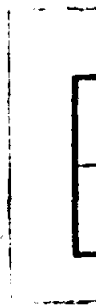


姚家棟編

國防訓練的小學遊戲教材

商務印書館發行

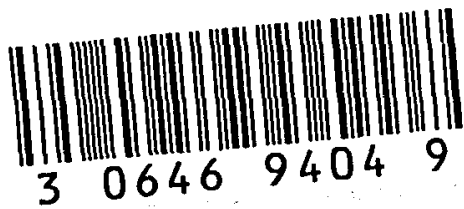


訓 練 總 監 部 批 准 出 版

姚家棟編

國 防 訓 練 的 小 學 遊 戲 教 材

商 務 印 書 館 發 行



自序

現在的中國，處處受着帝國主義者的壓迫，是在一個危險萬分的時代。教育是建國的根本事業，所以教育的目標應當跟着國家社會的需要而確定。要挽救處在這樣一個非常時期的國勢，當然該建立一個有方針有計畫而適應目前切需的教育。國防教育，就是應着這個需要而產生的。所謂國防教育，對於兒童體魄的鍛鍊，品格的修養是極屬重要的。所以國防教育與體育教育的關係，也格外密切了。

兒童有愛好遊戲的天性，所以體育教材而採取遊戲的組織方法，而應用遊戲的精神，不僅可以適應兒童的愛好，並且足以輔助教育的效能。因為教學遊戲，直接鍛鍊兒童的體魄，間接訓練兒童的品性，所以遊戲之教育的價值，非常重大。

國防教育的實施既如斯急切，遊戲教育的價值又這樣重大，那麼把國防訓練融化到遊戲方

法中間去，他的價值，當然更大，作者著成此書，就有這層意思。

這書的內容，取材則無論敏捷，忍耐，秩序……等方面均各兼顧；方法則力求簡易而多變化，用具則力求簡單及現成教具的利用，所以各校實施國防教育，公民訓練，都可採為教材，作普遍的應用。

作者擔任小學體育教科七年，此書的完成，事先憑經驗所得，事後經幾度的試用，內容尙稱適合。但實施時偶發的困難，在所難免，想實施者也不難隨時變通罷？

姚家棟於湖州初級中學附屬小學

二三，九，一八。

592.89

594

2

國防訓練的小學遊戲教材目次

1. 努力宣傳	一
2. 緊急集合	四
3. 打靶	八
4. 整裝待發	一一
5. 穿過森林	一四
6. 越過戰壕	一七
7. 騎兵過崗	二〇
8. 小艇渡河	二三
9. 跳浜	二五
10. 紮營	二八
11. 軍用電報	三一
12. 輸送彈藥	三四
13. 搬運糧餉	三七
14. 偵察敵情	四〇
15. 爬高瞭望	四三
16. 搜索	四六
17. 趕築通路	四九
18. 搭浮橋	五二

目次

—

19. 埋藏炸彈·····	五五
20. 傳令·····	五八
21. 遞步哨·····	六二
22. 調兵·····	六六
23. 偷營·····	六九
24. 敢死隊·····	七三
25. 鐵甲車·····	七六
26. 飛機·····	七八
27. 航空母艦·····	八一
28. 衝鋒陷陣·····	八四
29. 避讓地雷·····	八七
<hr/>	
30. 包圍敵人·····	九〇
31. 奪圍·····	九三
32. 奪取防線·····	九六
33. 扼守要塞·····	一〇〇
34. 患難相共·····	一〇三
35. 互救難民·····	一〇六
36. 救護殘傷·····	一一一
37. 巷戰·····	一一五
38. 流彈·····	一二九
39. 海陸空軍大聯合·····	一二三
40. 收復失地·····	一二八

一 努力宣傳

用具：小旗一面。

目標：使兒童明白宣傳工作的重要，及知道學生應負宣傳的責任，併藉此練習傳遞物件時有敏捷的手段。

遊戲方法：

1. 全體兒童作單行圓形排列，開始遊戲時，一二報數，一數為甲組，二數為乙組，任其相間排列，不必分開（如圖一）。
2. 排頭（即一數第一人，亦即甲組第一人）左手拿小旗，教師站在排頭後面，背向圈內，面向圈外，以不能看見圓圈內的兒童為度。
3. 教師先吹叫子一聲，兩組兒童，就得貫注全神，各自準備。



4.稍息一會兒教師吹第二次叫子，這時遊戲開始，排頭立即將小旗向左遞給第二人（即二數第一人，亦即乙組第一人），第二人接得後，立即轉給第三人（甲組第二人），以後按次傳遞，循環不息（如圖二）。

5.等一會兒，教師又吹叫子一聲，這一次吹出，立刻停止傳遞。

6.小旗停在誰的手中，就算他宣傳不努力，看他是屬於那一組，那一組便算失敗。

注意事項：

1.兒童人數成單時，可以推出一人為發令者，教師在旁指導。

2.發令者吹叫子的時候要使聲音短，急，清楚。

3.發令者在停止令沒有發出以前，勿可回頭看圈內的人以示公正。

4.做這個遊戲，須留意小旗傳遞時的情形，授旗的勿可故意挨着時間，受旗的勿可故意推讓不接，致旗落地。此外，在停止令發出以後，不許再傳，如不遵守上述諸點，應作失敗。

5.發令者須注意每次遊戲時，勿過長或過短，大約以一分三十秒至三分為最適度。

6. 繼續遊戲幾次後，倘某組連負三次，可罰唱歌等，以助興趣。

附圖：

幾種變化：

1. 立成兩個圓圈，同時作傳遞比賽；
比賽那一組快。

2. 分爲兩組立成單行橫隊，相距六公尺對面排列，從排頭至排尾作

傳遞比賽。

3. 一組裏再分甲乙兩小組，相對排列，中間距離五六公尺，拿着宣傳小旗。遊戲時甲組第一人向前跑，交給乙組第一人，乙組第一人拿着小旗向前跑，還給甲組第二人，挨次交互傳遞，比賽快慢。

4. 變化傳遞方式，如先從頭頂上傳遞，再從褲襠下傳遞。

圖一

教師

圖二

教師

二 緊急集合

用具：無。

目標：喚起孩子們熱烈的愛國心，並養成敏捷齊靜的整隊習慣，使平時的生活秩序化。

遊戲方法：

1. 分兒童為甲乙兩組，成一橫行排列，甲組在前，乙組在後，教師面對兒童站在離隊伍十公尺以外。

2. 教師把口笛一吹，兩隊兒童，各自準備。

3. 教師原來和兒童對立，準備令發出以後，就轉變一個方向站立，同時吹第二次叫子。

4. 兒童聽到第二次叫子聲音以後，立刻依教師所站方向，像沒有變換方向前同樣對着教師排

列整齊（如圖二三）。

5. 教師觀察兒童整隊情形，下一個公正的判斷，先排好而整齊的算優勝。

注意事項：

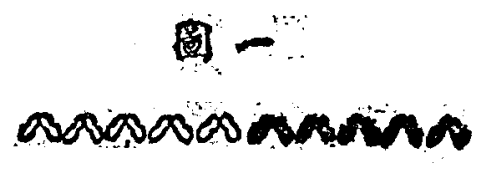
1. 口笛聲音，應連續幾次如「叭，叭，叭……」。
2. 在轉換方向的時候，須防制兒童相互衝撞。
3. 如某隊中的兒童，發現故意擠軋，高聲怪叫……等沒有秩序的情形時，應暗示勸告，不聽勸告，作為犯規，取消團體優勝資格一次。
4. 規則在遊戲前要詳

細說明，使兒童可以遵行。

附圖：

幾種變化：

1. 學生報數時從三十



圖一

教師



圖二

教師



圖三

教師

一（或三十一，四十一均可）開始。（第一人就報二十一，這樣數目很大了）然後分爲二組或幾組，在未遊戲前兒童散在場上，教師把口笛一吹，大家肅靜，接着教師報出一個數目來，如喊「三」或「四」這時凡報三或四的倍數的各數的兒童都立刻出來（排頭位置須先固定）排成一隊，先到者得一分，挨次每人各疊加分數一分，幾次後計算各組的分數，分數越少越好。因爲少的最快。這是一種算術遊戲，必須學過乘法的才可做。

2. 分兒童爲幾組混雜散在操場上，教師先吹叫子，再舉右手。這時各組兒童都貫注全神於教師的手指，一個第一組，兩個第二組（挨次推）在召集時如叫第一組而第二組人也出來，那末第二組就算失敗，應該出來而不會出來，也作失敗。

3. 分了幾組，在遊戲時教師把口笛一吹，右手高舉。兒童注意教師高舉的右手，直時，（手心的方向和下垂時同向左）表示大家要成縱線。橫時，（手心向前）表示叫各組成橫隊。拿大指作爲排頭，小指作爲排尾，依次整隊，比較快慢。

4. 分兒童爲三組，在場地上用白粉畫三個大圓圈，每個圓圈，必須能住一組的人爲度，其排列可

成三角形（品字形），圈與圈之間相距約二公尺，規定每組應住的圓圈是那一個，應住如第一組第一圈。兒童一至三報後，依照長短，分為三段，每段住一個圓圈。教師把口笛一吹，各段裏的人個個蹲下，第二次吹時大家起立，一數回到一數應住的圈子裏，二數回到二數應住的圈子裏，三數回到三數應住的圈子裏，那一組先到，先依長短跟着圓圈立成圓形。距離能平均，長短不參差的，就獲勝利。

三 打靶

用具： 石子一粒或皮球一個。

目標： 利用石子或皮球的投擲，練習手腕的應用和目光的銳利。

遊戲方法：

1. 在牆壁上或板上畫一個二公尺直徑的圓圈，中間挨次把半徑縮小畫圓，在兩圓圈所組成的空間，寫着不等的數字，作為分數，越到中間數字越大，也就是分數越多。
2. 兒童分為兩隊，各站在距離這圓標的相當地方，拿石子或皮球向着圓圈擲過去（如圖。）
3. 教師把各隊的兒童所擲中的分數記載起來。各人擲完，結算兩隊分數的多少，判定勝負。（如兒童數成單時，記分一職，可由兒童擔任。）

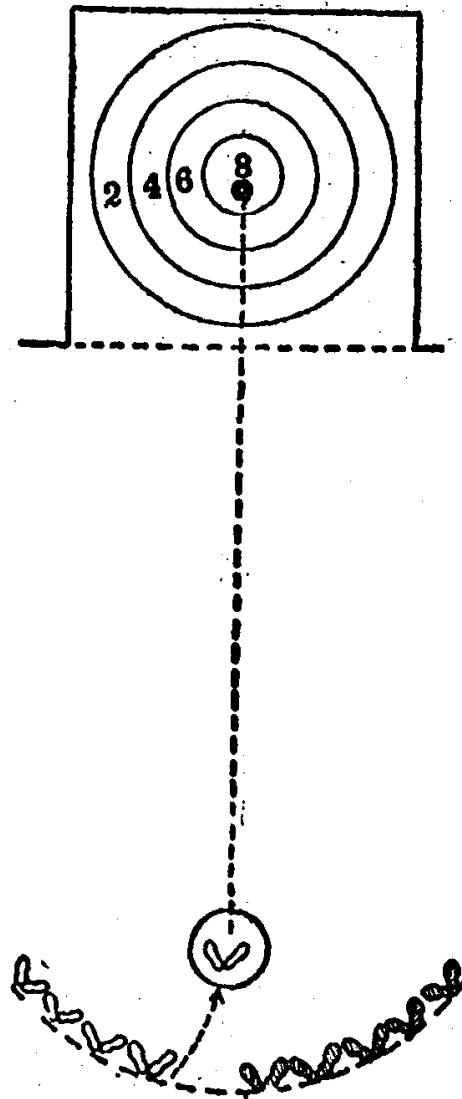
注意事項：

1. 在遊戲時前面勿可站人，以免危險。
2. 爲安全計用小皮球擲較宜。但皮球須在白粉內滾過，以便容易標識。
3. 出發點可畫一個圓圈，兩組的兒童輪流走進圈內投擲。
4. 練習次數多，距離可逐漸加遠。

附圖：

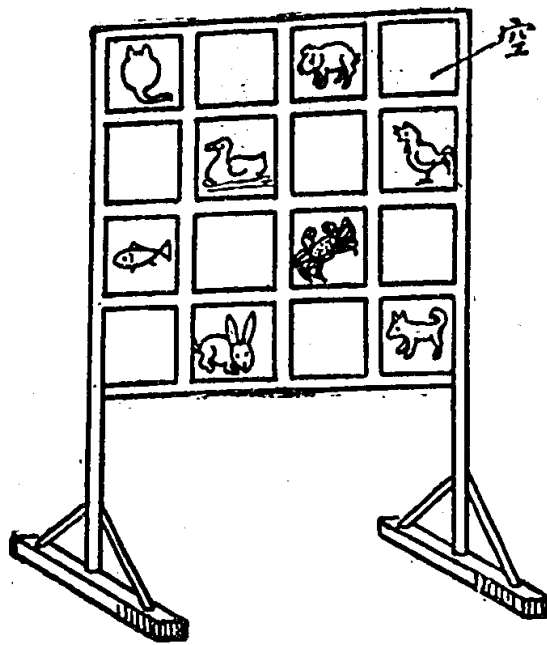
幾種變化：

1. 立起擲，蹲下擲，右手擲，左手擲，變換應用。
2. 把圓圈畫在地面上，平面投擲。



3. 用木椿上裝一隻竹籃，向籃裏投擲，擲進了作爲得到一分。
4. 用竹環直放或平放，把球擲過去，使穿過圓圈或擲在圓圈中間。

5. 用木材做成打靶架，大小可視遊戲場地酌定（如圖，）作室內遊戲。



四 整裝待發

用具：衣服兩件，小旗一面。

目標：訓練兒童能在極短促的時間內，穿着服裝的習慣，使無論在怎樣危急時，也有不慌不忙的態度安然處理的技能來應付環境，避免危險。

遊戲方法：

1. 畫二公尺直徑的圓圈兩個，中間各置長衫或同樣衣服兩件，距兩圓圈十公尺至十五公尺地方，插小旗一面（如圖）。
2. 準備遊戲時，兩隊兒童的第一人站在圓圈內等候。
3. 教師口令一出，站在圓圈內的兒童立即拿起衣服穿好向前跑，跑到有小旗處，繞過小旗，再轉回來，這時第二人先在圈內守候，等第一人到達，立即把他所脫下的衣服穿上，同樣跑到小旗

處，繞過小旗回來，以後挨次類推（如圖）。

4. 那一隊先完先到，即屬優勝。

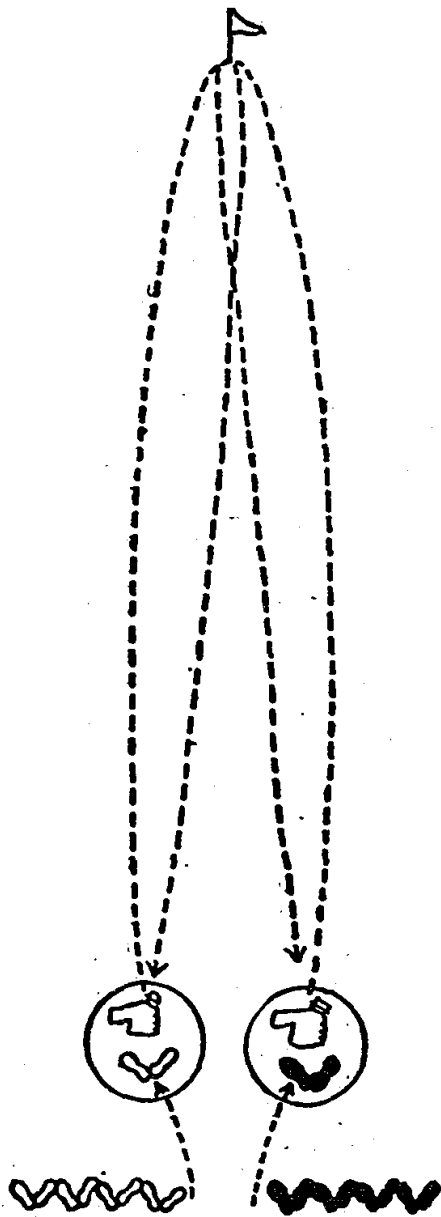
注意事項：

1. 在圈內的兒童，必須把衣服穿好，然後可以出發。
2. 在回來時，中途不許把衣服的鈕扣先解開來。
3. 最後一人，應把衣服摺好，照沒有遊戲前一樣放好。

附圖：

幾種變化：

1. 組數加多，同時在兩組以上比賽，做這個遊戲時小旗也須加



多。

2. 摺衣服這種動作，規定個個人做，就是每穿一次，必須摺一次。

3. 所穿的衣服，件數加多，如短衣短褲。

4. 每組的圓圈加多，所穿衣服挨次跑去，絡續加多，如到第一圈穿衣，第二圈穿褲，第三圈戴帽，或再加回來挨次脫落，使比賽方法複雜，增加興趣。

五 穿過森林

用具：無。

目標：用一種彎體的動作，以鍛鍊兒童身體轉變時的靈活。

遊戲方法：

1. 全體兒童分爲二組或數組，每組人數至少十人，組與組相距約五公尺至十公尺。
2. 教師口笛一鳴，各組排頭，立即從二數（第二人）後方折向二、三兩數的空間，挨次穿花向排尾跑下，跑到排尾後面，依隊伍排好（如圖一）。
3. 第一人跑後，第二人立即追蹤同樣跑，第三第四……都同樣向下繼續跑下去（如圖二）。
4. 等到排尾跑好，全隊隊形仍不變更，不過移後一個位置，先到的就算爲優勝。

注意事項：

1. 在進行穿花跑時，勿得乘間脫落空擋。
2. 不跑的人應立直，勿可避讓，意圖方便跑過的人。
3. 第一人跑後，第二人應立即繼續跑下去，但必須等第一人穿過本人和下一人所組成的空間以後，才可啓步。
4. 在遊戲前先將注意事項說明，如進行時發現有不遵守規則，或種種取巧行爲的時候，就作失敗。

附圖：

幾種變化：

1. 排頭手裏拿一樣東西，跑到終點站定，就把這東西交給排尾，

圖一



圖二



挨次傳遞上來，排二接到這東西後，才開始向下跑，其他三四……各數的進行，類推。

2. 隊形可改單行圓形排列，那末玩到末了，非但隊形不變換，就是每人的地位，也不過向左或向右移動一個位置。

3. 照前面本遊戲方法，甲隊穿乙隊，乙隊穿甲隊，可以互相監察，防止讓路的流弊。

4. 進行時可以互相攜手，搭成圓形，繞在頂上。

5. 混合上列各種方法，另組一種遊戲。

六 越過戰壕

用具： 條橈四隻。

目標： 使兒童假借在戰壕裏隱越的方法，養成在狹窄處能行動如自。

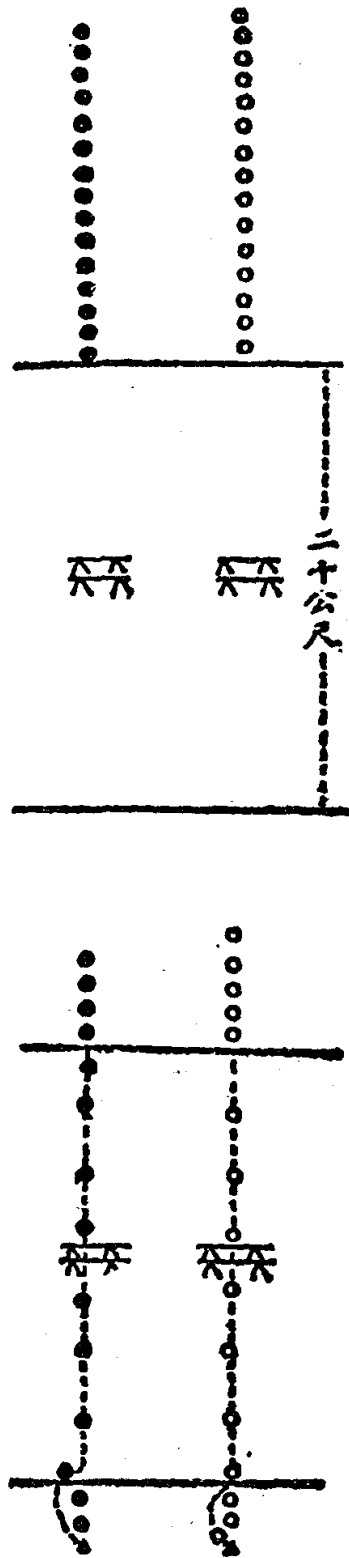
遊戲方法：

1. 在操場上畫一直線，距離二十公尺地方，再畫一直線，兩線中央放條橈四隻，分兩隻一組兩組。
2. 分兒童為兩組，單行縱隊排列，向對面橫線站立（見圖一）。
3. 教師報告準備後，即吹叫子，遊戲就開始，各隊排頭聽到動令立即向前跑，跑到有條橈地方，蹲下從橈下鑽過，跑至橫線上，反一方面站好，同時第二人第三人……相率從橈下鑽過，依各隊排頭排好（如圖二）。
4. 先整好隊的便是優勝。

