

ИГРЫ ПИОНЕРОВ



蘇聯 И. 斯吐金涅茲基 В. 雅可夫列夫著

蘇 聯 先鋒隊遊戲集

李 煜 譯

育 社 出 版

大中小年齡兒童用

蘇聯少先隊遊戲集

Н·斯吐金涅茲基 著
В·雅可夫列夫

李 煜 譯



書號 0011

蘇聯少先隊遊戲集

原著者：蘇聯 И. 斯吐金 涅茲基，B. 雅可夫列夫

譯者：李煜

出版者：東北教育社

發行者：新華書店東北總分店

印刷者：人民印刷廠

1—8050冊

1951年9月初版

原書名 ИГРЫ ПИОНЕРОВ
原作者 Н. СТУДЕНЕЦКИЙ
В. ЯКОВЛЕВ
出版社 ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ
"МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ"
時 間 1950
地 點 МОСКВА

目 錄

衛少先隊輔導員的講話.....	1
-----------------	---

野 外 遊 戲

偵察員遭遇戰.....	13
在「敵人」後方.....	15
地下連絡線.....	20
突圍歸隊！.....	23
誰把篝火點燃了！.....	28
不用眼睛認路.....	30
「危險地帶」.....	33
林中火光.....	36

場 地 遊 戲

準確的投擲.....	41
黑球與白球.....	41
圓環接力賽跑.....	42
禁入圈.....	43
球 瀑.....	44
拋到「敵人」後方.....	45
魚貫躲球.....	46
飛 球.....	47
踢 圈.....	49
越球打繩.....	49

特種排球.....	50
一系列越障接力賽跑.....	50
「力滿卡」.....	52
相向接力賽跑.....	53
無門曲棍球戲.....	54
圓環過繩.....	54
張弓射箭接力賽跑.....	55
打 靶.....	57
「熱島」.....	58
大力士.....	59
熟練與準確.....	59
磯 孤.....	60
奪旗戰之一.....	61
奪旗戰之二.....	61
拾紙片賽跑.....	63
木柱欄欄.....	63
防禦木柱.....	65
十二根魔杖.....	66
「札斯吐卡」.....	66
「小雄雞」.....	68
急趨目標.....	68

小隊旅行時的遊戲

隱藏的旗子.....	69
小隊長的道路.....	70
寶解的信.....	70
歸 途.....	72
少見的花朵.....	72
花與葉.....	73
少先隊的無線電報.....	74

轉火能手.....	75
用球射人.....	76
火車的速度.....	77
帶小豆賽跑.....	78
浮動的靶子.....	79

敏捷、準確與熟練

兩個少先隊小隊比賽的遊戲（25個遊戲練習）。	81
------------------------	----

當下雨的時候

不同的意義.....	98
「躲起來了」的字.....	99
我們來到了那裡？.....	100
完全相反.....	102
謎語.....	103
城市與河流.....	103
兩個小環.....	104
聯字.....	105
戲劇.....	105
數——別數亂了！.....	107
非凡的相見.....	107
右邊的鄰人.....	108
被禁止使用的字母.....	109

兒童節日

愉快的旅行.....	110
------------	-----

小隊行軍.....	117
「長」字.....	119
魔杖.....	120
運動的顏色.....	123
越障長距離集體賽跑.....	124
小遊戲 (34種)	127

球類遊戲與擊木

排球.....	136
籃球.....	139
俄羅斯壘球.....	144
四柱壘球.....	145
越障壘球.....	147
擊木.....	147
兒童曲棍球戲.....	149

自製遊戲用具及實際知識

遊戲架.....	152
自製遊戲用具.....	155
怎樣按照方位角行走.....	161
少先隊信號站.....	163
如何確定已走過的距離.....	164
如何畫出路途的路錢圖.....	165
確定火車速度的方法之一.....	166

附錄：少年準備勞動衛國制.....	168
-------------------	-----

對少先隊輔導員的講話

遊戲的教育意義

孩子們喜愛遊戲。但能否使遊戲成為對孩子們健康有益的休息，有益於智力發展的娛樂，是和教師以及少先隊的輔導員有着密切關係的。假如具備了這些條件，遊戲便能成為一種組織力量，成為一種教育作用的手段。

