

英百沈 農經朱
編 主



庫文學小新
集 一 第

動活外課 級年五

法戲遊軍子童

等千蔣 者著原



行發館書印務商

童子軍遊戲法

一 願詞規律競爭

用具 石板 石筆 漏粉器

組織 場中用漏粉器畫一條橫線做起點線，全體齊排在這條線上。每一個童子軍的前面，各劃直徑百碼線一條（依人數而定），每離十碼地方，畫一條橫線（共五條線），每條橫線上放石板一塊，石筆一支。

方法 聽了開始令，各跑到第一線寫三條願詞在石板上；跑到第二線寫一、二、三、三條規律；跑到第

三線，寫四、五、六、三條規律；跑到第四線，寫七、八、九、三條規律；跑到第五線，寫

員定評	員定評	員定評
者技演	者技演	者技演

十、十一、十二、三條規律。評定員看誰先到寫得沒有錯誤的，就算是得勝。

規則 一、各個童子軍要按照自己前面的直線前行，不可誤跑到他人線內。

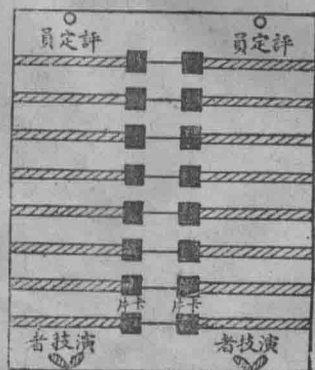
二、默寫願詞，規律在石板上的時候，要按着次序，不可紊亂。

二 八結競爭

用具 短繩 卡片 漏粉器

組織 全體童子軍排成一個橫隊，隊前用漏粉器每離十碼畫一條橫線，共畫八條；每條橫線上放短繩若干條（依人數而定），繩端各繫一張卡片，卡片上寫着結的名稱。

方法 聽了動令，全體就各向前跑到第一線，看卡片上的名稱，打成一個結



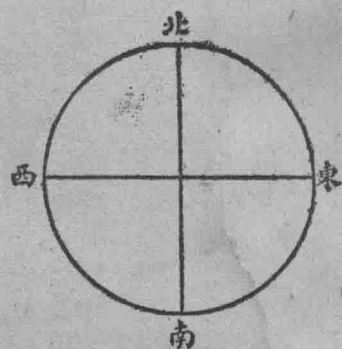
(就用繫卡片的繩)，放在自己身上的衣袋裏，再跑到第二線，直到第八線，都照這樣去做。做到完畢，就把所打成的八個結，交給評定員。評定員看那敏捷而沒有錯誤的算是優勝。

注意 上圖是兩人表演的例子，不是全體的例子，如果是全體，可以照此類推。

三 方位競爭

組織 場中用漏粉器畫一個大圓圈，圓圈中間畫一個十字，來定東南西北的方位。全隊童子軍齊立在圓圈的旁邊。

方法 評定員隨便呼一個隊員的名字，站在某地方（或東或西）被呼的，



就跑到圓圈站在應站的地方，照這樣跑到三十二方向站完了爲止。評定員看那敏捷沒有錯誤的就算是優勝。

注意 如果全隊都沒有錯誤而敏捷相仿的，就教各繪一圖在紙上，把頂好的得勝。

四 炊事競爭

用具 飯盒（當中盛水少許） 軍棍 竹柴 火柴 繩

組織 劃出場中的一端，做炊事目的地。把所用的器具，都放在炊事的地方，分全體童子軍爲幾個小隊，每一小隊兩個人或三個人都可，排成一線。

方法 聽了評定的號令，各隊就跑到目的地；一個人把軍棍和繩繫成三角

形的架子，再把飯盒繫垂在架子底下；一人劈柴生火。評定員看那一隊的水先燒開，就算是優勝。

注意 每隊只可發給火柴二枝。

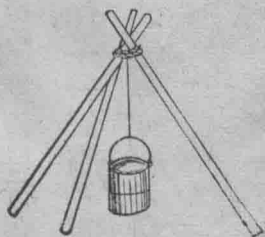
五 簿記競賽

用具 珠算盤 紙 墨 筆 硯 米達尺

方法 召集童子軍在一個室裏，給以珠算盤、紙、墨、筆、硯、米達尺等物，由評定員口述一家用賬；如進款某某若干，出款某某若干。教各人照簿計格式開列出來，並用珠算總核出進款各若干，兩兩相抵，存或不足若干畢，把賬交給評定員，評定員看那一個人先交而清楚沒有錯誤的，就算是優勝。