注意事項：

1. 每個兒童，都須誠實，從橈下穿過。
2. 如不留意把條橈推動後，須由本人把橈放好。
3. 第二次遊戲時，可從終點出發，以起點為終點。

附圖：



幾種變化：

1. 將兩隻橈在終點並放成一直接線，玩時從甲橈下穿過去，乙橈下轉回來。

2. 把條橈的數量加多（如四隻橈並放，）使經過的戰壕長，不容易走。
3. 用兩頭通的蔴袋放在地下，從蔴袋的一端鑽進，另一端鑽出。
4. 隔開相等距離都放幾隻橈，增多戰壕，或連續放幾隻蔴袋，或一隻條橈一隻蔴袋互相間隔。

七 騎兵過崗

用具： 雙人課橈六隻（最低的。）

標準： 使兒童懂得重心，熟悉上山下山的方法，作爬山運動的基本練習。

遊戲方法：

1. 全體兒童，分爲兩組，每三人組合爲一騎兵（如圖一。）
2. 起點和終點，相距三十公尺至五十公尺，中途橫置課橈三只（兩組，）當作山崗（如圖二。）
3. 教師先把銀角一鳴，兩組兒童，各組成騎兵，準備出發。
4. 第二聲叫子一吹，各騎兵即向終點出發，行至中途有橈處，須緩緩上橈，走過三橈，重行落地，向着終點繼續進行（如圖三。）
5. 到達終點以後，在背上騎着的人，即行跳下，做馬的二人，也立直，各小組混合依長短或單行縱

隊排列，向起點站立，先整隊者就為優勝。

注意事項：

1. 過崗時勿可碰動橈子，如把橈推倒，須放好後才得通過。
2. 人數不能以三除時，可改為四人一小組，或另設法輪流遊戲。
3. 做馬的，體力應揀比騎馬的好，大概人大的在下面，小的在上面，但也須顧及興趣和身體，酌量輪流。

附圖：

幾種變化：

1. 如走在橈上覺得不便時，可以改為跨過三條橈子，比賽方法同前。
2. 可以預先排好同時出發，

圖一



圖二



圖三



作競走比賽。

3. 可以改爲瞎馬，第一人包好眼睛，進行方向由騎馬的指揮。如用這個方法，則不宜於爬山。
4. 可以當作遊獵，互相追趕，自由活動。

八 小艇渡河

用具：無。

目標：使兒童在遊戲進行中養成數人同一步調進行的技能，以培養同舟共濟的美德。

遊戲方法：

1. 全體兒童分爲兩隊。
2. 相對畫兩條白線，中間距離約十公尺至二十公尺，一作起點，一作終點。
3. 教師發令開始遊戲以後，一數和二數握手，作爲小艇，三數住在中央，作爲坐船（如圖。）這樣跑到對岸，一數留在對面，二數和三數握手回至起點，四數住在中央，同樣載到對岸，這時二數走出，三四兩數握手回轉，再載五數到對岸，三數走出，四五兩數復折回，挨次輪流，把全隊的人都載到對面去。

4. 全隊載完，作為先渡過河，得到勝利。

注意事項：

1. 二人的手要緊握，勿可放鬆，如行至中途，兩人脫手，當作船破了，全船沉沒。
2. 船沒有到埠（就是未達起點或終點）時，勿可下船上船，否則作為溺斃河中。
3. 如有沉船或溺斃的一組，應失去奪勝資格一次。

附圖：

幾種變化：

1. 如挨次輪流覺得麻煩，不妨固定二人為船（如報一二數的兩人為船載一次，第二次遊戲時由三四兩數做船。）

2. 可以一組一組支配好（兩人為船，一人坐船。）全部一同過河，作為競渡遊戲。

3. 可以把船身擴大（三人一組為船。）船身擴大以後，同時可以把乘船者也加多，一次載二人或三人。



九 跳浜

用具：無。

目標：旅行至鄉下，中途往往不能免過浜兜，所以跳浜的技能，兒童都有習練的必要。本遊戲的另

一目標，在於幫助跳遠的基本訓練。

遊戲方法：

1. 全體兒童分爲兩隊，單行橫隊站於起線上。
2. 距起線三十公尺地方，畫一條和起線等長的平行線，作爲終點。在起點和終點兩線的中間，相隔若干公尺，畫兩條距離二公尺的平行線作爲浜（如圖）。地長可加長起點和終點的距離，並在中間酌量多畫幾個浜。

3. 遊戲的時候，挨次向前跑，遇到一個浜，必須跳過去，跳完所有的浜到了終點，重新跳回來，到了

起點，用手拍第二人，第二人同樣跳過去，以下第三第四，挨次輪流，先完就算得勝。

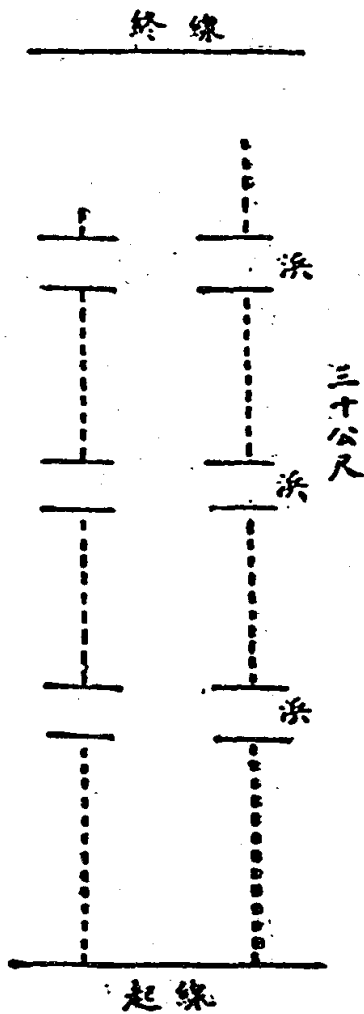
注意事項：

1. 跳過浜時，隨跑帶跳，但不可觸着白線。
2. 交替時必須拍着第二人的手，第二人沒有被打到時，勿可先行離開起線。
3. 回來時一定要到了終點才可回轉，為避免兒童取巧計，可用一樣東西傳遞，或在對線上插一小旗，用必須繞過小旗的方法，以防免未到終點即行回轉的流弊。

附圖：

幾種變化：

1. 在小浜上面加一公尺或一尺半高的橫檔，使跳的時候，同時要顧到高，而藉此養成跳遠時能保持弧線姿勢。



2. 連續許多次，使進行的時候，跨一步就必須跳一步。
3. 變化跳的方法，如改急行跳為並足跳。
4. 負重跳，就是在跳的時候，肩着一件東西跳過去。

一〇 紮營

用具：線毯或同樣大小布兩塊，竹竿八根，繩八條，木椿八只，木槌兩個。

價值：練習在短時間內能搭成一個篷帳，這個遊戲可以明白兵士野外生活的一般，一面可輔助

童子軍搭篷訓練。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩隊，同站在一條線上。
2. 距橫線三十公尺地方畫兩個方格（面積視每組人數多少而定，大約每人至少佔地一方尺）作爲營地，距離可視場地而定（如圖）。
3. 各隊準備搭篷用具，口令一發，立即分別攜帶所有用具跑到營地內，用繩把線毯的四角縛在四個竹竿的上端，竹竿下端成正方形立直，繩的另一端，縛在木椿上，釘入泥中。如篷帳能張得

方正，就像一個亭子一樣。

4. 搭好篷帳，全隊的人挨次坐進去，如人數多，可以坐在篷帳的四圍。

5. 勝敗的分別，就在搭得快不快，牢不牢的兩方面去判斷出來。

注意事項：

1. 要使兒童在搭篷時，個個人有工做。

2. 手續的敏捷和建立的牢

固，要雙方均顧。

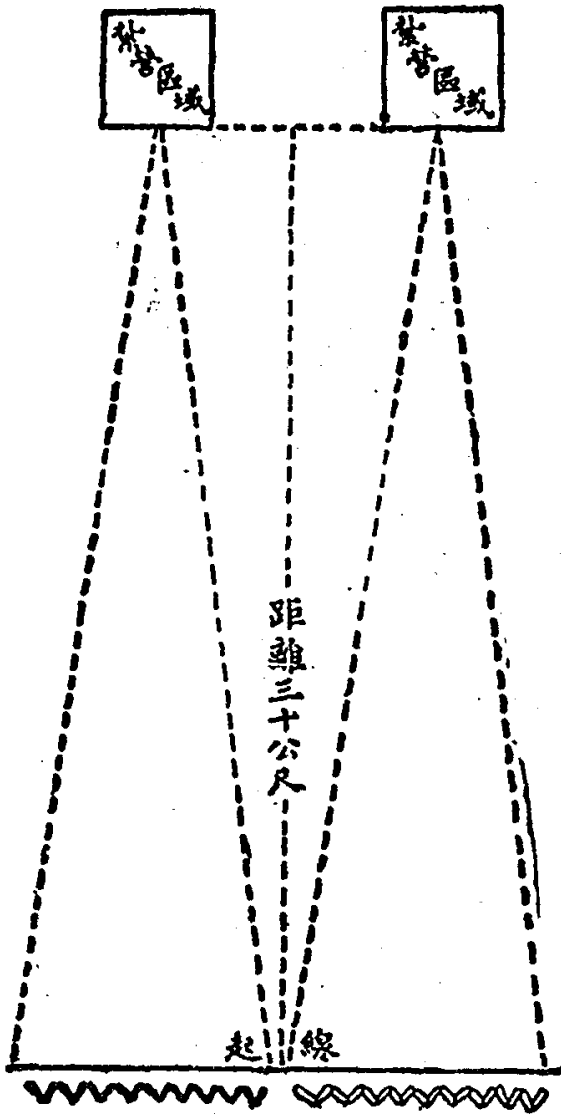
3. 如有童子軍設備的學校，

這個遊戲所用的用具，儘

可不必另備而用真篷帳。

附圖：

幾種變化：



1. 利用已經搭好的，重行拆卸，遊戲方法，可參照前面。即令兒童分組站於起線上，待口令一發，立刻前進，將所有一切用具（篷、繩等）拆散帶回整隊。
2. 比賽時加多營地工作，如四圍裝置欄杆等。

一一 軍用電報

用具：童子軍棍或等長竹竿若干條，繩兩條，長短可隨時決定。

目標：使兒童明白電報在軍事上的效用，並養成分工合作，輕快的身手。

遊戲方法：

1. 分兒童為兩組或數組。
2. 各人持童軍棍一條，各組排頭另拿繩子一條單行橫隊排齊。
3. 教師銀角一鳴，各隊準備，第二次吹時，排頭不動，其他的人，立即向排尾退，距離可以各人挨次用木棍向下量一次或兩三次（視操場的長短而定），第二人把排頭的繩，繞一轉在自己的棍子頭上，以後各人挨次把繩拉直繞好，各人持着木棍的下端，坐在棍的左旁（如圖）。
4. 先裝好坐好的一組，算為得勝。

注意事項：

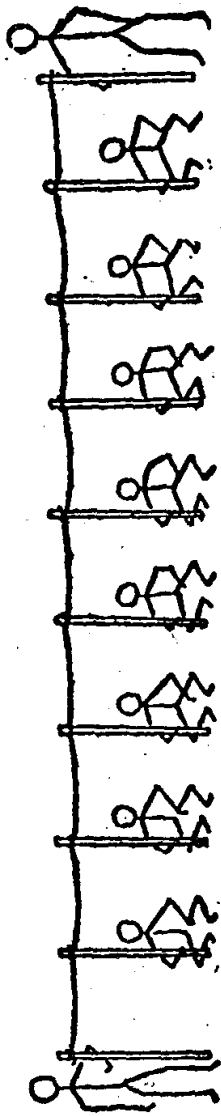
1. 繩的長短，在課前應觀察操場的長短，估計兒童的人數，預先配好。
2. 棍與棍的距離（量一次或兩次）預先也要估計一下。
3. 把繩繞到木棍上去，要由持棍者自己負責，同組的人，不可幫忙。
4. 每組排頭排末，應持棍站立，使全線平而直。

附圖：

幾種變化：

1. 倘使單用木棍，互相連接，作為臨時的電線，也可以做這個遊戲。

2. 倘使單用繩子，隔開相等距離，用手拿住，當作電線，也可以做這遊戲。
3. 裝置時是一個遊戲，拆卸工作，也可以當作比賽。



4. 操場長時，組數不妨減少，路線可以延長，興趣更好。

5. 裝好以後，有時可以個個人仍舊直立，有時可以把木棍高舉，改換幾種方式來比較。

一一一 輸送彈藥

用具：盤或其他平方東西（如書）兩件，小旗兩面。

價值：使兒童能應用頭部輕軟的動作，安全頂過物件，藉此以養成鎮靜安詳的態度。

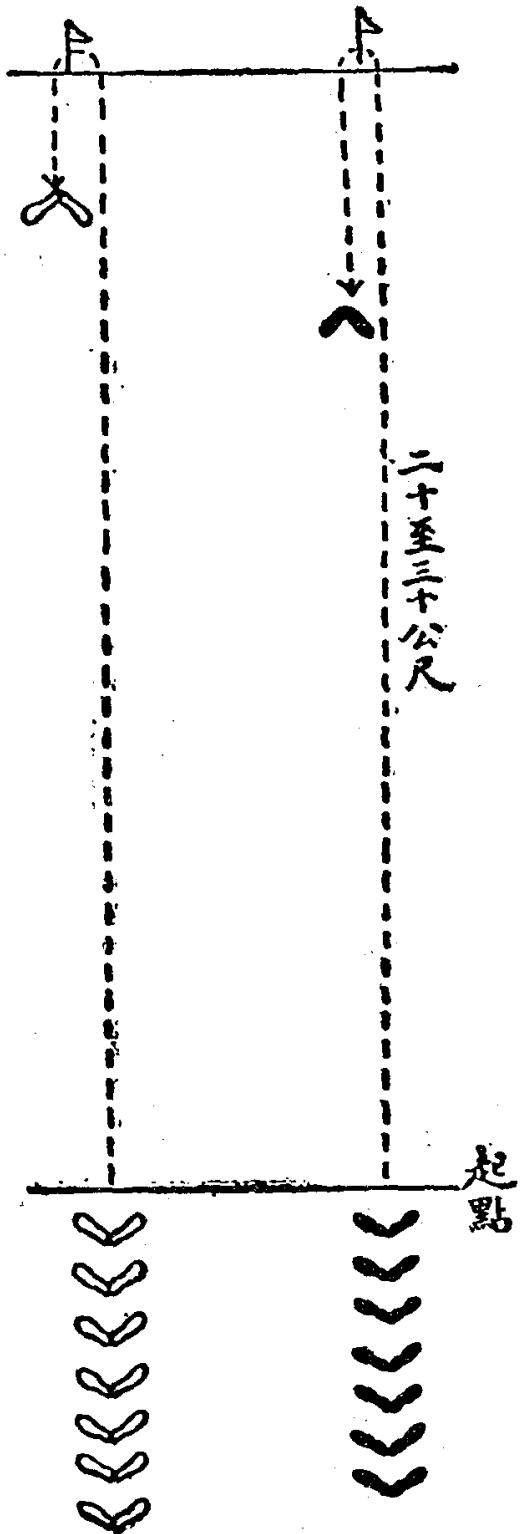
遊戲方法：

1. 兒童分兩隊，單行縱隊排列。
2. 隔開相當距離的地方（約二十至三十公尺）插兩面小旗。
3. 開始遊戲以後，每隊第一人就頂了東西，向着小旗跑，繞過小旗，重行折回到隊伍裏，把頭上的東西放在第二人頭上，第二人同樣跑去跑回，以後類推（如圖）。
4. 先到為勝。

注意事項：

附圖：

1. 中途不留心，致所頂的東西掉下，就要重回來走過。
2. 距離勿太遠，使各人容易載過。
3. 兩組所頂東西，要揀大小分量，一切同樣的，並且每玩一次，要交換一次。
4. 中途要落下來時，只能把頭轉動，腳步放慢，使所頂的東西不致落下，勿得用手去幫助擺好來。



幾種變化：

1. 方法變得簡單些，如改用手拿，不用頭頂。
 2. 在中途畫出一個圓圈，作為彈庫，先到彈庫裏，再頂上或拿好，然後向前跑。
 3. 改頂重量東西為輕的東西（如頂方紙）使更不易快走（不適用於有風時。）
 4. 不用頂東西的方法，用不易帶走的東西跑，如用沒有罩的燈籠，燃着臘燭跑。（跑時須帶火柴，以便吹滅時在中途點，）或用碗或面盆盛滿了水跑。
 5. 各組人數先站開，（如每人相隔五步）甲傳給乙，乙傳給丙，丙傳給丁，互相傳遞。
 6. 用小皮球當子彈，拍過去，拍回來，或盤（依附着腳上踢）過去盤回來，互相傳遞輸送。
 7. 分開幾段路程，規定在那裏，可以用手扶着所頂東西，在那裏，兩手必須下垂，以資補救，減少落
- 下來的機會，藉此保持興趣。

一三 搬運糧餉

用具：竹槓（或木棍），繩，蔴袋各兩件。

目標：養成兒童有耐勞負重向前進行的精神，並藉此作為搬運工作的準備習練。

遊戲方法：

1. 蔴袋裏裝進些比較有重量的東西，和竹槓，繩放在一處。

2. 兒童成單行橫隊排列，站在所放東西的後面，兩隊要在同一線上，在對方三十公尺處再畫放糧餉區圓圈一個（如圖）。

3. 開令以後一二數，兩人把東西搬到對面圓圈內，拿了槓子回轉來，以下二人接到槓子，跑到對面扛回來。一來一去，繼續不斷的接下去扛。

4. 這兩人一小組，如組數成雙，那末最後一次扛回來，如組數成單，那末最後一次扛在固定的圓

圈內。總之，無論扛在那裏，先到即屬勝利。

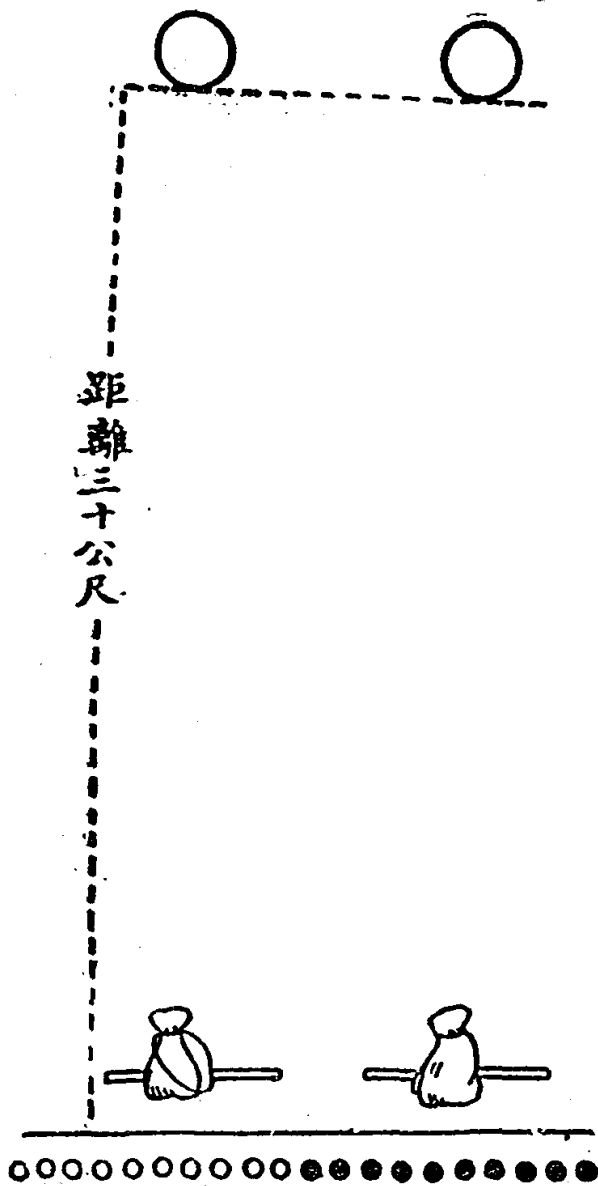
注意事項：

1. 扛的東西，其份量應以最小的二人能擔負為標準。
2. 注意兒童扛時行走的姿勢，槓子必須放在肩上，勿可用手擡走。
3. 槓子要縛牢，中途脫落着地，就算失敗一次。

