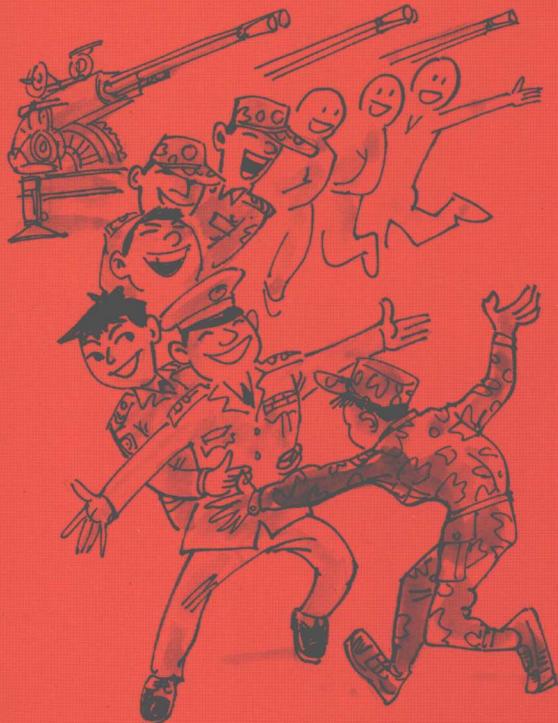


• 部队基层文化活动实用丛书 •

玩 —— 游戏游艺

• 陈丹华 编著



黄河出版社

● 部队基层文化活动实用丛书 ●

玩

w a n

游戏游艺

江苏工业学院图书馆

编著

藏书章



黄河出版社

责任编辑◎张 勋 武景生 李玉专

封面设计◎张 勋 张宪峰

图书在版编目(CIP)数据

玩——游戏游艺/陈丹华编著. —济南:黄河出版社,
2008. 2

(部队基层文化活动实用丛书)

ISBN 978 - 7 - 80152 - 931 - 2

I . 玩… II . 陈… III . 游戏—基本知识 IV . G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 203738 号

书名 玩——游戏游艺

编著 陈丹华

出版 黄河出版社

发行 黄河出版社发行部

(济南市英雄山路 21 号 250002)

印刷 山东新华印刷厂

规格 880 × 1230(毫米) 1/32

4.5 印张 100 千字

版次 2008 年 2 月第 1 版

印次 2008 年 2 月第 1 次印刷

印数 1—3000 册

书号 ISBN 978 - 7 - 80152 - 931 - 2/E · 136

定价 70.00 元(全价)



游 游 戏

《部队基层文化活动实用丛书》编委会

主任：刘子林

编委：王 阳 任文山 朱国华 张贡献

张希玉 陈丹华 金 马 徐祥军

徐聿生 高仁岐 韩坤平 韩新维

(按姓氏笔画排列)

编者缀语

一位哲人说过，真正懂得生活的人不应该与游艺无缘。

游艺，是激发人们心智的有益活动。通过各种各样轻松愉快的游艺活动，不仅可以锻炼思维，提高智力，有益于身心的健康，而且能够增进感情，加强相互团结。

今天，基层广大官兵对文化精神生活提出了更高的要求。在节假日或业余时间开展充满生机的游戏游艺活动，可丰富和充实干部战士的文化生活，给连队带来极大乐趣和旺盛的活力。

本书分游戏、猜谜、棋类和桥牌三大类近百个游艺项目。这些项目，既有军队特色的传统游艺，也有现代化的电子游戏；有数理化方面的，也有锻炼思维能力和分析推理方面的。取材广泛，实用性强，通俗易懂，简便可行。既可作为基层官兵业余娱乐益智之用，也可作为部队培养文化工作骨干的教材，还可作为各级俱乐部举办游艺晚会的节目

