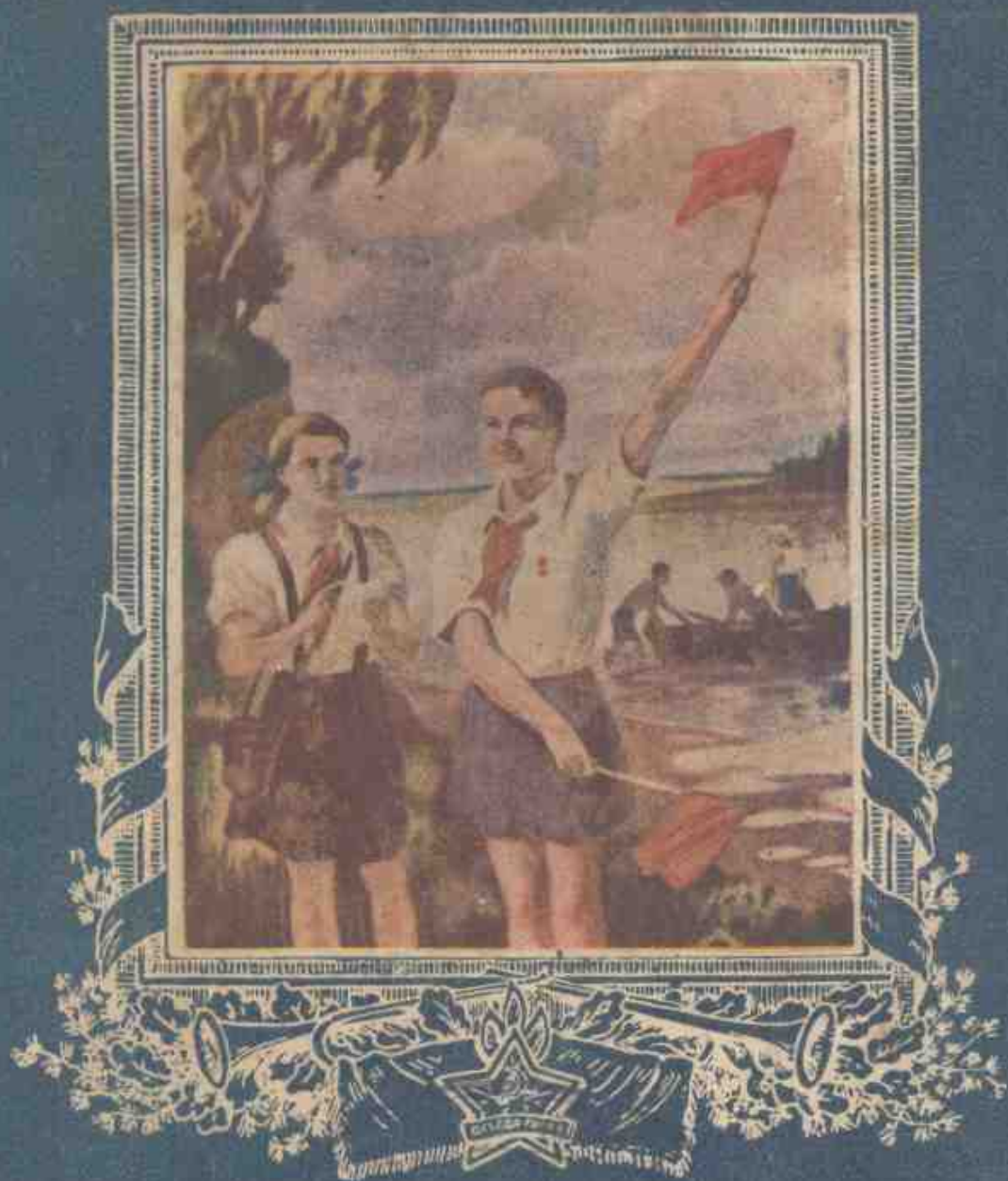




少先隊遊戲彙編

正風出版社印行

編彙遊戲隊先少

正風出版社印行

Н. СТУДЕНЕЦКИЙ, В. ЯКОВЛЕВ

ИГРЫ ПИОНЕРОВ

издание 2-е, дополненное

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ «МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»
1951

