



遊戲100種

吳 燃·魏 運 生 編

628.16



人民書店印行

遊 戲 100 種

吳 巖・魏 運 生 編

遊 戲 100 種

書 號 373 (稅)

32K. 88P. 3100元

天津大眾書店印行

天津羅斯福路 257 號

有版權・不准翻印

初版：一九五一年十月

再版：一九五二年八月

(7001—17000)

前 言

601-613

集體遊戲是羣衆性的文娛活動之一種。解放以來，隨着人民生活水平的提高，是被廣泛的需要着。但這項材料，却很缺乏。雖有一些小冊子、翻譯本出版，但多數是陳舊的，不能很好的符合今天的要求。有些翻譯來的，往往因爲缺乏民族風味，玩起來興趣不大。因此，只好在老一套的遊戲方法中來回的玩，在趣味上不能更進一步的多樣開展，使大家滿足。

在這種情況下，我們搜集了一些也創作了一些，編成這本「遊戲一百種」，做爲一個嘗試。在玩法多樣化這方面，我們是盡了一些力量的；但在質的方面，限於經驗、能力，一定存在着很多缺點，希望同志們指正！

有一點值得提一下的，就是這些玩法大部份是從「抗美援朝」「鎮壓反革命」「反對美帝武裝日本」等運動及「工作學習生活」中所產生的，大多數的玩法，還有它一定的思想性、政治性存在。我們主觀上是盡量想使它不陷入單純的、教條的、形式的，而是生活化、趣味化、多樣化的。

書中所舉的玩法，不是一成不變的，同志們玩的時候不要受到限制，尤其領導玩的同志，可以依據它作個參考，把它活用起來，發展一步，更有興味的玩起來，從而推陳出新，創造更多的玩法，那才是編者的希望。

吳 燃 五一年八月於天津

目 錄

1. 抗美援朝·····(1)	23. 打勝仗·····(14)
2. 打美帝·····(1)	24. 砲兵·····(14)
3. 支援前線·····(2)	25. 海陸空·····(16)
4. 活捉侵略軍·····(3)	26. 城鄉互助·····(16)
5. 罵美帝·····(3)	27. 中蘇友好·····(17)
6. 槍斃杜魯門·····(4)	28. 開小組會·····(17)
7. 打戰犯·····(4)	29. 王大娘趕集·····(18)
8. 殲滅戰·····(5)	30. 國際通郵·····(18)
9. 捉俘虜·····(5)	31. 找屬用·····(19)
10. 活捉麥克阿瑟·····(6)	32. 站在一條線上·····(19)
11. 捉特務①·····(7)	33. 捉避遊戲·····(20)
12. 捉特務②·····(7)	34. 猜 話·····(20)
13. 不讓特務鑽空子·····(8)	35. 拚字遊戲·····(21)
14. 人民說·····(9)	36. 圈內賽球·····(21)
15. 槍斃反革命分子·····(10)	37. 傳手巾搞節目·····(22)
16. 解放台灣·····(10)	38. 繡飛的手帕·····(23)
17. 學時事·····(11)	39. 自己的球·····(24)
18. 救傷員·····(12)	40. 帶東西·····(25)
19. 警 惕·····(12)	41. 跳過去·····(26)
20. 飛機來了·····(12)	42. 丟掉包袱·····(26)
21. 傳 令·····(13)	43. 魚 網·····(27)
22. 放 哨·····(13)	44. 吃字牌·····(27)

