

新少年叢庫

第一集

遊戲與工作

陳景虞 著

王平陵 主編

汪子美 繪圖



文風書局股份有限公司印行

MG
G898.1
1

序

蕭同茲

抗戰以來，我國出版界因受印刷條件的限制，對於編印兒童讀物的工作，是比較的落後了，新時代的兒童，當此動亂時期，不僅時刻在經歷着戰爭的恐怖，同時亦已感受到精神食糧的飢荒。

文風書局為適應這種時代的要求，特以高小及初中學生為對象，印行「新少年文庫」；全書共分四集，每集十種。其編印之主旨，在啟發兒童智慧，助長學習精神，灌輸科學知識，培養文學興趣；從個人身心的鍛

序



3 1774 1954 0



鍊，以至民族精神的宣揚，均望於幼小者的心靈上使其萌芽。

同時編輯的方針，不僅要使一般兒童得有良好的課外讀物，同時也希望兒童的父母與教師能從這些著作中，對於他們的教育方法，有所參考。

為本文庫執筆的諸先生，全係我國當代優秀作家，他們所以願意犧牲寶貴的時間，從事此種工作，亦足證在這工作中，是具有偉大的時代的意義。

民國三十二年十月

目錄

第一章 緒論.....一

一 遊戲的意義.....一

二 爲什麼要遊戲？.....五

三 遊戲與工作的區別.....六

四 兒童與遊戲.....八

第二章 遊戲的功用.....一〇

一 遊戲能使身體健康.....	一〇
二 遊戲能使品性優良.....	一一
三 遊戲能增進常識和能力.....	一二
四 培養「國院人」需要遊戲.....	一四
五 遊戲是生活的維生素.....	一七
第三章 要把遊戲當工作.....	一八
一 遊戲的分類.....	一八
二 兒童的遊戲.....	一九
三 選擇何種遊戲？.....	二三

四 遊戲的方法.....二五

第四章 要把工作看做戲.....二八

一 工作要有遊戲的精神.....二八

二 工作競賽與競賽遊戲.....三一

三 警衛工作與偵察遊戲.....三四

四 增進困難工作中的興.....三六

遊藝員工作 目錄



第一章 緒論

一 遊戲的意義

遊戲是小朋友最高興的事，若不准小朋友遊戲，一定會引起他們的憤恨，甚至流下淚來。如果我們發起一種遊戲，歡迎小朋友們參加，我想沒有一個不像得着什麼獎品似的踴躍參加的。但你爲什麼高興參加遊戲呢？參加遊戲有什麼用處呢？小朋友說不定會衆口一辭的說：「遊戲是最好玩的。」

遊戲常成爲小朋友生活中主要的部份，成年人與老年人就不願再作兒

時的遊戲了。正因為小朋友來至世上的日子太短促，目所見的，耳所聞的，都是新奇有趣的事物，一切都沒有經驗，模仿着做一下，就覺得好玩，拿到一件新的東西，就覺得有趣，聽到打仗的事情，就會排好隊伍學習打仗的遊戲，聽到鷄鳴，貓叫，就高興學做鷄鳴貓叫的遊戲，聽到飛機轟炸，高射砲的震響，也會在嘴裏轟……轟……轟地學習起來。在大街、小巷、天井、廣場，無目的追逐跑跳躲避等動作，都是成人所不願做的事情；但是小孩子却當作最好玩的遊戲。

成年人是過去的兒童，他們也在兒童時期做過各種有趣的遊戲，惟到了年紀大起來，因為事務忙迫，生活繁雜，遊戲的興趣，已經大減；老年人體力衰弱，行動困難，已視遊戲為畏途了。

多數的成年人日常都是爲工作忙，他們工作做得好，就能在工作中發生樂趣，工作愈做得好，快樂愈多；所以成年人常以較長的工作時間，來代替遊戲的快樂。

小朋友！你家裏假使有兩隻小貓碰在一起時，你可以見到牠們不是睡覺，飲食，便是相打，兜着玩，玩的興趣真濃厚。就是一根繩子，一隻鞋子，他們都當作遊戲的工具呢。要知道不但小貓是這樣，凡是地球上所有的動物，在幼小時候都有愛玩的興趣，它們這樣愛玩愛動的原因，就是爲了身體的成長和解除生活的苦悶。