參照。

但愿这本书能成为部队广大官兵的良朋益友，帮助大家玩得开心、愉悦、添劲！

这本书在编写过程中，参阅了国内出版的多种书刊，有的内容被吸收引用，在此深表谢意。

新民報立不入苗歌坐耕勤五真。土 2008 年 2 月



玩

目

录

目 录

A 游戏

一、军事游戏 /001	
着装比赛 /001	101\ 赛意诺杀
“城墙”上追捕 /002	102\ 女舞桂姐突
抢占阵地 /003	103\ 教练育拳二
围城打援 /004	104\ 式舞字“8”
勾臂拣弹 /005	105\ 火箭直打
倒放手榴弹 /005	106\ 三箭二
寻找战友 /006	107\ 翻出突击
连续爆破 /006	108\ 鞍夹手靶
火线送信 /007	109\ 盖帽训练
穿插追击 /008	110\ 干夫壮普鼎
识别工具接力赛 /009	111\ 指纹圈脚
拍电报 /009	112\ 式四舞脚越
夜行军 /010	113\ 手翻跳
争夺战 /011	114\ 式进前四
夜间排雷 /011	115\ 式进后四
通过封锁区 /012	116\ 呼山雷
	117\ 登攀朴巢
	118\ 颠塞卒火
	119\ 赛式舞土耳
	120\ 教练式跨三
	121\ 女舞桂姐突
	122\ 果苹姐臂
	123\ 千个数已千个高
	124\ 点唱当真

杀敌竞赛 /012 突破封锁线 /013 二、体育游戏 /013 “8”字接力 /013 巧搬运 /015 二防三 /016 击球出圈 /017 鸭子夹球 /018 球钻隧道 /018 跟着排头干 /018 跳圈过河 /019 独脚转四方 /019 踢毽子 /021 四角拉力 /021 投篮接力 /022 踢球前进 /022 钻山洞 /023 集体攀登 /024 火车赛跑 /024 杠上接力赛 /025 三、智力游戏 /025 穿越封锁线 /025 智取苹果 /026 高个子与矮个子 /027 巧进据点 /027	目 录 A 100\ 表演教室 100\ 赛出青春 200\ 鲜嫩土“翻跳” 300\ 重载古筝 400\ 遵守规则 500\ 轮滑智区 600\ 轮滑手脑协调 700\ 丈量舞长 800\ 蝴蝶舞姿 900\ 计数烽火 100\ 击鼓甜歌 100\ 赛式道具工服 100\ 跳皮筋 110\ 争分夺秒 110\ 雷电同变 110\ 四肢链锁舞
---	---

猜生日 /028	820\ 谜语内数算 /三
巧算年龄 /029	1001\ 谜语的会数算 /四
抢七十 /029	
抢一百 /030	类推 5
全国旅行 /030	
勘探路线 /030	804\ 猜象图中 /一
巧变三角形 /032	905\ 猜象猜圆 /二
魔变正方形 /032	1083\ 猜圆 /三
找钞票 /033	
紧急任务 /034	D 猜谜
老师和学生 /034	801\ 介音的谜 /一
男孩和女孩 /035	1115\ 会议的谜 /二
附：智力游戏答案 /035	1116\ 韩国的谜 /三
四、扑克游戏 /041	1117\ 志性的谜 /四
猜牌 /041	1150\ 导音的谜 /五
听牌 /045	
“老K”集合 /046	E 猜谜
对号牌 /047	1301\ 猜歌星 /一
巧翻红黑牌 /048	1302\ 喻谜 /二

B 猜谜

- 一、谜的来历 /050
- 二、制谜的方法 /051

- 三、猜谜的要领 /058
 四、猜谜会的组织 /061

C 棋类

- 一、中国象棋 /064
 二、国际象棋 /079
 三、围棋 /094

D 桥牌

- 一、桥牌简介 /108
 二、桥牌的记分 /112
 三、桥牌的叫牌 /114
 四、桥牌的打法 /121
 五、桥牌的信号 /129

E 够级

- 一、够级起源 /130
 二、够级的打法及规则 /130

058	日圭谜
059	锦羊算数
060	十士卦
061	百一卦
062	首进国全
063	麦苗剥根
064	进承三变四
065	进式五变演
066	票母姓
067	卷升彦繁
068	圭举麻耶恭
069	姆丈麻慈良
070	索答女歌武眉：揭
071	女施京朴：四
072	鞠懿
073	鞠泄
074	“K”隶书“合”
075	孙昌麟 /046
076	韩黑玉麟 /048
077	一、因来归数 /020
078	二、去衣归数 /021

B. 猜谜

A

避朝。秦置威武校尉一员，属各二卒。故武末的军本回旗
司景。士卒各一员，景至卦类有卦，既许武式恭普一策
，挂武人而普者臣式，军本回旗舞直恭乐恭由恭普士归治
。普武将阵。

游内演演振多随军就事。游则，实演要禁普：限味
。禁普如宗大

游 戏

游戏是人们喜爱的文化娱乐活动。游戏活动的形式多种多样，它的内容十分广泛，不同的对象在不同的时间和场合可以有不同的选择。这里选编的 50 多种游戏，分成军事游戏、体育游戏、智力游戏、扑克游戏、电子游戏等。可供部队基层干部战士在开展游戏活动时参照选用。

