

走向欢乐

——幸福的家庭游戏

●笑 鸿主编



《乐在其中》系列书
科学技术文献出版社

《乐在其中》系列书

走向欢乐——幸福的家庭游戏

笑 鸿 主 编

科学技术文献出版社

内 容 简 介

游戏是活跃家庭气氛的一剂良方，是帮助孩子认识社会的一种捷径。本书结合现代家庭“二加一”之现状，介绍了11类幸福、快乐的家庭游戏，以及相关的科学知识。游戏以启迪智慧、强健体魄、增进感情为主要内容，形式活泼，格调高雅，趣味性、娱乐性强。通过游戏，大人们既可以培养孩子的智力、体力、能力，又可以和孩子一起共度美好的童年时光。

《走向欢乐——幸福的家庭游戏》作为《乐在其中》系列书的分册之一，祝您家庭幸福！生活快乐！

《乐在其中》系列书 走向欢乐——幸福的家庭游戏

笑 鸿 主 编

科学技术文献出版社出版

(北京复兴路15号 邮政编码 100038)

中国科学技术情报研究所印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

787×1092毫米 32开本 10印张 211千字
1991年8月第1版 1991年8月第1次印刷

印数：1—6000册

社科新书目：274—270

ISBN 7-5023-1435-0/G·425

定 价： 3.90元

出版者的话

朋友，您想用微笑面对人生吗？您想与幸福一起漫步吗？那么，请您阅读《乐在其中》系列书！

我社计划出版的《乐在其中》系列书将陆续推出《家庭实用魔术》、《笑与解放——幽默心理分析》、《走向欢乐——幸福的家庭游戏》、《笑在人间——365则幽默与笑话》……，为丰富您的文化生活提供有益的精神食粮。

追随时代的气息和脉搏，把科学知识融于娱乐之中，开阔视野，启迪智慧，是《乐在其中》系列书的宗旨。

摆脱生活的烦恼，活跃家庭的气氛，增进亲朋的感情，减缓现代生活的紧张节奏，振奋进取向上的精神，是《乐在其中》系列书的目标。

追求集科学性、知识性、趣味性、娱乐性、可读性和教育性于一体的编辑方针，出版雅俗共赏的配套读物，是《乐在其中》系列书的特点。

《走向欢乐——幸福的家庭游戏》作为《乐在其中》系列书的分册之一，奉“知识就是力量”，“寓知识于娱乐”为警言，将与您共享生活的乐趣。乐在其中，回味无穷，愿您乐在嘴上，乐在脸上，乐在心里。

1990年6月于北京

写在前面

家庭是社会的细胞，儿童是祖国的花朵，是人类的希望。怎样让这个细胞充满活力？怎样使这个花朵健康成长？面对新时代家庭结构的新特点，许多学者都在思索。

人口爆炸是我们这个行星所面临的诸多问题中的一大难题。中国更是如此，12亿的人口数字正向我们逼近。越来越多的公民逐渐认识到，大力推行计划生育政策必须成为我国的一项基本国策，否则，势必祸及子孙万代。厉行计划生育措施，每对夫妇只生一个孩子，必然使家庭结构向“二加一”的现代模式转变。于是，怎样适应新的情况，以及如何改进现有的家庭教育方针，便成为大家面临的社会问题。

现在的情形是：许多还没有孩子的年轻夫妇在工作之余守抱着电视，久而久之就感到厌烦、无聊；许多有孩子的家庭望子成龙，其家长一味督促孩子努力攻读，却忽视了其他方面的教育与培养，或者走向另一端，溺爱娇惯孩子，对孩子的行为听之任之，其结果恰与父母愿望相反；更有甚者，父母不知道怎么打发光阴，无事生非，酗酒赌博，且不说他们自己走向颓废，他们的孩子也耳濡目染，沾染上坏风气，吃喝玩乐，不思进取，乃至犯罪。凡此种种，让人倍感惋惜和痛心。改变这种状况，需要社会各方面做出努力。我们编写这本书的目的，也就是希望能在这方面出点力，期冀本书能给您的家庭注入活力，为您的孩子健康成长做出贡献。

