肚中不見天日一樣；約納在魚肚中度過三天三夜才安然獲救，所以我們也要通過三關的考驗，才能安全過關。這三關的考驗是：

\* 第一關——祈禱的考驗，一分鐘的時間，唸一遍天主經、聖母經和聖三光榮頌。  
(重點是一定要唸得清楚及唸完，若超出時間沒有關係)

\* 第二關——讚頌的考驗，一分鐘的時間，唱一首聖歌(如果聖歌太短，不到一分鐘，不算過關，最起碼要一分鐘)

\* 第三關——講道的考驗，一分鐘的時間，講一篇道理，自定題目，中間不可以間

斷，如果中斷要重新計時。

註：購物袋最好大一些，除了可以將頭罩住之外，還可以留一些空隙呼吸，比較安全；千萬不要用塑膠製的購物袋，以避免危險。

5. 主持人一聲令下，各組的「考核員」即開始進行過關的考驗；三關都通過的，就幫他／她拿起紙袋，告訴他／她已安然獲救，他／她就拿著紙袋繞標竿一圈，回到起點，換下一個人繼續過關的考驗。各組的每一個人都要過關，最快完成考驗的組為優勝。

# 附錄一——適合室內進行的遊戲

- 1 天主創造天地
- 2 天主照天主的肖像造了人
- 3 天主祝福了第七天
- 4 善惡樹上的果子不可吃
- 5 男女二人結爲一體
- 6 人爲萬物取名
- 7 厄娃上了魔鬼的當
- 8 諾厄造方舟
- 9 巴貝耳塔
- 10 亞巴郎蒙天主召喚
- 11 亞巴郎爲羅特向天主求情

- 12 亞巴郎獻子
- 13 依撒格的雙生子——厄撒烏和雅各伯
- 14 若瑟解夢當宰相
- 15 逾越節的建立
- 16 梅瑟領以色列人過紅海
- 17 頒佈十誡
- 18 辣哈布拯救偵探
- 19 若蘇厄圍攻耶里哥城
- 20 基德紅選拔三百戰士
- 21 大力士三松
- 22 盧德拾取麥穗
- 23 撒慕爾蒙啓示
- 24 天主揀選達味
- 25 達味與巨人交戰

- |    |             |
|----|-------------|
| 26 | 撒羅滿向上主求慧心   |
| 28 | 厄里亞與假先知比試   |
| 30 | 厄里叟復活孩童     |
| 33 | 艾斯德爾獻計救族人   |
| 34 | 約伯受試探       |
| 35 | 上主是圍護我的盾牌   |
| 36 | 上主的手常扶持著我   |
| 37 | 上主悅納了我的祈禱   |
| 38 | 上主我全心讚頌你    |
| 40 | 我喜愛上主的殿堂    |
| 41 | 請向上主歌唱新歌    |
| 42 | 在萬民中宣揚天主的奇功 |
| 43 | 廢石反而成了屋角的基石 |
| 44 | 敬畏上主是智慧的肇基  |

- |    |            |
|----|------------|
| 45 | 智慧的起點是切願受教 |
| 46 | 我選你作萬民的先知  |
| 47 | 上主將祂的話存在我心 |
| 48 | 行走天主的道路    |
| 49 | 達尼爾依賴上主入獅圈 |
| 50 | 大魚吞約納      |

## 附錄二——適合室外進行的遊戲

- 1 天主創造天地
- 2 天主照天主的肖像造了人
- 3 天主祝福了第七天
- 4 善惡樹上的果子不可吃
- 5 男女二人結為一體
- 6 人為萬物取名
- 7 厄娃上了魔鬼的當
- 8 諾厄造方舟
- 9 巴貝耳塔
- 10 亞巴郎蒙天主召喚
- 11 亞巴郎為羅特向天主求情

- 12 亞巴郎獻子
- 13 依撒格的雙生子——厄撒烏和雅各伯
- 14 若瑟解夢當宰相
- 15 逾越節的建立
- 16 梅瑟領以色列人過紅海
- 17 頒佈十誡
- 18 辣哈布拯救偵探
- 19 若蘇厄圍攻耶里哥城
- 20 基德紅選拔三百戰士
- 21 大力士三松
- 23 撒慕爾蒙啓示
- 24 天主揀選達味
- 25 達味與巨人交戰
- 26 撒羅滿向上主求慧心

- |          |          |         |           |           |           |       |           |          |        |         |       |           |           |
|----------|----------|---------|-----------|-----------|-----------|-------|-----------|----------|--------|---------|-------|-----------|-----------|
| 41       | 40       | 39      | 37        | 36        | 35        | 34    | 33        | 32       | 31     | 30      | 29    | 28        | 27        |
| 請向上主歌唱新歌 | 我喜愛上主的殿堂 | 上主是我的牧者 | 上主悅納了我的祈禱 | 上主的手常扶持著我 | 上主是圍護我的盾牌 | 約伯受試探 | 艾斯德爾獻計救族人 | 友弟德英勇救族人 | 納阿曼得醫治 | 厄里叟復活孩童 | 厄里叟增油 | 厄里亞與假先知比試 | 罐裡的油一點也沒少 |

- 42 在萬民中宣揚天主的奇功  
43 廢石反而成了屋角的基石  
44 敬畏上主是智慧的肇基  
45 智慧的起點是切願受教  
46 我選你作萬民的先知  
47 上主將祂的話存在我心  
48 行走天主的道路  
49 達尼爾依賴上主入獅圈  
50 大魚吞約納

