

戲遊園稚幼

種十六百一

者著編

珍淑程 英素禪 哉勗黃

英百沈 芥增吳

行發館書印務商





基價 4元5角



幼 稚 園 遊 戲

一 百 六 十 種

編 著 者

黃 蕪 哉 禪 素 英 程 淑 珍

吳 增 芥 沈 百 英

商 務 印 書 館 發 行

中華民國二十三年

* 有所 權 版 *

分類號 392.73
登記號 25093

初版

劇遊戲一百六十種一册

(32104.0)

價國幣叁元

印刷地點外另加運費

著者

吳禪黃程沈

增素勗百

芥英哉珍英

發行人

朱經農

印刷所

商務印書館

發行所

上海河南中路

各書地

第 三 集

第 四 集

第 三 集

第 四 集

1 瞎兄瞎弟..... 六	2 拍手跳躍..... 六	3 做好朋友..... 四七	4 親愛朋友..... 四七
5 搶四角..... 六	6 盲人捉鳥..... 六	7 老鴉搶窩..... 六	8 主人放雀..... 四九
9 同遊花園..... 五〇	10 繞園比賽..... 五〇	11 母雞找小雞..... 五一	12 聽音猜人..... 五一
13 當心小貓..... 五二	14 貓捉老鼠..... 五二	15 找尋失羊..... 五三	16 羊吃青菜..... 五三
17 野馬衝圍..... 五三	18 騎馬打獵..... 五四	19 出門回家..... 五五	20 黃牛耕田..... 五五
21 錢在誰手裏..... 五五	22 開玩具店..... 五五	23 辨別布色..... 五七	24 穿衣脫衣..... 五七
25 客人傳話..... 五六	26 客人來信..... 五六	27 變更地位..... 五九	28 拋球接球..... 五九
29 風吹雨逃..... 六〇	30 拉人過河..... 六〇	31 找尋書包..... 六一	32 書本數目..... 六一
33 剪刀石頭布..... 六二	34 比賽運木..... 六二	35 運果競賽..... 六三	36 搶座位..... 六三
37 誰先蒸糕..... 六四	38 老鼠偷粉..... 六四	39 狗捉兔子..... 六五	40 麻雀找食..... 六五
1 新年快樂..... 六六	2 喇叭一吹..... 六六	3 獵人捉鳥..... 六七	4 仿效早操..... 六七
5 上外婆橋..... 六六	6 寶寶猜人..... 六六	7 躲球不怕跌..... 六九	8 做這個做那個..... 六九
9 飛鳥歸巢..... 七〇	10 老鷹捕雞..... 七〇	11 捉住皮球..... 七一	12 誰的球圓..... 七一
13 拋球入月..... 七二	14 滾球入月..... 七二	15 這是什麼東西..... 七三	16 升旗行禮..... 七三
17 天晴搬家..... 七四	18 指物說名..... 七四	19 快找朋友..... 七五	20 趕快築城..... 七五
21 麻雀喜球..... 七六	22 燕子做窩..... 七六	23 猴子套圈..... 七七	24 松鼠摘果..... 七七
25 競拍大麥..... 七六	26 瞎摸豆藥..... 七六	27 比賽佈穀..... 七九	28 快樂農夫..... 七九
29 瞎子摸魚..... 八〇	30 你到那裏去..... 八〇	31 歡迎司令..... 八一	32 數目换位..... 八一
33 多少好寶寶..... 八二	34 快活的球首..... 八二	35 瓜兒落下..... 八三	36 寧接冬瓜..... 八三
37 蝴蝶採花..... 八四	38 盤火穿月..... 八四	39 蛙跳比賽..... 八五	40 螞蟻搬米..... 八五

幼稚園遊戲概說

愛好遊戲，是兒童的自然性。他日常的生活，除飲食睡眠外，就是遊戲。自從教育家提倡兒童中心教育之後，學校不但重視兒童的遊戲活動，即教育方法，也日趨遊戲化了。

遊戲在幼稚園課程中佔着重要的地位，自不待言。因為遊戲既是兒童的一種自然性，教師正可充分利用，以達到幼稚教育的目標。幼稚教育的目標是什麼？據教育部頒布幼稚園課程標準的規定，有左列各項：

- (1) 增進幼稚兒童身心的健康。
- (2) 力謀幼稚兒童應有的快樂和幸福。
- (3) 培養人生基本的優良習慣。(包括身體行為等各方面的習慣。)
- (4) 協助家庭，教養幼稚兒童，並謀家庭教育的改進。

上列(1)(2)(3)項目標，都是遊戲所能做到的。遊戲決不是像一般不明教育的人所說的頑皮，牠對於幼兒身體上，精神上的健康，以及良好習慣的培養，都有重大的關係。現在先把遊戲的價值，扼要的說一說。

一 遊戲的價值

(1) 生理上的價值 我們都深信兒童身體的正常發育——健康，是兒童中心教育的第一要義。遊戲對於兒童身體上最大的效能，是增加血液的循環，和筋肉的調節作用，也就是增加兒童生理上的代謝作用。增加血液循環的結果，可以強健心臟與肺臟。因為在遊戲的時候，身體各部，都能活動，各部都需要較多的血液，以為發生精力之用。血液的需要增加，心臟的收縮作用，也隨之增加；同時心臟的膨脹程度，也能增加，心臟自會日強一日。又因遊戲的時候，須要較多的氧氣，肺內血液的二氧化炭，加速地從肺內散出於空氣中，於是呼吸加速，肺量也就會擴大起來。

如果遊戲的材料適當，兒童精神上一定非常愉快，精神上愉快了，可以促進身體的健康。關於遊戲材料的問題，當另節討論。

(2) 訓練上的價值 這裏所說的訓練，包含兩層意思：一是指智力的發展，一是指德性的培養。茲分述於左：

(甲) 智力的發展 遊戲的時候，是手腦並用的，不但可以使腦筋靈敏，即如判斷力，觀察力，創造力，也可以因此受到相當的訓練。譬如玩弄皮球，他一定要眼快手快，時時注意，時時觀察，以控制自己的動作。又如搭積木，必須要利用他固有的經驗，創造出各種式樣來，搭成之後，還須加以批評和判斷，所以說遊戲對於智力的發展，很有幫助的。

(乙) 德性的培養 如公正，愛羣，誠實等德性，都可從遊戲中養成的。幼稚園兒童年齡幼小，對於公正，愛羣，誠實等意義，無從了解。只有在遊戲的時候，無形中受到相當的訓練，因為在遊戲的時候，大家要遵守遊戲的規則，便可以養成做人的基本習慣，奠定道德的基礎。

遊戲的價值實不止此，以上所說的，不過舉舉大端。從這幾點看來，遊戲對於兒童的身體上，精神上，確有密切的關係，牠在教育上，確有重大的意義。我們要使幼稚生的身體強健，享受他應有的幸福，自宜以遊戲為一切活動的中心。

二 教材的來源和選擇

遊戲對於兒童，固然很有價值，但必有適當的材料，纔可以達到我們的目的。關於遊戲教材所要討論的，是教材的來源和選擇的標準。茲分述於左：

(一) 遊戲教材的來源 幼稚園遊戲教材的來源，約有左列各項：

(1) 我國社會上固有的 我國社會上固有的遊戲，有許多是很有價值，而且很有興趣的。有幾種比較現時一般幼稚園中私造的遊戲，有趣得多。施行起來，結果也比較的美滿。而且這些遊戲，做起來很簡單，隨時隨地，都可舉行，不必用什麼器具。如老鼠捉小雞，貓捉老鼠，瞎子猜人等類的遊戲，在窮鄉僻壤的幼稚園裏，實在可以多多採用。

(2) 因某中心活動而產生的 幼稚生的生活，是整個的，幼稚生的活動，也是整個的。所以幼稚園沒有什麼科目，也不必要有固定的日課表。遊戲是全部活動中的一項。試看部頒幼稚園課程標準教學方法要點中，說得很清楚：

『各種活動（音樂，遊戲，故事，和戶歌，社會自然，工作等）於實際施行時，應該打成一片，無所謂科目。打成一片的方法，應該以一種需要的材料（應時的如三月的植樹節，十月的國慶，秋天的紅葉，冬天的白雪等；在環境內發現的如替玩偶做生日，公葬某種已死的益鳥，開母姊會等。）做一日或兩三日的中心；一切活動，都不離乎這個中心的範圍。』遊戲既是某種中心活動的一部，那末，遊戲材料，也可根據某個中心而產生。譬如研究的中心是蝴蝶和蜜蜂，那末就可以做蝶舞，蜜蜂採蜜等遊戲。

(3) 由玩具而引起的。玩具與兒童教育有密切的關係。兒童看見玩具，無有不愛玩弄的。有些玩具，除兒童自行玩弄外，還可利用牠做各種遊戲。例如皮球是很好的。一種玩具，我們可以應用皮球做各種遊戲，而且變化很多，兒童的興趣，自然非常濃厚。

(4) 異地兒童常做的遊戲。除上述三種來源外，又可採用異地兒童的遊戲。所謂異地兒童的遊戲，是包括外國兒童所做的遊戲。如日本兒童的遊戲，蘇俄兒童的遊戲等。不過這種材料，不易找到，就是有了，也未必適合本地兒童的生活和需要，教師應斟酌各方面的情形，加以修改，纔能應用。

(5) 自己創造的。幼稚生的遊戲，範圍很廣的，溜滑梯，搖搖馬，搭積木，拍皮球……以及其他身體的活動，都是遊戲。教師認清了這一點，那末，材料方面，儘可以根據兒童的生活和興味，創造出種種的遊戲來。

(二) 遊戲教材的選擇。兒童所愛好的遊戲，是與年齡有關係的。大概從初生到三歲，兒童所愛好的遊戲，完全屬於感覺和動作方面；四歲到七歲，是近於模擬，近於化裝的；八歲到十二歲的兒童，則喜比較複雜些的遊戲。幼稚園兒童的年齡，是從四歲到六歲的，大概是喜歡富有動作和模倣性的遊戲。教師選擇遊戲教材，必須十分注意。茲將選擇教材的重要標準，列舉如下：

(1) 要在兒童經驗以內的。遊戲教材，如在兒童經驗範圍以內，那末，他對於遊戲方法，容易了解，做起來自然富有興趣。如貓捉老鼠的遊戲，就是適合這個標準的。因為兒童對於貓和老鼠，已有相當的經驗。假如遊戲的內容，是兒童所不熟悉的，那末，兒童必感到困難，也得不到遊戲的益處了。

(2) 要多變化的。遊戲方法必須多變化，纔能引起兒童的興趣。呆板的遊戲，兒童做起來，非常乏味。譬如利用皮球的遊戲，可有許多變化，時而傳球，時而擲球，在同一時間內，有種種不同的玩法，兒童自然覺得快樂了。

(3) 要安全的。上面已經說過遊戲的目的，是要使兒童身體強健，精神愉快，假如所做的遊戲，超出乎兒童能力之外，或者非常劇烈，(如長時間的奔跑，角逐等)不但不能達到我們的目的，反而貽害兒童，不可不注意。此外遊戲時不能應用有危險性的玩具，以防傷害身體。

(4) 要簡單的。方法複雜的遊戲，非幼稚生所能做的。而且複雜的遊戲，教師雖詳細的解釋，兒童仍不能理解，秩序固然不容易維持，結果也不會圓滿的。所以遊戲方法，務必簡單易行，時間也不宜過長，以免疲倦。

(5) 要有教育意味的。遊戲的目的，不是要兒童隨意取樂，而是含有極大的教育作用。有許多遊戲，雖可博得兒童的歡笑，但內

容粗俗，或包含不道德的行為，或不正當的觀念的，都不能取作遊戲教材。因為這些教材，匪特無益，而且影響兒童的行為。

(6) 要適合兒童的個別需要的。幼稚園兒童的年齡不齊，需要不同，教師選擇遊戲時，對於這一點，務必顧到。一種遊戲，也許不適合於全體兒童的，所以應視兒童的年齡，需要，興趣，應用適當的教材。

三 指導幼稚生遊戲的方法

我們知道教學是供給一種刺激，以指導兒童學習的歷程。教師的指導，是很重要的。(這層意思，自然適用於幼稚園的教學。)指導兒童遊戲最重要的一點，就是教師要參加兒童的隊伍裏，做遊戲的一分子，忘記自己是成人。簡言之，教師對於幼兒的遊戲，要從中指導，而不能從旁指導。此外指導時的態度，說明和示範，秩序的維持，參加的人數，地點等，也是教師所必須考慮的。茲分述重要原則於下：

(1) 教師的態度 兒童遊戲時教師的態度，頗有影響。簡單的說，教師的態度要和藹，動作要敏捷，使遊戲不失為活潑靈巧的活動。同時教師要注意自己是全體兒童的中心，也就是小領袖，須用暗示的方法，矯正兒童的動作，鼓勵兒童的興趣。對於膽小，幽靜，或年齡幼小的兒童，要時時用柔和的態度，贊譽的口氣，鼓勵他玩，並須防止其他小朋友的嘲笑。

(2) 說明和示範 無論何種遊戲，在開始遊戲之前，教師須將遊戲方法和應守的規則，用親密的談話，詳為說明，使參加的人，個個人都很清楚。但是兒童的了解力薄弱，雖經教師解釋，未必明瞭，所以在說明之後，還須繼以示範。示範的方法，須視遊戲方法而定。有時教師可選幾個能力較強的兒童，做給大家看，以資示範。總之，說明和示範是指導兒童遊戲的重心。

(3) 秩序的維持 參加遊戲的人，必定要遵守規則，所以遊戲時秩序的維持，也是一個重要問題。大概幼稚園有兩位教師，一人指導時，一人就負維持秩序的責任。遊戲時有犯規的，可暫令其退出，以免妨害團體活動的進行。不過在兒童玩得頂快活的時候，不妨讓兒童發洩感情，如拍手歡笑等。

(4) 參加人數 除有特殊情形者外，同時參加遊戲的人，不宜太多，因為人數過多，一來秩序容易紊亂，二來兒童能力參差，不易得到結果，興味也因之減少。遊戲最好分組舉行，一組遊戲時，其餘的人，站在旁邊看，一組終了後，另一組接着做，這樣輪流舉行，兒童遊戲的機會，既不減少，而教師的指導，也易於集中了。

(5) 遊戲的地點 遊戲應該隨時隨地做的，固然不必規定一定地點，但宜多在戶外舉行，非至不得已時，不在室內舉行。

四 本書編輯的目的和內容

作者覺得遊戲在幼稚教育上，實佔着很重要的地位，同時看到現在一般幼稚園教師，每苦無適當的遊戲材料，以資應用，所以就平日的經驗，並參考他書，編成本書，以供幼稚園教師採用，計有遊戲一百六十種，這些遊戲，多屬簡單而富於興趣的。

本書選材，力求適合前述標準，一面參照部頒幼稚園課程標準，一面盡量與沈百英所編幼稚園讀本（共四冊商務出版）課課聯絡，以便教師採取設計教學之用。

本書遊戲材料，大概可分爲下列的幾類：

（1）競賽遊戲 競賽是兒童遊戲中最重要原則，這類遊戲的結果，勝負很顯明的，有的勝負的責任歸團體，有的歸個人，如搶椅子，汽車比賽等，就是屬於這一類。

（2）追逐遊戲 追逐也是決定勝負的一種遊戲，不過追逐的人數是極少的，如貓捉老鼠，你看見我的羊嗎？羊吃菜等，就是屬於這一類。

（3）故事遊戲 這類遊戲，近似故事表演，但是偏重遊戲，如你到那裏去，就是屬於這一類。

（4）計數遊戲 兒童在遊戲的時候，可以練習計數，如數目换位，識數，擲皮球等，（擲皮球可兼習計數）都屬於這一類。

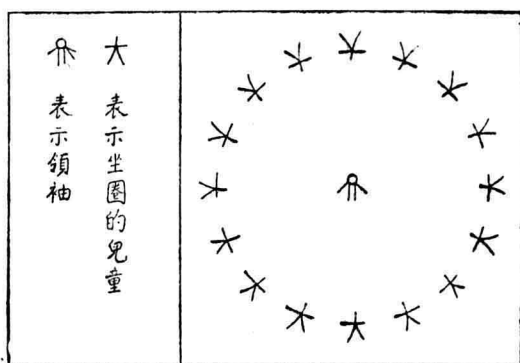
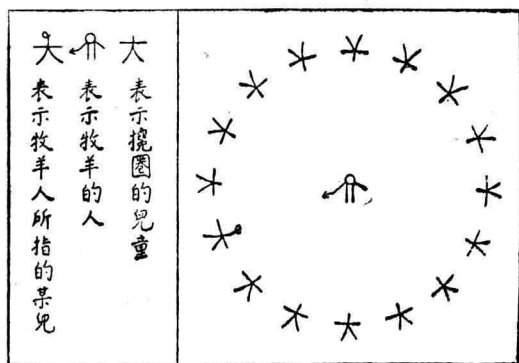
（5）節奏遊戲 聽音做出各種動作的遊戲，是很有興趣的，如蝴蝶採花，小老鼠親愛，小朋友，都屬於這一類的。

（6）感覺遊戲 就是練習觸覺，聽覺，視覺等的遊戲。（閉目摸索，聽音找人等）如瞎兄瞎弟，誰敲我的門，瞎子猜人等，都屬於這一類的。

（7）摹擬遊戲 模倣某種動作的遊戲，叫作摹擬遊戲，如黃牛耕田，快樂農夫等，都屬於這一類的。

（8）我國各地方固有的良好遊戲 我國各地方固有的良好遊戲，兒童做起來很有趣味的，本書也選了好幾則，如老鷹捉小雞，拍大麥，剪刀，石頭，布等，不過這類材料，是有地方性的，教師應隨時利用。

關於遊戲的價值，遊戲材料的來源和選擇，指導幼兒遊戲的方法以及本書編輯的目的和內容，已約略說明如上，作者自審學識，諳陋，經驗淺薄，紕繆之處，在所不免，尚祈國內幼稚教師，不吝指正，使幼稚園遊戲教材，得以改進，那是作者所十分希望的。



名稱 誰有角的。

準備 兒童搬椅子坐成圓圈，把食指放在膝上。

方法 請一個兒童（教師亦可）站在圓圈中間做領袖。領袖說：「角向下，」各人就把食指向下，領袖說：「角向上，」各人都伸出食指，放在頭上。領袖說：「牛角向上，」就把食指向上，因牛是有角的。但當領袖說：「狗角向上」時，就不能把食指舉起，如有兒童把食指向上，這人就做錯了。因為狗是沒有角的。做錯的兒童，就改做領袖。

注意 (1) 「角向上」的做法，（舉起食指）要多練習幾遍，純熟以後，再說動物名稱。

(2) 所說的動物，要是他們看見過的，或聽教師講過的。

(3) 說的時候，要清楚。

名稱 你看見我的羊麼？

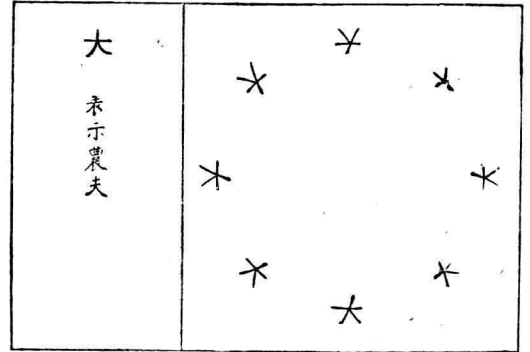
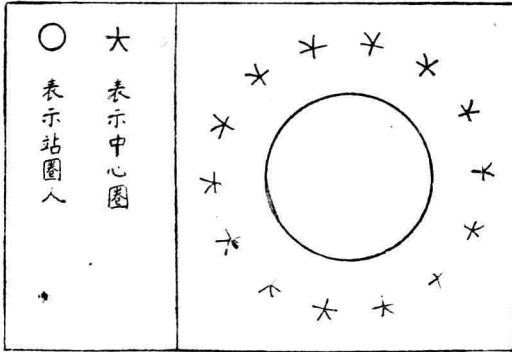
準備 兒童擡手立成圓圈。

方法 請一個兒童站在圓圈中央，做牧羊的。牧羊的指着某兒問：「你看見我的羊嗎？」某兒說：「看見的。」牧羊的又問：「你看見我的羊穿什麼衣服？」某兒就說出衣服的颜色。他們問答時，各人自己要注意，如果某兒所說衣服的颜色，和自己穿的衣服相同，就趕快在圈外跑一圈，跑後，仍舊回到自己的位置上。

注意 牧羊的和兒童問答時，各兒童要注意。

第一集 第四種

第一集 第三種



名稱 農夫割草。

準備 兒童攙手成圈。

方法 全體兒童做農夫。教師彈琴。農夫隨着琴聲做割草的動作。琴聲停止時，大家立即蹲下休息。

末一個蹲下的人，應即退出。一次一次，逐漸減少，直到末一人退出為最優勝。

注意 (1) 割草姿勢為，左手作握草狀，右手作用鏟刀刈割狀。

(2) 每做一回，整理行列一回。

(3) 教師彈的琴，或彈進行曲，或彈草的歌。

名稱 好花開了。

準備 全體兒童攙手成圓圈，圓圈的中心畫一個小圓圈。

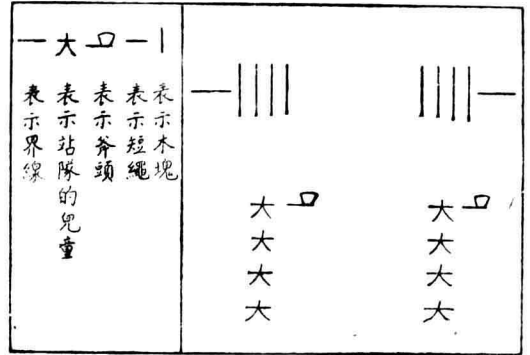
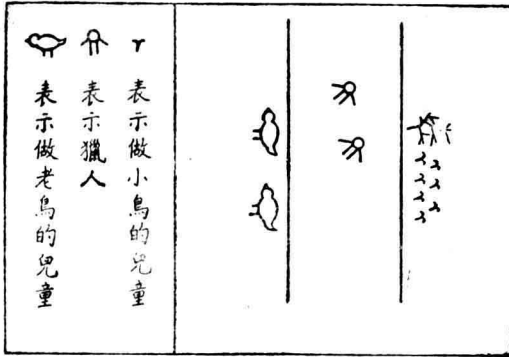
方法 教師喊「一」，全體兒童走向中心圓圈處，教師喊「二」，全體兒童趕快向外退走，（表示

花開的意思）在退走時，有兩人把手放開，退出圈外。這樣繼續遊戲直到全體兒童被淘汰，

只留下兩人為止。

注意 (1) 動作時，如有兒童把手放開的，就請他們退出。

(2) 各兒童從中心圈處向外退走時，腳步要輕。



名稱

樵夫砍柴。

準備

(1) 備小斧頭兩柄，(可用硬紙製)長積木八塊，短繩兩條。

(2) 全體兒童分成人數相等的兩隊，各隊排成直行，每排第一人拿着斧頭，離隊三四尺處，各放積木四塊，短繩一條。

方法

教師喊：「一、二、三」各隊第一人拿着斧頭走向隊前放木塊處，做砍柴的動作，把木塊一一砍倒在地上，再拿繩子把柴捆好，負在肩上，回到本隊，把斧頭和柴交給第二人，自己立在隊後，第二人把柴帶到離隊前三四尺處，把他解開，照第一人一樣做法，回到本隊，交與第三人，第三人也照樣做去，這樣輪流下去，輪到末一人，把斧頭交給教師，那隊先做完，那隊就算勝。

注意

(1) 教師須注意各隊隊員交替時的秩序。
(2) 做這遊戲，人數不宜太多。

名稱

獵人捉鳥。

準備

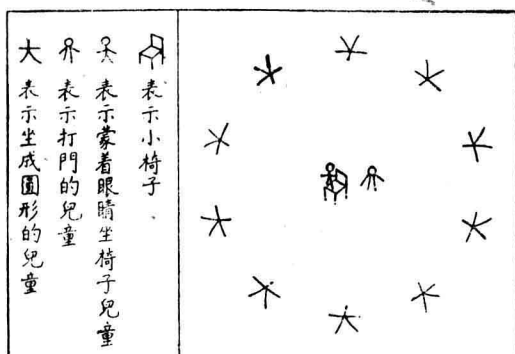
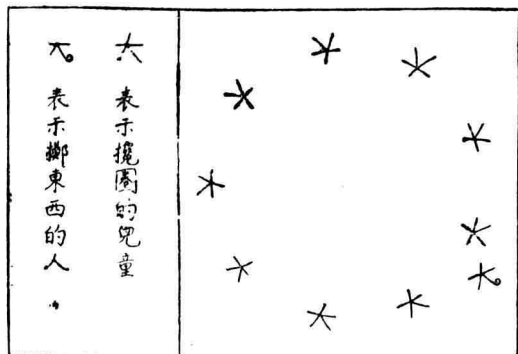
在地上劃兩條平行的長線，兩線距離約五六尺。

方法

右線的右邊做樹林，左線的左邊做鳥巢，中間是獵人住的地方，請兩個兒童做老鳥，站在鳥巢裏，請兩個兒童做獵人，站在獵人住的地方，其餘的兒童做小鳥，站在樹林裏，老鳥叫了，小鳥的名字，被叫的就飛到老鳥巢裏去，小鳥經過獵人住的地方，獵人就去攔阻小鳥，若被獵人捉到了，就站在獵人的旁邊。

