

庫文生學小

集 一 第

(類 軍 子 童)

法 戲 遊 軍 子 童

著 千 蔣



行 發 館 書 印 務 商

小學生文庫

第一集

(童子軍類)

童子軍遊戲法

蔣千著

商務印書館發行

上海圖書館藏書



A541 212 0007 7354B



1592790



編
輯
人

王雲五 主編
徐應昶 主編
周建人
宗亮寰
沈百英
沈秉廉
黃紹緒
蘇繼廩
趙景源
殷佩斯



童子軍遊戲法

目次

一	願詞規律競爭	一
二	八結競爭	二
三	方位競爭	三
四	炊事競爭	四
五	簿記競賽	五
六	視覺競爭	六
七	聽覺競爭	七
八	嗅覺競爭	八



九	記憶競賽	一九
十	記錄競爭	一〇
十一	識別植物	一一
十二	賽跑競探	一二
十三	尋物競爭	一二
十四	覓路競爭	一三
十五	辨跡競爭	一四
十六	傳達口信	一五
十七	隔河傳話	一六
十八	傳遞物品	一七
十九	傳遞軍信	一八
二十	背負傷人	一九



二十一 擔架競爭……………二〇

二十二 繃帶競爭……………二一

二十三 掃除街道……………二二

二十四 建築道路……………二三

二十五 架橋便人……………二五

二十六 消防競爭……………二六

二十七 道路斥堠……………二七

二十八 鄉村斥堠……………二八

二十九 測繪市鎮……………二九

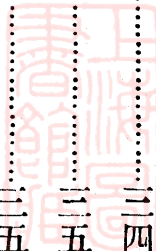
三十 紮營生火……………三〇

三十一 運送輜重……………三一

三十二 追捕競爭……………三三



三十三	軍令比賽	三四
三十四	搜索競爭	三五
三十五	奪旗競爭	三五
三十六	埋伏競爭	三七
三十七	騎隊戰鬪	三八
三十八	巡夜競爭	三十
三十九	攻守競爭	四〇
四十	有備無患	四三



童子軍遊戲法

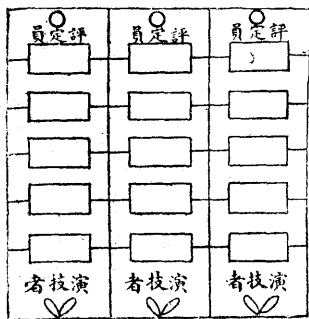
一 願詞規律競爭

用具 石板 石筆 漏粉器

組織 場中用漏粉器畫一條橫線做起點線，全體齊排在這條線上。每一個童子軍的前面，各劃直徑百碼線一條（依人數而定），每離十碼地方，畫一條橫線（共五條線），每條橫線上放石板一塊，石筆一支。

