

Y 05740
E-124

最新遊戲法

叶

施
黃

退
斌

力
生

著
譯

楊

限十月七日印



商務印書館發行

$$\begin{array}{r} 371.74 \\ \hline 9392 \end{array}$$

最新遊戲法

施退力著
黃斌生譯

商務印書館

64147

麥克樂先生的導言

最近三十年中間所出版的遊戲書籍很多。合用的固然不少，但是不切於實用的也是很多。我所看見的書籍中間，黃君所譯的那書，確是最好的一本。那書中包含英文和西方各國主要文字所載的材料，都是已經試驗過的，合用并且最優等的教材。我可認為西方以前所沒有的最精美的一書。

黃君對於這書，很是細心的譯述。黃君是東南大學我們同系的教員，所以我可以看見他的工作，在那深與最不容易解釋的地方，我也得到幫助的機會。據我的推想，中國人看了這書所覺得的好處，應當和美國人讀這本書的，有相等的同情。

那書最可注意的一點，就是戰鬪競爭和他的比賽方法，中文出版的書本中沒有見過。那是真正的團體戰鬪競爭的方法。

那書所載的遊戲。戰鬪競爭和替換賽跑，可供前期小學到大學校各級年齡學生的需要，并可供軍隊，學校和別的同軍隊組織相像的大團體的應用，我覺得這書對於中國，當有極大的供獻，并且是十年中最良善書籍的一本。一九二六年六月九日。誌於國立東南大學。

C. H. McCloy.

原 敘

編作此書有兩個目的：第一個目的爲叢集的性質。收集西方文明各國最精良之各種活動遊戲。由英、法、德、瑞典、意大利諸國之體育及遊戲書籍中選出之。曾批閱百冊以上之書籍，凡關於體育之八種雜誌，以及小冊小報與不成書冊之單張印刷物，閱讀不可勝計。

以大學，小學，中學，軍隊，青年會及遊戲場十五年之經驗，將所見所用之各種遊戲，替換賽跑及戰鬥競爭之適合累集而成之。

對於戰鬥競爭，以八個月之久，閱讀希臘、西班牙、意大利、法國、德國、瑞典及英國之體育書籍，而專注於各國所公認的戰鬥競爭及其比賽上最新而最合宜之方法，摘取而集合之。

最後以個人自己實驗之所得，添出新發明者數種，改正舊有之不甚相合者數種。尤注意於方法之應用及實施之指導問題，作爲本書之資助。

在收集本書各節之初意，欲記出本書所採自各書之來源，厥後以記載困難，未能如願，故將所採取之書籍，詳列於後，以備閱者之參考。

第二個目的，則爲體育指導員，遊戲領袖，體育教師

以及於此類事業之特有興趣者，備一出類拔萃之專冊。故竭全力以詳書組織方法，實施問題，以及其他相關之理論。

以最簡短之文字，修改方法及規則之似是而實非者，既則改正誤解，排列各級學校所應習之大綱，會集而類編之。

以僅恃理論之考察不足憑，故全憑實驗。全書之各種遊戲，替換賽跑，戰鬪競爭，以及其田徑賽事項，均經自己及助教之實地試驗。

本書之成，非出於偶然。歷經六年之收集，實驗及研究而成。當一九一七年春，余在軍隊供職時，即從事研究收集。竭全力之所能，徧求各種書籍，漸次累積而成是冊。一九二四年敍於 Urban, Illinois. S. C. Staley.

自 敘

近數年來體育事業與教育中其他各項相並俱進。日新月異，有蒸蒸日上之勢。吾國以體育專門人才不足，不克與各國競進。茲閱施氏(S. C. Staley)一九二四年所成之最新遊戲法，其分類之方，適與吾國學制相合；國內現有之遊戲書籍，均不能出其上。故以課務之暇，由麥克樂先生之指導，譯之以爲國內諸同志介紹。原書名“Games, Contests and Relays”以冀有所參考而比較焉。

本書譯述之初意，僅以奉麥克樂先生新教育體育專號投稿之囑。其後以譯述之批閱，對於此書編配集合之法，及其所含內容之豐，頗饒興趣，經一載半之久始完成之。

當本書譯述之中，復得盧頌恩先生暨體育系諸同人之矯正。惜爲時不久，未能逐一實驗以資變更。其中雖或有增刪及另附說明之處，然以不敢自負，故此等增刪及說明之處不多。

本書對於無規則逼迫而須演習者自己活動之遊戲，在小學中頗多。此等遊戲，與吾國現時之民性，尙不甚相合。然此種進取、冒險、勇敢等之活潑精神，當由小學中鼓勵以養成之。斷不可以爲此乃他國之遊戲，與我國之

民性不合，即從而忽之也。

本書以附有拳術及角力等之戰鬪競爭，故另於美國青年會之夏令水陸軍體育書籍中，摘譯拳術及角力之比賽規則，以備拳術及角力比賽時之參考。

本書共有六百餘種遊戲。除原書總目之外，另添各級學之分目。其編目之法，兼用中英文，總目，替換賽跑，戰鬪競爭及教室遊戲。全以英文字母為憑而分先後。各級學校之分目，則以書中各遊戲排列之先後為憑。蓋以中文編目，實無良善之方，故不得已而中英文兼用，非不憚煩而然也。

本書在未出版之先，各種遊戲，未能悉經實地試驗，是為本書之一大缺憾。閱者諸君，應用之際，倘或覺其不妥，則務盼將不妥之處及應行改變之尊意見示，俾得累集而改正之為幸。民國十五年六月，敘於南京東南大學。

宜興黃斌生。

新學制 最新遊戲法

目次

麥克樂先生的導言

原敍

自敍

第一章	總論.....	1
第二章	遊戲之分類.....	7
第三章	遊戲之教育法.....	16
第四章	前期小學.....	35
第五章	後期小學.....	58
第六章	初級中學.....	89
第七章	高級中學.....	167
第八章	高等及大學校.....	245
第九章	替換賽跑之方法.....	282
第十章	各種替換賽跑.....	288

第十一章	戰鬪競爭之比賽法.....	346
第十二章	大衆戰鬪競爭.....	364
第十三章	各個戰鬪競爭.....	381
第十四章	拳術比賽規則.....	396
附總目中西對照表		

新學制

最新遊戲法

第一章 總論

體育上活動事項之綱要，大別之約可分為五大類：
(甲)正式體操；如柔軟操。(乙)舞蹈；如土風舞，戲劇舞，形意舞，表情舞，健身舞等。(丙)健身的奇巧遊戲；如墊上之輕捷運動，單杠，雙杠，木馬等等。(丁)有一定組織之正式遊戲；如籃球，足球，壘球以及田徑賽等等，又名曰技術運動。(戊)較低級而無一定組織之不正式遊戲；團體遊戲，爭戰遊戲以及替換賽跑，與其餘之一切技術運動，又名曰天然之娛樂活動，上述之各項活動，於體育上雖各有其特別之地位，惟最後者實為本書之主要部分。

天然之娛樂活動，其為用較其他各種為廣。可應用於遊戲場與健身房，包括學校體育訓練之大部；占軍營生活之大宗；應用於男女童子軍者甚衆；並可應用於男女青年會及宗教與社交上之各機關，且為水陸軍栽培

之要綱；郊宴顯著之節目。

此類活動，對於健身房及遊戲場之應用，其顯效與進益甚大。第一無須多大之組織，大眾均可操習；演習者無須多大技能，無論何人不必有先期之預備與練習即可應用；第三含有高度娛樂之特質；第四其運用大羣肌肉而行強有力之工作，可發體內之有機反應，故含有高度之衛生要素；第五供獻教育之價值，發達隨意肌之聯合作用以發展身體之裁制力，發達靈敏與減短生理之反應時間；第六推廣社交，對於運動上之君子心，忠誠守法之美德，合羣互助之精神，以及責任心等，無不誨之諄諄；第七供獻許多不同之天然活動，為其他各項運動所鮮有者。

曩昔之以替換賽跑與團體遊戲為獨占娛樂之要素者，今則已知其非盡然矣。蓋爭戰與其他含有技術之各種遊戲，均陳有顯著之事實可見。對於體育要素，有可驚之教訓。故公正而無偏見之體育指導員與遊戲之領袖人員，當另立均等之節目，類別以施行之矣。

其應用之時間，無長短之限制，短至四五分鐘，長至十五，二十，三十，四十五，六十分鐘，均無不可。即多至一小時以上而至一時半或兩小時，亦可然施用。如於短時間內應用，自十分以至二十分鐘，則用一種而已足。若於

長時間內應用，則當稍變更，其變更之要素，則以能保存遊戲之興味為度。

設備

為遊戲條目中緊要之原素，設備愈完全，則遊戲之成效愈大。下表所列各項設備，為遊戲中之最合用者：

藥球又名重球(medicine ball)四磅或六磅。

有把之重球(hurl ball)如重球而有把，可握拋擲如鏈球然。

籠球(cage ball)。

籃球(basket ball)。

足球(soccer football)。

美國式足球又稱橄欖球(Rugby football)。

隊球又稱排球(volley ball)。

場球(playground ball)十二吋或十四吋。

壘球(以室內用者為宜)(baseball)。

網球(tennis ball)。

荳囊(bean bags)六吋平方。

棍棒(Indian clubs)。

啞鈴(dumb-bells)。

木棒(wands)長三呎六吋。

標竿(poles)長五呎，一端削尖。

跳繩 (skipping ropes) 九呎長, 八分之三吋直徑。

麻索 (rope) 一百呎長, 一吋直徑。

高跳架 (jump stands)。

高跳橫竿 (cross bars)。

爬繩 (climbing rope) 二吋直徑。

平行杠又稱雙杠 (parallel bars)。

高橫杠又稱單杠 (高低可任意活動者) (adjustable horizontal bar)。

撐高跳竿 (vaulting poles)。

鉛球 (shot) 六磅, 八磅及十二磅。

石鼓又名擔 (bar bell), 可自伸縮重量二十磅至八十磅。

單足高踢器 (hitch and kick) 跳踢法, 即左足跳左足踢仍由左足落地。

助躍臺 (spring board)。

爬牆 (climbing wall) 八呎高, 八呎長, 一呎厚。

布墊或草墊 (mats) 五呎闊, 十呎長。

靶子板 (throwing target) 六呎高, 六呎闊。

馬蹄形鐵 (horseshoes) 用以擲遠者。

吊環 (rope quoits)。

跑道 (running track) 自六十碼至一百十碼之周圍。

軟棒(swatters)二又二分之一吋直徑,十八吋長。

矇眼之手巾(jowels for blinding eyes)

繩(ropes)二十呎長,四分之一吋直徑。

皮呎(tape)一百呎長。

量竿(measuring stick)十五呎長,一時四方。

隊球網(volley ball nets)。

跑錶(stop watch)。

上列各項,除室內足球,壘壘,標竿,爬牆,靶子板,滑竿,量竿,助躍臺,高跳架等外,大概均可於國內各書局及上海時平先施各洋行與天津北京等各運動器具製造所購備,國外各運動器具製造所亦可購置。以上所述各項,則可自行製辦。

室內足球——可用尋常足球,籃球或隊球填充物,於其外取無數一時厚之小塊海棉置其上,緊縛以帶而成之。

壘壘——則用較粗之布如帆布等(中國之大布亦可)爲之。先剪成十四吋長七吋闊之布,摺成七吋之方形,四周均以線縫之,於一邊留有一吋或二吋之小口,俟半磅重之壘加入後,然後縫之即成。

標竿——可於各木行製備,以能得硬樹者最佳。長五呎而尖其一端,以備插入地土之用。

爬牆——須爲實牆，宜完全用磚砌成，彼中空而實以碎石泥土等物者，概不適用於。

靶子板——用四分之三吋厚之木板，每邊後面，均用木條以穩固之。前面畫五個同心之圓周，用一呎，二呎，三呎，四呎與五呎之五個直徑，最外面之圓周邊，隔離地面須有六吋。

軟棒——用馬毛，頭髮等，作爲填充物，外包以數層較粗之布如帆布等，縫之即成，即用以打拍以取其軟而不痛者。量竿——以硬樹爲之，上刻以呎及時與四分之一吋等紋痕。

界線

健身房內宜作有籃球，隊球及壘球場球等之永久界線。此外如臨應用之線，可用粉筆劃成。室外如各種遊戲，賽跑，以爭戰之各種武的遊戲所用之線，則以石灰線爲最佳。有時劃地作痕，亦可應用。亦有豎立標竿以爲用者，如標示場地之面積，界線，替換賽跑之替換點等等。標竿應用時，不必深入地面，以能豎立爲度。標竿以一又四分之一吋直徑與五呎長爲合度。尖其一端，以便插入地面之用。

第二章 遊戲之分類

遊戲之種類繁多，不易悉舉。本書所述為最普通之團體遊戲，(粗具組織足為羣衆所演習者)。精密組織之遊戲，如足球籃球壘球等等，均不在此列。彼純為天性方面活動之遊戲，如唱歌遊戲，舞蹈遊戲，靜默而少活動者，遊戲而需猜度者，以及交際中所用者，均不在其內。僅限於健身房(以及遊戲室或休息室)與遊戲場(或郊野)所可應用之種類耳。如教室內之遊戲，雖可為羣衆演習。然以其活動之量較小，茲亦略而缺之。此外如水上之遊戲，以及冬季遊戲之需冰與雪者，亦均以其偏而備述焉。

本書所載各項遊戲，室內外均可應用，雖少數較適於室內，與數種較宜乎室外者。然若場地够足，則無室內室外均可應用。如欲參加本地的土風俗情教者可酌奪施行，祇須與原有之情勢不相背謬。而遊戲且每有因此以改進，致更增完善者。

女孩與婦人

本書所載之各種遊戲，兒童與成人均可應用。其大部并合用女孩與婦人。近數年來女子對於較猛烈之遊技，昔之專適於男子者，女子頗有勇往而分任之勢。由其演習所得，甚覺歡合。如加數種限制與例外，則女子之習

之者，亦可完美無缺憾矣。故各項遊戲，女子亦均可應用。本書對於特別適用於女子之遊戲，則於各遊戲標題之後，另標以（婦女子）字樣。惟此類遊戲，仍可適用於兒童與成人。

遊戲員的數目

各種遊戲，其人數之多寡不同，有以多為限制者，有以少為限制者，有多少均須限制者，有人數之多寡均無限制者。茲以其最適合之數，書之於各遊戲標題之後；如（二十至四十），（十五至六十），（十至十五）。此類數目表示自某數至某為最適宜之數也。惟大半遊戲，人數少有增減，均無大妨礙。

遊戲之名名

遊戲之名名，均與其內容有關。惟亦有多種遊戲，各地各有其不同之名者，同此而無特殊之名矣。其大部均以所演習事實內容有關係之原則而名之。遊戲而不止一名者，則以其描摹事實之最適合者名之。其但知演習而無名者，則以其描摹仿演事實之最相近者以名之。（至譯述中之題名，更多一層困難。每以風土俗情之不同，不易得一確切之名，則不得不收集國內事實之與之相類者，而勉強名之矣）。

有數種遊戲，各國各地，均有其本國本地之變化方

法，以致魚目混珠，不能辨其真者。本書所載，大半均以其最普通而最關緊要者名之。有經變化而更成一新遊戲者，本書亦將之備列其中。其原有之變例，可於其他遊戲中顯出者，則本書缺之。此蓋指導者可憑其個人之見界以定出納者矣。

遊戲之分類

團體遊戲之分類，為編輯者分配上一最大之問題。遍觀各書，著作者各有其不同之分類方法。總合考查所得，約有十一種主要之分類法。其中或併或分，各有不同。茲舉於下：

(一)按用具而分者

(甲)無設備者，(乙)有設備者。

(1)球類，(2)壘球類，(3)棒類，(4)棍棒類，(5)混合用具類。

(二)按性屬而分者

(甲)兒童與成人，(乙)女孩與婦人。

(三)按年歲而分者

(甲)幼孩(十二歲以下)，(乙)兒童(二十歲以下)，
(丙)青年(四十歲以下)，(丁)老年(四十歲以上)。

(四)按學校年級而分者

(甲)前期小學，(乙)後期小學，(丙)初級中學，(丁)

高級中學,(戊)大學及專門。

(五)按組織而分者

(甲)橫隊形,(乙)縱隊形,(丙)圓圈形。

(六)按演習之地點而分者

(甲)健身室,(乙)教室,(丙)遊戲場,(丁)郊野,(戊)家庭。

(七)按演習法之種類而分者

(甲)連續,(乙)分組,(丙)追拍,(丁)淘汰,(戊)各個。

(八)按動作之種類而分者

(甲)跑,(乙)跳,(丙)擲,(丁)爬,(戊)攀登,(己)爭戰。

(九)按技術之表示而分者

(甲)伶俐,(乙)速率,(丙)忍耐力,(丁)奇巧(才藝),
(戊)準確(正確),(己)氣力。

(十)按心理之效能而分者

(甲)敏捷,(乙)專注,(丙)自制力,(丁)運動上君子之
精神(君子心)。

(十一)按知覺之訓練而分者

(甲)視覺,(乙)聽覺,(丙)觸覺。

欲判別上之各種分類,究以何者為宜,則試之實驗。以用具而分類者為當。若於實施之便利而論,則以學校年級之分類法,最適於實際之應用。採用此種分類以後,則教師與指導員,即可按級選擇,分別類聚而應用矣。本

書即採用此法，按照第四種之分類法，別為五大部：——前期小學——後期小學——初級中學——高級中學——大學及專門，小學之前後兩期，則男女均可合用。自中學以上，則男女當分別為用。是本書分類上所宜注意者也。

遊戲雖按照上列分類，然其大部各級均可混合施用，惟以能否配置於適合之情形為度耳。故若有優良之導師，則本書所列各種遊戲，各級均可活動施用，絕非一成不變者也。

成年人與老年人

上列各分類中，對於成年人及老年人之在社會操有職業者，並未另為分立。蓋是兩期之人，對於上列各部之遊戲，均非常普遍。以其對於遊戲之選擇，較之其他各級，少有吹毛求疵之舉。凡遊戲中之富有活動原則者，演習均有興味。故於本書所載之各遊戲中，除最低級及少數於生理上有妨礙者外，無不一一可用。茲以便於新任教職之教師應用起見，對於成年人與老年人之遊戲，擇其最適合者數種，另於書末附表中指出之。

表示因負而受罰 'Duds' 之用法

茲於遊戲中引一常例，以表示負分及負而受罰者，即為「負罰」。是為得分反面。蓋得分之指示如除球然，每得一分，則可表示得勝者之度數。反是者，若欲表示負之

度數，則無法以指出之。故用負罰以表示之。茲更推廣其義以應用於各遊戲中。

受罰

遊戲中之名‘負罰’遊戲者，即表示負而受罰之義，下述數種，即指示受罰原則之用法：

(1)遊街

劃相距五呎之平行線兩條，令受罰者立於兩線之一端，其餘諸人面相向而立於兩平行線之外。受罰者宜將兩臂摺組於胸前。動令下後，即由兩線之間跑過，臂仍摺組不動。當受罰者經過時，立於線外者之前時，均可用手掌以打受罰者之屁股，惟不準走入兩線之內。

(2)打山羊

排列全隊人於相距五呎之平行線外，而令受罰者兩手着地以作山羊，立於兩平行線之一端。動令下後，山羊於兩線內行至彼端。當其經過時，兩線外之人均可如前法以打拍山羊之屁股，惟腳不得走入線內。

(3)鑽狗洞

排列全隊人成一單行之縱隊，每人前後相距四呎，兩腳開立。令受罰者面相向而立於縱隊之前端，動令下後，受罰者爬行於膝手上，由每人之跨下經過。當其經過時，每人均可用平手以打拍其屁股，若隊員中有阻礙受

罰者進行之動作時，該隊員即於其阻礙之點代之前行。

(4) 打靶

令受罰者一人面牆而立，於其背後相距十五呎處，作一線名曰打靶線。其餘諸人立於打靶線以後，另選一種較軟之球，(如室內壘球，籃球，網球)，以作彈子。動令下後，每隊員依次輪立於打靶線之後，即以此較軟之球作彈以打擲之。

(5) 打沙包

令受罰者坐於掛繩之結上，距四十呎處劃一打包之直線，全隊之人除受罰之一人外，均立於四十呎之打包線外。授以較軟之球(如室內壘球，籃球或網球)，將受罰者坐於繩上擺動於與打包線平行之平面內，俟動令下後，其餘諸人在線外輪擲搖動之沙包。

(6) 打竿人

豎立一不出二吋直徑與長在四呎以上之竿一於地上，或在室外應用相當之樹亦可。於相隔四十呎處劃一投擲線，受罰者立於豎竿之近旁，以一手握竿投擲之。諸人立於投擲線後，授以較軟之球。(如室內壘球，籃球或網球等)，動令下後，各投擲者依次輪擲，被擲者可多方避免，擲球者所擲之球惟一手須常不離竿，如於避免時擲球時一手離竿，則該投擲之人可多得兩次例外之

投擲。

(7)打偶像

定立一不出一呎直徑之地界，令受罰者立於其上，並授以三尺長之棒或打球之棍，於相隔指定地點之四十呎處，劃一投擲之線，全隊諸人立於線外，依次將較軟之球（如室內壘球、籃球或網球）輪擲之，動令下後，投擲即行開始。被擲者之兩腳在投擲時間內必定立其上，惟可用所持之棒以阻禦所擲之球。如被擲者以避球而出離定所，或用手以阻止所擲之球，則該擲者有兩次例外之擲投。

(8)大遭雨雹

此為上列三種之變相，令受罰者立於規定之地點，其餘隊員立於擲球線後。將健身室內所有之軟球，悉數取出以授於投擲之人，以所有之球數分全隊人為數班，每班人立於線後，聞動令下後，該班即同時擲球。俟投擲後復將此球給第二班令於線後擲之，如是繼續進行，至完全擲完為止。

(9)變例一

在此種投球之受罰遊戲中，可有數種變例。變例一，即投擲員之擲而未中者，該投擲員即須代受罰者，先受被擲者之投擲，然後依次受其餘各人之投擲。

(10) 變例二

對於投擲罰球之第二種變例，即每隊員之投擲權，直至投擲不中為止。如連續投數十次均中，則其投擲權繼續於數十次之後，故此類變例，大概用於較遠之距離中，至少在四十呎以外。

第三章 遊戲之教育法

遊戲之教授方法，其範圍廣大而內容複雜，充其量雖有專書討論，尚恐不能畢述。本編專就應用而言，不詳及理論，故僅及遊戲之採用方法與指導要則而已。前者包括最有價值之遊戲計劃，後者條列遊戲領袖人員實地指導緊要之大綱。雖未能完全列出，然於所述各節，能遵此進行，則對於領袖員任務之成功，已大有補益矣。

完全時期

應用遊戲有兩種不同之方法：一為四十五分鐘至一小時之完全時期；一為與柔軟操舞蹈等聯合應用之部分時期。對於是類活動遊戲之應用，兩種時期，當分別研究，首宜注意者，即何時需用完全時期的操作，此時期常名曰‘休養精神時期’。其次則為部分時期的操作，是蓋輔於正式體操功課之後者矣。

人少的小團體

在二十至四十人之小團體中，管理遊戲，較為簡易。蓋指導者以個人之力即可管理全部，預籌佈置若在較大之團體，則非有較大之能力與才具不可。初習者當由小團體之注意入手。

遊戲時期之長度

應用遊戲以若干時間爲當，爲遊戲上之重要問題。蓋有變工作爲遊戲，與改遊戲成爲工作之關鍵。施教者不可不注意也。高等組織之遊戲如籃球，棒球，網球，克力凱脫等等，雖有長時間之演習，而演習者仍不失其興味，惟此非普通遊戲可比。彼普通遊戲之演習，其興味之發生，僅能保持於較短之時間。例如針球，棒球，踢球等組織不完全之遊戲，所謂聚衆卽成者是也。四十五分鐘爲最長之時期，鮮再有例外者，十分鐘則不足以供其充量之演習，二十或三十分鐘爲最適合之時間。蓋作一敏捷而強有力之演習於較短而適合之時間內，較之習一慢而柔和之操作於長時間者爲優也。

採用遊戲之標的

採用何種遊戲，亦爲討論問題之一。研究此類問題，就廣義而言，當以是種活動，視爲體育之一部。凡遊戲之活動量，其能普及於全體者，當較專注於少數選手者爲優。其次則較柔和之遊戲，雖亦可採用，然愈精壯力大之遊戲，愈占優勝之權。故凡普通各班，均可採用精壯力大之遊戲。

選擇每時期所用之遊戲，關於組織上之變更愈少愈妙。若一時期而用圓圈遊戲，行伍遊戲，雙圈遊戲，然後再演替換跑，則組織上所費之時間太多矣。以應用新組

織所費去之時間，不若以所費之時間用於實地演習之爲佳。故每次所用之遊戲，至多以含有三種組織爲限；能用兩種，其得益遠勝於三種；能用一種爲最優。此所以遊戲之組織，以不變換爲優也。

遊戲中所用器具，亦以少有變換爲尙。於一次之遊戲中，取用數種不同之器械，則時間上甚不經濟。其最適合之法，則一天用球，一天用棒，再一天用棍棒，如此遞傳。如用下法亦甚便利，每次用二三種不用設備之遊戲，然後間用有設備者，或前後相反亦可。

採用遊戲之數目

每時期內當用若干遊戲，有少數人主張以多用爲貴者；但以少用代多用，可節省於組織上所費之時間。故每次採用遊戲當以少爲貴也。蓋演習者於演習上可多得時間。於所定時間以內，彼相互關聯之遊戲，略加變例，即可數次複習。有團體工作之遊戲，亦可重複演習。淘汰性的遊戲亦然。在四十分鐘之時間內，應用六個遊戲與其變例，爲數已足，決不可再出其上矣。

每次所用遊戲之次序

採用遊戲，雖無一定之次序。然常例第一個則選擇愈有興趣者爲愈佳。蓋以其可打開樂境，破除煩悶，以奮起下列各節之精神也。繼之者則以遊戲之需秩序與有

一定之編制者爲佳。至終結時，心神已倦，不能拘拘於規則之遵守，則易以規律簡易，或無一定編制者爲佳。對於遊戲之進行，若恐全體之管理不能自持者，則以遵守上述之次第爲宜。

演習以前的預備

次序已定之後，其次則爲開始以前之預備。此問題內包括用具的選擇，何時何地需用；以及劃線，建立場地等，排列各種應用物品，以備演時不至擱置時間。

於各物齊備以後，聚集遊戲員排成一行，於是引導第一個遊戲。當第一個遊戲演習夠足以後，即指示第二個。如是續以第三四個，至所定之次序完畢爲止。

人多的大團體

人數由六十至一百或二百以上之團體，則所關涉之問題較多，需有靈敏之指導員及有能力之助理員。

團體遊戲之特長，即演習人數之多寡不拘，可自二十人至一千人；其人數僅受場地之限制及指導員能力之限制。中等人才之指導員，可指揮五十至百五十人之團體。惟熟練以後，人數亦可增加至二百以上。於人數較大的團體演習時，才能較高之助理員頗有幫助，余（著者言）‘曾見一特出之指導員，不用助理而能直接管理至九百人之多’。

分組辦法

人數在五十以上時，則以分組爲佳。由十至四十中，無論何數，均可作爲分組單位，而以適合之中數爲最佳。總觀全局以二十人爲適合之分組單位。對於分組比賽之遊戲，則此二十人單位之兩組甚爲適合；對於普通遊戲，則或爲二十或爲二十之倍數，均無不可；至於替換賽跑，則常與其他各節連續演習，對於以二十人爲單位之分組亦甚相合。若於此分組成立以後，則各種遊戲演習時，均可應用所分之單位。能如是則對於時間之節省得益甚多。

下列之分組方法，甚爲適用。先令演習者排列報數，然後定分組之單位。以全體人數爲主，若爲四十人，則分爲兩組，每組二十人；如爲六十人，則分爲三組，每組二十人，或四組每組十五人；如系百人，則分四組，每組二十五人，或五組，每組二十人；如系百五十人，則分六組，每組二十五人；如爲二百四十人，則分爲八組，每組三十人，換言之，即總數增加，則每組人數及組數，均依次增加。如在分組時有少數演習者不能分入，則令爲職員或助理，以不使遊戲員閒坐爲主。

每組分設領袖

於每組之大小及所分組數既決定以後，其次則分

佈各組於相當地點以演習第一個遊戲或替換賽跑，愈急愈妙，其分佈方法，能照以下各則，最爲有效。先於全體人中選出最‘神氣’與有天然領袖才能者，每組各一人，作爲每組之領袖，然後照預定之數以分組，並指定何人領何組。在大多數遊戲中，領袖居指導地位，並不參加遊戲。其職務則在教授新遊戲時，幫助教師維持秩序，既開始演習之後，則鼓勵演習員之熱忱，與觀察演習者對於遊戲之規則。

各組之分佈方法

其最迅速而最有效力之分佈各組之方法如下：分佈中央或指示表演方法之一組於相當地點，以表現一組排列最良之分佈方法。（即告知該組之遊戲員以己意所欲往之地點，及如何演習之方法，然後令其迅速排列，於此表明榜樣以後，即令各領袖引導各組，至各相當之處所。各組均依照表示組之排列，取其最適宜之方法以佈置之）。如一組有短距離之行動，其最迅速之方法，即領袖令其所領之組排成縱隊，己則立於縱隊之前，用‘跟我跑’的口令，跑至相當之地立定，然後按照表示組之方法而分佈之。如是較之舊法之用正步行進，對於心與血運之訓練毫無關係者，優過遠甚矣。

指導遊戲法

於各組既分佈以後，然後集合各組領袖於中央組之近旁，觀察新遊戲之教法，教師指示中央組以演習新的遊戲，各組領袖及其餘諸人，均從旁觀察。於中央組之新遊戲既教授及改正以後，令諸領袖各回本組，指示各隊員以新遊戲而繼續演習。倘四圍各組之遊戲員，於觀察中央組表示新遊戲時，能十分注意，則所需領袖之指示甚少。教師於指示新遊戲之暇，即週尋各組，助各領袖以解答問題及改正演習之差誤點，如數組均發現差誤，即用叫號以停止全體而指示必須改正之處。是類全體改正法，較之分組改正法為有效。當遊戲完畢或已充量演習後，則停止之，毋令各組參差不齊，致發現紛亂與無精神之現象。

第二個遊戲之指示，亦如上法，愈迅速愈佳。在進行猛烈之時，若欲更換新遊戲，亦必停止其演習。此後之第三、四、五以及其他較多之遊戲，其指示與停止演習等均如上法。

用上列方法，每一教師可無須預先教練，即能指導羣衆以演習遊戲。若能預授各領袖以所欲為之遊戲，則教師僅須指揮各組之分佈地點，用叫號以司遊戲之開始、停止及更換而已，各組領袖可執行其餘各事矣。

其教授人多的大團體之方法，與小團體大概相同；

所宜注意者，則所授之遊戲須較為簡易，以其便於指示及管理也。

部分時期

前述關於遊戲之時期可分兩種：一為完全時期，已如前述；一為部分時期，茲簡述如下：

部分時期之首當討論者，即於何時應用？大概於時期之終結時用之。若置於每時期之開始或中間，最不易得全體之同情，以作此較有編制之事。故小遊戲可代尾末之娛樂，而不列入正目，作為體育課目中之重要秩序也。

〔附註〕上述置於每時期之開始或中間，不易得全體之同情，此乃美國之情形與吾國不同。至吾國以經驗所得，除以特別事故，所謂 off day，將遊戲置於開始或中間，以收回學生或遊戲員之興趣外。若欲將遊戲置於開始或中間，而續行柔軟操與其他舞蹈之動作，則學生或遊戲員均須現有乏味與無精神之現象。蓋大多數之學生及遊戲，均不善習呆板而不自然之體操，而愛習活動與自然之遊戲也。

其所用遊戲及替換跑之數目，當然以時間之長短而定。通常僅有數分鐘之時間，以一種至兩種為限。

當用何種遊戲？則依據本地情形，與遊戲之場地，以

及現有之設備等等而定。通例如爲展覽之表演，則體操後當作一較猛烈之遊戲或替換跑，以激發健康器官之反應。若未易衣服而非操作於表演之場者，則當免除過量之出汗，宜擇遊戲中之較爲平和者爲之。

遊戲領袖之各部指示方法

(一) 最有成效之遊戲指導，其重要事實，即能使演習員有續繼不斷的興趣與精神，遊戲秩序中之每項事實，指導者當以最簡括之方法指示，以最迅速之方法進行，而能顯有成效者爲尙。教師當激勵全體，使保持較大之效能，以鎮靜之態度與熱忱之精神，以做成顯著之成績。若聽其隨便做去，則非特不能發生興趣，且將低降全體之精神矣。

(二) 用最有趣之項目，喚起遊戲的熱忱，激發競爭的精神，保持各事之生氣，以發達遊戲之精神，免除懶惰之狀態。遊戲若進行於枯寂無味之情形中，則非特不能發生興趣，學生或遊戲者且將生憎惡之念，與前數年無大功效之體操動作無異矣。

(三) 須保持常態，失之過寬以致紛亂，與失之過嚴以致絕生氣，均非所宜。當保守中道以和平快樂爲主。指定各組或各個人以若干所定之項目，以免臨時取去之紛亂負責，而有領袖之天才者，則有助於此頗多。

(四) 一切兇暴猛烈之舉動，於其初發現時即須禁止。蓋以一班人中，必有少數強暴之分子，恆演出滅殺風景之舉也。此類舉動，恆與成功相反背，且有極大之傳染性，每於極短之時間內可蔓延全體。故於其初萌芽時，不可不即時鏟除也。若欲保持興趣與熱忱，則當禁止此類舉動之發生，非然者，指導之方於此即見其謬誤矣。

(五) 圍集遊戲員與所分之各組，於實地演習可施行之情形中，則遊戲員所發之熱忱與興趣，當較高於分散於場內。惟不可過於擁擠，以致發生紛亂，是為心理學所承認之元素，為遊行演講者，歌曲之領袖，演戲法者以及賣技術者所應用久矣。此外與之有同情而可得偉大之反應者，則遊戲領袖之利用是矣。

(六) 確守規則以主持公正之演習，是為遊戲之常則，若允許一二遊戲員有不公正之行爲，則羣起效之，不久將徧及全體，均視欺詐為取巧與便宜，則管理者從此多事，終必紊亂致不易收拾。遊戲之優良秩序，均被毀敗為止。故指導者崇尚良美之遊戲精神，佳獎運動上君子之心，即排除是種不良之方法也。

(七) 保持遊戲全時期內之活動，此為遊戲上最有成效之特質，是即全時期之演習，能繼續進行而不稍停頓之謂也。每項遊戲均進行於興高彩烈之中，遇一種遊

戲將完畢時，即續以新者，或複習前之所已習者。若任其休息，則遊戲員身體生涼，熱忱低降，全體精神流於弛緩，能繼續進行，以維持遊戲員高度之熱忱與精神，較之每項遊戲於停止後重行鼓勵者為易。故遊戲以繼續進行，不使稍有停頓為佳也。

(八) 停止一種遊戲，須在其未‘死’之前。(即滅殺風景之事發生，滅去遊戲員之將興趣至於盡之謂也)。凡一種遊戲之興趣，對於氣候，全體之習性，領袖之如何，與該遊戲之元素，均有極大關係，教師當於上列各項以觀察遊戲之進行，與停止進行於興趣未完全消滅之前。若任興趣之消滅而不停頓，則非特消滅團體之精神於當時，且使遊戲者感受痛苦，以滅殺其以後之遊戲精神也。

