

# 少年集体游戏

馨芝 君良 编著

917.153

少年儿童出版社

## 少年集体游戏

瞿芝 君良 编著

费 嘉 装帧

---

责任编辑 徐九生 美术编辑 徐谷安

责任校对 黄亚承 技术编辑 王竹清

---

少年儿童出版社出版发行

上海延安西路 1538 号

邮政编码 200052

全国新华书店经销

联合科教文编译所印刷厂排版

上海市印刷四厂印刷

开本 787 × 1092 1/32

印张 2.75

字数 49,000

1999 年 4 月第 1 版

1999 年 4 月第 1 次印刷

印数 1 - 10,000

---

ISBN7 - 5324 - 3802 - 3/C · 1070(儿) 定价: 3.30 元

## 前 言

荣 珍

最近我看到一个材料：有两个女大学生郊游时，其中一个脚受了伤，拦了半天没拦到车，急得两人都泪眼汪汪。受伤的想妈妈；没受伤的不知道如何是好。一个教授狠狠批评她们的处事能力还不到5岁。还有一件事，在实验中，有六个中学生面对“歹徒”竟喊不出声，明显心理素质有问题。

我看了后感慨万千，20岁受过高等教育的人表现出5岁的心智；中学生临危束手无策，这就是我们从小不重视素质教育的结果。有人说：“我们再不抓人的素质的提高，我们的民族就没有希望。”这不是危言耸听。现在，各地教委十分重视素质教育，我们的老师、家长也在从这方面努力，为我们的民族培养出能思考、能判断、有勇气、有良知、会处事、会生活的新一代。到21世纪，这一代就会成为我们民族的希望。

素质教育不仅是课堂上所能完成的，更不是板起面孔能奏效的，而是应该让孩子们自己在日常生活中、在学与玩中、在待人接物中潜移默化而养成。少年儿童出版社出版《学生素质教育丛书》（共八本），就是为中小學生提供这方面的好材料，其中有培养高尚情操的《少年收藏家》、《少年集邮》；增加

生活乐趣的《少年厨师》、《少年趣谜》；陶冶情操的《少年歌曲和舞蹈》、《少年魔术师》以及学会应变能力的《少年趣味抢答》和《少年集体游戏》。

我们希望这套书在素质教育上起到一点作用，也希望各地教委为丰富、提高这套书的质量和内容提出宝贵意见。

# 目 录

---

## 一、娱乐游戏

|                |    |
|----------------|----|
| 1. 骑马夺旗 .....  | 1  |
| 2. 双龙戏珠 .....  | 2  |
| 3. 真假口令 .....  | 3  |
| 4. 戏摸石子 .....  | 4  |
| 5. 青蛙捉虫 .....  | 5  |
| 6. 巧坐椅子 .....  | 6  |
| 7. 过关斩将 .....  | 6  |
| 8. 伺机夺物 .....  | 7  |
| 9. 迅速着装 .....  | 8  |
| 10. 争先过桥 ..... | 9  |
| 11. 互相牵制 ..... | 10 |
| 12. 赞小牧民 ..... | 11 |
| 13. 蒙眼投篮 ..... | 12 |
| 14. 趣套凳脚 ..... | 12 |

## 二、智力游戏

|               |    |
|---------------|----|
| 1. 谁算得快 ..... | 14 |
|---------------|----|

|                |    |
|----------------|----|
| 2. 趣味拼音 .....  | 15 |
| 3. 扑克游戏 .....  | 16 |
| 4. 请告诉我 .....  | 17 |
| 5. 谁接得快 .....  | 18 |
| 6. 采集标本 .....  | 19 |
| 7. 谁的声音 .....  | 20 |
| 8. 左手竞赛 .....  | 20 |
| 9. 音乐接龙 .....  | 21 |
| 10. 猜猜是谁 ..... | 22 |
| 11. 对号入座 ..... | 23 |
| 12. 谁失踪了 ..... | 24 |
| 13. 熟能生巧 ..... | 24 |
| 14. 集体对诗 ..... | 25 |

### 三、军事游戏

|                |    |
|----------------|----|
| 1. 火线送信 .....  | 27 |
| 2. 支援前线 .....  | 28 |
| 3. 快传号令 .....  | 29 |
| 4. 攻守阵地 .....  | 30 |
| 5. 勇抓俘虏 .....  | 31 |
| 6. 游击队员 .....  | 32 |
| 7. 过封锁线 .....  | 33 |
| 8. 侦察敌情 .....  | 33 |
| 9. 渡河之战 .....  | 34 |
| 10. 智挖地雷 ..... | 35 |
| 11. 海上炮战 ..... | 36 |

|                  |    |
|------------------|----|
| 12. 雪地大战 .....   | 38 |
| 13. 远程导弹 .....   | 39 |
| 14. 夺手榴弹 .....   | 40 |
| 15. 守卫阵地 .....   | 40 |
| 16. 砍杀“敌人” ..... | 41 |