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 45. 頂書.....(28) | 73. 拍七.....(45) |
| 46. 傳紙團.....(29) | 74. 組句.....(45) |
| 47. 傳話比賽.....(29) | 75. 心算追逃遊戲.....(46) |
| 48. 哈哈笑.....(30) | 76. 算術遊戲①.....(46) |
| 49. 追.....(30) | 77. 算術遊戲②.....(47) |
| 50. 找舞伴.....(31) | 78. 疊球擲靶.....(48) |
| 51. 組五星.....(32) | 79. 花花貓.....(49) |
| 52. 大會餐.....(33) | 80. 新年真快樂.....(49) |
| 53. 三不對.....(33) | 81. 轉跑.....(52) |
| 54. 佔圈.....(34) | 82. 表演大會.....(52) |
| 55. 汽車賽.....(34) | 83. 扔炸彈.....(53) |
| 56. 萬里長城.....(35) | 84. 取仗猜人.....(53) |
| 57. 表演.....(35) | 85. 瞎子尋人.....(53) |
| 58. 獵犬追鬼子.....(36) | 86. 攻擊.....(54) |
| 59. 方木和木柱.....(36) | 87. 踢石球.....(55) |
| 60. 捉狡猾人.....(37) | 88. 叫不出熟人的名字.....(55) |
| 61. 跳河投彈.....(37) | 89. 拾拾火柴.....(56) |
| 62. 連環跑.....(38) | 90. 手疊手.....(57) |
| 63. 挽臂遊戲.....(38) | 91. 猜號遊戲.....(58) |
| 64. 扶跛競走.....(39) | 92. 奇怪的回答.....(60) |
| 65. 分球集球.....(39) | 93. 翻譯.....(61) |
| 66. 携手競走.....(40) | 94. 拍手遊戲.....(61) |
| 67. 計算競走.....(41) | 95. 擲骰遊戲.....(62) |
| 68. 三人追逃.....(41) | 96. 吹燈遊戲.....(62) |
| 69. 盲人行路.....(42) | 97. 學習遊戲圖.....(63) |
| 70. 紙牌遊戲.....(42) | 98. 對背蛙跳.....(65) |
| 71. 五愛牌.....(43) | 99. 奪旗.....(65) |
| 72. 抗美援朝衛國保家.....(44) | 100. 把紅旗插上台灣島.....(66) |

抗 美 援 朝

先將參加遊戲的人分爲甲、乙兩隊，成兩列橫排相對的站立着（兩隊相距約十公尺）。然後指定甲隊做美帝或朝鮮；乙隊做抗美或援朝動作。

規定每隊有兩個動作，但在比賽時，每隊每一次只能選擇一個做出來。每個動作，都是用手勢表示的，例如：當甲隊做美帝時，動作是高舉雙手；做朝鮮時，則伸出右手。乙隊做抗美動作時，則作射擊手勢；做援朝時，便伸出右手。

遊戲開始，吹哨爲號，一聲哨響，兩隊即須決定做那一個動作；第二次哨聲響起來，雙方便須同時將所決定的動作，一致的做出來。

評判勝負的標準，是根據乙隊所做的動作是否恰當而定。比方：甲隊在比賽時，做的是美帝動作，乙隊做出來的，恰是抗美手勢；或甲隊做的是朝鮮動作，而乙隊做的是援朝手勢（雙方都伸出右手，大家緊握着），即判乙隊勝。相反的，如果甲隊做美帝時，乙隊作援朝手勢，或甲隊做朝鮮時，而乙隊做抗美手勢，均判乙隊敗。

打 美 帝

人數：三十人左右。開始時，大家站成有間隔的圓圈，從第一人起始，每人喊一個字，例如：一援，二

助，三朝，四鮮，五打，六美，七帝，以下的人循環着喊，輪到誰喊打，誰就舉起手，預備打喊美的人。喊美的喊完，趕快圍着圓圈跑一圈，最好不讓喊打的人打着，而很快的跑回了原位。如果，喊美的被打，或者喊打的沒有打着喊美的，其中必須有一個人受罰；唱歌，跳舞，說笑話都可以。

支援前線

人數不限。玩的時候，在室內、公園、野外等地均可。

參加遊戲的人，圍坐在地上成一圓圈，其中推選出一人作為「支援隊」大隊長，然後再劃分成若干小隊，每小隊十二人至十五人為宜。小隊再選小隊長，小隊長蹲於小隊面前中央，面對着本小隊的同志。

大隊長站於圈中央，他的任務，是向大家報告所需要的支援品名稱與數量（需要的支援品，最好是每個參加遊戲的人都具備，至少須大多數人有）。參加遊戲的人，聽到大隊長報告後，就「解囊支援」，可交給小隊長，小隊長再遞交大隊長，數量不得多於或少於大隊長所報告的數字，時間越快越好。

例如大隊長報告：「現在需要襯衫四件」，於是大家把襯衫脫下交給小隊長，小隊長收到的可能有十件以上，但他不需全部交給大隊長，祇要交四件就够了。這樣，再看那一組交得最快，大隊長可記下分數。反復玩

