

童子軍用書

童子軍遊藝

商務印書館出版

法



# 童子軍遊戲法

## 一 願詞規律競爭

用具 石板 石筆 漏粉器

組織 場中用漏粉器畫一橫線爲起點線。全體齊排於此線上。每一童子軍之前各劃直徑百碼線一條。(以人數而定)每離十碼處畫一橫線。(共五線)每橫線上置石板石筆各一。

員定評	員定評	員定評
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
者技演	者技演	者技演

方法 聞開始令。各跑至第一線。書三條願詞於石板上。跑至

第二線。書一二三三條規律。跑至第三線。書四五六三條規律。跑至第四線。書七八九三條規律。跑至第五線。書十十一二三條規律。評定員視何人先至而無誤者爲勝。

規則 一、各童子軍須按照自己前面的直線前行。不可誤跑

他人線內。

二、默寫願詞規律於石板上時。須按次序。不可紊亂。

二 八結競賽

用具 短繩 卡片 漏粉器

法 戲 遊 軍 子 童

組織 全體童子軍排一橫隊。

隊前用漏粉器每離十碼畫

一橫線。共畫八條。每橫線上

置短繩若干條。(以人數而

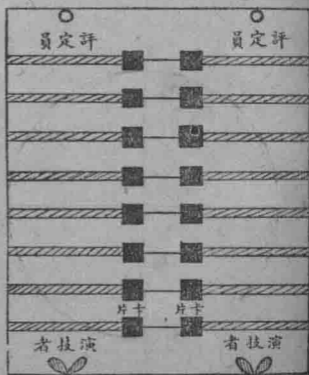
定) 繩端各繫一卡片。片上

書結之名稱。

方法 聞動令。全體即各向前跑至第一線。視卡片上之名稱。

打成一結。(即用繫卡片之繩)置於己身衣袋內。再跑至第

二線至第八線。照此行之。畢則即以所打成之八結。交於評



定員。評定員視其敏捷而無誤者爲優勝。

四

注意 上圖爲兩人相演之例。非全體之例。如欲全體。可以此

類推。

三 方位競爭

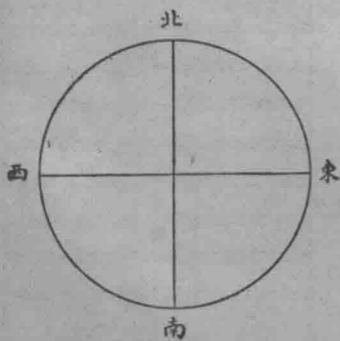
組織 場中用漏粉器畫大圓圈。

圓圈中畫一十字。以定東南西

北之方位。全隊童子軍齊立於

圓圈旁。

方法 評定員任意呼一隊員之



名立於某處。(或東或西)被呼者。即跑至圓圈立於應立之處。如是至三十一方向立完爲畢。評定員視其敏捷無誤者爲勝。

注意 如全隊均無誤而敏捷相仿者。令各繪一圖於紙上。以最佳者得勝。

四 炊事競爭

用具

飯盒(中置水稍許)

軍棍

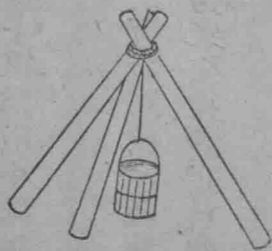
竹柴

火柴

繩

組織 於場中之一端。爲炊事目的

煮 飯 架



地。將所用器具均安置於該處。分全體童子軍爲數小隊。每小隊二人或三人均可。排成一線。

方法 聞評定員令。各隊卽跑至目的地。一人將軍棍及繩紮成三角形架。以飯盒繫垂於架下。一人劈柴生火。評定員視何隊水先沸騰者爲勝。

注意 每隊只可發給火柴二枝。

五 簿計競賽

用具 珠算盤 紙墨筆硯 米達尺

方法 集童子軍於一室。授以珠算盤紙墨筆硯米達尺等物。



由評定員口述一家用賬。如入款某某若干。出款某某若干。使照簿計式開列之。并用珠算總核出入款各若干。兩兩相抵。存或不足若干畢。將賬交於評定員。評定員視何人先交而清澈不誤者爲勝。