方法 聽了開始令，各跑到第一線寫三條願詞在石板上；跑到第二線寫一、二、三、三條規律；跑到第

三線，寫四、五、六、三條規律；跑到第四線，寫七、八、九、三條規律；跑到第五線，寫



十、十一、十二、三條規律。評定員看誰先到寫得沒有錯誤的，就算是得勝。

規則 一、各個童子軍要按照自己前面的直線前行，不可誤跑到他人線內。

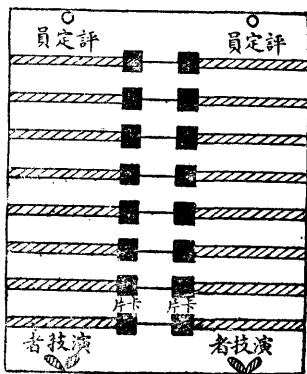
二、默寫願詞，規律在石板上的時候，要按着次序，不可紊亂。

二 八結競爭

用具 短繩 卡片 漏粉器

組織 全體童子軍排成一個橫隊，隊前用漏粉器每離十碼畫一條橫線，共畫八條；每條橫線上放短繩若干條（依人數而定），繩端各繫一張卡片，卡片上寫着結的名稱。

方法 聽了動令，全體就各向前跑到第一線，看卡片上的名稱，打成一個結

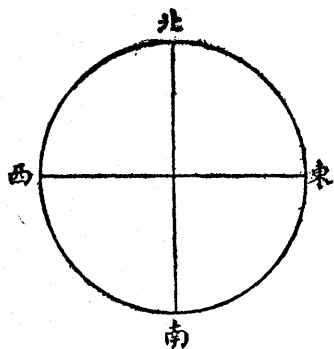


(就用繫卡片的繩)，放在自己身上的衣袋裏，再跑到第二線，直到第八線，都照這樣去做。做到完畢，就把所打成的八個結，交給評定員。評定員看那敏捷而沒有錯誤的算是優勝。

注意 上圖是兩人表演的例子，不是全體的例子，如果是全體，可以照此類推。

三 方位競爭

組織 場中用漏粉器畫一個大圓圈，圓圈中間畫一個十字，來定東南西北的方位。全隊童子軍齊立在圓圈的旁邊。



方法 評定員隨便呼一個隊員的名字，站在某地方（或東或西）被呼的，

就跑到圓圈站在應站的地方，照這樣跑到三十二方向站完了爲止。評定員看那敏捷沒有錯誤的就算是優勝。

注意 如果全隊都沒有錯誤而敏捷相仿的，就教各繪一圖在紙上，把頂好的得勝。

四 炊事競爭

用具 飯盒（當中盛水少許） 軍棍 竹柴 火柴 繩

組織 劃出場中的一端，做炊事目的地。把所用的器具，都放在炊事的地方，分全體童子軍爲幾個小隊，每一小隊兩個人或三個人都可，排成一線。

方法 聽了評定的號令，各隊就跑到目的地；一個人把軍棍和繩紮成三角

形的架子，再把飯盒繫垂在架子底下；一人劈柴生火。評定員看那一隊的水先燒開，就算是優勝，注意 每隊只可發給火柴二枝。

五 簿記競賽

用具 珠算盤 紙 墨 筆 硯 米達尺

方法 召集童子軍在一個室裏，給以珠算盤、紙、墨、筆、硯、米達尺等物，由評定員口述一家用賬；如進款某某若干，出款某某若干。教各人照簿計格式開列出來，並用珠算總核出進款各若干，兩兩相抵，存或不足若干畢，把賬交給評定員，評定員看那一個人先交而清楚沒有錯誤的就算是優勝。

注意 評定員口述的時候，要清楚而略遲緩，不是這樣聽的人，不免有遺漏



錯誤。

六 視覺競爭

組織 評定員率全隊童子軍到曠野的地方，執旗一面，擇適中的地方站着。各童子軍看評定員揮旗的動作形狀；如跑跳，脫鞋，穿衣，坐，環行等各事，遠
遠辨別着。

方法 看見評定員第一次揮旗，各童子軍就跑到約半英里的地方，自行藏匿身體（不要把評定員看見爲限），窺看評定員的動作，一一記載在報告册上。等到第二次揮旗，各童子軍都站起跑到評定員的地方，把報告册交給評定員，評定員看那沒有錯誤的就算是優勝。

注意 評定員作種種形狀的時候，要向各方面環視，如看見某童子軍的身



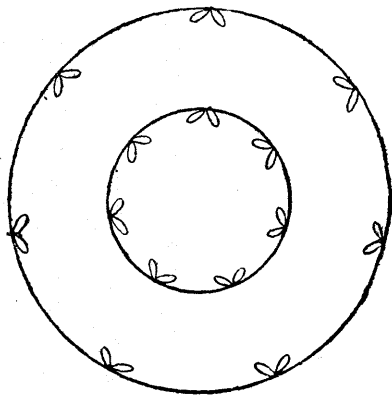
體，就要發「除外」的口號。以表明這個童子軍沒有優勝權。

七 聽覺競爭

用具 各種樂器

組織 場中畫一個大圈，大圈中間畫一個小圈。分全體童子軍爲甲乙兩隊：甲隊站在小圈裏，把眼睛用手巾紮住，使他不看見外界的東西，再用抽籤的法子，叫那一個人抽得那一種樂器，以後當聽那一種樂聲；乙隊各帶樂器站在大圈的線上。

方法 聽了評定員的號令，乙隊就一起奏樂，甲隊在暗中辨別剛纔抽定當



聽的樂聲，循聲前進，把那一個人不錯誤而先到樂聲的地方就算是得勝。

注意 一、兩隊可以交換行動。

二、留心在暗中行的時候，有相撞的情事。

八 嗅覺競爭

組織 用形式不同的布袋或紙袋若干個（依人數而定），中間放些氣味不同的東西；如碎蔥頭分爲數袋，生薑頭分爲數袋，玫瑰花也分爲數袋，茴香子也分爲數袋。把各袋放成一條線，教全體童子軍排一個圓陣，用竹籌若干根，籌上寫明各袋的名稱。再用抽籌的法子，以定各嗅那一種東西，分立於離袋約五六十碼遠的地方。

方法 一聽了評定員的命令，就跑到袋線上，用鼻嗅出應嗅的東西，用口銜



到評定員地方，評定員察看誰敏捷而沒有錯誤的就算是優勝。

規則 一、當嗅着的時候，祇能用鼻，不可用手捫摸，違者就沒有優勝權。

二、開跑的時候，不可有心攔住他人前進的去路。

九 記憶競賽

組織 評定員用二十四件大小不同的東西，如小刀、石子、泥土、石筆、鈕扣、羽毛、銅元等，放在盆裏，或桌子上，上面用手巾蓋好，放在場中的一處。教童子軍站在相離約五六十碼遠的地方，排一條橫線。