注意

(1) 獵人不能跑進鳥巢。
(2) 小鳥飛了出來，不能再飛回樹林。



名稱 誰敲我門。

準備 兒童坐成圓形。

方法 小椅子一只，放在圓圈的中心。推舉一人坐在椅上，用手巾蒙着眼睛。另一兒童走去敲椅背。

坐在椅上的兒童問：「誰打吾的門？」敲椅背的兒童答道：「是吾！」坐在椅上的兒童聽了

聲音，應猜出名字來，猜對的，繼續做去，猜不對的，讓位給別的兒童。

注意 (1) 做猜名字的人，年齡要稍大一些。

(2) 猜中名字的，羣兒可以拍手，以增興味。

名稱 快快開窗。

準備 (1) 備小皮球一個。

(2) 全體兒童攙手成一圓圈。

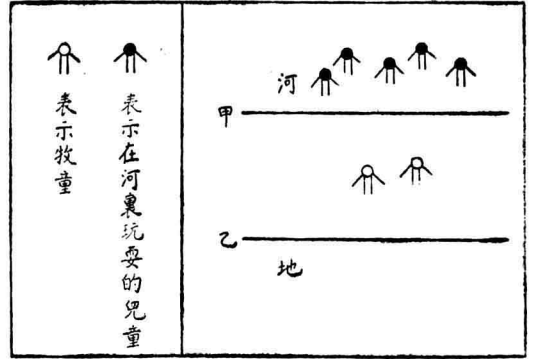
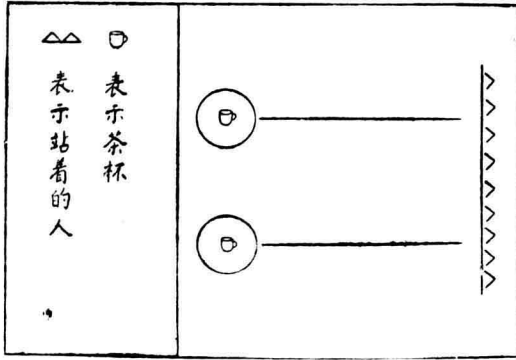
方法 某兒站在圈外，拿一個小皮球。教師發令後，就把皮球向攙圈的任何一人身上擲去，被擲的

人就立刻放手，跑出圈外去追他。兩人都沿着圈兒跑。如果跑了兩圈，還捉不到，攙圈的人齊

聲說：「快快開窗。」說完，各人把手高高舉起，兩人跑進圈子去追捉。如果捉到，追的人就和

別人攙手成圈，被追的人站在圈外，繼續遊戲。

注意 (1) 做這遊戲時，人數不宜太多，至多三十人。
(2) 攙圈的人齊聲說：「快快開窗」時，都要把手舉起，不能攙着不動。



名稱 潮水來了。

準備 在地上劃甲乙兩條線，甲線表明是河，乙線表明是陸地。

方法 請兩人做牧童，站在兩線中間。另幾人在河裏玩。他們聽見牧童叫「潮水來了！」幾人立刻跑到岸上來。誰是末一個上岸，作負。

注意 (1) 河的闊狹，應視人數多少而定。

(2) 每次參加的人不宜過多，多了難於判別。

(3) 牧童可改稱其他名目。

名稱 捧茶競走。

準備 (1) 備茶杯兩隻。

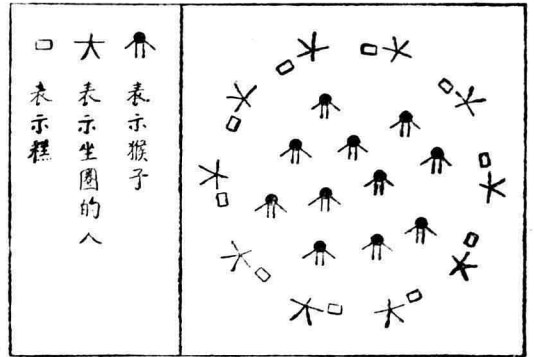
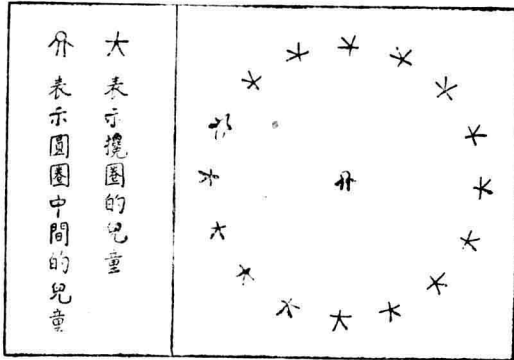
(2) 在地上劃兩條平行線，長約六七尺。在甲端各畫一個圓圈。

方法 兩個兒童各人拿一杯茶站在平行線的乙端。教師說：「一、二、三！」兩個人都沿着線向甲端走去，走到終點，將茶杯放在地上圓圈內，自己跑回來。跑回原處拍第二人的手。第二人立刻依着界線跑到甲端，拿着一杯茶跑回來。照樣一來一往，直到全體輪到為止。看那一組先完，那一組便勝。

注意 (1) 倘在途中潑水地上，作「×」號。

(2) 走出界線，也作「×」號。

(3) 遊戲完畢，除依據快慢外，還須看×號的多少而定勝負。



名稱 猴子偷糕。

準備 (1) 備木塊若干(數目視人數而定)。

方法 (2) 半數兒童坐成圓形，每人拿一塊木塊，放在膝上，其餘兒童在圓圈中間爬着做猴子。教師彈琴，坐圈的兒童，靠在椅背上做睡覺狀。猴子在中間輕輕爬行。琴聲一停，猴子就去偷糕吃。偷到了就坐在中間做吃糕狀。坐圈的兒童要抓住猴子。能把猴子抓住的，就站在圓圈中間去做猴子。

注意 (1) 琴聲停止時，坐圈的兒童，仍要靠在椅背上，作睡覺狀。

(2) 猴子已經把木塊拿在手裏了，坐圈的人，不能再拾奪。

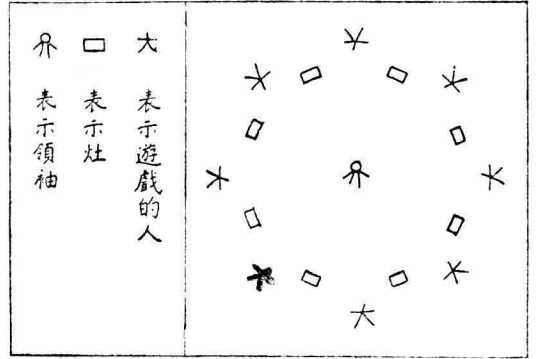
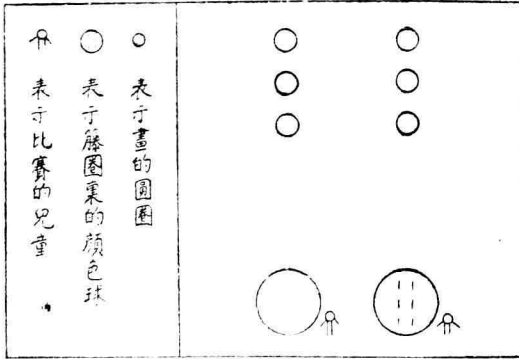
名稱 賣燒餅的。

準備 兒童挽手成圓圈。

方法 甲兒站在圓圈中間，教師彈琴。(曲譜附後) 甲兒跳到乙兒面前，唱第一節。乙兒唱第二節回答。(其動作由兒童自己表示。) 唱完後，就跳到甲兒背後，兩手搭在他的肩上，同跳一小圈。再同跳到丙兒面前，唱第一節。丙兒唱第二節。唱後，丙兒把手搭在乙兒肩上。照樣做去，直到最後一個人為止。仍舊搭成一個圓圈。

注意 (1) 手搭在別人肩上的兒童，不能把手放下。

(2) 第一人跳步宜慢。



名稱
要煮飯了。

準備
(1) 備方積木幾塊，比人數少一。

(2) 全體攙成圓圈。

方法
請一個領袖，站在圓圈中央，地上擺成一圈方積木，當做竈。遊戲時全體兒童攙成圈形，沿

着積木跑跳。聽見領袖說：「要煮飯了！」大家趕快去拿一塊積木，作煮飯的動作。誰沒有拿到，便請他退出去。

注意
(1) 煮飯表情，用右手手掌，向積木旁左右擺動，表明用扇扇爐子的狀態，或作打柴把的狀態。

(2) 如能不用積木，而用自製的竈更好。(用紙摺，或用泥做。)

名稱
種菜拔菜。

準備
(1) 備藤圈兩個，(表示菜田) 顏色球十二個。(表示菜)

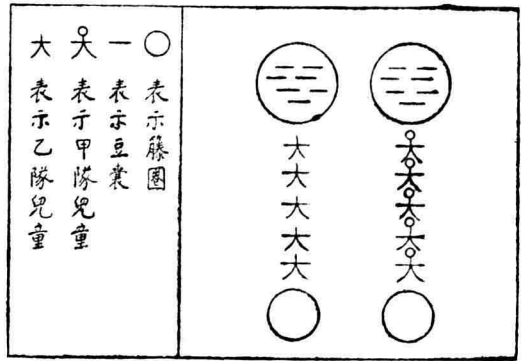
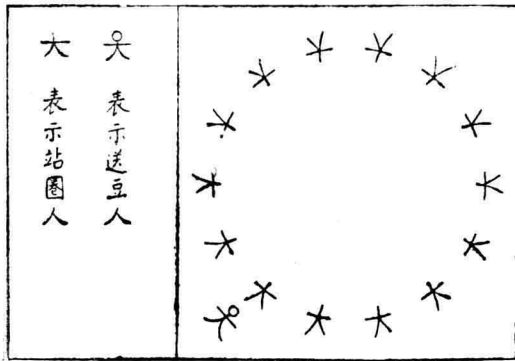
(2) 在地上畫一條直線，線旁放兩個藤圈，藤圈裏各放顏色球六個。離藤圈數尺處，各畫三個圓圈。

方法
兩個兒童站在直線上，教師發令後，兩個人各把藤圈裏的顏色球，放在前面的圓圈裏，(表

示移植菜秧) 每次拿一個，每圈裏放兩個球。放完後，跑回原處。看誰先跑到為勝。繼續遊戲時，可請兩個人將圓圈裏的球拿回來，放在藤圈裏，照樣的比賽勝負。

注意
(1) 兩行圓圈間的距離要相等，圓圈的大小要相同。

(2) 參與比賽的兒童，年齡要相等。



名稱 搬運西瓜

準備 (1) 用豆囊十個，(表示西瓜) 藤圈四個。(表示瓜棧)

(2) 將兒童分爲人數相等的甲乙兩隊，排成直行，在各隊前後各放一個藤圈，隊前的一

個藤圈裏各放豆囊五個。

方法 令發後，各隊第一人快把藤圈裏的豆囊，一個一個傳給第二人，第二人再傳給第三人，依次向後傳去，傳到末一人，把豆囊放在隊後的藤圈裏，等豆囊都傳完了，各隊的末了一人，再把所有的豆囊，遞到隊前的藤圈裏，自己站在第一人的前面，這樣依次輪流做去，看那一隊做得快的爲勝。

注意 (1) 每隊兒童傳豆囊時，要依次傳遞，不能跳過一人。

(2) 各隊末一人接到豆囊，一定要放在藤圈裏堆起來。

名稱 送豆給人

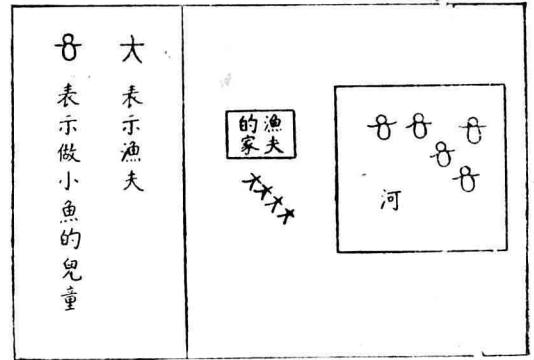
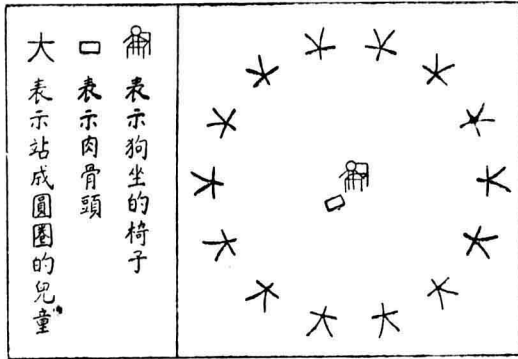
準備 (1) 備豆子一顆。

(2) 全體兒童立成圓圈，雙手放在背後。

方法 一個兒童站在圈外，做送豆人。(手裏拿一顆豆子) 發令後，送豆的繞着圈子走，他把豆子放在任一兒童的手裏，立即快跑，拿到豆子的兒童，就去追他，送豆人要繞圈一週，去搶拿豆人的位置，如果送豆的人先達到空位，那末拿豆子的人就做送豆人。

注意 (1) 做時要有秩序，拿豆人的空位，要空開相當地位。

(2) 各人的兩手要放在背後，並且要準備接受豆子。



名稱 漁夫捕魚。

準備 在地上劃一塊約六七方尺的地方做河，再在任何一角劃一條線，做漁夫的家。

方法 選四個兒童攙手做魚網，站在河的外邊，預備到河裏去捕魚。另選五六個兒童做魚，站在河裏，不能走出河邊。教師說：「捕魚的來了！」做魚網的人，就趕快跑到河裏去捉魚。這時候，做

魚的人可以想法子不被魚網圈住。若被圈住的，就到漁夫家裏去。看誰最後被網住的為優勝。

注意 (1) 人數不宜過多。

(2) 做魚的不能跑出河邊。

名稱 狗和肉骨。

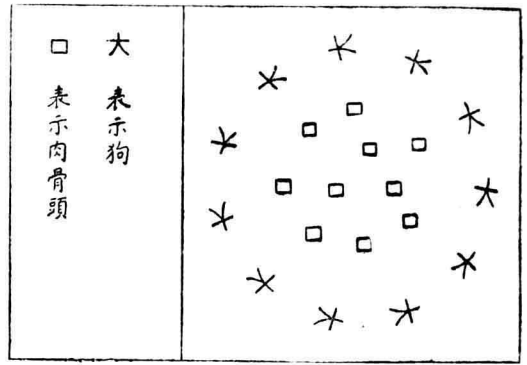
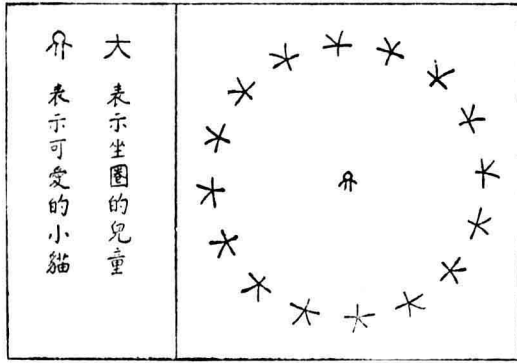
準備 (1) 備木頭一塊，當作骨頭。

(2) 兒童立成圓圈。

方法 一個兒童坐在圓圈中心，閉着眼睛做睡覺的小狗。身旁放一木塊，作為骨頭。另一兒童輕輕的走到小狗背後去拿木塊。走的時候，要不使小狗聽見他的聲音。如果小狗聽見足步聲，就用手指着，同時作犬吠聲。(眼睛仍舊閉着) 如果那個兒童能拿到木塊，就換做小狗。

注意 (1) 木塊離小狗不要太近，但也不能過遠。

(2) 做小狗的人，眼睛一定要閉住。



名稱 狗搶骨頭。

準備 (1) 用小積木若干塊，代表肉骨頭。(比人數少一)

(2) 兒童站成圓形，面向前一人。圓圈中散放小積木。

方法 兒童聽見琴聲，在地上爬行。(爬行時仍舊成圓圈。) 琴聲忽然停止，各人就到圈裏去搶小積木，那一個沒有搶到，就請他拿了一塊積木退出去。其餘的兒童繼續再做。結果看誰能搶到最後一塊小積木，全體鼓掌，表示贊許。

注意 (1) 全體聽琴爬行時，眼睛要向前看。

(2) 木塊最好散佈開來，以便搶時均衡。

(3) 琴聲要時短時長，以引起兒童的注意。

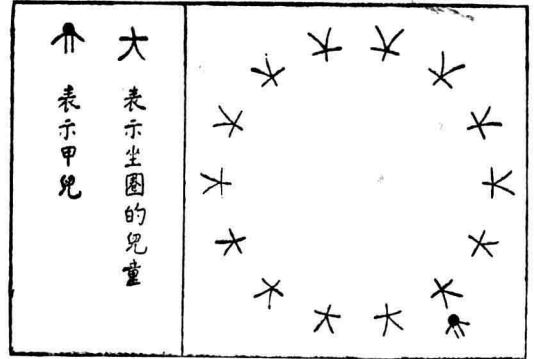
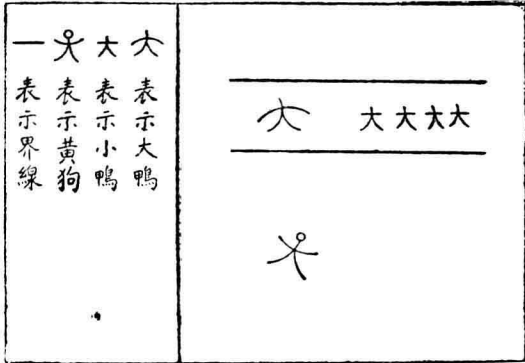
名稱 可愛的貓。

準備 全體兒童坐成圓圈。

方法 請一個人做可愛的小貓，站在圓圈中間。小貓跑到任何一個兒童面前蹲下，做出可愛而使人發笑的樣子，並且叫着「喵喵」的聲音。這兒童就摸貓的頭說：「可愛的小貓，可愛的小貓。」說的時候，不能笑。假如笑了，就請他做小貓。如果不笑，做小貓的再蹲到別個兒童面前，同樣做去。

注意 (1) 貓叫的聲音，可長可知，可快可慢，務使別人發笑。

(2) 做小貓的自己不能笑。



名稱 小雞小鴨。

準備 兒童坐成圓形。

方法 甲兒在圈外繞着椅子走，走時任意指定一個兒童，倘若甲兒說：「小鴨。」被指的人坐着不動。倘若甲兒說：「小雞。」甲兒立刻繞着圈子跑，同時被指的人趕快站起來追他。追着了，被

指的人改爲甲兒，依法進行。

注意

(1) 「小鴨」「小雞」不是固定的，可視研究材料而變換。譬如研究過狗和貓，就可用「小狗」「小貓」。

(2) 被追的人到了自己的座位時，就不必再追。

(3) 兒童要輪流遊戲，不要由少數人做，以免疲勞。

名稱 黃狗捉鴨。

準備 (1) 備紅帶黃帶各一條。

(2) 用粉筆在地上劃兩條平行線表示河。(相距四五尺處)

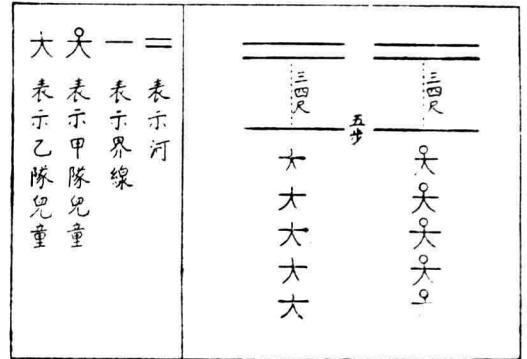
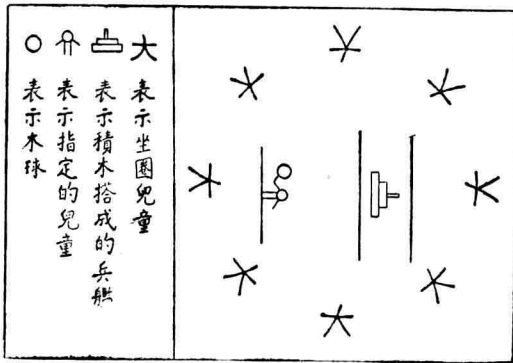
方法

一人做黃狗，身上服紅帶；一人做老鴨，身上服黃帶。其餘的兒童都做小鴨。老鴨帶着小鴨在河裏戲水。黃狗在岸上走。老鴨說：「小鴨上來玩！」小鴨都拉住前面人的衣角，跟着老鴨到岸上來玩。黃狗去捉小鴨，老鴨快把兩手張開，竭力保護，不使小鴨被黃狗捉去。小鴨跟着老鴨躲避。在危急的時候，老鴨可以帶着小鴨逃到河裏去，黃狗就不能去捉他了。

注意

(1) 做這遊戲時，人數不宜過多。

(2) 做黃狗和老鴨的，年齡要大些。



名稱 跳河比賽。

準備 將兒童分成人數相等的兩隊，排成直行，離各隊第一人約三四尺處，各畫兩條平行線，（闊約一尺）作為河道。

方法 發令後，各隊第一人跑到河邊，跳過河去，再跳回來，跑到原位，拍第二人的手。（拍後站在排尾，全體隊員向前移動至界線為止。）第二人繼續跑到河邊，跳過河去，再跑回來，拍第三人的手，這樣繼續做去，直到每人都輪到為止。那一隊先跳完，那一隊就得勝。

注意 (1) 年幼的兒童不會跳或跳不過河的，可以跨過去。
(2) 兩隊人的能力要相等，以便比較。

名稱 礮打兵艦。

準備 (1) 用木球一個，積木幾塊。

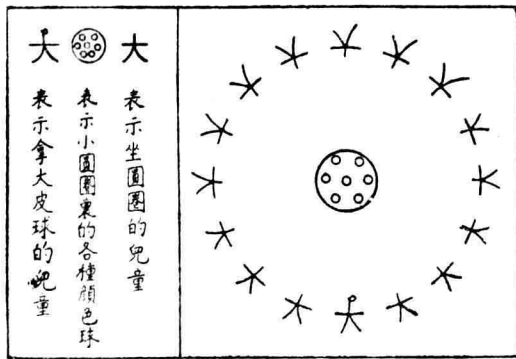
(2) 全體兒童坐成圓圈。

方法 把積木搭成兵艦，畫兩條界線為河，離河五六步的地方畫一條直線。教師可隨意指定一兒童站在線上，用木球當礮子，對着兵艦打去，若把兵艦打倒，就算得勝。

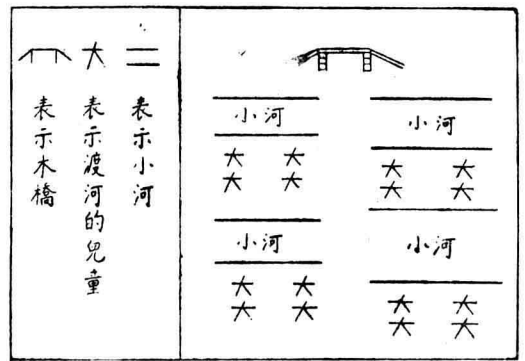
注意 (1) 第一次遊戲時，可由教師示範。

(2) 打倒兵艦的兒童，還要請他搭好。

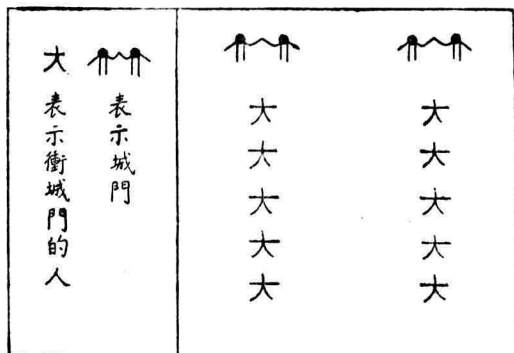
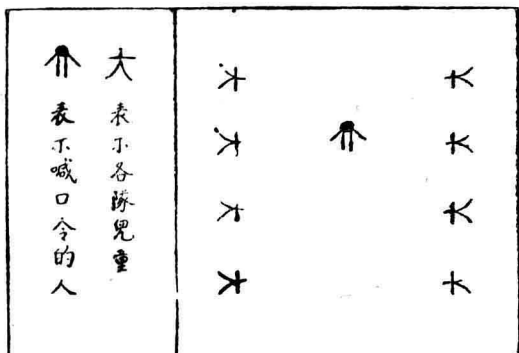
(3) 這兵艦可以說明是敵國的。



- 名稱** 辨路遠近。
- 準備** (1) 備各種顏色球幾個，大皮球一個。
(2) 大家坐成圓圈，在中間畫一個小圓圈，把彩色球放在小圓圈裏。
- 方法** 由一兒童用大皮球對準一堆彩球拋去，如果擲中，色彩球就向四處滾開，待滾定了，教師可問兒童：「那一個球離你最近？那一個離你最遠？」說對了，大家拍手，說錯了加以矯正。
- 注意** (1) 這遊戲除使兒童辨別遠近外，還可以使兒童分辨球的顏色。
(2) 每一個兒童，都要有辨認的機會。



- 名稱** 渡河過橋。
- 準備** 用粉筆在地上畫幾組平行線，代表小河，各組平行線的闊狹不同，另在一處用積木造一小橋。
- 方法** 兒童分為幾組，每組四五人，依次跳躍渡河，跳不過河的，或是跌在河裏的，都不准再加入遊戲，誰跳得最快的，就算得勝，可從積木搭成的橋上走過去。
- 注意** (1) 渡河時要從最狹的開始。
(2) 渡河時不一定要跳躍，也可以爬過去。
(3) 搭橋的積木，應用大積木，橋要搭得簡單牢固。



名稱 衝過城門。

準備 將全體兒童分成人數相等的甲乙兩隊，都排成直行，兩隊相距約四五尺。

方法 甲隊舉兩人站在乙隊前，乙隊舉兩人站在甲隊前，兩人互攙右手高舉做城門。教師喊：「一、二、三！」各隊的人依次衝過城門，看那一隊先衝完，那隊就算勝。

注意 (1) 遊戲時，人數不宜太多。
(2) 衝過城門時不能笑。

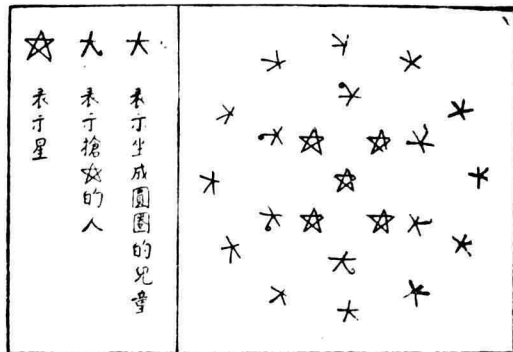
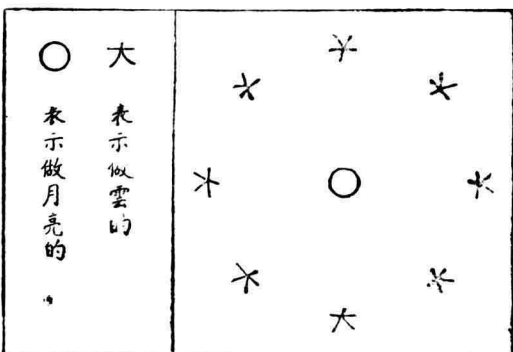
名稱 快來翻山。

