



蘇聯遊戲五百種

И. 柴卡尼考夫編著 鮑靈譯

中國兒童書店出版



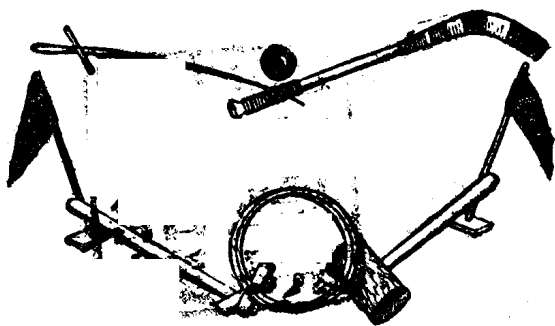


蘇聯遊戲

500種

И. 柴卡尼考夫編著

鮑 萃 譯



中國兒童書店出版

G888
21

И. Чкаников

500 игр и развлечения

版權所有 不許翻印

一四〇〇冊

一九五一年十二月五版
一九五〇年十一月複版

定價人民幣八千五百元

上海馬場路福源里十一號

承印者 協記印刷廠

杭州解放路四十六號

出版者 發行者 中國兒童書店

翻譯者 鮑 羣

蘇聯遊戲五百種

編著者的話

遊戲的形式是有許多花樣的，——它們在文化公園裏、俱樂部
和紅色俱樂部，在休息所和療養院，在同志中間和家庭裏都迷惑着
孩子們、青年和成年人。我們的青年，我們的孩子是需要興奮人的
遊戲的，它能使人發揮天才和力量，追究性和理解力，教養以頑強
的精神克服障礙，培養同志們的友愛和健壯的競賽。

我們用自己的力量挑選了這些種遊戲而編成了這本小書，希望
我們的文化教育機關能廣泛採用這種實際的經驗。

我們在收集遊戲的時候，沒有找固定年齡的人作為對象，我們
根據經驗知道，某種遊戲按照環境能被孩子們喜歡，同時也被成年
人所喜歡。

我們的任務——是使這本小書能够有益於文化教育機關的集體
休息組織者的，它是能幫助青年和成年人，孩子與少年，有裨益地
、快活地和饒有趣味地度過自己的假日。

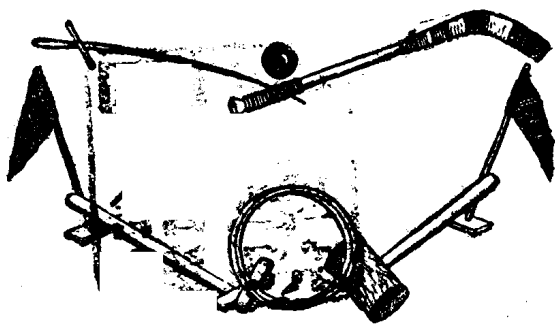
本書的材料供給者：А·安東諾娃，Г·格里亞諾爾，Г·伊林，
Г·克列姆列夫，И·柴卡尼考夫。

И·柴卡尼考夫

在蘇聯，遊戲是培養兒童獨立活動的能力和勞動興趣，發展兒童熱
愛社會主義祖國創造能力和集體主義精神，鍛鍊兒童活潑健壯的身心
和克服困難的頑強性格的重要的教育方法。

我國兒童急需從蘇聯得到精神食糧，我國的兒童教育工作者也急
找到代替又陳舊又少的兒童遊戲法。這本蘇聯遊戲五百種，曾由中蘇友
好協會東北總分會出版的「蘇聯介紹」月刊介紹過；內容很新穎充實，
所以我們把它譯了出版；但為了節省篇幅起見，將不甚適用於我國的略
去，不過為了說明本書的來源，我們仍用原著者的書名。希望各學校及
文教機關的文娛指導者廣泛利用並設法改進，使之更能適合我國兒童的
環境。

中國兒童書店編委會



編著者的話

遊戲的形式是有許多花樣的，——它們在文化公園裏、俱樂部
和紅色俱樂部，在休息所和療養院，在同志中間和家庭裏都迷惑着
孩子們、青年和成年人。我們的青年，我們的孩子是需要興奮人的
遊戲的，它能使人發揮天才和力量，追究性和理解力，教養以頑強
的精神克服障礙，培養同志們的友愛和健康的競賽。