#### 四、体育游戏

|                  |    |
|------------------|----|
| 1. 马队接力 .....    | 43 |
| 2. 单足跳跃 .....    | 44 |
| 3. 骑兵拔河 .....    | 45 |
| 4. 运球追拍 .....    | 46 |
| 5. 坐卧传球 .....    | 47 |
| 6. 棒推球进 .....    | 48 |
| 7. 活动篮筐 .....    | 49 |
| 8. “龙尾”躲球 .....  | 50 |
| 9. 曲线运球 .....    | 51 |
| 10. 传球追赶 .....   | 51 |
| 11. 抢占“山头” ..... | 52 |
| 12. 趣拔横绳 .....   | 53 |
| 13. 障碍追拍 .....   | 54 |
| 14. 跨越障碍 .....   | 55 |

#### 五、传统游戏

|               |    |
|---------------|----|
| 1. 击鼓传花 ..... | 56 |
| 2. 猫捉老鼠 ..... | 57 |
| 3. 竹筷投瓶 ..... | 58 |
| 4. 玩抛手帕 ..... | 58 |

|                 |    |
|-----------------|----|
| 5. 钓条大鱼·····    | 59 |
| 6. 巧点鞭炮·····    | 60 |
| 7. 统一行动·····    | 61 |
| 8. 谁先看到·····    | 62 |
| 9. 夹球赛跑·····    | 62 |
| 10. “划船”比赛····· | 63 |
| 11. 斗鸡游戏·····   | 64 |
| 12. 连锁反应·····   | 65 |

## 六、科学游戏

|               |    |
|---------------|----|
| 1. 迎接未来·····  | 66 |
| 2. 发射卫星·····  | 67 |
| 3. 智捉恶狼·····  | 68 |
| 4. 争戴红花·····  | 69 |
| 5. 飞龙吐珠·····  | 70 |
| 6. 同去旅行·····  | 70 |
| 7. 驱猴上树·····  | 71 |
| 8. 化学游戏·····  | 72 |
| 9. 科学猜谜·····  | 73 |
| 10. 神奇的火····· | 74 |

# 一、娱乐游戏

娱乐游戏,是指娱乐性较强的一种游戏。它生动活泼,欢乐气氛浓烈,虽不似军事游戏、体育游戏、智力游戏等有较鲜明的某一方面特色,但它寓教于乐,使同学们在欢乐和友好的气氛中参加游戏活动,从而达到增进友谊、促进团结,同时也达到健壮身体、开阔眼界、增长知识等目的。

## 1. 骑马夺旗

### 一、游戏目的

培养机智、灵敏和协作精神。

### 二、游戏准备

全体参加者分成每两人一组,每组构成一骑,一人为“骑士”,一人为“马”。各备手帕一块,备高约2米的小旗若干。

在广场的一端划一条起跑线,另一端划一终点线,两线相距约20~25米。于终点线上插上若干小旗,各取3米的距离。

### 三、游戏过程

当“骑士”坐在“马”的肩上后不许出声,并用手帕蒙住“马”的眼。各组排列在起跑线后,各自正对一面小旗。此时

已预定好“骑士”指挥“马”前进的暗号。如：摸“马”的头——照直走；摸左耳——稍左；拍左肩——再左些；摸右耳——稍右；拍右肩——再右些……

当比赛发令后，各组转身一周，“骑士”以预先约定的暗号指挥着“马”向目的地前进。

各组的“骑士”用手触及小旗为成功，以先后定名次。

#### **四、游戏建议**

此游戏适宜在中、高年级同学中开展。

游戏中的暗号是本游戏取胜的关键。如有可能，可在活动正式进行前适当练习一下。

## **2. 双龙戏珠**

### **一、游戏目的**

通过游戏达到团结协作、活动身体的双重目的。

### **二、游戏准备**

参加游戏的同学分成人数相等的两个组。两组队伍横排相距5米相向站好，大家手拉着手高高举起，比作双龙；在两排队伍的中心点放一皮球象征珍珠。

选一同学担任指挥员兼裁判。

### **三、游戏过程**

游戏开始，指挥员发出信号，各组由龙头带领穿门，先从第2、第3人拉手下穿过，再从第3、第4人拉手下穿过……后面的人手拉手跟着行进，直到龙尾穿门结束，由龙头去抢中间的皮球，象征夺珠，哪个组先夺到为优胜。

