



## 发现你生命的目标

Copyright © 2002 by LifeIMPACT Resources

生命游戏是一个以创意模拟真实世界的游戏。它提供玩家一个平台来体验真实人生并寻找上帝创造他们的目的。生命游戏初步的概念是针对青少年人而设计的,但在——观察逐年举办的成效后,发现此游戏也适用于所有年龄阶层的人士。

在这个虚拟的游戏实境里,玩家的年纪都被设定从 15 岁开始。接着,玩家可以随意按照各自的方式,经营他们梦寐以求的人生。玩家有机会追求理想、接受良好教育、寻觅高薪工作、买名车、投资产业、结婚,组织家庭等等。玩家逐步迈向成功的阶梯,达到人生的巅峰。



游戏中的每个环节将历时一小时,每环节玩家的岁数将增长 5 岁。玩家需要在每个环节进行时,照料自身的衣食住行。此外,玩家也有可能在这个过程中面对生活瓶颈,如:健康问题、意外事故、遭受罚款、甚至死亡等等,宛如真实人生。当然,没有人能知道自己会活多久,也许早故,又或有幸能安享晚年,平安老死。



生命游戏的始末,教导参与者在虚拟世界中,活出真实的人生。

至终,参与者将会自省自问,到底人生的意义为何? 为此,将达到生命游戏的终极目的-找到上帝为我们设定的人生目标。此外,游戏中也穿插一连串的小组讨论、戏剧、默剧、视频及资讯,均激发及挑战参与者:



- 1) 诚心归向基督,回转悔改。
- 2) 被主分别为圣,过着目标导向的生活。
- 3) 委身于十字架的道,衷心全职献身事主。





近年來,有將近 70%生命遊戲的玩家作了以上其一的決定。自 1984 來,生命衝擊營分別舉辦在馬來西亞,和其他十五个不同的国家,影響超過三萬人的生命。



## 反饋

“我的儿子到底在营会经历了什么？他一回到家就变个样了！我欣赏你们在营会所作的。”  
(一个学生的母亲)

“这个营会教导我人活着的意义...”  
- Lin Kwok(学生)

“提醒我不要再安逸的活着，而是要成为上帝的传福音使者...” - Li Hsein (学生)

“若没有永恒的异象，生命也不过如此。这个营会提醒我“基督徒”的定义，我活着世上的目的...” -Yoong Seng (青年人)

“若没玩，我的生命也不过如此。营会的结束也意味着要开始认真的过活！”  
-Karin Chang (青年人)

“在游戏里，我过得生活真是一塌糊涂。我绝对不要在现实生活中也如此过活，我要过得更有意义。这生命营给我一个很大的冲击。”  
-Kiah Loon (青年人)

“非常实际，非常逼真。所教导的根深蒂固扎入我心,是一个比单听道还要实际的方式。”  
-Lydia Lee (青年人)

“你在游戏里所作的正反映你在现实生活中作的。非常值得，你将会知道自己何去何从。”  
-Albert Teow (成年人)

“让我得以看见未来将要发生的事,我们太容易迷失及忘记我们在世上的本分，因此在忙碌的生活中，这是一个非常有力的提醒。”  
-Joanna Koay (成年人)

“它帮助我更清楚的看见上帝在我生命中的旨意为何...” -Joyce Wong (成年人)



关义佳牧师与团队

*Rev. John Kwan*

founder & game designer  
[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)





一个孩子如果瞥见他或她的未来，是否会选择活的不一样？如果他们尝试了成年生活真实的挑战，他们的为人与表现是否都会改变了？想象两天以内在一个安全的社会环境里，他们可以尝试活出他们小孩至成年人这成长的过程，在做出一些影响人生的具体选择的同时也发现生活的意义。少儿游戏，是属于有名的生命游戏的分支程序：一个以创意模拟真实世界的游戏。自 2002 年来，这少儿游戏在马来西亚，新加坡，香港，印尼，和印度已影响了超过一万四千人的生命。