附圖：

幾種變化：

1. 組數加多，每組當中兩個人為一小组，各小组間隔適



當距離站立，扛時互相傳遞。

2. 每組分單雙數成橫行相對排列，一傳給二，二遞給三，三遞給四，輪到排尾，先到爲勝。

3. 每組對面圓圈的外面，再加圓圈各一個，第一次從裏面圓圈搬到外面圓圈裏，第二次從外面搬到裏面，以後類推。

4. 兩組同成單行縱隊對面排列，立在一條直線上，兩隊的左右各畫圓圈，依照第三法，從左圈搬到右圈裏，從右圈搬到左圈裏，每次都經過自己的隊伍。

5. 利用米，作擲米比賽。

6. 利用水，作扛水比賽。

7. 利用柴，作運柴比賽。

8. 把米，水，柴三種東西同時用，放糧區域內先放米袋，遊戲開始，扛水到前方，同時擲回米，運過柴，同時帶回水，再擲過米，運回柴，交換搬運。

一四 偵察敵情

用具：小石子兩顆。

目標：使兒童能應用精細的頭腦，猜度他人的行動以促進思想的靈敏，智慧的發展。

遊戲方法：

1. 全體兒童，分爲兩隊，相距二公尺成單行橫隊對立。
2. 各隊排頭，手拿小石子一粒。
3. 開始遊戲時，各隊都並立使每兩人中間沒有隙隔（如圖一）。
4. 教師口笛一鳴，排頭先把手中小石子向排尾一端遞下去，傳至終點也可以倒回。
5. 教師在相當時間之後，再把口笛一鳴，這時各隊立即停止運送，同時兩手向前上舉握拳（如圖二）。

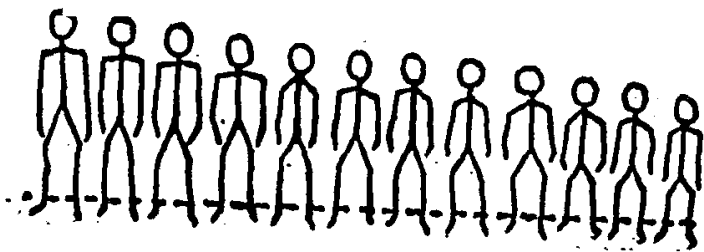
6. 各隊第一人在這時就到敵隊前面，猜出石子在誰的手裏，如果猜中，即勝一次。
7. 這樣遊戲，連續至好多次以後，結算那一隊猜中得多而決勝負。

注意事項：

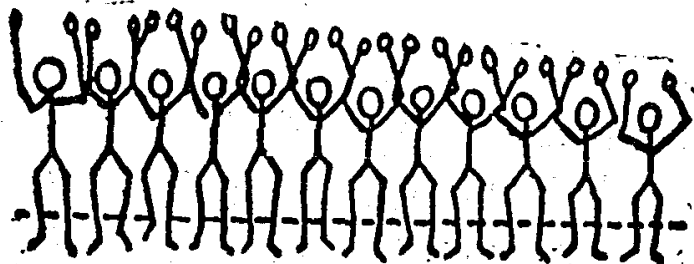
1. 停止傳遞令發出後，兩隊各人的手，立刻應前上舉，不可延長時間。
2. 訓練兒童在傳遞時，要時刻注意對方的行動，以便推測。
3. 石子的大小，要以最小的手握住，能使看不見的為適度。
4. 遊戲次數先聲明，以免決定結算勝負的困難。

附圖：

圖一



圖二



幾種變化：

1. 傳遞時互相授受，不在背後進行，但是可以裝作假傳遞。
2. 准許在遞至中途時倒回來，再傳下去。
3. 猜的人臨時產生，由各隊中請出來，不換次輪。
4. 猜的人由敵隊指定，指定張兒，張兒就去猜，不准替代。
5. 猜的人，不限一個，每次每組擴充到二人或三人，使容易猜中。
6. 限定一個人猜，但是同時可以指出三個人，使有二分之一的機遇。
7. 沒有猜以前可以由本隊兒童參加意見。（告訴猜的人，石子在敵隊誰手裏。）

一五 爬高瞭望

用具：竹竿，繩各兩件（最好利用攀高竿。）

目標：使兒童能用迅速的方法，攀登高處，練習瞭望。

遊戲方法：

1. 把直徑約二吋的竹竿一端鑽孔繫繩，縛在樹幹上或樑上（下端離地約二公尺）有攀高架的設備，就可利用攀高架。
2. 兒童分兩組或數組，開始遊戲後，各組兒童第一人向上攀登，攀到任何一手能觸到頂端時，立刻緣竹竿落下，以後第二人接續攀登（如圖）。
3. 全隊攀完，就是優勝。

注意事項：

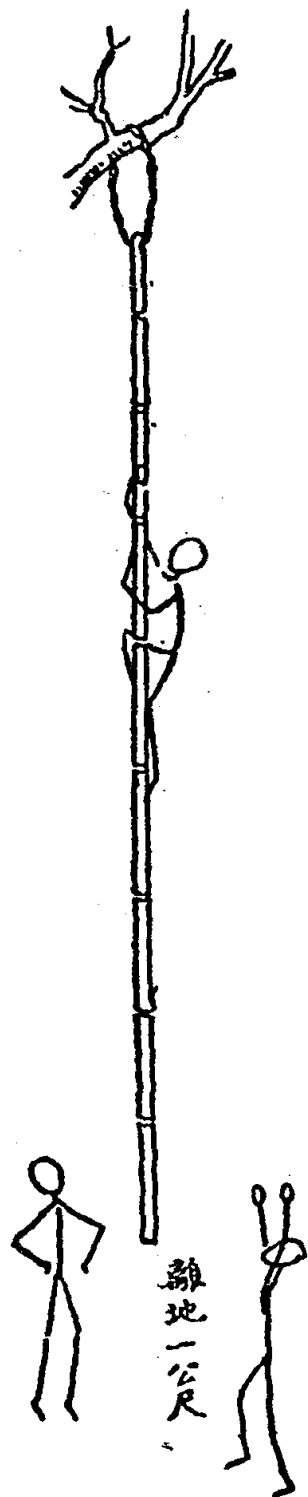
1. 這是一個各個分開比賽的團體遊戲，在進行中，要防制兒童的取巧（如未到頂點就下來，）所以能用一樣東西放上，拿下作為必需到頂點的標準最好。

2. 在平時有攀登能力的兒童，玩時很容易，但平時沒有攀登訓練的兒童，一時攀不上，興趣就差，評判也難了。所以不會的儘應另外分配遊戲。

3. 竹竿的粗細高低要完全一樣，否則必須交換遊戲。

4. 兩天可在高屋中舉行。

附圖：



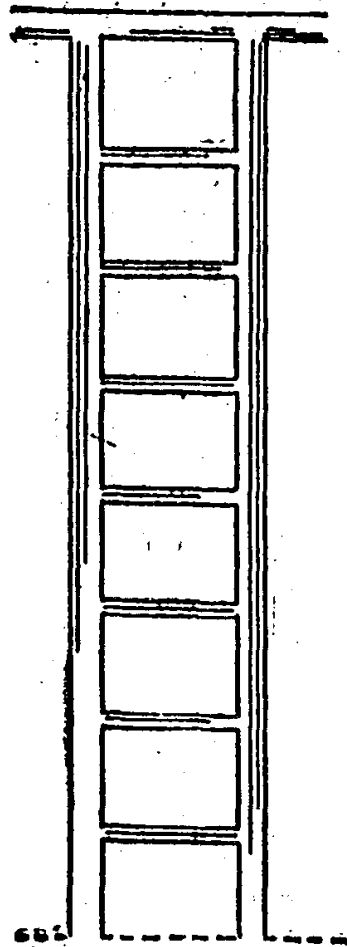
幾種變化：

1. 不會玩的兒童，可改用梯形攀高架，（如下圖。）

2. 單用粗繩，不用竹竿，緣着繩拉上去。

3. 竹竿旁掛粗繩一條，先從竹竿上去，再從繩子上下來。

4. 下方設沙池，攀至頂端，就好跳下來，作為避開敵人開鎗後子彈掠過來的練習。



一六 搜索

用具：籃球一個，手帕二條，或四條。

目標：使兒童懂得偵察時的態度，應該鎮靜幽默，並藉此練習手指的小肌肉活動與應用，使觸覺靈敏。

遊戲方法：

1. 全體兒童，分爲兩組，相距三四十公尺，相對成單行橫隊排列（如圖。）
2. 中央畫一個六公尺直徑的白粉圈，裏面放置籃球一個（如圖。）
3. 開始玩時，兩隊兒童的第一人，站在各該隊前面的白線上用手帕包好眼睛，向球所置的方向，慢慢的摸過去，摸到的便算得勝。
4. 以後挨次用同樣方法摸球，等到全隊摸完，計算各隊摸中人數，多者即屬勝利。

注意事項：

1. 摸球時間，應先規定，至多不得超過一分鐘或二分鐘，以免時間浪費，使人人有遊戲的機會。
2. 最好多備幾條手帕，使輪流時可以挨次預備，不致因包紮費時。
3. 縛手帕的工作如由教師擔任覺得麻煩時，可以由兩隊兒童，交換擔任。（甲隊縛乙隊，乙隊包甲隊。）

4. 手帕包縛的寬緊，勿可太鬆，也勿太緊，要力求適度。

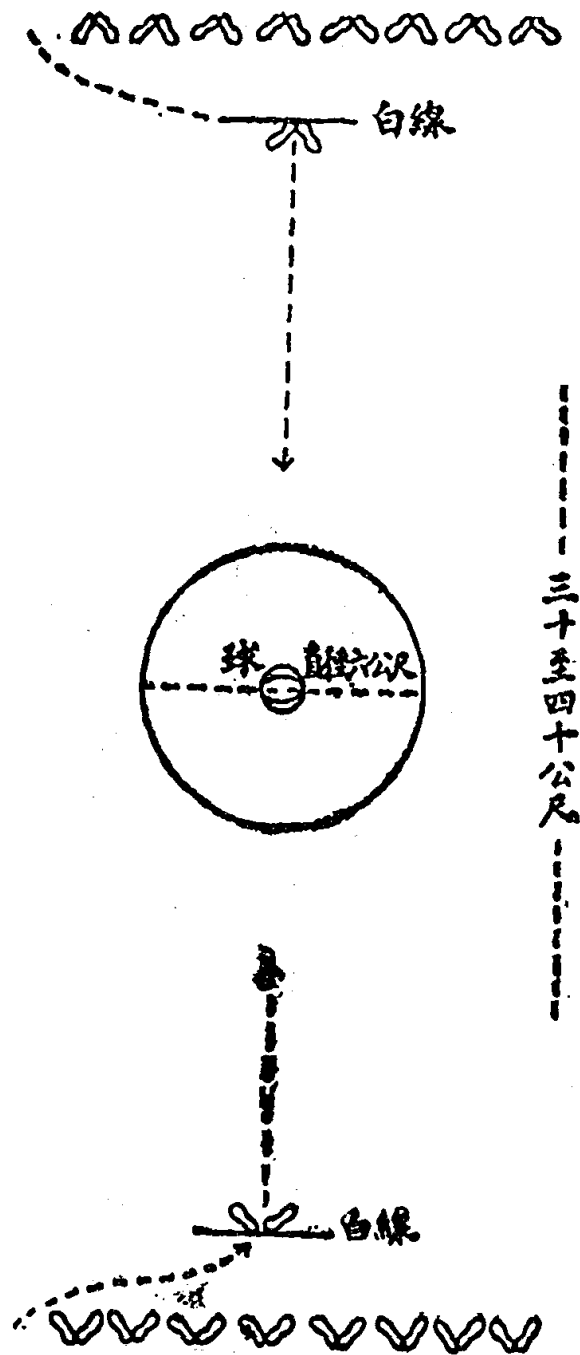
5. 摸時勿可用手觸手帕或有其他意圖偷看的行為，倘不遵守，就算失敗一次。

附圖：

幾種變化：

1. 人數過多，每次同一時間內可以兩人或三人摸。
2. 如用籃球兩個，可以使摸中機遇加多。
3. 摸球者走到離球二公尺或三公公尺處，加以警告（如吹叫子一聲）或其他方法，使摸的人，不

國防訓練的小學遊戲教材
致儘向前跑，而有一個標準。



一七 趕築通路

用具：童軍棍或細竹若干。

目標：使兒童應用這個練習以養成其能在一平地上取出直線或曲線而練習其判斷力。

遊戲方法：

1. 組數分好，在各組前面放童軍棍或細竹各一捆。
2. 在每組前面畫一條白橫線，作造路的起線（如圖）。
3. 教師發令開始遊戲後，從排頭起，挨次拿木棍或竹竿跑到橫線上，一根一根接成兩條平行線，兩人交替時用拍手為號（中間距離臨時確定）。
4. 教師視兒童動作的速度和所築路線的直否勻否，下一評判，分別等次。

注意事項：

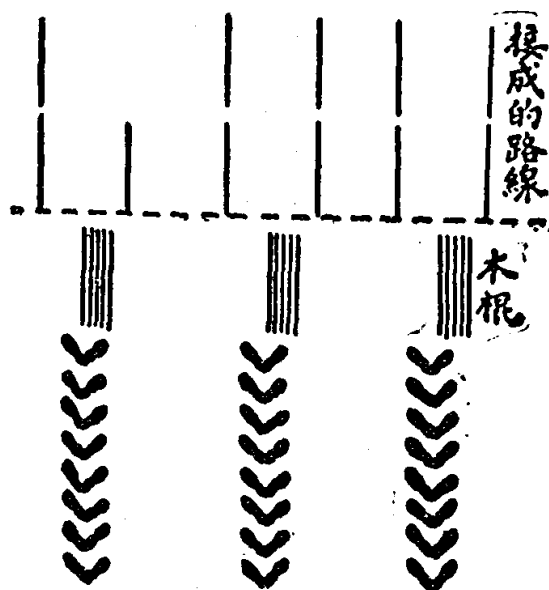
1. 兩人交替時，必須用手拍着。
2. 如建輕便鐵道，中間須另加橫檔。
3. 評判勿可專以快慢為標準，築得好不好，也很重要。
4. 木棍和竹竿，在事先拿好也可以。

附圖：

幾種變化：

1. 不是一個一個人去做，全體同時築。
2. 用長繩一條，拉直，中間橫以短竹竿，當作鐵路。
3. 沒有用具時，可以用人來代替，開始遊戲時，一二兩人攜手跑到路的起點，一數臥下，二數回來，攜三數過去，二數和一數成平行線臥下，三數回來攜四數，以下可類推。

（場地以有青草為最適宜。）



4. 造好路，再拆卸，如用竹繩等，一個一個建築的，那末一個一個去拆，團體共同造成的，那末團體去拆，沒有用具，人臥在地上成路的，可由最後二人先立起來，從路中跑向原地，末第二人再回到路上拉起末第三人，以下可挨次推。

一八 搭浮橋

用具：小旗兩面。

目標：使兒童曉得架橋工程在軍行上的地位，並作彎體動作的練習。

遊戲方法：

1. 佈置場地（如圖一），兩隊兒童的陣線和中央線須平行，線與線相間約五至十公尺，兩隊兒童相對而立。

2. 開始遊戲後各隊前二人從本隊排頭對面小旗處轉彎，依中央線從敵隊排頭所對的小旗處跑至本隊小旗旁邊，兩人依線合成圓洞狀（如圖二）。

3. 三四五六，各人都同樣做，不過他們單數的雙手搭在單數（一數）背上，雙數搭在雙數（二數）背上，挨次接連，成一小橋（如圖三）。

4. 橋先築成，高呼一聲，表示勝利。

注意事項：

1. 在後面二人，必須等先二人，已搭成圓形後，才可出發。

2. 橋身要直。

3. 如人數成單時，一端長，一端短，不好看，末了一人可拔起小旗交給教師，表示報告橋已築成。

附圖：

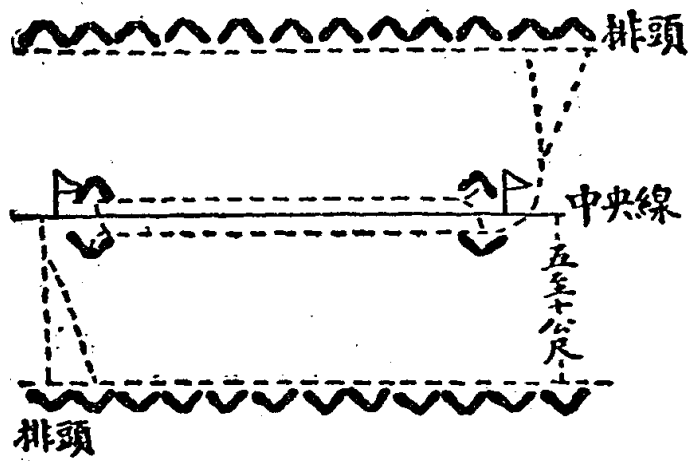
幾種變化：

1. 一二兩人搭成圓洞後，三四以後的每兩人都先從橋下穿過，然後接上去。

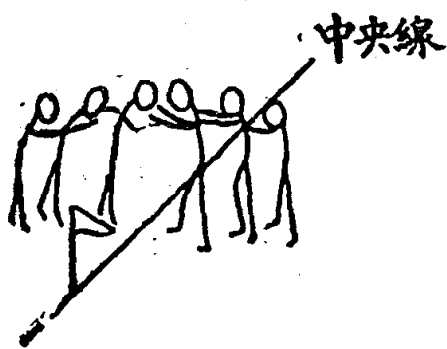
2. 兒童作為木材，甲隊的木材，運過乙隊的橋洞，乙隊的木材運過甲隊的橋洞，然後再照前法搭橋。

3. 利用條欖，架成木橋來比賽快慢。

圖一



圖三



圖二



一九 埋藏炸彈

用具：小皮球或乒乓球兩個，皮或木板兩塊。

目標：使兒童能運用力的作用，並順應物體靜的慣性，用在運球上，作為謹慎小心的練習。

遊戲方法：

1. 兒童分兩組，同一方向單行橫隊弧形排列。
2. 距離各組十五公尺處，畫直徑一公尺的圓圈一個（如圖）。
3. 遊戲開始以後，第一人手持木板，木板上置一小球，跑到對面，將球放入圈內，跑回原地，第二人載回小球，第三人同第一人一樣，這樣繼續玩下去。
4. 全隊人數先輪完者，就是獲勝的一組。

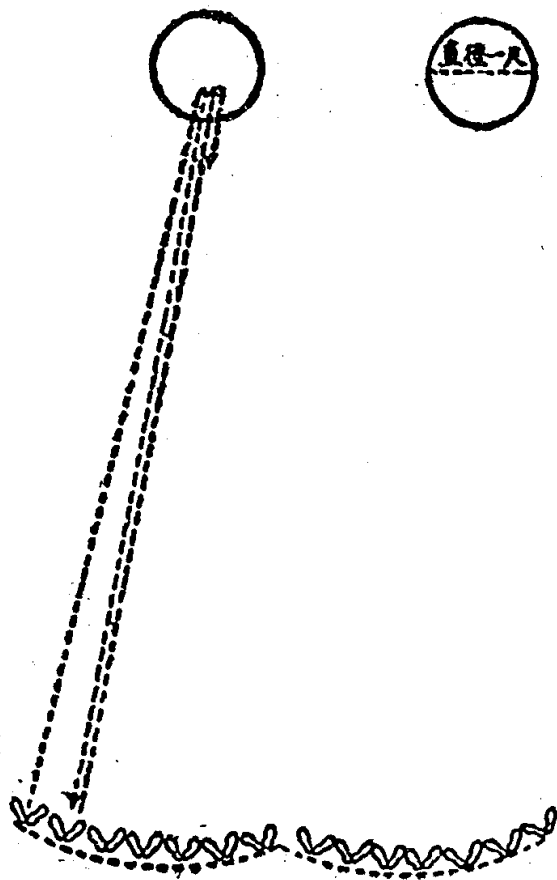
注意事項：

1. 進行時勿可使球落地，否則作為炸彈爆發，失去效用，重新做過。
2. 除從地上拿起來可以用手幫助以外，進行時不可用手觸球。
3. 球放入圈內，必須安定，如果放得不好，滾到圈外來了，也須重行放過。

附圖：

幾種變化：

1. 把球用筷挾，不須用手拿。
2. 兩隻手挾兩個。
3. 兩隊對立，互相把炸彈埋在敵隊後面。
4. 各人備球一個，兩隊對立，聞令開始遊戲以後，同時出發，一起埋藏，要放得距離均等，縱橫整齊。



距離十五公尺

5. 兒童分兩隊後，成單行橫隊排列，在各隊後方三十公尺處，各放能容小皮球的竹桶五個，遊戲開始後，各隊第一人持球跑到後方將球放入任何一竹桶內，作為埋藏炸彈（進行時其他兒童勿許向後看），回到原隊拍第二人，第二人就到那邊去找球，找到後帶回交給第三人，第三人和第一人同樣做法，直到輪完為止。

二〇 傳令

用具：信封兩隻，卡片兩張。

目標：戰事上軍令傳送關係重要，凡屬參加戰爭之士，都應隨時留意所傳命令，使消息靈通，攻守有方，練習這個遊戲便是使兒童學得這一方面的知識和實習。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩組，單行縱隊排列，兩隊相距約五公尺。
2. 教師備信封二個，中間套以硬質紙片各一張，站立在離開兒童約三十至五十公尺地方（如圖）。
3. 準備時，教師把紙片上寫一個符號或通告，寫好以後把叫子一吹，這時各組排頭立即跑至教師處，拿取信封跑回本隊，把紙片取出，交給第二人，第二人看過轉遞給第三人，以下挨次傳遞，