我們用自己的力量挑選了這些種遊戲而編成了這本小書，希望
我們的文化教育機關能廣泛採用這種實際的經驗。

我們在收集遊戲的時候，沒有我國固定年齡的人作為對象，我們
根據經驗知道，某種遊戲按照環境能被孩子們喜歡，同時也被成年
人所喜歡。

我們的任務——是使這本小書能够有益於文化教育機關的集體
休息組織者的，它是能幫助青年和成年人，孩子與少年，有裨益地
、快活地和饒有趣味地度過自己的假日。

本書的材料供給者：А·安東諾娃，Г·格里亞諾爾，Г·伊林，
Г·克列姆列夫，И·柴卡尼考夫。

И·柴卡尼考夫

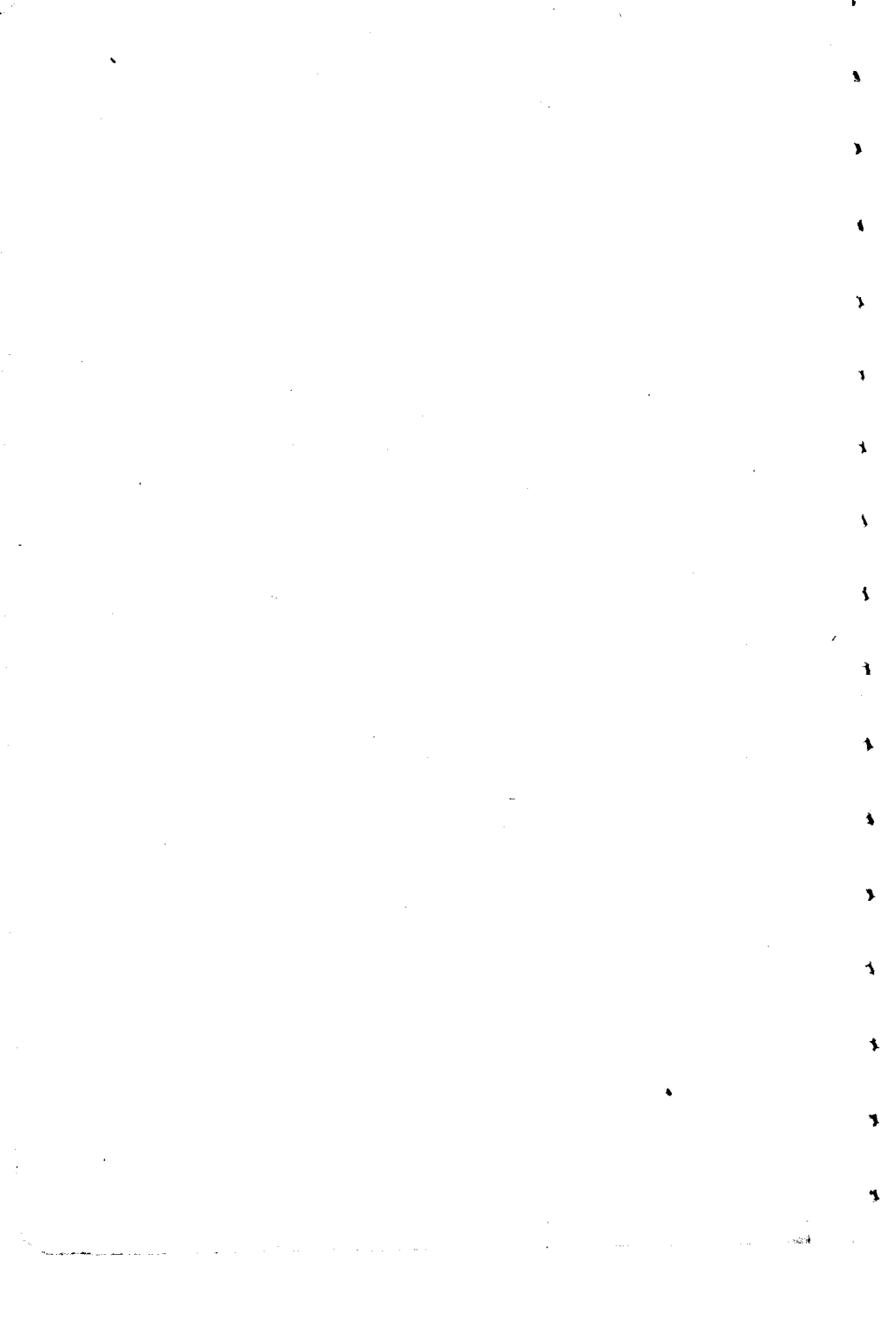
在蘇聯，遊戲是培養兒童獨立活動的能力和勞動興趣，啓發兒童熱
愛社會主義祖國創造能力和集體主義精神，鍛鍊兒童活潑健壯的身心
和克服困難的頑強性格的重要的教育方法。

