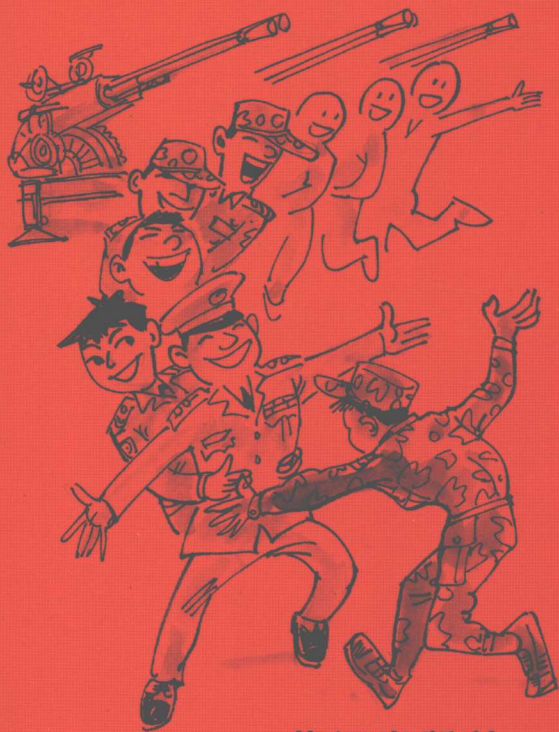


● 部队基层文化活动实用丛书 ●

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 勍 武景生 李玉专

封面设计◎张 勍 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

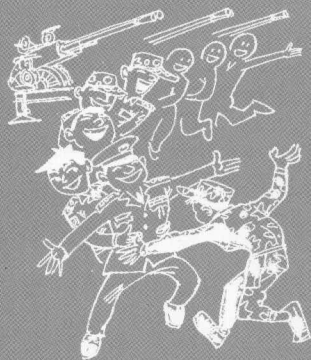
版次 2008 年 2 月第 1 版

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 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

玩

编者缀语

参照。

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。

2008年2月

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。

目 录

A 游戏

- 一、军事游戏 /001
 - 着装比赛 /001
 - “城墙”上追捕 /002
 - 抢占阵地 /003
 - 围城打援 /004
 - 勾臂拣弹 /005
 - 倒放手榴弹 /005
 - 寻找战友 /006
 - 连续爆破 /006
 - 火线送信 /007
 - 穿插追击 /008
 - 识别工具接力赛 /009
 - 拍电报 /009
 - 夜行军 /010
 - 争夺战 /011
 - 夜间排雷 /011
 - 通过封锁区 /012

002

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

录 目

附录 A

100\ 杀敌竞赛

100\ 赛出英雄

200\ 跳圈过河

300\ 独脚转四方

400\ 踢毽子

500\ 四角拉力

600\ 投篮接力

700\ 踢球前进

800\ 钻山洞

900\ 集体攀登

1000\ 火车赛跑

1100\ 杠上接力赛

1200\ 穿越封锁线

1300\ 智取苹果

1400\ 高个子与矮个子

1500\ 雷非同路

1600\ 巧进据点

猜生日 /028

巧算年龄 /029

抢七十 /029

抢一百 /030

全国旅行 /030

勘探路线 /030

巧变三角形 /032

魔变正方形 /032

找钞票 /033

紧急任务 /034

老师和学生 /034

男孩和女孩 /035

附：智力游戏答案 /035

四、扑克游戏 /041

猜牌 /041

听牌 /045

“老K”集合 /046

对号牌 /047

巧翻红黑牌 /048

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

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

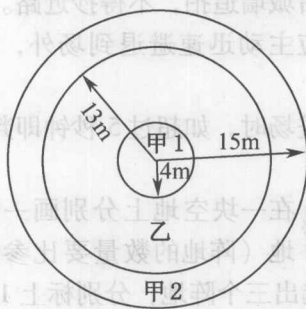
占的假阵地。

规则：一个阵地每次只能容一人。

同一人不得重复占领自己抢过了的阵地。

围城打援 在空地上画直径8米、26米、30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。

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。

游戏者分成人数相等的四个队（每队15人为宜），各队成一列横队，四队站

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。

寻找战友 参加游戏的人数不限，将游戏人员分成两组，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。

连续爆破 准备插有小黄旗的假设敌碉堡两个，假炸药包两个。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。

 **火线送信** 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。