

校园文化活动指导

游戏 · 旅行

王 伟 主编

李 刚 编著



南海出版公司

中国文化旅游地理

游戏 · 旅行

王 明 主编

陈 强 副主编



旅游教育出版社

校园文化活动指导

游 戏 · 旅 行

主 编 王 伟
本册编写 李 刚

南海出版公司

图书在版编目(CIP)数据

校园文化活动指导. 游戏、旅行/王伟主编;李刚编著.
-海口:南海出版公司,1999.11(2002.3 重印)
ISBN 7-5442-1473-7

I. 校... II. ①王...②李... III. ①游戏-青少年
读物②旅行-青少年读物 IV. G424.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 86306 号

XIAOYUAN WENHUA HUODONG ZHIDAO 校园文化活动指导(全十七册)

策 划	杨成春 韩龙梅
主 编	王 伟
副 主 编	洪 帆 江节民 袁 丁 王路遥
责任编辑	任在齐
封面设计	张景秋
出版发行	南海出版公司 电话(0898)65350227
地 址	海口市机场路友利园大厦 B 座 3 楼 邮编 570203
经 销	新华书店
印 刷	北京昌平兴华印刷厂
开 本	787×1092 毫米 1/32
印 张	105
字 数	2269 千字
版 次	2002 年 3 月第 1 版第 5 次印刷
书 号	ISBN 7-5442-1473-7/G·717
定 价	178.00 元(全 17 册)

南海版图书 版权所有 盗版必究

目 录

第一章 游戏

第一节 游戏概述	(1)
一、游戏的特点和价值	(1)
二、游戏的分类和选择	(3)
第二节 学校游戏活动的开展	(7)
一、学校游戏的组织和教法	(7)
二、学校游戏创编的基本要求	(10)
第三节 校园游戏介绍	(16)
一、智力游戏	(16)
二、趣味游戏	(18)
三、体育游戏	(67)
四、军事游戏	(112)

第二章 魔术

第一节 概述	(135)
一、魔术表演的基本条件	(135)
二、魔术表演的种类	(135)
三、自制小魔术的实用性	(136)
第二节 魔术表演方法	(136)
一、传统魔术	(136)
二、校园自制小魔术	(168)
三、科学魔术	(174)

第三章 谜语

第一节 谜语概述	(194)
一、谜语的结构与分类	(194)
二、谜语的功能	(196)
第二节 谜语猜法	(198)
一、谜语正面会意猜谜法	(199)
二、谜语依形推断猜谜法	(201)
三、谜语拨雾存真猜谜法	(202)
四、谜语分析比较猜谜法	(204)
第三节 谜语的编创	(207)
一、会意法	(207)
二、比拟法	(209)
三、拆合法	(211)
四、形象法	(212)
五、排除法	(213)
第四节 猜谜语的形式	(213)
一、谜语室(廊)	(213)
二、谜语台	(214)
三、猜谜制谜竞赛	(215)
四、主题谜会	(216)
五、击鼓猜谜	(216)
第五节 儿童猜谜活动	(217)
一、编制儿童谜语的几种方法(破谜方法)	(217)
二、几种儿童猜谜活动方法	(218)

三、谜语精选·····	(219)
第四章 野营	
第一节 野营的种类·····	(238)
一、夏令营·····	(238)
二、冬令营·····	(239)
第二节 野营的准备工作·····	(241)
一、确定营址·····	(241)
二、聘请辅导员·····	(241)
三、制定活动计划·····	(241)
四、装饰营地·····	(242)
五、野外生活训练·····	(243)
六、做好组织分工·····	(243)
七、露营中的活动·····	(244)
第三节 夏令营活动介绍·····	(245)
一、生物夏令营·····	(245)
二、地质夏令营·····	(246)
三、文艺夏令营·····	(248)
四、体育夏令营·····	(249)
五、军事夏令营·····	(251)
六、野营活动设计·····	(252)
七、野炊·····	(256)
八、春游设计·····	(258)
九、登山活动设计·····	(259)
第五章 旅行	
第一节 旅行的种类·····	(262)

