

世界游戏大观

英国游戏学会 编

秦 一 等译



天津人民出版社

G899-61
2

世界游戏大观

英国游戏学会 编 秦一 彭宁 杨书 何力 译



天津人民出版社

世界游戏大观

英国游戏学会编

秦一鸾译

*

天津人民出版社出版

(天津市赤峰道130号)

天津新华印刷三厂印刷 新华书店天津发行所发行

*

787×1092毫米 32开本 19.22印张 4插页 394千字

1990年6月第1版 1990年6月第1次印刷

印数: 1—4,350

ISBN 7-201-00487-5/G·181

定 价: 7.80元

序

本书是采撷世界各国游戏之精华，并集教育家、体育家、人类学家、古今游戏收集家的研究成果之大成编定的。编者除了参考了世界各国杂志和书籍外，还拜访了专门的研究所，并到民间广泛搜集，然后进行了精心筛选，使之具有较强的代表性和权威性。因此，这部书堪称世界游戏之大全。

本书收集的游戏约1000种，这些游戏简便易行，所需器材随手可得，很适合少年儿童的特点。这些游戏能为孩子们创造快乐的氛围，使每个参加者体味到运动的喜悦，并可从中认识到游戏对人类智力和体能发展的特殊价值，如健身、培养动作的敏捷性、观察能力和快速反映能力等。

这部书会成为孩子们娱乐的天使，他们会在色彩纷呈的游戏中，增长智慧，健全体魄，熟悉生活，陶冶情操。这部书还将是教师和家长施教育子的好帮手，它会使学校生活更加丰富多彩，会使家庭关系更加美满和谐。

