

餘杭王元伍
杭縣屠元禮
編纂

兒童遊戲

上海商務印書館印行

兒童游戲目錄

打麥

騎馬

船過鬧

雲車

推車子

舂米

摸盲

坐轎子

水碓

翻月

裝馬頭

猜指頭

舉石獅子

轉磨

搶庭柱

雙馬車

奪位

連環套

鼻管笛

自轉風車

大放風車

放水箭

捕雞鴿

捉魚

驢子背米

轉十字

老鹰拖小雞

跳繩

兒童遊戲目錄

電話

回轉車

小風車

螺螄箭

雙蝴蝶

貓捉老鼠

堆寶塔

疊牌樓

跳繩橋

搖船

兒童遊戲

打麥

問此遊戲何名。

答名爲打麥。

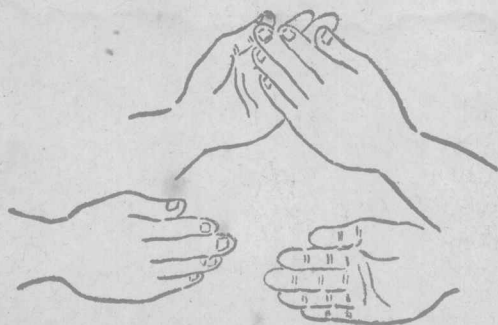
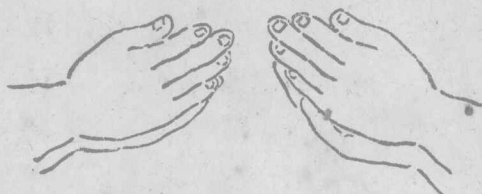
問此遊戲之法如何。

答二人各合掌。此時呼一。右掌與右掌相擊。此時呼二。左掌與左掌相擊。此時呼三。此遊戲係三拍子之習練。尙有四拍子之拍法。

問四拍子之拍法若何。

答二人各合掌。此時呼一。右掌與右掌相擊。此時呼二。三。再合掌。此時呼三。左掌與左掌相擊。此時呼四。三拍子。

第一圖



四拍子均可唱和曲調。

問曲調如何唱和。

答三拍子唱三拍子之樂曲。四拍子唱四拍子之樂曲。

三拍子之樂曲

3. 2 1 1 | 3. 5 2 2 | 3. 5 6 5 | 3. 2 1 1 |

5. 6 i 6 | 6 5 6 5 3 | 5. 6 i 6 | 6 5 6 1 - |

F 調 $\frac{3}{4}$

四拍子之樂曲

5 5 5 3 5 | 6 6 i 5 - | 3 2 3 5 3 2 | 1 1 2 1 - |

5 5 5 3 5 | 6 6 i 5 - | 3 2 3 5 3 2 | 1 1 2 1 - |

3 3 5 6 i i 6 | 5 5 6 5 - | 3 3 5 6 i i 6 | 5 5 6 5 - |

G 調 $\frac{4}{4}$

翻月

問此游戲法何名。

答名爲翻月。

問此游戲之法若何。

答教師命各伍之生徒互相連手。

問教師下動令後生徒作何舉動。

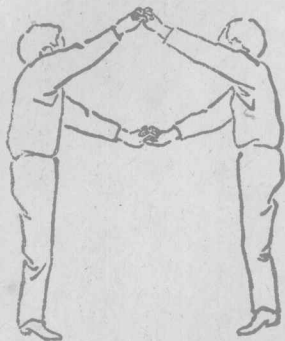
答卽將左生右手。右生左手。舉過自己之頭上。達第三圖之目的。

問翻月二字作何解。並問第二圖之虛線有何用。

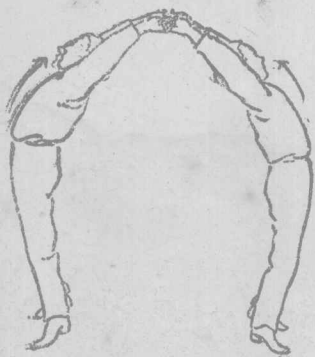
答翻月者取其圓滿之意。因此故第二圖畫虛線。其實操練時並無此線。

第二圖

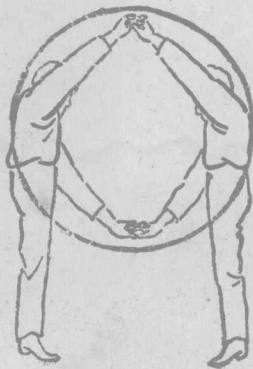
(一)



