

小小遊藝會



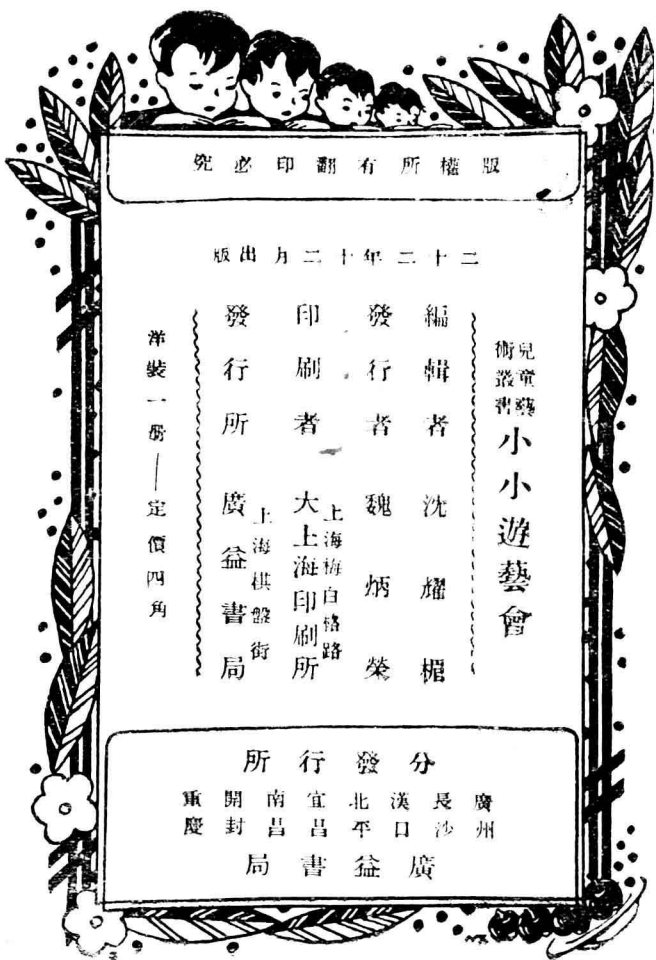
沈耀楫 編輯
周郁年 主編

兒童藝術叢書

小小遊藝會

廣益書局出版





版 權 所 有 翻 印 必 究

二 十 二 年 十 二 月 出 版

兒童藝術叢書
小小遊藝會

編 輯 者 沈 耀 楹

發 行 者 魏 炳 榮

印 刷 者 大上海印刷所
上海梅白路

發 行 所 廣益書局
上海棋盤街

洋裝一册——定價四角

分 發 行 所

廣 州 長 沙 漢 口 北 平 宜 昌 南 昌 重 慶
廣 益 書 局 開 封 局

卷頭語

(一)這本書是依據小學課程標準體育科作業類別第一項，編輯好多種可使兒童益智健身的遊戲方法而成的，故定名為小小遊戲會。

(二)本書的內容共分科學遊戲、數學遊戲、勞作遊戲、問題遊戲、幻術遊戲、戶外遊戲、語言遊戲、體育遊戲、玩具遊戲、字畫遊戲、雜項遊戲等十一類節目。

(三)本書可供小學校體學科、算術科、勞作科等聯絡補充教材及課外演習之用。

小小遊藝會目次

一 科學遊戲節目

- | | | |
|-------|----------|----|
| 1 | 跳舞的鐵絲 | 一 |
| 2 | 天馬行空 | 二 |
| 3 | 葉上生字 | 四 |
| 4 | 手的影戲(一) | 四 |
| 5 | 手的影戲(二) | 五 |
| 6 | 水面寫字 | 六 |
| 7 | 銀幣變金幣 | 七 |
| 8 | 小洋刀的魔術 | 八 |
| <hr/> | | |
| 9 | 隔瓶燒線 | 九 |
| 10 | 活動的小龜 | 一〇 |
| 11 | 快刀 | 一一 |
| 12 | 一塊冰的科學把戲 | 一三 |
| 13 | 奇怪洋燭 | 一六 |
| 14 | 酒變五色 | 一八 |
| 15 | 大力的酒杯 | 一九 |
| 16 | 獨立精神 | 二〇 |
| 17 | 服從命令的蛋 | 二二 |

18	不服從命令的蛋	二二三
19	浮在水面上的蛋	二二六

二 數學遊戲節目

1	諸葛亮	三一
2	數的幻術	三三三
3	猜想別人想的數目方法	三四
4	猜數目字	三八
5	奪錦標	四〇
6	拍七	四一
7	數的幻術	四二

三 勞作遊戲節目

1	紙人兒活了	四三
2	火柴盒射擊器	四七
3	小艦隊	四八
4	小戲臺	四九
5	怪人頭	五〇
6	奇妙的花紙	五一
7	游魚來去	五三
8	小風車	五四
9	嚇嚇你的朋友	五五
10	旋轉的輪	五七

四 問題遊戲節目

	1	銅錢移位……………	五九
	2	強盜和警察……………	六〇
	3	難題兩個……………	六二
	4	背能識字……………	六三
	5	要怎樣……………	六五
	6	猜銅幣……………	六六
	7	究竟那條線長……………	六七
	8	方格的變化……………	六八
	五	幻術遊戲節目	
	1	杯水上升……………	七一
	2	紙人刺血……………	七二
	3	覆瓶留球……………	七三
	4	杯子裏的銅元……………	七四
	5	覆杯留水……………	七五
	6	奇異的棒……………	七六
	7	使頭髮上豎……………	七七
	8	匣子裏的銅元……………	七八
	9	銅元穿帽……………	八〇
	六	戶外遊戲節目	
	1	放鴿子……………	八三
	2	鵲巢鳩佔……………	八三
	3	歌罷捕人……………	八四

14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
大轉圓圈	丟手帕	狐捉小雞	我是偵探	牠	上鐘鏈	救人患難	圈裏的牛	蹲下去捉人	牧童尋羊	走過城門
.....
九九	九七	九六	九四	九三	九二	九〇	八九	八八	八七	八六

2	1	八				七				15
大戰	蟹行競走	體育遊戲節目				語言遊戲節目				偵探和賊
.....	6	5	4	3	2	1
一一〇	一一九	講故事	我們的新屋	聾子問答	錯到底	十八羅漢	聯珠令
	
		一一六	一一五	一一三	一一二	一〇六	一〇三	一〇〇

	3	黑夜偷營·····	一二三
	4	新鮮的球戲(一)·····	一二六
	5	新鮮的球戲(二)·····	一二八
	6	鬥雞·····	一二九
	7	鬥牛·····	一三〇
	8	爲國旗而戰·····	一三一
	9	你能把身子挺立起來麼·····	一三三
	10	障礙競走·····	一三三
	九 玩具遊戲節目		
	1	紙盤彈豆·····	一三五
	2	賽陀螺·····	一三六
	3	轉獨樂·····	一三六
	4	吹不倒翁·····	一三八
	5	拍球入帽·····	一三八
	6	石子彈棋·····	一三九
	7	小彈子·····	一四〇
	8	小花娘·····	一四一
	9	獵人捕虎·····	一四二
	10	擲球避球·····	一四四
	一〇	字畫遊戲節目	
	1	變字·····	一四七
	2	添字·····	一四八

2	1	一一	10	9	8	7	6	5	4	3
吹火柴匣	盲人吹燭	雜項遊戲節目	張冠李戴	火星畫圖	夜光畫	萬年紙	白色字畫	黑板上的遊戲	描影	盲人圖畫
.....
一六四	一六三		一五九	一五八	一五七	一五六	一五四	一五一	一五〇	一四九

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
杯底吹錢	尋叫子	火柴遊戲(五)	火柴遊戲(四)	火柴遊戲(三)	火柴遊戲(二)	火柴遊戲(一)	銅元賽跑	站在圓木上	無線電
.....
一七五	一七三	一七一	一七〇	一七〇	一六九	一六八	一六七	一六七	一六五

小小遊藝會

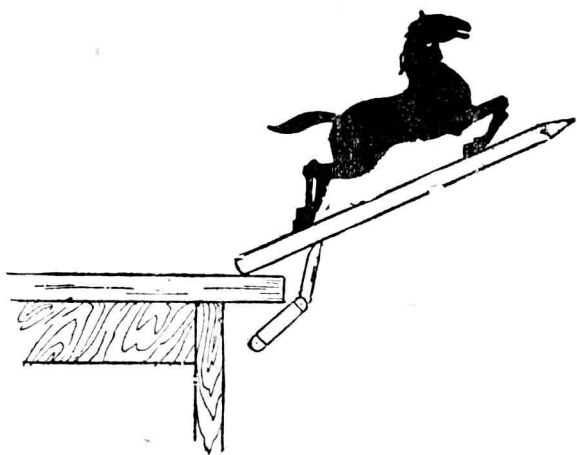
一 科學遊戲節目

1 跳舞的鐵絲

諸位想鐵絲怎麼會跳舞的呢？嘿，我們自有法子會教那鐵絲跳舞的。你不信，請拿兩只同樣大小的玻璃杯子，各盛了半杯的水，你先拿一根溼的指頭在這兩隻杯的邊口各擦一下，聽他們所發的聲音是否差不多，要是稍有兩樣，那麼你就該把水少的一杯再加一些水。這兩隻杯子裏的水一樣多

了，你把牠們一左一右放着，就用一根細鐵絲彎了兩端，放在左邊那隻玻璃杯口上。現在你將右邊那只玻璃杯擦起來，你擦到不多一回，立刻可見那左邊玻璃杯上的鐵絲很巧妙的跳舞哩。究竟這鐵絲怎樣會跳舞呢？那是由於這兩只杯完全一樣，一只受擦的杯子起了一種交感顫動；使得別一只杯也有這種顫動，所以會教那鐵絲跳舞了。要是你要那鐵絲跳動得更厲害些，你還可以用一條小木條，將受擦的杯子驟然的擊一下。

2 天馬行空



前脚，騰空而起，成一種馳騁的樣子，便如天馬行空，十分

取一把常用的小洋刀，把尖鋒刺在鉛筆上近末端的地方，就把這端的鉛筆，置在書案的邊緣，則此小洋刀臨空懸在書案下面，而鉛筆依舊平放不動（如圖。）如果拿一張紙剪成快馬的樣子，用膠水黏在鉛筆上，那匹馬的兩隻後脚，擱在案上，兩隻

好看。

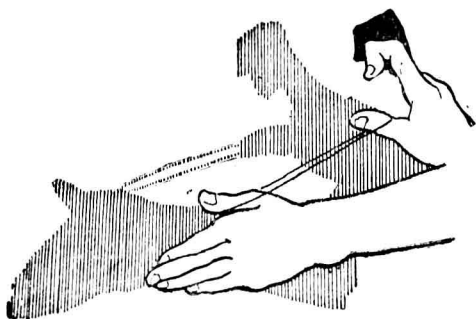
3 葉上生字

隨便什麼樹木，或花草的葉子，都可以使牠生出字來，這豈不是很有趣的玩意兒麼？

用包香煙的錫紙，或普通的錫箔，剪成文字，貼在樹葉上，經過了一晝夜，把牠揭去，就有文字顯出來了。

這原理是因爲葉子上，被錫紙貼沒的部分，和空氣日光隔絕了，不起同化作用的緣故。

4 手的影戲(一)



每天晚上，我們吃了晚飯休息的時候，很可以利用燈光，做一種手影術的玩意兒。你可以用你的兩隻手，做成種種的式樣，那照在牆壁上的手影，也就成了種種很奇妙的東西了。

你可以做一匹馬，或做一隻雞，或做一隻狗，或做隨你的意。如果再把手動起來，那馬，鷄或狗，……等也像活的了。

5 手的影戲(二)

剪紙成帽形；用右手的食指和中指夾住，再將線一條，套在左右兩手大拇指上面，映在牆上，便成了一幅騎馬的圖。
(如上圖。)

6 水面寫字

如果我們要用筆在水面上寫字，這不是一樁很難的事情麼？但是我們竟可以做到，小朋友你看着罷！

先買一些黃芩，把牠研成粉末；和一些清水，做成錠塊，放在陽光裏曬乾了；然後蘸些水，在光滑的竹片上，寫字或是畫圖。這時，如果你輕輕的把竹片放到水面，竹片上的

字，便浮在水面上了。

但是印在水面的字是反的。如果能夠在竹片上寫了反面的字，那末印在水面時便是正的。

7 銀幣變金幣

我所說的銀幣變做金幣，不是將銀幣鍍金或貼金，另有一個方法，祇要二分鐘，就變成功，請你看下面的方法。

用鹼水把銀幣洗擦乾淨，或用擦銅油把銀幣磨擦極淨，用布揩乾了，再用小鑷子夾住銀幣，浸在濃厚適宜的黃色假漆中，提出用口氣吹乾假漆，銀幣就變成金色了。

黃色的假漆，可以自己配合，用少許畫圖畫的顏色籐黃，調在假漆中間，就成了黃色。

馬口鐵，洋刀，以及別種白色的金屬浸在黃色假漆中間，都會成金色。做玩具的金色鐵皮，都是這個方法做的。

8 小洋刀的魔術

小朋友，你們不是很喜歡玩磁鐵石嗎？現在我告訴你們怎樣利用牠和小洋刀來表演魔術給你們的兄弟姊妹們看。

你不要給他們看見，快快的把刀片在磁鐵石上磨幾下，便告訴他們你的刀已受了魔術。於是口裏喃喃的假裝念咒語的

把刀片接近針或小洋釘，這針或釘便會跳起來吸在刀片上。他們不覺察，便以為你的小洋刀真的受了魔術哩。

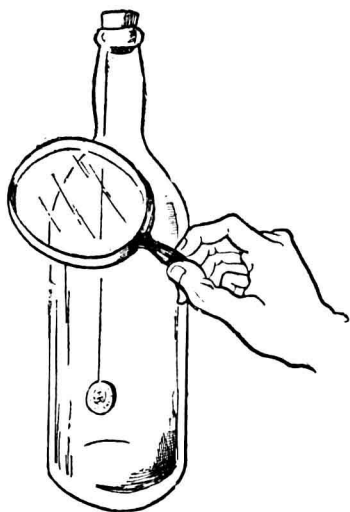
9 隔瓶燒線

瓶裏結一根線，再縛着一個銅元，拿個瓶塞塞住了瓶口。這樣，如果我們要想把瓶裏那根線弄斷，實在是頗難的事。假使我們把玻璃瓶振蕩，又恐怕銅元會碰碎了玻璃瓶。

有什麼方法呢？我們要利用太陽光的熱了。我們曉得太陽光線通過了凸形透鏡，會在鏡下聚集成一個小點，名叫焦點。這焦點的熱度很高，觸到會燃燒的東西上，能夠使牠燃燒。

。牠有這般神奇的妙用，我們不妨把這個試一試罷。

我們用一個凸透鏡，向太陽光線取一個焦點，使牠通過玻



璃瓶，射到那根線上，立刻就可使牠燒斷，而不必費絲毫的力氣去搖動玻璃瓶。

10 活動的小龜

這個遊戲，你道是怎樣做法呢？

先在面盆裏盛一盆清水，用一塊樟腦用堅物壓成堅實的扁

塊，約莫有一二分大，像幾張紙那般薄，再用蠟紙剪成一個小龜，——不要太大——把樟腦貼在紙龜下面，把牠放在水盆裏，這個小龜就會在水面游來游去。一般不知道此中道理的人，一定看做是奇怪的事。其實樟腦的重比水輕，自然會浮在水面，而且牠在水裏有散發性，所以會在水中活動。但是有一事你要注意，所用的水要用十分清潔的才成功，最好再用些軟紙在水面吸去油氣，才可以用，不然，那小烏龜就不活動了！