注意 評定員口述時。須清晰而稍遲緩。否則聽者不免遺誤。

## 六 視覺競爭

組織 評定員率全隊童子軍至廣野間。執旗一面。擇適中處而立。各童子軍視評定員揮旗之動作形狀。如跑跳、脫鞋、穿衣、坐、環行等各事。遠遠辨別之。

方法 見評定員一次揮旗。各童子軍即跑至約半英里處。自匿其身。(不被評定員看見爲限)窺視評定員之動作。一一記載於報告冊。二次揮旗。各童子軍均起立跑至評定員處。將報告冊呈於評定員。評定員視其無誤者爲勝。

注意 評定員作種種形狀時。須向各方面環視。如見某童子軍之身。即發 out (出現之意)之口號。以表此童子軍無優勝權。

七 聽覺競爭

用具 各種樂器

組織 場中畫一大圈。大圈中

畫一小圈。分全體童子軍爲

甲乙兩隊。甲隊立於小圈內。

目用巾繫。使其不見外物。再

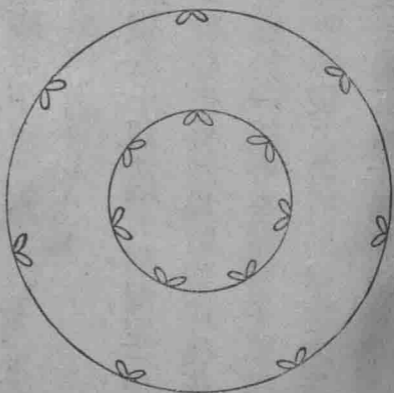
用抽籤法。以何人抽得何種

樂器。以後當聽何種樂聲。乙

隊各攜樂器立於大圈線上。

方法 聞評定員令。乙隊即齊行奏樂。甲隊於暗中辨別頃間

抽定當聽之樂聲。循聲前進。以何人不誤而先至樂聲處者



爲勝。

注意

- 一、兩隊可交換行之。
- 二、留意於暗中行時。有相觸等事。

八 嗅覺競爭

組織 以形式不同之布袋或紙袋若干個。(以人數而定)中置氣味不同之物。如碎蔥頭爲數袋。生薑頭爲數袋。玫瑰花爲數袋。茴香子爲數袋。將各袋置於一線。令全體童子軍排一圓陣。以竹籌若干枚。籌上書明各袋之名稱。用抽籌之法。以定各嗅何物。分立於相距袋線約五六十碼之遙。

方法 一聞評定員之令，卽跑至袋線處，以鼻嗅出應嗅之物。用口啣至評定員處。評定員視何人敏捷而無誤者爲優勝。規則 一、當嗅時，祇能用鼻，不可用手捫摸。違者卽無優勝權。二、跑時不可故意阻住他人前進之路。

九 記憶競賽

組織 評定員以二十四件大小不同之物，如小刀、石子、泥土、石筆、鈕扣、羽毛、銅元等，置於盆中，或桌上，面用手巾蓋之。置於場中之一處，令童子軍立於相離約五六十碼處，排一橫線。

方法 聞令。卽向前跑至置物處。將手巾揭去。用目視之。以一分鐘爲限。限至。急將手巾蓋好。回至原處。用筆將盆中或桌上所陳列之物。一一記於紙上。交於評定員。評定員視何人敏捷無誤者爲勝。

注意 一、如人數過多。可用同樣之物。陳列兩處。

二、祇能用目。不得用手。

三、記述時。不得互相窺視。如違。卽無得勝權。

十 記錄競爭

方法 評定員給各童子軍以鉛筆紙片各一。使之遊行市街

中經過六店。(同一六店)每店限於半分鐘內。記錄店內所見之陳物於紙。評定員視其所記之物詳備而敏捷者爲勝。注意 此遊戲未行之前。評定員須先往經過之店。細視陳物。以便與童子軍所記者對照。