我們就舉那些少先隊遊戲中具有特殊形式的遊戲作例子吧，例如野外遊戲，即在寬綽的場所——田野、樹林——上所進行的遊戲。這些遊戲基本上常以戰爭為主題，用戰鬥的行軍生活的英雄情緒，抓住了孩子們的想象力，這種生活，結合着偵察員的敏捷與機智、哨兵的警覺性、獵人的尖銳眼光和觀察力、指揮員的進取心與才智。孩子們，特別是少年，誰不想發展這些寶貴的品質呢？

滿足着少先隊員們對這些遊戲的愛好而進行這些遊戲的時候，輔導員們不應忽視教育任務。

如果說，對於孩子們，遊戲僅僅是一種娛樂，是一種愉快和使人嚮往的有組織的娛樂的話，那麼對於指導遊戲的輔導員來說，它首先就是對於少先隊員進行教育工作的手段。野外遊戲培養着集體主義的感情，薰陶着紀律性和友好協同的動作，訓練着勇敢與意志，培養獨立解決在進行遊戲活動中所發生的問題的習慣。少先隊員們參加了這種遊戲，便能獲得各種實際上的技能：偽裝的能力，利用當地物體為隱蔽而緘默無聲的移行，像哥薩克騎兵似地爬行，在野

外判定方向等等。

在遊戲中，有趣與有益的因素越結合起來，它所獲得的價值便越大。毫無疑問，不僅野外遊戲如此，少先隊員所進行的一切其他遊戲也都如此。

場地上的活動的遊戲包括賽跑、跳躍、投擲，不難看出，這是對少先隊員們打下從事更複雜的球類遊戲——如排球與籃球——的基礎。滑雪和滑冰遊戲，實際上可視為對於初學滑雪和滑冰的人的一種特殊的訓練作業，祇不過採取着一種遊戲的形式而已。發展着目測、目視記憶、觀察力、準確、敏捷及其他有益習慣和技能的遊戲，並不是偶然地稱為遊戲練習的：這種遊戲常常是少先隊中隊和小隊集會的內容的很重要的組成部分。沒有疑問，少先隊員們用來相互比賽他們在學校課堂上或從書本中所汲取的知識的遊戲也是具有教育意義的，如文字遊戲、地理遊戲、少年自然科學研究者遊戲等等都是這種遊戲。

為了努力使遊戲能够更全面的吸引所有的少先隊員，就應注意觀察使遊戲不要發展至不健康的情緒，這種不健康的情緒，在成隊比賽的遊戲中特別是在球類比賽的遊戲中時常會發生。這裡正好使我們想起馬卡連柯的教育上的名言：「必須……力戒傲慢，教育之使敬重對方的力量，注意隊中的組織性和紀律性。最後，力求對於成功和失敗之平心靜氣的態度。」