(九) 引用一種遊戲，角力或賽跑，其手續當先提其名目，而後佈置隊員以預備演習，繼之以說明與表示演習方法，並詢問有無疑問，然後開始演習。此為最良之進行手續。在未行說明之前，宜先佈列該遊戲之組織，以其排列既成，易於說明，且說明時格外清楚也。示以簡單演習之榜樣，則普通之演習方法顯然可見。繼詢表演者以疑問，則迷混之點瞭然。夫如是而開始演習，未有不欣然適合者。

(十) 遊戲之分組，須於可能之速度內進行之。教師

每有拘於紀律，須用各種報數，看齊，開步走等等，然後方可分開至各人之地位者；尚有缺乏分佈方法，致排列上費時甚多者。是則第一與遊戲之精神相背，第二則消費時間於無用之地。其妥善方法，即愈定何等地點以分佈各組，指出領袖使領各組至相當處所，然後如法排列。各種動作，均於最迅速之時間內行之。

(十一) 遊戲之說明須清楚，講解須簡明而確切。大多數之教師，對於遊戲之說明與講解，每每失之過多。蓋演習者之急於演習已久，詳細描解，徒滋紛擾，毫無補益。解以最少可能之言詞，告以什麼要做，什麼不要做。舉其大綱而去其細目，以使隊員能演習為已足。

(十二) 非待全體安靜與注意之時，指導者不作任何報告或說明。若不在安靜時作何種說明與報告，則必有少數遊戲員不能聽聞需作何事，因此或須重行解說或報告。於遊戲員不注意而行說明與報告，每生有同樣之結果。

(十三) 於表示遊戲之演習方法時，須令一二遊戲員出而表演；有時需用多數人者，亦有應用全體隊員方能表演榜樣者，一種完善之模範表演，於教授遊戲，圖技或替換跑時，較之單用說明，格外清楚。

(十四) 詢以疑問，則迷混之各點，均可洞悉。於說明

與範示以後，或有數點教師於說明時略而未及者，或全體未能完全記憶者，一經詢問以後，均可悉數提出。於複習之遊戲中，教師每有誤解者，則非由疑問中不能明瞭一切。若有一二人於數點不甚明瞭，每能引起多數人之疑難，故問答中可使全體洞明一切。惟於問答時遊戲員之安靜與注意亦甚緊要。

(十五) 如有時遇遊戲員熟知該遊戲之演習方法，即可立刻演習，惟萬不可與猛烈粗暴者以開始發動之機會，致生事端也。

(十六) 遇有輕微之差誤，可於演習時改正之。於一種遊戲開始以後，常有輕微之差誤發現，教師即可於演習中改正之。示演習者以何者能為，何者則否，何時需作何種動作是也。

(十七) 若一項遊戲發生不良之情形時，即停止之。招出其發生困難之點而驅除之，然後重行演習。或為說之不周，或為佈置排列之不良，或以少數遊戲員不良習慣之所致，均足發生演習中極不良之結果，甚至全體溢出常規，當是種情形發顯以後，用適合之法以圖改正，雖有時亦可救濟，然每至引起紊亂，毫無補益。不如立刻停止進行，排除困難之原因，然後重行開始之較有把握也。

(十八) 每項遊戲，必須完全預備告竣以後，方可開

始進行。如所需之界線、起發線、終止線以及其他所必需之各線與器具等，均應預為佈置。應用器械之準備，如球與啞鈴、棍棒等用具，須分派完備，且須近於各組分發之地點，以便施用。若在開始演習之後，而欲向辦事室取球與粉筆等物，劃應用之線以及其他相類之事，皆非所宜。蓋於每時期開始以後，彼遲延時刻之事，以能儘力免除為妙。

(十九) 對於遊戲員須於叫號吹後，有立即停止，與靜聽及觀察之訓練。此為管理遊戲秩序上重要之問題，當妥為訓練，而使叫號能立刻發生效力為要。蓋叫號所以使遊戲員注意遊戲之報告與說明，或停止遊戲於不良現象發生以後，或其他開始以及關於全體作息之號令者。宜注意每次應用後之服從，決不可使遊戲員有置若妄聞之情形發現也。然用之過多，或將引起隊員之輕視，以致失去效能，不可不注意焉。

(二十) 於教授遊戲之前，自己當洞明該遊戲之內容。此雖近乎陳腐，然指導者決不可忽視。此於教授之良否，大有關係存焉。

(二十一) 對於不到場人員，務必支配以相當之任務，俾得參與遊戲之事務，每有少數人無參與活動演習之能力者，則令為公正員、記時員以及記錄員等等。蓋使

之忙其所事，較之袖手旁觀者爲善也。

(二十二) 大多數之遊戲，均可改變以適合設備之利用。普通遊戲，雖以用其原定之設備爲佳，然大概均可改變其細微與無關緊要之點，以適用現有之場地與設備。各種應用之球類，咸可用相當之物替代。棒與木石，可代荳囊之應用。圓圈均可放大縮小。故思想靈敏之遊戲領袖，能適應各種情形以使用遊戲。

(二十三) 略加變化以保持興趣與熱忱。在遊戲或替換跑，已演習過一次或兩次以後，於興趣上或須減少，則可稍加變化以恢復遊戲者演習之熱忱。如是可複習多次，而興趣不至減少也。一種遊戲，如應用是類方法，則雖應用完全時間，尚可保持美滿之結果。

(二十四) 於分隊遊戲及替換賽跑，須特別鼓勵失敗之隊；蓋已敗之隊，恆致喪氣落膽，或竟至絕望。經過鼓勵與刺激以後，可保持其永久競爭之精神，以供給較多之興趣。優勝之隊，可無須再加鼓勵以奮起其精神。

(二十五) 各種娛樂遊戲，當以完全寬和爲主。聽遊戲者活動於遊戲規則之中，而行其所欲爲，以不紊亂秩序爲度。遊戲或替換跑，均可助以呼號宣揚之聲。惟以不致憤怒爲限。

(二十六) 遊戲員於替換跑或遊戲中被逐釋放以

後，須有一定之佈置，或立於一定處所，與以相當之次序以管理之。否則自由分散，漫無定所，侵入遊戲之場地，或紛擾遊戲之進行。或則自由奔跑，散立各地，以阻礙其他遊戲員之視線。

(二十七) 佈置場中各線，須十分清楚，方不至發生差誤。否則發生爭端，易致紛擾，甚至毀敗遊戲之進行。

(二十八) 每隊設有隊長或領袖，則於一隊之管理頗有功效。而尤以賦有天然領袖才能，及長於應付各節者充任為最佳。每隊長須負指導與管理全隊之責。如是則羣衆之管理指導，經過負責之委員統率後，較之以一人而管理與指導各個人為易。

(二十九) 於分隊遊戲開始之前，當確定各隊有相當之人數。決定人數最易之法，即令各領袖點其本隊人數，然後詢以各隊確有之人數。若人數有不等時，則設法以損益之。倘遇熟練之隊，或可省去是項手續。如有受傷與坐視於隊後者，或以疲倦而逃避者，於遊戲或替換跑將終結時，忽然發現以上情形，而致人數減少，是皆為領袖方法不良之表示。故平時演習宜留神而觀察之。

(三十) 分隊遊戲，欲免除遊戲員混雜之弊，則分別一隊，即可辨認清楚。否則何人屬何隊，完全不能分清其結果必致紊亂混雜。以下數端，為分別方法之最簡易者：

如脫去一隊之帽，或繞手巾於一隊之手臂，或令一隊隊員之袖口反轉均可。

(三十一) 遊戲中之須劃出各種分別者，如分別各遊戲員所立之地位等，下列各項可隨便應用：室內可用粉筆劃線圈等；室外則劃地，掘洞，置石於相當之地，豎立一端削尖之木棒，或置帽於相當之地均可。

(三十二) 遇定有界線之遊戲，每立有規條，凡出界線之遊戲員須做‘此人’（如追者，拍者，瞞目者等等特選之一人。）或放逐，或按照各遊戲之情形而處罰者，非然者，則輕視出界，於遊戲之秩序，活動，以及精神興趣上，不免減損許多效果。

(三十三) 以變更或興趣起見，於檢定遊戲員之在此日或是星期生者，或發現其他特異事項者做‘此人’，即特選之一人。或者為其他演習事項之領袖人員。

(三十四) 當投擲球類之遊戲於戶外演習時，所用之球，宜擇不易遠滾者為之。蓋易於遠滾之球，待其遠滾後招得，遊戲上每至發生許多遲緩時間之阻礙。故選用重球（藥球），隊球，籃球，及足球，恆較優於網球及壘球等較小之球也。如有牆壁或其他相當阻隔之物可利用，而於遊戲無變更之關係者，則方可免小球遠擲之有礙演習也。

(三十五) 於一種遊戲已開始之後，當注意何處應改良，何點應變更。如替換跑之線過近或過遠；追拍遊戲區域之過大或過小；繞圈遊戲之圈過大或過小；或加用兩個‘此人’即特選之人較有興趣。經過此類簡易之變更後，每可得無尚之利益。

(三十六) 分隊遊戲，若於相當之機遇時，其分隊方法，尚能應用下列數端為基礎，則更可增加興趣：

(甲) 以軀體之長，短，適中等等而分隊。

(乙) 以體格之胖，瘦，適中等等而分隊。

(丙) 以姓氏之筆劃，如幾筆以上與以下者等等而分隊。

(丁) 以面貌之美，惡，與中常等等而分隊。

(戊) 以直腿，彎腿，與膝向內者等等而分隊。

(己) 以鈎鼻，塌鼻與直鼻等等而分隊。

(庚) 以地域之東西南北之區分等等而分隊。

(辛) 以膚色之白黑等色而分隊。

(壬) 以髮之長短，直捲，與禿髮等等而分隊。

(三十七) 宜注意各隊之四圍，有無避免人員，令之加入遊戲。蓋無論何組，常有少數懼怯，自棄，或對於此類遊戲無興趣者，缺乏真正之遊戲精神。教師須細心觀察，設法使發生遊戲之興趣，負擔鼓勵獎勵之責，俾每一隊

員均可得遊戲之利益也。

(三十八) 於演習新遊戲時，教師宜選擇較靈敏者先任重要職務，以防因小事而致遊戲之紊亂也。使遲鈍者居後，俾得明瞭一切，做而行之。是乃教師輕而易舉之事，不可忽略者也。

(三十九) 教師有時亦宜自己加入遊戲，雖未必定有完全時間之加入，然絕對不肯加入，亦為教師之差誤。於戲遊之開始時加入，可藉以鼓激全組演習之熱忱，至相當時機然後退出，任該組以其自己之動力而進行。蓋教師之加入，每可鼓舞懦怯者之勇氣。如分隊比賽，或替換賽跑，則加入較弱之隊，可得優良結果。加入較弱之隊，可得極強激刺，有反敗為勝之希望，而對隊則有打敗教師之踴躍榮耀之期望。若教師每日有五班至六班之任務，以體力之不及，不必每班加入，強力試行，致受過度之勞苦也。

第四章 前期小學

課桌間球 二十一—四十 (Aisle Ball)

令兒童立於課桌間之通路上。給一童以一荳囊、網球或壘球。動令下後，持球者叫其毗連一行之遊戲員姓名，將球傳擲。該接球之遊戲員於接球後，亦如法叫其毗連之他一行之遊戲員而傳球。每次傳球必用下擲法，即手由下向上擲球，傳給最近一行之遊戲員，左或右均可。任何一遊戲員落球於地，或擲一最不適當之球，則取球給別一遊戲員後，已則退至該一行之末尾。該行之遊戲員向前移進一位，以補該退後遊戲員之空位。其最優之位置，即為各行之第一人。此遊戲可改為向後轉或隔二三行以傳擲，或同時用兩個或三個球。

貓與小鼠 十二—三十 (Cat and Mice)

置三張桌子或椅子作一駐所，於駐所前三十呎處，設一平安線。列全體隊員於平安線後為鼠。另選一隊員為貓立於駐所之後。動令下後，各鼠走近駐所，躊躇抓劃駐所近旁之地。當貓欲捕鼠時，則走出駐所，追捕羣鼠。各鼠均逃避至平安線後。若鼠於逃回平安線前，被貓拍着，則立於駐所之後為小貓。動令再下，各鼠走近駐所抓劃駐所及近旁之地如前。此時各小貓助大貓以捕捉羣鼠。

小貓在駐所時，必立於大貓之後，至大貓發令後，方可走出追捉。以此方式，繼續進行，至末一鼠被捉者為勝，而為下次遊戲時之貓。

汽鍋破了 十二——三十五 (Boiler Burst)

設一長三十呎之球門線，列全體於相距三十呎處，成一半圓周，面向內而背向球門線。另選一人立半圓周中，作為追者。動令下後，追者講一故事，或為其新成者，或為舊有者均可。於講演中無論何點，講演者忽然宣佈『汽鍋破了』，於是環立半圓周之人均逃避至球門線後，追者隨後追逐，各隊員於未至球門線前，即被拍着。該隊員即為下一次之追者。



貓捕鼠 十六——三十 (Cat and Mouse)

令全體隊員握手列成圓圈。另選兩人，一為貓，立於圈內；一為鼠，立於圈外。動令下後，貓即拉開繞圈隊員之手，或由臂上爬出，或由臂下爬出，以追拍圈外之鼠。繞圈隊員須阻礙貓之出圈，以追捉圈外之鼠。若貓出圈，則讓鼠入而阻貓於圈外。若鼠被捉或被拍着，兩人更換職守。

倘繞圈者任貓自由出入圈內，則可增加該遊戲之興趣。每一繞圈之隊員，均須更換為貓或鼠。

握手拍 十二——四十 (Clasp Tag)

是與尋常之追拍遊戲相同。惟全體逃者與追者，均須握手於背後。追者追拍逃者，兩手亦必於背後相握之部位。

更換坐位 二十——四十 (Changing Seats)

令兒童坐於教室坐位。教師混雜或相間令各兒童‘向前’，‘向後’，‘向左’，‘向右’等之更換坐位，以使隊員不能預料其口令為佳。每次出令後，隊員當迅速向所向之方向進行，‘向前’時全體移向前一排，前一排之人，跑取最後一行之坐位。在前後左右被迫出坐位之隊員，取其對方向之坐位，其更換時愈速愈妙。

跟我走 十一——三十 (Come with Me)

列全體成每人相距四呎之圓圈，面向圈內。每隊員用石塊或掘洞，或畫圈以記示其所立之地位，並坐於其所記之位上。另選一人，持短棒立於圈內。勳令下後，圈內之人在圈內行走，任意停立於一隊員之前，將棒向該隊員前之地上擊打三下，同時說‘跟我走’，隊員即起立，跟持棒者之後而列成縱隊，每隊員均置兩手於前一人之肩上。起立之人數為四，為五，或為八，十等，由持棒者隨意

指定。各隨持棒者進行於任何處所，圈內或圈外均可。至持棒者出‘回家’口令後，各隊員散開奔回，任選一位而立定。持棒者亦須自擇一位。該未得位之隊員即為持棒者，立於圈內，並持棒以繼續演習。

遊戲拍 十二——四十 (Comic Tag)

散全體隊員於場中，另選一人為追者。追者或教師指定一奇異有趣，而且可笑之立法。其演習方法，除各隊員必立於所指定之立法，方可拍打外，餘均與尋常追拍遊戲相同。隊員不得追隨於追拍者後以誘其拍打，以免秩序之紊亂。惟可立於所指定可笑之立法以喚誘追拍者。其立法可隨時更換。

〔附註〕是類遊戲，與我國人之性情不甚相合，以其缺少膽量及冒險精神，不願做此項冒險之舉動，則習此遊戲毫無興趣。惟為教師者，可於小學生中，鼓勵勉力而行之，以養成其膽量及冒險精神也。

落巾 十五——三十 (Drop the Handkerchief)

列全體成一圓圈，面向圈內。另選一人持巾立於圈外。動令下後，持巾者繞圈奔跑，落巾於任一隊員之足後。已仍向前進行，該隊員向落巾隊員相反之方向奔跑。先跑到者取是空位，而後到之人即為持巾者，持巾而立圈後，繼續進行，繞圈落巾，一如前法。

尋物 二十一—四十 (Find the Object)

全體兒童各坐於教室之椅上，選定一顏色粉筆或銅元等物，為招尋之物。除指定藏物之一人外，餘均離避教室。藏物者於教室中藏指定之物於平視線內，即無須移動他物可看見之處。動令下後，各人均回至教室尋覓。每人於既尋見此物後，仍繼續招尋片時，意即不使其他各人知物之所在，然後回至座位上。至各人均尋見就坐為止。以末一人尋見就坐者為‘呆漢’於下次招尋時，罰其坐於椅上不動，先尋見之一人為下次之藏物者。

花和風 十六—四十 (Flowers and the Wind)

設一四十呎長，相距三十呎之兩平行線。分全體為

相等人數之兩

隊，一隊為花，一

隊為風。相對而

立於兩底線上。

花隊中秘密選

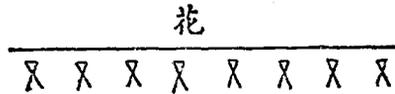
定一普通花名，

動令下後，花隊

走至風隊底線

之前。風隊之各隊員，傳遞各種花名，若花隊密選之花名

為所說及，花隊即跑回底線，風隊追之。凡花隊隊員於未



至底線前爲風隊所拍之隊員，卽爲囚而立於風隊底線之後，直至遊戲終結爲止。第一次追拍後，兩隊各隊員仍回原處，花隊另選定一新花名，然後下令演習如前。當花隊隊員有半數被拍時，兩隊卽更換職務，此時被拍花隊之囚，亦歸原隊，並繼續進行。

海中蛙 十一—四十 (Frog in the Sea)

設一一呎方之地爲海，選一人爲蛙，盤坐於其上，兩腿交叉而坐。其餘隊員均圍立於其旁，爲蛙手所拍不及之處。動令下後，各隊員可任意舞跳近前，以引惹海蛙之拍。嘴裏說：‘海蛙！你能拍到我麼？’海蛙必坐於海上，以試拍其引惹之人員。若隊員被拍，則坐於海上以代海蛙。而前之爲海蛙者，與羣衆相合。新海蛙取座海上以繼續進行。

園丁與匪徒 十二—二十五 (Gardener and Scamp)

列全體爲二十呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人爲園丁，立於圈之中央。動令下後，園丁指任何一隊員而問以‘誰叫你到我園裏來？’被指者答以‘我自己’。同時跑開，園丁隨後追拍之。該匪徒繞圈奔跑，並同時演習各種奇巧動作，如由隊員腿下穿過，向前滾反，或爬行等。奔逃之匪徒，可走出圈外，在五呎以內。園丁則做做該匪

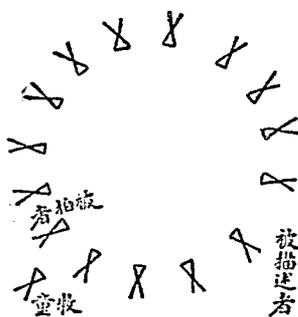
徒所演之各項動作，至拍到該匪徒爲止。被拍後匪徒卽爲園丁，而前之爲園丁者立入圈內，然後下令演習如前。

洙泗授教 十五——四十 (Grand Mufti)

排列全體於空場，教師立於全隊之前，面向各隊員。操習各種動作。當其表演時，教師並說：‘這是孔子所說’，‘孔子所說如此’，‘孔子叫我們做’，或其他類似之語。隊員聞之當做演習。反是者，若教師雖演習一動作，但云：‘孔子說我們不應當做這個’。隊員卽不可演習。如是進行，隊員有不應做而做者，與應做而不做者，或做而做差者，均被逐而坐於地上。至末一人被逐者爲勝。

看見我的羊麼？ 十一——二十五 (Have You Seen My Sheep)

列全體爲一二五呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人爲牧童，立於圈外。動令下後，牧童繞圈外行走。拍一隊員之背而問以‘你見我的羊麼’？該隊員還問以‘你的羊是怎樣’？牧童卽擇一隊員而敘述，‘他穿紅鞋綠襪，花衣’等等，該被拍之隊員徧視全隊，而猜出被描述隊員之名。若



被猜準，則牧童答以‘不差’，猜者繞圈追拍被猜着者，被猜着者試於未拍着之前逃歸原位。兩隊員之成功者即為牧童，未成功者與前之牧童均歸入圈內，然後下令重行開始演習。

捉迷藏 十二——三十 (Hide and Seek)

設一場地以為迷藏之所，集全體於場中，另選一人為捉者。動令下後，捉者用巾或其他物瞞目，各隊員均奔匿各處。於片時後，捉者宣佈‘我來了’，然後開始招尋藏匿者。當捉者探得一人時，即告示餘衆，以‘我捉到了’。則被捉者為下次之捉者。各隊員仍集於中央，捉者瞞目演習如前。

高窗開了 十五——三十 (High Windows)

列全體成一每人握手相距三呎之圓圈，面向圈內。另選一人立於圈外。動令下後，圈外之人繞圈奔跑，任拍一繞圈隊員之背，仍繞圈奔跑如前。被拍者放手，隨後繞圈追之。至繞行兩圈後尚未追着，則各隊員即舉臂而叫‘高窗開了’，逃者即於臂下走入圈內，以示平安。該追者即立於圈外代行其職務。逃者即立於追者之空位。逃者若於周行兩圈以內被拍，則仍續為追者，繼續進行如前。

探匙 十五——三十 (Hunt the Key)

列全體成一並肩立之圓圈，面向圈內。另選一人立

圈中爲尋者，密授隊員以鎖匙或其他相當之細小物件，可握於手中而不見者。動令下後，各繞圈隊員均舉手於前，將所授之鎖匙傳移，各隊員均移易其手，以誤引或誘惑尋者。尋者探看各手以定鎖匙之所在，當探定後，即報告該隊員之名。該被報隊員立即張手，若執有鎖匙，則爲尋者，易換地位。若無鎖匙，則仍繼續探尋，一如前法，至探得爲止。

輕快的跳 十二——三十 (Jack Be Nimble)

置一直立之物於教室之前以代燭，列全體於與燭相距十五呎之處。動令下後，各隊員逐一前進，跳過所豎之物，列成一行於教室之對面。當每隊員前進跳過此物時，並且口唱‘我們要跳，要輕快，又要跳得好’，於一隊員跳倒所豎之物時，各隊員均暫行停頓。俟其豎立後，再繼續進行。

末後一人 十六——三十六 (Last Man)

令兒童各坐於椅上，每行均須坐滿。另選兩人，一立於教室前爲追者；一立於教室後爲逃者。動令下後，追者追拍逃者，逃者可跑至室之前面，立於一行之前，而叫‘末後之一人’。該行之隊員均向後移一過一位，而逃者即坐於該行之第一位上，末後之一人被擠出而爲逃者。若逃者被拍，則更換職守以繼續進行。

〔附註〕有時可選兩個逃者與兩個追者同時演習。

領袖球 十四——四十 (Leader Ball)

各人均立於坐位之旁，另選一人為領袖，執一球或

壹囊立於教室之前	X	X	X	X	X	X
面。勳令下後，領袖叫						
出一人之姓名，同時	X	X	X	X	X	X
向之傳球。被叫者接	X	X	X	X	X	X
球後擲過領袖，領袖						
重叫他人以傳擲之。	X	X	X	X	X	X
交互傳擲，愈複雜愈	X	X	X	X	X	X
妙，任何隊員落球於	X	X	X	X	X	X
地，或擲一不易接受						
之球，該球員即退立				X	袖領	

於該行之後。該行隊員均移向前以補其空位，擲時當作由下向上之擲法，以便易於接受。若領袖落球於地，則與擲球者易位；或擲一不易接受之球，則與受球之隊員易位。如是繼續進行。

〔附註〕該遊戲熟習後，可選用二三領袖，同時進行，以增加遊戲之難度，及興趣。

中夜 十二——三十 (Midnight)

設一三十呎長之底線，於距底線二十呎處，作一十五呎直徑之圓圈爲‘穴’。列全體於底線上，另選一人爲孤立穴中。動令下後，各隊員走近穴處，續詢狐以‘現爲何時’？若狐答以現爲‘四時’，‘兩時半’，‘午時’，‘黃昏時’，‘六時半’等等，隊員則繼續前進。狐則散步於穴內，以引近各隊員爲目的。及至狐答以‘中夜’，各隊員均跑回底線，狐則隨後追拍之。各隊員跑回底線，則保平安。若被拍着，則立穴內爲狐。狐若未能拍着隊員，則仍立穴內，繼續進行如前。

搬家日 十五——四十 (Moving Day)

兩相鄰之行共同演習，以坐位爲房屋。兒童各坐一位，若尚有空位，則定爲怪所，不能入坐。另選一人爲遊民，往來於兩行坐位之間，即兩排房屋中之街道。動令下後，兩旁居民互換房屋，該遊民謀於居民之更換時，襲得空房，即空位。若被取得，則無位者即爲遊民。如法進行。數行均可同時舉行。每兩行爲一組，每組各選一遊民。動令下後，各自進行。

樂中奔走 十二——四十 (Music Rush)

令全體兒童回繞教室，面向右，另選一人爲領袖。動令下後，均隨領袖向前進行。同時教師於琴上奏進行曲調。領袖領其全隊環行於坐位間，及教室之四周，每人必

隨之進行。忽而琴聲停奏，各人均奔招坐位，先得者為下一次之領袖。最後得者為‘駭漢’，於下一次進行時仍坐而不動，一人不得連作兩次領袖。是遊戲必於已學習唱歌者為之。於每一曲調之末一字，各奔取坐位。留聲機亦可應用。

北京 十六——四十 (New Orleans)

設相距三十呎之平行線二。分全體為相等人數之兩隊。各列於相對之一平行線上。甲隊預定數個動作，如‘鋸木’，‘洗衣’，‘剷土’等等。動令下後，甲隊走近乙隊，至靠近時，則用下列之各問答：

甲， 我們來了， 乙， 從那裏來？

甲， 從北京來， 乙， 貴業？

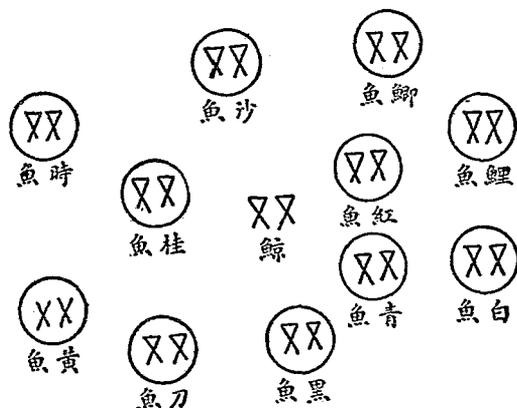
甲， 鐘錶， 乙， 如何做？

至甲隊與乙隊相隔甚近，甲隊員做預定之動作。乙隊員觀其動作而猜之。若有乙隊員猜着。甲隊員立即逃回底線以保平安。乙隊員試於甲隊員逃回底線之前追拍之。甲隊員被拍，則與乙隊員連合。兩隊員回至原線，更換職務，繼續進行。兩隊交換進行，至一隊減少至一半隊員為止。對隊即獲勝利。

海洋暴風雨 十六——四十 (Ocean Is Stormy)

散列全體隊員於場中，每兩人為一對，每對劃一三

呎直徑之圓圈，而立於圈中，每對之手相接，密選一魚之名。另選兩人立場之中央為‘鯨’。動令下後，兩鯨接手行走於場中，叫各魚之名。若每對預定之魚名被叫，則隨鯨後行走，當鯨意以為無他魚須再叫時，洋中忽起大風暴雨，各魚均跑入空圈，未得圈之一對，即為下一次之鯨。



反應 十五——四十 (Opposites)

列全體成每人相距三呎之圓圈，面向圈內，每隊員兩臂左右平舉，握住其相鄰手巾之對角。教師發給‘緊握’，‘放鬆’，‘任去’與‘握住’等等口令，各隊員當應以相反之動作。如應‘緊握’與‘握住’之令以任巾之落地；應‘落巾’，‘放鬆’與‘任去’等令以握巾。當巾在地上，教師令‘聽他在地’，‘拾起’，‘拿他’，‘棄了他’等等，隊員亦當

應以相反之口令。隊員每做差一部，即得一‘負分’，繼續進行，至一隊員得三次負分時，則應受相當之處罰。

追拍 十二——四十 (Ordinary Tag)

散全體隊員於場中，另選一人為追者。動令下後，追者即追拍其餘隊員。若一隊員被拍着，則該隊員即代為追者。而前之追者即與各隊員連合，遊戲仍繼續不停。

毒圈 十五——五十 (Poison Areas)

設四個至八個三呎直徑之圓圈，散佈於場內之四周，作為有毒之區域。排列兒童成數個單行縱隊於相距場邊四呎至十呎處。教師奏琴，同時各兒童聽琴聲繞場地曲折進行，穿過所設各圈。當琴聲忽然停止，同時兒童亦立刻立定。於兒童立定時有兩足或一足立於毒圈內，或觸及毒圈者，即被逐而立於場之中央。兒童須用常步進行，不得跳過毒圈，且當隨音樂而停止。於被逐者坐定後，教師奏琴，而兒童之進行如前，如是至全體被逐為止。以末後之一人為勝。

毒座 十六——四十 (Poison Seat)

兒童各坐於位上，空位上各置一書，另於一實座上置一書。動令下後，全體兒童起立，更換坐位以得無書之坐為目的。彼置書之座為毒座，隊員不能佔坐其上，未得坐位之兒童，俱逐而立於教室之前面。再置一書於已佔

之座上，然後再行更換。如是進行，未得坐位者逐出而立於教室之前面，繼續至末後之兩人為勝。

圈中兔 八——二十 (Puss in the Corner)

於場內循設各圈，樹標桿或圓圈等均可。所設之數較人數少一。令全體均立於圈內，另選一人為孤兔。動令下後，孤兔往來於各圈間，且叫‘孤兔要圈’。隊員之與相近者謂‘看我的鄰居’。同時其他隊員視機會之如何而互換圈位。孤兔則於更換時試擺得空圈，當其得圈後，則以無圈之一人為孤兔，遊戲仍繼續進行。

犬兔相追 十四——三十 (Rabbit Chase)

列全體成一圓圈，給對立圈內之兩兒童以壹囊各一，其色不同，一為‘獵犬’，一為‘兔’。動令下後，兩囊均向右繞圈傳擲，隊員均須接傳兩囊。任一隊員墮落壹囊，則逐出圈外，次一隊員拾囊再傳。繼續進行，至一囊追着他一囊為止。若獵犬追着兔子，則獵犬得勝；兔子追着獵犬，則兔子可得自由。惟各隊員不可偏於兔子或獵犬一面。該落囊而被逐之隊員，於下次重行進行時，仍可加入原位。

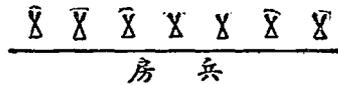
紅光普照 十一——四十 (Red Light)

列全隊員成單行橫隊。另選一人立於隊之中央。動令下後，中央之人高聲報數自一至十時，續叫‘不許動’，

‘不笑’，且‘不說話’，‘紅光普照’。即向後轉。當報數時，各隊員均向後轉奔避。及至紅光令下後，各隊員均僵立不動，若中央之人未見一隊員笑或說話或動，則仍後轉數數如前。倘見一人作任何禁止之動作，則呼其名而追之，至拍着為止，被拍着者即立於中央而續行進行如前。

兵盜相追 十六——四十 (Robbers and Soldiers)

設相距二十呎之平行線三條，外兩條，一為盜窟，一為兵房，中央之一條為樹林。分全體為相等人數之兩隊，一為盜羣，一為兵隊，令盜羣坐於中線之樹林中，面向兵房。令兵隊立於兵房內。勳令下後，盜首拍掌三下，快慢任意，於第三拍時，盜羣起立跑回盜窟，以保持平安。兵隊隨後追之。盜若被拍，則隨兵隊歸兵房而為囚。如是重複進行，至盜羣之半數被拍為止。盜之為囚者退回原所，兵盜易位，以重行開始。





教室追拍 二十一——四十 (Schoolroom Tag)

設一三呎直徑之圓圈於教室之前，另選一人爲追者，立於相距圓圈十呎之處。其餘隊員各坐於位上。動令下後，追者叫一隊員之名。該被叫隊員離座跑過所設之圓圈而回至座上。追者於其過圈之前後追拍之，隊員若被拍則代爲追者。追者即取其位而坐下。若未拍着則仍爲追者。另叫一新隊員之名而繼續進行。

〔附註〕設兩圈與兩追者，可於同時進行。

六個圓圈 十一—二十 (Six Circles)

設一十呎長之投擲線，於投擲線前每相距三呎作一一呎直徑之圓圈六個。列全體隊員於投擲線後十呎處。置一石或豆囊於投擲線上。動令下後，第一隊員走至投擲線上，拾石投於第一圈內，無論其投中與否，均回至原位。第二人以下之各隊員均照法行之。第二次亦如是輪擲，第一次擲中者即試擲第二圈。未中者仍投第一圈。投擲之石若觸及圈邊，亦以擲中論。如是數次輪轉，各隊員續行投擲各圈，以擲中爲止。以先擲中最遠之第六圈者爲勝。教師當立於圈之近旁，以便投還所擲之石於投擲線。

拍人 十二—二十五 (Slap Jack)

列全體成爲每人相距一步之圓圈，面向圈內。另選一人立於圈外爲拍者。動令下後，拍者繞圈外奔跑，拍任

何一隊員之背，而轉向反對之方向奔跑，被拍者追而拍之。若於跑至空位之前被拍，則仍為拍者而立於圈外。若未拍着則追者立於圈外以代之。續拍新者以繼續進行。

捕蛇 十二——四十 (Snake Catch)

散全體隊員於場中。另選一人為捕蛇者，給六呎至八呎之繩一條。動令下後，捕蛇者拖繩以奔跑於場之各處。其餘諸隊員試捉握其所拖之繩，不可用腳踏。任何隊員握住其繩，即代為捕蛇者。捕蛇者不得繞動其繩，僅得拖繩於後而已。

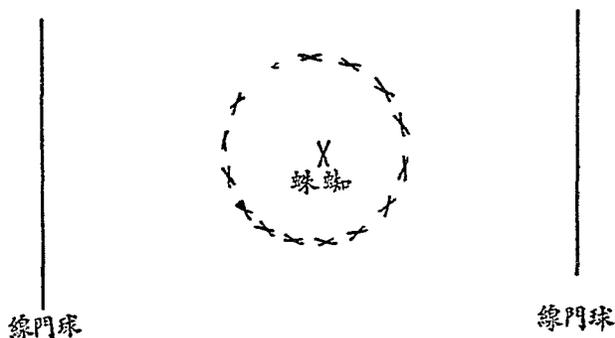
扶痛拍 十二——四十 (Sore Spot Tag)

是遊戲除追拍者之一手須扶於其被先之追者所拍之處外，餘均與普通追拍相同。各隊員如逃出界外，即以被拍着論而為追者。亦可改為各隊員均如追者以一手扶於相同之處。

蜘蛛與蠅 十五——三十五 (Spider and Flies)

設相距十五呎之平行線兩條為兩球門線，列全體於兩球門線之中央，成每人相距一步之圓圈，向右轉而為蠅。另選一人坐於圈之中央為蜘蛛。動令下後，羣蠅環繞跳躍以進行，拍手以與蜘蛛閒談。蜘蛛則默坐於其中。至相當時期，蜘蛛忽然躍起，以追逐羣蠅，蠅則逃奔於任何一球門線上。任何隊員於未到球門線前為蜘蛛拍着，

則與蜘蛛連合，兩人坐於圈內。各隊員復繞圈跳躍進行如前，舊蜘蛛躍起，他一蜘蛛亦隨之而起，追逐羣蠅，被拍者均坐於中央為蜘蛛。如是繼續進行，至全體均被拍為止。以末一被拍者為勝，且為下次演習時之蜘蛛。



轉盤 十二——二十五 (Spin the Plate)