十一 識別植物

用具 紙 筆 植物

組織 以植物二三十種。置於場中。排成一線形。各童子軍在場之一端。排一縱隊。

方法 評定員率童子軍於八分鐘內。遊行辨別所排之各種

植物。當遊行辨別時。急將所辨識之植物名稱。逐一筆之於紙。交於評定員。評定員視何人所記之多而不誤者爲勝。

注意 當認辨前行時。不可以不能即時辨識。躊躇不進。妨礙後人前行。

## 十二 賽跑競探

組織 評定員預擇一路。路中設三站。其距離不等。每站派三人或二人守之。手中各持不同之物。以便區別。將童子軍全隊分爲三班。並立於起點。

方法 聞評定員令。卽向前跑至第一站。各探記四事。如（一）



此站之人數。(二)守者所持何物。(三)站邊有何景物。(四)離起線若干。記畢。即跑至第二站至末站。照樣記載畢。急攜其記錄交於評定員。評定員視其完全無誤者爲勝。

### 十三 尋物競爭

組織 評定員召集童子軍於一處。擇出一人爲藏物之人。授以一物。(如洋元等)使之藏於能見而爲衆人易忽之處。餘分爲甲乙兩尋物隊。使各尋覓所藏之物。

方法 評定員先令藏物之人外出約二分鐘時。即令甲乙兩尋物隊往尋之。以五分鐘爲限。如於此限時內先尋得者。即

爲優勝。

規則 一、當藏物之人藏物時。尋物隊不得窺視。

二、藏物之人。不得故意將物置於不易見之處。

十四 覓路競爭

方法 擇一素未到過之村莊。或曠野一處。離此三四里之遙。爲起點線。分全體童子軍爲兩隊。各授以此村莊或曠野形狀。及往彼路徑之地圖一幅。使各憑照此圖。覓路前行。評定員視其何隊先到而不誤者爲勝。

注意 地圖之閱看法。不可先爲說明。如說明之。本遊技之旨

卽失。

十五 辨跡競爭

組織 集童子軍於一處。另遣二人至距離稍遠處。踏一足印。  
(二人中僅踏一人不可均踏)他童子軍不得窺視。二人踏  
畢。卽回。雜於各童子軍中。

方法 評定員發動令後。除踏足印之二人外。齊赴二人頃踏  
之足印處審視。審視畢。卽回至原處。與踏足印之二人排一  
圓陣旋行。當旋行時。齊注意二人之足印。以認出踏印處之  
足跡爲誰。舉手報告於評定員。評定員以何人先舉手而報

告不誤者。指爲優勝。

注意 一、踏足印者。須擇泥鬆之處而踏。以便他童子軍易於辨認。

二、踏足印者。與他童子軍排圓陣旋行時。二人須排在一處。以便舉足時。使他童子軍易於辨認。

### 十六 傳達口信

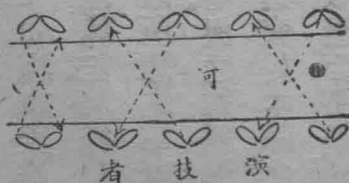
組織 分全體童子軍爲兩隊。使各傳達口信於百碼處。（以十五個字數爲限）各隊隊伍之支配。可責之隊長。惟須先將所傳之事授於隊長。

方法 聞評定員令各隊長卽跑至第一人處將評定員所囑之語。低聲告之。第一人聞知。卽照法傳於第二人。如此相傳至末一人爲止。評定員以其敏捷不誤者爲勝。

十七 隔河傳語

用具 軍旗 鉛筆 紙

組織 將童子軍分立於稍闊之河道兩岸。（人數須相同）彼此相對。限於一刻鐘內。各隊自由想一事實。（全數以人數而定。每人一句）此事實。本隊各人須熟記。方可表演。



方法 聞開始令。各隊第一人各將本隊之第一句。用旗表達對岸。第四人見彼岸舉旗之動作。照第二人法。速記於紙。如是彼此順次至末第二人爲止。末一人將本隊所想之事實。用旗全行復演一遍。彼此各人將自己所記者。與之對照。誤則急改之。畢則將本隊各人所記之紙。順次彙交於本隊之第一人。由第一人交於評定員。評定員視其敏捷而不誤者爲勝。

