

经典往事

老游戏

策划◎陈涌
编著◎蒋蓝

流行于中国中部和南方的

100

种老游戏记录着那难忘的童年

过去的事实让我们久久怀念，不能返回的童年始终是美丽的想象之所，伸向知了的竹竿，瞄准小鸟的弹弓，泥地上的弹珠，风中的纸鸢……一切都那么清晰，恍如旧日时光。



重庆大学出版社

经典往事

策划◎陈涌
编著◎蒋蓝

老游戏



重庆大学出版社

内 容 提 要

过去的事实让我们久久怀念，不能返回的童年始终是美丽的想象之所，伸向知了的竹竿，瞄准小鸟的弹弓，泥地上的弹珠，风中的纸鸢……一切都那么清晰，恍如旧日时光。

本书记录了20世纪五十至七十年代流行于中国中部、南方的100种现存或是已渐渐消逝的民间老游戏。作者采用质朴的语言对它们进行叙述并加以评价，让读者开启尘封已久的幻想，去演绎其中的故事，体会其中丰富的情感。

图书在版编目(CIP)数据

老游戏 / 蒋蓝编著. — 重庆: 重庆大学出版社, 2008. 5
(经典往事)

ISBN 978-7-5624-4482-4

I. 老… II. 蒋… III. 游戏—简介—中国 IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 044698 号

老 游 戏

蒋 蓝 编著

责任编辑: 贾 曼 夏 宇

版式设计: 向加明

责任校对: 谢 芳

责任印制: 赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 张鸽盛

社址: 重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)内

邮编: 400030

电话: (023)65102378 65105781

传真: (023)65103686 65105565

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (市场营销部)

全国新华书店经销

重庆市开源印务有限公司印制

*

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 14.5 字数: 223 千

2008年5月第1版 2008年5月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-4482-4 定价: 29.80 元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

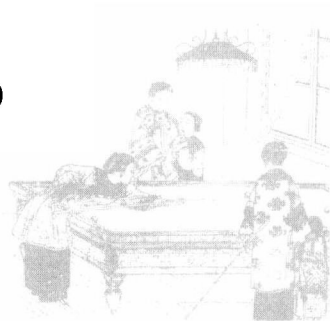
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书, 违者必究

特别说明: 本书因编排时间仓促, 有些图片未能与作者联系上。
请画作者见书后与我们联系, 我们将按规定付稿酬并致谢意!



亚当的肋骨与 孩子的泥巴(自序)



《旧约·创世纪》说，上帝怕亚当孤独寂寞，便取下亚当的一根肋骨造了夏娃。亚当说：“这就是我骨中的骨，肉中的肉，可以称她为‘女人’，因为她是从男人身上取出来的。”因此，男人注定要离开父母与女人结合，二人成为一体。为什么上帝要用亚当的肋骨而非地上的尘土造女人呢？根据经典的阐释，是因为男人与女人之间的联姻，才会达成两人生命与心灵的完美结合。但长久以来的婚姻状况，早已不复原初神启的旨意了。婚姻，正在成为一种无始无终的交换游戏；而亚当的肋骨，某种程度上说，未尝不是上帝手里的玩具。上帝童心大发，造出了人类，如今一直在欣赏自己的成就。上帝七天造人，造出了杰作亚当，又用亚当的肋骨造出了夏娃，这是一个神奇、完美的过程，可谁又料想过，连上帝造出的万物灵长的人类，也是来自那些寻常的泥巴呢？

还有一则关于上帝的轶闻，说是一个不谙世事的小天使，缠着上帝要玩具，上帝伸出大拇指说：“给你！”小天使真的攥住上帝的大拇指，有滋有味地吮吸起来。孩子能从大拇指中吮出什么？好玩而已。因此，即使神明到无以复加的东西，在孩子眼里，也仅仅是为了好玩。这又是什么？是天性。这种童年的“泥巴时代”，从我们的先人那里延续了几千年，一直没



有任何改变。直到某一天，我们突然感到在众目睽睽之下玩泥巴是一种丢脸的行径。但是，我们就成熟了吗？

某天我在回家的路上，偶然看到邻居家的小孩趴在地上玩泥巴，全神贯注，那副脏兮兮的专注神情，全然忘记了游戏之外的世界。我暗自心惊，似乎从泥巴的造型里看到了自己清贫的童年，相信35岁以上的人都会有同感。那时，游戏或玩具是陪伴自己度过孤独而纯真的童年的最忠实伙伴，再没有比游戏更能主宰一个孩子灵魂的东西了。