一般運動家能夠常常鍛鍊身體，他們的肌肉發達了，身體長大了，氣力增加了。小朋友身體幼小，正像花園裏欣欣向榮的幼芽，需要人工的培

種；猶之你們的身體必須充分的運動，有計劃的鍛練，才能成長起來是一樣。不過，成人的運動，與小朋友不十分相宜，祇有集合許多小朋友在一起舉行正當的遊戲，才會發生興趣，促進身體的健康。

小朋友最煩惱的事情，就是爸媽不准吃零食，零星的食品，不外乎是好看好吃的糖果，而因為吃零食容易得胃病的緣故，被爸媽禁止了，該多惱恨啊！正當你在發氣的時候，要不是有別的小朋友來約你遊戲，是不會把得不到糖果的惱恨，完全忘記的，那他的惱恨就會延長下去，影響到身心的發育。

沒有事做，是容易疲倦的，甚至於會熟睡；不適時的睡眠，能使你懶惰怕動，也是不好的習慣。但你要振作起來，最好是和小朋友作正當的遊

戲，一定能夠驅逐你的睡魔，提高工作的趣味與勇氣。

二 為什麼要遊戲？

「有生活卽有遊戲」，爬高，追逐，跑跳，投擲，都是比較重要的活動。每個人必須具備這些技能，才可以解決生活上的困難，因此小朋友們歡喜遊戲，也就是生活技能的學習。

在遊戲中學習生活技能，動物也是一樣。譬如兩隻小貓看見一隻鞋子，明知不是老鼠，也遠遠地伏下探視，好像看到真的老鼠一樣，輕輕向前移動身體，到差不多接近的時候，突然撲上去，互相扭着咬那隻鞋子不肯放鬆，一隻小貓搶着銜了鞋子就跑，那隻小貓立刻跟追，像是搶奪真的老

鼠似的，其實他們是在遊戲，是在遊戲中不知不覺的增進捕捉食物的技能。人類的的生活，除了八小時工作八小時睡眠之外，就是遊戲，娛樂，與休息的時間，因為正常的遊戲，是生活上必不可缺少的調節。

三 遊戲與工作的區別

遊戲與工作，是日常生活裏兩件重要的事情，人類缺少這兩樣，祇有躺在牀上睡覺，是不能活下去的。遊戲與工作是動的，這是相同之點。但如果是說：遊戲是好玩的，工作的事情不好玩，那麼有的人管理機器的工作，不也可以覺得好玩嗎？又如果說：遊戲是消遣的，工作不能當作消遣；可是，所謂消遣，如指時光的消遣過去而言，又有着什麼異樣呢？或者說

：工作是謀生活的解決，遊戲是謀生活的娛樂，這雖然區別了它們的意義，但理由還是不充分的。

凡能隨着自己的高興，依據自己的組織方法，把力量用得最適當，充分表示自我的意志和感情，使各種官能絕對自由，很自然地表現在娛樂的動作上，就是遊戲。

至於工作就不是這樣了，工作是使身體作有計劃的活動，並須隨着種種規定，受許多條件的限制，所遇到的困難，又不是自己願意的，自己的性情，被工作支配着，很不容易得到快樂。例如：有一個人，要從北碚步行送信到重慶，經過一百二十里的山路，爲着步行發熱的緣故，不能穿衣服，背上扛着很多的信包，又不能帶旁的東西，而且必須在當天下午六時

以前送到重慶郵局的，因此便無法在中途停留。另外一人，亦是從北碚徒步到重慶，他是帶着自己需要的東西，高興時就走得快些，要休息便停下來休息，看到好風景，就欣賞一回，完全是從心所欲，絲毫不受拘束，隨處可以表示自由的感情。前者的徒步到重慶，是工作，後者是帶有遊戲性質的旅行，前者祇有責任上的督促，而後者在身心上會發覺意想不到的愉快。雖然同為身體的活動，但所得的結果是全然相反的。