注意 各隊之末一人。責任最重。須擇優等生任之。

組織 將全體童子軍分爲兩隊。隊各派隊長。授以物品。彼此競遞於遠處。其途中隊員之支配。責隊長擇途中適宜處安置之。

方法 第一隊員得物品。卽疾往第二隊員處遞之。急回原處。第二隊員得物。依法遞與第三隊員。如此各隊員相互遞至末人爲限。評定員以何隊先遞到者爲勝。

十九 傳遞軍信

組織 在距離半英里處。假設一事務所。四周派童子軍一隊。散布守之。另派童子軍一隊爲間諜。授以秘密軍信。使之傳

童 子 軍 遊 戲 法

遞敵營。淆惑軍心。演時之長短。當相機定之。

方法 間諜一得評定員信。卽設種種方法。如換裝改容等均  
可。惟不得裝飾婦女。將信傳入敵人事務所內。如於限時內  
傳入者。卽爲間諜得勝。否則反是。

二十 背負傷人

用具 篷帳一頂 皮  
生數個 漏粉器一  
法 負 背



組織 場中用漏粉器畫甲乙兩白粉線。距離約百碼。選出童



童子軍遊戲法

子軍二人爲敵人。立於評定員旁。分全體童子軍爲甲乙兩隊。甲爲保守隊。立於甲線處。作紮營生火之事。乙爲救護隊。立於乙線處。自由遊戲。

方法 評定員授皮生數個於敵人。使於暗中向甲隊進行。作襲擊營幕狀。乘甲隊不備時。取皮生向之射擊。甲隊聞聲。卽一體仰臥於地上。爲被擊傷人狀。乙隊聞聲。卽鳴笛整隊。跑至甲隊處。將傷人一一用背負。至評定員處。評定員視其時間最短者爲勝。

注意 背負時。須囑兒童慎重將事。切勿隨意戲笑。以防傾跌。

二十一 擔架競爭

用具 軍棍 制服

組織 分全體童子軍爲甲乙丙三隊。甲隊臥於前面五十碼或百碼處。作受傷狀。乙丙爲救護隊。隊各以二人爲一組。並立於一線。

方法 聞令。卽跑至受傷人處。各將上衣脫下。作成簡便擔架。將傷人載於其上。擯至評定員處。評定員視何組先到者爲勝。

注意 須穩步前進。以免傾跌。

擔 架



二十二 繃帶競爭

組織 評定員以紙片若干。上

書種種傷口之名稱。如頭部

流血、臂節脫骱等。分全隊童

子軍為兩隊。一為受傷隊。一為救護隊。

方法 評定員將所書各種傷口名稱之

紙片。授於受傷隊。每人一張。使各至離

前五十碼處散臥於地上。齊呼救命。評

定員聞聲即鳴笛。救護隊聞笛聲。即各向前跑至傷人處。視

法腕吊



法縛纏部頭



受傷者所持紙片。照紙片上所書之傷名施救之。如臂節脫  
骹。用吊腕法等施畢。用肩或他法負至評定員處。評定員視  
何人救法不誤而敏捷正確者爲勝。

注意 一、救護隊未聞鳴笛前。可在一處作自由遊戲。聞笛聲  
後。當卽奮勇前進。

二、施救時。當如法慎重將事。不可故作頑態。肩負時。尤  
宜小心前奔。以免傾跌。

二十三 掃除街道

用具 帚 畚箕 水桶

組織 擇校之附近污穢街道一段。劃分二半區。各置畚箕掃帚噴水桶（預盛水）等物。分童子軍爲甲乙兩隊。甲立於此半區。乙立於彼半區。各指定若干人任噴水。若干人任掃聚。若干人任畚除。