傳到末了，排尾拿了紙片跑到排頭地方，把紙片袋進信封，拿來交給教師，教師接到原信，就跑到兩隊中間，抽出幾個人來問問，如果回答的話是對的，那末就算勝利，如果兩隊回答都對的，那末拿快慢評判勝負。

注意事項：

1. 所傳的令，無論符號文句，都要視全體兒童的程度而定，如要傳一個不易記憶的事物，也須由簡入繁，一步一步來。
2. 使兒童知道要在極快的傳遞中間記牢某項事由，一面固然求迅速，一面還要看仔細。
3. 兩隊的令（所寫的內容）可以不同，但僅限於性質，至於是否便於記憶的程度，必要力求同等。
4. 爲防止兒童與兒童在教師考查時互相暗示計，問答的時候最好設法隔遠。
5. 傳令的兩個兒童，常由排頭排尾擔任，勞逸不平均，可以大家輪流，但輪流時如果照長短挨下去，因爲兒童跑的快慢不同，易生流弊，所以讓兒童自己推出跑得頂快的先來，再次快的，逐個

挨下去。

附圖：

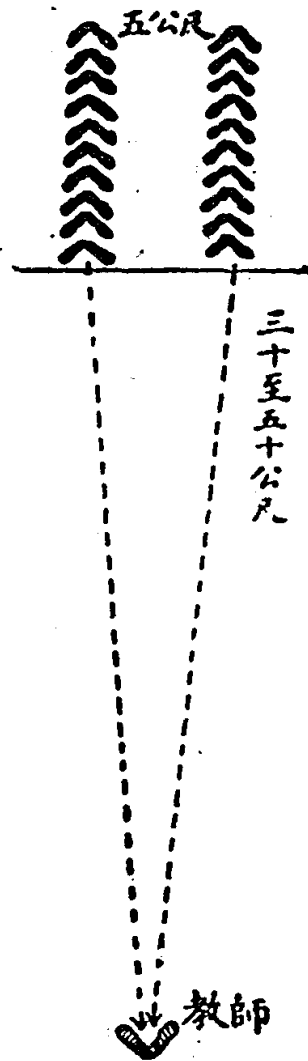
幾種變化：

1. 在每組中再一二報數分爲

兩小組，對面立好，令傳出後，

在本隊中一遞給二，二遞給三，各人都要跑一段路，隨時有了活動機會。

2. 信封備得多，比如兒童有四十人，那末可分四組，每組十人，其中一人擔任檢查員，甲隊的檢查員到乙隊裏去，乙隊到丙隊，丙隊到丁隊，丁隊到甲隊，其他每人各拿信封一只，裏面套着一至九的卡片，四組的人可以在一直線上畫四個圓圈，各住一個圓圈，檢查員站在別人的團體裏監督，教師站在較遠的地方，前面插四面小旗，分紅黃藍白四色，開始遊戲時，教師吹叫子，兒童大家聽，一響一數，二響二數，餘類推。兒童聽到叫子聲，就拿出信封裏的卡片來看，看到卡片上的數目和叫子聲吹數相同的，立刻拿了卡片到教師處奪取紅旗，把卡片交給教師，對的就是



- 得一分，其他黃藍白各加一分。到末了，分數頂少的一組，就是第一。第二次遊戲時各組把信封交給檢查員，弄亂再發。做這個遊戲要防止兒童不誠實，在信封上做暗號以圖省下拆閱手續。再，如果信封不便利，可以改得更簡單些，如用圓木片或紙片，上面寫了數目，由檢查員放在一只袋裏，大家摸，摸了以後握拳舉手，不須先看，聽到教師吹出聲音以後再看，照前法遊戲下去。
3. 在適當地方放兩種響器（鑼、鈸等），兩組兒童在適當距離之外跑來打一句或兩句，表示傳出命令，或是在放響器的旁邊再放一個粉筆匣，裏面放着一句至十句籤十隻，跑過去的人先摸一隻籤，籤上幾句打幾句，連氣好可以少打，不巧，要多打不少時間，這樣比賽很有趣。
4. 不用用具，兩隊兒童距離十公尺對立，每隊兩人間須散開，其距離約為三公尺，教師在開始遊戲時，召集兩隊排頭說一句簡單的有趣的易記的話，排頭聽了立即退回本隊告訴第二人，以下一個個走近去低聲告訴，到了末一人，就記着這話，跑到教師面前，報告這句話，一無錯誤而先到者，就為勝利。

二二 遞步哨

用具：信封六張，卡片八張（分四種顏色）。

目標：摹擬遞步哨，傳遞消息，以練習在進行中能用極快的手段換取各種卡片，增進手指的運用技能。

遊戲方法：

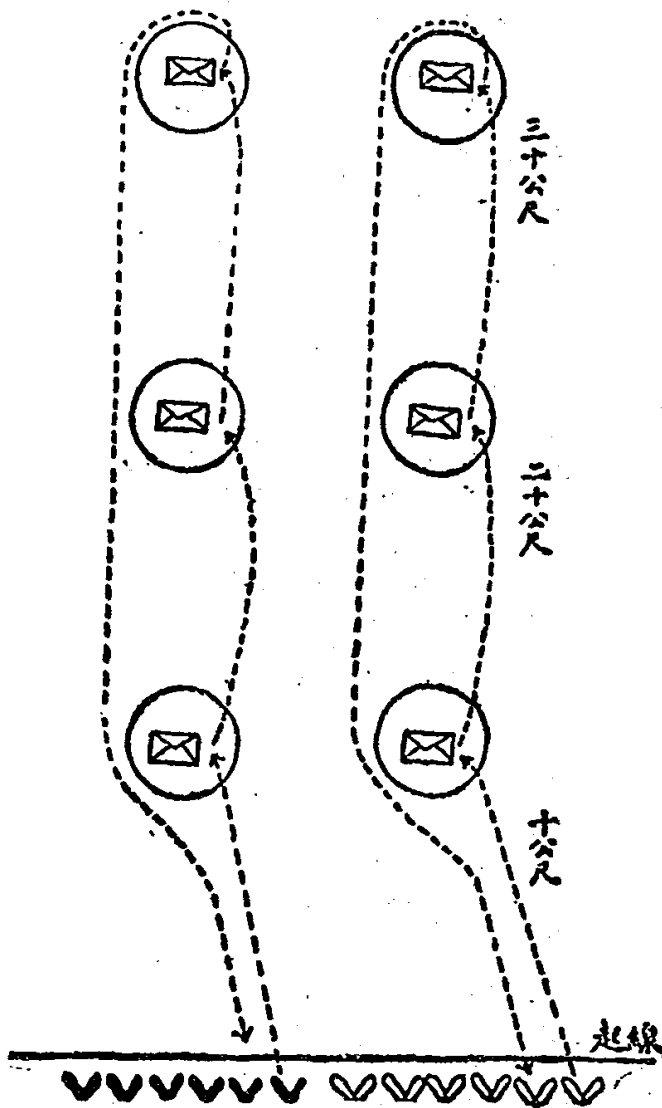
1. 佈置場地（如圖）。
2. 兒童分爲兩隊，各成單行橫隊同一方向排列，在排頭手裏，拿白色卡片一張。
3. 開始遊戲後，排頭拿了白色卡片向前跑，經過第一個圓圈時，（約在隊伍前十公尺處）拿出圓圈裏信封中的紅色卡片，把手裏所拿的白色卡片放進去；經過第二個圓圈時，（約在隊伍前二十公尺處）拿出圓圈裏信封中的黃色卡片，換進紅色卡片，到了第三個圓圈，（約在隊

伍前三十公尺處，把圈內信封裏的藍色卡片拿出來，換進黃色卡片，帶了藍色卡片，跑回本隊，把卡片交給第二人，第二人同樣跑過去，一一換過。帶回黃色卡片，以後每出發一個人，必換一種顏色。

4. 先換到的便算訊已各方傳到而得到最後的勝利。

注意事項：

1. 信封要用較牢的紙張糊成，否則容易破碎。卡片如無各種顏色，可以純用白色。在卡片上寫一至四個數字。
2. 教師隨時檢察信封是否袋好，如兒童數成單，可再



指定一人協助檢查。

3. 信封必須放在圓圈裏，倘使只圖要快丟在圈外，就該重新放過。

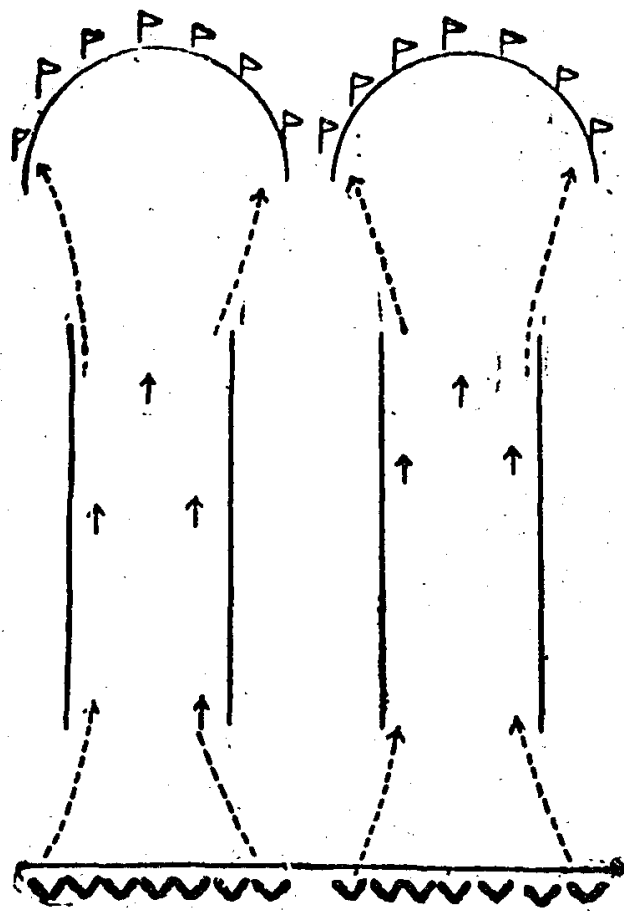
附圖：

幾種變化：

1. 兩隊兒童，各成單行縱隊排列，教師站在離開兒童約二三十公尺的地方，手拿信封四個，叫子一吹，各隊第一人跑到教師處，教師傳給他們各人一封信，他們拿了各跑回本隊交給第二個人，第二個人拿信到教師處，換一封，回到本隊裏交給第三人，第三人又去換。這樣逐個做下去，一隊兒童先做完，就是工作先完畢，算是得勝了。

2. 兩隊兒童，面對面成單行橫隊排列，相距約三十公尺，中間插小紅旗兩面，開始遊戲以後，各隊第一人向前跑，從敵隊後面繞過回到中央，拔取小旗，重新循着原路回到本隊裏，把旗交給第二人，第二人就拿了旗走原路把旗仍插在中央回來拍第三人，第三人再去拔，挨次輪流，作為鴿子依著目標（小紅旗）在遞訊。

3 依兒童人數，製若干小旗，令兩隊兒童，分別站在固定地方，小旗插在遠處成半圓形，教師把叫子一吹，兒童全體出發，經過規定的路線，每人拔小旗一面，從原路回轉，立刻重行整隊，第二次遊戲時可以出去插好來。佈置和進行法（如圖）



二二 調兵

用具：無。

目標：使兒童能在極迅速的時分裏，互相調換地位，作敏捷機警的練習。

遊戲方法：

1. 在操場上畫成場地（如圖）
2. 兒童分爲五組，四組各住在四角的方形區域裏，一組站在中央。
3. 在遊戲時四角的四組互交換位置，作爲軍隊調動，這時在中央一組的兒童得分別乘機走進任何一組原住地方，但只能在該組兒童已離開本地時。
4. 走得慢的兒童，就被擠出，沒處可去，只得住在中央。這時，就好計算那一組被擠出得多，而決勝負。

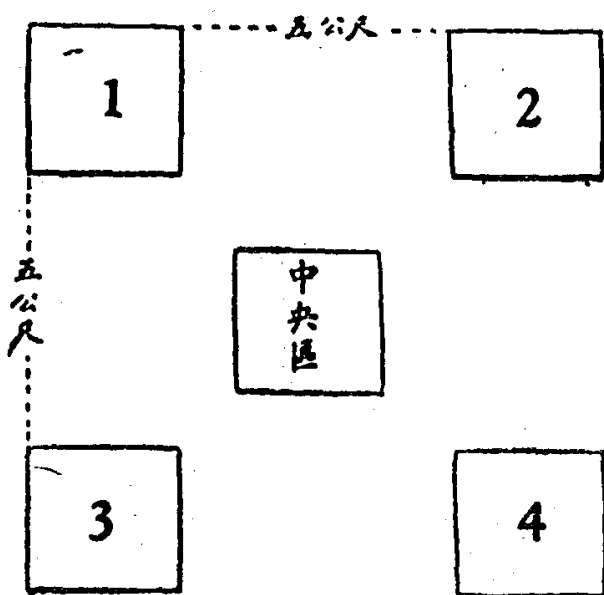
注意事項

1. 聽到口令，各隊要迅速調派，在已經離開本來區域後中途勿許回轉。
2. 中央一隊勿專門住在中央，要互相交換，使每隊輪到一次。
3. 在調兵以後，各組人數混雜，第二次遊戲，應重行歸隊。

附圖：

幾種變化：

1. 兒童分爲四組，各站一個區域（可參照本遊戲附圖）
- 中間區域內放匣子一只，裏面放四只竹牌，上面寫1至4四個數字，同時在沒有遊戲前，要把四個區域規定那一個第一區，那一個第二區，第三第四區，都要指定。遊戲開始時，各組第一人跑到中央去抽牌，如果抽到「1」立刻率領全隊到第一區裏去，如果是「4」那末到第



四區裏去，那一隊先到，就表示調動迅速，奪得優勝。但是有時候三隊要調動，而有一隊抽到的竹牌，上面的數字就是自己的區域，那末可以不必動，休息一次，由其他三組去比賽好了，如兩組不動，也是一樣。

2. 參照上面跳浜渡河過崗等遊戲方法，把各個遊戲的法則改得簡單點，如一隊兵從甲地調到乙地去，中途跳一個浜，渡一條河，過一個崗，然後到達，這樣比賽，興趣非常濃厚。

3. 兒童分爲兩隊，留出一個人，再一至三報數，成單行橫隊排列，教師叫子一吹，這留出的一個人立刻跑到教師處，教師給他一張卡片，（按卡片事先預備好，「1」字兩張，「2」字兩張，「3」字兩張）這個兒童接了卡片跑回本隊，給全體兒童看。如果卡片上是寫着「1」，那末一數就跑到教師那邊去排齊；如果是「2」，那末二數去，這個遊戲，往往因跑的人有快慢，致兩隊勢力不平均，所以傳令的能每次更換最好。

二二三 偷營

用具： 皮球兩個。

目標： 訓練兒童做事有精密的計畫，安詳的態度，果敢的精神。

遊戲方法：

1. 兒童分爲甲乙兩隊，背對背成單行橫隊排列（中間相距十公尺），各人互相攜手高舉，並在橫隊前的中央十公尺地方，放皮球一個（如圖）。

2. 叫子一聲吹，遊戲開始，各隊第一人就偷偷地向敵隊的背後走去，乘其不備，從所攜着的手下鑽過去，奪得皮球，繞過敵隊的任何一端回返原隊，把球交給第二人，第二人仿第一人一樣，設法穿過敵隊陣線，把皮球放在原處，放好後跑回本隊拍第三人，第三人和第一人同樣做，以下可以類推。

3. 偷球的只能連衝三次，如果三次都穿不過敵隊陣線，就作失敗，由第二個去，失敗的人即屬失一分。

4. 比賽完了，可計算兩隊失分的多少而決勝負。

注意事項：

1. 防守的人，祇可時時謹慎戒備，絕對不可回頭偷看有無敵人來襲，如不遵守，算他失去一分。

2. 這遊戲完全要大家能抱公正的態度，誠實的信心，才有興趣，但教師一人，監察終覺困難，所以兩隊距離，至多十公尺，勿可相隔太遠，以致顧此失彼。

3. 全體兒童數成單時，可以推定或指定一人協助教師，擔任檢查工作。

附圖：

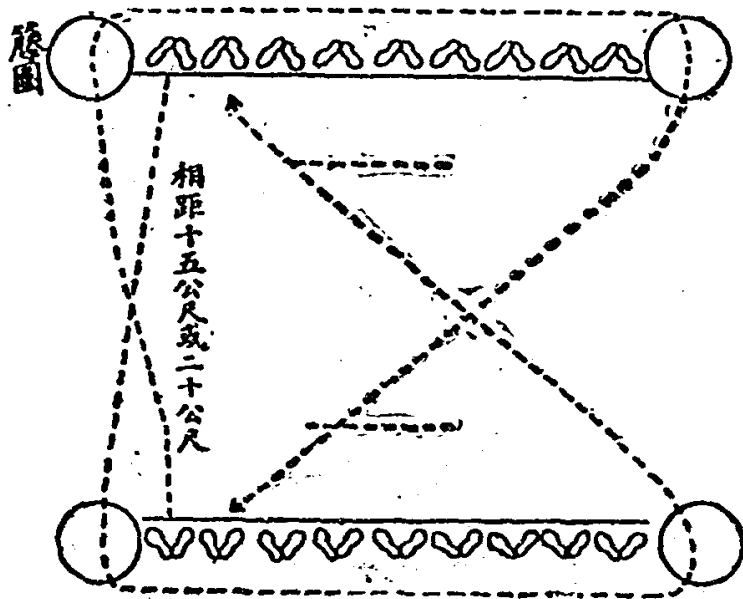
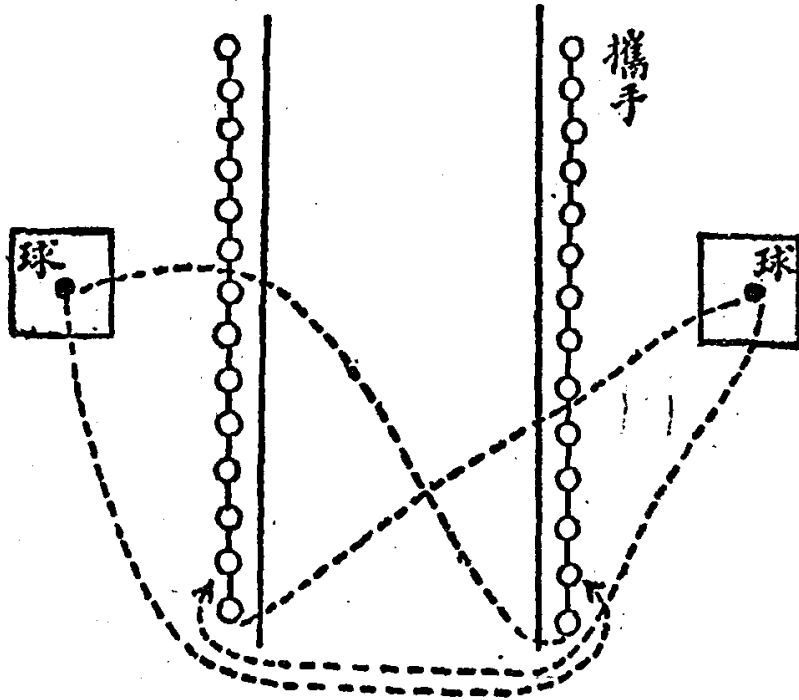
幾種變化：

1. 兒童分爲兩隊，距離十五或二十公尺，相對成單行橫隊排列，在每隊的排頭和排尾處各放一個用竹或藤變成的大環（直徑約三公尺），開始遊戲後，各組照長短自排頭至排尾，一個一

個跑到敵隊排頭地方，拿起環，從頭上套過大環，算是進了敵隊營門，再向敵隊後面繞過，到排尾的地方，也拿起環套一個轉身，算逃出敵營，然後回到本隊來，等到完了，那一隊先到，就為勝利。（附圖）

2. 兩隊兒童成

單行橫隊排列，如第一法（附圖），不過在各隊前面五公尺的地方，各畫一條五公尺長的橫線（看



上圖橫隊前面的虛線，遊戲時，各隊派四人包好眼睛，同時兩臂向左右平舉，站在橫線上，兩隊再各派一人，設法跑過這橫線，四個瞎子小心着守住橫線，兩個偷過去的人，如果被瞎子觸到，就算失敗，如果瞎子守不牢，那末就算被敵人走進了營地，失敗一次。

