

集體遊戲 縱橫(上)

梁麗珍 著

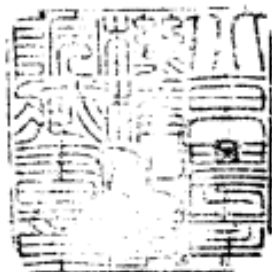
新雅文化事業有限公司



集體遊戲 縱橫(上)

著者：梁麗珍

內文攝影：施自圖・黃傑雄等



新雅文化事業有限公司

本書作者有選擇地收集了過去數十年來曾在香港流行、深受青少年、兒童歡迎的集體遊戲及近年從外國傳入的新遊戲，分上、下兩冊出版。

作者爲了幫助遊戲參加者更深入地了解遊戲的過程和方法，特拍攝了超過一千多幅遊戲過程的相片，最後出版時，只選取了三百多幅具代表性的相片，分別刊於上、下冊之中。

本書以中文編印，無疑會在香港及其他地方，成爲小組領袖、青少年兒童工作者、社工人員、教師、志願人員及其他熱愛遊戲朋友的參考書籍。

「……西方的心理學家有很不同的看法，他們透過不斷的觀察，發現遊戲竟與兒童的成長有很大的關係。他們認爲，很多遊戲根本就是人類某部份社會生活的摹擬(Simulation)，小朋友透過這些活動，其實是鍛鍊在各種社會生活中，所扮演的不同角色與人溝通的方法及嘗試成功與失敗的經驗等等。

本書與同類書的最大分別，在於作者在書中能提出關於遊戲的各種理論和要點，從而肯定遊戲的正面價值。

本書的作者還把書內各遊戲歸類，首先根據參與人數的多寡而分類，再根據各種遊戲的功用歸類。例如，消耗體力的遊戲屬於一類，考驗信心的遊戲，又屬另一類，增進人際關係的又屬另一類等等。使用本書的朋友，便能根據自己的不同需要從而選擇適當的遊戲……」

摘自南海先生的「正面肯定遊戲價值——談《集體遊戲縱橫》」一文(原載一九八四年十月十八日《新晚報》)



集體遊戲縱橫(上)

著者：梁麗珍

內文攝影：施自圖·黃傑雄

出版：新雅文化事業有限公司

香港北角英皇道659號五樓

印刷：光藝印刷有限公司

香港北角英皇道657號四樓

一九八四年七月初版

一九八五年十一月第二次印刷

版權所有·不准翻印

ISBN 962 08 1092 9

© 1984 Sun Ya Publications (HK) Ltd.
659, King's Road, 4/F., Hong Kong.

PUBLISHED & PRINTED
IN HONG KONG

H.K. \$ 35.00

序

我非常高興能為梁麗珍女士這套書作序。

這兩本書選集了多年來香港流行的集體遊戲，相信對許多從事青少年、兒童工作的個人及團體都極具參考價值。

作者共收集了一百二十多個深受少年兒童歡迎的集體遊戲。其中半數是香港過去三十年來流行的「本地遊戲」；其餘的則選自近年海外傳入的小組常用的遊戲，它們旨在促進人際關係的發展。

作者對書中每一遊戲都作了簡單的介紹，說明遊戲如何進行，遊戲目的、參加人數、適合年齡、需要場地、遊戲方法和規則等。為幫助讀者更清楚地認識遊戲進行的方法和程序，作者特別拍攝了超過一千幅相片，最後選用了約三百多張具代表性的相片。

書中作者也穿插了一些有關集體遊戲的資料，說明集體遊戲對促進個人成長和發展人際關係的功用，計劃遊戲的技巧、帶領遊戲的方法以及一些有關小組活動的理論。

這套書以中文撰寫，無疑會在香港和其他地方成為小組領袖、青少年工作者、社會工作者、教師、志願人員及其他有關人士帶領遊戲的參考書籍。

香港理工學院
社會工作系主任



(麥嘉理)

FOREWORD

I am very pleased to provide this brief foreword to my colleague Grace Leung's collection of group games which have been practised in Hong Kong over the past many years. This collection has been published in two volumes which I am sure will prove to be extremely useful references for many individuals and organizations working with children and young people.

