

團體遊戲四百種

吳耀麟編



團體遊戲四百種

吳耀麟編

商務印書館出版

團體遊戲四百種

編者 吳 耀 麟

出版者 商務印書館

上海河南中路二一號

(816730)

發行者 三聯書店發行公司

北京誠德胡同六十六號

印刷者 商務印書館印刷廠

★版權所有★

1949年4月初版
1952年6月6版(續刊) 定價¥6,000

·(滙)18,001-19,000

編者序言

一、遊戲爲兒童少年最喜覺之活動，在日常生活工作學習而外，遊戲佔有一定之價值，卽年事稍長以至成年人，亦有此需要。本書專事介紹團體的戶外戶內遊戲，可供各級學校學生、青年、少年、兒童團體之參考，在家庭與各種人民組織中亦可採用。

二、在組織遊戲過程，應認識鍛鍊堅強體魄是保衛祖國、建設祖國的保證，遊戲應重視愛國主義教育，發揚集體主義精神，無數戶外遊戲亦卽爲準備勞動、衛國制體育訓練之輔助活動。在遊戲中要培養愛祖國、愛人民、愛勞動、愛科學、愛護公共財物的公德，要養成遵守規約，忠誠老實的作風，勝利不驕，失敗不餒。

三、本書前篇共分十章，原名實用戶外遊戲教材，係一九四八年所編，後篇共分五章，以戶內團體遊戲爲主，係最近增訂。戶外遊戲一般比較激烈，戶內遊戲卽多輕緩活動及智力遊戲，但兩者均可酌情活用。使用此書者，應先略讀一次，以後結合遊戲對象的年齡、興趣、環境及時令等因素，抽選若干節目，必要時重加組織。

四、本書之編纂，介紹團體遊戲凡四百餘種，因篇幅關係，未能作較詳盡之說明，僅備供參考提引，讀者可以觸類旁通，不必拘泥成法，本書中不完善之處，希望讀者多予指教批評，俾能於再版時更正。

編者 於南京一九五一年十二月。

目錄

編者序言

前篇

第一章 追捕遊戲

- (一) 追捕 (二) 穿梭 (三) 追打 (四) 扶塔 (五) 獵兔 (六) 搶物 (七) 捉蟹 (八) 擲人 (九) 觸木 (一〇) 螢火蟲 (一一) 捉迷藏 (一二) 捉迷藏對抗 (一三) 連鎖捕捉 (一四) 逃捕 (一五) 各式追捕八則 (一六) 觸珠 (一七) 踢球 (一八) 踏影 (一九) 拍人競賽 (二〇) 圍觸 (二一) 追圈 (二二) 搶圈 (二三) 跳圈 (二四) 狐狸與鵝 (二五) 熊與家畜 (二六) 老鷹捕雞 (二七) 烏歸巢 (二八) 魚網網 (二九) 各奔基地 (三〇) 黑白追逐 (三一) 烏鴉烏龜 (三二) 援救同伴 (三三) 避球保身 (三四) 保護馬尾 (三五) 鬥牛 (三六) 餵猪

第二章 熱烈遊戲

- (一) 拋手帕 (二) 成三行 (三) 縮捕鼠 (四) 盲捕賊 (五) 接手帕 (六) 笑手帕 (七) 盲公猜人三則 (八) 藏圖 (九) 拍進拍出 (一〇) 藏頂針 (一一) 找皮鞋 (一二) 搶皮鞋 (一三) 捷足先得 (一四) 老師說的 (一五) 各趨一端 (一六) 顛倒辦理 (一七) 盲人鬥法 (一八) 拉網捉魚 (一九)

