

学生文体娱乐活动丛书

孟春燕 \ 主编

趣味游戏 (下)



● 沈阳出版社 ●

39.99
MCY

学生文体娱乐活动丛书之十六

趣味游戏

(下)

孟春燕 主编

沈阳出版社

图书在版编目(CIP)数据

趣味游戏(下)/孟春燕主编. —沈阳:沈阳出版社,
1998.6

(学生文体娱乐活动丛书;16/孟春燕主编)

ISBN 7-5441-0981-X

I. 趣… II. 孟… III. 游戏—中小学—课外读物
IV. G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 09013 号

沈阳出版社出版发行

(沈阳市沈河区南翰林路10号 邮政编码 110011)

北京市施园印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 字数:84千字 印张:3.75

印数:1-5000册

1998年6月第1版

1998年6月第1次印刷

责任编辑:潘晓翊

责任校对:沈笑

封面设计:王锋

版式设计:宋工

定价:138.00元(套)

目 录

第一章	室内趣味游戏	(1)
第二章	水中趣味游戏	(38)
第三章	锻炼性趣味游戏	(53)
第四章	竞赛性趣味游戏	(74)

第一章 室内趣味游戏

绕 口 令

室内、室外均可进行这种游戏。人数 6~12 人为佳。游戏前，学生们要依次坐好，围成圆形最佳。由第一个学生说出 4 个字的成语、俗语、书面语都成。头一个学生说出的最后一个字，便是第二个学生应说的第一个字，由此类推。可以根据游戏者的语言文字水平，规定间歇时间，一般以 3 秒为好，超过了时间规定，就应受罚。

盲人历险

先选一个学生做历险者，把他的眼睛蒙住，叫他准备走一段艰难的路程。

在地上放置一些障碍物，每件的距离都不一样。

在把历险者的眼睛蒙住之前，请历险者从第一件物件放置处出发，跨过一件件障碍物，并仔细记清放置的位置，试行几次后，位置记清楚了，才把眼睛蒙起来，

叫这个学生凭记忆走路。

当历险者的眼睛正在缚扎的时候，另外几个人悄悄地把设置物搬走。因此，当历险者小心翼翼地跨过各种“物品”时，观众一定捧腹大笑（但不要笑出声，以免历险者起疑心）。当旅程完成后，盲者睁眼一看，也会和观众一样笑个痛快。

不笑的人

在参加游戏的学生中，哪一个都可以自动出来站在中央位置，说他自己是个“冷酷者”，无论如何都不会令他发笑的。于是其余的学生就三三两两地出来，做有趣动作或表演（不能说话）来逗引“冷酷者”发笑。哪一个学生能令他发笑，他就是获胜者。如果全部游戏的学生都先后表演过了，“冷酷者”都无动于衷，那他就是胜利者。

体格比赛

把参加游戏的学生分成若干队，每队选一个队长。

体格比赛的项目有多种，可比高、比大、比长、比小等，若裁判员宣布，现在第一项比赛为“比高”。于是各队就把个子长得最高的一个学生选出来。待各队的学生选站出来后，裁判员才宣布：所谓比高，并不是比

个子高，而是比鼻子高。因此，鼻子最高的人得 10 分，第二名得 6 分，第三名 3 分，第四名零分。

跟着裁判员宣布第二项比赛是“比大”。各队的学生就根据上次经验，得猜想一下，比赛的内容究竟是比头大呢？还是比眼睛大了。这样比赛下去，看哪队的分数最多，哪一队就是获胜利者。

弹 琴

带头的学生先宣布各音符要做的动作：1——肚（双手拍肚子），2——来（双手招手），3——眉（双手画眉毛），4——发（双手拍头发），5——手（双手手心向上），6——拉（双手画假胡子），7——膝（双手拍膝盖）。高低音动作一样。