方法 聽了命令，就向前跑到放東西的地方，把手巾揭去，用眼睛一看，以一分鐘爲限。限期到了，趕忙把手巾蓋好，回到原來的地方，用筆把盆裏或桌子上所陳列的東西一一記在紙上，交給評定員。評定員看誰敏捷沒有錯



誤的就算是得勝。

注意 一、如人數太多，可用同樣的東西，陳列兩處。

二、祇能用眼睛，不准用手。

三、記述的時候，不准互相窺看；如不守規則，就沒有得勝權。

十 記錄競爭

方法 評定員分給每個童子軍一支鉛筆，一張紙片，教他遊行市街中，經過六個店家（同一的六個店家）限他將每個店家在半分鐘以內，把所看見店裏陳列的東西，一一記錄在紙上。評定員看那所記的東西詳備而敏捷的就算是得勝。

注意 這個遊戲在未行之前，評定員要先到經過的店家，把陳列的東西，詳



細看過，以便和童子軍所記的對照。

十一 識別植物

用具 紙 筆 植物

組織 用植物二三十種，放在場中，排成一條線形，各童子軍在場的一端，排成一個縱隊。

方法 評定員率童子軍在八分鐘以內，遊行辨別所排的各種植物。當遊行辨別的時候，趕忙把所辨識的植物名稱，逐一寫在紙上，交給評定員。評定員看誰所記的多而沒有錯誤的就算是優勝。

注意 當認辨前行的時候，不可以不馬上辨識躊躇不進，妨礙後來人的前行。



十一 賽跑競探

組織 評定員預先擇一條路；路中設三站，那距離卻不一律，每站派三人或二人守住，手中各拏一不相同的東西以便區別，把童子軍全隊分作三班，並立在起點的地方。

方法 聽了評定員的號令，就向前跑到第一站，各探記四件事，如（一）這站的人數，（二）守的人所拏的東西，（三）站旁有什麼景物，（四）離開起線若干路程。記完了，就跑到第二站，直到末站，照樣記載完了，趕忙帶着記錄交給評定員。評定員看那完全沒有錯誤的，就算是得勝。

十二 尋物競爭



組織 評定員招集童子軍在一塊地方，選出一個人做藏東西的人，給一件東西（如洋錢等），使他藏在能看見而爲衆人容易忽略的地方，餘下分做甲乙兩組尋物隊，教他們各尋所藏的東西。

方法 評定員先教藏東西的人外出約二分鐘的時候，就教甲乙兩組尋物隊去搜尋，以五分鐘爲限，如在這個限時以內先尋得到，就算是優勝。

規則 一、當藏東西的人在藏東西的時候，尋物隊不得窺看。
二、藏東西的人，不得有心把東西放在不容易看見的地方。

十四 覓路競爭

方法 選一個向來未到過的村莊，或曠野的地方，再離這個地方有三四里

之遙做起點線；分全體童子軍爲兩隊，各給以這個村莊或曠野的形狀，以及往那路徑的地圖一幅，教他們各憑這個地圖，覓路前行。評定員看那一隊先到而沒有錯誤的就算是得勝。

注意 地圖的看法，不可預先說明；如說明了，這個遊技的趣旨就失掉了。

十五 辨跡競爭

組織 集合童子軍在一個地方，另外派兩個人到距離稍遠的地方，踏一脚印，（兩個人中只踏一人，不可都踏）此外的童子軍不得窺看，兩個人踏完了就回來，雜在各童子軍中。

方法 評定員發出動令後，除了踏脚印的兩個人以外，都到剛纔兩個人踏脚印的地方去審查。審查完了，就回到原來的地方，和踏脚印的兩個人排

一個圓陣旋行。當旋行的時候，都注意兩個人的脚印，以便認出踏印地方的脚跡是誰，舉手報告評定員。評定員以誰先舉手而報告沒有錯誤的就算優勝。

注意 一、踏脚印的人，要擇泥鬆的地方踏着，以便其他的童子軍容易辨認。
二、踏脚印的人，和其他的童子軍排成一個圓陣旋行的時候，兩個人要排在一起，以便舉足的時候，使其他童子軍容易辨認。

