

天津老游戏

由国庆 著



天津人民出版社

天津老游戏

由国庆 著

天津出版传媒集团

天津人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

天津老游戏 / 由国庆著. -天津 :
天津人民出版社, 2017.6
(天津旧事丛书)
ISBN 978-7-201-11654-9

I. ①天… II. ①由… III. ①游戏-介绍-天津
IV. ①G898

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 082615 号

天津老游戏

TIANJIN LAOYOUXI

由国庆 著

出 版 天津人民出版社
出 版 人 黄沛
地 址 天津市和平区西康路 35 号康岳大厦
邮政编码 300051
邮购电话 (022)23332469
网 址 <http://www.tjrmcbs.com>
电子信箱 tjrmcbs@126.com

责任编辑 韩玉霞
装帧设计 陈栋玲 徐 洁

印 刷 高教社(天津)印务有限公司
经 销 新华书店
开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16
印 张 17
插 页 2
字 数 350 千字
版次印次 2017 年 6 月第 1 版 2017 年 6 月第 1 次印刷
定 价 78.00

版权所有 侵权必究
图书如出现印装质量问题,请致电联系调换(022-23332469)

写在前面的话

这本书的部分内容源自我与漫画家田恒玉先生在《中老年时报》上开设的专栏。专栏的形式为一文一图,轻松活泼,深受读者欢迎。源自民间的老游戏,有很多难以写进正史文献,所以在整理和挖掘过程中发现,可供查考的资料相对较少,需要在“细枝末节”中去发现。为了老游戏这个选题,我做了相当多的功课。我生于20世纪60年代末,算得上是在“摸爬滚打、上蹿下跳、嘻嘻哈哈”中玩大的,可谓“接地气”的一代。书中所列大部分游戏,我们都曾玩过,如此搜肠刮肚回忆出的内容,加之民间采访、田野调查,乃至钻研有关中外儿童教育的理论等,我几乎达到了殚精竭虑的状态,其目的只有一个——让笔下的文字更真实更鲜活更有滋味,离读者近些再近些。

在撰写专栏与本书的日子里,我一直在思考一个问题,到底什么是老游戏?“阳春白雪”的教科书里没有标准答案,“下里巴人”的民俗资料中也难寻统一说法。但这并

不妨碍我的思考,慢慢的我发现,乡土的、具有广泛民众基础的老游戏大多取材简单、廉价,甚至无须分文,重要的是,它们成为已经消逝或正在消逝的闲情活动。此乃共同特征。

民间游戏肇始于何时?一般认为,现代人玩的抽陀螺,其原型抽冰猴儿早在汉代就有流行。随着造纸术的发明,汉代出现了以竹篾扎制骨架、用纸张糊制的风筝雏形,堪称世界上最早的人造飞行器。唐代以来,因风筝以鸟形样式居多,放飞时双翼不动,好像鸢鹰展翅翱翔的样子,故得“纸鸢”之名。到了五代,人们常把小竹笛安装在纸鸢上,当其飞到空中,风吹笛响,声似箏鸣,因此称之为“风筝”。

言及风筝,天津素来是我国著名的风筝产地之一,清末民初之际就涌现出一批能工巧匠,比如张七把、老金记、帘子李、风筝魏等。天津风筝融会南北技艺与风格,具有浓厚的地域文化特色,以结构科学、做工精细、造型生动、色调明快而著称,放飞效果远近俱佳,深受人们喜爱。每逢春秋两季,老天津繁华闹市有不少风筝摊,摊主边放边卖,物美价廉。清代诗人樊彬在《津门小令》中道:“津门好,薄技细搜求。烟管雕成罗汉笑,风筝放出美人游。花样巧工留。”周宝善在《津门竹枝词》中曰:“书生结绶已残年,手挽红绳放纸鸢。一片箏弦风送响,蒲方拽满在遥天。”老游戏,让天

津人玩得不亦乐乎。

这里还要说到经典老游戏——捉迷藏。在宫中,它曾得唐明皇、杨贵妃喜欢,玩耍情状被记录在《致虚阁杂俎》中。唐代诗人元稹在诗中曾描写过他与崔莺莺在晚间玩捉迷藏的情景。五代时,花蕊夫人在《宫词》中也有“内人深夜学迷藏,绕遍花丛水岸旁”的记载。宋代司马光砸缸的故事,更反映出捉迷藏游戏的盛行。明人沈榜的《宛署杂记》、清人褚人获的《坚瓠集》里,均有小孩子玩捉迷藏的细节描述。