準備 用粉筆在地上劃兩條平行線，(相距四五尺)全體兒童分成人數相等的兩隊，對面站在各隊的界線外。

方法 舉出一人站在兩線中間，做喊口令的教師說：「起！」中間的人就高聲喊：「來來來，翻過山，一二三！」喊到三，兩隊兒童各向前進互換位置。站在中間的人，就用手去碰他們，誰被他碰到的，就去幫他捉別人。

注意 (1) 喊口令的人，可由教師擔任。

(2) 遊戲時，不能高聲亂叫。



名稱 聽琴搶星。

準備 兒童坐成圓圈（或立成圓圈）在圓圈的中央用粉筆畫五個☆。

方法 兒童中推定六人沿着☆立成一個圓形。聽見琴聲，各人就去立在☆上。因為☆形祇有五個，

所以每次總有一人不能立在☆形之上。被淘汰的人就坐在自己的位置上，另推一人加入。

注意 (1) 各☆形不能離得太近，以免發生擠軋。

(2) 琴聲停止後，不能再搶。

名稱 雲遮月亮。

準備 全體兒童攙手成圈，當做雲。

方法 請一個兒童站在圓圈中央，做月亮。教師彈進行曲。攙圈的兒童，輕輕的向着月亮走，慢慢的

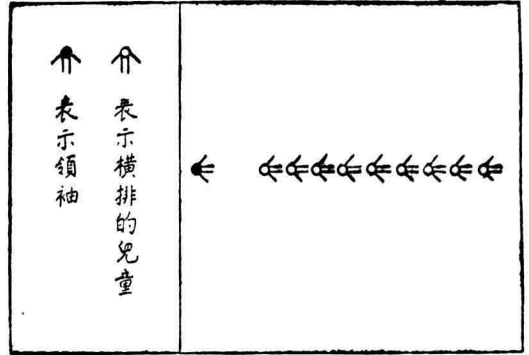
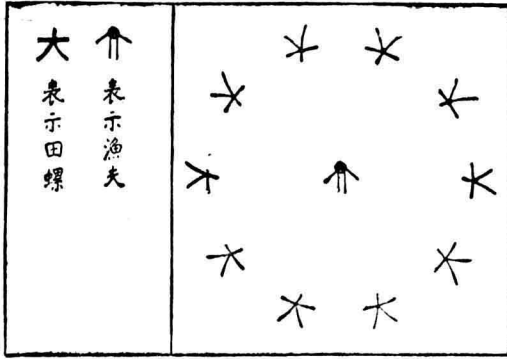
遮住月亮。將近月亮的時候，教師琴聲忽然頓止，兒童們趕快把雙手舉起。做月亮的人要想

注意 (1) 攙圈要圓。

(2) 走近月亮時，要點起腳尖，輕輕的走。

(3) 做雲的舉起雙手，時間極快，做月亮的應很敏捷的鑽出來。

(4) 月亮鑽出時，不可有意為難。



名稱 颳起大風。

準備 (1) 使兒童知道東南西北的方向。

(2) 兒童排成一橫排。

方法 請年齡較大的兒童(教師亦可)做領袖，站在前面。領袖說：「颳北風」全體兒童兩手向上伸，做風吹的樣子，同時跑到北面去。領袖說：「颳南風」全體兒童就往南跑，如領袖說：「颳大風」大家在原位旋轉一次。如有兒童做錯的，就請他退出去，看別人做。

注意 (1) 開始時領袖要慢慢說，以免秩序紛亂。

(2) 年齡較小的兒童，可先請他看別人做。

(3) 為使兒童易於辨認方向起見，可在地上劃東南西北的界限，並寫明方位字。

名稱 雨中拾螺。

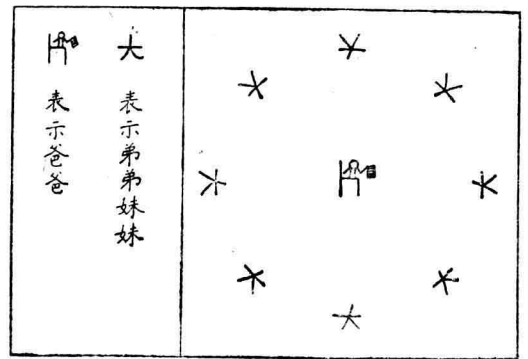
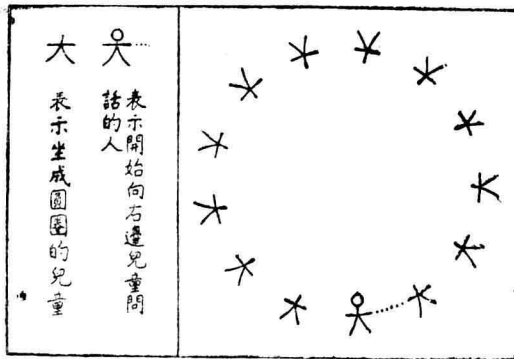
準備 全體兒童站成圓圈。

方法 一人站在圓圈中間做漁夫。教師喊：「起！」漁夫就走到一個人前面站好，用手去摸他的頭。

那人看見漁夫走來，趕快把兩手抱頭，蹲在地上。不給漁夫摸着。如被漁夫摸着了頭，就要做漁夫。

注意 (1) 漁夫走到某人面前，這人立即抱頭蹲下。

(2) 這遊戲宜在戶外舉行。



名稱 爸爸猜人。

準備 全體攤手成圈形，做弟弟妹妹。

方法 請一個兒童做爸爸，坐在圓圈中央。蒙着眼睛，手裏拿一本書。爸爸說「我要把這本書送人。」

教師即指一個兒童，跑到圓圈中央，叫一聲：「爸爸！」做爸爸的要聽他的聲音，猜出是不是剛才所叫的人。如果是的，就把書給他，如果不是，請他坐下。

注意

(1) 蒙眼應用清潔的手帕。(各人自備更好)

(2) 爸爸可改稱先生。

(3) 能猜出某人，全在靜聽該人的聲音，所以做這遊戲，應格外注意靜穆。

名稱 媽媽給我的東西。

準備 兒童坐成圓形。

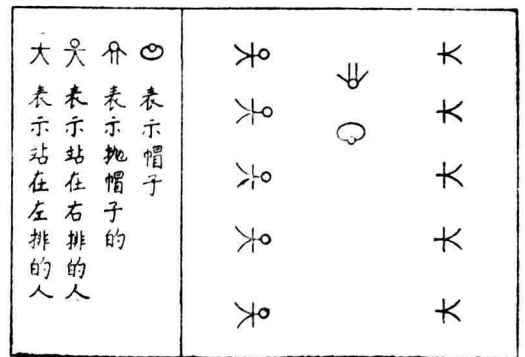
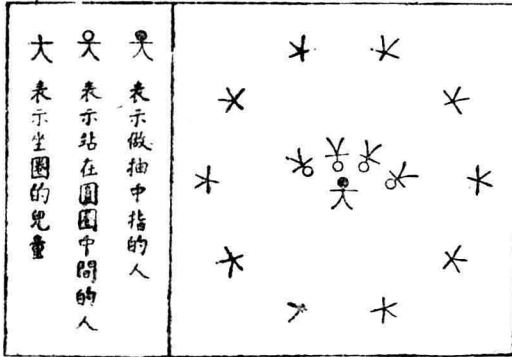
方法 一個兒童向右邊隣近的一位小朋友說：「我的媽媽喜歡我。」那位小朋友問：「你的媽媽給你什麼東西？」他答：「給我一把小刀。」說着用手當刀作切物狀。右隣的那位小朋友又

照樣和別一個兒童問答，並且也用手當小刀切物，這樣依次做去，直到大家都用手當小刀切着為止。做過一遍之後，再換別種方法。

注意

(1) 問答的題材，不限於小刀，其他物品均可。但要和研究材料聯絡，且能表演的。

(2) 參加遊戲的人不宜多，以免因重複次數太多而減少興味。



名稱 拋擲帽子。

準備 (1) 備帽子一頂。

(2) 將兒童分成人數相等的甲乙兩隊，面對面橫排站着，兩隊相距約三四尺。

方法

一個兒童站在兩隊的中間，手裏拿一隻帽子，令發後，他就把帽子向空中一拋，帽子落在地上時，如果帽頂是向上的，那末，甲隊兒童拍手，假使帽頂向下，乙隊的兒童拍手，不應拍手的人假使也跟着別隊的人拍手，就要他對拋帽子的人行一鞠躬禮，並代做拋帽子的。

注意

(1) 帽子的質料要硬些，落在地上時要能看得出帽頂是向上還是向下。
(2) 參加遊戲的人數不宜太多。

名稱 抽着中指。

準備 全體兒童坐成圓圈，四人站在圓圈中間。

方法

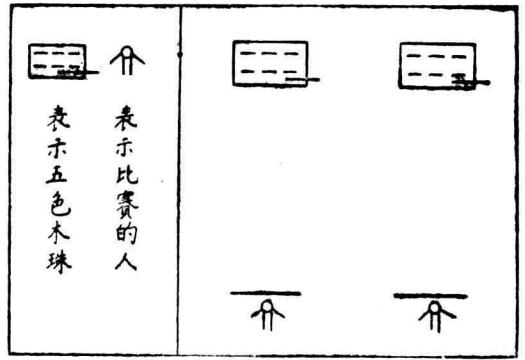
一人做抽中指的，右手放在胸前，手心向下，站在圓圈中的四人，都把右手中指的指尖，觸在抽中指的的手心下，抽中指的說：「抽中心，拔中心，抽着中心打手心。」說着立刻緊握起來，四人很敏捷的把手縮回，誰給他握到，就要被他打一下手心，假使握不到人，就另換別人，繼續遊戲。

注意

(1) 做這遊戲，人數不宜太多。
(2) 這遊戲，隨時隨地都可以做，人數不必拘泥。



介 表示教師
大 表示辦學的兒童
大 表示手拿洋娃娃的兒童



介 表示比賽的人
表示五色木珠

名稱 誰做姐姐。

準備 備五色木珠兩匣。

方法 在地上劃兩條平行線，比賽的人，站在線中。線前放兩匣五色木珠，珠數相等。每匣裏有條串

珠繩。教師喊：「一二三！」比賽的人往前跑去串珠子，看誰先串好便做姐姐。

注意 (1) 破碎應剔除。

(2) 珠數以五六粒為度，過多太費時間，極不相宜。

(3) 沒有木珠，可以改串他種物品。

名稱 傳洋娃娃。

準備 (1) 備洋娃娃一個。

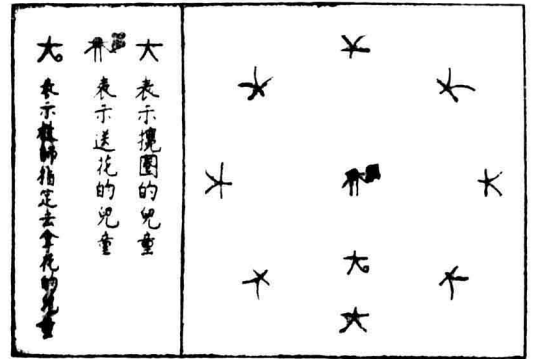
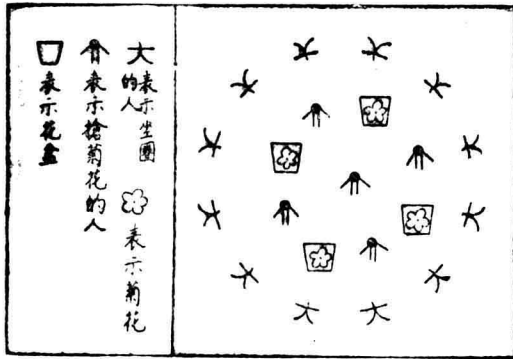
(2) 將全體兒童分為人數相等的兩隊，排成橫行，對面立着。

方法 每隊左首第一人，拿一洋娃娃。教師說：「起！」趕快將洋娃娃傳給右面的人。依次傳下去，到

最後一個人，便把洋娃娃舉起，看那一隊先舉起的為勝。

注意 (1) 傳洋娃娃時，須用右手。

(2) 傳洋娃娃時，要守秩序，不得高聲亂叫。



名稱 送花給我。

準備 (1) 鮮花一束。

(2) 全體兒童挽手立成一個圓圈。

方法 請一個兒童，站在圓圈的中央，把手巾蒙着眼睛，手裏拿一束鮮花，做送花的人。教師彈輕柔的進行曲，大家就輕輕拍着手走一圈，待琴聲一停，教師指定某兒說：「請把花兒送給我。」送花的人，就把花送給他。送對了，大家拍手稱贊他；並請別個兒童繼續做下去。

注意

(1) 全體兒童要安靜。
(2) 蒙眼的手巾須清潔。

名稱 搶花比賽。

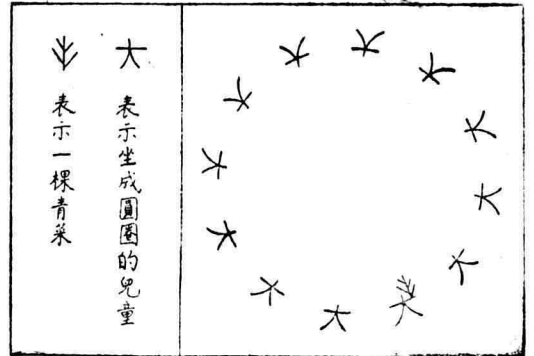
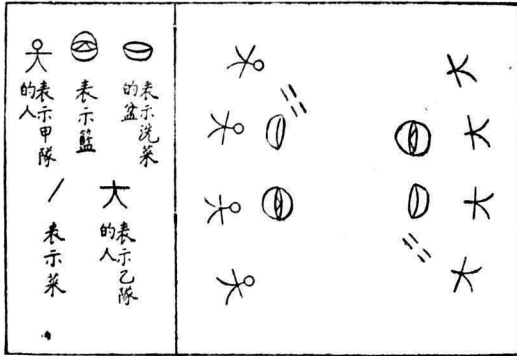
準備 (1) 備花四朵。(或多或少都可，真花沒，便用紙花。)

(2) 全體兒童都坐成圓圈，圓圈間用粉筆畫八個花盆，每個盆裏放花一朵。

方法 兒童五人，站在圓圈中間，做搶花的。教師彈進行曲，搶花的兒童，依琴聲在花盆間慢慢的走動，各人的腳都不能踏着粉線。琴聲一停，趕快到花盆裏去搶一朵花。誰沒有搶到，誰就退出。(因為人數比花多，每次總有一個失敗。)同時要拿一朵花，繼續遊戲。結果看那個能搶到最後一朵花的，就算得勝，大家拍手稱贊他。

注意

(1) 教師彈琴時，要留意兒童的動作。如有錯誤，隨時矯正。
(2) 花朵不宜太多，(至多八朵)
(3) 琴聲要時短時長，以引起兒童的注意。



名稱 弟弟洗菜。

準備 分遊戲的人為相對兩排，中間放着一籃一盆。

方法 教師喊「起！」各組第一人就跑到前面盆旁去拿棵菜洗洗，洗好後放在籃裏，再跑到原位去拍第二人的手，第二個人也照前法做去，結果看那一組洗菜最快，就算那組勝。

注意 (1) 菜可用紙做，亦可用草代。

(2) 參加這遊戲的人不宜多至多七八人。

名稱 聽琴傳菜。

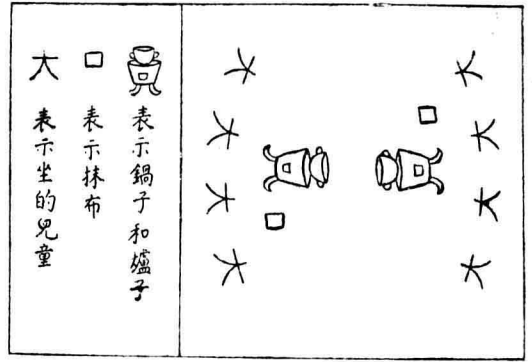
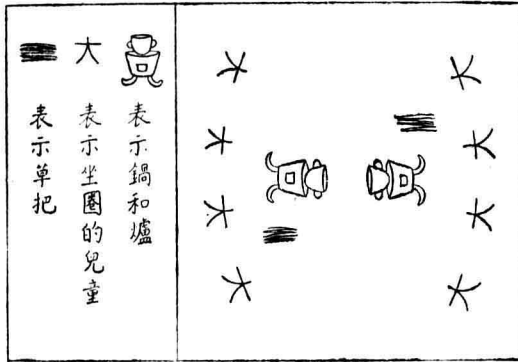
準備 (1) 備菜一棵。

(2) 兒童坐成圓圈。

方法 兒童聽得琴聲，開始傳菜，琴聲忽然停止，傳遞也停止。這時看誰拿到這棵菜的，要站在圓圈的中央，唱一隻歌給大家聽。

注意 (1) 各人站的距離要靠近些，以便傳遞。

(2) 傳遞要迅速，琴聲未停，不能停止傳遞，琴聲停止時，就不能再把菜傳給別人。



名稱 姐姐洗鍋。

準備 全體分坐左右兩排。備小鍋兩隻，抹布兩方。

方法 由教師或兒童指定兩個年齡較大的女孩做姐姐。教師喊：「起！」姐姐就跑到鍋子那裏，做洗鍋的動作，凡十動作，再跑回去。看那個洗得快的，大家拍手贊許他。

注意 (1) 這遊戲可在燒過餐點以後舉行。

(2) 鍋，可用面盆代。

(3) 十動作應口唱，順便學習數法。

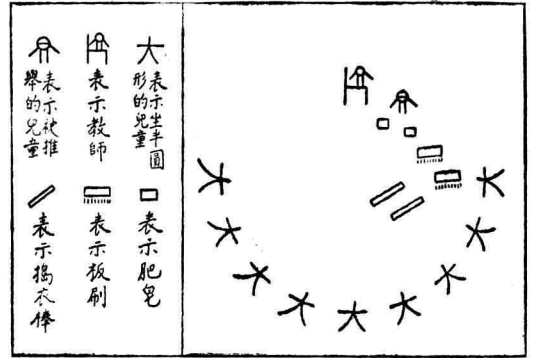
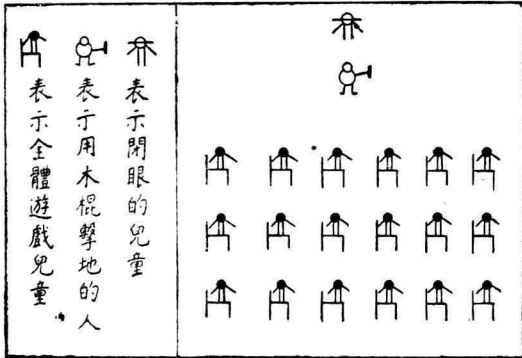
名稱 妹妹生火。

準備 全體分坐左右兩排，備爐兩隻，鍋子兩隻，草兩把。

方法 教師請兩個年齡較小的女孩做妹妹。教師喊：「起！」兩人同時跑到鍋子旁邊去生火，看那個做得最快，大家就贊許他。

注意 (1) 鍋子，可用面盆代。爐子可用小椅代。

(2) 遊戲者將鍋子放在爐子上，將草把塞在鍋子底下為完成一次生火。(一次完成後，另由一人把他拆開，將爐子鍋子草把分放地上，待下一個人再搭起來。)



名稱 東西擺好。

準備 (1) 備肥皂、板刷、搗衣棒各二副。

(2) 全體兒童坐成半圓形。

方法 把肥皂、板刷、搗衣棒擺在兒童面前，使他們認識清楚，然後推舉一個兒童，用手巾蒙上眼睛。

他要把肥皂放在一處，板刷放在一處，搗衣棒另放在一處。放好後睜開眼睛來看，如果放得對的，家拍手。

注意 (1) 起初玩時，東西以少為宜。

(2) 沒有肥皂可用積木代，沒有搗衣棒可用短棒代。

名稱 棍打地板。

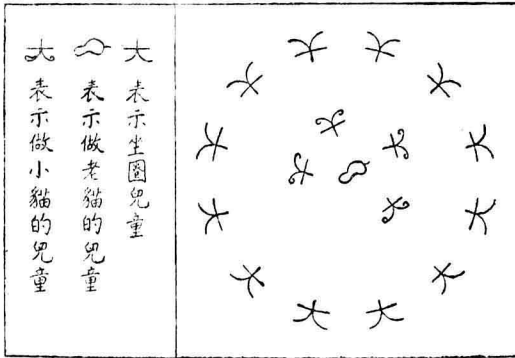
準備 木棍一根。

方法 教師請全體兒童坐好了，另請一個兒童站起來，閉上眼睛，然後教師（或請一兒童）用木棍擊地幾下，請他說出共擊的次數。若說得不對，可請他再聽一次。假使兩次不對，就另請別人來做。

注意 (1) 擊地的次數，要十分清楚。

(2) 依兒童的年齡智力來定擊數的多少。

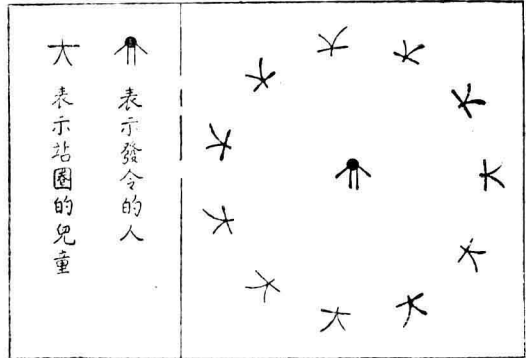
(3) 如無木棍，可改拍手，或頓足。



大 表示坐圈兒童
 小 表示做老貓的兒童
 大 表示做小貓的兒童

注意

- (1) 做小貓的人，由做老貓的兒童自己請定。
- (2) 小貓不一定要走到戶外，只要藏在老貓看不見的地方（如室內的琴後門背後……）



表示發令的人
 大 表示站圈的兒童

名稱 洗手洗腳。

準備 兒童坐成圓形。

方法 一人做發令員（或由教師自己），發令員說：「洗手」大家就做洗手的樣子。發令員說：「洗腳」大家用兩手在膝上摩擦，做洗腳的樣子。發令員自己也要做他一邊說一邊做，大家很敏捷的跟着他玩，做錯的便退出。

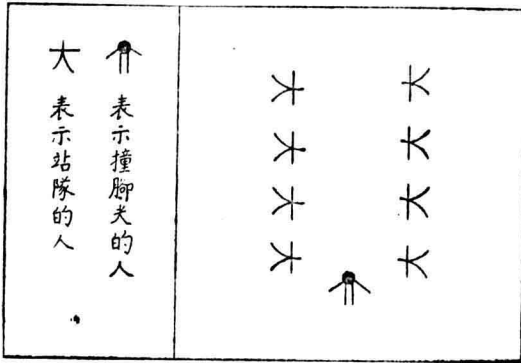
注意

- (1) 做這遊戲，人數不宜太多。
- (2) 做錯的人，一定要退出去。

名稱 飯後睡覺。

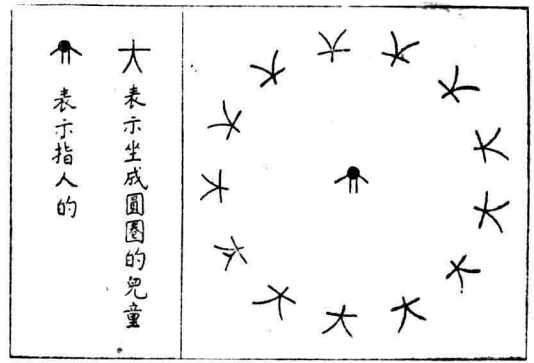
準備 兒童盤膝坐成圓圈。

方法 一個兒童做老貓，做老貓的任意指定三四個兒童做小貓，都站在圓圈中央。老貓蹲在地上，做睡熟的樣子。小貓蹲在老貓的四週，用手擦面，做出玩耍的樣子。小貓們看見老貓睡着了，便輕輕的跑出去玩。藏在老貓看不見的地方。老貓醒來，看不見小貓了，十分着急，便跑出去找小貓。這時候就用低聲的「喵喵」叫，老貓聽見聲音，就去找牠的小貓，直到各個小貓都找着為止。



注意

- (1) 在兩隊中間走的人，要由年齡較大的擔任。
- (2) 在中間走的人沒有走到自己面前，不能預先把左腳縮進。



注意

- (1) 立在圓圈中心的人，要常常調換。
- (2) 遊戲時間宜短。

名稱

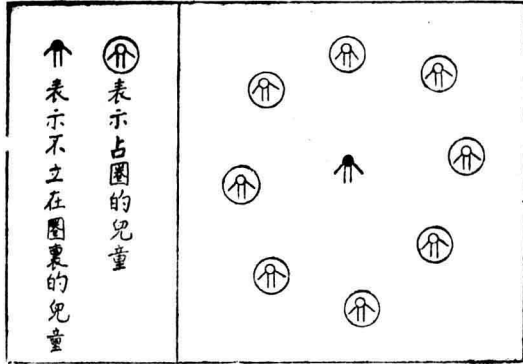
輕輕地走。

準備

兒童坐成圓圈。

方法

一個兒童立在圓圈中心。他用手指着某兒，某兒就要輕輕的走到他面前，向他鞠躬或和他握手。鞠躬和握手之後，坐在自己的位置上，由立在中心的人指別個兒童繼續做下去。做的時候，如果有聲音，立在圓圈中心的兒童就不接受他的鞠躬或不和他握手。



名稱

聽琴拾圈。

準備

在地上畫許多圓圈，各圈間距離約一尺多。

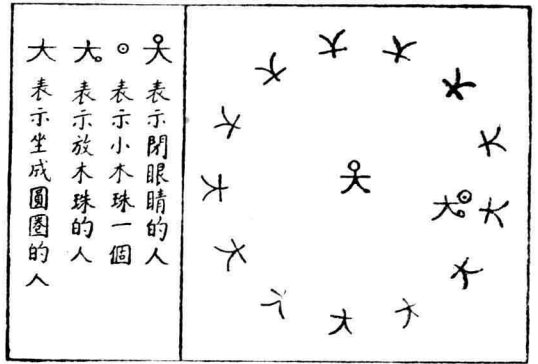
方法

每個兒童占一個圈，圈數比人數少一。沒有立在圈裏的人，站在一定的地方，他如說：「換！」立在圈裏的人，便交換位置，那時，他就乘機去搶奪一個。誰被他搶去，便代替他，如此繼續遊戲，

