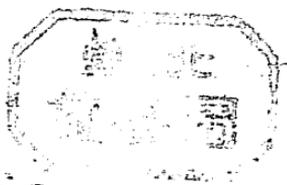


南匯楊彬如編輯

的 設計
兒 童 遊 戲

上海商務印書館發行



MG
G623.8
2



的 計 設

兒 童 遊 戲

編 輯 者

楊 彬 如

校 訂 者

沈 百 英 馮 劭 如



3 1774 9647 2

商 務 印 書 館 發 行

序

楊君彬如前次編輯模仿操，我曾經給他做一篇序文。那時他說還要編一部兒童遊戲，和模仿操相輔而行哩。現在他果然編成兒童遊戲了，我也給他湊成這一篇序文。遊戲的價值很多，各種教育書心理學書上都說過，不必我再說。但是遊戲而沒有好教材，遊戲的價值就減輕了；有了好教材，沒有好教法，遊戲的價值也顯不出。我國的遊戲書很多，但是其中的教材，大半適於中學校和小學高年級；適於小學各年級的很少很少。我國各學校的遊戲教學法，也未免呆板，敷衍，單調，而不太適合兒童心理。現在楊君編這書，教材既好，教法也很不差，很可

以一洗向來遊戲書和遊戲教授法的不良。我意各學校假使採用這書，應用這教材教法，遊戲的價值，那就可以一定表現出來了。

這書的教材，一大半是歐美各國小學校所常用而大家認為有價值的，由楊君譯出；一小半有楊君創造和搜集而來。這書的教法，是最新的設計教學法。曾在江蘇省立第一師範附屬小學校和尚公學校試驗過。和前編的模式仿操聯絡應用，這也可以說是小學校學生的一樁幸事！

十一年五月二十一日吳研因

引言

小孩子的時代，一天到晚，他所做的，只有三件要緊事情：肚子餓了，就想吃；吃飽了，就想遊戲；遊戲倦了，就想睡。別的事不是他的正經事了。所以說小孩子的時間，費在吃上不算多，費在睡上也沒有一半，費在遊戲上竟是占了一大半。小孩時代，簡直是個遊戲時代。

這個遊戲時代，也就是應該受學校教育的時代。學校要發達兒童的天性，要順應兒童的需要，因此學校教育中對於遊戲一事，應該格外想法應用。無論讀書做工練身體，都要帶些遊戲性質，方合兒童的興趣。課室內的遊戲，大概偏在心意的活動上，僅能及於思想

的快活，還不能得到遊戲的完全利益。最好的遊戲，在戶外運動時做。——普通在體操課內做的，是一種狹義的遊戲。——聚了幾十個兒童，做各種模仿的遊戲，一面心意可以活動，一面身體也可以活動，真真的遊戲價值，就在於此。

戶外的運動遊戲，也有多種：一種是歌表演；一種是模仿操；一種是團體競賽遊戲。這三種都是學校裏時常採用的。我友楊君已把模仿操一書付印了，這一本兒童遊戲方才脫稿，我就促他趕快付印。還有歌表演一書也請他着手編輯，以供教育者參考。

我總看這一本兒童遊戲，覺得所創的遊戲和譯的遊戲，

都含團體的競爭游戲。恰合幼稚園和小學校時代的發達程序。所定的游戲教法。不是用注入法而用設計法。教材教法。兩得其宜。實爲游戲書中的良本。爰做一段引言。以介紹於海內注意遊戲者。

一九二二年沈百英識

編輯大意

一、本書分上下兩編：上編專載和設計的模仿操一書相聯絡的遊戲；下編是補充的遊戲，都適用於國民學校各學年。

二、本書上編根據模仿操設計題目，支配各種遊戲。每個設計題目，暫定兩科遊戲，總計四十種。教者在兩種裏任擇一種，或兼用都可。下編補充材料三十五種，便於教者隨時採用。

三、本書教材上所用器械，都很簡便，使市鄉小學校，都能施行。

四、本書所載器械，非固定的。教者可因地制宜，以相當器

械去替代。

五. 遊戲注重團體，力使同時時間裏有多人運動。

六. 遊戲合於兒童經驗的，環境的，容易發生興趣，得完滿結果。所以本書多採取習見的教材。

七. 本書所定遊戲題目，看來有些牽強，實則只要用書的人活用好了。

八. 本書上編裏「準備」一項，是教師上課前要預備的。

九. 本書上編裏「方法」「共定規則」兩項，要上課時教師和兒童共同討論的。

十. 本書文字務求淺顯；其未盡善處，還望高明者指正為幸。

本書教學法——舉一個運木競爭的例子

【題目】運木競爭。

【程度】二年上期。

【目的】教師——藉運木競爭的興趣，運動其上肢和肩背各肌肉；并養成同心協力的美德。

兒童——學得運木知識，發生運木興趣。

【時間】二十分。

【準備】木條兩根，——沒有木條時，短棒，樹枝，啞鈴……等，都可代用。

【方法】

【動機】（教）前回做過伐木的體操，伐了木，應該怎樣？

(兒)搬運。

【目的】(教)今天決定做搬木游戲。大家來商量一個搬法!

【計劃】(兒)各人想搬法。試做。

共同決定採用一種搬法。試做。

(教)一同搬不起勁，分兩排比賽搬。

怎樣比法，討論決定。

把準備的木條兩根，分放在各排前面。各排前面，有一根木條，當他是伐下來的木頭。一排裏許多人，是同去伐木的，排尾到排頭，是荒野裏到家裏的一段路。許多伐木的，分派

在一段路上，隔了一段立一個。——這個傳給那個，那個傳給那個，一個一個傳下去，現在大家把兩手舉在上面，聽得我吹了警笛後，第一人把木條拾起來傳給第二人，第二人傳給第三人，……到末了一人，交給我。

〔教〕我們有老例子，每做一回遊戲，要大家共定幾條規則。今天做此運木的遊戲，要定什麼規則呢？

〔兒〕共同商量決定左列三條：

- 一、在傳遞木條的時候，須兩手拿住，不得一手拿住傳過去，犯了雖勝作敗。

二. 木條必須經過頭上傳去，不得取便傳去。
犯了須重做。

三. 傳遞時各人須固定地位，不得擁向前去。
犯了雖勝作無效。

(教)怎樣分勝敗？

(兒)先到不犯規則的算勝。否則作敗。

【實行】(教)現在大家照了規則做。做三四回。

【結束】(教)兒重行討論方法規，則作一結果。

【呼吸】(教)大家運得乏力了。伸伸腰罷！兩臂前上而左
右分開掌向上舉——吸。兩臂還原——呼。再來！
吸！呼！……

【散隊】

附錄本書用及的器械

木	木	木	籐	豆	漏	大	跳
條	板	圈	囊	粉	皮	高	高
啞	洋	球	棍	器	球	架	架
鈴	釘	竿	棒	紅	小	皮	皮
手	鐵	短	繩	綠	皮	帶	帶
巾	鎚	棒	索	帶	球	尺	尺
石	鑽	木	長	粗	檯	小	小
灰	子	棍	檣	麻	球	竹	竹
				繩	板	竿	竿
				骨	紅	五	五
				牌	綠	色	色
				檣	布	小	小
					旗	旗	旗

目次 (一)

聯絡教材

模仿操設計題目

遊戲名稱

伐木

.....

運木 尋木 黑夜 競賽

木匠

.....

釘木 釘取 鑽木 取火

造屋

.....

挑磚 造屋 挑磚 頭子

鐵匠

.....

拈風 拈煤 拈風 箱走

皮匠

.....

拉線 拉鞋 摸鞋 猜人

紡織廠

.....

晒布 織布 晒布 競賽

開河

.....

開河 捉魚

模仿操設計題目

遊戲名稱

開礦

.....

炸彈 搬運 搬運 開礦 炸彈 開礦

打獵

.....

獵狗 獵人 獵狗 逐兔

種稻

.....

插秧 農人 插秧 來了

收稻

.....

小雞 捆載 小雞 回家

做糕

.....

托糕 爭食 托糕 糕糰

種菜

.....

羣羊 捉蟲 羣羊 搶菜

行船

.....

擺渡 賽船 擺渡 船

救生船

.....

輪船衝撞
踏水競走

救火

.....

皮管進行
盲跛避災

偵探隊

.....

障礙競走
瞎子偵探

目次 (二)

補充教材

全起競賽

All up relay.

動物追逐

Animal chases.

捉鳥

Bird catcher.

黑白分明

Black and white.

貓和鼠

Cat and rat.

戰爭

.....

攻打炮台
運糧競爭

運動會

.....

拍背競走
交換競賽

賽球會

.....

兩腳傳球
夾球跳躍

捉魚

Catch of fish.

跳河

Crossing the brook.

做這個做那個

Do this, do

that.

丟手巾

Drop the handkerchief.

花和風 Flower and wind.

跟領袖 Follow the leader.

狐狸和鵝 Fox and geese.

蝦蟆在中間 Frog in the

middle.

你看見我羊嗎 Have you

seen my sheep?

跳的交替競爭 Hopping

relay race.

跛狐和雞 Lame fox and

chickens.

兒童遊戲 目次

讓出這隻鴿子 Letting out

the doves.

遺失兒童 Lost child.

半夜 Midnight.

換數目 Numbers.

對捉 Partner tag.

小貓在圈中 Puss in the

circle.

影的遊戲 Shadow tag.

三層 Three deep.

風信雞 Weather cock.

三

角 Horns.

蹲捉 Stoop tag.

囊堆 Bag pile.

擲豆囊於圈 Bean bag ring

豆囊和籃的交替競爭

Throw.

Beanbag and basket relay.

先生和學生 Teacher and

豆囊圓圈 Bean bag circle.

class.

簡易交替競爭 Single relay

圓圈球 Circle ball.

-race.

躲避球 Dodge ball.

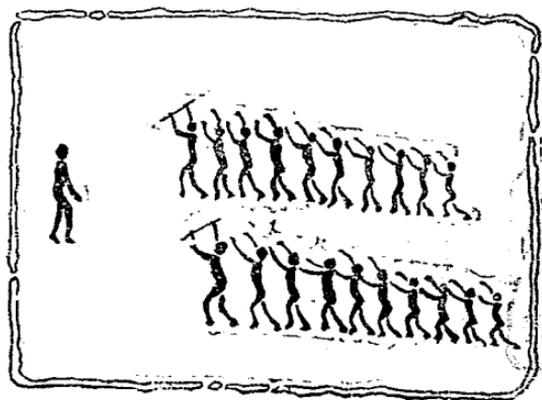
松鼠在樹 Squirrel in trees.

