

遊  
戲  
新  
教  
材



中 華 書 局 印 行



民國二十五年九月十一日發行  
民國二十七年九月十一日發行



◎ 遊戲新教材(全一冊)

◎ 實價國幣二角五分

(郵運匯費另加)

嶺縣陳志超  
嶺縣高元浚  
溧陽姜丹書

中華書局

中華書局

中華書局

總發行處 廣州漢民北路 中華書局

分發行處 各埠 中華書局

# 序

遊戲是發展本能的利器。我們研究教育，應先研究本能；而研究本能，不可不注重遊戲。杜威博士說：『教育是生活的，是動的，是有目的的。』我們做體育教師的，單是教授幾種普通操，稍稍矯正兒童的姿勢，是否便算了事？若用呆板式的教授法，去強迫兒童，像那軍隊裏的教練官，對付兵士的態度一樣，便把兒童的好動性，埋沒在教師威權之下；這種教授所得的結果，即使普通操和步伐，練得非常整齊，表面上的成績，雖若可觀；然而兒童的本能，早無發展的機會，簡直和有意摧殘沒有甚麼差別。

所以要發展兒童的本能，非教授各種遊戲運動不可。遊戲運動，都有規則，可以養成他們的規律心，服從心，合羣心，公正心，耐勞

心……就是一舉一動，一言一語，都包括在遊戲範圍以內。全仗我們做體育教師的人，能好好地利用這個使兒童們養成良好的習慣。基礎既穩，日後長大成人，適應社會的能力，也就強了，這不是注重遊戲的好處嗎？

近來小學校裏的體育科，遊戲早佔了一個很重要的地位；不過所用的教材，大半是由各種體育書上收集得來的，或翻譯出來的；東鱗西爪，雜亂無序，要找幾個真正充饒興味，含有教育意義，而且適合兒童生理心理的，實不易數數觀；因此，做教師的往往感着困難。現在，我們於課餘時候，就平日經驗所得的遊戲教材，選擇合於上說旨趣的若干則，編印起來，供諸同好，或者可算「聊勝於無」罷了！

編者識

# 凡例

- 一 是書所採遊戲教材，適用於男女小學校。
- 一 用具簡單，興趣濃厚，無論用之於都市或鄉村小學校，均甚爲適當。
- 一 每種遊戲，分詳人數、地點、用具、說明、及規則五項，使教者易於了解。
- 一 注重團體遊戲，意在使同時間有多人可以運動，藉養成兒童團體生活之習慣。
- 一 是書係課餘編輯，曾請鄭彤華錢希乃張間陳醉雲諸先生閱過，并此誌謝。但因時間匆促，或猶有失當之處，希望閱者原諒，并有以教正之。



# 遊戲新教材

## 目錄

頁數

一	老鷹捕小雞	一
二	捉謎藏	三
三	瞎子拔筍	五
四	花花貓	六
五	捕魚遊戲	八
六	老虎捕小羊	九
七	跳木棒	一一
八	刺蝟偷瓜	一二
九	黃河橋	一四



- 一〇 拾物賽跑……………一六
- 一一 糊猴拋棒……………一八
- 一二 籃球遊戲……………一九
- 一三 拍人遊戲……………二一
- 一四 圈中敲瓜……………二二
- 一五 擊鼓傳花……………二四
- 一六 套圈移棒競走……………二五
- 一七 竹馬賽跑……………二七
- 一八 搶虎子……………二八
- 一九 摸球遊戲……………二九
- 二〇 捕匪……………三〇
- 二二 民族自衛遊戲……………三二

二二	爭擇良友·····	三四
二三	生活競爭·····	三五
二四	不倒翁競走·····	三七
二五	瞎子求光明·····	三九
二六	反應遊戲·····	四〇
二七	老虎賽跑·····	四二
二八	不自由競走·····	四三
二九	駝子競走·····	四五
三〇	打獵·····	四六
三一	盲人吹燈·····	四八
三二	挾棒運球·····	四九
三三	車頭競走·····	五一

三四	搶龍尾·····	五二
三五	高網排球·····	五四
三六	五族替換賽跑·····	五五
三七	志願球·····	五七
三八	兩層游戲·····	五八
三九	捉石卵·····	五九
四〇	獅捕兔·····	六一
四一	占卜游戲·····	六二
四二	蛇行游戲·····	六四
四三	獵兔·····	六五
四四	俯仰運球·····	六六
四五	連帶競走·····	六八

四六	穩健游戲·····	六九
四七	盲人打獵·····	七〇
四八	總統球·····	七一
四九	蟹行賽跑·····	七二
五〇	獨立競戰·····	七四
附錄一	游戲之來源與目的·····	七五
附錄二	教學游戲之注意·····	七八

# 遊戲新教材

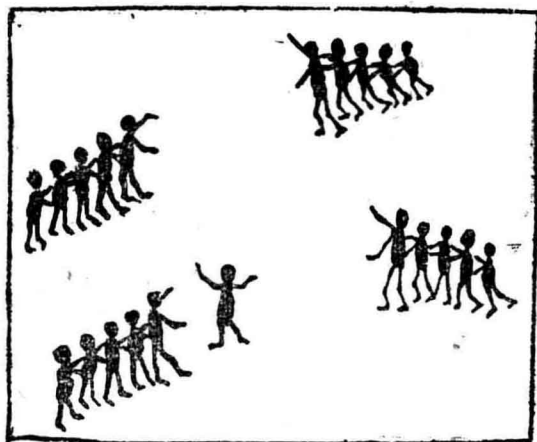
## 一 老鷹捕小雞

人數 以三十人至四十人爲率。或再稍多亦可。

地點 體育場。

說明 先由隊形變化開始，看人數多少而定，由一路成四路，由四路成八路，由八路成十六路……排成縱隊圓形。分爲若干組，每組以六人至十人爲最宜。事先選擇體格強健者一人爲老鷹，餘均爲小雞。惟每組之第一人爲母雞，

老鷹捕小雞



負保護之責。教師吹第一聲叫子，各組運動員，兩臂向左右平舉，當作雞之翼膀。吹第二聲叫子，先右足尖後左足尖各跳三次，并喊「啣！啣！啣！」的聲音各三聲，當作雞叫和煽動翼膀的狀態。吹第三聲叫子，每組各人的手，拉牢第一人（雞母）背後之衣裳或束腰帶，老鷹便開始捕捉。當捕捉時，各組之第一人，率領本組人，自由行動，互相聯絡，各相幫助，攔住老鷹；并一同喊「啣！啣！啣！」的聲音，表示一種求救的情態。假使有一組的「母雞」攔阻不住，小雞竟被老鷹捉去，這隻母雞，便和老鷹易位，再行開始運動。餘類推。此種游戲，用之於天氣冷的時候，最為適當，亦頗有趣味。

規則（一）當捕捉時，各組首只能攔阻，不准用力衝撞。小雞如被捉去，母雞與老鷹便交換其職。（二）每組運動員，須互相拉住，不准故意逃脫。

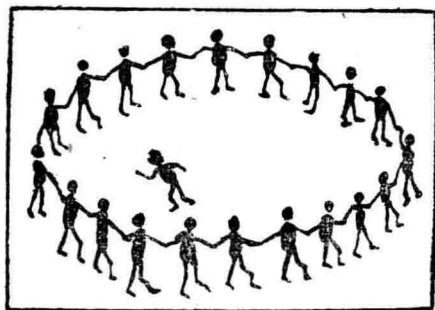
## 二 捉謎藏

人數 二十人至三十人。

地點 運動場或休息室。

器具 手帕。

說明 令兒童繞成單行圓形，另選一人，立在中央，用手帕紮住眼睛。事畢奏琴，叫兒童按琴唱歌。（歌詞見後）唱到『手挽手兒捉謎藏』句，兒童一齊拉手，半面向右轉，同時右足順足尖方向，踏出一步，足踵起。唱到第一行『拉拉……』時，諸兒側身向右跑。第二行『拉拉……』時，側身向左跑。第三行『拉拉……』時，和唱到第一行動作同。唱畢，在







規則 (一) 摸者不得偷眼看人。(二) 確被猜着者，必須出而代其職。(三) 預先須共同規定，摸者如繼續摸至第幾人(其數臨時定之) 尚猜不着，則宜另選一人代之。

### 三 瞎子拔筍

人數 二十人至三十人。

地點 運動場。

器具 手帕二方。帽筒一個。鷄毛帚數個。

說明 場上劃兩條平行綫，距離相等。中間置帽筒(他種空筒亦可)一個，用鷄毛帚插入，作為毛筍。分運動員為甲乙兩隊，排列於平行線上。先各從第一人做起，即將各隊之第一人，用手帕紮住眼睛。警笛一鳴，即各向前進行。以先摸着鷄毛帚者為勝。如先為甲隊員摸着，則乙隊員作為失敗。便隨時加入甲隊。次各輪着其第二，第三

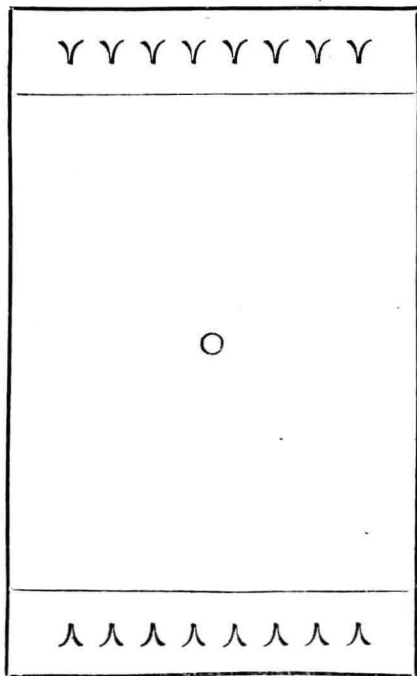
，……等，如法演習。至終了時，分別檢計兩隊人數，以較多者爲勝。按此遊戲，極有趣味。尤適於高年級兒童。

規則 (一)眼睛必須密蒙，否則當重做。(二)前進摸時，同隊人不准出聲，指示方向，否則當重做。(三)歸原位後，仍須站好。

#### 四 花花貓

人數 二十人至三十人。再多亦可。

地點 體育場或休息室。



器具 鏡一面·硯一方·大字筆一枝·墨一錠·

說明 令學生繞坐成一圓形·其中擇一人爲貓，用墨塗成花臉·同時各學生齊唱：『花花貓！花花貓！……』約數聲·唱畢，叫子一吹，花花貓便跑進圓內·無論跪在何人面前，作爲各種怪異之聲音，以誘人發笑·此人即推其頭，正容而言：『花花貓……』三聲·說完後，各人俱大笑·若此人不笑，則花花貓再向別人進行·直至何人發笑，即由何人代之爲貓·但如花花貓進行三次，猶不能使人發笑者，則向全體鞠躬，坐在圓內，作爲出局，另選他人代之·