目錄

團體遊戲四百種

二

第三章 野外遊戲

三七

- 模倣領袖 (二〇) 盲目飛行 (二一) 買小雞 (二二) 摸田螺 (二三) 盲人學門 (二四) 估鬧團
(二五) 吹簫笛 (二六) 不求人知 (二七) 音樂隊 (二八) 大合奏 (二九) 傳耳訊 (三〇) 擊鼓傳
花 (三一) 熱番薯 (三二) 狐狸搶人 (三三) 扶持木棒 (三四) 敲木釘 (三五) 坐馬車 (三六)
動人故事八則 (三七) 指名換位六則 (三八) 惡馬難騎 (三九) 馬上決鬥二則 (四〇) 較力八則
(四一) 獵犬追兔 (四二) 蜘蛛與蠅 (四三) 獵獅 (四四) 逐鹿 (四五) 追牛 (四六) 捉夜鷹 (四七) 奪旗 (四八)
攻守山頭 (四九) 劫營寨 (五〇) 擲炸彈 (五一) 佔歌臺 (五二) 搜閱謀 (五三) 傳訊息 (五四)
追擊疑犯 (五五) 逃警報 (五六) 尋電台 (五七) 桌體捉藏 (五八) 爭取情報 (五九) 捉拿前人
(六〇) 沙場追逐 (六一) 沙漠淘金 (六二) 黑夜奪標 (六三) 追隨領袖 (六四) 採集比賽 (六五)
堅守山頭 (六六) 暴風雨 (六七) 盲人操 (六八) 追蹤尋人 (六九) 郊外尋寶 (七〇) 誰先發現
(七一) 驛站傳信

第四章 賽跑遊戲

五二

- (一) 越野賽跑 (二) 馬拉松跑 (三) 競走 (四) 痛腳賽跑 (五) 跳躍賽跑 (六) 爬行賽跑 (七)
踵尖相接賽跑 (八) 愛斯其摩賽跑 (九) 足跟賽跑 (一〇) 強壓賽跑 (一一) 提肚賽跑 (一二)
提踵賽跑 (一三) 打滾賽跑 (一四) 着裝賽跑 (一五) 捷足賽跑 (一六) 兜圈賽跑 (一七) 慢動
作 (一八) 年疊賽跑 (一九) 背背賽跑 (二〇) 滾桶賽跑 (二一) 洋字賽跑 (二二) 運薯賽跑
(二三) 移瓶賽跑 (二四) 藤袋賽跑 (二五) 倒退賽跑 (二六) 頂書賽跑 (二七) 持秤賽跑 (二八)
竹馬賽跑 (二九) 擲橋賽跑 (三〇) 騎馬賽跑 (三一) 長人賽跑 (三二) 船夫賽跑 (三三) 着裝賽

跑 (三四) 挑擔賽跑 (三五) 擡水賽跑 (三六) 負重賽跑 (三七) 盲人賽跑二則 (三八) 踏磚賽跑 (三九) 坐盆賽跑 (四〇) 滾洋芋 (四一) 穿釘比賽 (四二) 踏繡賽跑 (四三) 運柑賽跑 (四四) 擲物賽跑

第五章 跳躍遊戲

六四

(一) 急行跳高 (二) 立定跳高 (三) 撐杆跳高 (四) 急行跳遠 (五) 立定跳遠 (六) 雙足連跳 (七) 三級跳遠 (八) 撐竿跳遠 (九) 跳溪 (一〇) 跳竿 (一一) 跳欄 (一二) 跳布 (一三) 跳繩十二種 (一四) 跳繩比賽 (一五) 雙人跳繩 (一六) 跳長繩十二種 (一七) 執鼻跳舞 (一八) 跳盆水 (一九) 跳繩 (二〇) 跳食餅乾 (二一) 杯水跳躍 (二二) 跳房子 (二三) 跳迷宮 (二四) 雙腳離地 (二五) 蛙與蟹

第六章 分組接力遊戲

七六

(一) 袋鼠跳 (二) 跑馬 (三) 蟹行 (四) 熊步 (五) 象步 (六) 蛙躍 (七) 蛇行 (八) 跛狗 (九) 海狗 (一〇) 且跑且坐 (一一) 團團轉 (一二) 青蛙騰越 (一三) 花式接力 (一四) 縱隊賽跑 (一五) 連續賽跑 (一六) 拔河 (一七) 四騎士 (一八) 三人行 (一九) 騎馬 (二〇) 蜈蚣賽跑 (二一) 船夫賽跑 (二二) 蜈蚣賽跑 (二三) 馬車賽跑 (二四) 盲人賽跑 (二五) 三足賽跑 (二六) 挑擔接力 (二七) 報數接力 (二八) 傳砂接力 (二九) 穿梭傳旗 (三〇) 頂上傳物 (三一) 跨下傳遞 (三二) 跳竹竿 (三三) 傳棍 (三四) 穿欄 (三五) 着裝接力 (三六) 翻紙牌 (三七) 拾花生 (三八) 夾香豆 (三九) 檢洋芋 (四〇) 收放洋芋 (四一) 傳口信 (四二) 傳水桶