游戏开始时，带头的学生一面唱，一面带领游戏的学生动作。可先唱和做“12345671”，“17654321”，熟悉后，就可唱和做一些简单的歌。

这个游戏的另一种玩法是：分队，每队选一个音符，各自记熟本队要做的动作，就按带头的学生的指挥来做。如代表“1”的，凡歌中唱到“1”的，都要做拍肚子动作。

音 乐 会

把参加游戏的学生分成几队（每队人数4~6人），大家围成一个圆圈（各队尽可能距离拉开些）。各队选定一支歌，各队的歌要不一样。

指挥学生宣布游戏开始，当他右手的指挥棒指向哪一组时，这一组就齐唱本组选定的歌。突然，指挥棒指向另一组，那么这一组就应立刻停止歌唱，而由被指定的另一组开始唱。如果下次指挥棒又指向这一组了，这一组就应从刚才停止的地方接着唱下去，游戏就这样继续下去。若该停不停，该唱不唱，或者唱错了，这一组便算输了，应一起表演一个节目。

哑 迷

先选3~5个学生出来，请他们暂时离开现场。

游戏的学生商定表演一件较简单的事情的过程，如：表演弹钢琴，就是先走几步，立正向大家一鞠躬，坐下，双手先做翻乐谱的动作，然后便模仿起弹钢琴的动作来，面部也作出弹钢琴时的独特表情。这件事的过程就算完了。

商量妥后，就把室外的第一个学生请进来，推一个学生把刚才商量定的动作过程做一遍，而大伙儿则默不

作声。从室外进来的学生必须牢牢记住整个动作的过程，并要去想这些动作的意思。

然后，请进第二个学生，由第一个学生把刚才看到的动作做一遍。第三个人进来时，则第二个学生把动作做一遍给他看。于是第三个学生就要说出这个动作的过程是什么，代表什么意思。

由于室内的游戏的学生并没有说明这个动作过程是什么，只能靠自己去猜想。以后又一个个做下去，各人的领会不同，对于动作的记忆程度也各有差别，到最后一个人学生来看这些动作，就有可能完全走样了。他说出来的东西可能是风马牛不相及。这样现场的气氛一定很活跃，也很有意思。

踩 气 球

参加的学生手拉手围成一个圆圈，各人在脚上缚一个小气球。

游戏开始时，各人想办法去踩破别的气球，而提防自己的气球被别的学生踩中，跑动方式不受限制，但不要太远。被人踩中气球的学生，退出游戏。最后看哪一个的气球始终没有被人踩着，哪一个就是胜利者。

玩这个游戏的学生如果很多，可规定踩破5个气球的学生有奖。

吹 气 球

先准备好一些比较大的气球。将参加的学生分成若干队，每队依次进行。

开始时，各队轮流走到圆圈的中央位置，每个学生分发一个气球。哨声响后，各个学生尽力吹气球，看哪一个吹得最大，哪一个就获奖。

吹气球的游戏气氛比较活跃，因为有的吹得面红耳赤也没吹大，而有的吹得很大却突然爆了，会引起学生们轰然大笑。

藏 响 铃

学生们坐在椅子上（或站着成一行横排），两手放在背后，小心地传递一只响铃，要使响铃不发声响。带头的学生要猜出响铃藏在哪一个学生手中。被猜中的人做新的带头人，猜不中则继续进行。

游戏的学生要尽量互相靠拢些，才不会轻易被发觉。

传 电 报

游戏的学生一人当裁判员，其余的人面对面横排成

人数相同的两队（中间距离约4步），比赛打电报。游戏开始，每个学生把两手放在背后，由每队第一学生向“裁判员”耳语本队打电报的数字（如4，5，6……都可以）。当裁判员发令后，两个队就同时开始打电报，打电报的方式是：第一人的右手（或左手）在第二个学生左手（或右手）的手心上碰几下（如向裁判员报告的电报数字是5，就碰5下）；第二个学生收到“电报”后，就很快向第三个学生的手心“发报”。这样依次下去，打到最后一个学生时，向裁判员大声报告数字。看哪一个队发得快，发得准，哪一队就是胜利者。