十六 傳達口信

組織 分全體童子軍爲兩隊，教他們各傳達口信到百碼遠的地方（以十五個字數爲限）各隊隊伍的分配，可以責成隊長，不過要先把所傳的事情告訴隊長。

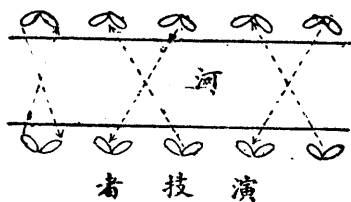
方法 聽了評定員的號令，各隊長就跑到第一個人的地方，把評定員囑咐的話，低聲說明。第一個人聽見曉得了，就照這樣告訴第二個人，依這樣的法子，遞傳到末一個人爲止。評定員以那敏捷沒有錯誤的就算是優勝。

十七 隔河傳話

用具 軍旗 鉛筆 紙

組織 把童子軍分立在稍寬的河道兩岸（人數要相同），彼此相對，限在一刻鐘以內，各隊自由想出一件事實，（句數依人數而定，一個人一句）這個事實，自己隊裏各人要記得爛熟，纔可以表演。

方法 聽了開始令，各隊第一個人各把本隊的第一句，用



旗表演，傳達到對岸。第四個人看見彼岸舉旗的動作，照第二個人的法子，趕快記在紙上。像這樣彼此順次到末了第二個人爲止。末了一個人把本隊所想出的事實，用旗全行再演一遍，彼此各人把自己所記的互相對照，看有無錯誤；如有錯誤，就趕快改正。完了，就把本隊各人所記的紙，挨次序一起交給本隊的第一個人，由第一個人再交給評定員。評定員看那敏捷而沒有錯誤的就算是優勝。

注意 各隊末了的一個人，責任頂重，要選優等生來擔任。

十八 傳遞物品

組織 把全體童子軍分做兩隊，每隊各派一個隊長，給與東西，彼此競爭傳遞到遠的地方。那途中隊員的分配，責成隊長選途中適宜的地方安放着。

方法 第一個隊員得到東西，就速往第二個隊員的地方傳遞，趕快回到原來的地方。第二個隊員得到東西，依法傳遞給第三個隊員。像這樣各隊員互相傳遞到末了一個人爲止。評定員以那隊先遞到就算是得勝。

十九 傳遞軍信

組織 在距離半英里的地方，假設一事務所，四圍派童子軍一隊，分開守住；另外派童子軍一隊做偵探，給與祕密的軍情，教他傳遞到敵人營裏，淆惑軍心。表演的長短，當相機決定。

方法 偵探一得到評定員的信，就要設種種法子，如換裝，改容等都可，惟不得裝扮婦女。把信傳入敵人事務所裏。如有在限定時刻以內傳到的，就算偵探得勝。不是這樣，不能算得勝。

二十 背負傷人

用具 篷帳一項 皮生數個 漏粉

器一具

組織 場中用漏粉器畫甲乙兩條白

粉線，距離約百碼；選出童子軍兩人

做敵人，站在評定員的旁邊。分全體童子軍爲甲乙兩隊：甲做保守隊，站在甲線的地方，做紮營生火的事情；乙做救護隊，站在乙線的地方，自由遊戲。

方法 評定員給皮生數個於敵人，教他暗中向甲隊進行，做襲擊營幕的模樣，乘甲隊不防備的時候，就取皮生向他射擊。甲隊聽見了，就一起仰臥在

背負法



地上，裝做被擊傷的人模樣。乙隊聽見了，就吹笛整隊，跑到甲隊的地方，把受傷的人一個一個的用背負到評定員的地方。評定員看那時間頂短的，就算是得勝。

注意 背負的時候，要囑兒童慎重從事，萬不可隨意戲笑，以防跌倒。

二十一 擔架競爭

用具 軍棍 制服

組織 分全體童子軍做甲乙丙三隊，甲隊睡在前面五十碼或百碼的地方，裝做受傷的模樣；乙丙兩隊做救護隊，每隊各以兩個人爲一組，並站在一條線上。

方法 聽了號令，就跑到受傷人的地方，各人把上身的衣服脫下，做成簡便

擔架的樣子；再把受傷的人載在架子上，抬到評定員的地方。

評定員看那組先到的就算是得勝。

注意 要穩步前進，以免跌倒。

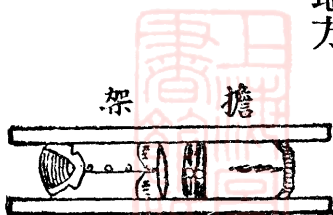
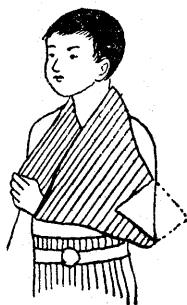
二十一 繃帶競爭

