

中外儿童游戏

141



青枝 冬雪 编
海潮出版社

中外儿童游戏141

青枝 冬雪 编

海 潮 出 版 社

1991年·北京

中外儿童游戏141

青枝 冬雪 编

海潮出版社出版

(北京市西三环中路19号 邮政编码100841)

新华书店北京发行所发行

北京市通县永乐印刷厂印刷

787×1092 1/32 4 印张 100千字

1991年4月第一版 1991年4月第一次印刷

ISBN 7-80054-190-8/G·61 定价: 2.20元

目 录

迅速站队.....	(1)
猫捉麻雀.....	(1)
鸡蛋、瓜子、核桃.....	(2)
捕鼠器.....	(3)
矮人和高人.....	(4)
猫来了.....	(5)
马车脱逃.....	(7)
猫头鹰.....	(8)
散步去吧.....	(10)
菜园里的兔.....	(10)
青蛙和鸳鸯.....	(11)
拍人的人.....	(11)
四面投球.....	(12)
双脚离地.....	(13)
寻找东西.....	(13)
抢空.....	(13)
没有窝的兔.....	(14)
两个“冷”.....	(16)
针、线和结.....	(18)
夜警.....	(18)
请模仿我的动作.....	(19)

你猜是谁·····	(20)
传球·····	(20)
鸟和鸟笼·····	(21)
鲫鱼和梭鱼·····	(23)
鱼钩·····	(26)
和我握手吧·····	(27)
传球比赛·····	(28)
传球过头·····	(28)
腿下传球·····	(29)
腋下传旗·····	(30)
复式传球·····	(30)
顺着圆圈传球赛·····	(30)
昼和夜·····	(32)
乌鸦和老鹰·····	(34)
持旗接力赛·····	(34)
跳绳接力赛·····	(35)
运球·····	(36)
警卫员和侦察员·····	(37)
白熊·····	(38)
挑战·····	(39)
闻声而往·····	(42)
看谁能接近目标·····	(42)
掷雪球·····	(43)
迷途·····	(44)
日和夜·····	(46)
弹球·····	(38)

猎人和野鸭·····	(49)
拉圈·····	(50)
保卫堡垒·····	(50)
大渔网·····	(52)
狐和兔·····	(53)
接力赛跑·····	(53)
种土豆接力赛跑·····	(54)
越障接力赛跑·····	(55)
懂音乐的蛇·····	(55)
狙击兵·····	(57)
狐狸·····	(59)
儿童队球·····	(60)
冲锋陷阵·····	(60)
堡垒战·····	(61)
微风·····	(62)
魔冠·····	(64)
角力·····	(65)
摔交·····	(66)
搏斗·····	(67)
球战·····	(67)
夺战壕·····	(68)
骑兵作战·····	(68)
偷旗·····	(69)
打鸭子·····	(69)
夺棍·····	(70)
看哪队打得快·····	(70)

环游世界.....	(71)
越圈而逃.....	(72)
调换号码.....	(72)
按着信号运动.....	(73)
沿圆圈前进.....	(73)
一起一伏.....	(74)
链子.....	(75)
带号码的射手.....	(75)
蜜蜂.....	(76)
幸福的打击.....	(77)
毛毛虫赛跑.....	(78)
白刃战.....	(78)
苍蝇.....	(79)
收木柱.....	(81)
投球接球.....	(81)
圈越小分越多.....	(83)
越障竞走.....	(83)
猴蟹竞走.....	(84)
驿站.....	(85)
顺圈接力赛跑.....	(86)
跳背游戏.....	(86)
支旗竞走.....	(87)
翻过来.....	(88)
跳棒接力赛跑.....	(89)
曲线接力赛跑.....	(89)
袋鼠之跳.....	(90)