我國兒童急需從蘇聯得到精神食糧，我國的兒童教育工作者也急需
找到代替又陳腐又少的兒童遊戲法。這本蘇聯遊戲五百種，曾由中蘇友
好協會東北總分會出版的「蘇聯介紹」月刊介紹過；內容很新穎充實，
所以我們把它譯了出版；但爲了節省篇幅起見，將不甚適用於我國的略
去，不過爲了說明本書的來源，我們仍用原著者的書名。希望各學校及
文教機關的文娛指導者廣泛利用並設法改進，使之更能適合我國兒童的
環境。

中國兒童書店編委會



夏天在場上



圈內滾球

遊戲者圍成圈子，俯身撐開兩腳。和隣近的人脚挨脚靠攏。兩手放在膝上。

參加遊戲者用手一擊，使球在地上滾轉，竭力不讓圈內的追求者到手。追求者的任務——使球滾出圈子外。遊戲者沒有用脚踢球或使它停留的權利；在危急時可以從膝上放開手，以便救出險球。

誰放過了球，去接替追求者。如果球從兩人之間衝過，由右首的人擔當。



關於追求者

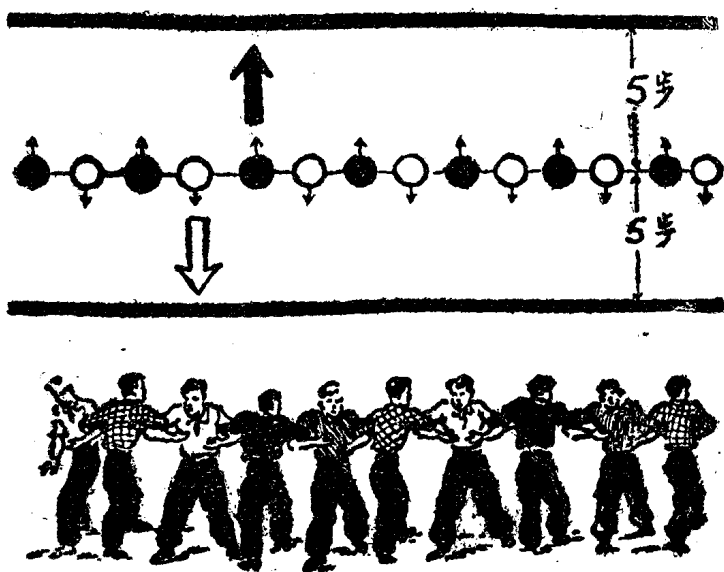
在許多動態或靜態的遊戲中有追求者。這類遊戲好像是追求者和其餘的參加者之間的競賽。

競賽的形式是最多樣的，視遊戲的性質而定，但追求者常常比他的「敵手」的處境更難。

在遊戲開始時用抽籤或挑選方法，解決追求者的問題。在遊戲進行中，競賽失敗的人和追求者換班。因笨拙或疏忽而犯規者，也罰作追求者。這樣一來，追求者在遊戲時間內就不止一次的經常替換了。

