



# 画·嘻哈

玩是一门学问

凤凰出版传媒集团  
凤凰出版社



# 画·嘻哈

玩是一门学问

格言杂志社编

画 嘻 哈

画 嘻 哈

主 编 李 洁  
 副 主 编 李 洁  
 编 委 李 洁  
 行 政 部 门  
 品 出  
 游 历 团 队  
 限 公 司

主 编 李 洁  
 副 主 编 李 洁  
 编 委 李 洁  
 行 政 部 门  
 品 出  
 游 历 团 队  
 限 公 司

凤凰出版传媒集团  
 凤凰出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

画·嘻哈 / 格言杂志社编. —南京: 凤凰出版社,  
2009.3

ISBN 978-7-80729-344-6

I. 画… II. 格… III. ①幽默 (文学) —作品集—世界  
②漫画—作品集—世界 IV. I17 J238.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第036965号

## 书 名 画·嘻哈

---

- 编 著** 格言杂志社  
**版式设计** 胡凝 张津楠 李月  
**责任编辑** 张叶青  
**出版发行** 凤凰出版传媒集团 凤凰出版社  
**出 品** 凤凰出版传媒集团 北京凤凰天下文化发展有限公司  
**集团网址** 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>  
**印 刷** 北京市梦宇印务有限公司 (通州区张家湾镇张辛庄村)  
**开 本** 787×1092mm 1/16  
**印 张** 11  
**字 数** 315千字  
**版 次** 2009年4月第1版 2009年5月第3次印刷  
**标准书号** ISBN 978-7-80729-344-6  
**定 价** 18元
- 

(凡印装错误, 可向发行部调换, 联系电话: 010-58572106)

# 目录

## 玩的变迁

古代篇·丰富多彩的游戏世界 .....	4
古代篇·智力游戏传家久 .....	6
古代篇·岁时岁令玩不同 .....	8
现代篇·改革开放前：阳光灿烂的父辈童年	10
现代篇·80年代：玩在传统终结前 .....	12
现代篇·90年代：在高速路上奔跑 .....	14
现代篇·21世纪：新生代玩转新千年 .....	16
奇谈 .....	18
幻想 .....	54
踏歌 .....	92
张望 .....	138



自人类诞生就有了“玩”的历史，你知道吗，在玩这件事上，古人一点也不逊色于现代人，相反，他们可比我们更有智慧！很多游戏和玩具就是从很久远的以前慢慢地流传至今，仍然陪伴在一代又一代人身边。每代人都有自己的玩法，也许物质条件会各不相同，可童年的欢乐却何其相似！《玩的变迁》带你徜徉历史长河，追寻古老的游戏方式，探求父辈们的儿时乐趣，回忆我们自己的童年生活，挖掘今天的时尚新潮流……

## 玩的变迁

古代篇

# 丰富多彩的游戏世界

看一看古人的游戏生活，真够精彩的！就地取材，顺手拈来，鸟啊，鸡啊，马啊，蟋蟀啊……全都可以派上用场，全都是令他们乐陶陶的玩伴。如果这些都没有，也无妨，他们可以参加角抵、拔河……或者至少，还可以参加啦啦队，为激战的双方呐喊助威。当你看到他们不远千里而来，仅仅是为了看几场声势浩大的角抵比赛，肯定会羡慕他们那种在单纯心态下的激情澎湃！

### 角抵

这是强者之间的游戏，直接的身体对抗，类似于现在的摔跤、角力。传说它起源于上古时代，当年蚩尤和黄帝作战时常用自己脑袋上的犄角去顶人，后来虽然蚩尤失败了，但是他创建的这项活动却流传了下来。到了秦朝，角抵不再是一种争斗相搏的手段，转而成为一种带有几分表演色彩的游戏活动。时至汉朝，角抵戏日趋兴盛，甚至轰动京城，老百姓不惜长途奔波去观看助威。估计那场面之盛大，堪与古罗马的角斗媲美，只是从来就热爱和平、崇尚仁义的华夏子民，是不需要角斗那样的血腥来渲染气氛的。当然，这款游戏绝对是为拥有施瓦辛格那样的身板、泰森那样的力气的人量身定做的。



### 拔河

春秋时期，楚国地处大江南北，水军强大，他们发明了一件独特的水上兵器——“钩拒”。当水师交战，敌方兵败撤退时，楚军就用钩拒钩住敌船，敌军只好乖乖就擒。这一妙方流传到民间，竟然逐渐演变成了拔河比赛——两队人拉一条绳子，绳子中间有道河界，谁拉过河界谁就胜利。这个看似简单的游戏引起了后世无数人的兴趣。不仅兵士乐此不疲，甚至宫女也跃跃欲试。唐玄宗就曾经拿了一根长50丈（约167米）的绳子，让数千人拔河。那场面真是前无古人，后无来者，绝对可以申请吉尼斯世界纪录了。

### 击鞠

古代的马球运动。游戏者分为两队，骑在马背上，手持球杖，击打一个小如拳头的木质球，以球打入对方球门多者为胜。在唐代，击鞠十分盛行。许多帝王诸如太宗、玄宗都是出名的击鞠能手。上有所好，下必甚焉。击鞠不仅在士大夫中颇为流行，甚至在贵族女子中也很市场。试想一群“眉黛夺得萱草色，红裙妒杀石榴花”的美丽女子，却是“驰骤击拂，风驱电逝”的击鞠高手，那该是何等的风华绝代！但是，只有王公贵族才能玩得起的游戏，注定不能长久，因此击鞠在清代就逐渐湮没于历史的尘埃中了。



## 蹴鞠

古代的足球运动。如果说击鞠是阳春白雪，那么蹴鞠就是下里巴人，普通老百姓都玩得起。蹴鞠开始于春秋时期，繁荣于唐宋时期，经常出现“球终日不坠”“球不离足，足不离球，华庭观赏，万人瞻仰”的情景。历史上，史料记载最早的狂热“球迷”大概是西汉时期的项处，他不听名医劝告，执意外出踢球，最终呕血身亡；而最有名的“球星”恐怕只能是高俅了，他仗着高超的球技得到了宋徽宗的宠幸，把大宋朝闹得天翻地覆。但是，我国古代的蹴鞠活动，在汉、唐、宋时代像彗星一样发出耀眼的光芒后逐渐转衰，后来投入清代社会的水中，只留下一点泡沫，终于没落了。到了近代，我们只能从国外“引进”足球了。

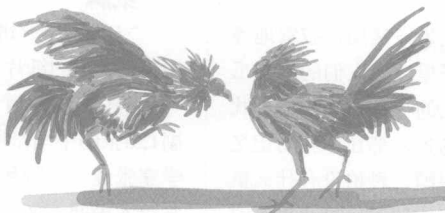


## 斗蟋蟀

古老的游戏，渊源深远。最开始，可能是人们发现蟋蟀争斗的场面很好玩，后来就人为地培养蟋蟀争斗，供人取乐。每有蟋蟀相斗，往往很多人围坐一圈，紧盯容器内的两只小虫，“加油”之声不绝于耳。两只蟋蟀在盘中大打出手，腾跃而起，张眉伸须，相互咬啮，狭路相逢勇者胜，最终决出胜负。虽说斗的是蟋蟀，但又何尝不是人在暗中较劲？胜者洋洋自得，输者颜面尽失，半天也闷闷不乐，只望下次能捉到好蟋蟀，才能雪耻。就历史而言，斗蟋蟀始于唐代，盛行于宋代，到了清代规矩更加讲究，显示出日益兴盛的势头来。而“济公斗蟋蟀”的传奇故事，也给这独具东方文化特色的活动增添了几分别样色彩。