方法 各隊聞水令。任噴水者。攜桶噴水。聞掃令。任掃者。取帚掃聚污穢於一處。聞畚令。任畚者。用箕畚去污穢。傾於附近垃圾桶。評定員視何隊掃除清潔而先畢者爲勝。

注意 一、灑水須均勻。不可過多過少。

二、掃聚舉帚。不可過重。否則灰塵飛揚。有礙衛生。

三、畚拾須將灰堆畚盡。絲毫不遺。

二十四 建築道路

用具 軍斧 磚 漏粉器

組織 擇一曠地。用漏粉器劃平行直線二。長約五十碼。在二直線之一端前。各劃一橫線爲起點線。起點線上各置軍斧及磚。(其數以人數而定。每人一磚一斧)二直線之他一端前。各劃闊一尺長三尺之長方形。爲未築之道路形。分全隊爲甲乙兩組。各立於起點線上。

方法 聞動令。兩組之第一二兩人。攜軍斧依直線跑至前面

長方形處。將泥土篩鬆。仍依直線跑回。第三人見回。卽攜斧與磚。跑至長方形處。將磚如磚路形排砌畢。依直線回組。如此順次至末人爲止。評定員視何組先畢而排砌密切不歪斜者爲勝。

二十五 架橋便人

用具 漏粉器 軍棍 救命繩

組織 場中劃一橫線作起點線。再於此橫線前數丈。劃一平行線作止點線。在起點線前約二步處。分全隊童子軍爲兩橫隊。或三橫隊。以人數而定。同一方向。

方法 聞預令。各隊中間之一人。立於起點線。作預備前進之姿勢。聞動令。急各奔至止點線。將軍棍置於線上。（此時中間人左旁之第一人。立於起點線上預備）即奔回原處。拍第二人之手。第二人被拍。即依第一人之作法而行。（此時中間人之右旁第一人。立於起點線上預備）依次左右類推至第七人。將軍棍與繩在止點線上。搭成一橋形。（先以三軍棍一繩。紮成三角架二個。另以一軍棍橫置於二架上。）評定員視何隊先畢而正確者為優勝。

注意 本遊技之第七人最難勝任。各隊當擇其優者為之。



二十六 消防競爭

用具 磁盆 鉛筒(中置水) 火柴 栗柴

組織 評定員分全體童子軍爲甲乙兩隊。隊各排雙行對面縱隊於場中。每隊授以磁盆及鉛筒數隻。隊各派隊長任司水員之職。立於本隊排首處。評定員至各隊前離一百碼處生火二堆。

方法 聞評定員急令。各隊司水員即將所持之盆。盛水授於排首。排首授於排二排三以至排尾。排尾得水盆。即將盆水倒於本排前火堆上。倒畢。即將空盆順次授於司水員。如此

循環往復至火息爲止。評定員視何隊前之火堆先滅爲勝。消防爲童子軍最重要之事。然非練習純熟。於實行時。勢必至手足無措。此遊戲卽欲使童子軍練習純熟。以備將來實行消防也。

二十七 道路斥堠

組織 擇一有分支之路。每一支路中畫童子軍記號↓。表示在此前進。至相交處畫一記號圖。表示在此三十碼以內。藏有信策。各支路派童子軍一隊。

方法 發動令。各隊卽依照此↓記號前進。至此圖記號處。將

所藏在此附近之信尋出。交於評定員。評定員以何隊先尋出者爲勝。

二十八 鄉村斥壩

組織 評定員擇離二三里路遙之一鄉村。爲斥壩區域。分童子軍爲兩隊。隊各有評定員一人。

方法 評定員先令一隊至一鄉村隱藏。約十分鐘。再令一隊前往。各於暗中觀察。兩隊各繪圖所見。及兩隊彼此之行動。但兩隊均不可顯露其身。如顯露其身。爲評定員所見。則扣其分數五分。評定員以何隊報告最詳。繪圖最清楚者爲勝。

