

姚家棟編

國防訓練的小學遊戲教材

商務印書館發行

G891
117
訓 練 總 監 部 批 准 出 版

姚家棟編

國防訓練的小學遊戲教材

商務印書館發行



奉月一年五十二於書本
部 監 總 練 訓
版出予准批號二第字編

中華民國二十五年五月初版

(36704.3)

國防訓練的小學遊戲教材一冊

每冊定價國幣貳角伍分
外埠酌加運費匯費

編纂者 姚家棟

發行人 王雲五
上海河南路

印刷所 商務印書館
上海河南路

發行所 商務印書館
上海及各埠

版 權 所 有
翻 印 必 究

大

自序

現在的中國，處處受着帝國主義者的壓迫，是在一個危險萬分的時代。教育是建國的根本事業，所以教育的目標應當跟着國家社會的需要而確定。要挽救處在這樣一個非常時期的國勢，當然該建立一個有方針有計畫而適應目前切需的教育。國防教育，就是應着這個需要而產生的。所謂國防教育，對於兒童體魄的鍛鍊，品格的修養是極屬重要的。所以國防教育與體育教育的關係，也格外密切了。

兒童有愛好遊戲的天性，所以體育教材而採取遊戲的組織方法，而應用遊戲的精神，不僅可以適應兒童的愛好，並且足以輔助教育的效能。因為教學遊戲，直接鍛鍊兒童的體魄，間接訓練兒童的品性，所以遊戲之教育的價值，非常重大。

國防教育的實施既如斯急切，遊戲教育的價值又這樣重大，那麼把國防訓練融化到遊戲方

法中間去，他的價值，當然更大，作者著成此書，就有這層意思。

這書的內容，取材則無論敏捷，忍耐，秩序……等方面均各兼顧；方法則力求簡易而多變化，用具則力求簡單及現成校具的利用，所以各校實施國防教育，公民訓練，都可採爲教材，作普遍的應用。

作者擔任小學體育教科七年，此書的完成，事先憑經驗所得，事後經幾度的試用，內容尙稱適合。但實施時偶發的困難，在所難免，想實施者也不難隨時變通罷？

姚家棟於湖州初級中學附屬小學

二三，九，一八。

國防訓練的小學遊戲教材目次

1. 努力宣傳·····	一	10. 紮營·····	二八
2. 緊急集合·····	四	11. 軍用電報·····	三一
3. 打靶·····	八	12. 輸送彈藥·····	三四
4. 整裝待發·····	一一	13. 搬運糧餉·····	三七
5. 穿過森林·····	一四	14. 偵察敵情·····	四〇
6. 越過戰壕·····	一七	15. 爬高瞭望·····	四三
7. 騎兵過崗·····	二〇	16. 搜索·····	四六
8. 小艇渡河·····	二三	17. 趕築通路·····	四九
9. 跳浜·····	二五	18. 搭浮橋·····	五二

19. 埋藏炸彈·····	五五	30. 包圍敵人·····	九〇
20. 傳令·····	五八	31. 奪圍·····	九三
21. 遞步哨·····	六二	32. 奪取防線·····	九六
22. 調兵·····	六六	33. 扼守要塞·····	一〇〇
23. 偷營·····	六九	34. 患難相共·····	一〇三
24. 敢死隊·····	七三	35. 互救難民·····	一〇六
25. 鐵甲車·····	七六	36. 救護殘傷·····	一一一
26. 飛機·····	七八	37. 巷戰·····	一一五
27. 航空母艦·····	八一	38. 流彈·····	一二九
28. 衝鋒陷陣·····	八四	39. 海陸空軍大聯合·····	一二二
29. 避讓地雷·····	八七	40. 收復失地·····	一二八