11 快刀

預備同樣高底同樣大小的碗兩個。筷子或別的竹條一根，牠的長要比兩個碗的直徑再要長二寸。切菜刀一把。

演的時候，將兩個碗各盛了八分滿的水，並列在一塊木板上，兩個碗距離約一寸，將筷子橫置在兩個碗上。

最要注意的，這根筷子要放在兩碗的中央，筷子的兩端要在碗沿之外，如果差些就要演失敗的。

看的列位友朋，如果這一刀把筷子砍斷了，你道這兩碗的水要受影響嗎？那自然罷！不是碗被壓碎，就是水花亂濺起來的了！不對的，這兩個碗和水都不受影響的，碗也不會碎，水花也不亂飛的！

你不相信，你看試試看！舉起菜刀，向筷子的中心點『撲噹』一聲，用力斬下去，祇見筷子分做兩段，碗裏的水動也不動。朋友，不是很有趣麼？

12 一塊冰的科學把戲

冬天池塘裏結的冰，是一種很有趣的東西。小朋友們常常把牠拿來，懸起來當鑼敲。也有人把牠貼在被太陽曬熱的磚牆上，看牠融化的。但這兩種玩法都不很有趣。我想教你們把牠拿來玩幾種更有趣的科學把戲。

一塊冰，可以把牠拿來做成三稜鏡。三稜鏡是三角形的玻

璃柱，日光透過這三角形的玻璃鏡後，即分出一條美麗的七色光帶來。可是，買一隻三稜鏡很貴。我們用冰來做一隻玩玩吧。你可以把厚的冰拿來，把牠放在熱的爐上，做成長的正三角形。然後拿到日光下，（最好是投進室內的日光。）使日光透過三角形的冰柱後，你就能在壁上看到一條美麗的七色光帶，和天空現的虹一樣的美麗。倘若一時得不着這樣的美麗光帶。那末，不必急。你只須稍稍轉動你手裏的三角冰柱，使日光透過後，剛能落在壁上，現出七色光帶來，就行了。

你也許要驚奇吧？爲什麼日光透過這一片三角冰後，就會

現出七色的光帶來呢？說來話很長，原來白色的太陽光，是你所看到的七種色光混合起來的呢！而這片三角冰柱，恰巧就能把白色的太陽光折出七色來。所以這種三角形的鏡子又叫做分光鏡。

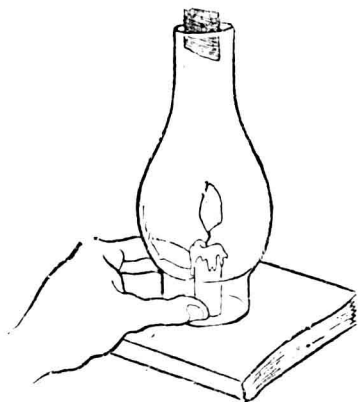
太陽的白色光是紅橙黃綠青藍紫七種色光混合起來的祕密，完全被你這一片冰所攻破了，這真是一件奇事。

第二，我還想教你們拿一塊來做成一塊凸透鏡。拿一塊又乾淨又厚（須十分透明）的冰來，把牠做成中央厚邊緣薄的圓形。你可以好好的把冰放在熱的爐上做，這工作很有些小困難，然而，你如果細心做，一定能做出一面好凸透鏡。這面

凸透鏡做好之後，你便可以拿牠來玩了。第一，你可以把牠當擴大鏡用，用牠去看書，可以把書上的小字放得很大。你還可以用牠來看別的小東西。但有些模糊不明，自然不及玻璃所做的凸透鏡。

這片冰所做成的凸透鏡，還可以用來取火。那就是把牠放在日光中，使透過冰凸鏡的日光，聚集成一個極小極白的點，然後在這一點上放一枝曾經燃燒過的引火紙卷。咳！日光透過冰後，竟能發火燃燒起來了，那不是奇事麼？

13 奇怪洋燭



拿一枝燃着的洋燭，豎在軟皮書本上，再用個燈罩罩着他，這時我們能夠得個奇怪的試驗；就是將燈罩緊緊按着，不使燈罩的下口有隙縫，那末裏面的洋燭不消二三秒鐘就自己熄了。若再把洋燭燃著，將燈罩的上口，用張鐵片把牠隔

成兩口，那末雖緊按燈罩，洋燭也不致熄；豈不很奇怪嗎？

要明白這道理，先要知道我們理科上說的：「凡物燃燒，須空氣中的養氣相助。」所以燈罩要有兩個口，上口是排泄

燒過的炭質，下口是輸入新空氣的（洋燈上的細孔即此作用。）我們如果緊按着燈罩，下口不能輸入新空氣，上口也停止排泄，不久，罩內都成了炭氣，那燭當然要熄了。

但是，我們用鐵片隔燈罩做成兩口，按住燈罩，燭可以熄，是什麼緣故呢？因為既有兩口，一邊可以輸入新空氣，一邊可以排泄炭素，和上下口的作用差不多，所以緊按燈罩，也不致熄。

14 酒變五色

這套玩意兒很有味。將火酒一杯，以巾蓋之，逐漸變成五

色。諸位看希奇不希奇？

其中祕訣，就是預備酒一杯，預以四種藥末，藏指甲內。先彈入姜黃，成黃色；再以巾蓋之，彈入蘇末，成紅色；再以巾蓋之，彈入皂礬末，成綠色；再以巾蓋之，彈入皂礬及五培子的混合末，就變黑色。

15 大力的酒杯

一只有脚的酒杯，杯中放了四分之三的水。用一張略爲厚些的吸墨水紙，蓋在上面。紙上再蓋一方玻璃板。那玻璃板，本來是極平的，要一些沒有凹凸。兩只手將這三件東

西，緊緊壓住，使水與吸墨水紙密接。把他倒過來。其時吸墨水紙，一時將水吸引。紙的中心，漸漸浸溼。到後來全紙俱潮，吸到無可再吸時，杯中的水大減，生出許可真空來了。於是玻璃板與杯子，非常的接牢。就是橫轉來，杯子也決不會脫落。要拏去他，必須有極大之力才行。

譬如玻璃板上繫兩條繩，繩下懸掛一個瓶，瓶中可以放很重的水。在直徑不到二英寸的杯子，除了瓶與玻璃的重量外，還可以支持二三磅的水咧。不是很有趣的麼？

16 獨立精神

一枝鉛筆祇能夠橫臥在桌上，斷不能用尖端使牠直立在桌上，如果能夠這樣，不是一樁奇怪的現象嗎？

其實是不難的，祇要用一根鐵絲，做成半環形，上端變曲起來，並且把牠挫成銳利的尖，下端插了一個鉛球，或泥製的球。

起初人家祇看見是一根鉛筆，以外並沒有什麼東西附連着。演術的人故意將鉛筆放在桌下，再由桌下慢慢地伸到桌上，這個時候，將預藏在桌下的鐵絲及鉛球把尖端鉤在鉛筆上，然後把筆尖直立在桌上，祇見鉛筆會任意搖擺，卻不會倒下來！

最要緊的條件，就是鉛球的重量要比筆重數倍，鐵絲要細而有彈性，用綱絲更佳。

鐵絲最好要用漆塗成黑色，使別人不能夠看見鐵絲，祇見鉛筆直立，更覺有趣。

17 服從命令的蛋

你拿一隻雞蛋來，把蛋的兩端用小刀各截一個小孔，將蛋內的蛋黃和蛋白統統倒掉。

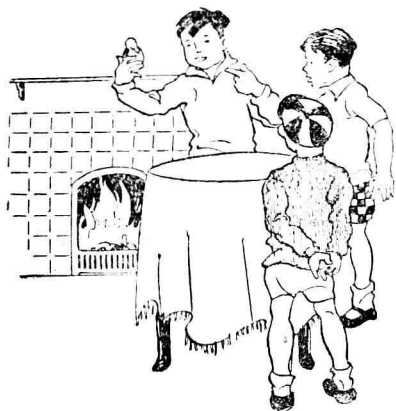
現在，你拿一茶匙的鐵粉來，灌入蛋中。然後將兩端的小孔用蠟封好，這玩具便做成功了。你要這隻鷄蛋立，牠便立

了起來，你要牠睡，牠便睡了下來。總而言之，憑你怎麼安排，牠是非常服從你的命令。

你也許要驚奇吧？爲什麼你要牠怎麼樣，牠便怎麼樣呢？這是物理學上的重心作用。因爲地球有一種吸力，牠能把地球面上的一切物體都向地心吸去，所以物體都有重量。物體的重量有個中心叫做重心，如果物體的重心放得平穩，物體決不會傾倒，如果重心偏斜，物體就會倒下來了。

18 不服從命令的蛋

玩了服從命令的蛋之後，我們再來玩一個不服從命令的蛋



。你拿一隻雞蛋，和前面的做法一樣，把蛋的兩端各刺一孔，將蛋黃和蛋白倒出來，便用鐵粉和蠟混合起來集於一端，在火焰上烘一會兒，使蛋內的蠟融化而將鐵粉凝固於一點，

不能移動，這隻不服從命令的雞蛋便做成功了。你要牠睡，牠徧徧要立了起來，你要牠倒立，牠徧徧要翻一個筋斗仍然正立起來。你如果把雞蛋畫成人形，那便是一個很有趣的不倒翁了。你還可以拿這隻不倒

翁在朋友前面當魔術玩。你可以對朋友們說：『大家看呀！這隻雞蛋這樣的不服從命令，我要牠睡，牠徧徧不睡，待我來施個法術，使牠服從我的命令。』

說着，你便拿起不倒翁來放在火上烘幾下，使蛋內的蠟融化。於是急速搖動雞蛋，使蛋內的鐵粉和蠟不致凝固在蛋殼上。

這工作做了之後，你便可以對朋友說：『好了，好了，現在不倒翁服從我的命令了！大家看啦，我要牠站，牠就站；我要牠睡，牠就睡！』

如果你玩的時候，手法純熟，朋友們一定要驚奇不止。這

也是應用物體的重心作用做的。下面的『浮在水面上的蛋，
』更有趣。

19 浮在水面上的蛋

一隻蛋能夠浮在水面上，這真是奇事。還有一隻蛋能浮在水中間，其餘一隻蛋卻完全不能浮，只能沉在水底下。如果你要玩這個把戲，可以去找三個廣口的玻璃瓶來；倘若找不着玻璃瓶，用高身的玻璃杯也可以。你先把甲，乙，丙三個瓶裏統統倒下大半瓶清水，然後到廚房裏去拿一把鹽來，把鹽放在甲瓶裏，水能溶解多少鹽，你就放多少鹽進去。放下

鹽之後，須用筷攪擾，使鹽容易溶解。一直到水不能再溶解時，便可以了。

現在，你去找三隻上好的鷄蛋來。把蛋放在甲瓶裏。咳！蛋立刻浮到水面上來了。你再把其餘兩隻蛋，一隻放在乙瓶裏，一隻放在丙瓶裏，看看一隻也不會浮起來。

但我可以教沉在乙瓶裏的蛋，漸漸的升起來。你去找張厚紙來（道林紙，圖畫紙都行。）做個紙管。再用厚紙做一隻紙漏斗，套在紙管上。現在，你把紙管壓入乙瓶的水底，從漏斗口上徐徐的將鹽水（即含着多量的鹽的水）倒入瓶底。看那鹽水倒入瓶底之後，蛋便漸漸的浮起來了。這時候，鹽水在

瓶的下部，清水在瓶的上部，所以蛋浮在水的中間。

這隻瓶最好大一些，否則，當鹽水倒下去的時候，清水因容納不下去，便會溢出瓶外來。你玩了這有趣的遊戲之後，知道是什麼道理麼？

原來這種現象叫做『比重』。比重的意思，就是以某一物體的重與等體積的水的重相比，叫做『比重』。比重是以水的密度和重量為標準的。鹽水比清水的密度濃厚得多，所以也較清水重得多。因為鹽水的密度濃，比清水重，所以牠能把雞蛋托在水面上。

鹽水既然較清水重，所以當你將鹽水倒入乙瓶底部的時候

，清水浮在上面，鹽水沉在下面。鹽水比清水的密度濃，向上托的力也比清水大，所以雞蛋浮在鹽水上面，沉在清水下面。

二 數學遊戲節目

1 諸葛亮

諸葛亮是一個古時候的人，他能夠猜出未來的事情，所以拿他的名字，做一種遊戲。祇要二個人。一個是猜數的，就是諸葛亮。一個是記數的。現在將玩法寫在下面：

先拿一張白色的紙，剪廿五塊。（大小自定）上面寫亞拉伯字，從1到25。寫好了，隨便擺作五排（如A圖）叫記數的人，記一個數目，（譬如記數人記的是8）祇說在第三排，那做諸葛亮的人聽了，便將A圖收起。但這時候，須按着規