少先隊遊戲彙編

著者 斯吐金森茨基 印刷者 文明書局印刷所
雅考甫列夫 上海西康路337弄90號
譯者 相魯之 王懋堅 出版期 1953年3月週初版

正風出版社

出版部：上海濱滬路100號
編輯部：南京西康路44號

書號198 印數0001—6000

★有版權★

定價頁196

目 錄

對少先隊輔導員的講話·····	1
(一) 遊戲的教育意義·····	1
(二) 對遊戲的興趣·····	4
(三) 遊戲者的年齡·····	5
(四) 遊戲的準備·····	6
(五) 遊戲中的組織性與遊戲者的紀律·····	8
(六) 在遊戲中培養少先隊積極份子·····	9
(七) 少先大隊遊戲館·····	10
第一章 夏季野外遊戲 ·····	14
(一) 偵察員遭遇戰·····	14
(二) 在敵人後方·····	16
(三) 秘密電話綫·····	21
(四) 突圍歸隊·····	23
(五) 誰升起了營火? ·····	28
(六) 不用眼睛認路·····	30
(七) 危險地區·····	32
第二章 操場遊戲 ·····	36
(一) 準確投擲·····	36
(二) 圈外柱子·····	36
(三) 傳環比賽·····	37
(四) 黑白分明·····	39
(五) 秘密傳球·····	39
(六) 拖入禁圈·····	40
(七) 拔河搶柱·····	40

(八) 三國爭雄.....	41
(九) 平地釣魚.....	42
(十) 結對圈人.....	43
(十一) 連續越障賽跑.....	44
(十二) 雙圈球.....	46
(十三) 圈外投球.....	47
(十四) 木餅攻城.....	48
(十五) 相向接力賽跑.....	50
(十六) 雙環過界.....	51
(十七) 射箭接力賽跑(1).....	51
(十八) 射箭接力賽跑(2).....	53
(十九) 鬥力遊戲.....	54
(二十) 奪旗(1).....	55
(廿一) 奪旗(2).....	55
(廿二) 擊木遊戲.....	57
(廿三) 棍打小豬.....	58
(廿四) 守衛木柱.....	59
(廿五) 滾環賽跑.....	60
第三章 小隊郊遊時的遊戲	61
(一) 藏旗.....	61
(二) 尋找小隊長.....	62
(三) 費解的信.....	62
(四) 費解的畫片.....	63
(五) 捉特務.....	65
(六) 臨時草地體育場.....	65
1. 傳球賽跑.....	66
2. 投環賽跑.....	66
3. 托豆賽跑.....	67
(七) 歸途.....	68
(八) 奇異花朵.....	68

(九) 花與葉	69
(十) 少先隊的電報	69
(十一) 誰先把水燒沸?	71
(十二) 火車速度	71
(十三) 携棍賽跑	72
(十四) 浮游標靶	73
第四章 敏捷、準確與熟練 (二個小隊的比賽遊戲)	74