从心理学的角度来看，因为对现实的不满而怀念往昔是很自然的。然而，人类的怀旧也往往摆脱不了两种模式：从地缘角度展开的故土情感和从时间维度进行的童年追忆。过去的事实让我们久久怀念，不能返回的童年，始终是美丽的想象之所。伸向知了的竹竿，瞄准小鸟的弹弓，泥地上的弹珠，风中的纸鸢，五彩缤纷的香烟盒，一切都那么清晰，恍如旧日时光。开启尘封已久的幻想，去演绎其中的种种故事，体会其中丰富的情感，童年便复活在我们的现实之中，童年不再遥远。

东汉末年的王符在政论著作《潜夫论》里说：“或作泥车瓦狗诸戏弄之具，以巧诈小儿，皆无益也。”这样的“道德家言”，很可以代表中国古代正统观念对儿童游戏的态度。周作人就很不满地批评过这一点，他在《玩具》一文中借译文表达自己的意见说：“极言之，便是被说对于儿童漠不关心，也没有法子。第一是看不起玩具。即在批评事物的时候，常说，这是什么，像玩具似的东西！又常常说，本来又不是小孩！（为甚玩这样的东西。）”而在此之前，他在《绍兴县教育会月刊》上发表《玩具研究一》，也提出了“游戏者，儿童之事业，玩具者其器具”的观点。正因为对儿童有如此理解，由他打出“儿童的文学”之旗帜，也就变得十分自然了。在我看来，那些闪耀在老游戏中的清贫的诗意之光，注定要照耀一个人的一生。

无论游戏怎样，一般只有两大类：器物游戏和徒手游戏。从功能上着眼，民间游戏可划分为五类：室内生活游戏、庭院活动游戏、智慧游戏、助兴游戏和种类博戏。本书记录了20世纪六七十年代流行于中国中部、南方的100种儿童游戏，绝大多数笔者都亲身经历过。时间过去了30多年，但对这些游戏的历史、制作、规矩依然历历在目。写出此书的最大目的，就是为了铭记。

与如今五花八门的电玩、惊险的蹦极、时髦的滑板相比，我们的童年

游戏显得老土、简单，几乎不怎么花钱，因此，面对众多的老游戏，就像面对一杯醇厚的酒。它们长久地留在记忆中，我理解它们对于我们的意义，就如同初恋情人的玉照，始终会留在隐私的箱底。

不久前，我在网络上看到一则资料：“可联机的电脑游戏或网络游戏之所以叫MUD，起源于1989年8月，Carnegie Mellon的一个研究生，用了一个周末写了叫做TinyMUD的游戏：这是第一个多用户联机游戏，也就是网络游戏的最早原型。从这个MUD的缩写，人们能看到时下网络游戏的所有特征：M是众多(Multiple)，U代表使用者即玩家(User)，D的意思是空间或者世界(Dimension)。而这几个字母合在一起翻译成中文，就成了我们童年最常见的两个汉字：泥巴。”而在中国的神话谱系中，天地混沌，太初有情，女娲捏土造人，炼彩石补天，为人类酿造生机。泥巴以极强的黏合性及亲和力，让我们成熟，成为了人连通大地的密码，以至于后来，绝对不敢游戏人生。我想，这也就是“泥巴时代”对当下的塑造意义吧。

蒋 蓝

2008年3月10日在成都



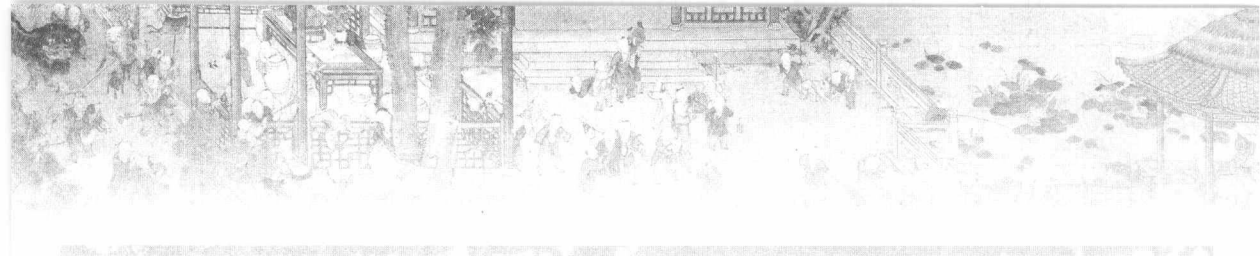


老
游
戏

经典往事

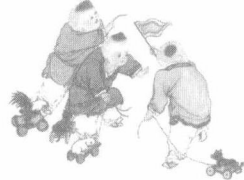
细心品味童稚岁月里的情感与行为，对于许多人来说，或许有些虚幻，所以，我不便多说什么。我会将许多曾经发生的事忽略，只珍藏下我记忆中不能忘却的事情。