## 斗鸡

与我们平时所见的鸡不同，斗鸡是为战斗而生的。斗鸡的历史久远，从春秋开始，距今已经两千六百多年的历史了。将两只凶猛的公鸡放在一起，它们就会激烈地互相啄咬起来。如果两鸡相斗了很久，都有疲惫之态，还要用水将它们喷醒，使之振奋，重新投入战斗，直到有一只公鸡败下阵来。斗鸡高昂的价格不是平民百姓家能承受得起的，因此是富人和皇族喜爱的游戏。



## 斗鸟

鸟类动物一般体形较小，但如果你认为它们都性情温顺，可就大错特错了，八哥、画眉、鹩哥、鹌鹑都是性情凶猛、善争好斗的鸟。古人利用它们的这一特点，发明了一项娱乐活动——斗鸟。两只鸟要么被放进一只大鸟笼，中间隔开，争斗几个回合后，高声鸣叫的获胜；要么被放入一只无隔离的大鸟笼里，任其撕扯，往往斗得羽毛脱落，头破血流，当场死亡。由于此项游戏过于血腥，慢慢也就被人抛弃了。

## 击壤

击壤是一项古老的投掷游戏，相传远在帝尧时代已经流行。“壤”是一种木制的东西，形状像鞋子。玩的时候，先把一只壤插在地上，人走到三四十步开外，用手中的壤向地上的壤击去，投中的就算赢。这个游戏需要很强的技巧性，瞄得准、力度适中才可能击中目标。宋代的“飞堦”、清代的“打瓦”就是由击壤演变而来的，现在孩子玩的弹球可能也借鉴了击壤的方法。



## 行酒令

古人都爱喝酒，但有酒有菜还嫌不够热闹，得来点助酒兴的东西啊，酒令就这样诞生了。文人行酒令比较高雅，有猜物令、猜诗令，而在民间最流行的是划拳，由两人同时伸出几个手指，同时喊猜所伸手指的合计数，说错的一方就要罚酒。划拳简单易学，很快就成了酒桌上必不可少的助兴游戏。

## 射覆

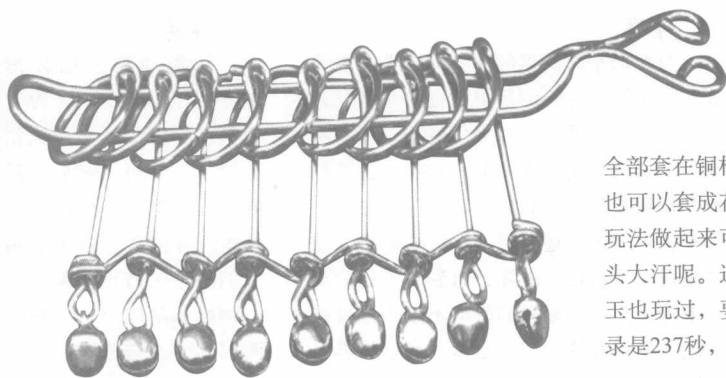
就是在瓿、盂等器具下覆盖某一物件，让人猜测里面是什么东西。这是古代雅士日常生活中的一种高超而有趣的玩乐方式。规则是：一人随意选择一样东西覆盖起来，射者通过占筮等途径来推测里面的物品。射覆类似于猜谜游戏，只是谜面为各自所得的卦象，根据易经八卦的象、数、理从无限可能的事物中推断出某种具体事物来。





# 智力游戏传家久

中国作为一个伟大的文明古国，我们的祖先曾经发明过许多为世界惊叹的智力玩具，如九连环、七巧板、华容道、鲁班锁等等，西方有时将它们统称为“中国的难题”。这些看似简单的游戏，其实涉及了数学中的几何学、拓扑学、图论、运筹学等多门学科。而围棋、象棋这些棋类游戏更有着非常悠久的历史，黑白棋子纷繁复杂的变化中还融进了深邃的哲学理念，已经远远超出了简单的游戏概念。



## 九连环

一根铜杆、九个相连的小环，两样普通得不能再普通的东西，连在一起就成了孩子手里的玩具。玩的时候或者把九个环全部套在铜杆上，或者把铜杆上的环全部解下来，当然也可以套成花篮、绣球、宫灯等形状，但是看似简单的玩法做起来可难了，弄不好你要浪费几个钟头，急得满头大汗呢。这个游戏，卓文君玩过，周邦彦玩过，林黛玉也玩过，要不你也来试一试？现在解九连环的世界纪录是237秒，看看你能“突破”多少秒。

## 象棋

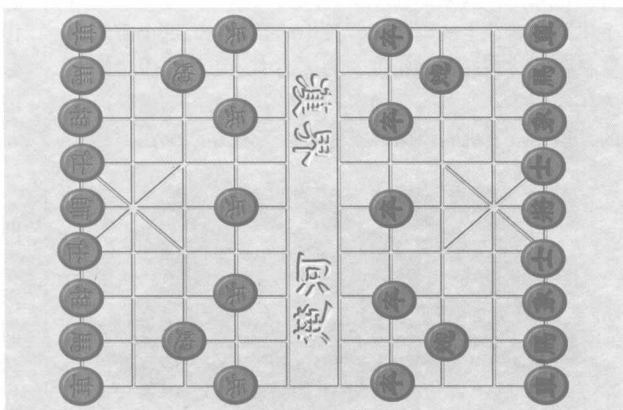
昏黄的街灯下，民间高人坐守残局，寂寞地等待高手前来应战；邻家小院子里，老人们的脑袋瓜子挤在一起，对小桌子棋盘上的一举一动都虎视眈眈，评头论足。这些生动的场景，都在你我的记忆里留下最为传奇的一页。在中国，恐怕没有什么棋类比赛象棋更深入人心、广为流传的了。早在战国时期，作为一种象征当时战斗的游戏，象棋就已经在贵族阶层中流行开来。而近代象棋的雏形，是在发明火药，引进“炮”的宋代形成的。从南宋开始，象棋就已经家喻户晓，诸如李清照、文天祥这些我们耳熟能详的人物，都对象棋有着强烈的爱好。

象棋的格局简单，棋子32枚，分为红黑两组。兵种一样，都是七种：帅（将）、仕（士）、相（象）、车、马、炮、兵（卒）。马踏斜日，炮打隔山，车直行，象飞田……这些短语形象地描绘了象棋的一般规则，但是运用起来却变幻莫测、气象万千。因此，象棋既可以是高手们华山论剑的试金石，也可以是稚气未脱的孩童们的益智游戏，真正老少皆宜。

因此有诗赞曰：小小棋盘一片天，纵横交错亦使然；进退攻守合阴阳，方寸之间成大丹；兵将水土共相济，得遇先天皆圆满！

## 纸牌

“万”“条”“饼”三门，另加“红花”“白花”“老千”，印在长方形的纸片一端上，再在另一端绘上“水浒”“三国”“西游记”以及道教、佛教中的主要人物形象，就形成了一副120张的中国纸牌。纸牌最初叫“叶子”，是由著名天文学家张遂（一行和尚）发明的，供唐玄宗与宫娥玩耍。后来它流入民间，文人学士趋之若鹜，很快就流传开来，终于在明清时期成为社会上最为盛行的博戏。在娱乐活动匮乏的从前，这一叠不断变脸，却顽强流行至今的纸片，陪伴无数老百姓度过一个又一个岁岁年年。此外，叶子戏在元代传到西方，演变成了塔罗牌及现代扑克。