第七章 投擲遊戲

八八

團體游戲四百種

四

- (一) 擲鐵球 (二) 擲鐵餅 (三) 擲標槍 (四) 擲鐵鏈 (五) 疊球擲遠 (六) 棒球擲準 (七) 疊球投
- 壘 (八) 棒球擲準 (九) 豆包擲板 (一〇) 豆包擲靶 (一一) 豆包爬梯 (一二) 投擲輪胎 (一三)
- 投擲活圈 (一四) 足球擲門 (一五) 籃球擲遠 (一六) 藥球擲遠 (一七) 擲棍比遠 (一八) 擲鋼鏢
- (一九) 擲救命圈 (二〇) 套活靶 (二一) 擲蛋 (二二) 擲斧 (二三) 擲蘋果 (二四) 擲冰壘
- (二五) 發球比準 (二六) 擲沙包 (二七) 擲分板 (二八) 擲轉卵石 (二九) 接圈

第八章 水上游戲

九七

- (一) 新鮮游泳方式九種 (二) 水上遊戲比賽十則 (三) 水上競賽六則 (四) 水底遊戲三則 (五)
- 水上接力比賽 (六) 擲救命圈 (七) 推木比賽 (八) 跳水比賽五種 (九) 雙人浮泳八種 (一〇)
- 水球 (一一) 水上足球 (一二) 水上籠球 (一三) 水上球賽三種 (一四) 水上搖籃 (一五) 水上
- 劈刺 (一六) 游艇競賽五種 (一七) 滾浮木 (一八) 捕鯨 (一九) 海灘遊戲八則

第九章 射擊游戲

一一〇

- (一) 射箭比賽 (二) 室內射箭 (三) 射地靶 (四) 射箭比遠 (五) 週游射鵪 (六) 威廉脫爾 (七)
- 射汽球 (八) 獵野兔 (九) 追蹤射鹿 (一〇) 射擊比賽 (一一) 射結果 (一二) 射粉筆 (一三)
- 打洋火 (一四) 打活靶 (一五) 打空罐 (一六) 汽槍獵物 (一七) 吹槍 (一八) 滾球 (一九) 滾
- 球筒法 (二〇) 擲木棒 (二一) 碰點球 (二二) 時鐘哥而夫 (二三) 輪胎哥而夫 (二四) 擲馬蹄
- 鐵 (二五) 擲鐵環 (二六) 擲手榴彈 (二七) 擲磚 (二八) 擲刀四則 (二九) 擲鏢 (三〇) 競射

第十章 特種游戲

一二三

後篇

第一章 教室遊戲……一四一

- (一)抽陀螺比賽六種 (二)風箏比賽五法 (三)毽子比賽六法 (四)模型比賽五種 (五)轉繩圈
(六)擲魚鈎 (七)攀臺比賽三種 (八)角力八則 (九)鬥雞九則 (一〇)比武九則 (一一)高跳
五則 (一二)平地滑冰十二則 (一三)自由車比賽十則 (一四)騎馬遊戲四則 (一五)溜冰比賽
六則 (一六)雪地遊戲十則

第二章 健身房遊戲……一四九

- (一)傳物 (二)作文 (三)串句 (四)組句 (五)速寫 (六)識人 (七)知音 (八)成語 (九)新聞
(一〇)傳令 (一一)希望 (一二)圖畫 (一三)驗瓶 (一四)記憶 (一五)紀錄 (一六)問題
(一)趕球 (二)開花 (三)知音之蛇 (四)毛蟲旅行 (五)猴蟹合作 (六)蛇脫壳 (七)殺風競
賽 (八)圍丁與魂 (九)撒魚鈎 (一〇)盲人得分 (一一)腋下傳旗 (一二)針線與結 (一三)
種豆取豆 (一四)保衛堡壘 (一五)跑迷陣 (一六)長人矮人 (一七)擲中木柱 (一八)拖拉
(一九)拍背 (二〇)突破