一、郊游·····	(262)
二、自行车旅行·····	(262)
三、假想旅行·····	(262)
四、乘车、乘船的远游·····	(263)
第二节 旅行指南 ·····	(263)
一、旅行的计划·····	(263)
二、怎样确定旅游日程·····	(264)
三、旅游前的准备·····	(265)
四、选购旅游票·····	(267)
五、交通·····	(268)
六、旅游摄影·····	(274)
七、怎样注意财物安全·····	(276)
八、旅游中要注意保护文物古迹·····	(280)
九、保健·····	(281)

第一章 游 戏

第一节 游戏概述

一、游戏的特点和价值

中国现代教育家陈鹤琴先生在论述儿童游戏的意义时，曾这样说过：“小孩子生来好动的，以游戏为生命的。要知多运动，多强健；多游戏，多快乐。”俄国教育家马卡连柯也说：“游戏在儿童生活中具有与成人活动、工作和服务同样重要的意义。一个孩子在游戏中是什么样子，将来他在生活和劳动中也多半是什么样子。因此未来活动家的教育，首先要在游戏中开始。”

我国近代教育家陶行知、原苏联的教育家凯洛夫、美国的教育家杜威等都很重视儿童游戏的教育作用。大批的名人伟人更是不乏对游戏的评价。

毛泽东同志曾经说过：“要活动，要游戏，是儿童的天性。”“游戏是使儿童认识他们所居住的世界的方法，这个世界是他们有责任来改造的。”

德国教育家安福禄培尔说：“小孩的工作就是玩耍。游戏是幼儿教育的基础，是儿童将来一切活动的幼芽，它是人类认识的重要工具，能发展社会性，创造力和思维力。”鲁迅先生也说：“游戏是儿童最正当的行为，玩具是儿童的天

使。”艾勃纳·艾森巴赫有句名言：“不记得自己童年的人，一定不是一个好的儿童教育者。因为儿童教育，决不是用成人化的教育所能代替的。游戏是儿童的王国。”美国芝加哥大学教授布罗姆曾几十年跟踪调查研究了近千人的成长过程，最后得出科学的结论是：游戏对一个人的成长成才起着决定性的诱发影响，甚至对他的一生起着左右前程的作用。

幼年时期的游戏活动，可以发现和闪烁出智慧的火花，它将孕育着未来的科学家、艺术家。如爱迪生、富兰克林、牛顿、司马迁、曹雪芹等人童年都是很喜爱游戏的。政治家周恩来的母亲教他做拼字、放风筝和种菜的游戏，给他很深的影响。军事革命家铁托的童年跟他的小伙伴经常在古城堡上玩“攻打黑桃皇后”的游戏，这对他在二次世界大战中发挥才能以及领导南斯拉夫人民自己走独立自主的建设道路都有着潜移默化的作用。

明朝开国皇帝朱元璋，幼年时给财主家放牛，一大群放牛娃空闲时就一起爱玩“大将军打仗”、“官兵捉强盗”之类的游戏。朱元璋兴趣浓厚又肯动脑筋，每次总是被推作将军、首领，就是一些大孩子也甘心听从他。他很聪明，一次，这帮穷哥们饿坏了，朱元璋胆大妄为，把一条牛犊宰杀吃了。然后拿了条牛尾巴与财主说，这条犊子硬往一个小山洞里钻，他拼命把它向外拉，费了好大劲，结果把牛尾巴给拉了下来。财主去看那山洞，人也钻不进，只得作罢。

牛顿从小喜欢做各种机械玩具，他把老鼠关进小笼子里，使老鼠在笼里奔跑而转动笼内小车轮，玩具也就动了起来。这对他以后能发现牛顿定律不能不说是有一定的关联。达尔文小时候喜欢玩狗、小昆虫，校长曾训斥他把时间浪费