若一連三次搶不着，就請他唱歌。

注意

沒有叫「換」的時候，不能移動位置。



名稱

聽琴尋物。

準備

(1) 備小木珠一個。

(2) 兒童坐成圓圈。

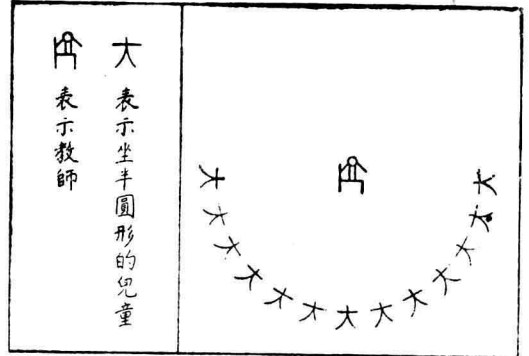
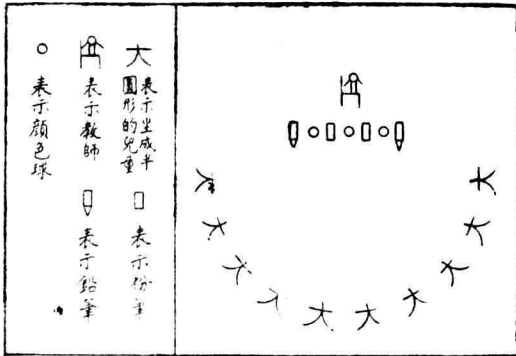
方法

一個兒童閉着眼睛，立在圓圈的中心。另一人把小木珠放在坐着的任何兒童的手中，兩手合攏，其餘的兒童也都把手合攏。閉着眼睛的兒童聽得琴聲後，就睜開眼睛。琴聲低的時候，他就圈內繞着走。琴聲高的時候，驟然停止。他在某兒的手裏把小珠子拿去。

注意

(1) 琴聲不能忽高忽低，致使兒童無所適從。

(2) 兒童兩手必須合攏。



名稱 識數(一)

準備 全體兒童坐好。

方法 教師伸出一隻手，叫兒童看了說出有幾隻手指。說對了，再把手指捏掉兩個或三個，叫兒童

快看快說。照樣做幾次，請一個兒童立起來，叫他說出幾個指頭。說對了，大家拍手贊好。說不對，教師叫他重看一遍，看了再說。

注意 (1) 某兒說數目的時候，別人不能代說或幫助他。

(2) 可用別的東西，代替手指。

名稱 識數(二)

準備 (1) 備顏色球、粉筆、鉛筆……等各種東西。

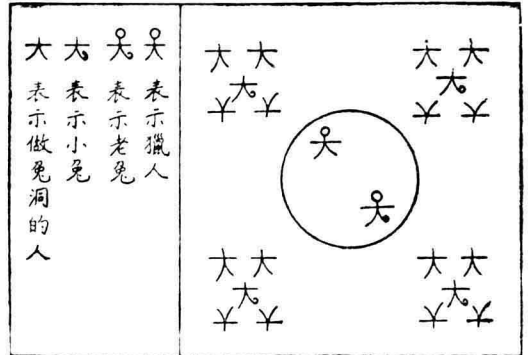
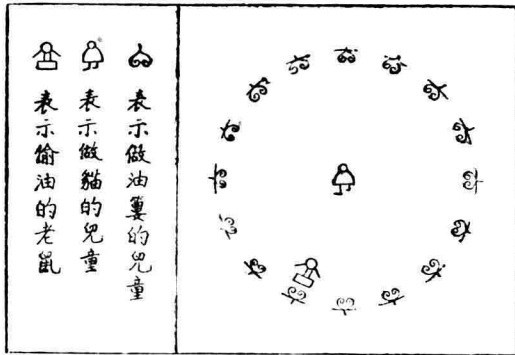
(2) 兒童坐成半圓形。

方法 教師坐在半圓形中間，將準備好的東西，一一給兒童認識清楚。認好後，放在地上，請一個

兒童閉着眼睛，再請一個兒童隨意拿去一兩樣。叫閉眼的人睜開眼睛，說出少去那幾樣東西。若說對了，教師可以把拿去的東西給他，並且叫他將東西放在原處。

注意 (1) 物品的多少，視兒童計數能力而定。

(2) 識數用的物品，可隨時增加。



名稱 兔子進洞。

準備 在教室的中央畫一個圓圈。

方法 在全體兒童中選出兩人，一做獵人，一做老兔，都站在圓圈裏面，其餘五人一組，分成若干組，立於圓圈界線外面，各組中四人互相握手，站成圓形，作為兔子洞，一人站在洞裏做小兔子。

令發後，老兔子就趕快向前跑，打獵的就追上去捉牠，假使被捉住，兩人就調換職務。如果老兔沒有被獵人捉住，可以跑進任何一個洞裏休息，小兔子看見老兔跑進自己的洞裏立即跑出洞外，獵人就去追小兔子。

注意

(1) 一個兔子洞裏，不得有兩兔在裏面，兔洞裏的小兔，看到老兔進牠的洞裏休息，就要出去替牠跑。

(2) 遊戲時間，不宜過長，五分鐘以後，各人的職務，就要完全調換。

名稱 老鼠偷油。

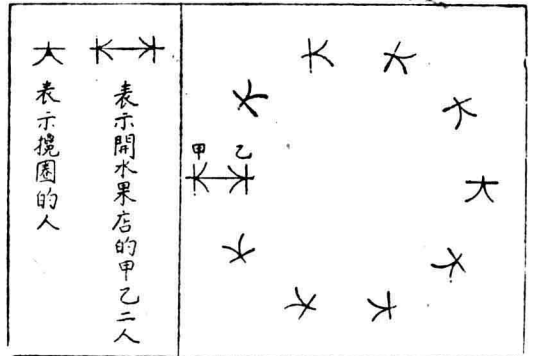
準備 兒童攪手成圓圈。

方法

兩手合攏，做藏油的油笈。請一個兒童蹲在圓圈的中間做貓，看守油笈，另指定一兒童做老鼠，老鼠看見貓睡着，就去偷油吃，等所有的油，都偷吃過了，就躲在某兒的後面，貓醒來一看，知道油笈裏的油完了，就指着某兒問：「油被那一個吃了？」某兒指着旁邊的一人說：「他吃了。」貓又問他：「油被你吃了麼？」那個兒童指着旁邊的人說：「他吃了。」這樣依次問下去，直到最後一人說：「把老鼠吃了。」於是貓就去捉老鼠，老鼠就逃。

注意

(1) 做老鼠的只能在圈外繞着跑，不能亂奔。
(2) 貓能追着老鼠最好，如果追不着，也不必勉強。



名稱 買什麼水果

準備 全體兒童攙成一個圓圈，面向前一人。

方法

甲乙兩個兒童做賣水果的，各認賣一種水果（如甲賣橘子，乙賣生梨。）兩人站在圓圈的
 第一人前面，互攙右手，並高高舉起。教師彈進行曲，站圈的兒童依次在甲乙二人臂下穿過。
 琴聲停止，二人把手放下，全體兒童也停止前進。這時有一人被甲乙二人攔住，甲乙二人把
 他帶到另一處地方去。甲先輕輕的問他：「你要買橘子麼？」如果他說：「要的，」就請他立
 在一處。如果他說：「不要，」乙兒接着問：「你要買生梨麼？」他說：「要的，」也請他立在一
 處。問過後，教師再彈進行曲，琴聲停止，賣水果的再問被攔住的人。這樣繼續遊戲，要買橘子的
 的站在一邊，要買生梨的站在另一邊，結果看那一邊的人多。

注意

- (1) 賣水果的人，最好請年齡較大的人做。
- (2) 甲乙二人和被攔住的兒童問答，不能給站圈的人知道。
- (3) 甲乙二人要留心琴聲，琴聲停止時，急須攔住一人。

名稱 傳遞旗子。

準備 (1) 備旗子一面。

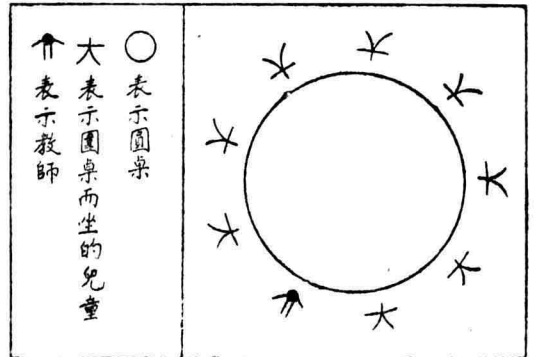
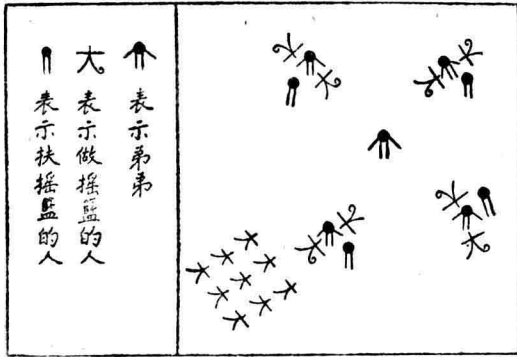
(2) 兒童立成圓圈。

方法

一個兒童手拿一面旗子，教師奏琴，兒童依次傳遞旗子。待琴聲停止時，旗子傳在誰手裏，誰
 就要立到中間唱歌或跳舞，或行一鞠躬禮。

注意

- (1) 傳時要快。
- (2) 傳時要依次進行，不得跳過一人。
- (3) 如果沒有旗子，可用別種物品替代。



名稱

聽令動作

準備

- (1) 備糖果一包,或餅干若干塊。
- (2) 兒童圍桌而坐。

方法

全體兒童把右手的食指放在桌上。教師說「角向上」各人就把手指向上翹起。教師說「角向下」各人的食指轉向下放在桌上,如果教師說「貓角向上」各人的食指不動,因為貓是沒有角的。如果教師說「羊角向上」各人的食指就該向上翹起。每次做得不錯的,可獎以糖果一枚,或餅干一塊。這樣繼續做幾次,看誰得的糖果或餅干最多。

注意

- (1) 在餐點時做這個遊戲,最為適宜;遠足時也可做這個遊戲。
- (2) 年齡較幼的兒童做這遊戲,可請年齡較大的人替代教師發令。
- (3) 發令時,聲音要響亮清楚。
- (4) 遠足時做這遊戲,可叫兒童坐成一個圓圈,把右手的食指放在膝上。

名稱

搖搖弟弟

準備

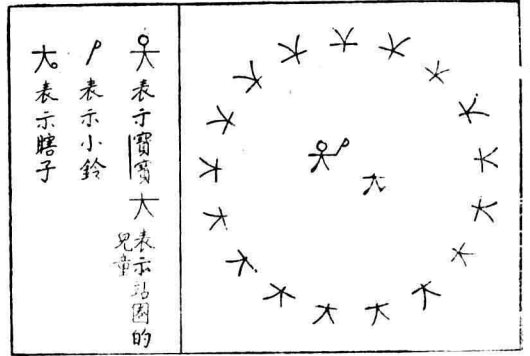
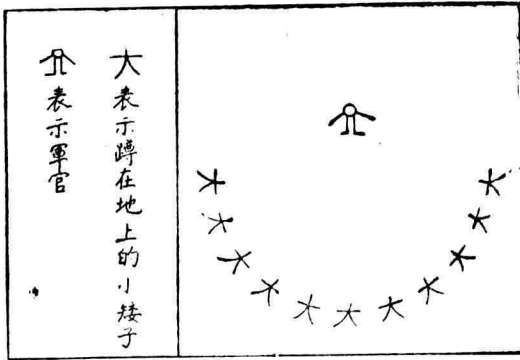
全體兒童坐成橫行。(或圓形)

方法

全體兒童中舉出八人,每兩人為一組,面對面攙着手做搖籃。另舉九人做搖小弟弟的,把兩手扶住搖籃。一人扶着一個搖籃,餘下的一人站在中間做小弟弟。教師彈琴「搖搖小弟弟曲」做搖籃的和扶搖籃的人,聽到琴聲,身體向左右擺動。同時唱「搖搖小弟弟,爸爸出去打獵……」唱到拉字,扶搖籃的和小弟弟都走出搖籃,跑跑跳跳,表示快樂。拉字一唱完,立刻去扶一個搖籃。誰沒有扶着,就算失敗,請他站在中間做小弟弟。做小弟弟的三次扶不到搖籃,就請他行一鞠躬禮,或做其他動作,另請別人做小弟弟。

注意

- (1) 在唱歌時,教師須注意兒童的表情。
- (2) 做搖籃的人,須把兩手攙好,每只搖籃祇能容納一人。搖籃裏如已有人進去,別人就不得再進去了。



名稱 寶寶在那裏。

準備 (1) 用具——布或手巾一條，小鈴一個。

(2) 全體兒童立成（或坐）一個圓圈。

方法 一個兒童做瞎子（用布或手巾把眼睛遮着）站在圈裏。另一兒童做寶寶，拿一個小鈴，也

站在圈裏。瞎子問：「寶寶在那裏？」寶寶就搖鈴，（鈴聲時作時息）同時回答：「寶寶在這裏……」瞎子聽了鈴聲去捉寶寶，寶寶在圈裏逃避，瞎子不能跑出圈外，做寶寶的如被瞎子捉着，就換做瞎子，再另推一人做寶寶。這樣繼續遊戲。

注意 (1) 如無小鈴，可用銅鼓或小鑼。

(2) 瞎子問寶寶在那裏，最好連續問幾聲，做寶寶的要隨時答應，一呼一應，以增加興趣。

名稱 打倒十個小矮子。

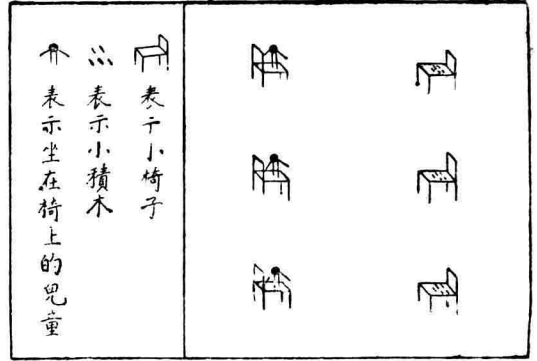
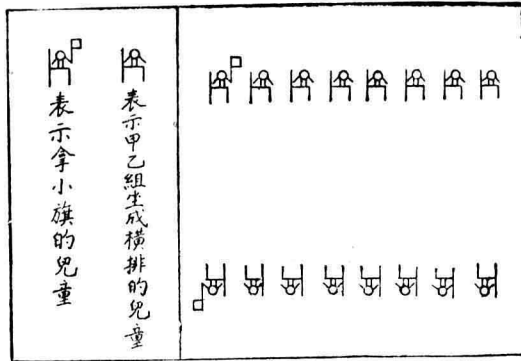
準備 兒童做小矮子，蹲在地上，成一半圓形。

方法 一個兒童做軍官，站在大家前面。教師奏十矮人歌曲。（曲譜附後）兒童伴着琴聲唱：「一

個人」時，「甲矮人」站起，唱「兩矮人」時「乙矮人」站起，其餘依次站起，直唱到最後一句，「打倒十個小矮人」時，軍官做出打人的樣子，十個小矮人一起倒在地上，表示被打倒了。

注意 (1) 軍官可請年齡較大的兒童擔任。

(2) 人數多，可分成二隊或三隊。



名稱 搭桌競賽

準備 小積木若干，小椅子六張，分放在相對的兩邊，（每邊三張）約距一丈，在某一邊的三張椅子上各放積木四五塊。

方法 三個兒童坐在椅子上，發令後，各人向對方的椅子跑去，拿着椅子上的積木跑回來，放在自己的椅子上，每次拿一塊積木，拿完後，再在椅子上搭起一張小桌子，看誰搭得最快，最好的為勝。

注意 （1）積木搭好後，要由全體兒童共同批評。

（2）參加遊戲的三個兒童，能力要差不多的。

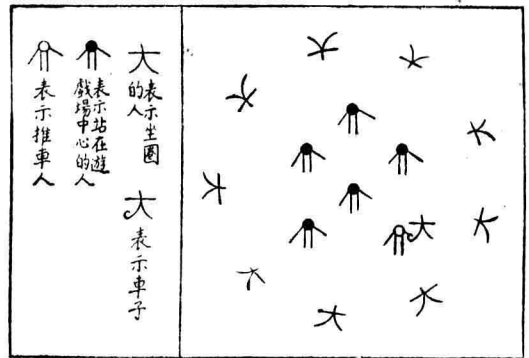
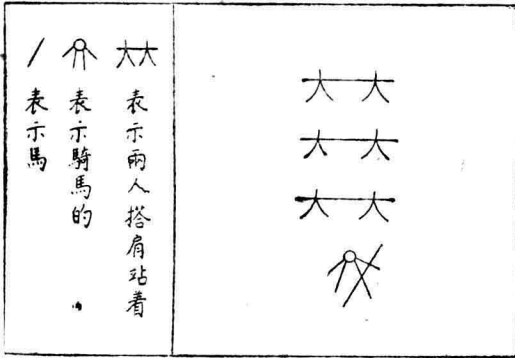
名稱 車子比賽

準備 不同的小旗兩面。

方法 將兒童分為兩隊，兩隊兒童各搬椅子坐成橫排，每排第一人手拿小旗一面，發令後，兩隊的第一人手拿小旗自座位立起，從右面繞本排跑一圈回到原位，把小旗傳給第二人，第二人接着跑，照樣跑一圈，如此繼續做去，到最後一人為止，那一隊先做完，先將旗舉起算得勝。

注意 兒童要安靜，如有人跑不快，其餘兒童不能大聲叫喊，或頓足而笑。

備註 小旗可用兒童自己做的。



名稱 車來車來。

方法 一人做推車的，一人做車子。教師喊：「一……二……三！」推車的就推着車子，向遊戲場的

中心走去。一邊走，一邊喊：「車來！車來！跑開跑開！」站在中心的人，要隨時避開，誰給他碰到，就立刻退出。

注意 (1) 做這遊戲時，立在場地中心的人數，不宜太多。

(2) 中間的空地，要大一點。

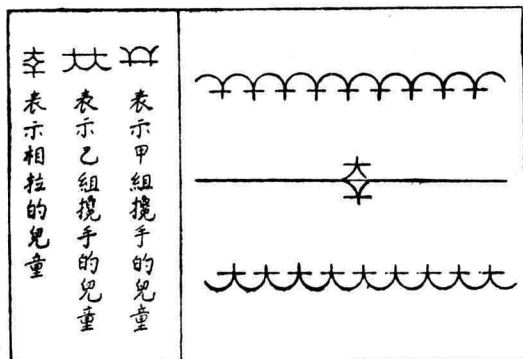
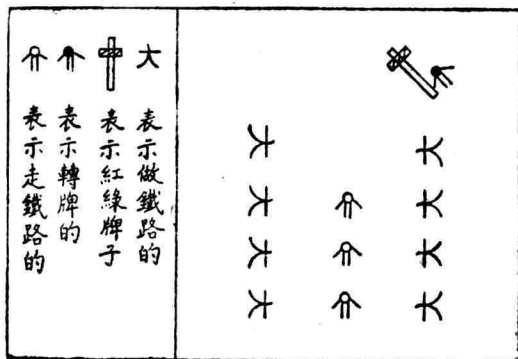
名稱 馬來馬來。

方法 一人做馬，另一人做騎馬的，其餘兒童分立兩行，面對着面。教師說：「預備！」各人用手搭在

對面一人的肩上。教師說：「起！」兩人趕快把手放下，仍舊站好。這時做馬和騎馬的兩人，在行間快快走過去，並且喊：「馬來馬來！讓開讓開！」這時誰被他碰到，就退出。

注意 騎馬的有意碰人，作騎馬的負，兩旁的人有意去碰騎馬的人，該人即令退出，不得參加遊戲

一次。



注意

這遊戲最好在戶外舉行。

方法

兒童若干人，對面坐成兩行，作為鐵路。另數人在行內行走。走的時候，要注意紅綠牌子。假使看見紅的牌子，立刻走出來。這時候，誰再在行間行走，就要退出。

名稱

不走鐵路。

名稱

拉人過路。

準備

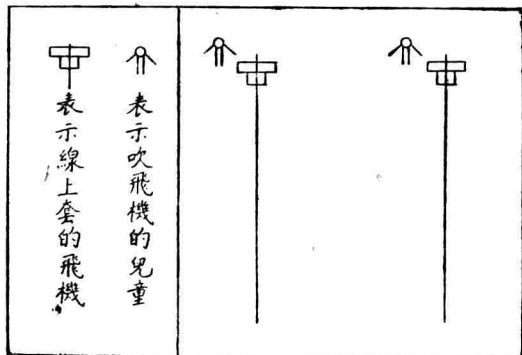
將兒童分為甲乙兩組，中間劃一條界線。（當作大路）

方法

先是兩組兒童互相唱答。甲組指定邀請乙組裏的什麼人，並定一人做邀請的。甲組邀請的人和乙組被請的人都立在線上，用手相拉。誰被對方拉過去，就加入那一組，看那組的人數多，那組為勝。

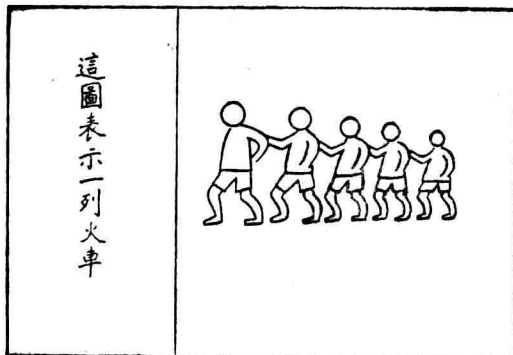
注意

(1) 相拉的兩個兒童，力氣要差不多的。
 (2) 各組唱完一歌，要向前走兩三步互相一鞠躬，然後開始相拉。



表示線上套的飛機。

表示吹飛機的兒童。



這圖表示一列火車。

名稱 火車到了。

準備 兒童排成直行。

方法 各人把手搭在前面一人的肩膀上，做成一列火車。教師彈琴，兒童們隨着琴聲向前跑。琴聲

停止時，教師說：『火車到站了！』兒童們趕快蹲下最後一個蹲下的人，要退出去另換一人加入隊伍裏，繼續遊戲。

注意

(1) 跑的快慢，須視琴聲的快慢而定。

(2) 琴聲停止時，大家徐徐而走，表示快要到站的樣子，但不能蹲下。要等教師說：『火車到站了，』方可蹲下。

名稱 飛機競賽。

準備 備長約四五尺的線若干條，飛機形硬紙圈若干個。

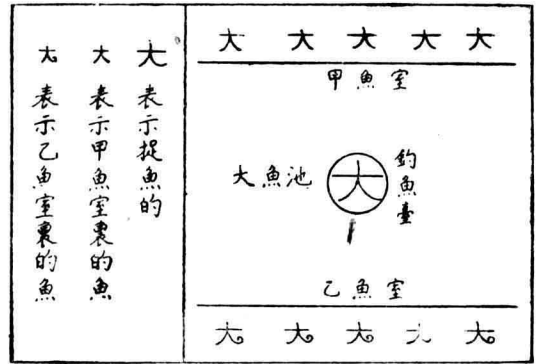
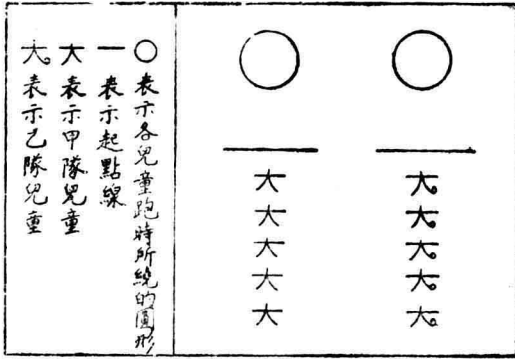
方法 兩個兒童為一組，各執線端，線上套一個形如飛機的硬紙圈。各兒先把飛機拉到靠近身邊。

發令後，把飛機吹到線的那端去，看誰的飛機先吹到線的盡頭為勝。

注意

(1) 吹的時候，不能用手幫助。

(2) 做飛機的紙要厚一些，但不能太重。



名稱 比賽釣魚。

準備 在教室的中央畫一個小圓圈，作為釣魚臺，離圓圈兩面各約五六尺處，畫一界線，作為甲乙兩魚室。兩界線中間的地方，是個魚池。

方法 一個兒童（或二人或三人）做捉魚的，站在小圓圈裏。其餘的兒童，分站在兩魚室裏做小魚。令發後，兩邊魚室裏的魚跑到對面的魚室去。他們在池裏經過的時候，捉魚的就設法去捉。捉到以後，就退出去。小魚看見捉魚的來捉，要極力逃避。

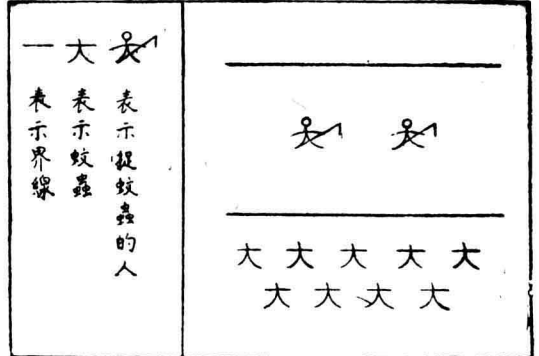
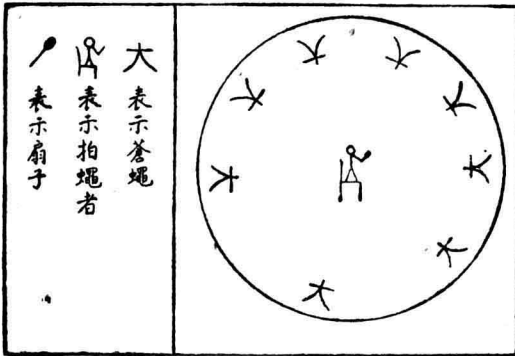
注意 (1) 魚跑到了魚室裏，捉魚的就不能再去捉他。
(2) 被捉住的，不能再參加遊戲。

