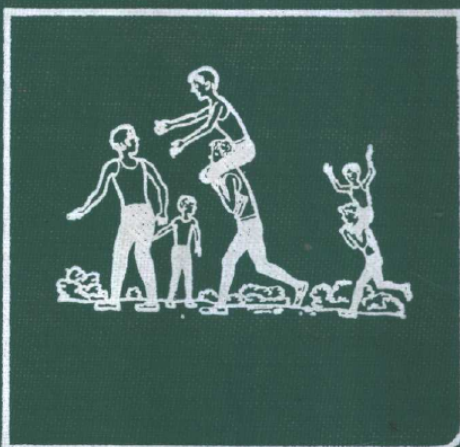
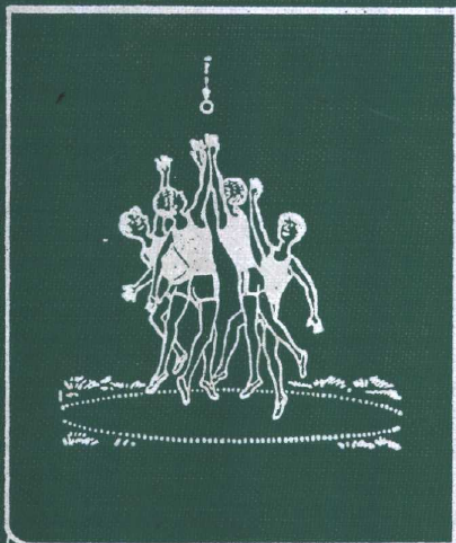
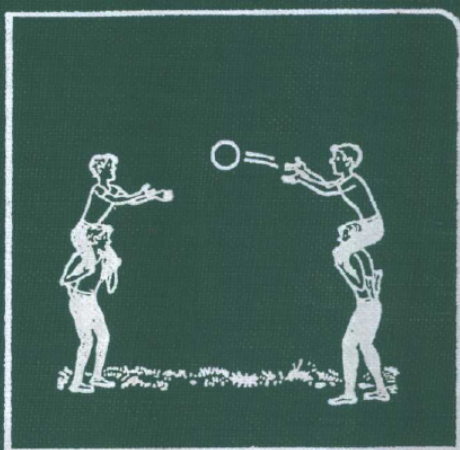
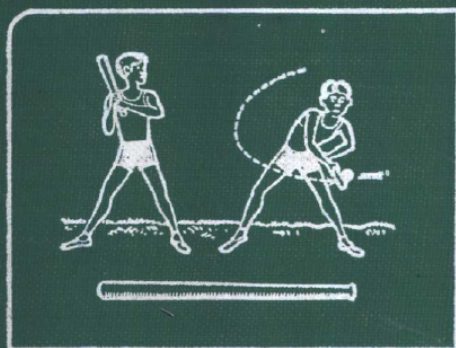


世界遊戲全集 1000 種

世界遊戲百科

英國遊戲協會主編



第一卷室內遊戲
第二卷露營遊戲

第三卷學校遊戲
第四卷野外遊戲

世界遊戲百科

原 著	英國遊戲協會
編 者	高一樵・邱家川・吳靜宜
發行人	林 輝 慶
出版者	武陵出版社
社 址	永和市成功路二段1巷14弄13號2樓
電 話	(編輯部)9280225 (發行部)7037329
發行部	台北市建國南路2段294巷3號7樓
郵政劃撥	0105063-5
印刷者	建興印刷廠
登記證	局版臺業字第1128號
再 版	中華民國七十四年三月