高尔基说过：“游戏是儿童认识世界的途径。”确实，优秀的游戏能启迪儿童的心智，健全孩子的体能，能让他们更好地认识自然世界和人类社会。不仅如此，快乐的家庭游戏还能使父母子女感情更亲密，家庭气氛更加和谐融洽，甚至会使大人们从中回溯自己的童年，追思往日天真无邪的时光，而这些正是本书的编写宗旨。

本书分别介绍了准备、智力、亲情、文字、长知识、棋牌、幽默、小制作、趣味、表演、体能等11类家庭游戏。我们编写这些游戏，力求实用而富有趣味，通过做游戏，使整个家庭充满欢乐活泼的气氛。比如，“亲情游戏”就是通过父母与幼儿游戏时肌肤的直接接触而相互交流感情的一种趣味活动。

另外，为了达到寓教于乐的目的，在〔游戏说明〕中讲述了与游戏有关的科学知识，以便于家长回答孩子的提问，启迪孩子的智慧；同时，向读者介绍该游戏的目的和意义，具有一定的针对性和指导性。为了使本书正文的形式更加活泼亲切，有时以一家三口为例子，用叙述性的写法，象讲故事一样介绍和描写游戏内容，如“父子报数”游戏、“吹一吹”游戏等。

编写时，我们还特别考虑到了对儿童的各种品质、秉性的培养问题，因为我们坚信，儿时的熏陶，必定会给成年时的品性铸上印记。因此，在一些游戏的〔游戏说明〕中，还向家长讲述了新颖实用的教子方法，如“角色游戏”等。

本书由笑鸿同志主编，笑鸿、郑志、李青慧、周旭娟、何升安、张国平等同志分别执笔写作。在编写本书的过程中，得到了许多同志的热情关怀与帮助，参阅、吸收了相关资料

中的精华思想，借此机会向资料的作者及有关同志表示深深的感谢和敬意。科技文献出版社的同志们为本书的出版工作付出了辛勤的汗水，在此一并致谢。完善家庭教育方式，使之更适应新的家庭结构和社会发展的需要，这是一个宏大的课题，本书只是尝试着在这方面做些努力。由于编者水平所限，不当之处在所难免，敬请读者批评指正。

衷心希望本书能给您的家庭增添欢乐情趣！

编 者

1990年夏

目 录

写在前面.....	(I)
准备游戏.....	(1)
智力游戏.....	(9)
亲情游戏.....	(57)
文字游戏.....	(67)
长知识游戏.....	(76)
棋牌游戏.....	(110)
幽默游戏.....	(145)
小制作游戏.....	(163)
趣味游戏.....	(168)
表演游戏.....	(233)
体能游戏.....	(246)
游戏答案.....	(284)

准 备 游 戏

手心手背游戏

〔游戏内容与规则〕 一家三口人在确定一些小事时，时常发生些争论，而且大有谁也不服谁的架势。

比如这一次，父亲提出搞一次家庭运动会，要求找一名裁判员监督比赛。结果，母子二人都不愿“牺牲”这次亲身参加游戏的机会，均不愿充当裁判员的角色。即使聪明的父亲把“裁判员”提升为“总裁判长”，母子二人还是把脑袋摇得象拨浪鼓一样。

其实，做父亲的也舍不得这次游戏的机会。如果大家轮流充当裁判员和运动员的角色，也总得有先后次序吧。那么，究竟怎么办才能公平合理、机会均等地确定“总裁判长”的人选呢？

毕竟是做父亲的，他想出了一个办法来确定到底由谁来当这名“总裁判长”，而且这名“总裁判长”一点反对的意见也提不出来，这就是玩“手心手背”的游戏。

具体的作法是，三个人围成一个小圆圈，并将各自的右手背在自己的身后，这样，在右手拿至身前之前，谁也不知道右手的姿势。其姿势共有两种，一种是将右手手心向上，一种是将右手的手心向下。无论采取哪一种姿势，当事人在表达这种姿势以前，一定要在心里暗自盘算，千万不要让其他人知道。