名稱 青蛙競走。

準備 將全體兒童分為人數相等的兩隊，各站在起點線後，排成單行。離各隊起點線約五六尺處，用粉筆畫一個小圓圈。

方法 令發後，兩隊第一人趕快爬到小圓圈處，繞圓圈行一週，再爬回來。（姿勢要像青蛙一樣）拍第二人的手，再站在隊後。第二人繼續做去，直到末一兒童為止。那一隊先做完，那一隊就得勝。

注意 (1) 各兒童動作時，手足一定要着地，並且要繞圈行一週。
(2) 兒童交替時必須拍手。



名稱 大捉蚊蟲。

準備 (1) 備細竹竿(長約二三尺)兩根,線兩條(長約一尺)

(2) 用粉筆劃平行線兩條(相距約五六尺)

方法

兩人做捉蚊蟲的站在岸上,各拿竹竿一根,竹竿一端,各繫白線一條,其餘兒童都站在一邊做蚊蟲,教師發令後,捉蚊蟲的把竹竿提起,用竹竿上的線去碰蚊蟲,誰給他碰到,就算給他捉住,立即退出。

注意

(1) 遊戲時不要鬧,教師發令後,要立刻向對面跑,不能站着不動。
(2) 用竹竿上的線去碰蚊蟲的時候,每次祇能碰一個人。

名稱 快拍蒼蠅。

準備 (1) 備扇子一把。

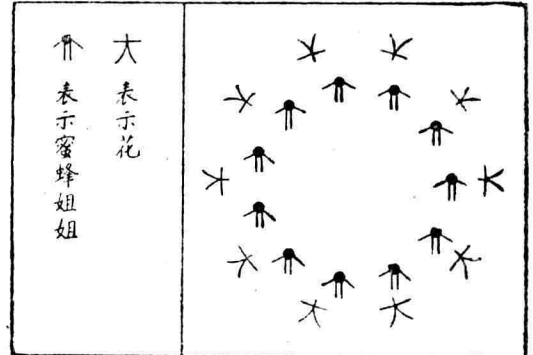
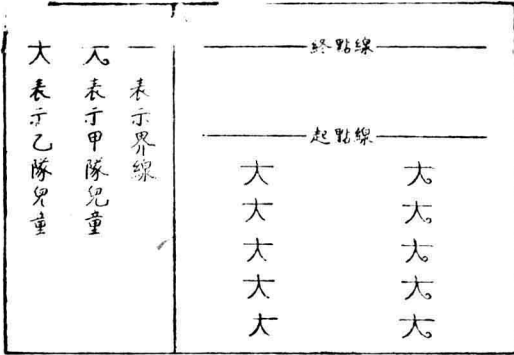
(2) 許多兒童聚在圈內作蒼蠅,另一兒童為拍蠅者,立在小椅子上,手拿扇子作拍蠅狀。

方法

令發後,各蒼蠅在拍蠅者身旁四處奔跑,有誰給他拍到,就退出圈外,拍到最後一個,改作拍蠅者,繼續遊戲。

注意

(1) 做蒼蠅的必須常常在拍蠅者身旁經過。
(2) 做拍蠅的,不能跳下椅子來拍。



名稱 蜜蜂採蜜。

準備 兒童若干人（十人至二十人）坐成圓圈，作為花園。各人雙手合攏，手指彎曲，做成花朵。

方法 兒童若干人（比坐着的兒童多一人）做蜜蜂姐姐，站在圓圈中間，兩手的食指放在額的

兩旁，做蜜蜂。蜜蜂們聽見琴聲，繞着圈子輕輕的走，同時做採蜜狀。琴聲忽然停止，蜜蜂也立刻停止行動，任意蹲在一朵花的前面，並和做花的人攙手。誰沒有和花攙到手的，就算失敗。

（因為蜜蜂比花朵多一個，每次必有一人失敗）連續三次失敗，就請他跳舞，唱歌，或做其他動作。原做蜜蜂姐姐的，坐在地上做花，繼續遊戲。

注意 （1）教師一邊彈琴，一邊要留意兒童的動作，是否正確。如不正確，須隨時矯正。

（2）彈琴時間的長短，要有變化，藉以引起兒童的注意。

（3）這個遊戲，如在戶外舉行，可用留聲機代琴。

名稱 蜻蜓接尾巴。

準備 將兒童分成人數相等的兩隊，排成單行，站在起點線後。各人相距約二三尺。離起點五六尺

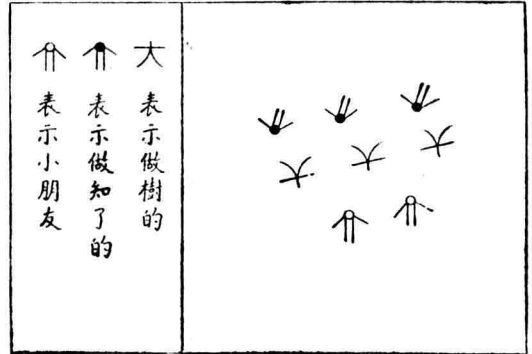
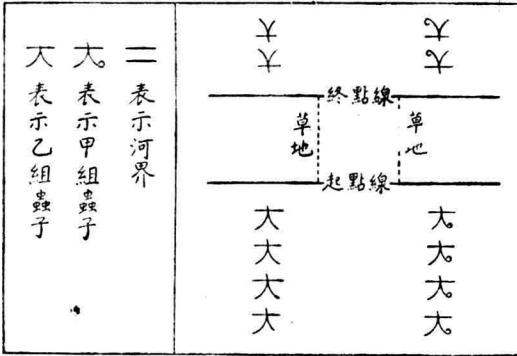
處畫一條線，作為終點。

方法 發令後，各隊末一人快快用兩手叉着末第二人的腰，同時向前推行，末第二人再把兩手叉

着末第三人的腰，再向前推行，末第三人也叉前面一人的腰，向前推行，這樣繼續做去。到了第一人全隊向終點跑去，那隊先到達終點線，那隊就得勝。

注意 （1）各兒童彼此又腰前進時，必須抱緊。正在進行時，如有一人把手放開，以致脫落，全隊就作為失敗。

（2）某兒童不守規則，某隊就算失敗。



名稱

蟲爬競走。

準備

全體兒童分成人數相等的甲乙兩組，排成單行，各站在起點線後，離起點線五六尺處畫條終點線，平行線中間的地方是草地。

方法

教師說：「預備！」各組第一人就伏在地上，教師說：「起！」第一人就橫爬到終點線的後面站好，拍手一下，第二人聽見拍手聲，照前人一樣爬過去，站在第一人後面，這樣繼續遊戲，結果看那一組先做完，不犯規則，而且排列整齊的，就算得勝。

注意

- (1) 各組兒童須留心前一人動作，前一人爬行將到達目的地時，就要預備。
- (2) 不跑到目的地，不得拍手，如有一人犯規，全組就算失敗。

名稱

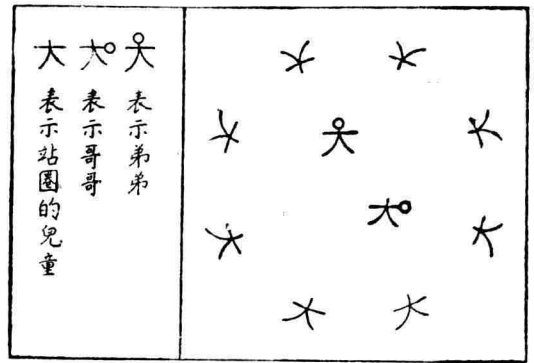
樹上知了。

方法

數人站着做樹，另數人（年齡較小的）站在他們背後做知了，兩個小朋友坐在樹底下玩，知了不停的叫，兩人聽到知了叫，就去捉知了，知了立刻離開樹飛去，飛了一回，再站在原位，又不不停的叫，知了飛去的時候，如被捉到，就要退出。

注意

- (1) 這遊戲，人數不宜多，至多八人。
- (2) 知了飛了一回，就要回到原位。



名稱 瞎兄瞎弟

準備 (1) 備報紙一捲，手巾兩塊。

(2) 兒童站成一個圓圈。

方法

兒童中推舉兩人。都用手巾蒙着眼睛，躺在地上，一人做弟弟，一人做哥哥，面對面站在圓圈中央。教師把報紙交給弟弟後，弟弟就問：「哥哥！你在那裏？」問後，就拿報紙去拍哥哥，同時哥哥回答：「我在這裏。」弟弟聽着口音，就去捉住哥哥。哥哥可以在圈裏逃避。如被弟弟拉住，另換兩人，繼續遊戲。

注意

(1) 弟弟問哥哥在那裏時，做哥哥的要答應，答應以後，才能躲避。
(2) 弟弟哥哥要相互問答。動作要有變化，(如有時躺在地上，有時急行，有時蹲在地上等)以增加興味。

名稱 拍手跳跑。

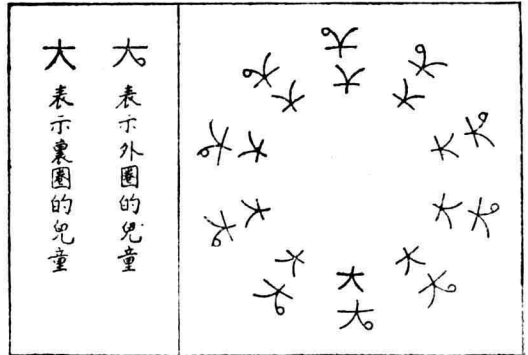
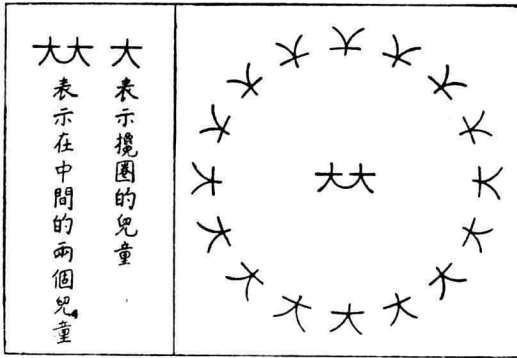
準備 全體坐成大圓圈。

方法 一個兒童站起來，去拍某兒的手。拍過後，沿圈跳着走。被拍手的孩子立刻跳着去追。追了一

圈，不論追着與否，各坐在自己的位置上，另舉一人拍別人的手。這樣繼續遊戲。

注意

(1) 全體兒童，都要有跳跑的機會。
(2) 不得認定一個人拍。



注意

(1) 攙手時要兩手交叉。就是甲兒的右手攙乙兒的左手，甲兒的左手攙乙兒的右手。

兩個小朋友加入，四個人同時遊戲。做過一回後，再去請兩個人參加。這樣人數逐漸增加，到全體加入為止。

名稱

親愛朋友。

準備

兒童攙手成圓圈。

方法

兩個兒童站在圓圈中間，相見時行鞠躬禮，唱「親愛的小朋友（曲譜附下）」唱時彼此握手，唱「今天你好不好」時，互相鞠躬，唱「我請你來跳舞」時，彼此攙手，唱「攙着手向前跳」大家同唱啦啦啦……跳完後，兩個人同去請

親愛的小朋友



名稱

做好朋友。

準備

鋼琴或風琴。

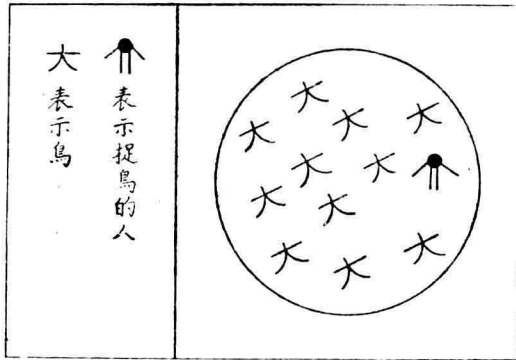
方法

兒童站成兩個圓圈。教師輕輕的彈琴，兒童聽見琴聲，外圈的每一兒童各自走到裏圈的一個兒童面前，和他握手做朋友。他們面對面立着，互相行禮，這樣可以繼續做去。

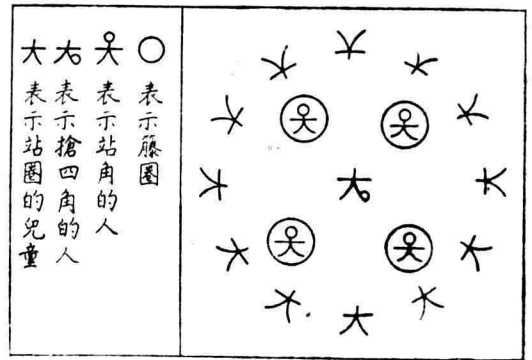
注意

(1) 為變換方法以增加興趣起見，可叫兒童站成一個圓圈，自動的和別個兒童握手行禮。

(2) 琴聲宜低。



↑ 表示捉鳥的人
大 表示鳥



○ 表示藤圈
大 表示站角的人
大 表示搶四角的人
大 表示站圈的兒童

名稱 搶四角。

準備 (1) 備藤圈四個。

(2) 全體兒童坐成一個圓圈，圓圈中放四個藤圈。

方法

兒童中舉出四人，分立在四個藤圈裏，另舉一人做搶四角的人，站在中間，教師喊：「起！」五人齊聲說：「黃牛角，水牛角，大家搶一角。」說完以後，立在藤圈裏的四個人互換位置，另一人就去搶奪，誰給他搶去，誰就做搶四角的人。如果搶四角的人三次搶不到位置，就要唱一隻歌，或鞠一個躬。

注意

(1) 藤圈要大一些，四個藤圈的距離要相等。
(2) 立在藤圈裏的四個人，年齡不能相差過遠。說「黃牛角，水牛角，大家搶一角。」這三句時，可以唱成兒歌的調子。

名稱 盲人捉鳥。

準備 (1) 備手巾一條。

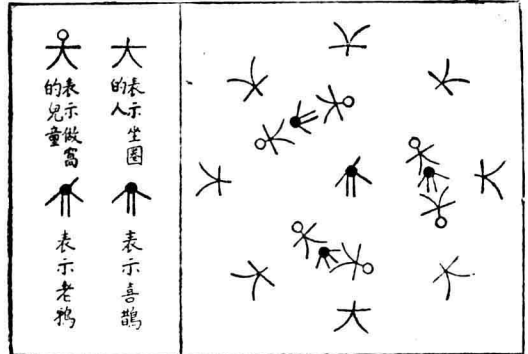
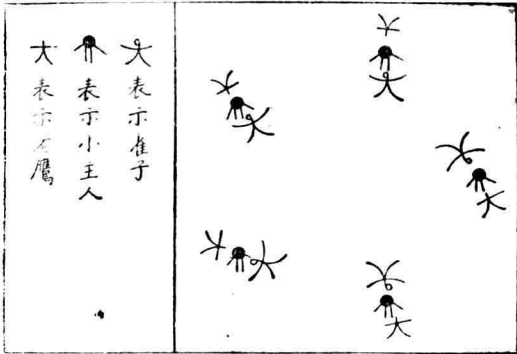
(2) 全體兒童散立在界線裏做鳥。

方法

一個兒童做捉鳥的，用手巾紮沒了眼睛。教師喊：「起！」全體兒童把兩臂向左右張開，用腳尖輕輕在地上跑，做鳥飛狀。捉鳥的就任意去捉鳥，鳥就在限定的界線裏逃避，假使給捉鳥的碰到衣服，就算捉着，請他退出去。這樣一隻一隻捉下去，看那一個最後給他捉住為勝。

注意

(1) 做鳥的要在一定界線裏逃避，界線的大小，視人數的多少而定，人數多，界限大；人數少，界限小。
(2) 做鳥的人，被捉鳥的捉住，或碰着衣服，要立刻退出去。
(3) 這個遊戲，以在戶外舉行較為適宜。同時參加遊戲的人不宜太多（至多十人左右）。



名稱 老鴉搶窩。

準備 全體兒童坐成圓圈。

方法 舉出九人，站在圓圈中間。三人為一組，各組中兩人對立，兩手攙好，做喜鵲的窩。另一人立在窩裏做喜鵲。各組相離約二三尺。窩外立一人做老鴉。教師喊：「起！」大家同聲說：「喜鵲弱！老鴉強！喜鵲有家，老鴉來搶！」說完，各窩中的喜鵲，立刻從兩人的手臂下攢出去，另換一個窩。老鴉則乘機搶窩。搶時攙手的兩人要把手高舉，讓喜鵲進去。喜鵲進去以後，兩手就放下。

（仍舊攙着。）結果，看誰沒有搶到窩，誰就站在中間做老鴉。

注意

（1）搶窩的時候，兩隻喜鵲不能同時飛進一個窩裏。

（2）做窩的人和做喜鵲的人，須隨時調換。

名稱 主人放雀。

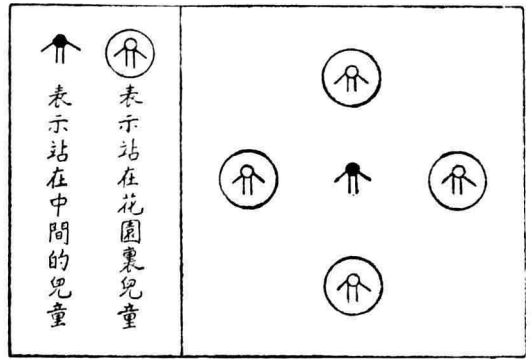
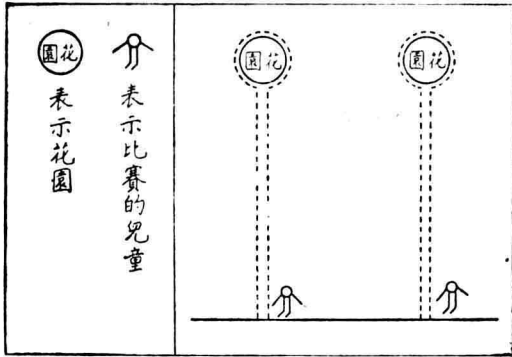
準備 全體兒童分成幾組，每三人成一組，互相攙好一隻手。一做主人，一做雀子，一做老鷹。雀子站在主人前面，老鷹站在小主人後面。

方法 教師喊：「一！」主人就把雀子放手，雀子就張開兩臂飛去。等雀子飛遠時，教師喊：「二！」小主人再放老鷹的手，老鷹也張開兩臂飛去，依雀子的原路去追捉雀子。雀子聽見主人拍手，就應該飛回來。雀子如被老鷹捉到，兩人就互換職務。

注意

（1）組數不宜太多，各組輪流遊戲，較為妥當。

（2）兩組或三組同時遊戲時，教師可以幫助做老鷹的認清本組的雀子，並幫助雀子在飛回時認清自己的主人。



名稱 同遊花園。

準備 在地上畫四個圓圈，圓圈裏寫明張家花園，李家花園，王家花園，趙家花園。

方法 請四個兒童分別站在圓圈裏，另請一個兒童站在中間，教師彈了進行曲，兒童隨琴聲自由行動，琴聲突然停止，五個兒童去搶一個花園，搶不到的，請他退出，另請別個兒童做。

注意 (1) 琴聲未停止時，不能站在圈裏。

(2) 若兒童興趣好，教師可在地上多畫幾個圓圈，或者一個花園裏多容納幾個人，不過，每個花園裏的人數要相等。

名稱 繞園比賽。

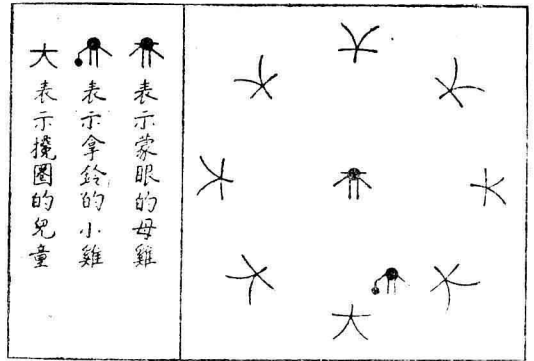
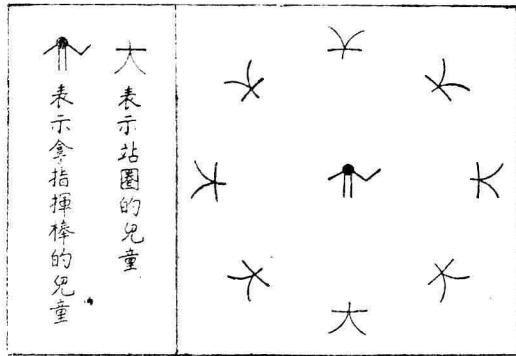
準備 在地上劃一條直線，離直線八九尺的地方畫兩個大小相等的圓圈，圈裏寫花園兩字。

方法 請兩個兒童站在一條直線上，各人面對着圓圈，教師喊：「一，二，三！」兩人同時出發，各向圓圈跑去，再繞圓圈跑一週，回到原處，看誰先到原處為勝。

注意 (1) 兩個圓圈大小要一樣，和直線相隔的距離，也要相等。

(2) 比賽的兒童，年齡要差不多的。

(3) 繞圓圈跑的時候，要在線外跑。



名稱

母雞找小雞。

準備

(1) 備小鈴一個。

方法

(2) 全體兒童攙手成一圓圈。
一個兒童蒙着眼睛站在圓圈中央，做母雞。另一兒童做小雞。手裏拿着鈴。小雞說：「噉！噉！噉！我是小白雞！」說完了，就搖小鈴。母雞隨着鈴聲去捉小雞，小雞可以隨意在圈內跳跑。如母雞捉着小雞了，大家就拍手，再請別的兒童做。

注意

(1) 母雞要請年齡較大的擔任。
(2) 小雞不能跑到圈外。

名稱

聽音猜人。

準備

(1) 備指揮棒一根。

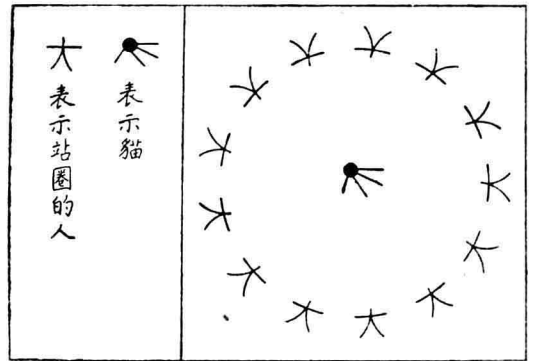
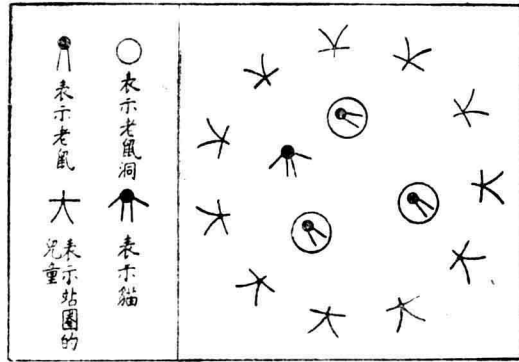
方法

(2) 全體兒童站成一圓圈。

全體兒童攙手成一圓圈，選一兒童站在圓圈的中心，用手巾蒙了眼睛，手裏拿着指揮棒。任意指一兒童叫他學狗叫，被指的兒童就「汪汪！」叫一陣。如果叫他學貓叫，他就「喵喵」叫一陣。指揮的人應該聽了叫聲，把叫的人名字說出來。若猜中了，被猜中的人就到中間做蒙眼的人。若猜不中，可重做一遍。如三次猜不中，可換別人替他。

注意

(1) 全體要安靜。
(2) 狗叫貓叫的聲音，要叫得清楚，使人易於辨別。



名稱 當心小貓。

準備 用粉筆在地上畫一個大圓圈，全體兒童沿圈站着，各人的右腳踏進粉線一步。

方法 一個兒童做貓，站在圓圈中心處。教師喊：「一……二……三」做貓的趕快去拍某兒的右腳。某兒要把右腳縮進去不給他拍着，那個給他拍到，就代他做貓。如果拍不到，繼續再做，直等拍着為止。

注意 (1) 教師口令沒有喊完，各人的右腳不得縮進。那個犯規的，就算給小貓拍着。

(2) 如果人數多，可以多舉幾人做貓。

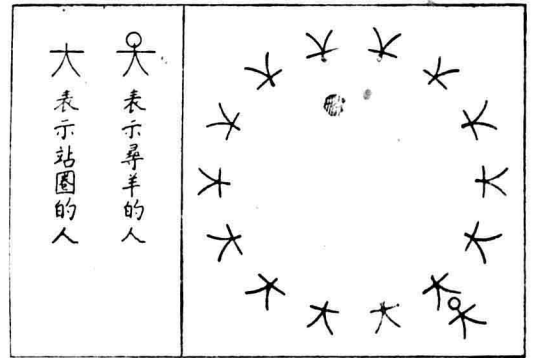
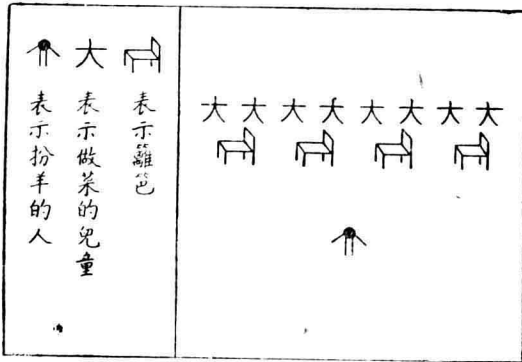
名稱 貓捉老鼠。

準備 全體兒童站成一個圓圈，圓圈裏畫幾個小圈，作為老鼠洞。

方法 舉出二三人做老鼠，蹲在小圈子裏。另舉一人做貓，伏在小圈子的旁邊，作睡覺狀。做老鼠的聽見教師說：「老鼠出去找東西吃！」就爬出洞來尋東西吃。做貓的伏着不動。老鼠尋了一會，教師再說：「貓捉老鼠」做老鼠的，就「吱吱吱」叫，趕快向洞裏逃，做貓的撲上去捉住老鼠。假使捉住，就換做老鼠。