在无用的玩艺上，他后来成为生物学家后无限感慨地说：“不，那使我学到最有用的知识，一种搜集甲虫的兴趣，似乎暗示了未来生活的成功，它使我走进了科学的大门。”创造我国第一部彩色动画片《大闹天宫》并在国际上获特等奖的著名动画片艺术家万籁天，从小喜欢和母亲玩手影游戏，他常被墙上晃动耳朵的兔子，汪汪叫的小狗迷住了，形态生动逼真的手影游戏培养了他对动画艺术的兴趣，童年时代的兴趣爱好终于使他成了著名的艺术家。1609年荷兰眼镜店老板汉斯的小儿子从游戏中发现用凹透镜和凸透镜可以做成望远镜，为社会作出了巨大的贡献。至于好多世界冠军从小在床上踢玩球，在地上打弹子，玩弹弓，在小菜场的案板上打乒乓的例子更是不胜枚举，如：世界球王贝利；在奥运会上为我国夺得第一块金牌的许海峰；多次荣获乒乓球世界冠军的庄则栋、李富荣、徐寅生……

综上所述，可以这样说，游戏对大脑的启蒙，身体的锻炼，对孩子们的成长成材，是紧密联系在一起。甚至对民族素质的提高也具有不可低估的作用。

二、游戏的分类和选择

游戏的种类繁多，分类的方法也各不相同，根据人们的观点与习惯有如下12种分类形式：

以组织形式分类，可分为正式游戏与非正式游戏。

以用具分类，可分为球类、棍棒、积木、混合用具游戏。

以参加人数分类，可分为集体、个人游戏。

以年龄分类，可分为幼儿、儿童、少年、青年、成人游戏。

以形式分类，可分为唱歌、故事、模仿、运动、智慧游戏。

以运作分类，可分为奔跑、跳跃、角力、攀登游戏。

以运动量分类，可分为缓和、中等、大运动量的游戏。

以场地环境分类，可分为室内、户外、野营游戏。

以身体素质分类，可分为速度、耐力、跳跃、力量、灵巧游戏。

以生理需要分类，可分为功能、象征和有规则的游戏。

以心理需要分类，可分为竞争、碰运气、模拟、眩晕的游戏。

以教育目的分类，可分为创造性和教育性两大类。创造性游戏具体地又可分为角色、表演和结构游戏，教育性游戏可分为智力、体育和音乐美育游戏。

这些分类形式，概念之间呈交叉关系，很难概括，逻辑上不十分严谨，其科学性还有待于大家讨论。

选择游戏应该注意队员的年龄特点。在7~14岁的少年儿童中，按其生理心理的一般特征和知识水平，大致上可划分成小学低年级、中高年级和初中三个阶段。

低年级儿童注意力不集中，理解力差，不宜玩规则多而又难记的游戏，也不喜欢这种游戏。他们的骨骼韧带较柔软，心血管功能较低，思维以形象为主，个性意志品质发展不充分。一般来说，他们喜欢玩跑、跳、投、钻、爬、攀的游戏，更喜爱形象的模仿和做一些带有戏剧性的动作，有的游戏几乎就是一个简单的带情节的童话或歌舞表演，比如：《狼和小羊》、《小豆子》、《蓝精灵》、《黑猫警长》和《小葵花》等等，这类游戏通常又被称作唱游。他们往往追求热闹

和开心，对游戏胜负不太计较，又因为乐群性，所以他们的游戏有的是不分组的，集体可以一块做或者设一个领头人即可，男女儿童之间没有什么区别，在一个集体里为着一个共同的目的一起玩耍。但由于他们体力上的原因，不适宜作运动量大，时间长又很剧烈的游戏。