列全體成二十呎之圓圈，各人報數。給報一數者以錫盤，立於圈內。動令下後，轉錫盤於圈中而報一隊員之數，被報數之隊員，奔入圈內，試執盤於旋轉未停止之前。若能執盤於未停止之前，則轉盤於圈中而叫其他隊員之數。前之轉盤者立入圈內，若未能執盤於停止之先，則記一負分而仍入圈內。前之轉盤者轉盤，而另報別一隊員之數。如是繼續進行，至一隊員三次負分，則授以相當之處罰。

(附註) 隊員有不能轉盤者，教師應起而代之。

蹲踞拍 十二——四十 (Squat Tag)

此遊戲除取蹲踞之部位可以免追拍外，餘均與尋常追拍同。惟每隊員於同一追拍之人僅有三次蹲踞之部位可以免拍。

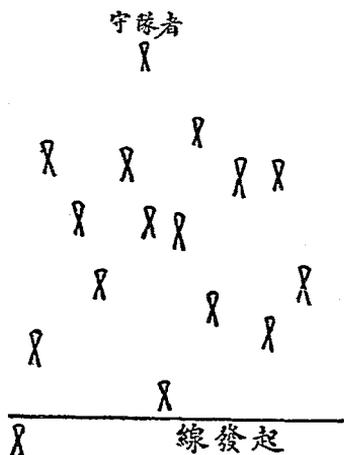
松鼠換樹 二十一——二十五 (Squirrel in Trees)

分列全體隊員，每四人為一隊，散佈於場之各處。每三人接手為圈，面向內而為樹，一人立於圈內為松鼠。另選一人立於樹外。動令下後，各松鼠跑換新樹。立於樹外之鼠，於各鼠換樹時奪取一空樹而居之。每樹同時祇容一鼠，先至者駐守此樹。於更換後，必有一鼠失樹而立於樹外，該鼠即為下次更換時之招樹者。然後再下令而繼續進行，每五次或六次以後，則為樹者與鼠更換進行，亦可改為三人為一隊，兩人作樹而一人為鼠者，可增加隊數以使演習複雜，而添加遊戲之興趣。

彫像拍 十二——四十 (Statue)

設長二十呎之線一條為起發線，列全體於線上或線後。另選一人立於相距起發線三十呎處，面與全體向同一之方向，而為守像者。動令下後，守像者高聲報數自一至十，其報數之快慢可任意。當其報數時，各隊可向前進，惟數至十時，則各隊員宜定立各彫像，然絲毫不能移動。守像者數至十時，即後顧各隊員，倘見有移動者，則

呼其姓名令退回原處，重行前進。如是進行，至隊員走近守像者拍着為止。當守像者被拍着後，全體隊員均跑回起發線。守像者試於隊員未回至起發線前追拍之。隊員若被拍着，則於下一次開始時為守者。各隊員如回起發線後，即可保平安。若一隊員連續拍着守像者三次，則以被守像者拍着論。即立於隊前為守像者，倘守像者未能拍着隊員，則仍立於隊前為守像者，而開始下一次之演習。



升階球 十一—二十五 (Step by Step)

列全體隊員於樓梯之末級，教師持球或荳囊立於前面，傳球於排列之各隊員。隊員接球後仍擲回給教師，教師依次并傳給其他隊員。如是傳擲，每隊員於接得一球而擲回教師以後，即上升一級。未接着者，仍留於本級不動。於全體隊員均傳擲以後，再續行第二次之傳球，且仍由排列之第一人開始。無論前次之已接着與未接着者，均照例傳擲。其升級與留級，均按照第一次之辦法。續

行演習，至有一人坐於最高一級爲止。此坐於最高級者卽爲得勝。若有多人立於最高級時，則仍令回至最低級，重試一次以決勝負。此時立於其餘各級者均離位而在旁觀察。倘遇各隊員均熟於接球，則改用一手接球。

紀念物拍 十五—三十 (Token Tag)

各隊員均坐於桌上，另選一人持紀念物立於地上爲追者。書、手套、或橡皮以及筆套等均可替代。追者置所持之紀念物於任何一隊員之桌上，追者於置物後卽爲逃者。該隊員卽持物而爲新追者以追拍置物者。若逃者於未被拍之前，能取得新追者之空位，則仍取回所持之物而爲追者，續行演習。若被拍，則新追者置物於別一隊員之桌而繼續進行。

〔附註〕可用兩個或三個紀念物以同時進行。

富翁地 十五—四十 (Tommy Tiddler's Land)

設一十呎直徑之圓圈，爲‘富翁地’。列全體於圈外。另選一人立於圈內爲富翁，以守其所有之寶物。勳令下後，各隊員走入圈內而呼號，謂‘我們來了，我們要來取你的寶物了’。此時爲富翁者計謀以追拍之。若隊員在其地內被拍，則立即代爲富翁以繼續進行。

水妖 十五—三十 (Water Sprite)

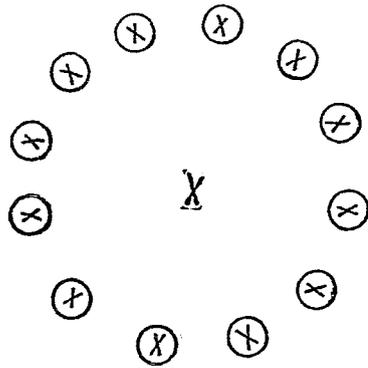
列全體成相距四十呎之兩行，面均相對。另選一人

立於兩線之間爲‘水妖’。動令下後，水妖呼一隊員之名，該被呼之隊員於對線上選呼一隊員之名而與之易位。於兩隊員交換地位時，水妖試追拍二者之一。若兩人均取得新位而未被水妖拍着，則水妖仍立於中而繼續演習如前。若有一隊員被拍，則被拍者代爲水妖，立於中間以續行開始。前之水妖取被拍者之空位，遊戲再開始演習。

第五章 後期小學

全體易位 十五——三十 (All Change)

列全體成一三十呎直徑之圓圈，每隊員於所立之地位掘地，置石或劃圈，以表記其所立之位置，另選一人立於圈之中央。勳令下後，立圈中之人宣告‘換位’，全體隊員均更換地位。中央之人謀取得空位，被擠出之一人立於中央，且記一‘負分’。每隊員有一足立入所記之地位，即以取得論。再如前法下令進行。當下更換之令時，下令者即中央之人，必立於圈之中央。隊員每次被擠均得一‘負分’，至一隊員得三次‘負分’，必受相當之處罰。



打獵 十二——二十五 (Animal Hunt)

設一相當之場地為野獸藏匿之所。豎立一目標如標桿，樹或作其他記號於場之中央，令全體集於目標相近處，另選一人為打獵者。勳令下後，獵者瞞目開始數數

由一至一百。當數數時羣獸奔避藏匿，教室屋角以及其他可藏匿之處均可。及至一百，獵者宣告‘來了’。然後開始招尋各獸；於獵者招得一獸或同時看見數獸時，則呼其名而追拍之。獵者在隊員未至目標之前而拍着，或較隊員先至目標處，則此獸以被捉論，而立於目標處。若隊員於未被拍前先到目標處，則獵者另招尋他獸如前法進行。該未被拍之隊員可另向其他方向重行避匿。照此方式進行，獵捉各獸，至全體被捉爲止。以末一被捉之隊員爲勝。

動物拍 十二——二十五 (Animal Tag)

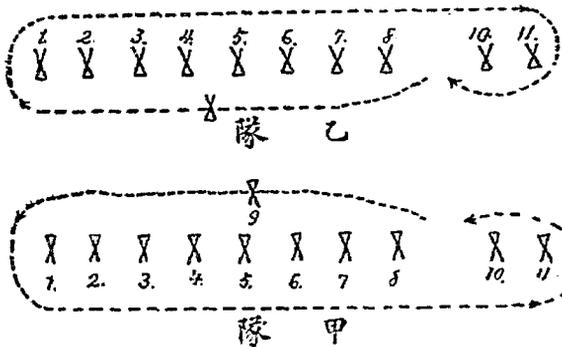
設一四十呎平方之場地。列全體隊員於任何一線之後，作爲動物園；另選一人立於對線上爲獵者，是爲獵線。每隊員均自選一動物之名。動令下後，獵者任報一動物之名。若各隊員均未取此動物之名，則獵者重報一其他動物之名。如是至報得一動物之名而爲隊員所取者後，諸被報之隊員即奔至獵線上，然後再跑回動物園，同時獵者跑至動物園線，然後跑回，試拍奔跑之各隊員。在未回至動物園線之前，若爲獵者拍着，則代爲獵者。若未拍着，則仍爲獵者。隊員若以被追而跑出界外，則以被捉着論。各隊員之跑回動物園線者，不論是否拍着，均須另改新名。獵者之是否更換，均回至獵線重行進行。

踝節拍 十二——四十 (Ankle Tag)

是遊戲除隊員握別一隊員之踝節，而可免除追拍，而被握踝節之隊員，仍須握他一人之踝節方可免除追拍外，餘均與尋常之追拍遊戲相同。

立正跑 十六——四十 (Attention Run)

分全體為相等人數之兩隊，相對而立，列成相距十五呎之兩橫隊。每隊員之距離與平時相同。由左至右每隊依次報數，下立正口令後，使每隊員立正，立刻報各隊員中之一號數。有此號數之兩隊員，向前走一步，向本隊之右奔繞完全之一週而復原位。其他隊員，於已報出一隊員之數後即少息。兩同數之隊員以先到者為勝。且為其本隊得‘一分’。於轉變時不得觸及本隊兩端隊員。於第一對跑到後，即下立正口令而報新號數，以開始演



第二次如是進行，至全體隊員均跑過為止，以得分較多

之一隊爲勝。

打熊 十二——三十 (Bear Hunt)

設一場地，於其中央豎立一目標，如標桿、樹或劃地均可。集全體於標的物相近處。另選一人爲‘熊’，勳令下後，一隊員數數由一至一百，‘熊’則奔匿教室、屋角以及其他各處均可。及數至一百時，數數者宣告‘到了’，全體隊員散開招‘熊’。任何隊員於招得後即宣告‘熊！熊！熊在這兒’，於是全體隊員及‘熊’均奔向標的物。凡隊員之後熊而至以拍此標的物者，均被逐出。先到者仍立於標的物相近處。由一隊員數數與熊之奔匿，一如前法。照此方式以繼續進行，至全體被逐而以末一人爲勝。

飛鳥 十六——四十 (Birds Fly)

集全體於空場，教師立於全體隊員前易見之處。教師呼‘鳥飛’，即振動其兩臂作鳥飛狀三次或四次。然後置兩臂於身旁，全體隊員均倣而行之。說一能飛之物，如鳥、魚或蟲等等之能飛者。並振動其兩臂，例如‘鴨飛’、‘蟲飛’、‘蛾飛’、‘貓飛’、‘蟹飛’、‘鵲飛’等等，同時振臂作飛之動作。若振臂時說一不能飛之生物，則被逐而坐於原地。至全體被逐而以末一人爲勝。惟已爲他隊員所說之能飛生物，不得再說。凡各隊員已說能飛之各生物，務必自己記憶。

瞎子跳拍 十二——四十 (Blind Hop Tag)

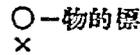
散全體隊員於場內，另選一人瞞目爲追者，動令下後，瞎子追捉全體隊員，任捉一人以代之。瞎子奔跑追逐，其餘各隊員僅得於一足上跳躍逃避。若隊員提起之足下地，或身體之一部觸地，則立於該地不能移動，直至更換一新追者爲止。若隊員於立定或跳躍時被捉，則瞞目以代之。重行下令，繼續進行如前。

瞎之投標 十二——二十四 (Blind Walk)

設一六呎長之起發線。置一球於起發線前九十呎處爲標的物。列全體隊員於起發線後，另選一人執叫號立於標的物處。先將第一隊員瞞目令立於起發線上，旋轉三週而立定，然後立於標的物之隊員吹叫，瞞目者探定叫聲之方向，走三十步，去其所瞞之物於第三十步之脚跟處劃一記號。其餘諸隊員均按次進行。於第一隊員進行時，第二人即須預備瞞目。至終結時，以第三十步脚跟記號之最近標的物者爲勝，於一隊員進行時，他隊員不得告以所向之方向宣如何。



 X X X X
 —X—線發起

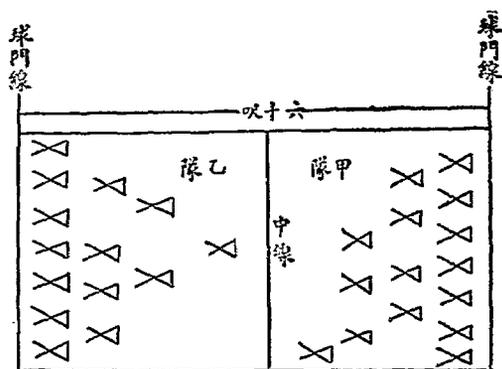


 ○—物的標
 X

界內球 十六——五十 (Boundary Ball)

設相距六十呎之平行線兩條，長六十呎。於兩線間

另設一中央線並聯接兩平行線之兩端而為兩長方區域。分全體為相等人數之兩隊，分立於兩區域內，面向中線。兩平行之端線即為兩隊之球門線。給每隊以一較軟之球如籃球、隊球或藥球。動令下後，每隊試將球擲過對隊之球門線，以球之在地上滾及在地上跳躍而過者為當。若在空中飛過者，則不以過越論。本隊隊員阻止對隊所擲之球，不使越過本隊之球門線。每隊員可自由行動於本區域內，不得越過本隊區域。於第一次擲球後，球即往來還擲於兩區域間而不停頓。以先擲過對隊之球門線者為勝。球若出界，則取回界內再擲。持球之隊員不得行動，可傳球於本隊隊員之在前者擲球。



兄弟相招 十六——四十 (Brothers)

列全體隊員於兩同心圓內，內外兩圈之人相對為

兄弟而成一對。內圈之人向左轉，外圈之人向右轉，至開步走之口令下後，每人各向前走。動令下後，恆用叫號，或拍手亦可。每人彼其行互而尋招其同時之兄弟。至尋得後，兩人即接手坐下。未一對接手坐下即記一‘負分’，然後重行繞圈如前法以繼續進行。至一對得兩次‘負分’，則該兩人均應受相當之處罰。

追帽 十二——三十 (Cap Chase)

令全體隊員各置其帽於地上，成爲兩行。每行與每帽均相距六吋，於距帽二十呎處，另設一投擲線。置一堆小石於投擲線上，令全體排列線後。動令下後，每人依次立於投擲線上，取石向帽投擲。當石投入一帽時，該帽之主人即宣告‘我的’，跑向前取帽。各隊員於其取帽時追捉之。試於其取帽之前追拍之。若於其取得之前未被拍，則安然無事。倘於得帽前被拍，則記一‘負分’。置石於帽中以記之。若投石者投而未中，落石於地，則該隊員以被捉論，亦記一‘負分’。投石者無論投中與否，均回至投擲線後，第二人立於投擲線投石。如是繼續進行，至一隊員記得三次‘負分’則應受相當之處罰。

接手拍 十二——三十 (Chain Tag)

散全體隊員於場內，另選一人爲追者。動令下後，追者追拍其餘隊員。被拍之隊員則與追者接手，以追拍其

餘諸人。凡被拍者既與追者接手，連接成隊以後，惟兩端之人可以拍人。隊員有逃出場外者，亦與拍者連接。追者所接之隊脫散後，則所拍無效。逃者可於追者之隊中穿過，惟不得破散其所接之隊。如是進行，至全體被拍而與拍者連接為止。以末一被拍之人為勝。

拍者錦標 十一—二十 (Champion Tagger)

設一三十呎平方之場地，以任何之兩邊為底線。列全體於一底線上，令全體報數。先令報一者立於場之中央，而為追拍者。動令下後，全體隊員均奔向對面之底線。追者儘量追拍，於每拍着一隊員時，高聲報一，二，三，與四等等。至全體隊員均跑至對邊底線為止。拍者不得拍同一隊員兩次。第一數之追拍者歸入原隊，而第二數立場中以代之。動令下後，續行如前。依次及三四與其餘各數，至全體循習為止。以拍得人數最多之隊員為奪得錦標。拍得最少之一隊員，必受相當之處罰。

小鷄跳 十二—二十四 (Chicken Hops)

置低於一呎之標的物二十個成一直線。每個相距十八吋，石與啞鈴等均可。列全體隊員於標的物直線之一端。相距八呎或十呎處。動令下後，第一隊員立於一足上，用單足跳躍所置之標的物，至標的物之末端，取末一標的物而跳回起發線。置於第一標的物前之地上。然後

再跳再取其末一標的物，跳回而置於所取第一標的物之前。如是繼續進行，若提起之足觸地，或足觸及標的物，或跳躍標的物而失敗，如停立於標的物處與退後以行跳躍。則將移置之物退回原所，第二人如法行之。隊員之足可以更換，惟每一往返已開始後，即不得更換。至全隊人均演習為止。隊員得分之多寡，以所移標的物之數而定。每移一個得一分，以得分最多者為勝。

圈中摸猜 十五——三十 (Circle Blind Guess)

全隊人握手續圈，面向圈內。另選一人瞞目而立於圈之中央。動令下後，中央之人追捉繞圈隊員中之一人。繞圈者奔避其追捉，惟所握之手不可脫離。如是追避，至一隊員被捉然後全體立定。追者兩手摸探被捉者，而猜其姓名。必於兩猜中猜著，若被猜中，則兩人更換職務。未中則仍立於中央，照以前之方式繼續進行。

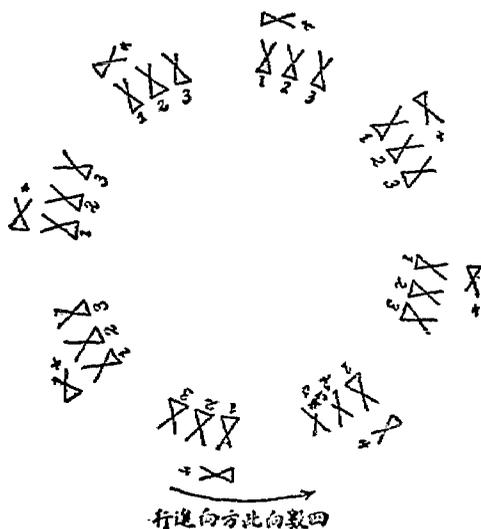
瞎子打圈 (Circle Blind Swat)

列全體隊員成面向內，各人手相接之圓圈。另選一人瞞目執軟棒而立於圈之中央。動令下後，瞞目者用軟棒擊打繞圈之任何一隊員。繞圈者則移動所繞之圈以避之。惟無論何時手均不可脫離。至一隊員被打時，則全體立定。被打者執其軟棒之一端，瞞目者發問三次，令被打者回答。被打者可用不易猜捉之聲調以答之。瞞目者

於每次回答後，即可猜其姓名一次。若於三次猜不中時，則仍回至中央，續行演習。若猜中則兩人更換職務，繼續進行。

繞圈追拍 二十一—五十 (Circle Chase)

列全體成一尋常距離面向內之圓圈，全體一四報數。動令下後，由一至四中任報一數，被報者均退後繞圈奔跑。每人均試追拍其前之一人。若被其後之一人拍着，則被逐退出。跑者既拍着一人後，仍繼續繞圈追拍他人。未被追拍之奔跑者，於跑至原位時立定。再下動令，以報他數，被報者後退繞圈追拍擠逐如前。至四數均跑過為



止。除被逐之人外，重行繞圈，一四報數。繼續下令，徧報各數，演習如前。被拍者退出。至全數跑過，然後重行繞圈演習如前。續至僅留八人爲止。此八人卽爲得勝者。

〔附註〕本遊戲可改爲繞圈追跑，由一圈，至二，三，四圈均可。並可改爲三或五或六等數之報數。

跑圈 二十——四十 (Circle Run)

列全體成每人相距三呎之圓圈，面向圈內。分圓圈爲兩半，成相等人數之兩隊。從右側起，給兩隊隊員以連續之數，卽由一起至所有隊員之數也。兩隊隊員同數之人相對。於隊員所有之數中任報一數，該被報數之兩隊員，均向後退出圈外，向右繞圈跑至原位而立定。先至之一隊員，卽爲其本隊得一分。續報第二數，該被報之兩人亦如前法進行，先至者得分。繼續報數，至全數跑完爲止。以得分較多之隊爲勝。

圓圈拋物 十二——三十二 (Circle Toss)

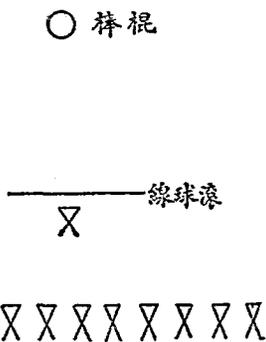
列全體成每人相距四呎之圓圈，面向圈內。給每隊員以一物，以種類愈多爲佳，如石，壘球，籃球，足球，隊球，藥球，壘球，棒球，網球，啞鈴等等。教師或領袖立於圈之中央，用很慢的聲調數數。於每報一數，每隊員各傳其所持之物於右側之人，轉向左而接受所傳之物於左。任何隊員落所接物於地，或作一極不相宜之投擲，則拾所落之物

於地而退出圈外。其餘隊員均立於原地，不能以退出之人而移動其位置。遊戲繼續進行，至僅留一人為勝。

初習此遊戲時，當一隊員被逐出隊，宜暫停數數然後重行開始。至習練馴熟，各隊員稍有技能時，遊戲可漸增難度，自始至終，絕無停頓。且可作不規則之數數。並可向前行動，於隊員被逐退後，可靠近以縮小圓圈之範圍，以增加投擲之速度。規定投擲與接受之方法，以變更遊戲之難度。

擊棍淘汰 十一—二十五 (Club Bowl Elimination)

設一六呎長之滾球線。離滾球線二十呎處豎立一根棒。列全隊於滾球線後十呎處。置一籃球、藥球或足球滾球球線上。勳令下後，每隊員依次輪立於滾球線上向棍棒滾球，即用下擺法滾球也。滾球時須立於滾球線後，隊員滾球之未能擊倒豎立之棍棒者，即退出而立於一旁。擲中而倒棒者均回原位。於全隊均試擲後，成功者作第二次之擲



球，失敗者仍立於一旁繼續進行，至末一人被逐者為得勝。是遊戲可於每次輪擲後將所豎之棍棒移向前二呎或三呎。

雄鷄開立 十一—二十五 (Cock Stride)

設一五呎長之線為‘雄鷄開立’之線。選一人為雄鷄，瞞其目而立於線上，二足分開。列全體隊員於雄鷄之後。動令下後，每隊員依次輪立於雄鷄之後三呎處。由鷄之兩腿間各擲日己之帽。至各人擲畢後，為鷄者向擲帽之方向探摸所擲之帽。當一帽被摸着或踏着後，該有帽之隊員跑向前取帽，於兩手與兩脚上爬回‘雄鷄開立’線，於其爬回時各隊員均可用手掌以打其屁股。直至到線後方保平安。該隊員瞞目為鷄，再下令以繼續開始。

同走 十五—三十 (Come Along)

列全體成每人相距三呎之圓圈面向右。每人於所立之地位作一記號，並置右臂於右平舉部位。另選一人立於圈外。動令下後，圈外之人繞圈外慢跑。於跑十步或十五步時，拉一隊員所伸之右臂而使出圈外，且令以‘同走’該被拉之隊員即隨之而續行於圈外。第二亦復握別一隊員所伸之臂而拉之出圈外，並令以‘同走’該隊員跟第二人之後進行。如是拉出各人至有八或十人時，第一隊員即出‘回家’口令。各隊員均於圈內招得一空位而立。

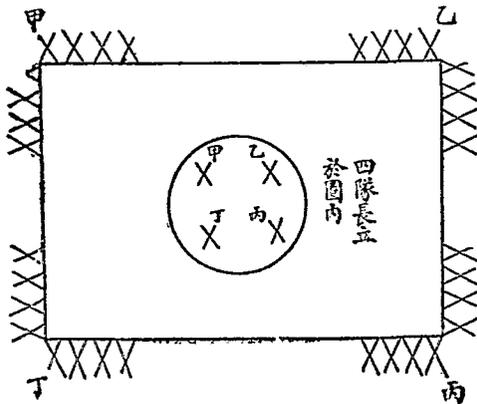
定,不必爲已前所立者。以隊中所有之空位較人數少一,故必有一人擠出,該被擠出之人卽爲下次開始時立圈外之一人。

雙人拍 十六——五十 (Couple Tag)

令各隊員兩人爲一對,各以右手相接。另選一對爲追者。動令下後,追者之一對卽追拍其他各對。每對所接之手,均不能脫離。每對被追者之一對任何一人拍着,卽爲追者。若一對之手脫離,亦卽代爲追者。追者亦必接手以使其所拍有效。一對被拍後卽履行追拍之職務。

探角 二十一——六十 (Corner Spy)

分全體爲四隊,佈列於房或所設場地之四角。於中央作一十呎直徑之圓圈。每隊選一隊長,立於中央之圈內。給每隊長以一荳囊,動令下後,每隊長開始拋擲荳囊



於每一本隊隊員。各隊員接受後擲還隊長而蹲下。當隊長傳至末一隊員時，即唱‘角已尋探’，奔立於本隊之首。末一受球隊員，奔立於圈之中央，繼行前隊長之職務而傳球。於隊長宣告‘角已尋探’時，各隊員均起立。如是進行，至每一隊員均做過隊長之職務為止，至該隊第一隊長先回至圈之中央為勝。

尋匿武士 十一—四十 (Dub Hide and Seek)

集全體於場中，另選一人為藏匿之武士。動令下後，另指定一人為數數者，由一數至一百。當數數時，武士奔避藏匿。及數至一百時，數數者宣佈‘來了’，於是各隊員散開招尋武士。每人於招得武士藏地以後，並不聲張，立於其旁，不使他人知其藏匿之所。至各人尋着為止，而以末後尋得之一人為負，受以相當之處罰。

農人拍 十五—四十 (Farmer Tag)

作一四十呎長之底線，列全體於線後。另選一人為農夫，坐於全隊前相距六十呎之地上。選一人為領袖員。動令下後，領袖跑過全體隊員所立之線，同時選拍各隊員之肩，選出四、六、八或十個隊員。被選者隨其後而成一縱隊，奔向農夫所坐地，圍繞農夫而跑，及至農夫拍掌而停止，俟領袖拍手，各隊員奔回底線，同時農人起立追之，試拍着一隊員於未過線前。若未拍着，則仍留為農夫，領

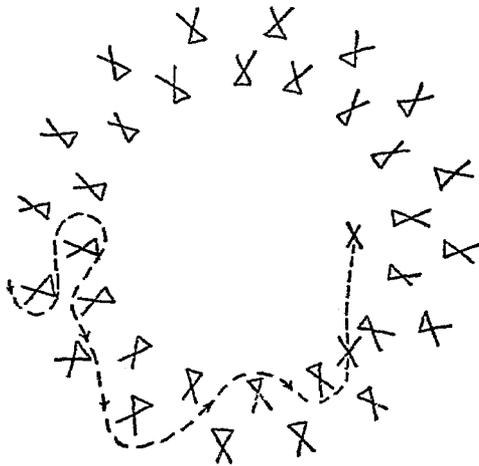
袖重選新隊，繼續進行。倘拍着一人，則被拍者為農夫，農夫為領袖，領袖歸入原隊為普通隊員。動令再下，遊戲繼續進行。

補缺 十五——三十 (Filling the Gap)

列全體成一圓圈，各人面向內而肩與肩相靠。另選一人立圈外為拍者。動令下後，拍者繞圈外奔跑，拍任何一隊員之背。立刻向後轉向反對之方向奔跑。被拍者向拍者相反之方向奔跑，而跑者相遇後，拍者讓行外邊，被拍者走裏邊，兩人鉤臂轉繞一次，各取其原有方向進行。先至空位者補入，未得位者立圈外繼續進行。

狐與守園者 二十一——五十 (Fox and Gardener)

分全體為
 相等人數之兩
 隊，列成內外兩
 圈。內圈二十呎
 直徑，外圈三十
 呎直徑，面均向
 內。另選兩人，一
 為守園者，一為
 狐。動令下後，守
 園者循狐所取



穿繞內外圈之路徑而追之。當守園者拍着狐後，各隊員接手以掖下作洞，狐則由其間穿過。最後經過之人爲狐與守園者。左側之人爲狐，右側之人爲守園者。前之兩跑者取其兩人之位而立定。動令再下，遊戲再續行演習。

擊掌拍 十五——三十 (Hand Slap Tag)

列全體成一圓圈，每隊員肩與肩相靠，面向圈內。另選一人立於圈之中央。每隊員兩肘靠近腋部，兩小臂平舉掌向上。動令下後，中央之人繞圈行動。擊拍手掌向上之諸隊員之掌，其動作須快而出於隊員所意料不及者。各隊員可舉起或放下其向上之掌以免避之。如隊員之掌被擊，則立於中央爲打拍者，下令以續行演習。

尋和匿 十一——四十 (Hide and Find)

在此遊戲中當有一廣大之場地，場中須有大樹，矮樹，房屋以及其他障礙物，可供藏匿之處者。於場之中央豎立一桿或一線，作爲球門。集全體於球門處。說明場地之範圍。另選一人爲藏匿者。動令下後，令隊員中一人徐行數數，由一至一百。此時藏匿者離羣而藏匿，及至一百時宣告‘來了’，均尋覓藏匿者。一隊員尋得後即宣告‘回家’，各隊員均回至球門。藏匿者試追拍隊員之未回至球門者，隊員回至球門以後，則平安無事。隊員被藏匿者拍着，即可追拍其他隊員之未回者，至全體均回至球門

爲止。最後被拍之一人卽爲下一次之藏匿者。

內圈球 二十一—四十 (Inner Circle Ball)

列全隊成一雙重之圓圈，外圈之各隊員立於每一內圈隊員之後。每一內圈隊員相隔四呎，面均向內。給兩內圈隊員以一藥球、籃球或足球。動令下後，各內圈隊員傳球。隊員若以擲球不合度，或接球不合法而落球於地，則與其後之外圈隊員更換地位。取回所落之球而下令以繼續進行。倘隊員之技能較高，則內圈隊員之兩足須立於地上。演習時移動一脚，卽與外圈之人更換。惟外圈隊員不得作任何阻礙內圈隊員演習之舉動。

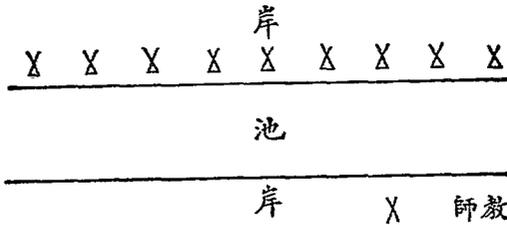
鐵拍 十一—四十 (Iron Tag)

散全體於場中，另選一人爲追者。動令下後，追者追拍其他隊員之一。隊員可以觸鐵而免除追拍。每鐵一片，僅許一隊員駐之以免避追拍。隊員若被拍着，則爲追者，前之追者，與全體連合，而續行進行。

在池澡 十五—四十 (In the Pond)

設一相距三呎之六十呎長之平行線兩條。兩線之間爲池，兩線之外爲岸。列全體成一橫隊，立於池中或岸上。教師立於全體見之處。令全體‘立岸上’則全體跳至岸上；‘立池中’，全體躍入池內。若全體均立岸上而有‘立岸上’之令，則跳至對岸之池內；而有‘立池中’之令，則各搖手

而不動。教師常導引隊員以做差動作。隊員若被差導，即被逐出。如是續行進行，至末一隊員為勝。



停止被逐 十五——四十 “I Say ‘Stoop’”

列全體成一圓圈，面向圈內教師立於圈之中央。高聲發令，‘我說停止’同時彎體向前作鞠躬狀，立即起體，絕不停頓。各隊員均做行之繼續進行，惟有時間以其他口令，如‘我說彎體’，等等口令。於此令後，教師彎體如前，隊員中如有停頓者，即被逐而坐於地上。繼續至全體坐下為止，而以末一人為勝。

〔附註〕是遊戲以發達隊員背部肌肉，改正胸部姿勢為目的。故繼續彎體動作以試其背肌之力，及運動其背肌也。

張三與李四 十五——三十五 (Jacob and Jacobine)

列全體成一各隊員相互接手之圓圈，面向圈內。另選兩人而瞞其目，一為追者一為逃者，均立於圈內。勅令

下後，張三問李四‘你在那裏’，李四答以‘我在這裏’，追者聞答聲以追捉逃者，逃者避免其捉。追者每問，逃者必答。繼續進行，至捉到為止。捉着後，另換兩新者以續行之。

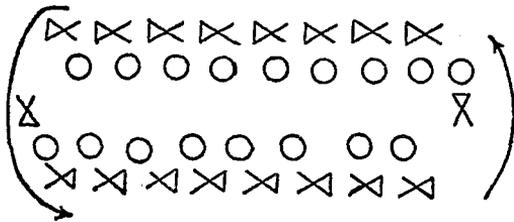
末一人退出 十五——四十 (Last Man Over)

設相距六十呎之平行線兩條，每條均長六十呎。列全體於一線上。動令下後，均跑至對線上。任何隊員均可緊握或牽執或絆腳或拉腿以阻礙其他隊員使後已而到。最後跑到之一人，被逐而退出場外。然後再下動令，以跑回原線，均以免避末一人為主，後至一人被逐如前，繼續進行，以末後被逐之人為勝。

〔附註〕是遊戲可改變其跑越場地之法，如單足跳，直膝走或跑，雙足跳躍等等。

跳圈 十五——三十五 (Leap the Spot)

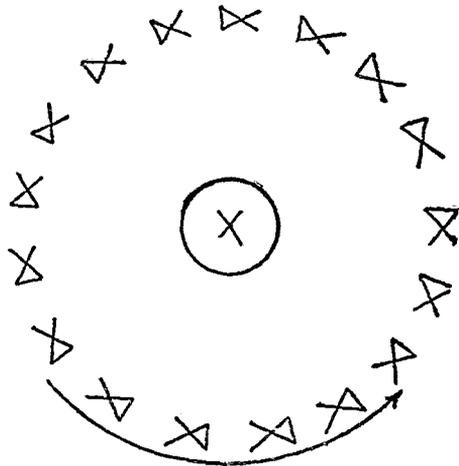
設兩直行之圓圈，或為相當之板及平面之石均可。兩行相距二呎，每圈亦相距二呎。每圈為一呎直徑，圈數較現有人數少一。列全體成兩單行縱隊，立於相反之方



向，在所設兩直行之圈外。動令下後，兩縱隊繞所設之圈作連續之行進。於第二次動令下後，最好用叫號，每隊員均跳而坐於圈上。失圈之隊員即被逐退出。去一末端之圈，於動令再發後，均起立向前進行如前。各隊員於進行時不得踏入所設之圈內。動令下後，續行跳圈，隊員之失圈者逐出如前。繼續進行，至僅留一人為勝。

追熊 十五——四十 (Marching Bear Chase)

設一兩呎直徑之圓圈於場之中央為窟。於距窟四十呎處作一線為底線。列全體成一每人通常相距之圓圈，圍窟於中央，列成單行縱隊。另選一人為熊坐於窟上。熊於四十之內指定一數，或為十，十七，二十二，二十六等等。動令下後，繞圈之隊員環繞圈以通常之速度進行。熊



則報其所行之步數，如‘一，二，三，四與五’，等等，數至所定之數，全隊分散，奔至底線。同時熊起立追捉一隊員於未至底線之前。若一隊員被捉住至五秒鐘之後即為熊。倘未捉住一人，則熊仍繼續其職務。無論新熊或為舊熊，繼續時與各隊員均各回復其原位。熊則新指定一數，或大於四十，遊戲進行如前。