A

10	9	13	22	5
6	15	8	19	4
12	3	12	2	25
23	1	17	11	7
14	18	20	16	24

B

24	7	25	4	5
16	11	2	19	22
20	17	21	8	13
18	1	3	15	9
14	23	16	6	10

則，從上面第一排，自右至左收起，然後再另擺一排，但是要下向上擺排，等到擺好了，記數的人看了，那8字已在第二排，（如B圖）再對做諸葛亮的人說，在第二排，那做諸葛亮的人，猜出來能夠絲毫不錯，你看奇怪不奇怪呢。

2 數的幻術

拿一億二千三百四十五萬六千七百八十九，乘以九，再加十，所得的商數，不論單位，十位，百位……都是一，或拿一千二百三十四萬五千六百七十八，乘以九，再加九，所得的商數，不論單位，十位，百位……也都是一。其餘的，看下式就可以明白了。

$$123456789 \times 9 + 10 = 1111111111$$

$$12345678 \times 9 + 9 = 111111111$$

$$1234567 \times 9 + 8 = 11111111$$

$$12345 \times 9 + 7 = 1111111$$

$$12345 \times 9 + 6 = 1111111$$

$$1234 \times 9 + 5 = 111111$$

$$123 \times 9 + 4 = 11111$$

$$12 \times 9 + 3 = 1111$$

$$1 \times 9 + 2 = 111$$

$$0 \times 9 + 1 = 11$$

算 附 式

3 猜想別人想的數目方法

一人各有一人心裏想的東西。別人家想的東西，我怎麼能夠猜得出呢？但我們現在却有一個方法，用了這個方法，便可以猜得出別人心裏所想的東西，把他說出來，一些也不會錯。譬如用名片六張，照下圖所寫的數目，一張一張都抄好了。請一位朋友就這六張上想定一個數目，並告訴我們，他所想定的數目在那幾張名片上。我們立刻就可以說出他所想的數目，一絲一毫也不會錯。這不是一件很要使那個朋友和大家驚異的事麼？

(一)

3	5	7	9	11	1
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

(二)

5	6	7	13	12	4
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	13

但是如果把牠說穿了也就並不希奇。我們祇要把那位朋友所說的幾張名片，看着名片右第一個數目，一一的加牠起來，那個總數，就是他心裏所想的。假設我們的朋友想這個數目。他說，在第一，第二，第三，第四，第六五張名片上。

(三)

9	10	11	12	13	8
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	9	60	13

(四)

3	6	7	10	11	2
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

我們就把這五張名片右角第一個數目，1，4，8，2，32，這五個數目加起來，相加的總數，便是47了。用了這個方法，我們還可以猜出人家的年紀來。所以這種數字名片，是非常有趣的。

(五)

17	18	19	20	21	16
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	31

(六)

33	34	35	36	37	32
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	46

4 猜數目字

這一種遊戲，只消兩個人就可做得。一個人暗中隨意寫一個三位的數目字，作為被減數；把這個數目加攏來的和數作為減數；再把減剩的餘數中，隨意劃去一個字，叫別一個人去猜。例如：

$$\begin{array}{r} 389 \\ \underline{20} \\ 369 \end{array}$$

這389三個字就是被減數；3加8加9的和數是20，就是減數；369就是減剩的餘數。譬如劃去的是個6字，

只要做的人把3 9兩個字報告給猜的人知道，猜的人就會猜出那劃去的是個6字。

爲甚麼猜的人能猜出劃去的數目字呢？因爲做這遊戲的，必須先記牢下面這個公式：

$$\begin{aligned}
 1 &= 8 \\
 2 &= 7 \\
 3 &= 6 \\
 4 &= 5 \\
 5 &= 4 \\
 6 &= 3 \\
 7 &= 2 \\
 8 &= 1 \\
 9 &= 0 \\
 (9 \text{ 或 } = 9)
 \end{aligned}$$

知道了上面的公式，那麼猜的人聽到了3 9兩個字，他就會把3 9兩字相加得1 2，把1加2得3，因爲3等於6，所以他知道是個6字了。倘使劃去的是個9字，那麼3加

6 是 9，9 等於 9；倘劃去的是個 3 字，那麼 6 加 9 是 15，1 加 5 是 6；6 等於 3。

5 奪錦標

做成圓紙片三十枚，上面寫明一到三十的數目。然後甲乙兩兒，從一起挨次分取，每一回，任取一枚，或二枚。（但不能取二枚以上）那一個取得『三十』的圓紙片的爲優勝。但要得到最後的勝利，也有一個祕法，就是每次要得到三的倍數，像三，六，九，十二，……一類的數。譬如別人取一，二，自己取三；別人取四，自己取五，六。照這樣取

法，那『卅』的錦標，一定可得到了！

6 拍七

人數：至少五六人。

準備：排成一個圓形，或立，或坐，都可以。

方法：不論那一人起，挨次報數，倘輪着報七的倍數，像七，十四，二十一，……不必讀出，只要拍手一下。倘報着數中有七的數目字，像十七，二十七，……也不要讀出，只要拍腿一下。做這種遊戲的時候，心思必須要綿密；不是這樣，就要錯誤的。如不應讀出而讀出，不應拍手而拍手，都

加，牠的答數總是十五。



先畫成一個方格，中分九小格，把九個數字，照上圖寫在

是當作錯誤的。倘錯誤了，就要除外的。那麼沒有錯誤的人，再從一報起，能夠報到七十的幾個人，就算勝利了。

7 數的幻術

從一到九的數目字，把牠排成正方形。任憑你豎加，斜加，橫

裏面，把牠加起來。牠的算出來的答數，總是一樣的。

2	9	4
7	5	3
6	1	8

加 豎

$$\begin{array}{r}
 +2 \quad 9 \quad 4 \\
 7 \quad 5 \quad 3 \\
 6 \quad +1 \quad +8 \\
 \hline
 15 \quad 15 \quad 15
 \end{array}$$

加 橫

$$\begin{array}{r}
 2 \quad 7 \quad 6 \\
 9 \quad 5 \quad 1 \\
 +4 \quad +3 \quad +8 \\
 \hline
 15 \quad 15 \quad 15
 \end{array}$$

加 斜

$$\begin{array}{r}
 2 \quad \quad \quad 4 \\
 5 \quad \quad \quad 5 \\
 +8 \quad \quad \quad +6 \\
 \hline
 15 \quad \quad \quad 15
 \end{array}$$

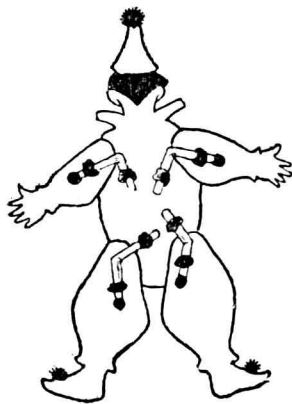
三 勞作遊戲節目

1 紙人兒活了

我們要做這個玩意兒，第一，照下圖剪出一個紙人，把頭和身體作一塊剪出，把兩手兩腳分剪做四塊。第二，你把紙人兒的臉畫成滑稽的相貌，紙人兒的衣服手足，也都隨你所喜的繪畫好。第三，尋取一些火漆和四根火柴，把每根火柴居中拗折，但不要完全拗斷，要半斷半連。第四，把紙人兒的頭，身體和四肢都反轉，放在桌上，配成人形，就用折好的四根火柴，一根根的一半放在身上，一半放在手或腳上，

再用火漆燒熔，滴到每根火柴的一端，滴了八點，使火柴各端牢固在紙人身上，這樣紙人也連成一起了。

這紙人兒做好了，怎樣叫牠活動呢？喏，你拿一隻盆子來，放一些水進去，再好好兒把紙人的背浸在水上。嘿，不多時間，那紙人兒的手脚就急急地伸動起來，顯出一種很可笑的态度哩。這



紙人兒究竟怎麼樣會活了呢？那全因為火柴的折斷處那些木纖維，受水浸溼而發脹，牠們要伸直來回復未折斷時的原狀，所以會使得那紙人兒像活了一樣了。牠在手舞足蹈，倒有好些時候，看起來，很有趣的。

2 火柴盒射擊器

這又是一個利用廢物製成的玩具。小朋友們有空，不妨做一個試試看。

這個手工所需用的材料，不過是一個火柴盒和一根橡皮。有許多商店都是用橡皮來代替繩的，所以我們不難得到這種

橡皮，如果得不到，用別の有彈力的橡皮也可以。先將火柴盒的一端，一面鑽一個洞，把橡皮穿過。橡皮的每端都縛着一小段的火柴，使牠的兩頭不易從洞孔脫出來。

牠的玩法就是把裏面的盒抽出來，從有橡皮的一端推入去，然後將盒蓋壓緊，如果你把手一鬆，裏盒子便會彈出去的。

3 小艦隊

這些小戰艦，並不難造的，而且你把牠們造成了，還可以拿來浮在水盆的水上做一種海戰的遊戲哩。做法：用舊明信

片剪成各式兵艦，潛水艇等形，每隻都在一二吋長左右，然後切幾個木塞片，在每片的面上割一條裂縫，再把兵艦的底夾入縫裏，這樣，那些兵艦便可以直立地浮在水上了。最末了的工作，就是把牠們用顏色填得好看一點。

現在，你可以用這些兵艦做海戰的遊戲了。先把牠們放在大盆的水面上，分做兩隊排列兩邊；然後和你的朋友各預備些紙彈丸，互相向對方的艦隊投擲，那一隻艦被擲倒的便算沉了。如果你擲對方的兵艦比較你的朋友所擲沉你的多，便算你贏了，反之，便算你敗了。

4 小戲臺

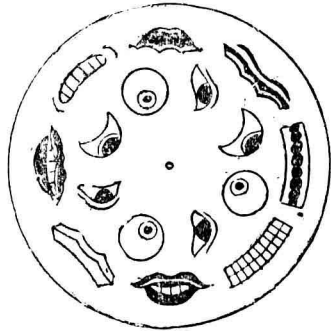
我們要做這個玩意兒，先要覓得一只小而淺的匣子，用一塊硬紙片，照匣子一半大小，剪出一塊黏在匣子面前，再在匣子兩側開兩個小洞。其次畫兩個手執刀劍的人在硬紙上，再剪出來，剪得各有個長柄的。將一個紙人納入匣內，長柄從小洞穿出，身子用小鐵絲釘釘在匣前硬紙片上，要能夠活動；另一人也是如此。玩時，將紙人的柄推動，就見那兩個人各用武器打起架來了。

5 怪人頭

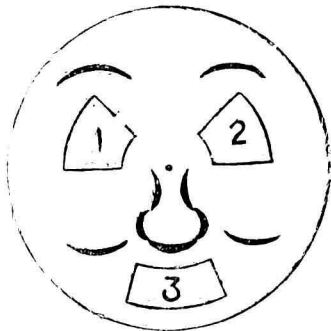
用白色的厚紙兩張，剪成同樣的圓形。照甲乙兩圖，依樣

描畫好了。再拿乙圖1 2 3 白的地方挖去。然後把乙圖疊在

(圖 甲)



(圖 乙)



甲圖上，中央用釘定住。隨意轉動，就變成種種面目了。

6 奇妙的花紙

用大面盆或大木盆一個，盛了清水，又預備幾種洋顏色和

一瓶墨汁。

將白紙——隨便洋紙或中國紙——裁成比盛水面盆或木盆小些。

開始製造的時候，用竹條蘸些火油點在水面上，並用竹條攪拌，使浮在水面的火油變成極薄的衣蓋着。然後再用竹條蘸些墨汁，及紅，藍，……等洋顏色——照前法點在水面上。

因爲水面有了油氣，這墨汁和顏色等，滴到水面的時候，都是浮在水面，會變成極奇怪美麗的形狀。

把裁好的白紙罩在水面，這浮在水面的奇怪形狀，就印着

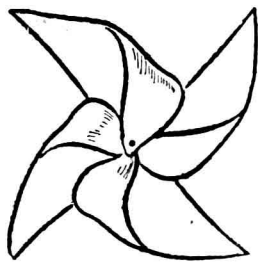
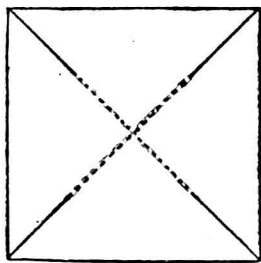
在白紙上，取起來乾了，就是一種極特別的花紙，用來糊壁或做手工，甚覺好看。

用這方法印成的花紋，形狀是極天然的，隨便怎樣總不能夠得到同樣的形式。

水面所用的油愈薄愈好，祇好帶一些的油氣，如果太厚了反而不好。

7 游魚來去

用針把鷄蛋的兩頭，各穿一小孔，一頭用口吹出蛋裏的黃白，一頭用火漆或是別種東西塞住；在蛋的兩邊，用墨筆畫



兩顆魚的眼珠，便像一個魚頭；再用絨布兩塊，剪成魚身，

用線縫好，把蛋做成的魚頭套在上面，用火漆週圍膠住，便成一尾完全的魚。然後置在水池裏，給風吹動了，會游來游去。

8 小風車

先從一張硬紙片上，剪下一個每邊三寸的正方形，把這正方形對角一摺，各在每角摺痕處剪開一寸長，隨將剪開每

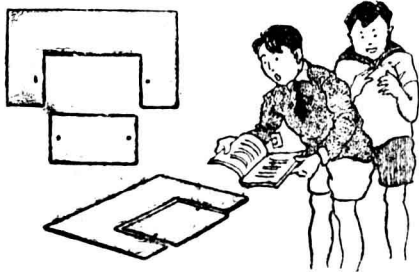
角上兩角摺轉一角。

這樣做了，就取一支長針或一根細而尖長的竹籤來，把小風車的中心刺入頂在上面。（這必須注意，一定要把針或竹籤刺在風車中心，使得牠平衡，不欹斜一面。）然後你輕輕照着風車的平面吹過風去，那小風車就開始轉動了，要是你的風吹得有力些，牠更旋轉得非常之快。