規則 被貓引笑者，必須代之爲貓，不得推諉·

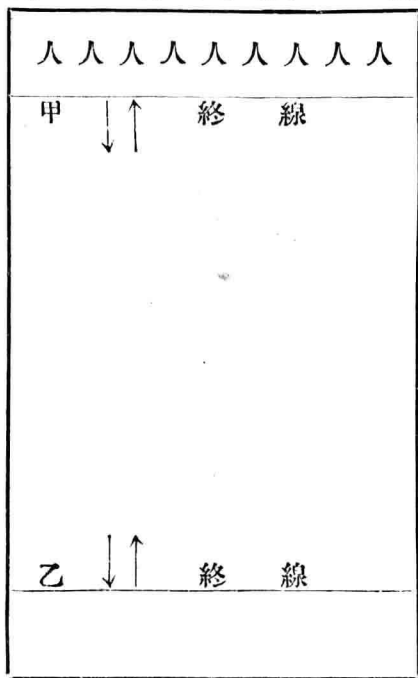


## 五 捕魚游戲

人數 不拘。

地點 體育場。

說明 場之兩端，劃兩平行線爲甲乙二終線。令學生站於甲端終線之後。中擇一人爲捕魚者，立到場中。聞笛聲，各人卽向乙端之終線奔走，此時捕魚者得任意拍人。苟未過終線而被拍得者，則與捕魚者連手成網，張於場中。又聞笛聲，再從乙端跑至甲端終線，此時捕魚者卽用網攔魚。因此時網既成，只可



用網攔魚，不能再脫手拍人。若有人未及逃至對端終線時，被網觸着，則亦加入連手爲網。如此三反四復地往來追逐，網之範圍，愈結愈大，至最後入網之一人爲優勝。但如已屆預定時限，而猶未捕盡者，則以未入網之人爲優勝。

規則 (一)逃者可從漏網中穿過。(有時脫手卽作漏網) (二)逃者可從網眼中穿過。(卽腋下)

## 六 老虎捕小羊

人數 二十人至三十人。

地點 體育場。

說明 令較長的兒童爲母羊，較活潑的兒童爲老虎。又選一人爲賣貨者，立在母羊旁。其餘的兒童爲小羊，每人手拉前人腰帶，立在母羊背後，成魚貫狀。佈置既妥，賣貨者圍繞母羊前唱歌。(見後)唱

歌既畢，賣貨者說：『嚶！嚶！……老婆婆開門！』母羊答道：『開了！』賣貨者又說：『小羊有多麼大？』母羊答道：『如狗一般大！』賣貨者又繞母羊前唱歌。至完了時，問答與前同，約三次。惟第二次宜答『如人一般大！』第三次，宜答『如牛一般大！』……如是至最後一次，母羊須大聲續說：『已經大足了！』做老虎的這位兒童，聽到這話，即從旁跳出，往四處追捕小羊，以捉住爲目的。斯時賣貨者躲在小羊背後，動作與小羊同。而母羊設法抵抗老虎，小羊亦設法逃避，以使老虎捉不住爲目的。倘被老虎捕着一隻，即令該小羊出局，與老虎易位爲之。

規則（一）倘若人數過多，可分數小隊爲之。（二）爲虎者不得向母羊身旁伸捕。（三）兩者不得猛力衝撞，以免危險。



歌曲

C 調

叮哈噠

$\frac{4}{4}$

1 6 5 | 1 6 5 | 3 5 6 | 1 5 6 5 3 | 2— | 3 2 | 1 2 3 | 1 ||

叮哈噠 叮哈噠 買雙草鞋過陵莊 陵莊到草鞋破(文丫)

### 七 跳木棒

人數 四十人至六十人。

地點 運動場。

器具 二尺長的木棒

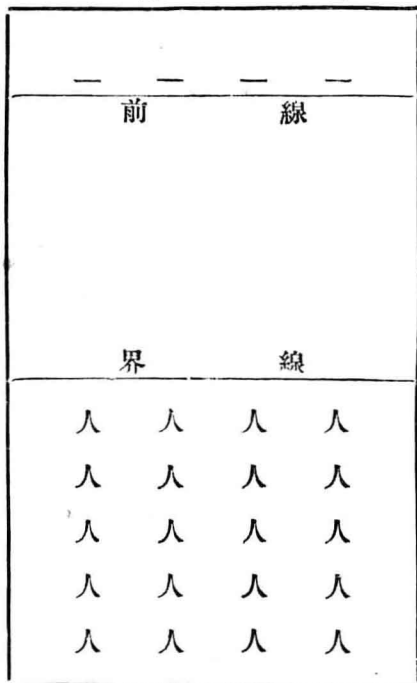
或竹竿四枝。

說明 全體兒童，分

為四縱隊，隊前繪一界線

· 距此線約二十呎之處，

再繪一前線，與界線平行



跳木棒

一一

中華書局印行

，如圖·并於此線上，橫置木棒四支，與各隊相對·佈置既妥，司令者吹叫子，每隊之第一人，立即向前跑，取棒，復速跑回，與本隊第二人，各執一端，（離地約高半尺）使棒與隊伍成丁字形·本隊隊員依次跳越木棒，愈快愈妙·隊員跳越完畢，每隊第一人，立在排尾·第二人携棒快跑，踏過前線後，即速返本隊·再與第三人各執一端，依照前式進行·如此輾轉相遞，以第一人先回原位者為勝·練習此遊戲，可使兒童動作敏捷·於童子軍亦頗適用·

規則 木棒橫過本隊隊員，必須依次跳越·否則作為失敗·

## 八 刺蝟偷瓜

人數 三十人至六十人·再多亦可·

地點 休息室·

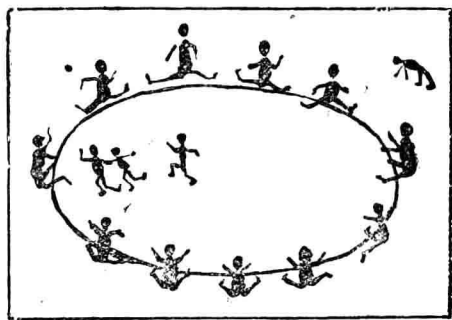
說明 用石灰劃定直徑三十尺或三十五尺的大圓圈一個·作為瓜



田。於全體兒童中，任擇三人，一人守瓜，一人作犬，一人飾刺蝟爲偷瓜者。（如何飾法，可任意爲之。）其餘兒童繞成圓陣，面向內跌坐於地。其作法如下：

（一）守瓜者入田，便說：『瓜熟了，野獸要來偷！跑到田裏來看守。』說完後，坐在圓之中心，作瞌睡狀。（二）作犬者蹲在圈外，振起精神，作守望狀。佈置完畢，刺蝟開始偷瓜。

既潛入瓜田，以手摸在兒童頭上，作爲探瓜生熟狀。並問此瓜熟否？如該兒童答道：『還未成熟！……』刺蝟卽向別童，照前式行動。如該兒答道：『已成熟了！』刺蝟卽以手拉該兒童之手，循圓圈奔跑，表示瓜已摘得。同時爲犬者，卽「汪汪……」作吠聲，以警醒主人。



·主人即起而馳捕刺蝟。刺蝟如在跑時被獲，則主人勝。如繞圈已跑二匝或三匝，尙未被獲，則主人負。舉行此種游戲，欲引起兒童劇烈之競爭心，可分甲乙兩隊，交互爲刺蝟，倣照前式進行。以刺蝟被何隊捕獲，決其勝負。該游戲用之於低年級，頗爲適當，且饒興味。

規則 (一)作犬者不准故意先後狂叫。(二)飾刺蝟者與作瓜者，未携手奔跑時，守瓜者不得追逐。(三)奔跑時，爲瓜者不准故意逃脫，否則作爲無效。(四)刺蝟探瓜熟否時，陸續問至第三人，必須答道：『已經熟了。』否則罰飾刺蝟。

附則 守瓜者宜先作種種滑稽狀，以引起衆人歡笑。繼則神疲力倦，佯爲瞌睡狀，俾刺蝟可乘機入田。斯時飾刺蝟者倘亦能作滑稽動作，則興味愈濃。

## 九 黃河橋

人數 二十人至四十人。

地點 運動場。

說明 令排頭二人，將手互握，高與頭平，作半圓形成橋狀。排頭各自認物名，以一爲虎，一爲獅。其餘諸運動員，繞成單行縱隊圓形，各人互相持手。叫子一吹，即向前進，由橋下穿過，並唱黃河橋歌詞。（見後）唱完時，橋即下壓。壓在橋下者，問其願屬何方？如願入虎方，即出局立在虎後，與虎挽臂。復如前開始，經過橋下。唱歌完畢，又有被橋壓下者，當屬獅方。以後依次輪流挽臂。局終時，中劃一條直的界線。二隊首互握手，餘各與本隊前人挽臂，成一串。聞笛鳴，各隊用力向反方拉。如虎隊爲獅隊拉過



界者，則虎隊負。反之則獅隊負。按此遊戲，用之於高年級為宜。

規則 (一)不准一組乘人不備先拉。(二)不准有意脫手。

歌曲

F 調

黃河橋

$\frac{4}{4}$

5 6 5 3 2 3 5 | 2 3 5 2 3 5 | 2 3 5 —— .

黃河橋 場下了 場下了 場下了 場下了 場下了

5 6 5 3 2 3 5 | 2 3 5 —— . | 5 3 2 3 1 —— ||

黃河橋 場下了 場下了 我的好朋友

## 10 拾物賽跑

人數 二十人至三十人。

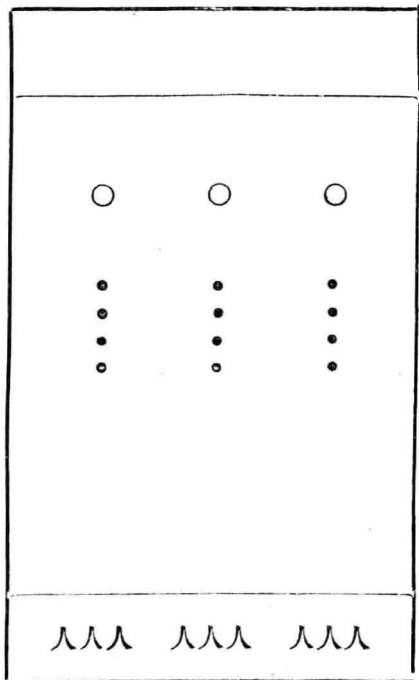
地點 體育場。

器具 啞鈴十餘副。或用粉筆亦可。

說明 將全隊分為相等三列橫隊。隊前劃一界線。相距二十尺至

三十尺處，再劃一線，與前線平行，並於此線相近處，畫三個圈，與隊數相等。隊伍至界線道中，放置啞鈴，分作幾堆，每堆數目亦與每隊人數相等。動令下後，每隊之第一人，出發前進，跑至中途，拾一啞鈴，放入圓圈，然後踏過前線跑回原位，以手拍第二人，第二人即依法進行。第三第四等亦如之。結果以先拾完之一隊為勝。

