

全球多元智能游戏

[西] 何塞普·阿约 / 著 史大胜 / 译



室外游戏

挖掘好奇心
充分活动身体
锻炼协调能力
和反应能力

适合 3 ~ 8 岁

 同心出版社



全球多元 智能游戏

室外游戏



 同心出版社

图书在版编目(CIP)数据

全球多元智能游戏·室外游戏/(西)何塞普·阿约著;史大胜译.
北京:同心出版社,2005
ISBN 7-80716-131-0

I.全... II.①何...②史... III.游戏课—学前教育—教学参考资料 IV.G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第063593号

著作权合同登记
图字:01-2005-4121号

Original Title:The Big Book of Games

Text:Josep M. Allué

Illustrator:Luis Filella Gloria García

© Original Edition: PARRAMON EDICIONES,S.A Barcelona, España

World Rights Reserved.

© Copyright of This Edition: Beijing Oriental Dragon Culture Development Ltd.

全球多元智能游戏·室外游戏

出版发行	同心出版社
出版人	刘霆昭
地址	北京市建国门内大街20号
邮编	100734
电话	(010) 65298603 65298663
E-mail	txcbszbs@bjd.com.cn
印刷	北京画中画印刷有限公司
经销	各地新华书店
版次	2005年10月第1版 2005年10月第1次印刷
开本	889×1194 1/16
总印张	48
总字数	270千字
印数	1-5 000册
定价	180.00元(全套12册)

同心版图书 版权所有 侵权必究

前言



游戏是小朋友们喜闻乐见的一项活动，它不仅可以启发小朋友的智慧，还能使小朋友快乐地成长。此外，小朋友们从游戏中感受到小伙伴、老师和亲人的爱，可以促使他们形成健全的人格。

本书共包括 81 个室外游戏，这些游戏适用于 3 岁以上的小朋友，所有游戏都可以随时随地进行。教育者可以根据实际情况灵活开展游戏，既可以选择坐着就可以开展的静态游戏，也可以选择能让小朋友奔跑跳跃的动态游戏，还可以开展一些娱乐性较强的游戏，让小朋友发挥其独特的表达能力及幽默感，创造温馨的同乐时光。此外，教育者也可以以这些游戏为基础，延伸、创造出更多的、更符合小朋友实际情况的个性化游戏。

为了便于教育者正确开展游戏，我们在每一个游戏中都标注了引导语以及开展游戏的一些具体说明，如：游戏人数、游戏时间及准备教具（大部分的游戏即使不准备道具也可以进行），且大部分游戏都配合了相应的图画，便于读者参阅。

相信您可以从本书中获得更方便、更实用的指导，从而在您和小朋友之间建立良好的亲子关系或师生关系！

目录 CONTENTS

选角游戏.....1

- 盲人点兵.....2 奇数偶数大挑战.....3
掷石子.....2 让你猜一猜.....4
剪刀、石头、布.....3 包包裹.....4

搜寻游戏.....5

- 躲猫猫.....6 藏粉笔.....9
沙丁鱼挤挤乐.....7 救援行动.....10
以静制动.....7 踢罐子.....11
侦察机.....8 捉狐狸.....12
动物寻亲.....9

追逐游戏.....13

- 跟屁虫.....14 小心毒蛇!.....20
踩尾巴.....14 连环追逐战.....21
纠缠不清.....15 该停就停!.....21
摆脱“跟屁虫”.....16 千里追逐一线牵.....22
隐身术.....16 群蛇大战.....22
请你跟我这样做.....17 欢迎新朋友.....23
踩影子.....17 跳马追逐战.....24
蜘蛛精.....18 大头狗.....24
猫鼠大战.....18 救援行动.....25
伸缩蟒蛇.....19 传球追追乐.....25
小心恶魔!.....19 潜水艇大战.....26
警察捉小偷.....20

反应游戏.....27

- 大猩猩.....28 集体绳子.....29
失火了.....28 此球危险.....30
一、二、三，敲墙壁.....31
.....29 跳马游戏.....31
传球竞走.....31

