

蒙台梭利教育实践经典



跟孩子一起玩吧

家庭教育中的游戏经典

WHAT SHALL
WE DO NOW

[美] 多罗西·坎菲尔·费雪 / 著

洪友 / 译

天津出版传媒集团
天津人民出版社



跟孩子一起玩吧

家庭教育中的游戏经典

[美] 多罗西·坎菲尔·费雪 / 著 洪友 / 译

天津出版传媒集团
天津人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

跟孩子一起玩吧! : 家庭教育中的游戏经典/(美) 费雪著; 洪友译. —天津: 天津人民出版社, 2014.2

ISBN 978-7-201-08573-9

I. ①跟… II. ①费… ②洪… III. ①游戏—儿童读物 IV. ①G898-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第003074号

天津出版传媒集团

天津人民出版社出版、发行

出版人: 黄沛

(天津市西康路35号 邮政编码: 300051)

网址: <http://www.tjrmcbs.com>

电子邮箱: tjrmcbs@126.com

北京金秋豪印刷有限公司

2014年2月第1版 2014年2月第1次印刷

710×1000毫米 16开本 14印张 字数: 260千字

定 价: 29.50元



目 录

chapter 1

聚会中可玩的游戏..... 1

为了建立一种自然而合理的教育方法，必须把人作为个体进行大量精确而合理的观察，重点是观察一个人幼年时期的情况，因为这段时期是奠定一个人教育和文化基础的年龄。

chapter 2

绘画游戏..... 31

我相信在刚开始时，教具必须结合老师的声音一起呼唤孩子，诱导孩子们用教具来教育他们自己。我尊重不幸的孩子，也热爱那群不快乐的孩子。他们会因为别人的接近，而引燃他们的热情。

chapter 3

书写游戏..... 36

只有当他成为自己的主人并遵循一些生活规则时，他才能管住自己的行为，我们才认为他是一个守纪律的人。这样的纪律具有灵活性的概念，既不易被理解又不易被采用。但它包含一个伟大的教育原则，它不同于旧式教育里那种绝对的、不容辩驳的高压政策下的“不许动”的原则。

chapter 4

桌面牌类游戏..... 48

激发生命，让生命自由发展，这是教育者的首要任务。在进行这样一种细致的工作时，需要有高度的艺术，要把握时机和恰到好处，不致造成干扰和偏差。孩子们的心灵正在充分发展，他们的生命依靠自己的力量，而我们只能是帮助他们。



chapter 5

需要想、猜和做的游戏····· 52

在我们的方法中，必须采用的第一步是唤起他们。我们时而唤起他们的注意，时而唤起他们内在的生命，时而唤起他们和别人一起创造生活的激情。

chapter 6

雨天游戏····· 67

在调制儿童食品时，正确的做法是将营养食品弄成小细块，因为儿童还没有充分咀嚼食物的能力，他的胃消化食物的能力还没有完全形成。因此，菜泥和肉丸应该是儿童饮食中的常备菜肴。

chapter 7

女孩玩的户外游戏····· 76

我们必须将体操和一般的肌肉训练作为促进生理的发育（如走路、呼吸、说话）以及保护这些运动正常发育的一系列训练。当孩子显示出发育迟缓或异常时，就应该鼓励他们去做有助于基本生活技能，如穿衣、脱衣、扣衣、系鞋带、拿物品等运动。

chapter 8

男孩玩的户外游戏····· 81

我们必须培养属于生物因而也属于自然界的人去适应社会生活，因为虽然社会生活是人的特殊工作，但它也必须符合人的自然活动的表现。但是，我们在培养人适应这种社会生活的时候，却很大程度上忽略了他生命初期是植物生物的这一有利因素。