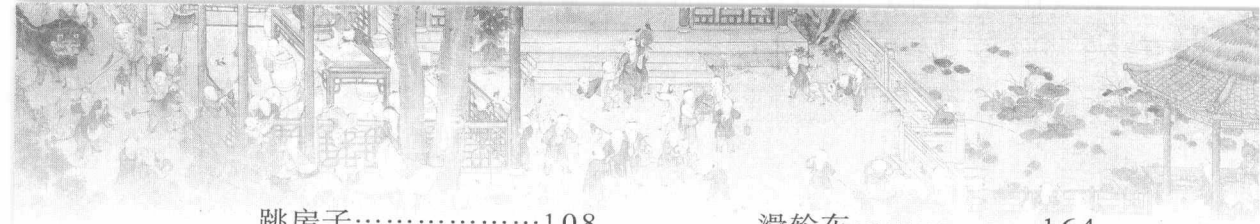
——【意大利】但丁《新的生命·前记》



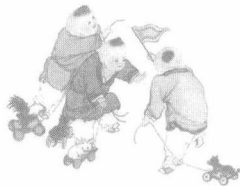
目 录

放漂流瓶·····	001	踢盒子·····	056
埋财宝·····	003	拍三角·····	058
滚铁环·····	005	捉迷藏·····	060
踩高跷·····	008	踢毽子·····	063
抽陀螺·····	010	抬轿子·····	066
打弹弓·····	014	叠罗汉·····	069
竹弩·····	017	骑马打仗·····	071
水枪·····	019	扳手劲·····	073
橘子皮枪·····	021	玩沙·····	075
玩泥巴·····	023	过家家·····	077
捏石膏·····	025	对掌·····	080
鼓疯子·····	027	下腰·····	082
纸艺及纸编·····	029	伸一字·····	084
放风筝·····	032	倒立·····	086
拍洋画·····	035	铁牛耕地·····	089
集糖纸·····	037	扔飞刀·····	091
赌烟盒·····	039	扭扁担·····	093
拼书纸·····	041	甩沙包·····	095
装矿石收音机·····	043	砍柴儿·····	097
打弹珠·····	046	跳绳·····	099
坐滑梯·····	049	抓布子·····	102
斗鸡·····	051	抓拐·····	104
跳八关·····	054	交线戏·····	106





跳房子·····	108	滑轮车·····	164
抓棋子儿·····	110	皮枪·····	166
斗蟋蟀·····	112	挖地道·····	168
粘知了·····	115	竹马·····	170
捉蚂蚱·····	117	划甘蔗·····	173
养蚕宝宝·····	119	挤刨花·····	176
烧蚂蚁·····	121	挑棍儿·····	178
摔泥炮·····	123	打雪仗·····	180
老鹰抓小鸡·····	125	揪冰溜子·····	182
贴大饼·····	127	梭豆腐块·····	184
击鼓传花·····	129	竹蜻蜓·····	186
万花筒·····	131	套圈·····	189
丢手绢·····	133	打诃·····	191
木头人·····	135	照妖镜·····	193
定身法·····	137	设圈套·····	195
弹球·····	139	拨巴郎鼓·····	197
三个字·····	141	斗草·····	200
海陆空·····	143	打水漂·····	203
玩触电·····	145	演幻灯·····	205
打电话·····	147	四顶与五顶·····	207
天下太平·····	149	打棍子·····	209
迈步·····	151	打瓦·····	211
猜字·····	152	拾子与撑子·····	214
攒刀·····	154	玩杠子·····	216
花窖·····	156	荡秋千·····	218
打水仗·····	158	放河灯·····	221
剪纸·····	160	参考书目·····	223
制作琥珀·····	162		