## 七巧板

神奇的七块板可以组成千变万化的图案，几乎每个孩子在童年都为它着迷过。可你是否知道？七巧板最早竟是由一种古代家具演变而来的。一个喜欢研究几何图形，又热情好客的宋人，发明了一种用6张小桌子组成的“宴几”——根据客人人数的不同，来拼成不同形状的桌子，从而营造更好的宴席气氛。后来，宴几演变成了玩具，广为流传。在明清时代，皇宫里的人经常用七巧板来庆贺节日和娱乐，拼成各种吉祥的图案和文字，故宫博物院到现在还保存着七巧板呢。此外，七巧板还以中国古代智慧代言人的身份远渡重洋，受到了外国人的热烈欢迎——谁能想象得到，七巧板居然会跟拿破仑、爱伦·坡、安徒生这些人发生关系呢？他们全都是七巧板的狂热爱好者！



## 华容道

这是一个（也可能是唯一一个）流传至今的由经典故事发展而来的游戏，取意于赤壁之战后，关羽在华容道上放走曹操的故事。在游戏的棋盘上有20个方格、10枚棋子，最大的1枚棋子被命名为“曹操”，中号的5枚棋子为刘备的“五虎上将”，小号的4枚棋子是兵。玩家的任务是通过棋盘上的两个空格将曹操调到出口。每个玩华容道的人都想通过最短的时间、最少的步骤完成游戏。但现在的研究发现，完成这个游戏最少也需要81步，如果你想挑战这个纪录，不妨试一下这个充满古人智慧的游戏吧。

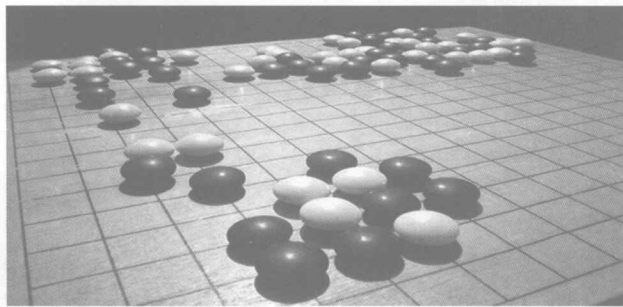
			8				
	2	7			3	4	
8	9		4	7		1	5
6			2	5			9
	8					3	
2			8		9		4
1	4		7	6		9	3
	6	5				2	7
				9			

## 九宫格

时下流行的数独游戏你肯定玩过，其实早在数千年前，我们的祖先就发明了它，还给它取了一个好听的名字——“洛书”，后来《易经》称之为“洛书九宫图”。但是古人的玩法较现在的数独更加复杂，因为它要求纵向、横向、斜向上的3个数字之和等于15，而非简单的9个数字不能重复。古人的游戏情景是无从考证了，我们看得见的是小说，记得在《射雕英雄传》里黄蓉使用过这样的口诀破解九宫格：戴九履一，左三右七，二四为肩，六八为足。

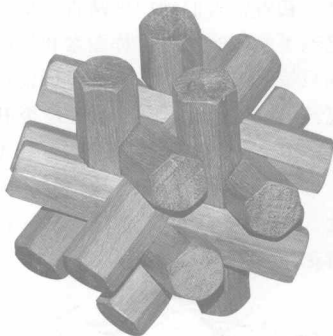
## 围棋

悠悠古树下，余香袅袅，两位老者端坐小桌两侧，神色专注。他们在做什么呢？对垒，下围棋。这是古画给我们的典型印象，也是围棋的经典形象。被喻为黑白世界的围棋，是我国古人喜爱的娱乐竞技活动，也是人类历史上最悠久的一种棋戏。围棋棋子均为扁圆形，一般是黑子181个、白子180个。在棋盘上，纵横各19条等距离、垂直交叉的平行线，构成361个交叉点，也就是棋子的落脚点。围棋的规则并不复杂，但是由于落子的范围十分广泛，反倒使得围棋局势变化多端，成为真正考验棋手智力乃至智慧的游戏，因此素来为人们看重。古人常以“琴棋书画”论及个人的才华和修养，其中的“棋”指的就是围棋。而围棋发展至今，对于中国人而言，已经远远超出了它的娱乐功能，它意味着一种生活的态度、一种生命的哲学。



## 鲁班锁

在没有钉子、绳子的情况下，你能将6根木条交叉、固定在一块儿吗？一个看起来外观严丝合缝的十字立方体，你能将它拆解开吗？这是鲁班给儿子提的两个问题，儿子忙活了一夜才把这两个问题解决。这种可拆可装的玩具就被后人称为鲁班锁，也叫孔明锁。这种三维的拼插玩具内部的凹凸部分（即榫卯结构）啮合，十分巧妙，易拆难装。想看看自己有多聪明，不妨试试这个玩具。







# 岁时岁令玩不同

玩惯了奥特曼、PSP，现在的少年很难想象古时的孩童，他们那大把大把的时间该怎么打发。其实，古人的玩具或许简单，却不单调；取材不多，却也精致。而且一年四季里，他们都有玩耍的花样，因此光阴的岁月也就在嬉笑声中悄悄溜走。其实只要看看大观园里小姐少爷们对风筝的热衷，旧时小说里纯真小孩轻摇拨浪鼓时的陶醉，你也许就会在不经意间怦然心动。

### 风筝

它承载着人类最原始的飞天梦想，从最初的木鸟、竹鸟到后来的纸鸢，风筝经历了两千多年的发展。初春，人们到户外踏青，把自己亲手制作的带有吉祥图案和话语的风筝放飞，就好像向上天诉说自己一年的愿望。不管冰河是否开化，花朵是否绽放，看到风筝飞上了天，古人就认为春天来了，因此，风筝还有个好听的名字——报春花。



### 秋千

古代，清明节（又称寒食节）有荡秋千的习俗。远古时期，人们为获取崖顶或树巅上的食物，在攀登过程中，发明了“打秋千”的游戏。开始仅为一根绳子或藤条，双手抓绳而荡，后来逐渐演化成用两根绳加踏板的秋千。打秋千时，人在空中飘来荡去，形似蝴蝶，翩然若仙。因此，荡秋千一直是妇女们喜爱的一项运动。到了唐宋时期，随着城市经济的发展，市民阶层大量涌现，荡秋千甚至演变成了节日广场的狂欢节目。杜甫在诗中这样描述荡秋千的盛况：“十年蹴鞠将雏远，万里秋千习俗同。”



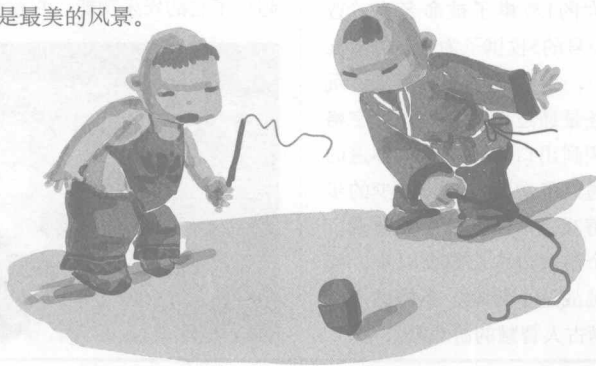
### 兔儿爷

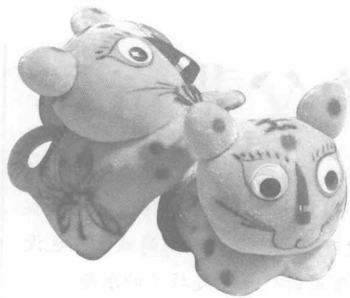
起源约在明末，是中秋应节应令的儿童玩具。传说有一年，京城出现了瘟疫，几乎家家都有病人。

