



少年兒童體育遊戲

伊·科羅特科夫 著
符·塔波爾柯



少年兒童出版社



少年兒童體育遊戲

伊·科羅特科夫 著
符·塔波爾柯 標譯
仇 標



少年兒童出版社

22963

И. КОРОТКОВ, В. ТАБОРКО
ЛЕТНИЕ ИГРЫ ПИОНЕРОВ

Молодая Гвардия 1953

少年兒童體育遊戲

伊·科羅特科夫 著
符·塔波爾柯
仇 標 譯

*

少年兒童出版社出版

(上海延安西路1538號)

上海市書刊出版業營業許可證出零壹肆號

上海集成印製廠印刷 新華書店上海發行所總經售

*

書號：活3002(高)

開本787×1092 1/28 印張3 字數54000

一九五三年十二月第一版

一九五六年一月第六次印刷

印數41141—66140 定價(4)0.25元



內容提要

本書開頭略述體育遊戲的意義，以及如何選擇遊戲並做好準備工作；接着就列舉場地、郊外、水上、室內等類的遊戲五十七種，詳細說明遊戲的方法。本書可供輔導員和體育教師領導少先隊員活動的選擇和參考。

目 錄

第一章 談談遊戲的意義	1
第二章 談談活動性遊戲的選擇	2
第三章 遊戲前的準備	6
第四章 場地遊戲	11
第一節 跑跳遊戲	11
一 早操式遊戲	11
二 挑戰	17
三 換城	18
四 打獵	19
五 渡河	19
六 你會拿掉嗎	21
七 爭奪紅旗	22
第二節 對抗遊戲	23
一 拉過自己的界線	24
二 擠出圓圈	25
三 拉人入圈	25
四 拔河	26
第三節 接力遊戲	26
一 渡到對岸	27

二 十種圖形·····	28
三 綜合性的接力賽·····	29
四 哪一個快·····	30
五 滑稽的雙人接力賽·····	34
第四節 球類遊戲·····	35
一 先到目的地·····	35
二 從圓圈投籃·····	36
三 交新朋友·····	38
四 不要擲空·····	39
五 循環球·····	41
六 爭球·····	41
七 兩個地區·····	42
八 別錯過機會，把球擊回去吧·····	44
九 不要把球傳給帶頭人·····	44
十 攻進對區·····	45
十一 送球過網·····	47
十二 自由的棒球·····	48
十三 反敗為勝的棒球·····	49
十四 腳踢的棒球式遊戲·····	50
十五 少先隊員的板球·····	52
第五節 滑稽遊戲·····	54
一 準確的轉變·····	54

二	用棒觸中目的·····	54
三	瞎子堆圖形·····	56
四	踢得準確的足球員·····	56
五	彎曲的小路·····	57
六	投籃·····	58
七	投中圓圈·····	58
第五章 郊外遊戲·····		58
一	按照踪跡和東西尋人·····	59
二	杜鵑·····	62
三	爭奪隊旗·····	63
四	百發百中的投擲手·····	64
五	郊外接力賽·····	65
第六章 水上遊戲·····		67
一	衝鋒·····	68
二	別放鬆，追上去吧·····	69
三	誰力量大·····	70
四	用球捉人·····	70
五	拋球越界·····	71
六	傳送情報·····	72
第七章 室內遊戲·····		73
一	看誰快·····	74
二	繩圈·····	75

三	猜猜看,是誰拿着	75
四	迅速互換位置.....	76
五	搶空位置.....	76
六	飛行的手帕.....	77
七	你能追到嗎.....	77
八	不要弄錯.....	78

第一章 談談遊戲的意義

少年先鋒隊的夏令營——是蘇聯孩子們的休養所，每年有千百萬的學生在那裏度過暑假。

在蘇聯列寧共產主義青年團第十一次代表大會的決議中說，“少年先鋒隊夏令營中的生活，應當培養少年先鋒隊員們的組織性和紀律性，增進他們的健康，使他們養成行軍生活的習慣。”

在增進少年兒童健康的工作中，廣泛而有效地利用遊戲，會大大地幫助完成上面這些重要的光榮任務。

恩·克·克魯普斯卡婭寫道：“……藝術和遊戲在少年先鋒隊組織中所佔的地位，比在成年人中要重要得多了。”克魯普斯卡婭的意見到今日還保存着它的意義。

在少年先鋒隊的中隊和小隊生活中，一年一年不斷地列入更多的遊戲。

特別被學生們所喜歡的，要算是活動性遊戲。這些和跑步、跳躍、投擲以及其他各種動作相結合的遊戲，可以鍛鍊和增強少年兒童的身體，促進他們的體力。這些遊戲對於學生們的智力發展也有極大的幫助。同時，這些遊戲課程也可以達到道德教育的目的——幫助培養自覺的紀律性、意志、克服困難的堅持性，訓練少年兒童們做個正直而誠摯的人。