運木競爭

【準備】木條兩根，——沒有木條時，樹枝，啞鈴，……等，都可代用。

【方法】分相等的兩組，前後排列，成二列縱隊，兩隊相距約五六步。各隊第一人的前面，放木條一根，聽預備令發出後，各人把兩臂上舉，第一人開始把木條拿在手裏，動令發出後，第一人兩臂向後把木條從頭頂上傳給第二人；第二

第一圖



人去接了，往後傳給第三人；……照樣做下去，到末了，交給教師，看那一組先傳到的，就算優勝。

【共
則定】

一、在傳遞木條的時候，須兩手拿住，不得一手拿了傳過去，犯者雖勝作負。

二、木條必須經過頭上傳去，不得取便轉身傳去，犯者須重做。

三、傳遞時各人須固定地位，不得擁向前去。犯者雖勝作爲無效。

【附註】運東西的方法很多，這種是上運法，還有胯下運，

身前運，背後運，一上一下運，……等法，教者可臨時活用，不過要依兒童遊戲的程度。大概身前運法最

容易，頭上運次之，胯下運又次之，背後運較難，一上一下運最難。

黑夜尋木

【準備】用啞鈴或木條，其數和游戲者等。另備清潔的手巾兩方。場中劃粉線一條。

【方法】分游戲者爲兩組，成一排橫隊，互相靠緊。前面離三丈餘的地方，把啞鈴或木條排成一字形。各組第一人，把手巾繫了眼睛，聽得動令或警

圖 二 第



笛發出時，開始往前尋，摸着後，把東西握在手裏，馬上把手巾拉開，奔到原位。代第二人繫沒眼睛；第二人繼續做下去，看那一組先完者爲勝。（看第三圖）

【共
則定】

一、眼睛必須繫沒，偷眼睛沒有繫沒，即使摸著東西了，也須重做。

二、一人前進摸時，同組人不准出聲指示方向。

三、歸原位後，仍須站好。

【附註】這種遊戲，非常有趣，繫沒眼睛後，正同黑夜一樣，

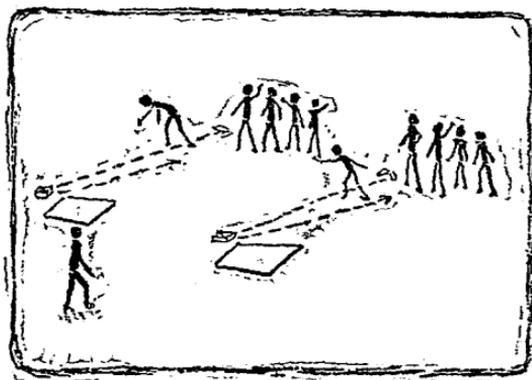
難辨東南西北，東西就在前面，還要失之交臂，最足令人發噱。不過出界線時，教師須呼『某組出線』，使演技者可以退回摸索，否則要永尋不到。

釘釘競爭

【準備】木板兩塊，洋釘兩盒，鐵鎚兩個。

【方法】分遊戲者爲兩組，排列成一橫隊，離隊前三丈的地方，放木板，洋釘各一份。兩個鐵鎚給各組第一人拿好。動令發後，第一人就向前奔到木板地方，隨手在盒子裏取出一釘，把鐵鎚敲住在板上；再奔回轉來，把鐵鎚交給第二人，第二人照樣做去，先完的一組爲勝。

圖 三 第



【規定】

- 一. 第一人不會奔到原位，第二人不准先去接他。
- 二. 各人所釘的釘子，須成一直線。
- 三. 釘須釘牢，奔回時釘子倒下，該重敲。第二人敲時，旁的釘倒下，要代為敲好。
- 四. 倘使兩組同時釘好，評判勝負，該着所釘的釘，是那組直為勝。

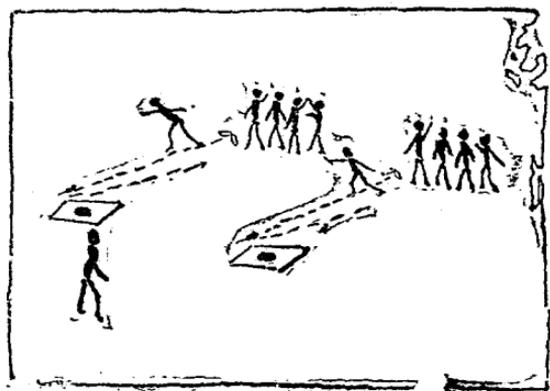
鑽木取火

【準備】木頭兩塊，上塗紅顏色，鑽兩個，引火紙煤頭若干根。——依遊戲者人數。

【方法】遊戲者分成兩組，一組束紅帶，一組束綠帶，互相並立，成一排橫隊，各人手握引火紙煤頭一根，離隊

半餘碼的地方，放木板兩塊，鑽兩個。勅令發後，紅綠兩組的第一人，就直前到木板地方，把鑽拿起，向木板上鑽取紅顏色，塗在引火紙煤頭上。隨手把鑽放好，握引火煤頭，奔回原位。以下照樣做去，看那一組先完爲勝。（看第四圖）

第 四 圖



【共
規
助
定】

一、鑽取紅顏色，不准徑用引火煤頭去鑽取。

二、各人回原位時，引火煤頭仍須握在手裏，等完了後交給教師，辨別煤頭上有無紅顏色，沒有

者，雖先完也作失敗。

造房子

【準備】石灰。

【方法】場上用石灰畫十八個圓圈，又畫一橫線分遊戲者為兩組，整列在一線上。動令下後，每組第一人奔

到預備圈裏，向前跳去；

由兩脚踏在(1)(2)兩圈裏，

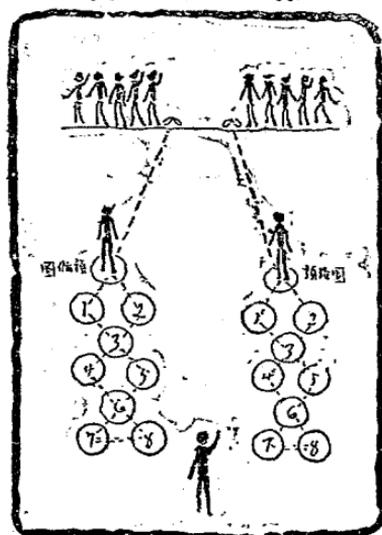
裏，一左腳在(2)，右腳在

(1)，以後一腳一不論

左右一提起，一脚踏在

(3)圈裏；再兩腳分開踏

第五圖



在(4)(5)兩圈裏。|左腳在(5)，右腳在(4)。|再一脚提起，一脚踏在(6)圈裏；到末了(7)(8)，兩圈時，|左腳在(8)，右腳在(7)。|立即跳起，把身體向後轉，左右兩腳調換圈子。|左腳在(7)，右腳在(8)。|再一脚提起，一腳踏在(6)圈裏；再兩腳分開並在(4)(5)兩圈裏。|左腳在(4)，右腳在(5)。|再一脚提起，一腳踏在(3)圈裏；再兩腳分開，立在(1)(2)兩圈裏。|右腳在(2)，左腳在(1)。|再踏到預備圈裏，馬上奔到自己一組裏調換

【共
則定】

第二人。第二人照樣做去。以那一組先完爲勝。

一、除預備圈外，不準兩腳踏在一圈。犯者重做。

二、不準腳跟或脚尖觸粉線。犯者重做。

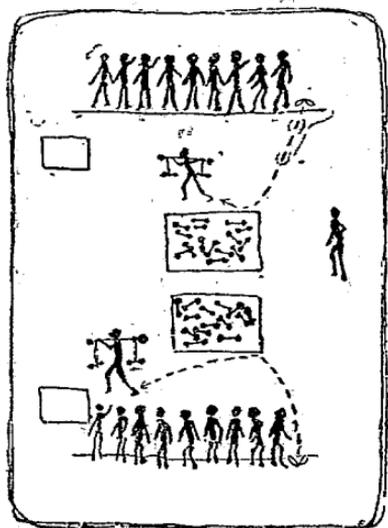
【附註】這種是舊遊戲，兒童大都能做；不過兒童所做的，用一瓦片的，這裏嫌他污穢廢去，好在團體比賽，不用也很有趣味。

挑磚頭

【準備】球竿兩根，啞鈴每人兩個，紅綠帶各兩根，石灰。

【方法】用石灰畫兩個長方形，在場的中央，裏面各第
放了許多啞鈴，再畫兩
條橫線在距離長方形
十碼的地方，另在橫線
的旁邊，畫兩個小長方

圖 六 第



形，做造屋的地基。分遊戲者爲兩隊，各整列在橫線上。各隊第一人肩上挑了一根兩頭縛帶子的球竿，動令下後，跑到前面長方形處，拾起兩個啞鈴，縛在球竿兩頭帶子上，挑了跑到小長方形裏，一造屋地基，一把啞鈴放下，拿了球竿跑回本隊，交給第二人，第二人照樣做下去。看那一隊先挑完爲勝。

【共
則定】

一、啞鈴須每人兩個，不得一人挑四個，犯者重做。
二、途中啞鈴墮落，應在墮落地方縛好後，再前行。不得用手或腳踢到造屋地基處。

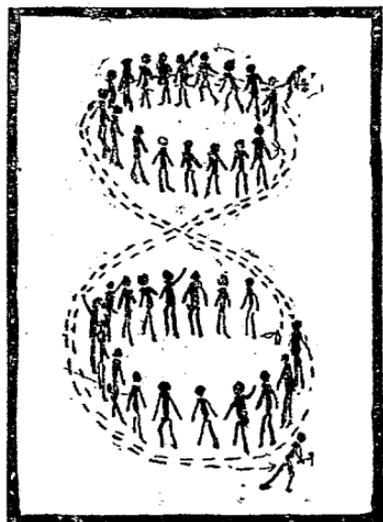
拈煤競走

【準備】短棒兩對，啞鈴一對。

【方法】分遊戲者爲兩組，走

成兩個圓圈，面向中心立定。每組第一人用兩根短棒夾一啞鈴，兩手用力握住，使啞鈴不要墜下。動令發出後，向前

圖 七 第



奔跑，先繞自己的圓圈，再繞人家的圓圈。回到原位，授給第二人；第二人照樣做去。看那一組先完爲勝。

【規則】

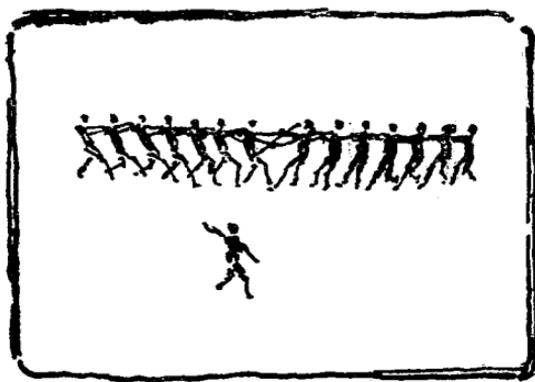
- 一、兩組人奔到中央相遇時，大家靠左，不得相碰。
- 二、啞鈴須拊牢，墮下時，要拾起拊住，方可奔跑。
- 三、敵組人奔過時，搭圈人不准有妨礙的舉動。