第一回合

(一) 它比它長幾倍?	75
(二) 誰記得多?	76
(三) 辨別變化	76
(四) 四環套腿	76
(五) 手指托棍	77

第二回合

(一) 確定物體高度	77
(二) 改變了什麼?	78
(三) 狡黠的問題	78
(四) 地上環靶	79
(五) 拍球賽跑	79

第三回合

(一) 目測距離	80
(二) 找成對的葉子	80
(三) 敘述插畫內容	81
(四) “連中三元”	81
(五) 寂靜前進	81

第四回合

(一) 壺裏有幾杯水·····	82
(二) 註明殘局·····	82
(三) 試作踪跡辨別家·····	83
(四) 誰趕得速? ·····	83
(五) 誰的杯中水多? ·····	84
第五回合	
(一) 誰疊得彩? ·····	84
(二) 地圖上對彩·····	85
(三) 東西就藏在你的眼前! ·····	85
(四) 誰投中得多? ·····	85
(五) 足球選手繞旗賽跑·····	86
第五章 天雨時室內遊戲 ·····	88
(一) 音同義不同·····	88
(二) 藏字·····	89
(三) 我們走到了那裏? ·····	90
(四) 完全相反·····	91
(五) 謎語·····	92
(六) 城市與河川·····	93
(七) 祕傳雙環·····	93
(八) 臨判·····	94
(九) 單字連鎖·····	95
(十) 報數——不要把數目報錯了! ·····	96
(十一) 意外的聚會·····	96
(十二) 右鄰·····	97
(十三) 犯諱的字母·····	98
(十四) 一二三四五·····	98
(十五) 活動球盤·····	100
(十六) 小字典·····	100
第六章 兒童節日遊戲 ·····	104

(一) 愉快的旅行	114
(二) 小隊行軍	119
(三) 長字	111
(四) 辨色競賽	112
(五) 小遊戲(1)	113
(六) 小遊戲(2)	116
(七) 小遊戲(3)	118
(八) 魔棍	120
(九) 經過五個城市的旅行	123
第七章 水上遊戲	129
(一) 支隊渡河	129
(二) 迎頭渡河	130
(三) 淺水接力賽跑	130
(四) 淺水迎頭接力賽跑	131
(五) 海馬	131
(六) 抬人渡河	132
(七) 潛水接力賽跑	132
(八) 水上捉鬼	133
(九) 漁夫和游魚	133
(十) 獵人與野鴨	134
(十一) 撈木競賽	135
第八章 體育遊戲	136
(一) 排球	136
(二) 籃球	139
(三) 俄羅斯棒球(壘球)	144
(四) 四柱棒球(四柱壘球)	145
(五) 擊木(五柱擊木遊戲)	146
(六) 槌球	148
(七) 兒童曲棍球遊戲	152

第九章 各季野外和操場遊戲	154
(一) 兩條路中哪一條?	154
(二) 祕密信件.....	156
(三) 信通員和偵察員.....	159
(四) 痕跡壓痕跡.....	161
(五) 傳鈴.....	162
(六) 獵人.....	163
(七) 挑戰.....	164
(八) 突擊雪堡.....	165
(九) 投擲雪球.....	167
(十) 滑雪越障接力賽跑.....	168
(十一) 活動標靶.....	169
(十二) 滑雪員們，恢復原位!	169
(十三) 乘雪橇由高而下.....	170
(十四) 穿著滑雪板由高而下.....	170
(十五) 環形曲棍球.....	171
(十六) 擊球入鍋.....	172
第十章 遊戲用具之製造與實用常識	174
(一) 遊戲架.....	174
(二) 遊戲用具的製造.....	177
(三) 怎樣依照方位角行進.....	179
(四) 如何確定已走過的距離.....	181
(五) 兩人抬人.....	182
(六) 少先隊信號站.....	182
(七) 怎樣繪製路線略圖.....	183
(八) 一個求出火車速度的方法.....	185
蘇聯的“準備勞動與衛國”體育制度.....	186
“少年準備勞動與衛國”測驗項目標準表(十四——十五歲的男 女少年)	

對少先隊輔導員的講話

一、遊戲的教育意義

兒童們都喜歡遊戲。遊戲對於他們不僅是休息和消遣，而且是日常活動的必要形式，因為他們在日常活動中可以發揮積極性與創造性。但遊戲能否成為兒童有益於健康的休息，有益於發展智力的娛樂，這和教師以及少先隊輔導員都有關係。如果具備了這些條件，遊戲便成為一種有教育作用的組織力量和手段。