chapter 9

野餐时的游戏····· 88

手工劳动和手工锻炼的区别在于两者的目的不同后者是为了锻炼双手，增强体质，完善个人；而前者则是为了完成特定的任务，生产出对社会有用的产品，增加世界的物质财富。

chapter 10

出去走走····· 95

我们的教具使自主教育成为可能，而且允许进行系统的感觉训练。这种训练不是依靠教师的能力，而是依靠教具系统，这种教具首先提供了能吸引儿童自发注意力的物质实体，同时也包含了合理的刺激等级。

chapter 11

坐车上或候车时玩的游戏····· 102

我们的教育目标总的说来包括两个方面：生物学方面和社会学方面。从生物学方面来讲，我们希望能够帮助个体在自然方面进行有效的发展；从社会学观点来看，我们的目标在于使个体适应周围的环境。

chapter 12

独自玩耍或卧床而玩的游戏····· 109

感觉的练习中包含着一种自我教育。如果练习重复多次，这种自我教育就会使孩子的心理感觉过程更加完善。在孩子从感觉转移到观念的过程中，也就是从具体到抽象，再到观念的联想，教师必须参与其中。

chapter 13

海滨游戏····· 117

如果一个人考虑到人类语言的魅力，他就一定会承认没有掌握正确口语的人是低等的。如果没有专门去完善口头语言，那么一种美学概念上的教育就是不可想象的。

chapter 14

乡村游戏····· 120

个体差异是每个孩子个性特点的体现。有的孩子无动于衷，表面上显露出勇敢，为的是隐藏失望之情；有的孩子则通过一些下意识的动作将这种失望流露出来。其他孩子则掩饰不住喜悦之情，因为他们发现自己处于一个独特的位置，这让他的同伴们非常好奇。

chapter 15

小家家····· 129

当我们看到孩子们根据深藏的规则发展自己的精神和人性时，我们都非常高兴。只有那些经历过的人才有资格体会到收获的快乐。

chapter 16

用纸板和纸张制作小家家和娃娃····· 141

真正纪律的第一线光明来自于工作。在某一特定时刻，恰巧孩子正对一件工作非常投入，这可以从他的面部表情尧注意力和对同样练习的坚持当中体现出来。这样孩子就迈出了指向纪律的第一步。



chapter 17

为其他人制作的玩具屋..... 152

我们的孩子与那些在灰墙当中普通学校成长的孩子有着显著不同。他们有着清纯和幸福，直率和开放的性格，他们感觉是自己行为的主人。

chapter 18

室内活动以及制作的物件..... 156

人与人之间的爱是一件极其亲切的事情。她是如此纯朴，简直无时不有；无处不在。所有的人都拥有这种爱，爱并不是只有受过教育的知识阶层才具有的一种特权。

chapter 19

制作糖果..... 177

正常人的心灵会由于心情舒畅而变得完美，惩罚通常被认为是一种束缚人的形式。惩罚或许会使那些在邪恶环境中长大的人的性格变得更加低劣，但是这种情况只是极少数，社会不会受其影响而停止其前进的脚步。

chapter 20

园 艺..... 182

“儿童之家”具有双重的重要性。一方面，由于它采取在住宅中建立学校这种独特的办学方式，所以它具有社会重要性；另一方面，它对幼儿进行教育时所采用的教育方法，又使它具有教育的重要性。

