



活動性遊戲

萊·蓓列耶娃 弗·雅柯甫列夫著

人民體育出版社

活 動 性 遊 戲

萊·蓓列耶娃 弗·雅柯甫列夫著

華東体育学院李敬新等譯

年
7

人 民 體 育 出 版 社

內 容 提 要

這本活動性遊戲，是一部完整的教學指導書籍。內容包括三部分：第一部分精闢地講述了活動性遊戲的基本概念，根據唯物主義的觀點論證了遊戲的發生與發展，並詳盡地闡明活動性遊戲在體育教育中的重要作用；第二部分主要介紹在遊戲教學過程中組織、領導以及選擇教材等原則；第三部分介紹了活動性遊戲典型的實際教材和教法指示。

本書是我國各級學校的體育教師、體育學院的學生、社會團體的體育工作者和少先隊輔導員工作、學習中的重要參考資料。

原 本 說 明

書 名 ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
著 者 Л.В.БЫЛЕЕВА и В.Г.ЯКОВЛЕВ
出 版 者 ИЗДАТЕЛЬСТВО
ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ
出版地點
及 日 期 МОСКВА 1953

活 動 性 遊 戲

萊·蓓列耶娃 弗·雅柯甫列夫著
華東體育學院李敬新等譯

人民體育出版社出版
北京崇文門外太陽宮

(北京市書刊出版業營業許可證出字第〇四九號)

北京建國印刷廠印刷 新華書店發行
書號194 132千字 850×1168 1/32

印張5 $\frac{12}{32}$ 定價60.59元 印數1—20,000

1955年12月第1版第1次印刷

这本活動性遊戲教材，是參照批准的活動性遊戲教學大綱編寫的。預備供給体育学院的学生來用。

本書由三部分組成。

第一、二部分說明了活動性遊戲的理論和教法問題。第三部分介紹了活動性遊戲典型的實際教材，這些教材對兒童、青年進行教學工作和課外、校外工作都是適宜的。

遊戲教材是採用由簡入繁、由易入難的順序來編排的。先介紹了不分隊遊戲，然後再介紹分隊遊戲。

由於本書的篇幅和基本的目的要求，使作者不得不把與活動性遊戲有關問題的研究範圍加以限制。書中沒有列入学齡前兒童教養機關的遊戲，同時也沒有提到活動性遊戲的某些項目，如滑雪、滑冰和水上遊戲。

本書第一、四、五、七、八各章是由萊·蓓列耶娃編寫；第二、三、六各章是由弗·雅柯甫列夫編寫。

这本為体育学院学生預備的教材，同時也可以供體育教師參考。

目 錄

原序

第一部 活動性遊戲是體育教育的手段·····	1
第一章 活動性遊戲的基本概念·····	1
第二章 活動性遊戲在蘇維埃體育教育制度中的地位··	11
第三章 各時期兒童及青年的活動性遊戲的教育特點··	18
第二部 活動性遊戲的教學法·····	37
第四章 活動性遊戲的教學和領導者的作用·····	37
第五章 組織和進行活動性遊戲的要求·····	48
第六章 中小學、專科學校和社會團體中進行活動性 遊戲的特點·····	65
第三部 實際教材·····	87
第七章 不分隊遊戲·····	87
第八章 分隊遊戲·····	120
本書遊戲索引·····	160

第一部 活動性遊戲是體育教育的手段

第一章 活動性遊戲的基本概念

遊戲是歷史上所形成的社會現象之一。創造了人類的勞動，是遊戲發生與發展的自然歷史基礎。遊戲決定於社會的存在，並反映該社會的生活方式。

遊戲是多種多樣的和各種性質的。在這各種各樣的遊戲當中，活動性遊戲在兒童及少年中間傳播得較為廣泛。

活動性遊戲乃是一種自覺的、具有主動性的活動，其目的在於達到遊戲者們自願所確定的假定的目的。

為要達到既定的目的，遊戲者們在遊戲中要有克服所遇到障礙與困難的積極的活動。在遊戲中有領導者或遊戲者們所規定的並自願接受的規則，這些規則決定着遊戲障礙與困難的性質。●