就拿那種具有特殊形式的少先隊遊戲例子來說吧，例如野外遊戲，即在寬廣的場所——田野、樹林——所舉行的遊戲。這種遊戲，往往是以軍事題材作基礎，用理想的戰鬥行軍生活，來掌握兒童的幻想力。在這種生活裏結合着偵察員的敏捷與機智，哨兵的警惕性，辨踪索的尖銳眼光和觀察力，以及指揮員的進取心和機敏。兒童們，特別是少年，誰不想發展自己這些高貴的品質呢？

輔導員一面滿足少先隊員們對這種遊戲的愛好，一面在進行這些遊戲的時候不應忽略教育任務。如果遊戲對於兒童，僅是一種消遣，一種愉快和引人入勝的娛樂，那麼，對於指導遊戲的輔導員來說，它首先應該是對少先隊員施行教育工作的一種手段。野外遊戲培養集體主義的精神，養成紀律性和友好協同動作的習慣，鍛鍊勇敢和意志，發揚獨立解決在遊戲進程中發生的問題的習慣。少先隊員參加了這種遊戲，即可獲得各種切合實際的技能：像偽裝的屏息秘密無聲的移動，利用地面物體作掩護匍匐前進，在野外判斷方向等等。

在遊戲中，趣味性和有益的因素結合起來，那末這種遊戲所具的價值也

越大。顯然，不僅野外遊戲是這樣，少先隊員所舉行的一切其他遊戲也都是這樣的。

在場地上舉行的戶外遊戲，包括：賽跑，跳躍，投擲，以及其他各種體育練習。可見有許多遊戲是少先隊員們打下從事更複雜的競技運動——籃球和排球——的基礎。滑雪與滑冰實際上對於初學者是一種帶有趣味遊戲形式的特型訓練。各種發展目測力、視力記憶、觀察力、準確、敏捷及其他技能的遊戲，並不是偶然稱為具有鍛鍊性的遊戲的。因為它們可以用來鍛鍊各種不同的技能，所以常常在少先隊小隊和中隊集會中被列為重要的組成部分，少先隊員用來彼此比賽他們在課堂上或從書本裏得來的知識的遊戲，都是有它一定的教育意義的：例如文藝遊戲，地理遊戲，少年自然科學研究者遊戲等等都是如此的。

輔導員要努力使遊戲能更全面地吸引所有的少先隊員，同時應當細心注意使遊戲的興趣不致蛻化為不良的情緒。這種不良的情緒有時會發生在隊與隊的比賽中，特別是在運動競技遊戲中。在這裏恰好令人想起馬卡倫柯的教育名言：“要……戒除任何誇耀，養成對對方力量的尊重，注意隊中的組織性和紀律性的鍛鍊。最後，要做到對於成敗抱心平氣和的態度”。（見馬卡倫柯著：論兒童教育講演集，第四講）

在隊與隊的運動競技遊戲和少先隊員野外遊戲中，我們要在一定程度上培養兒童這些優良品質：組織性，紀律性和自制力。

這一切都說明，如能把遊戲善於利用，它確有重大的教育意義。這也說明了為什麼在少先隊工作的實踐中，遊戲是這樣被廣泛地運用着。

少先隊中隊工作計劃中遊戲的地位

由於上述，可見不能把遊戲看成少先隊中隊工作中的某種偶然的和次要的事情。在少先隊工作內容中，遊戲有其一定的地位；因此，在中隊的工作計劃中應有具體的說明。

富有經驗的輔導員並不單純地隨便把什麼“遊戲”寫在計劃內，而要指明到底是哪一種遊戲，也就是要選擇他認為當前比其他遊戲更重要的遊戲。

選擇遊戲，究竟應該根據什麼呢？

幫助少先隊員擬訂中隊的計劃時，輔導員通常是根據少先隊組織當前的基本任務來擬訂。例如，其中一項是幫助改進教學過程，提高成績，加強學

生的自覺紀律。實際上在隊的工作計劃中，這些企求可用座談會，組織某一課程的學習小組，參觀博物館，討論書本，舉行有興趣的科學晚會等形式來解決。在所列舉的工作形式中，有助於求知慾發展的遊戲，可能佔有特殊的地位。這類遊戲，像“城市與河流”，“完全相反”，“音同義不同”，“藏字”等等（上列各種遊戲可於本書內找到——譯者註），可按主題的特徵列入中隊的工作計劃中，而並不僅僅因為它們能使隊的集會更熱鬧和更富有興趣而已。