這一切都說明，如善於利用，遊戲是有巨大教育意義的。這也就說明了，為什麼在少先隊工作的實踐中遊戲是這麼廣泛地被應用着。

少先隊中隊工作計劃中遊戲的地位

聯共黨與蘇聯政府不斷地關懷着青年一代的健康的增進，關懷着兒童的體育。

基洛夫號召少先隊員們：

「……在夏令營中、在操場上、在郊外，鍛鍊自己的健康，從事體育活動，增強自己的肌肉、自己的健康，以便能够……更好地學習」。

我們國家給兒童們設立了運動場、游泳池與滑雪基站。許多學校備有健身房與運動場。夏季，上百萬的蘇聯學童出發至少先隊夏令營去。

全蘇聯列寧共產主義青年團第十一次會議的決議指出，「須保證學校中體

育及運動工作的廣泛展開，加強集體體育，注意下列各種運動及球類遊戲之發展：田徑運動、體操、滑冰、滑雪、水中運動、射擊運動、旅行、排球、籃球、網球」。

全蘇聯列寧共產主義青年團第十一次會議的指示給輔導員們指出了少先隊員及學童體育之多方面工作的道路，使運動、旅行及體操與各種遊戲合理地結合起來。

根據上面的敘述，在少先隊工作中，遊戲就不應該被認為是偶然的與次要的事情。少先隊工作內容中，遊戲佔有其一定的地位，因而於中隊工作計劃中應有具體的表現。

富有經驗的輔導員不是簡單地把隨便什麼「遊戲」寫入計劃之內的。他寫入計劃的正是適當的遊戲，即選擇其進行於當時比其他遊戲更重要的遊戲。

遊戲之選擇應根據些什麼呢？

幫助少先隊員擬訂中隊或小隊計劃時，輔導員應當以少先隊組織當前的基本任務為準繩。譬如說吧，這樣的任務之一就是幫助改善教學過程，幫助提高成績，幫助鞏固學生自覺的遵守紀律。實際上，中隊工作計劃中這些意旨，可以用座談會、組織某一課程的學習小組、至博物館參觀、讀書討論、舉行有趣的科學晚會等等形式完成之。在所列舉的工作形式中，有助於求知慾發展的遊戲可能佔有特殊的地位。這類遊戲——如「城市與河流」、「完全相反」、「不同的意義」、「『躲起來了』的字」等（上面列舉的遊戲可於本書中找到）——之能按主題的特徵而列入中隊工作計劃之內，並不僅僅因為它們是富有興趣與多樣性而已。

現另舉一例。少先隊組織主要任務之一是培植少先隊員及學童對體育的熱愛。我們願意我們的孩子都是健康的，堅忍的，我們願意看見他們善於敏捷與準確地奔跑、跳躍、游泳、克服障礙物。為此，在小隊集會上進行訓練少先隊員們使他們能達到「少年準備勞動衛國」制的標準（見附錄——譯者）的體育活動，在中隊與大隊中組織運動小組及運動隊，進行比賽與競技。但是要知訓練兒童達到「少年準備勞動衛國」制徽章之標準以及訓練兒童參加比賽，不僅可以使用一般訓練活動的方法，而且也可以通過其中含有體育練習因素的各種各樣的遊戲。輔導員的責任則在於選擇這些遊戲，教導少先隊員們做這些遊戲。

還要提這樣一件事。假定說，少先隊小隊在野外進行着地形學或判定方向的課程。那麼爲了使這些課程更吸引人而激發對它們的更大的興趣，就可以用適當的遊戲支持它們。這樣的遊戲可以以見於本書中的「我們來到了那裡？」與「小隊長的道路」爲範例。

遊 戲 者 的 年 齡

同一遊戲，在兩個不同的中隊中進行之，時常產生完全相反的結果。在一個中隊中，這個遊戲是快樂地、活潑地在生氣勃勃的競賽的氣氛中進行着，而在另一隊中，它却毫無生氣，進行得既無精神，也不熱烈。

所以，問題不僅在於遊戲的好壞，而且也在於另些條件——它是否爲兒童所接受。同一個遊戲，一些人對之熱心，另一些人對之淡漠，其原因何在呢？

我認爲，第一個，恐怕也是基本的原因在於孩子們的興趣因年齡不同而不同。年齡較大的少先隊員們對之有興趣的遊戲，對於年幼的少先隊員們未必那麼引人入勝；反之，對年幼的有魔力的遊戲却惹起了年齡大的之厭倦。

祇有針對着兒童年齡的遊戲才能爲兒童所接受，對兒童有益。例如，年齡幼小的少先隊員大都喜歡時間不長的可以活動的「有情節的」遊戲，其規則不繁雜，內容也不怎麼複雜，如：貓捉老鼠、梭魚捕鯽魚等（見東北教育社出版之蘇聯遊戲一百種——譯者）。這樣遊戲的主題形式常常着重大聲合唱或遊戲者之間的對話，例如：「天鵝，回家啦，灰狼，下山啦！」——「牠在那裡幹什麼？」——「抓住天鵝啦！」等等（譯註）。遊戲中並常包含着有節奏的動作、舞蹈、歌曲等。雖然不太複雜的分隊比賽（例如短距離接力賽跑）是完全可以採用的，但在大多數情況下，分隊遊戲對於幼小兒童是不適宜的。而這些被採用的分隊遊戲也以遊戲任務簡單爲原則：一些人逃，一些人追，及時佔據空出的位置等等。