少儿游戏提供小孩子一个平台来亲自体验他们自己所可以选择的生活。这模拟城市拥有大学，银行，邮局，市政厅，警察局，法院，监牢，民营企业，商场，高档的俱乐部，和其他很常见的机构。在这模拟城市里，孩子们可以自由的追求他们想要的生活与梦想。在营会的一开始，孩子们就需要做出一些关于他们所要追求和愿意学习的教育水平。根据他们的教育水平，他们可以找到一份职业然后花费大量的时间在工作场所和市场。一些年轻的创业者可能会选择比较有风险自创企业。他们的回归可能会高很多，而其他的孩子们可能采取更稳定的路

径来逐渐进展他们的事业。他们将用他们职业所获得的收入来解决他们的日常生活开支，如食品，服装，个人健康，住宿，交通，娱乐等。孩子们也可以选择为了升级到另一个社会阶层而购买汽车，房子，和电子配件。随着他们在城市里的成长，他们可以结婚生子，攀登成功的阶梯，甚至竞选城市的市长。在追求理想的情况下，他们可能会遇到意想不到的挑战，如失业，通货膨胀，政治，罪案的发生，意外事故，和其他常见的的生活问题，宛如真实人生。

每隔一小时他们的年龄会增加五岁。他们必须在这个时间框架里履行他们的个人基本需求，如食品，服装，个人健康，还税，汽车和/或房屋的费用。如果他们不能满足他们的个人基本需求，他们将面临各种后果，如意外的发生，罚款，与压力有关的疾病，延缓衰老，甚至过早死亡的结果。少儿游戏为孩子们准备一个很好的机会，让他们亲身经历和体验他们父母和其他成年人在生活中如何处理在工作场所，市场，家庭，和社会所面对的问题。这游戏也让他们在一个安全，可以犯错并从中学习的环境里面对生活里不同的挑战，考验和诱惑。

少儿游戏纳入一些创意性的教学经验，视频，戏剧呈现，组汇报等活动来鼓励孩子们去思考和理解在游戏里所获得的经验。通过玩耍，体验，和在发觉的过程中，少儿游戏帮助孩子们...

- (教育) 在踏入社会前看见教育的重要性。有了适当的教育可以使他们找到好的工作。指导员将以此为契机，鼓励孩子们为了共创美好未来而发奋图强。
- (儿童与父母的关系) 理解他们的父母所经历的艰辛，并学会在家里感激他们的付出。
- (性格发展) 彼此建立更好的关系，也在处理日常生活的情况时显示出良好的价值观。

少儿游戏主要是针对 10-14 岁的孩子，以“经历 - 发现 - 学习”的方式来扩大他们对自己和未来社会的视野。这游戏通常以最少四十人的规模和跨越两天的时间来进行。

Game developed by  
**LifeIMPACT Ministries**  
[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)  
Copyrighted © 2009 by LifeIMPACT Resources.  
All rights reserved.



# 预备自己踏入社会

Copyrighted © 2006 by LifeIMPACT Resources. All rights reserved.



**C**AREERgame™ 职场游戏是一个以创意模拟职场游戏，旨在设置一个环境让参加者可以发掘及体验从学生生涯踏入社会工作生涯的计划。职场游戏是生命游戏的分支，目标是中学生或是学院或大学生。这个体验游戏需要两天全时间完成，它让参加者预计可能有什么样的生活。



一个“虚拟”的城市设置，有基础建设及设施，如大学，银行，商场，美食广场，超市，医院，诊所，警察局，法院大楼，市政府，乡村俱乐部，运输，保险机构，金融贸易及等等。游戏从 15 岁开始，参加者可以追求他们的梦想 -- 获得最好的教育，毕业于专业学位，准备面试的履历表，找到合适的工作，关心他们的个人生活需要，购买他们的第一辆车，购买房子，适应不断变化的工作环境，为升职努力，考虑冒险作为一个年轻的企业家及攀登成功的阶梯。