規則 (一) 前人未至界線時，其次者不得先進。(二) 每人只得拾一啞鈴。(三) 啞鈴須好好兒放入圈內，不得遠擲。



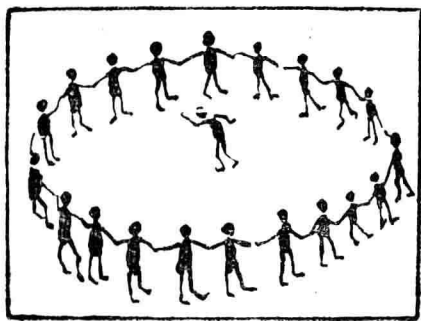
## 一一 獼猴拋棒

人數 二十人至三十人。

地點 體育場（須鋪沙者）。

器具 手帕一方，二寸長的短棒數十枚，其粗約如筷，或以銅元代之亦可。

說明 在場中劃五尺或十尺直徑的圓圈一個，假定二十人作一列圓形，面向中心。選定一人為獼猴，立於中央，手中握着短棒十八枚，其棒數須比人數少一個。用手帕將他的眼睛紮住。於是在圓圈上的人，各向右轉前進，口唱歌曲。（歌曲隨時選定）叫子一吹，為獼猴者將棒拋出，散放地上，各人均向前衝，搶得



一枚，歸回原位。不得棒者，立在中央，代替獼猴。圓圈上持棒的人，一俟代替獼猴者已定，即各將棒埋在圓圈內之沙中。代替獼猴者，着地摸索短棒。若過二分鐘，一無所得，即令出局，同時不得再與此種遊戲。如能摸得一枚或數枚，續演時仍得參與之。以下均照前式，循環演習。按此遊戲，用之於初年級，最爲適宜。

規則 (一) 眼睛必須蒙住。否則摸着短棒作爲無效。(二) 一人只限拾棒一枚。拾不着者，不准奪他人之棒。(三) 短棒必須藏在圓圈之內。否則罰做獼猴。

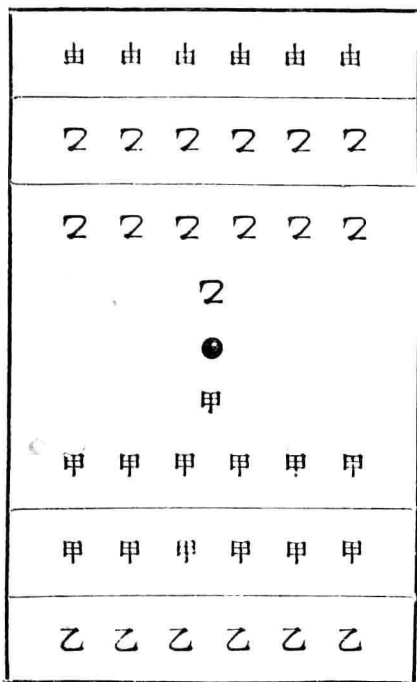
## 一一一 籃球遊戲

人數 不拘。

地點 體育場。

器具 籃球。

說明 運動場之面積，約三十尺見方。兩端劃分小區域各二。中間區域一。分游戲者為甲乙兩隊。每隊又分為三組：一為接球手，一為妨害手，立於小區域內，不得跑出線外；一為傳球手，立於中間區域。其排法如下圖。玩法：於甲乙兩隊之傳球手中任選一人，作為衝鋒，立於中心。開始發球及球出界外，處置方法與籃球同。例如甲隊之傳球手，接到球後，即擲與本隊之接球手。當此時，乙隊之妨害手，立即阻止。如被甲隊之接球手接到一球，即記二分。餘可類推。時間以十五分鐘或二十分鐘為度。至終了





時，某隊得分數多者爲勝。犯以下規則者，均罰一分。此遊戲之玩法，與籃球大同小異，於初學最相宜，蓋卽正式籃球之預備也。

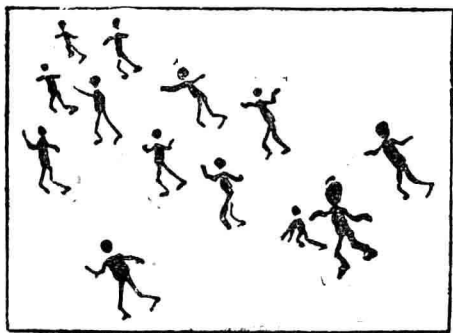
規則 (一)奪敵人手中之球者。(二)踢球者。(三)挾球跑者。(四)繼續在地上拍球過三次者。(五)持球至三秒鐘以上者。(六)推人拉人衝人及他種不規則之舉動者。

### 一三三 拍人遊戲

人數 不拘。

地點 體育場。

說明 排列隨意。令一人爲拍者，餘均爲逃者，散在場中。開始進行時，俟指導員叫子一吹，拍者追逐，逃者逃避。被拍者追逐不得脫身時，則可蹲下，以兩手摸地，卽可逃避。



逃者若爲拍者所觸，則代其職。按此遊戲，行之低年級，興味較爲濃厚。

規則 (一) 逃者不得時常摸地躲避。出於不得已時，每人只能限一二次，每次只可歷一二秒鐘。(其數臨時酌定) (二) 逃者被拍者已經觸着，不准再故意逃避。

#### 一四 圈中敲瓜

人數 十五人至二十人。

地點 體育場。

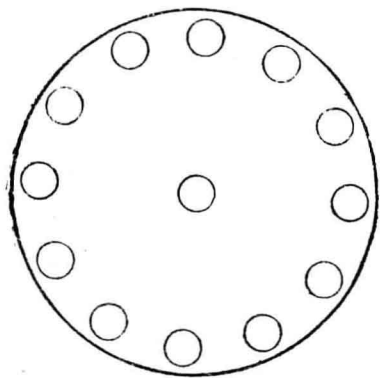
器具 籃球或足球一個。童子軍木棒數十枝。或以相當大小之竹竿代之亦可。

說明 畫十尺或十五尺直徑的大圓圈一個。在圈內近圈邊，又畫數十個小圓圈，其直徑約四五寸。全體兒童，立在大圓圈上，各將木

棒放在小圓圈內。選定一人，手執木棒，站在中央。又置皮球一個，當爲西瓜。聞動令，在中者將棒擊動皮球，着地而滾。譬如滾到趙生面前小圓圈旁邊。趙生當取本圈木棒，盡力擊出。在中者手腕須特別靈敏，乘機將自己之棒，速放在該無棒之小圓圈內。如不能入，可逐次做照前式動作，一再擊動皮

球，滾至錢生或他生面前小圓圈旁邊。該生若稍不留心，被在中者將棒放入圈內佔據，則該生代替在中者之職。當演習時，各兒童可以互相追擊，並留意自己地位，預防在中者佔據。此遊戲行之於高年級，或童子軍，較爲適當。

規則 (一) 木棒放入小圓圈，須時刻留心。若已被人佔據，不准



強抗。(二)球到面前，必互相追擊，以增興趣。

## 一五 擊鼓傳花

人數 二十人至三十人。

地點 天井或休息室。

器具 鼓一個·棒二枝·手帕一方·花一朵。

說明 令全體兒童繞成單行圓形，面向中心

·一二報數，以定甲乙兩組。另選一人，蹲在中

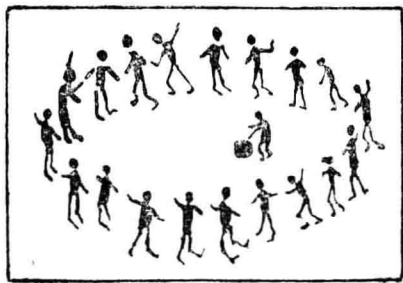
央，眼睛必須用手帕蒙好，鼓即置其面前。叫子

一吹，蹲者把鼓猛擊。同時在圈上者將花依次傳

遞，待鼓驟止，傳遞花者亦立止，即令握花者出

局。繼聞鼓聲復作，花又傳遞如前。直至終局時

，以出局人數較少之一隊為勝。此遊戲用之於幼



年兒童，頗覺有趣。女校尤爲適宜。

規則 (一)擊鼓者不得偷眼看人。(二)應行傳遞之時，不得故意停滯。

## 一六 套圈移棒競走

人數 二十人以上，四十人以下。

地點 體育場。

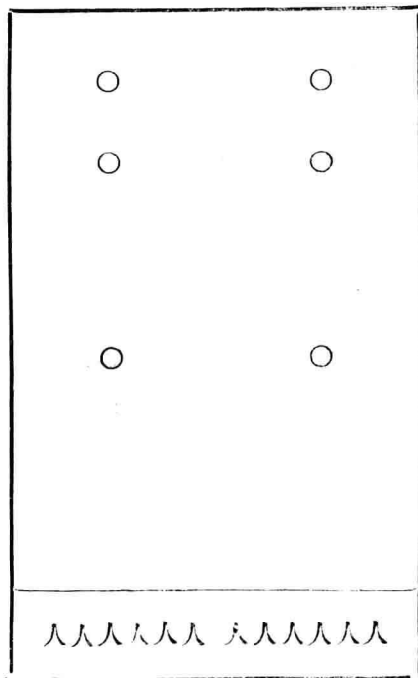
器具 棍棒一對，或以相當他物代之亦可，直徑約二尺許之竹圈二個。

說明 用白粉先劃出發線一條。距此線五尺之處，左右置竹圈二個。離此圈十尺之處，又繪前後小圓圈各二個，其距離約五尺左右。用棍棒豎在圓圈內。令遊戲者分爲相等的左右兩橫隊，列在出發線內。一聞動令，每隊第一人即向前進行，遇竹圈，即拿起，迅速由頭上

套過，而置之原地。脫身跑至前圓圈處，遇棍棒，即迅速拾起，移置後圓圈內，即轉身跑回，再遇竹圈，再行套過，迅歸各本隊原位。隨手拍着第二人，第二人仍由竹圈套過，跑至後圓圈，將棍棒移置前圓圈內，再由竹圈套過，跑歸各本隊原位。

其次各照上式連續進行，以何隊先畢事者為優勝。

規則 (一) 遷移棍棒者，必須往返套過竹圈二次。(二) 前人未回到本位時，其次者不得先出發。(三) 移置棍棒時，必須將棍棒直立在圈內。否則無效。



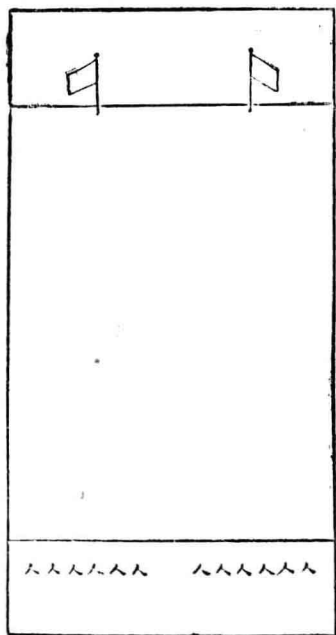
## 一七 竹馬賽跑

人數 二十人至三十人以上均可。

地點 天井或體育場、

器具 竹竿兩根，長約二尺許，旗兩面，或用木環等代之亦可。

說明 分遊戲者爲紅白兩組，成一橫隊，對面隊前劃一界線，兩邊各豎立一旗子，聽預備令後，每組首用竹竿跨在袴襠之下，作爲騎馬式，立在出發線之內，動令一出，即向前快跑。當此時，跑者口唱：『浪！浪！浪！……馬來了，馬來了！大人小人快讓開。』由旗桿外面繞過，回