蜈蚣竞走	(90)
送信	(91)
过桥	(92)
会不会飞	(92)
盖大楼	(93)
兔子和狐狸	(94)
老虎和老鹰	(95)
龙头咬龙尾	(95)
斗鸡	(96)
打小鸡	(97)
骑马打仗	(97)
算得快	(98)
划船赛	(99)
过河	(99)
石头、剪子、布	(100)
通过雷区	(101)
踩脚印	(101)
看号比赛	(102)
蒙目追声	(103)
采集标本	(103)
投得准，走得快	(104)
三人五足	(105)
看谁站得稳	(106)
横拔河	(106)
抓木柱	(107)
夺球	(107)

拨人.....	(108)
跳跑“8”字.....	(108)
连锁反应.....	(109)
投接沙包.....	(110)
击球.....	(110)
许动不许动.....	(111)
球追球.....	(111)
活动篮筐.....	(112)
踢球过网.....	(112)
雪战.....	(113)
秘密联络信.....	(114)
迅速看装.....	(114)
军旗战.....	(115)
攻营夺旗.....	(116)
保卫边防.....	(116)
冲过封锁线.....	(117)
跟踪.....	(118)

迅 速 站 队

准备：把所有参加游戏的人分成两组，每组人站成一路纵队，两队平行，两队之间的距离为2—3米。每个人都把两手搭在前边一人的肩上。

游戏：老师发出游戏开始的信号后，所有的人四散跑开；老师发出第二次信号后，各组人员应立即站成原来的队形，并把手再放于前边一人的肩上。游戏结果是：先站好队的组得胜，站队慢的队失败。

提示：游戏准备时，各组可站成各种各样的队形，如横队、纵队、圆圈等；也可以做各种各样的手势，如两手搭肩或双手和隔着一个人的左右两个人的手握起来，或和邻近的人，把手拎起来，等等。当学生四散跑开时，可让学生们唱歌曲，或跳舞。

猫 捉 麻 雀

准备：在地上画一个4—6步的圆圈。从参加游戏的人中选出一个人当“猫”。“猫”在圆圈当中蹲着。其余的人都当“麻雀”，站在圆圈之外。

游戏：“麻雀”开始由圈外向圈里、由圈里向圈外地跳进跳出，而“猫”则跳起来去捕捉没有来得及从圈里向圈外跳出的“麻雀”。被“猫”捕捉到的“麻雀”就靠近麻雀坐下。

接着，游戏继续进行。被捕捉到的“麻雀”都靠近“猫”

坐下。当“猫”捕捉到四五个“麻雀”之后，就从未被捕捉到的“麻雀”中选出一个新“猫”来。然后，游戏重新开始。

规则：（1）“猫”只能在圆圈内捕捉“麻雀”；（2）“麻雀”只能根据预先规定用一只脚或两只脚跳动，不许走，更不许跑，否则就算被“猫”捕捉到了，要走到“猫”旁边坐下。

提示：这种游戏可作为体育课的一项内容，这是因为，这种游戏对身体的生理有很大益处。老师（或游戏的组织者）应当注意的是，如何才能使“麻雀”们活跃起来。在游戏时，被捕到的“麻雀”也可以不坐在“猫”旁边，可以蹲着，可以站着，也可以站在游戏群之外。游戏结束时，凡没有被捕捉到的“麻雀”都是优秀的“麻雀”。

鸡蛋、瓜子、核桃

准备：把参加游戏的人分成几组，每组3个人。每组中的3个人分别是“鸡蛋”、“瓜子”、“核桃”。“鸡蛋”、“瓜子”、“核桃”各有固定的位置。此外，还有一个人没有位置。

游戏：老师发出“鸡蛋”、“瓜子”或“核桃”的口令时，同类的东西之间任意交换位置，也就是说，鸡蛋和鸡蛋互换位置，瓜子和瓜子互换位置……。当它们任何一种东西相互交换位置时，没有位置的那个人可乘机侵占任何一个暂时空着的位置（原来的人已离开自己的位置，而想来占领这个位置的人还没有进入的时候）。他侵占成功了，他就和这