chapter 21

宠 物..... 195

没有独立就没有自由，因此，我们必须指导孩子的个性得到自由、积极的表现，使之通过自己的活动达到独立。小孩子从断奶起，就开始努力走上这条独立的道路。

chapter 1

聚会中可玩的游戏

为了建立一种自然而合理的教育方法，必须把人作为个体进行大量精确而合理的观察，重点是观察一个人幼年时期的情况，因为这段时期是奠定一个人教育和文化基础的年龄。

——玛利亚·蒙台梭利

捉迷藏

“捉迷藏”是一个最好玩、最古老又最简单的游戏。让一个玩游戏的人蒙上双眼，让他原地转两三圈，使他搞不清自己在屋子里的方位，然后叫他去抓其他游戏者。如果他抓住了某人，却说不出对方的姓名，那他就必须继续当“瞎子”；但是，如果他知道自己抓住的是谁，对方就要将眼睛蒙起来当“瞎子”。如果屋子里有壁炉，或者家具有尖角，那么最好让参与者中的某一个不玩游戏，而负责保护“瞎子”不受伤害。有时候，让两个游戏者当“瞎子”会更有意思，因为他们偶尔会抓住对方；但是这样做相当危险。还有一种游戏叫“酒鬼抓铃铛”，在这个游戏中，除了一个游戏者拿个铃铛之外，所有人都当“瞎子”，他们的目标都是抓这个拿铃铛的人。不过，这种游戏危险性更大。

“捉迷藏”的一个不错的变通游戏是出声的。先将“瞎子”的眼直接蒙起来，在他开始“抓”人之前，所有其他游戏者都在墙脚处、椅子上或者他们认为最保险的其他地方占据有利位置，但是待在那里必须不出声。“瞎子”的任务并不是抓住他们，而是想办法找到他们，然后确定自己找到的人



是谁。由于和触觉相比，“嗤嗤”或“哈哈”的笑声更容易让“瞎子”辨别出对方，因此，忍住不要发出任何声响是至关重要的。有时候玩这种游戏时，“瞎子”可以拿两根球棒（其他人不能坐在椅子上），用以感知自己撞上的人有哪些特征。这样玩的时候，要想不笑实际上是不可能的。因球棒顶端的球状物而产生的感觉会在触棒者的脸上表现出来。

法国的“捉迷藏”游戏

在法国的“捉迷藏”游戏中，“瞎子”的双手都要被绑在背后，但眼睛不被蒙住。他在抓其他人之前，必须先背对着他们，这样他抓人的难度就增加了。

持棒“捉迷藏”

在这个游戏中，“瞎子”拿一根棍子，棍子的另一端由其他游戏者轮流抓着。“瞎子”向每个游戏者提三个问题，然后根据回答者的声音来辨认对方是谁。因此，持棒者的目的就是尽可能地伪装自己的声音。有时候，“瞎子”不只是提问，还要叫持棒者模仿各种动物的叫声，比如学公鸡叫或者驴叫。

量步伐

当“瞎子”的游戏者先站在场地中央，其他游戏者从各个不同的方向向他走来，并认真测量走到他跟前需要多少步（可分为长步或短步）。接着，其他游戏者告诉“瞎子”走多少步就可以使他走到某个游戏者跟前，但行走的方向和步伐的长度需要“瞎子”自己来猜测。如果“瞎子”果真找到了对方，那么后者就要接替当“瞎子”。

站住！别动！

蒙眼的游戏者站在场地中央，所有其他游戏者都来触摸他。当“瞎子”以最快的速度大声喊出1至10的数字时，其他游戏者要尽快从他身边闪开。当“瞎子”喊到10的时候，会大喊：“站住！别动！”此时，所有游戏者都必须站在原地纹丝不动。随后，“瞎子”说：“你们往前走三步。”（或者其他几步，

根据“瞎子”的想法来确定)。游戏者走上三步，直到“瞎子”已经危险地靠近他们，并想方设法利用与他们面对面的优势，确保他们不从眼皮底下逃走。只要游戏者遵守规则站在原地，“瞎子”就可能会逮到他们。当某个游戏者被“瞎子”抓住并辨认出来，那么此人接下来就要被蒙上眼睛充当“瞎子”。

看影辨人

在屋子里铺开一张床单。一名游戏者站在床单一侧，其他人始终站在另一侧。在离床单一定距离处放一支蜡烛，其他游戏者逐一从床单和蜡烛之间走过，他们的影子会投射在床单上。第一位游戏者的任务就是准确地说出床单上的影子是谁的影子，而其他游戏者的目标则是通过做出各种滑稽的动作，增加前者识别的难度。如果一时找不到那么大的床单，担任识别方的游戏者也可以坐在一块草垫上，背对其他游戏者，当对方从草垫和蜡烛之间依次走过时，由他来辨别他们的身影。