9 嚇嚇你的朋友

這是一個很好玩的玩具。小朋友在空閒的時候，不妨做一個來玩玩。

先找一塊很厚的馬糞紙，把牠剪成兩塊像附圖的左上角的圖的樣子。那個冂字形的圖樣，不是有兩點黑點嗎？就在這黑點上鑽兩個小洞，又在下面的長方紙的兩端，各鑽一個洞。再找兩條小橡皮，一條的一端，縛在冂形紙的一個洞上，另一端縛在長方紙的一個洞上。另一條橡皮也是一樣縛法，一端縛在冂形紙的另一個洞上，另一端又縛在長方紙的另一洞上。現在這玩具已經做成功了，牠的樣子便和附圖的左下角的圖樣一樣了。



玩的時候，把長方紙依着橡皮做軸來旋轉十幾轉，好好的夾在書本上，不給牠反旋鬆了。你可以把書本給你的朋友看，他一把書揭開，那玩具便會跳起來，把你的朋友嚇一跳的。

10 旋轉的輪

取一長約六吋的薄木條，在木條的一面上割許多缺齒。另取厚紙剪成一個小圓輪，用細針釘在薄木條的尖端上，圓輪須能夠自由轉動。這樣，你的旋轉輪已經做好了。

一隻手拿住轉輪的柄，另一隻手用一小木條，沿着柄的缺

齒，上下急速的摩擦，那紙輪便會很奇異地旋轉起來。你想：那不是很有趣的嗎？

四 問題遊戲節目

1 銅錢移位

- ④ 6 問：我們有六個銅錢排在上面，中間一個空位，三個正面的在左邊 1 2 3 的位置，三個反面的在右邊 4 5 6 的位置。現在我們要把在左邊正面的三個錢移到右邊 4 5 6 的位置，在右邊反面的三個錢移到左邊 1 2 3 的位置；移時，只能一個錢移到其次的空位裏（空位爲○），或者向前跳過一位。在左邊移向右邊的，只能向右移或跳，卻不能由倒退向左

或跳。你看要怎樣移法呢？

答： 我看可以這樣移的：

- | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 正 | 面 | 的 | 從 | 3 | 到 | 0 |
| 2 | 反 | 面 | 的 | 從 | 4 | 到 | 3 |
| 3 | 反 | 面 | 的 | 從 | 5 | 到 | 4 |
| 4 | 正 | 面 | 的 | 從 | 0 | 到 | 5 |
| 5 | 正 | 面 | 的 | 從 | 2 | 到 | 0 |
| 6 | 正 | 面 | 的 | 從 | 1 | 到 | 2 |
| 7 | 反 | 面 | 的 | 從 | 3 | 到 | 1 |
| 8 | 反 | 面 | 的 | 從 | 4 | 到 | 3 |
| 9 | 反 | 面 | 的 | 從 | 6 | 到 | 4 |
| 10 | 正 | 面 | 的 | 從 | 5 | 到 | 6 |
| 11 | 正 | 面 | 的 | 從 | 0 | 到 | 5 |
| 12 | 正 | 面 | 的 | 從 | 2 | 到 | 0 |
| 13 | 反 | 面 | 的 | 從 | 3 | 到 | 2 |
| 14 | 反 | 面 | 的 | 從 | 4 | 到 | 3 |
| 15 | 正 | 面 | 的 | 從 | 0 | 到 | 4 |

移的方法，雖然除此還有許多許多，可是你只要知道這個祕訣，——在未到移好以前，永不要把兩個正面的或反面的錢放在一起，——那麼你移起來就不難了。

2 強盜和警察

這是一個很有趣味的問題。上面的六根火柴，就是代表三

個警察和三個賊。問題就是

，三個警察監視着三個賊過

河，但是河裏祇有一艘僅能

容坐兩個人的小船。你們須

記着在河的無論那一面岸，警察的數目無論在什麼時候都不能少過賊的。賊不能逃脫的，因為警察有槍。諸位小朋友，你們想想有什麼法子過去呢？

渡的法子就是：（一）兩個賊先過去，一個賊搖過來；（二）又兩個賊過去，一賊搖過來；（三）兩個警察搖過去，一個警

察和一個賊搖回來。(四)兩個警察搖過去，一個賊搖回來；(五)兩個賊搖過去，一個賊搖回來；(六)兩個賊一齊搖過去。這樣他們都過去了。

3 難題兩個

遇着下雨的時候，或者天氣寒的時候，戶外遊戲，是不十分適合的。我知道在這種情形之下，有許多讀者和他們的朋友，在讀書讀得困倦的時候，要到外面去遊戲也不能，祇可大家不作聲的對坐着，我告訴你們：你摸摸袋裏有沒有十九個銅元和一個銀元，如果有的，便問你的朋友說：『幾個銀

元才能把一個銅元圍住。』他們或者會答：『四個』。『五個』。你便說『一個』。你可以把銅元放在銀元上面的中央，他們不能不承認他們自己錯的。於是你又問他們：『幾個銅元的厚薄，等於一個銅元的直徑？』他們這次必定很細心的答說：『八個』，『九個』。你便把一個銅元豎立起來，又在旁邊疊許多個銅元，使和直立的銅元一樣高，然後數給他們看，原來需用十八個疊起來，才能夠和一個銅元的直徑一樣高咧。

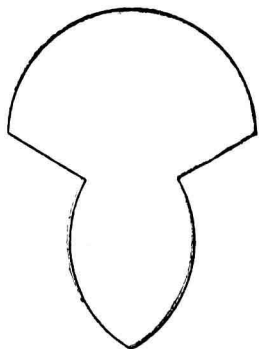
4 背能識字

每當仲夏的天氣，人們多穿着單衣，正好做這個遊戲了，所以我特地把牠介紹給小朋友們。

做這遊戲，人數可以隨多隨少。從兩個人到十多人都可以，只要大家輪着做好了。做的方法，假設先由甲，乙兩人做；甲在前，乙在後，乙用指頭在甲背上，慢慢的（不可太快）一橫一直（筆畫不可顛倒）寫一個字（不可連寫兩字，）叫甲識。這時甲不看見乙寫的是什麼字，須要靜心揣想乙的指頭畫來畫去的動作，從皮肉上所得的一些感覺，把乙寫的字識出來。假定各人同識五字，那麼甲識好了，就要輪到乙識，乙識了再輪到丙識，看誰識出的多便是誰勝。但是各人所

寫的字，要揀普通一些，是要識的人平常識得的，不能寫那些冷僻難識的字。

5 要怎樣……



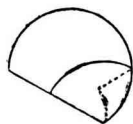
下面這個圖形，只許剪成兩塊，要把牠拼成一個圓形；小朋友，你想想一想要怎樣摺，怎樣剪，怎樣拼，才能變成一個圓形？

小朋友，你想好了沒有？如果還沒有想出來，就讓我來告訴你吧。

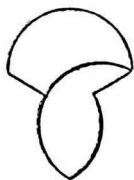
先將那圖形照着第一圖這麼一摺，沿着粗線那麼一剪，剪

成如第二圖所示，再照第三圖的式樣，就拼成一個圓形了。

圖一第



圖二第



圖三第



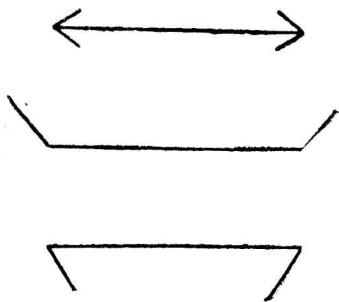
6 猜銅幣

拿一個銅幣在桌子上旋轉，銅幣上面覆上了一張白紙，當銅幣旋轉停止，白紙便蓋在上面。究竟是『字』的一面，還是背後的一面向上，是不知道的。你可請你的朋友猜，並且說你不要去了紙，可以絕對的知道。

如果你的朋友想不出，你可拿一枝鉛筆，在銅幣所在的紙

面上輕輕地塗畫，銅幣的樣子便慢慢兒出現了。這樣、你便可知道究竟是有字的一面，還是背後的一面向上了。

7 究竟那條線長



請看圖上的三條線，你覺得那條線長？看了，請你再用尺量一下，你必然很驚異，原來這三條線卻是一樣地長短。

你如果要把這玩意兒去試你的朋友，你可以畫三條同長的線，在各線

的兩端各畫不同式樣的支線。正線如果爲一寸半，支線最好是四分。

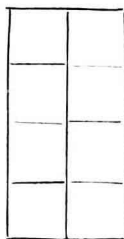
8 方格的變化

解決這個小問題，可以用火柴棒或細針，如果沒有火柴棒或細針，便在紙上用鉛筆畫線，另用一塊橡皮擦去你所不需要的線，也可以。

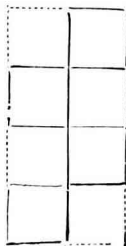
倘若你有二十二根火柴棒，你可把牠們排成八個方塊。

你現在能否拿去了六根火柴棒，那末八個方格只剩了四格，而這四格仍是原來的。怎樣取去？你試試看。

A



B



上面 A B 兩圖，照 B 圖虛線的地方拿去，便很正確地解決了這個問題。

五 幻術遊戲節目

1 杯水上升

(用具)碗，瓶，紙，火柴。

(方法)水性是流下的，不會上升的。現在有一個法兒，可以使靜止的水，上升起來。讀者們也歡喜照這法兒試試看嗎？拿碗一只，裏邊擺水。再拿瓶口像手指粗的瓶一個。把紙數張，投入瓶裏。用火把紙燃燒起來。紙既燒着，趕緊把瓶倒置於碗裏。那麼碗中的水，就會慢慢的升入瓶裏。不多時候，盆中的水，竟一點沒有了！

2 紙人刺血

紙人怎能出血呢？我來告訴你一個方法：你先去用白紙二層，剪成人形，畫上五官，中間放些細鹼屑，四周粘牢，不教牠漏出來；那末再到紙舖店裏，買一張暢黃紙，——那紙渾身黃色，看上去是極劣等的——剪做紙人樣兒，粘在他背後，用圖畫釘定在壁上。那麼用針，蘸些吐沫，刺在紙人身上，就有血出來了。這是什麼道理呢？因為鹼屑着了濕氣，搭在暢黃紙上，就會變紅色的呀！

3 覆瓶留球



做這套小戲法之前，先預備一個沒蓋的大口瓶和一個小橡皮球。有了這兩件東西，你把牠們給與觀看的小朋友說：『你們試把這個瓶顛倒了，能使那瓶裏的小皮球不跌出來嗎？』

『要是他們都搖頭說不會做，你就做給他們看。怎樣你可以倒覆瓶兒不使皮球落出來呢？那是全靠你覆轉瓶時，把那瓶在手裏團團旋轉，使瓶內的小球也沿着瓶頸邊旋轉。爲什麼瓶向下覆，那

小球會仍在瓶內沿瓶頸旋轉不落出來？這又是利用那小球有一種物理上的慣性作用。什麼叫慣性作用？便是：凡物體在動作或靜止，驟遇改變，仍要保持牠的原狀，這叫做物的慣性。

4 杯子裏的銅元

拿一個玻璃杯，半杯水，一個銅元，和一隻碟給你的朋友們，問他們能夠用這幾樣東西，使一個銅元變做兩個不？

如果他們不能，你就把銅元丟在水裏，把碟覆在上面，急急的把牠們倒轉來，然後從外面看進去，水底有一個銅元，

水面也有一個銅元咧。

5 覆杯留水

你可知道怎樣把一杯水顛倒過來，水不會傾掉？請試一試這個把戲。把水倒滿到杯的口邊，用一張紙蓋上，一隻手托着紙，一隻手好好地將杯子顛倒過來；這樣，手離開紙，紙不會掉下，杯裏的水也不會傾下來。水究竟能維持多麼久，要看水的性質和你握杯的情狀。不過拿着走過一個房間，那是可能的。

當你嘗試時，最好是先在臉盆上試，免得水撥濕了地板。

6 奇異的棒

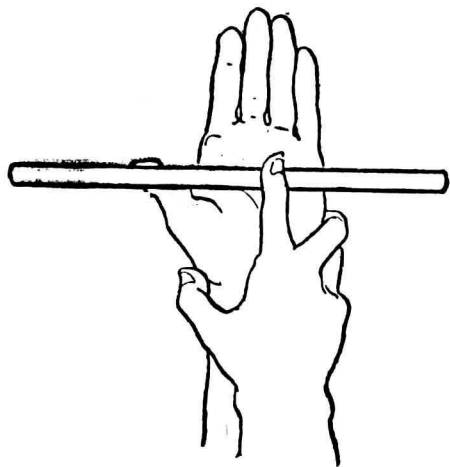
這個玩意兒是很簡單的。

你拿一枝細小的鐵棒，放在左手上，你對你的朋友們說，你的身體無異是塊大磁石，有這充分的電力吸住這枝鐵棒。

你迅速地兩手摩擦，並用右手緊握着左腕，表示防電走散。你用左手握着棒的中間，手掌向下。

慢慢兒把手舉起，你的朋友看你將棒舉起，表示驚異。

棒怎能舉起呢？這由於右手的食指按牢鐵棒，所以不會落



掉，而你的朋友，卻沒有

注意及此。

7 使頭髮上豎

我有一種小玩意兒，可以使你的頭髮上豎。你如果不信，請照下面所說的方法，實地試驗。

你拿一塊有些堅硬的棕色紙，放在火上烘。烘到熱時，用一把刷子在紙上用力地摩擦；然後隨即放到離你朋友頭上二

三寸的地方，立刻你朋友的頭髮爲紙所吸，都豎起來了。如果紙離開頭髮稍微遠些，長的頭髮將會很直地豎起，非常有趣。又倘若你把紙左右移動，那頭髮也會隨着左右擺動。

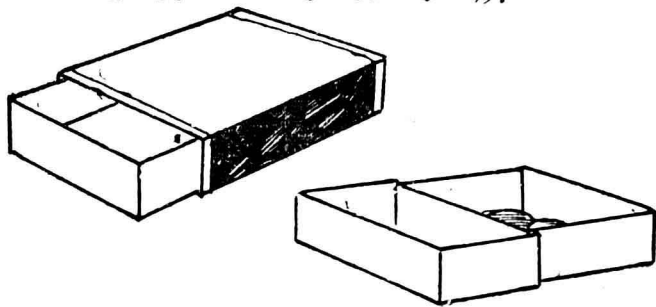
有些人的頭髮，不能和其他人的一樣易吸，不過總多少可以豎起來。

8 匣子裏的銅元

這是個迷惑你朋友的好遊戲法。你先拿一個普通火柴盒給你的朋友看，把盒的內匣抽出一部，裏面一些東西沒有。不過當你把它放進去，另一端再抽出來，內匣裏面卻有幾個銅

子。呀！如果再把牠放進去，從另一端抽出來，卻仍一無所有。

究竟是什麼祕密呢？那不消說你所用的火柴盒是一種特製的。預先你拿另一個火柴盒的內匣，把牠好好地切下一半，用膠水把牠黏在你要玩弄的匣子的一端，好像下面圖上的樣兒。當乾的時候，放進些銅圓，用外殼套好。在給你朋友看的時候，須用手把那接上去的內匣遮好，免爲人識破。