书中游戏符号说明

收入本书的游戏，每种都有一段简略的概述，它说明的意思依次为：

首先出现的阿拉伯数字1—4表示最适合该游戏的年龄：

1……六——八岁

2……九——十一岁

3……十二——十四岁

4……十五岁以上。

B表示适合少男的游戏。

G表示适合少女的游戏。

跟着出现的数字表示参加的人数。如表明该游戏是适合分组对抗还是分团对抗。组，是由2人至10人组成。团则由12人以上组成。

游戏所能达到的目的，如速度和敏捷性等。

最后是游戏所需道具。

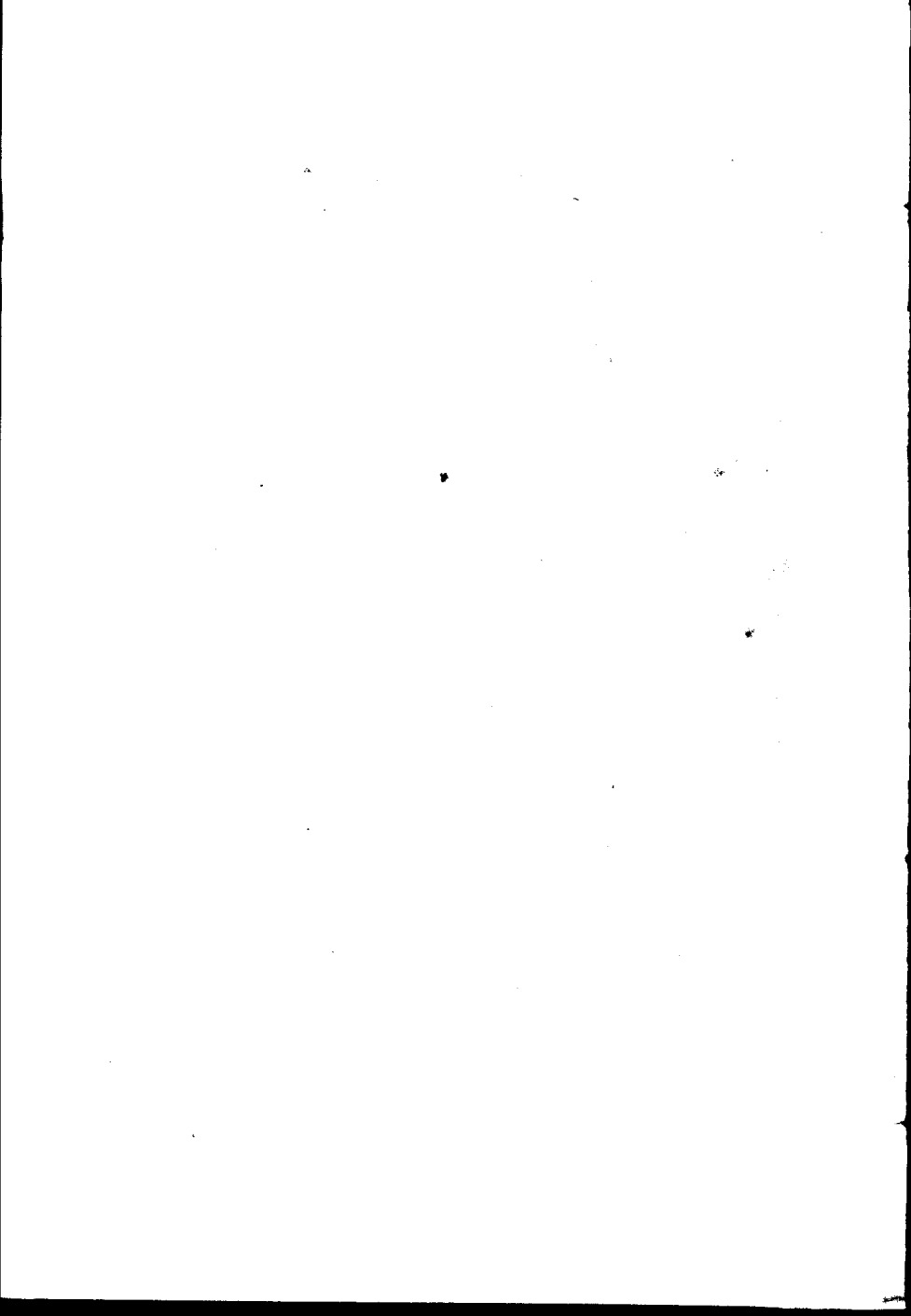
目 录

序

- 一、 室外游戏..... (1)
- 二、 校园游戏..... (109)
- 三、 场馆游戏..... (233)
- 四、 野外游戏..... (459)



一、室外游戏



战斗游戏:

- 1.鞭打敌人 2.驯野马 3.占地盘 4.飞上枝头 5.挣脱
- 6.翻身 7.角力 8.攻占敌阵 9.请君入瓮 10.顶木棍
- 11.西班牙斗牛 12.盲剑客决斗 13.夺石子之战 14.危险地带
- 15.抓人的猴子 16.喊号码 17.攻占要塞 18.探囊取物
- 19.抓俘虏 20.侵略 21.牛郎 22.攻城掠地
- 23.突入敌后 24.夺球 25.部族之战 26.迷你橄榄球战
- 27.直捣黄龙 28.抢球 29.弱肉强食 30.攻城 31.攻占敌阵
- 32.跳马 33.混合跑法 34.滚空瓶 35.袋鼠竞走
- 36.奇特的游戏 37.转圆圈 38.扶棍 39.跳石头 40.青蛙幼儿园
- 41.青蛙竞争 42.骑马队 43.印第安战争 44.中世纪时代
- 45.投球 46.掷球决斗 47.手球决斗 48.迷你手球赛
- 49.计分棒球赛 50.网球大战 51.印第安少女
- 52.时钟高尔夫球 53.小石子接力赛 54.投图腾 55.掷箭
- 56.箭 57.射箭 58.箭的目标 59.飞箭 60.目标轮 61.滚蛋游戏
- 62.弹蛋 63.碰蛋 64.踢棒 65.牛郎鞭球
- 66.守池 67.夺棒 68.松鼠之战 69.捡纸片 70.石头指标
- 71.瞎子投矛 72.瞎子打锅 73.瞎子运水 74.魔毯
- 75.捉迷藏 76.大公鸡 77.测验视力 78.拉毛巾 79.草茎决战
- 80.天国与地狱 81.空罐投石赛

跑步游戏:

82. 传送枯枝 83. 游走乾坤 84. 猴子与石头 85. 猎人与队长 86. 印第安式足球 87. 官兵捉强盗 88. 法网恢恢 89. 军旗争夺战 90. 山中邮差 91. 森林泰山 92. 阿斯底加人的皇帝 93. 猎熊 94. 捕捉越狱者 95. 瞎子警卫 96. 带弓的猎人 97. 岩石上的魔术师 98. 森林内捉迷藏 99. 野狼和猫头鹰 100. 走私集团 101. 背号之战 102. 设置据点 103. 豹 104. 爱斯基摩人的捉迷藏 105. 在场内玩捉迷藏 106. 找布条 107. 黑白双棍 108. 这是什么呢? 109. 汇集数字 110. 淘金 111. 狩猎 112. 寻找钻石 113. 找号码 114. 马亚族金字塔 115. 注解碑文 116. 黑色发报机 117. 会说话的卡片 118. 寻宝路线图 119. 猎狐 120. 秘密记号