驴尾巴

从一张褐色纸上剪出一个较大的驴的形状，固定在悬挂于房间中间的一张屏幕或床单上。提前将驴尾巴单独剪出来，并在尾巴最靠近驴身体的一端穿上一根帽针。接着，每位游戏者轮流通过帽针拿着尾巴，闭紧双眼，朝着悬挂驴像的方向走去，然后把驴尾巴钉在他认为正确的地方。这个游戏的搞笑程度取决于他所犯的错误有多么严重。

“瞎子”喂“瞎子”

这个游戏可能有些乱，还可能会弄得很脏，但却有许多拥趸。两位游戏者都蒙上眼睛，面对面坐在地板上。给他们每个人一勺糖或面食，叫他们喂给对方吃。最好在地上铺一张床单，并在游戏者的脖子上围一条毛巾或让他穿上围裙。被逗乐的主要是观众。

狩鹿

这个游戏只有两个人参加，但看的人却可能很兴奋。“鹿”和“狩鹿人”都要蒙上眼睛，然后面对面坐在一张大桌子的两边。旁观者一声令下，

他们便开始围着桌子转。不用说，“狩鹿人”的任务就是抓住“鹿”，而“鹿”则设法不被抓住；但是，两个人都不能离开桌子，跑到桌子以外的其他地方。观众和游戏者都必须保持绝对安静，如果“鹿”和“狩鹿人”都穿上软底的拖鞋，那效果就更好了。

吹蜡烛

这是一个非常有意思的蒙眼游戏。点燃一支蜡烛，放在大约人头的高度上。让一个游戏者站在离它几英尺远的地方，面向蜡烛，然后蒙上他的眼睛，让他在原地转三圈，再叫他走若干步（多少步都可以）去吹灭蜡烛。

咬苹果

另一个值得一看而又好笑的蒙眼游戏是咬苹果。用线将一个苹果挂在屋子中间的某个位置上，高度与蒙眼者的脑袋的高度差不多。将“瞎子”的双手捆住，或者让他严格地放在背后，然后让他去咬苹果。

玩同样的游戏也可以不蒙眼，但是要求有两个游戏者参加。两个人都要将手背到身后，然后同时想办法咬到苹果。

袋子与棍子

适用于圣诞节派对的一个不错的蒙眼游戏是“袋子与棍子”。将一个大纸袋装满糖果，用线挂在屋子中间。之后，让一名游戏者蒙上双眼，原地转三圈，给他一根棍子，告诉他朝着袋子敲一下（或者两下、三下）。如果他沒有击中，就换另一个人尝试，轮流参加；如果他將袋子打破了，糖果就会撒落满地，参加派对的人便可一拥而上抢糖果了。

墙角的小猫咪

除一个人之外，所有游戏者都占据屋子的一个角落，扮演“小猫咪”的游戏者则站在屋子中间。游戏开始，由一个角落的游戏者呼唤另一个角落的游戏者调换位置。他们的目标是赶在“小猫咪”作出反应之前安全地互换位置，而“小猫咪”的任务则是找到一个保护不力的角落。如果他做到了这一