注意 評定員口述的時候，要清楚而略遲緩，不是這樣，聽的人，不免有遺漏

煮飯架



錯誤。

六

六 視覺競爭

組織 評定員率全隊童子軍到曠野的地方，執旗一面，擇適中的地方站着。各童子軍看評定員揮旗的動作形狀；如跑跳，脫鞋，穿衣，坐，環行等各事，遠遠辨別着。

方法 看見評定員第一次揮旗，各童子軍就跑到約半英里的地方，自行藏匿身體（不要把評定員看見爲限），窺看評定員的動作，一一記載在報告冊上。等到第二次揮旗，各童子軍都站起跑到評定員的地方，把報告冊交給評定員，評定員看那沒有錯誤的就算是優勝。

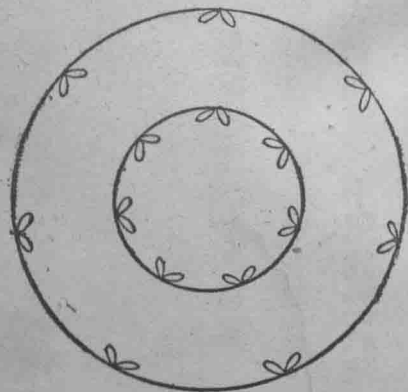
注意 評定員作種種形狀的時候，要向各方面環視，如看見某童子軍的身

體，就要發「除外」的口號。以表明這個童子軍沒有優勝權。

七 聽覺競爭

用具 各種樂器

組織 場中畫一個大圈，大圈中間畫一個小圈。分全體童子軍爲甲乙兩隊：甲隊站在小圈裏，把眼睛用手巾紮住，使他不看見外界的東西，再用抽籤的法子，叫那一個人抽得那一種樂器，以後當聽那一種樂聲；乙隊各帶樂器站在大圈的線上。



方法 聽了評定員的號令，乙隊就一起奏樂，甲隊在暗中辨別剛纔抽定當

聽的樂聲，循聲前進，把那一個人不錯誤而先到樂聲的地方就算是得勝。

注意 一、兩隊可以交換行動。

二、留心在暗中行的時候，有相撞的情事。

八 嗅覺競爭

組織 用形式不同的布袋或紙袋若干個（依人數而定），中間放些氣味不同的東西；如：碎蔥頭分爲數袋，生薑頭分爲數袋，玫瑰花也分爲數袋，茴香子也分爲數袋。把各袋放成一條線，教全體童子軍排一個圓陣，用竹籌若干根，籌上寫明各袋的名稱。再用抽籌的法子，以定各嗅那一種東西，分立於離袋約五六十碼遠的地方。

方法 一聽了評定員的命令，就跑到袋線上，用鼻嗅出應嗅的東西，用口銜

到評定員地方，評定員察看誰敏捷而沒有錯誤的就算是優勝。

規則 一、當嗅着的時候，祇能用鼻，不可用手捫摸，違者就沒有優勝權。

二、開跑的時候，不可有心攔住他人前進的去路。

九 記憶競賽

組織 評定員用二十四件大小不同的東西，如小刀、石子、泥土、石筆、鈕扣、羽毛、銅元等，放在盆裏，或桌子上，上面用手巾蓋好，放在場中的一處。教童子軍站在相離約五六十碼遠的地方，排一條橫線。

方法 聽了命令，就向前跑到放東西的地方，把手巾揭去，用眼睛一看，以一分鐘爲限。限期到了，趕忙把手巾蓋好，回到原來的地方，用筆把盆裏或桌子上所陳列的東西一一記在紙上，交給評定員。評定員看誰敏捷沒有錯

誤的就算是得勝。

注意 一、如人數太多，可用同樣的東西，陳列兩處。

二、祇能用眼睛，不准用手。

三、記述的時候，不准互相窺看；如不守規則，就沒有得勝權。

十 記錄競爭

方法 評定員分給每個童子軍一支鉛筆，一張紙片，教他遊行市街中，經過六個店家（同一的六個店家）限他將每個店家在半分鐘以內，把所看見店裏陳列的東西，一一記錄在紙上。評定員看那所記的東西詳備而敏捷的就算是得勝。