- 抢手帕.....32 越狱行动.....35
大白鲨.....33 传球赛.....35
中途拦截.....33 骑马打仗.....36
抛接球大赛.....34 围城.....36

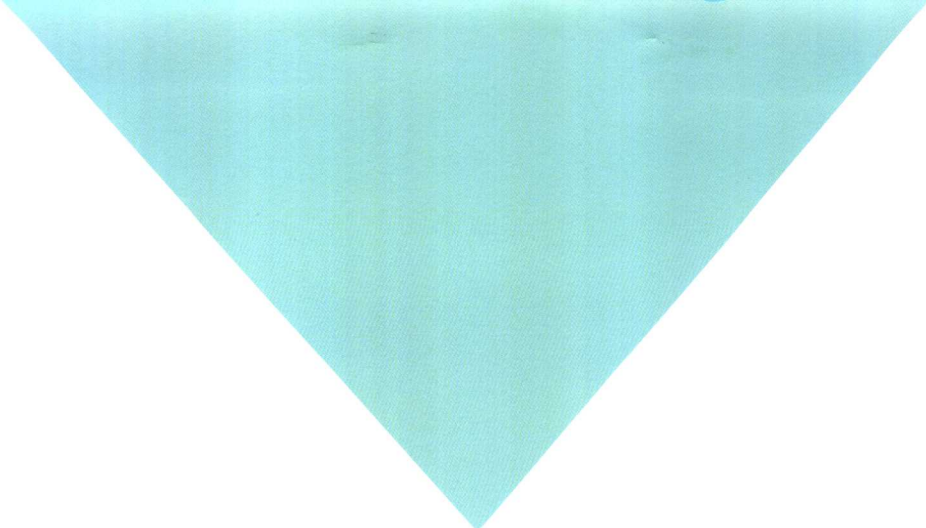
大型游戏.....37

- 森林历险记.....38 单挑.....44
粉笔大战.....39 闯关游戏.....45
清凉一夏.....40 小老鼠与大灰狼.....46
基地保卫战.....41 秘密情报.....47
守夜人.....42 神秘小径.....48
暗夜奇袭.....43

游园会游戏.....49

- 投币比赛.....50 灭火行动.....55
给气球刮胡子.....50 马蹄铁扣扣乐.....56
丢丢乐.....51 丁丁当.....56
恐怖箱.....51 跳跳豆.....57
掷环游戏.....52 泡棉迷宫.....58
瞄准金字塔.....52 欢乐跳跳球.....59
钓鱼游戏.....53 枕头大战.....59
投球入洞.....54 溜冰场.....60
铅笔垂吊赛.....55





选角游戏

选角游戏可帮助小朋友进行游戏前的分组，

决定计数的最高目标，

决定何时开始主要的游戏，

也可以选择由哪一位小朋友开始游戏。

您可以使用本节提供的小游戏，

轻松迅速地为主游戏做好准备。

盲人点兵

此游戏可以迅速且随机地将小朋友分成两组或两个以上的小组。

游戏时间：约 2 分钟

游戏人数：7 人以上

准备道具：无

1 先从小朋友中任选两位小朋友作为两个不同小组的组长，如“小雅”与“小克”。

2 其中一位小朋友把自己的双眼蒙住，其他的小朋友从他（她）身边走过时，拍拍他（她）的肩膀。被蒙住双眼的小朋友每次被拍一下肩膀后，要立刻喊出“小雅”或“小克”来决定拍他（她）肩膀的小朋友是归属于“小雅”那组还是“小克”那组。

3 随着游戏的进行，还没被分组的小朋友的人数会越来越少，其中一位小朋友此时要提醒被蒙住双眼的小朋友每组还差几名成员，就可以达到人数平衡，例如：“小雅那组还差两个组员，而小克那组只差一个。”