二四 敢死隊

用具：鉛絲或繩若干條，木樁若干根。

目標：喚起兒童勇敢的精神，作在阻礙層層的地方前進的練習。

遊戲方法：

1. 兒童分甲乙兩隊，各成單行橫隊排列。
2. 在對面用白粉畫一直線，作為欲到的目的地，在起點到目的地的中間，每隔五六公尺不等，橫以鉛絲或繩，用木樁綁緊（闊度以兩隊兒童橫排的長短為標準）（如圖）
3. 教師發令以後，兩隊兒童，各向前衝，遇到一條鉛絲或繩，就須迅速的從下面鑽過，到了終點，立刻重行整隊，先到的就是勝利。
4. 第二次繼續遊戲，可以從終點出發，拿起點當作要達到的目的地。

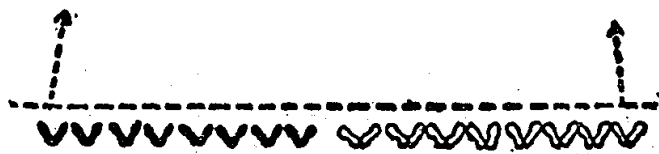
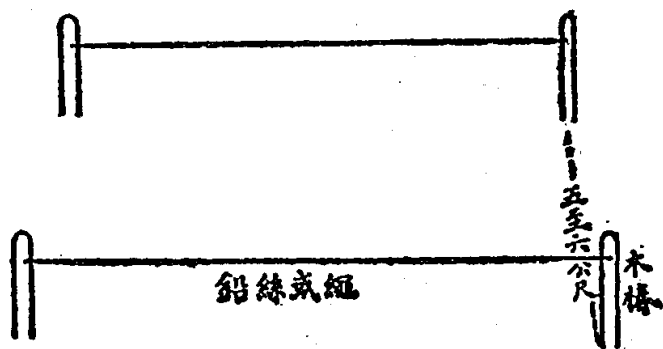
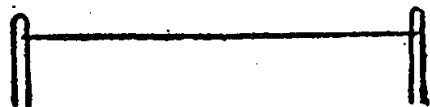
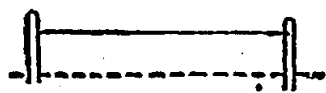
注意事項：

1. 繩的長短，要以兩隊兒童橫隊能通過為標準。
2. 必須從下面鑽，不須從上面跨。
3. 各人直線進行，不可有妨礙他人的行為。

附圖：

幾種變化：

1. 兒童分兩隊，對面排列，（相隔二十公尺中間綁繩一條）甲隊拿乙隊的起點為終點，乙隊拿甲隊的起點為終點，交換一個位置，這樣在狹小的操場上也好舉行，不過進行時要防止



互撞。

2. 沒有繩和鉛絲，可以一隊改爲電網，攜手成橫隊，攔阻敵隊衝過去，或同時每隊再分兩組，一組守，一組攻，使每玩一次，兩隊各有攻守。

二五 鐵甲車

用具：無。

目標：使兒童學得一種機巧運動。

遊戲方法：

1. 兒童每三人或四人一組，組成一鐵甲車（如圖）。
2. 鐵甲車組成後，齊集於橫線上。
3. 教師把口笛一吹，各組即向前跑。
4. 教師把口笛再吹，各組立刻停止。
5. 比較快慢或比較是否能依口令停止，決定勝負。

注意事項：

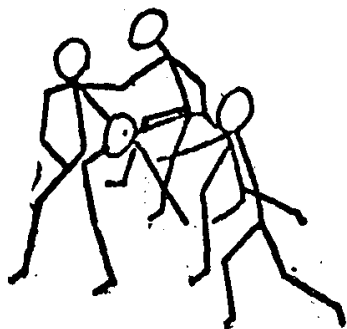
1. 各組進行時要有一定的直線，勿可撞着他組。
2. 在發停止令時，如果是比較快慢，教師最好反一方向，（不要看見學生，）以示公正。
3. 留心兒童在突然停止時，因動性作用而跌倒。
4. 車身要由體力大的兒童充任，但也須顧及興趣，有適當的掉換。

附圖：

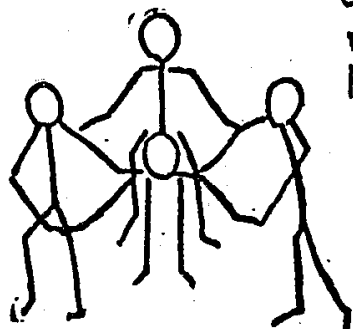
幾種變化：

1. 改跑直徑為跑圓圈。
2. 不是一組一組比賽，拼合若干小組為一鐵甲車隊，比賽前進的快慢。
3. 車頭用手巾包好，作為黑夜衝鋒。

側面圖



正面圖



二六 飛機

用具：紙條，帽子兩頂。

目標：使兒童知道航空救國的重要，模擬飛機的飛行，以激發其勇敢的氣概。

遊戲方法：

1. 佈置遊戲場（如圖）
2. 用一吋闊紙條接成長三公尺的兩條，其一端貼在帽子的後面。
3. 兒童分兩隊，每隊各分兩小組，甲組在起線，乙組在三十公尺外的終線上，互相對直，帽子戴在第一組的排頭頭上。
4. 遊戲開始後，兩組排頭，各交叉中途所畫的圓圈向前跑，到了對方，將帽子脫下戴在同隊第二組的排頭頭上，第二組的排頭出發至第一組裏去，第一組的排頭就留在第二組的排尾後面。

第二組的排頭到達一組後，將帽子戴在一組排二頭上，自己留在第一組的排尾後面，同時第一組的排二出發至二組裏去，以下挨次類推。

5. 遊戲完了，同隊一二兩組適交換一位置，先做完的一隊，是表示先飛到，奪得勝利。

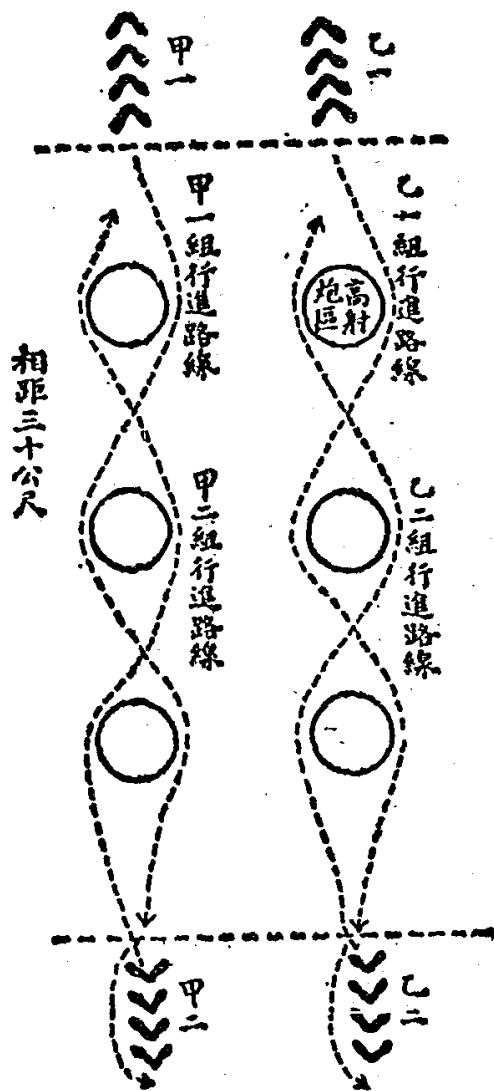
注意事項：

1. 在圖中有圓圈的地方是表示有高射砲的區域，飛機應避讓，所以必須繞過。
2. 進行時，後面的紙條能順風飄起者，即屬技能好，中途把紙條弄斷者，當作飛機損壞。
3. 凡誤入高射砲區域或紙條弄斷時，就告失敗。

附圖：

幾種變化：

1. 有高射砲地方，各豎立一根竹竿，兩隊各成雙行縱隊排



列，每次兩個人拿一條繩，拉着向前跑，在中途遇到竹竿，把繩拋起，甩過竹竿，作為經過危險地帶而飛行。

2. 備傘兩把，各人張開傘，撐着傘向前跑，作為飛機進行，場地佈置和輪流方法，都可參照前法。

二七 航空母艦

用具：小旗四面。

目標：使兒童明白航空母艦在戰事上的重要，借艦的進行比賽，而培養衛國心。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩隊，每隊中派一半人攜手成一個圈子，算是艦身，其他兒童住在圈子裏，作爲飛機。
2. 操場的一端，插紅旗兩面，兩隊兒童各集在一面紅旗的四圍，在所站地位三十至五十公尺外地方，對準紅旗各插白旗一面（如圖）
3. 教師把叫子一吹，兩艦各向白旗出發，到了插有白旗的地方，做艦的人手放了，做飛機的人攜手成圓圈，同時剛在做艦身的一半人，住在中間做飛機，從白旗處回到紅旗處來。
4. 去了又回來，那一組先到便是優勝。

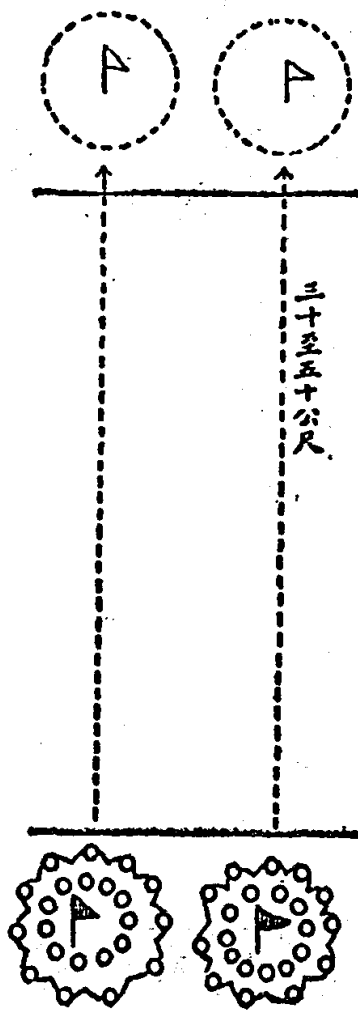
注意事項：

1. 在前進的時候，做艦的人勿可脫手。
2. 兩端小旗的距離以三十公尺至五十公尺為最適當，勿太長，致進行時受阻。

附圖：

幾種變化：

1. 照本遊戲方法，在中途每次飛出飛機若干架，比如裏面載十個人（十隻飛機）那



末在出發點到終點的距離中間，平均畫出五個圈子，每個圈子當作一個飛機場，航空母艦每經過一個飛機場，走出兩架飛機，等到達終點時，艦上飛機已全部飛完，這時，先到的一隊，即屬得勝。第二次從終點到起點，每經一個飛機場，裝飛機兩架，回到起點，裝滿了飛機，或出發和回來，併成一次比賽。

2. 照本遊戲方法，中途沿路插小旗若干面，當兩艦達進小旗境界時，做飛機的就跑出圈外來奪取小旗，到終點後，計算奪得小旗的多少而分勝負。

二八 衝鋒陷陣

用具：無。

目標：使兒童明白衝鋒陷陣的重要，並訓練其有犧牲果敢的精神。

遊戲方法：

1. 分全體兒童為兩隊，雙行橫隊排列（如圖）（中間的距離視操場的大小而定，大約三十公尺為最適當。）

2. 各隊前行散開，擔任衝鋒，後行牽手立定，擔任防禦。

3. 遊戲開始以後，各隊前排向前進發，設計衝過敵隊防線。

4. 規定幾分鐘，時間到後，計算衝過的人數，多就是勝利。

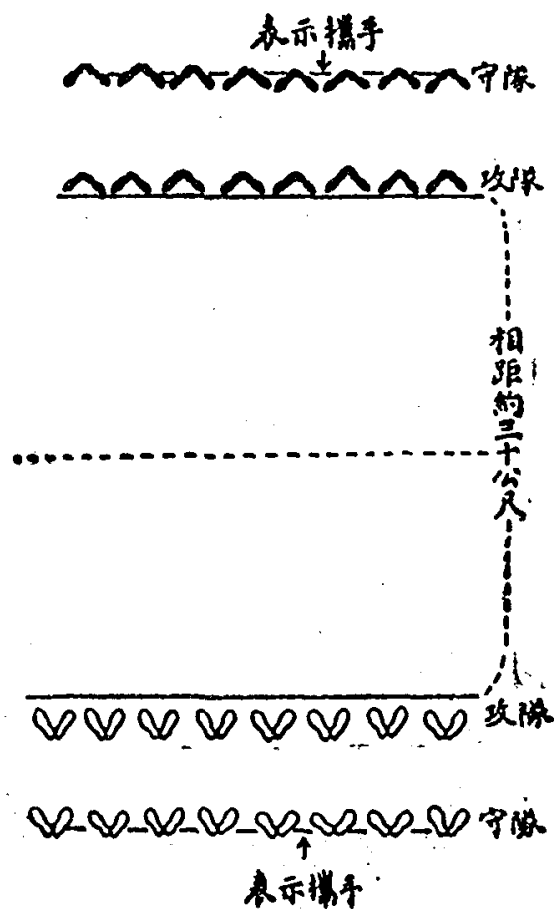
注意事項：

1. 擔任防守者，祇能在固定橫線上防守，不許越位。
2. 擔任衝鋒的儘可向前衝，但不得阻礙敵隊的進行。
3. 在進行時如果發現過意擠軋，輕者加以警告，重者即令站開。
4. 遊戲時間的長短，應在沒有開始遊戲時先討論決定。

附圖：

幾種變化：

1. 把攜手防敵的方法改為散手攔阻。
2. 在沒有遊戲前，各隊單行橫隊排列，開始後，各人兩臂向前平舉，手掌向前，同時快步向前跑，兩隊相遇後，對敵者，手掌向對，各用力推，將敵人推到敵隊陣線之後，就為勝利，個人勝利多的一組，就是全隊勝利（這個方法，兩隊相距勿可過遠。）



3. 照第二法排列，兩隊同時攜手前進，互相攔阻，等到有機可乘時就衝過一個，同時旁邊兩人要立刻握手，（如三數衝過敵隊時，二四兩數，必須立刻握手，）以防制敵隊趁着脫手時衝過來。

二九 避讓地雷

用具：小皮球若干個。

目標：訓練兒童隨時能謹慎機警。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩隊，成單行圓形排列，兩個圓圈並在一起，在圈與圈交接的地方，相距兩公尺，地上畫小圓圈若干，每個圈中各放小皮球一個。
2. 遊戲時，兩隊兒童自排頭起挨次經過通路（有小皮球處）繞敵隊圓圈一轉，回到本隊（當挨次交替時可以用木棒傳遞）。
3. 當經過通路時，各人都要仔細，勿可觸及小皮球，如果只圖快而不留心觸到了小皮球，就算觸到了地雷，必須中途停止，放好了皮球，才可繼續跑。

4. 勝負取決於觸球次數的多少和快慢。

注意事項：

1. 球要放得多，路要留得狹，使不易通過。

2. 誰觸動了小球，必須負責放好，否則立即作為失敗。

3. 如果有較大的皮球，可以捨小的用大的。

附圖：

幾種變化：

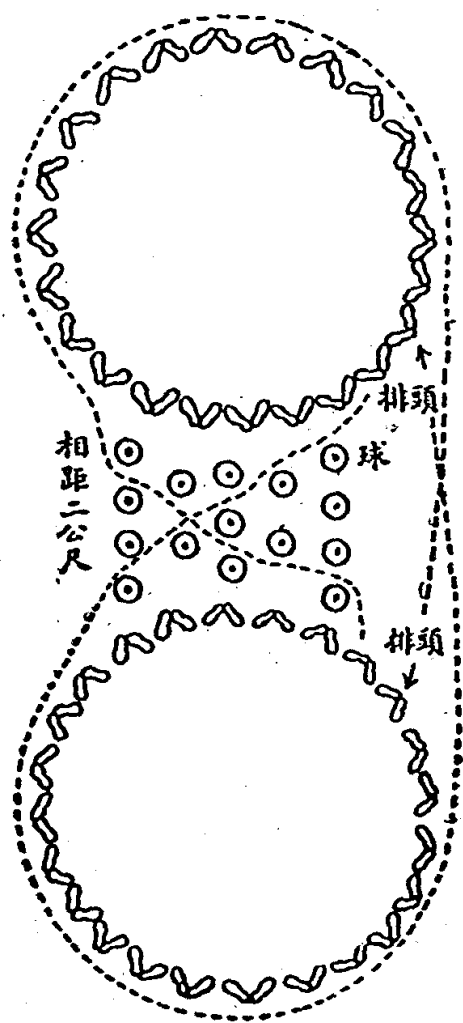
1. 把小皮球列成一條橫線，兩隊

兒童，每次各派兩人用手巾包

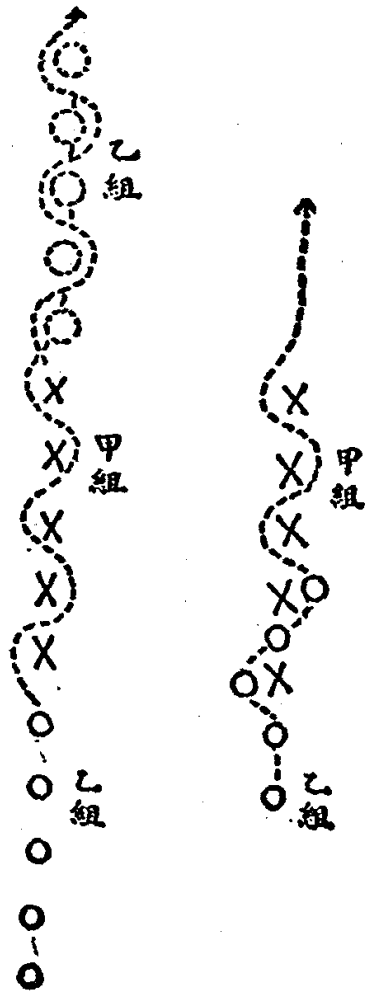
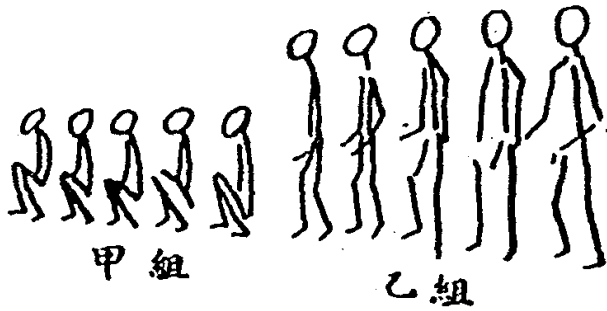
住雙眼，走過放皮球的橫線，如

果觸到了小球，就算觸了地雷。

2. 兒童分爲甲乙兩隊，每隊裏再分成兩組，成單行縱隊排列，一組在前面，一組在後面，比如全隊



十個人，那末一至五算爲第一組，六至十算爲第二組，遊戲開始，第一組蹲下作爲地雷，第二組從第一組的空間穿花跑過去，作爲避讓地雷，全組跑完，立刻下蹲，同時第二組照第一組一樣穿跑過去，到了前面再蹲下，讓第一組再跑上去，這樣輪流，每組各輪兩次或三次都可以，勝負視快慢而定。（附圖）



三〇 包圍敵人

用具：無。

目標：使兒童在遊戲中，培養其有數人合作的精神及躲避逃逸的方法，這遊戲包含團體行動及個別活動，互相輪流，頗可調劑。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩組，一組爲散兵，一組爲謀包圍者（互相交換。）
2. 做散兵的一組，四散在畫定範圍的區域內，（每個兒童應占地位以八方尺爲最低限度。）做包圍者的一組，視人數的多少，再分若干小組，每小組牽手散居在散兵中間（如圖。）
3. 教師發令以後，包圍者立即設法圍困散兵，同時，散兵也留意躲避。
4. 如果敵人被圍以後，須立刻站在旁邊，不得參加，作爲已被俘擄，結果，將俘擄的人數算好，交換

遊戲一次，兩次比較，那一組被俘擄的多，就是失敗。

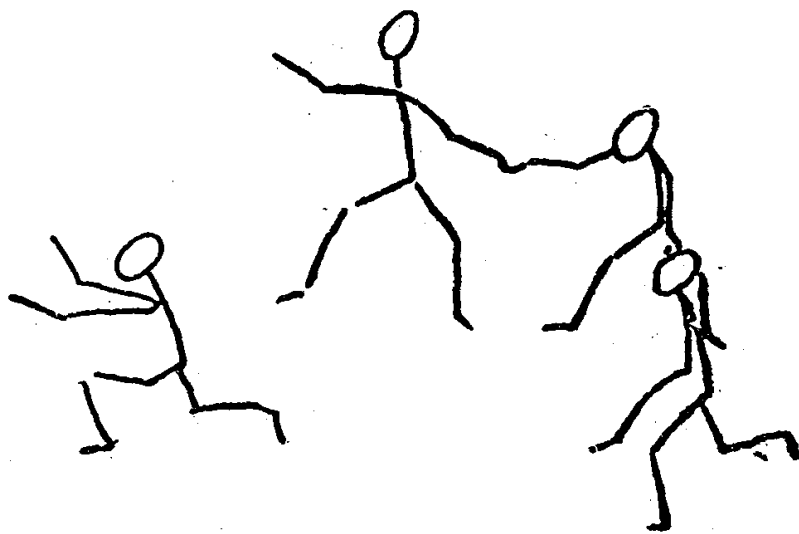
注意事項：

1. 這遊戲在各組玩時所費的時間，必須一樣，以免因時間的長短，影響到俘擄人數的多少，每次時間，以三分鐘為最適度。
2. 包圍者的手，要握得牢，勿可稍鬆，致手脫落。
3. 被圍的敵人，一經圍住，就該自行站在旁邊，不許乘機溜走，或過意頑抗。
4. 操場小的地方，遊戲場地，勿必畫開，這樣，可使玩的人無論躲避或圍捉，都能自由，勿受限制。