少年兒童住在夏令營裏做各種遊戲和操練，這當然是最好的時間和地點，可是，在郊外、河邊、樹林裏的新鮮空氣中，做自己所喜愛的事情，參加有趣而生動的遊戲，也是完全可以的。他們在這些遊戲中，可

以考驗自己的力量和才能，表現各人的速度和靈敏性。

這就是爲什麼輔導員在少年兒童的工作中，必須記住下面一項意見的理由——如果遊戲對小朋友們說來是一種娛樂，是一個有趣和使人感到愉快的時間，那末它對輔導員說來，是少年兒童工作中的一種頭等重要方法。

第二章 談談活動性遊戲的選擇

在蘇聯列寧共產主義青年團中央委員會第六次全體會議的決議中，着重指出在少年先鋒隊夏令營裏的一切教養工作“必須根據蘇聯少年們的要求而進行，同時要估計到孩子們的年齡、知識、正當的嗜好和慾望。”

必須考慮在夏令營中跟少年兒童們進行活動時如何選擇遊戲的問題。

城外的夏令營，不論在露天的場地上，或者在樹林裏、草地上、田野中，都可以進行活動性遊戲。如果離夏令營不遠的地方有池塘或湖沼，或者有河流經過，那末，還可以給少年兒童們組織許多有趣的水上遊戲和娛樂。在多雨的黃霉天，如果外面潮濕陰暗，那末，在走廊裏、夏令營的俱樂部裏、屋簷下進行遊戲娛樂活動，也是不壞的。所以，活動性遊戲是給小朋友們組織有趣的文娛活動的可靠助手。

活動性遊戲的內容、組織的形式、進行的方法，是根據夏令營的生活環境而決定的。在夏令營裏給少年兒童們組織的遊戲和在城市裏進行的遊戲，有着很大的區別。

頂好讓住在夏令營裏的少年兒童，積極參加那些大家喜愛的郊外遊戲，同時也參加在場地上進行的有趣的活動性遊戲和球類運動。

做遊戲的人數和參加者的年齡，也是選擇遊戲的重要因素。不論哪一種遊戲，它的趣味常常是以遊戲者的年齡來決定的。只有那種小朋友們都會做的、大家都懂得的活動性遊戲，才會獲得成績。比方，讓三、四年級（這是指蘇聯小學的年級。——譯者註）的少年先鋒隊員做採用地形圖或電報號碼的郊外遊戲，或者做通過複雜障礙物的長跑接力賽，那是不適宜的。可是，年齡大的少年先鋒隊員却很喜歡這些遊戲。九、十歲以上的學生很喜歡遊戲時間不長的、遊戲規則簡單而不繁複的跑跳遊戲。這些遊戲常常連分開隊伍都不需要，比方，像“打獵”、“誰跑得頂遠”、“捉人遊戲”等。

年齡比較大些的男女孩子（十一——十二歲的）可以做速度較快、用力較大的動作。他們特別愛好有競賽性質的遊戲，因為在這些遊戲中，他們可以表現自己的速度、靈敏和伶俐。

這種年齡的少年兒童，注意力、記憶力和毅力都有很好的發展，所以可以給他們做遊戲規則十分複雜的（可以多至五、六條規則）、需要極大注意力和忍耐力的遊戲。比方，像“你能追到嗎？”、“百發百中的投擲手”。

至於要表現勇敢、主動性和拯救同學的能力的活動性遊戲，更為這種年齡的男女少年們所熱愛。屬於這種遊戲的，有各種不同的“捉人遊戲”和許多團體遊戲。像“你會拿掉嗎？”、“爭奪紅旗”。

十一——十二歲的少年兒童，肌肉系統正在加緊地發育，體力和耐

久力也正在增加，所以對於那些鍛鍊體力的遊戲（像“拔河”、“拉過自己的界線”、“拉人入圈”）應當特別加以注意；讓男孩子進行這些遊戲，那是很適宜的。

各種年齡的學生都非常愛好球類遊戲，可是十一、十二歲的少年兒童所做的遊戲，不能像年齡小的孩子一樣，僅僅做些起碼的遊戲，而要做性質比較複雜的遊戲。這些遊戲（像“先到目的地”、“攻進對區”）和傳球接力賽，可以發展他們迅速拋接皮球的能力，培養他們的隨機應變、靈敏和準確性。這就適當地替少年兒童準備了將來從事球類運動和其他運動的條件，這些運動，年齡大的青年、少年是都要參加的。