現在另舉一例。少先隊組織的重要任務之一，就是養成少先隊員及學童對體育的愛好。我們願意我們的兒童都是健康的，刻苦耐勞的，我們願意看到他們成為敏捷、準確並會奔跑、跳躍、游泳和克服各種障礙的人。共產黨和蘇維埃政府不斷關懷着增進繼起後輩的健康和加強兒童們的體育教育。全蘇聯列寧共產主義青年團第十一次代表大會的決議指示說：“在各學校中必須保證體育和運動工作的廣泛發展，鞏固體育團體，注意開展各種運動和運動遊戲。例如，田徑賽、體操、滑冰、滑雪、游泳、射擊以及旅行、排球、籃球和網球”。蘇維埃學童在迅速實現代表大會這些指示方面具有很大的可能性。在我國各學校兒童公園和兒童宮，都為兒童設立了運動場，游泳池，游泳站，溜冰場，滑雪站和無數的兒童體育場。

蘇聯列寧共產主義青年團第十一次代表大會的指示，給輔導員們指出了少先隊員和學童們在體育教育方面各種各樣的工作途徑，使運動、旅行、體操和各種遊戲都能合理地結合起來。在小隊集會上時常進行鍛鍊少先隊員達到“準備勞動與衛國”制徽章標準的體育活動，在中隊和大隊中成立運動小組和運動隊，舉行運動比賽和運動大會。但是要知道鍛鍊兒童達到“準備勞動與衛國”制徽章的標準和從事競賽的標準，不僅可以運用普通鍛鍊的辦法，並且還可以運用其中含有體育練習成份的各種遊戲來達成。輔導員的任務是在各種不同的情況中，選擇小隊和中隊所需要的遊戲，以及教會少先隊員如何去做這些遊戲。這類遊戲，讀者可在本書各章內找到（見：“操場遊戲”，“敏捷、準確和熟練”，“運動遊戲”和其他等等）。

我們再舉一個例子。假如說，小隊在野外進行測繪地形和判斷方向的學習。為了使這些學習更加動人並引起對它們更大的興趣，可以用適當的遊戲與之配合。本書內所載“我們走到了哪裏？”和“尋找小隊長”等遊戲可以充作這類遊戲的範例。

二、對遊戲的興趣

同一遊戲在兩個不同的中隊裏進行，常常產生完全相反的結果。在一個中隊裏這個遊戲是在健全的比賽氣氛中快樂而活潑地進行着，但在另一個中隊裏它却毫無生氣，進行得既不熱烈，又沒有興趣。

所以，問題不僅在於遊戲的好壞，而是要看在兒童方面有沒有關係着它成敗的某些其他條件。但是這些是什麼樣的條件呢？在回答這個問題以前，首先要設法斷定，由於什麼原因使參加遊戲的人認為某種遊戲是“有興趣的”或是“沒有興趣的”。

就拿幾個內容與性質不同的遊戲來說吧。例如戶外遊戲“相向接力賽跑”（比賽跑步），輕慢動作遊戲“奇異花朵”（比賽觀察力），安靜的“座上”遊戲“完全相反”（比賽機智和理解力），以及任何一個有趣味的遊戲，像“愉快旅行”（比賽敏捷、準確）。（上列遊戲，都可以在本書內找到——譯者註）。在研究和分析這些各不相同的遊戲以後，我們來檢查一下，在每一個遊戲裏有沒有四種遊戲共有的特點。我們很容易找到這個特點，不僅我們援引的四種遊戲裏有那個共同點，而且大多數遊戲裏都有。這個共同點就是在於克服障礙，它是任何比賽性遊戲的構造基礎。