(三)



(二)



問此戲可唱數目否。

答可。操至二圖唱一。操至三圖唱二。復第一圖唱三。足放平唱四。

問操至第三圖。再復原第一圖。用何方法。

答左生左手。右生右手。舉過自己之頭上。外方之手向下。面帶轉。身旋內方。

騎馬

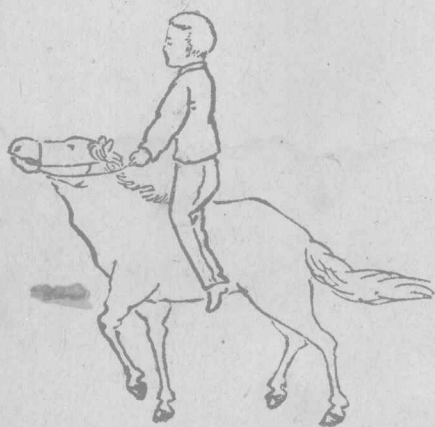
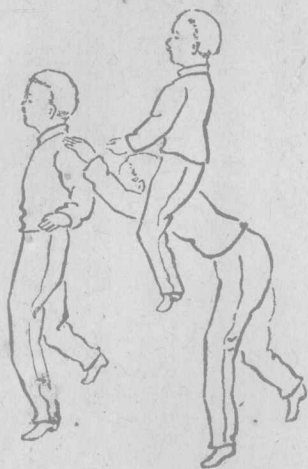
問此遊戲法何名。

答名爲騎馬。

問擬馬競走之法若何。

答教師分生徒三人爲一組。命各組同時模擬騎馬之狀。

第三圖



態。

問各組駕齊後，作何舉動。

答生徒聞教師下動令後，即向正對己組之小色旗方向，急迫馳，以最先到目的地者爲第一名。

問此操法，以幾組人爲一起。

答自三組乃至六七組，組數過多，判斷勝負甚困難。

問爲馬頭之生徒，兩手置於何處。

答叉於腰際。

問爲馬身之生徒，兩手置於何處。

答置於馬頭生之肩上。

裝馬頭

問此遊戲何名。

答名爲裝馬頭。

問此遊戲之法如何。

答兩手指交叉接着。右生接着之兩手。加于左生接着之兩手上。左生須比右生畧長者爲之。

問右生之兩手加上後。作何舉動。

第四圖



答左生卽負右生起立向前快跑。鋒芒銳利。若戰艦之急迫進行者。

船過閘

問此遊戲何名。

答名爲船過閘。

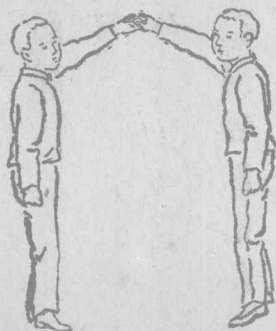
問其法如何。

答前面二人爲閘門。其餘生徒向閘門穿逃而過。如被閘門闔下。則被閘者卽敗。此遊戲最妙分生徒爲二組。閘門二撮。(甲)組生徒向乙組之閘門排成單行一路縱隊。(乙)組亦然。

聞教師動令下後。生徒舉動若何。

答兩組生徒各向敵人開門偷開而過操畢即檢查兩隊被開生之數目如甲組被開生比乙組多則甲組敗

第五圖



猜指頭

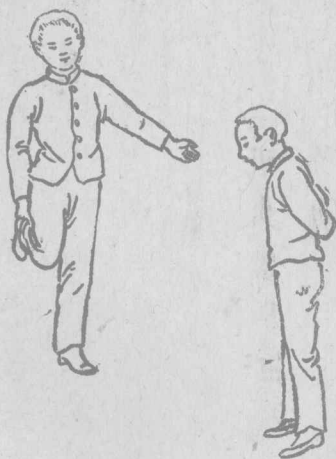
問此遊戲何名

答名爲猜指頭

問其法若何。

答甲生一手藏於後，舉起一足，於是將後方之手，任擇一指，接着鞋底，揚上鞋底之泥，其尙有一手，置於前方，使乙生猜後方着泥之指，即前方手之某指，如被猜着，即爲勝，於是以勝者爲甲生之事，使負者猜之。

第六圖



雲車

問此游戲何名。

答名爲雲車。

問其法若何。

答一生蹲於地。兩手叉腰爲雲車。一生直立車後爲乘者。

問動令下後若何舉動。

答後方乘者兩手按于蹲者之肩上。蹲者卽起立疾馳。

第七圖