注意 (1) 如果人數多，可以多舉幾人做老鼠，舉兩人或三人做貓。

(2) 做老鼠的，要選年齡小一些的人。



名稱 找尋失羊。

準備 兒童立成一個圓圈。

方法

一個兒童做尋羊的人，站在圈外。發令後，他就繞着圈子走。走了一會，問某兒童：「你看見我的羊嗎？」某兒回答：「你的羊是什麼樣子的，」尋羊的說：「我的羊是穿着白鞋黑褲，白衣服，某兒向圈裏仔細一看，就說出是那一個。假使回答得對，尋羊的就說：「是的，」這時被指為羊的兒童，就繞圈子跑，被問的某兒去捉他。假使捉住了，被捉的就做尋羊的人。原來做尋羊的兒童，立在被捉人的位置裏。被問的某兒，立在自己的原位。如果捉不着，被追的人跑回原位。追他的人（就是被問的某兒）就做尋羊的人。

注意

- (1) 尋羊的所暗指的人，要大聲將被指為羊的人所穿的衣服，宣布給大家聽。
- (2) 被指為羊的人，如果不得尋羊人的同意，不可向外跑。
- (3) 指定為羊的人，每次要更換，以便普及全體參加。

名稱 羊吃青菜。

準備 (1) 用小椅子三四張。

方法

(2) 把椅子橫排，每張相隔約二尺，當作籬笆，全體兒童都蹲在椅子背後做青菜。

注意

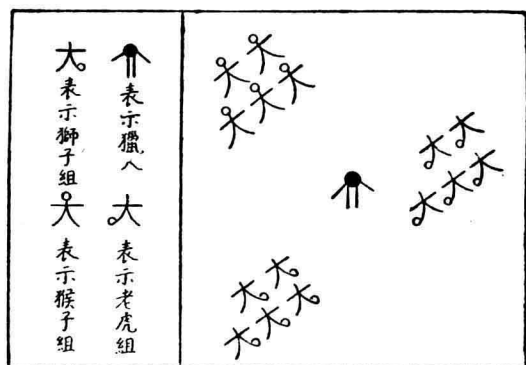
全體兒童舉出一人做小羊，在籬椅前約三四尺處蹲下。一聽見琴聲（奏進行曲）就依着拍子跑來跑去。琴聲停止時，就用單足跳進籬笆，這時蹲在椅子背後的兒童，立即逃走，小羊就去捉他。被小羊捉住的人，就換做小羊。

注意

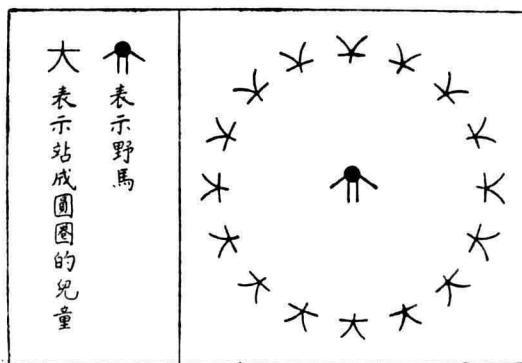
(1) 這遊戲最好在戶外舉行。可劃線做籬笆，教師可說，(一)……二……三口號)以代琴聲。

(2) 做青菜的人不能向遠處逃走，小羊每次只能捉住一人。

(3) 椅子的多寡，視人數而定。



↑表示獵人
大表示獅子組
大表示老虎組
大表示猴子組



↑表示野馬
大表示站成圓圈的兒童

名稱 野馬衝圍。

準備 兒童立成圓形，各人手攙着手。

方法 一個兒童做野馬，立在圓圈的中心。發令後，野馬努力想跑出圈外，站着的兒童竭力抵拒，不

讓野馬衝破，萬一被野馬衝破了，被衝破的一人，就去追野馬，捉住了，另選一個兒童做野馬，繼續做去。

注意 (1) 參與遊戲的兒童，年齡要差不多。

(2) 追逐時不要離開圈太遠。

名稱 騎馬打獵。

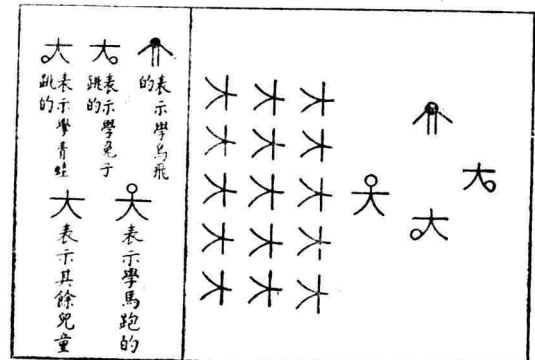
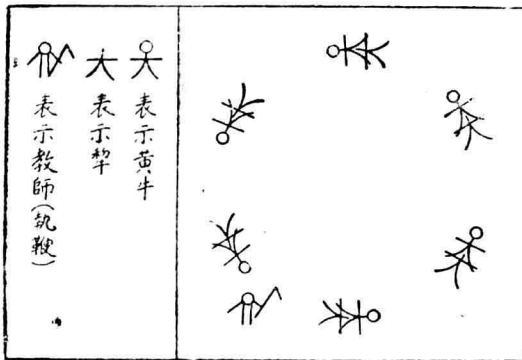
準備 兒童依身體高矮排隊。

方法 將兒童分為若干組，每組約五人，并以獸名為各組命名。(如獅子組，老虎組等)各組分散在教室的四角，推定一個兒童做獵人，騎了竹竿當馬，立在教室的中心處。獵人叫那一種野獸的名稱，被叫的一組就向獵人跑去。(如叫獅子，獅子組的人就跑去。)獵人去捉他們，他們盡力逃避，不讓獵人捉住。

注意

(1) 各組不一定用野獸命名，如用常見的動物命名亦可。

(2) 被獵人捉住的不准再跑。



名稱 出門回家。

準備 備鋼琴或風琴一具。

方法 推定兒童若干人走出教室。他們走出教室的時候，有的學鳥飛，有的學兔子跳，並對其餘的

兒童說：「再會！」等一會兒，回到教室裏。回來的時候，仍舊要表演原來的動作。

注意 (1) 旅行者出門或回家的時候，教師要彈琴節奏步伐。

(2) 年齡較大的幼稚生，奏節動作，不妨複雜些。

名稱 黃牛耕田。

準備 (1) 備鞭子一杆。

(2) 將兒童分為人數相等的甲乙兩組。

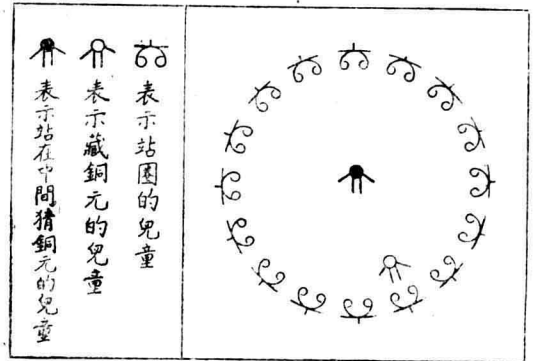
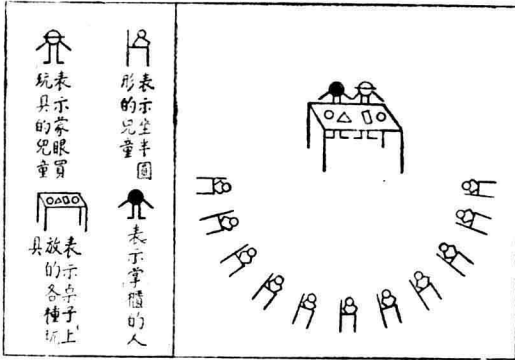
方法 甲組兒童兩手向後伸，扮做黃牛，乙組兒童兩手向前伸，當作耕田用的犁。甲乙兩組的人互

相握手，做黃牛拖犁耕田的樣子。發令後，(一，二，三)黃牛拖着犁頭彎腰慢慢的走，做成一

個圓圈，並唱耕田歌。一會兒教師用鞭子向地上一敲，做黃牛的趕快把雙手向前伸做犁，做

犁的走到黃牛的前面，把雙手向後伸，扮做黃牛。照樣反復練習，繼續遊戲。

注意 (1) 做這遊戲時，人數不宜太多，每組距離約二三尺。
(2) 做黃牛的和做犁的交換時，不能叫喊。



注意

- (1) 在未做之前，要使兒童認清所有的玩具。
- (2) 倘若兒童摸不着，掌櫃的可拿起幾樣來叫他摸。
- (3) 買東西的人，要和掌櫃的人站在一邊，使其餘的兒童看清摸得對不對。

方法

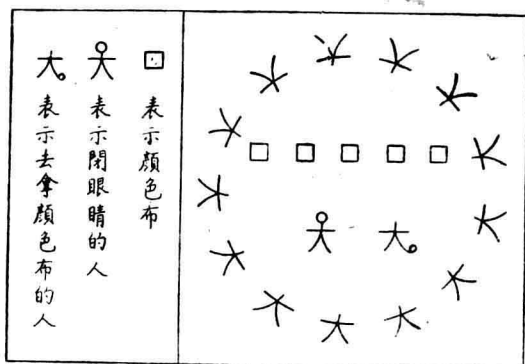
- 名稱 開玩具店。
- 準備 (1) 備洋娃娃，皮球，積木，銅鼓，喇叭……等物。
- (2) 兒童坐成半圓形，中間放一張桌子，做玩具店的櫃子。一個兒童做買玩具的，用手巾蒙着眼睛，另一兒童做掌櫃的。

注意

- (1) 沒有拿着銅元的人，也要把手合攏。
- (2) 銅元不能跌落地上。

方法

- 名稱 錢在誰手裏。
- 準備 (1) 備銅元一個。
- (2) 兒童站成圓圈。
- 站圈的人兩手合攏，一個兒童站在圓圈中央，另一兒童將一個銅元放在任何兒童手裏。
- (先在左右的幾個兒童手裏假放幾次) 站在圓圈中的人，應當注意他，等他放好後，說出錢在誰手裏。若猜對了，他就做藏銅元的人。如猜不對，繼續再猜。三次不對，請他唱歌，或跳舞。



名稱 辨別布色。

備準 (1) 備五六種顏色布。

(2) 兒童坐成圓圈。

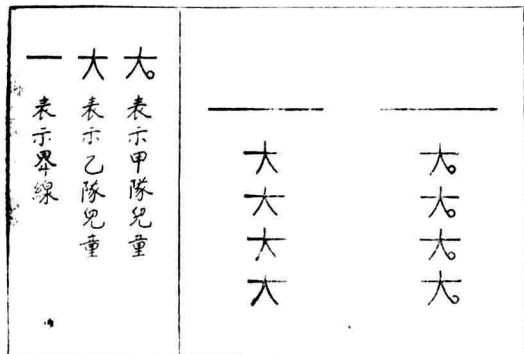
方法 在圓圈內地板放着五六方顏色布。先叫全體兒童注意布的颜色。指定一個兒童閉着眼睛。

另一兒童到圓圈裏任意拿去一方布藏起來。藏好後，叫閉着眼睛的兒童說出拿去的是什麼顏色。說對了，由他指定一個兒童代他做。說不對，得連做三回。

注意 (1) 顏色布不宜多，多了兒童不易猜對。

(2) 某兒猜時，別人不能給他暗示。

(3) 顏色應選顯明的，如紅黃青白黑等，最為相宜。



名稱 穿衣脫衣。

備準 (1) 備外衣兩件。

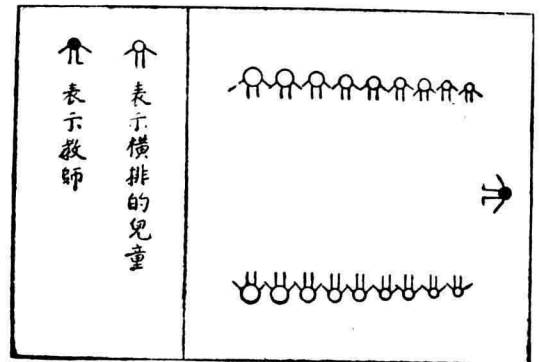
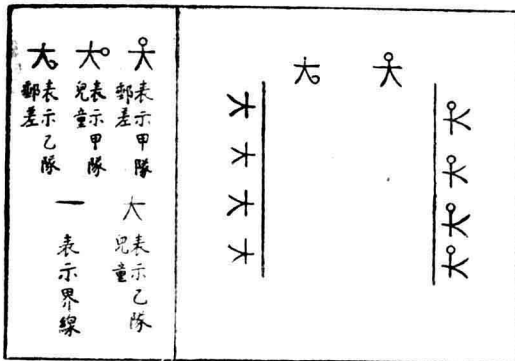
(2) 全體兒童分做人數相等的兩隊，都站在界線後面，各隊第一人都穿着外衣。

方法 教師發令後，各隊第一人都把外衣脫下。交給第二人。第二人把外衣穿上，再脫下來，交給第

三人。這樣依次穿脫外衣，直輪到末一人為止。末一人脫下衣服後，就去交給教師，結果那隊先做完，而且排得整齊的，就算得勝。

注意 (1) 兩隊人數要相等，年齡也要差不多。

(2) 兒童穿脫衣服時，教師須在旁觀察，必要時得予以輔助。



名稱 客人來信。

準備 兒童分甲乙兩組，各組橫排成一行，兩行面對面站着。

方法 教師在各行第一人的耳邊輕輕的說：「請你開門」或「我是客人」每行第一人把教師的話

默記在心，發令後，各行第一人就把教師說的話輕輕的傳給第二人，第二人傳給第三人，依次傳下去，傳到了末一人，末一人趕快舉手，回報教師，比較那一組說得快，說得對的為勝。

注意 (1) 傳話時聲音要低，不能給第三人聽到。

(2) 教師沒有發令前，各行第一人不能把話傳給第二人。

名稱 客人來信。

準備 (1) 備信封兩個。

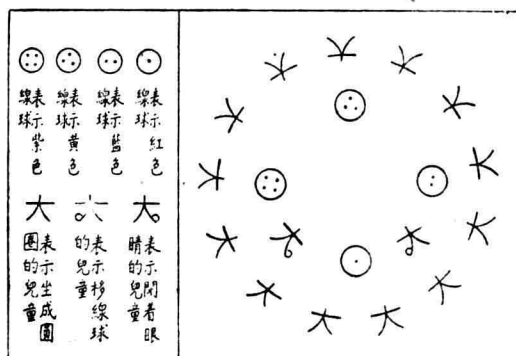
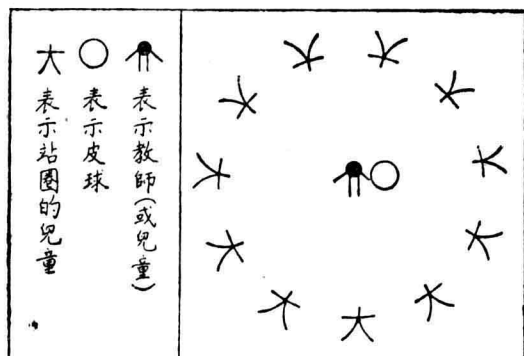
(2) 將兒童分成甲乙兩隊，(兩隊人數相等)相對站着。

方法 各隊舉出一人做郵差，手裏拿着一封信，站在離隊約五六尺處。隊末第二人都用手巾把眼睛紮沒，發令後，每隊第一人就趕快跑到郵差處，把郵差的信拿回給第二人，第二人把信傳給第三人，這樣依次傳遞，等傳到末第二人時，就扶了蒙眼睛的兒童(末一人)把信交給

郵差，那一隊先做完，那一隊得勝。

注意 (1) 兒童傳信時，不可跳過一人。

(2) 各隊末第二人祇能幫末一人傳信。



名稱 變更地位。

準備 (1) 備顏色不同的線球四個。
(2) 兒童坐成圓圈。

方法 在圓圈的中心放四個顏色不同的線球，成正方形或長方形。放好後，叫兒童注意各個色線球的位置。一個兒童站在圓圈內，閉着眼睛，另一兒童去移動各色線球的位置。移好後，叫剛

纔閉眼的兒童睜開眼睛來，仍舊把各色線球放在原位。

注意 (1) 各色線球的位置，要常常變換變換後要留待相當時間，使兒童注意。

(2) 移動各線球的位置，開始時不要太多。

名稱 拋球接球。

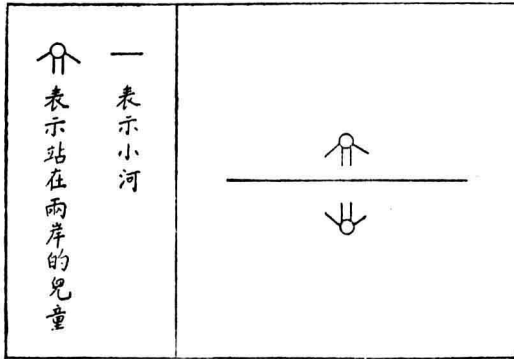
準備 (1) 備皮球一個。
(2) 兒童站成圓形。

方法 推舉一人(或教師)站在圓圈的中心，把皮球丟給每一個兒童。兒童接着了球，立刻把球

擲還，接不着球的坐下。看末了一個坐下的是誰，他便是最優勝的一個人。

注意 (1) 如果人多，可站成兩個圓圈。

(2) 教師要指導兒童怎樣纔能接着皮球，以免兒童因失敗而灰心。第一次最好教師自己做丟球的人。



名稱

拉人過河。

準備

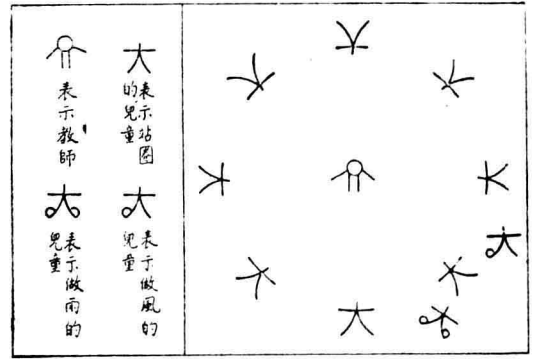
地上劃一條白線。

方法

將白線作為小河，兩個兒童站在小河的兩岸，兩人相距二三步。發令後，兩人用右手使勁地拉着，看誰能把對方的人拉過來，就算得勝。

注意

- (1) 拉時如果對方的人沒有過線而跌在地上，可不計勝負。
- (2) 互相拉的兩個兒童，能力要相等。



名稱

風吹雨逃。

準備

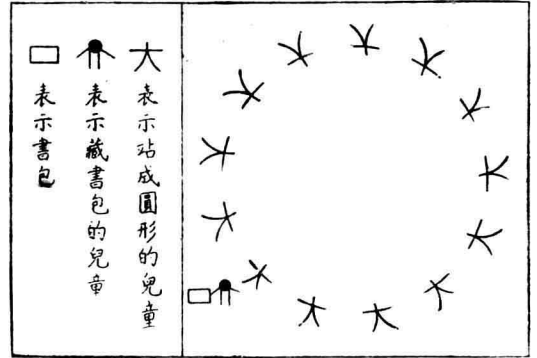
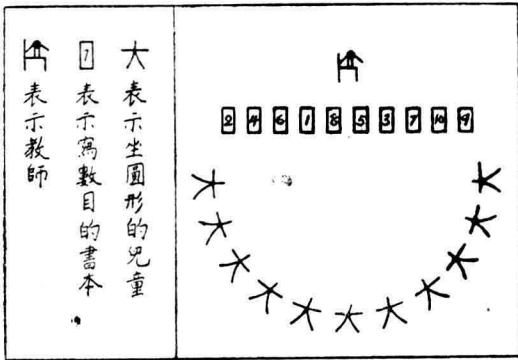
兒童攙手成圓圈，各人相距約兩尺。

方法

一個兒童做雨，一個兒童做風。教師喊：「一，二，三！」風吹雨，雨在圈外奔跑，風帶吹帶追。雨奔跑時，可以跑進圓圈內，立在任一兒童面前。那個兒童立在雨後面的，就要代做雨。在圈外奔跑。風再去追他，繼續遊戲。

注意

- (1) 追逐時雨如被風捉住，做雨的人要換做風。
- (2) 兒童看見做雨的人站在自己面前，立刻就要在圈外奔跑。
- (3) 每次追逐的時間要短。



名稱 找尋書包。

準備 備書包一個。

方法 這個遊戲，有下面兩種方法：

(1) 兒童立成圓形，眼睛閉着，推舉一人去藏書包。藏好後，大家另推兩人或三人去尋。誰尋到的，就把原物交還他。

(2) 兒童立成圓形，推定一人去藏書包。另舉某兒做尋書包的人，眼睛閉着。等書包藏好後，開始去尋。尋的時候，如果和藏書包的地方相近，大家就拍手。(或由教師用琴聲協助。琴聲突然高起來，表示書包便在附近。)

注意 用什麼方法幫助兒童尋找所藏的物件，須和尋者充分說明。

名稱 書本數目。

準備 (1) 用厚紙片寫數目字十個，每片寫一字。如(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)。

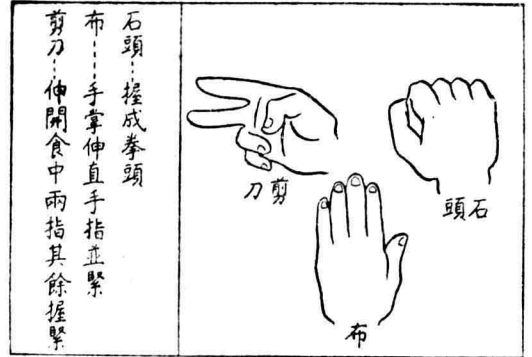
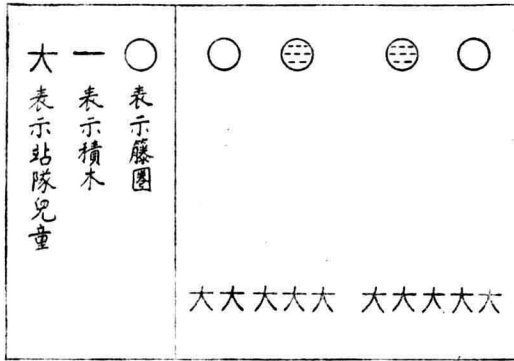
(2) 兒童坐成半圓形。

方法 教師把厚紙數字片，隨意排在兒童面前。(當作書本)任意說出兩個數目。(如說3, 8)

指定某兒把兩張數字片的位置，對調一下。就是「8」字一片放在「3」字一片的位置上，「3」字一片放在「8」字一片的位置上。調對的大家拍手。調不對，請別個兒童告訴他。

注意 (1) 這遊戲可幫助兒童識數。

(2) 這遊戲適用於年齡較大的兒童。



名稱 剪刀，石頭，布。

準備 向兒童說明方法：(1)伸出食指和中指稍稍放開，當做剪刀。(2)用拳頭當做石頭。(3)手掌伸平當做布。

方法 每兒童兩人成爲一組。兩人同時說：「猜東，猜西，起！」說完，隨即把手伸出，看誰敗誰勝。譬如甲兒示石頭，乙兒示剪刀，剪刀被石頭打壞，石頭勝。如果甲兒示布，乙兒示石頭，布可包石頭，布勝。甲兒示布，乙兒示剪刀，剪刀剪破布，剪刀勝。勝者打敗者的手心一下。

注意 (1)說了「猜東猜西起」兩人要同時做，不得有前後。

備註 (2)勝的兒童打敗的兒童的手心時，不能打得太重。這遊戲是我國固有的，也是兒童最愛做的。我們在街頭巷尾，也常見兒童做這遊戲。

名稱 比賽運木。

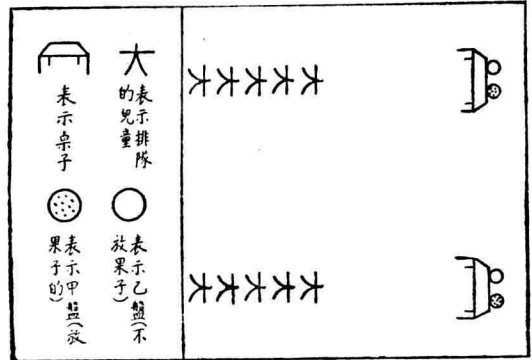
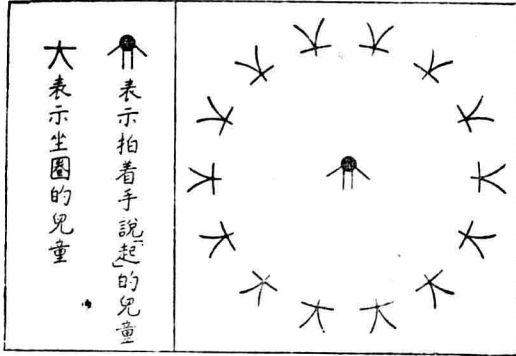
準備 (1)籐圈四個，小塊積木約二十塊。

(2)全體兒童分成兩隊，各隊橫排，面對面站着，離排前五六尺處，各放籐圈兩個，每排前的一個籐圈裏各放積木若干塊。(積木數目要相等。)

方法 發令後，各隊第一人向着籐圈跑去，把籐圈裏的積木，一一搬到旁邊的一個籐圈裏。搬完後再跑回排頭處，用手去拍第二人的手。(拍後跑到排尾站好。)第二人就向籐圈跑去，把籐圈裏的積木搬到另一個籐圈裏，這樣繼續做去，直輪到末一人爲止。比較那一隊先做完的得勝。

注意 (1)各隊的第一人。要伸手等別人來拍。

(2)每做一次，全體向旁移過一二步，使每隊第一人仍能正對着籐圈。



名稱

運果競賽。

準備

(1) 備果盤四只。

方法

(2) 把兒童分成甲乙兩隊，排成直行。(人數相等。)離各隊約七八尺處，放兩張桌子，桌子上再放甲乙兩個盤子。甲盤盛着果品，乙盤空着。發令後，各隊第一人跑到桌子處，把甲盤裏的果子，放到乙盤裏去。放好後，跑回來拍第二人的手，站在隊後。第二人趕快跑去把甲盤裏的果子，放在乙盤裏。這樣繼續做去，看那一隊先把果子搬完，那一隊就得勝。