的確，在第一個遊戲裏賽跑的距離就是障礙（對全隊來說）；在第二個遊戲裏，障礙是保證可以取得勝利的那些稀有而不惹人注意的花朵；第三個遊戲的障礙是必須迅速提供出正確的答案；在第四個遊戲裏，要成為勝利者，就要比其他的參加者表現出更大的敏捷性或準確性。

假如在遊戲過程中，參加遊戲者的面前不發生這種或那種必須克服的障礙，那末彼此就無從競賽，對於這樣的遊戲也不會有興趣，甚至遊戲也不成其為遊戲了。

但是，對遊戲的興趣並不專靠遊戲中所有的障礙來維持。若是障礙對於遊戲者過於容易，或相反地過於複雜，遊戲者就不會說遊戲是有興趣的，也不會說遊戲使他們嚮往。必須使遊戲中發生的障礙首先對於所有參加遊戲的人，都是可以克服的，其次還要它們同時能使遊戲者有相當的緊張。同時，凡是促使全體參加遊戲的人都做動作，或者至少能夠促使他們經常準備動作的遊戲，才是最有興趣的遊戲。只有在這些條件下，遊戲者才會不加思索地說遊戲是有興趣的。

現在我們已經不難回答上面我們所提出的問題——為什麼同一種遊戲在一個中隊裏玩得有成績，能引起兒童的興趣，而在另一個中隊裏兒童會始終對它表示冷淡呢。

現在我們把這種現象的原因作比較詳細的分析。

三、遊戲者的年齡

第一個原因，大概也是基本的原因，就是在於兒童們的興趣因年齡的不同而有差別。年齡較大的少先隊員所喜歡的遊戲，往往對於年幼的少先隊員未必同樣引人入勝，如果在這種遊戲裏障礙的性質和程度始終是合於年齡較大者要求的水平的話。反之，年幼者感覺有興趣的遊戲，如果不是相當複雜化的，那末年齡較大的少先隊員，大概就要覺得乏味了。

內容簡單，規則不怎麼複雜，費時不多的戶外遊戲，最合年幼少先隊員的口味，例如列入本書的幾種球類遊戲，射箭、投鏢等等。適合年幼少先隊員的遊戲，雖然具有充分容許分組比賽（例如，短距離接力賽跑，携鏢賽跑等等）的因素，但通常卻不需要分組遊戲。這些遊戲的原則多半是一些最簡單的遊戲任務：一些人追，一些人逃，及時佔領空出的位子等等。

年齡較大的兒童是否也做這些遊戲呢？當然做的。我們知道，成年人也常做這些遊戲。若是在各種遊戲之間劃上一條過於嚴格的界線，規定它們是屬於這種或那種年齡兒童的遊戲，“你已滿十二或十三週歲了，不能做那些遊戲，現在要做這些遊戲了！”，那就錯了。但關鍵不僅在此，還應該常常記住：兒童年齡越大，他的體力和智力也越發達，他們的興趣範圍就越大，因而，遊戲的任務就應該更加多樣化，遊戲中發生的障礙也應該更複雜。

比賽在中等和較大年齡的兒童遊戲中，佔着重要地位。它不是單純地追，不是單純地逃，而是要比別人作得更敏捷，更迅速，並且幫助自己的組，自己的隊取得勝利。

凡是要求遊戲者把體育上的技能——跳、跑、搶球——和在做各種動作中的準確、敏捷、熟練相結合的遊戲，凡是要求他們在解決遊戲任務的時候，須運用機智、才幹、集中注意力、觀察力、以及具有經過考驗和鍛鍊的實際技能的遊戲，這樣的遊戲才能首先介紹給中等和較大年齡的少先隊員。