組織 評定員用紙片若干，上寫各種傷口的名稱，如頭部流血，臂節脫骺等。分全隊童子軍爲兩隊：一做受傷隊，一做救護隊。

方法 評定員把所寫的各种傷口名稱紙片，交給受傷隊，一個人一張，教他們各到離前五十

碼的地方，分開睡在地上，齊呼救命。評定員聽見了呼聲，就吹口笛。救護隊

吊腕法



聽見了笛聲，就各向前跑到受傷人的地方，看受傷的人所持的紙片，照紙片上所寫的傷名施救他；如臂節脫骹，用吊腕法等。施救完了，用肩或他法負到評定員的地方。評定員看誰救的法子沒有錯誤而敏捷正確的，就算是得勝。

注意 一、救護隊沒有聽見笛聲以前，可以在一塊地方作自由遊戲；聽見了笛聲之後，應該就奮勇前進。

二、施救的時候，應該照法子慎重從事，不可有心作頑耍的狀態。肩負的時候，更要小心前奔，以免跌倒。

二十三 掃除街道

頭部纏縛法



用具 帚 畚箕 水桶

組織 選學校附近的污穢街道一段，劃分兩半區，各放畚箕，掃帚，噴水桶（預先裝好水）等等東西。分童子軍爲甲乙兩隊：甲隊立在這半區，乙隊立在那半區，各指定若干人任噴水，若干人任掃聚，若干人任畚除的事情。

方法 各隊聽了水令，担任噴水的人，就帶桶去噴水；聽了掃令，担任掃除的人，就拿帚去掃聚污穢在一塊地方；聽了畚令，担任畚除的人，就拿箕畚去污穢，倒在附近垃圾桶裏。評定員看那隊掃除清潔而先完的就算是得勝。

注意 一、灑水要均勻，不可太多太少。

- 二、掃聚舉帚不可太重；太重了灰塵飛揚，有礙衛生。
- 三、畚拾要把灰堆畚乾淨，絲毫不要存留。

二十四 建築道路

用具 軍斧 磚 漏粉器

組織 選一塊空曠的地方，用漏粉器劃平行直線二條，長約五十碼；在二條直線的一端面前，各劃一條橫線，爲起點線，起點線上各放軍斧和磚（其數以人數而定，一個人兩塊磚一把斧頭）又在二條直線的他一端面前，各劃寬一尺長三尺的長方形，做沒有築的道路形。分全隊爲甲乙兩組，各立在起點線上。

方法 聽了動令，兩組的第一第二兩個人，各帶軍斧由直線跑到前面長方形的地方，把泥土歪鬆，仍舊依直線跑回來；第三個人看見回來了，就帶着斧和磚，跑到長方形的地方，把磚如磚路形排砌完了，也依直線跑到本組，像這樣順次到末了一個人爲止。評定員看那組先完而排砌密切不歪斜的，就算是得勝。



二十五 架橋便人

用具 漏粉器 軍棍 救命繩

組織 場中劃一條橫線做起點線，再在這條橫線前數丈，劃一條平行線做止點線。在起點線前約二步的地方，分全隊童子軍爲兩個橫隊，或三個橫隊，以人數而定，同一方向。

方法 聽了預備命令，各隊中間的一個人，站在起點線，作預備前進的樣子。聽了動令，趕快各跑到止點線，把軍棍放在線上（這個時候中間的人左邊的第一個人，立在起點線上預備），就跑回原來的地方，拍第二個人的手。第二個人被拍，就照第一個人的做法而行（這個時候中間人右邊的第一個人，站在起點線上預備），依照次序左右類推到第七個人，把軍棍



和繩在止點線上搭成一個橋形（先把三根軍棍，一條繩子，紮成三角形的架子兩個，再把一根軍棍，放在二個架子的上面。）評定員看那隊先完而正確的就算是優勝。

注意 這個遊技的第七個人頂難勝任，各隊應該選一個能幹的人去担任。

二十六 消防競爭

用具 磁盆 鉛筒（中置水） 火柴 粟柴

組織 評定員分全體童子軍爲甲乙兩隊。兩隊各在場中排成雙行對面的縱隊，每隊給以磁盆和鉛筒數隻，各派隊長任司水員的職務，立在本隊排頭的地方。評定員到各隊前距離一百碼的地方，生火二堆。

方法 聽了評定員的緊急命令，各隊司水員就把所持的盆，裝水交給排頭，

排頭遞給排二排三傳到排尾，排尾得到水盆，就把盆裏的水倒在本排前的火堆上；倒完了，就把空盆挨次交還司水員，像這樣循環往復到火息爲止。評定員視那隊前的火堆先滅就算是得勝。