放漂流瓶

没有书籍参与的童年注定是残缺的，但好在20世纪60年代流行讲故事，这个办法多少弥补了书籍缺乏造成的不足。现在40岁以上的人大概都知道法国科幻作家儒勒·凡尔纳的小说《格兰特船长的儿女》，听父亲讲了无数遍这个故事，以至充满魔力的漂流瓶在梦里也闪烁着光芒。

新船邓肯号在试航时捕到一条鲨鱼，水手们在鲨鱼肚子里发现一只漂流瓶，瓶中的信件因受海水的浸泡而模糊不清。根据残存的字迹可以推测出，这是一个名叫格兰特的船长发出的求救信，他被困在南纬37°的某个地方。船主格伦纳凡为营救格兰特多方求助未果，在格兰特船长的一双儿女玛丽和罗伯特的请求下，毅然决定驾驶自己的邓肯号出航寻找。同行的除了玛丽和罗伯特外，还有格伦纳凡的夫人海伦娜、好友麦克那布斯上校和法国地理学家帕加内尔等人。他们找遍了南纬37°的所有陆地，登高山，爬冰川，过沼泽，遇到过地震、洪水和野兽，最后还同匪徒进行搏斗……

小孩子们听得入迷，也如法炮制开始行动，希望梦想会得到运气的眷顾。大家在作业本上歪歪扭扭地写上千奇百怪的“心愿”，诸如“我想要一把手枪”、“我想要一辆小板车”、“我要苹果”等当时的“最高理想”，然后装进玻璃瓶密封，再放到门前的河流里。开始，大家都很热烈，似乎快一点投放就能快一点得到回报。有的小孩找不到瓶子，急忙回家把老爸的瓶装酒偷出来，把酒倒完来作漂流瓶。小孩力气小，瓶子扔不远，每次扔出去，瓶子都会被水浪冲回来。结果当然不妙——那个在河边洗衣服的女人，就捡到了瓶子。我们就站在不远处眼睁睁地看着她读那张纸条。在大家的哈哈大笑里，洗衣服的女人也笑了……



◎经典往事·放漂流瓶 汪念先绘

更多的时候，是看到瓶子被流水缓缓带向天际，大家突然不说话了，都默默地坐在岸边，想自己的心事。

小孩子总是心急，第二天就早早来到河边，希望有什么回信。某个孩子眼尖，看到了一个瓶子，急忙捞上来

一看，原来是有个瓶子并没有远走高飞，而是被洄水带回来了，那就别提有多扫兴了！其余的孩子心里悄悄高兴着，认定自己的希望大概已经在另一个陌生的世界了。

什么时候有回报呢？大家期盼了几天，可是河水毫无动静。有个孩子回忆起来了：“哎呀，我们好像都忘了写地址了。别人即使要送我们东西，怎么找到我们呢？”这一说，大伙就更急了，于是纷纷再次慎重地放飞自己的希望。

成年以后，我们能够深切地感受到，希望到底是一种具体的东西。我想，往往跟童年时投放漂流瓶密切相关吧。

多年后，读着古人那些“红叶题诗”一类的典故，心里猛然一惊，这固然反映了深宫高墙中的宫女对自由生活和爱情的向往，但这些行为，其实也有一定的游戏成分，如我们的漂流瓶游戏。

尽管我们都知道，这个世界没有那么多奇迹，希望往往是一个善意的谎言。就像老师曾经说过的，不要打开漂流瓶，不要吃巫婆的苹果。既然没有王子和公主，这个严酷的世界也没有铺展在身边的童话。但是，谁也无法代替我们长大！于是，那时的希望，便一直活在如今的梦里。

理财宝

孩子打破懵懂的原因，现在总说是“知识启蒙”的缘故，但我怀疑这种过于理性的说法，多半是一些道德家的加工。孩子懂事的契机，往往与钱财的威力有关，也可以说，钱财就是打破懵懂无知的利器，这也反衬了俗语“穷人的孩子早当家”的经典意义。

因为家庭无法满足自己的游戏欲望，穷人家的孩子就十分珍惜偶然得到的各种宝贝，什么小玩具、小人书、小刀、木枪等。一旦他们懂得出土的东西叫文物，可以卖很多很多钱的时候，孩子们就开始了一个制造文物的实验。何况，土地不是让万物茁壮成长么？心理学家认为，喜欢玩藏东西的游戏，是儿童的天性，一是他们渴望发现；二是可以制造秘密，可以获得一种自鸣得意的成就感。