版權所有・翻印必究

定價 450 元

• 缺頁或裝訂錯誤可隨時更換 •

SUNNY BOOKS

世界遊戲百科

原著／英國遊戲協會

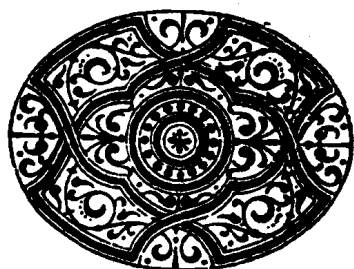
第一卷室內遊戲

第二卷露營遊戲

第三卷學校遊戲

第四卷野外遊戲





世界遊戲全集 1000種

室內遊戲

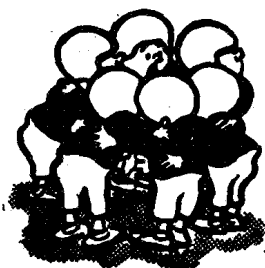


目錄

序

主編的話

凡例



(林文義繪圖)

遊戲在教育上的意義

如何作好遊戲

前言

培養注意力、觀察力和記憶力的遊戲 25

- (1)寶山尋寶 (2)人求高薪 (3)南海尋珠 (4)飄泊的小石子
- (5)石落誰家 (6)偷龍轉鳳 (7)誰是幸運兒 (8)誰是領袖
- (9)數字大戰 (10)中海砥柱 (11)英雄救美 (12)遊龍搶珠
- (13)雙龍搶珠 (14)小心黑豹 (15)城垣之戰 (16)鯉躍龍門
- (17)僧多粥少 (18)無敵捕手 (19)星際大戰 (20)擒兇記
- (21)數麵包 (22)蕭規曹隨 (23)天一地一鼻 (24)蘇丹的晚餐
- (25)字母賽跑 (26)拼字比賽 (27)錦上添花 (28)亞美族的面具
- (29)最佳速記員 (30)遊動物園 (31)下棋高手 (32)眼明手快
- (33)過目不忘 (34)鳥類集錦 (35)圓桌神探 (36)紙上談兵
- (37)北美紅蕃 (38)戶口校正 (39)龍爭虎鬪 (40)木偶
- (41)雲破月來 (42)模特兒 (43)高射砲

訓練聽覺和觸覺敏銳的遊戲 54

- (44)圓形遊戲 (45)瞎子帳房 (46)穿針引線 (47)紙項鍊
- (48)玲瓏寶塔 (49)棒上風雲 (50)瞎子包裝 (51)石字大賽
- (52)天才神童 (53)危險的小路 (54)獵人與鹿 (55)勇者無敵

(56)黑夜驚魂 (57)陸上競技 (58)大逃亡 (59)古厝驚魂
(60)簽名卡 (61)圓形小屋中的熊 (62)火鳥的羽毛 (63)珠落
玉盤 (64)找出定時炸彈 (65)痛失伴侶

訓練頭腦反應的遊戲 71

(66)電譯員 (67)明信片組合 (68)字母的組合 (69)坐遊寰宇
(70)字母旅行 (71)大文豪 (72)拼字比賽 (73)命運的文字
(74)小諸葛 (75)南轅北轍 (76)聞一知十 (77)杯盤狼藉
(78)模稜兩可 (79)共同的秘密 (80)剪刀、石頭、布 (81)兵
多將寡 (82)躍馬橫戈 (83)迷宮 (84)刮地皮 (85)攻城掠地
(86)韓國棋 (87)攻城掠地 (88)雪茄 (89)貴婦人 (90)土耳
其的貴婦人 (91)貪吃的貴婦人 (92)野狼與虎 (93)要塞
(94)兵法 (95)日式象棋

富教育意義的遊戲 101

(96)投記號卡 (97)收集卡片 (98)紙上觀光 (99)飛行的記號
卡 (100)木偶尋寶 (101)橋牌高手 (102)嵌格子 (103)移民
(104)拼圖遊戲 (105)描地圖 (106)沒有色彩的地圖 (107)城
與要塞 (108)~(111)莫氏冒號的遊戲 (112)單字 (113)自然
的名稱