到原位。授給第二人，第二人照樣做去。如此次第行之，以何組先走完者為勝。

規則 (一)跑時如竹竿落地，須重行拾起跨好，然後再跑。(二)跑回時，第二人未接竹竿前，不得越進。

歌曲

F 調

竹馬賽跑

$\frac{3}{4}$

1 1 1 | 1 1 1 | 3. 2 1 | 3. 2 1 | 1 2 3 4 5 3 | 1. 1 1 ||

浪 浪 浪 浪 浪 浪 馬 來 了 馬 來 了 大 人 小 人 快 讓 開

一八 搶虎子

人數 至多三十人。

地點 健身房或休息室。

器具 小皮球三個。或啞鈴三隻。

說明 繪成一小一大兩重圓圈。(如下圖)小圓圈內，置皮球三

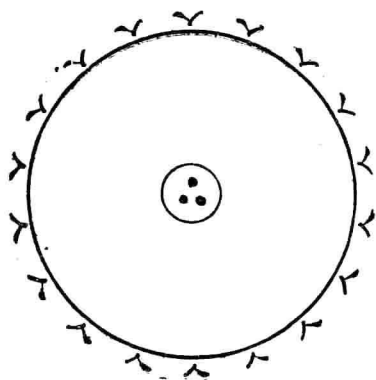


個，作爲虎子。任選一人，四肢落地，伏在中心，守着虎子。其餘兒童，立在大圓圈線外。一聞動令，立在圓圈外者，得跑進界線之內，搶出虎子。爲虎者不得立起，僅可以兩足防禦。搶者之身，如被虎足觸着，則代替爲虎。如虎子被人搶光，即令爲虎者出局，其餘者得重演之。此遊戲最好分爲甲乙兩組，同時爲比賽演習。預先規定若干時間，以何組先搶完者爲失敗。

規則 (一)爲虎者四肢須完全着地。(二)搶子者不得拉住爲虎者之四肢。

## 一九 摸球遊戲

人數 不拘。



地點 體育場。

器具 籃球一。手帕一。

說明 全體學生，繞成一圈，面向中心。另選一人，立在中央，用手帕蒙着眼睛。一聞笛聲，在圈之人，任何方向，着地擲球。立在中央者，用手摸索，如被摸得，則擲球者與摸球者互易地位。餘做此。

規則 (一)摸球者不得偷眼瞟看。(二)在圈之人，不得侮弄摸球者。(三)球不得故意擲在圈外。

(四)如經過五分或十分鐘摸不着，須另選一人交換爲之。

## 二〇 捕匪

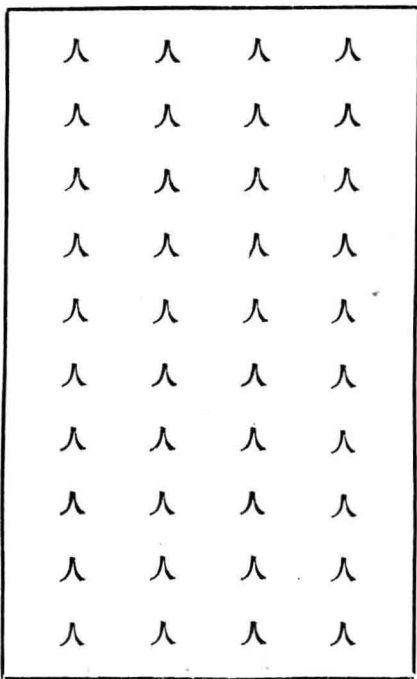
人數 四十人至六十人。



地點 運動場。

說明 於全體學生中，任選二人，一爲逃者，一爲追者，其餘學生，分成單行四縱隊，叫子一吹，即向左（右）轉拉手。斯時逃者即向縱路逃，追者亦向縱路追。逃者被追者拍着，交換爲之。或另選二人更迭爲之亦可。演法同前。

規則（一）逃者與追者，均不得向各伍手下穿過。（二）每伍之人，兩足必須並立，以免妨礙。（三）演畢，教師宜乘機施以「人類不可爲匪」之相當訓話。



## 二二 民族自衛遊戲

人數 十人至二十人。

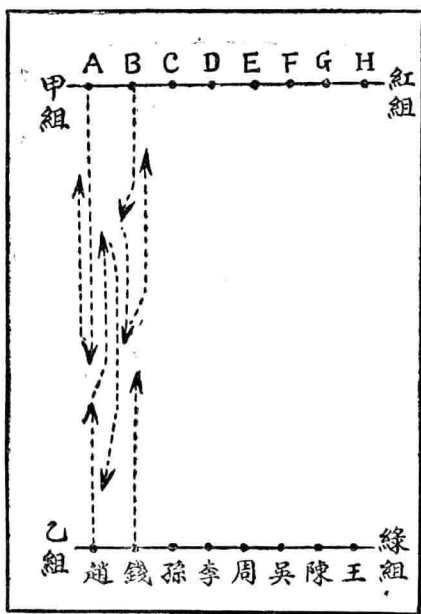
地點 體育場。

器具 紅綠帶若干條（依人數，或以衣色爲分組之記號亦可）。

說明 假定學生數十六人，分紅綠兩組。場之兩端，劃定甲乙兩線，紅組人排列在甲線上，綠組則在乙線上。動令下後，兩組開始捕人。例如紅組中之A先向對面一直出發，走近綠組，則綠組中之趙卽出而捕A。此時紅組之B，亦可出而捕趙，趙卽逃回。綠組中之錢，卽可出而捕B，B亦須逃回。C卽可出而捕錢，錢亦逃回。孫卽去而捕C……如是互相追逐，頗覺縱橫有趣。惟我要捉，亦當留心被人捉住。後出發者可捉先出發者，先出發者，不得捉後出發者。例如A被趙捉住，趙卽不能再捉B，此時趙須跑回自己一邊，踏着本組界線後

，錢始得再去捉B，否則無效。捉得之俘虜，亦使之立在指定位置上，不能自由行動。但與俘虜同組之人，得乘機救出之。此時出而救人者，限於排在前列之已經動作過者，其排在較後而尚未動作過者，不得越位。又此時對方之已經動作過者，亦得出而抗護。至於為俘虜者，仍須呆着，只能受同組人之救出，不得自行逃去。如此捉人救人，均以手拍着敵人身體，即為有效。如已屆預定時間，即宣告停止。以何組被敵人捉去較少者為勝。

規則 (一) 開始動作時，必須從本位線上出發。(二) 順次動作，



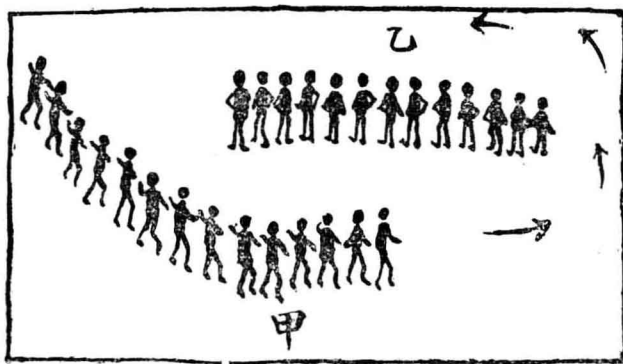
須依次序，不得紊亂。(三)爲俘虜者，不得故意脫逃，即使受人救護時，亦須待身被救己者拍着後，方得跟同歸去。(四)無論捉人救人時，一經拍着，卽爲有效，既經有效，兩方面均不得強搶紛爭。

### 一二一 爭擇良友

人數 三十人至四十人。再多些亦可。

地點 體育場。

說明 全體學生，分甲乙兩組，甲組宜多一人，乙組成一橫隊，立於中央。一二報數，一數左手叉腰，二數右手叉腰。聞動令時，開始演習。甲組齊唱歌曲，(隨時選定)向乙組圍繞進行。再聞動令時，甲組每人



須速搶乙組中任何一人挽手而立。結果必有一人未搶得者，立令出局。同時乙組亦須減少一人，即令比較的排在末尾之人，出局休息。如此返復演習，至最後之能搶得同伴者爲勝。俟甲組演畢，可再與乙組，互易位置，依前法複演。

規則 (一)未聽得第二次動令，不得先搶。(二)在搶時，不得互相爭執。

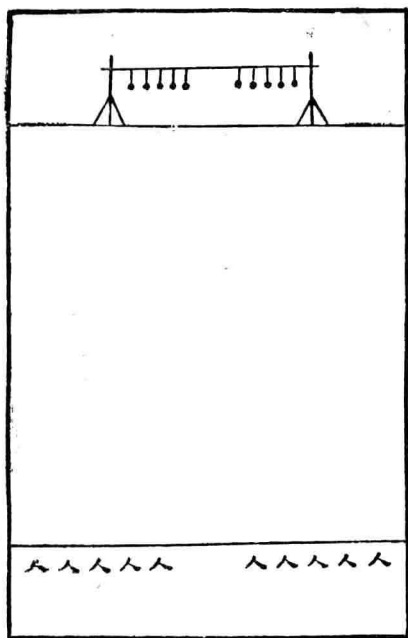
### 一三三 生活競爭

人數 十人至二十人。

地點 體育場。

器具 小雞蛋糕若干個。(依人數。或以其他易消化之食物代之亦可)又跳高架二個。(或以曬衣架代之亦可)竹竿一枝。線若干條

說明 全體兒童，分作左右二橫隊。隊前劃一出發線。距出發線二十尺至三十尺之處，再劃一終線，與出發線並行。並於此線上，置跳高架二個，架上橫置小竹竿一根，以線穿掛小雞蛋糕若干個於其上，兩邊依人數平均分排，高與兒童頭部相當。一聞動令，兩隊之第一人，向前直趨，將架上所掛之蛋糕，啣食一個，趨復本位。第二人即接踵出發，以後挨次照前式做行。至末位為止。以何隊先食畢者判為優勝。此遊戲可以引起兒童知食物乃一日不可缺，而養成正當之競爭。若用之於運動會，尤可以喚起觀衆之





興味。

規則 (一) 一人不准食二個蛋糕。(二) 當食時，不得動手。(三) 須細嚼，不得囫圇吞下。

附則 此遊戲，當演習時，只能用口，最易發笑，但其優勝與否，只以全隊孰先啣畢爲標準，並非以個人孰先食畢爲次第。故就個人而論，啣得之後，且食且走固可，即啣至本位再食亦可。爲教師者須預誠切不可將蛋糕大塊咽下，否則於衛生上有大害。最好臨時規定，祇以蛋糕啣進口內爲度，至跑回本位時，仍令吐出，以免流弊。教授時注意之！

## 二四 不倒翁競走

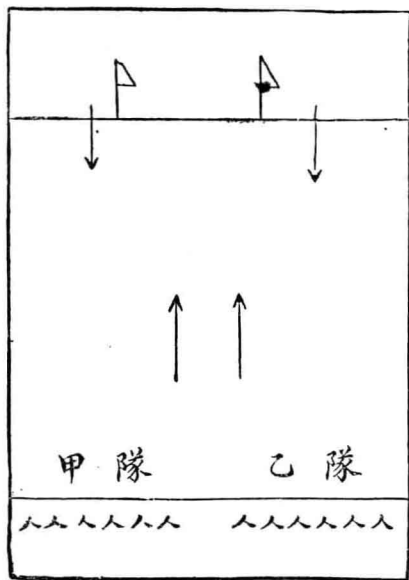
人數 十人至二十人。

地點 運動場。

不倒翁競走

器具 旗幟二面。家用麻袋若干隻。（依人數）

說明 分學生爲兩橫隊，在左者爲甲隊，在右者爲乙隊。隊前劃一界線，於相距約二十呎之處，插旗兩面，與界線平行。各人預備裝置，下身用麻袋盛進，至肩胛下爲止，將袋口上所綴的繩，縛在胸前，或掛在肩上，以免脫落。一聞動令，第一對人（即兩個隊首）即向前跑，繞過旗幟，走復原位。俟兩人完全復位後，第二對人接踵出發，做照前法而行。如此一對一對的依次演習，至終了時，推算先跑到原位人數較多的一隊爲優勝。（若將全隊分爲紅綠二組，每組分別連續