嫦娥见此情景，心里十分难过，就派身边的玉兔去为百姓们治病。玉兔变成了一个少女，挨家挨户地走，治好了很多人。人们为了感谢玉兔，纷纷送东西给她。可玉兔什么也不要，只是向别人借衣服，每到一处就换一身装扮。为了能让更多的人治病，玉兔就骑上马、鹿、狮子、老虎，走遍了京城内外。消除了京城的瘟疫之后，玉兔就回到月宫里去了。后来，人们为了纪念玉兔，就在每年的中秋节用泥塑成玉兔下凡时的形象，加以供奉。作为孩童玩具的兔儿爷，不过三寸来高，可拿在手中把玩。

### 陀螺

还记得那首歌吗？在田野上转/在清风里转/在飘着香的鲜花上转/在沉默里转/在孤独里转/在结着冰的湖面上转……这是陀螺“人生”的生动写照。陀螺最早出现于新石器时代，到宋代时已有文史记载，取名“千千”，是当时身处深宫后院的嫔妃宫女们打发寂寥时光的游戏。如今，它依然是转移孩童们视线的玩具。特别是在北方的深冬时节里，当河面结下厚厚的冰层，三五孩童便拿着自己的陀螺比赛。陀螺有的是木制的，有的是铁质的，有大有小，颜色也不相同，但孩子比的不是外观，而是谁的陀螺能在冰面上转得更久。谁说北方的冬天没有风景，冰面上旋转的陀螺、脸蛋冻得通红的孩子就是最美的风景。





### 布老虎

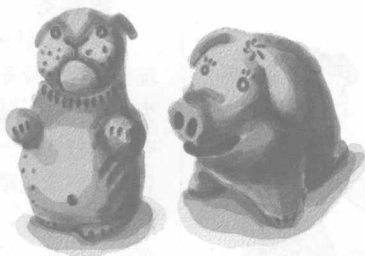
老虎在古人心中有很高的地位，它是驱邪避灾、平安吉祥的象征，寄托了人们对美好生活的向往与追求。因此，每到孩童满百天或周岁的时候，老人都在他们的额头上画虎脸，寓意健康、强壮、勇敢。由于画的图案容易脱落，民间就开始给儿童做布老虎，它既有驱邪、去病、祝福的美好寓意，也不可避免地成了孩子们手上的玩具。这些布老虎造型大多迷人可爱、憨态可掬，孩子们爱不释手。古时候，几乎家家户户的孩子都有这种寄予着亲人希望和祝福的玩具。

### 空竹

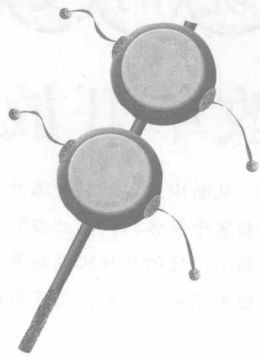
街头巷尾，你可曾见过有人用绳子挑起一个“竹筒”，玩出各种花样？那个高速转动的竹筒会发出一种清脆悦耳的响声，“一声低来一声高，嘹亮声音透碧霄”。这就是空竹，一种在民间流传了两千多年的儿童玩具。它由陀螺演变而来，名字变化纷呈——风葫芦、响簧、胡敲、扯铃、天雷公，在神州大地上各处生根，点缀着古朴生活的一页一页。抖空竹的花样繁多，时而快如闪电，时而慢如蜗牛，有动有静，有刚有柔，只听听这些名字——“金鸡上架”“翻山越岭”“织女纺线”“夜观银河”“抬头望月”“鲤鱼摆尾”“彩云追月”“童子拜月”“青云直上”，就足以令你浮想联翩了。

### 泥叫叫

在清代，生活在陕西一带的孩子有一样特别的玩具——泥叫叫。这种玩具外型小巧，经常被塑造成各种动物或人物的形象，色彩艳丽，最绝的是可以吹出深邃悠扬的声音，抑扬顿挫，煞是好听，令人爱不释手。每当春节来临，在西安城隍庙、八仙庵等地，挑担小贩穿街走巷，到处吆喝着叫卖。《三国演义》《水浒传》《西游记》故事人物



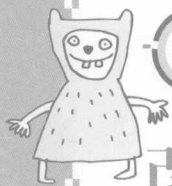
造型的泥叫叫都是小孩子们争先购买的对象。从这儿开始，孩子们辨认历史英雄，听大人讲戏曲故事。小小的泥叫叫着孩子们的欢乐与梦想，伴随着他们身心的成长，清脆的声音回荡在大街小巷。



### 拨浪鼓

一面小鼓，鼓的侧面各系一个皮条加小球，左右摇晃咚咚地响，这就能勾起我们对童年的温馨回忆？这样想一点都不过分，因为从宋代开始，拨浪鼓这种轻巧的小玩具就深受孩童喜爱。此外，北京人还把拨浪鼓看做他们的宝贝，珍爱拨浪鼓就如同珍爱天坛。但令人吃惊的是，从先秦时期鼗鼓诞生直到今天，拨浪鼓这种玩具的形态居然没有什么变化，真是令人难以置信！小小拨浪鼓，摇一摇，很轻松，听一听，很清脆，折射出深远的社会历史文化内涵。因此，当那熟悉的鼓声在北京奥运会闭幕式的观众席上响起，也在我们的梦里和回忆中响起时，或许你的眼泪就会悄悄滑落下来。



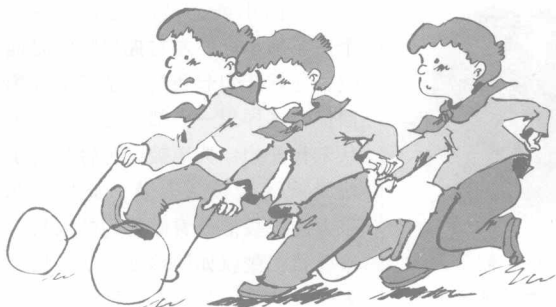


# 玩的变迁

现代篇

## 改革开放前：阳光灿烂的父辈童年

从新中国成立到改革开放之前的三十年间，社会生活变化没有如今这样迅猛，物质条件仍比较贫乏，玩具都属于奢侈品，怎么办？自己动手做呗！哥哥姐姐带着弟弟妹妹，去野外捞鱼虫捕蝴蝶，院子里玩老鹰捉小鸡……玩的花样比现在要丰富多了。尽管没有声光电等高科技的玩具，没有五光十色的电脑游戏，可也没有独生子女的孤单，没有高楼深宅的封闭。那时的游戏带来的是今天物质丰富的时代里无处找寻的乐趣。



### 滚铁环

铁环是那个年代男孩子的炫技宝物，拥有铁环就如同现在的孩子带着滑板上学一样，非常风光。玩法是用铁勾推动铁环向前滚动，以铁勾控制其方向，可直走、拐弯。铁环的动作有一定的难度，技术好的孩子能把铁环从家一路滚到学校，绕过各种障碍，甚至可以过水塘上楼梯，别的孩子只有在一旁艳羡的份。那时候在放学的路上，经常可以看到一群背着书包满头满脸脏兮兮的男孩子，手里拿着铁钩，推着铁环奔跑在马路上，哗啦哗啦的声音响成一片，场面颇为壮观。

