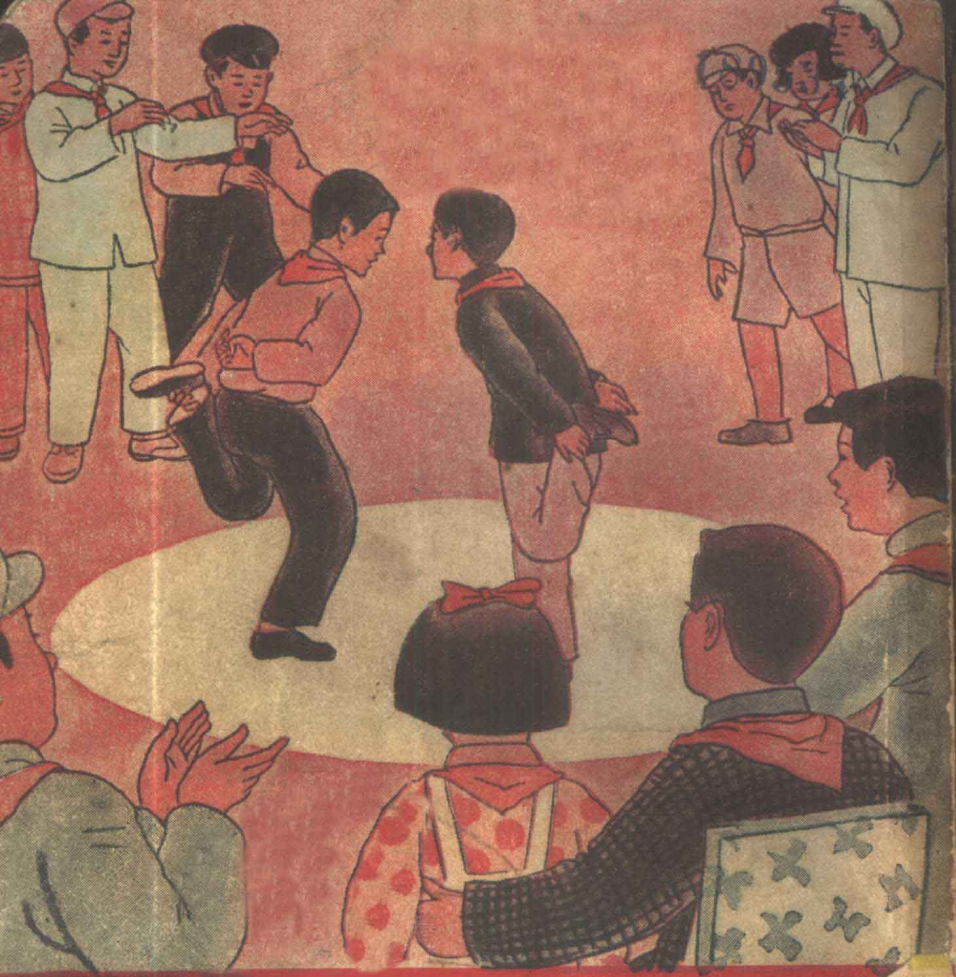




文娛活動的新材料

團體遊戲

楊民望譯

萬葉書院印行

7048 8951
1714.2 7142

13439
189534

團 體 游 戲

馬松 密徹爾合著

楊民望編譯

(修訂本)

上海萬葉書店印行

有著作權・不許翻印

19001——24000

一九五一年四月一日初版・一九五二年三月十五日九版

團 體 游 戲

原 著 者 S. Mason and D. Mitchell

編 譯 者 楊 民 望

發 行 者 錢 君 何

發 行 所 萬 葉 書 店

上海南昌路四三弄七六號 電話 八四九七九

電報掛號 三〇〇五〇

譯序

我譯這本書，動機是這樣的：

當我參加文娛活動的時候，我時常感覺到團體遊戲的材料之缺乏。一般應用的都是陳舊的老一套，少能滿足大家的需求。據我所知道的，這卻是一個普遍的現象。

我曾經參加過兩個團體遊戲的訓練班。這些訓練班所頒發的講義，都很零碎，而且是一般朋友所不容易領會的；目前，我們國內所出版的關於團體遊戲方面的書本又少，因而我認為這些材料實在有整理的必要。

新近華瞻弟寄一本 Bernard S. Mason 和 Elmer D. Mitchell 合編的“Social Games for Recreation”來，內容倒很新鮮有趣。我想：既然這是共同的一種需要，就把它翻譯出來。