遊戲者們的積極活動，表現在各種各樣的動作上（跑、跳、投擲物體、對抗），因此就稱它們為活動性遊戲。

活動性遊戲是兒童、少年及青年們的體育教育手段之一。競賽性遊戲是由固定成員及規定規則的活動性遊戲演變來的。競賽性遊戲具有複雜的技術與戰術，並需要專門的訓練。

我們知道，曾有不少人企圖要給遊戲本質以及它的起源下一

● 用黑體字標出的遊戲概念的定義，係作者們共同擬定的。

定義。

資產階級理論家及教育學家們，主要把遊戲看作是過剩精力的實現形式；看作是準備生活活動的天賦的意向。他們僅僅從生物學觀點來估計遊戲；機械地把動物遊戲的生物學本性搬到人類遊戲的社會性質上去，忽視了人類遊戲活動的特質。

遊戲發生與發展的唯物主義理論，是在同以唯心主義解釋遊戲本質的鬥爭中形成起來的。

普列漢諾夫最先企圖以唯物主義論證遊戲的發生。他揭露了遊戲發生的根源。普列漢諾夫在駁斥彪漢爾（BIOXEP）的遊戲先於勞動的原理時，是從歷史唯物主義觀點來解決遊戲發生的問題的。

只有周圍的物質現實條件才可以作為遊戲的原因。

資產階級理論家高樂斯（K. П. Голос）持有一種完全相反的觀點。他把遊戲概念歸結為生存鬥爭的一種始終不變的天賦活動的表現。這一理論，預測着人類發展命定的遺傳性、預定性，把教育的作用歸結為只能顯示遺傳的才能而已。

普列漢諾夫駁斥了高樂斯原理，他認為在兒童的生活過程中，遊戲確是先於勞動而出現的。例如，兒童在幼年時代做打仗和打獵遊戲，這是發生在實際參加打獵以前。但在社會歷史發展的過程中，是先有打獵，後來則為了滿足這一需要而發生了打獵遊戲。因此，在社會生活中勞動是先於遊戲。

根據普列漢諾夫的意見，遺傳不能在人的教育中所起的作用要比動物小得多。小虎一生下來就是兇猛的動物。人不會一生下來就是獵人或農夫，他是在周圍條件的影響之下，才會變成獵人或農夫。

普列漢諾夫正確地確定了遊戲在社會生活及個人生活中的形成過程之後，由於他是一個不徹底的馬克思主義者，而在工作中犯了方法上的錯誤，他把人類的勞動與動物的實用活動看作是一個東西。他認為不論動物的或人的遊戲內容，都是由實用活動所決定的。普列漢諾夫在做這結論時，忽視了動物的動物學活動與從歷史上發展而形成為人類所獨有財富的遊戲之間本質上的差別。

兒童的遊戲活動內容的源泉是他周圍的生活條件。這也就說明了兒童遊戲變化不定的性質。

如上所述，人的遊戲活動是歷史上形成的社會現象。它是在勞動基礎上發生的。

歸根到底，社會生產力的發展決定着遊戲活動的發展。語言是促進遊戲的發生及其繼續發展的重要因素之一。

如果認為作為人類一種自覺的創造性活動的遊戲與動物的某些實用的和適應活動之間有任何相同之點，這是不正確的。只有在假定的、形象的意義上，從活動外表的形式來看，動物重複本能的活動才像「遊戲」。

必須把人類遊戲與所謂動物「遊戲」區分開。

當人類開始創造和使用最簡單勞動工具時，在原始社會發展的這一階段中，這種區分就已發生了。根據馬克思的說法：這時人類已認識了「人類所特有財富」的勞動活動；人類出現了發音清晰的語言，它是在勞動基礎上發展起來的。

人類在遊戲中，也如在勞動中一樣，為了達到共同目的的協同動作，要求遊戲者們互相交際，他們就需要彼此說話。在滿足這一需要時，便促進了說話技巧及邏輯思維的發展與形成。這只是人類所特有的。

偉大的俄國生理學家巴甫洛夫證明，動物界在發展到人類階段中，神經活動機制大大地增加了。在人類和動物所共有的現實的第一信號系統上，增加了詞和語言。這就形成了人類特有的現實的第二信號系統。它是第一信號的信號。

由於高級神經活動組織得不同，使人類和動物對周圍便發生不同的感受。

根據巴甫洛夫的學說，人類有機體與環境的一切複雜的相互關係已轉到現實的第二信號系統中去。

作為反映周圍現實、要求遊戲者具有一定相互關係的人類自覺活動的遊戲，只有在人類所特有的第二信號系統的參與下才能進行。

人類語言對創造性地發展遊戲內容，以規則及戰術來豐富遊戲，交流遊戲經驗和創造新遊戲是有幫助的。語言能幫助學習遊戲、領導遊戲並在遊戲過程中指導遊戲者的行為。語言能夠使人

