



欢乐大转盘

游戏集锦

室内游戏

郑可壮 主编

林出版社

快乐大转盘游戏集锦

——室内游戏

学林出版社

(沪)新登字 113 号

责任编辑:徐如麒

装帧设计:应黎声

周剑峰

快乐大转盘游戏集锦

学林出版社出版 上海文庙路 120 号
新华书店上海发行所发行 上海市印刷六厂印刷

开本 850×1156 1/32 印张 10 字数 200,000

1985 年 6 月第 1 版 1985 年 6 月第 1 次印刷 印数 1 7,000 册

ISBN 7-80616-104-X/G·18 定价:(全二册)13.50 元

上海东方电视台策划

主编	郑可壮		
编审	穆端正	徐景杰	刘文国
撰文	李燮智	徐利刚	包军英
	毛蓓蓉	傅亮	
插图	徐震	肖川	刘玉俊
摄影	丹孃	古升旗	

序

穆端正

时光飞转,《快乐大转盘》栏目伴随着东视的诞生,已经转过了整整100期。这档周末竞技游戏节目,从运筹到荧屏亮相,直至成为观众喜欢的东视名牌栏目,我一直对她投以较多的目光,密切关注她的成长。而今,全国各地的众多电视荧屏上都相继出现了游戏节目这个节目样式,也同样取得了较高的收视率,这是十分可喜的,也是对《快乐大转盘》的促进与挑战。

眼前这本《快乐大转盘游戏集锦》就是该栏目全体人员100期来良苦用心的结晶,细心翻看,我等于又一次地在打量、审视这100期所“转”过的历程。我觉得,就其栏目的自身特点而言,是较好地把握了参与性、娱乐性、知识性三者的共融糅和。该栏目的参与性已经进入了大众传播学意义上的最高层次即深度参与,通俗地讲,就是观众与编导们一块儿进行节目的制作,普通观众是荧屏的主人。这样看似动作不大的改革,却极大地缩短了荧屏与家庭小群体审美环境中的受众的距离。其娱乐性,则是利用游戏为载体,令观众在活泼、轻松的氛围里全身心地投入。不论对参与者,或是荧屏前的观众而言,都能激发他们或许是被封

存了的游戏意识或者说是游戏心态。然而,参与性和娱乐性又不过是手段,也就是“矢”,其终极的目标是要射击编导们预先设置的“的”,那就是知识性,其高明大气之处在于获取知识的过程是愉悦的,闲适的。三者的结合,既大大强化了电视的娱乐审美功能,又没有削弱电视的教育宣传作用,同时,还摆脱了不少娱乐性节目为乐而乐的盲目性和低俗,故而,该栏目的品位高下,已不言而喻。

若从电视艺术实践的角度去分析,该栏目的成功还在于编导们在具体做法上的魅力。认真归纳起来,我认为至少有四点值得思索。

其一,能“放出眼光”,大胆“拿来”。坦率地讲,该栏目最初是受海外娱乐节目的启发创作出来的。编导们的可贵之处,在于没有全盘吸收,照搬照套,而能够“开动脑筋,放出眼光”地“拿来”,提取了精华,剔去了糟粕,经过兼容并蓄、脱胎换骨之后,完全以另一种风貌呈现出来。单就其游戏的设置而言,就与众不同。像“六六过关”、“秀才揭榜”、“抛绣球”等等,都带有浓郁的民族风情和民俗特征,为观众所喜闻乐见;游戏不论大小,都能因地制宜,灵活多样,不受场地时空的局限,从内容到形式,可以说,都深深打上了民族化、上海化、甚至是东视化的烙印。

其二,主题突出。这是编导们最突出的匠心所在。每期节目均围绕一个主题,或配合党和政府的重大方针、重要决策;或围绕市民们近期的关注热点来进行铺排、敷设。如“新区新台迎新春知识娱乐大赛”、“迎东亚运体育知识娱乐大赛”、“市政重大工程建设成就及金融知识娱乐大赛”以及“法制知识邀请赛”、“菜篮子工程知识娱乐大赛”等等,都及时地、主动地配合了当时的中心工作。由于编导们能化严肃为轻松,变庄严为通俗,观众十分易于接受,也十分乐于接受,“寓教于乐”真正付诸实现,而不

再是一个美妙的承诺。应该说,该栏目不论是就城市精神文明建设而言,还是就构建大都市市民的整体素质而言,都是有相当作用的。同时,在某种意义上讲,由于其主题性的突出和主旋律的鲜明,也避免了游戏节目容易流于随意化、盲目性和无目标化,“游”到哪里算哪里。在另一方面,也为编导们提供了常办常新的题材,做到“为有源头活水来”。

其三,求新求变。纵观100期,可谓期期有新的面貌,新的惊叹,新的喜悦。编导们在求新求变中,能巧妙地掌握“变中有不变,不变中有变”的原则,就显得游刃有余。游戏“六六过关”期期必备,可每期的形式、内容、玩法,都能令观众感到新鲜活泼,不呆板。