二十九 測繪市鎮

方法 評定員令各童子軍至市鎮。限於半時間內。用測量法繪圖一幅。回至原處。將所繪之圖。交於評定員。評定員以其遲速精粗而定分數。記分法如下。

一、如能將市鎮中之郵局、救火會、公共處、醫院、巡警崗位、高房、教堂等繪之精確者。記五分。

二、如能將市中之交通要道。一一載



明者記五分。

三、如能將市中之文化風俗等誌於圖上者記三分。

四、總分最多者得優勝。

三十一 紮營生火

組織 分全隊童子軍爲兩組。同排一列橫隊於一線上。評定員至各隊前離百碼處。置篷帳二頂。栗柴若干根。火柴三枝。方法 聞開始令。各隊卽向前跑至本隊前篷帳處。卽於限定時間內。將營紮好撐起。并用火柴生火。評定員視何隊營先畢。火先着。以定分數而分勝負。記分法如下。

法 戲 遊 軍 子 童

一、於限定時間內完者。得二十五分。

二、過一分鐘扣五分。

三、生火用火柴一枝。得二十五分。

四、多用一枝。扣除五分。

五、總分多者爲勝。

三十一 運送輜重

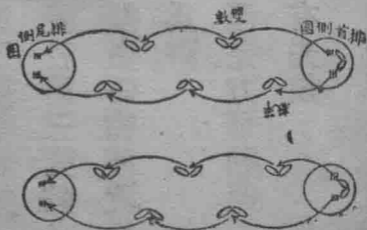
用具 軍棍 軍旗 軍斧 飯盒 菜刀 水壺

組織 分童子軍爲兩組。排成二橫隊。每人距離約三四步。兩隊相距約四五尺。各隊排首側畫一圓圈。圈之一半置棍、旗、

童 子 軍 遊 戲 法

斧等物。一半置盒、刀、壺等物。各排尾側  
畫一圓圈。備運置物品之用。一二報數。  
單數主運棍、旗、斧等物。雙數主運盒、刀、  
壺等物。單雙數之第一人。各立於圓圈  
中應運物品之前。

方法 聞動令。兩組排首之第一單數。將  
應運之物。逐一由雙數之後。運置於第  
二單數之前。回立原處。第二單數將第一單數運來之物。逐  
一由第二雙數之後。運置於第三單數之前。回立原處。如此



順次相運至末單數。由末單數將物運置於排尾側空圓圈內。回立原處。各組之第一雙數。將應運之物。逐一由第二單數之後。運置於第二雙數之前。回立原處。第二雙數將第一雙數運來之物。逐一由第三單數之後。運置於第三雙數之前。回立原處。如此順次運至末雙數。由末雙數將物運置於排尾側圓圈內。評定員視其何組先完者爲勝。

注意 一、第二人須俟第一人將各物全數運完。方可動運。

二、開始運物時。二數一數取物。不可有先後。



童 子 軍 遊 戲 法

用具 布袋 紙屑

組織 令一童子軍身繫一布袋。袋中置以紙屑。向一方作逃犯狀狂逃。逃約五六步。撒紙屑一握。及覓得可以避匿處。卽自躲藏。

方法 評定員俟逃者出逃約二十分或十五分鐘後。卽派其餘各童子軍按其遺跡追捕之。追者將及犯人躲藏處。可用紙團擲擊犯人。犯人亦用紙團還擊。凡追者爲一紙團所中。卽倒地作死狀。犯人則須受追者連擊三次而後倒地。

注意 此遊戲於冬令落雪時行之最宜。

三十三 軍令比賽

方法 分全體童子軍爲兩隊。發緊急動令。各限於十一分鐘內。齊至相距一英里處整隊聽令。聽畢。急各照令進行。至令之如何。可由評定員隨時酌定。惟令數不可過繁。以免難行。評定員視其何隊先於限時內至而整齊敏捷者。評定分數之多寡。定分法如下。