爬行器械 十一—四十 (Mountain Climbing)

排列雙杠，木馬，平均檯，平梯，斜繩，單杠以及其他相當之物，連續而環繞於室內，使演習者可於器械上行動，而脚可免着地。列全體隊員成一單行縱隊。由第一人起於各器械上行動。倘有一隊員觸地，則退而至縱隊之末尾，於自己輪值之時再行試習。於各隊員均成功後，則增加爬行之難度。將各器械重行排列，每器械間，微留空位。令各隊員於相反之方向由器械上回復至原地。

全數更換 十六—四十 (Muschel-Top)

令全體繞立於遊戲之場地上。每兩人成為一對。指定每對中一人，為‘一數’，他一人為雙數。令每對記出其所立之地。另選一人為拍者，立於場之中央。勳令下後，拍者報‘一數更換’，‘二數更換’或‘兩數同換’，均任其意之所欲為。於第二次下令之前必全數行其第一次之口令。第一種‘一數’跑換新地，次則‘二數’跑換新地，第三種

則‘兩數’牽手更換新地。於每次更換時，拍者試拍一隊員以代行其職務。更換時每隊員至一新地，而與所至地之隊員握手，則可自由免拍。隊員被拍則為新拍者，前之拍者即取被拍者之數而立於所缺之對連合。新進者立於中央發令以續行開始。

新異的進行 十一——四十 (Novelty Progress)

設相距三十呎之線兩條，列全體於一線後，面向中央。動令下後，隊員由線之右端，向前經場地以越過對線。其所用進行方法，可任意選擇。第一人到線後，第二人立刻進行，除第一人所用進行方法外，可任取一種以行之。第二人到線後，第三人繼之。取任何方法前進，除為前兩人所已用者。照此方式進行，每一隊員於過線時，其前進方法必為其前人所未用者，至全體過線為止。

報數換位 十五——三十五 (Numbers Change)

列全體成每人相距三呎之圓圈，面向圈內。另選一人立於圈之中央。令全體報數，以末數給中央之人。動令下後，中央之人於隊員之數中報兩數，該被報之兩隊員有此數者，互行更換位置。惟中央之人於報數時必立於圈之中央。中央之人謀於更換未完畢之前捉住一人。任何一隊員被捉而使其體之一部觸地，即為拍者而立於中央。若於更換時未能捉住或與使一隊員倒地，則仍立

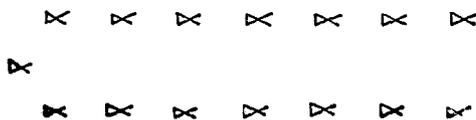
於中央，另報兩新數以續行進行。若捉得新拍者後，己則回至圈中，新拍者立於中央，另報兩數以繼續進行。

失位 十——五十 (Off the Spot)

列全體成雙重之圓圈，每人相距不得在十呎以內。每人於所立之地置石，或作記號以表出其所立之地位，另選一人執一藥球，或籃球，或隊球。動令下後，各隊員相約以易位。執球者或擲一離位之隊員，或取得一空位。隊員若被球擲中或被執球者奪位，則代為執球者之職務。執球者可持球行走於各處。

對中打手 十六——三十 (Paired Hot Hand)

列全體隊員成雙行之縱隊。另選一人立於縱隊之前面，背向縱隊，兩手掩面，斜體向前，不能窺見縱隊之行動。動令下後，縱隊前之一對，其一人用手掌以打立於隊前者之屁股。被打者立即回視，以察探打者為何人而猜之。倘被猜着，則被猜着者代之而立於隊前，己則與其同對之一人立於隊後。猜而未中，則該對退立於隊後，己則仍立於隊前以續行其職務。無論其猜中與否，其後一對隊員之一，作繼續之打擊以續行進行。



大家離開 十二——四十 (Pom-Pom-Pullaway)

設相距十五呎之平行線兩條，長六十呎爲底線。列全體於一線上。另選兩人立於兩線之間爲拍者。動令下後，拍者宣告，‘大家離開’，或‘我要拖你們來’。於此令後，各隊員均奔至對線。拍者試於各隊員跑過時，盡力追拍，其數愈多愈好。凡隊員受拍連續拍三下者，即與追者連合而立於中央。至全體過越對線，或被拍而與追者連合後，追者與被拍者均立於中央，再行宣告，全體奔回底線如前。拍者追拍如前。續行進行，至全體被拍，以末後一人爲勝。

跳繩淘汰法 十二——三十 (Progressive Rope Skip Elimination)

列全體成一單行縱隊，另選兩人立於縱隊之前十呎。兩人相距十呎，給以十五呎長之繩，各執繩之一端。兩隊員以平常之速度繞轉所執之繩，如跳繩然。動令下後，各隊員慢步前進，依次踏入繩圈之內，於其圈過地時跳而過之，走出圈外而至對邊。隊員阻繩，或按其當跳之機會未跳而失敗，則被逐退出而立於一邊。跳過之各隊員，按其次序重行列成縱隊。按次前進跳繩如前，惟每人須續跳兩次。阻繩或失敗者被逐如前。第三次跳時則須續跳三次，一切進行，一如前法，惟跳繩之次數與演習之次

數同時增加。至全體被逐爲止，以末後一人爲勝。

跳繩錦標 十六——四十 (Rope Skip Elimination)

分全體爲六或八人之小隊。每隊分爲相距二呎之兩行。每隊員均立於平常之距離。另選兩人持長繩之兩端，於未開始之前，置繩於各隊員之背後。動令下後，持繩之兩隊員將繩由各隊員頭上擺至前下，當其靠地經過時，各隊員跳而過之。停止繩之轉動者，被逐而立於一邊。於每次被逐之後，繩均置於隊員之後，重下動令而後開始。每次開始後，繩之轉動速度，均由慢而漸次加速。如是進行，至末後一人爲該次之得勝者。其他各隊均如是進行。每次之勝者，另列一隊，續行比賽；以末一人爲奪得錦標。

爭奪空位 十五——四十 (Rushing the Spots)

列全體成一單行橫隊。除第一人外各人用粉筆或較大石塊或帽以記各人所立之地。各隊員均向右轉。動令下後，各隨領袖奔跑。沿房屋或場地，跑成螺旋形或圈形等等。由教師或領袖下歸來之令，各人均散開奔回，而取一空位，不必爲自己所立者。以所有之位較人數少一，故有一人失位。該失位者記一‘負分’，任選隊之一端而立定。動令下後，隊員右轉跟隨新領袖而進行如前。俟下

回復令時，散開奔回如前。如是進行，至一隊員得三次負分，則應受相當之處罰。

拍影 十二——四十 (Shadow Tag)

是遊戲僅可於戶外及有陽光時行之。除追者踏入逃者之影，作為拍着外，餘均與尋常追拍同。追者踏入一隊員之影而呼其名，被呼者即為追者。新追者立即取其職務而執行之。

爭鞋競走 十五——四十 (Shoe Scramble Race)

設一六十呎長之線作為起發線，列全隊於起發線後。令全體報數，各人均有一數。各隊員脫下所着之靴鞋，記其所報之數於靴鞋之底。若各人之色樣不同，則可無須記數。集聚諸鞋於起發線前五十呎處，惟成一堆。動令下後，各隊員前進招尋自己之鞋，穿於腳上。將帶扣好而跑回起發線，以先至起發線之一人為勝。

追叫 十六——五十 (Signal Chase)

設相距六十呎之平行線兩條。分全體為兩隊，立於兩對之底線上。‘甲隊’面向兩線之外，‘乙隊’面向內。動令下後，乙隊向甲隊前進。教師於乙隊相距甲隊四呎或五呎時，吹叫而令乙隊跑回底線。同時甲隊員後轉追趕，每人試追得乙隊員一人。乙隊員於未越過底線時被拍，該被拍者，必載回拍者至拍者之底線後。兩隊員各回原

線，而所行職務相反。甲隊向內而乙隊向外。動令下後，甲隊向乙隊進行。吹叫奔追，一如前法，惟職務相反。如是更換，續行進行。

拍像 十二——四十 (Statue Tag)

散全體隊員於場中。另選一人爲拍者。拍者指定一奇異可笑之狀態。動令下後，拍者追拍各人，被拍者代行其職務。每隊員可取拍者所定可笑之形態，以免除追拍。惟每隊員僅可取習一次，以免除追拍，其時間之長短不論。每一新追者，均可另定一種狀態。

直膝拍 十二——四十 (Stiff Knee Tag)

散全體於場中，另選一人爲追者。指示逃者與追者之行動，各取直膝之動作。跑或跳躍均可。動令下後，追者追拍逃者，逃者被拍，即代追者而繼續行其職務。

停止探捉 十一——三十五 (Still Water Stop)

設一小圓圈於場之中央，作爲球門圈。集全體隊員繞球門圈而立。另選一人而瞞其目爲‘捉者’。動令下後，捉者繞小圈轉行三週。同時各隊員奔避捉者。至第三圈終結時，捉者宣告‘停止’。各隊員均立定不動，捉者走出以探捉各隊員。每隊員可移動一足，以避免捉者之探捉。惟一足既移動後，必定立於移動之位，不得再有移動。捉者當捉得一人時，可用兩手探摸該隊員之全身，以兩次

試猜而猜定其姓名。若猜中則該隊員即代之。未中則續行探捉其他隊員，一被捉而未猜中之隊員，可作五步以內之行動，新捉者出後，則一切進行，均如上法。

定式的跳繩淘汰 十二——二十五 (Style Rope Skip Elimination)

列全體成單行縱隊。另選兩人分立於隊前十呎處。兩人相距十呎。握十五呎長繩之兩端。兩隊員於平和之速度轉繩。規定一跳躍之方式，如用左足或右足或雙足跳過轉動之繩。動令下後，全隊漸次前進。每隊員依次於所取之跳法，續跳十次，然後走至對方。隊員若停阻轉繩，或失敗於所取之方式，或不及所定之次數，均被逐而退立於一邊。跳過者重以正當之次序，列成縱隊以續行進行。另規定一跳繩之方式，然後全隊前進，每隊員輪跳，失敗者退出，成功者續行接合如前。每次另定一跳之方式，如是繼續進行，至全體被逐為止，而以末後一人為勝。

擲靶淘汰 十二——二十五 (Target Toss Elimination)

設一六呎長之投擲線。於投擲線前十五呎處，作一三呎直徑之圓圈為靶。每隊員均持一石。列全體於投擲線後十呎處。動令下後，每隊員輪立於投擲線上，投擲所持之石於靶中，以停留於靶內為目的。每隊員任其所投

之石於地。俟全體擲後，失敗者被逐，而成功者回至原位以續行試擲。如前之失敗者退，成功者復原位，繼續至全體被逐為止。以末後之一人為勝。

全隊打靶 十六——三十 (Team Target Pitch)

豎立兩根一端削尖之木桿於相距六十呎處，分全體為相等人數之兩隊。每隊員均握一如拳大之石，木塊，荳莢，或無跟之鞋。每隊將標的分別清楚，一隊為紅，一隊為白。列兩隊隊員於標桿之後面向對隊之標桿，一隊立於標桿之左，一隊立於桿之右。動令下後，各將所持之物，由下擲法以投擲對面之標桿。以所擲物之靠近標桿者多於其對隊之物而得分。即‘甲隊’有兩物較‘乙隊’最近標桿之物為近，‘甲隊’即得兩分。每隊員拾其所投之物，而立於標桿之近旁如前。繼續至二十次為止，以得分多之一隊為勝。

十步之內 十二——三十 (Ten Steps)

散全體於場中，另選一人而瞞其目。瞞目者旋轉三週，當其轉時各隊員於場內招尋平安之地。於第三轉完畢時，瞞目者宣告停止，各隊員均定立不動。瞞目者向任何方向走十步以拍打隊員之一，步之長短不定。被拍者代其職務，已則與隊員連合。若於十步之內未拍着，則仍為瞞目者。無論其成功與否，瞞目者旋轉三週以繼續進

行。

行猿 十一—三十 (Traveling Apes)

一最著名廣大之場地，最適合於此遊戲，列全體成一橫隊，另選一人為獵者立於隊前，相距甚近。獵者於相距五十至一百呎處指定一樹，電桿或屋角等等為球門。獵者宣告‘行猿’後，全體奔向球門。獵者試於各隊員未到球門之前拍得一人。隊員被拍即代為獵者，以續行下次之演習。若未拍着，則以最後到球門之一人為獵者。新獵者指定一新球門而續行宣告‘行猿’，全體奔向球門。如是進行，每一新獵者指定一新球門。

周行兩圈 二十一—四十 (Two Times Around)

列全體成一圓圈，面向圈內。另選一人為拍者立於圈外。動令下後，拍者繞圈外奔走，觸一隊員之背，而仍向前奔走，被觸者隨後追捉之。於第二週繞行完畢後，若拍者尚未被拍，則立於追者之空位。追者立於圈外為拍者。若被追者拍着於繞行兩週之前，則負載追者至空位。已則仍為拍者而立於圈外，繼續進行如前。

第六章 初級中學

拋球射像 十——三十 婦女 (Ball Toss and Throw Statue)

設相距三十呎之平行線兩條，長三十呎。一爲起發線，一爲球門線。列全體於起發線上，另選一人持球立於門線上，背向起發線。動令發後，持球者向空中拋球——六、八、十或十五呎高——所拋之球須於其所立之原位置上接得。當球拋於空中時，立於起發線上之人，即刻向持球者前進，至球下落被接後立定。持球者於接球後即向後轉，見人員中有移動其身體之任何一部者即呼其名，被呼者必回至原線。持球者後轉拋球，各人員前進如前。如是進行，至持球者被前進之任何一人拍着爲止。當持球者被拍時，其餘諸人均奔過球門線。持球者接球回轉以試擲逃避人之尙未過球門線者。若被擲中，則被之人爲持球者。若擲而未中，則拍着持球之人爲持球者。其餘諸人均回至起發線而下令進行如前。

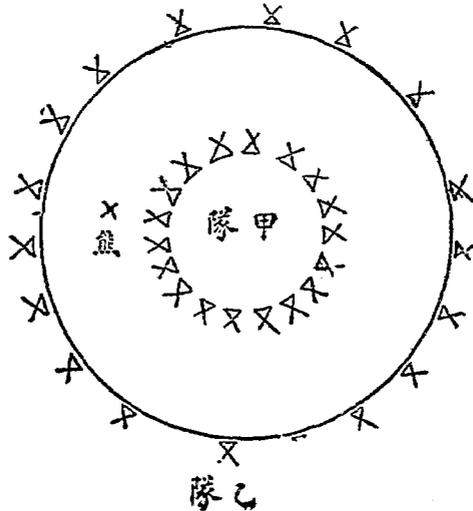
壘內追趕 十——四十 (Base Tag)

設一六呎直徑之圓圈於遊戲場之中央爲壘，列全體隊員於圓圈之四圍。另選一人立於壘內。動令發後，各隊員均奔跑逃避，立壘內者追拍之，任何一人被追拍後，

立即成爲山羊,前俯而兩手着地,爬行至壘內。當其爬行時,全隊人員每人均可用掌心打拍山羊之臀部一次。山羊爬入壘後,即起立而爲追拍之人。追拍窘己而逐打之人,如是繼續進行,一如前法。

熊和鳥 二十一—四十 (Bear and Birds)

設二十五呎直徑之圓圈一。分全體爲相等人數之兩隊。甲隊除另選一人爲熊外,餘均繞立一小圈於大圈之中央,面向圈內,各人靠緊,各將手臂圍抱他人之肩,頭前傾而向前彎。所另選之熊,則立於甲隊所繞之小圈及所設大圈之間。乙隊繞立於所設之圈外爲鳥。動令下後,各鳥擇選時機,走入所設之圈內,爬登於甲隊繞圈者之



肩上。熊則圍拍立於所設圈內地上之乙隊人員。各鳥或退出圈外，或棲息於繞圈者之肩上以免避拍。繞圈者必立於原位，惟除用手外，可搖去其肩上所棲之鳥。當一鳥由棲息之所被搖着地時，應即負被拍之責。於一鳥被拍後，兩隊即更換地位。被拍之人立於兩圈之間爲熊，動令再下，遊戲繼續進行。

熊與守熊人 十五——三十(Bear and Keeper)

設一四十呎之四方場地。除熊與守熊人兩人外，各人給一軟棒，使立於四方場地之外。給另選之兩人以二呎長之繩一，二人各持繩之一端，一爲熊，其一爲守熊人。熊與守熊人不執軟棒。動令下後，立場外之人，各擇時機，走入場內，以所執之軟棒打熊。守熊人則追拍入場打熊之諸人。被追拍之諸人，可逃出場地以避免之。若熊與守熊人跑出場地，則兩人均在被打之列，且各打者均不負被拍之責，即守熊人不得在場外拍人也。當守熊人拍着一人時，則被拍之人爲熊，舊熊爲守熊人，前之守熊人與場外之人聯合，遊戲繼續進行。

盲人之牛 十五——三十 婦女(Blind Man's Buff)

令全體隊員握手繞一圓圈，面向圈內。另選一人瞽目而立於圈之中央。動令發後，繞圈之人徐徐向右移轉。

當瞞目者將手中所持棒敲地後，繞圈者均即立定。瞞目者將棒向圈指去，若所指系圈之空缺，則圈再繼續移動；若所指者為繞圈之人，則該被指之人走入圈內，瞞目者即追拍之。倘瞞目者不易追得，則教師令繞圈之人向內踏進一步，以減小逃者之地面。若於需要時，再可續行縮小圈子。逃者於被拍後，即為瞞目之人，先之瞞目者與大眾連合。勳令再下，續行演習。

盲人打牛 十五——三十 婦女 (Blind-man Swat)

列全體成一十五呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人瞞目而立於圈內，手執布做之軟棒。令全體報數，而以末數給瞞目之人。勳令下後，瞞目者於數內任報三數。被報之三人立刻交換所立之位置。瞞目之人可將所執之軟棒打被報之三人。於更換地位時任何一人被打，即與瞞目者更換。若瞞目者未能打着，則仍立於圈中，另報三個新數以續行進行。至瞞目者打得一人後，即傳其職守於被打之人，已則立入圈內。被打者瞞目而立於圈內，手執軟棒，另報三個新數以繼續進行。

瞎棒 十五——三十 婦女 (Blind Swat)

設一四十呎見方之場地。散全體隊員於場內。另選兩人，一人瞞目為追打者，兩手各執一軟棒；一為引導者，

當瞞目者將手中所持棒敲地後，繞圈者均即立定，瞞目者將棒向圈指去，若所指系圈之空缺，則圈再繼續移動；若所指者為繞圈之人，則該被指之人走入圈內，瞞目者即追拍之。倘瞞目者不易追得，則教師令繞圈之人向內踏進一步，以減小逃者之地面。若於需要時，再可續行縮小圈子。逃者於被拍後，即為瞞目之人，先之瞞目者與大眾連合。勳令再下，續行演習。

盲人打牛 十五——三十 婦女 (Blind-man Swat)

列全體成一十五呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人瞞目而立於圈內，手執布做之軟棒。令全體報數，而以未數給瞞目之人。勳令下後，瞞目者於數內任報三數。被報之三人立刻交換所立之位置。瞞目之人可將所執之軟棒打被報之三人。於更換地位時任何一人被打，即與瞞目者更換。若瞞目者未能打着，則仍立於圈中，另報三個新數以續行進行。至瞞目者打得一人後，即傳其職守於被打之人，已則立入圈內。被打者瞞目而立於圈內，手執軟棒，另報三個新數以繼續進行。

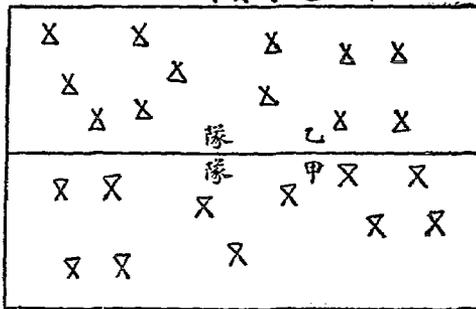
瞎棒 十五——三十 婦女 (Blind Swat)

設一四十呎見方之場地。設全體隊員於場內。另選兩人，一人瞞目為追打者，兩手各執一軟棒；一為引導者。

Attack)

設一五十呎四方之場地,中劃一線,分爲相等之兩區域。分全體爲相等人數之兩隊,立於相對之兩區域內。給每隊以球六個,藥球,籃球,隊球,或室內壘球。動令下後,每隊開始將本隊所有之球投擲對隊之持球隊員。隊員於持球時被對隊之球擲中,即被逐而退立於本隊區域之後面界外。隊員於拾球與擲球時,不得越過中線。被逐之隊員可取界外之球以傳給本隊未被逐之隊員。如是繼續進行,至一隊隊員半數被逐爲止,對隊即獲勝利。

位地之立所員隊逐被隊乙

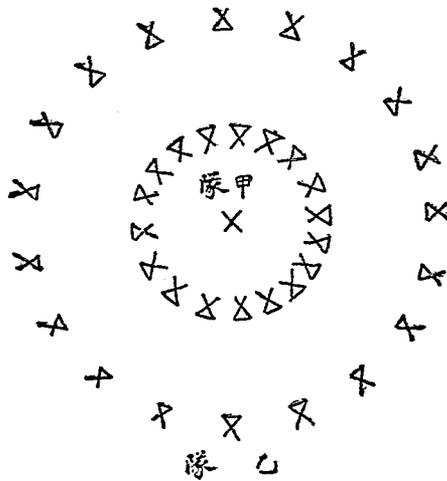


位地之立所員隊逐被隊甲

炸打中央 二十一—五十 婦女 (Bombing the Center)

分全體爲相等人數之兩隊,列甲隊成一十五呎直徑之圓圈,面向圈外,另選一人立於圈內。乙隊繞立於甲

隊之外,距甲隊所繞之圈二十呎,面向甲隊。授一球於乙隊隊員,藥球,籃球,或足球均可。勳令下後,乙隊將球擊射甲隊所繞圈之中央地面。甲隊員之繞圈者及立於圈中之人,或踢或打以阻防之,惟不得用手接球。乙隊員奔往各處以取回所擲之球,惟擊射時仍須立於原定地點。當球擊着中央地面後,兩隊更換地位。如是繼續進行,每於球擊着中央地面後,兩隊即行更換。每隊任內圈被攻之職時,中央之一人,必任新一人以守之。



擲接反躍球 十一—二十 婦女(Bounce and Catch Ball)

本遊戲須一自十五呎至三十呎高之牆。列全體於

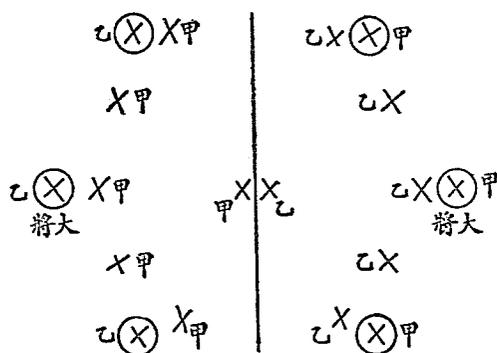
場之一邊，牆之前面。給第一人以一網球，手球，或室內壘球，令立於牆之前面。動令下後，於牆前任擇一地立定，擲球於牆，待其反彈而接之，所接之球離牆愈遠愈妙。每人三次，用粉筆或劃地，以記其接球離牆最遠之一點。以後之人如法進行，各盡其能以擲接最遠之點而記之。擲於牆之任何一點，可由各人選擇。以擲接至最遠一點之人為勝。

大隊滾球 十八——三十 婦女 (Bowling in Mass)

設相距五十呎之線兩條，各長十五呎。分全體為相等人數之兩隊，各立於一線之後。每人相間二呎，給每人以一棍棒。先令甲隊員豎立棍棒於各人前面線上，愈速愈妙。給乙隊員每人以一網球，籃球，足球，藥球，或室內壘球，或其他可代用之物。動令下後，乙隊向甲隊員之棍棒滾球，以圖打倒所豎之棍棒。甲隊員立於線後，不能阻止乙隊所滾之球。記其所打倒棍棒之總數。然後甲隊移去其未倒之棍棒，以備滾球之地。每人取一乙隊所擲之球。乙隊員如將棍棒豎立於前面線上。動令下後，甲隊員向乙隊滾球如是交互繼續進行，至各隊滾過十次為止。以所得打倒棍棒之總數多者為勝。

大將球 十八——三十 婦女 (Captain Ball)

設一中線，劃分場地為兩半。如圖作三個圓圈於每半邊場內。每圈均為四呎之直徑，各距十五呎，——系線與線之距。所設之圈為壘。分全體作九人之兩隊。每隊各指出三人為壘員，其中一人為大將，及三個守衛，三個場員。列甲隊與乙隊之三壘員於各一邊之壘上，兩隊之三守衛，各立於對隊之壘旁，三場員各立於本隊守衛所立之場內，一人立於中線之旁為跳球之人。如是每邊有三個本隊之守衛及三個場員，三個對隊之壘員。



遊戲開始時，於中央兩個跳球之場員間拋球向上。各場員均阻止傳球及取得場內外之球。守衛防止壘員之接球。當場員與守衛得球後，即設法傳擲至本隊之大將。守衛祇可傳給場員，場員傳給壘員，然後傳給大將。每次大將得球後即得一分。於每次得分以後，球從中央開

始如前。以下各條爲犯規：

1. 守衛踏入壘內。
2. 壘員踏出壘外。
3. 持球行走。
4. 向地上擲反躍球在一次以上。
5. 由敵員手中奪球
6. 授球於同隊隊員，或拍球。
7. 場員或守衛越過中線。
8. 持球在三秒鐘以上。
9. 場員阻防壘員之傳球

每一隊員犯規以後，給對隊以一次之自由擲球。擲自由球卽爲一壘員傳球於其大將。該擲球壘員之守衛不得阻防擲自由球之壘員，而大將之守衛仍可阻防大將之得球。以三分或五分鐘爲一期。於每期之終結時，場員，守衛，及壘員均須互換。至完畢時以得分較多之隊爲勝。

每隊用五個壘，則每隊可有十五人。四個壘員，一個大將，五個場員及五個守衛。本遊戲復可改爲專用壘員與守衛，不設場員。

接球 二十一—六十 婦女 (Catcher Ball)

分全體爲相等人數之兩隊，列每隊人數之一半爲平行之兩排，相距二十呎。每人各相距六呎，立於三尺直

徑之圈內，是爲接球者。列其餘之半數人於對隊接球員之前面，每人守一接球員。給甲隊一守衛以球一。勳令下後，隊員各試擲球於本隊之接球員。各接球員均圖接球，惟必各保其兩足立於各人之圈內。守衛可任意移動以阻止之，惟不得踏入圈內。若一接球員接得一好球，該隊即記一分。倘守衛踏入圈內而得球時，球即當授與該圈



之接球員以傳給該本隊之接球員。接球員取得球後，即傳給其本隊之守衛，本遊戲以十分爲滿，先滿十分之隊爲勝。

接號數球 十五——三十 婦女 (Catch
Number Ball)

列全體成一三十呎直徑之圓圈，面向圈內。令全體

報數。另選一人立於圈之中央，授以一壘球，籃球，足球，隊球，或網球。動令下後，中央之人拋球向上，同時報一隊員所有之數。所拋之球必仍落於圈之中央，被報數之隊員於聽見報數後，即奔向中央接球於未落地之前。若接球成功，則拋球者回至圈內，接球者拋球而報一新數。倘未成功，則接球者仍回至圈內，拋球者重行拋球而另報一新數。所拋之球，須達相當高度，予接球者以良好接球之機會，惟不可過高，使接球過易耳。接球未成功者，每次記一負分。如是進行，至一隊員有三次負分時，必受相當之處罰。

捉貨車 十六——四十六 婦女 (Catch the Caboose)

全體除另選之一人外，分為每三人之小羣。置另選之一人於場中。每三人之小羣列成總隊，一數立於隊前，二數握抱一數之腰，三數握抱二數之腰。三人成一火車，一數為車頭即機器，三數為貨車，即載器具貨物之車。場中之人追捉各貨車而抱握三數之腰。各火車活動以避免場中之人追捉貨車。倘場中之人捉得貨車，則為車頭者即代為場中之人。二數即為車頭，前之場中之人即為貨車。

捉拿藏金剛石者 二十一——六十 (Catch the

Diamond Bearer)

設五十呎四方形之場地，兩對線作為底線，其他兩相對之線為邊線。沿底線之一邊排列器械一行。如有短垣、圍牆或柵欄等物可以代用，則底線之一邊即依靠障礙物，不用另設

器械，是為屏障。

分全體為相等

人數之甲乙兩

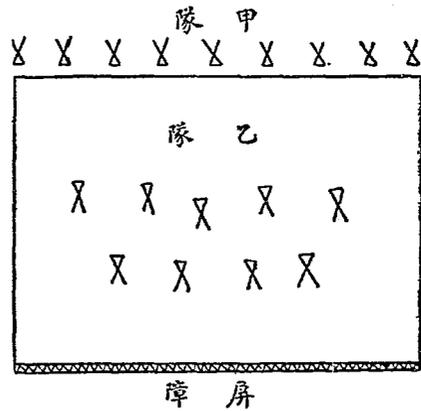
隊，列甲隊於屏

障底邊之底線

外，乙隊立於場

之中央。給甲以

小物品一件，其



大小可置於衣袋中而外面不覺者，作為金剛石。甲隊即將此物授與任何一隊員而藏於袋中，須秘密而不令乙隊覺察。勳令下後，甲隊全體隊員前進，以誘惑乙隊而使袋金剛石之隊員得翻越屏障。乙隊員不知金剛石在何人袋中，故當甲隊員經過場地時，盡力將甲隊員捉拿。隊員中除兩足外，身體之任何一部觸地，即以被捉論。逃出境外者，亦以被捉論。隊員若已翻過屏障，即可保平安。至甲隊員完全被捉或翻過屏障為止。若有金剛石之隊員

平安而翻過屏障，甲隊即勝利；若被捉住，乙隊即獲勝利。

捉牢鳥 十五——三十 婦女 (Catch the Jailbird)

設一百呎四方之場地，除另選之二人外，其餘諸人均接手而列成一行，立於場之中央。另選之兩人為牢鳥，立於場之一端。動令下後，全隊行動，尤右端之一人可拍打牢鳥之一。牢鳥可繞越所列之行，或爬越，或翻越，或破裂以穿過行伍。每一牢鳥若追逐於界外，或被右端之人拍着，餘剩一牢鳥時，則被拍或被逐之牢鳥接於行之左端，右端之人即代為牢鳥。再下動令，繼續進行。若於拍得時行伍分散，則此拍無效。

滾射繞圈之棍棒 十一——三十 婦女 (Circle Club Bowl)

列全體成一三十呎直徑之圓圈。給每人以一棍棒，豎立於各人兩腿之間。令全體報數，單雙數各成一隊，識別一隊以便辨認。給每隊以一藥球、籃球或足球。動令下後，每隊各將所有之球滾射對隊一隊員之棍棒，每隊員均守護自己所豎立之棍棒。於第一次滾射後，任何隊員可取球滾射。每次滾射必立於各人圈內之本位上。任何一隊員之棍棒被球打倒，或自己觸倒，即取之而退出圈外。被逐出之隊員，均可取得滾出圈外之球以給本隊隊

員之未被逐者。如是進行，至一隊隊員完全被逐為止，其對隊即得勝利。

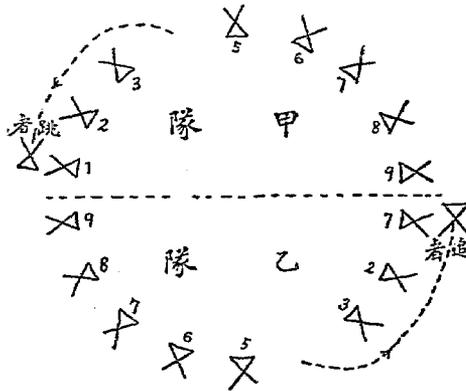
圍打石鴨 十五——三十 婦女 (Circle Duck
on the Rock)

每人取一如拳大之石。列成五十呎直徑之圓圈。每人各記其所立之位置於地上。另置一平大之石於圈之中央。選定一人令其將所有之石置於中央大石上為鴨，仍回立於本位上。動令下後，由其右側之人起，各人依次將石用下擲法打擊石上之鴨，當石上之鴨被打下時，已投石之人，各奔向前，取回所投之石而歸至本位。置鴨者同時奔跑向前，重置被打下之鴨，而後追拍奔跑之人。任何一人於回至本位之前被拍，即代為置鴨之人。先之置鴨者取回己石而立於本位。由新置鴨者右側之人起，重行開始繼續進行。

圍追跳者 十六——三十二 婦女 (Circle
Hop Chase)

列全體成一三十呎直徑之圓圈。分隊員為兩半，令每半圈均自左至右報數。指定半圈為甲隊，半圈為乙隊。先令甲隊為跳者，乙隊為追者。動令下後，於半圈之數中報出一數，甲隊員之負此數者，聞報以後，即由其右側繞圈外於一足上跳回至本位。乙隊員之負此數者，聞報以

後，向後退由右側繞圈外奔跑，以圖於對隊隊員之同數者未跳回本位之先，追拍或牽捉之。若追者成功，則乙隊即得一分。倘未獲成效，即不記分。重報新數繼續進行，至全數跑完為止。然後兩隊之職務更換，乙隊為跳者而甲隊為追者。至全數跑過以後，比較兩隊所得之總分，以多得之隊為勝。



圓周爭拉 十——三十 (Circle Tug)

設一四呎直徑之圓圈，令全體繞圈而立，各人之肩相靠，面向圈內。各人之兩臂抱鄰近兩人之肩。勳令下後，每人各圖牽拉其他隊員走入圈內。隊員若以被拉而踏入圈內，則被逐而退出所繞之圈。於一人退出以後，所繞之圈重行組織，勳令再下，續行演習。當所繞之圈有散開時，停止進行，至接合後再下令開始。如是演習，至僅留一

人爲止。當人數過少，不能繞列圓圈時，則環立於圈之一旁，試行牽拉以逐出他人。

攀登拍 十——四十 (Climb Tag)

置可供攀登之器械於場內。散全體隊員於場中。另選一人爲追拍者。動令下後，追拍者追拍其餘隊員。逃避之人可攀登於各器械上或樹上，以免避追拍；而追者不得攀登以追拍逃避之人。追拍者僅可在立於地上手可拍到之處，或躍起以拍逃避之人。隊員有被拍時，則代行追拍之職以繼進行。倘各隊員均以圖平安之念，登於器械或樹上，以致追拍之人無人可追拍時，教師卽下棄械下地之口令，全體均須下地，必待拍得一新追者後，方可再行攀登。

院庭追拍 二十——四十 婦女 (Court Tag)

設一長六十呎闊五十呎之場地，中隔一線，分成三十呎長，二十五呎闊之兩區。六十呎之線爲底線，五十呎之線爲邊線，中央線爲死線。列全體於兩底線之後，另選兩人，分立於兩區之內。動令下後，底線以後之人，跑過場地而換至對面底線之後。立於區內之人，各追拍跑經過自己場地之人。被拍之人立於該區內以助之追拍。至全體均跑完或被拍後，然後重行下令，繼續跑回原線，中央之人追拍如前。隊員之跑出邊線者，則與追者聯合，立於

出界之地，如有跑者取道其旁則拍之。若追者跑出邊線或死線，則直至終了，無追拍任何一人之權。如是進行，至全體被拍爲止。以場中人數較多之追者爲勝。

穿人拍 十一—四十 婦女 (Cross Tag)

散全體於場中，另選二人，一爲追者，一爲逃者。動令下後，追者追拍逃者。追者必追此逃者至拍着爲止，或有其他隊員穿過兩人之間爲止。任何一人穿過追者與逃者之間時，該穿過之人卽爲逃者。逃者被拍後，則更換任務，追者改爲逃者，而逃者代爲追者矣。