一 努力宣傳

用具：小旗一面。

目標：使兒童明白宣傳工作的重要，及知道學生應負宣傳的責任，併藉此練習傳遞物件時有敏捷的手段。

遊戲方法：

1. 全體兒童作單行圓形排列，開始遊戲時，一二報數，一數爲甲組，二數爲乙組，任其相間排列，不必分開（如圖一）。

2. 排頭（卽一數第一人，亦卽甲組第一人。）左手拿小旗，教師站在排頭後面，背向圈內，面向圈外，以不能看見圓圈內的兒童爲度。

3. 教師先吹叫子一聲，兩組兒童，就得貫注全神，各自準備。

4. 稍息一會兒教師吹第二次叫子，這時遊戲開始，排頭立即將小旗向左遞給第二人（即二數第一人，亦即乙組第一人），第二人接得後，立即轉給第三人（甲組第二人），以後按次傳遞，循環不息（如圖二）。

5. 等一會兒，教師又吹叫子一聲，這一次吹出，立刻停止傳遞。

6. 小旗停在誰的手中，就算他宣傳不努力，看他是屬於那一組，那一組便算失敗。

注意事項：

1. 兒童人數成單時，可以推出一人爲發令者，教師在旁指導。
2. 發令者吹叫子的時候要使聲音短，急，清楚。
3. 發令者在停止令沒有發出以前，勿可回頭看圈內的人以示公正。
4. 做這個遊戲，須留意小旗傳遞時的情形，授旗的勿可故意挨着時間。受旗的勿可故意推讓不接，致旗落地。此外，在停止令發出以後，不許再傳，如不遵守上述諸點，應作失敗。
5. 發令者須注意每次遊戲時，勿過長或過短，大約以一分三十秒至三分爲最適度。

6 繼續遊戲幾次後，倘某組連負三次，可罰唱歌等，以助興趣。

附圖：

幾種變化

1. 立成兩個圓圈，同時作傳遞比賽；
比賽那一組快。

2. 分爲兩組立成單行橫隊，相距六公尺對面排列，從排頭至排尾作傳遞比賽。

3. 一組裏再分甲乙兩小組，相對排列，中間距離五六公尺，拿着宣傳小旗。遊戲時甲組第一人向前跑，交給乙組第一人，乙組第一人拿着小旗向前跑，還給甲組第二人，挨次交互傳遞，比賽快慢。

4. 變化傳遞方式，如先從頭頂上傳遞，再從褲襠下傳遞。

圖一

教師

圖二

教師

二 緊急集合

用具：無。

目標：喚起孩子們熱烈的愛國心，並養成敏捷齊靜的整隊習慣，使平時的生活秩序化。

遊戲方法：

1. 分兒童爲甲乙兩組，成一橫行排列，甲組在前，乙組在後，教師面對兒童站在離隊伍十公尺以外。

2. 教師把口笛一吹，兩隊兒童，各自準備。

3. 教師原來和兒童對立，準備令發出以後，就轉變一個方向站立，同時吹第二次叫子。

4. 兒童聽到第二次叫子聲音以後，立刻依教師所站方向，像沒有變換方向向前同樣對着教師排

列整齊（如圖二三）。

5. 教師觀察兒童整隊情形，下一個公正的判斷，先排好而整齊的算優勝。

注意事項：

1. 口笛聲音，應連續幾次如「叭，叭，叭……」。
2. 在轉換方向的時候，須防制兒童相互衝撞。
3. 如某隊中的兒童，發現故意擠軋，高聲怪叫……等沒有秩序的情形時，應暗示勸告，不聽勸告，作為犯規，取消團體優勝資格一次。

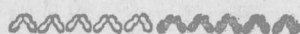
4. 規則在遊戲前要詳細說明，使兒童可以遵行。

附圖：

幾種變化：

1. 學生報數時從二十

圖一

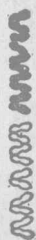


教師

圖二



圖三



教師

一（或三十一，四十一均可）開始。（第一人就報二十一，這樣數目很大了）然後分爲二組或幾組，在未遊戲前兒童散在場上，教師把口笛一次，大家肅靜，接着教師報出一個數目來，如喊「三」或「四」，這時凡報三或四的倍數的各數的兒童都立刻出來（排頭位置須先固定）排成一隊，先到者得一分，挨次每人各疊加分數一分，幾次後計算各組的分數，分數越少越好。因爲少的最快。這是一種算術遊戲，必須學過乘法的才可做。