動的遊戲 111

(114)介紹名字 (115)左撇子 (116)交換簽帳 (117)紙袋
(118)請吃大豆 (119)走鋼索 (120)賽馬場 (121)拾栗
(122)馬鈴薯競賽 (123)室內競走 (124)左手行動員 (125)尋
珠 (126)愉快的比賽 (127)脫鞋比賽 (128)買雞 (129)投小
石子 (130)銀行家 (131)小心！桃核 (132)仙袂飄飄 (133)
箭與愛斯基摩人 (134)神乎其技 (135)火柴子彈 (136)捕蝶
(137)紙的戰爭 (138)同類相聚 (139)帽子之戰 (140)數字之
戰 (141)夜戰 (142)汽球之戰 (143)請君入座 (144)羽毛球

(145) 援救馬鈴薯 (146)吹滅蠟燭 (147)浴巾之戰 (148)球
與音樂

各式各樣的遊戲 134

(149)小猫仔 (150)肺活量訓練 (151)演說者 (152)百鳥爭鳴
(153)鳥兒們 (154)啞劇 (155)逐鹿中原 (156)守株待兔
(157)攻塔 (158)奪島 (159)靶場 (160)桌上的競技場
(161)迷你戰爭 (162)鈕釦足球大賽 (163)勺叉鬥的遊戲
(164)你猜我是誰 (165)中國筷子 (166)手忙腳亂 ((167)危
及果卵 (168)高官厚祿 (169)分贓 (170)賣官鬻爵 (171)空
瓶之戰 (172)腳底抹油 (173)桌上的傑作 (174)草木皆兵
(175)遊艇大賽 (176)硬幣競走 (177)銅幣接力 (178)呼奇拉
馬 (179)比腕力 (180)凌波仙子 (181)撕紙比賽 (182)五十
一隻棒子 (183)長度的猜測 (184)面的概念 (185)重量的判
斷 (186)小晶杯中的豆子 (187)印地安骰子 (188)黑色的遊
戲 (189)猜猜看 (190)芝加哥 (191)還籌決勝 (192)數目字
「七」 (193)加減乘除 (194)十八 (195)「一〇〇」 (196)
骰子與概率 (197)十二隻老鼠 (198)魔法 (199)控訴 (200)
口頭禪

序

這書可以說是小型的遊戲百科全書。編者們集世界各地遊戲之精華編纂而成，共有一千餘種，除了介紹遊戲名稱之外，我們還介紹各種運用方法。

依個人情況，你可由「遊戲百科」分別選出適合各種年齡的趣味遊戲。有適合一個人，或適合兩個人的遊戲，有小團體、大團體、甚至於適合更多人一起玩的遊戲。無論老少都可在此找出合適的遊戲方式。

此書是集教育家、體育家、人類學者、古今遊戲收集家等的意見，集思廣義而編成。編者們除了參考收集自世界各地的雜誌和古書外，必要時，還拜訪專門的研究所或圖書館，尋找資料，並加以訂正。

關於最新的遊戲方法，編者們一定經過實際演練後，才記錄下來，並附加簡捷的說明。

編纂這部既非科學也非抽象的遊戲百科，前後共花了十年的時間，讀者們或許要訝異。但這正是我們實事求是的表現，每一種遊戲，都經過我們實際的演練。

由實際的經驗，可發現這些遊戲的教育本質。我不敢斷言，這書裏的遊戲毫無瑕疵。但是，我相信，本書收集了廣被世人利用而且是最好的遊戲方式。編者們從世界巨大的遊戲寶庫裏選出舊的遊戲，將之復活，而成為適合今日世界的良好遊戲。

將收集的遊戲方法，獻給每個對遊戲有興趣的讀者，使大家能超越年齡的限制，而享受各種遊戲的樂趣。——這就是編輯本書的最大

目的。

對於學校的體育教師，少年團契或夏令營的指導者們來說，本書或許將是您無形的助手。



前 言：

遊戲的價值與集會有異曲同功之妙。遊戲的目的，在於緩和人際關係，聯繫陌生的羣象。以個人或團體的方式，在創造的合作關係或敵對關係下，一起為求取勝利而奮鬥。

這一冊裏所蒐集的遊戲，以適合任何集會場所的空白遊戲為主。雖然是在室內遊戲，但不是靜坐。很多遊戲都是利用小小的空間來盡情地活動。這些遊戲，與其說是身體的活動，不如說是腦筋的運動來得恰當一些，主要是著重在觀察力，注意力和記憶力的培養；增加觸覺和聽覺的靈敏，提供腦筋活動的機會。

