



少年儿童游戏选集

2

人民体育出版社

少年儿童游戏选集

2

人民体育出版社

一九六四年·北京

少年儿童游戏选集

2

人民体育出版社編輯出版·北京体育馆路·

[北京市书刊出版业营业许可证出字第049号]

机械工业出版社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

全国新华书店經售

787×1092毫米 $\frac{1}{32}$ 14千字 印张 $1\frac{8}{32}$

1964年12月第1版

1964年12月第1次印刷

印数，1—135,000册

定价〔6〕0.12元

責任編輯：施季刚

編者的話

从本集开始，《活动性游戏选集》改名为《少年儿童游戏选集》。

本集共收20个游戏，适合小学一年級至初中一、二年級的学生做。这些游戏可以发展少年儿童跑、跳、投擲、灵巧等能力，并能培养他們机智、勇敢、果断、互助友爱和集体主义精神，有助于少年儿童体力和智力的健康发展。

《少年儿童游戏选集》以后还将陸續出版，由于編者水平所限，在已出版的两冊中，可能存在缺点，为了改进今后的編选工作，希望讀者多提意見。

协助我們进行本集編审工作的有张希良、龔克明、朱斌和王佩伟同志，还有国家体委群体司的有关同志，在此我們表示謝意。

目 录

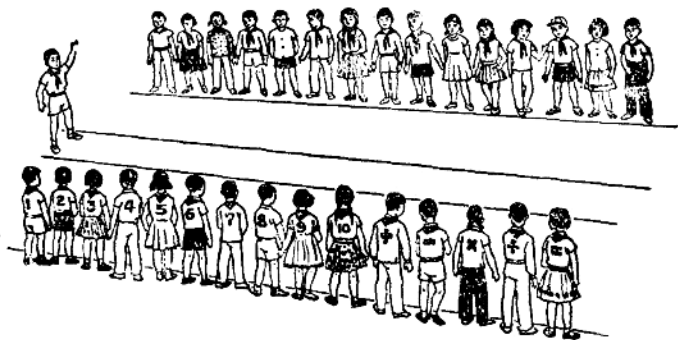
- 一、做算术题(适合小学五、六年級和初中少先队队日活动)…… 1
- 二、算术跳绳(适合小学四至六年級学生)…………… 3
- 三、猜拳追逃(适合小学一至四年級学生)…………… 5
- 四、踢“乒乓球”(适合小学三至六年級学生)…… 6
- 五、建房子(适合小学一至四年級学生)…………… 8
- 六、套三圈(适合小学一至六年級学生)…………… 10
- 七、跳三样(适合小学一至四年級学生)…………… 12
- 八、同意嗎?(适合小学一至四年級学生)…………… 13
- 九、捞魚(适合小学二至四年級学生)…………… 15
- 十、丢手帕(适合小学一至三年級学生)…………… 17
- 十一、攻城(适合小学三至六年級学生)…………… 18
- 十二、结伴互助互拍(适合小学三至六年級学生)…………… 20
- 十三、跳圓格(适合小学一至四年級学生)…………… 22
- 十四、出題(适合小学一至四年級学生)…………… 24
- 十五、智取巧夺(适合小学一至六年級学生)…………… 25
- 十六、誰的“战馬”跑得快(适合小学四至六年級学生)…… 27
- 十七、搜捕(适合小学三至六年級学生)…………… 29
- 十八、占“山頂”(适合小学二至六年級学生)…………… 30
- 十九、冲锋战(适合少先队队日活动) …… 32
- 二十、捉俘虏(适合小学四至六年級和初中少先队队日活动) …… 34

一、做算術題

(適合小學五、六年級和初中少先隊隊日活動)

一、遊戲目的：發展兒童的思維和奔跑的能力。

二、遊戲準備：參加遊戲的為三十一人。將其中30人分成甲乙兩隊：每隊十五人，有十個人分別擔任“1、2、3、4、5、6、7、8、9、10”十個數目字的角色；有五個人分別擔任“加、減、乘、除、等號”的角色；余下一人為公正人。各人的數字和符號，用粉筆寫在背上（或寫在紙上，貼在背上），以便識別。在地上划相距十二米左右的兩條橫線為預備線，兩隊參加遊戲的人按照順序分別站在線