這本書原文分爲四部三十類，如果全部翻譯出來，約有二十萬字。但是其中一部分活動是需要有特別設備的；還有一部分活動又和我們國情不相適，大都不是我們所需要的。因而我選擇設備較簡而最有趣味的一部分，分爲十二大類，共有二百二十種。這

些遊戲表面上雖然是被分出了類型，其實這種分類的方法是很不恰當的。事實上證明，有些遊戲應該列入甲類，同時又可能被列入乙類；有些遊戲是在室內玩的，同時也可以作為戶外活動；有些遊戲是應用智力的活動，但同時也可能是應用體力的……在這樣的情形下，只能夠大體上分出門類，但是並不可能精確。所以大家在選擇材料的時候，要不受這些形式所局限，能夠「活用」這些材料要緊。

君匋先生給這本書的出版很多便利；一吟妹爲我畫插圖，併此表示謝意。

楊民望 一九五零年十一月上海。

目次

譯序

第一類 交誼活動

左手簽名——「單數？雙數？」——「哈哈！」——「你的鄰居好嗎？」——拋手帕——抓鼻子——瞎子——羣英會——領袖的命令——「怎麼辦？」——大家唱——這是我眼睛——虎，鎗，人——隨，空，水，火——唱「格言」——「你是誰？」——茶壺蓋子——馬鈴薯——我要喫我的皮鞋——搶手帕——編故事——我買了一部腳踏車——果子市場——鴨子飛——你真是大傻瓜——早安——盲蠻家——找領袖——瞎豬——動物園的故事——反向的動作——搶座位——說「數」——足球賽——傳話比賽——傳火柴——集體創作——「茶會」——拍拍擦擦——笑——接「成語」——人，地，動作

第二類 神奇的表演

未卜先知——「是不是這一個？」——猜數(一)——猜數(二)——猜人名——摸太陽穴——「是不是這一本？」——聽字條——奇怪的數字——祕密文件——無所不知

第三類 接力的競賽……………三

倒放瓶子——傳卡片——傳花生——喫葡萄乾——縛手帕——傳豆子——扮木偶——傳蠟燭——走花步——聽樂聲——吸紙片——夾白米

第四類 分組活動……………六

投環子——套瓶子——瞄靶子——投紙球——投籃——投花生——投乒乓球——滾皮球——投棋子——投撲克牌——投豆子——又馬鈴薯——投瓶蓋子——穿鈴圈——彈棋子——螢火蟲——滾銅圓——夾火柴桿子——推瓶塞——拋種子

第五類 智力活動……………七

問話猜物——叮嚀——猜字表演——井字遊戲——畫方格——「十五」——猜年齡——猜年齡和出生月份——「一〇八九」——猜數(一)——猜數(二)——巧算——拼字——排火柴——雜題一束

第六類 戲謔和惡作劇……………六

「跟我這樣做」——世難下蛋——瞎子走路——鉛筆端上立雞蛋——他是誰——你說你最愛

讀——瞭報紙——罕世奇珍——互助——六隻驢——畫人頭——過關刀——銀角命卜——殺
場音樂

第七類 犯規的處罰——個別表演……………107

唱一支催眠曲——請用點心——跳過瓶子——左手抓不到右手——咬報紙——仰臥起坐——
檢報紙——臨時演員——屈膝起立——誠實的回答——專短演講——恭維的話——移換位
置——令人佩服的理由——求婚——碰腳跟——跳過河去——舉靠背椅子——老鷹潛水——
旋轉身子——點蠟燭

第八類 戲劇性的競賽和技藝……………113

說話競賽——吹口哨——笑聲——呼狗——動物的動作——無聲的演講——片斷的表演——
蜜蜂嗡嗡

第九類 二人競賽……………119

蛇行——踏蒲扇——投手帕——吹人頭——踏香煙罐頭——端羽毛——吹乒乓球——袋鼠
跳——騎竹馬——頂蘋果——獨腳跳——馬兒跑——麻布袋裏賽跑——茶匙裏的花生米——
兩個人兩條腿——走震圈——套篋劇——腳拖腳——大熊走路——腳跟競走——穿針——喫