其他游戏:

121. 青蛙赛跑 122. 水鬼 123. 爱斯基摩人的决斗 124. 摇晃的目标 125. 岩石上的陀螺 126. 总攻击 127. 投弹 128. 飞越仓库顶 129. 取卡片 130. 骑野牛 131. 摇动的树杆 132. 圆本上的决斗 133. 山中的大将 134. 王城守护者 135. 夏威夷决斗 136. 拉布拉多的弹弓 137. 执行命令 138. 队伍中的罪犯 139. 活动的邮局 140. 货船 141.

穿鞋赛 142.各种竞争 143.现代五项 144.室内排球赛
145.找袋子 146.逃亡者 147.美洲的战士 148.灯塔
149.白卡片 150.黑暗中的痕迹 151.鬼火 152.悄悄进入
圆圈中 153.口香糖 154.攻击要塞 155.寻求回家的道路
156.考验勇气 157.化装游行 158.夜袭 159.捉迷藏
160.身份证 161.跑回浅滩上 162.水中躲球 163.水中骑
马 164.水中抓人 165.运火 166.水中接力赛 167.捞圆
木 168.采珍珠 169.水上决战 170.运水 171.海军
172.船上捉迷藏 173.船上打水战 174.捉鱼 175.猎鲸
176.海盗 177.黑夜里的一条船 178.打雪仗 179.雪柱
180.猎海豹 181.炮塔之战 182.射蜡烛 183.雪人会战
184.流星 185.雪蛇 186.失踪的队员 187.狼群 188.雪
橇接力赛 189.狗拉雪橇 190.危险的滑行 191.追狐狸
192.寻找纸片 193.追踪 194.总部和分部 195.十项竞赛
196.溜冰比赛 197.冰上捉迷藏 198.侦探 199.收集宝石
200.挑选宝石 201.挟球 202.投石比赛 203.瞎子穿鞋

战斗游戏:

将单纯的个人战斗以及复杂的团体战斗配列在游戏中,用以培养青少年的体力和敏捷性。

1. 鞭打敌人

2 / 3 / 4, B / G, 2人

训练敏捷性、观察力

柳枝两根

两个人相对站立，每人手中各持柳枝，相互鞭打对方的脚部。打中一次算一分，不可用手去抓对方的柳枝，但可用手中的柳枝去抵挡，或向两旁躲开。限时两分钟，也可用卷成长条的报纸代替柳枝。

2. 驯野马

3 / 4, B, 2人

训练敏捷性及体力

扮野马的人蹲着，用双手撑在膝盖上，另一人骑在上面，双手攀在马肩上。骑士的双脚切莫触及马体，双膝打弯向后伸。野马开始晃动，想把骑士甩到地上，骑士则紧紧抱住马肩，也想用身体压倒野马。如果野马被压倒就算骑士获胜，反之，骑士被甩下来就算野马获胜。

稍稍休息之后，双方对调，再开另一回合的比赛，经过两个回合，还是一比一平手，就要比较哪一方在马背上的时间长短来计算胜负。

除了两个人玩的“驯野马”之外，还有一种三个人玩的“踢野马”游戏。由两个人扮野马，一个蹲着当“马头”，另一个在后面将双手放在“马头”的腰部，扮作“马尾”。第三个则骑在马背上当“骑士”，骑士如被马后脚踢到就算

输，因为为避免被踢到，骑士可在马背上闪转腾挪，骑士如不被野马甩下就算赢。

3. 占地盘

3 / 4, B, 2人

训练体力、敏捷性

球一个

在草地上画一个直径一公尺的圆圈，中央站立的一个人是“守方”，圈外五公尺处也站着一个人，手中持球，等信号一发，立刻带球跑圆圈，企图将球放在圈中央，限时一分钟。守方在圈内尽量阻止对方进来，可用绊倒法或其它方式击退对方，如果对方将球放在圈中央，就算胜。1分钟一个回合，休息片刻，互相对换，然后继续第二回合的游戏。