后。两条橫綫之間，再划两条相距約二米的平行綫做算式綫。公正人站在算式綫的一端。

三、游戏方法：游戏开始，公正人发“預备”口令，然后說出一个算术題，例如：“ 2×3 ”，这时各队担任“2”、“乘”、“3”、“等号”和“6”的几个角色，立刻跑到算式綫上，排出“ $2 \times 3 = 6$ ”的算式。以先排好算式，又沒有錯誤的队为胜。可以罰輸队唱一支歌，然后繼續进行游戏。

四、游戏規則：

1. 同队队员不許提醒出来組成算式的人。
2. 排錯算式算失敗。

五、附注：公正人出題要避免在一个算題內出現两个相同的数字如 $1 + 1$ 、 2×2 、 $6 - 3$ 、 $9 \div 3$ ，以免出現一人担任两个角色的現象。如果出現 $8 + 5 = 13$ ，得数13可由10号与3号或1号与3号出来，这两种方法可任选一种。

担任“加、减、乘、除、等号”角色的机会比較多，过一定时候，可以同其他的角色互换輪流担任。

江苏省揚州中学 周福民

二、算 术 跳 繩

(适合小学四至六年級学生)

一、游戏目的：发展儿童的思维、心算和弹跳能力，以及身体的灵敏素质和协调性。

二、游戏准备：参加游戏以六至十人为宜。参加游戏的人依次报数，每个人记住自己的号数后，分散站在绳子的两边，选出两人摇绳。



三、游戏方法：游戏开始，1号进入跳繩。随着跳繩的节奏，喊出一个算式，如：“1号加2号”，喊完随即跑出。这时3号就马上进入跳繩，并喊：“等于3号”。接着3号又叫出一个算式，如：“3号加2号”，喊完随即跑出。这时5号就马上进入跳繩，并喊：“等于5号”。接着5号

又喊出一个算式，用同样方法繼續进行游戏。

四、游戏規則：

1. 算式編錯或跳繩失誤，作为失敗。
2. 边跳边喊：“某号加某号”，“等于某号”要有节奏。
3. 喊算式时必须把自己的号数喊在前面。
4. 算式的得数必须是游戏者所报号数范围内的号数，并且也不能是搖繩人的号数。
5. 算式喊出后，对方应立即进入跳繩，并喊“等于某号”，中間停頓不得超过一拍（繩打地一次，算一拍），喊完“等于某号”后，还必须馬上喊出一个算式来。

违反上列各项，都算失敗，与搖繩人对調。

五、附注：

1. 游戏时，加、减、乘、除运算法都能应用。
2. 喊算式时，声音要清楚，响亮。
3. 初玩时，算式应简单，不受規則第五条約束。
4. 游戏的另一种方法是：参加游戏的人，每人自任一个火車站名。游戏开始，一人边跳边喊：“嗨嗨！北京火車开出去！”其余的人齐声問：“开到哪里去？”跳者回答：“开到上海（或其他站名）去！”自任上海站名者，立即进入跳繩并喊出：“上海站到”。接着按以前方法，喊出其他站名，但不能喊搖繩人的站名。

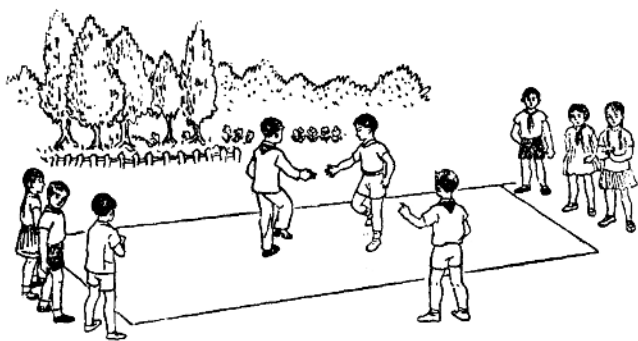
上海市南市区外馬路第二小学 刘一德

三、猜拳追逃

(适合小学一至四年级学生)

一、游戏目的：培养儿童机智、果断等意志品质，并帮助他们发展灵敏素质和奔跑跳跃能力。

二、游戏准备：在场地上划一个长约6至8米（约8步至10步）、宽约1至2米（约3步）的长方形，两短边为预备线。把参加游戏的人，分成人数相等的两队（三——五人组成一队，另有一人做公正人），分别站在长方形的两端。