下去，到最後評定，那一組數量較為準確，而時間又最快，作為「支援模範小組」。

活捉侵略軍

先在操場上畫一方的或者圓的界線（大小視參加人數多少而定），除把二人指定為中國人民志願軍與朝鮮人民軍外，其餘的都作美帝的侵略軍，散佈在界線內。中朝人民軍合執一條長約四五尺的繩子。

指揮者一聲令下，中國人民志願軍與朝鮮人民軍立刻張開繩子，撲向侵略軍，設法用繩子繞住侵略軍，誰被繞住了，就成為俘虜，得舉着雙手離開界線。而中朝人民軍可以繼續捕捉其他侵略軍。侵略軍可以在界線內逃避，但不能逃到線外，否則也以俘虜論。

隔一時間，指揮者下停止令，一切活動暫停。在休息時間內，就可以叫那些俘虜依次表演節目。休息後，更換中國人民志願軍與朝鮮人民軍，把遊戲再繼續下去。

罵美帝

人數不限。大家坐成圓形，首先大家研究，由羣衆裏找出美帝來。美帝走頭無路，於是計上心頭，跑至某一羣衆面前，恐懼求情，某羣衆見此情況，即起而罵之，如：「美帝，萬惡的東西，千刀萬剮不饒你！」「美帝，萬惡的東西，撈你一頓出出氣！」等等，但開始

必須以美帝兩個字爲首，如何罵法可先想好，以免臨時措手不及。

美帝被罵，見勢不佳，當即張惶逃去，另奔他處，某人即照樣起立罵之，罵得痛快，美帝則另謀出路。如某人見情畏縮，或罵聲訥訥不出，或學別人等情形，羣衆即令該人起而代之。以後依此類推。

槍斃杜魯門

事先準備打鳥的汽槍一枝，一寸半長的針若干。在針鼻上用紅綠線穿上些一寸長的線尾，即成子彈（裝在汽槍內就可放）。然後拿白布一塊用羅圈撐起來，在白布上面畫一個狼狽的杜魯門像，根據他身上的幾個特點作目標寫成號碼，掛在對面壁上。參加遊戲者站在對面一二丈遠的線上，將子彈裝好，瞄準目標射擊，射中者優勝。

打戰犯

事先作一個六尺高的木架，下面釘在地上，上面橫一個四尺長的鐵棍或木棍（如單槓狀），橫棍中間繫一條三、四分粗五尺半長的繩子，繩下繫一球。

在架內地上立着五個一尺高的小木人，上面畫着杜魯門、麥克阿瑟等戰爭販子像。開始玩時，戲遊者站在玩具前面一米多遠，手拿起繩子繫着的球，向木人推去，連續推動三次，不得停頓，如三個來回球，將五個

戰爭販子全打倒了，即得分。

殲 滅 戰

這個遊戲適合在郊外玩。參加的人數越多越好。先預備籃球或足球一個，開始時公選「評判員」及「計時員」兩人。將全體分爲兩組，令一組圍成圓圈，另一組分散在圈內。圍成圓圈的人可把球當作砲彈向人羣擲去，凡碰到球的人就算被殲滅而出場，直至全組被殲滅爲止。計算所需時間，記錄起來作爲成績。然後兩組掉換位置，同樣玩下去。最後，以兩組殲滅敵人所需時間之長短以定勝負。玩這個遊戲時，圍圈的人要緊密聯絡，爭取迅速消滅敵人，被殲者可用阻擋戰術阻攔對方擲球，藉以延長被全殲的時間。有一個原則，就是「自動自覺」，被圍殲者凡是碰到了球的（不論被擊中或自己碰到），即須自動離場。

捉 俘 虜

這遊戲最好在學校的體育場上玩，參加的人數多少都可以，但是必須是雙數。玩時選兩個人爲指揮員，其他的站成一排，報數後按單雙站成兩排，每人要記住自己的號數，然後由指揮員在兩方各畫一營地，再在兩營地中間畫一線爲戰場，兩隊立於中線兩邊，聽候命令。如指揮員喊 128793，那單數方面的 1793 即馬上向自己營裏跑，雙數方面除 28 向自己營地跑以外，其他人皆追