注意 這個遊戲在未行之前，評定員要先到經過的店家，把陳列的東西，詳

細看過，以便和童子軍所記的對照。

十一 識別植物

用具 紙 筆 植物

組織 用植物二三十種，放在場中，排成一條線形，各童子軍在場的一端，排成一個縱隊。

方法 評定員率童子軍在八分鐘以內，遊行辨別所排的各種植物。當遊行辨別的時候，趕忙把所辨識的植物名稱，逐一寫在紙上，交給評定員。評定員看誰所記的多而沒有錯誤的就算是優勝。

注意 當認辨前行的時候，不可以不馬上辨識躊躇不進，妨礙後來人的前行。

十二 賽跑競探

組織 評定員預先擇一條路，路中設三站，那距離卻不一律，每站派三人或二人守住，手中各擎一不相同的東西，以便區別，把童子軍全隊分作三班，並立在起點的地方。

方法 聽了評定員的號令，就向前跑到第一站，各探記四件事，如（一）這站的人數，（二）守的人所擎的東西，（三）站旁有什麼景物，（四）離開起線若干路程。記完了，就跑到第二站，直到末站，照樣記載完了，趕忙帶着記錄交給評定員。評定員看那完全沒有錯誤的，就算是得勝。

十三 尋物競爭

組織 評定員招集童子軍在一塊地方，選出一個人做藏東西的人，給一件東西（如洋錢等），使他藏在能看見而爲衆人容易忽略的地方，餘下分做甲乙兩組尋物隊，教他們各尋所藏的東西。

方法 評定員先教藏東西的人外出約二分鐘的時候，就教甲乙兩組尋物隊去搜尋，以五分鐘爲限，如在這個限時以內先尋得到，就算是優勝。規則 一、當藏東西的人在藏東西的時候，尋物隊不得窺看。

二、藏東西的人，不得有心把東西放在不容易看見的地方。

十四 覓路競爭

方法 選一個向來未到過的村莊，或曠野的地方，再離這個地方有三四里

之遙做起點線，分全體童子軍爲兩隊，各給以這個村莊或曠野的形狀，以及往那路徑的地圖一幅，教他們各憑這個地圖，覓路前行。評定員看那一隊先到而沒有錯誤的，就算是得勝。

注意 地圖的看法，不可預先說明；如說明了，這個遊技的趣旨就失掉了。

十五 辨跡競爭

組織 集合童子軍在一個地方，另外派兩個人到距離稍遠的地方，踏一脚印，（兩個人中只踏一人，不可都踏），此外的童子軍不得窺看，兩個人踏完了就回來，雜在各童子軍中。

方法 評定員發出動令後，除了踏脚印的兩個人以外，都到剛纔兩個人踏脚印的地方去審查。審查完了，就回到原來的地方，和踏脚印的兩個人排

一個圓陣旋行。當旋行的時候，都注意兩個人的脚印，以便認出踏印地方的脚印是誰，舉手報告評定員。評定員以誰先舉手而報告沒有錯誤的就算優勝。

注意 一、踏脚印的人，要擇泥鬆的地方踏着，以便其他的童子軍容易辨認。
二、踏脚印的人，和其他的童子軍排成一個圓陣旋行的時候，兩個人要排在一起，以便舉足的時候，使其他童子軍容易辨認。

十六 傳達口信

組織 分全體童子軍爲兩隊，教他們各傳達口信到百碼遠的地方（以十五個字數爲限）各隊隊伍的分配，可以責成隊長，不過要先把所傳的事情告訴隊長。

方法 聽了評定員的號令，各隊長就跑到第一個人的地方，把評定員囑咐的話，低聲說明。第一個人聽見曉得了，就照這樣告訴第二個人，依這樣的法子，遞傳到末一個人爲止。評定員以那敏捷沒有錯誤的就算是優勝。

十七 隔河傳話

用具 軍旗 鉛筆 紙

組織 把童子軍分立在稍寬的河道兩岸（人數要相同），彼此相對，限在一刻鐘以內，各隊自由想出一件事實，（句數依人數而定，一個人一句）這個事實，自己隊裏各人要記得爛熟，纔可以表演。

方法 聽了開始令，各隊第一個人各把本隊的第一句，用