類抽象地思維和加以綜合，幫助形成自己的形象和創造性地充實遊戲。

動物的「遊戲」，完全是另一種情形。

不言而喻，所謂「遊戲」——具有預先規定「條件」的，要用創造性思維來解決在這些活動過程中所產生的各種不同任務的實際行動，這在動物來說，是絕對不可能的。

動物的「遊戲」基本上是一種本能的活動。這些活動都是第一信號系統的反應。

作為反映人類周圍客觀世界的自覺活動的遊戲，由於它的多樣性就顯得特別豐富。

然而，建立在本能的適應活動上的動物「遊戲」的範圍，卻是非常狹小的，而且決不能與人類的遊戲相比擬。

這是由於一切動物除人類之外，都不能在為爭取生存的歷史鬥爭中越出實用與適應活動的界限。動物僅僅利用外面的自然界，單純地以自己的存在來使自然界改變；而人則以他所引起的改變來迫使自然界服務於他自己的目的，來支配自然界。❶

由勞動產生的人類遊戲，和勞動有着許多共同之點。著名的蘇維埃教育學家馬卡連柯曾經說過：「在遊戲和工作之間，並沒有存在着像許多人所想像的那樣大的差別。好的遊戲，就類似好的工作；壞的遊戲，也正類似壞的工作。」❷

正如馬卡連柯所說的那樣，人類在每種遊戲中，也如在勞動中一樣，是有着自覺的目的。為了要實現這個目的，人就要有工作的努力和思想的努力。為了達到遊戲的目的，遊戲者便同其他遊戲參加者、用具及周圍的環境發生各種相互關係和交互作用。

在遊戲中，也需要有像在工作中那樣大的責任心。由於達到目的、由於獲得勝利和由於創作，遊戲能使人感到快樂；工作做得好也會帶來同樣的快樂。

❶ 恩格斯：自然辯證法，人民出版社1955年版，145頁。

❷ 馬卡連柯：兒童講座，俄文版，1947年版，47頁。

我們從遊戲的內容上，從遊戲者相互關係的性質上，可以看出兒童對周圍現實的反映和對於勞動及日常生活態度和自然現象的反映。兒童是從周圍環境、勞動及日常生活中獲取遊戲的內容，不過，決不能把這種內容歸結於生產技術動作的模仿。

勞動的特徵乃是它的社會性質；勞動能改變自然界，而不是簡單地來適應於自然界。

兒童在遊戲中自覺地反映着周圍現實，他極力想把它改變成自己所能理解的東西

這種創造性地反映現實的能力，是由於人類遊戲活動的本性所奠定。

在遊戲中，兒童首先表現着影響世界的要求。這主要也就能使兒童感到快樂。可見，兒童們在遊戲中並不是由於仿效生產技術動作而感到快樂。他們因為能實現影響世界的要求而感到快樂。他們的這一要求，是在成年人的社會實踐基礎上所形成的。

雖然遊戲與勞動有着聯繫，但遊戲與勞動是有差別的。

勞動——這首先是人類與自然界的一種交互作用的过程。人類有目的地改造大自然，人類為自身的生活創造必要的財富。

在遊戲當中，兒童雖然有着影響世界的要求，可是在這活動中，並不能直接地創造任何一種實用的財富，而且也不抱着這樣的目的，何況，教師領導的遊戲是對正在成長着的青年一代所進行的重要的教育手段。

馬卡連柯是這樣說明遊戲與勞動的區別：「工作是人類參加社會生產，參加創造物質和精神財富。換句話說，就是參加創造社會財富的活動。遊戲並不追求這樣的目的，它雖然對社會目的沒有直接關係，可是有間接關係。遊戲訓練人們習慣於工作所必需的身體上與精神上的努力。」

遊戲是以兒童的直接動機、興趣和要求為根據的。這些要求是從兒童與周圍現實的聯繫中所產生出來的。兒童開始遊戲時，

模仿在他周圍現實中那些吸引着他的東西。

起初，兒童模仿母親和他周圍的人們。隨着他的遊戲經驗的豐富，使一切都複雜起來：兒童不僅開始玩他直接所觀察到的，而且開始玩他所聽說和讀過的事件。

兒童周圍的社會條件以相應的內容充實着兒童的遊戲活動。兒童在擔任這項或那項遊戲角色時，就會注意到生活的多方面，沒有遊戲，他就不会注意到這些。遊戲者在遊戲中担当某一角色時，就要按照該角色所要求的那樣去行動。這就能豐富兒童的概念，並使他們扮演得更加生動逼真。