拉風箱

【準備】石灰木棍一根。

【方法】場中劃一五尺長的粉線，木棍放在線上，分遊戲者爲對面的二列縱隊，每隊選一腕力利害的人近粉線，互相握住木棍，其餘依次用兩手拉住前一人，聯成一氣，動令發出後，各組的人，用力往後拉，木棍移到那一面，就是那一面勝。倘一組的第一人，能力不支，先行脫手，

第八圖



那末不脫手的一組為勝。

【共
規則定】

一、不准一組先拉。

二、不准有意脫手。

拉線競爭

【準備】粗麻繩兩根。木棍一根。石灰。

【方法】場中畫粉圈兩個，一

左一右。用麻繩縛住木

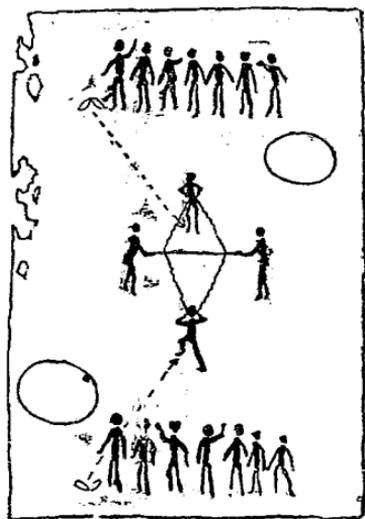
棍。選二人，把木棍拿起。

其餘遊戲的，分成甲乙

兩組，對面排列。聽動令

發出，每組第一人，各握

第九圖



繩頭，用力拉去。木棍偏到那一面，就是那一人勝。勝者回到原位。敗者須走出，立在粉圈裏。結果看那一組人之在圓圈裏多的爲敗。

【規則】

- 一、兩人須同時用力，否則重做。
- 二、抬木棍的兩人，不能有私心。
- 三、拉時須直，不能斜拉。

摸鞋猜人

【準備】手巾一方。

【方法】遊戲者搭成一個大圓圈。做拍七遊戲，選擇一人，立在圈裏。先教他察看各人的鞋子一遍，記牢各人鞋子式樣特別的地方，然後用了手巾把他紮沒眼。

睛。大家靜了聲音，猜手旋行一週，立定。繫沒眼睛的人，開始去摸人。摸他的鞋子猜他的名字。被猜着的人，代他到中央去。都猜不中重做；三次猜不中，對大家行一個鞠躬禮，再做拍七選人。

【共
則定】

- 一、摸時不準摸上面的衣裳頭部等。犯者雖猜中不算。
- 二、摸時不準引人笑。犯者雖猜着作無效。
- 三、被摸者不準迴避。犯者代做。

第十圖

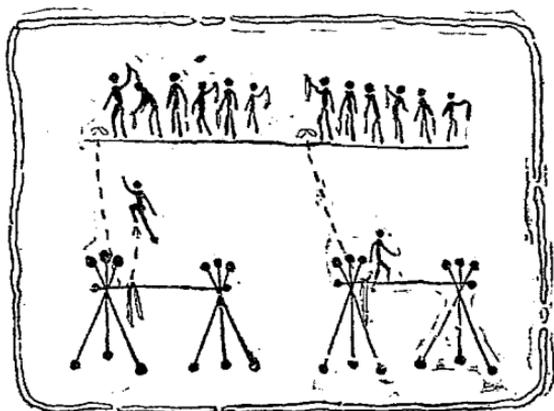


晒布競爭

【準備】紅綠布若干方。用紅綠帶代也可。球竿七對，繩二尺長四根。

【方法】用繩把球竿三根一束，束成四束。餘兩根架在所紮的球竿上，做晒布架的樣子。離架子三十碼的地方，遊戲者分兩組排列成一橫隊。各人手裏握一方布或帶子。動令發後，各組第一人奔到布架前，把手裏的布或帶，晒在架

第十圖



上，隨即奔回拍第二人的手。第二人照樣做去。看那一組先完爲勝。

【共定規則】

- 一、布晒在架上，須兩面平均，左右勻稱。
- 二、晒時旁的布跌下來，須代爲晒好。
- 三、晒時不准把架子搬動。

織布競走

【準備】石灰。

【方法】用石灰劃成兩條平行直線，相離約一丈左右。分遊戲者爲兩隊，各立在粉線上。各人相隔，以兩臂側舉手指觸不着爲度。動令發後，各隊第一人或末尾一人開始在中間，曲曲折折，奔向前面立定，同時舉

一聲『到』以示第二人，第二人聽了『到』字，馬上照第一人做去，看那一隊先完爲勝。

【共
規則定】

一、奔者須等奔到立定後方可叫『到』。

二、奔者雖奔到，而沒有叫

『到』下面的人不得出發。

三、各人須立在粉線上，成

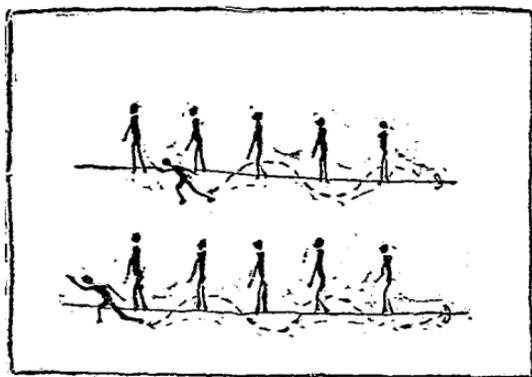
一直線。

開河競爭

【準備】 啞鈴 石灰。

兒童遊戲

第十圖

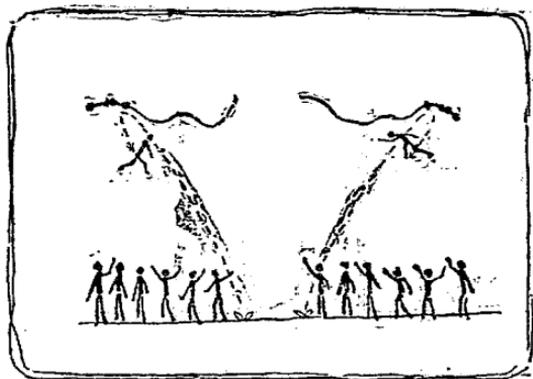


【方法】用石灰畫成一條河形，分遊戲者爲兩組，排成一
行橫隊，各握啞鈴一對，立在離河二十碼地方。動令
下後，各組第一人跑到石灰線上，各把啞鈴，連接灰
線上，跑回原位，拍第二人的
手。第二人照樣去做。看那一
組先完爲勝。

【共
則定
規】

- 一、啞鈴須照灰線的曲折
放下，不准隨意瞎丟。
- 二、啞鈴須放穩在灰線上，
方可跑回。否則重做。
- 三、兩組同時完畢時，以啞

第十 三 圖



鈴的整齊不整齊評勝負。

捉魚競爭

【準備】長粗麻繩一根。石灰。

【方法】等分游戲者爲兩隊。一隊握住麻繩，做捉魚網；一隊散立四處做魚。場的周圍畫了灰線。動令發出後，做網的一隊，用種種方法去捉魚，使做魚的大家設法逃避。不及逃避而被捉的立在灰線外。停止後，總數被捉者多少。第

圖 四 十 第



二次兩隊人對調職務，就是做網者做魚，做魚者做網。方法同前一樣。完後也數被捉者多少，結果看相同時間裏，那一隊被捉少者爲勝。

【共則定】

- 一、魚被網捉住後，不准故意脫逃。
- 二、做網的人，須兩手握住麻繩，不准一手握住，一手伸出。

炸彈開礦

【準備】籃球一個，石灰。

【方法】一排橫隊時，一二報數，一半人握手搭一大圓圈，一半人隨意立在圈裏，用石灰在搭圈人的裏面畫一粉圈。動令出後，搭圈的人，開始把籃球向圈裏人

拋去。圈裏人想種種方法去避開他。跑跳可隨意，不過不要出粉線。倘不及逃開，被籃球觸到，他該立在圈外。幾次後，搭圈的與立在圈裏的對調。預先可規定時間，看那一面被觸多者爲負。

【共
規定】

- 一、搭圈人不准進線拋球，圈裏人不准出線避球。
- 二、搭圈人可傳球給旁人，不准搶奪。
- 三、圈裏人逃避時，不准用手推旁人。

第 十 五 圖



搬運礦石

【準備】棍棒五對，大皮球二個。

【方法】把棍棒排列成二行，

棍棒間距離，約二尺左

右，分遊戲者爲兩組，每

組第一人的前面放

皮球一個，動令出後，各

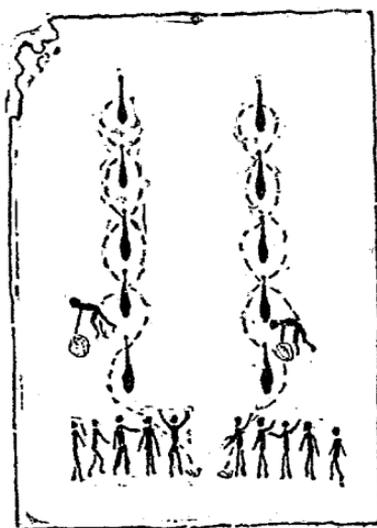
組第一人上體前灣，用

右手撥球，左手反在背後，前進，在棍棒間曲折

盤旋，到末了一個棍棒，再折回行之，到原位授與第

二人，第二人照樣做去，看那一組先完爲勝。

第十六圖



【規定】

一。在前進棍棒被球觸倒時，當立刻停止，把棍棒豎好，再繼續前進。

二。球須用手搬，不准用力敲出，以圖快速。

三。回來時，球沒有放穩，下面人不准接上去做。

獵人捕虎

【準備】黃帶一根。

【方法】選一體格強健的人，頭上紮一黃帶，做虎。餘人攜手成面向中心的圓圈，做包圍捕虎的樣子。聽了警笛後，做虎的人，想法出圈，或從臂下，或從臂上跳過去；或攀他人的臂逃出去均可。總之虎要出人不備逃出。偷虎逃出，各人可放手，隨意去追他。那一個追