進行，結果，以何隊人數先跑完者爲勝亦可。）按此遊戲，適用於高年級。用之於運動會，頗能引起觀衆之興味。

規則 (一) 在進行時，如有跌倒，不得匍匐而行，須仍立起，照原狀跑走。(二) 未繞過旗幟而折回者無效。

## 一五 瞎子求光明

人數 二十人至三十人上下均可。

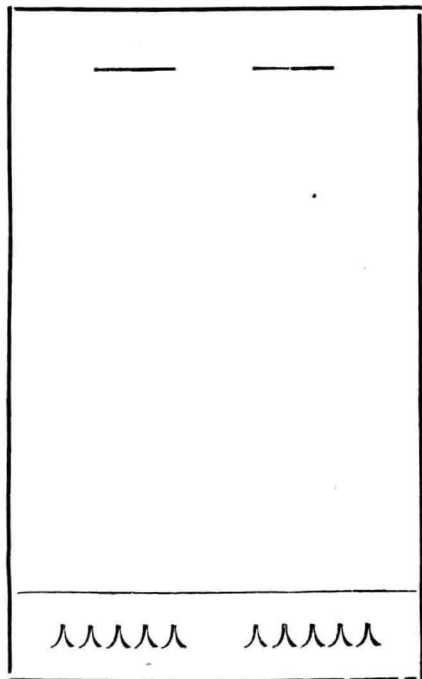
地點 體育場。

器具 手帕二方。小竹竿四根。以球竿代之亦可。

說明 場內劃成長約九十尺，寬約三十尺之長方形一個，作爲黑暗場所。九十尺之處，橫置球竿四枝，各以兩枝相接，兩邊對隊分別排開，且成一直線，作爲光明境界。分學生爲兩橫隊。(如圖) 一聞預備口令，各隊首之眼睛，用手帕蒙住。手執小竹竿二根，當作瞎子

·叫子一吹，各隊首即向前走，走時用竹竿探路，且探且走，及達到對面線上，敲着球竿，即作為已得光明之路，於是解下手帕，跑回本隊。隨手交與第二人，依次行之。以下均照上式類推。結果，以何隊先做完者為勝利。

規則 (一)眼睛不得偷看。否則即使敲着球竿，也須重做。(二)未敲着球竿，不得跑回。(三)在進行時，同隊人不得出聲指示方向。(四)歸原位後，仍須站好。



## 二二六 反應游戲

人數 不拘。

地點 休息室。

說明 全體兒童，排成一圓圈，或坐或立。另選一人，須能爲詼諧活潑之舉動者，立在中央，裝出玩弄各種樂器的形狀，如敲銅鼓拉胡琴……等。在圓圈上的人，立刻裝出玩弄別種樂器的樣子，但不得與中央者同。倘中央者動作變換，圓圈上者也應從速變換，裝出別種玩弄。若有人錯誤，（即與中央者動作同）必須入圓圈中，對大眾行禮，表示過失。此遊戲可以練習反應作用之敏捷，用之於低年級，頗爲適當。

附則 立在中央者，得先由教師示範，然後依法演習。



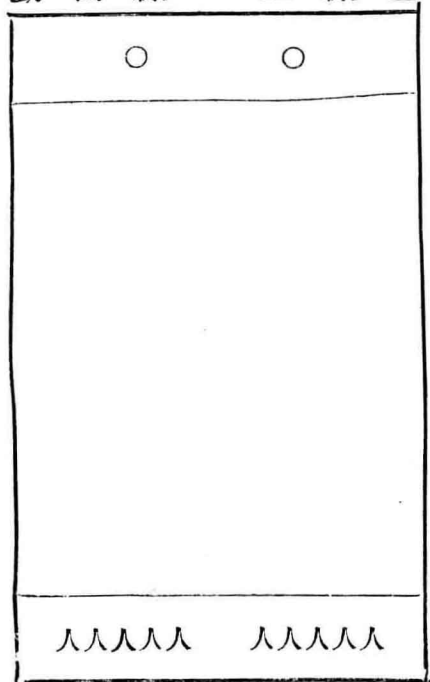
## 二七 老虎賽跑

人數 十人至二十人。

地點 體育場。

器具 木環二個·家用小篋籃二隻·籃的外圈，用白紙糊着，紙上繪虎頭形。

說明 分學生爲甲乙兩橫隊·隊前劃一出發線·距此線約二十五尺至三十尺之處，再劃一終線，與出發線平行，並於此線上安置木環二個·（用白粉繪圈代之亦可）一聞動



令，每隊之第一人，頭上戴了老虎頭模形，即匍匐行至終線之外，繞過木環，回至出發線上。第二人即速取老虎頭，套在自己頭上，依法進行。第三第四等亦如之。以先畢之隊爲勝。

規則 (一)各人匍匐時，四肢須完全着地。(二)必須經過木環。(三)前一人只要有一肢已到出發線上，其次者即可取戴虎頭形繼之前進。

## 二八 不自由競走

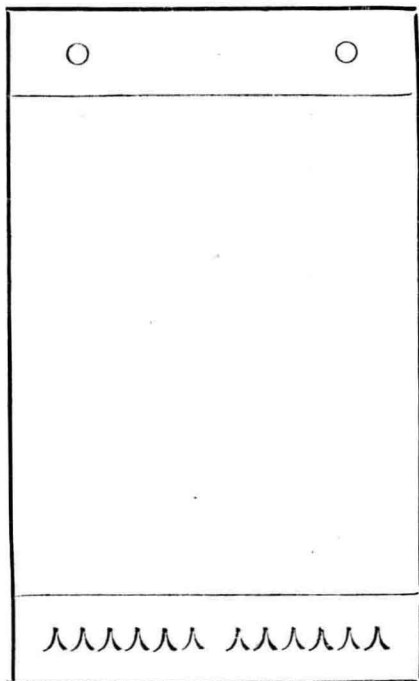
人數 二十人至三十人。

地點 體育場。

器具 帶或繩數十根。

說明 場前用石灰粉劃一出發線，相距丈許，又劃一終線，並於此線上，左右約距五尺許，各置一圈。(或以木環代之)運動員排列

橫隊，配就人數，分爲左右二組。此游戲之裝束，可按年齡設施：譬如一二年級用帶縛手；三四年級縛足；（須酌量離開）五六年級之手足，可以完全繫縛；惟縛足時，其距離亦不宜太狹，約以能跨一小步爲限。聞動令後，各組首立即向前進行，繞圈而回。第二第三陸續繼之，至末爲止。結果以何組先跑畢者爲勝利。



規則（一）跑回者未到出發線，第二人不得前進。否則無效。（二）未繞木環而折回者無效。



## 二九 駝子競走

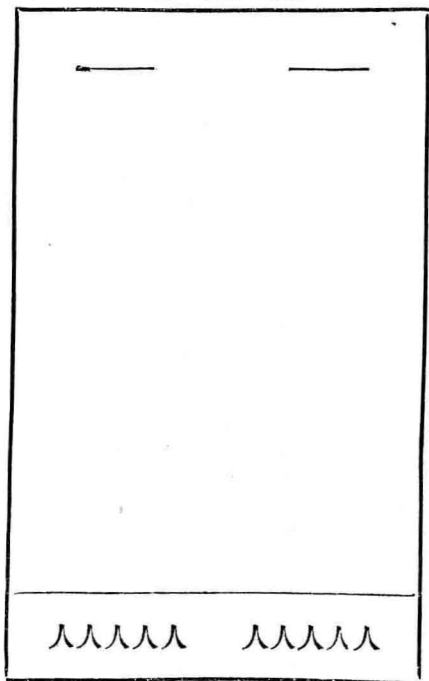
人數 十六人至三十二人。

地點 健身房或體育場。

器具 短棒二根，長三四尺。粗麻繩數十條。

說明 游戲者分成左右兩橫隊，整列在一線上。距此線十尺之處

，橫放短棒二根，左右距離必須相等。聞預備令後，各隊之第一人，將麻繩結成圓圈，一端套在兩膝後面彎屈的地方，再將他端由項頸套進，曲成駝子狀。一聞動令，各隊之第



一人，便向前走。跳過短棒，速將蕪繩圈脫出，跑回原位。卽代第二人裝置完備，第二人卽照前法，繼續進行。以何組先跑畢者爲勝。

規則 (一) 蕪繩未套好前，不准出發。(二) 游戲者必須跳過橫棒

。(三) 向前進行時，蕪繩如忽然解散，當重行照式結就。

附則 游戲者在競走時，左右手向前後擺動，進行尤爲便利。

用之於高年級，甚屬適當。

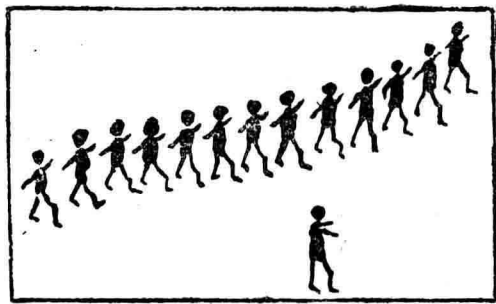
### 三〇 打獵

人數 二十人至三十人。再多亦可。

地點 體育場。

說明 全體兒童，排成橫隊。教師說：『今天天氣很好，我們到山上去打獵吧！』叫兒童兩臂左右屈，單行向右轉跑步，同時兩臂向前後伸動，齊喊一二，一二，……環繞一周。教師說：『山頂到了。』

我們透透氣吧！」各兒童卽行停止，行深呼吸。教師向後一看，好像山上有兔子，對兒童說：「你們看！前面有許多兔子，大家開鎗。」兒童們擬持鎗狀，上身向前屈，前跑數步，臥倒地上，口喊「乒乓……」數聲。教師說：「追上去！」全體兒童卽起立，復追上數步，又臥地上，作乒乓之聲。斯時教師向左右回顧說：「停鎗！看！前面有許多兔子打死了，我們抬回去吧！」大家起立，左臂向前，右臂在後，上下擺動，作挑擔子狀，齊喊「哼呵！……」又環繞一周。教師說：「到家了，放下擔子，大家休息休息吧！」全體兒童向左轉少息。此遊戲，兒童極喜歡做。行之於低年級，頗爲適當。