这种姿势在各自的身后准备完毕之后，三个人同时呼喊：

“手—心—手—背！”

就在刚刚呼喊完“背”字的一瞬间，三个人应同时将背在身后的右手拿到身前，并摆好手心朝上或手背朝上的姿势。一旦右手从身体的后面移至前面，右手的姿势就不允许更改和犹豫不决，否则以犯规一次计算。

当三个人同时伸出右手并摆在一起时，只能出现两种情况。一种情况是三个人的姿势完全一样，都是手心朝上或手背朝上；另外一种情况是两个人的姿势完全一样，另一个人的姿势与这两人的姿势恰好相反，比如两个同样的姿势可能是手心朝上，那么，剩下的那个人的姿势便是手背朝上了。

如果在玩“手心手背”的时候，遇到第一种情况，那么，这次出手的姿势就算作废。三个人可同时抽回右手并重新背向身后。然后，三个人重复刚才的程序，呼喊后摆出姿势，直到出现第二种情况为止。

出现第二种情况以后，三个人可以按照出手前约定的协议进行处理。

比如，在协议中规定，采取“淘汰制”选出一名裁判员，二名运动员。那么，在第二种情况中的那个出手与众不同的游戏者，便被淘汰下来充当裁判员的角色，而那两个人则充当运动员的角色。

如果事前约定的协议中规定，采取“保留制”选出两名运动员和一名裁判员。那么，在第二种情况下首先淘汰出来的那名游戏者便是第一名运动员。然后，再在剩下的两名游戏者之间通过“锤子、剪子、布”的方式，确定出第二名运动

员和一名裁判员（“锤子、剪子、布”的玩法在下一个游戏中向您介绍）。

（**游戏说明**）“手心手背”的游戏虽然简单易学，但是在实际生活中却有着很大的实用价值。每当一家三口或几个小朋友之间为一点小事而发生纠纷与争吵时，这个游戏就是一个很妙的解决办法，它能公平合理地安排好彼此的次序。这个次序包括排名次的次序、发言的次序、争夺决定权的次序，诸如此类。当然这是对一些无关紧要的小事而言，对那些原则性的问题，如教育子女等等则另当别论。

除此之外，“手心手背”这个游戏还能够锻炼每个人的思维和反应能力。当你把自己的右手背到身后的时候，你的大脑正在紧张地思索着，想象着其他人一会儿之后将以什么样的姿势出现，而自己又该以何种姿势和别人的姿势“较量”。

为了采取主动，不允许您有许多时间进行更深一步的思索，所以，这种游戏还能锻炼您处事果断的能力。犹犹豫豫，“手心手背”的“背”字都已经喊出了，您还不知道自己该出手心或手背，那么，必将导致游戏的失败。

如果这个游戏您已经玩得很熟练了，那么，您还可以有意识地锻炼一下自己的快速应变能力。比如，在其他两个人出手后的一瞬间，您先用眼光扫一下二人的出手姿势，然后，本着“对自己有利”的“原则”，更改或亮出自己右手的姿势。当然，要做到这一点极不容易。因为，如果您做慢了，您就算犯规了（即不允许比其他人的出手速度慢）。

最后，还有一条规则在这里补充一下，那就是不允许三人中的某两个人事先商量好出手的姿势，这是一种作弊行

为。

“锤子、剪子、布”游戏

〔游戏内容与规则〕 前面介绍的“手心手背”游戏适用于一家三口人需要淘汰一人的情况。当第三者被淘汰下去之后，剩余的两个人再要淘汰一人，或两个人要一争胜负的时候，“锤子、剪子、布”游戏就派上用场了。