乘龍 十五—三十 (Crawl the Dragon)

先令一人背牆而立爲龍頭。除一人爲乘龍者外，全體列成單行縱隊，面向龍頭。每隊員斜體向前，兩手抱握前一人之腰，做成一條背成之線而爲龍。動令下後，另選之乘龍者卽躍上龍尾爬向龍頭。龍則躍動，搖擺及蠕動其尾與體，以使乘者落下。爲龍之人不得起立與放開所抱前一人之腰。若乘者身體無論何部觸地，足亦在內，此人卽爲被逐。該乘者卽下龍而數其所爬行之人數，然後立於隊後爲龍尾。龍頭卽爲乘龍之人，隊前之第一人卽爲龍頭。動令下後，跳躍爬行如前。如是按次進行，至第一乘龍之人爲止。以爬得多數之一人爲勝。

取龍冠 二十一—四十 (Crown the Dragon)

分全體爲相等人數之兩隊，令甲隊員一人背牆而立，其餘之人列成單行縱隊，斜體向前握抱前一人之腰，作成一條背成之線爲龍。縱隊第一人之頭，抵觸背牆而立者之身。其他隊員均轉頭向外。列乙隊員於龍尾之後，爲一縱隊。勳令下後，乙隊員依次分腿騰越，騎於龍尾，設法前進，俟前一隊員成功或失敗以後，第二人繼續前進。龍則搖擺其尾，以使乘者下落。每隊員既上龍尾以後，如其體之任何一部觸地，即被逐退出。爲龍之人不得起立及放開所抱前人之腰。任何隊員取得龍冠以後，即前進而觸及龍頭者，立即下騎。如是進行，至全隊人被逐或觸及龍頭以後，甲乙兩隊更換任務，記乙隊員取得龍冠之總人數。如是甲隊騎龍取冠，而記其總數，至終結時，較其總之多寡以定勝負。

城牆球 十六——三十 婦女 (Curtain Ball)

本遊戲宜用一高八呎至二十呎之牆或棚柵。牆之兩對側各設一三十呎四方之場地，一邊依着城牆。分全體爲甲乙兩隊，散立於相對之兩場內。給甲隊以一藥球，籃球或室內壘球。勳令下後，甲隊拋球過牆。乙隊員接而還擲之，如是往返還擲，至一隊差誤而止。每次擲球必爲接球之人，且必立於接球之地。每隊如有下列之情形，均爲差誤：(一) 擲球於界外；(二) 任球落於本區內地上；

(三) 擲球而未過城牆。每種差誤，均爲其對隊記得一分。每次記分以後，球均在差誤之隊進行。以十五分爲滿，先得十五分者爲勝。

白晝與黑夜 二十一—四十 婦女 (Day and Night)

分全體爲相等人數之日與夜兩隊。一隊隊員結一手方於一臂上，或移去所戴之帽。兩隊隊員混雜而分散於場內，勳令下後，教師報日或夜。相間而行，或續報同一字數次，然後更迭行之。教師之報日與夜時，當能狡詐以誘惑之，不使隊員猜度測定。當其報日時，日隊隊員打拍夜隊。夜隊隊員可置一手於地以免拍。若報夜時，則其情形相反。隊員若被拍着，則被逐而退出場外。遊戲如是進行，至一隊隊員完全被拍爲止，其對隊即獲勝利。

洞穴追拍 十二—二十 (Den Tag Elimination)

繞全體成圓圈，每人相距十呎，每一隊員置一大石或畫圈以記出其所立之地點，是爲洞穴。勳令下後，隊員即開始演習；甲隊員先離其洞穴而走入場內，乙隊員起而追拍之，第三人丙復出而追拍甲乙兩人。如是聯環追拍，蓋一隊員可拍先已而離洞之人。隊員可回至本穴以免後已而離穴者之追拍，且可取得追拍先已而離洞者之權。隊員被拍，則爲拍者之囚，拍者與其囚回至本位時，

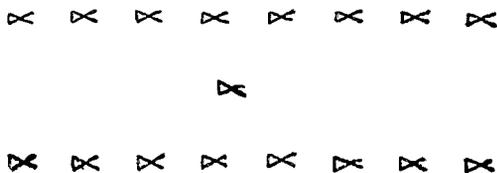
無拍人之權。亦不負被拍之任務。所捉到之囚，則令立於自己位上。當有囚之隊員被拍時，則與其所拍得之囚同至該捉已者之位上。如是隊員歸集漸多，至末後則歸併於一人，該隊員即獲勝利。

狗與兔 二十一—四十 婦女 (Dog and Rabbit)

列全體成一雙層之圓圈，面向圈內。外圈之人與其內圈相對之人距離六呎。另選兩人一為狗一為兔，立於圈外相對之兩側。動令下後，狗即追逐為兔之一人。兔則繞圈外奔跑，遇擇任何一對之前面立定。該對之後一人，即立於外圈內之一人，立即任狗之職務，以追逐前之為狗者，此人即為現在之兔。如是繼續進行演習。無論何時如狗拍着兔後，兩者之職務立即更換。

雙隊腿向球 十六—四十 婦女 (Double Column Channal Ball)

分全體為兩隊，立成兩個平行單行縱隊；兩隊相距六呎，每隊員前後相隔三呎。給每隊之一隊員以一藥球，



籃球或足球。另選一人立於兩隊之間，爲拍球之人。令全體均分開兩腿，傾斜向前。動令下後，追球者試拍兩球之一。列於隊內之人向前或向後滾球於兩腿間，以免避追球人之拍球。追球人可任意追拍何隊之球，故可任意更換向何隊追球。若球滾出兩腿之外，則負責之人當取還之。當時追者亦可追拍此滾出之球。球須在地上轉滾，不得使球離地。若追者拍着任何一球，則該負責之隊員與之更換地位。重令再下，繼續演習。

呆像被選 十一—三十 婦女 (Dub Statue)

設一長四十呎之線爲起發線。列全體於起發線上。另選一人立於起發線前六十呎處，面與所立全體隊員向同一之方向。動令下後，立於隊前之一人報數至十；數數時必高大其聲浪，惟快慢則可任意。當其報數時，全體隊員向之前進，惟數至十時必立定如木偶然，絲毫不能移動。當報至十數以後，報數之人立即回頭；若見隊員有移動時，則呼其名而令退回起發線。報數者回轉報數如前，如是進行。隊員之前進而拍得報數者後，即可保平安，至全體均達平安爲止。末後之一人卽爲被選之呆像，必授以相當之處罰。

飛鴨 十一—十五 婦女 (Ducks Fly)

列全體成一開立之隊形，如習柔軟操時已分開後

之隊形。教師立於隊前如人易見之地。報出動物天然之活動，或一種活動為該動物所不能行者；如鴨飛、魚跑、狗攀、鳥爬、蟹爬、鳥游、童跑等等，並做效是種活動。所報動作為是種動物之能行者，則如隊員均效而行之，即所報者為真，即做行之。所報者非真，即不必做行。惟教師則均以為真而效行其動作於前，隊員之聞真者而不做行，與聞報非真者而做行，均當被逐而坐於地上。至全體隊員均被逐坐下為止，以末一人被逐者為勝。

投射石上之鴨 十一—三十 婦女 (Duck on the Rock)

設一二十呎長之線為投擲線，置一平大之石或方磚或木塊於投擲線前四十呎處。每隊員手持一拳大之石，立於投擲線上。另選一人立於平石之旁，置其所持之石於大石上為鴨。勳令下後，各隊員將手中所持之石向石上投擲，以謀打下石上之鴨。隊員於投擲以後，向前取石以回至原位。當隊員之取石回原位時，必免避置鴨者之追拍。置鴨者須所置之鴨在石上時，其追拍方能有效。隊員之投石而打下石上之鴨者，其取石回來時，得平安取道，不受置石者之追拍。無論何隊員被拍以後，則移去石上之鴨，而置其自己之石於石上為鴨，並代行前置鴨人追拍之職。前之置鴨人取石而立於投擲線後，與大衆

相合而爲投擲之人。

駢漢 十五——三十 婦女 (Dunce)

列全體成一四十呎直徑之圓圈，面向圈內。置一方凳或小箱於圈之中央。另選一人爲駢漢立於方凳之上，給繞圈之人以兩個藥球。動令下後，繞圈者向駢漢投球，以謀打去駢漢所立之基礎。於第一次球投擲以後，任何隊員均可取球擲球。每次投球均須立於原立地位。如法繼續進行，至駢漢打下爲止。隊員之擲球而打下駢漢者立於自己原位，後該打下駢漢之隊員而擲球者，立於凳上以代駢漢之職。動令再下，繼續進行。蓋是遊戲非欲打下駢漢之人代其職務，而欲令他人以代之耳。

淘汰球 十一——四十 (Elimination Ball)

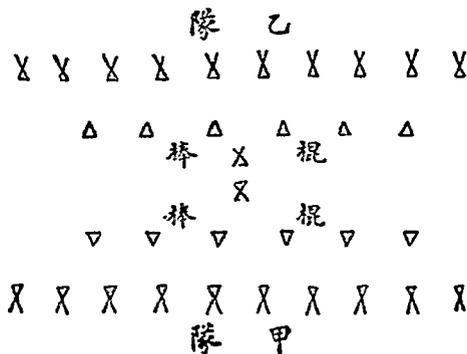
建一五十呎四方之場地。散全體隊員於場中。擲一較軟之球於場中以開始演習。各隊均試將此球擊射其他隊員而逐之出局。任何隊員被球在空中觸着身體之任何一部，卽被逐而立刻退出場地。球若觸地卽成死球，無論何人均可取而擲擊。隊員踏出界外，亦作爲被逐論。球出界外，被逐隊員當助演習者取球而投於場內。如是進行，至僅存一人爲止。該隊員卽獲勝利。

拔繩淘汰 十二——四十 (Elimination Rope Pull)

取一長三十呎之繩，繫其兩端成一繩圈。布成方形置於地上。離方形之四角十呎處，各置一石球，或棍棒。列全體成一單行橫隊，立於繩之相近處，先令隊右端之四人執於繩之四角。動令下後，各人拉繩向後，至各人後面之置物處而取得之。取得本角外所置之物，即為勝者。其餘諸人均被逐出局，第二之四人如法繼續演習。至全體習後，重將每次勝者，列為一隊，依照上法，每四人為一組，續行演習如前。至全體僅剩一人未被逐出為止，該隊員即獲勝利。

地上滾球 十六—四十 婦女 (Floor Bowls)

設長五十呎，相距六十呎之線二。分全體為相等人數之甲乙兩隊，立於兩線之外。各置六個棍棒於每線之前二呎處，每棍棒相距六呎，每隊各選一人立於所置棍棒之前。給每隊以兩個藥球，籃球或室內壘球。動令下後，



每隊各向對隊之棍棒，用下擲法滾球，各隊員須常立於兩線之外。立於棍棒以前之兩人，各保護本隊之棍棒，惟祇可用腳與腿以防阻球之滾倒棍棒。每人均可取得場地一半以內之球以傳給本隊隊員之在線外者。於第一次開始滾球以後，球即在場中往返滾擲，直至一隊之棍棒完全打倒為止，該對隊即獲勝利。

模倣領袖 十一—四十 (Follow the Leader)

列全體成一單行縱隊。選一稍長於運動之隊員為領袖，立於一隊之前。動令下後，領袖即開始進行，全隊隨之演習。領袖可任己意以演習各種相當之冒險操作，如跳溝河，越牆籬，攀登樹枝以及其他操作。應先習簡易之奇巧遊戲，漸及於較難者。若有不能習者，或習而失敗者，則逐而出之。若領袖之所作有失敗時，則退出而另易以新者為之。指導員或教師於每五個或六個奇巧遊戲以後，當易一新領袖，如是進行，至全體僅剩一人為止，該隊員即奪得錦標。

足球追拍 十一—四十 (Football Tag)

散全體隊員於場中。另選一人而授以一足球或籃球。動令下後，該被選之隊員即開始踢球以擊射其他隊員。踢球者與其他隊員，均可任意奔跑於場內，惟僅踢球者可跑出場外。踢球者可運球進行，任何隊員被球觸射

以後，即爲踢球之人而取行其職守。

堡壘 十六——四十 (Fortress)

橫列三架木馬，或三架長的跳箱，或兩架雙杠而上覆以墊子，或應用十二呎長之牆垣或籬笆，其高度與胸相等，是爲遊戲中之堡壘。分全體爲相等人數之攻守兩隊。列攻隊於堡壘前二十呎處。列守隊於堡壘之後。

動令下後，攻隊前進，以謀攻入堡壘。攻者必由堡壘上攻入，不得繞過堡壘與由所設堡壘下穿入。倘所設堡壘非穩固者，亦不得移動堡壘以便攻入。守者保守其壘，不使攻者攻入。攻守兩隊，雙方各用其智謀方法以取得最後之成功。惟禁除踢擊等粗暴猛烈之舉動。攻者攻入壘內，則去其攻打之職而退出陣地。定三分鐘爲限制時間，於該時間終結時即下停止號令，計攻者攻入堡壘之人數。攻者坐或臥於壘上，或其他情形之停於壘上而未入者，不得計於攻入者之數內。然後攻守相易，各異其職守以進行之。於三分鐘之停止號出後，計其攻入之人數。以攻入人數較多之隊爲勝。

狐與球 十六——三十 婦女 (Fox and Ball)

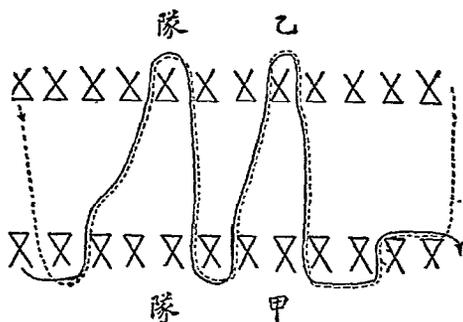
本遊戲當應用小建築物。分全體爲相等人數之甲乙兩隊，分布於建築物之兩側。給甲隊以一室內壘球或網球。動令下後，甲擲球過建築物，以擲至乙隊不易預料

之所爲佳。乙隊員設法接受所擲之球於空中。若球未接着，則取而擲還甲隊。若接得是球，則接球者爲狐，持球潛行，繞過建築物而擲擊甲隊隊員。甲隊於擲球以後，即注視築物之兩角，狐由何側潛至。同時並須注意建築物上擲還之球。當狐發現以後，全隊均奔避於建築物之對角，以避免狐所擲之球。狐則不得越觸建築物兩端所引長之線。若狐擲中一甲隊員，則乙隊即得一分，未中即不記分。無論中或未中，乙隊員得球後即擲還甲隊。以五分爲滿，先得五分者爲勝。

獵者追狐 十六——三十 婦女 (Fox Chase)

分全體爲相等人數之甲乙兩隊，列成相距六呎並面相對之兩行，每隊員左右各相距三呎。甲隊之領袖爲狐，乙隊之領袖爲獵者。動令下後，狐由甲行之一端起跑，獵者按照狐所取之路徑，隨後追之。若獵者於狐未跑至該行之他端之前捉到或拍着，獵者之隊即得一分。倘未獲追拍或捉到，即不記分。狐於奔跑時，必穿越每行在三次以上。狐與獵者，不論其成功與否，於追捉後，各立於本行之他端。兩行之第二人即被選爲狐與獵者，此時乙隊之領袖爲狐，而甲隊之領袖爲獵者。動令下後，獵者追狐如前。如是進行，每次兩隊必互換狐與獵者之職務，以均分機會，至兩隊隊員全體跑過爲止，立於行伍間之隊員，

不得有阻礙奔跑者之舉動，以助本隊隊員而阻對隊之追者或逃避者。至終結時較甲乙兩隊所得之總分，以多得者為勝。



法國滾球遊戲 十一—二十 婦女 (French Bowls)

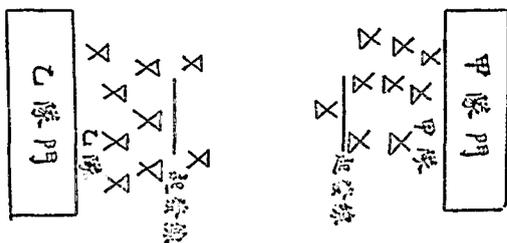
設一長三呎之起發線，分全體為相等人數之兩隊，列成兩單行縱隊於起發線之後，令各隊報數。給每隊第一人以一藥球、籃球、隊球、足球或室內壘球。勳令下後，甲隊員持球立於起發線上，擲球向前在二十呎至四十呎之間。至所擲之球住定後，乙隊員持球立於起發線上，向甲所擲之球滾射，以謀射中是球。若未射中，甲隊之第二人取甲隊之球，立於得之向乙隊之球滾射，倘其所擊失敗，則記一擊。乙隊之第二人立於起發線擲球。如是進行，隊員各按其號數射擊，每次滾射必立於停止之地，於一

隊之末後一人滾射後，第一人繼續進行。每記一擊，該隊即得一負分。按其次序，由次一隊員擲球，並按照開始第一隊員擲球之方法。以次演習，至一隊記得五次負分，該隊全體隊員均應受其對隊相當之處罰。

按該遊戲不甚清楚，大概甲隊員擲球，乙隊員滾射。若乙隊員射中，則由乙隊之第二人擲球，甲隊之第二人滾射。若甲隊之第二人滾射未中而失敗，則乙隊之第三人立於本隊球所停止之地，取球而滾射甲隊之球。惟此次滾射以必中論，若仍未中則當記一擊而得一負分。若中則甲隊之第三人擲球，以次類推，續行進行。

擲門球 十二——二十四 婦女 (Goal Ball)

設兩個長方區域，長三十呎，寬十五呎，其長邊與對方區域之長邊平行。兩區域之距離，則按擲球之情形而定，如下：(1) 所用之球系何種；(2) 用於何種班次；(3) 隊之員擲球能力如何。分全體為相等人數之甲乙兩隊，散



立於場相對之兩半，面向中央。兩隊後面之長方區域，即為各隊之門。給甲隊以一藥球，籃球或室內壘球。定一擲球之法，如上擲或兩手或自由法等等。於甲隊之半場內，選定一點，此點須為擲球者能力之平均點，作一直線。乙隊亦定一相等之點，是為起發線。

按是遊戲之兩隊門之距離，當按照隊員所擲遠度之能力如何而定，例如隊員之平均擲球能力為三十呎，則起發線離對隊之門，當在三十呎之外，如三十五呎。起發線與本隊之門，其間當距十五呎，以留隊員活動之餘地。

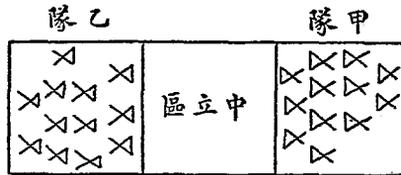
動令下後，甲隊之一隊員立於起發線上向乙隊之門擲球。若所擲之球被乙隊員於空中接着，該隊員即向前三步，向甲隊之門擲球。若球未能於空中接着，則球即在乙隊員第一次觸球之點擲球。如是球往返對擲，均按照上定方法，每隊均以擲入對隊之門為目的。若球於空中擲入門內之區域，則擲球之隊即得一分。隊員不得走入球門以內接球，違例者該對隊即得一分。於每次記分以後，球即由得分之對隊於起發線開始。若球擲過門地，球即由門地中央擲還。以六分為滿，先得六分者為勝。

地面球 十六——三十 婦女 (Ground Ball)

設一長方形之區域，二十五呎闊，七十五呎長，中劃

兩線，平分爲三個相等之區域，每區爲二十五呎之方形。分全體爲相等人數之甲乙兩隊，立於兩端之方形內。中央之方形爲中立區域。給甲隊以一籃球，隊球或藥球。動令下後，甲隊擲球於乙隊之區域。乙隊接而擲還甲隊。甲隊復擲還之，如是

往返還擲以穿越中立區域，倘一隊有以下情形：(1)



任球接觸本區地面；或(2)使球觸及界外及中立區域之地面，均爲其對隊得一分。於每次得分之後，球卽爲得分之對隊擲球。定十五分爲滿足，以先得十五分之一隊爲勝。

猜球 十一—二十五 婦女 (Guess Ball)

本遊戲最好當利用一牆。距牆五十呎處，設一二十呎長之線。列全體於所設之線後。另選一人面牆而立給一隊員以較軟之球一。如隊球、籃球或網球等。該持球隊員卽向面牆者擲球。若球未擲中，則面牆者可猜三次，以猜出擲球之人。若被擲中，則僅可由一次以猜出擲球之人。無論三次或一次，若猜出擲球之人，則被猜中者代立於牆隅。倘未猜中，則仍立牆隅。遊戲之進行，一如前法。

羣鴨過河 十五—四十 婦女 (Ham, Ham,

Chicken, Ham, Bacon)

設相距五十呎之線兩條爲底線。於兩底線相距二十呎處，各設平行於底線之線一條，該兩線相距十呎。兩線間十呎之地爲中央區域。於線之兩端如連以邊線。列全體於一底線之後，另選一人立於中央區內。動令下後，立於中區內之人即宣告‘鴨子鴨子快來過河’。於是全體隊員均跑過中區而至對面底線。當跑過中區時，立於中區之人追拍各跑過隊員。隊員之被拍者與中區之人合而追拍其餘諸人。至全體跑至對線，或被拍而與中區之人聯合後，中區之人重行宣告如前，而跑至對線之人，重行回至原線。若宣告者非最先立於中央之人，則其宣告作爲差誤。隊員如有於差誤之宣告後踏入底線內者，作爲被拍論。當立於中區與追拍者合。若追拍者立於中區以外之地，則其追拍無效。如是進行，至全體被拍僅剩一人爲止，此最後之一人即爲得勝者。

手上平均 十——三十 (Hand Balance)

分立全體隊員於場中，給每隊員以一四呎長之棒，各人所持之棒，其長度與大小，均以同樣爲佳。每隊員將所有之棒平放於掌上，使平均不倒，在未下動令之前，置他一手於棒上，使穩定不動。動令下後，移去其棒上之手，任棒平均穩定於一手掌上。任何隊員(1)以他一手觸棒；

或(2)棒落於地,均被逐退出。如隊員按其自己之能力以冒險進行。任何隊員以別一隊員之棒相觸而迫其棒下落者,亦以被逐論。被逐之隊員即於其被逐之點立定。如是進行,至僅留一人爲止,該隊員即奪得錦標。

懸挂拍 十一—四十 (Hang Tag)

本遊戲僅適用於林間,或器械近旁,俾隊員有所攀登或懸垂。與普通追拍相同,惟隊員懸垂於兩臂上,即可免避追拍。隊員若坐立於樹枝或器械上,或懸垂於腿上,均不能免避追拍。故欲保平安以免避追拍,非懸垂於兩臂上不可。若器械或林木較多之處,則每一樹枝或器械上,不能同時懸垂兩人,以後至者爲準,先至之人即受追拍。

分隊帽戰 十一—四十 (Hat Fight)

演習是遊戲時,每隊員必戴一帽。所戴之帽必寬鬆,不得緊軋於頭。分全體爲相等人數之兩隊,列成相距十呎兩相對之兩行。識別一隊,以便辨認。動令下後,各隊員用其相角之法以打去對隊敵員之帽。各隊員可相互擊打,惟不得二三隊員攻打一人,僅得各個相較。隊員之帽打落後即爲被逐。如是進行,至一隊隊員完全被逐爲止,該對隊即獲勝利。

爭先取帽 十一—五十 (Hat Scramble)

設一長六十呎之線。列全體成一橫隊，立於所設線之後。集全隊員之帽，堆於所設線前之中間一百呎處。勳令下後，各隊員跑至堆帽處，選其自己之帽而跑回原線。凡遇帽之非自己者，可擲之遠處。隊員之後至者即爲駭漢，必受相當之處罰。

印度人拍 十一—四十 婦女 (Hindoo Tag)

散全體隊員於場中，另選一人而授以布做之軟棒。勳令下後，執軟棒者追打場中之各隊員。隊員若欲免除拍打，則棲息於兩足兩手及額上，即兩足兩手及額同時觸地。彼膝與胸觸地者不得免除拍打。執棒者拍着一人，則該被拍者執棒而代之。若打得一免拍之人，即此人之兩足兩手及額均在地上，則被拍者應還給拍者以軟棒擊打三下，且該拍者應置兩足兩手及額於地上以受其打。隊員因被追而跑出場外，則以被拍着論，取打者之棒而代之。

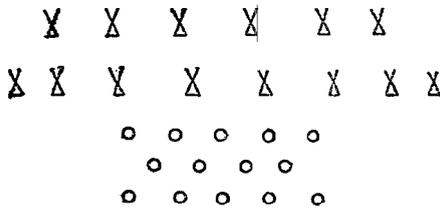
擊射大球 十六—三十五 婦女 (Hit the Big-ball)

設一八十呎長六十呎闊之場地，兩短邊爲底線。分全體爲相等人數之甲乙兩隊，立於兩底線上。教師立於場之中央，持一藥球或籃球。另給甲隊以室內壘球三個。勳令下後，教師儘力擲其所持大球一直向上。甲隊員之

持球者，立於底線以射擊所擲之大球。任何一人擲中大球，該隊即得三分。乙隊隊員之接得甲隊所擲之球於空中，即得一分。當擲大球時，受球一隊之隊員，必立於底線上。俟球已擲出後，則可散奔各處，以接受對隊所擲之球於空中。至球均為乙隊取得，而記清二隊之分數以後，重下動令，擲大球向上而乙隊員射擊之。任何隊員，均以得球者擲球。如是往返射擊。以三十分為滿，先滿之隊為勝。

洞球 十一—三十 婦女 (Hole Ball)

各隊員均掘一二吋深，四吋直徑之洞於地上。各洞均集於一處，每個相隔四吋至六吋。若在室內，可劃八吋四方形於場上以代之。設一滾擲線於距洞二十呎處。另選一人為滾球者，持室內壘球或網球而立於滾擲線上。列奔跑之人於洞後。動令下後，滾球者向洞滾球。所滾之球以落於洞中為目的。若所滾之球未能落於洞中，則傳



回所擲之球而續擲之。至滾入洞中爲止。如球滾入洞中，則除球滾入所有該洞之隊員外，餘均奔避。有是洞之隊員取洞中球而擊擲奔避者。奔避之人可躲避所擲之球。若被球擊中，則該被擊之人記一負分，而爲下次之滾球者。若未能擊中跑者，則擲球者記一負分而爲滾球者。擲球者不得持球追擊。可置小石或其他記號於洞中，以記分數。於球取回及各人均歸原位後，然後繼續進行。至一隊員得有三負分，必受相當之處罰。

打獵 十一—四十 婦女 (Hunt)

本遊戲須應用一較大之場，且須有大樹及小林房屋以及其他可藏匿之處。集全體於場中，另選一人爲獵者，指定場地之界限。勳令下後，獵者開始數數，其他隊員奔避藏匿。及數至一百時，獵者唱‘來了’同時尋覓各人。於探得一人後，呼其姓名而令與之連合。被探着者助之以處置他人。被探者必於其所匿地二十呎之內探得一其他隊員。該被探之人，獵者呼其姓名，而與之連合如前。如是進行，至全體均被探得爲止，未一被探之人亦得錦標。

跳跨步及單足跳 十五—四十 (Jump, Step, Hop)

分列全體於場中，即用柔軟操之開列法。勳令下後，

教師令‘跨一步’，‘單足跳’，或‘雙足跳’，然後停頓片時。再續以‘左’，‘右’，‘前’，‘後’及‘向上’與‘停’等口令。於第二個口令下後，各隊員均立刻表顯動作，愈快愈佳。跨步，指一足向各方向進行一步，仍由原動之足下地；單足跳，即跳落於一足上；雙足跳，即跳於一足或雙足上而落於雙足上也。左右與前後及向上，均指動作所向之方向。停則雖有動作在先而隊員仍定立不動也。其口令之用法如下：雙足跳——停四秒鐘——左；跨步——停六秒鐘——前；單足跳——停二秒鐘——左；雙足跳——停五秒鐘——上；跨步——停四秒鐘——停。於每次口令以後，隊員做差動作，或差誤方向，或行動於須停止時，均被逐而坐於地上。如是進行，至全體僅留一人為止，該隊員即奪得錦標。

德皇球 十一—二十 (Kaiser Ball)

本遊戲需用一牆，其高度至少須十五呎。設一六呎長之線，平行於牆壁，距牆三十呎，是為投擲線。列全體成單行橫隊，立於投擲線之後。另選一人為德皇，授以一藥球，籃球或足球，立於距牆五呎之處。給橫隊之第一人以一室內壘球或網球，令立於投擲線上。動令下後，德皇將所持之球，向上拋擲至離地約二十呎處。立於投擲線之隊員，將球擊射德皇所拋之球於未着地面之先。若擲中，

則與德皇更換位置。未中，則仍立於原位。德皇拋球如前，第二人按照第一人之法擲球。如是進行，俟全體擲後，未擲中者再按次擲球。以末人擲中者爲負。

保守球 十一—三十 婦女 (Keep the Ball)

設一百呎四方之場地，分全體爲相等人數之甲乙兩隊。識別一隊，以便辨認。散全體隊員於場中。給甲隊以一藥球、籃球、室內壘球或網球。動令下後，甲隊員將所有之球向自己同隊隊員傳擲，不使乙隊隊員得球。無論何人不得持球過五秒鐘。當乙隊員得球後，即於同隊中傳擲，保守此球不使甲隊員取回。倘一隊員違犯正式籃球規則，與持球過五秒鐘，則球當給予對隊。

踢球與藏匿 十五—三十 婦女 (Kick and Hide)

本遊戲當備有藏匿之所。設一一呎四方之壘於場中爲門。置一足球或室內壘球於門內。集全體於門之左近。另選一人爲尋覓者。動令下後，一隊員儘力踢球於極遠之處，當球踢出以後，各隊員奔開藏匿，尋覓之人奔取所踢之球而置於球門內。尋覓者置球於門內以後，然後開始探尋藏匿之人。當尋覓者探得一人後，呼其名而各奔向置球處。尋覓者或被探而報其名者，先跑至置球處，即踢球而藏匿。該後至之人即爲尋覓者。當尋覓者探尋

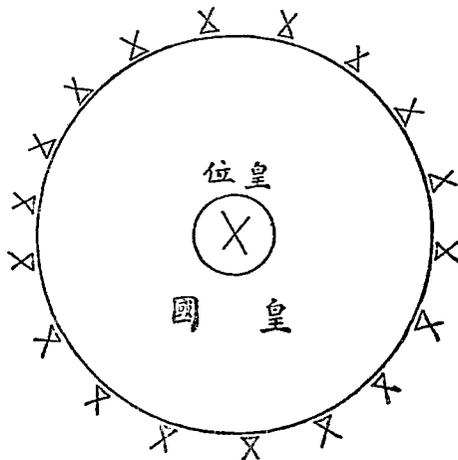
藏匿者時，藏匿者可潛出以圖踢球。惟尋覓者發見此潛行踢球者後，即呼其名。於尋覓者既報藏匿者之名後，僅被報名者與其自己可踢球，其他隊均無此權。

皇國追拍 十一—三十 (Kingdom Tag)

設一五呎直徑之圓圈。是圈即為皇國。置一箱或椅於圈之中央，是為皇位。列全體隊員於圈之四周。給每人以一軟棒。另選一人為皇，立於皇位，手內不執軟棒。動令下後，各隊員走入皇國，擾亂國皇，而以所執之軟棒打之。國皇忽然躍起，以追拍隊員之一。任何隊員於皇國以內被國皇拍着，則取得皇位以代國皇。再下動令，續行演習。

國皇與守衛 十五—三十 (King Guard)

列全體隊員於十五呎直徑之圓圈外。置一椅或方



凳於圈之中央。另選兩人，一爲皇而立於椅上。一爲守衛，立於椅之近旁。給立於圈外之隊員以一籃球或足球。動令下後，圈外隊員將球擊射國皇。守衛在旁保護，不使所擲之球擊着國皇。故奔走於椅之四周以打去所擲之球，惟不得接球。隊員於取球時可走入圈內，惟擲球時必立於圈外擲球之位上。當球擊中國皇以後，守衛卽爲國皇，國皇與大眾合而爲擲球者，擊中國皇之人爲守衛。如是繼續進行。

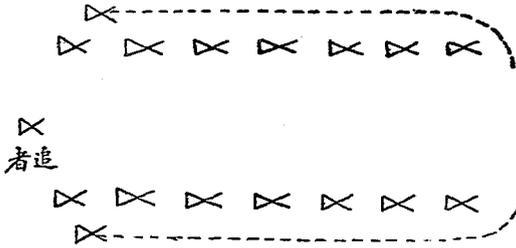
捕牛拍 十——四十 (Lariat Tag)

設一百呎四方之場地。散全體隊員於場中。另選一人爲捕牛者，授以十呎之長繩，兩端繫以軟重之物。動令下後，捕牛者追迫各隊員，而以繩端之重物，由拋擲或繞轉法以擊中任何隊員。於擊中一隊員時，捕牛者必執住繩之一端方能有效。任何隊員被擊後，卽取其繩而代之。遊戲則續行不止。

末對脫離 十五——二十五 婦女 (Last Couple Out)

列全體成雙行縱隊，每兩人接手成爲一對。另選一人爲追拍者立於縱隊之前，面向縱隊。追拍者下末隊脫離之令以後，縱隊之末一對卽放手，一人由隊之左側，一人由隊之右側跑至隊前接手立定。追拍者試於兩人未

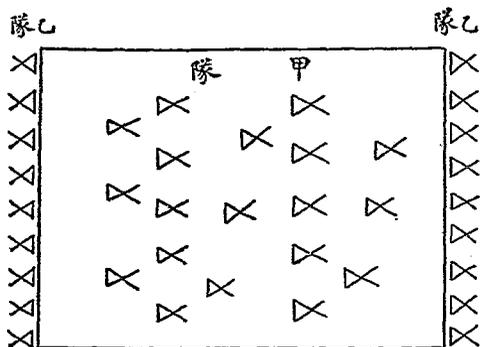
接手於隊前之先，拍得任何一人。若一隊員被拍，則被拍之人即代為追拍者，追拍之人即與他一隊員接手而立於隊前。若追者未能拍得一人於未接手之先，則仍為追者，另下其次一對脫離之口令，追者追拍如前。每次至兩人於隊前接手以後，追者即立於隊前，令其次一對脫離以繼續演習如前。



擊腿球 二十一—五十 婦女 (Leg Bowl)

設一三十呎四方形之場地，定兩邊為底線。分全體為甲乙兩隊。另將乙隊員再分為兩半，立於兩底線之後，令甲隊員散立於場內兩底線之間。給立於底線後之乙隊員以三個藥球，籃球，足球，或室內壘球。動令下後，乙隊員將球於地上滾入場內，以圖擲中場內隊員之腳或腿。滾球時當用臂由後下擺至前滾球，不可擲球於地上。立於場內之隊員可任意移動躲避。隊員被滾球擊着以後，立即退出場地。記其全隊被擲退出之完全時間。然後令兩隊更換地位。即甲隊分為兩半而立於兩底線之後，乙

隊合而立於場內，繼續演習如前。記其完全被逐之時間，以需時愈短而能逐出對隊之隊為勝。



野虎追馬馬捉羊 十二——四十 婦女

(Legree and Uncle Tom)

散全體隊員於場中。另選兩人，一為野虎，一為馬。給野虎以一軟棒。動令下後，虎即追馬，馬則拍打一人以自免。任何隊員被馬拍着後，即為野虎。前之野虎即為馬。先前之馬即得自由。若野虎用所執軟棒拍着所追之馬，則馬虎立刻更換職務。於馬拍着一隊員，或馬被虎打到以後，虎即擲去其棒於地，新為虎者取棒以行其職務。