# 附錄三——適合團體進行的遊戲

- 2 天主照天主的肖像造了人
- 3 天主祝福了第七天
- 4 善惡樹上的果子不可吃
- 6 人爲萬物取名
- 7 厄娃上了魔鬼的當
- 8 諾厄造方舟
- 10 亞巴郎蒙天主召喚
- 13 依撒格的雙生子——厄撒烏和雅各伯
- 15 逾越節的建立
- 16 梅瑟領以色列人過紅海
- 17 頒佈十誡

- 19 若蘇厄圍攻耶里哥城
- 21 大力士三松
- 23 撒慕爾蒙啓示
- 24 天主揀選達味
- 25 達味與巨人交戰
- 26 撒羅滿向上主求慧心
- 30 厄里叟復活孩童
- 31 納阿曼得醫治
- 33 艾斯德爾獻計救族人
- 34 約伯受試探
- 35 上主是圍護我的盾牌
- 39 上主是我的牧者
- 47 上主將祂的話存在我心
- 49 達尼爾依賴上主入獅圈

## 附錄四——適合分組競賽的遊戲

- 1 天主創造天地
- 2 天主照天主的肖像造了人
- 3 天主祝福了第七天
- 4 善惡樹上的果子不可吃
- 5 男女二人結為一體
- 6 人為萬物取名
- 7 厄娃上了魔鬼的當
- 9 巴貝耳塔
- 11 亞巴郎為羅特向天主求情
- 12 亞巴郎獻子
- 14 若瑟解夢當宰相

- 15 逾越節的建立
- 18 辣哈布拯救偵探
- 20 基德紅選拔三百戰士
- 21 大力士三松
- 22 盧德拾取麥穗
- 23 撒慕爾蒙啓示
- 24 天主揀選達味
- 25 達味與巨人交戰
- 26 撒羅滿向上主求慧心
- 27 罐裡的油一點也沒少
- 28 厄里亞與假先知比試
- 29 厄里亞增油
- 30 厄里亞復活孩童
- 31 納阿曼得醫治

- 47 上主將祂的話存在我心
- 46 我選你作萬民的先知
- 45 智慧的起點是切願受教
- 44 敬畏上主是智慧的肇基
- 43 廢石反而成了屋角的基石
- 42 在萬民中宣揚天主的奇功
- 41 請向上主歌唱新歌
- 40 我喜愛上主的殿堂
- 38 上主我全心讚頌你
- 37 上主悅納了我的祈禱
- 36 上主的手常扶持著我
- 35 上主是圍護我的盾牌
- 34 約伯受試探
- 32 友弟德英勇救族人

50	49	48
大魚吞約納	達尼爾依賴上主入獅圈	行走天主的道路

聖經 A3122

---

書名 / 聖經跑跳蹦——舊約聖經遊戲

作者 / 葉榮福

---

准印者 / 洪山川總主教

發行者 / 鄧秀霞

出版 / 財團法人聖保祿孝女會附設上智文化事業

100 台北市忠孝西路一段 21 號

電話：(02)2901-7342 傳真：(02)2902-7212

讀者服務 e-mail：wisdompress@pauline.org.tw

---

服務處 / 聖保祿孝女會

242 台北縣新莊市三泰路 66 號

台北書局 / 郵撥：上智文化事業 19399740

100 台北市忠孝西路一段 21 號

電話：(02) 2371-0447 傳真：(02) 2371-7863

訂購服務 e-mail：stpaul@pauline.org.tw

台中書局 / 郵撥：財團法人聖保祿孝女會 21999096

400 台中市光復路 136 號

電話 / 傳真：(04) 2220-4729

高雄書局 / 郵撥：高雄聖保祿文物中心 42006873

802 高雄市五福三路 149-1 號

電話 / 傳真：(07) 261-2860

香港書局 / 聖保祿書局 e-mail：stpaulhk@netvigator.com

電話：(852) 9127-9624 傳真：(852) 2601-6910

澳門書局 / 澳門聖保祿書局 e-mail：Paulinas@macau.ctm.net

澳門主教巷 11 號 電話：(853) 2832-3957

---

印刷 / 永望文化事業有限公司

台北市師大路 170 號 3 樓之 3 電話：(02) 2368-0350

---

基督教 / 華宣出版有限公司

總經銷 235 台北縣中和市連城路 236 號 3 樓

電話：(02) 8228-1318 傳真：(02) 2221-9445

---

總經銷 / 貿騰發賣股份有限公司

235 台北縣中和市中正路 880 號 14 樓

電話：(02) 8227-5988 傳真：(02) 8227-5989

---

2000 年 11 月初版 2008 年 11 月二刷

定價 / 180 元

版權所有·翻印必究

國家圖書館出版品預行編目資料

聖經跑跳蹦——舊約聖經遊戲 / 葉榮福著.

——初版 ——台北市：上智，2000〔民 89〕

面； 公分

ISBN 978-957-9422-77-2 (平裝)

1. 聖經 - 舊約 - 教學法 2. 天主教 - 信仰

241.1

89018469

50個舊約聖經遊戲，  
讓您連跑帶跳，  
躍入聖經的無窮奧祕中……

Mod<sup>o</sup>E

聖經A3122

NT\$180



ISBN 978-957-9422-77-2



0 0 1 8 0



上智文化事業

9 789579 422772

Printed in Taiwan