四 兒童與遊戲

「兒童」是人生歷程裏最快樂最幸福的一個時期。一般規定的兒童期，為六歲至十二歲，照習俗差不多要到十六歲才是滿冠的時期。在兒童期

間，身體的成長，漸趨完滿的發育，兒童歡喜拍球，跳繩，打彈子，作跑跳比賽的遊戲，都是表明兒童發育的傾向。

不愛遊戲的兒童，多半是身心發育不健全的證明，他怕動，胆小，瘦弱。治療的藥方，就是教這些小朋友們多多練習正常的遊戲，那麼，本來是瘦弱的身體，自然會漸漸健康起來。因為遊戲是健康的兒童最高興的一件事，它是適合於自己的需要，能自由表現自己的力量，也就是最合於兒童自己發揮的運動。

第二章 遊戲的功用

一 遊戲能使身體健康

前面說過，遊戲是適合於兒童自己表現的運動，兒童高興參加遊戲，是自然的傾向，是體格逐漸發展到健全時，一種必不可少的需要。小朋友當舉行做效的遊戲，機巧的遊戲，或是器械的遊戲時，能使體格上不良的姿勢，改正到美觀，全身各部份的關節，變成堅韌強健，更能增加體力，使行動十分靈便。

做跑步的遊戲，能發達肺部，提高耐勞的力量。

做拍球的遊戲，能使競賽者引起快樂的興趣，發揮振奮的精神。

做理智的遊戲，能使頭腦在緊張的環境裏，專心思考，鍛練堅強的意志。

做水上的遊戲，能平均發達身體的肌肉，改正駝背的姿勢。

做空中的遊戲，能發達神經系統，養成注意力專一集中的習慣。

二 遊戲能使品性優良

小朋友！你在遊戲時必須誠實，如果欺騙人，一定會被同伴瞧不起的。我們要從遊戲的競爭裏養成公平，服從，愛羣，守法的好品性。勝利的人，無須驕傲，驕傲會使大家不高興；失敗的人，更無用氣餒，氣餒就影

響大家遊戲的興趣。在遊戲時一定要依規蹈矩，祇顧自己，不顧別人，是最要不得的；所以你們要服從領導者的指揮，才不妨礙團體的規律，收到意志統一，力量集中的效果。在團體競賽的遊戲裏，能為團體去奮鬥，並且勇於犧牲小我的權利，必為同伴所欽佩。假使在合法競爭得到勝利，你不必自誇，自以為了不起，你的同伴一定會擁上來祝賀勝利者的光榮的。

三 遊戲能增進常識和能力

小朋友們誰都高興遊戲的，如果有人來倡導一種新鮮的遊戲，他們便會急求知道這種遊戲的玩法，是什麼一種的遊戲？動作是怎樣的？例如：有一種木質手榴彈投遠的遊戲，小朋友定會提出下列的疑問，要求解答。

一 這是什麼？……木質手榴彈。

二 怎樣玩法？……投遠。

三 有什麼用處？……軍事上用以投擊敵人的。

知道這些意義之後，才肯去學習如何投遠的姿勢，怎樣動作。

經過木質手榴彈投擲的遊戲，在常識課本裏如讀到關於手榴彈的一課，便會高興研究手榴彈有幾種？手榴彈怎樣製造？它的功用是什麼？可見遊戲不僅能強健體格，而且可以增進兒童的常識的。

領導者在指導一個遊戲，應佈置完善，招顯周到，使每個小朋友都能在遊戲的活動裏，感覺莫大的興趣。領導者的執行規則，思想要靈敏，判斷要快而正確，使每個遊戲的同伴，都能以服從爲愉快，決沒有絲毫的勉

強。小朋友能在遊戲時，輪流領導遊戲活動，可以習慣了領導辦事的能力，養成一副磊落大方的態度，說得出清楚有條理的話。這是一種不易獲得的好訓練。

四 培養「國防人」需要遊戲

誰都應該知道，一個國家要有足以抵禦外侮的一切武器裝備，才能保護國家的安全，這許多用來防衛國家的武器，就要各種能運用武器及適應戰鬥生活的特殊人員。擔任這種戰爭勝利的人員，是超越尋常人的強健體格，具備運用現代機械的技能，這種人就叫做「國防人」。