2. 分兒童爲幾組混雜散在操場上，教師先吹叫子，再舉右手。這時各組兒童都貫注全神於教師的手指，一個第一組，兩個第二組（挨次推）。在召集時如叫第一組而第二組人也出來，那末第二組就算失敗，應該出來而不會出來，也作失敗。

3. 分了幾組，在遊戲時教師把口笛一吹，右手高舉。兒童注意教師高舉的右手，直時，（手心的方向和下垂時同向左）表示大家要成縱線。橫時，（手心向前）表示叫各組成橫隊。拿大指作爲排頭，小指作爲排尾，依次整隊，比較快慢。

4. 分兒童爲三組，在場地上用白粉畫三個大圓圈，每個圓圈，必須能住一組的人爲度，其排列可

成三角形（品字形），圈與圈之間相距約二公尺，規定每組應住的圓圈是那個，應住如第一組第一圈。兒童一至三報後，依照長短，分爲三段，每段住一個圓圈。教師把口笛一吹，各段裏的人個個蹲下，第二次吹時大家起立，一數回到一數應住的圈子裏，二數回到二數應住的圈子裏，三數回到三數應住的圈子裏，那一組先到，先依長短跟着圓圈立成圓形。距離能平均，長短不參差的，就獲勝利。

三 打靶

用具：石子一粒或皮球一個。

目標：利用石子或皮球的投擲，練習手腕的應用和目光的銳利。

遊戲方法：

1. 在牆壁上或板上畫一個二公尺直徑的圓圈，中間挨次把半徑縮小畫圓；在兩圓圈所組成的空間，寫着不等的數字，作為分數，越到中間數字越大，也就是分數越多。

2. 兒童分為兩隊，各站在距離這圓標的相當地方，拿石子或皮球向着圓圈擲過去（如圖。）

3. 教師把各隊的兒童所擲中的分數記載起來。各人擲完，結算兩隊分數的多少，判定勝負。（如兒童數成單時，記分一職，可由兒童擔任。）

注意事項：

1. 在遊戲時前面勿可站人，以免危險。

2. 為安全計用小皮球擲較宜。但皮球須在白粉內滾過，以便容易標識。

3. 出發點可畫一個圓圈，兩組的兒童輪流走進圈內投擲。

4. 練習次數多，距離可逐漸加遠。

附圖：

幾種變化：

1. 立起擲，蹲下擲，右手擲，左

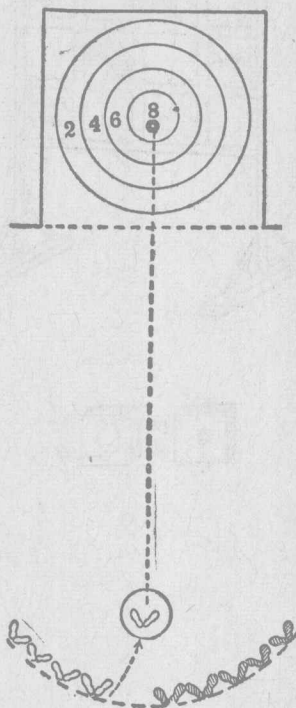
手擲，變換應用。

2. 把圓圈畫在地面上，平面

投擲。

3. 用木椿上裝一隻竹籃，向籃裏投擲，擲進了作為得到一分。

4. 用竹環直放或平放，把球擲過去，使穿過圓圈或擲在圓圈中間。



5. 用木材做成打靶架，大小可視遊戲場地酌定（如圖，）作室內遊戲。