鏈環比賽

遊戲者分為兩組，面面相對的站在兩條線上。隨後在中央線上會合，不再返身，排成一隊，這一組的每個組員就佔了另一組的兩個組員之間的位置。



參加遊戲者手挽着手。叫子一吹，開始比賽：每組竭力把所有『敵手』拉到他們原先站着的那一條線上去。辦得到的一組得勝。

如果在比賽時脫鏈了，那麼放鬆鏈環的兩人出局。

怎樣分組

除普通的分爲第一和第二號之外，還有別的方法，可以把參加遊戲者分爲兩組。

遊戲者推選組長兩人，然後分爲幾對。每對各自祕密約定稱號，例如：『拖拉機手和機動車夫』，『航海員和航空員』，『春天和秋天』……于一對對的向組長報告自己約定的稱號，組長從一對對裏面挨次抽取這個或那個。於是組成了以組長爲首的兩組。人數不多時照例用這方法。

可以採取另一方法。引導者站在場地邊沿。所有參加遊戲者一個個成縱隊的穿過場地中央，走向引導者。他們在場地邊沿依次序分開：一個向右，另一個——向左。於是兩支遊戲者的分隊在場上巡行。走到相對方面的正中，縱隊連接起來：遊戲者成對的穿過場地。形成人數相同的兩組。引導者在他擬定的遊戲地點，喊他們停下來。

如果要使兩組不僅在數量上，而且在力量上相等，那麼引導者憑自己的觀察，將遊戲者分爲兩個集團。

擇隣拋球

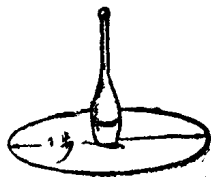
遊戲者圍成相互間伸手距離的圈子。追求者在圈子外面。遊戲者之中的一個拿着球；追求者就站在拿球者的對面。



叫子一吹，遊戲者開始拋球，而追求者，兜着圈子，企圖觸一下球。祇能把球拋給右面或左面的隣人。誰違反這規則，就成為追求者。如果追求者碰一下空中的球，那麼拋球的人去追求；棒在手裏被他碰一下球的人，也同樣的代替追求者。

防 守

在地上劃成的圓圈中心，豎着棍棒。防守員在圓圈旁邊立定；球在他的手裏。其他參加遊戲者拉着手，圍住防守員。隨後他們放下手；其中之一從防守員那裏接過球來。



站在圈子外隨意地拋球；每一遊戲者



抓住機會，可以把球投向棍棒，摔倒它。防守員保護自己的棍棒，用任何手段擊退球，可是，不好用腳踢它。

誰打倒了棍棒，就充當防守員的角色。

防守員自己輕舉妄動的碰到棍棒的事情，也可能發生。那時候球在誰的手上，他就把自己的位置讓給那人。

有時在圓圈內不是一個，豎着幾個棍棒，或者縛成三腳架，把球擱在叉開的架子上。

當 心

在地上豎着細圓木頭，遊戲者手拉手，圍繞着它。隨後他們打圈子，每個人企圖推擠隣人，迫他撞倒木頭。

撞倒木頭的人出局，當圈子內祇剩三人時，遊戲終止。在遊戲者人數很多時，可以不豎木頭，在地上劃一個直



徑兩三步的圓圈，再排列着幾個城市模型，相互間的距離相等。遊戲變為複雜而有趣得多了。

在圓圈中心可以放一個球。誰碰倒城市，就拿球，去撞一下這時候奔跑四散的遊伴。被撞一下的人，應該跑着跳過圓圈，不要碰倒一個城市，辦不到的人出局。



飛 帕

當追求者大聲報數『一，二，三！』的時候，所有參加遊戲者向四面八方跑散。其中之一拿着手帕，手帕上打一個結。

追求者竭力追趕拿手帕者。但不是這麼簡單：遊戲者在



逃跑中把手帕互相傳遞，彼此拋送。

誰把手帕丟在地上，應該立刻拾起。這之後追求者纔可以從新追趕。

追求者碰一下拿手帕者，那人就代替他。

但追求者弄得精疲力竭，而手帕總不能到手。這時候他停下來，喊道：『打圈子！』。參加遊戲者跑到追求者跟前，團團的圍住他。遊戲繼續下去，但已經是另一套。手帕很快的由隣人傳遞給隣人，或者經過好幾個人拋送。現在追求者很容易捕捉拿手帕者，而找到替身了。