注意

(1) 每人每次拿果子，祇能拿一隻。
(2) 做的時候，兩隊要排齊。

名稱

搶座位。

準備

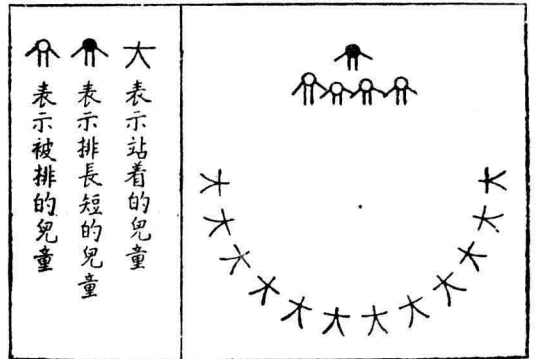
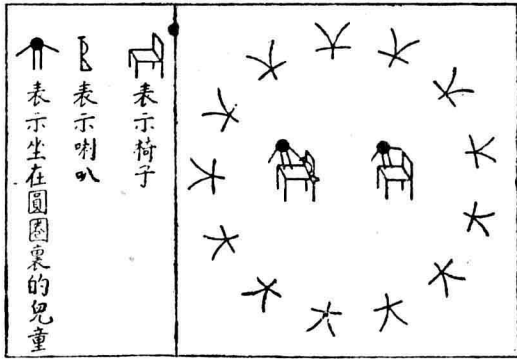
把椅子排成圓形，椅子較人數少一張。

方法

兒童坐在椅子上，推舉一人站在圓圈中心，拍着手，他說「起！」大家就開始移動座位，移動的時候，他就去搶座位。誰的座位被他搶去，誰就站在圓圈的中心。

注意

(1) 站在圓圈中心的人，如果連續三次搶不到別人的座位，就要唱一隻歌。
(2) 移動座位的時候，要注意秩序。
(3) 站在圓圈中心的兒童，發令時，聲音要響亮。



注意

- (1) 這個遊戲兒童要輪流着做。
- (2) 兒童跑出圓圈外時，只能繞着圈子跑，不能遠離圓圈。

方法

兩個兒童坐在圓圈中心的椅子上，閉着眼睛。坐在有喇叭的椅子上的人，把喇叭一吹，同時就跑出圓圈的外面去。坐在另一張椅子上的人，就去追他。追着了，代做吹喇叭的人。

準備

- (1) 備喇叭一個。
- (2) 兒童坐在椅上，排成圓形。預留幾個空處，做出入的地方。在圓圈的中心放置兩張椅子，一張椅子上放着一個喇叭。

名稱

喇叭一吹。

注意

- (1) 被排的兒童，聽受別人指揮，自己不得隨意跑動。
- (2) 參加遊戲的人數，可以逐漸增加。

方法

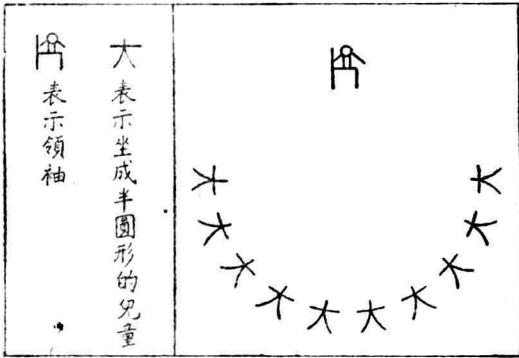
教師請幾個兒童站起來，再請一個兒童把站起來的兒童，依他們的長短排成一行，排對了，大家拍手；排得不對的，教師可加以指導。

準備

兒童站成半圓形。

名稱

新年快樂。



大
表示領袖

大表示坐成半圓形的兒童

注意

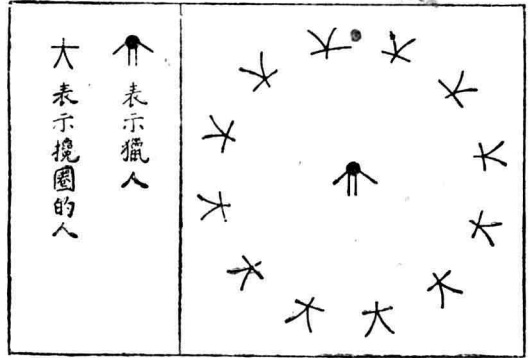
- (1) 領袖可請年齡較大的兒童擔任。
- (2) 領袖的動作，大家要注意觀察。

名稱 仿效早操。

準備 全體兒童坐成半圓形。

方法 一個兒童做領袖，拿了一張椅子站在前面。教師彈琴，領袖隨着琴聲做出拍手、吹喇叭、打鼓

……等動作，大家便一一模倣他，領袖要留心看有沒有人模倣錯誤。如有錯誤，立刻叫出他的名字。停止他的動作，請他坐在另一邊。



大
表示獵人

大表示攔圍的人

名稱 獵人捉鳥。

準備 (1) 備手巾一方。

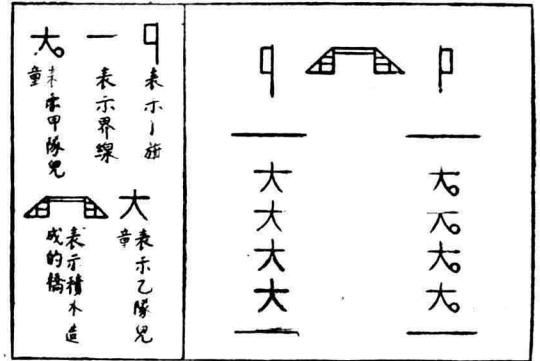
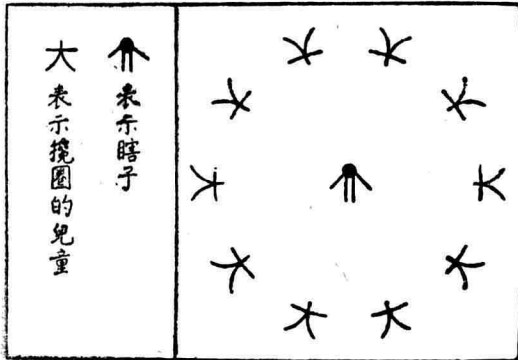
(2) 全體兒童攔手站成圓圈。

方法 一個兒童站在圈裏，用手巾蒙着眼睛。發令後，攔手的兒童就環行唱歌。教師說：「捉！」立刻

停止唱歌，蹲在地上。獵人喊某兒的名字，某兒就「啾啾啾」學小鳥叫。獵人要能聽他的聲音，知道那人站立的地方，走去捉他。捉對的，某兒就做獵人。

注意 (1) 兒童唱什麼歌，可由兒童自己決定。

(2) 兒童做小鳥叫時，聲音要清楚，使獵人容易辨別。



名稱 上外婆橋。

準備 (1) 備小旗兩面。

(2) 將全體兒童分成人數相等的甲乙兩隊，各排成直行，離隊三四尺處，各插小旗一面。兩旗之間用大積木架一橋。

方法 教師喊：「一，二，三！」兩隊兒童都向着前面的小旗處跑去。到了小旗處，再跑回原地。兩隊各

從排頭到排尾，輪流遊戲，直到末一人，看那隊先上外婆橋為勝。

注意 (1) 教師須注意他們的動作，不對的隨時矯正。

(2) 繼續遊戲時，甲乙兩隊可調換位置。

(3) 年齡較小的兒童，不宜做這遊戲，人數也不宜太多。

(4) 木橋宜簡單牢固。

名稱 寶寶猜人。

準備 (1) 備清潔手巾一條。

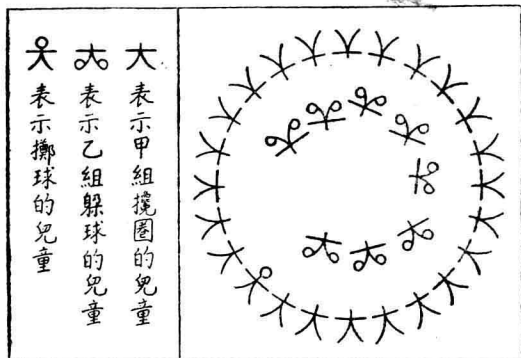
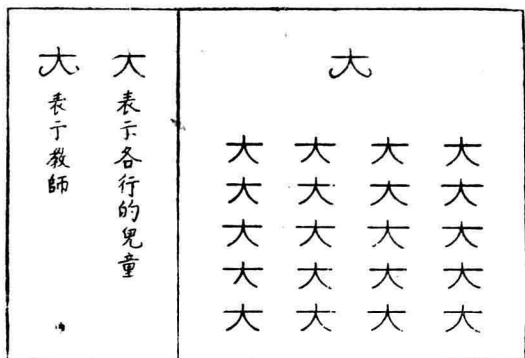
(2) 全體兒童站成圓圈。

方法 一人站在中間，用手巾把眼睛遮着做瞎子。兒童一邊唱歌，一邊緩緩步而走。(仍須成圓形)

等歌唱完，大家停止。瞎子去摸任何一人。摸到了，就問：「你是誰？」被摸的人就回答：「是我！」瞎子聽着聲音，便說出那人的名字。猜對了，那人就換做瞎子。

注意 (1) 瞎子摸到一人時，其餘的兒童不能作聲，也不能說出那人的名字來。

(2) 一次猜不到，可問二次，三次；三次猜不到，就換別人去做瞎子。



名稱 躲球不怕跌。

準備 (1) 備大皮球一個。

(2) 將兒童分爲甲乙兩組。

方法 甲組兒童攪手成一圓圈，乙組兒童站在圈內（站的地方不必固定）甲組兒童用球輪流

擲圈內的兒童，被擲中的，就走出圈子，另站在一邊，直玩到圈中只剩一個人爲止。這一個人是優勝者，大家應該拍手稱許。

注意 (1) 皮球擲來的時候，圈內的兒童要迅速躲避。

(2) 圈內的人，不能亂叫亂跑。

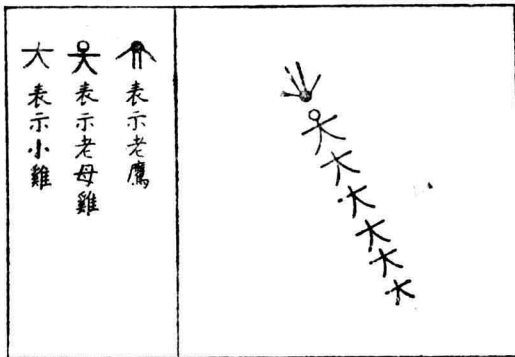
名稱 做這個做那個。

準備 全體兒童坐成（或立）幾行，每行的人數相等，教師坐在離兒童約七八尺處。

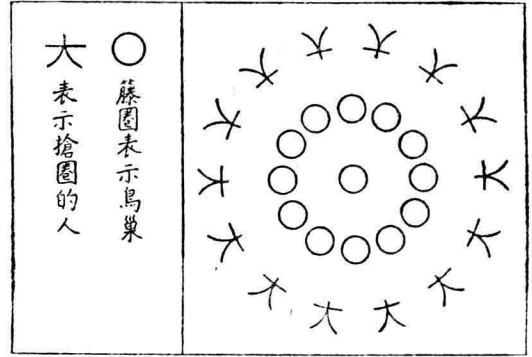
方法 教師說：「做這個」時，同時做出某種動作（如拍手點頭等）兒童都跟着做，做完後，教師又說：「做那個」，同時又做別種動作（如頓足轉圈等）那時，兒童不能跟他做，倘使有人跟他做了，就要請他退出，這樣繼續做去，在一定時間內，那行兒童退出的人數最少，就是那行得勝。

注意 (1) 教師說：「做這個」，兒童可以跟着做，說：「做那個」，兒童就不能跟着做，倘使有跟着做的人，就要退出。

(2) 這個遊戲，也可由兒童主持。



↑ 表示老鷹
 大 表示老母雞
 小 表示小雞



○ 藤圈表示鳥巢
 大 表示搶圈的人

名稱 飛鳥歸巢。

準備 (1) 用藤圈若干個，代表鳥巢。(數目比人數少一個)

方法 (2) 兒童立成圓圈，把藤圈分散在圓圈內。

兒童聽見琴聲，繞着藤圈走。同時兩臂左右平舉，作鳥飛狀。琴聲忽然停止時，大家搶着站在一個藤圈裏。(表示歸巢) 因為藤圈比人數少一個，所以每次必有一人不能站到藤圈裏去，他只能拿着一個藤圈作鳥飛狀退出去。教師再彈琴，照前法遊戲。結果看誰搶着最後一個藤圈，全體拍手，表示敬佩。

注意 (1) 全體繞藤圈走的時候，身體要正直，胸要挺起，不能用腳去踏藤圈。

(2) 兒童搶藤圈時，如兩個兒童同搶一個藤圈，教師要判別得圈的先後，以免爭執。

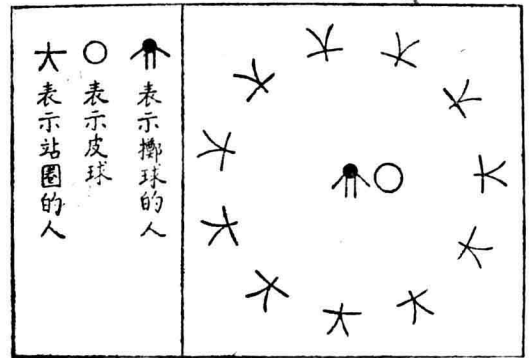
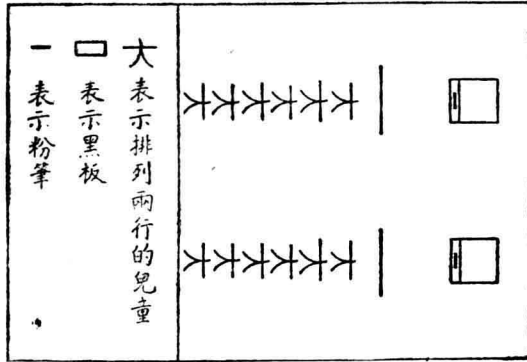
名稱 老鷹捕雞。

準備 全體兒童依高矮排成單行。(面向前。)

方法 第一人做母雞，後面的人都做小雞，用手拉住前面一人的衣角。舉一人做老鷹，面對第一人站着。發令後，老鷹就開始捉小雞。老雞把兩臂向左右展開，以資保護。小雞緊拉前面一人的衣角，跟着老雞躲避。老鷹如果捉到小雞，把牠們放在一邊。

注意 (1) 做老鷹的兒童，年齡要大些。

(2) 人數不宜太多。



名稱 捉住皮球。

準備 (1) 備小橡皮球一個。

(2) 全體兒童站成一個圓圈。

方法 一個兒童站在圓圈中心處，做擲球的發令後，擲球的就把球用力向地上一擲，同時叫某兒

的名字，被叫的兒童要把皮球捉住。某兒如果能在皮球跳的時候捉住，就做擲球的人。否則仍回到原位上站着，擲球人再繼續擲球。

注意 (1) 被擲球人叫到名字的兒童，連續三次沒有捉到皮球，就要唱一隻歌。

(2) 擲球人叫別人的名字，要常常更換，使大家輪到，以增興趣。

名稱 誰的球圓。

準備 (1) 備小黑板兩塊，粉筆兩枝。

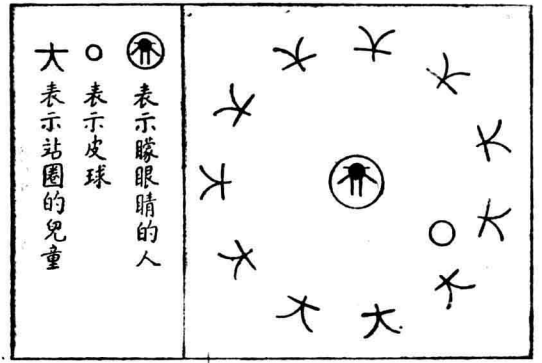
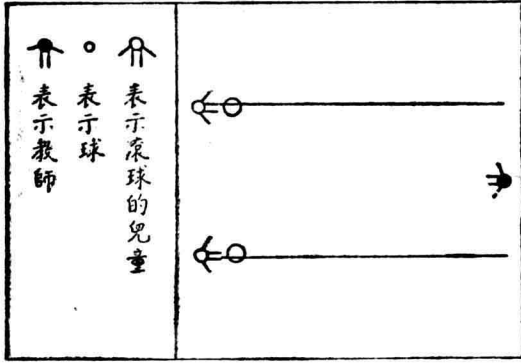
(2) 將兒童排成兩行。

方法 教室的一面放小黑板兩塊，兒童排成兩行，離黑板約四五尺。教師發了口令後，各排的第一人跑到黑板前去畫一個皮球。畫好後，跑回來拍第二人的手。第二人再跑去畫一個皮球。這樣依次跑去畫。看那一排畫得快，而且畫得圓的算得勝。

注意 (1) 未拍着手的人，不能先跑。

(2) 畫的時候要細心，不能隨便亂塗。

(3) 這種遊戲，可以增加兒童學習繪畫的興趣。



名稱 拋球入月。

準備 (1) 備皮球一個，手巾一塊。

(2) 全體兒童站成圓形。

方法 大圓圈中間畫一個小圓圈，當作月亮。一人站在月亮中間，用手巾矇着眼睛。站圈兒童中任

何一人，拿皮球一個。教師喊：「拋！」拿球的人，把球拋到矇着眼睛的人的身旁。矇眼睛的兒童問：「是誰呀？」拋球的高聲答道：「是我！」矇眼睛的兒童就猜是那一個人。猜中了，就換做

拋球的。如果三次猜不中，要向全體行一鞠躬禮。

注意 (1) 這遊戲，最好在戶外舉行。

(2) 這遊戲要在明白方法後，才可以做。

名稱 滾球入月。

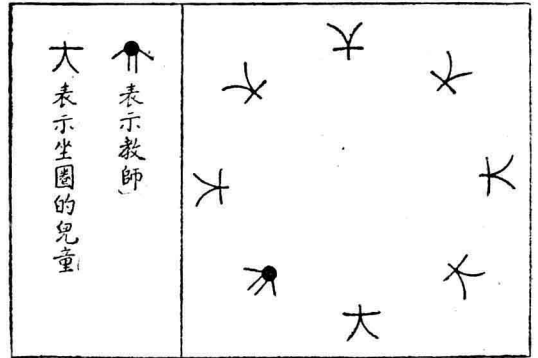
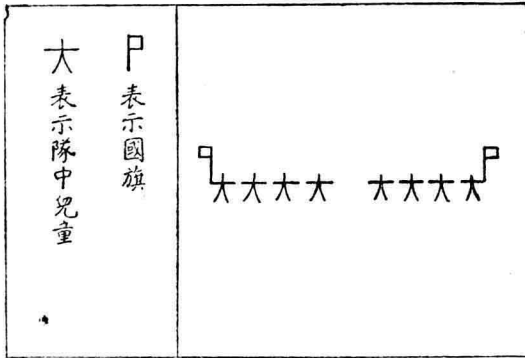
準備 (1) 備木球或大皮球一個。

(2) 劃六七尺長的兩條平行線，把球放在兩線的端上。

方法 請兩個兒童分站在有球的一端。教師叫：「一，二，三！」兩兒童把球在直線上滾。如滾出線外，拾了再滾，直滾到線的彼端為止。看誰的球先滾到終點為勝。

注意 (1) 兩人所用的球，要一樣大小，線要一樣長。

(2) 比賽的兒童，年齡要差不多的。



名稱 這是什麼東西?

準備 全體兒童和教師坐成圓圈。

方法 教師隨意認定一樣東西，如認定國旗，就說：「我看見一樣東西，有紅的，有藍的，有白的，請小朋友猜一猜，這是什麼東西？」全體兒童就隨意的猜，猜到的人，就請他另想一樣東西，走到教師那裏，輕輕的告訴他。譬如兒童想到的是黃菊花，教師就代他說：（或由他自己說）「他看見一樣東西是黃的，又是綠的，請小朋友猜一猜，這是什麼東西？」那一個猜着了，就請他再想一樣東西給大家猜。假使猜不着，教師可說得明顯些，或者用眼睛注視在所認定的東西上，叫小朋友注意，這樣就比較容易猜到了。

注意 (1) 猜的東西，無論是用的、吃的、看的，都可以的。但在教室裏兒童當時能看得到的為限。

(2) 開始猜的時候，教師可多舉幾樣東西給他們猜，以引起興趣。

(3) 猜着的人，如果想不到什麼東西去告訴教師，也不必勉強，可由教師請別個兒童想。

名稱 升旗行禮。

準備 (1) 用國旗兩面

方法 (2) 將全體兒童分成人數相等的兩隊，對面站着。各隊末一人手執小旗一面。

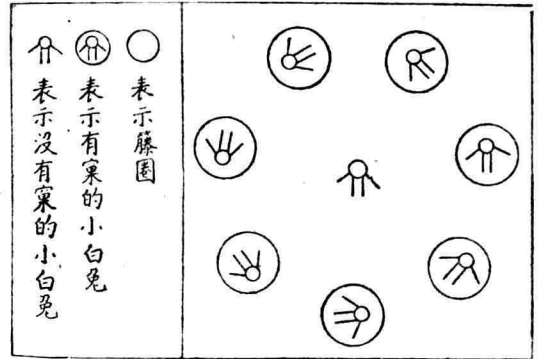
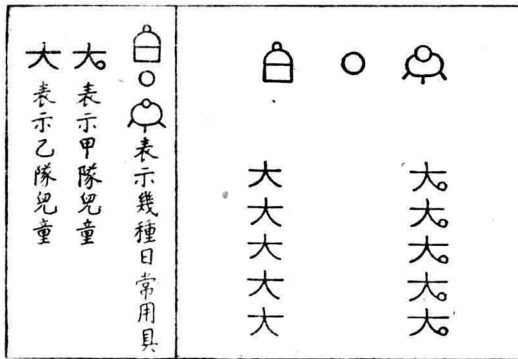
發令後，各隊執國旗的人，趕快把旗傳給前面的人。前面的人，拿到了旗，再向前傳去。每隊第一人拿到了旗，要把旗舉起。同隊的人看見旗子舉起，就趕快立正，對國旗行敬禮。那一隊先把旗舉起，那一隊得勝。這樣再繼續比賽幾次，看那隊得勝的次數最多。

注意 (1) 傳旗時，要用右手，並且要依次傳遞，不得跳過一人。

(2) 傳旗時，每隊要嚴守秩序，不得喧嘩。

(3) 對國旗行禮時，務須立正，以表敬意。

備註 國旗可由兒童自製。



名稱 天晴搬家。

準備 備藤圈若干個，(比人數少一)排成一個圓圈。

方法 指各若干人做小白兔，站在藤圈裏，用藤圈當窠。另推一個兒童站在圓圈中心處。教師喊：

「一、二、三！」就跳到有窠的小白兔面前叫：「咪，咪，咪！」在窠裏小白兔說：「這裏沒有你的地方，你到別處去吧！」這沒有窠的小白兔，就跳到別的小白兔面前叫：「咪，咪，咪！」有窠的小白兔對他說：「這裏沒有你的地方，請你到別處去吧！」問了好幾個小白兔，都不肯容納他。他就大聲說：「小白兔都搬家……」許多小白兔聽見這句話，即刻互相換窠，這時沒有家的小白兔便乘機佔一個窠。誰的窠被佔去，誰就站在圈子中心，繼續遊戲。

注意

- (1) 初做時人數以六七人為最適宜，因為人數多了秩序容易紊亂。
- (2) 兒童們聽見「小白兔搬家」這句話時大家互換位置，要迅速要輕靜。

名稱 指物說名。

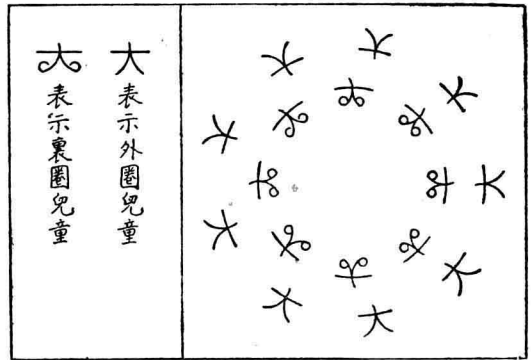
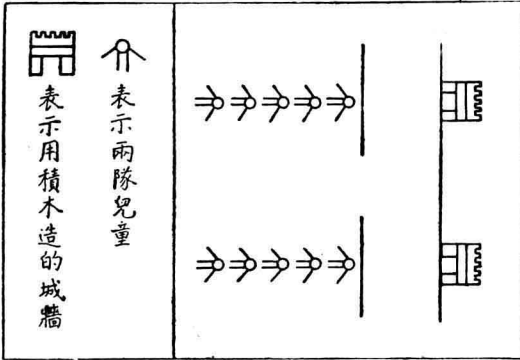
準備 把園內外日常用具安排妥當。

方法 分兒童為甲乙兩隊，甲隊第一人指着園裏的一種用具，同時說出他的名稱。乙隊第一人把

剛纔甲隊第一人所指的物品重指一遍，並另指一樣東西，說出他的名稱。甲隊第二人把乙隊第一人所指的物品重指一遍，再另指一種物品，說出他的名稱。這樣依次相互繼續做去。

注意

- (1) 每次參加的人數不宜太多。
- (2) 兒童所指的物品，不一定是園裏固有的，新的東西也可應用。



名稱 快找朋友。

準備 畫大小兩套圈，將兒童分成甲乙兩組，都站成圓圈，甲組在裏圈，乙組在外圈，裏外圈距離二

三步，外圈要比裏圈多一人。

方法 教師彈進行曲，兩圈的人都緩緩行進，等琴聲一停，各人去找一個朋友，手攙着手，其中有一

兒童找不着朋友，就算失敗，請他唱歌或行禮，再繼續遊戲。

注意 (1) 找朋友時，要裏圈的人找外圈的人，或外圈的人找裏圈的人，不能在本圈內找。

(2) 琴聲未停，不能攙手。

名稱 趕快築城。

準備 (1) 備長積木八塊，方積木，三角積木各兩塊。

(2) 將兒童分爲人數相等的兩隊，排成直行，離各隊第一人約十尺處，劃一條橫線。

方法 先在隊前橫線上用積木搭成城牆兩座，發令後，每隊第一人趕快跑到前線去把城牆推倒，

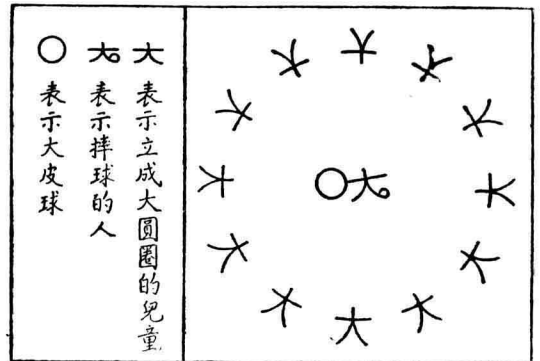
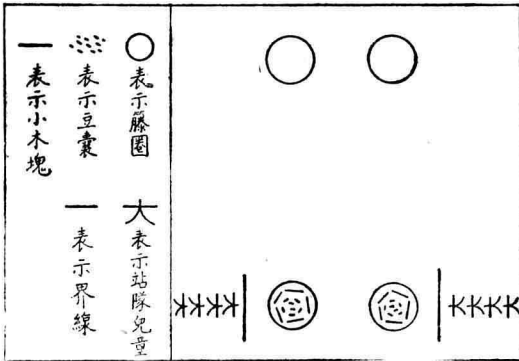
(表示不必築牆) 然後跑回來拍第二人的手，拍後站在隊後，第二人就跑去把城牆造