不仅如此,荡秋千、打压板等游戏,在唐宋时期各阶层人们的生活中迅速流行开来,与放风筝一道成为人们最喜爱的消闲娱乐活动。清代,各种民间游戏蓬勃发展,如今偶有所见的一些游戏即旧年遗风,比如颇具代表性的官兵捉强盗(官兵拿贼)、老鹰捉小鸡等。

民国时期的孩童玩烟画(香烟牌子)、弹球、跳山羊、搭积木、玩七巧板等,其中不少游戏现在得以传承。

新中国成立之初,百废待兴,物质生活匮乏,但这阻挡不了少年儿童与生俱来的玩心,孩子们更学会了因陋就简、因地制宜开展游戏,寻找乐趣。一截麦秆儿,不一会儿就能扎出个小马驹;几枝柳条,说说笑笑的空儿,一个“战斗帽”就编好了;一段线绳,在小姑娘手里也能翻出花样来……孩子们利用一切看似平常的东西创造出无比有

趣的游戏,陶醉其间,身心得到成长。

20世纪60年代,跳皮筋、找朋友、丢手绢等游戏被大家熟知和喜爱,同时融入了鲜明的时代特征。值得注意的是,角色扮演形式广泛出现在游戏中,领袖、军警、侠客、神话人物等角色不胜枚举。相形之下,孩子们也搜尽闲置杂物,鼓捣出枪支刀剑等武器玩具,或简或繁,或糙或精,游戏中总充满欢乐。

就个人而言,我疯玩在70年代。那似乎是一段少儿“大竞技”的岁月。弹玻璃球、扇方宝、逮木柴、砸杏核、推铁环、挑火柴棍等,只要有娴熟的技艺与丰富的想象力,竞技游戏可随时随地展开。

旧日里,天津有不少家庭为了做饭一天要点两次煤炉(熄火是为省煤),引火需要废纸,如此这般,小孩子赢获的纸方宝拆开后可贴补家用的。我最爱玩扇方宝,曾因长时间用力过猛导致腋下水肿。妈妈不明内情,带我到医院诊察,被大夫一眼识破,我险些挨揍。更有甚者,不知是哪个孩子“发明”了一样玩法:找个大铁钉,在离钉帽两三厘米的位置上套个螺丝母,然后摆在铁轨上,火车一过就压成小宝剑了。我们一帮一伙不怕路远跑到郊外,接连不断地去“打造”宝剑,回到胡同用它玩剝地、剝胶泥。我的左手腕曾被宝剑深深剝伤过,疤痕残留至今。现在想,当时确实有点淘出圈了,理应检讨。最危险的是五六岁那年冬天,小

伙伴们玩砸娃娃(又叫砸砖头、砸皇帝),有一次我真当上了“皇帝”,头被砸破出血。怪只怪有的孩子着急心切,还没等我在场中摆好砖头站起身,他的砖头就飞了过来,正打中我的头。还要说到上小学时的体育课,我在跳“鞍马”时右臂骨折,起因是我跃起欲撑“马背”的瞬间,充当“小马”的同学却意外闪开了。伤愈后我虽然还玩跳马,但经常跳不过去,似乎是心病作祟。

就这样,在磕磕绊绊、遍体鳞伤的淘气日子里,我长大了,我们那一代都成人了。

改革开放为80年代的游戏带来前所未有的飞跃,电子化显示终端游戏来了,比如通过“小霸王”游戏机来玩超级玛丽、街霸、拳王、魂斗罗等,让青少年如痴如醉,深夜裹着棉被对着电视发狂的不乏其人。90年代,随着电脑普及,单机游戏成为小小孩、老小孩的重要娱乐活动,或难或易,或静或动,人们各取所需,趋之若鹜。这时候,我国也出现了真正的“玩家”一族。如今,网络游戏迅速发展,相形之下,旧时代的老游戏很快被遗忘,悄然间步入了令人怀旧的境地……

记得多年前,我的孩子在海边沙滩上无师自通地挖了几个陷阱,我童心未泯,迫不及待地踏了上去,身陷快乐之中……自己想到了有必要写写老游戏,与读者朋友聊聊老天津孩子们玩过啥,享受过怎样的快乐,接下来也就有了