### 抓拐

游戏的道具是羊（或猪）的后腿关节之间的一段骨头，只有三五公分大小。四个一副，拐上都涂有颜色。每个拐有几大部位：鼓、坑、针。辅助工具是沙包。玩的时候是一人一拨，把沙包抛起，包在空中的刹那间，用夹、捏、抓等手法活动拐的各个部位，在沙包落地之前用手接住，算一个回合。包如果落地，就算下台。各部位如何活动是有次序的，不能乱翻。最后一个次序是将四个拐一把抓齐，再把沙包接住。抓拐的技巧性很强，手的动作要快而稳而灵活，眼睛要盯着抛起来的包，靠手的触觉判断拐的部位。当时的女孩子人人都有几副带在身上，随时掏出来玩。

### 抓特务

男孩子都喜欢看战争片，爱玩玩具枪，自然也爱玩打仗和抓特务的游戏。参加的人越多越好玩，大家分为两组：一组是特务兵，一组是八路军。游戏规则是，哪方先打死另一方所有人，就算获胜。游戏开始时，先各自找好隐蔽藏身的地方，数一二三，双方开始对打，谁先看到对方，就做开个开枪姿势“嘣”的一声，被打人就应声倒地。最带劲的是，一边玩，一边模仿电影里学来的台词：“我代表人民，代表党，判处你死刑！”更有喜欢学反派的，比如电影《平原游击队》里的日本中队长：“抓住李向阳！抓住李向阳！”嘴里还要模仿机枪扫射的声音：“哒哒哒！哒哒哒！”全院的孩子一起玩，吵吵嚷嚷，格外热闹，真像是回到了战火纷飞的年代。



### 踢毽

几根鸡毛，几个铜板，就可以做成一只漂亮的毽子。这项运动简单易行，不受场地限制，特别受小姑娘的喜爱。五六十年代的姑娘们个个都会踢，五彩的毽子在她们灵巧的腿脚之间上下翻飞，盘、拐、磕、蹦，优雅而活泼。踢毽的个中好手，绝对可以一口气连踢几百个不落地，而观看者并不觉得单调，因为踢毽者的动作多变，看那毽子忽上忽下，左右跳跃，宛若一曲动人的舞蹈。如今在晨练场上，依然可以看到一些阿姨大妈们的矫健身手，年轻人中却少有人能达到如此境界了。



### 捉迷藏

这可能是全世界儿童都会玩的一种游戏，在中国就有好多叫法：躲猫猫、藏猫儿、藏模糊、蒙老瞎等等。捉迷藏有两种方式：一种是将负责“捉”的人双眼蒙起来，其他人就在他的身边闪躲，说话引他来捉；另一种则是在30秒内，参加游戏的人全部躲藏起来，负责“捉”的人这时可以揭开蒙眼布，在规定时间内把所有的人一个个找出来。

### 丢手绢

那时候，手绢是每个孩子的必备品。在孩子的袖口或者肩上，母亲总会别一块手绢，粗布做的、方方的。晚上，母亲会把它洗得干干净净。长大一些，手绢就从袖口和肩上转移到衣兜里，手绢也由孩子自己来洗。小小的手绢，还珍藏着童年的欢乐。“丢、丢、丢手绢，轻轻地放在小朋友的后边，大家不要告诉他，快点快点抓住他，快点快点抓住他。”只要想起这首经典儿歌，记忆里就会浮现出这样的场景：大大的操场，一张张纯真可爱的脸，欢乐的笑声。丢手绢的人围着圈儿跑，偷偷把手绢放下……

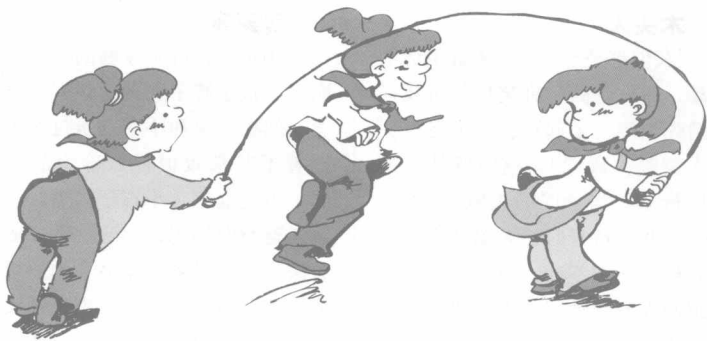
### 老鹰捉小鸡

“母鸡”在前面，带领着后面一群可爱的“小鸡”。“老鹰”张开有力的“翅膀”，凶猛地扑向“小鸡”，善良的“母鸡”张开美丽的翅膀左挡右挡，“小鸡”们团结一致，一个紧拉着一个，跟在“母鸡”的后面谁也不掉队。捉不到“小鸡”，急得“老鹰”像热锅里的蚂蚁团团转，张牙舞爪再次向“小鸡”扑去，“小鸡”们尽管慌乱，尽管“唧唧喳喳”的惊叫声震天响，可是他们的警惕性非常高，敏捷地左躲右闪，怎么也不让“老鹰”捉到……



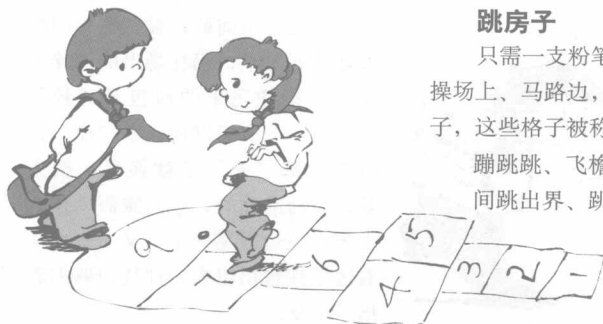
### 跳绳

跳绳这项运动据说清朝时候就出现了，时至今日依然很受欢迎。学校里经常举办跳绳比赛，有单人跳、双人跳和集体跳等不同形式。单人跳还有编花、双摇等花样跳法。而集体跳项目最受欢迎，俗称“跳大绳”，两个人各握长绳的一端，同时向一个方向摇绳，绳子中间部分有节奏地接触地面，发出“啪啪”的响声。参加者站成一列，依次跳进绳圈，跳一下后从相反方向钻出，后面的人要紧接着跳，中间不能间断。随着摇绳速度的加快，大家如飞梭般在跳绳中穿梭，队伍形成一个好看的“8”字形，十分精彩。



### 跳房子

只需一支粉笔、一个沙包或一块瓦片就可以玩。家门口的空地上，或是操场上、马路边，随时随地可以进行。用粉笔在地上画出一串大大小小的格子，这些格子被称作房子，以数字区分。先把沙包扔到指定的地点，然后蹦蹦跳跳、飞檐走壁、穿房越脊，把沙包拾回来便大功告成，其间跳出界、跳错了格子、踩线都算失败。单脚跳、双脚跳，孩子们的头发随之飞舞，心情飞扬着喜悦快乐！一边玩一边唱：“正月十五黑咕隆咚，树枝不动刮大风，刮得面包吃牛奶，刮得火车上天空……”