注意：“双龙戏珠”游戏可规定三局两胜或五局三胜，以充分调动双方的积极性。

#### 四、游戏建议

“双龙戏珠”中由龙头带领全组同学连续穿门夺珠的游戏结构，体现了团结协作、活动身体的双重目的，这种动作的组合有独特情趣，不同一般，颇具特色。

### 3. 真假口令

#### 一、游戏目的

培养灵敏度，训练应变能力。

#### 二、游戏准备

参加者排成弧形队伍，面向内。选一同学任发令者。

#### 三、游戏过程

发令者首先向全体说明：凡冠以“游戏”两字的口令是真口令，要照着做；否则，就是假口令，做了动作就是犯错。如：叫“游戏，向左转”，就必须向左转。叫“向右转”则不要动，保持原来姿势。叫“游戏，蹲下”，就必须蹲下。再叫“起立”，则应保持蹲下姿势不动。待叫“游戏，起立”，才能站起来。

游戏开始，发令者叫各种真的、假的口令，凡犯错的人被淘汰，至剩下1人，为胜利者，受奖。

所谓犯错，指一有犯错的动作都算作错。例如：不应下蹲的，但膝部已弯曲，上体下降了，虽然未完全蹲下而又恢复了原来姿势的即为犯错。动作太慢，确是跟着他人动作后做的，也算犯错。

#### 四、游戏建议

本游戏应视参加者的年龄,来调整口令的难易程度。

本游戏还可变成多种游戏,大家可以创造。如:规定加一句英语成语,或加一句歇后语或警句等。

### 4. 戏摸石子

#### 一、游戏目的

锻炼辨声能力,培养灵敏度和勇敢精神。

#### 二、游戏准备

全体参加者平分为2~3队,每队又分为若干组。每组两人,一扮“瞎子”,一为指引员。各组自备手帕一块;各队备石子两块,分别放在出发点和回转点上。

设相距15~20米的起发点和回转点各2~3个。各队出发点相距3米。每队逐组排成两路纵队,站在出发点后面。“瞎子”用手帕蒙住眼睛与指引员并肩站立。

#### 三、游戏过程

比赛开始后,“瞎子”先行,指引员随后跟着,用口语指引“瞎子”前进——走步或慢跑,到达回转点再摸石子。一经摸得石子,两人立即替换角色。“瞎子”取下手帕给指引员蒙上眼睛,此时原来的“瞎子”成了指引员,原先的指引员成了“瞎子”。在指引员指引下,“瞎子”回到起发点去摸石子。

较快的得2分,次之得1分,最慢的为0分。全体做完,以总分多少定名次。

#### 四、游戏建议

“瞎子”和指引员的配合很重要,整个过程只能用口语指引,不能用手去搀扶,否则作犯规论。

## 5. 青 蛙 捉 虫

### 一、游戏目的

发展学生跳跃的动作和迅速追逐躲闪的能力,教育学生懂得青蛙是益虫,应该保护它。

### 二、游戏准备

在场地一端划一横线,横线后是青蛙的家,在距青蛙家3米处是稻田。再准备若干只青蛙和小虫的头饰。稻田的大小和头饰的多少视游戏人数定。

### 三、游戏过程

少部分学生做“青蛙”,站在“青蛙”家中,其他学生做“小虫”,蹲在稻田里。游戏开始,“青蛙”念儿歌:“小青蛙,呱呱呱,田里住,水上划,看见害虫吃掉它。”当念到“它”字时,便跳到稻田里去捉“害虫”。“青蛙”念儿歌时,“小虫”站起跳跃。“青蛙”捉“虫”时,“小虫”赶快躲闪。被捉到的“小虫”,就到“青蛙”家中。把“小虫”捉完游戏结束。游戏重新开始时,做“青蛙”与做“小虫”的学生可以互换。