In the two volumes, there are about 120 popular group games — all of the games which children and young people have found to be interesting and enjoyable. About half of the games could be called "local games" in that they have actually been practised in Hong Kong over the past 30 years or more. The other games included in the collection have been particularly selected from among those customarily used by groups which seek to work towards the development of positive interpersonal relationships.

For each game contained in this book the author has listed a brief description of how it is played, the technical preparation required including number of players, appropriate age group and appropriate location, as well as the playing strategies and procedures. More than 1000 pictures were taken of people actually playing the games

and about 300 of these photographs were eventually selected for inclusion in the book to provide illustrations of how to prepare for and play the games.

Also included in this book is specific information as to how games can be useful in individual development and in facilitating interpersonal relationships. This is dealt with in Chapter I. The next three chapters deal respectively with: skills in organizing group games, skills in leading group games, and theories relating to small groups.

Written in Chinese, these volumes are sure to become useful reference books in Hong Kong and elsewhere on programme skills which be valuable for children and youth workers, group leaders, teachers, social workers, volunteers and others in related fields.



(L.B. Mac Quarrie)
Head
School of Social Work
Hong Kong Polytechnic



前言——成長的樂趣

成長是人生一個重要的過程。這個過程包括了對自己和與他人關係的探索、了解和實踐。

生活在現代社會，人們需要自覺學習與他人相處、處理複雜的人際關係。這自覺的學習與成長構成了人生另一奇妙的過程。

近年來，很多朋友從「人際關係小組訓練課程」中，學到了很多有意義的遊戲，這些課程非常注重訓練個人的自覺性、測驗自己的自信心和對他人的信任。

本書收集了近幾十年的集體遊戲。其中有部分遊戲曾在「新遊戲介紹」課程中作過介紹。它們之所以稱為「新遊戲」，原因是這些遊戲近幾年才從外國傳進來，很多是從一些人際關係小組的活動中演變得來的。這些遊戲強調人際關係的新體驗，在參與遊戲中注意個人的感受，提供一些個人內在反省和討論，以達自我改進的功用。這也是幫助人格成長，為我們提供人際關係新概念的重要課題。

另一部分的遊戲收集了五十年代至八十年代本地流行的遊戲。大部份的遊戲適合十

五至四十人進行，也有部份適合兩人至一百人或以上進行的小型 and 大型遊戲。這些遊戲不僅能幫助我們獲得歡樂，達到情緒和心理的平衡，也能幫助我們與他人更好地相處和合作。

遊戲的理論分別穿插、刊載上、下冊各章中。

第一章「集體遊戲的功用」着重強調了遊戲是日常生活的一部分，遊戲為我們所提供的各種功能，如增進人與人之間的溝通，提供自我表達的途徑等。

第二章「計劃遊戲須知」，對參加者的年





齡、體力、特性、遊戲場地、器材、時間、方法、目標等都作了詳述。

第三章「帶領遊戲的技巧」，包括主持人的風格，帶領遊戲的步驟，保障遊戲的安全以及如何引導參加者促進彼此間的交往，達到遊戲的目的。

第四章「小組理論」，主要是為主持人提供一些輔助性的資料，幫助主持人深入了解小組的概念、性質和內在變化。

每項遊戲開頭都簡單地說明遊戲的性質或歷史的演變，遊戲所要達到的目的；然後介紹了有關參加人數、場地的使用、器材的準備及遊戲的方法等。

書中所有的圖片是從多次與青少年朋友進行遊戲的過程中拍攝的。從這些相片中，我們可以看到參加遊戲的朋友，如何在遊戲中自然表現自己，認真地投入遊戲的歡樂境界。

本書收集的遊戲適用於帶領課外活動的教師、一般的教師、青少年領袖、負責康樂活動的社團工作人員、集體活動的工作人員，社會工作者或喜愛遊戲的朋友們。希望這些資料對大家有所幫助，使大家能通過這些遊戲分享到人生成長的樂趣。

作者 梁麗珍

目 錄

vii 序

ix FOREWORD

xi 前言——成長的樂趣

1 兩個人進行的遊戲

3 何家猜

5 流星鏢

7 上手下手

9 拔鎗

11 如來神掌

13 四至十人進行的遊戲

15 鉤花

17 跳流星

19 拍掌

21 捉三角

23 十字割豆腐

25 集體遊戲的功用

27 十二至三十人進行的遊戲

有關人名的遊戲

29 重演動作

31 人名聚波拿

33 打狀元

35 擺長蛇

37 人名、地點、動作、感嘆詞

消耗體力的遊戲

39 海陸空

41 人造金字塔

43 鑽螺絲

45 坐地起立

47 歸來吧

49 火燒後欄

51 捉流星

53 網魚

55 人穿人

氣氛熱鬧的遊戲

- 57 打虎
- 59 大風吹
- 61 踩氣球
- 63 轟炸機
- 65 隔山叫牛
- 67 猜領袖（估領袖）
- 69 傳氣球
- 71 買破爛（收買佬）