猎人、猎枪与老虎

游戏的学生分成两队，各成单行横队，对面站立。各队首名做队长。

游戏开始前，裁判员宣布：“共有猎人、猎枪、老虎3种东西，猎人能使用猎枪，猎枪能打死老虎，老虎能伤害猎人。”各队的学生可自选一物，哨声响后，各队的学生分别表示出来，以决胜负。表示方法：直立不动表示猎人。左脚向前一步，同时左臂前平举，大拇指向上伸，食指向前冒，其他三指半握拳，右手托左肘如放枪的姿势，则表示猎枪。张开嘴，两手张开手指分别举到头的两侧，手心向前，则表示老虎。然后各队的学生由队长开始依次扶耳向下传递本队所要表示的东西。

听到哨声后，则各队的学生依规定方法，同时表示出本队的东西来，以判胜负。

厨 师 炒 菜

游戏的学生围成一个圆圈，每一个学生都要认定一个菜名，如菠菜、生菜、番茄、萝卜、鸡蛋、牛肉、猪肉等。

担任厨师的学生，沿着圆圈跑，一边跑一边点菜。如叫“菠菜牛肉汤”，那么做菠菜和牛肉的学生跑出来，用手搭住厨师的肩膀，跟在后面走。厨师继续点菜，游戏的学生照样跟着走。等到厨师在叫一声“开饭啦”，则各个学生（包括厨师）就要赶快去抢空位，抢不到的学生就担任厨师。若厨师接连两次都抢不到位置，就要被罚了。

飞 禽 走 兽

学生们分成人数一样的两队，每队约 10 人左右，各选一名领队学生，给本队取个队名，一为飞禽队，一为走兽队，还给各人取个名字，如飞禽队的学生可以用凤凰、孔雀、白头翁、百灵鸟等作为自己的名字，走兽队的学生可以取老虎、狮子、骆驼等作为自己的名字。取名时要保守秘密，决不可给别的学生知道，队里的学

生也不要互相交换情况，然后两队面对面地坐好，中间距离相隔3~4米。

用抽签办法决定由哪一队开始。如由禽队开始，禽队的领队的学生就走到兽队前面，挑选一个学生，把这个的眼睛蒙住，并对本队的学生说：“我们的凤凰起来敬个礼！”做凤凰的学生就站起来敬礼，接着就镇静地坐着，然后让兽队被蒙住眼睛的学生猜：谁是凤凰？如猜中了，被猜中的学生就到兽队一边来，兽队的领队给他取个名字，如果猜不中，猜的学生就到禽队的一边去，禽队的领队也给他取个名字。照这个办法两队轮流进行，一直到某一队的学生都被猜中为止。或者规定一个游戏时间，看在规定时间内哪一队猜中的学生多。多的一队就是优胜队。

这个游戏对儿童更为适宜。

触 雷

参加这个游戏的学生人数是一二十人，先选一个公正人，其余的学生分做人数一样的甲乙两队。

公正学生坐在椅子上，在椅子前面画一个半圆形，其半径为2~3米。甲乙两队各自报数，依次坐在公正学生的左前方和右前方的一排凳子上。

抽签决定由某一队先开始游戏，举一个例子说，由甲队先开始，甲队的学生就推一学生走到公正学生身

边，凑在他耳边，把本队选定的乙队某个学生的号数小声地报给公正学生听，然后回到原位坐好。乙队用同样方法到公正学生耳边去报甲队学生的号数。如果去报数的那个乙队学生恰巧就是刚才甲队所报的那个学生，那公正学生等他一跨进半圆就立刻喊一声“砰”，以表示这个学生触了雷。触雷的学生就退出游戏。报数的权利仍归甲队。这个游戏一直进行到某一队的学生都退出游戏为止。有人剩余的一队为优胜队。

