



書叢小軍子童

遊戲軍童幼

主	編	者	陳	立	夫
編	著	者	薛	元	龍

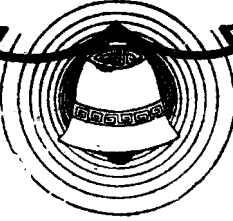
行印局書中正

童子軍小叢書

幼 童 軍 遊 戲



陳	立	夫	主	編
薛	元	龍	編	著
薛	元	龍		



版權所有
翻印必究

中華民國二十八年四月初版

童子軍小叢書第一輯

幼 童 軍 遊 戲

全一冊 實價國幣一角五分
(外埠酌加運費函費)

主 編 者
編 著 者
發 行 人
發 行 所

陳 薛 薛 吳 建
立 元 元 秉
夫 龍 龍 常
所 所 所
刷 印 華 中 書 局
香港英皇道六九四號
正 中 書 局
上海 海南 福州 太平 路

(887)

引 言

我們採用一種幼童軍游戲的時候，先要曉得該游戲材料是否適合于幼童軍的年齡，是否適應兒童的身心狀態。倘不能符合上面的原則，那就不易引起濃厚的興趣和得到所希求的收穫。

不論何時，須於可能範圍內設法使舉行的游戲附以具體的故事，才能格外生色。例如：“麥丁民族”，“印第安人的羽毛”，和“小犬的尾”等若干游戲中都包含故事的敘述，很能提起參與者表演時熱烈的情緒。但要將各個游戲都供以適當的故事，那是不可能的事。此外對於引人入勝的游戲名稱，卻也可以增長不少的興趣。例如：“平結替換賽跑”和“捕象”是兩個相類的游戲，而在名稱上截然不同，且似乎後者更易引起注意。

設有若干游戲覺得未必完全切合我們的需要，幸勿隨意拋棄它，祇須加以多少的調整，即可使它成為很有價值的游戲了。

總括一句，本書所選的游戲適成百種，在體格上，智慧上，修養上，團體和個人的訓練，大體都包含在內了，我們儘可任自己

的意思，隨環境的需要而參酌採用。並且還可以盡量的變化，務期適應環境而增長興趣，俾參與者藉遊戲的舉動使身心各方面都可潛移默化，才算能達到遊戲真實的目的。

噓雲薛元龍于中國童子軍總會

二六，二，二四。

目 次

第一章 課程遊戲 1

一 禮節遊戲 1

1. 你好嗎? 2. 早安

二 結紐遊戲 2

3. 平結接力 4. 捕象 5. 沉舟

6. 結紐接力

三 運動遊戲 4

7. 蛙躍替換賽 8. 獨腳跳躍 9. 擲接遊戲

10. 頂書傳訊 11. 建屋工匠

四 衛生遊戲 6

12. 搶四方

五 報時遊戲 7

13. 時鐘

六 旗語遊戲 7

14. 傳旗

54. 清潔運動的日子 55. 一握的麻煩
 56. 鈕扣 57. 馬鈴薯的茶匙
 58. 包裹的接力 59. 交換物件 60. 競走
 61. 匍匐而行 62. 氣球替換賽跑
 63. 氣球障礙接力 64. 草堆中的針
 65. 火車和山洞 66. 頭頂豆囊 67. 穿梭
 68. 向後的穿梭 69. 頂棒接力 70. 蹴球的接力
 71. 前前後後 72. 嘶嘶之聲 73. 過河
 74. 靶的替換賽 75. 笳聲哆哆 76. 動物運輸車
 77. 三足的蹴球 78. 祖父 79. 喂，傳遞上去
 80. 他是誰 81. 滾鐵環 82. 小犬的尾
 83. 巨蛇

第四章 開展式的遊戲... .. 40

84. 最後的喘息 85. 貓和鳥 86. 尋覓寶物
 87. 閉目賽馬 88. 三步爲定 89. 魚目混珠
 90. 這是什麼？ 91. 喧噪之聲 92. 女教士
 93. 兔子和樹林 94. 麥丁民族 95. 逐鹿
 96. 都不要它 97. 四方形的環繞
 98. 方形接力 99. 吹氣球 100. 狡兔三窟

附遊戲的分類... .. 48

第一章 課程遊戲

一 禮節遊戲

1. 你好嗎？ 全體分成任何相等人數的若干行，排成單行縱列。口令一發，各行的第一人向後轉，面對第二人說：“你好嗎？”同時以右手行幼童軍禮，左手和第二人握手。（因幼童軍握手用左手的）。第二人亦轉向第三人同樣的進行。至末一人奔前至第一人處行禮握手後，仍復原位。先畢的一行為勝。



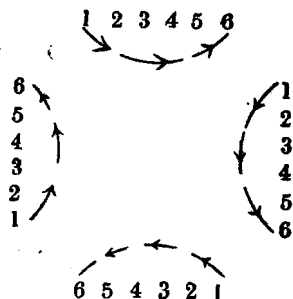
第一圖 你好嗎？

2. 早安 參與者排列成圓圈。兩手置于背後，頭垂下，使不能見到別人的任何舉動。有一人留于圓圈外，繞圓圈步行，當行走時以手一觸圓圈中一人之手。被接觸者，即在圓圈內依照在圓圈外步行者的相反方向沿圓而行。待達到相值處二人便行禮握手，並說一聲“早”安後，繼續前行。凡先至空位的，即行占住空位，而由第二人照前法繼續做去。這個遊戲無論何時一