9 銅元穿帽

這個奇巧的遊戲很容易學。你只須備一玻璃杯的水（切記不要太滿，）兩個銅元和一頂呢帽。

把呢帽放在玻璃杯上。——玻璃杯貼近帽子的最高部。當你對你的朋友說明時，你暗地裏在玻璃杯和呢帽邊中間插進一個銅元，不給別人看見。銅元須好好地平放，以便一觸就落到水裏。

安放好了，你說你能拿一個銅元投進帽裏落到杯子的水裏。說着，便把銅元投進去。這樣，原來放在玻璃杯上的銅

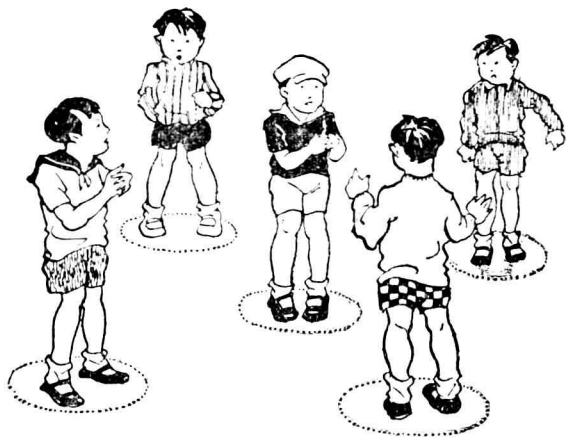
元受了影響就落到帽子裏了。你立刻把帽子拿起，所投的銅元在呢帽裏，當你的朋友們正在驚異注視玻璃杯裏銅元的時候，你便乘機把帽子裏的銅元拿起來放到袋裏。不過演時的手脚，必須敏捷。

六 戶外遊戲節目

1 放鴿子

遊戲可合三人爲一組，大家牽了手：一人做鴿子，一人做老鷹，一人做主人。鴿子立在主人的面前，老鷹立在主人的後面。主人放手，鴿子可四處飛跑，老鷹可追捕。倘主人拍掌，鴿子應當立刻飛回主人處握手；這時鷹當竭力去捉他。倘在鴿子沒有握着主人手前給鷹捉着，兩人對調做下去。乏力時，可換主人代替。

2 鵲巢鳩佔



場上畫五個圓形，如上圖，譬如甲，乙，丙，丁，戊，五個兒童，甲立在中間做鳩，還有四個做鵲。等到他們交換地位的時候，趁這機會，便搶佔那地位，倘乙兒的地位，被甲兒搶去，那麼乙兒就要同甲兒調一地位，立在中間一個位置上。

3 歌罷捕人

此遊戲，需要自八人至十二人的一羣遊戲的。要做這種遊戲，先挑出兩人做首領。首領兩面對立，相去二三步，手舞足蹈，口裏唱歌。他們手下的人，各立在首領的背後。兩人唱的歌要一樣，要遊戲者大家會唱的，還要同起同止。他們唱到最末一句的時候，其餘的遊戲者都向他們倆面前很快的跑過。那兩首領看這些人紛紛跑到前面，一面口中歌畢，一面伸手捉那對手方的人，捉着的人須立在首領旁邊。這樣三遍，如果捉着的人數相同，算不分勝負。或甲方比乙方捉的人多，就算甲方勝。如果捉錯了自己一方面的人，那末首領要換過，這一局也就算輸了。

4 走過城門

許多遊戲的人，立在一行，手牽着手。兩個頂長的人立在左端上。這兩個長人，把牽牢的兩手舉起，做一扇城門的樣子。立在左端的第一個人，領着大家彎彎曲曲的向前走。走到兩長人做的城門口，他就停住了。他問道：『你們的城門有幾尺高？』兩人同時回答：『三十六尺高。』他又問道：『你們的城門好讓我們進去麼？』兩人又答道：『不能讓我們進去。』大家接口大喊道：『我們一定要進城去。』於是一個一個依次過去，等到最末一人走過，大家就飛向前逃。

那兩人隨後追去。捉着的人，越多越有趣。

5 牧童尋羊

先搭一圓圈，叫一人立在圈中做牧童，再叫一人做農夫。做牧童的先問農夫有沒有見他的羊。等到農夫答說見過一只白腳的黑羊；那麼，圈上着黑衣穿白襪的一個人就出圈快跑，牧童也追上去。如果追着做羊的人，便輪着先前做羊的人做牧童，再尋別種



顏色的羊。要是追不着，必須他再做，到三遍後換人。

6 蹲下去捉人

這種遊戲的人數，可以不定，從三四人起，到百餘人，都可做得。做法：把遊戲者列成一個面向中心的單行圓圈，選一人立在圈裏，動令下後，立在圈裏的人，隨奔向前去摸一人的頭，在未摸到前，這人應該很敏捷地蹲下去，倘不及蹲下，被他摸到，應該出來代他。不過每人不得蹲過三次，倘碰着第三次，被摸的人，應該馬上逃出，繞圓圈一週，奔到原位，要去捉他的人，這時也應出圈追拍他，若拍着，兩人

對調，拍不着，依舊做下去。

7 圈裏的牛

這個遊戲，玩的人人數並沒有限定的，祇要能夠手牽手的拉成一個圈和當中站一個人就夠了。圈的當中站着的人算是一隻公牛，拉成圓圈的人都算是母牛。母牛繞着公牛走，算是把公牛圍住了。公牛盡力衝到圈外去，但是，他必須先發出一陣牛在很怒時的咆哮聲，然後母牛發出一陣『布……布……』的應聲，這時候他才能衝出去。母牛們用力牽緊，盡力圍着他。如果給他衝出去了，他們應該立刻追他，把他捉

回來；不然，如果給他先跑到一個預先指定的他的家裏，他便有再繼續做公牛的權利。但是，如果他給一個母牛捉住了，那做公牛的權利便歸到那個捉着他的母牛了。

8 救人患難

方法——遊戲者每二人成一對，並肩立着，內臂互相挽住，外手叉腰。另選二人，一做逃者，一做追者。一對對挽臂的遊戲者，可散立遊戲場上，自由走動。動令發出後，逃者向前奔，追者自後追之。逃者到危急時，可任意挽住成對者中一人的臂成爲三人。但每對只准兩人，此時另一人應脫



行掙脫逃者的手。

(二)成對的人可設法逃避，使追者不易拉着逃者。

去挽臂，迅速離開奔跑，追者就仍追捉之，倘追着了，兩人交換職務。

動作時應守規則如下：

(一)逃來人挽左方一人時，右方一人脫臂離開。挽右方一人時，左方一人脫臂離開。

(二)已被逃者挽住時，不得強

9 上鐘鏈

這是一個很熱鬧和很得意的遊戲。牠需用十三個人；十二個人排成一串，手牽着手，算是一條鐘鏈；那第十三個人離開他們的一端約二三呎站着，算是一個上鏈的鑰匙。這個人一發號令，那排人便向着做鑰匙的人走去，環繞着那個人一層一層的繞上去，不久，便成一個螺旋形。到那最末尾的人也繞了上去的時候，那中間的鑰匙又發號令，他們便須反轉來走，把這個螺旋形逐漸攤開，使全排的人回復原來的位置。就是在這個時候，他們會發出嘈雜的聲音來，因為常常會

弄錯，他們必須把手放鬆了才能夠解散哩。

10 牠

這是一種極簡單的遊戲，許多小孩子都曉得的。現在我把牠寫出來，使得那些還沒有知道的讀者們也知道玩。這種運動大概分做三種：

(一) 遊戲的人不論是男孩子或女孩子，也不論人數的多少都可以玩。從遊戲的人中揀一個出來做「牠」。他四面奔走的追逐其餘的人，盡力用手摸着他們。給他摸着的人，便做「牠」，而本來的「牠」便變做普通的遊戲人了。

(二) 如果被捉的人嫌跑得太吃力，可以選擇幾種固定的東西做營盤，如樹，牆，電燈桿等。如果被追逐的人用手摸着了營盤，「牠」便不能摸他的。

(三) 這種比較第二種複雜一點。當「牠」在追逐一個人的時候，如果有第二個人在他們中間衝過，「牠」便不能捉那剛才被追的人，要轉追那個衝過的人了。

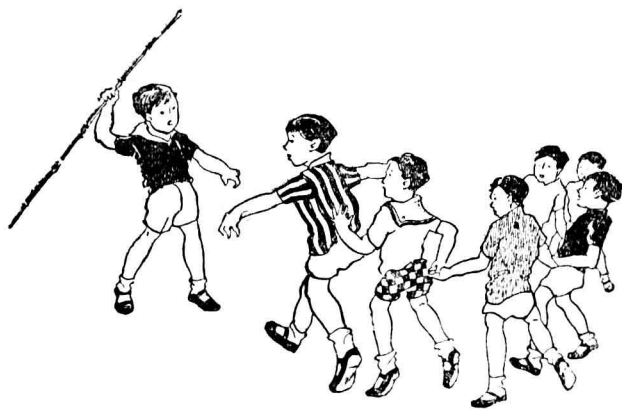
11 我是偵探

草地上先畫一個圈子，把遊戲的人分做兩隊。一隊立在圈子裏，閉好眼睛，須有一個人來監視他們。一隊走開去躲藏

好了。閉着眼睛的一隊口裏喊出三聲「來了，來了，來了，」假如躲藏的人回說已預備好，他們就好張開眼去搜尋了。「尋者」瞥見一個躲藏的人，須快快叫道：「我偵探着某人在某處，」把那人名地名都說出。被探着的「躲藏者」見他叫出人名地名時，離了原地趕快跑來把「尋者」捉住。「尋者」遂不能回去，只得讓別的人再來尋。又「尋者」出尋躲藏者，如果尋不着一個人也不能回轉。所以做尋者，要是眼快脚快的。但是在「躲藏者」方面，不能捉着「尋者」半數時，也要輪着做「尋者」的。這遊戲比「捉迷藏」更爲活潑。

12 狐捉小雞

一個遊戲者做母雞，有幾個遊戲的人做小雞，立在他身旁。他口內咯咯有聲的走來走去。忽然遇着別一個做狐狸的遊戲人，手裏執着一根竹棒走來。做母雞的問道：『執着棒兒做什麼？』做狐的答說：『拿了棒兒好生火，』『生了火來做什麼？』『生火來



燒夜飯。『你把什麼東西當夜飯？』他呼道：『你的小雞。』一面說了，一面跳向前去。這時做小雞的一個牽着一個的手，緊傍着做母雞的身旁。做母雞的撲開兩膀，抗拒狐狸。但被狐狸捉着的小雞，要住在狐狸身邊，直到把小雞捉完為止。

13 丟手帕

這個遊戲是各文明國家的兒童都玩的，小孩子沒有不歡喜的。玩的人數可以從十個人多至二三十個人。先從遊戲的人中選擇一個做跑的人，其餘的人都手牽手的拉成一個圓圈，

跑的人手拿一條手帕，在圈外環繞着他們走，當他走過無論那一個人後面的時候，那個人不許回頭看他的，等他走過了才可以回頭看。跑的人可以祕密地把手帕落在一個人的後面，向前走。如果這個人立刻覺察了，便把手帕拾起來，追那個跑的人用手去摸他，同時那跑的人拚命的走，不給他摸着，跑去搶他的空位。如果給他摸着了，跑的人在第二次遊戲應該繼續做跑的人。如果給他搶了那空位，跑的人便應該輪到那個追的人做了。

這裏應該說明的就是：

他們在追逃的時候，可以任意穿過那個圈，同時圈上的人

應該把手舉高讓他們穿過。

14 轉大圓圈

小朋友們玩的遊戲，有許多種是先要一個人出來做領袖，或者做開頭的人。爲了這一點，便常常起了爭論，這是很不好的。現在所講的遊戲，你們就可以使用牠來決定一個開頭的人了。

先在地上用白粉畫一個大圈，遊戲的人手牽手，接成一個大圈，圍着白粉圈旋轉着跑，越轉愈快。跑的時候，各人都想法子把隔鄰的人拖到圈裏去，首先被拖踏到白粉圈裏去的

，就是別種遊戲的開頭人了。

15 偵探和賊

把遊戲的人分做人數相同的兩面，一面做偵探，一面做賊。選擇一個地方做根據地，所有偵探都在那裏合着眼睛，做賊的便各自跑去選擇適宜的地方躲藏起來。隔了多少時候之後，偵探們便四出找尋。賊見偵探離開根據地太遠了，他便可以跑到根據地去。在這個時候，偵探看見了便追着摸他，如果摸到了，便算偵探一面贏一分。