中高年级少年体力增强了，记忆力、注意力和克服困难的毅力均有明显的发展，思维虽然仍以形象为主，但抽象思维发展迅速。同学之间的友谊情感，集体荣誉感大为增强，他们好胜逞强，胆大喜欢冒险，但他们的动作协调性差，不够灵敏。这时他们喜欢活动量大和启发智力的游戏，并喜欢跑跳投与发展观察、想象、思维等相结合的智能性综合性的游戏，喜欢对抗性强，同伴间相互帮助和救援的游戏，喜欢规则较复杂的野外、军事游戏。

在初中阶段，男女队员之间的生理差异并不明显，少年阶段仍有共同的爱好和特点，但女生心肺功能差，肌力弱，腿短骨盆大步幅小，因此在速度、耐力和力量性方面往往要比男队员差，但她们的关节灵活，韧带松弛，喜欢柔软，协调和带节奏韵律的游戏，比如：跳芭蕾、跳橡皮筋、踢毽子、猜拳舞等。

在选择每一个具体游戏的时候，还要充分地考虑当时活动的季节、地点和场合。有些游戏季节性很强，像《丢手绢》游戏适合在夏天绿茵茵的草地上进行，若安排在冬天冰雪覆盖的地上进行那就不妥；像《挤老迷》游戏是一则冬季御寒游戏，如果安排在夏天进行那就笑话了。野外游戏一般在春秋季进行，风雨天则适合开展室内游戏。

不同的具体场合与物质条件，也制约着游戏内容的选

择。如车船上的小游戏与草地上的活动性游戏差距很大，很难相互替代；简便的娱乐，智力游戏与复杂高消费的电动游戏在物质条件的要求上相差甚远，选择游戏时就要从实际出发。另外，选择游戏与参加人数的关系也十分密切，几十人甚至几百人参加的大型游戏，往往需要周密的准备和细致的组织工作，几个人或十来个人的小队游戏，往往就比较简便易行，二者在内容与方法上，有极大的差异。还有，组织日常进行的游戏与游戏节上带有表演性质的游戏在本质上也有较大的差别，前者强调实用性，后者往往追求舞台效果及观众效应，难以相互通用。还有一种专门供辅导员老师为了集中队员的注意力，或者调节情绪的组织性游戏，这一类游戏严格地讲起来没有什么思想内容，也并不一定好玩有趣，活动的次数也不宜多，但它只要运用适当，就能收到良好效果。例如：《害虫和益虫》、《请你跟我这样做》、《记时钟》、《宝葫芦》等，辅导员应该选择使用。

当然，有些游戏没有什么年龄限制，不同年龄的少年儿童都可以玩，甚至青年、成人也可以玩。

还有这样的情况，有时队活动要和解放军叔叔联欢，需要做几个孩子和大人同乐的游戏，这样的游戏该怎样选择呢？这就需要辅导员老师作综合考虑，兼顾两个方面，既讲究思想内容，又讲究科学性，对游戏的结构、场地和器材作适当的调整变化。要是碰到和外国或少数民族少年儿童一块做游戏，语言不通，那就要多使用手势哑语、图画演示等手段，凡是无法表达清楚的游戏就不适宜做。

总之，选择游戏要做到从实际出发，讲究实效。

第二节 学校游戏活动的开展

一、学校游戏的组织和教法

一般来说，应注意以下 10 个环节：

1. 备课

拿到游戏教材后，要考虑一下这个游戏是否符合对象、时间、场合？这个游戏与过去做过的游戏是否有相同之处，哪些不同；重点和难点是什么？应该采取哪些措施步骤来实施，心中一定要有数。

2. 做好必要的准备工作

户外游戏的场地应当平坦、清洁、无浮土、没有石头玻璃片，如有障碍应清除，搬不了的应写上惊叹号的注意标志或划出危险区域，提醒绕开，或设专人站在旁边保护。室内场地要提前洒水，搬开课桌椅。画好必要的场地线。像草坪或室内地板不能用白粉划线，可用标志带、塑料粘带来代替。游戏要用的物品都要准备好，提前做好检查、安装、布置工作，采取必要的措施。有些易坏易破的小器材如气球、面具等应多备一些，以备应急。其次，游戏的分组应均等，大小个、体质、人数、比赛的跑道，先后次序等尽量做到公平。游戏的领头人要选大胆机智、口齿清楚，有一定活动能力的队员；各组的组长要能负责协助辅导员工作；裁判员要事先培训，熟悉规则，公正办事，在队员中间有威信。