國防人不是天生成的，是平素適應國防武器的訓練，逐漸練成的。保

衛國家的人員，須能運用日新月異的總武器，現在最新的驅逐機，已在一小時內飛行三百六十哩的速度，進步到飛行四百八十哩的速度了，人坐在風掣電馳的飛機裏要保持清楚的頭腦，該是如何的強健體格啊！這一次大戰中使用的坦克車，竟有超過七十噸以上的，駕駛這種坦克車，內部燃燒的熱度，差不多到達沸點，這是需要怎樣強健的體格，方能適應那種強烈的熱度啊！在大海中海空交戰的威脅，不幸落海的人員，必須支持很長久的游泳時間，方有獲救的希望。凡是這許多事例，那裏是普通健康人的身體所能勝任呢？所以國防人除應該具備種種特殊技能，還必須要有充分強健的體格，非常靈敏堅決的思考和意志，不怕任何艱苦，能有始終在驚風駭浪中奮鬥的精神。

要訓練成這樣超人的技藝和體格，祇有從小就開始訓練；因此，在現代的各種新遊戲中，便包含了國防的基本訓練的意義：

划小船，游水，玩水球遊戲，就是爲了將來能在海上活動的技能。

開小汽車，駕洋馬兒，（自由車）就是爲了將來能駕駛戰車，坦克車的準備。

爬高、跳傘、滑翔遊戲，就是爲了將來能駕駛各種飛機的初步訓練。

小朋友！如在各種遊戲中已具有了培養國防人的準備，那你們才是國家未來的主人，建設新中國的繼承者，你們才能担負國防的重任，不愧爲未來的新英雄。

五 遊戲是生活的維生素

生活是由工作，遊戲，睡眠形成的，以一天二十四小時計算，剛剛分成『三八制』，就是八小時的工作，八小時遊戲，八小時睡眠。工作是生活上的食物，睡眠是生活上的休息，遊戲是生活上的維生素。

人在煩惱的時候，祇要參加願意玩的遊戲，一會兒精神就振作起來了，煩惱亦沒有了。工作緊張到疲倦時，祇要去玩一回遊戲，疲倦便消失了。我們常作遊戲，能保持快樂的心境，促進身體的健康，使每晚得到安妥的睡眠。

第三章 要把遊戲當工作

一 遊戲的分類

遊戲有正式的與非正式的；有動的與靜的。

正式的遊戲，是訂有一定的規則，活動時必須遵照實行，同時動作繁雜，不易在一時學成，但在學習時隨時可以感到興趣，如田賽，及各項球類比賽等。

非正式的遊戲，沒有一定的規則，很簡單，沒有學習上的困難，如：唱遊，舞蹈，競爭遊戲等。從這二種不同的性質裏，又可分出動的與靜的

兩種：

動的遊戲以鍛鍊身心爲目的，靜的遊戲，以娛樂精神爲目的。

關於遊戲上動靜的區別，大約全身活動的遊戲，是屬於動的一類，身體局部活動的遊戲，比較是屬於靜的一類，因爲前者是全身都須顯出力量，後者祇有一小部份在動，即僅僅運用很少的力量。

二 兒童的遊戲

兒童愛好遊戲，對遊戲發生興趣，就因爲在遊戲時沒有拘束，不受教師長輩的限制，動作很自然輕鬆，同時遊戲的花樣繁多，玩起來能使人樂而不倦。

兒童的遊戲，可分出許多項目：

一 跑步的遊戲：跑是人類的本能，但呆板的跑，缺少遊戲的意思，跑了不久，就會疲乏起來。倘採用遊戲方式的跑步，就能引起興味，不覺疲倦，增長跑步的能力。

二 球技的遊戲：各種球技，兒童都喜歡的，不過要玩得好，才能有興趣。兒童要練習球技，不妨當作遊戲一般來玩弄，例如投籃球要想百發百中，最好是做投籃比賽的遊戲，久而久之，到正式比賽籃球時，投籃就準確了。

三 機巧活動的遊戲：這種遊戲，隨時隨地，不費周折，都可以舉行，如翻筋斗，倒立，滾翻，跳躍等等遊戲。

四 打拍的遊戲：這種是最有興趣能滿足小朋友活動欲望的遊戲，如：逃跑的人不被追擊着的愉快；或是追打逃跑的人，所引起的歡欣。

五 各種器械的遊戲：利用吊繩，爬梯，單杠，雙杠，木馬等等來作各種增強身體活動技能的遊戲，這類遊戲在生活中的應用，危險土的逃避，都是很有功效的。

六 競賽的遊戲：這類遊戲是以比較優劣，奪取光榮勝利為目的。在舉行這類遊戲時，可以培養兒童精誠合作的德性，使能站在一條戰線上，共謀進取。現在政府所採用的工作競賽制度，雖然是模仿蘇聯的，實際上的來源，是採取競賽遊戲的精神與方法。