附圖：

幾種變化：

1. 包圍者先不牽手，也散在羣衆中間，等到機會到來，應用暗號，



把敵人圍住，以增加興趣。

2. 定一種規則，被圍的人可以在未被圍之先，用蹲下方法作為躲避。
3. 被圍之後，這被圍的人也加入包圍者的一組裏去，逐漸增加包圍隊的人數而擴張其力量。
4. 限制包圍者以三人一組，使組數加多，遊戲的機會，平均而普遍。

三一 奪圍

用具：無。

目標：使兒童從兔脫與阻撓的興趣中間養成互助合作的精神。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩組，一組爲圍守者，一組爲被圍者。
2. 在開始遊戲之先，圍守者牽手成一單行橫隊圓形，被圍者站在圈子中央（如圖）。
3. 教師口令一發，兩組各自準備，遊戲開始，這時被圍者得用種種方法，設法奪出圓圈，圍守者必須時時戒備，防止敵人逃出。
4. 停止遊戲令發出以後，一律靜息，計算逃出多少，接着兩隊交換一次，再計算奪出的人數，兩次作一比較，以奪出人數的多少，決定勝敗。

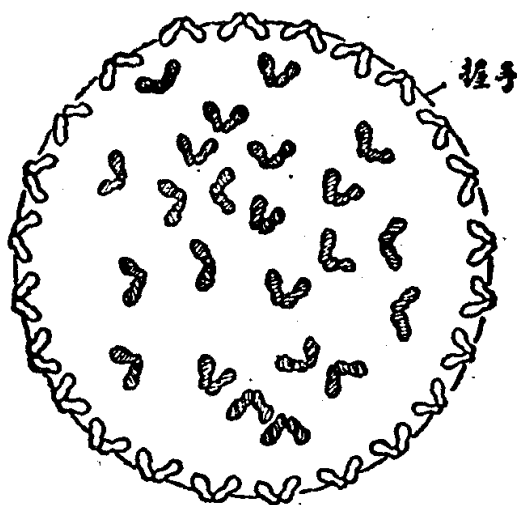
注意事項：

1. 每次遊戲時間，須先規定若干分，不宜過長，不宜過短，大約以三分鐘為最適當。
2. 奪圍者須乘間逃出，勿可用過猛的態度亂衝。
3. 圍守者祇可用手攔阻，當有人逃出圓圈時，如已跨出手外，不可再行阻止，致人跌交。
4. 奪出的人，另行站開，不可在圈外引誘作弄，以幫助同組人設法逃出。
5. 圓圈頂好長人和短人互相間隔均勻，免得人小的地方，容易奪出。
6. 無論那一組，如發現不規行為時，指導員即令停止遊戲，罰出圈一人或進圈一人。

附圖：

幾種變化：

1. 同時分兩個圓陣遊戲，方法是每組中間再分兩小組，一小組



- 圍守敵組，一小組被敵組所圍，這樣，沒有時計的時候，可以不看鐘點，使兩組的機會也可均等。
2. 圍守的人加多，如裏圈外面再圍一圈，雙層圍住，使逃出的人更覺不易。
 3. 圍守的人，走成單行圓形向右轉，背向圈內，使奪圍的人得到便利。
 4. 圍守的人牽手向上舉成功一個個的圓洞，阻止奪圍者的方法，用兩人身體相並，不用手或腳攔，這樣可以避免奪圍者跌交的危險。
 5. 兒童人數少的時候，可改奪圍的爲一個人，其他的人牽手成圓陣，這住在中央的人設法奪出來，如果他從甲乙二人的手下逃出來的，那末在兩人中指定或自認一個來代替他住到中央去，如果三次奪不出來，罰唱歌或行禮等。

三二 奪取防線

用具： 小球兩個。

目標： 使兒童有感防線重要的觀念，而在這觀念中間，養成奮勇的毅力。

遊戲方法：

1. 場地的佈置和兒童所站的位置（如圖。）

2. 教師口笛一吹，各隊排頭，持球跑到中央線上，把球從地上滾給本隊第二人，第二人蹲下接球，接到了球也跑到中央線上去，同樣把球滾給第三人，第三人蹲下接球後，也跑到中央線上去，以下第四第五……都同樣做下去。

3. 等到全隊遞完，統走上中央線以後，立刻排整齊，先到的一隊，就算表示佔領了重要防線，是勝利的一隊。

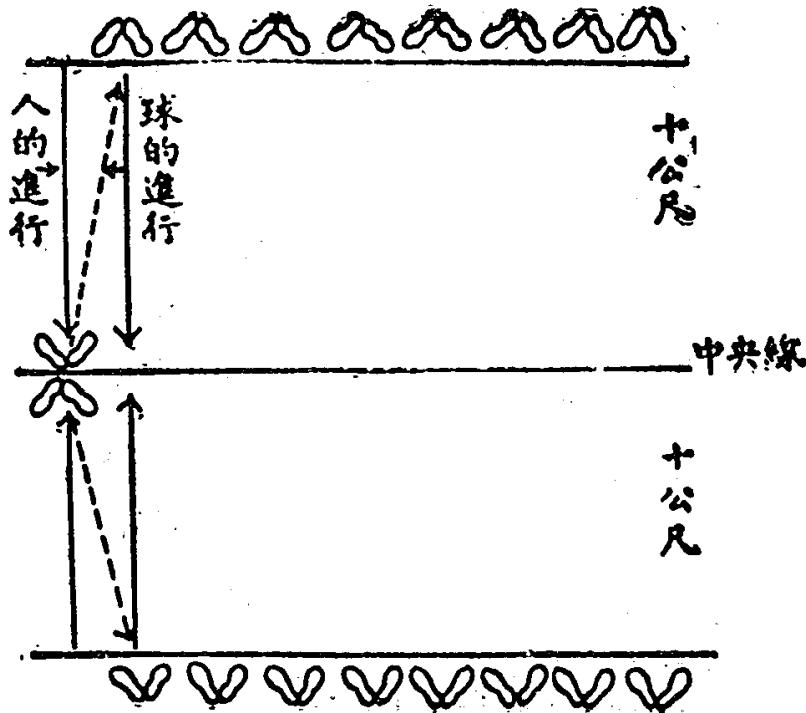
注意事項：

1. 小球從中央線上滾給本隊接球人的時候，必須先使球着地然後向前進，不許在空中拋擲。
2. 發球時須對準接球的，倘路線走歪，不能到接球人的手裏時，應由送球的拿至中央線再遞。
3. 操場上的地面要弄平，如果有石子等類的障礙物，很容易使球不能直進。

附圖：

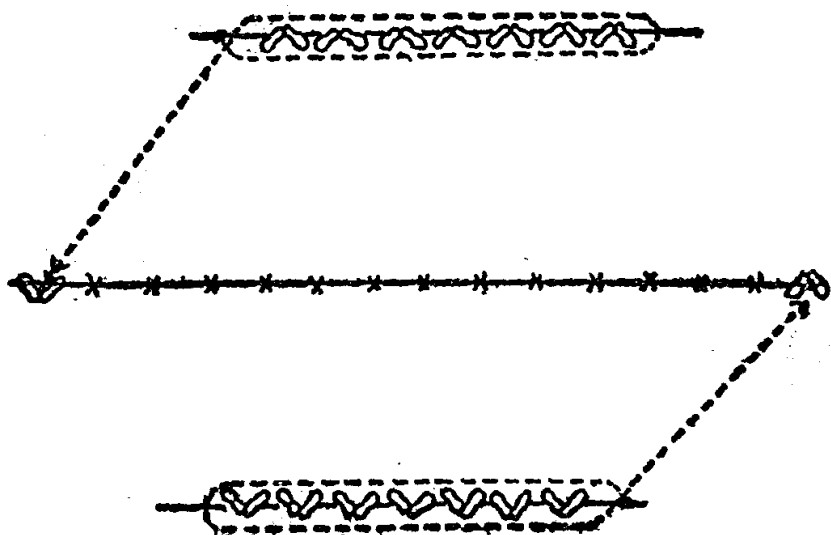
幾種變化：

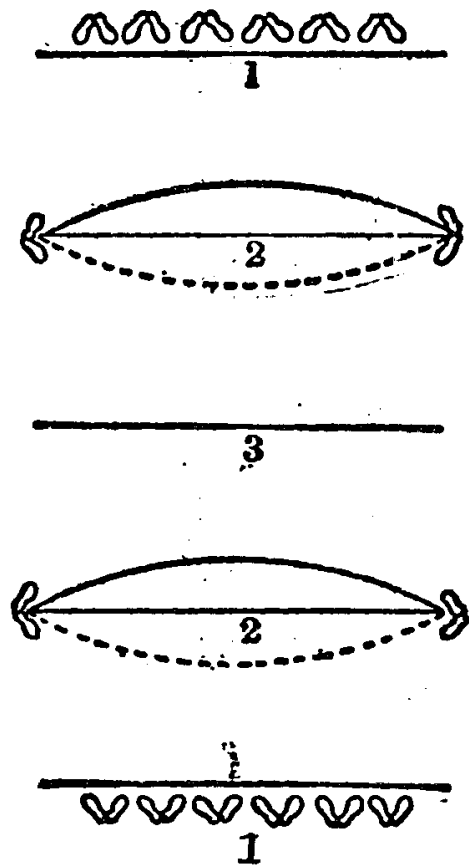
1. 依照本遊戲方法佈置，在中央線上，固定兒童位置若干個，（比兩隊兒童數少一個）每個位置，可用石灰粉做一記號，遊戲開始以後，排頭手持短棒，（交替時用）向本隊排尾一端跑下去，繞



過排尾，從本隊後面向排頭一端跑，跑到排二的地方將短棒傳給排二，自己跑到中央線上，站在第一個位置裏，同時第二人接到了短棒也照樣繞本隊一週，將短棒交給第一人，自己跑到中央線上，站在第二個位置上，以下挨次玩下去，兩隊遊戲的方法完全相同，不過為避免衝突起見，一隊從左端向右站，一隊從右端向左站，一個一個的玩下去，中央線上的位置也一個一個的少了，等到最後，只剩一個位置了，而需要位置的人兩隊均有一個，如果某隊的末了一人奪不到位置，就是全隊奪不到防線，勝利屬於另一隊，進行的方法，可參看下圖：

2. 兒童分為兩隊，相對成單行橫隊排列，在兩隊距離中間，平均畫橫線三條，意思是代表三道防線，不過中央一條是兩隊所合的，因為從兩隊所佔的一條線起算，數到中央均為





第三條，所以這一條中央線，就格外重要了，兩隊要奪取的，也就是這一條中央線，遊戲方法：兩隊各派二人，各站在第二條線的兩端，拿着一條長繩，遊戲開始以後，他們把繩像跳繩一樣的甩，同時兩隊的兒童，各向中央進發，經過第二條線的時候，必須像跳繩一樣跳過，然後站到中央線上去，以全隊先跳過而達中央線者為勝，參考圖如下：

三三 扼守要塞

用具： 足球一個。

目標： 直接練習足球的攻射，間接培養兒童堅毅不屈的抵抗心。

遊戲方法：

1. 兒童分甲乙兩隊，相隔十至二十公尺，中間隔以界線，相對排列，一隊為攻，一隊為守。
2. 守的一隊，必須照一定方法排列，攻的一隊，可以自由四散，但不須越過守隊防守區域（如圖）。
3. 球常在攻隊裏，互相傳遞，一到有機可乘時就用力向守隊裏踢過去，守的人見球射過來，嚴密防範，把球踢回攻隊，這樣的踢，如果守的人防備疏忽，球經過了最後防線，（即所站的一條橫線）就算要塞失守。
4. 要塞失去以後，守隊為攻，攻隊為守，交換一次，互相比較，判別勝負。

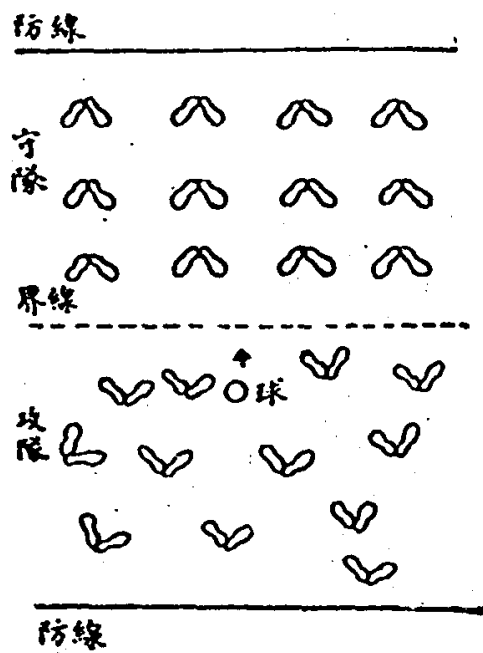
注意事項：

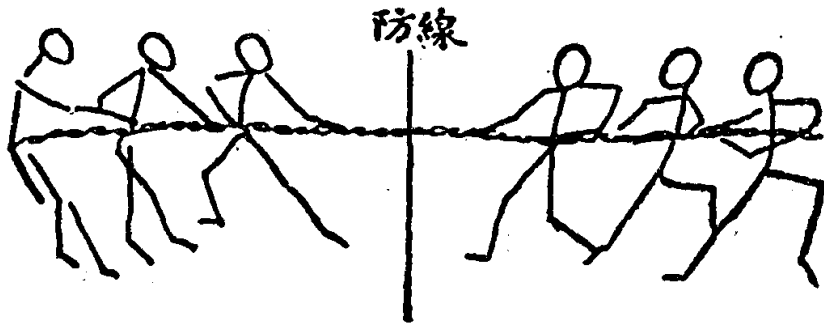
1. 攻球守球，都可參照足球規則，因為沒有守球門的，所以個個人不能用手。
2. 每次玩的時間，應預先規定。
3. 兒童身材幼小而不宜用大足球時，可用大號橡皮球或改用小球。
4. 操場四週有牆壁時，可省去最後防線，以球能否碰着後面的牆為標準。

附圖：

幾種變化：

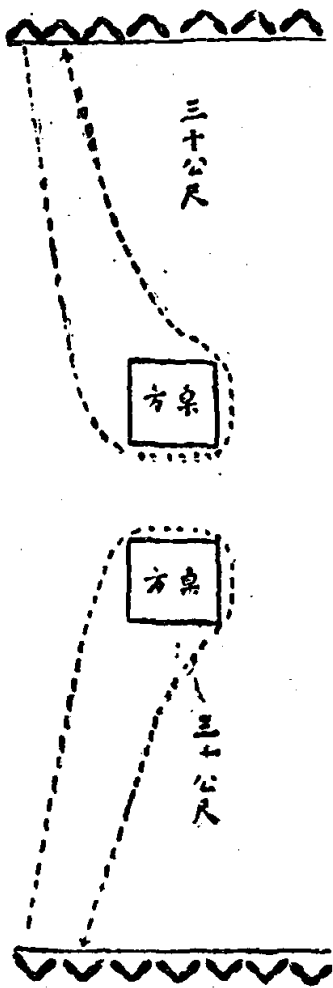
1. 如果不會用足踢或覺用足踢有不方便時，可以改做用手擲，不過用了手勿可再用腳。
2. 用長繩一條，兩隊兒童，平均分拿兩端，各人都要拿着，這時，兩隊各成單行縱隊面對面而立，在兩隊的中央，畫有橫線一條，遊戲開始以後，兩隊兒童，齊心向自己





一隊拉，使全隊不致被敵隊拉過中央橫線，如果那一隊能夠把敵隊拉過中央線，那末被拉過的一隊，就算不能守住要塞而告失敗。附參考圖如上：

3. 用方桌兩隻，放在兩隊兒童前三四十公尺的地方（如圖），遊戲開始後，各隊從排頭起，一個一個繞過方桌回至本隊，全隊輪完，魚貫從原地跑到方桌地方四面圍住，並由排頭站在方桌上表示決守要塞，先守住的一隊，就是勝利了（附圖）。



三四 患難相共

用具： 綁帶若干條（看人數多少而定。）

目標： 使兒童知道他人的患難，即是自己的患難，安樂時共同享福，危急時也要互相拯救。

遊戲方法：

1. 分兒童爲兩隊，每隊中再視其適當與否，分兩人或三人一小組。
2. 各小組各人的左右足用綁帶縛住，（兩人成三足，三人成四足如圖。）
3. 每小組先縛好排齊，起賽後，全體向前進。
4. 路程的長短大約三四十公尺，在終點應先畫橫線一條，各組到達終點以後，即在橫線上站好，全隊各組先到者，即屬勝利。

注意事項：

1. 綁帶縛時宜適度，勿太鬆，也勿太緊。
2. 進行時勿可妨礙他組。
3. 如在進行中有人跌倒，同組的人可以設法扶起，重行前進，但不許把綁帶解下縛過。

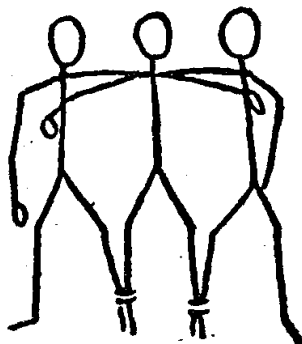
附圖：

幾種變化：

1. 年幼兒童，可以改縛足為挽手。
2. 兩人背貼背，左右臂各挽牢，進行時成一個前進，一個後退，倘使為調和前進後退計，也可以在中途兩人交換，交換時不必放手，祇要旋一轉就是了。



兩人一組



三人一組

3. 兩人靠裏面的左右手挽住，在外面的左右手各攀起兩外面的左右足，中間兩足，同時跳走向前進。

4. 兩人縛成一小組後，各小組再用長繩牽牢，使在進行時組與組之間，快的必須等慢的，慢的必

須跟快的。

5. 高級兒童遊戲時，可以十個人或十個以上的人同縛成一橫行，橫步向左或向右移走，比較快慢。

三五 互救難民

用具：無。

目標：喚起兒童扶助他人的心理，養成有能捨己救人的行爲。

遊戲方法：

1. 分全體兒童爲兩隊（人數須要相等）
2. 用白粉畫一條起線，兩隊兒童，各成單行橫隊站在起線上，距離起線相當的地方（看場地的
大小而定）再和起線畫一條平行線，作爲終點。
3. 開始遊戲後，兩隊兒童的第一人背二數到對線終點上，放下第二人，第一人留在終點，第二人
回到起點背第三人過去，到了終點，第二人留在終點，第三人回到起點背過第四人，以下挨次
背下去（如圖）