一、全隊均於十一分鐘內到而排之整齊敏捷者。得五十分。

二、如一隊中有人先到或遲到一分鐘者。均扣除一分。

三十四 搜索競爭

組織 評定員分全隊童子軍三分之一爲隱匿隊。隱匿於山林或城市中均可。但其地址須指定某處至某處爲限。派三分之二爲搜索隊。

方法 評定員俟隱匿隊出隱約一刻鐘時。卽派搜索隊四出搜索。以二時爲限。評定員視其於限時內最先搜得者爲勝。

規則 一、隱者不得越指定之界。

二、搜者匿者均宜小心行走。如不小心而踏壞人家蔬菜及侵犯他人自由而被告訴者。每次扣去三分。

三十五 奪旗競爭

組織 分全體童子軍為甲乙兩組。至曠野間公認一相當處

為戰域。兩組各於相

距約二百碼處。豎旗

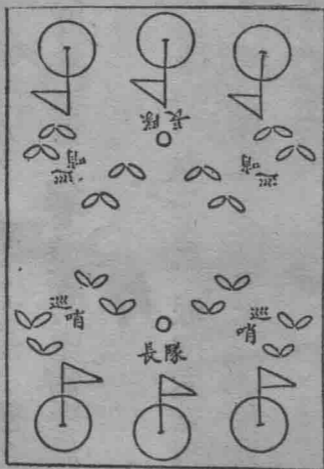
三面。旗之周旁設巡

哨隊保護之。巡哨隊

宜設於暗處。或羣聚。

或分散均可。

方法 一聞評定員之令。兩隊各遣偵探出偵敵營。一經探得。



卽施種種方法。潛至旗處。乘人不備。奪移己營。至一隊巡哨營之支配如上圖。

戰則

一、一偵探祇能攜一旗。

二、各巡哨不得離指定之地。

三、如偵探至五十碼以內爲敵所見。卽無進攻權。

四、本隊均可互相通音。

五、一隊獲一旗得三分。得三旗占全勝。

六、交戰時間。以一時或二時爲限。

七、總結分數最多者爲得勝。

三十六 埋伏競爭

組織 集各隊童子軍於一處。順次排列。各遵評定員之笛聲而行。如聞（————）之笛聲。即埋伏。如聞（………）之笛聲。即歸隊。（如……—）之笛聲。即各隊之正隊長歸隊。副隊長與隊員不歸隊。