注意 消防是童子軍頂重要的一件事，但是若不練習純熟，在實行的時候，勢必弄得手忙腳亂；這個遊戲就是想教童子軍練習純熟，以便預備將來實行消防的用處。

二十七 道路斥堠

組織 選一條有分支的路，每一條支路的中間，畫一個童子軍的記號，表示在這裏前進；到相交的地方畫一個記號圖，表示在這裏三十碼以內，藏有信札。各條支路派童子軍一隊。

方法 發了動令，各隊就依照這個↓記號前進，到了這個圖記號的地方，就把所藏在這個地方附近的信尋出，交給評定員。評定員以那隊先尋出的就算是得勝。

二十八 鄉村斥堠

組織 評定員擇離二三里路遠的一個鄉村，作為斥堠的區域，分童子軍為兩隊，每隊有一個評定員。

方法 評定員先教一隊到一個鄉村躲藏，約隔十分鐘的時候，再教一隊前往，各在暗中觀察，兩隊各繪所見的圖，和兩隊彼此的行動。但是兩隊都可以現出身體；如現出身體，被評定員看見，就要扣除分數五分。評定員以那隊報告最詳細，繪圖頂清楚的就算是優勝。

二十九 測繪市鎮

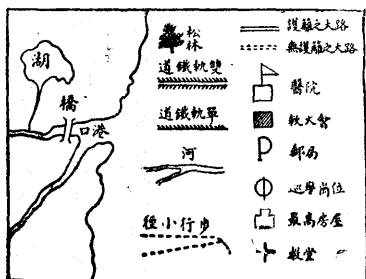
方法 評定員教各童子軍到市鎮，限在半小時間以內，用測量的法子繪一

幅圖，回到原來的地方，把所繪的圖，交給評定員，評定員就照圖的精粗來定分數。記分數的法子如下：

一、能穀把市鎮中的郵政局，救火會，公共的地方醫院，巡警的崗位，高大的房子，教會堂等，繪得精確的，記五分。

二、能穀把市中的交通要道，一一載得明白的，記五分。

三、能穀把市中的文化，風俗等，記載圖上的，記三分，



四、總分數頂多的得優勝。

三十 紮營生火

組織 分全隊童子軍爲兩組，同排一列橫隊在一條線上，評定員到各隊前離百碼的地方，放篷帳兩頂，栗柴若干根，火柴三枝。

方法 聽了開始令，各隊就向前跑到本隊前篷帳的地方，就在限定的時間以內，把營紮好撐起，並用火柴生火。評定員看那一隊營先紮完，火先着，再定分數和分勝負。記分數的法子如下：

- 一、在限定的時候以內完的，得二十五分。
- 二、過了一分鐘，就扣除五分。
- 三、生火只用火柴一枝，得二十五分。

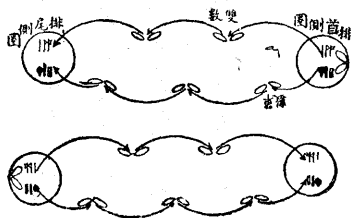


四、多用了一枝火柴，就扣除五分。
 五、總分數頂多的，就算是優勝。

三十一 運送輜重

用具 軍棍 軍旗 軍斧 飯盒 菜刀 水壺

組織 分童子軍爲兩組：排成二個橫隊，每人距離約三四步，兩隊相距約四五尺。各隊排頭的旁邊，畫一個圓圈，圓圈的一半，放着棍、旗、各種東西，一半放着盒、刀、壺、各種東西；各排尾的旁邊畫一個圓圈，是預備運放東西的地方。一二報數，單數担任運棍、斧、旗、各種東西，雙數担任運盒、刀、壺、各種東西。單雙數的第一個人，各立在圓圈的中



間應運東西的前面。

方法 聽了動令，兩組排頭的第一個單數，把應運的東西，逐一從雙數的後面，放在第二個單數的前面，回轉站在原來的地方；第二單數把第一個單數運來的東西，逐一從第二個雙數的後面，運放在第三個單數的前面，回轉站在原來的地方，照這樣挨着次序遞運到末了一個單數，由末了一個單數把東西運放在排尾旁邊的空圓圈裏，回轉站在原來的地方。各組的第一個雙數，把應運的東西，逐一從第二個單數的後面，運放在第二個雙數的前面，回轉立在原來的地方；第二個雙數把第一個雙數運來的東西，逐一從第三個單數的後面，運放在第三個雙數的前面，回轉站在原來的地方，照這樣挨着次序遞運到末一個雙數，由末一個雙數把東西運放在排尾旁邊的圓圈裏。評定員看那組先完的就算是得勝。

注意 一、第二個人要候第一個人把各種東西全數運完了，才可以動運。

二、開始運東西的時候，雙數單數取東西，不可有先後。

三十二 追捕競爭

用具 布袋 紙屑

組織 教一個童子軍身繫一個布袋，袋內放些碎紙，向一方裝做逃犯的模式，狂逃，逃約五六步，撒碎紙一把，及找得可以避匿的地方，就自行躲藏起來。

方法 評定員等逃的人出逃約二十分或十五分鐘之後，就派其餘的各童子軍按他的遺跡去追捕他。追的人將要到犯人躲藏的地方，可用紙團擲擊犯人，犯人也用紙團還擊。凡追的人給一個紙團擊中了，就倒地裝作死的模樣，那犯人便要受追的人連擊三次而後倒地。