一、军事游戏

***** 在一块百米长的空地上，画若干条跑道
《着装比赛》 和一条起跑线。把参加游戏的人分成若干人
数相等的队，每队各占一条跑道。从跑道的起点至终点的中
间，每隔 5~10 米按顺序放着军上衣、挂包、手榴弹、子弹袋、腰带等东西。游戏开始，各队成一路纵队沿跑道在起跑线后站好。听到指挥员的口令后，各队第一名跑步前进，每到等距离放置的步兵装具，依次着装佩戴，跑至终点线后，再以相反的顺序将武器装具解脱放回原处，

A

游

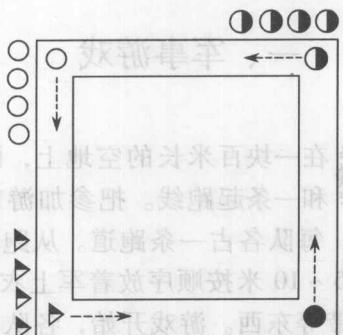
戏

跑回本队的末尾站好。第二名见第一名返回起跑线，即按第一名的着装方法行动，依次类推至最后一名战士。最后一名战士着装由终点线直接返回本队，先到达者的队为胜，后到者为输。

规则：着装要确实、规范。要在规定的运动距离内依次完成着装。

在场地上画一个边长6米的正方形，“城墙”上追捕然后在此正方形外再画一个边长7米的正方形，使其组成一条一米宽的四方形的“城墙”。(见图A—1)

图A—1 城墙上追捕



A
把参加游戏的人分成人数相等的四个队，分别排在“城墙”的四个角外。各队的排头站在角内。裁判员发令

后，角内四人同时在城墙上按逆时针方向追拍前面的人。这时裁判员掌握时机，突然再次发令。追拍的人听到号令，应立即转身按顺时针方向跑进，变换追拍对象。以后，裁判员每隔一段时间发令一次，追拍的人就改变一次追拍的方向和对象。追拍过程中，凡前面的人被后面的人拍到，即作为“失去战斗力”，应立即主动退出场外，站到一旁观战。这时，队员已经退出战斗的那个队，应在五秒钟内补充人员进“城墙”参战。随着游戏的不断进行，不断有人退出，不断有人补进，直至三个队全部人员失去战斗力，不再有人补充战斗为止。最后一个站在“城墙”上人员所在的队就是胜利者。

规则：必须沿城墙追拍，不得抄近路。

被拍到的人应主动迅速避退到场外，不得有意阻拦别人前进。

队员在补充进场时，如超过5秒钟即判其失去战斗力。

※※※※※ 在一块空地上分别画一些小圆圈作为阵
※ 抢占阵地 ※ 地（阵地的数量要比参加游戏的人数少
2~3个），从中选出三个阵地，分别标上1、2、3号。游戏
开始，指挥员喊：“抢占阵地！”大家立即去抢占小圆圈，
没抢到者要受罚。当指挥员喊“×号”阵地时，“×”号阵
地就是不许抢的假阵地，游戏者听到这个口令后，不仅要
离开原占阵地抢占新阵地，而且必须注意别抢“×”阵地，
抢了无效，同无阵地者一同受罚。比如，指挥员喊“3号”
阵地，意味着开始抢占新阵地，而且“3号”阵地是不能抢

(A)

游

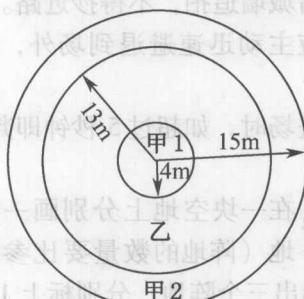
戏

占的假阵地。

规则：一个阵地每次只能容一人。同一个人不得重复占领自己抢过了的阵地。

* * * * * 在空地上画直径 8 米、12 米、16 米三个同心圆。游戏者分成相等的甲、乙两个队，甲队再分成两个组。一个组在最外圈活动，一个组在最里面的小圈活动；乙队的活动范围则限在中间圆圈内。当一局完了后，甲、乙两队互换活动范围，乙队则分成两个小组（见图 A—2）。游戏开始，甲队开球（用一至两个