偵探看見了賊在藏匿的地方的時候，便喊道：『偵着了！』

「但是，他喊了這聲，那個賊便可以追着摸他，他便須盡力跑回根據地去，不給賊摸着。如果給他摸着了，便算賊一面贏一分。總計起來，得分數最多的一方面便算贏了。」

七 語言遊戲節目

1 聯珠令

這遊戲是很有趣的，玩的時候，不妨手裏拿一本國音小字典翻來翻去，於是第一個唸道：

水加工成江，

揚子江。

水加胡成湖，

洞庭湖。

水加每成海，

地中海。

說出江湖海，

香糖吃一塊。

第二個唸道：

米加唐成糖，

桂花糖。

米加團成糰，

夾沙糰。

米加羔成糕，

雞蛋糕。

說出糖糰糕，

瓜子吃一包。

第三個唸道：

草加化成花，

茉莉花。

草加早成草，

鳳尾草。

草加采成菜，

金花菜。

說出花草菜，

花生吃一袋。

第四個唸道：

牙加鳥成鴉，

九加鳥成鳩，

合加鳥成鴿，

說出鴉鳩鴿，

第五個唸道：

糸加周成綢，

糸加糸成絲，

糸加泉成線，

說出綢絲線，

第六個唸道：

烏鴉。

斑鳩。

白鴿。

杏仁吃一撮。

紡綢。

蠶絲。

麻線。

鮮藕吃一片。

竹加肅成簫，

銅簫。

竹加由成笛，

鐵笛。

竹加官成管，

蘆管。

說出簫笛管，

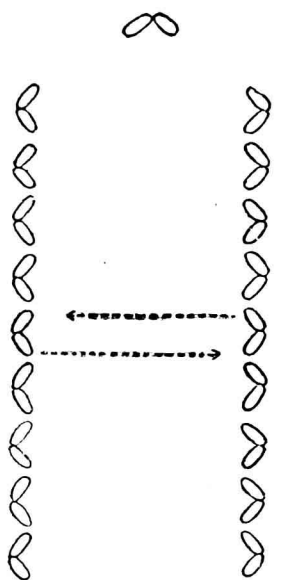
酸梅湯喝一碗。

小朋友們，也請試試這個遊戲吧！

2 十八羅漢

這套遊戲，在廣場中舉行。共須兒童十九人：一人做佛祖，立場中，指揮一切；十八人做羅漢，分爲兩隊，每隊九人，各在場的左右相距數丈的地方排着。於是由佛祖唱：『什

麼字，一個口？誰猜對了誰就走。』唱完，每排的第一名，就合唱答應他：『井字生來一個口，我猜對了我就走。』唱到我就走三字的時候，拔步就跑；甲隊的跑到乙隊；乙隊跑



到甲隊，互相交換。

看誰先跑到。這時，

便由佛祖記下。接着

又唱第二節，辦法同

前。等到唱完第九節

，兩隊的人，已經完全交換，這時，便又唱第十節，使甲隊的仍回甲隊，乙隊的仍回乙隊，等到遊戲完畢，才比較兩隊

得勝次數的多少，以定勝負。

十 八 羅 漢

C.

$\frac{2}{4}$

<u>6 5</u>	<u>1 5</u>		<u>6 5</u>	1	
------------	------------	--	------------	---	--

什 麼 字 ，			一 個 口 ？		
---------	--	--	---------	--	--

<u>6 5</u>	<u>3 2</u>		<u>5 5</u>	5	
------------	------------	--	------------	---	--

誰 猜 對 了			誰 就 走 。		
---------	--	--	---------	--	--

<u>1 1</u>	<u>6 6</u>		<u>1 1</u>	5	
------------	------------	--	------------	---	--

井 字 生 來			一 個 口 。		
---------	--	--	---------	--	--

<u>6 5</u>	<u>3 2</u>		<u>5 5</u>	1	
------------	------------	--	------------	---	--

我 猜 對 了			我 就 走 。		
---------	--	--	---------	--	--

(一) 什麼字，一個口？

誰猜對了誰就走。

井字生來一個口，

我猜對了我就走。

(二) 什麼字，二個口？
誰猜對了誰就走。

呂字生來二個口，
我猜對了我就走。

(三) 什麼字，三個口？
誰猜對了誰就走。

品字生來三個口，
我猜對了我就走。

(四) 什麼字，四個口？
誰猜對了誰就走。

田字生來四個口，
我猜對了我就走。

(五) 什麼字，五個口？
誰猜對了誰就走。

吾字生來是五口，
我猜對了我就走。

(六) 什麼字，六個口？
誰猜對了誰就走。

晶字生來六個口，
我猜對了我就走。

(七)什麼字，七個口？

誰猜對了誰就走。

叱字生來是七口，

我猜對了我就走。

(八)什麼字，八個口？

誰猜對了誰就走。

叭字生來是八口，

我猜對了我就走。

(九)什麼字，九個口？

誰猜對了誰就走。

曹字生來九個口，

我猜對了我就走。

(十)什麼字，十個口？

誰猜對了誰就走。

古字生來是十口，

我猜對了我就走。

(十一)什麼字，十一口？

誰猜對了誰就走。

吉字生來十一口，

我猜對了我就走。

(十二)什麼字，十二口？ 誰猜對了誰就走。

咕字生來十二口， 我猜對了我就走。

(十三)什麼字，十三口？ 誰猜對了誰就走。

臯字生來十三口， 我猜對了我就走。

(十四)什麼字，十四口？ 誰猜對了誰就走。

東字生來十四口， 我猜對了我就走。

(十五)什麼字，十五口？ 誰猜對了誰就走。

疊字生來十五口， 我猜對了我就走。

(十六)什麼字，十六口？ 誰猜對了誰就走。

單字生來十六口， 我猜對了我就走。

(十七)什麼字，十七口？ 誰猜對了誰就走。

置字生來十七口， 我猜對了我就走。

(十八)什麼字，十八口？ 誰猜對了誰就走。

杏字生來十八口， 我猜對了我就走。

3 錯到底

人數：有二個人就可以做了。

方法：一人拿一樣東西，去問他人，要有意說錯；那人就

拿旁的東西來回答他，也要有意說錯。否則就算失敗。

舉例：（甲）舉筆對（乙）說：這張紙是可以吃的嗎？（乙）連

忙舉起墨來說：這本書可以做衣服的。若是人多，尤有興趣。不過說的東西，先要定一個範圍——人身體的官體，或是日用品，或是眼前所有的事物都可以。

4 聾子問答

這是在春天一個最有趣的遊戲。我們要是有些個小朋友同到郊外的小河邊的空地上，就可以做這個遊戲。

做法：遊戲的人立成一圈，第一個做這遊戲的先問右面的

人一句話，那右面的人回答他的時候須假扮聾子，把問句末字聽作別個同音字，就把別個同音字作爲答句第一字。在問後三分鐘內，每個答者能夠答出的，可以再去問他右面的人。如果他回答不出，便要受出圈的罰，讓更右面的人去答。如此一遍問完，看圈中尙剩幾人，便是那幾人得勝。

講到問答的詞句，現在可舉一個例，如：

第一人問：你要不要去捕捉螃蟹？

第二人答：鞋子好着，用不着修補。

問第三人：你有沒有好的皮靴？

第四人答：血倒沒有。再問第四人……

5 我們的新屋

這個遊戲，你做起來一定會發笑的，雖然你犯了規則也是覺得很有趣的。做法：遊戲的人都在一排坐了，只選一個人出來做發問的人。他走了下來，便問每個人：『你肯把什麼東西給我們的新屋？』那時每個人必須回答：『一隻椅子，』『一隻桌子，』『一隻貓兒，』或其他家用的東西。等到大家多給好東西了，那問者又須回到第一個那裏去問他幾個問題，例如：『你的名字叫什麼？』『你喜歡巧古力糖麼？』『你看過演手勢戲麼？』那第一個人聽了這些問題，只許

把椅子桌子貓兒或是其他家用東西去回答他，不能回答到別種東西。要是他把真正的答語去回答了，或是笑起來，或是一時答不出，都是要出位的。要是那問者問了幾個問題，不能使第一個答的出位，只好再問第二個，直到末一個爲止。

6

講故事

講故事這個遊戲是極有趣味的，尤其是那些喜歡看故事，小說，童話的男女孩子們做起這個遊戲來格外有趣。做這遊戲的人大家都坐下來後，其中任何一人就可以開始講一個故事了。講故事的講到那故事最有興趣的一段，例如：一個美

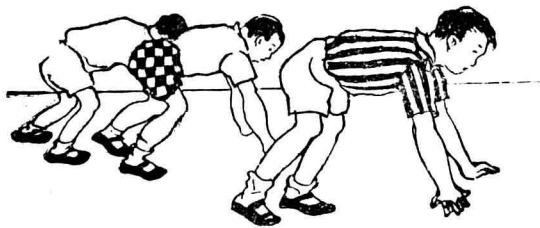
麗的公主將被一頭惡龍吞吃，或被其他妖魔殺死等，他必須忽然停止，讓第二個人立即續講下去。那第二人再講到最關緊要的地方，又必須停止讓第三人去接講。這樣講去，講到大家講過爲止。做這遊戲的人，最好，對於所講的故事都很純熟；否則必須大家都會杜撰故事，方才可以滔滔不絕的接講下去。要是遊戲的人很多，那末，每人講的時間要短，最多不過一二分鐘；所講的故事卻要長些，不能講那些一講就完結的。

八 體育遊戲節目

1 蟹行競走

諸位都知道蟹是能橫行，又能向前行，也能向後行。這個遊戲，就是因為牠這個能向後行的特點而取名的。與賽的人怎樣跑法，看下面的圖便可以明白了。賽的法子可以分兩種：

(一)從一個起點跑到一個終點，勝負都是個人的；(二)分做兩隊，接連賽跑。這



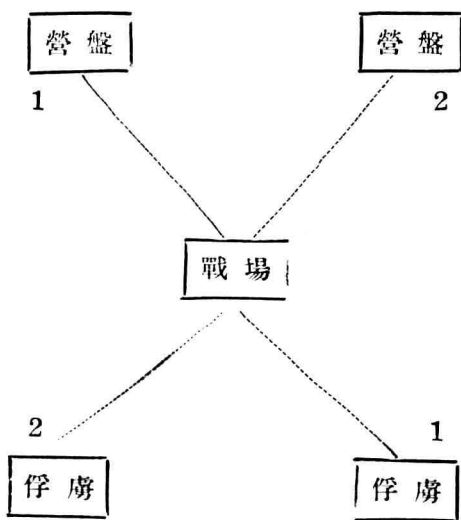
就是說：起點有兩個，（兩條平行的線）相距三四十呎，每隊都派隊員在各起點上。譬如，甲隊有隊員甲乙丙丁四個人，甲乙在東面的起點線上，丙丁在西面的起點線上。甲從東面的起點跑到西面的線上的時候，丙便立刻接着從西面的線跑回到東面的線上，於是乙又接續丙跑回來，丁又接續着跑回去。那一隊先跑完的便算勝了。

2 大戰

這個是一種很尙武的遊戲。大約二十個人便可以玩了。先在地上畫一個長方形做戰場，大約闊二呎長五呎左右。在距

離牠十五呎的一邊又畫兩個長方形，互相距離十呎，做營盤。在戰場的另一邊也和營盤一樣距離十五呎，又畫互相距離十呎的長方形兩個，做囚禁俘虜的地方。

把遊戲的人分做第一第二兩隊，每隊選出一個隊長。第一第二隊分立在營盤(1)和營盤(2)上。先由一隊的隊長(譬如第一隊的)發號令，使他們一



個隊員跑到戰場上喊道：『我們佔到這裏，一，二，三。』於是第二隊的一個隊員可以衝出來摸他。如果第一隊的隊員在跑到自己的營盤之前給他摸着了，那第一隊的隊員便應該做第二隊的俘虜；但是，第一隊裏的隊員不必坐視自己的隊員給人家摸着，他們可以立刻跑一個出來去摸那第二隊的隊員，因為他是在後者，離開自己的營盤之後，他才出來的。由此，我們可以知道兩個對敵的隊員，一個先離自己的營盤，一個後離自己的營盤，後離的有權捉先離的。

這樣玩下去，第一第二隊的俘虜必定都會多起來，所以，兩隊的隊員都應該設法營救本隊被敵方捉去的隊員。他們可

以跑到敵方囚禁俘虜的地方，去摸一摸自己的隊員，俘虜被摸後，便可以自由跑回營盤去，但是，在回去的時候，他們仍然不能給敵人摸着的。囚裏的俘虜多了，不必一定立在囚裏，他們可以手牽手的延長出來，最末的一個俘虜，祇須把一隻腳踏着那俘虜的範圍就算了，這樣，可以使本隊的人容易救他們。

3 黑夜偷營

做起這個遊戲來，先要預備兩面軍旗和二十四條手巾。

遊戲的人數，大約是二十五人，公舉一人做評判員，其餘

二十四人分爲兩組，每組分三排，每排四人，前排爲偷營者，中排爲防守者，後排爲拱衛者，須照下圖佈置，不許錯亂



。各個遊戲者的眼睛都用手巾紮緊做成盲者。

這樣布置好了，就要準備偷營了。兩組的人靜候評判員下令。但等號令一

發，兩組前排的偷營者都向前偷進，不使防守者和拱衛者覺察，直到敵營的軍旗豎處，先將軍旗拔起，後將手巾解下，奔到評判員那裏。這時評判員看那組先偷敵方的軍旗到來，

就指那組爲勝。

但是做這遊戲，有四個規則必須注意的：

(1) 守衛的不許移步！他知道偷營者來了，即用兩手橫起，攔阻偷營者前進，若使移步去阻，經評判員察出，就可將移步者除去。

(2) 偷營者未拔敵方軍旗，或未到軍旗處給守衛者攔阻不得進行時，就將手巾解開或拉斜得見亮光，那麼經守衛的舉發或評判員察覺了，就指他這一組爲敗。

(3) 評判員看那組得勝了，就發口號叫那組的人先解手巾，敗者後解。

(4) 兩組的軍旗同時到的，就作為兩方講和。

4 新鮮的球戲(一)

我們在很小的庭園中做拍球遊戲，常常把球拋出到牆外，或滾的不見了，非但大家無趣，而且還常受損失。如今我們想出一個新鮮而有趣的拍球法子，請大家試驗試驗看。這法子是把拍的球縛牢了，使牠不會拋出牆外去。先在地上豎一根竹竿，竹竿頂頭掛一根很柔韌的繩索。這個繩索的末端，離地約兩尺，將繩端縛着一個小網，袋一個有彈性的皮球。兩個遊戲的人，對立在竹竿的兩面，各手持球拍，從這面打

到那面。

這個球戲要打得使縛球的繩，繞到竹竿上，完全繞住，讓別個人不好再打，方算是贏了。但對手方面的人，如果很會玩這個遊戲，那末，發球的人要把繩向右纏繞，他必定要把繩向左纏繞。這樣的打了多時，總要分別出各人的本領來，看這個球打得上前落後，往來不息，真覺得運動之外，又添了不少的興味。要贏這球戲的方法最要的是：我打過去的球，要教對手的打不着，讓繩子繞住那竹竿。同時對手的打來的球，總要好好的接打着，且打回去，不讓他把繩繞住。還有另外的法子。這球戲也可再加入二三人，不必限定兩