注意 這個遊戲，在冬令落雪的時候舉行頂好。

三十三 軍令比賽

方法 分全體童子軍爲兩隊；發緊急的動令，各限定在十一分鐘以內，齊到相距一英里的地方整隊聽令。聽完了，各隊趕忙照令進行。至於命令的如何，可由評定員隨時酌定，惟令數不可以太繁，以免難行。評定員看那隊在限定的時候以內先到而整齊敏捷的，評定分數的多少。定分數的法子如下：

- 一、全隊都在十一分鐘以內趕到而排得整齊敏捷的，得五十分。
- 二、如一隊裏有人先到或遲到一分鐘，都要扣除一分。



三十四 搜索競爭

組織 評定員分全隊童子軍三分之一做隱藏隊，隱在山林，或城市中都行，但那地方，要指定是那塊地方到那塊地方爲限，再派三分之二做搜索隊。方法 評定員等隱藏隊出隱約一刻鐘的時候，就派搜索隊四出搜索，以二時爲限。評定員看誰在限定時候以內最先搜得的，就算是得勝。

規則 一、隱藏的人不得越過指定的界限。

二、搜索的人，隱藏的人，都要小心行走，如不小心而踏壞人家的蔬菜，和侵犯人的自由而被人告訴，每次扣去三分。

三十五 奪旗競爭

組織 分全體童子軍爲甲乙兩組；到曠野間，公認一塊相當的地方做戰區。兩組各在相距二百碼的地方，豎旗三面，旗的周旁設巡哨隊保護着，巡哨隊應該設在黑暗的地方，或羣聚，或散分都行。

方法 聽了評定員的號令，兩隊各遣偵探出去，偵探敵營。一經探得，就要拿出種種的法子，偷到豎旗的地方，乘人們不防備，奪移到自己營裏。至於一隊巡哨營的分配，如上圖。



戰則 一、一個偵探，祇能帶一面旗。

二、各巡哨不得離開指定的地方。

三、如偵探到五十碼以內，爲敵人看見，就沒有進攻權。

- 四、本隊都可以互通信。
- 五、一隊獲一面旗，得三分，得三面旗，就算全勝。
- 六、交戰的時間，以一時或二時爲限。
- 七、總結分數頂多的，就算是得勝。

三十六 埋伏競爭

組織 集各隊童子軍在一塊地方，順着次序排列，各遵評定員的笛聲而行：如聽了（——）的笛聲，就埋伏；如聽了（……）的笛聲，就歸隊；如（……）的笛聲，就是各隊的正隊長歸隊，副隊長和隊員不歸隊。方法 聽了埋伏的笛號，各隊長就率本隊到可以隱藏的地方，把身體隱藏起來。聽了歸隊的笛聲，就各隊趕快跑到評定員的地方，順着次序整隊。評



定員看那隊很快而整齊的就算是得勝。

注意 一、各隊員要從隊長前行，不可隨便亂跑。

二、埋伏暗的地方，切不可露出身體。

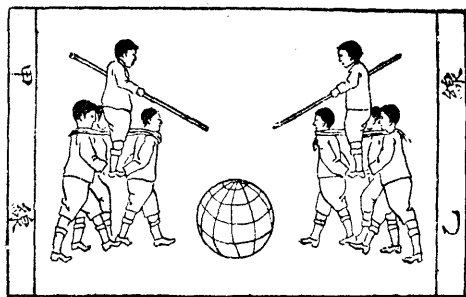
三、埋伏或歸隊，各人應該遵守規則而行，不可以阻攔他人。

四、如正隊長已歸隊，就從副隊長。

三十七 騎隊戰鬥

用具 漏粉器 軍棍 皮球

組織 場中用漏粉器畫甲乙兩條線；分全體童子軍爲甲乙兩隊，站在兩條線中，排成一系列對面的橫隊。每隊分四個人爲一組，各組以三個人爲馬，一個人



手拿軍棍，騎在上面。兩隊每組的前面，放皮球一個。

方法 聽了開始令，各組向前用軍棍擊在前面的皮球，使進對面的一條線，就是甲隊向乙線進攻，乙隊向甲線進攻，以先擊進了就算是得勝。規則 一、各組各自擊自己的球，不得誤擊他組的球，如不守規則，就取消他的爭勝權。