生活既不是剧本也无法预测。参加者有平等的机会做出自由意志选择希望如何生活。每 90 分钟标志着度过了两年。他们会逐渐变老，有的甚至会更快的老化，这取决于他们如何照顾自己的需求 -- 食物，服装，保健和他们在工作，休闲，风险及在生活中后果的选择；



现实生活中，他们可能会遇到裁员，失业，通货膨胀，家庭责任，健康问题，意外事故，诉讼，贪污和甚至有可能死亡。



职场游戏设置一个平台让参加者发掘自己及事先体验生活。当一个人沉浸在这个游戏中，就会对真实生活有所反省。与其他只是启发个人知识的传统激励讲座相比，职场游戏刺激整个头脑，身体和情绪。这个方法容许参加者完全投入及开放自己去吸收和学习。最后，每个参加者会问，“哪里是我的人生航向？”，这就是整个计划的重点 – 提供一个机会发掘外面的真实世界。再加上励志讲座，小组讨论，真实的生活故事，创意小品，默剧，歌曲和视频，职场游戏提供参加者有一个平台发掘以下的需要：



1. 在学术上预备他们的未来的职业
2. 配合他们的性格预备他们未来的职业路线
3. 为职场预备自己的品格

自从 1984 年主办了第一个生命游戏，这个游戏已经在马来西亚，新加坡，香港及印度影响了三万个生命。



## 回应

“我学习到父母工作的辛苦及他们在我们身上需要花很多钱。。。我很开心可以学习机了解父母所面对的真实生活。我后悔浪费我父母很多的钱。” *Jessica Tan (学生)*

“你在营会中为我的孩子做了什么？他回来后变成另一个人。。。我喜欢你们在营会中所做的！” *(学生的母亲)*

“游戏教导我及让我看见在这世上生存的目的。。。 ” *Lih Kwok (学生)*

“很实际及和真实。。。所学习的功课根生蒂固在我心里。。。这个方法比在课堂上的学习更好。” *Lydia Lee (威青)*

“生命游戏改变我对生命的看法。我发现生活中大大小小的决定都影响生命。现在生活对我来说不只是纯粹活着，但是我的目标是活出有意义的生活。。。 ” *Sarah Tiong (威青)*

“它会提高每个人的醒觉。这是必要的节目” *Frankie (少年的父亲)*

“应该在比较年少时就有这个机会参与，请开放给更多年龄层参加。” *Liana (少年的母亲)*



[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)  
also the developer for  
LIFEgame™, JUNIORgame™ & WORLDgame™

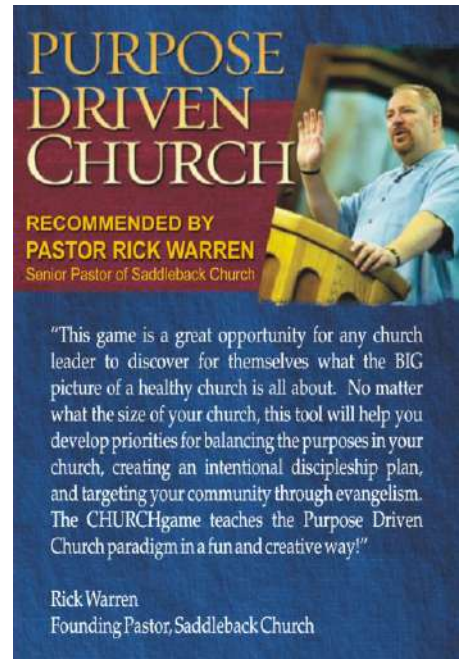




# CHURCHgame™

基于华理克牧师所写的《直奔标杆-目标导向的教会》一书，“教会游戏”设计以创意的方式教导平衡的教会增长原则。透过这游戏，参与者将能发现健康教会的大蓝图并且认识到每一个原则在增长过程中所扮演的角色。在教会增长原则真正被教会采用之前，它也提供参与者一个平台来实验不同的策略并经验所产生的结果。在教会游戏里可以学习到的增长原则：