糖果——抓腳趾

第十類 角 力 一三四

拔河(一)——拔河(二)——腰部拉圈——檢手帕——跨下握手——挽項頸——獨腳拉繩——
繫帽子——掌擊——打蜜蜂——鬥雞——袋鼠鬥——擊手帕——找木棒——灌嘴——湯瓢裏
的馬鈴薯——臂力抗爭——鉤腳鬥——踩腳趾——「你在那裏？」

第十一類 追 蹤 一四七

指路的標誌——探索珍寶——野兔和獵狗賽跑——奪尾巴——捉賊——逃罪者——獵狐——
羚羊——尋紙片——銅圓帶路——雪地獵獅子——找火光——螢火蟲

第十二類 寓有教益的活動 一六一

形容詞——藝術家——動物園——看誰寫得最多——猜我的名字——樹葉的名字——拼畫
片——站排頭——自然界的音響——找樹葉——形態描寫(注意力測驗)——記憶力測
驗——五個黑格子——畫意描寫——指圓心——室內的小道——嗅覺的測驗——是誰的聲
音——當心竊盜——唱歌遊戲——加法競賽

團體遊戲

第一類 交誼活動

集會（指交誼會、迎新會、同樂會、園遊會和各種晚會）的開始，會場的空氣往往容易陷入嚴肅，這種情緒常不容易舒適地發展到自然輕鬆。如果是迎新會，因為有新的朋友參加，更容易彼此持守緘默、觀望，因而形成一片寂靜。這些情形，就集會本身所預期的效果上和時間上來說，都是莫大的浪費。

負責領導團體遊戲的朋友，要設法及早結束這一段尷尬的時間，使每位朋友很快地就能享受一切愉快，這是集會的成功或失敗最重要的一個關鍵。

下面幾種遊戲，對介紹新朋友，打破一切拘泥而開始會談，甚至導入哄堂大笑等效果的促成，都有極大的幫助。

左手簽名

預先通知每一位參加集會的朋友，把自己的鋼筆或鉛筆帶在身上。

準備好許多大紙卡分給到會的朋友，並通知大家個別地去請求朋友們的簽名。在一定的時間內（普通是二十分鐘，最好是根據到會的人數的多少來作決定），被簽上的名數最多的一位朋友獲勝。

請求朋友簽名要先用左手互握一下，然後用左手在對方的紙卡上簽上各自的名字。一定使用左手，是玩這個遊戲的時候必須遵守的規則。爲防備在交換卡片互相簽名的時候將卡片換錯起見，要在遊戲開始之前通知大家在卡片的反面，寫上自己的名字，就不致換錯了。

「單數？雙數」？

分給每位朋友花生各十幾顆（數目相等）。

玩的時候某甲先在自己手裏藏好一把花生，問某乙：「單數？雙數」？某乙如果猜

中，某甲手裏的花生就歸某乙所有。某乙如果猜錯，就須用同樣數目的花生償給某甲。照著這種玩法，每位朋友都盡可能地要使自己的花生增多起來，大家不斷地交換朋友玩下去。這樣一來，自然地就形成了許多「二人小組」，會場也就熱鬧起來了。

「哈哈哈哈哈」

參加遊戲的朋友們圍成圓圈坐著。第一位朋友先說「哈」！第二位朋友接著說「哈哈」！第三位朋友說「哈哈哈哈哈」！依此類推。說到八個「哈」字以後，再從一個「哈」字開始，按序循環下去。說「哈……」的時候臉上不得帶有一絲笑容。

這樣玩下去，很快地就會引起全場的大笑。凡是輪到說「哈……」的時候笑了出來的朋友，或是說錯了「哈」字的數目的朋友，都要立即退出這個圓圈，最後留下的那位朋友便是得勝者了。

「你的鄰居好嗎？」

參與這個遊戲的朋友圍成一個圓圈坐著。領導者站在圓圈的中央，沒有座位。

現在假定領導者已經走近某甲跟前，並且發問：「誰是你的鄰居」？或「你的鄰居是甚麼人」？那麼某甲馬上就得把左鄰某乙和右鄰某丙的姓名都講說出來。如果某甲講不清楚或是講錯了，那麼他的位子就得讓給領導者而自己只好跑去站在中央了。如果某甲回答的沒有錯誤，領導者就將更進一步地問下去，現在再假定領導者問的是：「某乙好嗎」？而某甲的回答是「很好」的話，那麼全體朋友都要按序向左方移動一個坐位。如果領導者問的是「某丙好嗎」？而某甲的答案仍是「很好」的話，全體朋友就要向右方按序移動一個坐位。