着的，就代他做老虎，反復做去。

【規則定】

一、做獵人的，當立起，等虎來時，方可蹲下。

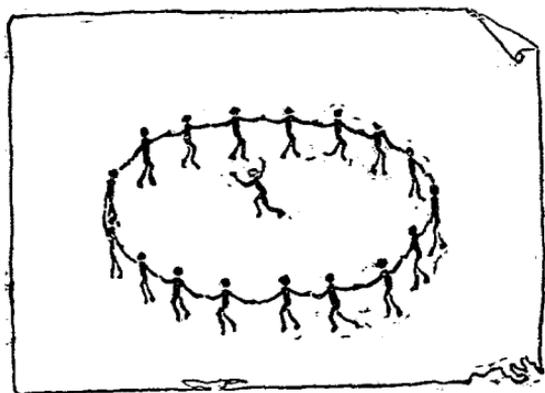
二、做獵人的，不准用腳去妨礙虎的舉動。

獵狗捕兔

【準備】(用不着器械)

【方法】成一排橫隊，一至四報數。三人攜手作圈做兔子的住宅。一人做兔子蹲在住宅裏。另選兩人，立在中央：一做兔子；一做獵狗。動令發出後，獵狗猛追兔子。

圖 七 十 第



兔子竭力逃去。倘逢危急萬分時，兔子可隨意跑進別的兔子住宅裏避難。這住宅裏的兔子，應該立刻跑出。獵狗又去追他，危急時可照上法行之。倘被獵狗追着，兔子應向獵狗行一敬禮，另調兩人。到做兔子的都輪着了，那麼同搭圈人調換。

- 【規則定】
- 一、獵狗不准進洞捉兔。
 - 二、搭圈的三人，須立直，成三個出口。

第 十 八 圖



插秧競爭

【準備】籐圈八個。新式棍棒兩對。

【方法】把籐圈兩個一推，作四堆。

放好，再把棍棒在每堆一個。

籐圈裏豎一個。分遊戲的為

四組，立在離籐圈三十碼的

地方。聽動令發出，每組的第

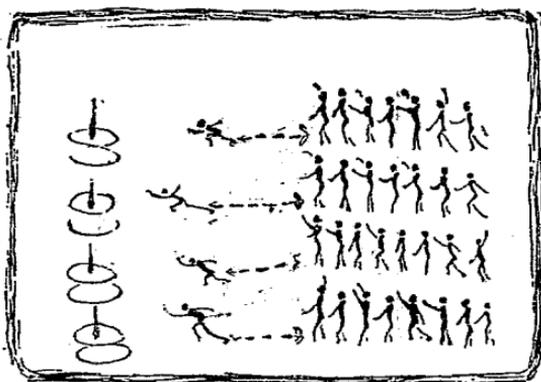
一人，跑到籐圈處，把棍棒移

植到另一個圈裏；再跑回原

位，拍第二人的手。第二人照樣做去。看那組先完為

勝。

第十圖



【共則定】

一、移植時用一手，一手反置在背後。

二、跑回時棍棒忽然倒下，當重行豎起。

農人來了

【準備】石灰、小皮球三四個。

【方法】用石灰畫一半徑三尺的

圓圈一個，裏面放小皮球。又

從半徑引出去，劃一直線做

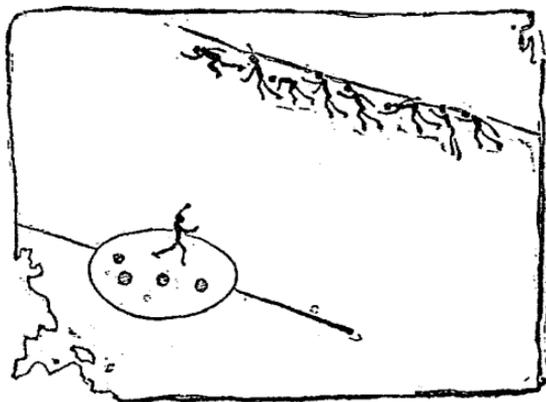
籬笆。選一人做農夫，蹲在中

央看守果園。其餘的人，勇往

前進，試採園裏的果子。在他

們的後面，用粉劃一橫線，離

第二十圖



開籬笆，約十五碼。採時農夫拍手身體起立，做要捉他們的樣子。等領袖說：「農夫來了，」這時農夫出園去捉他們。他們快逃到粉線後，倘被農夫捉到了，要行一鞠躬禮，代他看守果園。

【共則定】一。採果的，只能從園門口進去，有籬笆處，不准過去。

二。逃過粉線後，農夫雖捉住他，也無效。

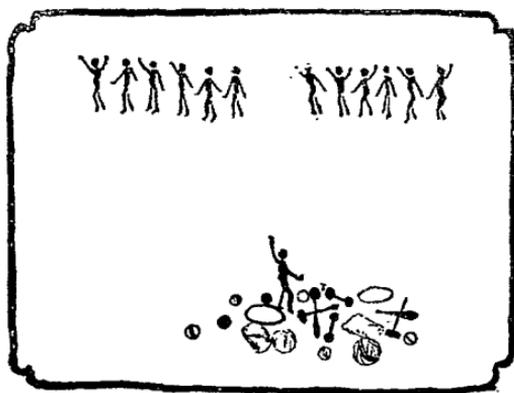
小雞吃米

【準備】各種小件遊戲器具，如小皮球，啞鈴，豆囊，籐圈，……等。數目比人數少一。

【方法】場的一面，把各種遊戲器具，雜亂放着。選一人做

母鷄，立在裏面。餘人做小鷄，分成紅白兩羣，立在離開三四丈遠的地方，成一排橫隊。動令發後，母鷄開始俯下拾一遊戲器具，嘴裏喔！喔！的叫，做喚小鷄的樣子。那時小鷄，爭先奔到母鷄處，各拾一遊戲器具。中間有一人拾不到者，教他站在局外。第二次再拿去遊戲器具一件，照樣做下去。幾次後，看那一羣吃不到米的小鷄多，爲敗。

圖 一 十 二 第



【規則定】一、不准一人拾二件遊戲器具。

二、一人拾到後，第二人不准去奪他。

三、母雞嘴裏沒有發出喔喔的聲音，不准奔出。

捆載回家

【準備】短棒若干根，紅綠帶各二根，

【方法】場的一方，放和人數

相等的短棒在地上，旁

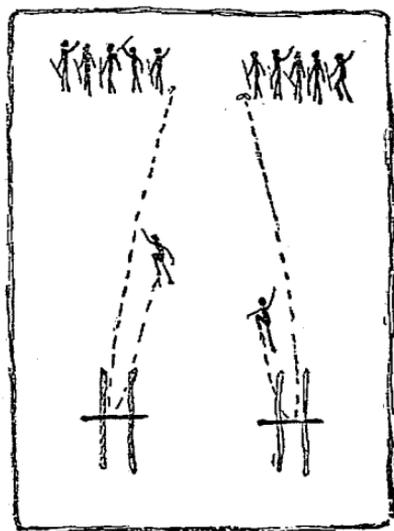
邊放了紅綠帶子。一平

行的。一分遊戲者為兩

組。面對短棒處站着。動

令發後，各組最小一人

第二十二圖



跑到前面，拿一根短棒，放在帶子上；一要很平均的，一回到原位拍第二人的手，第二人再照樣做去，到末一人把帶子打結縛牢短棒，背在肩上，跑到原位後爲止，先到者爲勝。

【共定規則】

一、每人須把棒放穩，不准亂丟。

二、末了一人，須把兩根帶子都結牢，不准縛了一結就背回。

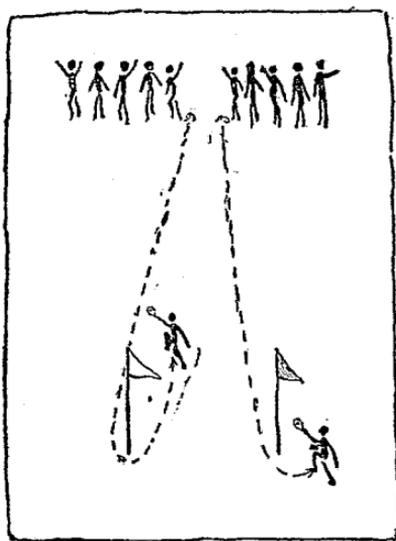
託糕競走

【準備】檯球板一付，小皮球兩個，旗兩面。

【方法】分遊戲者爲紅白兩組，成一橫隊，面對前面豎立的標杆，每組第一人右手握檯球板的柄，左手握橡

皮球聽了預備令，各把橡皮球放穩在板上。動令一出，右手拿穩板，往前快跑，繞過標杆，回到原位，授給第二人。第二人照樣做去，看那一組先完爲勝。

第十二圖



【規則定】

- 一、在跑時不准用左手幫忙。
- 二、跑時球忽墮下，當立定，把球拾起放好在板上，方可繼續做下去。
- 三、第二人接手時，應把板上的球拿穩，方可前進。

爭食糕糰

【準備】骨牌檯一隻。橡皮球一個。石灰。

【方法】把橡皮球放在骨牌檯的上面。分遊戲者爲兩隊，

對面站着。離檯各十五

碼左右。兩旁劃了粉線。

聽動令後，各隊出一人，

跑到檯邊。試把檯上的

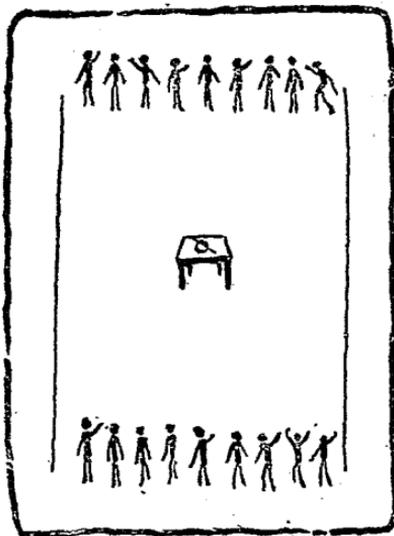
球搶去。逃回時，對面的

一人，可追去拍他。倘被

拍着了算敗，捉去監禁。拍不着，自己受監禁。結果看

那一隊被監的人多爲敗。

第二十四圖



【規則定】一、逃的已到原位，追的雖拍着他的背，作無效。

二、一人搶球時，球忽墮地，對面一人追去拍他，也無效。

三、逃的不能出兩旁粉線。

羣羊搶菜

【準備】豆囊、啞鈴、石灰。

【方法】用石灰畫一二尺半徑的圓圈，裏面放了許多豆囊、啞鈴等東西，作爲菜圃。選一人蹲在中央，做看守菜圃的農夫，其餘的都做羊，圍繞菜圃，試搶菜吃。常常留心農夫來捉。農夫留意前面，後面的羊可以搶菜。倘在搶時，被農夫拍着，被拍的人做農夫，農夫做