位置上原有的人互换角色和名称。

捕 鼠 器

准备：把参加游戏的人分成两组，一组站成一个圆圈，表示“捕鼠器”；另一组的人当老鼠，散布在圆圈之外。

游戏：当“捕鼠器”的人手拉着手，开始走圆圈，并唱诵如下词语：

老鼠，老鼠，真讨厌！
不做工，白吃饭。
见什么，咬什么，
见什么，吃什么，
爬到各处去闯祸。
侵略者，狗东西，
我们就要捉住你。
到处装上了捕鼠器，
看你逃到哪里去！

唱诵完，充当“捕鼠器”的学生们站住位，把互相拉着的手举起来。“老鼠”们便从“捕鼠器”底下跑过去。当老师（或游戏的组织者）发出“拍手”的信号时，站成圈的人们就立即蹲下，并且把手放低，“捕鼠器”即行合闭。

被扣在“捕鼠器”里没有跑得出来的那些学生就算被捕住了。被捕的人即加入圆圈队中，充当“捕鼠器”。

把所有的“老鼠”捕净之后，游戏即结束。此后再开始游戏时，要重换角色。

规则：（1）只有老师（或游戏的组织者）“拍手”时，

站成圈的人才能将互相拉着的手放低。(2)在“捕鼠器”合闭之后，被扣在圈里的人不许从互相拉着的手底下向外爬，或撕破“捕鼠器”——圆圈。

提示：游戏刚开始时，充当“捕鼠器”的儿童所唱诵的话，应事先念熟、背诵。在游戏时老师（或组织者）应特别注意的是：当“老鼠”们正在“捕鼠器”底下跑过时，要适时地发出合闭“捕鼠器”的信号。有时，“老鼠”们很怕从“捕鼠器”底下跑过，在这种情况下，老师（或组织者）就要鼓励他们，使他们活跃起来，否则，这种游戏就没有意思了。

矮 人 和 高 人

准备：参加游戏的儿童站成一个圆圈。老师（或其他组织者）对儿童们说：“假如我说‘高人’，你们就应当都用脚尖站立，双手向上举；假如我说‘矮人’，你们就应当蹲下，双手向前伸。”老师（或其他组织者）交待清楚后，让儿童们练习一会儿。

游戏：老师（或其他组织者）发出“矮人”或“高人”的口令时，站成圆圈的儿童应随口令做出相应的动作。但有时老师（或其他组织者）的动作故意与自己所发的口令相反。例如，发出“高人”的口令，但自己却蹲下。儿童们不应受老师（或组织者）动作的影响，用脚尖站还是蹲下，完全由老师（或组织者）的口令而定。如果有人做错了，或仿照老师（或组织者）的动作而做了，那么这人就输了。输的儿童应当受罚，如唱歌、跳舞、猜谜语、绕口令等。

提示：开展这项游戏的时候，老师（或其他组织者）随时都处于领导地位。如果把这项游戏安排在体育课上，那最好一上体育课就进行这项游戏，以便集中儿童的注意力；否则，就在体育课的末了时进行，以使儿童们的生理机能进入相对稳定状态。

猫 来 了

准备：在室内一角或操场上，给猫划出一间房子。在房子里放一条可做五六个人的长凳。在参加游戏的儿童当中选出一个人当猫，其余的人则扮演老鼠。猫到自己的房子里去，而老鼠则可在场子上到处活动。如果在进行游戏时有音乐配合，那就应准备两支歌曲：一支是给“老鼠”们舞蹈时用的，另一支是给猫用的进行曲。

游戏：音乐演奏时，“老鼠”们趁着猫不在的时间，开始舞蹈、跑、跳。这时，猫睡在自己的房里。老师发出“猫来了”的信号时，音乐就变换了，“老鼠”们都安静下来，停留在原处不动；而“猫”这时却潜伏着向它们走来，并察看它们谁在动作。假如有一只“老鼠”还在动，“猫”就把它抓到自己房子里去。老师还没有发出“猫走了”的信号，也没有改奏舞蹈乐曲，“猫”就这样一直捕捉着“老鼠”。在发出“猫走了”的信号之后，“老鼠”们在开始舞蹈。