图 A—2 围城打援



篮球、排球、足球均可），甲、乙两队互相掷击。第一次被击中者，可以退出也可以原地不动，若能在原地接住对方来球算自救，即可恢复游戏。若第二次被对方击中则必须退出游戏，同队队员每接到对方来球一次可救一人进场参加游戏，最后以场上队员所剩不足 3 人的队为负。而后两个队交换场

地，甲队开球，继续进行比赛，决出最后胜负。

规则：掷击只限打头部以下部位。

踩线掷球无效，球判给对方。

球出场外时，由最后触及球的对方队员发球。

再，上场开始不许脚离地面，上场后不得再去出界，再脚不得离地，

春出。***** 参加游戏的人数不限，两人一组。

***** 勾臂拣弹 在场地上画一条 1~1.5 米的直线，于线

两侧相等的距离上各放一枚教练手榴弹。两人侧身相对，

分脚站立于中线上，以右脚外侧互相抵住，右臂弯曲相互

勾紧。游戏开始，听到裁判员的哨音后，各人用力拉，拾

取自己一方的手榴弹，先拿到者为胜（见图 A—3）。

图 A—3 勾臂拣弹



规则：勾拉时，不得用另一手帮助，否则无效。

勾拉时，不得突然放手，确保安全。

米 01 箱 米 02 03 04 05 06 07 08 09 00 游戏者分成人数相等的四个队（每队

平局。***** 倒放手榴弹 游戏者分成人数相等的四个队（每队

员各 15 人为宜），各队成一列横队，四队站

基础与实践

游

A

成一个正方形。在正方形中间场地放置四把凳子，每把凳子前面各放两枚教练手榴弹。游戏开始，各队排头第一人同时手持手帕跑出，来到凳子前，把手榴弹从地上拾起倒放在凳子上，而后跑回排尾，将手帕由排尾传向排头，排头接到手帕再跑出去将凳子上的手榴弹取下放在地上，再跑到排尾来，由排尾向排头传递手帕，依次进行，比比看哪个队首先完成。

规则：不接到手帕不准跑，手帕要依顺序传，不准乱抛。手榴弹要放牢，倒了要重新放好。

排头跑出后，其他人向右（左）跨动半步。

※※※※※ 参加游戏的人数不限，将游戏人员分成
※ 寻找战友 ※ 两组，相互手拉手圈成内外圆圈，外组
人戴帽子，内组人不戴，外组必须比内组多1人。游戏开
始，指挥员喊跑步走时，两组即朝相反的方向跑动。指挥
员哨音一响，马上立定。戴帽子的要立即抓住一个在自己
面前不戴帽子的战友成为一对，没有找到战友者表演一个小
节目。

规则：跑的时间不宜太长。

外、内两组人员可不时地互相调换位置。

※※※※※ 准备插有小黄旗的假设敌碉堡两个，假
※ 连续爆破 ※ 炸药包两个。在一个长约30米、宽10米
的场地上设三道障碍物：用白灰画出雷区，壕沟，用绳子
和带子架成铁丝网。游戏开始前，裁判员选出两名监督员，

将参加游戏的人员平分为甲、乙两队，排成纵队列于出发线外。当裁判员发出爆破敌人碉堡的命令时，各队第一名持炸药包迅速跃过雷区，跳过壕沟，穿过铁丝网，绕过碉堡，然后按原路返回，将炸药包交给本队第二人，依此顺序继续进行。最后一人将炸药包放入碉堡里，同时将小黄旗拔回，交给裁判员。先交者为胜。

规则：按规定方法通过障碍物，如不合规定，监督员应令其重新通过。

***** 在一个场地的四个角上，选择一角为出发地，其余三角按一、二、三号哨所各派出一名哨兵，裁判员秘密地授予各哨兵口令。再将参加游戏的人员平分为甲、乙两队，排成纵队立于出发线上。

游戏开始，裁判员在发出命令的同时，将写着三个哨所口令的字条交给各队第一名。第一名看清和记准口令后，持信快速前进（两队按相反方向运动）。在接近哨所，听到哨兵问口令时，应立定回答出这个哨所的口令，方可绕哨所继续前进。通过三道岗哨后，回到出发线，将字条交给下一人，下一人看清和记住口令后按上述路线和方法继续前进。最后一人将字条交给裁判，先交者为优胜队。

规则：通过各道岗哨时，哨兵连问三遍口令，如果仍回答不对，可打开字条看一看，答对后再前进。
递交字条时，不得向其他队员暴露口令。

A

游

戏