第三章 猜測遊戲……一六〇

- (一)我是誰 (二)在那裏 (三)禁物 (四)什麼東西 (五)代名詞 (六)猜地理 (七)發現藏物
(八)猜字謎 (九)猜成語 (一〇)猜數目 (一一)猜重量 (一二)猜布紋 (一三)猜手足 (一四)

賽蘋果 (一五) 猜個性 (一六) 猜動作

第四章 集會餘興遊戲……………一六八

(一) 拍七 (二) 唱名 (三) 青蛙跳水 (四) 樹花或鳥 (五) 鴨子飛 (六) 障礙飛行 (七) 舉手放下 (八) 動作不同 (九) 答非所問 (一〇) 越俎代庖 (一一) 或笑或靜 (一二) 咬蘋果 (一三) 吃糖果 (一四) 吹蠟燭 (一五) 小組釣魚 (一六) 支援前線

第五章 小組紙牌遊戲……………一七六

(一) 成對 (二) 著作 (三) 拉車 (四) 接七 (五) 接五九 (六) 搶四 (七) 找同伴 (八) 叫名字 (九) 出同花 (一〇) 釣魚 (一一) 爭拋牌 (一二) 追逐紅心 (一三) 一百分 (一四) 分組遊戲三則

團體遊戲四百種

前篇

第一章 追捕遊戲

追捕拍捉一類遊戲，極可滿足兒童好動好跑好競爭之天性，故與兒童相處時應多利用，在廣場或庭院間舉行，亦爲初中小學教師應有知識。此類團體遊戲，往往以競爭達到某一目的地點爲主，其中亦加入若干捕捉條件。事前應作說明，評判應當公平嚴格，使兒童成爲健康勇敢堅強，個人努力奮鬥，集體互助合作，能如此方不失遊戲本旨，以後各章亦均同此。

一 追捕

兒童四十人以上圍成大圈，指定一人在圈外向一方跑走，隨意拍一人之身，即向前逃跑，被拍者須立即追趕，能在其人逃跑至本人所留空位前拍及之爲勝，如不能追及，空位

爲彼所佔，原被拍者改任拍人者，繼續進行。有時跑走可改作跳躍，有時規定兩人拉手爲一組，拍者追者均以兩人爲單位。

二 穿梭

全體如前圍圈，但每人間隔三步，追者拍者均須繞過圍圈之人，或進或出如織梭狀奔跑或跳躍，採曲折路線進行。有時亦採兩人一組，以兩人在圈外攜手奔跑拍一組之任何一人，該組之兩人亦即攜手追趕，但均須如法織梭曲折奔跑。

三 追打

衆人圍圈而立，一人持一手帕或一毛巾打結，在圈外行走，突將手帕放在一人手中，自己即佔據其位置，得手帕者右方一人應即逃跑，持手帕者，即用手追打，其人努力跑走一圈回復原位，追者用手帕打擊其身體愈多愈佳，其人奮力快跑躲避。當捱打者復位時，打人者則繼續將手帕隨意放在另外一人手上，如前進行。

四 扶塔

利用五尺木棍或竹竿放一帽，由一人在圓圈中央扶持，圍圈之人預先報數，彼將已扶持直豎之棍放手，同時呼一號數，如彼不能在棍倒地之前捉住它，由彼改任扶棍者，如及

時捉住，乃再試呼另一號數。

五 獵兔

全體除一人外均有坐位坐定，此一人充任獵人，向衆人問：『誰願意跟我一同去獵兔？』然後隨意提出任何一種動物之名，就坐之人均答：『我願意！』即起身追隨獵人或行繞場而行。至獵人忽然大聲說『砰！』全體即四散搶位，被遺留無坐位之一人繼任獵人。

六 搶物

在操場之另一端，放置皮球、草帽或木棒一類之物，其數目較全體人數少一個，一聲動令，全體衝去搶奪，每人一個，失敗之一人即被淘汰。乃減少一物，繼續舉行，如法淘汰，反覆減物搶奪，至最後遺留之人得勝。