瞎棒拍鏢 十一——二十五 (Line Blind Swat)

列全體隊員成一單行橫隊，各隊員相互接手。另選一人立於距線二十呎處，瞞其目而給以兩軟棒，握於每

一手中。動令下後，瞞目者追打接手之隊員，試打得一人以代之。列成橫隊之隊員，可奔逃各處以避之，惟所接之手不得放開。任何隊員被打以後，即取棒而為瞞目者，先之瞞目者，取被打者之地位，而與其左右之人接手。動令再下，繼續進行。

行伍足球 十四——二十四 (Line Soccer)

設相距三十呎之平行線兩條，各長五十呎，是為兩門線。分全體為相等人數之兩隊，立於相對之兩門線上。兩隊隊員各列成單行橫隊，面相對，各置其臂於背後，與其左右之人相接手。置一藥球於兩線間地上。動令下後，兩隊奔向場之中央，各試踢球以過對隊之門線。在遊戲進行之全時間內，各隊員必保持其原位。若有一隊散開，即停止進行，必待重行接合後，然後於其停止之地，重下動令開始演習。以滾球過對隊門線之隊為勝。

線上追打 十一——三十 (Line Swat Tag)

健身室中有籃球，網球，隊球以及室內壘球之各線者，頗合於是遊戲之用。若在室外即可分割各線，以備應用。分設六個壘於場內，每壘為二呎之方形，設於離無論何線一呎以內，是為休息壘，分列隊員於各線上，另選一人為追拍者，給以一軟棒。動令下後，追者追拍其他隊員。隊員無論何時可立於休息壘上，以免避追打。惟每壘僅

允一人站立。若有第二人踏入壘內，則先在壘上者必立即離開。無論隊員與追者，均須立於線上。不得由一線上跳至別一線上。若隊員跳至別一線，或跑離一線，即為追者。若追者違例，即不能拍打其鄰近之隊員。任何隊員被打以後即為追者。先之追者即與其他隊員連合。遊戲繼續進行如前。

線上追拍 十一—三十 婦女 (Line Tag)

健身室之設有籃球、網球、壘球等線者，再用粉筆添畫數線以連接各線，頗合於是遊戲之用。若在室外，則可設備各應用之線。另選一人為追者。動令下後，追者追拍其他隊員。各隊員與追者均須立於線上。不得由一線上跳至別一線上。倘一隊員跳至別一線上，或跑離一線，即為追者。追者犯此，即無追拍其鄰近隊員之資格。隊員被拍，即為追者。前之追者與隊員連合，遊戲進行如前。

連接追拍賽跑 十六—三十 (Link Pursuit Race)

設一二百呎之跑圈，分全體為相等人數之兩隊，分列兩隊於跑圈之兩對側。兩隊各列成單行縱隊，各隊員以臂握抱其前一人之腰。動令下後，兩隊保其接連之隊形，繞跑圈奔跑前進。每隊之前一人以追拍其對隊之末尾一人為目的。若一隊脫離所抱之腰，則必立定，俟接連

後方續行進行。以捉得或拍着對隊之末尾一人之隊爲勝。若一隊之第一人拍得對隊之末尾一人時，其本隊業已脫離，則其所拍仍然無效。但於拍着時，其對隊雖在脫散之中，其拍仍爲有效。

接手拍 十二——四十 (Link Tag)

設一百呎四方之場地。列全體隊員於場中。另選兩人爲追者，其左右手相接。勳令下後，兩追者接手以追捉其他隊員。隊員若被拍於兩追者之手接合時，卽爲山羊，立刻以兩手及兩足上爬至邊線上。當其爬行時，各隊員均可用手掌以打拍山羊之臀部，每隊員僅能拍打一次。爬至邊線以後卽得自由。追者於拍得一人時，若兩手脫離，其拍作爲無效。追者於拍得一人後，卽與其他隊員連合。該山羊於爬至邊線後，卽與他一追者接手，勳令再下，繼續進行。

過橋淘汰 十二——三十 (Low Bridge Elimination)

列全體成單行縱隊。另選兩人執棒，平行於地而立於隊前，與縱隊成直角。置所執之棒於最高隊員之頸部之高度。勳令下後，縱隊向前進行。每一隊員按其次第於棒下穿過。隊員之穿過棒下時，僅可按下列情形：兩手置腰間，體向後彎，膝可前屈。一次不能穿過之隊員，卽被逐

退出。已穿過之隊員，則重列一隊。於每次每隊員行過以後，所執之棒低降三吋。已穿過者繼續穿行如前。如是進行，至全體被逐為止，以末後被逐之一人爲奪得錦標。惟棒愈低降，穿越愈進於難時，棒之低降度數亦因減少，不能每次低降三吋矣。

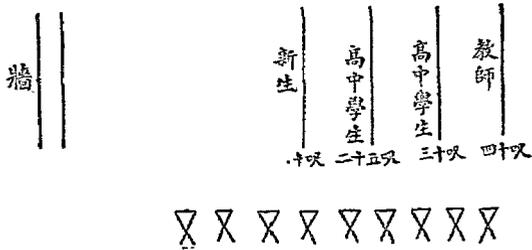
團中進行 十五——四十 (Marching Circle)

繞全體隊員成一每人相距三呎之圓圈，面向左或右，成一單行。動令下後，各隊員以常步繞圈前進。當其前進時，教師發下列口令：(1) 坐——坐於地上；(2) 仰臥——仰臥於背上；(3) 蹲——蹲踞於地上；(4) 跪——跪於地上；(5) 頭——於兩足在地上時置頭於地上；(6) 俯臥——俯臥於胸腹上等等。每隊之習上列各動作時，愈快愈妙。於每種口令下後，教師續以前進口令，各隊迅速起立前進。各隊員之執行動令之較全體特慢者，即得一負分。如是進行，至一隊員得三次負分，必予以相當之處罰。

教師球 十——二十 (Master Ball)

本遊戲應用一高二十呎至三十呎之牆。設距牆二十呎，二十五呎，三十呎與四十呎之線四條爲投擲線。列全體於投擲線旁。各隊員於遊戲開始時，均爲求入學之學生。給第一隊員以一網球、手球或普通皮球，令立於二十呎之投擲線上。動令下後，該隊員立於線上，向牆上擲

球，於球躍回時在空中接之。第一次接得，再行第二次。第二次接得，再習第三次。於第三次接得後，傳球與次一隊員，此時作為已入學之新學生。若三次中有一次未接着，則傳球給次一隊員而仍為求入學之學生。每隊依次演習，成功者為新學生，未成功者仍為求入學之學生。成功之新學生，依次立於二十五呎之線上擲球，成功者即為初中學生，失敗者仍為新生，初中學生立於三十呎線上依次擲球，成功者即為高中學生。高中學生立於四十呎線上，依次擲球，成功者即為教師。遊戲亦於是終了。



猿猴追迫 十二——四十 (Monkey Chase)

本遊戲當有一長方形場地，場內並有樹及各種器械。散全體隊員於場中，另選一人執軟棒為追者。勅令下後，追者追打其他隊員。隊員懸垂於臂或腿或腿臂同時，均可免避拍打。追者打得一隊員於非懸垂時，則追者拋去所執之棒，被拍者取棒而為追者。先前之追者助新追

者以拖或推懸垂之隊員，使新追者易於拍打。惟幫助追打之人，不得阻礙隊員之行動或停止，其最緊要之目的，即幫助之人，迫令隊員不得懸垂空中，以免避追打耳。如是進行，至全體被拍為止，以末後被打之一人為勝。

猿猴拍 十二——四十 婦女 (Monkey Tag)

繫二十呎長繩之一端於場內中央之桿上。選定一人為猿，執持繩之自由一端。動令下後，各隊員跑入中央以引惹執繩之猿。猿即謀拍打隊員之一。任何隊員若被拍於一手握繩之時，該隊員即取其職守，代為猿猴。先前之猿則與大眾連合，遊戲繼續演習。

母鵝 三十一——六十 婦女 (Mother Goose)

分全體隊員為相等人數之甲乙兩隊。每隊各除五人外，分列成兩個三十呎直徑之圓圈，面向圈內。立另選之五人於兩對隊之圈內。於五人中另推一人為母鵝，其餘四人為小鵝。給每圈以一室內壘球，籃球或隊球。惟兩



隊所有之球須相同。動令下後，每圈均將球擲打圈中之小鵝。每一小鵝於被打後，即被逐追出。每圈之母鵝均抗拒所擲之球，以保護其小鵝，母鵝可打去所擲之球，或使球偏斜，惟不得接球。小鵝可奔跑圈內各處，以避免所擲之球。於球既擲以後，各隊員可走入圈內或圈外以取球，惟投擲時必立於圈內投擲位上。至小鵝全體被擲退出為止，以先擲退圈中小鵝之隊為勝。

報名球 十五——三十 婦女 (Name Ball)

散全體隊員於場中。給一隊員以一壘球、籃球或足球。動令下後，持球之人報一隊員之名。該被報隊員必立定不動。持球者將球擲擊。若被擲中，即退出場外。當球離開擲球者之手後，該被報名之隊員可跳躍或奔跑或其他行動，以避免所擲之球。並可接受所擲之球。倘其所作失敗，則被逐退出。若球被接着，則擲球者被逐退出。被報名之隊員，不問其被逐與否，取得所擲之球，報一其他隊員之名而擲之，若已被逐，則擲球後即退出場外。擲球者不得持球行走，可滾球於地上，拾球而報一隊員之名擲之。惟滾球以一次為限。如是進行，至僅留一人為止，該隊員即獲勝利。

窩中追拍 二十——四十 (Nest Tag)

列全體隊員成一雙重圓圈，外圈之人向內，內圈之

人向外。使內外圈之人相對，每兩人為一對，相距四呎。每對之手相接。於全體中另選兩人，一為追者，一為逃者。動令下後，追者追拍逃者。逃者繞圈奔避，可躲入任何一對之臂下，是即為窩。俟其起立時，背向任何隊員，該隊員即為逃者，已則與所向之隊員接手。新逃者亦可如是躲入任何一對之窩中。若逃者被拍，則兩人立刻更換職守以繼續進行。

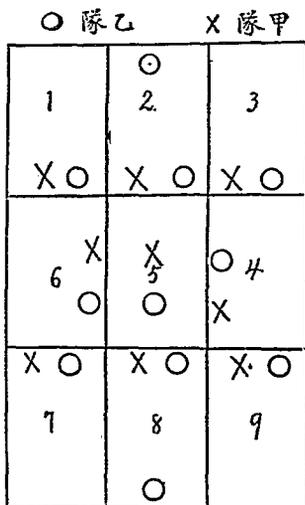
九分區之籃球 十八——二十四 婦女

(Nine Count Basket Ball)

分正式籃球場為九個區域，如圖。每區記以數字分

全體為每九人之隊二。
列每隊之一隊員於每區域中。隊員之在近籃之三區者為先鋒，在中央之三區者為中鋒，在離本籃最遠之三區者為守衛。

遊戲開始時與正式籃球同，在中央跳球。球在場中傳擲，每隊員均設法將球傳給本隊



先鋒。蓋以祇允先鋒可向籃擲球也。每人不得出各人所站之區域，如有犯者，給對隊員以自由傳球，倘其同區之隊員爲先鋒，即任其自由向籃擲球。所有自由擲籃之球，必在先鋒區域內行之。於每次入籃以後，各隊員均須更動，——如一至二，二至三，以此類推，九至一。球若出界，應授予對隊敵員，即球之由該區出界之敵員。該敵員即出界而取得是球，立於界外，自由傳入。隊員犯規，則予對隊以自由傳球，或自由擲籃。以隊員之先轉換至原位之隊爲勝。若人數多時，可改場地爲十或十二區。並同時可用兩球以增加興趣。

號數接球 十六——三十六 婦女 (Number Catch Ball)

列全體成一三十呎直徑之圓圈，坐於地上，而向圈內。分全體爲兩半，作爲兩隊。每隊由右側起報數。教師持一籃球，壘球或隊球，或壹壘亦可，立於圈之中央。拋球向上，於球已離手後，報一隊員之數。該同數之兩隊員，起立而奔向中央接球。隊員能接球於球未落地之先者，該隊即得一分。於兩人同向中央接球時，兩人可互相推衝，惟不得牽執。若兩人均未接得於球未落地以先，即不記分。於球接得或失落以後，教師取回，向上重行拋擲。教師所擲球之高度，當在隊員起立接球時間上夠足之高度，且

必落在圈內。如是進行，至全數均報過爲止，以得分最高之隊爲勝。

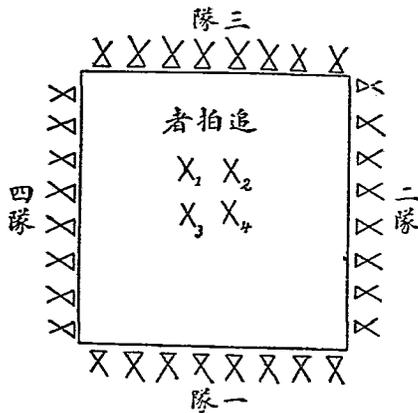
老人之帽 十五——三十 婦女 (Old Man's
Cap)

列全體成一圓圈。給每隊員以一三尺長之木棒。另授一隊員以一帽。另選一人執棒而立於圈之中央，爲老人。動令下後，有帽之隊員將帽頂於棒上，擲與其他隊員，或由其鄰近隊員將棒由下面頂取。有帽之隊員可穿過圓圈，或繞圈奔跑，惟於帽已傳給他人後，必回立於原位。帽除落地以外，須常保持於棒上，落地後則近帽負責之隊員，當用棒取而舉之空中。於遊戲開始以後，無論隊員與老人，僅可用棒取帽，均不得用手持帽。老人則用各法以謀取得此帽。於老人得帽時負責之隊員，即代爲老人。遊戲續演如前。

一二三與四 三十二——六十 (Ones, Twos,
Threes, and Fours)

設一四十呎四方之場地。分全體爲相等人數之四隊，分立於所設場地之四邊。所分之四隊即名爲一隊，二隊，三隊與四隊。四各選一人立於中央爲追拍者。動令下後，四隊之立於中央爲追拍之人，各令其本隊員之一，跑至對邊，此追拍之四人中，除本隊之追拍員外，各試追拍

他隊隊員之經過場內者。隊員被拍即被逐而坐於被拍



處地上。隊員之坐於場內者，不得有阻礙奔跑者之行動。跑出界外之隊員亦以被逐論。至四隊所跑之第一人，或被拍或至對邊以後，另報一新者如上法以繼續進行。以後之各隊隊員，均按次進行，至全體均跑過一次後，未被逐之隊員，繼行第二次之跑回原線。如是繼續往返奔跑，至全體被逐為止，而以末後被逐之隊員屬於何隊，該隊即獲勝利。

駝鳥拍 十一—四十 (Ostrich Tag)

本遊戲甚類似普通追拍遊戲。除隊員之立於左足上，用其左手由右膝下穿過而捏其鼻端，可免避追拍外，餘均相同。各立於右足，用右手穿左膝下捏鼻亦可。追拍

者不得推擾立於是種地位之隊員。

過山彈 十六——三十 (Over the Shed)

本遊戲宜應用一小房屋或一高牆。分全體為相等人數之甲乙兩隊，立於牆或房屋之兩側。給甲隊以一壘球或網球。動令下後，甲隊即將球擲過屋頂。乙隊即於空中接受所擲之球。球若接着，則不記分。若未接着，甲隊即記一分。乙隊員將球擲回甲隊。擲球之隊不必注意其對隊隊員，僅攻其不備而已。以十分為滿。先滿之隊為勝。

打啞子 十二——四十 (Paddle the Dummy)

設一百呎四方之場地。集全體於中央。拋一軟棒或如槳之物。——一扁平之板，長二呎，濶二吋，厚半吋——於空中，同時呼一隊員之名。被報名者為追打之人，取得所拋之軟棒或槳狀物，此時全體隊員散開。追者取棒後追打其餘諸人之臀部。被打之隊員助追者捉擒其他隊員，以待追者之打擊。被打者助捉其他隊員。隊員奔出界外，必立定而受追者之打，然後幫助其他被打之隊員。如是進行，至全體被打為止。末一被打之隊員即為得勝者。

毒球 二十——四十 (Poison Ball)

列全體成一圓圈，各隊員接手而面向圈內。豎立四個棍棒於圈之中央，每個相距二呎。置一軟球於棍棒之中間。動令下後，各隊員相互拖拉，以圈牽拉一隊員，迫使

觸到所豎棍棒之一。當一隊員觸倒棍棒以後，其餘諸隊員放手分散。倒棍者拾球以擊射跑者。若未能擲中，則記一負分。若擲中一隊員，則被擲中者記一負分。於投擲以後，則球與棍棒及全體隊員仍集於中央如前。如是繼續進行，至一隊員得三次負分後，該隊員必受相當之處罰

傳球换位 十五——三十 (Pass and Change)

列全體成一三十呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人執一籃球、隊球或壘球，立於圈之中央。動令下後，呼兩隊員之名，同時傳球給一第三隊員，被報名之兩隊員更換所立之位置。受球之隊員於接球後，立即擲還中央之人。中央之人於接球後，立即擲擊更位者之一。若能擊得該隊員於未至新位之前，則被擲中者即立於中央以代之。若未擊中，則仍立於中央。無論擲中與否，於既擲之後，球即傳給中央之人，下令繼續如前。

滾倒豎針 十二——二十 婦女 (Pin Bowls)

設一距牆四十呎，與牆平行而長二十呎之線一條，是為投擲線。豎立一棍棒於投擲線右端前三十呎與距牆十呎處。給每隊員以一啞鈴，各人用粉筆或鉛筆以記自己之啞鈴。列隊員於投擲線上。另選一人立於棍棒之近旁為追者。動令下後，由右端起，各隊員接次向所豎之棍棒滾轉啞鈴，以謀擲倒棍棒。於既滾擲啞鈴以後，各隊

員謀取得所滾之啞鈴而回至原位，並於取啞鈴而返投擲線時，當避去追拍人之拍打。惟擲滾啞鈴之人，亦不必立刻去回所滾之物，可待追者移其注意於其他隊員時，然後乘間以行之。滾倒棍棒之隊員，得自由以去回其所滾之啞鈴，不受追者之拍打。於每一人擲滾後，全體向右端移過一位，故每人均立於原擲滾處滾擲。彼已擲而取得啞鈴者，均回至投擲線之左端。隊員若被拍着，即代為追拍者而立於所豎棍棒之近旁。於追拍之時間內，棍棒必豎立，其拍方能有效。追者於拍得一人後，即取該被拍者之啞鈴而立於投擲線上。

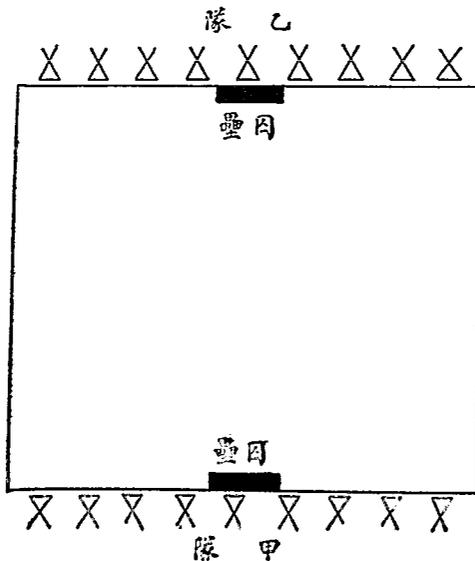
警察與盜 十五——二十五 (Policeman and Robber)

列全體除兩人外繞成一圓圈。令全體一二報數，給二數各以三呎長之棒一，令握於右手。二數各舉棒之一端於其右側之人，右側之人將左手握之。至各人之手均握棒之一端時，伸臂以放大所繞之圈，每人之臂均須伸直。另選之兩人，一為警察，一為盜。置一人於圈內，一人立於圈外。警察出入圈中，可由棒下經過，而盜則僅得由臂下出入。動令下後，警察追盜。於追捉時，各人必按其所定出入之路徑進行，直至追獲為止。至盜被追獲時，以盜末後所由經過之兩人為盜與警察。右側之人盜，左側之人

爲警察。先之爲警察與盜者，即取其兩人之地位。如是繼續進行。

囚壘 十四——二十八 (Prisoner's Base)

設一百呎四方之場地。於兩底線之中央劃出十呎爲囚壘。列兩隊於兩底線之後。動令下後，一個或一個以上之隊員跑向對隊，該對隊之一個或一個以上之隊員奔出，以圖拍打其敵隊所跑來之隊員。一隊員可拍打較其先離底線之敵員，而被拍於該敵員之較其後離底線者，隊員可跑過本隊之底線，以取得追拍敵員之資格，該敵員即未回其本隊底線者，隊員被拍以後，即由拍者帶



回爲囚，拍者與被拍者，均得自由回線，不受追拍，置囚於囚壘。各囚接手而成一鏈鎖之隊，一人立於囚壘，而其餘之人則向其本隊展開。每一新囚捉至，即立於囚壘，先至之囚則與之接手而向外伸展。每隊員均可拍得其本隊員之在敵隊爲囚者，以謀釋放。故每隊必指定數個隊員，以看守所捉得之囚。隊員於拍得一囚時，與隊員之釋放一本隊隊員之爲敵囚時，均須接手以回至相當之地，以免經過場地時，爲其他隊員之在場追拍者混目也。使囚釋放與被釋放之囚，均得自由返線，不受追拍。一次僅得釋放一囚。任何隊員之踏過邊線者，即成囚犯。定十分鐘爲一期。於該時間到後，以得較多囚犯之一隊爲勝。

擲圈淘汰 十五—三十 婦女 (Quoit Toss Elimination)

列全體成每人相隔四呎之圓圈，面向圈內。給每隊員以三呎之棒一。另給一隊員以繩繞成之圈一。動令下後，持圈之人，即呼一隊員之名，而傳擲所持之圈。被呼者用所持之棒以接受所傳之圈，另呼他人以傳擲之。按照是法，圈即在空中傳擲。任何隊員有下列情形之一，即在被逐之列。如(1)未能於棒上接圈；(2)未能擲圈在高度十呎以上；(3)未能擲至所呼隊員之地點；(4)未能使圈行動於與地平行之面內。被逐之隊員取回所擲之圈，呼

一隊員之名而予之，已則退出圈外。如是進行，以末人後之一人爲勝。

試習打靶 十六——三十 (Range Practice)

設相距四十呎之平行線兩條。分全體爲甲乙兩隊，分立於兩平行線上。各排成每人相距常度之單行橫隊。甲隊向兩線之中心，乙隊背向中心。給甲隊隊長以一籃球，隊球或壘球。動令下後，甲隊即向乙隊員之背擲球。倘乙隊隊員被球在空中擲着，即被逐退出。被擲之隊員取球而傳與其右或左側之一人。若未擲中，則所擲之球，應給予球經過時最近之一人。教師對於擲球等，應留意一切，而爲公正人。此時兩隊應向後轉，持球之隊員向甲隊員之背擲球。兩隊交互投擲，繼續進行。一行發見空位時，各隊員應移向中間，互相靠緊。至一隊隊員完全被擲退出，該對隊即獲勝利。

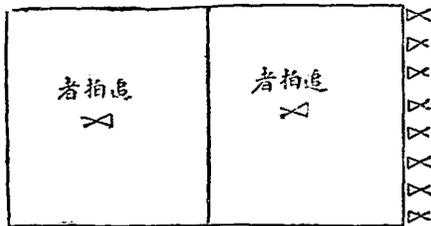
響蛇 十五——二十五 婦女 (Rattle Snake)

全體隊員除三人外，均列成一二十呎直徑之圓圈，面向圈內。另選之三人中，一人爲蛇，授以一鈴或其他能搖響之物，餘二人瞞目爲捕蛇者，分置三人於圈內。動令下後，兩捕蛇者叫響蛇，蛇即搖響其所持之鈴。兩捕蛇者聞聲以捕捉蛇，蛇即設法以避之。兩捕蛇者，無論何時均可令蛇搖鈴，而蛇則必予以應命。如此追捉，直至蛇被捉

爲止。蛇被捉後，即回至圈中，捉得蛇之一人爲蛇，另於圈中選一人爲捕蛇者。勳令再下，繼續進行。

捉捉逃犯 十五——四十 (Revenue Runner)

設一六十呎長，四十呎寬之長方形一，圍以顯明之邊線。其短邊爲端線，長邊爲邊線。於場之中央，劃一平行於端線之線。除兩人外，置全體於一端線後。分立兩另選之人於兩半場地之中央爲拍者。勳令下後，立於端線上者，均跑至對面端線。當跑者經過場中時，追者謀拍得一人以自代，惟必立於本區域之內。隊員被拍後，立即爲拍者，以追拍其他跑者。拍者拍得一人後，即授其職務，排立於中線上，舉臂與肩等高之部位以接手。跑者逃至對面端線以後，即保平安，排成一行而向原立之端線。勳令再下，全體仍跑回原線。拍者追拍如前。被拍後即爲拍者。已



拍得一人後，即與中線上之人連接。當列成中線之隊，已由一邊線伸展至他一邊線時，即排列第二行。若於需要時，可列第三行。每人相距六呎，跑者可穿過或繞越所列

之中線，至中線已伸展至兩邊線時，則必穿而過之，即由列成中線隊員之臂下穿過，不得破所接之手而過之。如是進行，至全體被拍為止。以末一被拍之隊員為勝。

捉囚與放囚 十六——四十 (Ring-a-Lievio)

本遊戲所用之場，須有藏匿之所。另設一六呎直徑之圓圈於場之中央，是為囚牢。分全體為相等人數之甲乙兩隊，列甲隊於囚牢內，動令下後，甲隊之一隊員數數，同時乙隊員分散藏匿。至甲隊員數至一百時，宣告招尋，然後散尋乙隊隊員。乙隊另選一二人立於囚牢近旁以監督甲隊。於發見一乙隊員後，甲隊員追而捉之，帶至囚牢內。隊員以追捉而倒地者，作為被捉論。乙隊隊員當被追捉時，可避免甲隊之追捉者，而拍得本隊被捉為囚之人，以使自由。如拍得一囚時，則兩人均得自由，重行藏匿。惟每次祇可拍救一囚。如是進行，至乙隊員全體被捉為止。本遊戲可限定時間，以比較兩隊得囚之多寡，而定勝負。或比較兩隊全體捉完所需時間之長短，以定勝負。

圍捉 十八——四十 (Round-up)

全體除六個隊員外，均散立於場內。該另選之六人，接手而列成一行，是為圍擊隊。其他隊員均為小牛。動令下後，圍擊隊追捉小牛以謀圍困之。隊員之被圍困——圍擊隊兩端之人手相接——者，即為被捉。已被捉之小

牛，退立一旁。小牛於被圍圍時，可破圍而出，惟不得由圍下爬出。當已捕得六小牛後，該六人即接手而為圍擊隊，先之老圍擊隊，則放手而為小牛。如是繼續進行。

或跑或追 二十一—四十 婦女 (Run or Tag)

設相距四十呎之平行線兩條，分全體為相等人數之甲乙兩隊，各立於一線上，面向中央。每隊各選一長，立於對隊之後。兩隊隊員均祕密報數，教師於兩隊人數之內報出一數，被報數之隊員前進；甲隊被報數之隊員前進至乙隊所立之線，但須注意不受乙隊被報數隊員之追拍；乙隊被報數之隊員，試拍得甲隊被報數之隊員於未至本隊所立線之前。成功之隊員即携其失敗者為囚，而立於本隊之線後。另報新數，繼續進行。於第二次進行時，乙隊被報數者應走向甲隊，甲隊被報數者應追拍之。如是交互進行，至全體隊員均演習跑或拍一次為止。以多得敵囚之隊為勝。立於對隊後面之隊長，可監視所報數者，於每次跑追時，是否發生差誤。

穿繩淘汰 十五—三十 婦女 (Run
Through Rope Elimination)

列全體成一單行縱隊。另選兩人立於隊前十呎處，與縱隊立成直角。給兩隊員以十五呎長繩之兩端。兩隊向縱隊所向之方向繞轉所執之繩。其轉動速度不得過

速。動令下後，縱隊徐徐前進，每隊員按次由轉動之繩下跑過。任何隊員於跑過時阻止繩之繞動，或跳繩而過，均被逐而退立一旁。平安跑過之隊員，仍按次列成縱隊，俟每人均試行一次後，繩之繞動加速，續行新的試驗。失敗者退出，成功者仍按次列成縱隊。於每舉行一次後，繩之繞動均增加速度。如是進行，至末後被逐之一人為勝。

打活動靶 十二——三十 (Running Target)

本遊戲宜用八呎至十呎高度之牆一。於距牆四十呎處設一投擲線。列全體成單行橫隊，立於牆之一端。給第一隊員以一壘球、籃球或隊球，令立於投擲線上。動令下後，全體隊員按次由所立之地奔至牆之對端。當每一隊員奔過時，立於投擲線之隊員，將所持球於該隊員奔跑時擊射之。若被擲中，即得一分。未中則取所擲球而擲第二人。如是進行，至全體跑完，計擲中之人而記其分數。擲球者退至隊中，第二人按次立於投擲線上擲球，按照第一人之規律。至每人均任擲球者後，較其得分之多寡以定勝負。

偵探 十六——三十六 (Scouting)

設一六十呎長，四十呎寬之場地，其長邊為門線，短邊為邊線。分全體為兩等人數之兩隊，識別一隊，以便辨認。令兩隊各立於一門線上。給每隊員以一荳囊。動令下

後，每隊員各帶所有之荳囊，奔過對隊門線。每隊隊員均試用荳囊投擲以殺傷其敵隊隊員。任何隊員於執自己之荳囊時被擲，則為受殺，應被逐退出。若執自己之荳囊而跑過對隊之門線，即為其本隊得一分。一隊員既向敵員擲出自己之荳囊後，無論擲中與否，必奔向荳囊處，將所擲之囊踢回本隊門線，然後方可拾起，再加入遊戲。隊員於踢囊時，不受荳囊之擊打。隊員不得於場內拾舉自己之荳囊。如是進行，至全體均被逐或跑過為止。以得分較多之隊為勝。

繞圈坐拍 十五——三十 婦女 (Sitting
Circle Tag)

全體除兩人外，繞成二十五呎之圓圈，各隊員坐於地上，面向圈內。另選之兩人，一為追者，一為逃者，分立於圈之兩側。動令下後，追者追打逃者。逃者繞圈奔避，忽然分腿跳過一坐地之隊員，該隊員即為逃者，當立刻起立逃避。先之逃者即坐於新逃者之位上。若追者拍得逃者，兩人之職務立刻更換。欲改變是遊戲傾向於活動方面，則先定一規條，逃者不得過二十五步以行分腿跳躍。若過此二十五步尚未跳躍，即為追者。用此數以限止逃者之跳躍，則增加是遊戲之活動力甚多。

六次負分 二十——四十 (Six Duds)

列全體成一二十五呎直徑之圓圈。令一二報數，一數與二數各爲一隊。識別一隊，以便辨認。用兩個不同大小或色彩之球，給每隊一個。動令下後，兩隊各繞圈傳球。惟傳球時不得傳給其左或右側最近之同隊球員，且於受球以後，球不得停留手內，當立刻傳出。球若觸地，則該隊即記一負分。若觸及對隊之球，亦當記一負分。於每次記得負分之後，球即由使球觸地之隊員取回，繼續傳擲。如是演習，至一隊得六次負分，則全隊應受相當之處罰。

私運贓物 二十——四十 (Smuggling the
Booty)

本遊戲須用較大之場地，且有藏匿之所。設一十呎直徑之圓圈於場之中央爲門地，分全體爲相等人數之兩隊，識別一隊，以便辨認。給一隊以一小目的物，如木塊，小瓶，瓶塞之類爲贓物，可藏於袋中者。動令下後，甲隊員開始數數至一百，乙隊員奔離藏匿。於藏匿時即祕傳其贓物於任何一隊員。及數至一百時，甲隊宣布‘嚴查偷漏’，即開始尋覓乙隊員。於探得一隊員後，甲隊員即追而捉之。一隊員於倒地後，即以被捉論。當甲隊員在探尋時，乙隊員可私運其贓物於門地內。如是繼續進行。至贓物被捉，或偷運以入門地爲止。若乙隊員帶同贓物，平安運入門地，不爲甲隊員所覺，則乙隊得勝。若帶贓物者被

捉，則甲隊爲得勝者。

蛇與鳥 二十一—四十 婦女 (Snake and Bird)

設一長六十呎寬四十呎之場地，兩長邊爲門線。分全體爲相等人數之甲乙兩隊，分立於兩底線上。甲隊先接手爲蛇，動令下後，乙隊員先出發向前，以謀達到甲隊之門線。甲隊接手前進以圍捉乙隊員，愈多愈妙。被圍之鳥不得由臂上或臂下逃出，但得破裂所圍之圈以奔散。鳥若逃出界外，或退過原立之門線，均以被捉論。至蛇之兩端圍接後，遊戲宣告暫停，計數所圍人數。兩隊均復原位更換職守，乙隊爲蛇，而甲隊爲鳥。再下動令，繼行進行。至乙隊結圍後，計算被圍人數。兩者相較，以多得者爲勝。

戲打石上鴨 十五—三十 (Spot Duck on the Rock)

每隊員均各招一如拳大之石，列成五十呎直徑之圓圈。每隊員用粉筆或石以記其所立地位。置一較平大之石於圈之中央。另選一人置其所持之石於中央石上爲鴨，已則立於所繞之圈外。由圈之任何一點起，每隊員接次用下擺法，將自己所持之石打去大石上之石鴨。當石上之鴨打下後，已擲石之隊員均向前取任何一人之石，而歸至任何一空位上，同時立於圈外之一人亦奔入

圈內，取任何一石而奔立於任何空位上。隊員之未得空位者，置石於中央石上，立於圈外以代前之置石者之職。由末次擲石之下一人起，開始擲石。或用荳囊以代石亦可。

觸電拍 十二——二十五 婦女 (Spot Tag)

散全體隊員於場中，另選兩人，一為追者，一為逃者。動令下後，追者追拍逃者，全體隊員，除追者與逃者外，均不得移動所立之地位。任何隊員被逃者觸着後即為逃者，須立刻奔避追者。先之逃者，即取其所觸人之地位而立定。當逃者被拍時，兩人之職守立即更換。隊員之立於場中者，不得阻礙追者與逃者之行動。

掌上平均 十二——三十五 (Standing Hand Balance)

列全體成每人相隔四呎之圓圈，兩腳靠牆，面向圈內。給每隊員以四呎長之木棒一。所有之棒，其大小輕重，應均相等。每隊員各置其棒於掌上，使兩端平均，置他一手於其上，使穩定不動。動令下後，各移去棒上之手，使棒平均於一掌之上。隊員有犯下列各條之一者均被逐：(1) 用他一手觸棒；(2) 任棒落地，或 (3) 移動任何一足。被逐之隊員立於原位不動，繼續進行，至末後一人被逐，即奪得全體錦標。

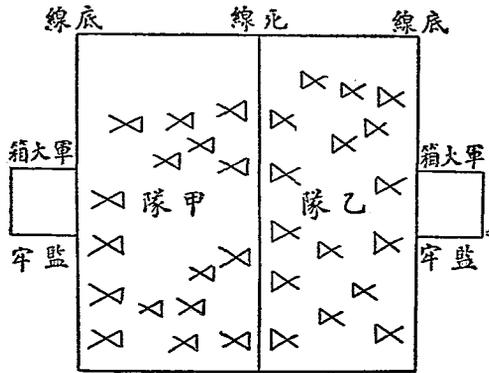
檢定員 十——三十 (Steady Boy)