### 三二 盲人吹燈

人數 至少十人·至多三十人·

地點 體育場或休息室·

器具 普通燈一盞·火柴一盒·桌一張·手帕三四塊，或闊帶數

條·

說明 (一)用石灰劃

平行線二條·中隔五米突

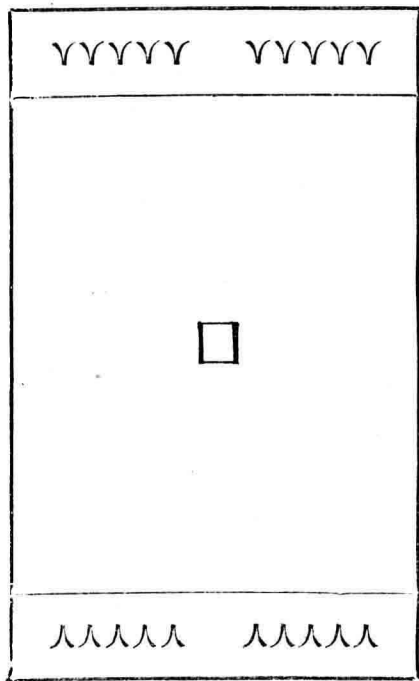
或十米突之處，置桌一張

，上放洋燈一盞，用火柴

燃着·(繼續數十次，至

終局時爲止·)(二)分甲

乙兩隊，兩端相對各排列



於平行線之一邊。每隊首一人，用手帕將眼睛紮住。(三)由公正人吹叫子，兩隊首均向前進，走到桌旁，對着洋燈，先吹滅者爲勝，由公正人吹叫子爲號，譬如乙隊首吹不着作爲失敗，加入甲隊。各隊之第二人……亦將眼睛紮住，照前法繼續演習。餘均類推。如此繼續若干次，至終了時，總算甲乙兩隊人數之多寡而定勝負。(以多者爲勝)此遊戲甚爲有趣，可以練習感覺。

規則 (一)眼睛不得偷看。否則無效。(二)一人前進，同組人不准出聲指示方向。(三)燈吹滅後，演技者即可解去手帕，歸回原位。

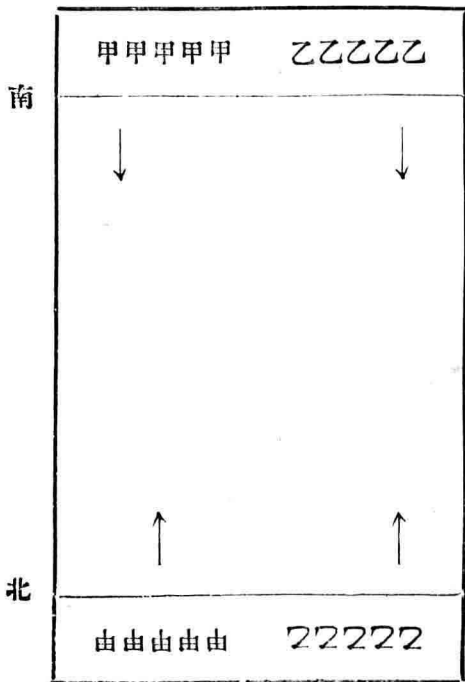
### 三三二 挾棒運球

人數 二十人至四十人。

地點 體育場或休息室。

器具 籃球或足球二個，或以軟的小皮球或啞鈴代之亦可。又方棒或球竿數十枝，或以小竹竿代之亦可。

說明 演技者若干，分作人數相等之南北二隊。每隊又各分作甲乙兩組，相對排列。聞司令者鳴笛，南隊甲組及北隊乙組之兩組首，各用棒兩枝，挾在脅下，將球挾起，互相直趨對面之組。當此時，兩對面各組首，亦各將棒挾在脅下，預備接球。接到球後，即向前直趨，轉運至對方第二人。第二人亦照上式



預備接送……如此交互錯綜，往返傳遞，結果以何組先畢者爲勝。  
規則（一）每組距離，必須相等。（二）運球時，須依次序，不得凌亂，亦不得偷漏。（三）球如中途落地，須速挾起再行前進。

### 三三三 車頭競走

人數 三十人至六十人均可。

地點 運動場。

器具 長凳二張。

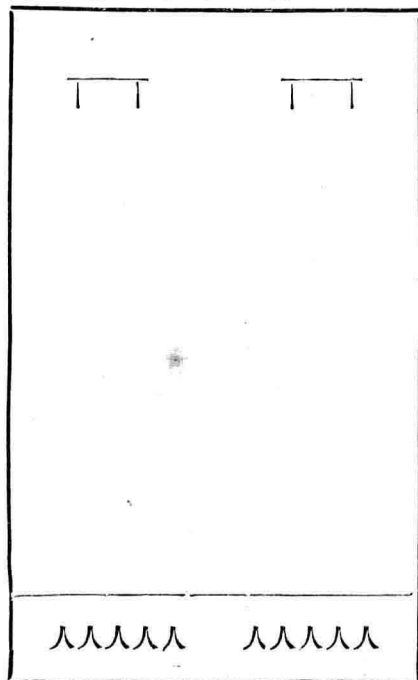
說明 分游戲者爲兩組，排成一直線之兩橫隊。一至三報數。各組第一第二兩人，左右手互相握住。第三人左足着地，右足跨在他們握住的手上，當作車頭，其次之每三人，皆如此扮作一車頭，平列在一橫線內。離隊前十五尺或二十尺之處，安置長凳各一張，當作火車站。聽動令後，各組第一個車頭即向前奔跑，環繞車站，以先到原位置。

者爲勝。在進行時，第三人須以左足單跳，兩手可倚在第一人及第二人之肩上。其次做上式繼續進行。結果總計，以何組先到原位次數多者爲優勝。是游戲方法簡單，興味濃厚。用之於農村小學尤爲適當。

規則 (一)兩手握住，不得中途放下。否則重做。(二)第一個車頭經過車站，達到橫線時，第二個車頭即可接踵進行。餘做此。

### 三四 搶龍尾

人數 三十人。再多亦可。



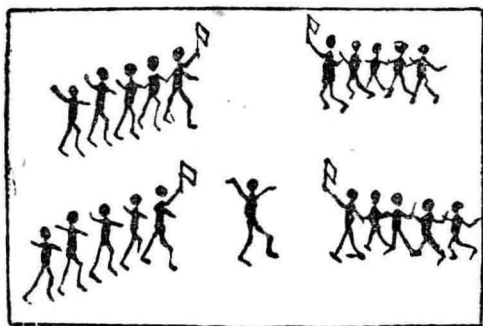


地點 運動場。

器具 色旗數幅。

說明 分游戲者爲四組，每組選一組首，各執色旗一面，又於全體中選出一人爲搶者，發動令後，搶者立在中央，各組都跑快步，任何方向，全由組首作主。但每組之第二人第三人……須距離相等，互相銜接，叫子一吹，各人趕快拉住前面人之短衫或腰帶，連接成龍形，末尾者爲龍尾。搶者向任何組開始，以搶着龍尾爲目的。龍尾被搶後，得令其暫時出局，少息再來。如此續做四五次，計算總結果，以何組被搶着之次數較多者爲負。

搶龍尾



五三

中華書局印行

規則 (一) 未連接以前，搶者不得開始。否則作為犯規論。(二) 搶者不宜專搶一組。(三) 搶者以手拍着龍尾之身即為有效。被拍者不得否認。

### 三五 高網排球

人數 多少不拘。

地點 體育場。

器具 籃球或隊球——

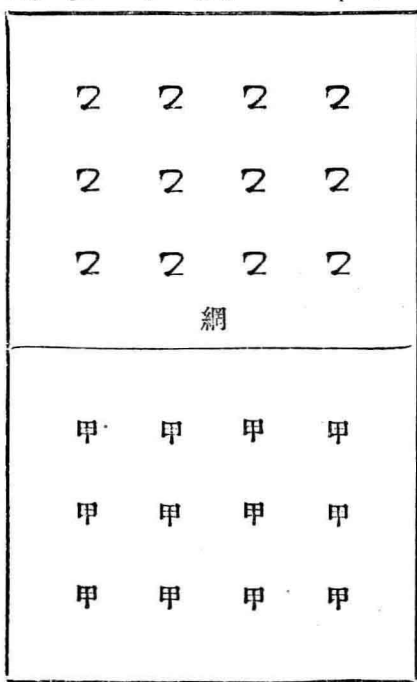
籠球。

說明 先在上場上用灰

粉劃就相等二方形，如下

圖。場之大小，隨人數多

寡而定。將運動員分為兩



組，令分立兩邊。中央用一高網，或橫裝一根麻繩，代之亦可。公正人一吹叫子，一邊持球者，拋球超過高網，對方運動員，不待球落地，即回手把此球拋向原方。拋球時，只能用手。若拋不過高網一次，對方即得分數一分。發球從網下過，及觸着網，或拋出對方的界線，都算錯誤。繼續錯誤二次，則發球員必須掉換。運動員有觸着高網者，對面得加一分。結果以何組先滿預定分數時爲勝。

規則 與隊球略同。

### 三六 五族替換賽跑

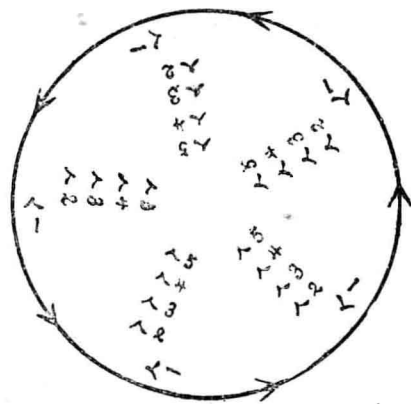
人數 二十五人至五十人。

地點 體育場。

器具 顏色不同的旗幟五面。

說明 場中用石灰劃十尺或十五尺直徑的大圓圈一個。此圈內排

列漢滿蒙回藏五族，每族運動員，人數必須相等，各以顏色旗區別之。每族之第一人面向左，預備起跑，一聞動令，即向前循圓周跑，（見圖）先跑至原位者得一分，後至者無分。每族之第二人向外一步，就第一人之位置，預備起跑。而第一人跑回之後，則立於最後之位置。此時其他運動員，均須依次向外進一步，以已位讓與跑過者。再依第一人方法，次第跑賽。各族賽完後，某族得分數最多，則某族勝。



規則（一）每族運動員，只能向圓周外奔跑，不准跑入圓周內。  
 （二）人數如有五十人者，每族可排列雙行，携手並馳，以增興味。  
 （三）當奔跑時，不准偷漏。又不准有妨礙舉動。

# 三七 志願球

人數 二十人至三十人。

地點 運動場。

器具 籃球。

說明 使全體學生分爲甲乙兩隊，人數相等，每隊任選一人，立

於近邊之小區域內，稱爲

接球手。又各選二人，亦

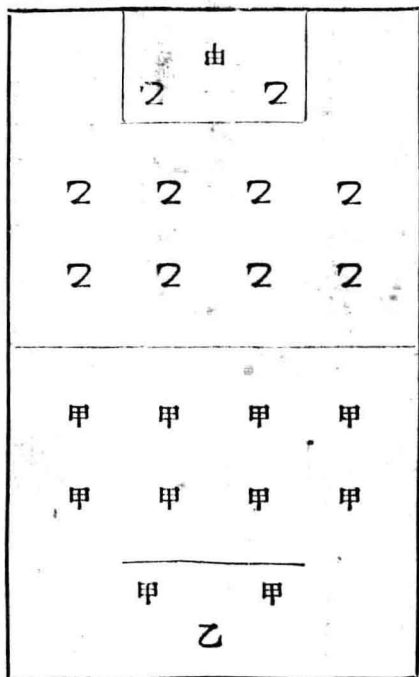
立於近邊之小區域，但須

互立於敵隊之界內，以阻

礙之球，稱爲妨礙手

正接球手之對

內。叫子一吹



擲球於中央，其法與籃球遊戲同。每隊運動員即開始擲球出界，即由近界一人，至出球之點，向己邊之人投擲。至毬不留意之時，忽向接球手擲去，而接球手之目的，為接空中擲來之球，若被接球手接得，則記一分。至終了時，某隊得分數多者為優勝。