把自己舍不得吃、舍不得玩儿的宝贝烟盒、糖纸、水果糖或者三角，用塑料袋装好、扎紧，还要慎重地写



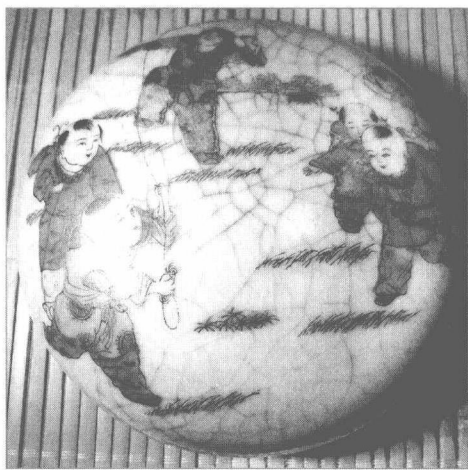
◎经典往事·儿童学种图 丰子恺绘





上名字，然后在自家附近挖一个坑，把宝贝埋进去。由于唯恐被别人发现，因而总是鬼鬼祟祟的，就像在干见不得人的勾当。孩子是希望宝贝迅速成为文物，能够给家人带来空前的惊喜。

他们怀揣着这个让人欣喜不已的秘密，既不能告诉同伴，也不能告诉父母，任凭激动得五官挪位，也绝对不吐露真言。但说话本来就是孩子的天性，要克制这个爱好，对他们来说是在自找苦吃啊！



◎经典往事·戏婴彩盒

时间总是过得慢极了，慢得令人心慌、心痒，一些孩子逐渐就淡忘了。而有的孩子却牢记在心，直到有一天，他终于忍受不了秘密的折磨，挥舞锄头把“秘密”挖出来，不但什么也没发现，反而连埋下去的“种子”也不见了。有可能是被别人挖走了，也可能是记错了地点，反正这成为了孩子无法解开的谜团。这样的经历，我就有过。

后来孩子终于忍不住把这个秘密告诉了父母，明智的父母则给他讲明道理，并对他创造财富的想法予以肯定。但有些父母就不耐烦了：“你的东西让地精拖走了！”这样的回答往往让孩子想得更多……



滚铁环

远在荷马时代，斯巴达儿童就有了滚圈子、木马、秋千等玩具，人们利用游戏对自己的后代进行生活、劳动等方面的技能教育和训练。滚圈游戏，在中国古代也有，至今上海、江浙一带，还以“滚圈子”来称呼滚铁环，似乎更合乎本义。想想也对，不是铁质的环，也照样可以滚动嘛。

滚铁环是男孩个个会玩的一种游戏，它是对人的耐心和平衡技巧的考验。用一根粗铁丝扭成的铁钩钩住铁环，就可以推动铁环向前滚动。技艺高超的男孩可以让这只“风火轮”一直不倒，其间要经过无数凹凸的路面和水坑，类似于一种简单的杂技了。

在黄泥路与青石巷里，孩子们不知疲倦地奔跑，铁环滚动时发出的声音悦耳而清脆，不但响彻我们童年的晨昏，甚至到今天，透过都市的喧嚣，那种纯粹的动人的声音仍能让人依稀分辨出来。

有些男孩为了增加铁环的声音“威势”，还在铁环上加了几个小铁丝做成的小圈，这样一来，铁环滚动时小铁丝圈与之摩擦的



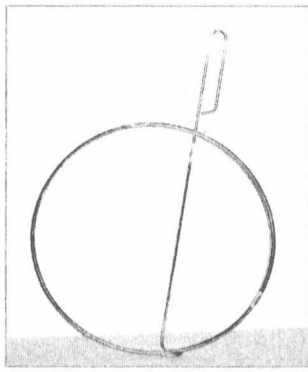
◎经典往事·滚铁环 汪念先绘



声音就特别大，其威势就如现在听到凯迪拉克的独特喇叭声，旁人立即谦恭地让出一条道来，让其耀武扬威地通过。学者张柠指出：“乡村男童的游戏都是没有边界、无法预知的，因此带有冒险性。比如‘滚铁环’的游戏，带着滚动的铁环毫无目标地狂奔。他们自己也不知道要跑到什么地方去。他们仿佛变成了一颗发射出去的、有去无回的石子。”其实，城市里的孩子，比这更野！