报纸上的专栏,有了这本书。

关于游戏的分类,学界、民间素有不同说法,各有道理,莫衷一是,比如分为体力型、智力型、竞技型、团体型、观赏型等几大类,也有的分为身体对抗类、运动对抗类、运动竞技类、脑力对抗类、物品对抗类、物品盈亏类、休闲类、自娱自乐类,等等。在国外,早期的传统游戏理论也是众说纷纭,如精神分析学派理论、皮亚杰认知发展理论、苏联活动游戏理论,以及游戏激活理论、游戏交际(萌芽)理论等,且每个学派都有代表人物。若按教科书上的理论来框定本书中所写的土生土长、原汁原味的“草根”游戏似乎不太适合,因此在书中,经过综合考量与谨慎梳理,并结合孩童游戏与通俗阅读的特点,我将众多游戏大致分为七大类,如重在力量与技巧的游戏、重在动脑益智的游戏、四季特征比较明显的游戏、促进心灵手巧的游戏、幼儿喜欢的游戏、男孩子更爱玩的“专属”游戏,以及传统游戏与玩具等。

在这些章目下,我们回眸的老游戏达二百多样,比如,掰腕子、摔跤、立大顶、挤擦擦垛、跳房子、推铁环、扇方宝、翻绳、玩虫养蚕、打水仗、捕蜻蜓、逮蚂蚱、拔老根儿、蒙眼画大脸、手腕上画手表、画幻灯片、放飞竹蜻蜓、叠纸船、扣泥模子、过家家、点牛眼唱童谣、老鹰捉小鸡、蒙面猜过会、玩打仗、官兵拿贼、玩耍红缨枪、撞拐、玩毛号儿、天下太平、骑竹马、击鼓传花、走浪桥等,相信会唤起您对孩子时

代的美好回忆。

也许有人会问,老游戏对少年一代的成长到底有何意义呢?我们还以捉迷藏为例,第一,其内容轻松活泼,生趣盎然;第二,规则比较简单,可随机变化;第三,参与性强,集体活动需要玩伴之间配合与互动;第四,游戏常在开阔的胡同里、旷地上玩耍,能为孩子们提供较大的自由空间;第五,无须费用。有学者在研究游戏教学时曾例举了心理学家的分析:捉迷藏时藏匿起来不让别人发现,和经历多方寻找终于发现,二者都能引起孩子的快感;它要求小孩子听力与目光要敏锐,奔跑要积极,还要用巧妙方法与策略找到藏匿者,这是对孩子能力的综合考验。加拿大教育家马克斯·范梅南在《儿童的秘密——秘密、隐私和自我的重新认识》中认为,玩捉迷藏时看不到爸爸、妈妈,对孩子来说是一种令人激动的经历。游戏能教给孩子身份和身体之间关系的某些认知,对儿童的自主性、责任感以及处理人际关系的亲密感等不乏影响。如此看来,民间游戏在带给孩子精神愉悦的同时,对促进少年儿童的认知、体能、情感、社会性等方面的发展具有积极的作用。

历史悠久的老游戏是社会生活的组成部分,也是一种丰富多彩的民间文化现象,某个地区的老游戏,会反映出一个地域中人们特有的生活、行为、思维、感情与交流方式。天津卫老游戏又何尝不是呢?许许多多颇具天津特色

的游戏,可以让孩子们在娱乐中获得民族文化、天津文化的熏陶,进而加以传承。

岁月总在演进,生活总在发展。当下,老游戏正面临着迅速减少与衰落的趋势,这是不争的事实。我们说,社会生活是游戏产生与存在的土壤,老游戏大多是传统农业社会生活的产物,它的发生、演变、流传与不同时代的实际生活环境密不可分。如今,我们正处在从传统农业社会向现代工业社会过渡的阶段,生活日新月异,大到自然环境,小到衣食住行,乃至人的思维与思想,各个方面都发生了巨大变化,如此,开展老游戏所需的空间、时间、环境等都已不具备或发生了逆转,特别是在城市中。简单地说,老旧的胡同、院落、空地没了,追逐嬉闹的空间没了;单元房消减了传统意义上的邻居概念,孩子的玩伴少了;一味追求分数,学童的课余时间少了;社会复杂了,家长无不看重孩子外出的安全性;网络无处不在,很多孩子成为孤单的“低头族”,如此种种,客观存在,老游戏走向衰落,不可避免。但我也注意到,老游戏中的一些元素与形式,近年被嫁接到现代网络游戏或电视娱乐节目中,这也算一种传承吧。