【規定】

羊，倘使拍不着，圍裏菜完了時，仍舊繼續做農夫。做三次，向大家講故事一則。

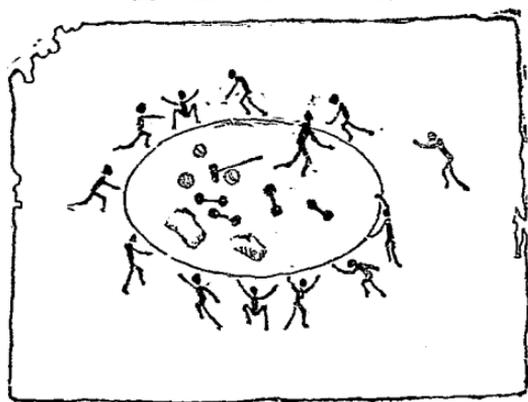
- 一、農夫不准出圈拍羊。
- 二、羊不准進圈搶菜。
- 三、農夫不准守住不動。
- 四、連做三次，拍不着羊的，講故事一則。

捉蟲競爭

【準備】石灰、啞鈴。

【方法】用石灰畫半徑一尺的圓圈兩個，做捉蟲的瓶子。

圖 五 十 二 第



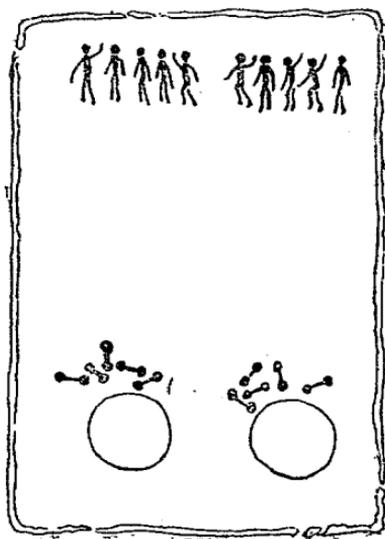
【規定】

旁邊放許多一同人數相等的——啞鈴，做青菜中的蟲子。分遊戲的爲紅綠兩組，面對啞鈴站着，中間約離十五碼左右。聽動令後，每組第一人跑到前面，捉一青蟲，投入瓶裏。回來拍第二人的手，第二人照樣做去。看那一組先把蟲子捉完爲勝。

一、啞鈴該放在圈線裏面。倘啞鈴的一端，接觸在線上，作爲蟲子沒有放到瓶裏，須重行放好。

二、啞鈴的放法可隨意。平放好，疊起也好。

圖 六 十 二 第

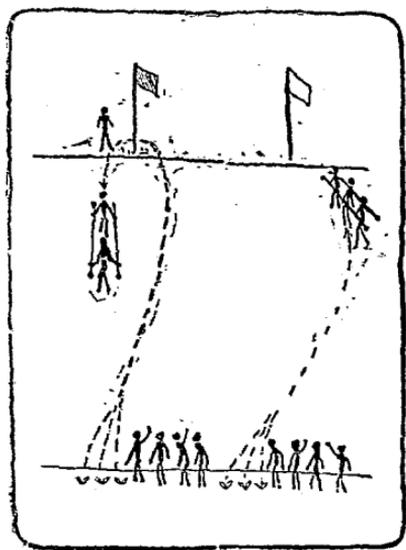


擺渡船

【準備】球竿四根，紅綠帶若干條，紅綠旗各一方，石灰。

【方法】場上用石灰區分界線，線的中央做河，線外做陸地，河邊插紅綠旗，以示區別（參看附圖）分遊戲者爲兩組，各用帶子斜縛在左肩上，整列在一線上，每組的第一二兩人，手握兩竿，立在線的中央，出去做船，動令下後，每組的船，移到本組的前方線上，令第三人立在船裏，渡到對岸，第一人出去。

第二十七圖



立在對岸的旗下。這時第二第三兩人做船，回到本組前，再渡第四人到對岸。這時第二人出去，立在一人的旁邊。第三第四兩人做船，再回去渡第五人到對岸。順次演習下去，到那一組先完，爲勝。

【共
則定】

- 一、船沒有到岸，待渡者不得先走。
- 二、不得同時兩人上船。
- 三、做船的人，須緊握球竿，不得放手。

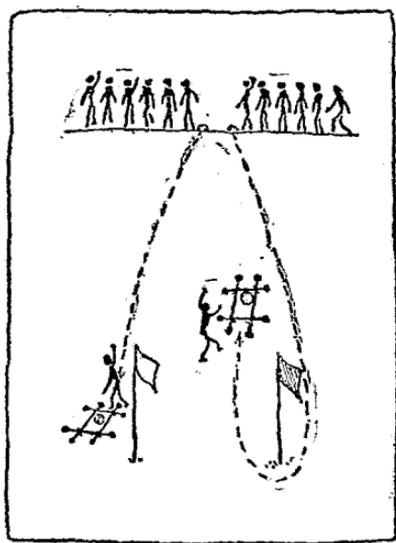
賽船

【準備】球竿八根，紅綠帶各四根，紅綠旗兩面，小皮球兩個，石灰。

【方法】用石灰劃一橫線，對面距離一丈五尺的地方，

紅綠小旗，旗子和橫線中間做河，把球竿用紅綠帶，紮成兩個長方形，裏面各放一個小皮球。——作船。——分遊戲人兩組，整列在橫線上。動令下後，每組第一人用脚把船蹴向前去，在旗下繞過，回到本組，交給第二人，第二人照樣做去，看那一組先完為勝。

圖 八 十 二 第



【規則定】

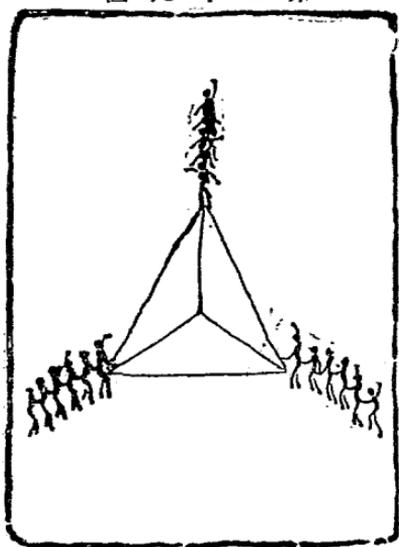
- 一. 船橫了，不準用手扶正，犯者作無效。
- 二. 船裏皮球跳出後，須放好——用手——再前進。

三、等船到岸後，下面人方可繼續前進。
輪船衝撞

【準備】石灰、紅綠帶。

【方法】用石灰在場的中心畫一大三角形（參觀附圖）分
遊戲人三組：一組縛綠帶；兩組都縛紅帶。各佔三角
形的一角，前後人互相
握住衣襟。動令出後，各
組可隨意向線上前進。不
過縛綠帶的一組，須
留心縛紅帶的來同我
衝撞；左旋右轉，想出種

圖九十二第



種方法去避開。縛紅帶的兩組，設法趨向可以衝撞縛綠帶子的路。到後來被那一組撞着了，就互相對調。

【規則定】

- 一、各組只能前進，不准退後。
- 二、比賽優勝，可照時間的長短分。

踏水競走

【準備】石灰、棍棒。

【方法】用石灰在場上畫四直線，長約五丈左右，闊約二尺，做兩條河的樣子。河的盡頭處，各豎棍棒一個。分遊戲人兩隊，各隊立在河的另一頭，動令下後，各隊第一人，開始把兩手握拳上舉，兩踵提起，身體側轉，

橫行前進到棍棒處，繞了橫行回來，拍第二人的手。第二人照他做去，看那一隊先完為勝。

【規則】

一、橫行前進時，不准把身體轉正。

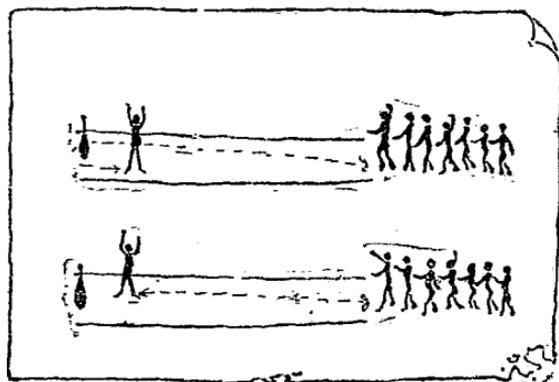
二、前進繞棍棒時，棍棒倒下，須豎好。

三、橫行前進，不准出粉線，否則重做。

皮管進行

【準備】（用不到器械）

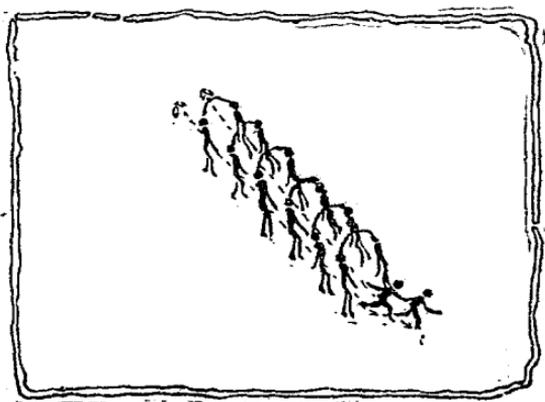
第三十圖



【方法】一、排橫隊，一二報數，成二

列縱隊。一隊舉起右手，一隊舉起左手，互相握住成一對一對。聽動令後，末了一對開始在兩人腋下向前進行，到完了，仍握手舉起。這時第二對，方始照第一對的樣子，繼續進行。第三第四……都依次行之。倘練習純熟後，可一對一對繼續接下去進行。

圖 一 十 三 第



【規定】一、手須舉高，不准中途放下，妨礙進行。

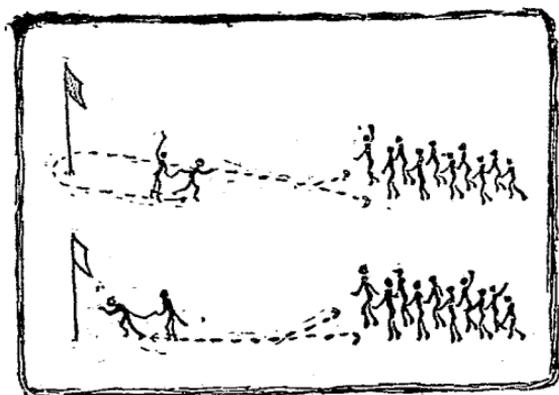
二. 進行的人, 不准橫衝直撞, 須在兩人的中央。
三. 場地不夠時, 可自由轉灣。