可以用大環代替手帕，環上繫着扁闊的帶子，通常利用馬具上的馬肚帶。繫着小鐘或鈴鐺，像拋手帕一樣的拋環。因此，這遊戲被叫做『飛環』了。

鏈環狩獵

除追求者兩人外，所有遊戲者在場上跑散。追求者彼此攜手。他們竭力捕捉遊戲者之中的任何人，要使俘虜的手和他們的手連起來。俘虜跟追求者合併。現在已經捉到第三者，形成一串鏈環了。追求者的鏈環逐漸加長。當所有遊戲者都在這串鏈環上，遊戲就此結束。

禁圈

在地上劃一個直徑四五步的圓圈。遊戲者之中的一

——『看守』——站在圈子中央守衛着，碰一下跑進圈子來的其他遊戲者。

『看守』碰一下越界的人，那人成爲他的助手，他們共同守衛圈子。『看守』的助手愈多，跑進圈子來危險愈大。

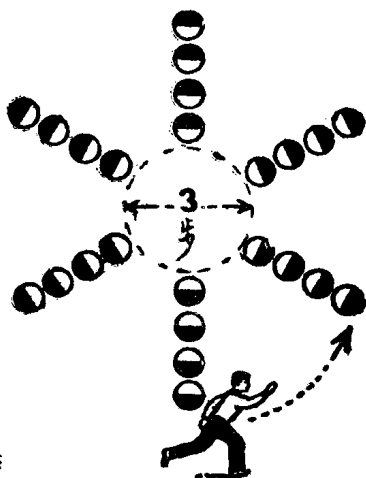
最後留在圈外的人，必須試三次跑進來。如果他做到了，來不及碰他，那麼他代替『看守』，遊戲從新開始。

照另一方法遊戲。在第一個圓圈內劃第二個直徑一步的圓圈。除『看守』外，每一個遊戲者把屬於他的任何零件：鉛筆，火柴盒之類放進去。『看守』看守這些東西；每一個遊戲者，在大圈子內跑着，拿走自己的東西。『看守』在圈子內碰一下人，就和那人交換角色。

車 輪

挑選引導者一人，參加遊戲者分爲人數相同的五、六組。在地上劃一圓圈。每組之中的一個在界線上；他們在彼此相等的距離上立定，面對着圓圈中心。組員們在他們的背後排列，形成縱隊，正如輪輻的配置一樣。

引導者繞着『車輪』跑，拍一下靠邊的組員的肩膀



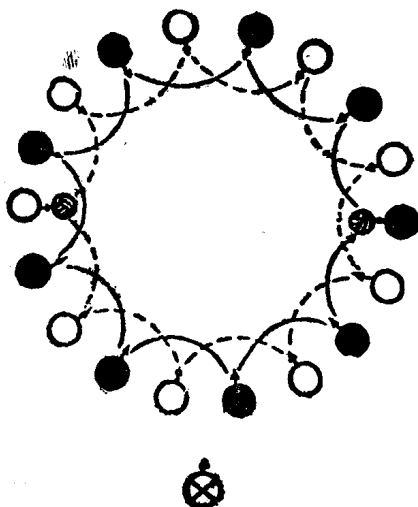
，站在他的後面。組員沿縱隊拍過去，直到前面的一個。縱隊爲首者的肩膀一經拍到，叫一聲：『有！』，於是所有各組按照『車輪』圓周往一邊跑，每一個組員努力趕上別人，在他的一組所佔的那條線上站住。最後跑來的人成爲引導者。



圈內球賽

參加遊戲者圍成相互間伸手距離的圈子；被編爲第一和第二號，他們構成兩組。

遊戲的引導者把球交給第一號之中的某人，把另一個球交給——佔圈子內相對地位的第二號。因此兩球作半圓形距離。



引導者站在圈子外面，一吹遊戲開始的牌子：兩組開始向同一方向拋球；每一個遊戲者把球扔給自己一組內最接近的組員。因此兩球經常的通過一個人，互相追趕。各組儘快的扔球，爲了趕上『敵手』。如果遊戲者失落了球