- 5 个新约教会的目的（敬拜，团契，门徒训练，服事，布道）
  - 拟定优先次序的重要性
  - 计划短期及长期的增长策略
  - 明白 5 个教会原则之间的关系以及它们如何影响增长
  - 质和量的增长之间的关系
  - 基督徒会影响教会健康的个人习惯
  - 对社区非信徒的布道工作及建立桥梁带领他们进入教会
  - 训练信徒成为服事者及布道者
  - 发现个人的 S.H.A.P.E 及如何应用在教会事工
  - 处理冷淡信徒所带来的问题
  - 管理教会的财务 - 十一奉献、例常奉献、员工薪金、事工费用和维修费用
  - 计划教会的扩建以迎合增长
  - 记录及评估增长的情况
  - 招揽及训练全职员工及传道人
  - 设立牧养团队以达到有效率的团队工作
  - 迎战对教会的属灵攻击
- 。。。以及发现更多教会的增长原则。



从 2000 年被创发开始在马来西亚浸信会神学院，“教会游戏”已有超过三千个来自不同背景的参与者- 平信徒、教会领袖、训练员、牧者、宣教士、神学生及教授。

“教会游戏”是一个创意的训练工具来激励及动员信徒去满足耶稣基督所吩咐的大使命及大诫命。

LifeIMPACT ministries  
www.lifeimpactministries.com

A non-profit body that exists for the purpose of impacting lives creatively towards the fulfillment of Christ's Great Commandment and Great Commission.



Pastor John Kwan  
lifeimpactjohn@gmail.com

Rev., M.Div. (MBIS, Malaysia), B.A. (H.G. USA)  
PD Church Health Award 2003 recipient

Creator of the PD CHURCHgame,  
LIFEgame & MISSIONgame.

# GOSPELgame™ MISSIONgame™

恐惧是否使你不敢向非信徒分享你的信仰？你是否希望分享基督，但不知道从哪里开始呢？“传福音”对你来说遥不可及？你害怕涉身于分享福音？

福音游戏是由生命冲击团队与新加坡威克理夫合作创办的模拟游戏。游戏的目的是提供一个创意性的方法**培训**基督徒学习布道和宣教，**体验**预备及参与宣教的过程，并受**激励**接触失丧灵魂。



参加者在一个模拟城市的环境里操练布道的生活。参加者将面临如何平衡种种的张力，譬如事业，家庭职责，个人灵命成长，委身教会，和对宣教的呼召。工作场所及市场也让他们有机会接触到非信徒（由志愿者扮演）。



正如耶稣在使徒行传一章八节所说，“...并要在耶路撒冷、犹太全地、和撒玛利亚、直到地极、作我的见证。”参加者也可以到异国去宣教。他们将面对各种各样宣教士所面临的挑战，也会有为基督赢得生命的喜悦与兴奋。



当参加者在为福音祷告，为福音认捐，预备自己直接参与传福音时，他们将发现如何可以投资自己的时间，才华和财富进入神的国度。然后在最后点名的时候，参加者将站在主人面前交代他们的生活。



总结来说，福音游戏提供基督徒一个平台：

1. 克服分享福音的恐惧
2. 操练布道的生活方式
3. 透过祷告，认捐，预备及参与了解宣教
4. 领悟分享福音的紧迫性



“有人会因为你在天堂吗？”



Game developed by  
**LifeIMPACT Ministries**  
in collaboration with Wycliffe Singapore.  
[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)

Copyrighted © 2009 by LifeIMPACT Resources.  
All rights reserved.