掷石子

此游戏可以帮助小朋友迅速选出一位来当组长或决定主游戏由哪位小朋友开始。

游戏时间：约 2 分钟

游戏人数：2 人以上

准备道具：小石子（数目跟人数相同）、粉笔

1 先在地上用粉笔画出两条线，两条线彼此相距约 3 米远；每位小朋友都准备好一个小石子，手持着石子站在其中一条线的后面。如果身边没有粉笔，也可以站在距离墙壁约 3 米的地方，面对墙壁站着，以墙壁作为游戏的基准线。

2 每位小朋友轮流丢掷石子，尽量把石子掷到最接近基准线，或最接近墙壁的地方；石子若因墙壁而反弹回来，则以落地的位置为准。

3 能将石子掷到最接近基准线的小朋友，主游戏就由他（她）开始。



剪刀、石头、布

这是最常见的一种游戏，它风行于世界各地，有不同名称，用于决定主游戏从谁开始以及参加的人选。

游戏时间：约2分钟

游戏人数：2人

准备道具：无

1 请两位小朋友面对面地站着，各自将其中一只手藏在背后，并开始一起喊：“1、2、3，剪刀、石头、布。”

2 说完后，两位小朋友便立刻把藏在身后的那只手伸到前面来，做出“剪刀”“石头”或“布”三种手势中的一种：紧握的拳头代表“石头”；食指与中指伸直，其他的手指握在一起代表“剪刀”；而五指伸直张开代表“布”。

3 “布”能战胜“石头”是因为“布”能把“石头”包裹起来；“石头”可以击败“剪刀”是因为“石头”可以把“剪刀”砸坏；“剪刀”可以赢过“布”是因为“剪刀”可剪断“布”。小朋友如不熟悉规则，相关动作可以模仿别人。如果双方都出同一手势，则表示平手，必须重做一次。

4 在规定游戏次数中能先赢对方3次的小朋友即取得胜利，主游戏由他（她）开始。



奇数偶数大挑战

此游戏能在极短的时间内决定主游戏由谁开始。

游戏时间：约2分钟

游戏人数：2人

准备道具：无

1 在游戏开始前，先请一位小朋友选择“奇数”，另一位小朋友则选择“偶数”。

2 双方各把自己一只手放在身后，从1数到3后，同时伸出手，并用手指比画出1至5之间的任何一个数字。

3 把两位小朋友所比画出的数字加起来，如果数字之和是奇数，则选择奇数的小朋友获胜，反之则选择偶数的小朋友获胜。可重复进行游戏，直到有人获胜3次，当然也可一次决出胜负。