七 做效的遊戲：就是做效各種事物的動作，來表現自己的意見，當

作笑樂。例如中國的拳術醉八仙，現在的舞蹈等等，都是最生動的表現感情。的遊戲。

八 理智的遊戲：在各種交誼會上，常舉行這種遊戲，由一人提出遊戲的題目，叫大家用思考來決定所答的錯誤或正確。凡性質上比較單純，而又饒有趣味的理智遊戲，小朋友也可試用，藉以展開思考的範圍。

九 水上的遊戲：如游泳，玩水球，水中找尋失物，都是水上的遊戲。這類遊戲，除了發育完善的體格外，最大的功用，是練習救護的技能。

十 空中的遊戲：如跳傘，滑翔，爬高都是。這類遊戲，能養成冒險的勇氣，發育強健的體格，且是將來空軍訓練的基礎，同時也是小朋友最喜歡玩的。

三 選擇何種遊戲

適當的遊戲，對於兒童身體的發育，工作技能的增進，甚有幫助；惟必須依照兒童的年齡，體格，慎重選擇。小朋友不知道那一類遊戲，與他們有益，他們怎樣遊戲都愛玩，玩的時候，非常高興，沒有想到自己還不夠作激烈的遊戲，以致於玩到沒有氣力而跌傷，過度的疲倦而生病，這是必須避免的現象。

大多數的兒童，都有好勝的心理，看到別的兒童能爬高，跳溪溝，就會不顧一切，拚命模仿。小朋友！你當然不能自餒，自卑；不過，超過年齡和體格的遊戲，你不必去玩，就是玩不過人家，並不是恥辱。譬如，比

你太幾歲的孩子，能騎在馬上，鞭馬前進，洋洋得意，好像很英雄的樣子，你看了，自然是羨慕的，但你的年紀小，體格未發育完成，還夠不上騎馬疾走。

許多隱匿躲避的遊戲，小朋友們常不問地方的乾淨與否，祇是盡量亂竄，每弄得全身污穢，妨礙衛生，也是不可不戒的。

還有，當你們做捕捉的遊戲時，如果待遇被捉的人，野蠻無禮，處罰不公平，就能使大家從此怕做捕捉的遊戲，大家不歡而散。有些兒童在遊戲時，往往大哭狂喊，就是受着這種無禮的不公平的待遇之故。

所以兒童的遊戲，應該根據下列的條件，加以選擇：

1. 自己高興玩的，

2. 自己能夠玩時，

3. 對於跳越攀援的動作，自己要有把握，

4. 遊戲時不妨礙衛生，

5. 遊戲時要和氣，公平有禮貌。

四 遊戲的方法

遊戲時不可當作兒戲，也要有方法，有計劃，像進行其他正常的工作樣。其順序如下：

一 先檢查人數多少；並公推一位來指導遊戲。

二 大家決定遊戲的名稱和方法。

遊戲與工作

三 大家決定遊戲的時間和地點。

四 大家決定設備和佈置的工作，共同分担。

五 由領導者宣佈遊戲的方法和遵守的規則，其規則

可規定爲：

1. 大家一律短裝，

2. 每個人在遊戲時，要盡量活動，

3. 不做取巧傷人的動作，

4. 不漫罵，不相打，

5. 有禮貌地遵守遊戲的方法，

6. 故意犯規的小朋友，拒絕他參加，

六 領導者在遊戲開始時，嚴格執行遊戲的規則。

七 到了規定時間，領導者宣告遊戲結束，

八 到繼續做第二個遊戲之前，須另外公推一位，担任領導工作。最好是使每個參加遊戲的兒童，都有機會做領導者，發揮兒童的才能。因為兒童被推為遊戲的領導者，是他覺得很光榮很快樂的事。