拍對方的 1793 號，單數方面除 1793 號外，其他人皆追拍對方的 28 號，如在戰場上被對方拍上者，即作對方俘虜。如已跑進營內，則拍中者不算。每次按捉到俘虜的多少記算。指揮員可任意喊號，可多可少，至一定時間次數為止，那一方得分最多，那方即為勝，負方要唱歌，跳舞給勝方慶功。

活捉麥克阿瑟

人數：三十人至五十人。

開始時先分敵我兩隊，敵隊敵酋一人，另外十餘人作為假設地雷，由敵酋部署成兩個圓形地雷陣地，內外圓的距離四步，每人間隔二步，敵酋立在內圓的中心，作假設地雷者面皆向內，兩手插腰，不可移動。我方坦克四輛或五輛，分排四面，離外圓的距離約十步。每輛由三人組成，一數為車頭，兩眼須用手巾蒙上，二數為車身，兩手搭在一數的雙肩上，腰要平行，三數為駕駛員，騎在二數的腰際。指揮該車前進時，僅能喊口令，如「向左轉走、向右轉走、立定、慢行」，駕駛員必須沉着、眼快，發令要適時而清楚，一數聽令而行，切忌慌張。在部署就緒，一聲令下，各車由駕駛員看準方向下令前進，如碰着地雷，作地雷者即高呼「轟」，馬上原地立定，算是被毀。敵酋如果見到首輛坦克攻進內圓時，即高呼「投降」，駕駛員馬上喊叫「舉起雙手」，即算被活捉。如果後來坦克駕駛員

先聲奪人叫了「舉起雙手」，那麼敵酋就算被後者活捉了。

如人多，地雷可多設，坦克也可多派，還可編成預備隊，首批坦克如皆被毀時，預備隊即可出發。地雷炸後是不會再炸的，再碰着就沒有關係了，照直前進，敵酋總會被活捉的。

捉 特 務 ①

人數多少不限。先用許多紙條，上面寫着各特務的名字和他們所做的罪惡事實，貼在火柴匣子上，然後把許多火柴匣子一個個放在隱僻的地方。再在許多人中推選出一個算是公安同志，叫他去尋火柴匣子（預先放置火柴匣子時，不能讓捉特務的人知道，要叫他離開當地），如果被尋着一個火柴匣子，那一個特務就算被捉着。公安同志就依照火柴匣上寫着的罪狀宣佈出來，宣佈後，問大家應判什麼罪？於是大家就一同開小組討論會，在懲治反革命的條例中，查他犯了什麼罪行，應按那一條判罪，討論好，就將那一個火柴匣子拿開。再推一個公安同志，照樣的捉下去，一直到火柴匣全被尋到了，這個遊戲才算結束。

捉 特 務 ②

參加捉特務遊戲的同志們，人數最好在二十人以上。玩這個遊戲時，先劃出地區，把人數分為二隊，第

一隊人數少，手牽手圍成一個小圓圈，第二隊人數多，也手牽手圍成一個大圓圈，在地區中圍成，不要把手放下。然後，選出二人，一充公安同志，一充特務。

遊戲開始時，公安同志先進入大圈內，再走進小圈，各環繞一圈走出，然後特務進入大小圈內走一圈再走出，站在大圈外預備逃跑，公安同志再進入圈內，檢查一圈，發現被特務破壞，立刻跑出圈外，追捉特務。在這時，大小圈的同志們，雙手都應牽着高舉起來，讓公安同志來捉想破壞建設的特務。這時特務就在同志們手下來回避逃，公安同志也就在圈中來回追捉。若是特務被公安同志拍着時，他倆即行停止。換另外二人出來做。

注意：在這遊戲中，避逃的人不可逃出劃定的地區以外。

不讓特務鑽空子

參加的人不限多少。先選一人當指揮，說一句話，大家聽清是幾個字，然後就幾個人緊抱在一起，不要讓別人鑽進來。但是指揮可以斟酌情形看參加人數多少，來決定說話字數的多少，最多不許超過十五個字。這樣一次次的淘汰的玩着，最後剩下的幾個人就算勝利。