假如某甲回答說：「不大好」，那麼全體朋友都要更換一次位置，各人按照自己所高興的去找位子，而不是按序的向左或向右移動。

每當換動位子的時候，秩序一定會十分紊亂，領導者就可以趁機會找座位。最後，找不到位子坐的朋友就得代替領導者站在中央了。

拋手帕

領導者站在每位朋友都看得見的地方，把手帕往上空拋去。當手帕在空中飄盪的

時候，大家都要開口大笑，一等手帕落地，大家要馬上板起臉孔，裝出嚴肅的樣子。凡是當手帕掉在地下的時候笑出來的或是手帕飄在空中的時候而不笑的，都算犯規，要立即退出這個遊戲。

爲了要檢舉犯規的朋友，領導者先要約定一位助手來幫忙。

領導者把手帕拋上去的高度要時加變化，使大家對「應該」或「不應該」笑的時間的久暫捉摸不定。領導者甚至還可以當大家都板著臉孔的時候講幾句幽默的話語去逗引大家發笑。這樣一來，被淘汰的人就更多了。最後留下來的幾位朋友獲得勝利。

遊戲開始的時候，大家的笑容可能多半是裝作出來的。但是不到一刻功夫，笑聲立即就轉成自然了。這個遊戲對會場的沈悶的空氣的打破，有極大的作用。

抓鼻子

領導者站在中央發布命令：

「大家用右手抓左邊的耳朵，用左手抓鼻子」——這樣，兩手在胸口自然地就形成了

一個「交叉」。等到大家都做好這個動作之後，領導者再說：「換」！那麼大家要改用左手去抓右邊的耳朵，而用右手抓鼻子了。

動作變換的時候，一定要保持正確的姿勢，那就是：拉耳朵的手必須放在裏邊，抓鼻子的手擺在外面。

領導者把「換」的口令越叫越快的時候，犯錯誤的人就越多，笑聲也就越大。

瞎子

選出一位善於辭令的朋友，使站在圓圈的中央，領導者把他的眼睛用手帕蒙起來，推他旋幾個「自轉」，於是領導者就可以走開了。

瞎子走近任何一位朋友跟前，握住這位朋友的手而開始談話。瞎子因為看不見對方是誰，講出話來時常是牛頭不對馬嘴的，就容易引大家發笑了。

這一個遊戲相當於一個獨腳戲，它成敗的關鍵全在於扮演者這方面對說話技巧的賣弄。

羣英會

將歷史上或現代聞名的人物的名字，分別寫在許多不同的紙片上。遊戲開始的時候，先請大家離開坐位，站在圓圈的中間，然後請幾位助手幫忙，把這些不同名字的紙片，用針別在每位朋友的背上。

如今是許多偉大的人物都擠集一堂了，但是這些偉人們卻不知道自己所扮演的角色。惟一的辦法就是大家去找朋友談話，（談藝術，談政治，談科學……）企圖從對方的言語中去猜測自己的名字來。這個遊戲就是故意安排給全體朋友接談的機會的，所以期望每個人所交談的朋友要多。在談話進行的時候，大家不妨盡量迂迴曲折，多兜幾個圈子，不要直截了當地道破。換句話說：應該從「身世」，「時代背景」，「一生功績」……各方面去給與暗示，從不同的幾位朋友去找求反映，這就更有趣味。

已經猜出自己的名字的人，助手要幫他拆下紙片，他就可以歸到自己的座位了。

領袖的命令

領導者將預先準備好的許多字條捏成小團，混雜以後再分給大家。條子上寫的命令，可以按照各自的需要加以變化，示例如下：

1. 站出來學狗吠，大叫三聲。
2. 打一個噴嚏。
3. 唱一支歌。
4. 向主人敬禮，作九十度鞠躬。
5. 和坐在你左邊的朋友握手。
6. ……………

領導者先要說明這是領袖的命令，每位朋友都要服從。接著，就決定好一個起點，按次序地要大家把自己所接到的字條，當衆高聲朗讀一遍，再切切實實地表演出來。如果人數多的時候，可以把許多字條留下空白；拿到白紙團的朋友當然沒有甚麼可以表演的，這樣，就不致很費時間了。

在茶話會上這個遊戲的玩法是這樣的：把這些命令寫在很小的紙頭上，預先貼在茶杯底下。等到這個節目要開始的時候，再通知大家把各自的茶杯端起來，（喝完茶的朋