



教室游戏

人民体育出版社

教室游戏

杨书荣 编著

人民体育出版社

教室游戏

杨书荣 编著

人民体育出版社

青岛印刷厂印刷 新华书店北京

1975年8月第1版 1975年8月第1次印刷

印数：1—378,000册

统一书号：7015·1483² 定价：0.16元

封面设计：刘维亚

编 辑 说 明

教室游戏是游戏活动的一部分，内容新颖健康，形式生动活泼，是对儿童进行道德品质和文化知识等教育的一种良好手段。它既有一定的运动量，使少年儿童在速度、力量、灵巧等诸方面得到全面发展；又不受场地设施和天气情势的限制，为少年儿童不间断地参加体育锻炼、改善身体素质，提供了有利条件。

本书介绍的教室游戏一共四十三个，配有必要的插图。限于编者水平，难免有缺点错误，敬请读者批评指正。

目 录

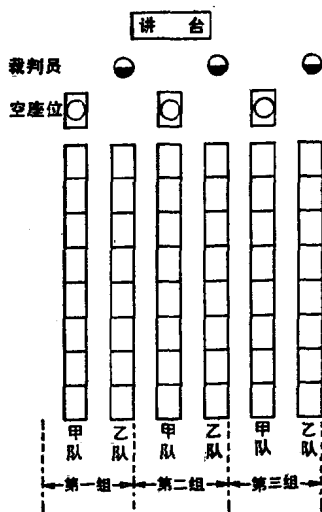
夺取胜利·····	(1)
突破防线·····	(2)
地道战·····	(4)
通过封锁线·····	(7)
拔河比赛·····	(9)
追球·····	(11)
围捕·····	(12)
抓俘虏·····	(14)
支援战友·····	(15)
收发电报·····	(16)
换防·····	(17)
追红旗·····	(18)
跨越障碍·····	(19)
坚决压倒敌人·····	(20)
支援农业·····	(21)
大围网·····	(22)
歼灭侵略军·····	(23)
排列号码·····	(24)
农业生产竞赛·····	(25)
互相支援·····	(26)

工农团结紧·····	(27)
支援前线·····	(29)
传球接力赛·····	(30)
苦练杀敌本领·····	(31)
通过“地雷区”·····	(32)
防空警报·····	(34)
对球战·····	(35)
静齐快·····	(36)
小运输队员·····	(37)
秘密电话·····	(38)
地雷战·····	(39)
防得严，夺得快·····	(40)
仔细观察，牢牢记住·····	(41)
听指挥·····	(42)
注意听，回答快·····	(44)
画五角星·····	(45)
竞走接力赛·····	(46)
夜间联络·····	(47)
呼号·····	(48)
全组报数·····	(49)
谁最熟悉他·····	(50)
快速答案·····	(51)
加数比快·····	(52)

夺 取 胜 利

一、游戏目的：提高学生反应迅速、动作敏捷的能力。

二、游戏准备：把座位摆设成数量相等的若干纵行（偶数），把学生分成行数相等的甲、乙两队（奇数行为甲队，偶数行为乙队），相邻两行（异队）编成一组，各组前面设一名裁判员并放一张空座位，空座位上均放一个小物件。



三、游戏方法：游戏开始，各行均依次向后报数，然后教师任意喊一个号数，各行被喊到号数的学生，立即从座位左（右）侧纵向走道向前跑去，设法拿到本组前面的小物件。拿到物件者，得一分。重复游戏若干次，游戏结束，积分较多的一队取胜。