例如：指揮說「幫助政府鎮壓反革命分子」十一個字，緊跟着，就由十一個人抱成一圈，如果有落在圈外的人，必想往裏鑽，這時大家團結得緊緊的，不讓

他鑽進去，他實在鑽不進去，指揮就有權取消他的資格，讓他站在一旁。然後指揮又說「搶斃特務」，四個字，就是四個人團結一起。指揮又說「中國共產黨萬歲」，就是七個人團結在一起。最後希望指揮說「毛主席萬歲」五個字為結束。最好每句都要有些政治內容，在句與句之間要拉長些，並且指揮要檢查每組人數和自己說的字數是否相同。這個遊戲玩起來，是很有意思的。

人 民 說

人數可多可少，最好是二十人左右為宜。

遊戲開始時，大家先圍一個圓圈，推選一個人發令，由他領導遊戲進行（站在圓圈中）。每個參加遊戲的人，都必須集中注意力，注意聽他的命令。假如他說：「人民說，大家喊口號，嚴厲鎮壓反革命分子！打倒美帝國主義！」那麼大家就要跟着喊口號；否則，便要受罰。但假如發令者又說：「唱打死那美國狼歌」，而沒有說「人民說」，這樣大家就不能跟着唱。因為這命令是發令者說的，並不是人民說的，如果跟着做的也要受罰。總之，祇要是「人民說」的，那麼我們就必須去做，如果不是「人民說」的，做了就算犯錯誤，要受罰。在做某一個動作時——唱歌、喊口號，不一定要做完，可以間斷，不過要注意發令者的命令，是否有「人民說」，有則可以停，沒有則必須繼續唱或做下去。同

時，懲罰的內容，也需要結合目前形勢，如叫受罰者回答一個時事問題，或者叫受罰者講一段時事新聞（但必須實事求是，有根據的），講一段抗日故事，或者美、日暴行故事，或者捉特務的故事……等等都可。

槍斃反革命分子

首先須準備軟硬木槍一枝，力量要大些的，用馬糞紙畫幾個一寸半寬四寸長的狼狽的特務像，剪下來，在上面打上一個鞋眼，再用木竿架一橫樑（如單槓狀），約四尺高，在橫樑上繫上幾條鐵絲，鐵絲下面向後彎成七八分長的直鉤，挂上特務像。參加遊戲者，可在對面一丈多遠的起線上，將槍彈裝好射擊，如射出之子彈將特務像打掉者，即得分。

解 放 台 灣

人數：二十人至四十人。

用具：手巾兩條，木筭或桶三個，用白紙做小旗若干面（和遊戲的人數相等），旗上寫台灣的各重大城鎮，如：台北、台南、基隆等。

遊戲方法：畫三條相距約四丈左右的平行線，遊戲的人分爲人數相等的兩隊，各立在兩邊平行線上，並在兩平行線前約四五步處各置一筭，兩隊中央放一筭，把小旗完全放在當中的筭內，預備時各隊的排頭手持手巾站在線後，動令下後，急忙跑至中央筭內拔取小旗一

面，轉身跑回，將小旗放在本隊前的管內，然後回到本隊把手巾傳給第二人，依次做下去。如甲隊每個人都已拔過小旗一面，但乙隊遲緩，當中管內還剩有小旗時，甲隊的排尾，可繼續把手巾傳給本隊第一人，至最後將管中的小旗拔完為止。

注意：①拔旗時不能拔取一面以上，如多拔了，除讓他跑完所拔旗子的次數外，另罰跑一趟。②須將小旗插在管中，如將管碰倒，應使碰倒人扶起。③拔取小旗最多的隊為攻打台灣的功臣，大家鼓掌慶賀，或集體表演一個娛樂節目。

學 時 事

玩的人多少都可以，室內室外都行，由一人任主席，隨便提出一個時事問題，例如：「我們為什麼要鎮壓反革命」，這是十一個字組成的一句話，如果主席不說由某人起始的話，那就由第一個人順序唸下去，每個人念一個字，唸錯了或者接慢了都要受罰，誰唸到「命」字，就由誰來解答這個問題，答不上來的就受罰。由主席可以另行指定某某人再行唸起，再來解答。如果，這次唸「命」字的人，解答的很好，大家就鼓掌，解答成功的人可以說：「停止掌聲！」繼續也提出一個問題，要快，如「一貫道是什麼組織，由某某同志開始」，某某人就得像上一個例子那樣去做。