七 捉狐

衆人圍圈而立，以一人爲狐狸，另一人爲農夫，農夫追捕狐狸，狐即作各種狡計，依圈繞行，鑽過，跨過各人之手任意選擇，農夫在後追趕，必須一一照做始能拍及，否則雖能拍及亦作無效，狐狸被拍，彼即繼任二屆之農夫，而另舉一人爲狐狸。

八 擲人

一人立圓圈中央，手持一小橡皮球，彼呼兩個人之名，此兩人必須立即換位，立中央者同時將球擲向第三人，第三人將球返擲交彼，彼接得後將其擲擊換位者兩人中任何一人，如在彼等未站回調換之位置前擊中，被擲中者改任中央之人。

九 觸木

以一人立於圓圈中央爲追拍人者，指定活動界限，出界者即罰任中央之人。勅令一下，衆人必須四散逃避，如被追趕時觸及木器即可解散，例如在草地舉行時能觸及屋角、旗杆、花架、木椅之類木器，追者則不能拍之，衆人亦可設法引誘追者左右追捕，而另一方之人可以乘機活動調換位置，以至週行全圈，如事前規定觸木改爲觸樹、觸草、觸石、觸水均可，尤以觸水最有興趣。

一〇 螢火蟲

以兩人爲一組或男女成對爲單位，圍一大圈而立，以一組爲螢火蟲，手持一電筒在圈外行走，彼等忽將電筒直射圈中之一對，於是彼等急向右繞圈而走，被照之一組即向左繞圈走，兩對均努力繞圈試先佔此唯一之空位，失敗之一組繼續持電筒擔任螢火蟲。此游戲適宜於晚間在草地舉行，或室內大房間熄去多數燈火舉行。

一一 捉迷藏

普通之捉迷藏遊戲，係由一人閉目數一至二十或三十，或數至一百，使其他之人得利用此時間分頭藏匿，屆時捉者即出發搜索。如彼越過藏匿者，此藏匿者得潛回指定之基地，作為獲得解放，大呼：「我自由了！」如捉者發現藏匿之人，在彼逃回基地之前，自己先回基地，如能做到，乃大呼藏匿者之名，而此人改任捉者。有時捉者繼續搜索全體至最後一人逃歸基地或被捉，而以最先被捕之人繼任捉者。有時在基地放一小空罐，衆人藏匿近處，雖有多人被捉，如有一人安全逃回基地，將罐踢響時，全體即得解救，重行藏匿，可將該罐踢至愈遠愈佳，使捉者必須將其安置原處後始再出發搜索，愈遠則愈費時間也。

一二 捉迷藏對抗

全體分為兩組，各以一人為隊長，一組留在基地，一組由隊長率領出發藏匿，他與同組約好暗號，例如「一」為危險，「二」為走近些，「三」為警告，「四」為繞室進行，「五」為試即衝向基地之類，凡顏色、花名、鳥名或任何物名均可利用作為暗號。全組藏妥，隊長回至基地通知搜索之一組，該組隊長率領出發，原指揮藏匿之隊長亦會同出發，

隨時可以發出暗號，暗示同組之藏匿者，當彼認為可作安全衝跑回基地時，彼可大聲喊：『羊啊！跑啊！』此語一出，藏匿之人可以跑回基地，對方擔任搜索之隊長亦即作同樣之叫聲，本組之人亦可衝回基地。先跑回基地之一人其所屬之一組獲勝，雙方調換捉迷藏任務。

一三 連鎖捕捉

在廣場繪兩界線，相距五十尺，一人立於中點為捉人者，其餘均站在一方線上，當中央之人大聲說：『快跑！』時，衆人必須衝過危險區域至對面之安全界線。凡被中央一人拍及者即與彼拉手相連共同捕捉，被捕之人增加，此連鎖亦愈長，但僅限最外方之兩翼可以捉人。此遊戲繼續進行至全體均被捕始止，而以最先被捕之一人於第二次遊戲時立於中央。凡走出界外去，作為被捕論。

一四 逃捕

衆人圍圈而立，一人立於中央，警笛一聲，衆人四散奔走，彼即開始捕捉，被追者急速逃避，在指定範圍內奔跑，被迫危急時得蹲伏或屈身，即得解救，最先被拍及之人改任捉者。有時僅限蹲伏三次，以後僅可奔跑，有時規定捉者退離蹲者五步以外，其人必須