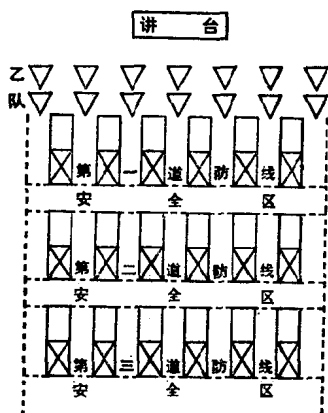
四、游戏规则：

1. 同组的一方拿到物件后，另一人不准强行抢夺。
2. 游戏者不得冲撞放置小物件的座位。
3. 教师必须喊座位中的号数，未喊到号数的人不得下位。

突 破 防 线

一、游戏目的：培养学生机智勇敢的精神。

二、游戏准备：把座位摆设成数量相等的若干纵行，行间空出纵向走道。各行每间隔两张座位空出横向走道，即“安全区”。游戏前，指定每行偶数座位的学生为甲队，甲队学生坐在各自的座位上，排成若干横行（图中用“×”表示），各横行每间隔一人持纸棒一根，组成一道“防线”。其他学生则编成乙队，并在讲台前排好队形。



三、游戏方法：游戏开始，甲队在各道“防线”上的人，左右依次交接传递纸棒。乙队学生则设法从暂时没有被纸棒封锁的纵向走道冲过“防线”，进入“安全区”，依此方法，冲过全部“防线”。在规定时间内结束游戏，双方交换角色。各做一次后，以冲过全部“防线”

人数较多的队为胜。

四、游戏规则：

1. 每道“防线”上的人，应左、右依次交接传递纸棒。
2. 纸棒必须高于桌面互相传递，不准隐蔽传递和暗藏纸

棒。

3. 一根纸棒同时只准一人持在手中（交接时除外）。

4. 身体任何部位被纸棒触及应立即退出场地。

5. “安全区”的人被纸棒触及无效。

附注：

1. “防线”上的人，不得用纸棒猛击对方。

2. 冲“防线”的人，不得冲撞座位。

3. 游戏时，冲“防线”的人，应设法从暂时没有纸棒封锁的纵向走道冲过“防线”。

4. 游戏前，教师应根据纵行座位和纵向走道的对应数摆设座位。

可参照下表布置场地：

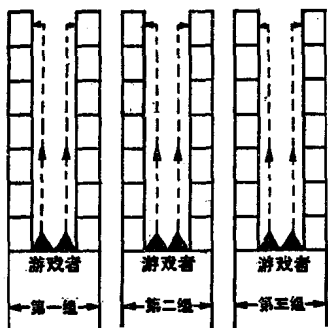
顺序	纵行座位数	纵向走道数	每道防线上 的 人 数	每道防线上 的 纸 棒 数
1	4	5	4	2
2	5	5	5	2
3	6	7	6	3
4	7	7	7	3
5	8	9	8	4

地 道 战

一、游戏目的：加强战备观念，提高革命警惕性，并培养学生互助合作的精神。

二、游戏准备：把座位摆设成数量相等的若干纵行（偶数），每相邻两行的人编成一组。各组两行的排尾，一人持“枪”（如木棒），另一人带“炸药包”（如砂带），站在本组两行座位间纵向走道的末端（排尾座位旁），组成民兵战斗小组。各组其余的学生都坐在座位上，两行学生彼此携手举臂（一人左手握另一人右手），形成“地道”，以讲台为“碉堡”。

讲 台



三、游戏方法：游戏开始，首先大家反复齐唱《地道战》歌曲，接着教师鸣哨，此时每个民兵战斗小组的两名学生，一人在前，一人在后，互相拉住手，快速钻“地道”，待钻完“地道”后，做“地道”的人向后依次更换座位，钻“地道”的人则分别坐在本行排

头的座位上，把“炸药包”和“枪”分别传递给第二人，并依次向后传递直至排尾，然后两名排尾学生立即组成新的民兵战斗小组再钻“地道”……依此方法，直至全组做完，先炸“碉堡”

(最先做完的排尾学生将砂袋放置在讲台上)的组取胜。

四、游戏规则:

- 1.民兵战斗小组必须携手前进。
 - 2.民兵战斗小组必须携带“枪”和“炸药包”钻“地道”。
 - 3.钻“地道”时,做“地道”的人不准松手。
- 附:《地道战》歌曲。

地 道 战

(电影《地道战》主题歌)

1 = D $\frac{2}{4}$

傅庚辰 词曲

(快速)