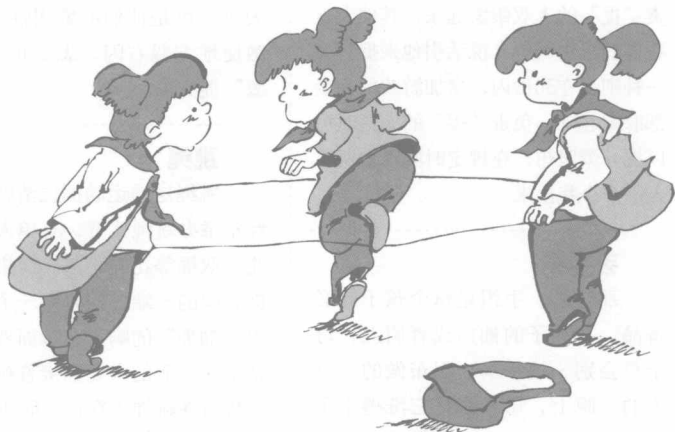


# 80年代：玩在传统终结前

历史的脚步走进80年代，生活悄悄地在发生变化，娱乐形式也日渐丰富起来了。城市里的孩子，开始告别大院，住进高楼，放学回家后，很难和小朋友一起进行集体性的游戏，楼下的空地上，经常可以看到孤零零跳房子的身影。80年代，是怀旧者最爱缅怀的年代，因为，很多长久未变的传统到了80年代纷纷开始走向终结。生活在这一年代的孩子，是最后一批喜欢跳皮筋、跳房子、丢沙包、骑马打仗的孩子，也是最后的洋画、弹球、铁皮玩具的收藏者。

## 跳皮筋

女孩子最爱玩的游戏，让妈妈在百货店扯上几米或圆或扁的松紧带，两头一系形成一个环形，就可以玩了。人多的时候可以用石头剪子布分成两组，分别玩；一个人也可以把皮筋两头系在树上或电线杆上，自己跳。跳的花样有无数种，可以传承也可以发明。有时用腿脚“伸筋”，从脚腕一直升到脖子，还有“小举”“大举”；也有时用手指“伸筋”，从一根小指头，到十个指头一起。最经典的跳法要数“小皮球，香蕉梨，马兰开花二十一”，灵巧的姑娘们集体跳起来就如同舞蹈一般美丽。



## 木头人

“我们都是木头人，不许说话不许动，不许走路不许笑！”游戏开始前先划定一个起点、一个终点。一人蒙眼，数123，这时候其他人可以行动，当蒙眼的人喊：“木头人！”并转过身时，大家就立刻停止脚步，一动不动，也不出声。被蒙眼的人看到动了的人就要出局。然后蒙眼的人再次转过头数123，游戏者们以尽快到达终点为目标。

## 过家家

80年代，许多家庭的父母是双职工，孩子脖子上挂着钥匙，放学了，就在院里和小朋友玩过家家：抱着不甚精致但视若珍宝的布娃娃，用药盒盖、小石子当道具，你做爸爸我做妈妈。上班、做家务、看医生……过家家是最早的角色扮演游戏，通过想象力来虚拟现实，孩子们的心灵里，有一个广阔而美丽的大千世界。

## 丢沙包

小女孩学手工的第一课往往就是缝沙包，有时候缝的针脚太大，包里面装的沙子或豆子就会漏出来，弄得到处都是，只好回去求助于妈妈。

那时候，丢沙包风靡全国，是男生女生都爱玩的游戏，满操场跑，欢声笑语随着小小沙包的飞腾也满天飞。人数多少都可以，但至少4人，分成两拨，一拨在两边扔，一拨在中间躲，被“砍”中的人就“死”了，仍在场上的同伴可以奋力接住飞来的沙包来“救”人，接住一次可以换一条“命”，所有人都“死”了就换另一拨人躲。技巧高超的，经常做假动作，手先在左边虚晃一下，又飞快地从右边把沙包扔出去，往往使躲闪者措手不及。



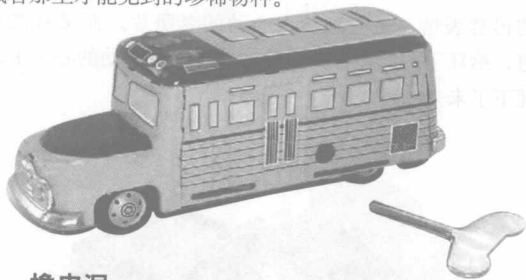
## 弹球

和洋画一样，这些亮闪闪的小玻璃球，可是当时男孩子们最心爱的宝贝！随便翻一个男生的裤兜，总会有几颗弹球、一摞洋画，还有烟标、弹弓什么的。弹球最简单的玩法就是游戏的一方将手中的一颗弹球弹出，如能击中放置于地面上的其他对手的弹球，就可以赢得被击中的那颗弹球，如未击中，则轮到对方来弹。掌握手法尤为重要，所以经常看到男孩子一个人躲在角落里练习。弹球握在手中，眼睛一瞄，大拇指从后一顶，弹球“嗖”地飞出去，稳稳击中！



## 铁皮玩具

铁皮玩具是属于80年代的童年记忆。虽然建国以后，全国先后有几十家生产铁皮玩具的工厂，生产技术十分先进，但是80年代以前，受家庭条件所限，大部分孩子都无缘“高级”的铁皮玩具，而进入90年代之后，传统的铁皮玩具在电动玩具的冲击下，显得老土和落伍，很快就被时代所淘汰。因此，80年代，成为铁皮玩具最为辉煌的十年。陪伴无数孩子度过童年的铁皮小汽车、小火车，还有会跳的青蛙、打鼓的小人、机器人，渐渐成为只有在收藏者那里才能见到的珍稀物种。

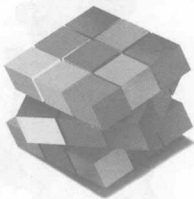


## 橡皮泥

大部分孩子都至少拥有一盒，虽然不是小雕塑家，但童年的创造力也成就了不少自己引以为豪的作品。那时候的橡皮泥远远没有现在的色彩丰富，质地柔软，冬天天气一冷就变得硬梆梆的，要很用力才能捏动。那时候也没听说过有现成的模具，一压就能做出一块逼真的饼干，但心灵手巧的孩子却能通过组合表现出丰富多彩的世界。

## 魔方

被列为20世纪最有影响的100项发明之一的经典玩具——魔方，自80年代初传入中国，立刻风靡一时。那时，魔方被认为是能够开发智力的玩具，所以家长都愿意给孩子买，80年代的孩子几乎人手一个。小小的魔方里蕴含着无穷变化，如同一个纷繁复杂的迷宫。痴迷者会沉浸其中，数日不能自拔。如果在没人指导，也不看《怎样玩魔方》之类参考书的前提下，要把一个打乱的魔方复原，那可是一件高难度的工作。而成功习得魔方秘技之后，必定会得到家长的赞赏、同学的钦佩，在众人面前随时露上一手，绝对能令大家刮目相看。如今魔方已不仅仅是孩子的玩具，更是一种休闲放松的方式和体育竞技形式，再加上更有刺激性和挑战性的竞速、单手、盲拧魔方等玩法，魔方正在重新焕发往日的风光。



## 洋画

一张张火柴盒大小的画片儿，上面印着三国人物、黑猫警长等图案，用一根橡皮筋捆成一摞，男孩子们像宝贝似的把它们装在裤兜里。课间，在操场边上的大树下开战。每人拿出一张洋画，摆在地上叠在一起，用手掌拍，如果能使洋画翻过面来，就能将洋画拿走。洋画是要花钱买的，因此，常胜将军不用花钱，就能拥有厚厚一摞脏乎乎的洋画。谁拥有的洋画多，在当时可是很得意的事哦！