点，那么刚刚离开该角落的游戏者或者希望进入但还未进入这一角落的游戏者就要来当“小猫咪”。“小猫咪”能否成功，往往取决于换位者在调换过程中会不会“撞车”。

找拖鞋

游戏者围成一圈坐在地上，双膝稍微蜷缩。一名游戏者脚穿拖鞋站在屋子中央。游戏开始后，由此人将一只拖鞋递给圈里的一名游戏者，一边说着：

鞋匠，鞋匠，修我的鞋，
请在两点半把它修好。

然后他再回到原来的位置待一会儿。接到拖鞋的那名游戏者马上将拖鞋往下传，使鞋的主人再回来索取他的物品时，已经找不到拖鞋了。随着找鞋过程的进行，笑料也出现了。圈中的每名游戏者的目的，都是使屋子中央的游戏者看不到、得不到自己的拖鞋，或者不知道它在什么地方，因为拖鞋一直在圈中游戏者的膝盖底下被迅速地传来传去。有时候，如果找鞋人晕头转向、不知所措，拖鞋可能便会被其他游戏者隔着圈子抛来抛去。这时候，拖鞋的主人只好请圈中的另一个人来到屋子中央，以调换自己的位置。除拖鞋之外，也可以使用其他物品充当，但应当选择尺寸较大的物品，否则找起来用的时间就会太长；此外，选择的物品应质地柔软，以免伤人。

口哨

该游戏在一定程度上是个技巧练习。一名不了解游戏规则的游戏者被置于圆形人群的中央，围成圈的游戏者将一个口哨像“找拖鞋”游戏中的拖鞋那样藏来藏去。中央游戏者的任务就是找出那个最后吹口哨的人是谁。与此同时，某个游戏者将另一个口哨熟练地用一根细线系在中央游戏者的背后，而他们吹响的其实正是这个口哨。口哨吹响的时候，吹口哨必须始终位于此人的背后，这样一来，除非吹哨者猛拽系着口哨的细线，否则难以为找口哨的人提供帮助（这也需要技巧）。如果圈子很小，每个人都在移动和大笑，那么找哨人想要注意到身后的拉扯动作也是需要一些时间的。

别人不行你也不行

该游戏在一定程度上是个蒙人的游戏。带头的游戏者左手拿一根树杈，在地上重重地磕几下，然后递给某个游戏者，嘴里说：“别人不行你也不行。”这名游戏者试图准确地模仿他的动作，但却错误地将树杈拿在了右手，于是带头的游戏者就说：“别人不行，你也不行。”然后再将树杈交给下一个游戏者。游戏一直进行，最后每个人都终于知道：自己应该模仿的其实不是敲击地面的动作，而是将树杈握在左手上。

找顶针

这是个很不错的游戏。除一人之外，所有游戏者都离开屋子。留下的人将一枚顶针放于某个虽然在目力所及范围之内但却很难被发现的位置，其具体位置可高可低，可以在地上，也可以在壁炉架上，但必须眼睛能看得到。之后，屋外的游戏者全部进到室内，开始寻找这枚顶针。找到的游戏者要坐下来，但好笑之处在于他们要非常巧妙地坐下，不要一发现就立即喜形于色，以防止为其他人确定物品的大概位置提供线索。当每个人都发现了物品所在的位置，或者很长时间过去了还有人没有找到，那么就要将顶针再次藏起来，这一次由那个最先发现它的游戏者来藏。该游戏听起来简单，但实际上很难，也很让人兴奋。每个人一开始都希望能成为第一个找到物品的人，但最后又希望自己不会成为最后一个。寻找者经常会就站在顶针面前，甚至已经在直勾勾地盯着它了，却仍然没有发现。

神奇的音乐

一位游戏者先出去，其他人随后要将某种东西藏起来让他找。喊他进来之后，某位游戏者便坐在钢琴前面，用音乐的声调来引导他的动作。比如，当他离被隐藏的物体很远时，音乐声就弹得低沉些，而当他离物体越来越接近时，音乐声就越来越响亮。

冷与热

同样的游戏还可按照“冷与热”的名称来进行。在这个游戏中，要用“冷”“热”等词语来引导寻找人的动作：当他离物体越来越接近时，他会

变“暖和”“热”“很热”，而当他离物体所在位置越来越远时，他就会变“冷”。

快乐的磨坊主

担任“捉人者”的游戏者可由计数方法来确定人选，一旦选定，他便站在屋子中间。其他人则两个人一对，手挽手地围着他唱歌：

曾经有个快乐的磨坊主一个人生活。当磨盘转动时，他在生产着自己的财富。他的一只手放在送料斗上，另一只手置于面粉袋处。当磨盘转动时，他猛地伸手一抓。

他“抓”的时候，每个人都必须交换伙伴，而中间的“磨坊主”则试图以最快的速度抢一个伙伴。如果他抢到了伙伴，那么那个没有了伙伴的人就要取代他站到中央，担任“快乐的磨坊主”。