人。加入的人，環立竹竿的旁邊，最好各人隔開遠些。他們照前一樣，要把球繩去繞住竹竿，挨次輪着打球，如果他打不着球，就被逐出。這樣一個一個的都被逐出，只剩一人，這個人就算得勝。當球繩繞住了時，無論是誰，都要把他解開來，使這遊戲繼續下去。這個遊戲的好處很多，最好的是：不論在什麼地方——除出樹林中——都好做，佔的地方也不必很大。

5 新鮮的球戲（二）

小朋友們，你們可常用小魚網來網魚嗎？在網魚網得厭了

的時候，又可以用兩隻小魚網和一隻皮球來做手球比賽遊戲。兩隻網相距約十碼遠的地方插住，遊戲的人分做兩隊。每隊守衛着自己的網，不被球入內；對方的球拍來的時候，就直接拍回去，使球射入對方的網裏。兩方球員祇可手拍，不能用手執着球來拋擲的。球入甲網，就算甲隊負，入乙網，就算乙隊負。這個遊戲，小朋友們不妨試試看。

6 鬪雞

這是一個很有趣味的遊戲。共有兩種玩法：

(一)先在場上畫一個圈，兩隻鬪的雞，手握着自己的腳，

站在圓圈裏面。公證人一發號令，他們便互相推撞，盡力把對方推出圈外。在圈裏的時候，兩隻手不能放鬆，不然，就算輸了。

(二)第二種玩法便不需用一個圈。那兩個人自己的兩隻手緊握在腳的前面，公證人把兩根木棍插在他們的腳凹和手腕之間。公證人發出號令之後，兩個人便側身推撞，直至有一方面被推倒爲止。這個跌倒的人，仍然不能放鬆手，須等公證人把他扶起來再鬪。連鬪三次，勝過二次的，便算完全勝了。

在地上畫一個大的白粉圈，遊戲的人都在圈內用一隻腳站着跳躍。

其中一個人做牛，把四面遊戲的人撞出圈外，但祇許用一隻腳跳，用身體撞人，手是要斂起來的。被撞出圈外的人，不能再進圈裏去，最後餘下的一個人，就是獲勝利的人，下次他可做牛。

8 爲國旗而戰

這是一個很尙武的和很能喚起兒童的愛國心的遊戲。玩的人數多少沒甚關係的，十幾個至幾十個都可以，祇要有一面

國旗，和選擇一處隆起很高的地方，如小丘，大泥堆之類的地方就可以了。

遊戲的人分做兩隊，一隊做攻，一隊做守，各舉一個隊長發號令和佈置陣勢。守的人的隊長把旗插在最高一處，把隊員分佈旗的四面。攻的人聽了首領的命令之後，……一齊上前進攻。守的人上前捉着他們，於是兩面的人一個對一個的角力鬪。當一個攻的人或守的人給敵人推倒在地之後，他便不能再起來，算是死了。如果打完之後，國旗仍然沒有被搶去，便算守的人勝了；反之，便算攻的人勝了，奪得國旗的人，可以做第二次遊戲時的隊長。

9 你能把身子挺立起來麼

我見有許多小朋友，不能做這個小遊戲，實在是覺得很好玩的。

但是，這個遊戲，確乎有些難做。你想把你的兩隻手放平放在地板上，再伸直你的身子及下肢。要足趾尖頂着地，然後要兩腿不屈，壁直的把你身子挺立起來，你能做得到麼？據我看來，如果要使這遊戲時，把兩隻手用力向前一撐，一定可以挺直下肢把身子立起來了。

10 障礙競走

這個遊戲，難固然是很難，而有趣却是極有趣的。開始之前，先定好一個一哩或二哩距離的地點，在他中間，要有極短的柵欄，小溝及矮樹，很狹的溪等，各種障礙。司令的說出一聲「跑。」大家便一齊競走。以那個先到目的地者爲勝。這種競走，不一定是跑得最快的人得勝。完全在乎遊戲者的機警，會趁勢乘便，越過許多的難關。

九 玩具遊戲節目

1 紙盤彈豆

這個也算是一種比勝負的遊戲，玩起來極便當極有味的。遊戲的器具：(一)一張硬紙板，剪成一個五寸長直徑的圓盤，盤中分大小五圈，着成紅，黃，藍，白，黑五樣彩色。

(二)幾粒黃豆。

把紙盤放在案上，大家先講定彈的規則：彈入紅圈的得五分，彈入黃圈的得四分，彈入藍圈的和白的圈的得三分和二分，彈入黑圈的只得一分。幾個人同玩，同彈幾次。誰得分

數最多的算誰勝，最少的算誰負；得勝的人，輪着第一個彈。

2 賽陀螺

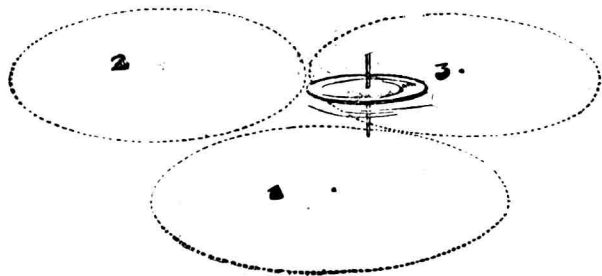
先用白粉在地上畫了一個大圓圈，各人帶了一個陀螺和一根拉線的鞭立在圈外。但等爲首的人發聲號令「放，」各人便把陀螺放入圈內，讓牠們在圈內旋轉。如果誰的陀螺出了圈，或跌倒在地上，誰就被軋出做這遊戲。反之，誰的陀螺在圈內旋轉得最長久，就算誰得勝。

3 轉獨樂

找一個大盒蓋，上面畫幾個大圈，每個圈裏着一種顏色，寫一寫號碼，並且穿一個小洞。

用馬糞紙剪成圓形，中間插一小木條，木端削尖，就成獨樂（又名陀螺）。

每個遊戲的人把獨樂輪流旋轉着，倘然獨樂陷在洞裏，他（旋轉的人）就得這圓圈裏所寫號碼的分數。每人旋了多少次之後，計算總分數，得最多分數的就算勝了。



4 吹不倒翁

不倒翁是一件很有趣的玩具，想你們都看見過。現在我們拿牠來做一樣很有興味的遊戲。他的方法，是用一根細圓棒，長約四尺左右，插着在地上。把不倒翁放在棒端，遊戲的人，一個立在棒的那邊，一個立在棒的這邊，各離棒一尺。動令下後，各用力試把不倒翁吹下去，那一個能先吹下的爲勝。

5 拍球入帽

這個小小的遊戲，玩的時候，人數不論多少。從最少兩個人起可多到十數人。比仿有兩個人有了一個小皮球和一頂草帽或呢帽，他們就可到一個空的地方去玩。先由一個人把帽頂倒頂在頭上，再由別一個人在近傍將小球向地上拍一下，看他拍幾下把球拍入帽裏。如果誰能拍球到帽裏而拍的次數最少，便算是誰贏的；如果次數相同，便算沒輸贏。

6 石子彈棋

這遊戲是很簡單的，祇要手中拿了八顆石子，撒在桌子上，然後用指頭去彈，每次只許彈中一顆，不許碰動兩顆。

例如甲石子彈中乙石子，便將甲乙兩顆拿去。並且彈中一次，可以連彈，末了，看誰的石子多，就算勝了。

7 小彈子

準備：用石板一塊，紅球兩個，白球兩個，筷子兩隻。

遊戲法：可以依照打彈子的方法，在兩個白球裏邊，各人認定一個，輪流用筷子把自己的球射擊出去。假如能夠碰着一紅一白兩個球，就算勝兩點；碰着兩個紅球，就算勝三點；三個球全碰着，就算勝五點。有了點數，可以連次射擊。（碰着一個，沒有點數。）以先得五十點或百點的爲

勝。

8 小花娘

這個遊戲在草場上做的，先由許多遊戲人中選出一個人來叫她是小花娘，再大家手牽手的立成一個圓圈。那時，這位小花娘拿了一個皮球，臥在圈中，假裝睡着；其餘的人繞着她牽着手，一面跳舞，一面唱道：

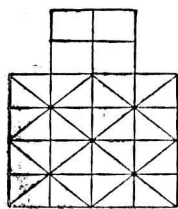
『小花娘，小花娘！快快起來做香糖！』

等到他們唱完第三遍的時候，那小花娘突然跳起身來，把手中的球向着各遊戲者，所站立的兩足相距處投去，但是各

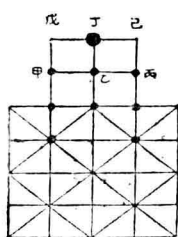
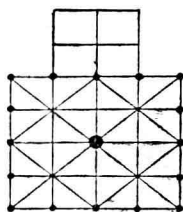
遊戲者見球滾近自己足邊，即須防止牠滾出圈外，否則，他就要代為小花娘的。

9 獵人捕虎

這是一種兒童的著棋遊戲。遊戲者要兩個人。遊戲的方法，非常簡易，一學就會。不過要著得很好，却要靠各人自己心思的靈敏的。現在我且講了出來，讓諸位玩玩。



先畫像第一圖的棋盤一方，再剪十六個小圓形紙片和一個大圓形紙片。十六個小圓片代表十六個獵人。一個大圓片代表一只猛虎



。猛虎居在棋盤中間，十六個獵人居在四邊，像第二圖。兩個遊戲者中，一個願做老虎的先走。老虎走到兩個獵人的中間，其中的一個獵人必須避開。如不避開，他們便要老虎吃掉。故一面做獵人的總要避出，不使老虎走到兩個獵人的中點。而且還要圍住牠，驅牠到下面田字形的網內去。如果老虎把十六個獵人吃剩止有四個。獵人不能再圍捕牠。走老虎的就算贏了。反之，老虎被圍入田字形的網中，三個獵人在甲乙丙三點，老虎被圍在丁或戊，或己點上，走獵人的就算贏了。無論老虎或獵

人走時，只能每次走一步，不能跳過幾步走的。走者能用些心思，不莽撞亂走，總不至於常輸。

10 擲球避球

做這遊戲的人，除兩個避球的人外，其餘擲球人，各須拿一個小的皮球。

地上畫一大圓圈，叫避球的兩人立在裏面。旁的孩子們繞立在圈外約距四碼遠的地方，各把手裏的小皮球齊向圈裏的人擲去，要擲中任何一人的膝下。因為這兩人在大圈內可以跳躍避開，所以也不容易打着。如果圈外有一個人擲中圈內

一個人的膝下，兩人對調位置，預備做第二次。

一〇 字畫遊戲節目

1 變字

這個遊戲，就是用若干根火柴排出一個某字，從某字上改換了一個的位置，就變了別一個字。比方有幾人同玩這遊戲，甲先拿八根火柴排出一個「但」字，問大家能夠改換一筆的位置，再變做別一個字麼？如果誰先答出，把「但」字的一橫畫那根火柴，改做一直，豎在「日」字中間，變成一個「佃」字，就算誰勝。如果沒有人答得出，由甲宣布了，再請人或自己另用若干根火柴，排成一字，叫他們做第二次回

答。這樣做去，看誰得勝最多的，大家便向他致賀。

2. 添字

這遊戲兩個人做或三四個人也可以，是預備一張潔白的紙，和筆墨硯子。玩的方法是合寫一個字，每人寫一筆，但是不要讓牠成字，要曉得每個字總有末了的一筆，要是到了末一筆的時候，我們可以另外加起邊，旁，頭，底來，又可以成一個新字了。最好玩的時候，預備一包糖或一包花生，這樣，每人寫一筆，吃一塊糖，或吃一粒花生，那是很有趣味的。

現在舉一個例在下面：

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

3 盲人圖畫

(準備) 用硬紙剪成眉，眼，口，鼻，耳的各種形狀。另外的紙上畫成面形一個。手帕一方。

• 注意 •
至此不能
再加下去
，可另換
一字，重
起加添。

(方法) 甲兒用手帕將乙兒雙目紮住，不使見物；然後把畫成面形的紙，擺在桌上。令乙兒把剪成的眉，眼，口，鼻，耳各件，貼於面上。旁觀的人見擺成的面形，顛倒錯誤，一定會哈哈大笑的。

4 描影

人的陰影雖然都是黑漆漆的，但是各人有各人特別的形狀，如果有人站在窗外，他那映在窗紙上的影子，很容易使屋裏的人看了認得出窗外是誰。

用一張白紙釘在壁上，叫弟弟或妹妹靜坐在白紙前面，距

離約有一二尺，又在距離白紙五六尺處，置一盞燈，白紙上就有黑影射着，用鉛筆就黑影的外沿，描了一個輪廓，靜坐的人就可以離開了。



將描成的輪廓，再用黑墨塗滿，就成了一幅影畫。如果是描得準確的，別人家看見了，就能夠認得出是誰。

5 黑板上的遊戲

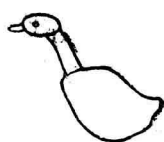
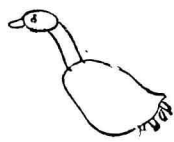
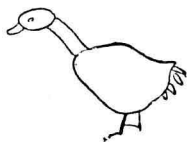
我們用黑板和粉筆，可以做出許多的遊戲來。其中有一種遊戲，是一面講故事，一面還可以畫圖。

譬如掛一方黑板在牆上，招集了幾個人，半圓形的坐着，

每人輪流講一件故事，講到要畫圖的地方，就在板上畫一下。等到故事講完，圖也就畫好了。現在把畫的方法，寫在下面。

譬如一個講道：『離上海很遠的地方，有一個老農夫，從小就種田。他同着妻子住在一間茅屋裏。這間屋造得奇異，像一個橢圓形，待我畫出來：○ 就在這小屋裏面，有一扇橢圓形的窗，是這樣的：○ 全靠那屋朝南的一面，有一條走廊，又像這樣： 這是一條重要的進口路。屋的那邊有一扇門，開出去通到一條狹長的小徑是這個樣子的： 小徑離屋漸遠些，也就漸闊起來。沿着小徑再走幾十步路，

