

童子軍用書

童子軍遊藝

商務印書館出版

法

方法 聞開始令。各跑至第一線。書三條願詞於石板上。跑至第二線。書一二三三條規律。跑至第三線。書四五六三條規律。跑至第四線。書七八九三條規律。跑至第五線。書十十一十二三條規律。評定員視何人先至而無誤者爲勝。

規則 一、各童子軍須按照自己前面的直線前行。不可誤跑他人線內。

二、默寫願詞規律於石板上時。須按次序。不可紊亂。

二 八結競賽

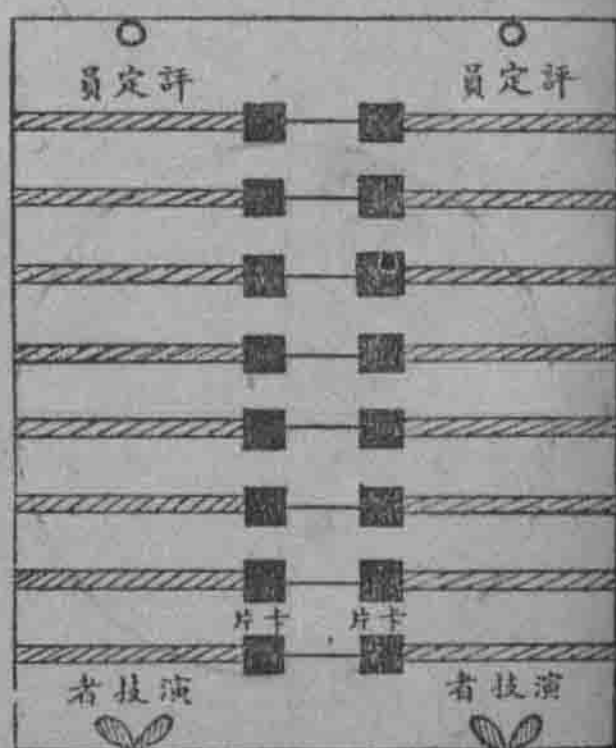
用具 短繩 卡片 漏粉器

童子軍遊戲法

組織 全體童子軍排一橫隊。

隊前用漏粉器每離十碼畫一橫線。共畫八條。每橫線上置短繩若干條。（以人數而定）繩端各繫一卡片。片上書結之名稱。

方法 聞動令。全體即各向前跑至第一線。視卡片上之名稱。打成一結。（即用繫卡片之繩）置於己身衣袋內。再跑至第二線至第八線。照此行之。畢則即以所打成之八結。交於評



定員。評定員視其敏捷而無誤者爲優勝。

注意 上圖爲兩人相演之例。非全體之例。如欲全體。可以此

類推。

三 方位競爭

組織 場中用漏粉器畫大圓圈。

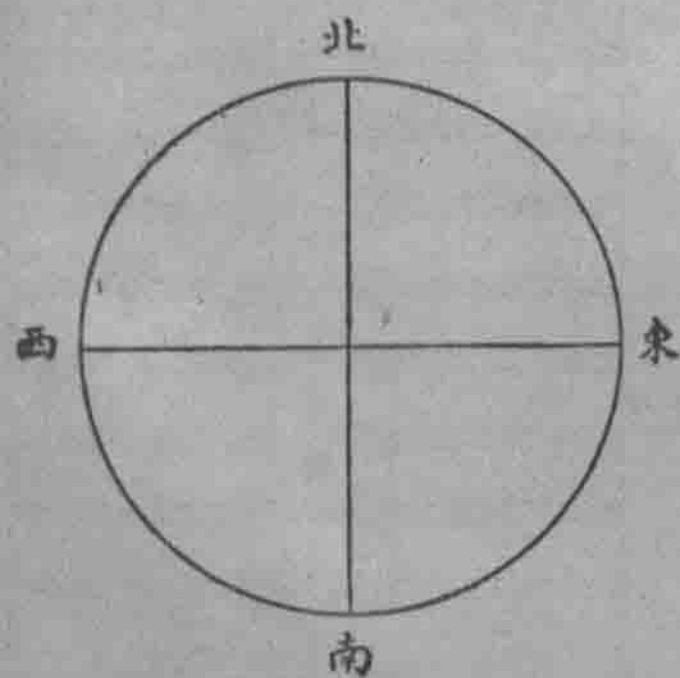
圓圈中畫一十字。以定東南西北之方位。

全隊童子軍齊立於

圓圈旁。

方法 評定員任意呼一隊員之

四



名立於某處。(或東或西)被呼者。即跑至圓圈立於應立之處。如是至三十二方向立完爲畢。評定員視其敏捷無誤者爲勝。