天堂之路

某个游戏者坐在钢琴前面，在屋子中央放一长排椅子，同向或反向地交替放置。椅子的数量要比其他游戏者的数量少一把。所有人都准备就绪之后，音乐响起，屋子中央的游戏者排成长队围着椅子前进。当音乐声戛然而止时，每个人都要想办法找把椅子坐下。由于椅子的数量比人要少，所以必然有一个人没有椅子可坐。于是此人要退出游戏，椅子也拿走一把，音乐声再次响起。如此进行下去，每一轮游戏都有一个人和一把椅子离开。当只剩下一把椅子的时候，仍然剩下的那个人就是游戏的胜者。如果有人移动椅子，则视为犯规。需要指出的是，钢琴并非必不可少。任何形式的音乐声都可以，如果现场没有乐器，也可以让某个人站在一旁歌唱或者大声朗读。不过钢琴伴奏的效果最佳，而演奏者也要不时地装作要停下来，因为这样做会让台下的游戏者更加提心吊胆。

搅面糊

该游戏是“天堂之路”的变体。将椅子背靠墙壁放成一排，数量仍然比游戏者人数少一把。其中一名游戏者坐在屋子中央，手里拿一根棍子，装

作用棍子搅拌一碗面糊。此时其他人列队前进，嘴里喊道：“搅面糊，搅面糊。”拿棍子的游戏者突然用棍子在地上敲三下，作为抢椅子的信号，然后自己也爬起来去抢椅子。没有抢到椅子的人便是下一个搅面糊的人。

履带传送车

将椅子放成一圈，除一人之外，所有游戏者都坐在椅子上。没有坐下的人站在屋子中间，他的椅子空在那里。游戏开始后，他要想方设法坐到空椅子上，而其他的人则通过不停地以某种方式移动来阻止他坐到椅子上。由于他们的努力，空着的椅子可能这会儿在圆圈的某一侧，下一刻则空在了另一侧。

蜜罐

这个游戏的玩家由几个体形较小的孩子和两个比较强壮的孩子组成。小孩子充当“蜜罐”，而两个大孩子分别担任卖蜜人和买蜜人。“蜜罐”成一排坐着，把膝盖蜷起来，双手在膝盖下面十指紧扣。买蜜人跑过来看看他们，并且问卖蜜人他们值多少钱、有多重。之后，这两个大孩子用胳膊把“蜜罐”架起来，一人一边，并通过上下摇晃来称他们的重量（这也就是为什么“蜜罐”的双手要放在膝盖下面并且十指紧扣的原因）。之后，买蜜人说他要买这些蜂蜜，于是卖蜜人就和他将这些蜂蜜全部搬到屋子的另一端去。到了那儿之后，卖蜜人往回返时会异常地匆忙而且焦虑不安，因为他自家的小女孩（或小男孩）丢了，而他认为孩子肯定装在某个“蜜罐”里。买蜜人向他保证说，这种事肯定不可能发生，并且叫他尝尝蜂蜜的味道，亲自看看罐里是否只有蜂蜜。于是卖蜜人一个接一个地查看“蜜罐”，把手放到小孩子的头上装做品尝蜂蜜，直到最后他来到自己记住的那个孩子身边时，他便大喊：“天哪，这罐蜂蜜的味道就像我家的小姑娘（小男孩）。”听着这些话，受到质疑的那个小姑娘（或小男孩）便跳起来溜之大吉，而所有其他“蜜罐”也都跑掉了。