# 80年代的童谣

我们是害虫，我们是害虫！正义的来福灵，正义的来福灵。一定要把害虫杀死！杀死！（来自杀虫剂广告）

一个丁老头，送我俩弹球，我说三天还，他说四天还。一个烧饼三毛三，三根韭菜八分钱，一块肉六毛六……（一边唱一边画出一个活灵活现的老头儿）

一年级的小豆包，一打一蹦高；二年级的小水碗，一捅一个眼。三年级的吃饱了饭，四年级的饿死了算，

五年级的发了火，六年级的快滚蛋。（必须用带有儿化音的北京话读）

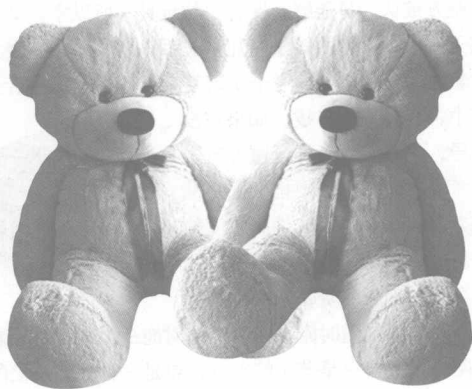
我有一个金娃娃，金胳膊金腿金脚丫。有一天，我到河边去刷牙，丢了我的金娃娃。我哭我哭，我哇哇地哭。第二天，我到河边去洗脸，找到我的金娃娃。我笑我笑，我哈哈地笑。第三天，周扒皮进了我的家，抢了我的鸡，抢了我的鸭，最后给了我俩耳刮。第四天，红军叔叔来到我的家，还了我的鸡，还了我的鸭，最后还给我朵大红花。（带有革命年代色彩的歌谣已经越来越少了）





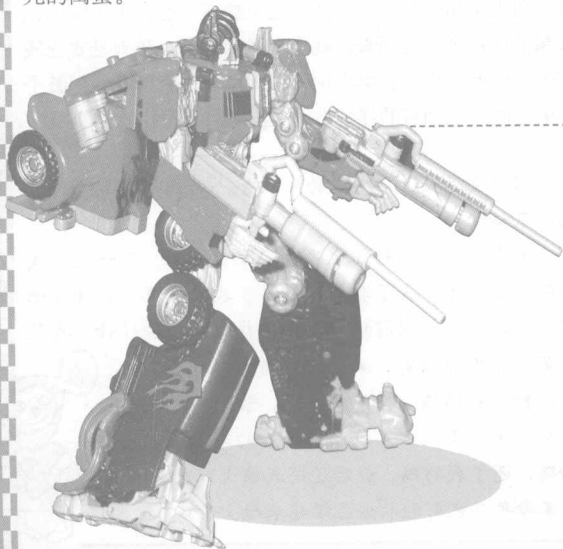
# 90年代：在高速路上奔跑

90年代的社会日新月异，玩具的更新换代也是空前迅猛。物质条件越来越优越的同时，童年越来越多的时间被特长班、游戏机、电动玩具占据，小朋友一起满院子疯跑疯玩的情景再也见不到了。高楼大厦组成的住宅小区里，常常看到孤独的独生子女在窗口张望。土玩具、土游戏逐渐绝迹，带有一定科技含量的新玩意儿、新玩法，开始大行其道。游戏机也开始进入家庭，魂斗罗、超级玛丽这些经典游戏几乎人人耳熟能详……到了90年代中后期，单机版的电脑游戏也开始风靡，第一批玩家横空出世，在BBS上交流着各种经验攻略。



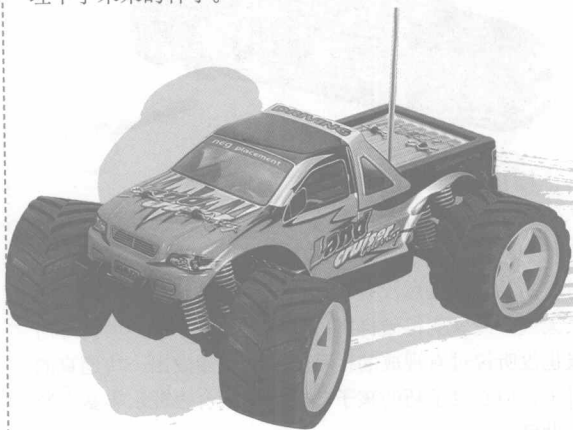
### 毛绒玩具

以前黄头发蓝眼睛的洋娃娃不流行了，女孩子们开始把一个个憨态可掬、毛茸茸的小熊、小兔子、小狗当成知心朋友，走到哪里都要抱着拖着拽着，到后来，脏了旧了，仍然视如珍宝，还会趴在它们耳边说悄悄话，讲秘密。这些毛绒玩具，俨然成为了那个时代的小女孩儿的闺蜜。



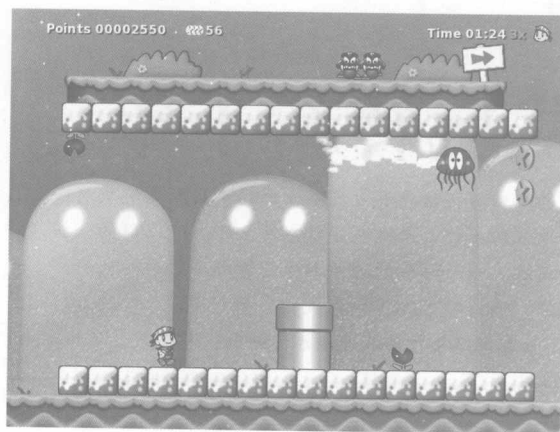
### 遥控汽车

男人对于车的迷恋，就像女人之于年轻，是一份不论年龄、经久不变的情感。90年代的男孩子们，遥控车是他们永远感兴趣的话题。学校组织的遥控车船动手小组，商场里各式各样的遥控汽车，曾经是多少钱的梦想。两个按钮就可以让一个长着细长的天线的汽车前进后退，晕头转向。小伙伴的尖叫，掌控全局的自己脸上的得意表情，是一副让人心动老照片。而又有谁知道，给坏了的遥控车开膛破肚，在多少年幼的心灵中，埋下了未来的种子。



### 变形金刚

女有毛绒玩具，男有变形金刚。从80年代末开始，中国的电视荧屏上出现了一群来自外太空的汽车人，让许多稚气未脱的小男子汉们如痴如狂。以前的动画片，还没有过这样好玩的衍生产品——明明是汽车或飞机，摆弄几下就变成一个机器人！拥有一件可以任意组合的变形金刚，成为很多人童年的梦想。可是对于80年代末、90年代初的中国家庭来说，变形金刚的价格实在不菲，动辄几十，甚至上百元，很多孩子只能眼巴巴地看着别人手中的变形金刚。变形金刚不但是种玩具，更重要的是给80后一代集体输出了西方的文化和价值观，以至于后来真人版《变形金刚》电影上映时，许多人热泪盈眶。

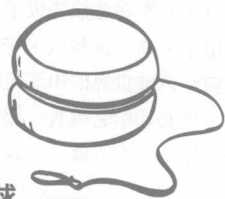


## 小霸王学习机

90年代初的人们，大概都记得成龙做的那个广告。“望子成龙小霸王”的广告词在电视上连番轰炸，弄得大家都蠢蠢欲动：父母想要，希望孩子好好学习；孩子也想要，因为可以玩游戏。任天堂的红白机不是人人买得起，小霸王学习机这个国产的替代产品，给了许多刚刚接触电子游戏的孩子以希望。电子游戏的普及，使孩子们告别了土游戏时代，具有里程碑意义。超级玛丽、魂斗罗等游戏，几乎见证了一代人的成长。那时谁家要有电子游戏机，同学们都眼馋得要命，玩家后面总是围着一圈比他还着急的人。回想起坐在电视前的那些手持游戏柄，怒目圆睁、青筋暴起的小男孩，相信许多人会发出会心的微笑。