盲跛避災

【準備】手巾兩方, 短棒兩根, 旗兩面, 帶子兩條。

【方法】分遊戲人相等的四隊, 每兩隊爲一組, 成兩組。二隊做瞎子, 二隊做跛脚。做瞎子的, 眼上紮了手巾。做跛脚的, 脚上縛一帶子。一帶子一頭縛住左腳, 一頭縛住右腳。一預

圖 二 十 三 第



備令時，每組第一對盲跛，互握短棒的一端，盲者在
前，跛者在後。場前豎旗子兩面。動令出後，盲子要瞎
走，跛者當指揮他。到了旗子那邊，一繞回來，盲者解
手巾，跛者解帶子，交給第二對盲跛。紮好後照上面
的方法做去，看那一組先完爲勝。

【共
則定】

一、眼睛須紮沒，否則不算。

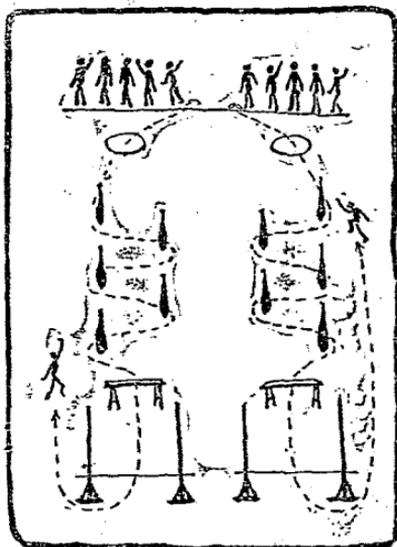
二、跛者只能用口令指揮盲者，或左或右或前或
後，不准用短棒或手。

障礙競走

【準備】籐圈兩個，棍棒十個，長橈兩隻，跳高架兩付，石灰，
【方法】分遊戲人紅綠兩組。場中用石灰劃線一條，各組

前面放籐圈棍棒長檯
 跳高架聽警笛後各組
 第一人奔到前面先套
 過籐圈再走過棍棒再
 穿過檯子下面再跳過
 跳高架上的橫竹奔回
 原隊拍第二人的手第二人……照樣做去看那一
 組先完為勝。

第三十三圖



【共
規則定】

一、籐圈套過後，須放在原處。
 二、棍棒間須屈曲進行，衝倒了棍棒，須由原人放
 好。

三、跳過跳高架子，橫竹落在地上時，須放好進行。
瞎子偵探

【準備】手巾一條。

【方法】全級兒童一彼此知名字的一握手搭一圓圈。選一人立在圈裏，用手巾紮沒眼睛，作為偵探。搭圈的，環行唱歌。動令下後，環着不作聲。偵探開始任捉一人，作種種鳥獸聲，教他模倣，以便聽音辨人。猜中了被捉的代為偵探，不

圖 四 十 三 第



中再做下去。搭圈的依舊唱歌環行。

【規定】

一、偵探捉住人時，旁人不准告訴他被捉的姓名。

二、旁人不准有笑聲。

三、搭圈者，不准逃避偵探的撫摸。

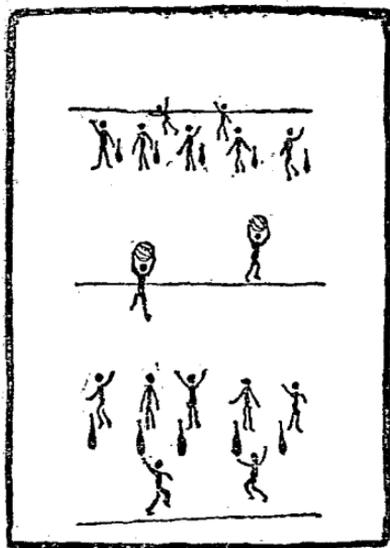
攻打炮台

【準備】棍棒十幾對，大皮球兩個，石灰。

【方法】分遊戲人兩隊，每隊的後面，各豎棍棒若干根。棍棒同棍棒的距離，約二尺左右。各人看守自己的棍棒，不要給人家打倒。兩隊的中間畫一根半道線，各隊須派出幾個人，到敵方後，拋球打倒棍棒。動員令下後，各隊開始拿球任意打倒敵方的棍棒；或拋過

敵人頭上，由後方人打倒棍棒（不能過中線去打倒的）但在一人前往打球的時候，其餘的人，應盡看守自己棍棒的責任。隔了片時，一吹警

圖 五 十 三 第



笛，或預備一面紅十字會旗，雙方立即停止攻打。看那方棍棒倒者多為敗，對面為勝。

【共
規定】

- 一、過界線打倒者，作不算論。
 - 二、棍棒倒後，不準私自豎起，犯了當加倍受罰。
- 倒一罰二。

三。球拋過了後面的橫線，後面人不得再拾來打倒棍棒。——打倒也不算。

四。敵方打來的球，得任意去擋他。

運糧競爭

【準備】豆囊，石灰。

【方法】分遊戲人兩組，每組再分爲兩排，兩兩對立，中間約離丈許，下面都用石灰畫線，每組第一人的地方，各放數目相同的豆囊。聽動令後，各

圖六十三第



組第一人把豆囊傳給對面第一人，對面第一人再傳給對面第二人，第二人再傳給對面……看那一組先完爲勝。

【共
則定】

一、不準走進線裏去投豆囊或接豆囊。
二、接不到豆囊落地時，旁人不得幫助，否則須重做。

三、中間隔過一人時，雖勝作敗。

拍背競走

【準備】石灰。

【方法】全體遊戲成一列縱隊，走成圓形，面向中心立定，脚下用石灰畫一圓圈，另選一人立在圈外，照圈奔

走，可任意把手輕拍搭圈人
的背心，而搶他的位置。被拍
者，馬上從反對方向奔到原
位，先到的站在原位上。三次
搶不到位置，應該到圈裏向
大家行一個敬禮。

【共
規則定】

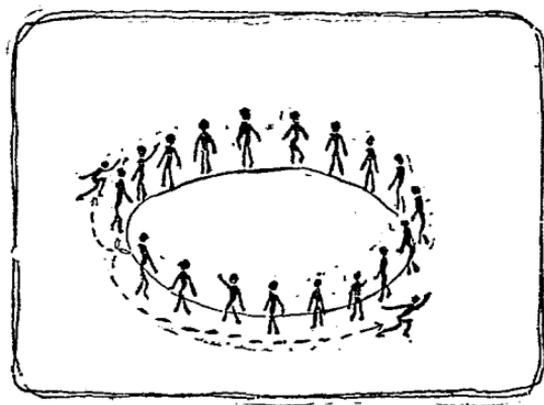
一、搭圈人不準迴頭去注
意拍的人。

二、搶位置，不準用手推人。

交換競賽

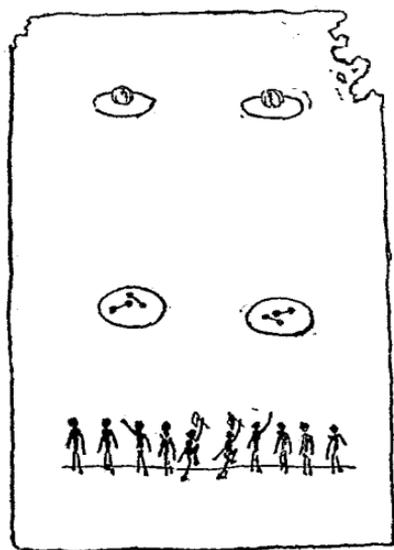
【準備】紅綠小旗各一方。大球兩個。啞鈴兩對。石灰。

圖 七 十 三 第



【方法】場上用石灰畫粉圈四個。一兩圈的距離，約在十五步左右。一圈裏一面放啞鈴一對，一面放大球一個。分遊戲人兩組，立在粉圈後的線上。每組的第一人各拿一小旗。聽動令後，第一人開始前進，到第一圈前，將旗子放下，調取啞鈴前進；到第二圈前，將啞鈴放下，調取皮球回來；到第一圈時，仍將皮球放下，調取小旗，把小旗授給第二人。第二人再把小旗放在第一圈裏，調換皮球前進；到第二

第三十八圖



圈調換啞鈴；把啞鈴放在第一圈裏調換小旗，交給第三人。第三人同第一人的動作。那一組先完爲勝。

【規則定】

一、調換物件時，須放在圈裏；否則須重行放好，方可返隊。

二、排列的人，不得走出線去授旗；犯了重行立好接物件。

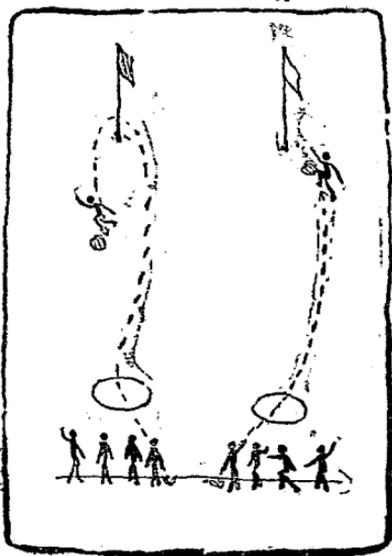
兩脚傳球

【準備】同樣的皮球兩個。紅綠旗兩方。紅綠帶幾條。石灰。

【方法】場上用石灰畫一橫線。線的前面，畫圓圈兩個。每個圈裏放皮球一個；距橫線十碼的地方，豎旗子兩方。分遊戲人兩組，各把帶斜縛左右肩上，排成一列。

橫隊在一線上，動令下後，各組第一人，用腳蹴球，繞旗一週回來，將球放定在圈裏，第二人方可繼續做下去。那一組先完的爲勝。

第三十九圖



【規則定】

- 一. 球到橫裏去時，不準用手相助，犯了重做。
 - 二. 傳球回來時，不準使球越過橫線，犯了重做。
 - 三. 球沒有放好在圈子裏，後面的不得先行越出。
- 夾球跳躍

【準備】大皮球兩個，紅綠旗兩面。

【方法】分遊戲人兩隊，每隊

前的十碼地點立一旗。

每隊第一人拿了大皮

球夾在兩腿的中間，脚

跟點起，動令下後，快向

前跳，到目的線所豎的

旗下，用手抱球跑回本隊，交給第二人；第二人的動

作同前一人一樣。看那一隊先完的爲勝。

【規則定】

一、球落下時不準用手扶持。

二、球在中途落下，須拾起來夾在兩腿裏，方可前進。

三、沒有到旗下，不得就抱球跑回，否則要重做。

第十四圖



補充教材——遊戲

選譯 Games for the Playground, Home, School and Gymnasium.