其四,引进新体制。该栏目的另外一个令电视同行惊叹之处,在于她仅动用了东视的一个编制,其余的精兵强将皆是编导“招募”来的社会富余“脑筋”。编导、制片人合一,走节目制作的市场化道路,这也是《快乐大转盘》得以成功的一个重要原因。

从以上的探究中,我们不难窥出该栏目取得成功的原因了。但是,若要全面地分析,我觉得,还必须联系其深刻的社会背景和观众独特的审美心理需求,要从社会学、传播学、电视学、心理学等诸方面去深入研究,当然,这一课题,在此只能留待我们的电视理论家和观众去共同求索了。

100期既意味着圆满,又意味着一个新的开始。只有不断提高,不断挖掘,才能推陈出新。

我祝愿这朵荧屏新花,愈开愈艳,越发光彩照人。

1995年元月12日

(作者系上海东方电视台台长)

目 录

序	穆端正
嘴巴大转盘	1
同心协力三级方程赛	3
彩蛋生鱼	6
骑马击盔	9
姑娘与醉汉	12
瞎子瘸子同心协力奔前程	15
变形金刚投绣球	18
猪八戒娶媳妇	21
滚雷飞锣	24
雪山飞狐打老鼠	26
老头老太钓鱼乐	29
猪八戒摘瓜	32
假身舞会	35
明珠丰收	38
吹瓜运瓜入宝仓	40
瞎子搬豆腐	43
小心翼翼过三关	45
你追我赶	48
为您打开一扇窗	50

长笔绘宏图	52
铁道奇兵	55
巧筹资金	58
听歌传话	61
大红灯笼高高挂	64
金狮闹春	67
小狗钓鱼	69
小狗看家	71
天平在手	73
打假除劣	76
攀高救人	79
清除垃圾	82
高秀才学法	85
心领神会	88
侦探传雷	90
水满鱼活	93
海猴娶新娘	96
海猴接气球	99
海猴除妖	102
火眼金睛	105
攀登高峰	108
汉思游上海	111
阿富根忙秋收	114
小鸡啄辣椒	117
小狗小兔运菜忙	120
徐策跑城	123
挑滑车	126
猪八戒颠花轿	129

嘴巴大转盘

过程和气氛：

每队选派4名选手，上场排成一列。比赛前，由主持人介绍比赛内容，“过年啦，开心啊，三十夜里放爆仗，乒乓，一只爆仗上天啦！”比赛开始时，选手们根据主持人介绍的一段文字逐一对句，如第一位选手说“过年啦，开心啊”，第二位选手接上“三十夜里放爆仗”，第三位选手跟着说“乒乓，一只爆仗上天啦”，第四位



嘴巴大转盘

选手开始第二个段落“过年啦，开心啊。”第五位选手接着“初一早上放爆仗”，第六位说“乒乓、乒乓，两只爆仗上天啦”……依次递增。请注意，逢双日，是夜里放；逢单日，是早上放，不能搞错，谁说错了，就淘汰出局。到规定时间（如5分钟），看哪队剩下人数多，哪队便算获胜。

建议和提示：

这个游戏的产生在很大程度上是受了绕口令的影响，但在形式上又不同于绕口令。同样是语言文字，这个游戏更偏重于数字和逻辑的结合，所以，组织者在编排游戏时，一要考虑到数字的变化，使参赛者比赛时多动脑筋，避免简单重复；二要考虑到如何使段与段之间句子长短发生变化，使比赛渐趋复杂，增加游戏难度。如本游戏中，当一位选手说到“初十早上放爆仗”时，下一位选手“乒乓、乒乓……”数十一下后才能接上“十一只爆仗上天啦”，这样，游戏就更加紧张有趣。

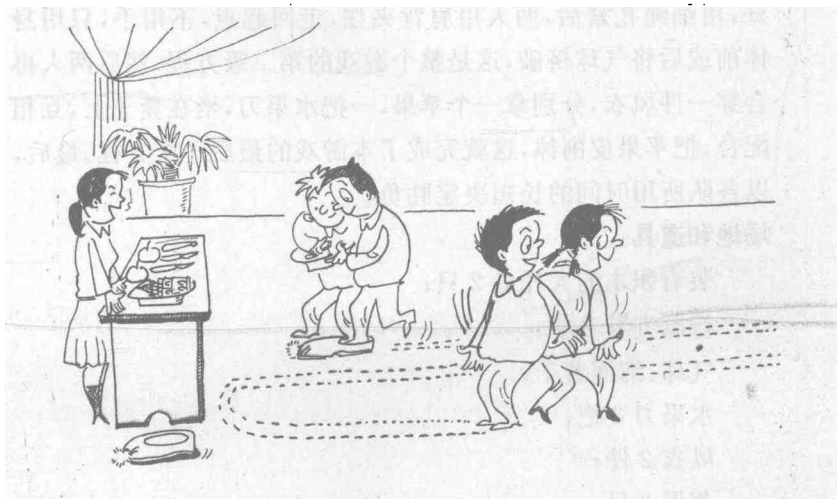
同样，组织者也可把一些简单音节融入游戏，使参赛者唱念结合，丰富语言内容。或者，组织者也可把方言融入其中，使游戏平添浓郁的地方色彩。