第四章 要把工作看做遊戲

一、工作要有遊戲的精神

我國晉朝時代，有一位很有名望的大軍事家，名字叫做陶侃，雖然日理萬機，忙得不得了，但因為工作有條理，生活依然很閒散，除了讀書做事以外，他還懂得遊戲的道理。他每天都做搬運磚塊的工作，早上從屋內搬出來，晚上又搬進去，據說他搬的時候很高興，很愉快，長久下來，他得到康健的身體和快樂的精神。

泥水匠建造房屋的時候，雖也努力搬運磚塊；但泥水匠不是自己願意

的，他被生活壓迫，工頭督促，不得不工作，他在精神上沒有絲毫的快樂；所以，泥水匠祇是一個做苦力的苦工，他在建築上得不到什麼進步。

小朋友！你們不是都喜歡造屋，搭橋嗎？你們爲看造屋搭橋，不是也不斷地忙忙碌碌掘泥土搬磚石來建造嗎？等到小屋小橋造成了，我見你們常常拍掌歡呼，慶祝新屋的落成呢！要知道，你們在工作中很高興，甚至愈做愈高興，這就是遊戲的精神。如果換了幾個小泥水匠做造屋搭橋的事，便不會有這樣高興的精神與快樂了。其原因，是小泥水匠天天做同樣的沒有變化的工作，不能也不會隨着自己的意見來改良式樣，依着自己的主張在做工。

你們就不同了，你們完全是依照自己的意思，根據自己的主張；所以

不覺得疲倦，而能在工作中發生無上的樂趣。以造屋為例，我們要視工作如遊戲，就應該接受造屋者的意見，及所擬定的式樣，作為建造者自己的意見，這樣，便建立了興趣的基礎，好像這座房屋，便同自己所要建造的一樣，那麼，在工作時就高興努力，也就顯覺快樂了。

譬如，有一個泥水匠在粉刷牆頭，旁邊許多小孩子問：刷牆好不好玩？泥水匠答：好玩得很，黑牆變成白牆，還不有趣嗎？於是許多小孩都跟着粉刷，一會兒牆面變白了，都拍手哈哈大笑。這件事在泥水匠本是工作；但小孩們多愉快，多高興，這就是寓遊戲於工作的意思。工作當遊戲去做，那就沒有不快樂的；非但事情做得快，辦得好，對於身體的健康，亦有最大的益處。

小朋友！我們應該很高興的接受工作，工作時要像遊戲一樣地奮發，努力，進取，不要怕工作的困難，不要做工作的奴隸，要做工作的主人，工作要有遊戲的精神。

二 工作競賽與競賽遊戲

競賽遊戲，是規定一種競賽項目，大家遵守同樣的方法，一定的規則，在很短的時間內，爭取勝利。例如：——

- 一 競賽遊戲的項目——奪旗
- 二 人數和用具的分配——約四十八，紅白色的小旗各兩面，
- 三 組織的方法——四面小旗插於遊戲場的四角，每旗間相距五十公

尺，把人數分成甲、乙兩組，每組爲二十人，兩組相混，排成圓圈，立在場之中央。

四 遊戲方法——預備時，攏手向右打跳步，忽然發令，各向四角搶旗，奪到紅旗百分，白旗六十分，那一樣分數多，即是優勝者的一組，

五 規則——(1)旗在手，別人不能奪，(2)搶奪的時候，不能用手推人或拉人。

玩這樣競賽的遊戲，既不服從法規，又不能快速的奪得紅旗，便是劣敗的一組，優勝者的一組，非但得到健康的快樂，並可得到榮譽的獎勵。

現在政府熱烈推行工作競賽，已獲得相當的效驗，果能大規模推行團體的生產工作，充分表現團體競賽的遊戲精神，定能得到極大的收穫。

如現在菜蔬缺乏，營養不夠；但空地甚多，人力過剩，何不把這項工作去競賽：

一 工作競賽的名目——種植蔬菜，

二 人數和用具的分配……六畝地需要四十人，鋤耙二十把，水桶十五付，菜籽一担，

三 組織的方法——把六畝地，劃分五區，畫出界線，把人數亦分成五組，每組八人，

四 工作的方法——預備時，每組人數都站在每區規定地點，各項應用器具，亦多平均分配，多餘鋤耙，預備壤的補充，計算工作時間，至多兩日完工，頂快頂好的一組，為優勝組。號令一下，各組即開始工作。