有一個小池，農人的鵝鴨常到那裏游泳的；又農人的牛馬，也常在那裏飲水的。池的形狀，和屋子窗子差不多也是橢圓形的，池水很是明淨，沒有水草，中間水很深；靠着東邊盡頭處，有些蘆葦，生的不甚密；有一夜，幾個偷兒乘着農人夫婦和他們的傭工都睡了，溜進田莊來，要偷那小池裏養的魚。等到走近小池，兩人離開幾步先立着探聽農家的動靜。他們立的地方，是在池的南面。這時非但人已睡熟，連那雞犬也無聲息。兩三分鐘之後，那些偷兒沿着兩條小路爬到池邊，用網放到池



裏去。他們究竟網着些甚麼呢？原來是一只……：『畫的人再不要說話，只見一只鵝完全畫好在黑板上了。一個人畫完，便輪到別一個。如果小朋友們也會照樣編一個，大家看了，一定很驚奇和讚賞的。』

6 白色字畫

我們平常要在有顏色的紙上畫成白色的圖，或是寫白色的字，都覺得不大稱心；因為白粉的顏色，濃淡不同，不及白紙那樣自然，以致不大美觀。

如果是用我所介紹的方法，包你們滿意：用潔白的樹膠，

或動物膠調成濃厚適宜的液，用潔淨的筆蘸些膠液，或寫字或畫圖在堅韌的白紙上，等到完全乾了之後，用一塊棉花蘸些煙煤，或顏色粉，不必顧慮及膠水所寫的字跡，把紙擦過做成有色的紙，或者用兩種不同的顏色粉，擦成花斑的紋，也極好着。

將這擦成的色紙，釘在一塊木板上，用水沖在這紙上面，不消一刻工夫，紙上所寫的膠質溶了，就現出白色的紙地出來了，那些擦上的煙煤或顏色粉，不會給水沖去，所以很美麗白色的字畫就成功了！

這雖然是遊戲，卻是一件實用的東西，如果用這方法用薄

紙做成和窗門玻璃相配的大小，貼在玻璃上極爲美觀。

7 萬年紙

找一張光滑的厚紙，長約四寸，闊約二寸半，用黑色的蠟燭油塗遍。另裁一張蠟紙，和厚紙的尺寸相等，把牠的一端糊在厚紙的上面；或是蠟紙比厚紙長些，可以反貼在厚紙的後面，比較更堅固些。

要寫字在這紙上，只要用稍尖的東西，如竹籤火柴，牙籤等，就可以當筆，寫了就有黑色的字跡現出來，如果不要這所寫的字跡，祇要把蠟紙翻起來，立刻字跡就不見了。

照這樣看來這一張紙可以寫了再寫，用到幾千百回還是用不了，所以我把牠名做「萬年紙，」表示牠是絕對耐用的。如果小弟妹們看見所寫的字跡，忽來忽去，這般迅速，倒是會疑做仙家法術呢！

8 夜光畫

夜光畫到了黑夜裏，可以發出光來給你看。你道好玩不好玩？

畫法：拿若干紅色的火柴，浸在水裏，把他的頭脫下來，和等量的雲母石，——藥店裏有賣——搗爛如漿。用筆蘸

了，畫成一張畫，黏在壁上；到了夜裏，就會發光了。

9 火星畫圖

小朋友！如果你用一枝點燃着的香，向一張紙上去灼，那一張紙不是完全發焰燒着了，便是燒得不成樣子，若說火花自己會燃成一幅圖出來，恐怕是罕見的事！

但是這件事，小朋友，你自己都能夠做的。你如果要來玩玩，可將薄的中國紙，如毛邊紙，連史紙，機器紙之類，切做四寸或五寸的正方形，再用新筆蘸了海波蘇打一份水五份的藥水在紙上畫成花樣，又用有色的筆在藥水線上畫一個

圓點，做記認。等藥水乾了，一點影子都看不見，祇有顏色小圓點留在紙上。

玩的時候，用點着的香線或紙撚，（不要火焰）向小圓點上一灼，火花就由圓點起，漸漸地燒起來，也會轉彎，也會抹角，不絕的開步走，結果燒成一個美麗的花樣。這花樣就是你先前自己蘸了海波蘇打一份水五份的藥水所畫成的花樣。這不是很有趣的遊戲麼？

10 張冠李戴

人數 沒有限制，四五人以至十數人，數十人都可參加。

並且人數愈多，覺得興趣更濃。

用品 白紙每人三小方，各人自備鉛筆或自來水筆一枝，另備磁盤或木盤三個。

地點 不論在任何室內，或室內任何地點，最好圍桌而坐，在聚餐會時，做這遊戲，最爲合宜。

方法 先請每人各用白紙一小方寫上自己名字，然後搓成一個一個小紙團，投入一個空盤中；再請大家用第二張小方紙，寫上一個地點，是在房中，在庭前，……等等都可，寫好，搓成一個小紙團，投入另一個空盤中；第三次請大家用第三張小方紙，寫上一個動作，如喝酒，唱歌，……等等

等都可；寫好，搓成一個小紙團，投入第三個空盤中。此時，要推一公正人，把三個盤中的紙團，各各擾攪一下，然後請大家於三盤中，更各取一個紙團，各人把三個紙團展開，把紙上的文字，連綴讀下，必有錯亂，必有大堪發笑的。因此，我們把這遊戲，稱爲『張冠李戴』。現在舉一個例於下：

姓名	地點	動作
趙甲	在馬路上	散步
錢乙	在黃浦裏	搖舢板
孫丙	在書房中	讀書

李丁 在廁所內 大便

上面是原來各人在三方紙上寫的文字，後來混亂後，各人拈得的三紙，却變爲：

趙甲 在書房中搖舢板

錢乙 在黃浦裏散步

孫丙 在馬路上大便

李丁 在廁所裏讀書

諸位看了上面的文句，笑話百出，不是很有興趣麼？如果你們更寫些滑稽的字句，當更覺可笑，也許你們要笑痛肚子呢！

一一 雜項遊戲節目

1 盲人吹燭

這個盲人遊戲，做起來不甚難，且很有趣味；可是也要有些智慧，才得成功。

當遊戲的時候，先要預備一枝蠟燭，請兩個人站在燭旁照顧好。繼由許多遊戲人中選出一個人，將他眼睛用手巾紮了，使他看不見，再將他送到室內極遠處，使他走近來吹那蠟燭。在平常不用心的人，往往到眼睛遮住了後，就把蠟燭所在的方向和自己所處的方向忘記了，那麼忽而到東吹吹，到

2
吹火柴匣



西吹吹，總不能吹滅蠟燭。但是，有幾個能用智慧的，他早將蠟燭和自己的地位牢牢記清，那麼走上去一吹就可把蠟燭吹熄了。這遊戲的規則，以吹一次即熄蠟燭者為第一，以下類推；吹了五次不吹着者，讓別人吹；大家吹不着，以吹着者為勝。

預備：一隻空火柴匣。

玩法：先把匣套立在桌子那一頭，把匣身放在桌子這一頭，然後各人輪流去吹。吹的人須低下頭來，把嘴湊近匣身，用力把牠吹去，要使牠撞倒那邊立着的匣套。照這樣能一連吹到匣套六次者，便算勝。不過你要能夠吹到這樣遠，非得略微練習些不可。

3 無線電

聚集了一羣小朋友在一個操場或空曠的地上，人數從七八個到二十多個，舉一人做總司令。其餘者各自拈紙分派做第

一站，第二站，第三站……。凡是逢雙數的，各一紙一筆和一方手寫時用的硬紙板。遊戲開幕了，總司令便隨意書寫一句句子（須通俗，）寫畢，授給第一站。第一站得了電，看過一遍，於是用極適宜的聲音報告給第二站。（每站相離的度數不一，約計之，在五尺內外，）第二站得報，無論聽得仔細不仔細，切不能叫他報告三聲；聽得了，不管牠對不對，就依着自己的意象速速寫在紙上，授給第三站。第三站又照第一站做去，如此一寫一講，一寫一講，以訛傳訛，以誤傳誤，傳到後來，竟與總司令所發出的，大大地不對，很是有趣！

4 站在圓木上

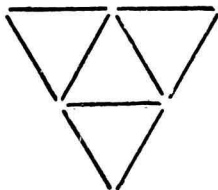
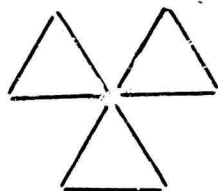
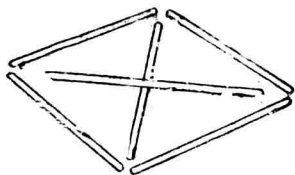
這是一個很有趣的遊戲，讀者且看牠的玩法。遊戲的人先找一條長的圓木頭，然後輪流站在木塊上。旁邊立一位公正人，口裏和手在數一，二，三，四，……：……：等到立在木塊上的人跌下來，腳觸在地上才止。那一個站得最久的便算優勝。

5 銅元賽跑

做這個銅元賽跑的遊戲，要做的人越多越有趣。

先把遊戲的人分做兩大組，面對面的坐在椅上或是地板或是草地上。一個遊戲者坐在兩排的頂端，別一個坐在兩排的底端。那頂端的遊戲者把兩個銅元各投一個到他兩邊的每個遊戲者的手裏，看他們各從自己一排把銅元很快的傳下去。等到那兩個銅元傳到底端那人，再由他投給兩邊的人將銅元送回，看那一排先將銅元回到頂端開頭人的手裏，就是那一排勝。但是做這個遊戲單單做一次，看不出究竟那一排人行動敏捷，最好要多做幾次，每次讓勝者得一種獎牌，那麼看那一排得獎最多的，便可算他是真正得勝的了。

6 火柴遊戲（一）



用六根火柴排成六個三角形，這不是很容易的。你如果照圖排列，這卻是就可能了。圖裏不是共有大小三角形六個嗎？

7 火柴遊戲（二）

拿九根火柴照上面的圖排成三個三角形，然後叫你們的朋友將這九根火柴砌成五個三角形，但是不許加多火柴數目的。他們如

不能排出來，你就照上面的圖排給他們看。你看這圖裏的三

角形，豈不是連大連小共有五個嗎？

8 火柴遊戲（三）

用四根火柴排成一個四方形，然後令你的朋友拿去兩根仍成一個方形。他們大抵是辦不到的。你可以拿去兩根，再把餘下的兩根在中間折曲，然後排成較小的一個方形，這不是一個不易想得到的方法嗎？

9 火柴遊戲（四）

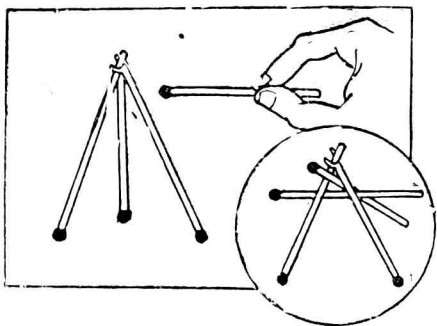
你們能把一根火柴直立在大拇指上嗎？不懂這方法的人，

似乎是一件很奇怪而困難的事。現在待我說出來。我們祇要先把大拇指下屈，將火柴立上去，再把大拇指挺直，那火柴因為給那拇指上縐紋夾住，直立在上面了。我們知道了這個祕訣，不是一件極容易的事嗎？

現在再說一套小遊戲，就是：你們能把一根火柴直立在桌子上嗎？這又是和前面一樣的；要是不懂法門的，都是把火柴立在桌上就倒了；原來你要把火柴直立在桌上，須把牠的柄端用水蘸溼，再用力向桌上一壓，才可成功。」

10 火柴遊戲（五）

圖 一 第



之間，那時，一挑就把這三根火柴都挑起了。

這裏又是一套，就是拿了三根火柴，將牠們三個頭碰在一

這裏，又是兩套小遊戲。先拿兩根火柴出來，把柄端劈開

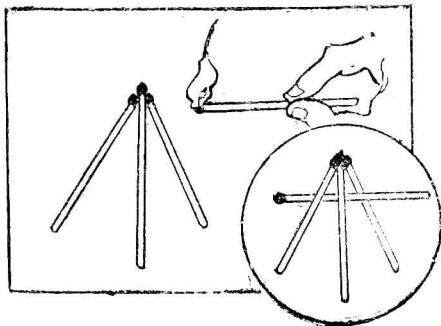
，互相交叉住了，再拿一根火柴靠上去，變做三足鼎立如第一圖的左角一樣，要另用一根火柴去把這三根火柴一齊挑起來。可是我們挑了幾次，只能挑起兩根又住的，那根不又住的永遠挑不起。挑的方法是先把這根不又住的火柴落在挑的火柴和又住的火柴

起立定了(如二圖的左角)，要另用一根火柴去挑起這三根火柴來。呀！這件事是多麼難呀，原來也有一個方法的，只要把一根火柴擦着了去燒那三個火柴頭，一燒着就把牠們吹熄，就用這根火柴挑，立刻挑起來了。

11 尋叫子

凡會玩這遊戲的人，都知道玩這遊戲，須先分派好一部分

圖 二 第



人在室內，其他一部分人在室外。隨後在室內的人把在室外的人中叫進一個來。等他來了，便對他說他所要找的叫子是藏在室中；同時別人，又告訴他叫子並不藏在地板下，也無須爬到椅桌上，也無須匍匐在地上。正在教他怎樣去尋，別一個人忽把那叫子穿了繩投到他的背上，他立即轉身，那個人早把叫子藏過，授給他人。等他正在尋那人投擊他的背，可是別個人又悄悄到他背後去把叫子吹一下。那時尋者如果手脚敏捷，聽得出叫子聲音從何處來，往往便能尋出叫子在何人手裏。他既把叫子尋出了，就可以另叫一個人進來再叫他去尋。

12 杯底吹錢

用酒杯一個，最好是淺而圓底的。將一個銅元放在杯底，杯內注清水大半杯。

玩者用口氣向杯口吹入，吹得好的，口氣能夠衝到杯底，把銅元吹起，跳出杯外，杯內的水仍原不動。

這一種遊戲可供數人的比賽，每人限吹一口。