有很多遊戲（特別是單人和雙人的遊戲）既不失“遊戲性”，同時對於少

年人又是鍛鍊個人某種品質和技能的特種方式，也就是變成了一種鍛鍊性遊戲。這種鍛鍊性遊戲，是以兩個小隊比賽的形式進行的，這在本書“敏捷、準確與熟練”一章內已有介紹。比賽的結果用記分方法計算，這使遊戲者可以看到自己的成績和進步。

文學遊戲，地理遊戲，各種問答遊戲，單字與字母遊戲，猜謎遊戲在中等和較大年齡兒童的遊戲中佔有特殊的地位。這些遊戲將使兒童掌握在上課時和課外——在小組活動中，以及從書本中得到的知識。

誰知道得多，誰就能在這些遊戲中獲得更好的成績。

四、遊戲的準備

遊戲進行得不順利的原因，往往應當從遊戲組織者對遊戲沒有準備一點上去尋求。

我們並不忽視輔導員憑着他的經驗，能在任何環境內選出適當的遊戲，不用經過任何事先準備就能和少先隊員們進行這個遊戲；然而，我們不應該認為這是能經常保證良好結果的常例。無疑地，在輔導員的實際工作中，常常突然發生必須舉行遊戲的機會。有經驗的輔導員總會多多少少預料到這種“意外”而預先作好準備，儘管是局部的準備也是好的。

現在我們來舉這樣一個例子吧。您同一羣少先隊員去郊外旅行，有一段路程是要坐火車的。你們將要在車箱裏坐上一個鐘頭左右，也許還要多些。很自然地，少先隊員們可能產生做些什麼遊戲的願望。這時您將建議他們做些什麼遊戲呢？

“坐着的”遊戲很多，您的選擇範圍也很廣，但是不需要任何零星東西就可以舉行的遊戲却很少。可能需要些紙張和鉛筆，或是帶着小環的繩子等等，這都是些瑣碎的東西，但是沒有却不行。所以，在準備上路時，要考慮一下你們可能會在路上舉行的遊戲，並把那些進行遊戲的必需的零碎用具隨身帶着。

假如這時關心的輔導員帶着少先隊員們做一種只有在火車中才能玩的遊戲，一定會使他們十分喜悅。本書也列入了這種遊戲的例子——“火車的速度”。

旅行計劃要預先定出明確的路線。你們是知道你們會走過那些樹林或是草地，會路過那些河邊或是湖畔的。但事先要考慮一下，少先隊員們運用當

地的自然條件，在路上可以做些什麼遊戲。有些合適的遊戲可以在本書內找到（見“小隊郊遊時的遊戲”一章），但可能你們還需要適合行軍和郊遊路線特徵的其他遊戲。但是必須自己預先把遊戲擬定或選擇好，以免在旅行時再忙着“發明”遊戲。

把你們已經知道的許多遊戲編成各式各樣的變形玩法，這並不是一種像驟然看來那樣複雜的事。這種技能輔導員是應當具備的，它不時在困難的情況下協助他，而且，至少幫助他使所進行的遊戲多樣化。

從事改編遊戲時，要仔細分析這個遊戲，確定什麼是它的基本要點，即遊戲的關鍵所在，和什麼是次要成份，即潤飾遊戲的枝節。你們就可以用保留基本要點，變化次要部分的方法，創造一些基於同一遊戲原則而形式不同的遊戲。譬如在分析“奇異花朵”那個遊戲時，你們很容易發現它的基本要點不是花朵本身，而是選擇花朵的方法。因而，僅僅改變一下它的形式之後，這個遊戲就可以在完全沒有任何花朵，但同時却有（譬如說，在海岸上）很多各式各樣石子的地方舉行了，在這些石子中間必然也有“奇異的石子”，遊戲的原則與辨別意義並不因此而有絲毫改變。