3. 讲解和示范

这是重要的一个步骤。游戏开始前，辅导员应该先讲清

楚游戏的名称，方法和规则。讲解时的队形要合理，辅导员站位要正确，一定要便于大家看得见，听得着。例如讲《往返接力赛》游戏，应该让队伍站成门字型这样就能看清楚。再如单行横队，辅导员应站前5步，与两翼成等腰三角形，双行横队可面对面，辅导员站中间的一侧；四方队形或圆形队，辅导员可站中间；多圆队可站几个圆圈的中间，等等。这些看来都是微不足道的细节小事，但辅导员要是不懂得就会影响效果。

讲解时语言要生动，简明扼要，并以姿势助说话，多使用儿童语言。有的游戏还可以用讲故事的方法，使队员们不仅听得明白，而且感兴趣。示范要准确、美观、富于表情。

4. 练习和纠正错误

这是一个容易被忽视的环节。队员们从不会不懂到会做游戏懂规则是有一个认识、掌握和熟练的过程的，不可能一蹴而就。就拿上面的《摇小船》游戏来说吧，动作示范讲清之后，应该让每两个队员为一级，分散自选地方进行练习，这个小船要想开起来不散架，非得刻苦练习不可。在练习过程中辅导员应该巡视指导，及时发现掌握得好的队员，请他们示范，介绍经验体会，做错的要给予及时纠正，直到大部分队员都掌握了才能转入比赛。

游戏活动是一面镜子，少年儿童什么样的思想和行为都会暴露无遗，如有的胆小不合群，有的好胜逞强爱冒险，有的有强烈的支配欲，有的斤斤计较。辅导员要及时发现，及时指出，进行有的放矢的教育，忽视了思想品质教育和行为规范的矫正，轻者会使游戏质量低下，重者吵架使游戏根本就做不下去，不欢而散。我们经常可以发现，组织分队的接

力对抗比赛时，有的队员为了使本队取胜，故意超出起跑线，来到前面伸手迎接接力棒，这是一种违规行为，辅导员应马上指出纠正，进行教育。当然，少先队员在游戏活动中更多的会有闪光的表现，如有的队员为了集体的荣誉和胜利，奔跑中鞋掉了，宁可自己赤脚也要坚持到终点，有的为了搀扶不慎跌倒的队友，不惜自己落后等等，像这种好人好事一定要及时表扬。

5. 比赛评判要公正，规则要兑现

在分组比赛时，各组的实力尽可能分配相等，碰到尾数可让队员当裁判或辅导员顶上，宣布过的规则一定要执行，不能说过不算数。小学低中年级儿童游戏时不太计较胜负，有的小朋友为了获得表演节目的机会故意失误输掉，这就要适当引导；高年级队员害怕表演节目明明是输了也想方设法逃脱，这应该不偏心。有些球类游戏，究竟是球触边外线算出界还是触线内就算出界，辅导员一时拿不准可当机立断，临时制定规则，一旦定下后就不要轻易修改，以免引起争议。

6. 要发挥两个积极性

游戏过程中，辅导员要充分发挥主导作用，当好组织者指导者，要管纪律、管思想，不能只当裁判或观众，但也不能包办代替，要充分相信队员们，要逐步脱手放权，让他们自己选领头人、主持人，对合理化建议一定要采纳。在游戏做完后要让他们自己出主意，进行举一反三，触类旁通的创造性活动。游戏真正的主人是孩子，他们最聪明，最富有创造精神，大量的游戏都是由他们自己创编出来的，同是一种游戏，他们活动的方式方法会丰富多彩。

7. 认真做好小结