因為這些變化無窮的遊戲，會使室內這種封閉而有限的空間會變成充滿興奮，刺激的美妙場所。適合訓練孩子們的遊戲佔其中的大多數。但也有一些適合成年人集會時作為餘興消遣的遊戲。這些遊戲向我們提供了最好的訓練頭腦和身體的方法。

主編的話

任何一種遊戲都需要個人高度的技巧。由童稚無心嬉戲，青少年活潑的戶外運動，一直到老年人安靜的奕棋，在人生的各種生活片段中，不難發現遊戲的影子。遊戲的範圍非常廣泛，一家人其樂融融的遊戲和世界各國運動員的競技運動，其英文都是稱為 Game。

興緻盎然地安排休閒時間的方法稱為 Game。人生的閒暇裏因之充滿了歡笑與活力。在遊戲中，我們可以忘掉煩惱，忘掉種種，讓身心都得到舒暢。換句話說，遊戲是解除無聊、憂悶不可或缺的。

除了消遣之外，遊戲還有更深的意義。孩提時候，三兩個玩伴就能玩的跳房子、踢毽子，和高度組織化的足球競技，看起來兩者差別很大，其實，兩者之間有一貫的系統聯繫著，換句話說，孩童們的家酒，和大人們欣賞的戲劇，在遊戲的娛樂本質上是毫無差別的。我們可以說，人類的文化生活，是由孩子的遊戲發展而來。

函哲曾說過：「文化起源於遊戲比賽。」人生，也就正如一場大規模的競技遊戲。

在組織程度上來說，收集於此的一千種遊戲裏，原始的，簡單的遊戲佔大多數。但是，這些遊戲是任何人隨時隨地都一蹴可及的簡單而又明瞭的遊戲。而且，遊戲中都能創造快樂的氣氛，也使大家體驗協助運動的喜悅感。你也可從中體認遊戲對人的各種價值，如鍛鍊身體的敏捷性、培養銳利的觀察力。

本書依各種遊戲能實際推行所需的場地為標準，來加以分類，這樣必可發揮本書的高度效果。本書中的每一種遊戲都經過編者們的實

際演練，然後再對讀者作淺顯而詳細的說明。希望各位讀者能善用此書，發揮遊戲的功能。



凡例

收錄於此的遊戲，都編有代號。因此，在其他有關遊戲中提及某遊戲時，只提其代號，而不提遊戲名稱。每一項遊戲名稱的標題下，所列出的數字，也表明了最適合於該遊戲的年齡：

1—6～8歲

2—9～11歲

3—12～14歲

4—15歲以上

B 是表示適合少年的遊戲。

G 是表示適合少女的遊戲。

其次的數目，表示參加的人數。例如，標明該遊戲究竟適合分組對抗或分團對抗。所謂組，是由二人至十人所組成，十二人以上則稱為團。

該遊戲所欲培養的目的，如速度或敏捷性等，也會在數字下面標明出來。因為，每一種遊戲都有其精神上與教育上的意義，而且，也是達到其目標的方法之一。所以，爲了達到這些目標，我們慎重的選擇了最適當的遊戲。