虽然老游戏渐行渐远,可对于曾陶醉其中的中老年人来说,老游戏承载着他们对过往生活的幸福回味。今天的青少年偶尔还会接触到一些老游戏,或者闲来翻翻这本

书,该能体会到不一样的、最质朴最本真的乐趣。这时,老游戏好像成为了某种渠道,沟通着人们的心灵;好像是一座桥梁,跨越着不同的年代。这也是我写《天津老游戏》的目的之一吧。如果说,没有游戏的童年难言完美,那么,请还给孩子们一片蓝天吧!他们需要快乐。

由国庆

2016年9月29日

目 录

力量与技巧的较量

掰腕子·摔跤 / 3

杠子与竿子的玩法 / 5

舞石锁·在皮条上健身 / 8

拔河·立大顶·挤擦擦垛 / 10

跳绳·跳皮筋·跳房子 / 13

跳门槛·跳山羊·跳麻袋 / 16

下腰劈叉·踢花毽·编花篮儿 / 19

推铁环·逮木柴 / 23

做弓箭·回旋镖 / 26

抓子儿·砍子儿 / 29

扇方宝·弹球·打柶 / 31

滑旱冰 / 35

男孩子的游戏

玩打仗·马上英豪 / 39

官兵拿贼·跑圈攻城 / 42

踢罐儿电报·地雷爆炸 / 45
甩弹壳·甩纸炮 / 48
打弹弓·砍蒺藜·红缨枪 / 50
打鞋庄·撞拐·选冠军 / 54
砸娃娃·砸铁饼 / 57
沙堆陷阱·挖竿子 / 60
毛号儿 / 62
吹口哨 / 65
飞镖·拉哨 / 67
笔芯笔杆当玩具 / 70
剡刀游戏 / 72

一年四季玩到头

养小鸡雏·玩虫养蚕 / 77
水中嬉戏 / 80
捕蜻蜓·养蝌蚪 / 84
斗蟋蟀·逮蚂蚱 / 87
染指甲·吹葡萄泡 / 89
风筝·风车 / 91
玩杏核 / 94
拔老根儿 / 96
筛子扣麻雀 / 97
玩冰溜子·看霜花·抽冰猴儿 / 98
冰鞋·滑冰车·堆雪人·打雪仗 / 102

过年放鞭炮 / 106

闹花灯·自制探照灯 / 108

动脑子的游戏

积铁·积木 / 113

华容道·滑块拼图板·七巧板 / 116

九连环·井字棋 / 119

小鸟进笼子·烧蚂蚁 / 121

猜字·说仁字 / 124

移火柴棍·挑棍儿 / 127

石头剪子布 / 129

翻绳 / 131

斗橡皮·夹乒乓球 / 132

玩小镜子 / 134

心灵与手巧的创造

滑石猴·丁老头儿·蒙眼画大脸 / 139

高粱秆做玩具 / 143

画手表·玩照相·拍图样·贴印花 / 146

编柳条帽·编韭菜薹 / 150

包书皮·做书签 / 153

剪纸·画幻灯 / 156

竹蜻蜓·纸飞机 / 159

折纸游戏 / 162

做纸花·叠菠萝·编金鱼·卷帘子珠 / 166

扣泥模子·摔泥锅 / 170

做洋火枪·玩枪战 / 173

小火轮·做琥珀 / 177

小小孩的游戏

手上的游戏 / 181

开汽车·过家家 / 185

玩手绢 / 189

盆里玩水·吹肥皂泡 / 191

燕子车与鸭子车 / 194

小鸡啄米 / 196

点牛眼唱童谣 / 198

扮鬼脸儿·打电话·照哈哈镜 / 200

老鹰捉小鸡·一网不逮鱼 / 203

打压板与滑滑梯 / 206

打手背·抢凳子 / 208

猜过会·心心相印·走步与拍十 / 211

拔拔糖 / 215

小小写字板 / 216

木头人·传染病 / 217

传统玩具与游戏

皇宫中的快乐 / 223

骑竹马·抬轿子 / 225
泥摇叫·泥公鸡 / 228
踩高跷·耍傀儡 / 230
打花棍·击鼓传花 / 233
荡秋千·抖空竹 / 236
虎伏·走浪桥 / 240
套圈 / 243
捻捻转儿 / 245
不倒翁 / 247
看洋片 / 249
弹大正琴 / 251

后记 / 253