注意 如全隊均無誤而敏捷相仿者。令各繪一圖於紙上。以最佳者得勝。

四 炊事競爭

用具

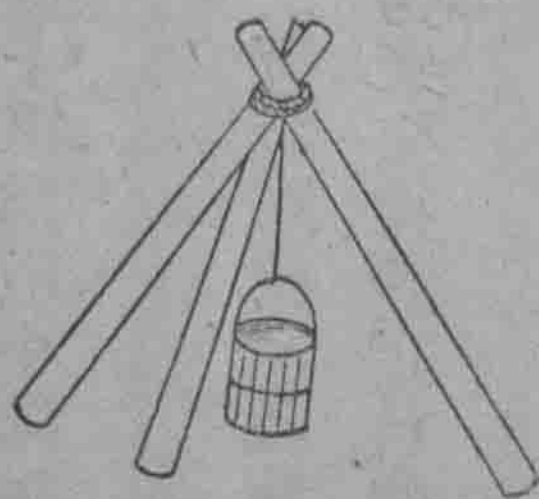
飯盒(中置水稍許)

軍棍

竹柴 火柴 繩

組織 於場中之一端。爲炊事目的

煮飯架



地。將所用器具均安置於該處。分全體童子軍爲數小隊。每小隊二人或三人均可。排成一線。

方法 聞評定員令。各隊卽跑至目的地。一人將軍棍及繩紮成三角形架。以飯盒繫垂於架下。一人劈柴生火。評定員視何隊水先沸騰者爲勝。

注意 每隊只可發給火柴二枝。

五 簿計競賽

用具 珠算盤 紙墨筆硯 米達尺

方法 集童子軍於一室。授以珠算盤紙墨筆硯米達尺等物。

由評定員口述一家用賬。如入欸某某若干。出欸某某若干。使照簿計式開列之。并用珠算總核出入欸各若干。兩兩相抵。存或不足若干畢。將賬交於評定員。評定員視何人先交而清澈不誤者爲勝。

注意 評定員口述時。須清晰而稍遲緩。否則聽者不免遺誤。

六 視覺競爭

組織 評定員率全隊童子軍至廣野間。執旗一面。擇適中處而立。各童子軍視評定員揮旗之動作形狀。如跑跳、脫鞋、穿衣、坐、環行等各事。遠遠辨別之。

方法 見評定員一次揮旗。各童子軍即跑至約半英里處。自匿其身。(不被評定員看見爲限)窺視評定員之動作。一一記載於報告冊。二次揮旗。各童子軍均起立跑至評定員處。將報告冊呈於評定員。評定員視其無誤者爲勝。