## 掌上游戏机

提到这个年代的游戏，掌上游戏机Game Boy是绝对不能忽略的。而掌机游戏中，最流行的恐怕要数《俄罗斯方块》了。对于90年代之前出生的国人来说，这个游戏是无人不知、无人不晓，当时能拥有一个玩《俄罗斯方块》的掌机绝对是一件可以炫耀的事情。由小正方形任意拼合组成的7种图形，看着容易，却变化无穷。如果要论90年代哪个电子游戏最普及的话，《俄罗斯方块》绝对是当之无愧的首选。



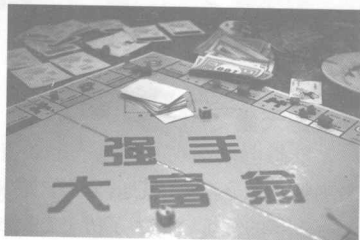
## 悠悠球

它可算是世界上第二长寿的玩具，最早出现在1500年前的希腊。在90年代的时候，台湾的悠悠球大王来大陆推广这个游戏的玩法，霎时间刮起一阵悠悠旋风。课间休息时间，经常可以看到许多人拿着悠悠球溜来溜去。悠悠球锻炼的是手的技巧和协调能力，玩得好，玩得花，绝对是一件让人羡慕的事情。一根细绳、一个轮子，变化无穷，让人惊叹。后来，有了专门的比赛之后，悠悠球更是成为了一项竞技运动，受到了年轻人的大力追捧和欢迎。

## 强手棋

相比于跳棋、飞行棋、军棋等，强手棋大概算是当年最奢华的棋类游戏了。一副强手棋包括：一张棋盘、花花绿绿各种面值的“钞票”、大小不一的“房子”、各种卡片、几颗表示人物的棋子和一枚色子。游戏者依次掷色子，按点数前进，如果走到的地皮是待售状态，则可以用自己手中的资金购买地皮；如果是自己已经买下的地皮，则可以造房子；如果走到别人的地盘，就要支付租金了；另有一些特殊格子，走到上面便可抽取“机会”或“命运”卡片一张，获

得相应的奖惩。游戏就是在买卖地皮的过程中进行，不断有人“破产”，直到最后只剩下一个人。这个由哈佛和普林斯顿大学经济系学生发明的游戏，大约可以算是一种理财投资的启蒙教育吧。后来，强手棋发展成为电脑游戏《大富翁》，取得了巨大的成功。



## 宠物小精灵

又名《口袋妖怪》《神奇宝贝》，这股潮流最开始源于一部日本动画片，讲的是一个小孩和这些神奇的小生物之间的故事。其中最著名的要数主角皮卡丘了，这只身穿黄色鼠纹衫的小精灵似乎是在一夜之间成为了炙手可热的明星。宠物小精灵很快形成了一股潮流，先是出现了宠物小精灵集换卡，紧接着，宠物小精灵被制作成毛绒玩具、电影和其他产品，在全世界引发了一股狂潮。随着最初熟悉它们的孩子渐渐长大，宠物小精灵的狂潮也随之消失了。

## 气枪

一群孩子躲在门前屋后，手里紧握着各式各样的枪，密切关注着“敌情”，伺机发动进攻……这情景对那个年代成长的男孩子来说，是再熟悉不过的。从瞎眼儿木头枪到自制火柴枪，再到后来装着BB弹的气枪，武器不断地更新换代。最时髦和高级的气枪，有着逼真的外形和霸气，拥有它的人也就成了游戏中的首领。不过BB弹具有一定的杀伤力，因此后来国家禁止了这类仿真枪的生产。现在要想再重温童年旧梦，只能花钱去真人CS野战俱乐部了。







# 21世纪：新生代玩转新千年

新千年的游戏和玩具，注定是要和网络连接在一起的。网游和动漫成为足不出户的新新人类游戏消遣的首选，电脑、掌机，是最受欢迎的游戏产品。纸牌可以在网上打，象棋也可以在网上下，连以前的一些简单玩具，比如布娃娃、机器狗，都被赋予了高科技的内涵。一个时代的玩具都铭刻着那个时代的色彩，21世纪的也不例外，只是可供选择的范围，似乎越来越窄，网络对于玩具和游戏的影响之大，令人侧目。现在，在白云蓝天下尽情玩耍，对许多年轻人来说，远不如在网络里打怪兽升级来得过瘾。



### 奥特曼

前段时间，有一个很流行的MSN签名：“幸福是什么？猫吃鱼，狗吃肉，奥特曼打小怪兽。”看过的人都会会心地一笑。这部诞生于上个世纪60年代的日本科幻片及其演变的各种游戏，在21世纪迸发出了新的光彩。当奥特曼把各种各样的怪兽打得落花流水的时候，观众也看得热血沸腾。在这个纷繁复杂的时代，为工作、为学习、为生存奔波劳碌，一点点简单的小幸福都显得有些奢侈。其实，幸福很简单，奥特曼说了，打小怪兽，做自己喜欢的事，就是幸福。每个人都可以的。

### 任天堂

熟悉电视游戏的人，一定知道“任天堂”。这个名字颇有几分浪漫气息的公司，靠制造纸牌起家，经过一百多年的锤炼，成为了历史上最长寿的电视游戏平台公司，以及最有影响的游戏平台生产商，引领便携式游戏机平台发展潮流几十年之久。从最初的Game Boy到后来的Wii，任天堂让几代年轻人享受到了电子游戏的快乐。无论是靠吃蘑菇成长的超级玛丽，还是“真是可爱”的口袋妖怪皮卡丘，都成为了游戏王国中的经典形象，直到现在仍然很受欢迎。

### PSP

如果说GBA是掌机成熟时代的末代皇帝，那么将这个末代皇帝赶下历史舞台而开创了掌机次时代的就非索尼的PSP莫属了。游戏、电影、音乐，一个都不少，出色的多媒体能力使得PSP令许多游戏玩家爱不释手。索尼在2004年推出的这款家用掌上型游戏机让人们看到了未来掌机的发展趋势，那就是综合性的掌上多媒体娱乐终端设备。许多人都把PSP亲切地称为“小白”“小黑”，更有人把它当做自己的孩子，其影响力之大，可见一斑。

### 电子宠物

从前，宠物都是活生生的小动物，谁也想不到，突然有一天，陪伴在我们身边的宠物竟然变成了一个钥匙链大小、可以随身携带的电子宠物。这些电子宠物颜色各不相同，设计多样。比如曾经风靡世界的电子宠物鸡，就是这样一种掌上虚拟宠物。你必须给它喂食，跟它玩游戏，给它洗澡，才能维持它的生命。有人戏称，这只酷似外星生物的小鸡在全球掀起了一场“电子鸡瘟”。然而，电子宠物的疯狂没有超过10年。随着网络技术的发展，那种只能装在口袋里的电子宠物渐渐退居二线。功能更多更有趣的类似QQ宠物的虚拟网络社区喂养游戏，成为了青少年的新宠。许多人乐此不疲地沉浸在“照顾”“养育”另一个生命的过程中，这类宠物也成为新新人类聊天交友的重要话题。