規則 (一)中間區域內的運動員，不得跑入近邊區域內。(二)運動時，不准有推人、拉人、踢人等舉動。(三)五分鐘或十分鐘後，互換位置。

### 三八 兩層遊戲

人數 二十人至四十人。

地點 休息室或天井。

說明 令全體學生，繞成兩層圓圈，面向外立。另選二人，立在

圈外，（如圖）一爲追者，一爲逃者。逃者若爲追者所觸，則追者爲逃者。逃者欲避追者捉住，即可立於無論何人之前，則後人當代之逃避。如是依法輪流演習，極有趣味。此遊戲規則簡單，室內室外，均可舉行。低年級用之尤宜。

規則（一）跑者替換，愈快愈妙。（二）在圈上者，不得侮弄跑者，以免跌傷等危險。（三）跑者躲避時，宜立於代替人之前，不得向左右走動。

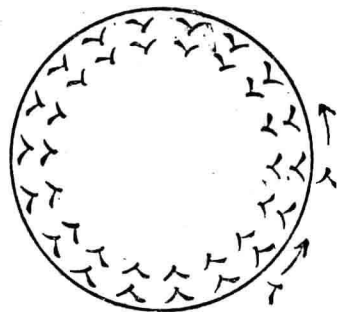
### 三九 捉石卵

人數 不拘。

本息室或教室。

石卵。

戲 捉石卵

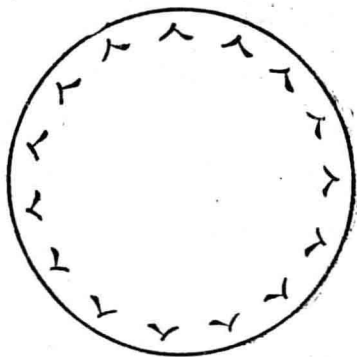


於全體兒童中選出一人，立在中央。其餘之人繞成圓形，在地上。教師或另指定一人握石卵一，立於圈中，即將石

各人逐一作給與狀，并口唱：『好寶貝，給與你，』同時各人以雙手接之，無論其果否給與，均當故意遮掩，好像個個人，果然接得的樣子，（其中當然有一人實行得之）使中央之

人，莫明其妙。待給與畢，領中央之人隨同巡行一週後，即令此人向各人猜之。而初次被猜之人，如不被其攤手檢驗，仍得聲明否認，且神氣亦得佯作沒有的樣子。此時猜者如不敢決斷認為是的，則得另向他人猜之。但一連猜至第幾人（其數臨時酌定）為度。

不得再猜下去。最後，須於曾被猜過之幾人中，決然指出一人，令其





攤手相示。如被捉着石卵，則被捉者受罰。如捉不着，此時另外實行懷卵之人，必須伸手出示，以表明在此不在彼，免致發生全體落空之疑。如是演習，很覺有趣。按此遊戲，近來各地鄉間最爲盛行，用之於低年級尤宜。

規則 (一)應罰者不得推諉。(二)給卵者必須實行給與一人，不得空騙。否則給卵者亦應受罰。(三)懷卵者不得故爲示意，否則亦應受罰。(四)初次猜時，雖得迭次易人再猜，惟其復猜時，只可決猜一人，如不中即爲失敗。

#### 四〇 獅捕兔

人數 不拘。

地點 休息室或體育場。

說明 令全體兒童，繞成一圓圈。各人將兩手連接，爲兔逃遁之門。

選定二人，以一人爲獅，一人爲兔。獅在圈外，兔在圈內。俟動令下後，獅即乘機入圈以捕兔。當此時，兔可自由出入內外。在圈上之人，須竭力阻獅入圈以護兔。兔若被捕，即當爲獅。又選一人以爲兔。此游戲，用之於初年級，頗爲適宜，且饒興味。

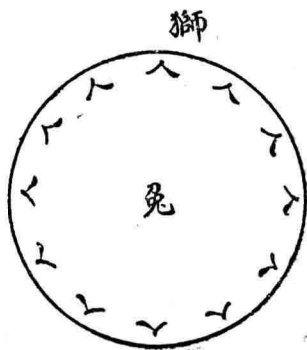
規則 (一)在圈上之人，不准用脚妨礙逃避者。(二)爲兔者不准故意遠避。

附則 游戲者如追逐已甚疲乏，可另行選定。

#### 四一 占卜游戲

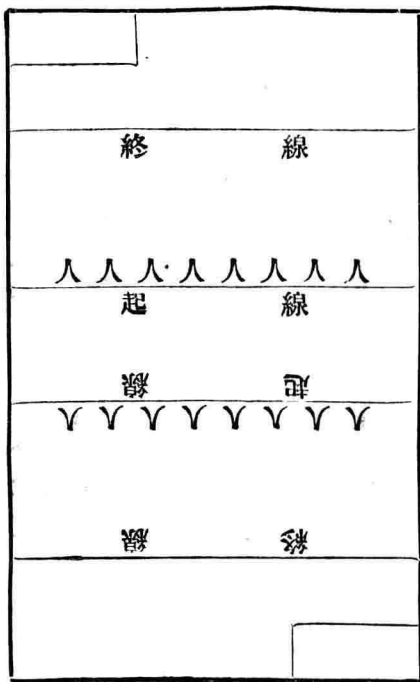
人數 三十人或四十人。

地點 健身房或休息室。



器具 一面黑一面白之圓形厚紙板一塊。

說明 遊戲場之中心，相距若干尺，劃兩平行線為終線，相距若干尺，劃兩平行線為起線，距此線若干尺，再劃兩平行線為終線。各終線之後，劃一長方形，為囚敵之用。於是分學生為兩隊，立起線之兩邊。領袖備一面黑一面白之圓形厚紙板一塊，以為占卜之用。由各隊認定黑白面，如甲隊認為黑，乙隊即為白。發動令後，領袖將厚紙板在中間向空中投之，落地時為黑面，則甲隊往後向終線奔逃，乙隊即追拍之。若落地時為白面則反是。惟逃者未過終線，而被敵人拍得者，



即為敵隊之俘虜，被拘於囚中，如是演習數次後，比較俘虜之多少而決勝負。

規則 (一)各隊須待厚紙板落地後，方可行動。(二)敵人已至終線時，即使拍得亦無效。(三)被囚之人，不得私行逃回。

## 四二 蛇行遊戲

人數 四十人至六十人。

地點 體育場。

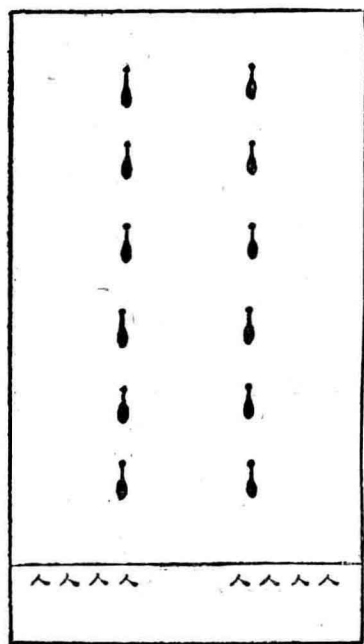
器具 旗幟數面，或

以棍棒代之亦可。

說明 棍棒排列成二

行，每棍棒相距約二尺左

右。分遊戲者為甲乙兩組



，每組各以左右手緊握，排列於出發線之兩側。俟動令發出後，依棍棒方向進行，繞第一對棍棒之左，過第二對棍棒之右，……如此作絞絲形走路，至末一對棍棒，再依前法繞過，回至出發線上，以先到者爲勝。

規則 (一)中途上遇有斷散，急須自行銜接。否則無效。(二)必須繞過棍棒，不得偷漏。(三)走時如將棍棒碰倒，必須隨時扶起，再行續走。

#### 四三 獵兔

人數 二十人至三十人

地點 休息室或健身房。

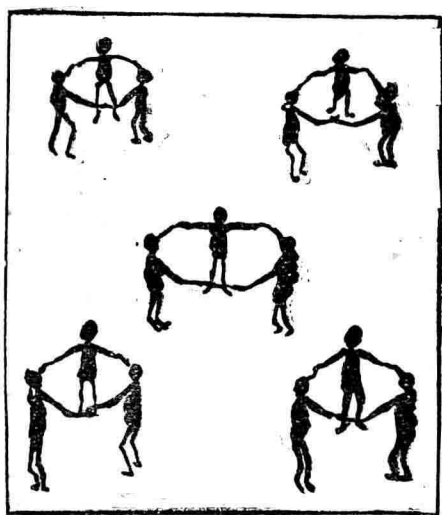
說明 全體兒童，分爲五小隊，繞成五圈。任擇六人爲兔。一人爲獵者。每一小圈，代表爲一株樹。一聞動令後，爲兔者逃，獵者追

之，均得於五個圈內圈外，任意穿  
出穿進，如被獵者捕獲，則互換位  
置，依法繼續進行。

規則 (一) 一樹不得同時有兩  
兔。(二) 獵者如久不獲兔，於相當  
時，得以他人代之。(三) 獵者可以  
擇無兔之樹居之，則在外之兔有二  
，捕之較易。(四) 樹之多少，依人  
數之多少而定，惟比較兔數當減一。  
右肩上。