由于“锤子、剪子、布”这个游戏的玩法很多，因此，在这里只向您介绍常见的三种。

第一种用手做道具，这是最常见的一种玩法。玩游戏的时候，两名游戏者相对而站或相对而坐，各把自己的右手藏于身后，不让对方看到手的姿势。

手的姿势共分三种。把右手握成拳头状，表示这是“锤子”。把右手的食指和中指向前伸出并分开，其余三个手指仍握向掌心，这种姿势被称为“剪子”。把右手的五指展开，手心向上伸出，这种姿势表示“布”。这三种手的姿势的命名十分形象生动，因此很好理解。

每次玩游戏的时候，游戏者只能出示一种姿势，究竟出示三种姿势中的哪一种，游戏者要在出手前想好，并在身后准备好，一旦出手，便不得临时更改，否则算作犯规，这一回合记作失败。

一切准备好之后，两名游戏者的嘴里同时喊出：“锤子！一剪子！一布！”当“布”字的话音刚落，游戏双方必须同时迅速地出示自己右手的姿势。如果某一名游戏者出手的动作较为迟缓，另一名游戏者有权提出异议，并可视迟出

者为失败。因此，在出示自己右手姿势的时候，要迅速、准确（“准确”指手的姿势不得似象非象含糊不清）。

亮出自己右手的姿势之后，游戏双方按照以下规则进行判断：

出“锤子”者胜出“剪子”者，因为“锤子”可以把“剪子”的刀刃砸钝，“剪子”抵挡不住“锤子”的力量。

出“剪子”者胜出“布”者，因为“剪子”是用金属制造的，可以将“布”剪成各种形状。

出“布”者胜出“锤子”者，因为“布”可以把“锤子”包裹起来，而且“布”也不怕“锤子”砸。

从上述规则可以看出，“锤子”、“剪子”、“布”之间是一种循环。“锤子”胜“剪子”，“剪子”胜“布”，“布”胜“锤子”，游戏者可以自行判定胜负输赢。如果出手姿势相同，游戏者可以重新开始。

第二种游戏方法是用游戏双方的脸部做道具。其他的玩法与第一种一样，当两名游戏者喊出“锤子！一剪子！一布！”之后，迅速变换自己的面部表情，并以面部表情的不同来判定谁输谁赢。

把自己的舌头伸到嘴外，表示“锤子”；把自己的嘴唇高高地噘起来，表示“剪子”；把自己的嘴巴张到最大程度，表示“布”。注意：表示“布”的时候，舌头不要伸出来，以免和表示“剪子”的表情混在一起。

用面部表情做道具，其输赢规则与第一种相同。

第三种游戏方法是用腿和脚充当游戏道具。玩游戏时，游戏双方通常相对而立，边喊边蹦。

跳蹦的姿势有三种。跳起落地后，双脚并拢，表示“锤

子”。落地后，双脚前后分开（或者左脚在前右脚在后，或者右脚在前左脚在后），表示“剪子”。落地后，双脚左右分开，与肩同宽，表示“布”。

玩游戏时，游戏双方高喊“锤子！一剪子！一布！”边喊边跳。起跳时脚下的姿势由游戏者自己选择。不作判定输赢的依据。但当喊出“布”后，游戏双方都应站立不动，并以此时（最后一次跳起并落地后）的姿势确定谁胜谁负。

胜负规则与前面的两种玩法相同。

〔游戏说明〕 “锤子、剪子、布”游戏非常有用，凡是在生活小事上出现两个人争执不下的时候，都可以利用这个游戏做出简单的决断。加上游戏的玩法多种多样，所以读者可以根据当时的实际情况，灵活机动地采用某一种玩法，解除“燃眉之急”。

这种游戏不仅实用，就游戏本身来讲也十分有趣。玩游戏时，首先要根据对方的心理状况和性格等多方因素，猜测揣摩对方的心思，然后决定自己出手的姿势。如果对方的心思与自己的相同，那么下次出手时就要考虑有没有必要调整自己的姿势。