让你猜一猜

此游戏可事先设定猜的次数，再进行游戏，在规定次数内最先猜对的人可选为主游戏的主角。

游戏时间：约 2 分钟

游戏人数：不限，但应为偶数

准备道具：无

1 小朋友两两一组，第一位小朋友转过身去，另一位小朋友则用双手中的任何一个手指轻碰一下对方的背部，然后第一位小朋友喊“停”。

2 然后，第一位小朋友再次转过身来，刚才用手指触碰他（她）后背的小朋友双手交叉摆放，10 个手指展开，如图所示。

3 第一位小朋友用手触碰对方手指，试着猜测刚才对方用哪个手指触碰自己的后背。谁最先在规定次数内猜对，谁就成为主游戏的主角。或采取猜对记分的方法，得分多者为胜。



包包裹

在参加游戏人数较多时，这个有趣的游戏可以帮助我们进行分组。

游戏时间：约 10 分钟

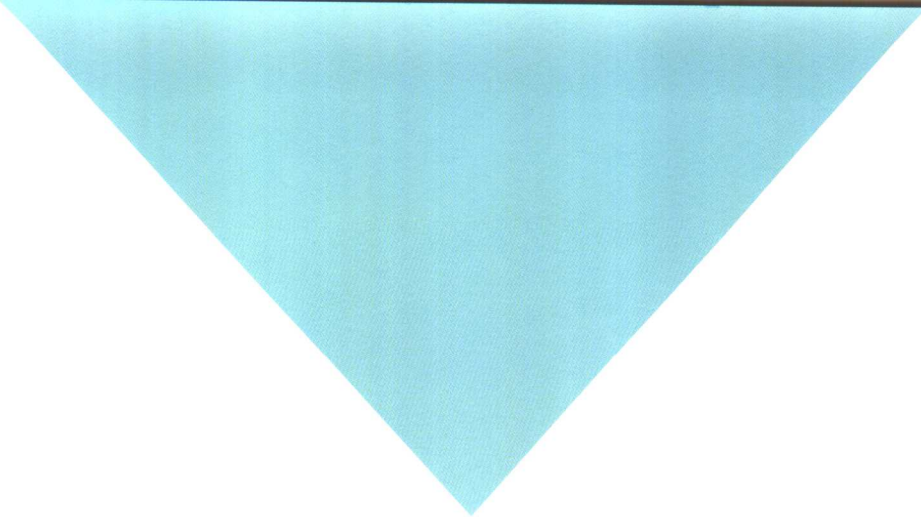
游戏人数：8 人以上

准备道具：无

1 先从小朋友中选出一位“司令官”，“司令官”同时也要参与整个游戏过程。把每位小朋友当成一个小包裹，而“司令官”通过喊不同的口令，例如：“3 小包为 1 大包”，来进行分组。

2 听到口令后，所有小朋友，自动分成三人一组，手牵着手站好。

3 如果想将小朋友分成两组，“司令官”可根据所有小朋友人数的一半来作为口令中的数字。



搜寻游戏

宽敞的户外空间为我们提供了各种藏身的机会，

公园、森林等地都是理想的地点，

这些紧张、刺激的搜寻游戏，

不仅能激发小朋友的好奇心，

还能培养他们的观察力和训练藏身的技巧。

只要确定好游戏区域，

小朋友就可以享受搜寻游戏所提供的无穷乐趣。

躲猫猫

此游戏是搜寻游戏中最有知名度的一种,且游戏紧张、刺激,非常吸引小朋友。

游戏时间: 约 10 分钟

游戏人数: 5 人以上

准备道具: 无

6 **1** 先做一个选择游戏, 从小朋友中选出一位扮“侦探”。再找一个地方作为“家”, 例如一棵树、一根柱子或一面墙。游戏开始后, “侦探”要站在“家”的前面, 并用双手蒙住眼睛数到 30 (数字可事先决定, 并通知大家)。

2 当“侦探”开始数数时, 其他小朋友必须利用这段时间散开, 各自找地方躲起来。“侦探”在数数时除了遇到 10、20 要大喊出来外, 其他的数字可以在心里数; 此外, 在倒数计时时, 大声宣布最后 5 个数字, 以提醒尚未躲好的小朋友加快动作。

3 “侦探”在数完数后, 开始寻找躲起来的小朋友, 一旦发现任何一位小朋友, “侦探”就要赶快回到“家”的位置上, 用手摸一下“家”, 喊出这位小朋友的名字, 如: “1、2、3, 小明!” 而被喊到名字的小朋友则立刻出局。