五月的坚果

游戏者手拉手、面对面地站成两排。在他们之间的地毯上（或地上）画一条线。一排游戏者随后向另一排走去，嘴里唱着：

我们一起出来找五月的坚果，五月的坚果，五月的坚果；我们一起出来找五月的坚果，在一个寒冷结霜的早晨。

随后他们开始后退，另一排又向他们走去，嘴里唱着回应：

请问，你们寻找五月的坚果，五月的坚果，五月的坚果，为了谁？请问，在寒冷结霜的早晨，你们找五月的坚果为了谁？

第一排游戏者在选定了对面人群中的某个具体对象之后，便接着唱歌回应：

我们寻找五月的坚果，五月的坚果，五月的坚果，为了菲利斯；在寒冷结霜的早晨，我们寻找五月的坚果为了菲利斯。

另一排接着问：

请问，你派谁把她接走，派谁把她接走，派谁把她接走？请问，在寒冷结霜的早晨，你准备派谁把她接走？

回答可能是：

我们派亚瑟把她接走，把她接走，把她接走；在寒冷结霜的早晨，我们派亚瑟把她接走。

于是，一侧的亚瑟便走出队列，来到另一侧，菲利斯也是如此。而两边的游戏者都要尽力把他们往自己这边拉。如果没有拉到，那么此人就加入对面的队伍，而歌唱声再次响起。

老兵

除一个人之外，所有人站成一列。剩下的人便是“老兵”，他要踉踉跄跄地走向队伍最后一个人，说道：

我是来自波特尼湾的一名老兵。请问，你打算今天给他什么呢？

对方随后应该说，她打算给他什么什么，但是说这些话的时候，不能使用“是”“不是”“黑”“白”或“鲜红”等词。“老兵”的目的就是想办法哄骗她说出这些词中的某一个，为了实现这个目的，他可以问她某个问题。如果对方犯了错，通常意味着她要受罚。

我家小姐的衣服

女孩们玩的一个禁止颜色的游戏是“我家小姐的衣服”，或叫“给小姐选衣”。游戏者先要确定哪些颜色被禁止，可能是蓝色、黑色和粉色。于是第一个人问第二个：“今天的舞会我家小姐应该穿什么衣服？”回答中不允许包含被禁止的那些颜色。这个问题可以对着一圈人提问，而已说过的同一物品不允许被回答两次。

我在这里烧烤

一名游戏者站在中央，其他人手拉手围着她，其目的是阻止她出到圈外。之后，她会在圈子里转来转去，一边摸着其他游戏者的手。摸第一双手时，她说“我在这里烧烤”，下一个她说“我在这里调饮料”，轮到第三双手时她说“我在这里做婚宴蛋糕”，再下一个人时说“我在这里想办法冲出去”。说这最后一句话的时候，她会猛地往外冲，以兑现自己刚才威胁的话。如果她取得成功，松开手的那名游戏者便要取代她站到中央；如果没有成功，她就必须继续坚持下去，直到圆圈被冲破。

鞋匠

“鞋匠”坐在屋子中间的一条凳子或一张垫子上，其他人手拉手围着他跳舞。“喂，客人，”“鞋匠”说，“让我来补补你的鞋吧。”他一边说着，一边猛地去抓某人的双脚（但不能离开座位）。其他人的目的是避免被他抓住；只要被抓，就要变成“鞋匠”。

沙发垫

过去某个时期，对坚硬的圆柱形马毛沙发垫的使用远比现在普遍，该游戏因此而得名。将一个这样的垫子放在屋子中央，游戏者手拉手围着它跳舞。每个人的任务都是使自己的某个“邻居”把垫子打翻，但又要避免自己把它打翻。只要将垫子打倒，此人就要离开圈子，直到最后只剩下两个人相互较劲。在经过大人的同意后，炉刷也是垫子不错的替代品。炉刷的使用使游戏的难度有所增加，因为碰到它会让人十分敏感。