4. 各隊兒童背完以後，須立即整隊，先到先齊的算勝。
5. 第二次遊戲時，可把終點當起點，起點當終點。

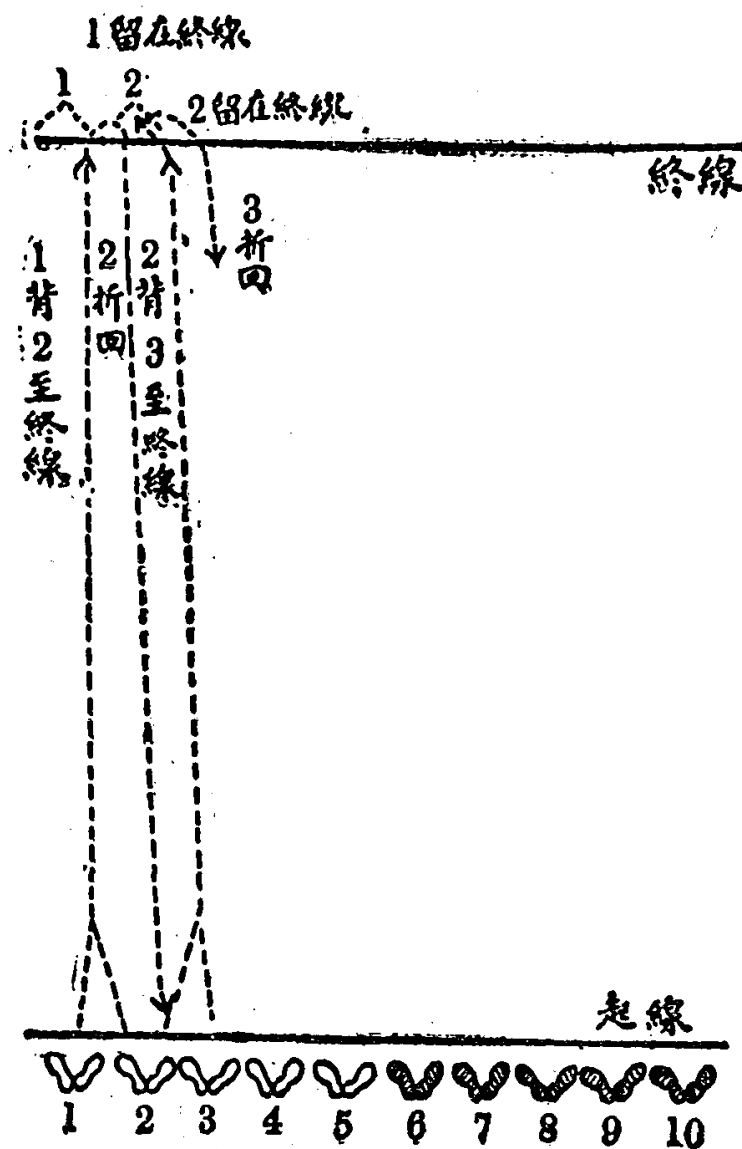
注意事項：

1. 被背的人，中途不許落地。

2. 把被背的人放下來時，要在線裏，背上背時，也要在線裏。

3. 如果男孩女孩同級時，宜設法使女孩背女孩，男孩背男孩。

附圖：

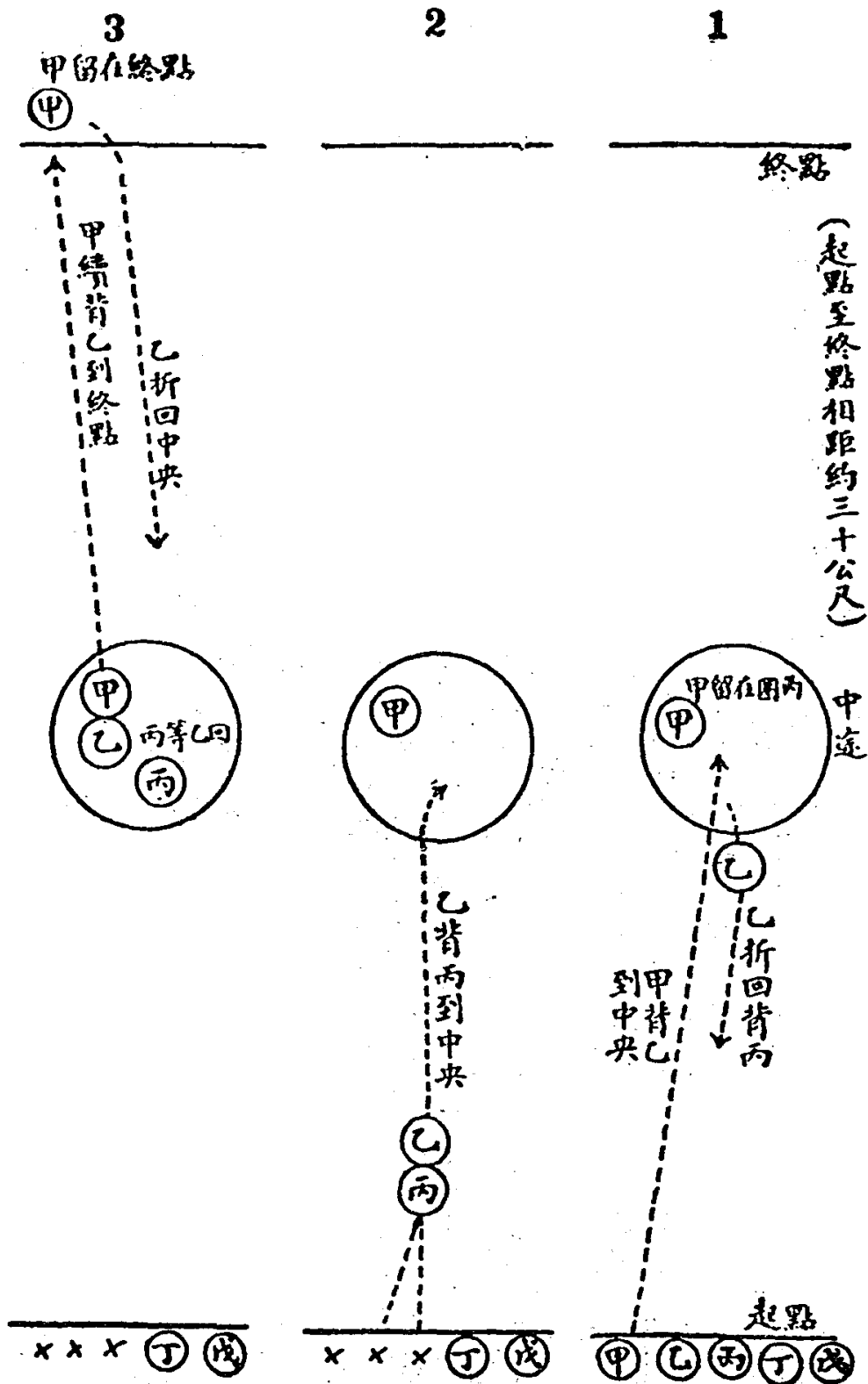


幾種變化：

1. 不用背用雙手抱。

2. 背的方法變換，如改爲兩人背貼背等。

3. 中途畫一圓圈，甲兒背乙兒到圈裏，放下乙兒，乙兒回到隊伍裏背丙兒，背到圈內，放下丙兒，這時甲兒再背乙兒到終點，甲兒自己留在終點，乙兒回到圓圈中，丙兒等乙兒回到圈內，再到隊伍裏背丁兒，把丁兒背到圈中，放下丁兒，乙兒背丙兒到終點去，到了終點，放下丙兒，乙兒留在終點，丙兒回到圈內，丁兒等丙兒回轉，立即到隊伍裏去背戊兒，以下可以類推，這樣玩，不僅中途有一個休息的機會，並且一半路是背人，一半路是被人背，頗可得到調劑。參考圖如下：



三六 救護殘傷

用具：木棍或竹槓四根（中間用繩縛成網狀。）

目標：使兒童實習救護上的實際工作。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩組，席地圍坐在兩個規定的圓圈內，相距四五十公尺的地方，也畫兩個圓圈（如圖）。

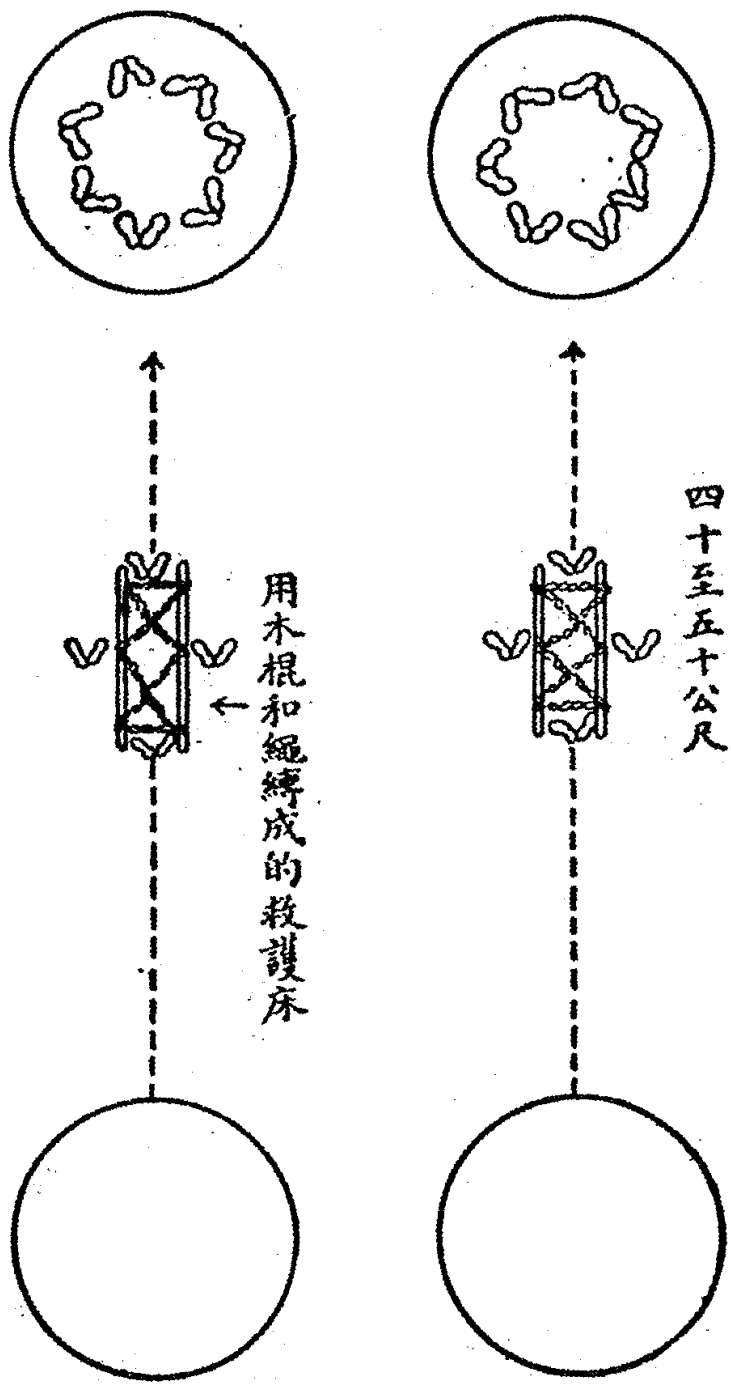
2. 準備發出以後，每隊中間除出四人爲救護員外，其他兒童，各跑到對面圓圈內臥下，作爲受傷者。

3. 遊戲開始後，救護員立刻拿了救護牀，到對面去救護受傷者，把任何一人擡到救護牀上，扛回來，扛回一個再去扛第二人，一個一個，都扛回來。

4. 扛回來的受傷者，可坐在圈內，那一隊先扛完坐齊，即屬勝利。

注意事項：

四十五至五十公尺



1. 救護員出發工作時可以跑，救了人回來祇可走，因為受傷的人是不可擾他的。
2. 受傷的人，必須待救護員擡上救護牀，不得自己爬上牀，以圖增加本隊的速力，下來時也一樣。
3. 如果某隊不遵守上兩點時，罰多擡一個人。

附圖：

幾種變化：

1. 取消用具，救護時改為馱人；或兩個人扛一個人，或兩人用手組成如圖樣的坐凳，讓受傷的坐在上面擡回本隊來。

2. 兒童分爲兩隊，成單行縱隊排列，先每隊的排頭和排二，立在對方，遊戲開始後，第三人立刻臥倒在地，一二數兩人就跑來擡三數到對方，三數擡出後，四數臥下，三數擡到對方，一數走出，二三數回到本隊擡四數，擡到後，二數走出，三四數再擡五數，挨次輪流，先救完的算勝。

3. 一個人救一個人，不擡不扛也不用馱，受傷的只能一隻腳着地，救護的人扶着



他走，遊戲開始，先一數扶二數，二數扶三數，三數扶四數，這樣順次挨下去，爲防止受傷者中途取巧計，不妨規定受傷的必須用手攀住提起的腳，使提起的腳，中途不能觸地。

三七 巷戰

用具：小旗兩面。

目標：使兒童作掙力的練習。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩隊，在兩隊中間畫一條三公尺闊十五或二十公尺長的跑道，兩端各插小旗一面（如圖）。

2. 遊戲開始以後，兩隊兒童第一人，就各從跑道中跑去，跑到跑道的另一端去拔小旗。

3. 當兩人在跑道中交互遇到的時候，即爲來了敵人，就用右臂互相勾住，甲拉乙同自己前進的方向走（在乙就是倒退了），乙拉甲向自己的方向走（在甲就變成倒退了）。大家用力拉，拉過多少路才放，可以聽便，（爲防制用力過度及使負的一隊容易追趕計，可以在圖中有虛

線的地方畫成橫線，限以拉過橫線爲最多。這樣，甲強，那末甲先拔到旗，乙走了退步，就慢了，就遲拿到小旗，反之，乙就先拔得小旗。

4. 無論快慢，都須拔取小旗，拔了旗回向本隊裏去的時候，各靠左跑，不得互相攔阻，到了本隊裏，把小旗傳給第二人，第二人接了小旗從跑道中跑到另一端去插旗，中途兩敵相遇，也和一數同樣拉。

5. 一拔一插，先做完的一隊便是勝利。

注意事項：

1. 進行時因爲跑道狹，必須靠左跑。
2. 手臂要牽到牢，放的時候要喊放，以免不留意而跌交。
3. 放手後負的人不許再作纏繞，如過意不放，教師當吹口笛警告。
4. 如果跑道中用橫線來限制拉的路程，那末這兩條橫線中間，可以叫他拉手區域，假使玩了幾個人，兩隊有了快慢，而兩人互相交叉的時候不在拉手區域，可以不必拉，以限制快慢相差得

過多。

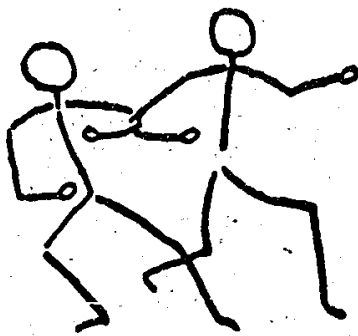
附圖：

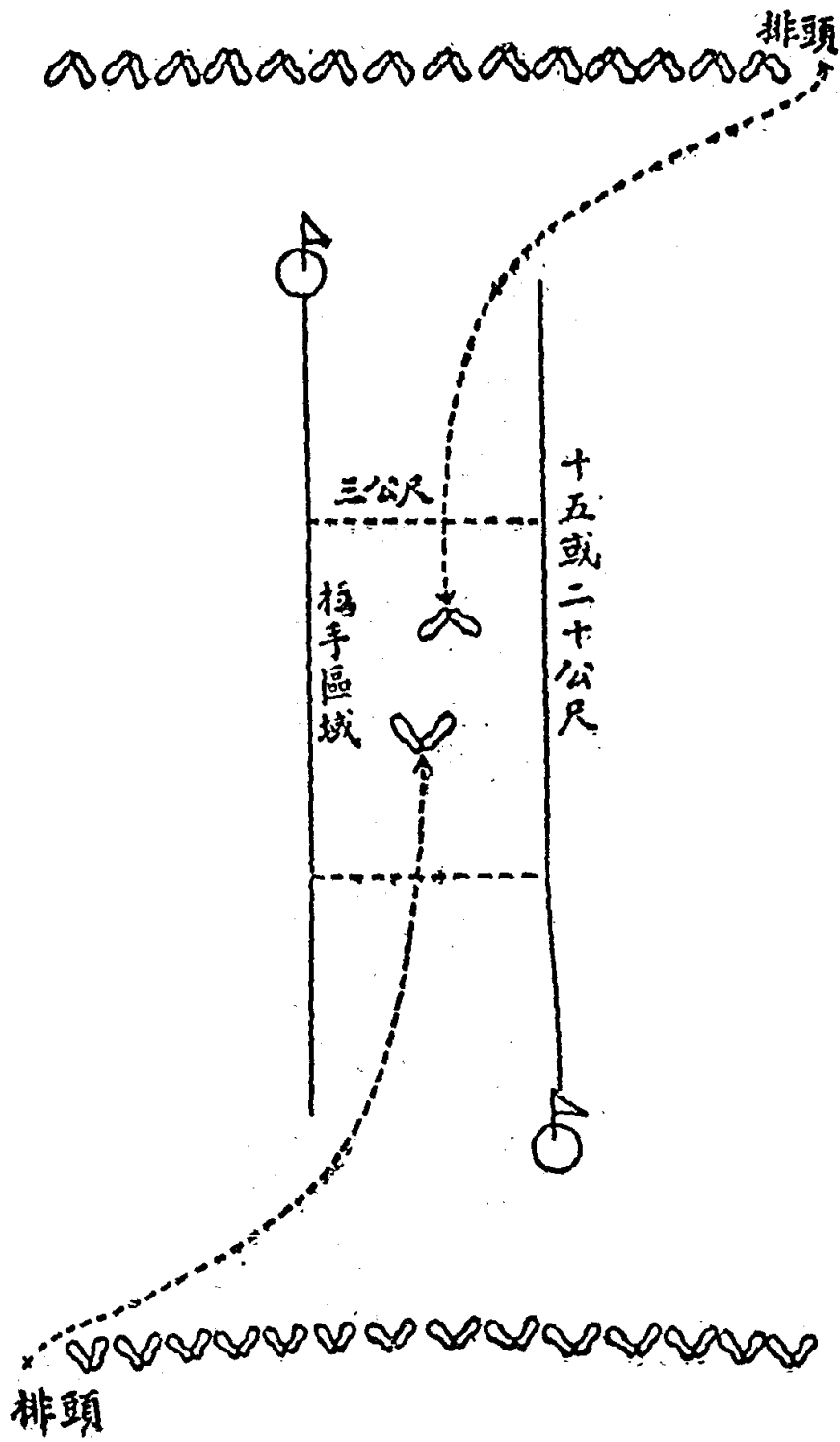
幾種變化：

1. 畫一公尺闊的跑道一條，兒童分爲兩組，從跑道的兩端向中央前進，兩組排頭在跑道中央遇到，就用各人的右肩或左肩擠推，同時後面各人，互相用肩膀推向前去，這樣用力擠推的結果，兩隊中間，必定有幾個人會被擠出跑道，被擠出的人就站開，在停止遊戲以後，計算擠出人數的多少而分勝敗。

2. 兒童分爲兩隊，相距三公尺成單行橫隊排列，甲隊排頭對乙隊排尾，乙隊排頭對甲隊排尾，每隊備帽子一頂，遊戲開始，兩隊第一人戴了帽子向中央走，走近了互相奪取敵人所戴的帽子，奪的時間至多一分鐘，誰奪到就是誰勝。一分鐘過後仍奪不到，就由第二人玩，一個一個挨下去玩，全隊輪完，計算獲勝人數的多少而定勝負。

挽手的姿勢





三八 流彈

用具： 足球或籃球一個。

目標： 訓練兒童能隨時機警，使實地遇到任何危險時，能取得安全方法。

遊戲方法：

1. 兒童全部自由散在操場上，（過大操場，須加以限制。）推舉或指定一人為擲彈者，持球站在羣兒中（如圖）

2. 遊戲開始，持球者留意找機會，把球向任何一個同學身上擲去，同時，其他兒童，注意閃避。

3. 如果球擲中在誰的身上，投彈的就算盡了職，也散居在羣衆中間，被擲的，就將球代替他的工作。

4. 如果球擲出以後而不中，那末球滾在任，何地方，大家可以奪取，奪到的人，就算自願擔任擲彈

工作，大家拍手鼓勵他。

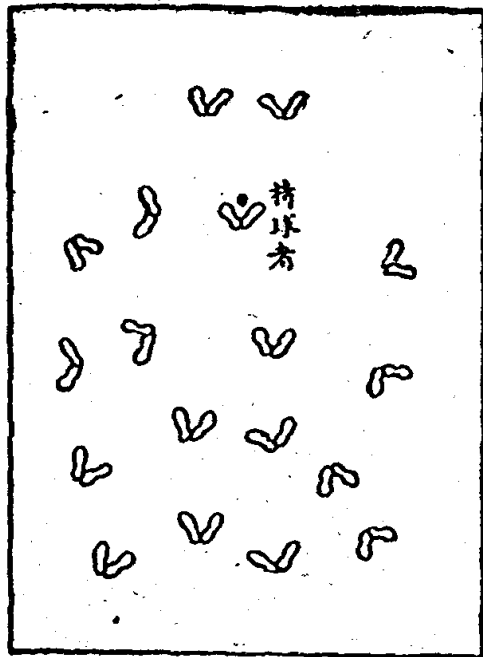
注意事項：

1. 擲球時要仔細，祇能向人家下體擲，勿可亂拋，以免擲痛他人。
2. 如場地過大，應當用漏粉器畫出一個範圍來，大約每人以佔二十五至三十方尺為最適宜。
3. 地方狹小而人多，可以分組輪流舉行。

附圖：

幾種變化：

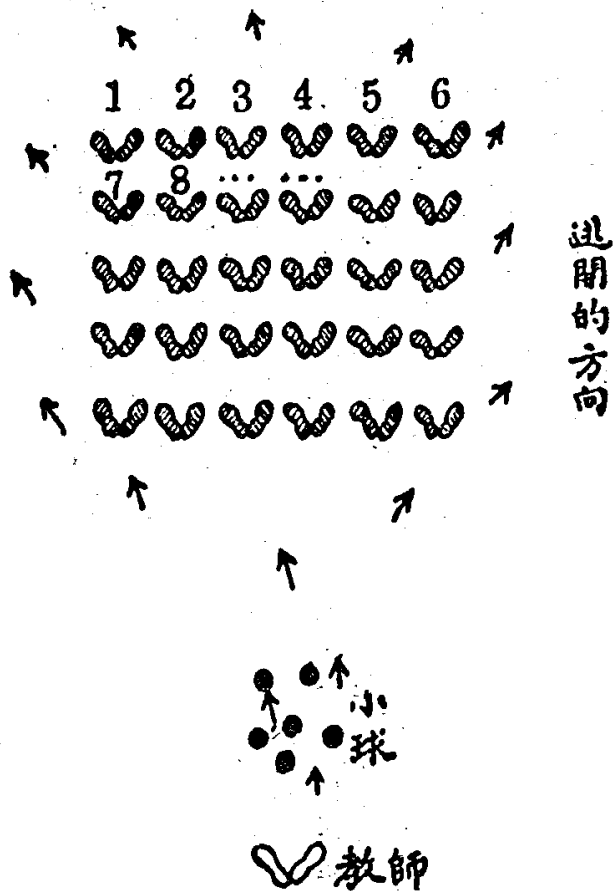
1. 兒童分為兩組，各在規定的場地內，兩隊各由排頭持球走入敵隊中間去擲，擲中後，立即返回原隊，把球交給第二人，第二人接球後重到敵隊裏面去擲，擲中後，再換一個。挨着次序輪流下去，那一組先輪完，就是那一組勝。