铁环最大的麻烦在于孩子无法自己动手制作，因此常常央求大人。首先，家里必须要有用粗铁丝箍成的、已经坏了的木桶，要知道这并不容易；其次，孩子的父母或者亲属是企业工人就最为理想了，悄悄干干私活就解决了，但这也并非易事。所以，对孩子来讲，有一个铁环是很骄傲的事情，他身后会跟着一大群眼巴巴的孩子。他们会热切地说：“你歇一歇吧，让我滚一次。”

奇怪的是，乡村铁匠、街道五金社等机构，从来就没有想到过要制造一批铁环上市销售。“他们挥舞着铁锤，脑子里想的全是稻子、植物、大粪、尿和水。他们只会制造生产工具，而不会想到飞奔的铁环后面的孩子。农民大概认为，平衡也罢，不平衡也罢，你自己看着办，我管不了那么多，态度十分决绝。”



◎经典往事·铁环



◎经典往事·滚铁环 古罗马雕塑《滚圈儿童》

什么是最好的铁环？每个地方的标准是不一样的。农村的孩子认为最好的铁环是榨桐油饼的铁箍，有宽宽的边子，而且散发着淡淡的桐油香。我童年生活的西南城市由于是老工业区，孩子们向往一种叫“锯齿铁环”的东西。这其实是大型锅炉里的一种钢垫片，约有4毫米厚、2厘米宽，外圈直径40厘米左右，内圈有整齐的铁齿，由于它是钢铸件，非常坚硬，声

音也十分清脆。由于玩得得意忘形，时不时会发生彼此铁环相撞的事情，这时候，一般的圆条铁环焊口往往会被它碰断，这大大抬高了锯齿铁环的地位。

滚铁环是需要技巧的。“通过加快速度以保持铁环的平衡，然后再调整自己的身体节奏，以保持跟铁环滚动时相同的节奏感，最后，



◎经典往事·滚铁环 选自秀论坛《经典童年游戏》

我们自己变成一个个铁环，在村子里四处飞奔。这种速度和平衡游戏，比开车更为直观。因为车轮的动力在柴油机的气缸上，我们只需一些按钮就成；而铁环的动力在我们的手腕儿上，可以直接感知。所以我们可以想象自己是一个铁环，而无法想象自己是一辆车。同时，滚铁环游戏只有孩子才玩，成人不会介入，因为它没有任何直接转化为实用功能的可能性。正是这种无用性，保全了滚铁环游戏的贞洁。”（张柠《中国乡村的游戏和玩具》）在我的记忆中，滚铁环游戏中比试“慢”是最有意思的，大概类似于比赛慢速骑自行车。铁环不能停下来，它必须徐徐转动，在平衡与挪移的重心之间，童年不断摇摆！

一个时期，民警和居委会联合收缴铁环，理由是不安全，声音还影响居民休息，但孩子们坚决不上缴，为了保卫唯一的玩具，我们想尽了各种办法。记得老师要缴我的锯齿铁环，我情急之下反问了一句：商店里很多卖菜刀的，也很危险，你们怎么不去收缴呢？气得老师半天说不出话来。

时至今日，我还清楚记得童谣《滚铁环》，就像铁环里的人生——

滚铁环，转圈圈，
推到西来推到东，
小汽车呀比一比，
谁的轮子跑得欢。





踩高跷

高跷是北方秧歌舞蹈中常见的节目，但它的起源可以追溯至春秋时代。那两根悠长的竹竿悄悄地插进了童年，惹得孩子们手舞足蹈。一些踩高跷的高手，手不抓竹竿就可以控制住竹竿的来去方向，仅凭竹竿就能走过一街又一巷，还可以踩着竹竿大步大步地跑，或是跳过干沟，甚至利用竹竿翻墙！竹竿就像他们身体的一部分，简直神乎其技。



◎经典往事·踩高跷 选自《龙骨》，俞子丹绘

善于模仿本来就是儿童的天性之一，何况需要的东西并不复杂，但要能够运用自如，却并不是一件简单的事。在北方一些地区，小孩玩的高跷是在竹竿（木杆）上离地适当的地方钉上一块木板，可以让脚踏牢。小孩最喜欢踩着它去踩水、过水沟，反正都不会湿脚，自然也不会弄脏鞋袜。但在南方就不用这么麻烦，何况，用钉子如何在竹竿上钉呢？那一钉就破了。竹竿很容易找到，那个年代没有尼龙绳，细麻绳就是最好的捆