好，造好後跑回，拍第三人的手，拍後也站在隊後，第三人再去推倒，第四人再去重造，這樣繼

續做去，那一隊先做完，那隊就得勝。

注意 (1) 一人沒有拍着第二人的手，第二人不能跑出去。

(2) 第二次開始遊戲時，原來造城牆的，要變做推倒城牆的，使每人都有造城牆的機會。



名稱 麻雀喜球。

準備 (1) 備大皮球一個。

(2) 兒童站成一個大圓圈。(作一羣麻雀)

方法

一個兒童站在圓圈中心，把球摔給某兒。摔的時候，要說出某兒的名字，同時跑出圈外。某兒接球後，先把球放在圓圈中心，再去追摔球的人。摔球的人跑入圈子後，就停止追逐。如果某兒能在圈外把摔球的捉住，他就可繼續做摔球的人。

注意

(1) 追逐時，不能離圓圈太遠。
(2) 摔球的人跑入圓圈內，就要停止追逐。

名稱 燕子做窩。

準備 (1) 備藤圈四個，小木塊和豆囊各十個。

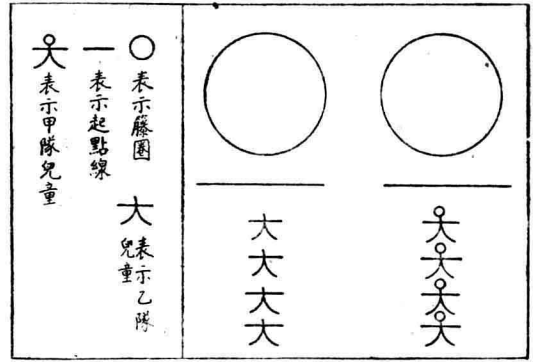
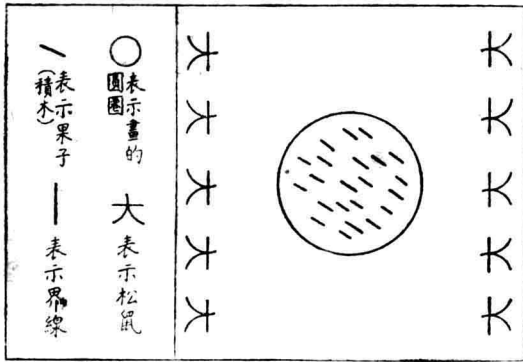
(2) 在教室中央放甲乙丙丁四個藤圈，相距各三四尺。甲乙兩藤圈內各放豆囊五個，小木塊五塊。

方法

將兒童分為甲乙兩隊(人數相等)。甲隊兒童面對甲藤圈站好。乙隊兒童面對乙藤圈站好。教師說「一起！」各隊第一人跑到前面藤圈處，先把小木塊一塊一塊運到另一個空藤圈內，並須排成圓形。再把豆囊一個一個搬到空藤圈裏。搬完了，跑回原位，拍第二人的手。(拍後站在隊後) 第二人照樣做去，等各人都輪到為止。那隊先做完的，那隊得勝。

注意

(1) 搬的時候，祇能一個一個搬，並且不能落在藤圈外面。如果落在外面，仍舊要放好。
(2) 藤圈最好要大一些的。



名稱

猴子套圈。

準備

(1) 用直徑兩尺的藤圈兩個。

(2) 將全體兒童分成人數相等的兩隊，各隊排成直行，在離兩隊兩三尺處，各放藤圈一個。

方法

發令後，各隊第一人就趕快跑到藤圈處，把藤圈從頭上套下去，套了以後，趕快跑回原位，去拍第二人的手。(拍後，排在隊後，全體隊員都向前移動，到界線為止。)拍着手以後，第二人就向藤圈處跑去，拿藤圈來套。(套法同前。)這樣繼續做下去，直到各人都輪到為止。

(1) 第一人跑回原位時，第二人要把手伸出來，以備第一人拍他。

(2) 年齡較小的兒童，套藤圈時，教師須在旁協助。

(3) 各隊要排得整齊，以免紊亂。

(4) 兩隊的年齡和能力，要相仿。

名稱

松鼠搬果。

準備

(1) 備小積木幾十塊，當作果子。(比人數多幾塊)

(2) 將兒童分成人數相等的兩隊，對面站着，相隔約五六尺，中間畫大圓圈一個，圈裏放小積木幾十塊。(比人數多幾塊)

方法

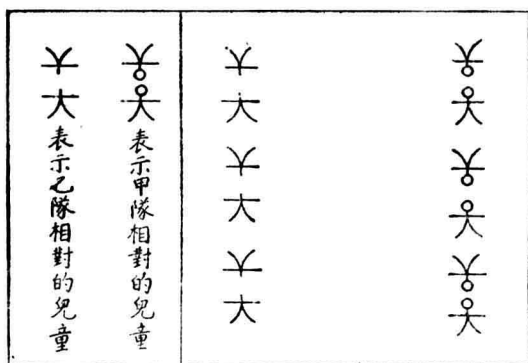
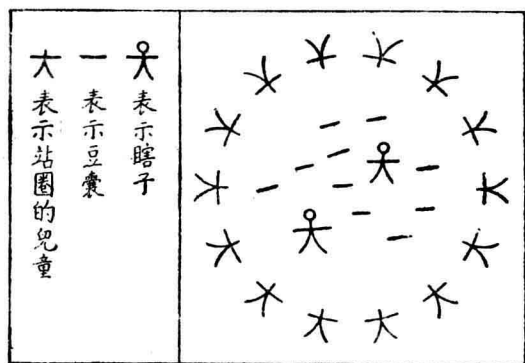
兩隊兒童都站好，教師喊：「一……二……三。」各隊第一人快快跑到圈裏去，拿了一塊積木跑回原位，把積木放在地上，再拍第二人的手，第二人就跑去拿圈裏的木塊，再跑回原位，放在地上，拍第三人的手，第三人照樣做去。教師喊：「停！」兩隊兒童都停止活動，各隊請一個兒童出來數木塊，那隊的木塊多，就是那隊得勝。

注意

(1) 兩隊兒童不能越出界線。

(2) 各人搶到的木塊放在各人的面前。

(3) 遊戲停止後，最好由兒童共同數木塊，以練習數數。



名稱 競拍大麥。

準備 全體兒童分成人數相等的甲乙兩隊，各成偶數，各隊一數與二數相對站好。

方法 教師說：「預備！」各人把兩手曲在胸前，手心向外。教師說：「起！」每兩人把兩手互拍，同時唱：「一籬麥，二麥籬，三籬開手拍大麥。」再繼續唱：「劈劈拍，劈劈拍，拍來拍去拍大麥。」同時把兩手手心向前，左右交替互推，推一下，自己拍一下，這樣連續拍下去，誰拍不到，要和對面人同時退出，結果看那隊剩的人數多，就算得勝。

注意 (1) 這種遊戲，隨時隨地可以舉行，也不必分隊，只要有兩個人同玩就是了。

(2) 如果分兩隊遊戲，兩隊隊員的年齡要差不多。

備註 這是我國兒童固有的遊戲，做起來很有興味的。

名稱 瞎摸豆囊。

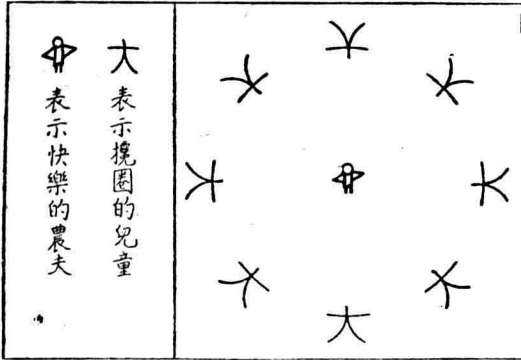
準備 (1) 用豆囊八個或十個，手巾兩條。

(2) 全體兒童坐成（或立）圓圈，圓圈中散放豆囊。

方法 兩個兒童做瞎子，（用手巾把眼睛遮沒）站在圈裏，令發後，兩瞎子就偃下去在地上摸豆囊。等豆囊摸完，把手巾掀開，大家數數看，誰摸的豆囊多，誰勝。

注意 (1) 瞎子摸到的豆囊，如果很多，教師可代他放在一旁。

(2) 數豆囊時，最好全體兒童參加，以增興味，並得練習數數的能力。



名稱 快樂農夫。

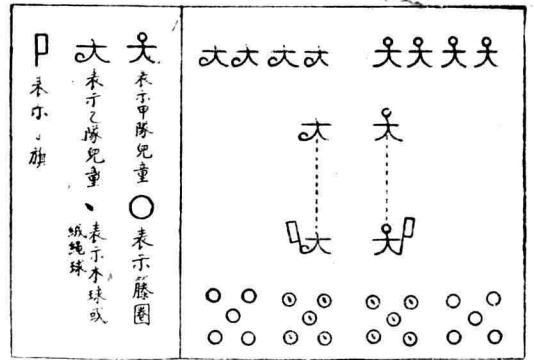
準備 兒童挽手成圓圈。

方法 一個兒童做快樂農夫，站在圓圈中央，教師彈琴，農夫模仿農夫的種種動作，如插秧割麥撒

種子跑跳等，并須表示快樂，其餘的兒童，都跟着他做。

注意 (1) 農夫由兒童輪流做。

(2) 模仿農夫的動作，務必簡單，使兒童不致因困難而失望。



名稱 比賽佈穀。

準備 (1) 用籐圈二十個，木球或絨繩球十個，小旗兩面。

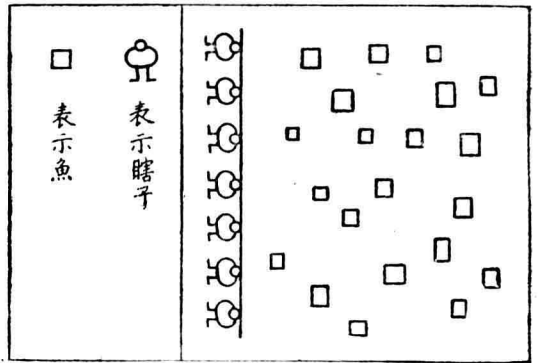
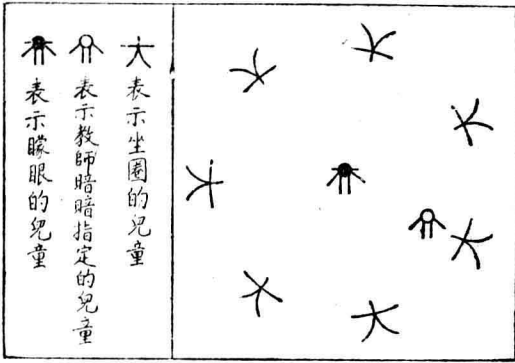
(2) 全體兒童分成兩組，各組站成一橫隊，離各隊前四尺處，放籐圈十個，其中五個籐圈裏都放一個木球。各組第一人手裏拿一面旗。

方法 發令後，拿旗的人就跑到前面，把籐圈裏的小球，一個一個搬進旁邊的五個圈裏。搬好後跑

回來，把旗交給第二人。(交旗後，站在排尾。) 第二人跑去，把木球搬回原處。這樣繼續做去，直輪到末一人為止。先做完的一組得勝。

注意 (1) 如果兒童年幼的多，可以減少籐圈。

(2) 每組人數不宜太多，如人數多可以分成幾組遊戲。



名稱 瞎子摸魚。

準備 大小積木幾十塊。

方法 將積木散放在地上做魚，用毛巾把六七個兒童的眼睛蒙住做瞎子，排成一行，伏在地上。發令後，瞎子一起去摸魚。教師說：「停！」大家便停止。誰摸得多的為勝，這樣繼續遊戲。

注意 (1) 做瞎子的一定要遵守號令。

(2) 別人摸着的魚，不能去搶。

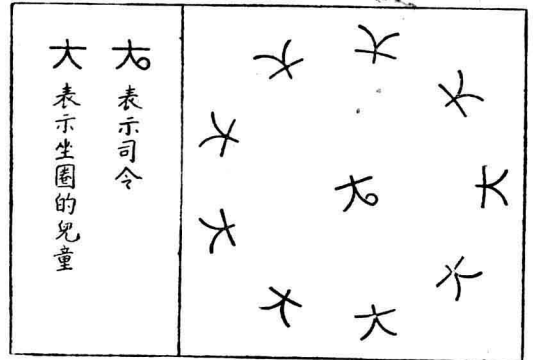
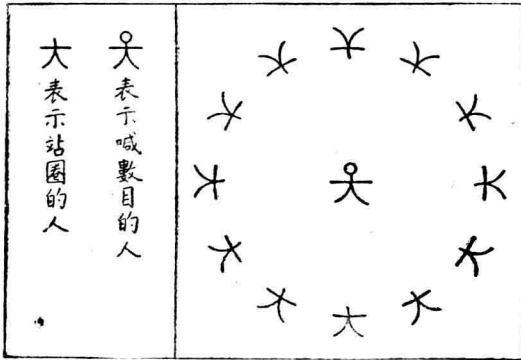
(3) 由兒童自己報告摸着的魚數，以練習數數。

名稱 你到那裏去。

準備 全體兒童坐成圓圈。

方法 一個兒童用手巾蒙上眼睛，站在圈內。教師指定某兒（指定時不能說出姓名），某兒繞着圈子走。一邊走，一邊問蒙眼的人說：「你到那裏去？」蒙眼的人說：「我來找你，我來找你！」某兒說：「你知道我的名字麼？」蒙眼的兒童聽見某兒的聲音，就說出某兒的名字。說對了，大家拍手。

注意 「你到那裏去？」這個問句，要多問幾遍，使蒙眼的人容易辨別聲音。



名稱 歡迎司令。

準備 全體兒童坐成一個圓圈。

方法 一人站在圓圈中間做司令。教師發令後，司令說：「司令來了！」或說：「司令不來了！」如說前一句，大家就立刻互換位置，這時做司令的就乘機去搶一個座位。如說：「司令不來！」大家就坐着不動。誰的位置給他搶去，誰就代做司令。做司令的人連續三次搶不到位置，就請他向大家行三個鞠躬禮。

注意 (1) 做司令的發口令時，聲音要清晰，響亮，使全體兒童都能聽到。

(2) 更換位置時，須和對方的人互換，不能和左右的人互換。

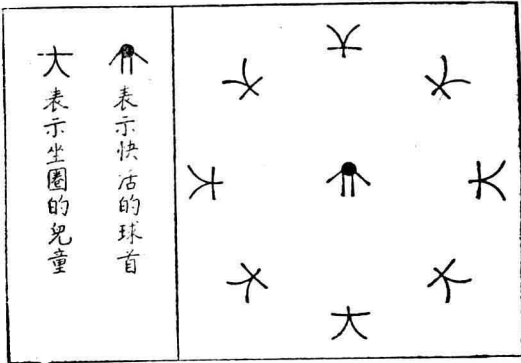
名稱 數目換位。

準備 全體兒童站成圓圈。

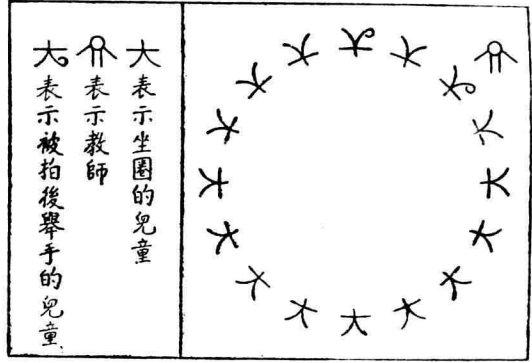
方法 一個兒童站在圓圈的中心，做喊數目的人。先是全體兒童報數。報數完畢後，站在圈子中心的人，就隨便喊出兩個數目：(如「三」和「十」或「八」和「十五」)被喊的就彼此換位。正在換位的時候，喊數目的人可以乘機去奪他們二人中任何一人的位置。誰的位置給他奪去，誰就代做喊數目的人。假使奪不到空位，可以繼續做去。

注意 (1) 各兒童要牢記自己報的數目，以免活動時秩序紊亂。

(2) 喊數目的人，每次要變換數目，使全體兒童有活動的機會，以增興趣。



大表示快活的球首
大表示坐圈的兒童



大表示坐圈的兒童
大表示教師
大表示被拍後舉手的兒童

名稱 多少好寶寶。

準備 全體兒童閉着眼睛，盤膝坐在地上，成一圓圈。

方法 教師在他們背後走過，輕輕的拍幾個兒童的背。被拍的兒童，仍舊閉着眼睛，把一隻手舉起來。等教師說：「好！」全體睜開眼睛，看共有幾隻手舉起。教師指定某兒起立檢點，某兒即起立回答。

注意 (1) 兒童回答時，說得愈快愈好。

(2) 兒童舉手的多少，須視計算能力而定。

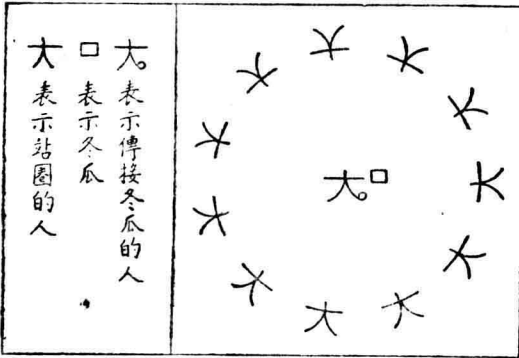
名稱 快活的球首。

準備 全體兒童坐成圓圈。

方法 舉一人站在中間做球首；由他發口令說：「小朋友，預備……起！」球首就在圈裏沿着圈子跳着走。坐圈的兒童如果看見球首做拍球的動作，大家就伸出右手食指來數。假如球首伸出右手食指來數，那末大家就做拍球的動作。球首一邊跳着走，一邊要注意四週的人，看誰沒有更換動作，立刻指出來，叫被指的人換做球首。

注意 (1) 在遊戲前，教師須把動作說得明白。

(2) 拍球不過是一種動作，並不是真的拍球。



名稱

傳接冬瓜。

準備

(1) 備豆囊一個，代表冬瓜。

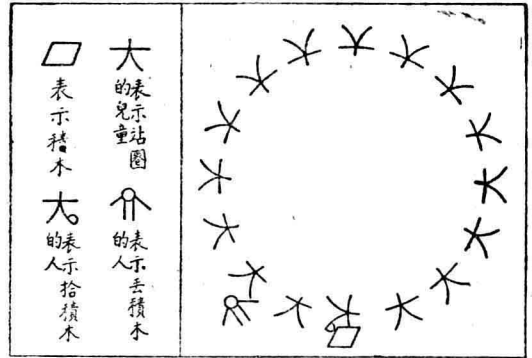
方法

(2) 全體兒童坐成或站成一個圓圈。

一個兒童站在圓圈中間，做傳接冬瓜的教師發令後，中間的人就把冬瓜擲給某兒，某兒接着豆囊，再擲還他。這樣依次擲來擲去，看那個沒有接着冬瓜而落地的，就和中間的人對調職務。

注意

(1) 做這遊戲，圓圈不能太大，如果人數多，可分兩組遊戲。
(2) 年齡太小的兒童，做接手不易，可以站在圓圈中間，做擲冬瓜的。



名稱

瓜兒落下。

準備

(1) 備積木一塊，當作一個瓜。

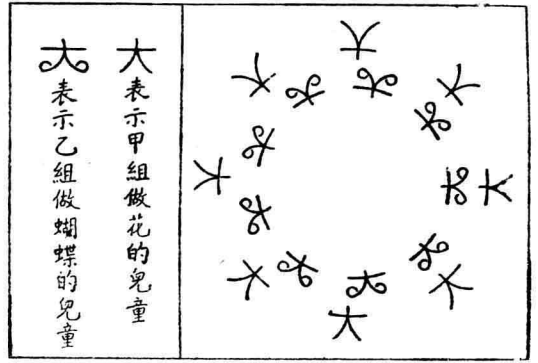
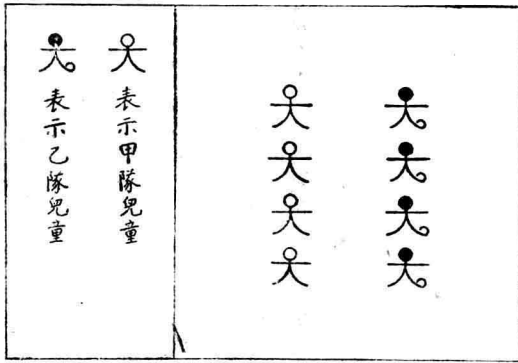
(2) 兒童拉手站成圓圈。

方法

甲兒拿了積木在圈外奔跑。乘別人不留意時，把積木丟在乙兒背後腳跟邊，趕快繞着圈子跑。乙兒便拾起積木去追他。如果追着了，便為勝。否則就代做去積木的人。

注意

(1) 積木不能專丟給一個人，應該各人都有一個機會。
(2) 當兩人追逐的時候，其餘的人，不能高聲叫喊。
(3) 各人要留心自己背後有無積木，丟在腳邊。



名稱 蝴蝶採花。

準備 將兒童分爲甲乙兩組。甲組做花，站成圓圈；乙組做蝴蝶，甲組比乙組少一人。

方法 甲組各人用雙手做成花開的樣子，乙組兒童兩臂向左右平舉。教師彈琴，蝴蝶在花間飛舞，琴聲停止，蝴蝶立刻停止飛舞，任意採一朵花。（和做花的人攙手）因爲做蝴蝶的人數比

做花的多一人，所以每次有一個蝴蝶採不到花，便請他唱歌或跳舞，或做其他動作。教師再彈琴，蝴蝶又開始飛舞，繼續遊戲。

注意 (1) 這遊戲最好在戶外舉行，用留聲機代琴，因戶外遊戲活潑自然，更有趣味。

(2) 教師所奏的曲調要溫柔，兒童的飛舞，要模仿蝴蝶的姿態。

(3) 做二三次後，甲乙兩組可以調換。（做花的一組，換做蝴蝶，做蝴蝶的換做花。）

名稱 螢火穿月。

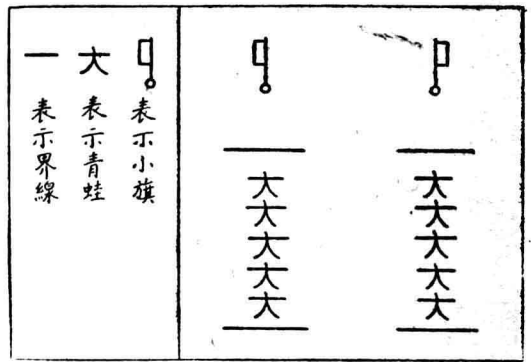
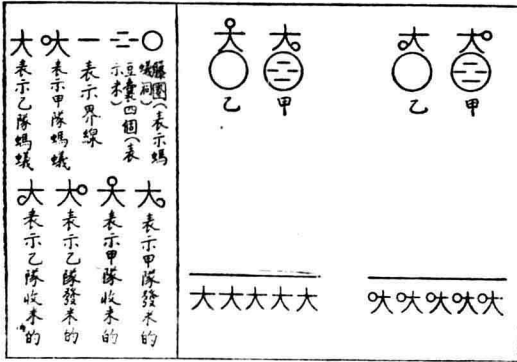
準備 將兒童分爲若干組，每兩人爲一組。站成一縱隊，甲兒用手攙乙兒的左手，各把攙的手舉起。

方法 教師彈進行曲，第一組兒童把手高高舉起，第二組兩人把手放下，（仍攙好）在第一組兩人的手下穿過去。一過手下，立即把手舉起，第三組兩人也照前法穿過第一第二兩關。（第

一組第二組）第四組兩人也照前法穿過三重關。這樣依次一重一重的過關。

注意 (1) 這遊戲，人數不宜太多。（舊遊戲中叫做蛇脫殼）

(2) 這遊戲，最好在戶外舉行，用留聲機代琴。



名稱

蛙跳比賽

準備

(1) 備小旗兩面

(2) 將全體兒童分成人數相等的兩隊，排成直行，離各隊第一人約三四尺處，放一面小旗。

方法

教師彈琴，(青蛙曲)兩隊兒童同時依着拍子學青蛙跳，各隊都向小旗的右旁跳出，再從小旗的左旁跳回界線裏，看那一隊跳時最有秩序和合拍，就算那一隊勝。

注意

(1) 教師一邊彈琴，一邊留意兒童的動作。
(2) 做這種遊戲，人數不宜太多。

備註

旗可由兒童自製。

名稱

螞蟻搬米

準備

(1) 用籐圈四個，豆囊八個。

(2) 將全體兒童分成人數相等成偶數的兩隊，兩隊都橫排，在離隊三四尺處，各放甲乙籐圈兩個，甲籐圈內放豆囊四個，作為米袋。

方法

每隊舉出兩個兒童，一人站在甲籐圈處(內放豆囊)做發米的人，一人站在乙籐圈處，做收米的人，發後，各隊第一人趕快爬到甲籐圈處，向發米的人領取豆囊一個，再爬回來，交給第二人，(交過豆囊後，立在隊後)第二人拿了豆囊，爬到乙籐圈處，把豆囊交給收米的人，再爬回來，拍第三人的手(拍手後，立在隊後)第三人和第一人同樣做法，第四人和第二人同樣做法，至全體隊員輪到為止，結果看那一隊先搬完豆囊，那一隊就得勝。

注意

(1) 各兒童搬米時，所走路線，要預先規定。
(2) 每人每次祇能搬送豆囊一個。
(3) 收米的人收到豆囊後，可以堆起來。
(4) 兩隊兒童須成偶數。