十一——十二歲的學生做各種遊戲性的接力賽是很有成績的，可是這些接力賽的內容要多方面的，規定的任務也不要挺複雜的。

年齡大的少年先鋒隊隊員，他們的遊戲範圍跟他們身材和發育的特點也有密切的關係。十三——十五歲學生的肌肉組織、心臟和肺部都強健了，血液循環和新陳代謝也加強了，可是他們的神經系統還有些不穩定。所以，少年兒童的行動跟他們的願望常常是不一致的。

同時，這種年齡的少年，對於同學的感情和在集體中積極活動的志向，已經充分地發達了，所以他們對於團體遊戲特別感到有興趣，因為這些遊戲的獲得勝利是要依靠全體隊員的共同努力的。還有，把參加者分開來擔任各種角色的遊戲，各人可以充分發揮自己的才能，這些遊戲是少年兒童所喜愛的。

在形式上和球類運動差不多的遊戲也可以列為這種年齡的學生所愛好的遊戲，例如，用球做的各種比較複雜的遊戲：“對射”、“爭球”、“兩

個地區”等等。

棒球遊戲也值得大家重視。

通過天然障礙物的郊外遊戲，在進行遊戲的時候，又須完成許多規定的任務，這種遊戲會引起年齡大的少年先鋒隊員們很大的興趣。

輔導員領導少年先鋒隊員們做遊戲，在選擇遊戲的時候，應當注意各種年齡少年兒童的遊戲之間，不可能有顯著的界限。如果硬說這一類遊戲是適合某一種年齡的，不讓年齡小一、二歲或大一、二歲的兒童們玩，這是錯誤的。我們知道，有許許多多的遊戲，不論是兒童或成年人都喜歡玩，例如：棒球、接力賽、擊木運動。

可是，時時刻刻要記住，學生的年齡越大，他們的興趣範圍也越廣，而且他們的身體也越加發育。選擇任何遊戲，都應當根據這一點，免得犯錯誤。瞭解學生年齡上的特點和他們的興趣和要求，是非常重要的。

不論進行哪一種遊戲，除了要根據少年兒童的年齡外，還要注意參加遊戲的人數。有的遊戲要十——十二人，這種遊戲可以給一小隊的人做，或者在兩小隊之間進行比賽。有不少遊戲，特別是郊外遊戲，要有兩個或好幾個中隊的人來參加。有的遊戲，常常需要整個大隊的人來進行。

所以，選擇遊戲給少年兒童們做，必須知道能夠參加這個遊戲的人數。

少年兒童們常常會自己提出許多有趣的新遊戲，這些遊戲應當得到支持，並且在兒童中加以推廣。

任何活動性遊戲的成績不單是跟合理的選擇有關係，而且還要看

事先準備得怎麼樣，遊戲時領導兒童的能力怎麼樣，這是有極大關係的。

第三章 遊戲前的準備

任何活動性遊戲，即使是最簡單的，都要預先加以準備。準備可以分三方面來實現：（一）訓練遊戲的領導人，（二）訓練遊戲的參加人，（三）準備遊戲的條件（用具、場地等等）。

訓練遊戲的領導人——輔導員或教師，是非常重要的。如果遊戲是新的，或者輔導員或教師沒有跟兒童們進行遊戲的經驗，那末訓練領導人的這份工作就更加重要。

遊戲領導人不但要合理地選擇遊戲，善於揭發遊戲中所發生的一切不好行為，而且還要保證遊戲正確地進行，果斷地制止破壞遊戲規則的所有事件，這是非常重要的。

沒有堅定的領導，往往會引起遊戲的無組織性，而變為沒有內容的胡鬧，結果弄得毫無價值。

鼓勵所有的少年先鋒隊員參加遊戲，不要留下一些痛癢不相關的旁觀者，這是十分重要的。至於那些因為某種原因——害羞、沒有勇氣——不願參加遊戲的人，或者即使參加而又猶疑不決的人，就可以靠遊戲的幫助，來把他們吸收到少年先鋒隊的生活中，使他們養成集體活動的習慣，表現他們的果斷性和主動性。

這就是為什麼事先要周密考慮，吸引那些最被動的兒童來參加遊戲，使他們成為參加遊戲的積極份子的理由。在遊戲中，合理地認定哪

些是組織性最差的兒童，使他們雖然參加了遊戲，而又不妨礙遊戲的進行，相反的，要促進遊戲的成就，這是很重要的。在這裏，集體的智慧，或者個別學生的個人才能，會幫助輔導員和教師的。