三、游戏方法：游戏开始，由公正人发令，各队第一人用单脚跳着迎面前进，中途两人相遇时（两人相距一大步），

另换一只脚站好，面对面猜拳（石头胜剪刀、剪刀胜布、布胜石头），输者单脚跳着返回预备线，胜者追拍，在未到达预备线被胜者拍着，算得一分。然后各队换第二人游戏，最后以得分多的一队为胜。

四、游戏规则：

1. 追逃时不得越出长方形，或踩着线。

2. 起跳时必须用单脚跳着前进，如提起的脚落地，即算失败。

3. 两人中途相遇时必须另换一只脚站立，并用这只脚跳着追拍和返回预备线。

上海长宁区第一中心小学 王正华

四、踢“乒乓球”

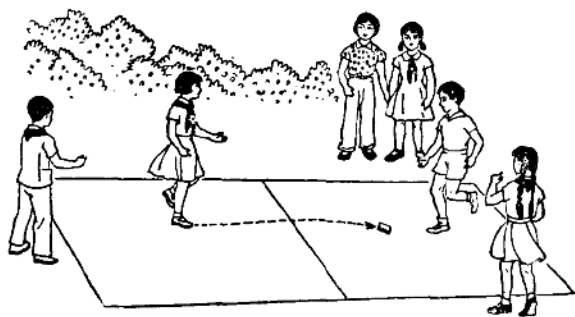
（适合小学三至六年级学生）

一、游戏目的：发展儿童的弹跳、平衡、控制身体的能力，以及灵敏素质。

二、游戏准备：在场地上划长2.5米（约4步）宽1.5米（约2步）的长方形，两短边为端线，中间划一条横线，做中线。这就是一付“球台”。先由二人分别站在“球台”两端。“球”以木块或沙包等物代替。

三、游戏方法：游戏采用打乒乓球的方法：甲方先发球，

把木块放在端线外，用单足跳动，将木块踢到乙方的“台面上”，或者落在中线、端线、边线上，都算“好球”，乙方从端线外用单脚跳着到木块附近，再用跳动的脚把木块踢回甲方去。甲方再将木块踢至乙方，这样不断的踢来踢去，直至一方把木块踢出“台面”，则由另一方得一分，谁先得十一分为胜。



四、游戏规则：

- 1.把木块踢到对方后，腾空脚方可落地，但不能移动，否则算失一分。
- 2.回踢时，只能跳动（双脚起跳，单脚落地）一次，如跳动二次以上算失一分。
- 3.跳时踩着中线，或把木块踢出“球台”外，或没有踢过中线、算失一分。

五、附注：游戏可以采用乒乓球单打，双打，团体赛等竞赛方法进行。计分方法可以打四个“球”、六个“球”或十一个“球”为一局。如技术提高了，可以规定在每一个“球”开始踢后只能用一脚着地，另一脚始终腾空，直到这

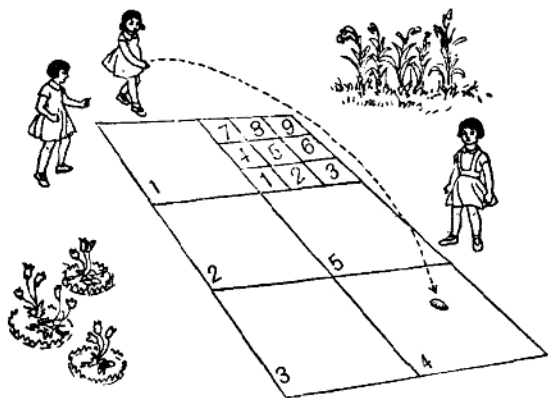
个“球”决胜负后才能落地。“球”的选择可视场地的性质而定，在水泥地上，可用一小串（七、八粒）废算盘珠，或润肤油的空盒。