（该游戏选自新区新台迎新春——“七百杯”迎春知识娱乐大赛，1993年1月24日播出。）

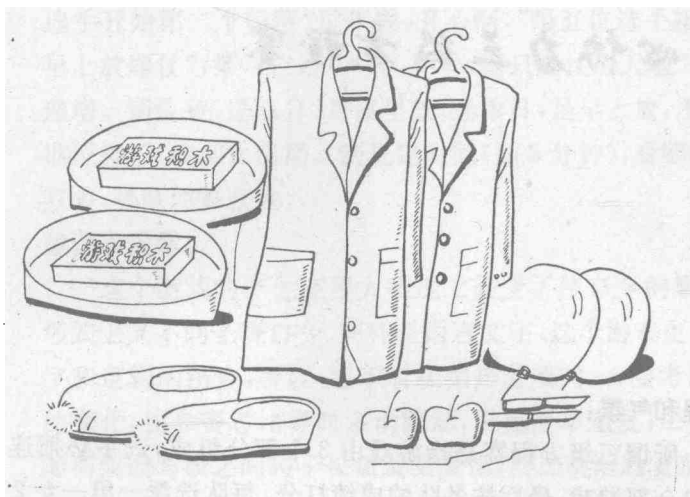
同心协力三级方程式

过程和气氛：

所谓三级方程式是指游戏由3个部分组成，选手必须连续完成全部游戏，最后按各队的成绩打分。每队选派一男一女2名选手参赛，比赛哨声一响，2位选手必须合穿一只特制大鞋，拿起一只大托盘出发，边走边将盘中积木拼好图案，到终点后交给



同心协力三级方程式



道具图

礼仪小姐,从而完成第一级方程;接着拿起一只气球,将气球吹好,用细绳扎紧后,两人用肩背夹住,走回起点,不用手,只用身体前或后将气球挤破,这是整个游戏的第二级方程;然后两人再合穿一件风衣,分别拿一个苹果,一把水果刀,坐在凳子上,互相配合,把苹果皮削掉,这就完成了本游戏的最后一个方程。最后,以各队所用时间的长短决定胜负。

场地和道具:

装有积木的大托盘 2 只;

特制大鞋 2 双;

气球、细绳若干;

水果刀 2 把;

风衣 2 件;

苹果 2 只。

建议和提示:

这个游戏是几个简单游戏的组合,运用时可根据具体情况加以修改,如在“七百杯”迎春知识娱乐大赛中,同样也是“同心协力三级方程赛”,内容却分别是:1. 整理扑克牌;2. 吹气球;3. 用筷子把浸在水里的玻璃球一只一只夹起来。这样,游戏内容选择面更广了,难易程度更容易掌握。

(该游戏选自新区新台迎新春——“七百杯”迎春知识娱乐大赛,1993年2月28日播出。)

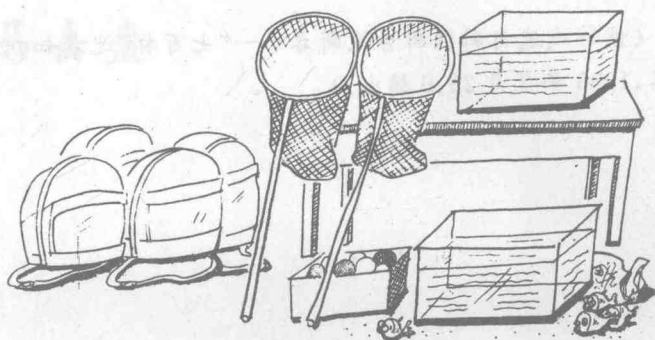
彩蛋生鱼

过程和气氛：

这个游戏以2个队之间抗衡的形式进行。每个队选派3名选手上场，每队的2个人背靠背站在场地的右侧，另一人站在左侧，主持人一声令下，比赛开始，站在右侧的2名选手立即戴上



彩蛋生鱼



道具图

摩托车头盔，外侧的人拿起一只彩蛋向后扔，背后一人连忙接住，然后把彩蛋扔向台左侧的另一名选手，该选手急忙用一网兜将彩蛋接住，接着立即跑到桌子后面，把彩蛋打开，把其中一尾小鱼倒入桌上的金鱼缸内，然后再跑回原来位置，继续比赛。比赛限时一分钟，最后看谁鱼缸里的小鱼最多，谁就是胜利者。

场地和道具：

- 网兜 2 只；
- 摩托车头盔 4 只；
- 长桌 1 张；
- 金鱼缸 2 只；
- 空心塑料彩蛋若干；
- 塑料小鱼若干。

建议和提示：

这个游戏要求一个比较开阔的场地，左侧的选手与中间的选手距离一定要拉开。另外，由于右侧的选手在比赛时要不停地向后扔彩蛋，所以比赛场地要有一定的高度，以免彩蛋中途打到天花板。

(该游戏选自新区新台迎新春——“七百杯”迎春知识娱乐大赛,1993年2月28日播出。)