#### 四四 俯仰運球

人數 三十人至六十人。



(五) 在圈之人，兩手宜各置於左

地點 體育場。

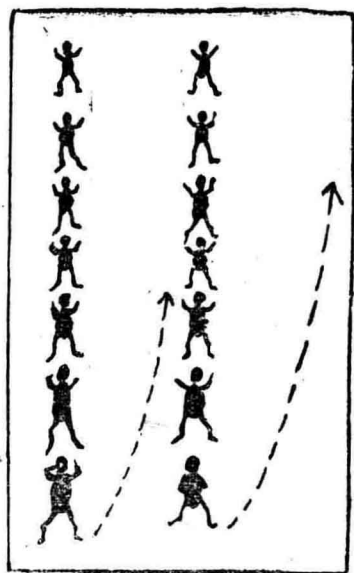
器具 足球或籃球。

說明 演習者分二組或三組，每組以二十人爲度，各成單行縱隊。每組首各持一球，兩足左右分開，務使整齊而無妨礙於球之通過。

一聞動令，每組首俯身將球自跨下向後擲，各人且接且擲，

一一經過跨下，至末位者即持球前趨，反而爲組首。斯時須各退一步。組首乃仰體將球從頭上向後擲，各人亦且接且擲

，一一經過頭上。至末位者復接球前趨，又反而爲組首，俯連如第一次，如是順次俯仰相間，以何組先返至原組首者爲勝。



規則 (一)仰運俯運時，須各人一一經過，不得跨越。(二)球如出外，須速拾之，由原地復發，不得擲於他人。

## 四五 連帶競走

人數 三十人至四十人。

地點 體育場。

器具 紅綠布條或麻

繩數十支。

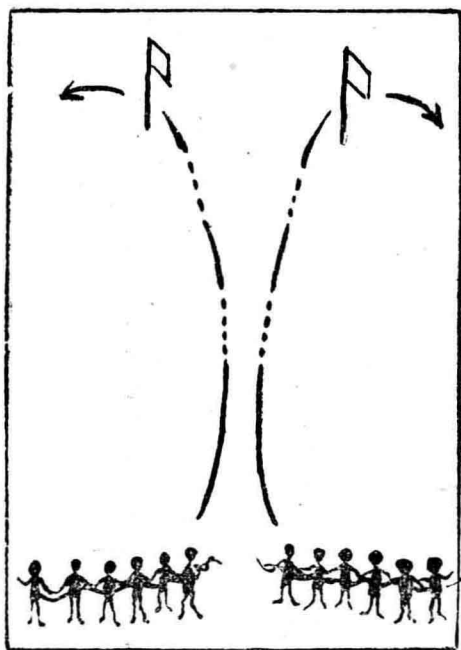
說明 分遊戲者為左

右兩橫隊。每隊又分為數

組，每組人數必須相等，

各人以布條互相橫連於其

腰間。俟動令發後，由出





發線起，向前競走，繞過預植之標旗，復回至原處，以何隊先到者爲優勝。

規則 (一) 競走時必須成一字形。(二) 必須繞過標旗，然後折回。(三) 如中途跌蹶，亦須起而繼續進行，不得停止。

#### 四六 穩健遊戲

人數 二十人至三十

人。

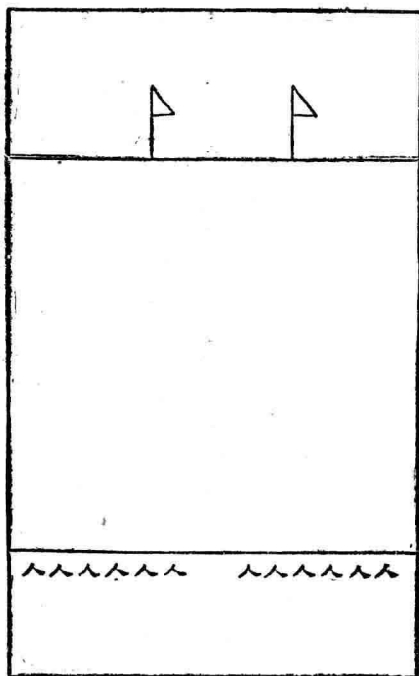
地點 運動場。

器具 豆囊·台球板

·小皮球·

說明 遊戲者分左右

兩橫隊·隊前劃一出發線



· 距此線約二十尺至三十尺處，劃一終線，與出發線平行，并於此線上，豎立標桿。一聞笛聲，各組首出發，先將豆囊頂於頭上，次兩手平持球板，並載小皮球於板上，即向前進行，繞標桿，回至出發線上。

· 授與第二人，依法進行。第三第四等亦如之。以先走完之隊爲勝。

規則 (一) 豆囊皮球若脫落時，必須設置如初。(二) 進行時，不得手握豆囊或皮球，多方取巧。

## 四七 盲人打獵

人數 不拘。

地點 休息室或體育場。

器具 手帕一方，木棒或球竿照人數定。

說明 全隊繞成一圈，選一人爲盲者，手執木棒，立於圈中。聞動令後，全隊任意向左右成圓形行動，俟盲者以棒叩地三次，同時呼

一，二，三，呼至三時，立即停止。盲者於是以棒觸人，使被觸者執棒之一端，學作任何禽獸之聲，（如貓叫狗叫牛叫羊叫等）苟盲者聞其聲，即知其名，則被觸者即與盲者易位爲之。否則再依法繼續進行。按此遊戲，頗饒興味。

規則（一）被觸者發聲，不可過於僞

詐。（二）全隊人數若至三十人以上，可飾盲者二人。

## 四八 總統球

人數 不拘。

地點 運動場。

器具 籃球或足球。

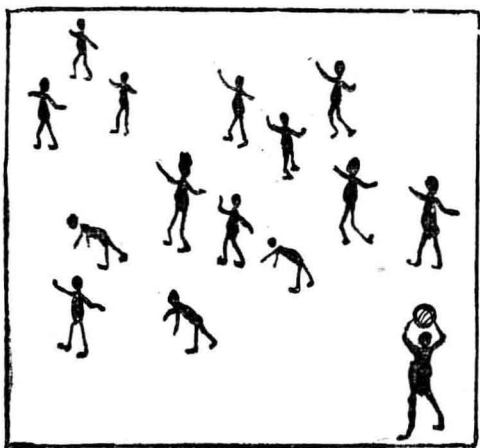


說明 選一人爲擲球者。餘均爲逃者，散在場中。教師一吹叫子，即將球向逃者擲之，逃者見球擲來，向四處奔跑，勿令球觸着肢體，如被觸着者，即幫助擲球者，共同拍球，或傳球投人。直至末一人未被投中者，即舉爲總統。此遊戲，頗饒興味，且最合兒童心理。

規則 (一) 球在手中，不得故意延遲。(二) 球在手中，不准行動至二步以上。

#### 四九 蟹行賽跑

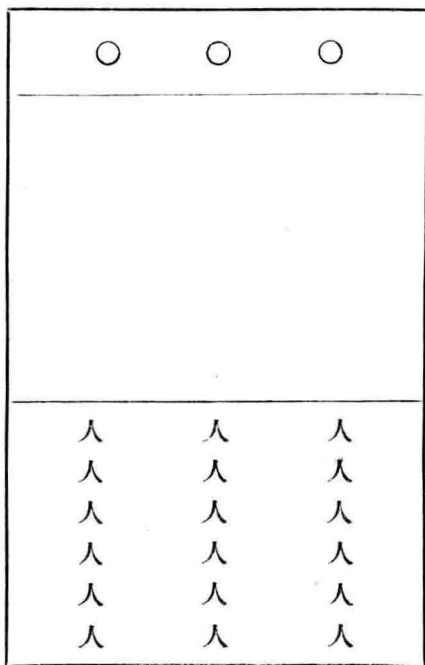
人數 三十人至四十人。



地點 體育場

器具 木環。

說明 全隊分爲相等若干縱隊。隊前繪一界線。於相距三十尺至四十尺處，再劃一線，與前線平行。并於此線適當處，安置木環若干只，與隊數等。聽動令發出後，每隊之第一人，匍匐行至對面之線，經過木環，復回至界線後，第二人再依法繼續進行。第三第四等亦如之。以先走完之隊爲勝。



規則 (一) 每人須四肢完全經過木環。(二) 第一人有一肢已到界



本組之第二人出而如法繼續相競。以下逐次如之。直至某組人先盡者爲負。

規則 (一)各以右手相推，不得及身。(二)勝者須始終矜持獨立，繼續與他人競戰，不得間斷落地休息，否則作失敗論。

## 附錄一

### 遊戲之來源與目的

教育家云：『兒童祇有三事：一飲食，一睡眠，一遊戲。遊戲疲乏之後，卽欲睡眠，醒後卽思飲食，食飽又思遊戲。除三事循環外，餘無所欲。』而徵之吾人幼年生活之歷史，如攀登，奔跑，追逐，跳躍等動作，亦無非遊戲中之大部分。顧兒童既有天賦愛好遊戲之心理，吾人自當利用之而授以適當之遊戲，使天性發達，慾望滿足，成一健全活潑之良好國民。茲再將歐美諸教育家關於遊戲之學說，選述如

下：

(一) 德人啟婁 (Schiller) 與 英人斯賓塞爾 (Spencer) 所倡之精力剩餘說：『……兒童之遊戲，由於精力之過剩。』此說殊非澈底之論；因病中與疲乏之兒童，亦有仍好遊戲者。

(二) 德人葛魯氏 (Gross) 所倡之生活預備說：『……兒童之遊戲，為發達各種隱藏之天性，而預備將來之生活。』伊并證以「小貓之逐球」，為捕鼠之預備；「男孩之好習競賽」，與「女孩之喜弄小囡囡」，為將來奮鬪與養育之預備等等。此說在事實上，未必事事如此，不免失之拘泥；揆諸教育原理，尤不免忽視兒童之興味矣。

(三) 美人霍爾氏 (Hall) 所主張之民族進化復演說：『……兒童之遊戲，乃重演進化之經過，如「捉迷藏」「緣木」「搭屋」「掘洞」等，為「穴居野處」「躲避獸蛇」之生活復演。且為「順應兒童天



然之活動，以發現其本性。』此說亦不甚正確；蓋歷史上漁獵時代，與游牧時代，相去甚遠，而兒童遊戲，往往有同時發見此種類似舉動者何耶？

(四)德人勞拉斯 (Tazarus) 所主張之修養身心說：『……遊戲，爲因作業繁劇而致沈悶，無聊時所藉以調節而舒暢之者也。』此說亦未免視遊戲之功用太狹。

(五)教育家中又有主唱生活必需說者，其說以兒童身體發達與其行爲同時進步爲根據。略謂：『兒童最初發達爲手臂，故第一期喜用手臂動作，以摸捻推拉等動作習知外物之性質；後則腿部漸漸發達，故第二期能用步行出外，以獲得家庭環境中所無之一切知識；末後爲腦部之發達，故能用思想以求摸捻跳走等身體經驗不能獲到之抽象知識。』按此說比上諸學說較爲確切。

以上所舉五說，均嫌偏而不全；吾人採折衷主義，取長舍短，以求合夫教育原理斯可矣，固不必拘墟於某家某說也！

## 附錄二

### 教學游戲之注意

#### (甲) 教法

- (一) 教學游戲，首宜按學生之年齡為標準，然後選適當之教材。
- (二) 未教學之前，須先將游戲規則及方法，一再講解明瞭。
- (三) 分組之後，倘有人數不能平均時，教者可加入學生之中；至第二次演習，則輪換之。

(四) 演習時，兒童如有犯規，則婉言勸導之，糾正之。

(五) 演習游戲，宜視氣候之冷暖，以定適當之教材，冬季以運動量最大者為宜，夏季則否。有趣味之游戲，可以重複演習，或

稍變更其方法亦可。

(六)遇有訓話機會時，當乘機施以適宜之訓話：如演「刺蝟偷瓜」時，可施以「……人類不可有偷竊行爲」；演「民族自衛遊戲」時，可施以「……自衛是必要的，侵略是不好的」等類訓話。話法宜淺明，能於嚴整語氣中帶些滑稽的意味尤妙。

### (乙)地點

(一)遊戲地點，以露天乾淨之地爲最佳，免致灰塵飛揚，妨害呼吸。

(二)室內遊戲，宜開窗戶，以通新鮮空氣。

(三)夏季日光強烈，演習遊戲，以室內爲宜。

(四)演習遊戲時，兒童宜常背日光而立，以免不知不覺之中有傷

目力。

(五) 遊戲演畢，須舉行深呼吸，以調和血脈。

(丙) 用具

(一) 演習遊戲所用器具，應預先準備。

(二) 所用器具，如未能齊備，可用相當物件代之。