注意 評定員作種種形狀時。須向各方面環視。如見某童子軍之身。即發 out (出現之意)之口號。以表此童子軍無優勝權。

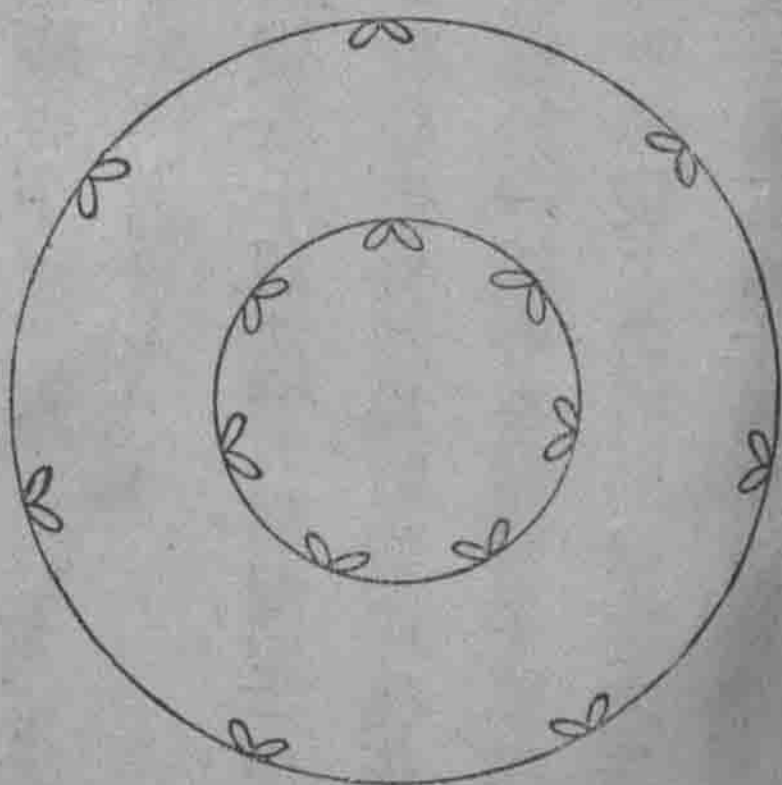
七 聽覺競爭

用具 各種樂器

組織 場中畫一大圈。大圈中

畫一小圈。分全體童子軍爲
甲乙兩隊。甲隊立於小圈內。
日用巾紮。使其不見外物。再
用抽籤法。以何人抽得何種
樂器。以後當聽何種樂聲。乙
隊各攜樂器立於大圈線上。

方法 聞評定員令。乙隊卽齊行奏樂。甲隊於暗中辨別頃間
抽定當聽之樂聲。循聲前進。以何人不誤而先至樂聲處者



爲勝。

注意

- 一、兩隊可交換行之。
- 二、留意於暗中行時。有相觸等事。

八 嗅覺競爭

組織 以形式不同之布袋或紙袋若干個。(以人數而定)中置氣味不同之物。如碎蔥頭爲數袋。生薑頭爲數袋。玫瑰花爲數袋。茴香子爲數袋。將各袋置於一線。令全體童子軍排一圓陣。以竹籌若干枚。籌上書明各袋之名稱。用抽籌之法。以定各嗅何物。分立於相距袋線約五六十碼之遙。

方法 一聞評定員之令。卽跑至袋線處。以鼻嗅出應嗅之物。用口啣至評定員處。評定員視何人敏捷而無誤者爲優勝。規則 一、當嗅時。祇能用鼻。不可用手捫摸。違者卽無優勝權。二、跑時不可故意阻住他人前進之路。

九 記憶競賽

組織 評定員以二十四件大小不同之物。如小刀、石子、泥土、石筆、鈕扣、羽毛、銅元等。置於盆中。或桌上。面用手巾蓋之。置於場中之一處。令童子軍立於相離約五六十碼處。排一橫線。

方法 聞令。卽向前跑至置物處。將手巾揭去。用目視之。以一分鐘爲限。限至。急將手巾蓋好。回至原處。用筆將盆中或桌上所陳列之物。一一記於紙上。交於評定員。評定員視何人敏捷無誤者爲勝。

注意 一、如人數過多。可用同樣之物。陳列兩處。

二、祇能用目。不得用手。

三、記述時。不得互相窺視。如違。卽無得勝權。

十 記錄競爭

方法 評定員給各童子軍以鉛筆紙片各一。使之遊行市街

中。經過六店。(同一六店)每店限於半分鐘內。記錄店內所見之陳物於紙。評定員視其所記之物詳備而敏捷者爲勝。
注意 此遊戲未行之前。評定員須先往經過之店。細視陳物。以便與童子軍所記者對照。

十一 識別植物

用具 紙 筆 植物

組織 以植物二三十種。置於場中。排成一線形。各童子軍在場之一端。排一縱隊。

方法 評定員率童子軍於八分鐘內。遊行辨別所排之各種

植物。當遊行辨別時。急將所辨識之植物名稱。逐一筆之於紙。交於評定員。評定員視何人所記之多而不誤者爲勝。

注意 當認辨前行時。不可以不能即時辨識。躊躇不進。妨礙後人前行。

十二 賽跑競探

組織 評定員預擇一路。路中設三站。其距離不等。每站派三人或二人守之。手中各持不同之物。以便區別。將童子軍全隊分爲三班。並立於起點。

方法 聞評定員令。卽向前跑至第一站。各探記四事。如（一）

此站之人數。(二)守者所持何物。(三)站邊有何景物。(四)離起線若干。記畢。卽跑至第二站至末站。照樣記載畢。急攜其記錄交於評定員。評定員視其完全無誤者爲勝。

十三 尋物競爭

組織 評定員召集童子軍於一處。擇出一人爲藏物之人。授以一物。(如洋元等)使之藏於能見而爲衆人易忽之處。餘分爲甲乙兩尋物隊。使各尋覓所藏之物。

方法 評定員先令藏物之人外出約二分鐘時。卽令甲乙兩尋物隊往尋之。以五分鐘爲限。如於此限時內先尋得者。卽

爲優勝。

規則

- 一、當藏物之人藏物時。尋物隊不得窺視。
- 二、藏物之人。不得故意將物置於不易見之處。

十四 覓路競爭

方法 擇一素未到過之村莊。或曠野一處。離此三四里之遙。爲起點線。分全體童子軍爲兩隊。各授以此村莊或曠野形狀。及往彼路徑之地圖一幅。使各憑照此圖。覓路前行。評定員視其何隊先到而不誤者爲勝。

注意 地圖之閱看法。不可先爲說明。如說明之。本遊技之旨