程度 六歲——十二歲。

全起賽競 All up relay. P. 45

十人至六十人以上。 遊戲場，健身房，課堂。

分遊戲的爲二隊或四隊，一人數須相等。用粉畫一起點線，在各隊的前面。約距二十呎或五十呎地方，各畫兩個直徑三呎的圓圈，互相平行的；並且邊緣是接觸的。在一圈的中間，放三根棍棒。

動令下後，每列的前一人，向前奔到圓圈處，用一手把棍

棒搬到另一個圈裏。一棍棒必須立直，不可倒出線外。一搬好了，馬上跑回自己一排裏，拍第二人的手，再到末尾去立定。一第二人必須等第一人手拍到了，（足尖在線上手伸出）可以向前跑到圈處，把棍棒搬到第一圈裏（注意手續）到末了一人，那一個先衝過起點線的，一回來時一為勝。

動物追逐

Animal Chase. P. 46

十人至三十人以上。遊戲場，健身房。

場上畫動物園兩個，地位宜在運動場的一角，距離要遠。遊戲者都立了一個圈裏，各認定一種動物的名字。倘使人數過多，幾人合一名字亦可。另選一人為追者，隨意呼

一動物名，如狗、兔之類。被呼者趕快跑到別園裏。追者乘此追去。追着後，被追者和追者調換責任。

捉鳥 Bird Catcher. P. 52

十人至六十人。健身房，操場，課堂。

先畫一圓圈在一角，做鳥巢，再畫一圓圈在他角，做鳥籠。捉鳥者立在中間，羣鳥立在他邊，另有一人作老鳥，立在鳥巢中。其餘的人，均認定一種鳥名，如紅鳥、黑鳥、白鳥等。捉鳥的人，呼到他的名字，立刻跑到鳥巢裏。如在巢外被他捉去，則囚入鳥籠裏。偷人多可以有兩個捉的人，並且做鳥的和捉鳥的，均可變換名目和動作的。

黑白分明 Black and White. P. 52

十人至一百人。遊戲場，健身房，客廳，課堂。

分全體遊戲者爲二隊。一隊爲白，以白手巾縛臂上做記號。一隊爲黑，不用手巾。二隊可隨意分散在場裏。領袖備一面黑一面白的紙板一塊。用手轉動，等他自己停止時，看他是什麼顏色。倘爲白色，則白隊的人，可隨意拍黑隊的人。被拍的站立旁邊，總計其數目。再轉紙板，如爲黑色，黑隊的人，拍白隊的人。不過白隊拍黑隊時，黑隊人向地上一蹲，白隊人不能去拍了。黑拍白相同。結果看那一隊被拍多者爲負，少者爲勝。

貓和鼠 *Cat and Rat. P. 60*

十人至三十人。健身房，客廳。

排成一大圓圈，互相牽手，面向圈中。選出二人，一做貓，立在圈外。一做鼠，立在圈裏。貓對鼠說：『我是貓。』鼠也對貓說：『我是鼠。』貓再曰：『我將捉你。』鼠聽了，就向外向內隨意亂跑。貓追鼠，捉着了，貓做鼠，立在圈裏，另選一人做貓，照上面的方法做。

【注意】如遊戲者年齡很大，人數很多，可用二貓二鼠。

捉魚

(Patch of Fish. P. 61)

十人至三十人以上。遊戲場，健身房。

兩隊的人必相等。一隊做網，一隊做魚。領袖發動令後，各向前跑。但做網的一隊，須互相攜手而行。網用種種方法去捉魚。魚則設法逃避。被捉的立出於旁邊。看被捉的有

多少。第二回做時，網和魚相調換。結果看那隊被捉少者爲勝。

【注意】這種遊戲，宜冬天用。倘人數多時，可做兩個網。

跳河

Crossing the Brook. P. 74

五人至六十人。操場，健身房，課堂。

先畫兩平行線在地上做河（河寬約二尺）遊戲的人，立在线外成一行。教師或領袖的人，立在另一線外。依次令兒童跳過河道。一跳時先作跑的姿勢亦可。倘跳時有跳不過，而跳在河裏的，叫他回家，走出遊戲圈，在旁的地方去練習。練習成熟後，再加入。

做這個做那個

Do this, Do that. P. 75

十人到六十人。課堂，客廳，健身房，操場。先成一排橫隊，或縱隊，教師立在他們的前面。教師說：『做這個。』如兩手叉腰，兒童就照了做。教師說：『做那個。』如兩手托頭，兒童不要去做。總之教師說：『做這個。』宜做；『做那個。』則不宜做。

丟手巾

Drop the Handkerchief. P. 80

三十人至四十人。遊戲場，健身房。

成一單行，面向中心的圓圈。選一人手拿手巾一方，在圈外跑。乘他人不備，把手巾放在那人後面地上，趕快順了圈跑，搶他的位子。那人覺得後，馬上拾起手巾追他，倘能跑過那人，立在自己原位置上，則那人仍去丟手巾。否則要

代他丟手巾的。

花和風 Flower and Wind. P. 87

四人至三十人。室內或室外。

分全體爲兩隊，各立一方。——地上畫有粉線。——一隊做花，各自認定一種花名，不要被旁人知道。一隊做風，動令下後，花和風互相接近，同時做風的人，輪流叫花名。倘叫着了做花人的名字，那人很快的跑回原處。風看花逃了快追之。如花沒有回到原處，已被風追着，那麼應到風隊裏做風，照上法再行。

跟領袖 Follow the Leader. P. 89

五人至六十人以上。操場，課堂，健身房。

排成一行縱隊。人數多時，排成數列縱隊。選一人做領袖，無論領袖怎樣舉動，其餘的人都該做做。如哭容，笑容，一舉手，一搖頭……等。如有做差的，叫他立出線外。

狐狸和鵝

Fox and Geese. P. 92

十人至三十人。 遊戲場，健身房。

成一行縱隊，第一人做雄鵝，其餘的做小鵝，另一人做狐狸，立在前方。狐狸要捉最後的小鵝，雄鵝奮勇保護他。如被捉住，則鵝狐狸調換職務。

【注意】做鵝的人應用兩手放在前人的肩上，或腰裏。雄鵝可用兩手側舉敵狐狸。如遊戲的有三十人，則狐狸可捉末後的五人。人數少時，必須捉末尾一人。

蝦蟆在中間 *Frog in the Middle. P. 96*

十人至三十人。客廳，健身房，遊戲場。

全體搭一面向中心的圓陣。另選一人坐在圈中，做蝦蟆。遊戲人，在三十以上，可有兩只蝦蟆，坐在圈裏。動令下後，搭圈的人，均得走近蝦蟆，摩他身上各部。同時嘴裏唱：『蝦蟆在中間，不可摩着我』（唱英文亦可）『*The frog in the middle, can't catch me*』。倘一不留意，給蝦蟆摩着，代他做蝦蟆。

你看見我的羊嗎 *Have you seen my Sheep? P. 102*

二十人至三十人。遊戲場，體育室，客廳。

搭一圓圈，選一人立在圈裏。教師或領袖，也立在圈裏。搭

圈的人，問領袖：『你看見我的羊嗎？』領袖回答：『我看見你的羊。』那人又問：『那羊穿什麼鞋呢？』領袖回答：『穿白鞋。』那人再問：『那羊穿什麼衣服呢？』領袖回答：『穿藍色衣服。』如有一人穿藍色衣服和白鞋者，那麼這人應立刻繞圈跑一週，回到原處。同時圈裏的領袖，也須出圈去追他，搶他的位子。倘搶着了，則搶不到的人，立在圈裏，做圈裏人的動作。

跳的交替競爭

Hopping Relay Race. P. 106

十人至三十人。 遊戲場，體育室。

分全體爲兩行。先畫一橫線在地上。在橫線前面十尺的地方，再畫一橫線，或放柱子（即標桿）動令下後，每列的第一人把右腳提起，用左腳單腳跳（不許搗足）跳到前面標

桿的地方，再跳回本位。然後第二人再接續做下去。到末了，一人爲止，看那一排先完爲勝。

跛狐和雞

Lame Fox and Chickens. P. 124

十人至三十人以上。操場，健身房。

拿粉畫一正方形，選一人做狐，立在中央。其餘的做雞，立在他一方。雞向前近狐，大膽對狐說：『跛狐！跛狐！不能捉着我。』跛狐出其不意，先跑了三步，走出方圈，提起一脚，一跳一跳的去捉雞。給他捉住了，要幫助他捉雞。

【注意】跛狐出方圈，必須走三步以後，方可單腳跳去捉雞。否則捉牢後作無效。這是很好的遊戲，可養成兒童勇敢膽量。

讓出這隻鴿子 Letting out the Doves. P. 129

三人至三十人以上。室內或室外。

每三人爲一組，各握一手。一人做鴿，一人做鷹，一人做主人。鴿在主人面前，鷹在主人後面。鴿可四處飛跑，鷹可追捕之。如主人拍掌，鴿應逃回主人處，握住主人的手。鷹當竭力捕之。倘在鴿沒有握住主人手的前，已給鷹捕得，那麼二人對調，再行一次。若二人跑得太乏力了，可換主人代替。

遺失兒童 Lost Child. P. 130

十人至三十人。課堂，客廳，健身房，操場。

先成圓形。一人拿手巾紮沒眼睛。如在房子裏，可叫他立

出室外。如在戶外，可叫他到牆角邊去。總之不可使他看見是了。那人去後，無論那一人蹲在別人的後面，其餘的人，均可調換位置，然後叫他來閉目猜遺失了什麼人。如被猜着，那人應出外做猜的人。這種遊戲，亦可練習注意力的好遊戲。

半夜

Midnight. P. 133

十人至三十人。健身房，操場，課堂。

地上畫石灰線二條，中間相距約二三丈。選一人做狐狸，立於粉線的外面。其餘都做羊，立於這邊粉線的外面。動令下後，羊可隨意走來走去，走進線裏，走近狐狸都可。不過在走的時候，羊和狐要互相問答的。例如，狐狸問：『現在

什麼時候了？』羊同聲答：『現在一點鐘。』狐狸再問下去，羊答二點鐘，三點鐘……如問到十二點鐘時，羊快跑回到自己原地。而這時的狐狸，就猛力捉羊。被捉的羊，變做狐狸。狐狸做羊。

【注意】說到十二點鐘時，羊必快跑歸來，以免狐狸來捉。跑時，最好曲折迴旋，以養成勇敢心。

換數目 Numbers Change. P. 139

十人至三十人以上。客廳，遊戲場，健身房，課堂。成單行面向中心的圓形，順次報數，另一人立在圈裏。圈裏人說：『一和六換位子。』被呼者必互換位子，這時圈裏人可以搶他們的位置。搶着了，立在圈上。失掉位置的人，立