4 但如果被发现的小朋友跑回“家”的速度比“侦探”还快, 而且在碰触到“家”时还大喊: “到家了”, 即表示他已安全抵达, 没有出局的危险。

5 如果“侦探”发现小朋友时却喊不出这位小朋友的名字或喊错名字, 这位小朋友就要宣布“全不算”。游戏重新开始, 再来一次。



沙丁鱼挤挤乐

此游戏需要一位小朋友躲藏起来，其他小朋友一起出动搜寻，有异于一般的搜寻游戏。

游戏时间：约 10 分钟

游戏人数：6 人以上

准备道具：无

1 先从小朋友中选出一位来扮演“沙丁鱼”，其他小朋友必须用手将双眼蒙住，开始数事先决定好的数，好让“沙丁鱼”趁机躲起来。

2 数完之后，“沙丁鱼”已经躲藏好了，所有小朋友即分散开来四处寻找“沙丁鱼”。

3 当任何一位小朋友发现“沙丁鱼”后，就必须和“沙丁鱼”躲在一起，且要尽量躲得隐蔽。



4 当所有的小朋友都变成“沙丁鱼”后，游戏就算结束；第一位发现沙丁鱼的小朋友则可以在下一次的游戏中扮演“沙丁鱼”。

以静制动

此游戏可使小朋友迅速安静下来，蹑手蹑脚地进行游戏。

游戏时间：约 10 分钟

游戏人数：3 人以上

准备道具：眼罩和一些晃动即会发出声响的小物品，如铃铛等

1 先从小朋友中选出一位来扮演“国王”。请“国王”坐在地上，用眼罩将他的双眼蒙住。在“国王”的身后摆放一些当做“宝藏”的小物品。其他小朋友则坐在与“国王”距离不远的前方。

2 每一位小朋友轮流去偷“国王”的宝藏，要不声不响地进行，并悄悄地把“宝藏”带回自己的位置上。



3 “国王”如果听到响声，手立即朝发出声音的方向指去。如果当时那个方向恰巧有人，那么那位企图偷“宝藏”的小朋友就要重新回到自己的位置坐好。

4 如果 5 分钟过去后，没有人能成功地偷到“宝藏”，则“国王”获胜。

侦察机

此游戏会随着活动的进行，难度和趣味性逐渐提高。

游戏时间：30 分钟

游戏人数：6 人以上

准备道具：无



1 先从小朋友中选出一位来担任“侦察机”。这位小朋友要双臂伸展，双眼紧闭，其他小朋友紧挨着他（她）站着。

2 “侦察机”开始倒数计时后，其他小朋友则分散跑开，并找地方躲起来。

3 “侦察机”从 20 开始倒数，数到 0 之后才能将眼睛睁开，在原地搜寻小朋友，且最多只能往前后左右各移动 3 步，以观察四周是否有小朋友的踪影。“侦察机”喊出被发现的小朋友的名字后，那位小朋友就被淘汰出局。

4 如果“侦察机”无法找到所有小朋友，便可大喊：“集合。”未被发现的小朋友要立刻跑回到“侦察机”身边。重新开始游戏，但这一次要从 19 开始倒数。以此类推，小朋友的躲藏时间会一次比一次少。