遊戲區域界線

2. 全體兒童，單行橫隊排列，一二報數，一數為甲組，二數為乙組，教師持小球四個，立在距兒童約二三十公尺的旁邊，叫子一吹，全體兒童向前跑，當兒童經過所佔的地方的時候，教師把小球擲出去，被擲中的便是觸了流彈，站開一邊，第二次兒童再跑回來，教師再擲，一次一次的玩，繼續幾次以後，計算兩隊裏中流彈的人數，分別勝負。

3. 兒童報數後，排成一方形，人與人中間，要密密的接連着，教師站在他們的背後，把叫子一吹，立即應聲將所持小球擲出，兒童聽到了叫子聲，立刻散開來避讓，但始終不許回頭來看，使誰也不能預知球從那裏來，遊戲了一次，可以計算被球擲中的人數，單數多，那末就是單數敗，雙數多，便是雙數敗，排列形式如上圖。



三九 海陸空軍大聯合

用具：小旗六面。

目標：使兒童養成精誠團結的禦侮心。

遊戲方法：

1. 兒童分爲三隊，一隊爲海軍，一隊爲陸軍，一隊爲空軍，各成單行縱隊排在一條起線上，隊與隊的間隔爲五公尺。

2. 各隊對面約五十公尺地方，取中央點插紅白小旗各六面，三面紅旗上寫一、二、三三個數字，白旗上也寫一、二、三三字（如圖）。

3. 遊戲開始以後，三軍第一人即向前進發，跑到有旗的地方，各拔紅旗一面，如能奪得一號小旗最好，二號次之，三號又次之，奪得小紅旗後，各回本隊，把旗傳給第二人，第二人接得紅旗以後，

立即向前跑，換取白色小旗，換時各人可以奪一號旗，（奪旗時必須把紅旗插好，然後可以拔起白旗。）同時第一次跑的三個人，依照各人所奪得的小旗上的數字，在後面排成縱隊，二數回來將白旗交給三數後，也和一數同樣排在後方，三數四數均同（如圖）。

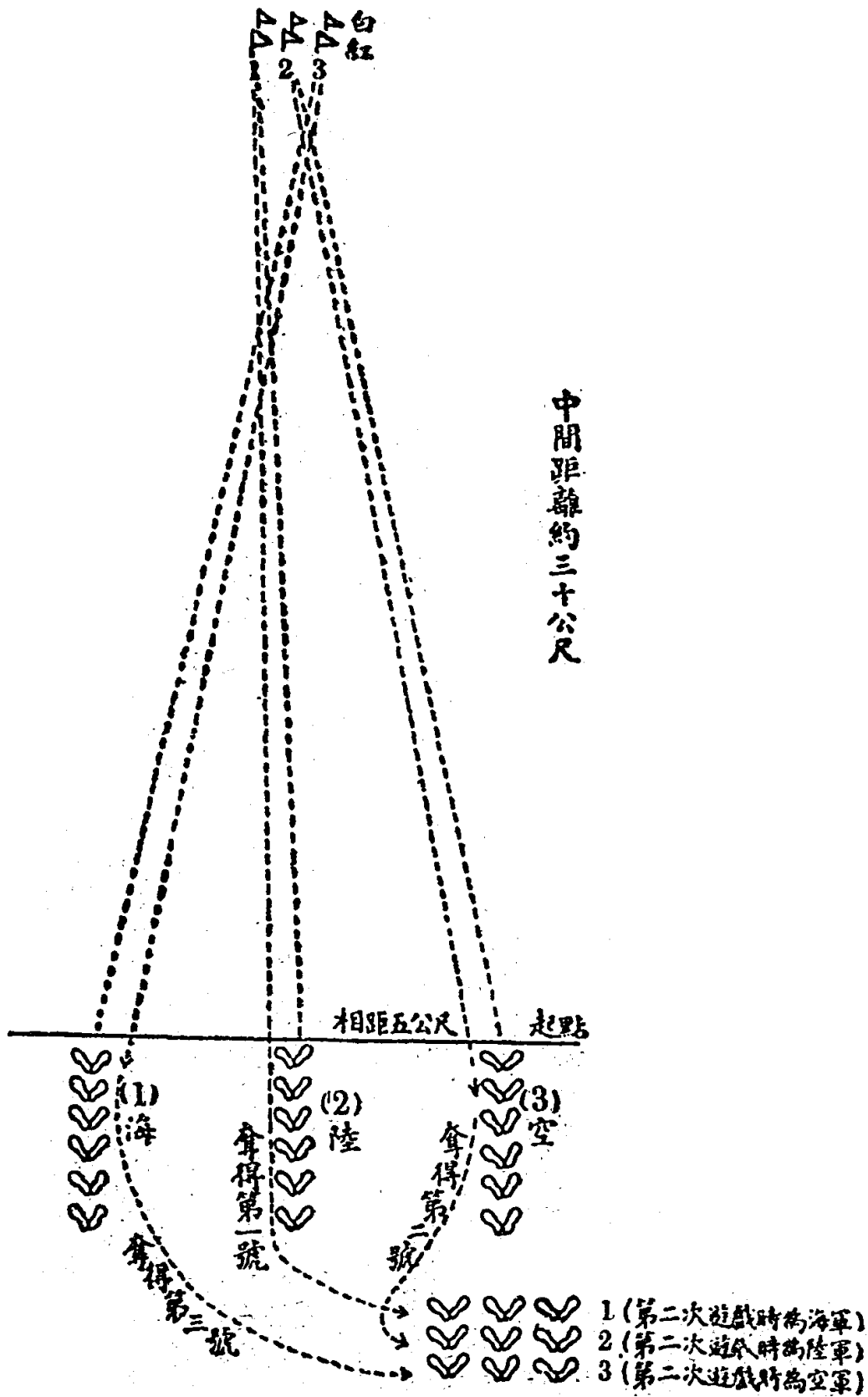
4. 挨次跑下去，等到全體跑完，奪得第一數的便是第一，第二數的為第二，第三數的為第三，這是初勝。

5. 第二次，奪得一號旗的為海軍，二號旗的為陸軍，三號旗的為空軍，再照第一個方法遊戲一次，這次奪得第一的，作為再勝。

6. 繼續完三次，三次以後的第一，就是全勝的一隊，這一隊中間，已把各隊人數，三次混合，所以可以算為最好的一隊，是海陸空軍聯合以後最有力量的一隊。

注意事項：

1. 在分隊時頂好勿專用一二三報數，幾個特殊兒童（特快和特慢的）也得分配均勻。
2. 換旗時必須插好，然後拔，插得不好要令其重插。



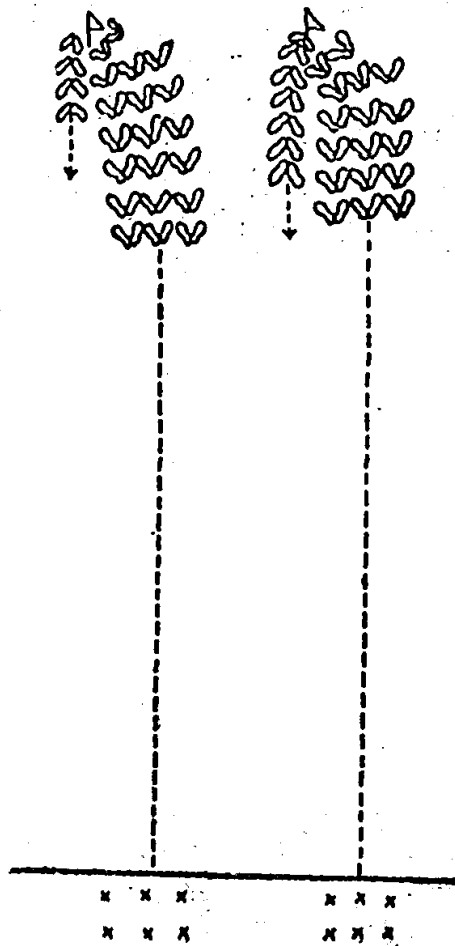
3. 第一次輪到第三，結果未必一定是第三，因為尚有兩個奪第一的希望；同時第一次奪到第一，結果也不一定穩定第一，因為尚有兩個失敗的機會，爲了各人時時有得優勝的可能，所以教師應先說明，使兒童勝了不驕傲，敗了不灰心，並且這是團體遊戲中的各個比賽，也是由各個比賽後變成的團體比賽，所以更應該使兒童對於個人和團體能兼顧。

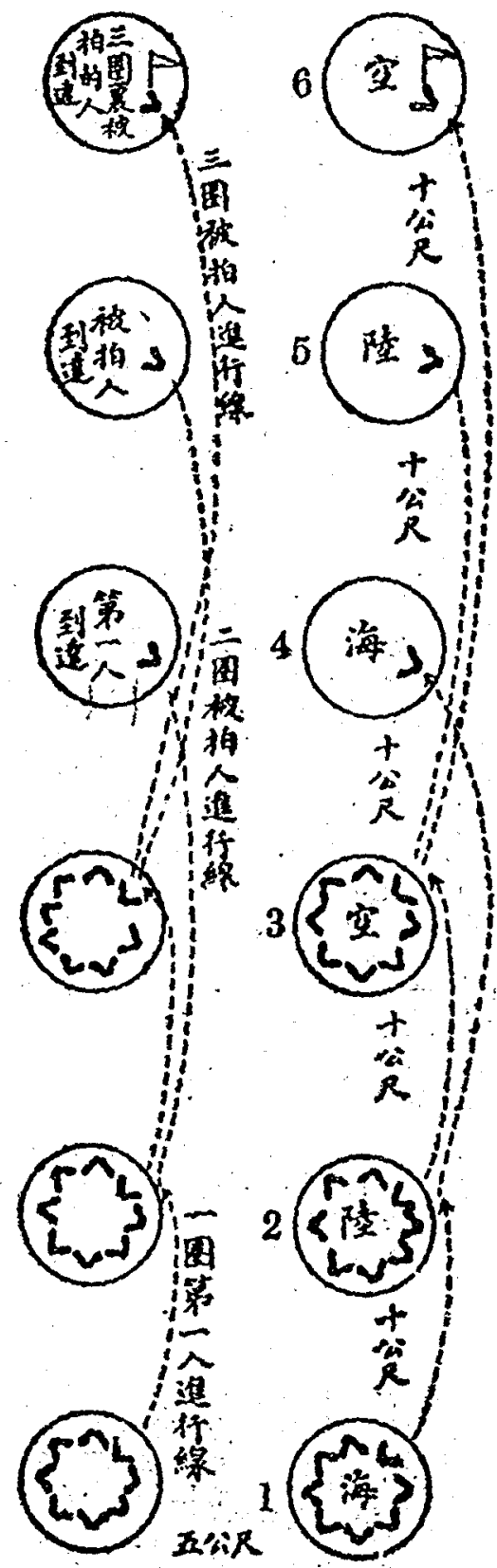
附圖：

幾種變化：

1. 三隊同時出發（成橫隊排）到了對面，繞過小旗，最快的海陸空三人，先牽手跑回來，以下依次每三個海陸空軍，組成一組，挨次跑回來，即產生第一、第二、第三、第四、第五……。
2. 兒童分爲兩隊，每隊再分三組，作爲海陸空軍各成單行縱隊排列，對面插小旗兩面，開始遊戲後，三組同時向前跑，轉過小旗，即混成一行跑回來，先到的一隊，即爲勝利（附圖）。
3. 在操場上畫圓圈十二個，分成兩行，每個圓圈相距十公尺，行與行相距五公尺，在第六個圓圈裏面，各放小旗一面，兒童分兩隊，每隊各分三組，（意思即代表海陸空三軍）每組各站在一

個圓圈裏，開始遊戲後，各隊第一組（海軍）第一人出發向前跑，經過第二圈，把第二組（陸軍）裏任何人打一句，仍向前跑，第二組裏被打的人也向前跑，經過第三圈，把第三組（空軍）裏的任何人打一句，自己仍向前跑，第三組裏的被打者也向前跑。這時，第一組裏的人早到了第四圈裏站好，接着第二組裏的人已到了第五個圈子裏去站好，等第三組裏的人跑到第六個圓圈裏，就拿起小旗來搖動，這時第一個圈子裏的第二個人，就繼續出發，玩法同第一人一樣，等到第三組裏的第二人跑到第六個圈子裏，也拿起小旗來搖搖，接着第一組裏的第三人也就出發，玩到末了各隊三組的人都換了一個地方，原來在第一個圓圈裏的人，現在到了第四個圓圈裏了，第二到了第五，第三換到第六，先到便是獲勝。參考圖如下：





四〇 收復失地

用具： 國旗兩面，木樁兩個，竹竿兩根，木槍兩把。

目標： 激發兒童的愛國心，使在遊戲中間，知道將來負有保持國家疆土完整的責任。

遊戲方法：

1. 兒童分爲兩隊，單行橫隊排列，相距三十公尺的地方，釘木樁兩個，放竹竿一根，繩一條，長約三四尺。

2. 遊戲時排頭手持木槍向前跑，繞過木樁，回到本隊裏，將木槍傳給第二人，第二人也同樣跑去跑來，以後的人都這樣跑。

3. 排尾手拿國旗一面，輪到他跑過去時，就跑過到對面，把旗縛上竹竿，再把竹竿豎起來，縛上木樁（如圖一）。

4. 兩隊兒童，各自注意，如見本隊的國旗豎起，立即成縱隊跑到對面，牽手走成圓圈，對國旗立正或唱國旗歌。

5. 先圍好國旗的一隊，作為已把失地收回，國旗飄揚，重見天日，大家歡呼勝利（如圖二）。

注意事項：

1. 排尾不一定人最小的，因為他須縛國旗到木樁上去，所以推全隊中最能幹的兒童擔任較宜。

2. 木樁是使兩人交替時不致先跑而用的，如果沒有，可以改為別的東西代，如寫一張「收復失地」的卡片傳遞，也很有意義。

3. 全體兒童，必須等國旗豎起以後才可以跑過去圍住。

4. 兩隊兒童的快慢，倘在軒軒不分的時候，就可觀察那一隊整齊有秩序而分勝負。

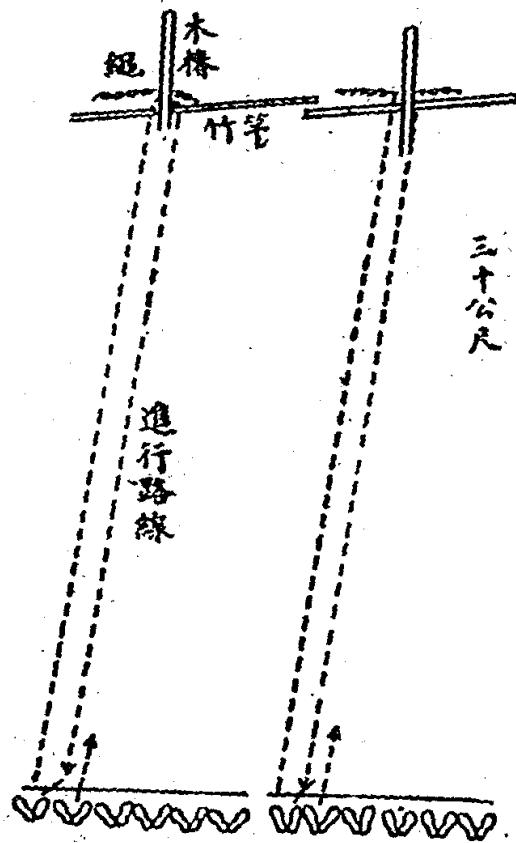
附圖：

幾種變化：

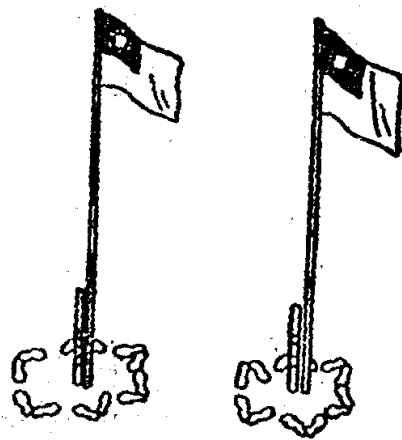
1. 在終點預先用一個個的記號排成圓形，其數量和兒童數同，同樣畫兩個，每隊一個，遊戲時，兩

隊兒童一個個向所對的圓圈跑，跑過一個，用粉筆畫一條線，把兩個記號連起來，自己住在中央，手一舉，第二個兒童過去，等到每個兒童都玩到，全隊兒童都在圓圈裏了，這樣，就算把失地收回。

圖一

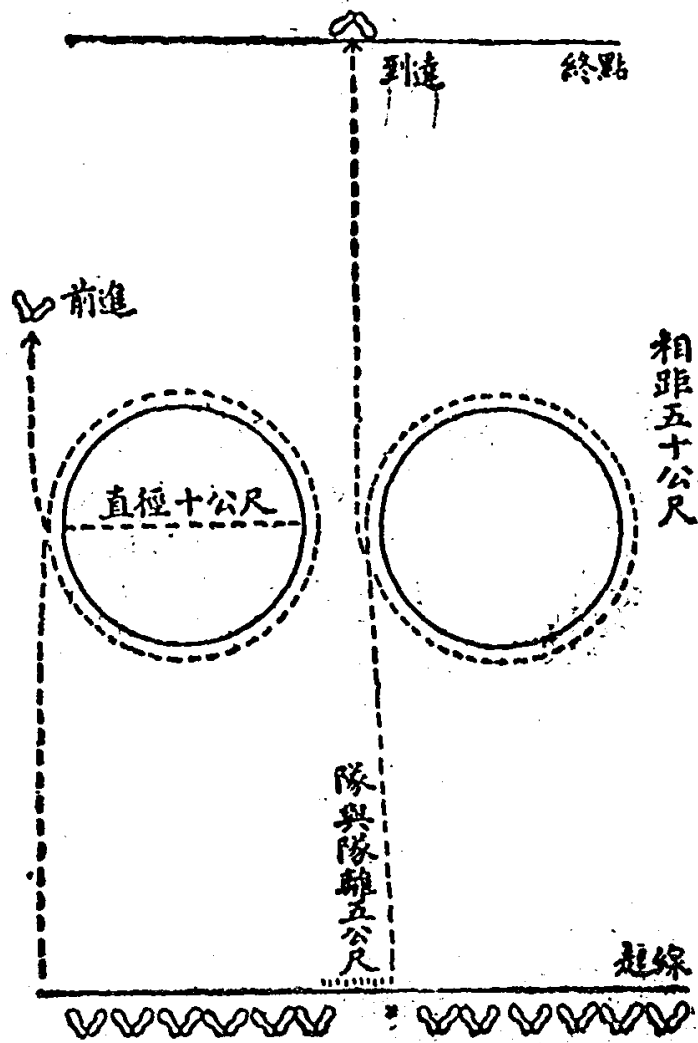


圖二



2. 兩隊兒童，同時出發，到了對面，立成橫隊圓形，立好以後，從排頭起，各人環繞自己的圓圈一週，作為收回了失地，巡視境內有無敵踪，先跑完的，即為優勝。

3. 兩隊兒童單行橫隊排列，站在一條線上，對面畫一條線，作為邊界，中間畫大圓圈兩個，每隊對着一個，遊戲時從第一人起，先跑到圓圈處，依圓圈環繞一轉，再到終點，到了終點，用手一舉，第二人繼續出發，等全隊做完，圓圈適在隊伍後方，人已站在邊界上了，這便當做失地已經收復了，先收回的一隊，便算勝利。場地佈置及距離，附參考圖如下：





奉月一年五十二於書本
部 監 總 練 訓
版 出 予 准 批 號 二 第 字 編

中華民國二十五年二月初版

* 版 權 所 有 *
* 翻 印 必 究 *

國防訓練的小學遊戲教材一冊

(38704.3)

每冊定價國幣貳角伍分
外埠酌加運費匯費

編 纂 者 姚 家 棟

發 行 人 王 雲 五
上海河南路

印 刷 所 商 務 印 書 館
上海河南路

發 行 所 商 務 印 書 館
上海及各埠

大



中
非
民
國

.89
()