保持遊戲中的紀律，不僅依靠時常擔任裁判員的領導人的公正無私，而且還要依靠參加者本人對遊戲所抱的自覺態度。必須經常培養小朋友們具備這種態度，向他們說明，在遊戲中所獲得的成就名符其實，每人對同學的態度要老老實實，如果有什麼爭執，也應由裁判員的公正決定來解決，只有在這些條件下，所得的勝利才算是真正的、滿意的。

輔導員應當積極領導遊戲的進行：要鼓勵兒童，要跟他們打成一片，表揚他們在遊戲中正確的友愛行為，同時要批評某些學生的不正當行為。

自制力、沉着、對本人行動的信心、心平氣和的聲調——這些品質可以幫助領導人迅速恢復遊戲中的正常狀態，消除不時發生的衝突，有組織地繼續和結束遊戲。

訓練全體遊戲者也有很大的意義。

坦白地說，有許多辨認路途的遊戲——要根據方位角和地形圖來進行的、而且要發送和接受電報號碼信號的遊戲——進行起來，不一定會有好的成績。

它的主要原因——就是少先隊員們不善於運用指南針，忘了地形圖的符號，不懂電報的號碼。這一切是必須知道的。

輔導員如果使少先隊員們愛好這些遊戲，而且發生興趣，那末他就

算幹了一件很重要的事情。

要做到這一點，必須預先跟全中隊的少先隊員們進行幾次訓練課程。

在做“按照踪跡和東西尋人”遊戲以前，必須使少先隊員們瞭解路程的記號；在做地理遊戲以前，應當教會他們用指南針確定方位的方法，根據方位角的走法，記住地形圖的符號和地形平面圖的方式。

做通訊員的，在遊戲以前，先要學會電報字母。

這些訓練課程，通常是在遊戲以前一兩天內進行的。

給兒童仔仔細細地解釋遊戲的規則和條件是非常重要的——遊戲的成績多半是由這份工作決定的。我們建議：輔導員在給少先隊員們解釋遊戲規則以前，最好對自己或自己的同志先大聲地試講一遍，經過這種“預演”以後，才開始向少先隊員們解釋。

如果遊戲是分隊進行的話，那末在分配隊伍以前，就應當把遊戲規則告訴兒童們，然後再分別地向各隊解釋一遍。

合理地分配各隊的參加者，是非常重要的。

如果在少先隊中隊裏已經分了各小隊的話，那末這些少先隊小隊就可以作為個別的遊戲隊。這些隊伍裏的少先隊員彼此是很熟悉的，而且在遊戲時會運用集體的力量，竭力保證自己小隊的成績，也就是本遊戲隊的成績。

如果由各小隊中體格沒有多大差別的隊員組成的遊戲隊進行競賽，會獲得很好的成就。

在其他場合，輔導員應該根據自己的觀察力來組成遊戲隊。輔導員

叫遊戲者按照身材的長短排了隊伍以後，就可以喊“一至四報數！”的口令，然後叫報一數和三數的，或者報一數和四數的組成一隊，其餘的人組成另一隊。

正確地對參加者分派角色，合理地選擇隊長和帶頭人，也是十分重要的。

帶頭人站在遊戲者注意力集中的中心點。帶頭人選擇得正確，往往可以使遊戲的進行和遊戲的興趣改變面貌。

讓活動的、靈敏的、機智的遊戲者來擔任帶頭人，可以把熱情、歡騰帶到遊戲中，使全體遊戲者也引起興趣來。

相反的，如果讓那種遲鈍的、少活動的、沒有主動性的人來擔任帶頭人，就不能使遊戲進行得活潑、有趣，有時甚至會使遊戲者對很好的活動性遊戲減低興趣。

這並不是說，不應當把帶頭人的角色讓害臊的兒童擔任。有時，恰巧相反，在遊戲中應當把重要的角色讓這些兒童來擔任，指定他們做帶頭人，來培養他們的主動性、勇氣、果斷精神，那是很有益的。

選擇帶頭人可以有各種不同的方法，但是在少年兒童們之間，要算“用抽籤選擇”來得最普遍。

如果兒童們是第一次參加共同的遊戲，而且是互相不大認識的，那末領導人就可以自己指定帶頭人。指定帶頭人，應當當全體遊戲者的面進行，使他們承認領導人的選擇，相信所指定的人是個最適當的角色，相信領導人不是偏袒某一人，或對這個人給予特別的同情，這些都是很重要的。