4. 飞上枝头

2 / 3 / 4, B / G, 2人

训练体力、敏捷性

先找好一棵矮树，四周无障碍物，小孩可摸到树枝，矮树下站两个人，信号一发，一人就跳上去摸树枝，另一人就阻止他碰树枝，评判员计时，最先碰到树枝者为胜。

5. 挣脱

2 / 3 / 4, B / G, 2人

训练体力、敏捷性

跑表一只

此游戏完全以一种斗智的形式进行。一人以下列五种方式来压制对方，被压制者如在20秒之内挣脱则获胜。双方休息片刻后再互换位置。攻击方式如下：

- ①握住对方的两脚。
- ②握住对方的双手。
- ③由背后抱住对方的腰部。
- ④由前面抱住对方的腰部。
- ⑤由背后抵住对方的双手。

6. 翻身

2 / 3 / 4, B / G, 2人

训练体力、敏捷性

跑表一只

一个人仰卧，另一人趴在其上，裁判员按跑表计时，双方在地上翻滚，翻上来的人获胜。

7. 角力

2 / 3 / 4, B, 2人

训练体力、敏捷性

跑表一只

二人相对而立，等裁判叫“开始”后，首先将双方的背压到地上者获胜（见图）。又可变成另外两种方式。

一种是：一人攻，其他人守，攻者必须在一定时间内制服对方。

另一种是：两人彼此轮流攻击，即一人攻过之后就轮到

对方攻击，双方攻击机会均等。



8. 攻占敌阵

2 / 3 / 4, B, 2 人

训练速度、体力、敏捷性

跑表一只

在地上画一条 3 公尺长的直线，并在距离其侧 6 公尺的位置也画一条等长的平行直线。一人攻另一人守。双方先站在中央，信号一发，攻方立即跑向对方线上，在 30 秒内进击，进一次得 1 分。守方要阻止对方的侵入。攻入者得 5 分，然后攻守互换。

9. 请君入瓮

2 / 3 / 4, B, 2 人

训练体力、敏捷性

跑表一只

两人隔着 2 公尺距离对立，号令一下，双方开始战斗，首先将对方拉入己方圈内者获胜，限时 1 分钟。

10. 顶木棍

2 / 3 / 4, B / G, 2 人

训练体力

一根 3 公尺木棍、跑表一只

准备一根长约 3 公尺的木棍，在木棍中央绑一条白布，每隔 1 公尺画上一条白线。两人站在木棍中央处，号令一下，双方各项在木棍一端，30秒内，视木棍中央的白布位置而定胜负。

11. 西班牙斗牛

3 / 4, B, 2 人

毛毯两床

在地上画一个直径 4 公尺的圆圈，选出两个体格健壮者，每人手持捆成棍状的毛毯，二人背对背而立，等信号一发，开始战斗，棍状毛毯可当武器，也可作防御工具。可打肩部，但不能打头部，首先打中对方肩部的人获胜。

12. 盲剑客决斗

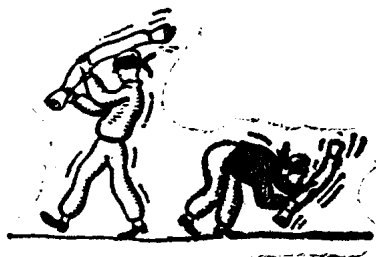
2 / 3 / 4, B / G, 2 人

训练敏捷性、方向感、勇气

毛毯两条、围巾两条

二人用布蒙上眼睛，坐在围巾上面，每人各持一棒状毛毯，信号一发，开始对打。由于双方都蒙着眼睛，故动作小心翼翼，只靠听力接触对方，判断出有动静即用毛毯挥打对

方。这种游戏十分有趣，动作滑稽，令人捧腹，限时3分钟，由裁判决定胜负。



13. 夺石子之战

2 / 3 / 4, B, 2—10人

训练敏捷性、体力

石子

该游戏源于马来西亚。裁判将游戏人分为两人一组，各组之间体力相当。防御的一方用粉笔画出一个直径1公尺的圆圈，将滑石放在中央，防守者可坐在石头上对付对方的夺石攻击。当攻者从圈内抢出石头并大喊“我拿到了”，游戏就结束，裁判员做好记录。

防守者可在规定的范围内绊倒对方，也可用脚踩住石头，但不能把手压在石头上。攻击者可以使用任何方式夺取石头。

14. 危险地带

2 / 3, B / G, 10—30人

训练速度、敏捷性、体力