設一四十呎長之起發線。列全體於起發線上。另選一人立於起發線前六十呎處，兩腿分開，背向起發線。勳令下後，起發線之各隊員均向之前進。當其前俯而由跨下窺探前進者時，若見任何隊員：(1) 立於兩足上，(2) 行單足跳，(3) 下放其舉起之足，則均在被呼其姓名，回復原線，重行起發之例。移動其臂與舉腿向前上，及轉動身體，均在應允之例。立於前面之一人，可任意俯仰其體，以定窺探與否。如是進行，至前進者拍得前面之人為止。該隊員即奪得錦標。

取軍械 十六——二十四 (Stealing Ammunition)

設一六十呎四方之場地；兩對線為底線，其餘兩線為邊線。於兩邊線間，劃一平行於底線之線，是為死線。於兩底線之中央外側，各設一五呎四方之地，是為軍火箱。置六根木棒於箱內。分全體為相等人數之甲乙兩隊，分立於兩半場之內。勳令下後，每隊員均謀跑至對隊底線。任何隊員如未被敵員捉住，而能深入至對隊底線者，即可取得對隊軍火箱中之棒一根，回至本隊。於其回時且不受敵隊追捉。一隊員被捉於對隊區域內，牽執五秒鐘後，即為囚而立於對隊之監牢內，——即軍火箱中，——

於本隊員已被虜後，則隊員之未被捉而至對隊底線者，不取棒而放一被捉之囚回入本隊。兩人於返本隊時，均不受追捉。以取得敵隊之完全軍火——六根棒——者為勝。或捉得敵囚在六個以上者為勝。



圍捉小牛 十五——四十 (Steer Round-up)

散全體隊員於場中為小牛。另選兩人為牧童，給以十呎長之繩一條。動令下後，兩牧童持繩之兩端，置繩於腰際，以圍迫或追迫兩隊員於場角，或界外於同時。若追迫一人，或同時有三人，或三人以上於一角或場外，均屬無效，仍繼續進行。小牛不得於繩下跑過，或置手於繩上，惟可奔跑以拉去牧童手中之繩。若有兩人同時被捉，則其職務立即更換。

比術淘汰 十五——三十五 婦女 (Stunt)

Elimination)

列全體成一單行縱隊。爲首一人——排頭——表演數個奇巧遊戲，如越牆，跳盤，向前滾翻等等。此時教師當判決所做之動作是否普通。若其所習者爲不合——非大衆所能爲者，——則必另演一個。若其所表者系普通，則全體依次演習，倘有不能習者，即退出隊外。於全體均試行以後，排頭退立於排尾，第二人開始表演。全體試演後，不能者被逐退出如前。任何隊員擬演習一種動作而未成者，亦照例淘汰，其次一隊員代行之。至全體隊員僅留一人未被逐時，該隊員即奪得錦標。

拖尾拍 十二——四十 (Tail Tag)

散全體隊員於場中，另選一人執十五呎長繩之一端於手中，爲追拍者。動令下後，追者追拍其他隊員。各隊員可踏住或握住追者所拖之繩，以阻擾其前進追拍。任何隊員被其在拖繩時拍着，則爲追者。取執前追者所擲去之繩之一端，以代行其追拍之職。

擲靶 十一——二十四 婦女 (Target Pitch)

設相距六十呎之界石，或小目標二。每隊員選得一舉大之石，或給每人以一木塊，或短棒。每人記其暗號於所有之物件上，用粉筆，墨水或鉛筆均可。列全體於一界石之後。——排成單行橫隊。——令全體報數。動令下後，

各隊員按報數之次第而投擲對方之界石，均用下擺之投擲法。至全體均擲完以後，有最近界石之所投物者得一分。全體取其所投之物，列於該界石後，向其對端之界石再按次投擲，惟一數最後投擲。如是繼續進行，至每人均得為第一次投擲者後，計較得分最多之一人為勝。

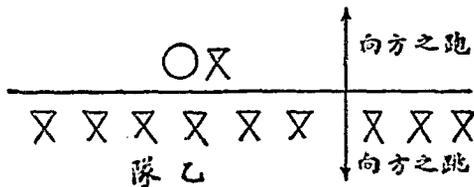
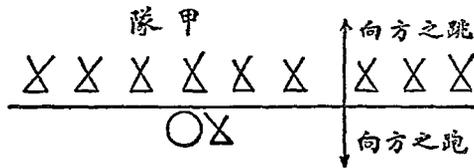
擲棒 十五——三十 (Throw the Stick)

本遊戲所應用之場，須具有藏匿之所。豎立一標杆或指定一樹於場中央為門。集全體於門地相近。另選一人為探尋者給一二呎長之棒於隊員之一。動令下後持棒之隊員盡力投棒於最遠之所。全體跑開藏匿，同時探尋之人取回所投之棒，斜靠於門上，然後探尋藏匿之人。探尋者於覓得一人時，即報‘一，二，三’而奔觸所靠之棒。倘探尋者先觸所靠之棒，則該隊員即為囚，而立於門之相近處。若隊員先觸棒，則投之遠處而重行藏匿。探尋者仍須取回後方可尋覓。隊員可潛行至門而偷擲是棒，於擲棒時報‘一，二，三’。尋者仍須取回是棒繼續探尋，至全體隊員均被捉為囚為止。

投擲與帶回 十六——三十六 (Toss and Carry)

設相距二十呎之平行線兩條為底線。於每一底線之中央前面，各設一二呎直徑之圓圈。分全體為相等人數之甲乙兩隊，面向對面排列於兩底線上。選每隊之第

一人爲投擲者，立於本隊底線前圓圈之近旁，給甲隊之投擲者以一球，石，荳囊，或木塊等物，動令下後，該隊員即投其所執之物向對隊，以停留所投物於對方之圈內爲目的。若甲隊員所投失敗，則乙隊員取而投至甲隊圈中。如是更迭投擲，——每一投擲者必立於本隊之圈內，投向對隊之圈中，——至一人投中爲止。於成效發現以後，該擲中之人與其全隊均向後轉，於一足上跳離底線。同時對隊之人前進追捉。跳者於被追捉之地躍上追者之背，令其駝回本隊底線。若隊員中有以跑代跳者，即逐出之。至全體均駝回底線後，兩隊各回原位。另選兩新投擲者而立於底線前之圈旁，再下動令，續行演習。以先前投擲者失敗之隊，先行開始投擲。



猜所擲球 十六——三十六 婦女 (Team Guess Ball)

設相距四十呎之直線兩條。分全體為相等人數之甲乙兩隊，排列於兩底線上，甲隊向外，乙隊向內。給乙隊以一壘球、網球、籃球或隊球。動令下後，乙隊員向甲隊員擲球。若甲隊之一隊員被擲，則猜乙隊之擲球者為何人。若未有人被擲，則給球經過時最近之一隊員猜三次。教師當決定猜者應屬何人。若被猜中，則被猜中者當為甲隊之囚。應退立於本隊底線之後。投擲者未被猜中，則仍立於原地，不稍變更。不論其猜擲之中與否，甲隊取得所擲之球，兩隊均向後轉，甲隊員投擲是球。乙隊員按照上述各節以猜甲隊之擲球者，如是往返擲球，續行演習，至一隊隊員全體為其對隊逐出後，該對隊即獲勝利。

分隊窺像 十六——三十 (Team Statue)

設四十呎長之線一條為起發線。分全體為相等人數之兩隊，混立於起發線上。於分隊之前，先送一人於教室或其他相當之所。至全體排列於起發線後，招之回令立於起發線前六十呎處。動令下後，立於起發線之隊員向其前立之人前進。立於線前之人可任己意彎體向前，由兩足間以窺探前進之人。當其窺探時，前進之人當定立如偶像，不得絲毫移動。若窺見任何隊員移動其身體

之一部，即呼其名，令之退回起發線，重行進行。其窺探之時間無定。可任己意選擇。宜注意者，即前立之人不能使知何人屬於何隊，隊員前進而拍得前立之人，即為其本隊得一分。該隊員可仍回至起發線以繼續演習。以得十分為滿，先得十分之隊為勝。

龜拍 十二——四十 (Turtle Tag)

是遊戲除隊員仰臥地上，舉其兩腿及兩臂於空中，可免避追拍以保平安外，餘均與普通追拍相同。追者不得迫隊員所舉之腿或臂於地上，而拍該隊員以自代。

各種傳接法之淘汰 十二——三十 (Variety

Pass and Catch Elimination)

分全體隊員為相等人數之兩部，分列為相距三十呎之兩橫隊，每隊員相距八呎。兩隊中相對之兩人，成為同伴。給甲隊中每人以一壘球或網球。預定擲球與接球之方法。

動令下後，甲隊員各擲其球於乙隊之同伴，乙隊員接其同伴所傳來之球。任何隊員或於投擲或於接受上失敗，則均被逐於其本隊。動令再下，乙隊之成功者擲球於甲隊之同伴。投擲與接受之失敗者被逐如前。於乙隊擲球以後，教師當新定一擲球與接球之方法，如是進行，於每次甲隊擲球時，必另定一新之擲法與接法，由簡單

而漸進於複雜，由易而漸及於難。傳球可用左或右手，在地上反躍一次或兩次，由頭後擲出，或由腿間或一腿下擲出。球可於一手或兩手中接得，或一手於一腿下接得等等。如是進行，以後被逐之隊為勝。

隊圈 十二——二十四 婦女 (Volley Quoits)

設一六十呎長，三十呎寬之場地。置一八呎高之繩或網於場之中央，分場為三十呎四方之兩區域。分全體為相等人數之甲乙兩隊，分散於繩之兩相對區域內。給每隊員以三呎長之棒一根。給甲隊以一繩繞之圈。動令下後，甲隊擲圈於地平面內過繩。乙隊員用棒接受之，取下而如法擲還甲隊。如是圈由繩上往返還擲。接圈之人立刻將所接之圈擲還。若任何隊員有下列各項情形之一，即予其對隊得一分：(1) 於棒上接圈失敗，(2) 所擲之圈搖擺或旋轉，(3) 擲至界外。於每次記分以後，圈即由失敗之隊投擲進行。以十五分為滿，先得十五分之隊為勝。

牆球 十二——三十 (Wall Ball)

散立全體隊員於一高二十或三十呎高牆之前面。給一隊員以一壘球，手球或網球。動令下後，執球之人即向牆之高處擲球，球必由牆上躍回。每一隊員均試得躍回之球於未着地面之前。各人均抗遇他人得球。隊員之

接球於未着地面之前者，即得一分。若球已着地面以後，即不記分。球由接球或取回所擲球之隊員向牆投擲。如是進行，至一隊員得有三分，該隊員即宣告奪得錦標。

相風鳥 十五——四十 婦女 (Weather Cock)

開立全體於場中。教師或領袖立於隊前。號令各種旋轉之點——北，西，南，東與東南，西南等等。於每次口令出後，各隊員立刻照行。任何隊員如停止或轉差方向，即被逐而坐於地上。如是進行，至全體被逐，該最後之一人即獲勝利。於隊員已習練靈敏以後，即令其在口令相反之方向行動。

量重機 十二——二十五 (Weighing Machine)

選定一人為梯臺，立於場之中央。瞞其目而令斜體向前。為梯臺者可由其他隊員持其手以瞞蓋其目。集全體於為梯臺者之後。勳令下後，任何隊員躍騎於為梯臺者之背上。為梯臺者猜出該隊員之名。若未猜着，則下騎而另換他人。如是進行，至猜得為止。被猜中者，取其地位而代行其職務。遊戲仍繼續進行。

狼捉羊 十五——四十 (Wolf and Sheep)

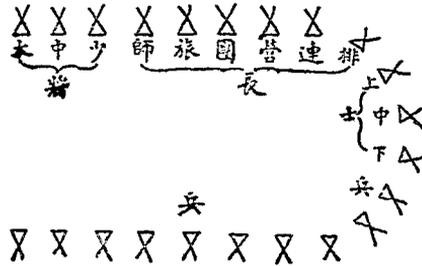
設一三十呎之四方場地，列全體於一邊線之後。另選兩人，一人為狼，一為牧羊人。立兩人於場內。勳令下後，立於邊線之隊員，即羊跑向其對方之邊線。狼於場中謀

拍得一羊於未至對邊之前。牧羊人謀阻止狼之拍羊，除牽執外，可用各種方法以阻攔之。任何一羊被拍得後，即為牧羊人；前之牧羊人為狼，狼則於拍得羊後即與羣羊連合。羣羊則既至線後排列於該線上。勳令再下，羊則復過此場而回原線，新狼與新牧羊人，執行以前之規條，而表示其工作。如此繼續進行。

第七章 高級中學

軍隊球 十五——三十 婦女 (Army Ball)

列全體成U字形，每人相距四呎，面向內。每隊員各記其所立之地位。於U形之右端起，以軍隊編制之次序而記其地位，如大將，中將，少將，師，旅，團，營，連，排長，上士，中士，下士，小兵等等。給一人以一藥球，籃球或足球。動令下後，各隊員相互傳球。任何一人將球觸地後，則負責之人應取回是球。於球觸地時，各隊員立即散開。當一使球觸地之隊員取得是球時，即投擲奔逃之隊員。各隊員於投擲以後，重集成U字形。該使球觸地，或被擲中之隊員，均立於U字形之左端。其他隊員均向右移，以填充空位。球於空中擲擊一隊員，方作為擲中之好球。球若觸地以後，即成死球。動令再下，繼續進行。是遊戲之目的，即欲取得最高位置，並能保持於最高位置。



礮隊攻擊 十八——四十 婦女 (Artillery Battle)

設一五十呎四方之場地，中劃一死線，分場地爲二。分全體爲勢力相等之兩隊，散立於兩區域內。給每隊長以一壘球、籃球或隊球。動令下後，每隊長均向其對隊隊員擲球。任何隊員被球在空中打着即被逐。接受空中之球，不作被逐論。若接而未能接住，則當在被逐之例，是球即成死球。於空中接得一球，則對隊之擲球者被逐。任何隊員，均可取得死球以擲還對隊。隊員於取回死球與擲球時，均不得越過死線。球出界外，任何隊員均可取回，惟擲球時仍須立在區域之內。被球打中，或接球未中被逐之隊員，均應退出場外。如是進行，至一隊完全被逐，該對隊即獲勝利。

傳球 十二——三十 婦女 (Ball Passing)

設一九十呎長，五十呎寬之場地，分全體爲相等人數之兩隊。識別一隊，以便辨認，散立於場中。動令下後，球於場之中央，由兩個相對之敵員間，向上拋擲；各籃球開始時之跳球然。每隊員均試取得所拋之球，於同隊中傳擲；每傳一人，即得一分。其所得之分數，非爲演習中完全之總分，僅代表每次於同隊傳球之次數。若球被對手觸着，即作爲失球論。以連續傳球所得最高分數之隊爲勝。

一次傳球，可爲授球，向地上擲反躍，滾球或空中傳球等，——由一隊員傳球給同隊隊員，而未被敵隊員觸及者，卽得一分。有違正式籃球規則之隊員，卽被逐退出。球卽授予對隊。倘有球之隊隊員犯規，於犯規時所傳之球，仍記一分。任何一隊使球出界，則與籃球規則同，球卽爲敵隊所有。女子則應用女子籃球規則，於傳球時且不得授球。

分隊擲籃或稱擲籃比賽 十二——三十

婦女 (Basket Team Ball)

兩個籃球及兩籃，爲是遊戲所必需者。分全體爲相等人數之兩隊，於籃前之罰線後，各列成單行縱隊。給每隊之第一人各以一籃球，或用隊球與足球替代亦可。以擲入籃四十次爲滿。每籃設一記分員，立於籃之近旁。勳令下後，兩隊之第一人卽向籃擲球。第二人取所擲球，向籃繼續投擲。其餘各人，相接進行。每隊員必自行取球，不得由他人幫助。向籃投擲以後，無論擲中與否，均排列於隊之後端。記分員用大聲以記報入籃之數。至一隊末尾一人擲籃後，第一人卽繼續演習。如是進行，至一隊擲滿四十次時，該隊卽宣告得勝。

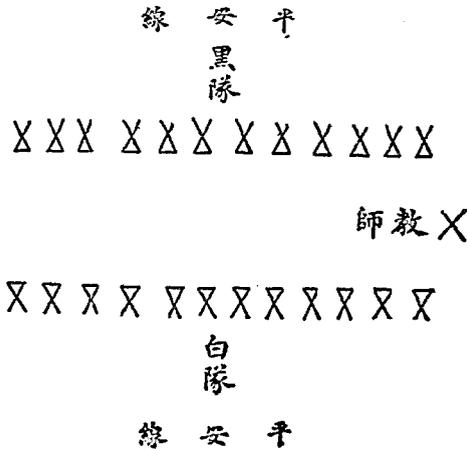
圈中熊 十五——三十 (Bear in the Pit)

全體除一人以外，均握繞成圓圈，面向圈內。另選一

人爲熊，立於圈內。勳令下後，熊即施用其各種方法，如由上下爬出，或破圈而出，以謀逃出圈外。如逃出後，各隊均放手以追捉之，以捉住三秒鐘爲度。隊員之捉得熊者，可自由乘於熊之背上，令送至原處。全體隊員均於手與足上爬回原地，是爲熊奔。及至原地後，重行繞圈；該隊員之自由乘回者爲熊，續下重令，演習如前。

白與黑 十六——四十 婦女 (Black and White)

設相距六十呎之平行線二，各長三十呎，分全體爲兩隊，相對立於兩平行線之中央；列成兩單行橫隊，相距四呎。或於兩平行線間，另劃兩相距四呎之平行線兩條亦可。後面之兩線，爲各隊之平安線，定一隊爲黑隊，一隊



爲白隊。另備一物，一面爲黑，一面爲白。動令下後，教師擲此物於兩隊間之空中，於其落地後，兩隊均易明視之處。若落地後白面在上，則白隊後轉奔回平安線後。黑隊追之，試於未至平安線前，捉得白隊隊員，或使之倒地。若黑面在上，則相反行之。被捉或被倒地之隊員，均須退出遊戲。於一次追捉完畢後，兩隊重行排列，將所擲物拋擲如前。兩隊於所擲物未着地穩定以前，均須準備追捉與逃避。至一隊隊員完全被逐，該對隊即獲勝利。

守衛拍 十五——四十 (Body Guard Tag)

散全體隊員於場中。另選三人，一爲首領，餘兩人爲守衛。兩守衛立於首領之前，兩內手相接。動令下後，全體隊員試拍得首領，惟須免避兩守衛之打拍；兩守衛之職務，即拍打全體隊員。任何隊員守衛拍得，即與守衛易位。任何隊員拍得首領，即代爲首領。首領可奔避於場內各處，兩守衛則跟隨保護。兩守衛所接之手不能釋放，僅可用其自由之手以拍打。於每次拍得後，遊戲均暫行停止。至更換職務後，再續行進行。被拍之首領，及拍得隊員之守衛，均與拍者及被拍者更換職務，而爲普通奔跑之隊員。

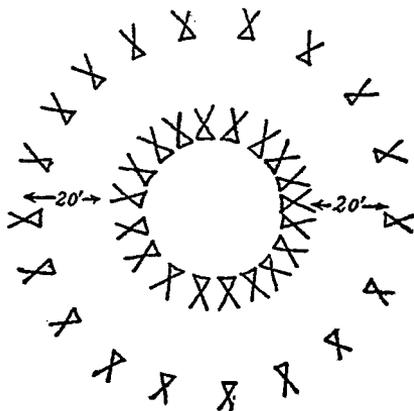
踢針 二十——四十 婦女 (Boot the Pin)

分全體爲相等人數之兩隊。令兩隊各列成一五十

呎直徑之圓圈。置一棍棒於圈之中央。給每圈以一同樣之藥球、籃球或足球。動令下後，各隊員均向其圈中之棍棒踢球，以先踢倒棍棒為目的。所踢之球可於各處取回，惟踢時必立於圈內原地。隊員無論何時，均不得用手觸球。先打倒棍棒之隊即得一分。於得分後，兩隊均暫停進行；俟所倒之棍棒豎立後，再下令進行。以十分為滿，先得十分之隊為勝。

攻圈 二十四——五十 婦女 (Boating the Circle)

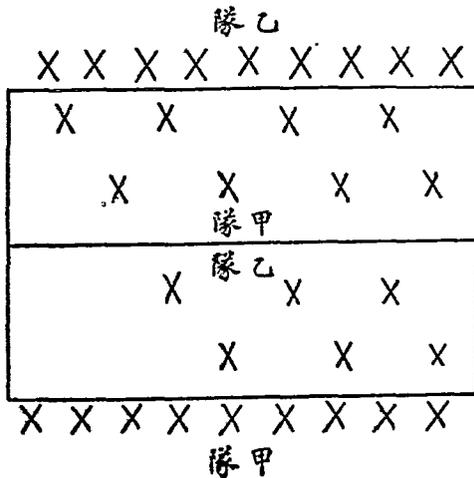
分全體為相等人數之兩隊。列一隊成一每人相距三呎之圓圈，面向圈外。他隊繞於圈外，各人距內圈二十呎。給外圈隊員以一足球或籃球。動令下後，外圈隊員將球踢入內圈，或由隊員之兩腿間穿入，或由兩隊員間



躍入。球必在肩下踢入者，方得記分。外圍隊員可走近內圍取球，惟踢球時必立於相距二十呎處。內圍隊員可用手防球入圍。至球踢入內圍以後，兩隊更換地位，繼續進行。

反躍球 二十四—五十 婦女 (Bounce Ball)

設一五十呎長，四十呎寬之場地。中設一線，分場地為五十呎長二十呎寬之兩區。分全體為相等人數之甲乙兩隊，分每隊為兩半，一半各立在兩相對之區域內；一半立在兩相對邊之底線上。其立法如下：甲組底線，乙組區域；甲組區域，乙組底線。給甲隊員以一籃球，隊球或壘



球。動令下後，甲隊員即將所持球向乙隊員之在區域內者擲球。球於地上躍起，而擊射一乙隊隊員。乙隊區域內之隊員被擊，即被逐而退出場地。若球未擊中乙隊員而至甲隊底線，甲隊任何隊員均可取球而續擊乙隊區域內之隊員。若仍未擊中，且球未為甲隊區域內之隊員所得，而至乙隊底線，則乙隊員取球而擲擊甲隊區域中之隊員。球若出界，僅立於底線之隊員可取球，惟擲球時仍須立於底線上。界外球即屬於取得球之一隊。球若在空中擊着，或於第二次以上反躍時擊着，均為無效；僅於第一次着地反躍擲中者為有效。繼續擲擊，至一隊區內之隊員完全被逐，該對隊即得勝利。

打反躍球 十五—四十 婦女 (Bounce Tag Ball)

設一五十呎四方之場地。散全體於場內，另選兩人，各給以一警棍而為打球者。給隊員以一籃球、隊球或壘球。動令下後，兩打球者追球打球。打球者必用其所持之棍打球，方為有效。各隊員可任意傳球，惟於其接球後必在該地擲反躍球一次，然後方可傳球給其他隊員。隊員不得持球行走，苟於奔跑時接球，即當立刻停止。球為打球者打着，則負責之隊員即代為該打球者。先之打球者授其所用之棍於新打球者，已則與其他隊員連合，遊戲

仍續行進行。

反躍網球 十六——三十六 婦女 (Bounce
Net Ball)

設一六十呎長三十呎寬之場地。置一五呎高之繩或網於中央，平分場地為三十呎四方之兩區域。分全體為相等人數之甲乙兩隊，散立於網之兩側。給甲隊以一隊球。勳令下後，甲隊員向本區地上擲反躍球，使球反躍過網而至乙隊區域。乙隊員受球向地上擊反躍球於本隊員中，至相當時機，一隊員用力擊球，使躍回甲隊。甲隊受球後反躍如前。如是往反還擊，至一隊犯規為止。每受一過網之球，在未躍回對區以前，一隊員不得擊是球反躍在一次以上。任何一隊有違下列各點者，即為其對隊得一分。(1) 接球，(2) 擊球出界，(3) 使球觸網，(4) 一隊員於每次受球後擊球在一次以上，(5) 停球或向上拋球以代擊反躍球。於每次記分以後，球即由得分之隊開始。以十五分為滿，先得十五分之隊為勝。

反躍隊球 十六——三十六 婦女 (Bounce
Volley Ball)

設一長六十呎寬三十呎之場地。中置一八呎高之繩或網，劃場地為三十呎四方之兩區域。分全體為相等人數之甲乙兩隊，散立於網兩對側之區域內。給甲隊以

一隊球，籃球，足球或籠球。動令下後，甲隊發球過網。乙隊必任球觸地一次以後，然後打球過網。甲隊亦任球觸地，打之過網，如是繼續。任球未觸地以前，各隊均可多次打球向上；惟在球既下地以後，即須一次打使過網。凡違下列各例者，即為其對隊得一分；(1) 任球觸地兩次，(2) 於球觸地後打球在一次以上，(3) 打球出界，(4) 接球，(5) 觸網，(6) 未任球觸地。於每次記分後，球由得分之隊開始。以十五分為滿，先得十五分者為勝。

兩牛破捲 十五——三十 婦女 (Break the
Fence)

各隊員接手列成圓圈，面向圈內。另選兩人為牛，立於圈之中央。動令下後，兩牛均試解脫隊員之手，破圈以逸出。預告為牛者，若在同時兩人合破一點，作為非法。當一牛破圈以後，該負責之兩隊員各記一負分，並入圈內為牛；先之為牛者，取其圈中地位以代之。如是繼行進行，至一隊員記得三次負分，該隊員必受一相當之處罰。

牛在圈內 十五——三十 婦女 (Bull in the
Ring)

各隊員握手列成圓圈，面向圈內。另選一人為牛，立於圈之中央。動令下後，牛即解脫隊員所握之手，破圈以逸出。於牛跑出圈後，該負責之兩隊員追捉之。若一隊員

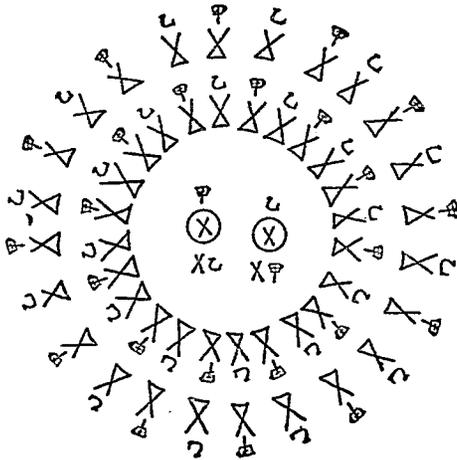
追得所逸出之牛，牽執在五秒鐘以後，牛即被捉，該未捉得牛之隊員即爲牛。牛與捉得牛者回至圈內，執手繞圈。該新牛立於圈之中央，動令再下，續行演習。（按）本遊戲原本以捉得牛者爲牛，而譯本中以未捉得牛者爲牛，欲以鼓勵作牛者之盡力，較合於現下學生之心理。如活動之天性發展充分以後，仍可改照原本。

牛捲 十五——三十 (Rull Pen)

隊員握手繞成圓圈。另設一物或一線於距圈六十呎處，是爲門地。另選兩人爲牛，立於圈之中央。動令下後，兩牛各任意擇兩隊員所握之手，解脫以破是圈。先破圈之牛，於破圈後即奔至門地，他一牛隨後追之。各隊於圈既破以後，即放手而任未破圈之牛跑出。若破圈之牛於奔至門地之前，未爲他一牛所拍得，則駝是牛於背上以回圈內。若被拍着，則追拍之牛駝破圈之牛以回圈內。無論何種情形，各隊員均放手奔向門地，用手掌以打乘者之臀部，至回至圈中爲止。若爲馬者奔跑不快，不能合乘者避打之心意，即可捏之以使奔跑。及至回遠圈中以後，兩人均得自由。重行繞圈。先之爲牛破圈之兩接手隊員，立圈內爲牛。重下動令，繼行進行。

中央大將球 二十一——五十 婦女 (Captain Center Ball)

分全體爲相等人數之甲乙兩隊。每隊各選兩人。先令甲隊繞成四十呎直徑之圓圈。乙隊員圍繞於甲隊之外。每隊員對立於甲隊員一人之後。令兩圈之隊員於同一點開始報數。甲乙兩隊之雙數互易地位。使兩圈之隊員均相互間隔。內圈隊員於其所立之地。各畫一三呎直徑之圓圈。於圈之中央設兩個三呎直徑之圈爲壘。各相距六呎。指定每隊被選兩人之一爲大將。各立於壘上。其餘兩人爲守衛。立於對隊大將之旁。給繞圈之一隊員以一籃球或足球。



動令下後。遊戲卽行開始。甲乙兩隊之隊員。各欲將球傳給其壘上之大將。守衛則各守其對隊之大將。取得

對隊員所傳之球。兩守衛於遊戲時，可任意移動其地位。一隊員於得球後，不必定須傳給大將，可傳給其同隊隊員。大將必立一足於壘上，以設法接受隊員傳來之球。球若躍出圈外，則外圈隊員可取回之，以先得球者為有球。得球之隊員，即可傳球給其大將。內圈之隊員不能移動其所立地位。外圈之隊員不得阻止內圈隊員之舉動。大將每得一球以後，其本隊即得一分。於每次得分以後，內外圈之隊員互換。以十分為滿，先得十分之隊為勝。

捉載入堡 十六——四十 (Carry to Base)

設一四十呎長，二十呎寬之場地。兩長邊為底線，兩短邊為端線。分全體為相等人數之兩隊，識別一隊，以便辨認。立兩隊於相對之兩底線前，面相對立。動令下後，兩隊隊員各衝向前，拖拉或負載敵員過本隊底線。隊員不得躲避於自己底線之後，或踏出端線。任何隊員違犯二者之一，即逐出遊戲。隊員被拖拉過敵隊底線以後，即立於是線之後。除過於猛烈無禮之舉動以外，各種方略，均可運用。可數人合攻一敵員。如是進行，至全隊人被拖或逐出為止，該對隊即獲勝利。

捉貓尾 二十一——四十一 (Cat Tail)

列全體成單行橫隊。橫隊中央之一人為樞軸，其兩端各成一隊。一隊向後轉，兩隊各隊員均握手連接，其兩

內端之隊員，均與中央之人接手。動令下後，兩隊之各隊員均保持其所接之手，向前繞樞軸繞環繼續前進，至一隊外端之人拍得其對隊外端之人爲止，拍得之隊即獲勝利。若所接之手脫離，即允其對隊得勝。

捉擲跑者 十五——四十 (Catch and Throw)

設一六十呎四方之場地。列全體於一端線之後。另選一人立於場之中央爲追捉者。動令下後，立於端線後者奔至對面端線之後。中央之人追阻奔跑者，捉而使之倒地。任何奔跑者因被迫而身體之任何一部觸地，則被逐而與追者連合，而助其追阻其餘之人，兩足不在內。於全體隊員跑過，或被捉而倒地以後，再下動令，跑回原線。中央追捉之人，無論新舊，捉擲跑者如前。跑者被捉則爲追者，未被捉者仍立於線後。奔跑者來往奔走場中，直至被捉爲止。末後被捉之一人爲奪得錦標。

槍手杖 十二——三十 婦女 (Catch the Cane)

列成十五呎直徑之圓圈。繞圈之人依次報數，令一數立於圈之中央。給以三呎或四呎長之棒一根。使直豎於圈之中央地上。於棒豎直以後，即任報一數，此數不能大於繞圈者所報之數。中央之人於報數後即放所豎之棒而奔回原位。被報數之人聞報已數之後，即向中央奔

跑，試握所豎之棒於未倒地以前。倘然失敗，即記一負分。無論其失敗與否，均照一數之所為，豎棒及報數如前。被報數者取棒亦同前法。如是進行至一人記得三個負分爲止。該得三次負分之人，必予以相當之處罰。

捉與遭難 十五——三十 (Catch or Suffer)

設一五十呎四方場地。遊戲者繞成每人相距三呎之圓圈於場中，面向圈內。給任何一人以一藥球，籃球，隊球或室內壘球。動令下後，即將所持之球傳給其他隊員，(任何隊員之立於圈內者)，該隊員受而再傳給其他隊員。任何隊員落球於地，即爲山羊，立刻爬行至場之一角。於其爬行時，其餘各隊員，均可用手掌以打擊其臀部。如有隊員阻礙山羊之進行，則於阻礙之處代爲山羊。每人僅允打擊山羊一次。山羊爬過一角之線後，即可免打而得自由，追者不得再行打擊。全體重行繞圈傳球如前，遊戲繼續進行。

打倒圈中棍棒 十六——三十 (Center Club Bowl)

排列全隊成四十呎直徑之圓圈。全體報數，單雙數各成一隊。置一棍棒於圈之中央。給一隊員以一藥球，籃球或室內壘球。動令下後，持球者立於圈內將所持球，向中央豎立之棍棒以擲之。依次向右輪擲，每人均有一次

投擲之機會。球於每次投擲後，得球者按次將所得球傳至輪擲之人。每人擲倒棍棒一次，即為其本隊得一分。棍棒豎立，然後投擲如前，以多得分之隊為勝。

中央壘 十五——三十 婦女 (Center Base)

列全體成一每人相距四呎之圓圈，面向圈內。於圓之中央設一一呎直徑之圓壘。另選一人立於壘上。給以一藥球、籃球或隊球。動令下後，中央之人取球而擲向任何隊員，已則逃出圈外。受球之隊員取球而置之壘上，追打立於壘上之人，試拍得立於壘上之人於未觸球以前。倘立於壘上之人於未被追者拍着以前觸球，則追者成為立於壘上之人。倘追者拍着立於壘上之人於未觸着球之先，則立壘上者仍立於壘上。如是立壘上者立入壘上，追者立於所繞之圈內，動令再下，續行進行。

單足跳躍淘汰 十二——三十 (Chain Hop Elimination)

列全體成一單行縱隊。各隊員之右腿後舉，用右手以握前一人右腳，左手置於同一人之肩上。動令下後，各隊員於左腳上跳躍前進，至任何隊員釋放所握前一人之腳為止。隊員之釋放前一人之腳者，被逐而退立一旁。各隊員均放手而向後轉，下令於相反之方向前進，至另一隊員之放手者出現為止。放手之隊員退出，全隊重行

連接進行如前。至全隊僅有兩人，則遊戲告終，此兩人即爲得勝者。於每一隊員放手被逐後，必換相反之方向進行。

踢圈球 十六——三十 (Circle Boot Ball)

全體繞一圓圈，而向圈內，每人相隔二呎。另選一人立於圈之中央，給以一藥球，足球或室內壘球。勳令下後，中央之人試踢球以出圈外。球必於腿間或兩隊員間（較肩爲低）出圈者，方算好球。繞圈之隊員，可用腿及相接手以阻止球之出圈。倘球於隊員之頭及肩上出圈，則仍取回圈內以繼續進行。球穿出圈外，則負責之隊員出而代中央踢球之人。新舊踢球者，互易地位，遊戲續行進行。

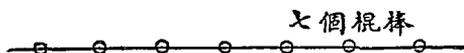
圓周賽跑 十二——四十 (Circle Race)

設一六十呎圓周之跑道。分列全體於跑道上，每人之距離相等。勳令下後，每人前進，以拍着前一人，與避去。被後背之人拍着爲目的。被拍者退出比賽。拍者續行前進，以拍逐其餘之人。如是進行，至僅存一人爲止，該隊員即爲得勝者。

爭取棍棒 十六——六十 婦女 (Club Chase)

設相距三十呎，長三十呎之線兩條。分全體爲若干組，每組八人，列於一底線之後。另置七個棍棒於相對之線上，每棒相距四呎。勳令下後，第一組向棍棒奔跑，每人

試取一棍棒。但棍棒之數為七，較每組人數少一。每組必有一人失敗，該失敗之人退出。棍棒仍置原線上，第二組繼續進行。至各組均跑畢為止。每組除失敗者外，仍排列於原底線後。各組均係七人，携去一個棍棒，各組如前奔跑，失敗者照例退出。除失敗者外，各組重行排列，携去一個棍棒，遊戲進行如前。至每組僅存一人為止，該隊員即獲勝利。