年齡大的兒童是否也做這些遊戲呢？當然做的。我們知道，成人也常做這些遊戲。有人錯誤地在各種類型遊戲之間劃出過份生硬的界線，而給各個年齡

的兒童規定出一定的遊戲來；「你已滿十二或十三歲了，現在不要做那個遊戲了，做這些遊戲吧！」。不要做出這個論點來！然而却應該永遠記住：兒童年齡越大，其體力與智力越成長，他們所感興趣的圈子就越擴大，因而，提供給他們的遊戲之任務就應該更多樣性、更複雜；否則他們參加遊戲就可能表現為被動消極且對遊戲厭倦了。

對於中等或較大年齡的兒童，比賽遊戲佔據着主要地位。不是簡單的追，不是簡單的逃，而是要比別人追或逃得更敏捷、更迅速，以幫助自己人、自己一隊取得勝利。

供中等年齡，特別是較大年齡之用的遊戲，要求遊戲者運用體育上的技能：跑、跳、搶球，做各種練習時的準確、敏捷、熟練，解決遊戲任務之機智、才幹、注意力、觀察力，與最後，各種技能，同樣也都在遊戲中受到了審查，受到了訓練。

適合於少年做的遊戲有許多種（特別是一人一人或兩人兩人比賽的遊戲），這種遊戲一方面不喪失其「遊戲性」，而同時又成為訓練某一種單獨品質或技能的獨特的形式，也就是說成為一種遊戲練習。這樣的遊戲練習是以兩小隊比賽的形式完成的，這於本書「敏捷、準確與熟練」一章中已有介紹。其結果是以記分方式計算的，這使得遊戲者重視他們自己的勝利和成就。

在供中等與較大年齡之用的遊戲中，不大活動的、「恬靜」的遊戲——文學遊戲、地理遊戲、各種問答遊戲、單字與字母遊戲、智力遊戲——佔有特殊的地位。這些遊戲的材料是兒童們得之於校內或校外——於小組活動中，從書本中等——的知識。

誰的知識多，誰就能在這些遊戲中得到更多的勝利。

譯註：我國對唱的遊戲很多，如分兩隊而輪流彼此拉人時，唱：

<u>5 5</u>	<u>5 6</u>	<u>1 6</u>	5		<u>5 1</u>	<u>3 5</u>	<u>5 3 2</u>	1	
(甲隊) 我們	要捉	一個	人		我們	要捉	一個	人	
(乙隊) 你們	要捉	什麼	人		你們	要捉	什麼	人	
(甲隊) 我們	要捉	××	× (人名)		我們	要捉	××	×	
(乙隊) 什麼	人來	拖他	去		什麼	人來	拖他	去	
(甲隊) ××	×來	拖他	去		××	×來	拖他	去	(唱後兩人出場)

遊 戲 的 準 備

經驗相當豐富的輔導員，能在任何具體條件下選擇出適當的遊戲，而且預先毫不準備地便帶着少先隊員們進行它。當然，我們不應該認為這是一個永遠能保證着良好結果的法則。不容置疑地，輔導員在實際工作中，進行遊戲時一定會常常突然發生意外的事情。有經驗的輔導員總能預見這樣的「意外」而對它預先做好準備，那怕是部份的準備。

現舉這樣一個例子。你帶一群少先隊員出發去郊外旅行，路上有一段是要乘火車的。你們將要在車廂裡坐上一個小時，或者可能還要多些。很自然的，少先隊員可能產生做點什麼的願望。這時，你建議他們做什麼遊戲呢？

「坐着的」遊戲很多，你們可以選出不少，但不需要什麼小物件（這是進行遊戲所必不可缺的）的遊戲却少得很。它們可能需要些紙張與鉛筆或帶小環的繩子等——這些都是小物件，但沒有却不行。因此，準備上路時，考慮一下你們可能會進行的遊戲而把於其進行中所必不可缺的附屬物件帶上。

假如這時有心計的輔導員教導少先隊員們做祇能在火車中進行的遊戲，他們會是非常快活的。本書提到了這種遊戲的例子——「火車的速度」。

旅行計劃預先定出明確的路線。你們知道，你們是走過樹林還是草地，你們是來到河邊還是湖岸。預先考慮少先隊員們於路上利用着當地自然條件可以進行什麼遊戲。這樣的遊戲有些你們可於本書中找到（見「小隊旅行時的遊戲」一篇），如需要別的遊戲，也可於其他行軍或旅行遊戲的書籍中尋找。遊戲須預先尋找出來或自己製出，以免在旅行時還得從事「發明」遊戲。