二、如中途因馬力不勝而墜下來了，仍得繼續騎進。

三、做馬的三個人，應該以球的進退爲進退。

三十八 巡夜競爭

組織 評定員在夜間率童子軍到曠野的地方，派一個人做偵探，餘下做警報隊，給以皮生一個或警笛，教他站着，或來往遊行。

方法 偵探聽了評定員的命令，就到警報隊的地方，做偵探窺伺擊殺的模樣。警報隊聽了響動，就放皮生，或吹警笛呼喊。偵探聽見了警笛呼喊的聲音，就止步隱藏伏在地上，以免被警報隊看見。評定員聽見了呼喊的聲音，就到警報隊的地方，問他們偵探的聲音從那裏來的，或已看見這個人沒有，以所答應的不錯，就算是警報隊勝；錯了就要算是偵探得勝。

三十九 攻守競爭

組織 評定員預先選擇一塊地方，定某地到某地爲戒嚴區域，設交戰口若干處；每一個交戰口，插小旗一方做標準。某地方到某地方做特別區域，內豎一方大旗。全體童子軍分爲甲乙兩隊；甲做守備隊，乙做攻伐隊。至於陣勢的布置，可責成各隊的隊長分配着，戰時的長短，可以預先兩方商定，一

時或二時都行。

方法 評定員教守備隊先行外出十分鐘之後，就派攻伐隊去追擊。如攻伐隊能在限定時期以內攻進守備區域內，把大旗撤去，就算是攻伐隊占優勝。若不能在限定的時期以內攻進，就要算是守備隊占優勝。

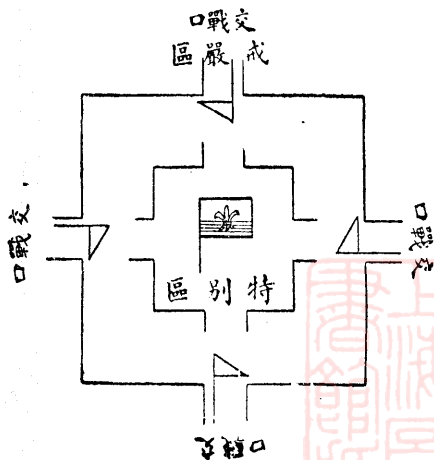
戰條 一、如守備隊和攻伐隊相接觸，那麼

攻伐就失了自由權。

二、守備隊有捉攻伐隊的權限，攻伐隊祇得逃避他。

三、拘獲敵人，要先搜查有沒有信札等東西。

四、守備隊不得擅離指定的地方。



- 五、如攻伐隊攻進特別區域內，守備隊不得追捕。
- 六、攻伐隊距守備隊二十步以外，守備隊不得追逐。
- 七、攻伐隊得一標旗，得三分。守備隊捉得一個人，得一分。得一封信，得三分。
- 八、在限定時間以內，攻伐隊不能攻進敵境，撤下大旗，便要把雙方所得的積分來分判勝負。

注意 評定員可預先立一表格，以便登記各童子軍的姓名、旗數、分數，那格式如左。

孫	錢	趙	姓名	旗數	分數	備註

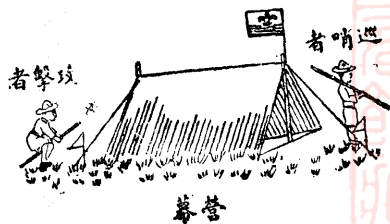
四十 有備無患

用具 皮生 百邊 篷帳 火柴

組織 分全體童子軍一半做守備隊，一半做攻擊隊，各給皮生和百邊，教他放在衣服口袋裏。評定員吹長聲笛音，攻擊隊就各隱藏身體在場的四圍，以不把人看見身體爲限；守備隊就攜帶篷帳到場中紮營生火，另外派一個人做巡哨，教他荷棍步行營盤的四圍。

方法 聽了評定員的兩聲長笛音，守備隊紮營的人都躲藏

伏在篷帳裏；巡哨的人，仍舊巡哨營盤的外邊；攻擊隊就偷到守備隊的地方，襲擊篷帳。巡哨的人看見了敵人，就吹警笛，篷帳裏的人聽見了聲音，就跑出來放皮生做開炮迎擊的模樣。彼此相互經歷五分鐘，守備隊因有防



備得勝，就舉手歡呼，表示戰勝的快樂。



編主稫應徐五雲王
集一第庫文生學小
(30132·3)

法戲遊軍子童

究必印翻有所權版

中華民國二十四年六月初版

一册定價大洋壹角伍分

外埠酌加運費匯費

原著者

蔣 雲

千 彪

譯語體者

斐

成

發行人

王 雲

五

印刷所

上海河南路
商務印書館

發行所

上海及各埠
商務印書館

(本書校對者楊靜齋)

商

上海圖書館藏書



A541 212 0007 7354B

1592790



小學
第一

九
册