比如，这次两名游戏者亮出的都是“布”的姿势，那么下一次出手前你就要想：这次对方出什么姿势，还会出“布”吗？如果这次我仍然出“布”，对方若根据我上一次出“布”而这次改为出“剪子”怎么办？如果我这次改出“锤子”以攻对方将出的“剪子”，对方依然出上一次的“布”怎么办？等等。因此，这种游戏也是一种斗智的游戏。

如果您采用第二种玩法，那么这个游戏不仅仅是斗智的游戏，而且也是比赛“做鬼脸”的游戏。无论平时的爸爸多

么严厉，往常的妈妈多么贤惠，玩游戏的时候，都要和孩子一起伸舌头噘嘴巴，这对于改善家长与孩子之间的关系，填补两代人之间的鸿沟都有着积极的作用。

类似这种斗智的游戏还有“棒子、老虎、鸡、虫子”的游戏，其内容与玩法和“锤子、剪子、布”差不多。

这种游戏的规则是：“棒子”打“老虎”，“老虎”吃“鸡”，“鸡”吃“虫子”，“虫子”啃“棒子”。其中“棒子”与“鸡”无关系，“老虎”与“虫”无关系。

玩游戏时，游戏双方可以在同一个时候各喊各的，如某一名游戏者喊：“棒子，棒子，老虎！”另一名游戏者同时喊：“虫子，虫子，鸡！”这时，后面这名游戏者便输了。如果这名游戏者喊：“虫子，虫子，棒子！”那么便赢了。

因此，游戏者前面喊的两个名词只起缓冲准备的作用，而第三个名词才是评判胜负的关键。游戏双方可以随意选择前面两个名词，并借此迷惑对方的思路。

另外，我们从电影电视中可以经常看到，国外也有类似的游戏，只不过简单一些罢了。比如当两个人争执不下时，常常看见其中一人从口袋中掏出一枚硬币，让对方选择一面，然后抛起后用手扣住。如果对方选择的那一面朝上，那么对方便胜利了；如果朝下便视为失败。

总之，“手心手背”和“锤子、剪子、布”这两个游戏都是很好的准备游戏。之所以称“准备游戏”，是因为在本书后面介绍的游戏常常要用到这两个游戏。同时，这两个游戏又有较高的实用价值。比如，您在采取第三种玩法玩“锤子、剪子、布”游戏时，不仅锻炼了思维反应速度，而且还锻炼了蹦跳能力和身体素质。另外，借此机会提醒读者

注意，无论采用哪一种玩法，都应使游戏朝健康的方向发展，通过游戏启迪智慧锻炼体魄，切不可用这种游戏进行赌博活动。这一点请家长特别注意！

智力游戏

乱中求序

〔游戏内容〕 本游戏由三个小游戏组成，呈现在读者面前的都是些杂乱无章的假现象，“乱中求序”游戏的内容和玩法便是在这些混乱的文字或数字之中找出事先隐藏的规律。希望读者擦亮智慧的眼睛，排除假象的干扰，从容、镇静、迅速地找出正确答案，祝您成功和快乐！

1. 唐诗谜宫

这是一座充满文字的谜宫，其中隐藏着一首唐诗（只有一首）。请读者开动脑筋，睁大双眼，从谜宫的入口（标有箭头处）出发，以最短的时间，沿最短的路线（不止一条路线）找到这首唐诗。然后按唐诗的书写规则将其抄下，并注上标点符号及唐诗的题目和作者姓名。相信您一定会成功！

2. 乱数图

请读者和家人一起观看第10页的两幅乱数图，看看谁能从图中找出隐藏着的规律。

乱数虽乱，却有规律。请开始。

3. 猜数游戏

一天，丽丽手拿四张纸条找妈妈玩猜数游戏。只见丽丽手中的纸条上分别写着一些数字：

第一张纸条写：1, 3, 5, 7, 9, 11, 13

第二张纸条写：2, 3, 8, 9, 12, 13