到圈裏去。

對捉 Partner Tag. P. 145

四人至一百人。室內，室外。

全體遊戲都二人挽臂，排成圓形，或隨意立在一處。另選二人：一做追的；一爲逃的。被追的在極危急時，可隨意挽一人的臂。原和這一人挽的一人，應脫臂去代他跑。倘給追的捉住，就調換職務。

小貓在圈中 Puss in the Circle. P. 164

十人至三十人。操場，健身房。

用白粉畫一大圓圈，遊戲的立在粉圈外，左腳放在圈裏。另選一人，立在圈裏做貓；乘人不備，拍其左腳。這時在圈

外的人，應該看見貓來拍時，馬上要把腳收進圓圈粉線。倘被拍到了，到圈裏做小貓。倘第一次拍不到，再拍下去，拍着了互換動作。

影的遊戲

Shadow Tag. P. 173

四人至六十人。 室外。

選一人做追影的，餘人隨意跑來跑去。追影的務須追到別人的影，用足踏一踏。被踏的，變爲追影的。原追影的改做跑。

【附註】這種是非常有趣的遊戲，非常適宜於小孩，因爲他們很歡喜做的；不過必須在有太陽的日子，或有月亮夜裏。

三層 Three Deep. P. 196

十五人至六十人。遊戲場，健身房。

成兩行圈形，面向圈裏。另選二人立在圈外：一做追的；一做逃的。逃的被追的拍着，互調責任。逃的在逃時覺得疲乏，可任意站在圈裏，無論那一人的前面（本遊戲的命名即在於此）最後的一人，變爲逃的。

【注意】又一法，逃的可立在兩人的中間，兩人均在圈外跑。

風信雞 Weather Cock. P. 204

十人至六十人。課堂，或室外。

成一橫排，領袖立在前面。領袖說『刮北風』遊戲的立刻轉

回他的臉子向北方。若說『刮東風』遊戲的趕快轉他的臉子向東。若說『旋風』則遊戲的自右起連旋三次。有做差的人，應出隊。

【注意】年齡大的兒童，可用『刮東北風』……等八方向。

角 Hearn. P. 223

五人至六十人。室內，室外，課堂。

這個遊戲，很有趣。全體遊戲，人都可坐在地上，放他們的手指在膝上，或台上，或課桌上，選一領袖說『角向上』『貓的角向上』『牛的角向上』遊戲的聽了，就該舉起手指向上；不過當他舉動物的名字時，這種動物是有角的，遊戲者，應該舉手指做角的樣子。舉出動物名字如『貓』而沒

有角的，那麼應該不動。做差了，同領袖對調。

囊堆 Bag Pile. P. 303

十人至一百人以上。 課堂，健身房，操場。

排成二列或四列縱隊。一橫隊也好。一每列前面，放數目相等的豆囊，從跨下傳到最後的一人。這人應把豆囊相壘成一大堆。不過只能一囊着地。堆得整齊而快的為勝。

豆囊和籃的交替競爭 Bean bag and basket relay. P. 303

十人至六十人。 課堂，室外。

分遊戲的為許多隊，各人拿一個豆囊，放一字紙籃，或木箱，在近黑板的地方。在每只書桌的邊緣前，繪平行的線。另畫一白粉線在後面的地板上，做擲豆囊的線。一遊戲

的從這線擲豆囊到進籃的線。——這種遊戲，是競爭帶急智的。教師發動令後，每行的第一人，移他的足尖在線上，丟他的豆囊在籃裏。倘豆囊進了籃，是勝五分。停住在籃的邊緣上，勝三分。完全在外面，沒有分數。第一人擲過後，接第二人，總結分數最多的爲勝。

豆囊圓圈

Bean bag circle. P. 305

十人至三十人以上。健身房，遊戲場，課堂。豆囊，球，遊戲的各有豆囊一只，搭成圓陣；肩和肩中間，成一很小的距離。動令下後，每人把豆囊自右手傳給右方隣人的左手；同時左手接左方隣人右手傳來的豆囊。愈快愈妙。很小的兒童，對於這種遊戲，非常適宜。不過起初要少幾

只豆囊。等年紀大了，傳達很敏捷時，可用球來代替豆囊。當他們一次二次練習很純熟後，應調換一方向。——原來自左而右的，變成自右而左。

簡易交替競爭 *Single relay race.* P. 175

十人至一百人。 遊戲場，體育室。

分全體爲二行，或數行。但人數須等。每行的前面，應畫一橫線，名起線。起線前十尺，應有東西做標桿。動令下後，每行第一人，趕快跑到標桿處，繞一圈，然後再跑回原位，拍第二人的手。第二人被拍後，行第一人的動作，這時第一人，應排在末尾。照樣做下去，那行先完爲勝。

松鼠在樹上 *Squirrel in trees.* P. 185

十人至一百人。操場，課室，健身房。

先作單行圓形，面向中心。一至四報數，每四人爲一組。每組三人，握手做樹。一人立在圈裏做松鼠，另有一人，立在場裏，做無樹的松鼠。教師發口令後，各松鼠互換位置。這時沒有樹的松鼠，可乘間搶樹。那失樹的松鼠，走出立在場裏。然後教師再發口令，使互相換位。這樣反復做下去。

【注意】每次做松鼠必調位，不可常在一樹上。松鼠和作圈的也要調換。

蹲捉

Stoop Tag. P. 190

四人至六十人以上。室內或室外。

成單行面向中心的圓陣，選一人立在圈裏。動令下後，立

在圈裏的人，隨意去摸一人的身體。在摸到的前，這人應該很敏捷的蹲下去。倘不及蹲下，被他摸到，應出代替。不過每人不得蹲過三次；若在第三次，應馬上逃出，繞圓圈一週，奔到原位。捉的此時也應出圈追他，奪他位；或拍他。倘人數過多時，可選出幾個捉的人。

擲豆囊在圈裏

Bean bag ring throw. P. 305

十人至六十人以上。室外，室內。

排成二或四的單行橫隊，人數相等。每行前約距八尺處，畫一圓圈。每隊第一人手裏，各拿豆囊幾個，依次向圈裏丟（每丟進豆囊一個在圈裏，算得五分）。丟完時，趕快拾回，給第二人。第二人照此做去。第一人應站在排尾。統計得

分最多的爲勝。

先生和學生

Teacher and Class. P. 316

五人至六十人。健身房，課室，操場。

分全體遊戲人爲幾組。每組中選一領袖做先生。手裏各拿球或豆囊。做先生的，先把手裏的球，或豆囊，給第一人；第一人接球後，仍拋回先生。先生又拋給第二人；第二人又拋回先生。接不着，應跑到排尾處立好再做。倘使先生接不着，卽令第一人做先生，而原來的先生，排到末尾云。

圓圈球

Circle Ball. P. 356

十人至二十人。健身房，課堂，操場。

令兒童搭一圓圈。一人立在圈裏，用球或豆囊，丟給第一

人。第一人接了，丟回原人。原人再丟給第二人，第三人，……照法丟下去。

躲避球 Dodgeball. P. 363

十人至六十人以上。健身房，遊戲場，教室。搭一大圓陣，一二報名。雙數人隨意立在圈裏。單數人立在圈上，用籃球一個，或二個，向圈裏人拋去。圈裏人須躲開；倘被籃球觸到了，應走到圈外。到剩一人了，圈裏和圈外人對調。——可照時間的長短，分勝負。

商務印書館自製

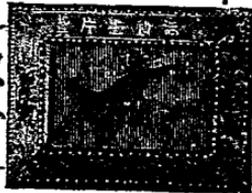


教育玩具

本館製造各種教育玩具類皆切合兒童心理質料堅固構造精巧兒童撫弄日久足以啓發心靈強健體格近經銳意改良足與舶來諸品並駕齊驅而定價則低廉數倍以之作饋贈禮物亦甚相宜

各種積木
構造木材
各種六面畫
鉛製玩具
各種弈棋
體育遊戲
數字遊戲
手工用品
幼稚恩物

教育玩具目錄
承索即寄



兒童讀物



◀ 學 文 ▶

兒童文學叢書 已出多種定價
 托爾斯泰兒童文學類編 自五分至一角
 愛羅先列童話集 每冊二角五分
 阿歷斯漫遊奇境記 七角
 兒童藝術叢書 六角
 兒童文學讀本 二角
 新法故事讀本 一角
 各省童話集 一角
 兒童新歌曲 一角
 演劇史記 二角
 前四冊 一角
 後四冊 一角
 第三十冊 一角
 第一冊 一角
 兒童新歌曲 一角
 各省童話集 一角
 兒童文學讀本 一角
 新法故事讀本 一角
 兒童新歌曲 一角

◀ 識 常 ▶

新法公民故事讀本 二冊各六分
 新法衛生故事讀本 六冊各一角
 新法事物發明史 四冊各六分
 新法兒童中國遊記 四冊各一角
 新法兒童世界遊記 四冊各七分
 兒童史地叢書 分甲乙二種
 兒童藝術叢書 每冊六分
 兒童手工叢書 每冊八分
 兒童衛生叢書 每冊八分
 兒童理科叢書 每冊五分

◀ 話 童 ▶

家庭童話 十二冊各一分
 京語童話 十二冊各八分
 童話 一集八分
 各五分
 九冊各一角
 三集四冊各一角
 俄國童話集 六冊各二角半

▲ 誌 雜 ▲

兒童週報 每兒一冊
 兒童畫報 每兒一冊
 世界分報 每兒一冊
 兒童週報 每兒一冊
 兒童畫報 每兒一冊
 世界分報 每兒一冊

商務印書館
 出版

9
4692 44
(2)



小學校適用

各種遊戲

▲商務印書館出版	舞蹈遊戲	體操遊戲	兒童遊戲	唱歌遊戲	幼稚遊戲	小學遊戲	作戰遊技法
	王季梁編 一册四角	沈鏡清編 一册四角	王伍編 一册二角	王季梁編 一册二角	胡君復編 二册二角	譚競公編 一册二角	孫拔編 一册四角

◀報梁書圖館本見詳載備克不種多有向外此▶

元(2085)

Children's Sports

(Project Method)

Commercial Press, Limited

All rights reserved

中華民國十一年十月初五版

回(設計) 兒童遊戲一册

(每册定價大洋叁角)
(外埠酌加運費匯費)

編輯者 南匯楊彬如

校訂者 吳興馮劭如

發行者 商務印書館

印刷所 上海北河南路北首寶山路

總發行所 上海棋盤街中市

分售處 商務印書館

商務印書館分館

長沙常德衡州成都重慶瀘縣
福州廣州潮州香港梧州雲南
貴陽 張家口 新嘉坡

※此書有著作權翻印必究※