把你們現有的已知的遊戲自行改造使用並不是像一眼看去那樣的一件難事。輔導員應該有這個本領。它不但常常能在他困窘的情況中援助他，而且在任何情況下，能使遊戲多樣化。

進行改造遊戲時，宜仔細分析它，確定什麼是其基本要點，什麼是其次要的潤飾遊戲的枝節。保持着其基本部份而改變其次要部份，你便可以創造一個本質與原有遊戲相同而形式却有些不同的遊戲。例如，「少見的花朵」那個遊戲（見第72頁），其本質不在於花的本身，而是花之挑選的方法。因而，僅

僅改變一下它的形式之後，這個遊戲就可以在完全沒有什麼花，然而却（假如說，在海灘上）有許多各式各樣石子的地方進行了；在這些形形色色的石子中必然會有「少見的石子」的。其中遊戲的原則與辨別的意義一點也沒有更動。

遊戲也可更深一步地改造，即不僅改變遊戲情節的性質，而且也部份地改變其任務意義。例如本書中冬季滑雪遊戲「兩者中那一個？」就可以改造成夏季的遊戲。改造的困難在於滑雪板的痕跡——看來似乎絕非無關緊要的枝節——無論如何也不能在夏天出現的。看，假如我們從遊戲中取去滑雪板的痕跡而祇剩下特殊的路標（見遊戲之說明），便會怎麼樣。首先消滅了做分岐路綫的必要性，而遊戲結構立刻改變了，路綫祇有一條了。這樣的話，有什麼必要把全小隊都派遣到前面去呢？沿途放置路標，在路途終點樹立小旗，兩人再加個小隊長就足够了。這個小隊其餘少先隊員們就可以跟隨自己的帶頭人調查小旗了。因為路綫現在祇有一條，另一隊遊戲者也可限於一小隊，因為兩小隊便會無事可做。遊戲「兩者中那一個？」中取消滑雪板痕跡就改變了「敵人」的任務——根據夏天遊戲變化的條件，他們應知路綫如何敷設，否則會瞬間失去方位。我們看到，這種方法，在夏季遊戲之變化中，不僅更改了遊戲的機構，而且也改變了遊戲的規則及人數：代替四小隊，現總共只需兩小隊了。遊戲名字也換了。其夏季的變化以稱為「追隨帶頭人」為合理。

以這些遊戲之簡單與複雜的改造的情況，當然不能詳盡說明遊戲材料的變化，但遊戲變化的組成性質，上述例子已說得足夠明晰了。

遊戲的組織性及遊戲的紀律

挑選遊戲時，注意其參加人數的（最多與最少的）限制而儘量不超過這個限制。要記住，遊戲中力量的配備應使每個遊戲者都能參加遊戲而活潑地表現自己。違犯這條規則，就破壞了遊戲的組織性，削弱了兒童對遊戲的興趣。

在將進行遊戲之前，把它對少先隊員們詳細說明，以使每人了解他自己在遊戲中的位置、任務，知道什麼是他應該做的，什麼是他不應該做的。當遊戲者對遊戲內容及規則莫名其妙的時候，遊戲是不會進行得秩序井然的。

於每一個特定的情況中都須注意將於其中進行遊戲的具體環境。例如，假

使少先隊員們已經做了大量體力勞動而且疲倦了，輔導員便應該讓他們做不大活動的、不費力的遊戲。反之，在座談會之後，在不需體力的靜的課業之後，則以做活動的遊戲——跑、跳等為合理。這樣靈活地選擇遊戲會使遊戲進行時秩序良好。

有許多遊戲是需要裁判員的。通常輔導員即可擔任裁判員。在小隊的遊戲中，裁判員的職務常由小隊長擔任。

遊戲之組織性多依賴着裁判員，首先他應該無可非難地熟知他們所進行的遊戲之規則。裁判員如猶豫不決便立刻於遊戲者中失去威信，而他們對他的裁判便將抱着不信任的態度，於是遊戲也就要失去組織性了。