五、規定——(1)每日工作至多九小時，在規定時間起訖，不得遲息，(2)種籽播放必須合法，(3)菜畦必須整齊，合規定寬度，(4)不得破壞他組的種植。

種植蔬菜既經完工的一組，是最好最快的，便該獎勵，並名之謂生產工作競賽的優勝組。其他各種生產工作，都可仿照此例，舉行競賽，非但得到身體健康的快樂，而且生產亦可大量增加了。

三 警衛工作與偵察

兒童担任警衛的工作，是常有的事。陪都舉行盛大的紀念，就請童子軍担任守衛和維持秩序的工作了，至於開運動會，更是少不了童子軍來守

衛和警戒。充當童子軍的小朋友，工作很高興，熱心服務，許多憲兵和警察都不及他們，童子軍在會場中糾察擁擠的人羣，能使壞人無活動的可能，好像於遊戲中注意監視那樣的小心而勇敢。這次發動侵略戰的德國，是全人類的公敵。德國的小孩子都被希脫勒訓練成可怕的小戰魔，中了希脫勒三義的毒素。希脫勒自發動戰爭以來，即下令不許人民聽取同盟國的消息，因為那種消息是不利於德國的。有一件驚人新聞，就是一個小家庭的夫婦以爲偷聽同盟國的廣播，是他們獨自在家的私事，任何人是不會知道的，他們硬閉着聽；到明天上午，有警察來警告他們，昨夜偷同盟國的廣播，照章受到罰金的處分；但他們仍以爲巡查者偶而發覺的事情，又於當晚放底聲音偷偷地聽取。可是，到後天警察來拘捕了，說昨夜偷聽敵人

的廣播。他們覺得非常奇怪，就向警察說：「我們願受拘捕，但請你說明是誰的報告。」警察笑了笑。他們的孩子站在旁邊插上來說：「爸爸！這是我報告的，因為我在學校裏做打仗的遊戲，是不能聽取敵人的消息，」
教師亦一再告誡：

「國民要忠於自己的國家，不聽敵人的謠言。」

小朋友！德國雖是可惡，不過，德國的兒童真正做了政府的警衛工作，做偵察員如遊戲那樣熱心；同時，他們那種愛祖國的精神，是值得我們學習的。

增進困難工作中的興趣

任何工作，都有困難。因此許多做事的人，都存着怕難的心理，往往選擇容易做的事情去動手，較難的事情，便畏縮着不敢負起責任；所以社會上許多應該做的重要工作，都任它停頓，就是稍有勇氣的人，開始做了一些，亦終究因為缺乏堅持到底的決心，沒有解決困難問題的專一精神，有了開頭，沒有一個好的結束。

許多人看到現實的情狀，多不能滿意，這種不滿意的原因，就是大家怕難，怕動所造成的。世界上有價值的工作，沒有不是困難的，必須不怕困難，勇於接受困難，自始至終都是興奮的努力着，才能完成偉大的工作，受到多數人的崇拜與欽佩。

我們把人家交付的工作，認為自己的工作，激發競爭遊戲的精神

，專心一志來完成，便沒有困難的顧慮了。

小朋友所玩的許多困難的遊戲，本來沒有經驗；但小朋友問明了玩法，亦常能玩得很純熟，爸媽常恐你們跌壞，事實上並沒有跌傷身體的意外發生，這就是在遊戲時所表現的遊戲精神，遊戲的精神，就是高興、努力、決心、勇氣等等美德的結晶。任何工作，都具備了這種遊戲精神，世界上是沒有做不通的事物的，就怕你懶懶，缺少自信和智力。誠如拿破崙所說：『難之一字，惟惡人的字典有之，』真是我們一句精確的教訓呵！願小朋友們時刻記住這句話！

中華民國三十二年十月初版

遊戲與工作

每册定價國幣十元

(外埠酌加郵費)

新少年文庫
第一集

版權所
翻印必究

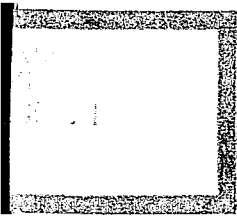
著者：
主編者：
繪圖者：
發行人：
印刷者及：

陳景虞
王平陵
汪子美
鄒傑夫
鄒傑夫
文風書局
重慶中一路二〇〇號

1231(5)

贈

752962



18-50