算得准，捉得快

用废纸做些纸牌，上面写明号码，纸牌的多少和参加游戏的学生人数一样。

游戏的学生围成一圈，依次报数，按号码领纸牌，用大头针别在胸前。游戏开始时，先指定一个学生站在圆圈中央的小圈内，但允许任意走到另一个学生前面，向他提出各种问题。如这个学生本身是8号，他走到12号前面，问12号说：“请问比我小5的（或是小 $1/2$ ， $1/4$ ……）是哪一位？”12号听到问话应立即用减法计算出是3号，这时他就要迅速离开自己的位置去捉3号。3号听到8号问的答数正是自己，就应迅速地逃入小圈内，设法不让12号抓到。逃错或被捉到的学生作为失败一次。第二次游戏由胜利的学生做问话人，按相同方法继续进行。

提问时，可根据游戏学生的知识水平用加减乘除等各种计算方法，但是答数不能超过参加游戏的学生人数。各队传话时，不得到对方去偷听。做错动作亦作失败论。

找 领 袖

大伙儿围圈而坐。带头的学生先离开现场。游戏的学生选定一个领袖，领导大家做动作，如拍膝头、举手、摸头、搔耳、招手等，动作跟着领袖做，但眼睛尽量不看领袖。

选好后，由鼓掌开始，带头的学生闻声而入，他仔细观察后，尽快找出领袖来。若3次都认错人，就被罚表演节目。如找对了，则做领袖者和新的带头人。

击 鼓 传 花

游戏的学生围圈而坐，其中一个学生击鼓，一学生持花。

鼓声咚咚响起，持花的学生即依所规定的顺序传递下去，随鼓声的急缓决定传递的快慢，如果鼓声突然停止，则传递也要中止，花落在哪一个学生的手中，哪一个学生就要表演一个动作或出一个节目以丰富活动的内容，然后与击鼓的人交换位置，下次传递时，由原击鼓

的学生开始。

这个游戏也可改为“击鼓传物”。预先准备一个小罐或小盒，里面装一些纸条。纸条上可定各种内容，鼓声停止时，谁接到罐子谁就抽出一张纸条来照着做。

盲人猜笑

大伙儿围成一个圆圈。担任盲人的学生用手帕蒙住眼睛，然后由一个学生大笑一声或说一句话，由盲人来猜他是哪一位。盲者猜两次都不中时，可要求大笑的那个学生再笑一次。若3次都错，就要罚一个节目了。

答非所问

游戏的学生围圈而坐。带头的学生首先说明这个游戏的玩法，问的东西和做的动作相反。如说“大灯笼”，就要用双手做个“小灯笼”的样子，说“小灯笼”时，就要做个“大灯笼”的样子，不得弄错。

玩游戏时，带头的学生绕圈行一周，然后随便站到一个学生面前，说：“大灯笼”“小灯笼”地考他，若多次都没有做错，就另找对象。若对方做错了，就出来做新的带头人。

带头的学生要让对方弄错，可以尽量说得快些，或接连几次说“大灯笼”或“小灯笼”，这样，出错的机

会就会多了。

邀请邻居

同学们一对一对地站成或坐成一个圈圈，两个同学之间的距离为两步。带头的学生叫大家各取一个花卉的名字。他一个个地问过去，各人把自己的花名说出来。

在带头的学生问花名的时候，大伙儿要仔仔细细地听，记住全部的名字。然后带头的学生随便指定一个学生站到圆圈中央去做抢位置的人。原来与那抢位置的成为一对的人，已变成没有同伴了，他便高声喊一个花名，叫那个学生来做他的邻居，被喊到的同学就跑去站在那个学生旁边的空位置上。

这时，抢位置的学生要尽快去占住那个空着的位置，要比那被喊的学生早赶到。抢不到位置的学生就站在圆圈中央做抢位置的人。

抢手帕

带头的学生站在中央，其余的学生坐成一个圆圈。把一块手帕传来传去或互相抛掷。带头的学生竭力想抢到这块手帕。但是带头的学生在空中、在地上或在别的学生膝盖上抢到手帕是不算的。只有从别的学生的手里抢到，才能与失去手帕的人互换位置。