就是更複雜的改編也是可能的，有時不僅改變遊戲情節的性質，並且也可以局部改變其任務。像本書所列冬季滑雪遊戲“兩條路中哪條？”就可以改為夏季遊戲。改編的困難在於滑雪板的痕跡——這似乎決不是次要枝節——無論如何也不能在夏季遊戲中出現的。如果從遊戲中去掉滑雪板的痕跡，只留下特殊的路標（見該遊戲說明），結果會是怎樣的呢？它首先取消了作分歧路線的必要性，這就立刻改變了遊戲的結構，路線只有一條了。如果這樣，那又何必把整個小隊派到前面去呢？沿途佈置路標，並在路線終點樹立小旗，兩個遊戲者，甚至一個人——小隊長自己——就足够了。這個小隊其餘的少先隊員就可以跟隨自己的帶頭人去探尋小旗了。因為現在路線既是只有一條，另一組遊戲者亦祇可限於一個小隊，所以兩小隊便無事可做了。遊戲“兩條路中哪一條？”中取消滑雪板痕跡，就改變了“對方”的任務——根據夏季遊戲的條件，他們應知路線如何敷設，否則會瞬息間失却方向。這樣，我們看到在夏季遊戲中，不僅遊戲的結構變更了，而且也變更了遊戲規則和人數：本來應該需要四個小隊，現在總共只需要兩個小隊了。遊戲的名稱也換了。這個夏季變形玩法改稱為“跟隨帶頭人”比較合理。

這些經過分析的簡單和複雜的改作，當然，沒有把改變遊戲材料的可能

性都已敘述詳盡，但所引證的例子對遊戲變像玩法的組成性質，說得已經十分清楚了。

五、遊戲中的組織性與遊戲者的紀律

少先隊遊戲通常都是適合一定人數的遊戲的。有些遊戲是供一個中隊或甚至兩三個中隊玩的，例如，少先隊野營遊戲“在敵人後方”。有些遊戲可讓兩三個小隊參加（或是包括二十至二十五人的混合隊），例如，某些場地上舉行的戶外遊戲。在本書內你們可以找到適合小隊的遊戲（見“小隊郊遊時的遊戲”一章），甚至還有適合兩人的遊戲（見“敏捷、準確與熟練”一章內鍛鍊性遊戲）。

遊戲的分類是以什麼作根據的呢？譬如說，為什麼適合小隊的遊戲，不應當在全中隊舉行呢？

原因很簡單：譬如小隊的遊戲，在參加者人數過多時，預定的遊戲速度就大減，並且一部分遊戲者被迫停止動作。結果參加者對遊戲的興趣迅速消失——這也是為什麼在別的中隊內玩得很好，並且的確很熟練的遊戲，而在這個隊裏玩得毫無生氣，不能引起兒童興趣的原因之一。

選擇遊戲時，要從參加人數（最多與最少）的限額着眼，並且儘量設法不超過這個限額。要切記，遊戲中力量的配備應使每個遊戲者都在忙著遊戲，並且積極地表現自己。違犯這條規則，就破壞了遊戲的組織性，削弱了對它的興趣。

在進行遊戲之前，應對少先隊員作簡單明瞭的說明，使每個人瞭解他自己在遊戲中的位置和任務，知道什麼是應當做的和什麼是不應當做的。有的地方，應儘量用表演的方式說明之。當遊戲者對於遊戲的內容和規則莫名其妙的時候，遊戲也就進行得沒有秩序了。

在每個各別情況下，都應當顧到進行遊戲的具體條件，例如，如果少先隊員們在集會上剛剛做過體力勞動，並且在疲倦的時候；輔導員就應當使他們做一種不太費力而動作輕慢的遊戲。相反的，在漫談之後，在不需體力上緊張的安靜業務之後，便應作跑、跳等戶外遊戲比較合適。如能在這方面靈活地選擇遊戲，就能使它進行得更有秩序。

很多遊戲需要有人裁判。通常由領導者——輔導員擔任裁判員。在小隊的遊戲中，裁判員的職務通常由小隊長擔任。