最後一項，記錄了遊戲的必須道具。此外，各遊戲中普遍使用的記號如下：

○ A組的隊員

⊗ B組的隊員

◎ C組的隊員

● D組的隊員

①隊員的號碼

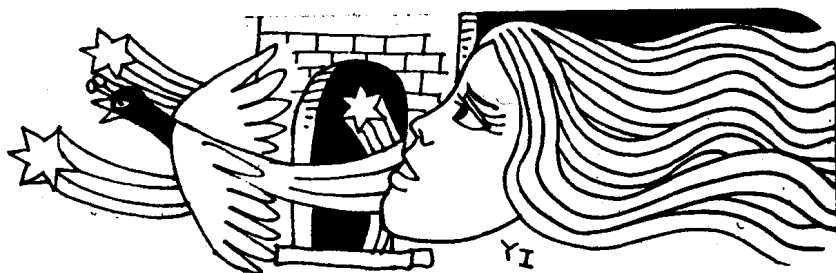
①俘擄

②裁判員

□防隊

△攻隊

.....→遊戲進行的動向





「正常的遊戲，是最好最有效且最具有意義的活動。」相信所有的教育家都不會反對這種意見。然而，這畢竟只是意見，實際上究竟如何？差不多三百年前，曾就維持教育目的這個主題，作了很詳盡的說明。但是，坦白地說，在目前的學校或家庭裏，遊戲的空間越來越少了。

最近的孩子們，不但沒有地方遊戲，連自由舒活筋骨的時間空間都不復存在。當然，這有多重的因素。不過，都市裏的遊戲運動場所日益減少，却是主要的原因。這個趨勢已成狂瀾，說不定，在不久的將來，運動場這個名稱，只能在名山史籍裏見到。

基於交通的需要，馬路一再的拓寬，人行道相對的縮減。兒時在馬路上玩耍的悠遊歲月，恐怕只能重溫於夢中。

大眾傳播的發達，使人們流連於電視機前。無心追求遊戲的精義，只被動的共鳴遊戲的歡笑。換句話說，大家寧可作體育競賽的旁觀者，而不願身歷其境的去參加比賽。結果，旁觀的人與日俱增。

爲什麼觀眾會增加？一定有人會懷疑，是不是遊戲本身不具有任何教育意義？是不是遊戲本身不值得我們花費時間和精神？我們去發掘過去幾個世紀裏的遊戲，賦予時代的意義，以增加生命的價值，是不是徒勞心機？我們對於遊戲的熱心和努力，是否白費？

我們更進一步地觀察遊戲，以瞭解其真象，譬如，在公園旁稍爲駐足，看一看正在捉迷藏的孩子們。由這種單純而費時不多的遊戲中，你可發現，集中了各種動作，那些動作可能需要一個小時才能完成

的，却集中在這幾分鐘的小小遊戲裏。孩子們透過他們所必要的運動，來矯正日常生活中缺乏運動的不良影響。

第一卷至第四卷裏所收集的遊戲，大都是求身體動的和諧及平衡。也有一部分是爲發展特殊目的而收錄的。

看到在馬路上跳繩的少女，我們清楚的知道，她正在鍛鍊下肢。

一般說來，動的遊戲在培養人對速度的適應力，敏捷性、持久力。同時藉以鍛鍊肌肉。

同一種遊戲，在學校的體育課上作的，和孩子們在課餘時自動作的，效果上有很大的差別。在體育館，或是運動場，尤其是在大人指導下的人選及能力上的差別也相當大。

實際上，小遊戲是在任何地方都可以做的。效果上來說，也比體操或運動來得優異。例如，在課室裏，看見飛進來的網球，大家忘其所以的爭著撿球。與在球場上追逐球的遊戲，效果顯然不同。原因在於前者不會使孩子們產生疲勞。換句話，好的遊戲能使你發揮本身所有的力量或潛力，並維持長時間的興趣。

其次，我們要強調的是遊戲的消遣性。可以說，只有遊戲，才是具有積極消遣性的最完全運動型態。

現在，我們來看看打曲棍球的男孩們。分成兩組，拿著曲棍棒，在馬路上，在巷弄裏，追逐著球。這種遊戲，以及運動場上的足球等需要團體的遊戲，會使大家把自己和團體銜接起來，合作無間。繼之養成社會性，並且由團體中學習了無利己心的協調性。如果將這種遊戲當作教育的手段，頗可收效。

接下來，我們將目標轉向在大自然露營的各種團體。在湖畔的疏林裏，正有兩小組的人嬉戲著。雖然沒有人監督他們是否犯規，但是