裁判員應該公正、注意與嚴格，對違犯了遊戲規則的人不得有任何寬容，裁判員的話對遊戲者就是法律。因此遊戲中發生爭論是不允許的現象。這些必須告知兒童。

遊戲紀律之保持不僅應依賴裁判員的嚴正，而且也賴於遊戲者本身對遊戲的自覺的態度。必須經常提醒少先隊員，在遊戲中應該是老老實實的，祇有這樣，勝利才有真正的喜悅，而勝利者的榮譽才是正當的。

做野外遊戲時，在某種程度內，遊戲者本身就是裁判員，故嚴格遵守遊戲規則特別重要：其附近本來可能沒有公正人麼！以遊戲「在“敵人”，後方」為例吧，其基礎在於約定的人力對比的這個原則上：兩個人「吃掉」一個人。不難想像，許多人在遊戲時對這個條件是不滿意的。但遊戲有其自己的失之便不成其為遊戲的法則，這些法則必須遵守。應說服少先隊員，約定的人力對比的關係是必要的，即使不在公正人的監視之下，也應忠實遵守它，否則遊戲就會毫無結果而且也沒有意義可言了。

遊戲中少先隊員積極份子之培養

兒童們常常自己遊戲，沒有輔導員或其他人的指導。但不能因此就說他們所做的遊戲中沒有組織者，遊戲者之間總會出現一個人，他建議遊戲，分配戲者，發出開始遊戲的信號，並注意使遊戲按照一定的遊戲規程進行。這使得輔導員可以廣泛利用遊戲作為教育培養少先隊員積極份子有效的方法之一。

譬如說，你介紹少先隊員們一個新的遊戲，帶着他們做了這個遊戲，而且它是他們所喜歡的。下次，當孩子又想做這個遊戲的時候，你自己就不要帶領他們，而委託上次遊戲中表現較積極的少先隊員之一帶領他們遊戲。可能，他們做的遊戲比起你教給他們的多少有些走樣了。但假如遊戲的本質沒有改變，你就不要去校正，——這樣，他們對自己的行動才能感覺自信。關於錯誤，遊戲進行時不必理睬，遊戲之後你再告訴他們。

Н. К. 克魯普斯卡婭強調遊戲對於少先隊員之組織能力的培養具有重大意義：「集體遊戲中產生了善於團結別人，堅持向目標突進的兒童組織者、兒童領袖」。

小隊長組織小隊進行遊戲，在這個基礎上建立着自己將來的威信，這常常就是他初步獨立的表現。

教導小隊長組織與進行遊戲是輔導員直接的任務。為此目的，在進行大的遊戲時，他應該誘導小隊長為自己的助手而首先使他們熟悉每個新的遊戲，為此他可以利用少先隊會議，召集小隊長傳達遊戲，於是小隊長便將是遊戲的組織者了。

我們已經談過，遊戲之仔細的準備具有何等意義。現在我們再補充一下，主要的準備工作，輔導員可以而且應該通過少先隊員積極份子，給各個少先隊員分配具體的任務，來完成。

大多數野營遊戲，野外遊遊，需有公證人在場。通常，公正人由成人——中隊輔導員、教師、共青团員擔任，但有時也可以由熟知遊戲且於同伴中享有威信的少先隊員來擔任。輔導員應視此為實踐培養少先隊員積極份子的方法，期望公正人不僅起着裁判員的、而且也起着組織者的作用。

在許多兒童節日中——野營中、公園中、學校中——少先隊員們常常成為活潑熱鬧的遊戲與各式各樣發明的組織者而出現。這樣的遊戲與發明可以以「愉快的旅行」、「長字」、「運動的顏色」及許多其他遊戲為例（見第110、119、123頁），它們都能容納大量遊戲者，形式有趣而遊戲的規則不繁雜。準備着兒童節日，應預先考慮，在集合起來的兒童客人之間的少先隊員們可能想出些什麼遊戲與娛樂，進行所計劃的遊戲需要什麼用具，如何在做這些遊戲的少先隊員之間分配任務。輔導員的任務是關心少先隊員，使他們在兒童節日中能够成為遊戲與吸引觀眾的節目的組織者。