在遊戲中兒童反映着所積累起來的經驗，加深和鞏固現實的概念。兒童也如成年人一樣，是在活動過程中來認識世界的。

偉大的俄羅斯作家高爾基，對於遊戲在兒童生活中的意義，給了這樣崇高評價：「遊戲是兒童認識他們所生活着的、並要加以改造的世界的方法」。

蘇維埃的教育家們指出，遊戲在訓練成長着的青年一代走向生活方面，有着巨大的教育意義。遊戲領導者藉助於遊戲，能够使兒童對世界養成有一定的觀點。

我們的社會主義現實，要求為我們的兒童選定能够促進培養共產主義道德、社會主義性格的遊戲。

蘇維埃教師手中的遊戲，能促使兒童全面發展：擴大兒童的概念範圍，培養蘇維埃人的品質和改善活動技能。

遊戲不僅對體育有巨大意義，而且對智育和德育也有巨大意義。

傑出的教育學家和政治活動家克魯普斯卡婭說道：「兒童不僅在學習過程中學習着，而且在遊戲過程中，他們學習組織起來，學習認識生活。」

● 高爾基：論青年與兒童，俄文版，1938年版，149頁。

● 克魯普斯卡婭：論共產黨在兒童中的工作，俄文版，1928年，28頁。

「在遊戲中，兒童的體力增強了，手也更有勁了，身體發展得更靈活了，眼睛更銳敏了，敏慧、機智和主動精神也發展起來了」。●克魯普斯卡婭對遊戲的意義給以這樣崇高的評價。

凡兒童自己為自己提出目的、擬定計劃並選擇實現計劃的手段的那些遊戲，是特別有價值的。

這種遊戲可以培養創造性的主動精神和組織才能。

兒童共同地來達到遊戲的共同目的，為本隊利益而進行的競爭，能使兒童團結一致，發展彼此團結的精神和責任感。兒童參加集體遊戲時，為了本隊利益往往要犧牲個人的利益（去拯救被俘的同伴、把球傳給處於較有利位置的同伴）。所有這一切，能培養同志友誼、自制力、抑制自己利己主義的發作和為集體利益而奮鬥的能力。

克魯普斯卡婭認為作為培養社會個性方面的社會教育手段的遊戲，具有巨大的意義。她曾說過：「在集體遊戲中，能培養善於堅決追求目標，善於帶動其他兒童的兒童組織者和領導者。」●

關於學齡前兒童的遊戲，克魯普斯卡婭說過：「遊戲對學齡前兒童來說，是認識周圍環境的方法。」

年幼兒童常常在自己遊戲中反映他們周圍的生活，反映社會所賴以生存的那些特出的和動人的事例，反映他們周圍的環境。

兒童在遊戲中積極地來認識現實和社會的生活方式。

這一點對於形成兒童們的世界觀，對於闡明相互的社會關係，對於確定自己待人接物、對待各種活動的態度，是有着巨大的意義。

正確組織起來的遊戲，能幫助培養兒童的主動性和創造的積極性。在遊戲進行中，善於表現自己的主動性，覺得自己是積極的，這會使遊戲者們感到很快樂。在活動性遊戲中，兒童們由於共同所完成的活動，由於所付出的努力，由於意識到這些努力的

● 克魯普斯卡婭：論少年先鋒隊員，俄文版，1949年，35頁。

● 克魯普斯卡婭：論少年先鋒隊員，俄文版，1949年，36頁。

成績，也會感到莫大的快樂。我們天才的蘇維埃教育家馬卡連柯曾經說過：「沒有努力的遊戲、沒有積極的活動的遊戲，是一種不好的遊戲。假使兒童在遊戲中是被動的，那他將來就會成長為不習慣於克服困難的消極被動的人。」

遊戲必須使人慣於付出勞動所需要的那些努力。兒童在遊戲中怎樣，他將來在工作中多半也就是那樣。馬卡連柯由此便得出結論：「並非一切遊戲都有教育的意義，而祇有那些帶有積極性的遊戲，才有教育的意義。」