方法 聞埋伏之笛號。各隊長即率本隊前往可隱藏處。將身隱藏。聞歸隊之笛號。即各隊迅速跑至評定員處。順次整隊。評定員視何隊迅速而整齊者為勝。

注意 一各隊員須從隊長前行。不可任意亂跑。

法 戲 遊 軍 子 童

二、埋伏於暗處。切避露身。

三、埋伏或歸隊。各當遵守規

則而行。不可阻攔他人。

四、如正隊長已歸隊。則從副  
隊長。

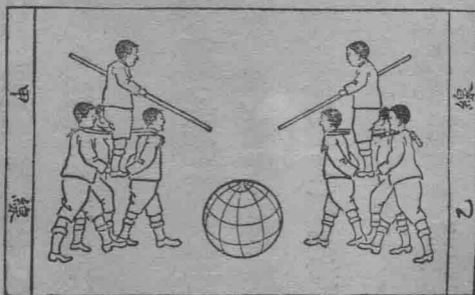
三十七 騎隊戰鬪

用具 漏粉器 軍棍 皮球

組織 場中用漏粉器畫甲乙兩線。

分全體童子軍爲甲乙兩隊。立於

騎馬爭擊圖



兩線中。排成一系列對面橫隊。每隊分四人爲一組。組各以三人爲馬。一人手持軍棍。騎於其上。兩隊每組之前間。置皮球一個。

方法 聞開始令。各組向前以棍爭擊在前之球。進對面之線。卽甲隊向乙線進攻。乙隊向甲線進攻。以先擊進者爲勝。

規則 一、各組各自擊自己之球。不得誤擊他組之球。如違。卽取消其爭勝權。

二、如中途因馬力不勝而墜下者。仍得繼續前進。

三、馬之三人當以球之進退爲進退。



三十八 巡夜競爭

組織 評定員於夜間率童子軍至廣野間。派一人爲間諜。餘爲警報隊。授以皮生一個或警笛。使站立。或來往遊行。

方法 間諜聞評定員令。卽向警報隊處。作偵伺擊殺之狀。警報隊聞響動。卽放皮生。或吹警笛呼喊。間諜聞之。卽止步匿伏地上。避被警報隊看見。評定員聞呼喊之聲。卽至警報隊處。問以間諜之聲自何而來。或曾見其人否。以所答不誤者爲警報隊勝。否則爲間諜勝。

三十九 攻守競爭

組織 評定員預擇一處。

定某處至某處爲戒嚴

區域。設交戰口若干處。

每一交戰口插小旗一

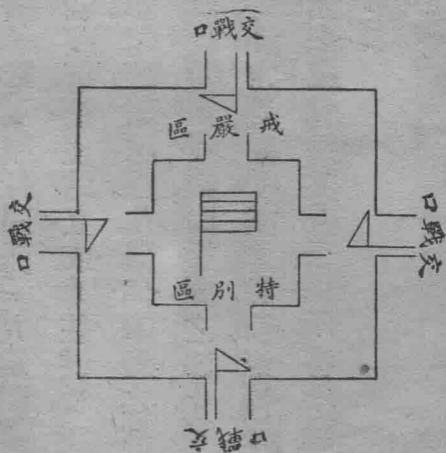
方、以爲標準。某處至某

爲特別區域。內豎大旗

一方。全體童子軍分爲

甲乙兩隊。甲爲守備隊。

乙爲攻伐隊。至於陣勢之布置。可責各隊隊長分配之。戰時



之長短。可預先兩方商定。一時或二時均可。

方法 評定員令守備隊先行外出十分鐘後。即派攻伐隊追之。如攻者能於限定時期內攻入守備區域內。將大旗撤去。即爲攻伐隊占優勝。否則反是。

戰條 一、如守者與攻者相觸。則攻者即失自由權。

二、守者有捉攻者之權。攻者祇得逃避之。

三、拘獲敵人。須先搜查有無信札等物。

四、守者不得擅離指定之地。

五、如攻者攻入特別區域內。守者不得追捕。

六、攻者距守者二十步以外。守者不得追逐。

七、攻者獲一標旗、得三分。守者獲一人、得一分。獲一信、得三分。

八、於限時內。攻者不能攻入敵境。撤下大旗。則以雙方所得之積分。分判勝負。

注意 評定員可預立一表格。以記各童子軍之姓名旗數分

數。格式如左。

姓名
旗數
分數
備註

法 戲 遊 軍 子 童

四十 有備無患

用具 皮生 百邊 篷帳 火柴

組織 分全體童子軍半爲守備隊。半爲攻擊隊。各給皮生及百邊。使置於衣袋。評定員吹長聲笛音。攻擊隊卽各隱身於

李	孫	錢	趙

場之四周。以不被人見體爲限。守備隊卽相攜篷帳至場中紮營生火。另派一人爲巡哨。使之荷棍步行於營之四周。

方法 聞評定員二聲長笛音。守備隊紮營者。悉匿伏於篷帳內。巡哨者仍巡哨營外。攻擊隊卽潛至守備隊處。襲擊篷帳。巡哨見敵鳴笛。帳內人聞聲。出放皮生。作開炮迎擊狀。彼此相互歷五分鐘。守備隊以有預備獲勝。舉手歡呼。以表其戰勝之快樂。