概不許跑步的。

二. 結紐遊戲

3. 平結接力 參與者如圖排列成四組，每組人數相等，一起蹲伏地上。各組第一人握繩一根。動令發後，第一人奔至本組前面縛一平結(或其他規定之結)。其他各人均向右一步。俟第一人縛畢奔至本組的他端，將繩逐個傳至新的排頭處，新的排頭便照樣進行。等到各人輪流增縛一個平結後都達到各人的原位，而所縛之結無一錯誤，這一組為勝。



第二圖

4. 捕象 這是平結的隊際比賽。每六人為一隊，(以後凡稱隊都為六人)。排列成單行縱隊。每人手中各握一繩。各隊的前面都置一把椅子，代表該象。令發後排頭奔至象處，在椅足上縛以平結一個。惟認為該繩長度不夠，因呼本隊的其次一人拿繩來接長。於是該隊其餘的人輪流奔至前面，各將自己的繩接縛一平結，並把被捕的象拖至起點。凡縛結正確而時間迅速的一隊都算勝利。

5. 沉舟 這是繫帆結的隊際比賽。分二隊，每隊六人，內有一隊六人代表小船六只，中載沉舟的海員。該海員等都沒有力量去幫助他們，自己故由救生船上的船主即另一小隊的隊長分派他的水手下水至各小船旁，將船相互繫住以保安全。各個小船的前面都備一細繩，後面備一粗的繩圈。風浪很大，設使他們不去措置他們手足的地位，這些“船”或許上下搖動而不安定了。這些勇敢的水手們將各小船用帆結繫于一起，並將他們拖至公證人處。公證人計算他們工作時間的長短和他們所縛的結的正誤以定分數。凡差誤一結即作為失去一船，而失去若干分數。然後兩隊相互調換職務。結果視兩方所得分數的多少以定勝負。

6. 結紐接力 各隊六人列成單行。由後面起報數。凡 1, 2, 4, 5, 等各人均握一繩。動令發後，由各隊後面的人在右（左）臂上圍縛一個雙套結。站在他前面的人將他的繩端縛一平結，再前一人就把該繩在他的周身縛一稱人結。再前一人把繩縛一繫帆結。再前一人將該繩一端縛一平結。最後一人就是站在最前面的人，把繩縛一雙套結于自己的左腿上。最先縛畢而所縛之結無錯誤的一隊為勝。



第三圖 怎樣縛法呢？

三. 運動遊戲

7. 蛙躍替換賽 各組人數相等排列成單行縱隊，各隊出一人立在本隊前面距室內牆壁的半途中，將背聳起。各行的排頭都握一領巾或一荳囊。

令發後，排頭前奔躍過該人的背，（如圖四）



碰壁回頭至本隊的後面站立，將領巾逐一傳遞至新的排頭。新排頭繼續前進跳過前面曲躬人的背。至各人均輪到而末一人碰壁回頭時，即將領巾送給曲躬的人。由末一人繼任曲躬的人，而原來的曲躬人則奔歸本隊做排頭又重行開始奔躍。俟全隊人都做過曲背的人時為止。不能越背而過的人必須奔還原位重行跳越。先畢的一隊為勝。

8. 獨腳跳躍 兩組人數相等，排列成單行縱隊。兩組隔相當的距離分列兩邊（閱圖甲）。每組末一人各握一領巾或一荳囊。俟動令發，後排尾用一足照“8”



圖甲



圖乙



圖丙

第五圖

字形的路線跳躍。躍回至第一個的行程 中間一人的行程 排尾的行程 原位後，將領巾傳給下一人，下一人照樣進行，至全隊的人都輪到時為止。先畢的一組為勝。各人在移交領巾前均須完成“8”

字形的路程。

(註) 上面各圖僅僅表示一組的行程,其他各組也可照此進行的。

9. 擲接遊戲 六人一隊,列成單行縱隊。隊長對面立在本隊前方,約距五公尺處,並握一網球或相類之球。發令後,各隊長擲球給本隊排頭,由排頭擲還而作蹲伏的姿勢。再由隊長擲過蹲伏的人的頭而至下一人。下一人接球依前進行,至末一人回擲給隊長時,由隊長從頭頂接住。設球落地,那嗎應由失誤的人仍在原位上重行擲還。最先完畢的一隊為勝。

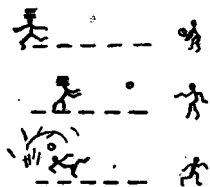
(註) 各隊的隊員可輪流擔任隊長,以資實習。

10. 頂書傳訊 六人或相等人數的若干組,排列成單行縱隊。各行排頭的足尖着于起點上,頭頂平置書籍三冊,手握一荳囊。在室的他端正對各行,用粉筆畫一小圓圈於地上,內置荳囊一個。俟發令,排頭前進至圓圈處,將手中所握的荳囊和圓圈內的荳囊對調。然後還至起點,傳書和荳囊與下一人。下一人繼續進行,至各人均試過為止。設在行動時墜書一冊或若干冊于地,或以手碰觸書籍,或荳囊沒有完全置于圓圈內,應立即回至起點重行開始。最先告畢的一組為勝。