动物寻亲

在这个有趣的搜寻游戏中，小朋友装扮成动物，根据动物的声音，辨别自己的同类。

游戏时间：10 分钟

游戏人数：16 人以上

准备道具：为每位小朋友准备 1 个眼罩

1 带领做游戏的老师分别在每位小朋友的耳边悄悄告诉他们各自扮演的动物及应模仿的叫声，例如，“小猫喵喵叫或青蛙呱呱叫”。每一种动物由两位小朋友作代表。

2 所有小朋友都戴上眼罩后开始游戏，当老师说“开始”后，小朋友就要模仿自己所代表的动物发出叫声，声音越大越好。

3 小朋友一边模仿动物的叫声，一边根据相同的叫声，来辨别“同类”。一旦找到自己的“同类”后，两位小朋友就要双双退到一边替其他小朋友加油。

4 游戏一直进行到所有小朋友都找到自己的“同类”为止。此外也可以事先约定用不同的动作代表不同的动物，用触摸（握手、摸一下头）来代替听声音的方式进行游戏。

藏粉笔

此游戏结合搜寻与追逐，相当紧张刺激。

游戏时间：10 分钟

游戏人数：5 人以上

准备道具：1 支长粉笔

1 请小朋友决定“基地”的位置，并在“基地”集合；再请一位小朋友离开“基地”，将粉笔藏好后回到“基地”。

2 粉笔藏好后，其他小朋友便开始出发寻找粉笔。如果小朋友离粉笔的位置越来越近，藏粉笔的小朋友就大喊“近了”；如果越来越远，就喊“远了”。

3 找到粉笔的小朋友可以追其他小朋友并回到“基地”，用粉笔在他们身上做记号。其他小朋友要尽快跑回“基地”，如果被做了记号就要“出局”。

4 找到粉笔的小朋友在下一轮当藏粉笔者。



救援行动

小朋友在游戏中要保持安静与迅速的原则，就像真的救援行动一样，使游戏更为逼真、有趣。

游戏时间：约 30 分钟

游戏人数：10 人以上

准备道具：眼罩，其数量是人数的一半

1 将所有小朋友分为两组，一组为“城堡守卫队”，一组是“搜救队”。从“搜救队”的队员中再选一位小朋友充当“人质”。

2 在地上画一个圆圈当做囚禁“人质”的城堡，请“人质”站在圈内；“城堡守卫”则要戴上眼罩，站在城堡的周围。守卫彼此之间保持适当距离，使得双臂伸开时不会碰到他人。

3 “搜救队”的队员必须穿过守卫的防护线，解救“人质”。在救人时，碰“人质”一下代表解救成功，之后要带“人质”穿过防护线。

4 守卫必须仔细倾听身边任何风吹草动，这样就能碰到“搜救队”队员。守卫们可移动胳膊或身体来触摸“搜救队”队员，但是双脚绝对不能移动。

5 如果“搜救队”的队员被守卫碰到，就必须回到起点，重新展开救援行动；如果在和“人质”一起逃跑的过程中，“搜救队”队员被守卫用胳膊或身体碰到，则两人都成为“人质”。一旦“搜救队”队员被守卫碰到的次数超过 3 次，就被淘汰出局。



踢罐子

此游戏的有趣之处在于，只要有一个小朋友的动作够快，便可拯救其他小朋友，并成为游戏中的英雄。

游戏时间：30 分钟

游戏人数：5 人以上

准备道具：一个空罐或任何其他可以被踢来踢去的物品（但不可以是球）、粉笔

1 首先，挑选一位小朋友，其任务是寻找其他小朋友。接着，这位小朋友在地上画一个圆圈，并把空罐或其他可被踢来踢去的物品放在圆圈内。

2 请找人的小朋友站在空罐旁边，背对着所有小朋友。某一位小朋友用力将罐子踢走。当找人的小朋友跑去捡空罐时，其他小朋友便要趁机找地方躲起来。

3 找人的小朋友拿起空罐后要将空罐重新放置在圆圈内，然后大喊：“50-50 来了，”接着开始四处寻找其他小朋友的藏身之处，但尽量不要离开空罐太远，以免遭到“反击”。

4 当找人的小朋友发现了某一位小朋友时，就要大喊这位小朋友的名字。比如“50-50 小明”。被叫到名字的小朋友立刻出局，并且要进到圆圈内的空罐旁等候处理。

5 没被叫到名字的小朋友可趁着找人的小朋友不注意的时候，进行“反击”，把罐子再一次踢走；如果成功“反击”，所有的小朋友都重新躲藏起来，游戏从头再来一次。



捉狐狸

此游戏极适合在野外郊游时进行。

游戏时间：30 分钟

游戏人数：5 人以上

准备道具：哨子

1 先利用抽签方式或本书前面介绍的某一种“选角游戏”，选出一位小朋友来扮演“狐狸”。

2 “狐狸”要找一个隐蔽的地方躲起来，例如树林间或草丛里，而其他小朋友则要在“基地”等候。

3 当“狐狸”认为自己已经隐藏好了，就可以吹 3 声哨子，让其他小朋友开始顺着声音进行搜寻。

4 只要没有被搜寻到，“狐狸”就要每隔一阵子就吹一声哨子，向其他小朋友暗示自己躲藏的位置。

5 为了提高搜寻的难度，当发现搜寻者逐渐靠近自己时，“狐狸”可以变换自己的藏身之地；如果自己被发现，也可以赶快逃到另一个地方躲起来。

6 最先“捉”到“狐狸”的小朋友为胜利者。这位小朋友在下一局游戏中当“狐狸”。