# MISSIONgame™

恐惧是否使你不向非信徒分享你的信仰？你是否希望分享基督，但不知道从哪里开始呢？“宣教”对你来说遥不可及？你害怕涉身于宣教？



宣教游戏是由生命冲击团队与新加坡威克理夫合作创办的模拟游戏。游戏的目的是提供一个创意性的方法**培训**基督徒学习布道和宣教，**体验**预备及参与宣教的过程，并受**激励**接触丧失灵魂。

参加者在一个模拟城市的环境里操练布道的生活，同时在一个拥有不同的语言和文化的异国城市让他们体验宣教的经历。参加者将面临如何平衡种种的张力，譬如事业，家庭职责，个人灵命成长，委身教会，和对宣教的呼召。工作场所及市场也让他们有机会接触到非信徒（由志愿者扮演）。



正如耶稣在使徒行传一章八节所说，“...并要在耶路撒冷、犹太全地，和撒玛利亚，直到地极，作我的见证。”参加者也可以到异国去宣教。他们将面对各种各样宣教士所面临的挑战，也会有为基督赢得生命的喜悦与兴奋。

当参加者在为宣教祷告，为宣教认捐，预备自己直接参与宣教时，他们将发现如何可以投资自己的时间，才华和财富进入神的国度。

总结来说，宣教游戏提供基督徒一个平台：

1. 克服分享福音的恐惧
2. 操练布道的生活方式
3. 透过祷告，认捐，预备及参与了解宣教
4. 领悟分享福音的紧迫性

“有人会因为你在天堂吗？”



Game developed  
by  
**LifeIMPACT  
Ministries**



in collaboration with Wycliffe Singapore.

[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)

Copyrighted © 2009 by LifeIMPACT Resources.  
All rights reserved.



想象一下，若你是手握重权的国家领导人，你会如何管理你的国家？你会实施什么发展策略，同时一并处理国家所面对的棘手问题？你能为这世界带来改变吗？尽情发挥你的想象力投入这场极具创意的《世界游戏》吧！

《世界游戏》是一个互动式模拟游戏，以让玩家探索体验如何管理国家并处理全球性危机。这个虚拟世界包含：政府、天然资源及生产力、资源消耗、外交贸易、国际市场的波动、研究与发展、军事防御、联合国会议及区域性峰会和其他全球性议题。以这些元素作为背景，玩家可透过《世界游戏》这平台，发掘和体验真实世界所面对的危机，并且了解个别国家的决策能如何改变这个世界。



玩家将被随机分配到不同的国家。以团队方式运作，玩家将扮演国家领导人的角色：包括总理、国防部长、财政部长、工业部长，卫生部长、外交部长等等。无论是政治制度、经济增长、天然资源，工业生产，国民消费力、教育程度、卫生标准、军事力量、科技发展、宗教的影响力、外交关系、贸易政策等等，每个国家都各有区别。（资料摘自 CIA Factbook 2009）

现实世界会发生的事，都有可能发生在《世界游戏》里。每个团队需按照其国家经济及社会水平来制订国家方针与外交政策，以确保其国家能继续生存。每一项决策不



但会影响国家发展的进度，更可能对全球带来极大的影响。每个国家也将会面对系列的危机如赤贫，全球暖化，能源危机，瘟疫爆发，恐怖主义，政治暴乱，经济失衡，自然灾害，军事冲突等等。在这些问题中，玩家需决定只专注维持国家的现状，或放眼全球改变世界。



总括来说，《世界游戏》是一个互动虚拟游戏以提供平台让玩家探索发现：

- **知识或无知** - 当前世界所面对的热门议题
- **团队或个人主义** - 团队合作以带来改变的重要性
- **付出或消耗** - 改变领导方式来面对挑战
- **勇气或懦弱** - 改变世界的愿景

《世界游戏》也是一个理想的平台让玩家透过讲座及讨论认识当前的环境危机，并改变他们的生活方式。

1. 意识到人性是造成多数全球性危机的根本因素。
2. 意识到无私才是有效解决全球性危机的答案。
3. 意识到自己本身就是改变世界的一份子。



“改变世界，  
从我开始”



Game Created by  
LifeIMPACT Resources  
[www.lifeimpactministries.com](http://www.lifeimpactministries.com)

Copyrighted © 2014 by LifeIMPACT Resources.  
All rights reserved.