可以坐着玩的遊戲

- 73 改良掉手網
- 75 山水
- 77 蛇脫皮
- 79 貓捕鼠
- 81 狐狸和松鼠
- 83 剪刀難遞
- 85 霞姑
- 87 蒙古包
- 89 眉目傳情

- 91 有口難言
- 93 看看有何不同
- 95 眼明手快

97 計劃遊戲須知

考驗信心的遊戲

- 105 搖籃
- 107 拋網
- 109 漫遊太空
- 111 風中楊柳
- 113 傳人的龍
- 115 瞎子步行
- 117 瞎子跳高
- 119 點心機器

增進人際關係的遊戲

- 121 攻堡壘
- 123 衝出難關
- 125 找回自己的橙

127 三十至一百人或以上進行的遊戲

129 車輪滾滾

131 變形蟲賽跑

133 龍頭龍尾

135 女皇的圈子

136 附錄一 遊戲資料運用分類表

138 附錄二 遊戲功能運用分類表

140 遊戲參加者合影

143 謝



兩個人 進行的遊戲

何家揚

李國輝

王季平

孫瑜

胡金龍



何家猜

有一個不分國籍的猜拳遊戲，就是：「拳頭、剪刀、布。」（廣東話就是包、剪、踭）。「何家猜」是猜拳口訣和動作的組合，即是一邊念口訣拳，一邊做公雞、母雞和小雞的動作。

目的 訓練手眼配合。
培養韻律和節奏感。
促進人際關係的溝通。

對象 5—25歲。
人數 2人一組，組數不限。
時間 5—15分鐘。
場地 不限。
準備 不需要。

辦法

1. 二人相對站立，開始時一面各自輕拍手掌，一面說：「何家？何家？何家猜！」後猜拳。
2. 勝方說：「我家公雞我家猜」，雙手放在頭上作公雞的模樣，轉換動作時拍一下手掌；在勝方念口訣的同時，負方說：「我家小雞我家猜」，將雙手放在左邊腰旁，轉換動作時也拍一下手掌。
3. 當雙方說到「猜」字時，立即猜拳。
4. 如果猜拳時雙方都同出「拳頭」、「剪刀」或「布」，便是和局。雙方都要說：「我家母雞我家猜」，並將雙手分別插在腰間，作出母雞搖擺的狀態。轉換動作時也拍掌。

5. 熟練以後，動作和口訣都配合得較自然，有節奏感，雙方的配合便可越來越快。

6. 遊戲連續進行，直至雙方都感到疲倦為止。

注意事項

這個遊戲表面上似乎很幼稚，有很多成年人在進行這個遊戲時，口訣與動作往往配合得不好，顯得很不靈活。主持人應鼓勵他們繼續練習，並與年青朋友比賽。





流星鎚

這是一個以流星落進地球大氣層時所出現的形象而創作的遊戲。

目的 訓練拋擲的技巧。
訓練手眼靈活、互相配合。

對象 12—25歲。
人數 2人一組，組數不限。
時間 10—15分鐘。
場地 室外空曠的地方。
準備 運動襪子一隻，小膠球或網球一個。

辦法

1. 在襪子裏放進一小球，接近小球處的一端打上一個結，做成一個小流星。

2. 兩人相對站立，保持一定距離。

3. 開始時，一人抓住流星的尾巴（襪中沒有球的一端），流星頭部（襪中有球的一端）向下，連轉幾次後向上拋出。

4. 流星墮地時，由另一人將流星的尾巴捉住。

5. 捉住後，由他以同一方法向上拋出，再由對方接着。

6. 誰接不到流星的尾巴，致使流星墮落地面，誰便是負方。遊戲可再重新開始，繼續進行。當雙方感到厭倦時便可結束遊戲。

注意事項

捉流星時，只能抓尾巴，不能抓頭部。