第六圖 當心掉下

11. 建屋工匠 各隊員輪流沿地上一粉線步行，頭頂石版（書籍亦可）三塊，行至半途必須接住一磚。（球亦可）該磚由前面公證人所）擲。該隊員不得離開粉線，或墜落石版，或失接磚球。凡得到成功的人在該隊內給以一分。



第七圖 阿呀，不好了！

四. 衛生遊戲

12. 搶四方 各小隊的隊長立成一排，排勻在室的中央站着。其餘隊員平均立於四角牆邊。俟發“對調”的動令，全體隊員從此方到對方互相調換位置。在穿越的時候，盡力逃避隊長，不被逮捕。設第一個人被捕，他應立即作洗手的動作；第二人被第二個隊長捉住時，應即行假作修剪指甲的舉動；第三人被捕即假作用牙刷嗽口；第四人被捉，立即裝洗足的舉動；再下一人被捕，應由鼻行深呼吸。被捕的人必須在隊長占住他們的位置前做他的清潔動作。各隊員在對調的時候不得專向同一的隊長旁面經過，但可以沿隊長的一排進行的。設被捕的隊員動作正確，可許以通過。設動作不合應即領至公證人處，由公證人在他鼻上作一黑圈，或另處以相當的懲戒。

五. 報時遊戲

13. 時鐘 作粉圈于地上，直徑約四公尺。在圓周上繪十二時辰。每次由公證人在參加的兩隊中選高矮二人代表長短二針。時間的問題發出後，該二人即平臥于地上，各以足置中心，頭向時分的地方。設表示不差，則該二人所屬的小隊各增加一分。然後由公證人另選二人比賽。至終了時何隊分數最多者為勝。時間的題目約舉數例如次：

甲. 我在七點鐘入城買物，隔一時半後返家，問返家應為何時？

乙. 中午是什麼時候？

丙. 我的錶快十分，現在錶上為八點四十分，問準確的時間是什麼？

丁. 你們學校內早晨在什麼時候打上課鐘？

(註) 當時針和分針重疊的時候，如在十二點鐘，兩人可並排臥于一處，以資表示。

六. 旗語遊戲

14. 傳旗 這是接發電碼旗語的遊戲。各組人數相等，排成單行。公證人對面立于各組之前，用旗傳數。(自 1 至 0) 由

各組排頭立即傳該數的先後兩數，無誤而迅速者給予一分。例如公證人傳 2，排頭應答以 1 和 3 的旗號。傳畢退入本組後面。由公證人另行傳數，並由新的排頭接受訊號後，也照樣傳遞。依次進行。結果視那一組得分最多者為勝。

(註) 設公證人傳 1 的旗號，那嗎接訊者應傳 0 和 2 的旗號。

七. 黨國旗遊戲

15. 黨國萬歲 每隊六人列成單行縱隊。各隊排頭立于起點線，一手握小國旗及繩子各一，另一手握幼童軍木棍一根。在各隊前面約距十公尺處各掘一洞，對住各隊。動令一發，排頭用繩縛旗于棍端後，(須縛雙套結)奔至洞處，將棍插入，行幼童軍禮，並高呼“黨國萬歲”一聲後，即行拔去木棍，解去所縛的結。然後將旗繩木棍等一起帶歸，奔至本隊後面，把旗繩等逐個傳遞上去，至新的排頭處，就由新的排頭如法進行。俟全體依照手續做完為止。凡最先完畢的一隊為勝。

八. 方位遊戲

16. 南北東西 各組列成開展的方式。室的四周規定南，北，東，西四個方位。公證人高呼方位時，參與者立即面向各方

位。設所對的方位與自己認定的方位不合，或行動滯緩，應立即置右手于頭頂上。第二次有誤，置左手于頭頂。第三次有誤則坐下。

(註) 用豆來表示錯誤亦可，凡得豆最少者為勝。

17. 八個方位 室內四面除前定四個方位外，另在四角依照次序確定東北、東南、西南和西北四個方位，再按照上法舉行。

九. 傳訊遊戲

18. 復述一遍 在室的一端，六人一隊，列成單行縱隊。各隊第一人走向公證人處。由公證人口頭傳遞不滿十五字的語句給各人，並連說二、三次。然後大家到室的彼端，面向本隊站立。一俟令發，由各隊第二人奔向第一人站立處，由第一人復述公證人所授之語句數遍至第二人記憶清楚時為止。然後即奔向第二人靜聆第二人的傳語第三人，依此進行。俟末一人接訊後奔向公證人報告後。由公證人記出各隊報告的先後次序。凡迅速而正確的一隊，即給以相當的分數。惟關於正確方面所占的分數的分量要多些。

第二章 圓周遊戲

19. 採辦的物單 參與者席地坐成圓圈。第一人向右面