準確的、真誠的遵守規則——進行遊戲的基本條件之一——
能幫助正確地培養未來工作者和公民的技能與品質。

每一遊戲都要求服從由兒童自己或遊戲領導者所規定的規則，否則遊戲就會遭到破壞。在遊戲過程中，應當表現出把自己的任務（自己的角色）按照規則進行到底的頑強精神，不這樣就要失敗。所有這一切，會養成自覺的紀律。遊戲的結構愈複雜，則它要求的紀律也愈高。

在以積極的運動動作作為基礎的遊戲中，能改善遊戲者的自然動作，培養活動技能和今後生活所必須的各種品質。

在遊戲過程中，遊戲參加者要在變化着的和突然形成的環境中來發揮那早已形成了的動作技巧。這能夠改進品質和技能，並使它們接近於生活中實際應有的動作。

活動性遊戲能幫助形成活動技能和發展速度、力量、靈敏與耐力。運動品質的發展和活動技能的提高，是在中樞神經系統主導作用之下藉助於內臟器官各系統與運動器官間建立新的、更完善的協調聯系而發生的。在大腦兩半球皮質中，發生運動前區與運動區之間的暫時聯系。在遊戲中伴隨着運動的情緒，通過交感神經系統創立促進傳導神經的條件，同時，又促進發生內部的聯系。在遊戲中，語言能增強大腦兩半球皮質的刺激感應能力，同時又更迅速地促使新聯系的形成，提高了大腦兩半球皮質的易變性和可塑性。

我國体育教育科学創始人之一郭里聶夫斯基 (В·В·ГО—РИ НЕВСКИЙ) 認為作為衛生手段的遊戲，是具有非常重大意義的。他認為活動性遊戲除能提高有机体的全部活動外，還能增強各种工作的能力。

在露天（草地上、樹林中和場地上）所進行的遊戲，具有特別重大的衛生意義。正確組織的遊戲，不僅是教育正在成長着的一代人的手段，而且也是青年和成年人勞動後休息及健康娛樂的手段。

遊戲也能促進兒童們的美育。

反映着周圍現實的一切遊戲和以發生的事變為內容的遊戲，都是建立在戲劇化上——即表演這些事變上的。兒童在扮演角色時，往往會把自己創造性的想像力和創造性的主動精神帶進去。戲劇性的動作，在美術性的唱歌遊戲和富有情節的遊戲中，也有着他自己的地位。兒童能從戲劇性遊戲逐漸地轉到戲劇動作上去。

帶有音樂伴奏所組織起來的遊戲，可以發展韻律感、听觉和一般的音樂才能。在樂聲伴隨之下的動作，能使兒童易於瞭解音樂並掌握音樂，感覺到音樂的性質以及音樂作品本身的形式。在這些遊戲中，兒童的富有表情的動作得以發展，並能使兒童認識到舞蹈的原理。

結論：人類遊戲乃是勞動活動的產物。在社會歷史發展中，勞動是先於遊戲，但是，在人的生活中，遊戲卻發生在勞動活動之前。在遊戲中，人類直接或間接地反映着他周圍的客觀世界。人類的遊戲在它自己的歷史發展中，一方面發生性質上的變化，另一方面卻又反映了合乎歷史規律而變化着的周圍現實。

人類遊戲與所謂動物「遊戲」有着本質上的區別。現實的反映，就已預定了遊戲的極端多樣性。

在遊戲中兒童反映着周圍現實時，就把它變成為自己所能理解的东西，這只有人類才可以做到。

動物的「遊戲」是一種本能的動作，歷史上很少變化的。

人類遊戲是和勞動有許多相同的地方：用工作的努力來達到自覺的目的；由於勝利，由於達到目的能使人感到愉快高興；在遊戲內容上反映出勞動態度等等。

同時，遊戲和勞動也有着根本上的區別。

勞動——人類同大自然交互作用的过程，它是爲了創造人類生存所必需的社会財富而改變着大自然。遊戲雖不能直接創造實用財富，但遊戲却能幫助培養未來的工作者。勞動是以實踐需要爲轉移，以社会義務爲轉移；而遊戲却不依這些條件爲轉移。遊戲活動是由於對活動过程本身的興趣而實現的。

社会條件以一定的內容充實着兒童的遊戲活動。正確選擇和組織的遊戲，能使兒童準備未來的生活，促進兒童的全面教育，促進兒童形成共產主義的世界觀和共產主義的道德。遊戲活動不僅是在社会環境的影響下發展的。有計劃地實行教育，對於兒童的遊戲活動的性質及其發展，有着決定性的意義。