$(\dot{2} \cdot \underline{\dot{1} 6} \mid \underline{5 6} \underline{5 6} \mid \dot{2} \cdot \underline{\dot{1} 6} \mid \underline{5 6} \underline{5 6} \mid \underline{\dot{2} \dot{2}} \underline{\dot{1}} \mid$
 $\underline{6} \quad \underline{5} \mid \underline{6} \text{ — } \mid \underline{6} \quad 0 \mid) \mid$
 $\dot{2} \cdot \underline{5} \mid 6 \quad 0 \mid \dot{2} \cdot \underline{5} \mid 6 \quad 0 \mid \underline{\dot{1} \dot{1} 6} \mid$
 地 道 战, 地 道 战, 埋伏下
 庄 稼 汉, 庄 稼 汉, 武 装
 $\underline{5 \cdot 3} \underline{5 \dot{1}} \mid \underline{6 \cdot 5} \mid 6 \quad 0 \mid \underline{3 5 5 6 \dot{1}} \mid 6 \underline{5 \hat{2}} \mid$
 神兵千百 万, 嘿! 埋伏下神兵 千 百
 起来千千 万, 嘿! 武装 起来 千 千

3 . 2 | 3 0 | 6 5 | 3 3 2 | 1 3 3 2 1 |

万。 千 里 大 平 原，展开了游击
万。 一 手 拿 锄 头，一手 拿 枪

2 6 0 | 6 6 5 | 3 3 2 | 1 3 2 1 | 2 6 0 |

战， 村 与 村 户 与 户 地 道 连 成 片，
杆， 英 勇 顽 强 神 出 鬼 没 展 开 了 地 道 战，

1 6 1 | 3 2 3 | 6 6 1 6 5 | 3 2 3 | 5 3 5 |

侵 略 者 他 敢 来，打 得 他 魂 飞 胆 也 颤，侵 略 者
侵 略 者 他 敢 来，地 上 地 下 一 齐 打，侵 略 者

6 5 6 | 2 2 3 2 1 | 6 5 6 | 2 . 1 | 6 5 |

他 敢 来，打 得 他 人 仰 马 也 翻。全 民 皆 兵，
他 敢 来，四 面 八 方 齐 开 战。全 民 皆 兵，

2 . 1 | 6 5 3 | 1 2 3 | 2 2 1 | 6 5 |

全 民 参 战，把 侵 略 者 彻 底 消 灭
全 民 参 战，把 侵 略 者 彻 底 消 灭

1. 6 — | 6 0 : | 6 — | 2. 2 . 1 | 6 5 |

完。 完。 全 民 皆 兵，

2. 2 . 1 | 6 5 3 | 1 2 3 | 3 2 1 | 6 5 |

全 民 参 战，把 侵 略 者 彻 底 消 灭

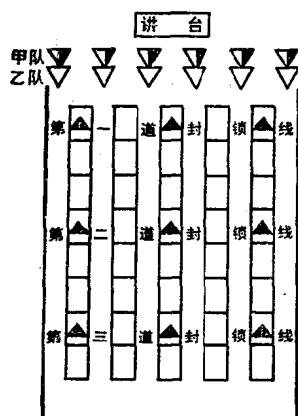
6 — | 6 — |

完。

通过封锁线

一、游戏目的：发展学生的听觉能力，培养他们勇敢、机智的精神。

二、游戏准备：把座位摆设成若干纵行（奇数），并空出若干条纵向走道（偶数）。从教室左（右）侧数起，奇数行的第一张座位上，各坐一名学生，然后每间隔两张座位再坐一人，每人用手帕蒙住眼睛扮“哨兵”（图中用“▲”表示），每横列“哨兵”布设成“封锁线”。其余的学生，分成人数相等的甲、乙两队，双方在讲台前排好队形扮“侦察兵”。