上海市长宁区古北路第一小学 馬富全

五、建房子

（适合小学一至四年级学生）

一、游戏目的：发展儿童的跳跃和投准能力，以及耐久力。



二、游戏准备：参加游戏的人数以三至五人为宜。在地

上划长约三米、宽约二米的长方形，把长方形等分为六个方格，把第六个方格分成九个小方格，每小格上分别写上1—9个数字。准备好一个沙包或木块。

三、游戏方法：游戏者用猜拳的方法决定游戏的先后次序。第一人站在第一格外，把沙包（或木块）投到第四方格，然后从第一方格开始，用单脚跳，顺序跳到第四方格，准确地将沙包踢入第六方格，以沙包落在哪一小方格里，就算得几分，假如没有犯规，用同样的方法继续游戏，并把每次得到的分数累计起来，积分达到20分，就可以任意在1、2、3、4、5方格里建一所“房子”。如果积分够建一所房子后还有余数，则保留下来作下一次建“房子”用。游戏中如没有失败直至建成一所房子后，再换人游戏。如在玩时违反规则，算失败，换另一人游戏。等到1—5方格里都建起“房子”后，游戏就算结束，以建“房子”多的人为胜。

建立“房子”的地方，是他人的；必须跳过“房子”前进；是自己的，则可停下（双脚停下）来，再以单脚跨到下一格，继续跳着前进。

四、游戏规则：

1. 跳的时候不许在中途换脚或踩线。

2. 把沙包投或踢在其它方格里，出线或压线都算犯规。

3. 如果沙包扔在第六格里压着线，沙包进入哪格多，就算哪格的分数，如各占一半，就算平均数。

4. 在1、2、3、5方格建起房子后，最后才许在第四方格建房子。

五、附注：

1.如果地上浮土多，不便于踢时，可以用两脚的脚尖夹住沙包，跳起抛入第六个方格里。

2.长方形的大小和方格的多少，可以灵活掌握。

3.游戏还可提高难度，当由第四格将沙包踢到第六方格后，再用单脚跳到第五方格里，脚不落地，用手把沙包拣起来，再顺序由第4、3、2、1方格跳出去。

福建省实验小学 温诗安

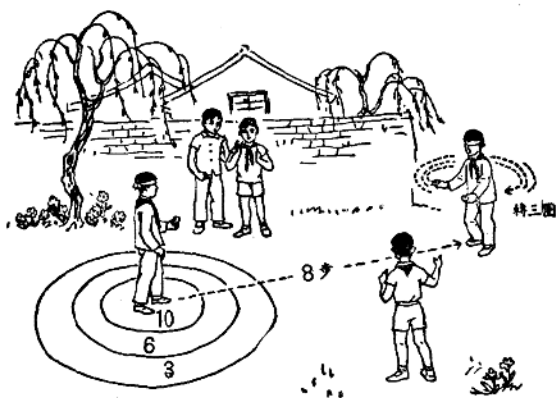
六、套三圈

(适合小学一至六年级学生)

一、游戏目的：提高儿童辨别方向的能力。

二、游戏准备：在庭院或操场的地上划三个同心圆，直径分别为1、2、3米。在最小的圆里写“10”分，中间圆里写“6”分，最大的圆里写“3”分。让参加游戏的一个人站在最小圆圈里，交给他一只空盒或其它小物件，并用手巾蒙住眼睛。

三、游戏方法：游戏开始，在圈里的人向任何方向走八步，然后停下来，在原地转三圈，再返回圆圈，随即蹲下把空盒放在圈里，把手巾解开，看空盒放在那个圈里就得几分。其它人依次轮流做。轮流做二、三次后，谁得分最多为胜。



四、游戏规则：

1. 把空盒放在圈外不得分。
2. 把空盒放在线上，则按较多的分数计算。
3. 空盒一经接触地面，不许再移动。

五、附注：做游戏的人可以预先指定自己在返回时，要把空盒放在哪个圈里；放得准确，即得该圈分数的两倍；放错了不得分，并从他得分的总数里减去指定空盒放在那个圈的分数。

七、跳三样

(适合小学一至四年级学生)

一、游戏目的：锻炼儿童的弹跳能力，并培养他们善于观察，反应灵敏，动作迅速等本领。

二、游戏准备：在地上划三个圆圈成三角形（每个圆圈的直径约50厘米，圆圈之间距离30厘米）。参加游戏的人以三至五人为宜。先由三个人面对面的各站在圆圈中间。



三、游戏方法：游戏开始，站在圆圈中间的三个人，同时在原地用前脚掌轻轻跳三下，边跳边说：“石头、剪刀、布！”说完“布”字时，三人都要用脚做出“石头、剪刀、布”的任何一种动作（双脚并立为石头，前后开立为剪刀，