当“猫”已捕捉到5—8只“老鼠”的时候，游戏便告结束，再从被捕到的“老鼠”中选出一个新“猫”，游戏重新开始。

规则：（1）“猫”来到操场时，所有的“老鼠”都不许

动。在“猫”背后可以变动身体的姿势，也可以有动作，但是不能让“猫”看见。(2)在没有重新出新“猫”之前，被捕的“老鼠”暂时不能参加游戏。

没有音乐时游戏的变化：“老鼠”们在悄悄向四面跑去，而“猫”则睡在自己的房子里。游戏的组织者走到场子中间，说：

老鼠，老鼠，出来吧！
出来游戏和舞蹈，
赶快出来吧！
大胡子坏猫睡着啦！

“老鼠”们跑到操场中间，一边跳，一边唱：
特拉一搭一塔，
特拉一搭一塔，
大胡子坏猫不在啦！

当老师(领导者)发出“猫来了”的信号时，所有的“老鼠”都停在原处不动，游戏如同音乐伴奏时一样进行。

提示：在这个游戏中，老师或领导者必须注意和监督“猫”怎样捕“鼠”。有时，“猫”有时故意捕捉自己素常不喜欢的同学。在这种情况下，要向“猫”解释清楚，这只“老鼠”必须留在原处。有时，被捕的“老鼠”不愿意到“猫”的房子里去，老师或领导者要对“老鼠”进行鼓励，劝他到“猫”房里去。



马 车 脱 逃

准备：游戏的地方应限制在操场上划成的界限之内。如果有40人参加游戏，游戏就应是8—12米。

把所有参加游戏的人分成两组，每组4人。在各组中，1人是车夫，1人是辕马，两人为左右副马。所有的马要集合于操场的一处——马棚里。车夫们站在操场的另一面。游戏的程序由领导人处理。

游戏：老师或其他组织者发出指示后，车夫们向马棚走去，把各人的马驾好，然后所有的马车鱼贯地站成一列。听到老师或其他组织者喊出“全体马车前进！”的口号时，所有的马车用普通步法，有节奏地走着圆圈。听到老师或其他组织者喊“快马进行”的口令时，所有的马车都由普通行走变成跑步。听到老师或其他组织者喊出“急驰”的口令时，所有

的马即仿照的动作急驰。马车始终按着老师或其他组织者指定的方向前进着。听到老师或其他组织者喊“马车脱逃了！”的口令时，所有的马车即向四下逃散，而车夫们则集合在操场的一个地方。

老师或其他组织者喊出“车夫们，各抓回自己的马！”的口令时，车夫们便捕捉自己的马，然后把马牵到马棚里去。凡是比别人先将自己的马车抓回的车夫算是优秀的车夫；凡是在最后才被抓回的马（马车上的3匹马）算是最好的马。

规则：（1）车夫们只能在老师或其他组织者发出命令后，才能捕捉马匹，否则，不算捕住。（2）假如车夫捉马时，马向界限之外跑，马也就算被抓住了。

提示：这项游戏如果要连续进行数次，参加游戏的儿童要适当更换角色。

进行游戏时，最好带些戏剧性，如马车上山，马车下山，马车过桥，中途卸车，牧马，等等。这些花样，能调节儿童在游戏中的负担，丰富他们的想象力和创造力。在可能的情况下，马车走步、跑、急驰时尽量有音乐，增浓游戏的气氛。

猫 头 鹰

准备：在操场的一头划出一个大圆圈，作为猫头鹰的巢，选出一个学生当猫头鹰。

其余的儿童任意分散在操场各处，有的当蝴蝶、有的当甲虫，有的当青蛙，有的当小鸟，等等