三、游戏方法：游戏开始，“哨兵”坐在座位上向两侧伸出两臂，封锁纵向走道。首先甲（或乙）队“侦察兵”设法通过“封锁线”。“侦察兵”的身体任何部位被“哨兵”手

掌触及则算失败，应立即退出场地。甲(或乙)队做完后，乙(或甲)队做。双方各做一次，游戏结束，以成功地通过全部“封锁线”人数较多的一队为胜。

四、游戏规则：

1. “侦察兵”必须从“哨兵”封锁的纵向走道通过“封锁线”。

2. “侦察兵”可以穿过空座位，更换地方。

3. “侦察兵”可用双手轻轻拍掌诱惑“哨兵”，但不准拍打桌椅和高声喧哗。

4. “侦察兵”可以采用爬行方式通过“封锁线”。

5. “哨兵”必须坐在座位上。

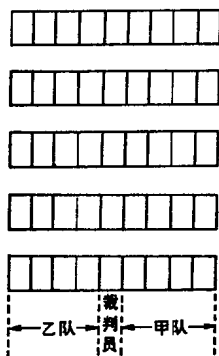
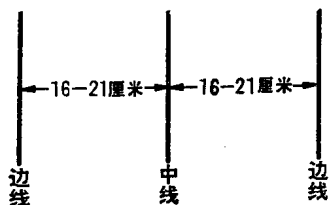
6. “哨兵”不能揭开手帕。

附注：根据如下方法确定纵向走道的宽度：“哨兵”坐在座位上，上体前倾触桌面边缘，然后两臂侧平举，使左、右两侧的两张座位分别距左、右手指约20—30厘米。

拔河比赛

一、游戏目的：锻炼学生的臂力，握力，并培养他们的集体主义精神。

二、游戏准备：把座位摆设成若干横行，同行座位（成奇数），相互并拢。每行正中一张座位为裁判员席，凡裁判员桌面上，都用白色粉笔划三条纵向平行线，相邻的两条平行线，约距16——21厘米，中间的一条线为中线，旁边两条线为“河界”。“河”的一侧座位上的学生编成甲队，另一



侧学生编成乙队。两队学生相对而坐。游戏前，教师准备好若干长绳（同行数），在每根绳子中间做一标记。每行学生用规定的左（右）手臂，在自己的桌面上屈肘（肘部触及桌面）握绳，小臂垂直于桌面。另一手臂屈肘握拳，小臂放在靠近胸前的桌面边缘上。此时长绳已被拉直，标记垂直在中线上。

三、游戏方法：游戏开始，裁判员先喊“预备”，接着鸣哨，此时各行双方学生用力向自己一方拉绳（肘部在桌面上固定不动），将标记拉过本方“河界”的一队获一分。各行分别重复游戏若干次，游戏结束，甲、乙两队分别统计本队分数，积分较多的一队取胜。

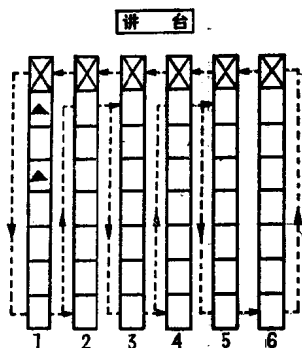
四、游戏规则：拉绳时，不准转体，不准移动肘部和握绳点。

附注：游戏前，教师应根据学生年龄大小决定“河”的宽度。

追 球

一、游戏目的：提高学生快速传递的能力。

二、游戏准备：把座位摆设成数量均等的若干纵行（偶数），各行第一张座位背对讲台（图中用“×”表示），第一行的第二、四两张座位上的学生各持一个球（篮、排、足球均可，图中用“▲”表示）。



三、游戏方法：游戏开始，持球人将球迅速传给身后一人，依次传递，直至排尾；传至第二行，改为依次向前传递；传至第三行，再依次向后传递，按图中指定的路线循环传递下去。如果两个球同时传到一人手中，则此人算失败。失败者为大

家表演完一个节目后，再重复游戏。

四、游戏规则：

1. 游戏中，彼此不得有意刁难。
2. 游戏必须按规定的路线进行。
3. 游戏时，必须采用交接传递的方式，不准抛掷传递。