爲了保證作爲共產主義教育手段之一的遊戲的最大限度的價值，蘇維埃教育學組織着與指導着兒童及少年的遊戲。有經驗的教育家和教師們，爲兒童選擇、改善並創作着富有教育目的的遊戲，並在遊戲中指導着兒童的創造性，促進他們的發育，並用新的素質和知識來豐富他們。蘇維埃國家的社会主义制度，保證了兒童一切幸福、快樂的可能性，保證了遊戲在兒童生活中應有的地位。蘇維埃教育學廣泛應用遊戲來作爲以共產主義道德精神教育正在成長着的青年一代的一種有效手段。

第二章 活動性遊戲在蘇維埃體育 教育制度中的地位

活動性遊戲是對蘇聯兒童及青年進行體育教育的一種有效手段。

我國活動性遊戲的特點是在於它有共產主義的思想性。

在遊戲中表現出集體主義、同志的友誼、團結友愛、和衷共濟與互助精神，這是蘇聯兒童和青年的特性。在參加活動性遊戲的青年的行動方式中，反映着蘇維埃社會人們新的、社會主義的關係。蘇維埃國家青年一代的活動性遊戲的特點，是富有朝氣和充滿生活樂趣的，它們有助於走向鬥爭與勝利的意志的培養。

蘇聯活動性遊戲的特點之一，就是它具有真正的人民性。這表現在蘇聯遊戲包括廣大兒童和青年以及蘇聯各族人民民族遊戲的發展與繁榮上。在蘇聯各族人民民族遊戲的原有基礎上，進行着新的活動性遊戲的研究和創造。

兒童自己也積極地參加了對新活動性遊戲的創造。在共青团領導下的少年先鋒隊組織，對活動性遊戲的創造表現了創造性的革新精神。

在少先真理報的篇幅上，可以看到許多遊戲的描述，這些遊戲都是兒童們在少先隊輔導員及教師的幫助下創造出來的。

蘇維埃體育教育制度中的活動性遊戲，是與體操、運動及旅行互相結合起來用的。這便加強了活動性遊戲對培養正在成長中的青年一代——全面發展的共產主義建設者、社會主義祖國的捍衛者的作用。

在蘇維埃體育教育制度各個環節（幼兒園、中小學校、工藝

學校、大專院校、志願體育協會運動部）中，以及在各不同的組織形式（上課、教練作業、集體郊遊和節日）中，均採用着活動性遊戲。

進行活動性遊戲作業時，必須考慮到遊戲者的年齡特點、健康情況和身體訓練程度。應當遵守衛生標準和規則，並考慮到組織遊戲的那些場地條件。

作為體育教育手段之一的活動性遊戲有着它自己的理論。

馬克思和列寧的共產主義教育學說是蘇聯活動性遊戲理論的思想基礎。蘇聯共產黨中央委員會及蘇聯政府關於中小學和體育的決定，對體育教育的發展，特別是對活動性遊戲的發展具有重大意義。科學院院士巴甫洛夫關於高級神經活動的學說是蘇聯活動性遊戲理論的自然科学基礎。

在蘇聯體育教育制度中的各種活動性遊戲裏，集體活動性遊戲最為普及。這些活動性遊戲就能把人數不同的，而在力量、身體訓練程度及興趣上大致相同的參加者、小組和隊團結起來共同行動。

在學校體育課和在運動部教練作業中通常進行體操和運動作業的那些人，可以進行集體活動性遊戲。這些活動性遊戲同時可以用來訓練某項運動的個別基本技術。

集體活動性遊戲是建築在遊戲者的各種協同動作和相互關係上的。每個參加者的遊戲活動是與同伴們的利益密切聯系着的，所有的遊戲者都須參加到集體活動中去。集體遊戲能幫助兒童和青年養成社會行為的習慣，培養蘇維埃人所特有的性格。

遊戲者的協同動作和相互關係是帶有**競賽性質的**。每個遊戲者為了達到既定的遊戲目的，對於手段和技術方法的選擇却具有創造性的廣闊範圍。遊戲者採取各種不同的行動方法和手段，來克服遊戲中的障礙與困難。在激烈的鬥爭及競賽中試量着他們的力量，由於正當地獲得勝利而得到快樂。集體活動性遊戲是體育教育最富有感性的一種手段，因為充滿於這些遊戲中的那些力