注意:“青蛙”和“小虫”跳的姿势应是双脚并拢向前跳。“青蛙”拍到“小虫”就算捉到“小虫”。“小虫”跳出稻田就停止游戏一次。

### 四、游戏建议

可把参加者分成几组进行。本游戏适宜小同学进行。

## 6. 巧坐椅子

### 一、游戏目的

训练辨别方向的能力。

### 二、游戏准备

在场地上用白粉划一长 2 米、宽 2 米的正方形场子。以 A 角为起点，D 角为终点。终点线的地方，放一把椅子。

### 三、游戏过程

参加游戏的人用布蒙住双眼，站在 A 点，哨声一响开始向 B 点出发，到 B 点后向右转弯，再向前，到 C 点再向右转弯向前继续前进，然后要能准确地坐在椅子上。

注意：坐椅子时要慢，试着坐，防止坐空跌倒。赛前要允许参加者估量各点间的步数。

### 四、游戏建议

最后可按各组参加者坐椅情况决定名次。

蒙住双眼这一条要作为纪律规定，违反者要作犯规处理。

## 7. 过关斩将

### 一、游戏目的

培养学生勇于进取，力争胜利的精神。

### 二、游戏准备

在地上用白粉划两个相距约 2 米的方块代表“关”，再用对称型的线将两“关”连接起来代表“路”，路长大约 50 米。

参加游戏的人数以 8~20 人为宜,等分成两队,排成纵队站在各自的“关”后。

请一个同学担任裁判。

### 三、游戏过程

双方列队排好,裁判员发令后,各队排头从关口迅速冲出,沿划定的路线跑步前进。双方相遇时即可用猜拳法决出胜负,胜者继续前进,负者退出游戏并立即通知自己一方后面一位队员马上出发,半路上再与对方胜者较量……直至有一方连斩数将冲进对方关口就算胜了一局,接着游戏重新开始。最后以局数胜得多的一队为胜利者。

### 四、游戏建议

如有可能在路上和关口各设一个裁判(如只设一个裁判,他就站在关口)。

如果场地条件好,路还可长一点。路上双方相遇也可采用三猜二胜法,即不要一次猜拳定胜负。

## 8. 伺机夺物

### 一、游戏目的

培养敏捷机智的反应能力。

### 二、游戏准备

在操场上,全体参加者手拉手绕圈,每人取约 1 米的距离,面向逆时针方向站立。各备一物(如书本、帽子等),将物托于右掌上,不准用手指钳着。

选一人为夺物者,站于圈外。

### 三、游戏过程

发令后,全体参加者托物举至肩高,向逆时针方向慢跑。夺物者顺时针方向慢跑,等候着适当的机会,突然夺取任何一人掌上物。一经夺得,即朝原方向跑(夺不到,继续等候机会),被夺者追拍他。同时,其他的人,立定不动,夺物者跑到被夺者的位置而未被拍着,就作为夺物者夺取成功,两人替换角色。如果他被追拍到了就表示夺取失败,继续担任夺物人。夺物人三次失败需受罚,并另选人担任。如此继续依法进行。

注意:如果跑动夺物有困难,可改为被夺物者不躲闪,任其夺取,然后再追拍。

### 四、游戏建议

游戏中奔跑的方向是本游戏趣味所在,不得违反,如违反此规定,要按犯规处理。

## 9. 迅 速 着 装

### 一、游戏目的

锻炼迅速着装的能力,培养学生从小能自治自理。

### 二、游戏准备

场上划一起点线,距起点线 15 米处并列放几组同样的物品(如:雨衣、胶鞋、水壶、书包、背包、小铲、小锤、钉子盒、话筒、宣传员标记等),将游戏者分成几组,排在起点线后。

### 三、游戏过程

先给各组第一个参加比赛的人出一道题,比赛者迅速跑到放物品处,根据题目要求准备行装和用具。比如:“雨天上

学”这个题目，应该穿上雨衣，换上胶鞋，背上书包。然后，再迅速跑回本组，速度最快、带的物品符合题目要求者，为本组得1分。以下依次进行时，组织者出的题目要变换内容，如：“春游”、“街头宣传”、“修理桌椅”等。最后，以得分多的组为胜。

注意：看到题目后，本组队员可以向参加比赛的人作提示。比赛者离开起点线后，就不能再给他提供帮助了。

#### 四、游戏建议

本游戏适宜在小同学中开展。通过游戏培养学生爱护公物、爱护集体、关心他人等美德。游戏时还可根据学校教育要求，增加某些内容，使游戏更切合学校中心工作。

## 10. 争 先 过 桥

### 一、游戏目的

培养机灵敏捷。

### 二、游戏准备

场上画两条相距50厘米、长10米的平行线。四名同学分别站在两线的四个端点，同条线上的人，面对面站立，外侧手拉一条绳子，和地面的线重叠。两条绳子之间和地面两条白线之间的通道就是“桥”。同端的两人，内侧手举起搭上，做为“桥洞”。游戏者分为人数相等的两队，分别站在“桥”两端外1米处。

### 三、游戏过程

发令后，两队第一名队员快步走上“桥”，相遇时，要互相躲闪、移动。换位后，跑过其余的路程，钻过“洞”，排到另一队