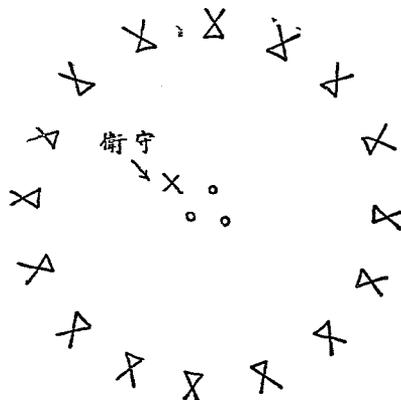
每組八人

第一組	又	又	又	又	又	又	又	又
第二組	又	又	又	又	又	又	又	又
第三組	又	又	又	又	又	又	又	又
第四組	又	又	又	又	又	又	又	又

棍棒守衛 十五——三十 婦女(Club Guard)

繞列全體隊員成一直徑三十五呎之圓圈，面向圈內。豎立每個相距一呎之棍棒三個，成一三角形於圈之中央。另選一人為守衛，立於圈之中央。給繞圈隊員以一足球，較輕之藥球或籃球。動令下後，各隊員向棍棒踢球，以打倒所豎棍棒之一為目的。於遊戲開始之後，各隊員僅許用腳，各隊員可去回圈內或圈外之球，惟踢時必立

於圈內原地。任何隊員由所踢之球以打倒棍棒，或守衛以防護之故而觸倒棍棒，則該隊員以得勝而與守衛易位以代之。豎立所打倒之棍棒，下令以繼續進行。



縱隊擲球 十五——三十 婦女 (Column Ball)

設一六十呎長之直線。列全體於直線上，每人相距六吋，成一單行縱隊。另選兩人，一人立於隊前三十呎處，一人立於隊後三十呎處。給立於隊前之人以一室內壘球或網球。動令下後，隊前持球之擲球者，將所持球向隊員擲去，以圖擲中排列隊員之一。倘未擲中，則隊後之擲球者取球，全體隊員均向後轉，擲球者立於原地，將球如隊前之擲球者向隊員投擲。當球未擲以前，各隊員均須兩足立於線上，於球擲出以後，或跳或轉，或向左右橫過

分腿騰越過架，下落於所設之線外。若隊員下落時未能過線，則被逐而退立一旁。全隊越過以後，將所設之線移距稍遠，然後按以前之次序，續行跳躍。每跳一周，線即移遠一次，至全隊被逐為止。以最後被逐之一人爲奪得錦標。每次每人跳過以後，即尾於一隊之後。

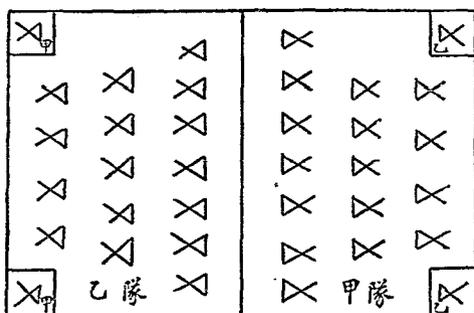
躲避球 十六——四十 婦女 (Dodge Ball)

分全體爲相等人數之兩隊。甲隊繞一三十呎直徑之圓圈，面向圈內。乙隊員散立於圈內。給甲隊以一較軟之球，如足球，室內壘球，籃球或藥球。動令下後，甲隊員即將所持球向乙隊員投擲。乙隊員可於圈內用任何方法以躲避之。甲隊員可於圈內外以取得所擲之球，惟擲球時必須立於所繞之圈內。隊員被擲後，即退出圈外。至全隊均被逐退出爲止。記其始末時間。甲乙兩隊互易地位，續行進行如前。至甲隊全體被逐後，而記其所須時間。以逐出對隊所須最短時間之隊爲得勝者。

角球 二十一——四十 婦女 (Corner Ball)

設一四十呎長，六十呎闊之場地。於場內劃一線，分爲三十呎闊，四十呎長之兩個場地。設六呎四方之區域於場之四角。分全體爲相等人數之兩隊。散立甲隊員於場之一半，乙隊員於場之對邊。另立甲隊員兩名於乙隊場地後背之兩角；乙隊員兩名於甲隊場地後背之兩角。

兩隊隊員均不得越過中央線。立於角地內之隊員，不得走出角地之線；其對隊員亦不得走入角地。隊員走入角地，其對隊即得一分。遊戲開始於對立中央之兩人間拋球。兩隊各試傳球於立於對隊角地之球員。立於角地之隊員，每接球一次，其本隊即得一分。如是進行，於每次得分之後，立於角地之球員，必傳其球於對隊隊員，定五分或五分以上為限定時間。於此所定時間之末，以多得分之一隊為勝。



鱷魚追拍 十六——三十 (Crocodile Chase)

備二十五呎之繩兩條。分全體為相等人數之兩隊。每隊列成縱隊，各給以所備之繩一條，握於各隊員之左手。動令下後，每隊之第一人追拍對隊末後之一人。任何一隊之第一隊員，先拍得對隊末尾之一人為勝。

狗追貓 十六——三十 婦女 (Dog and Cat)

繞全體成一每人相距四呎之圓圈，面向圈內。另選兩人，一為狗，一為貓，立於圈之兩對側，動令下後，狗追拍貓。貓可於繞圈隊員任何空缺中逃避；惟是空缺間一經貓跑過以後，立即握手關閉，貓即不能於此間出入。空缺之關閉，即鄰近之兩隊員，接手於肩等高之部位也。狗則僅可於已關閉之空缺間奔跑。如是進行，至貓被拍為止。兩新選定之狗與貓以代替之，互易地位，繼續進行。

狗在馬槽 十二——四十 (Dog in the Manger)

設一二十呎四方之場地。散全體於場內。動令下後，各隊員均可推迫其餘隊員以出所設之場地。每隊員可與全體隊員抵抗。各隊員除踢及打之猛烈動作以外，其餘各種動作均可。任何隊員觸及場地以外，則被逐而退出場地。如是進行，至僅存一人為止，該隊員即為得勝者。

雙圈補缺 二十——四十 (Double Circle Fill the Gap)

列全體成一雙層之圓圈，面向圈內。內圈每人相距四呎，外圈包圍內圈，相距內圈之人四呎。另選一人為拍者，立於外圈之外。動令下後，另選之一人，繞外圈奔跑；拍外圈之任何一人，而立於其空位上。被拍之隊員立刻向前，拍其所對立之內圈隊員；外圈之人向右，內圈之人向左，於兩圈之間奔跑。兩人於圈之對側相逢時，各於右側

經過。先到者取得空位。失位之人即為拍者，立於外圈之外以續行進行。

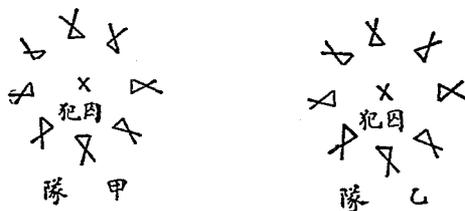
雙人追拍 十六——四十 婦女 (Double Tag)

設一四十呎四方之場地。散立全體於場外，另有兩人立於場內。相互接肘而為追者。動令下後，全體隊員均走入場內，以引惹追拍之人。追拍者於此時追拍其餘隊員。全體隊員於入場時，不必連接肘部，可任意單獨奔跑。任何隊員被追拍者拍着，則以被捉論，立於場中。倘於拍得時追拍者脫肘，則所拍作為無效。任何隊員，於遊戲開後走出場外，則作為被捉論。如是進行，至追拍之兩人拍兩人為止。此被拍之兩人，鎖臂而為新拍者，舊追拍之兩人，與其餘隊員相同立於場地以外。動令再下，繼續進行。

打倒棍棒 二十——五十 婦女 (Down the Club)

分全體為相等人數之甲乙兩隊。分繞四十呎直徑之圓圈兩個。兩圈之中央，各豎一根棒。各選一人立於圈中央。給兩隊以一藥球及一足球。動令下後，兩隊各以擲倒圈中所豎立之棍棒為目的。藥球用手拋擲，足球則用腳踢。隊員可於任何地點取球，惟踢擲時當立於圈中原位上。中央之人，可用手、腿及身體，以防護豎立之棍棒。先打倒棍棒之隊，首先記得一分，遊戲即行停止。兩個立

於中央之人均還原位，兩新選之守衛就位。豎立所倒之棍棒，再下動令，繼續進行。按法演習，至每人均任過守衛爲止。以得分較多之隊爲勝。



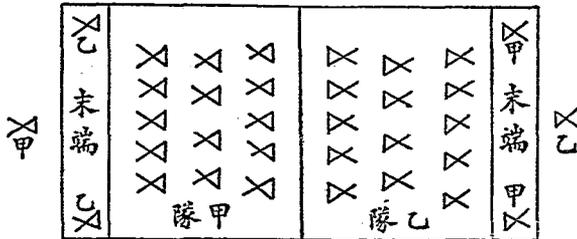
操演淘汰 十五——四十 婦女 (Drill
Elimination)

列全體於體操時開裂之部位。令全體立正。給全隊以常習之步伐或柔軟操之口令。凡隊員之第一動即做錯者，立行退出。被淘汰之人，即坐於地上。續給以操作之口令，先簡易而後繁難，至全體被逐爲止。末一被淘汰之隊員，即爲奪得錦標者。

末端球，二十——四十 婦女 (End Ball)

設一六十呎長三十呎寬之場地。於場之中央設一線，劃分場地爲三十呎四方之兩區。於距兩端線各四呎處，劃與端線並行之線二。成爲兩極。列全體於相對之兩區內，另有兩人，各立於本區端線之外。另選兩人立於對區後端之兩極內。兩隊隊員均不得超過中線與走入兩

極之內，而立於兩極內者，亦不得走出兩極。勳令下後，以一籃球、隊球或足球，拋擲於中線上兩對隊之隊員間。每隊均以得球傳至極內之同隊隊員為目的。每一極內之隊員得球，即為其本隊得一分。兩端線外之隊員，其主要目的，在取得線後之球以傳給其本隊隊員。於每次得分之後，球即於中央開始如前。定五分或八分或十分為限期，至所定時期之末，以得分較多之隊為勝。



五北 十六——三十六 婦女 (Five "Duds")

列全體成一每人相隔三呎之圓周。全體報數，雙單數各為一隊。識別一隊，以便兩隊易於辨認。用兩個大小或顏色不同之球，每隊各給一個。勳令下後，兩隊各按照其次序向右傳球。兩隊之球於未開始前，當置於相對之地位。各隊員於得球後，當立刻傳給其右側之人。任何一隊隊員之球落地後，該隊全體隊員當立刻逃散。對隊隊員，立即取球，以謀擲中其對隊之任何一隊員。若被擲中，則被擲之隊記一負分；不中，則不記負分而重行圍集，下

令繼續進行如前。任何一隊之球，若被其對隊追著，則被追著之隊記一負分。如是進行，至一隊記得五次負分爲止。該得五次負分之各隊員，均須受對隊員相當之處罰。

跳木架 十二——二十五 (Foot and a Half)

設一六呎長之起發線。列全體於距起發線十二呎處，成一縱隊。另選一人立於起發線前二呎處爲鋸木架。蹲踞向前，背向起發線，兩足分開，兩手置於膝上。動令下後，排頭，或稱領袖，前進以一定之方式騰越過木架。其餘諸人，均按其所取之方式騰越而過之。每隊員於越過後，各回其原位。於全體越過以後，領袖即將鋸木架移前半呎。領袖另取其他騰越之方式，餘均按習如前。任何隊員於所取騰越之方式失敗後，即代爲鋸木架。先之爲鋸木架者列入隊伍，以續行該失敗隊員之職務。每次騰越，必立於起發線後。若木架與起發線之距離增加，領袖當採用單足跳，跨步，或雙足跳等之動作，以適合騰越之距離，每次於全體跳過以後，木架必移前半呎，領袖另取新法騰越。

腳拍球 十五——四十 (Foot Tag Ball)

列全隊成一四十呎直徑之圓周，面向圈內。另選一人，立於圈內，爲追球者。給繞圈之隊員以一足球，籃球或除球。動令下後，追球者追踢是球，繞圈者踢傳是球以防

避追球者之踢球。各隊員可用手或身體以停止球，惟不得用手接球及打球。隊員於圈內接受他人所傳之球，不得走入圈內在一步以上。任何隊員，如（1）於責任範圍之內被追者踢球，（2）或於責任範圍之內任球出圈，（3）用手接球或打球，即代為追球者。新舊追球者更換地位，動令再下，續行演習。

得彩球 十二——二十五 婦女 (Fungo)

設一呎方之壘一個於場地之一端。散立全體於場地之對端，距壘三十至六十碼處另選兩人，一為打球者，一為接球者，立於壘之近旁。給打球者以一球棍及一室內壘球。動令下後，打球者拋球空中，向各隊員打球。各隊員試接空中或躍起或旋滾之球。隊員於得球後，即傳予接球者，再傳至打球者，向隊員重行打球。隊員之接得兩次空中之球，或四次旋滾或躍起之球，即為接球者。接球者為打球之人，打球者即取場員之地位。若球已觸及隊員之一，該球即作為死球，任何隊員不能記得一次之接球。於每一新打球者接任後，各隊員以前所記得之接球，均當取消，宜重行開始。新打球者，按照前法以向各隊員打球，遊戲續行進行。

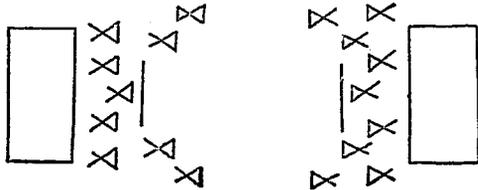
大隊追逐 十五——四十 (Grand Chase)

設一六十碼之跑圈。散立各隊員於跑圈上，使每人

之距離相等，均向同一之方向。動令下後，各隊員繞圈奔跑，以追拍其前逃之人，而被追於其後追之人。每隊儘力追趕，至被其後一人拍得，或拍得其所追之人，然後走離跑圈。如是進行，至全體均被拍着，或拍得其所追之人爲止。被拍之人均退出遊戲，追拍者重列於跑圈上，以相等之距離，重下動令，續行追逐。照法進行，繼續淘汰，至僅剩一人爲止。該末後之一人，卽爲得勝者。人數逐次減少，跑圈亦以逐漸減小爲佳。

踢門球 十六——三十 婦女(Goal Kick Ball)

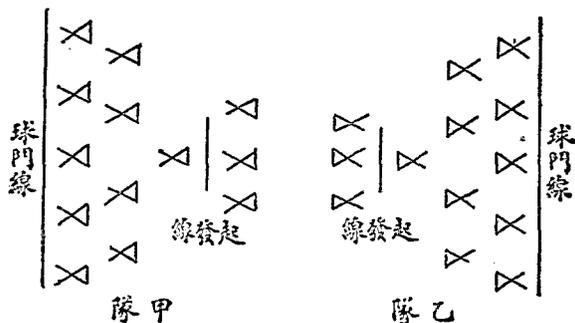
設兩個三十呎長，十五呎寬之長方場地。邊線須十分清楚。兩場地之距離，按照下列情形而定：(1)遊戲員之程度，(2)所用球之形式，(3)踢球之方式；總以全體兩個踢球最遠之距離，而爲兩場地之距離。分全體爲相等人數之兩隊，散立於場之兩端。其背後之長方場地，卽爲其本隊之球門。給甲隊以一足球。先定踢球之方式，球置於地上，或拋於空中，或由地上反彈而踢。於場地之兩側，各選定一起發線，其地位約距球門地二十呎至二十五



呎，球即於是線近旁踢出。動令下後，甲隊員之一即於起發線處，以所定踢球之方式，向乙隊之球門踢球。倘乙隊員於空中接得所踢之球，即向前三步，向甲隊之球門踢球。若球未接着，則該觸球隊員，即於其觸球之地踢球。如是往返傳踢，以踢入敵隊之球門為目的。每次球於空中落入球門地內，則踢球之隊即得一分。隊員不得走入球門地內，若違犯是例，即為其對隊得一分。每次得分之後，球即由得分之對隊於起發線上發球。若球踢過球門地，球即於球門地前端線之中央還踢。以五分為限，先得五分者為勝。

手打門線球 十六——三十 婦女 (Hand
Bat Ball)

設並行線兩條為球門線。其距離以遊戲員之程度，及所用球之種類，與兩個打球最遠之呎吋而定。分全體



爲相等人數之兩隊，對立於場地之兩側。各隊後背之並行線，即爲其本隊之球門線。給甲隊以一隊球，足球或籃球。於球場之兩邊，另選相當之地點，設起發線兩條，以打球者之能力而定。動令下後，甲隊員立於起發線上，向乙隊用拳或手掌打球。乙隊員即行取球。乙隊員於得球後，即向甲隊之球門線還打。還打地點，以球落地或接得最遠之點爲定。如是往返還打，以打過對隊之球門線爲目的，先打過對隊球門線之隊爲勝。

字與背 十六——四十 婦女 (Heads and Tails)

劃相距六十呎之並行線兩條。分全體爲相等人數之兩隊，立於場地之中央；相距四呎，各向其本隊之底線，與兩底線並行。定一隊爲字，一隊爲背。動令下後，轉錢空中，待其落地，而報其所見爲字或背。被報之隊，聞報即奔回底線。其對隊起而追拍之。奔避之隊，任何隊員於未過底線之前，被其對隊員拍着，則負拍者而至中央原位。至全隊避過底線，或被拍而負拍者至中央原位後，全體仍回集中央。轉錢進行如前。

勝越比高淘汰 十二——二十五 (High Straddle Vault Elimination)

設一可升降之木馬於場之中央，置馬於最低之限

度。列全體爲單行縱隊，立於距木馬三十呎處，面向木馬。動令下後，全隊前進。按次輪流行分腿騰越以過木馬。失敗之隊員被逐而退立一旁。成功者依次回立原位。於全體跳過以後，木馬升高一級，重行前進騰越，失敗者退出，成功前進如前。如是木馬漸高，至全體均淘汰爲止。末後淘汰之一人爲勝。若木馬升高之度不足，可於其背上另加藥球木塊等物，本遊戲可用其他奇巧遊戲以變更之。

拍球比高淘汰 十二——二十五 (High Touch Elimination)

懸一二十呎之繩於樑或樹枝上，下端繫一籃球或足球，球高離地七呎。置一助躍臺於懸球之前，列全體成單行縱隊，立於距臺二十呎處。動令下後，全隊次第前進。每隊員按其次第於助躍臺上跳起，同時以一手觸所懸之球。於每人跳觸以後，球須置於安定地位。未能觸球而失敗之隊員，被逐而退立一旁。成功者回立原位。每人僅許跳打一次。當全體均試跳一次以後，懸球之高度增加，成功之隊員重試新定高度。於每次試跳以後，球之高度增加一次，至全體均被淘汰爲止。末後被逐之一人，卽爲得勝者。

候補 十四——二十五 婦女 (Hobo)

列全體成一每人相距十呎之圓周或長方形，另選

一人爲候補者，立於圈之中央。每隊員各用小石，或粉筆，或於地上掘一小洞，以記出其所立地位。動令下後，各隊員互易地位。候補者試候以補得空位。各隊員用引誘之法，誘其所欲更換之隊員，自己先離本位，俟該隊員離位後，又復回至本位，以助候補者之取得空位。於候補者取得一空位後，各隊員均速覓空位以據之，失位之人即代爲候補者。動令再下，續行進行。候補者最好執一短棒或繫一巾或其他物品，以便分別。

跳球追拍 十二——四十 婦女 (Hop Ball Tag)

給每隊員以一軟棒。另選一人爲追拍者，授以一室內壘球，籃球，隊球或網球。散立全體於場中。動令下後，追者提起一足，跳追其餘隊員，於相當時機，可立於兩足上以所持擊擲其他隊員。若球於空中或反躍或旋滾時，均未能擲中逃者，當立即取回所擲之球。追者於取球時，逃者均可將軟棒追擊之。於得球後，仍跳追逃者而按法擊射。追者於提起之足下落後，即當擲擊。倘其所擲而中，則被擲中者擲棒於原地而取球以代之。當其取球時，各隊員亦如擲球者之取球，然而追打之，至得球爲止。前追者取新追者之棒而續行進行。

獨足追拍 十二——四十 婦女 (Hop Tag)

劃一三呎直徑之圓圈於場之中央。選定一人爲追者，以兩足立於圈之中央。動令下後，追者於一足上跳追其餘隊員以拍觸之。若追者於出圈後，其提起之足觸地，必跳回圈中以使其追拍之權有效。此時各隊員均可用手掌以追打追者，且無被拍之虞。至跳回中圈後，其追拍之效回復。當追者跳追於一足上時，各隊均可推衝以失其平均，惟須避其追拍。任何隊員被拍後，當立刻代爲追者，其他隊員均可追打，直至跳回中圈爲止。

獨足爭位 十五——三十 (Hop the Hole)

繞全體成一三十五之呎圓周，面向圈內。另指一人爲探穴者，立於圈之中央。全體報數，而給中央之人以末一號數。動令下後，中央之人立於一足上而報三個號數，其數宜在所報號數之內。當其報數時，中央之人仍須於一足上立於圈之中央。被報之三人立刻奔換地位。中央之人試於更換時採取一空位。惟仍須於一足上跳躍。倘未能探得空位，則仍立於中央，另報三個新數以繼續進行。若其所舉成功，則立於是位，被失位者立於中央，按行報數以繼續演習。

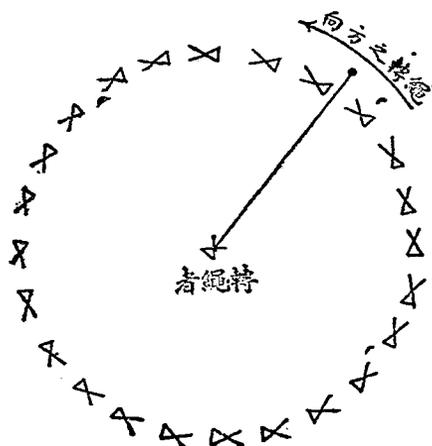
跳圈 十六——三十 婦女 (Hopping Circle)

全體繞成每人相距四呎之圓圈，面向圈內，各人之手相接。另選一人立於圈之中央，給以十五呎長之細繩

一條，一端繫以荳囊或其他輕軟之物。動令下後，將所執之小繩近地面繞轉，其所繫物適貼近圈內。當是物繞轉流活時，即下跳躍之令。於是令下後，各隊員均提起一足以備跳躍。中央之人即放長所執之繩，以令繞圈者實行跳躍。任何隊員若釋放其鄰近隊員之手，或落提起之足於地，或於跳躍時停止旋動之物，均給負分一次。每於一次負分以後，中央之人繞轉其繩如前。得三次負分之隊員，當受相當之處罰。

跳蝦蟆 十二——三十 (Hop Toad)

繞全體成一每人相距六呎直徑三十呎之圓圈，面均向左。另選一人立於中央，給以一輕小之繩，約長二十呎，一端繫以荳囊等物。動令下後，將繩靠近地面繞轉。列



於圈內之隊員，當繩靠近時即作四足之跳躍，以跳過轉動之繩。各隊員取蹲踞之勢，於跳躍時，跳於兩足上，俟兩手着地後，再行提起兩足。隊員之停止轉動之繩者，即被逐退出。至全體被逐為止，末一被逐之人，即為得錦標者。

騎馬拔河 十二——四十 (Horse and Rider
Rope Pull)

備一吋半直徑，長六呎之繩，置繩於平地之上。記繩之中央，及其中央點劃一中線於地上。分全體為勢力相等之兩隊，立於繩之兩端。每隊排成兩人為一對，一為乘馬者，一為馬。乘馬者騎於馬之肩上，給各騎馬者以繩。預定三十或六十秒鐘為期。動令下後，兩隊拉繩，以拉對隊過中線為目的。任何乘者落下後，必放其手中之繩，至騎上後再行執繩。至定期完畢時，以拉繩之中央過中線之隊為勝。

熱手 十一——二十 (Hot Hand)

集全體於場之中央，任選一人彎體立於衆人之前。另有幾人捧其頭而掩其目。其餘之人圍集於其背後。任何隊員張手以打其臀部，彼立即回首以猜所打者為何人。倘若猜中，則被猜中者代之。未中則繼行演習。每打一次，僅許猜捉一次。如是繼行進行。

熱球 十一——二十二 (Hot Rice)

散立全體於場中。設立一呎方之壘於場之中央。選定一人爲打球者，給以一球棍及一室內壘球，令立於壘上。動令下後，壘上之人打球。其他隊員即刻取得所打之球。得球後，即向打球者投擲。打球者或避去所擲來之球，或打球，或以棍阻球，以免被擲，惟必有一足立於壘上。若球擊着打球者，則擲球之人與之更換。隊員可任意奔跑以接球或取球於得球後，當於得球之地立刻擲球。任何隊員接得空中之球兩次，亦得與打球者更換。每一新打球者接任，當由打球開始。

獵者互逐 十五——三十六 (Hunter and Hunted)

列全成一圓圈，各隊員舉手於肩等高之部位相接。另有三人立於圈外，報一，二，三，三數；其所立之距離，三人均相等。動令下後，一數追二，二數追三，三數追一。三人各試追拍其前之一人，並避去其後一人之追拍。跑者可任意出入圈內，惟不得離圈至十呎以外。繞圈三人，不得有阻礙跑者之舉動。三人如是追逐，至一人被拍爲止，該被拍之隊員被逐。其次之三人走出圈外，前之三人續立其位。如是進行，至全體均跑過後，勝者續行報數，以決雌雄。如是進行，至僅存一人爲止。該隊員即爲得勝者。

跳欄淘汰 十二——二十五 (Hurdle)

Elimination)

列全體成單行縱隊。另立兩人於隊前三十呎處，執一六呎長之棒，橫置於隊前，與縱隊成直角。兩隊員各執棒之一端以擺動之，由腰下以擺至頭上，作半圓弧。擺動時兩臂伸直，其動作均一。動令下後，各隊員前進，接次於棒下落至最低部位時，躍而過之。隊員之失敗者退出。成功者復立於原位。於一次全體試跳以後，棒之擺動加速，成功之隊員重行跳躍。失敗者退出，成功者仍復原位。如是進行，於每次試跳以後，棒之擺動加速一次。至全體失敗為止。末後失敗之人即為得勝者。

火急球 十五——三十 婦女 (Hurry Ball)

列全體成一十五呎直徑之圓圈。另指一人為投球者，給以一室內壘球或網球，令立於圈之中央。動令下後，拋球於十五呎高之部位，使球仍落於中央。當球下落時，拋球者或接所落之球，或任其落於地上。若拋球者接球，即行拍觸隊員之未能坐地而舉兩腿者。拍時必持球手中，球不可擲去。任何隊員於合宜情形中被拍，即代為拋球者。與先之拋球者更換地位，拋球以繼續演習。若拋球者任球落地，則繞圈者不必坐於地上，拋球者也不得拍捉其他隊員於此等情形中。一被觸之球，亦以接得論。任何隊員移動於坐地之部位，則拋球者於得球後可立刻

投擲。當隊員自覺移動之差誤時，可立刻逃避拋球之人。任何隊員被球擲中以後，即代為拋球者，與之更換地位以續行進行。

仿倣拍 十二——四十 婦女(Imitation Tag)

本遊戲與尋常之追拍相同。其不同之處，即為追拍者可擇定行動之方式。如跳躍於單足或雙足上，走或跑，蝦蟆跳，躡步走或跑，或其他方式。當一隊員為追拍者後，彼可立刻更換行動之方式，任何隊員若失敗於所定行動之方式時，即代為追拍者。隊員奔出界外時，亦以被拍論而代為追拍者。

出入繩圈 十二——二十五(In and Out)

給一隊員以長二十呎輕細之繩一條，一端繫以重物，令立於場之中央。列全體成一縱隊，立於執繩者相距三十呎處。執繩者擺動所執之繩，該繩則近地繞圈。勳令下後，縱隊漸次前進，各隊員按次跑入繩所繞之圈內，以觸拍繞繩之人，又復跑出繩圈之外。各隊員之出入繩圈，或跳或不跳，於任何地位出入，均可任意為之。隊員若阻止繩之旋動，則被逐退出。成功之隊員重成一隊。於初試完畢以後，繩之旋轉加速，成功之隊員重行試習。失敗者退出，成功者再作第三次之演習。如是進行，至全體退出為止。以末後退出之人為得錦標者。

個人籃球 十一—二十 婦女 (Individual
Basket Ball)

是遊戲當於籃球場上舉行。令全體報數，給一數以一籃球，令立於罰球線上。動令下後，彼即舉球擲籃。倘所擲未中，則二數取球，即於得球處擲籃。所擲未中，則三數取球擲籃。如是演習，各數接次擲籃。第一人再繼續末後一人進行。任何隊員，擲中一籃，即得一分。於每次擲中以後，繼之者於罰線上擲球，以罰線代得球之點。隊員之持球過五秒鐘者，取消其本次擲球之資格。以得五分爲限。先得五分之隊員，即爲得勝者。

個人躲避球 十五—三十 婦女 (Individual Dodge Ball)

列全體成一二十五呎直徑之圓周，面向圈內。另指一人立於中央，給繞圈之隊員以一藥球、籃球或隊球。動令下後，即將所持球擲中央之人。中央之人設法以避免所擲之球。倘所擲未中，則任何隊員可取球再擲，惟每次擲球必立於自己之本位上。如是進行，至中央人被擲爲止。每擲一次，中央之人即得一分。所擲球之總次數，即爲其得分之總數。當其被擲後，即列入圈中，另一隊員立於中央，球即向之投擲，至擲中爲止。如是演習，至全體均任過中央人之職務爲止。以隊員中之得分最多者爲勝。

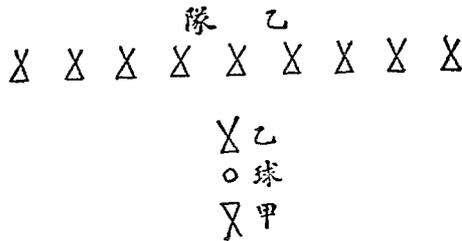
個人負分球 十五——四十 (Individual Dud Ball)

設一八十呎四方之場地。集全體於場之中央。另指一人爲跑者。給以一室內壘球、隊球或籃球。動令下後。跑者拋球空中。然後奔跑以避球。任何隊員於接球後。即傳給其他隊員。此後球即傳擲於各隊員間。於相當之時機。即可將球投擲跑者。各隊員可任意跑動。惟不得持球行走。任何隊員於接球後必立定。俟球傳出。或投擲跑者後。方可進行。任何隊員於球開始以後。在其負責之範圍內使球落地。即記一次負分。倘擲球者擲中跑者。則跑者得一負分。擲而未中。則擲球者得一負分。隊員於每次拋球以後。記得一負分者。即行下一次之拋球而爲跑者。如是進行。至一隊員記得三次負分。該隊員當受相當之處罰。

個人足球 十八——四十 (Individual Soccer)

分全體爲相等人數之甲乙兩隊。列成並行之單行橫隊。相距約三十呎。各隊員兩腳開立。以遇接其左右相鄰之腳。各隊員之手相接。置一藥球或氣不足較軟之足球於中央。動令下後。每隊之第一人奔向中央踢球。以踢過對隊所排列之橫線爲目的。每踢過對隊之橫線一次。即得一分。每次踢過之球。必在橫隊兩端之間。及隊員之頭部以下者方算合格。排列橫線之隊員。可用手及腳與

身體之各部以防阻球之過線，惟必有一足立於原線上，所接之手不得脫離。每一隊員踏過隊線，或脫離所接之手，或任球穿過隊伍，均為其對隊得一分。每隊若於對隊隊伍之外，或隊員之頭上踢過一球，即為其對隊得一分。每次得分之後，球即置於中央，另由其次之兩隊員出而踢球。如是進行，至全體隊員均踢過球為止，以得分較多之隊為勝。



海島追拍 十五—四十 婦女 (Island Tag)

鋪設草布墊於健身室或場內，為海中之島。其餘之地為海，散立全體於海內。另指一人為追拍者，一人為助追拍者，其餘之人為被追者。勳令下後，追者追拍他人。隊員若立於島上即可免拍。助追拍者可推或擗島上之人入海以助追者之追拍，惟不得牽執其體。任何隊員於海中被拍，即代為追者，先之追拍者為助追拍者，先之助追拍者與被追者合。任何隊員若倒落於地，即以被拍論。如

是按法，續行進行。

跳竿淘汰 十二——二十五 (Jump Stick
Elimination)

列成每人相距三呎之單行縱隊。另有兩人執六呎長之一竿，立於縱隊前十呎處，所執之竿離地一呎，橫於隊之前面。動令下後，兩人執竿向縱隊之後端跑進，各隊員於竿經過時跳躍以過之。任何隊員於跳竿時失敗，即被逐退出。兩人仍於失敗者處續行前進。至縱隊之末，然後縱隊即向後轉，而前進之兩人亦向後轉，將所持之竿提高三吋，再行跑過縱隊，失敗者被逐退出如前。執竿者當注意所執之竿須平，其前進之速度亦當均勻。如是進行，至僅存一人爲止。該僅存之隊員即奪得錦標。

跳鞋淘汰 十五——三十 (Jump the Slipper)

列全體成一三十呎直徑之圓周。分圓周爲相等人數之兩隊，自左至右報數。另定一人立於中央，給以十五呎之繩一條，一端繫以扁平類似拖鞋之物。動令下後，中央之人繞轉所執之繩，使所繫之鞋於隊員前約三呎處，貼地繞轉。中央之執繩者，當儘力使繩繞轉。動令再下，兩隊之一數試於鞋上跳過。每次之跳躍必立於原地，跳於雙足並落於雙足上。隊員之跳於鞋所經過之圓周上而能落於鞋上者，即爲其本隊得一分。倘跳於繩上，或繩鞋

之前，並停止所繞之繩者，即為其對隊得一分。若兩人之所試均未能得分，則續行其第二次之跳躍。於每次得分以後，執繩者繞轉如前，二數續行跳躍。以後則三四等數繼之。至全體均跳躍以後，以得分較多之隊為勝。

排頭與排尾 十二——二十五 (Leader and Footer)

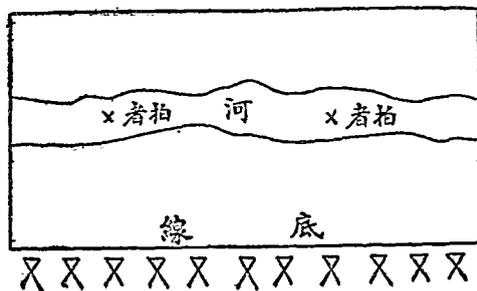
列全體成單行縱隊，其為首之一人為排頭，末後之一人為排尾。另選兩人立於縱隊前，相距約三十呎。兩人各斜向前，置兩手於膝上，其名曰駝峯。動令下後，排尾指定於雙峯之間所做之動作。排頭分腿騰越以過第一峯，於第二峯間即作排尾所指示之動作，然後分腿騰越過第二峯。其後之諸人按法進行。任何隊員於所習失敗後，即代為第二峯，第二峯改為第一峯，第一峯立於排頭之前為排頭。如是進行，至全體均習過以後，排尾續定新動作以繼續演習。排頭可要求更改排尾所指定之動作，此時排尾當為首演習。若其所演成功，則排頭當代為第二峯，其餘之人按照演習，而第二與第一峯亦按常例改動。倘其所演失敗，則代為第二峯。其餘之人不必按習，而其



後之一人爲排尾，另指出新的次序。其次序之例：如(1)單足跳，(2)續跳五次，(3)四次雙足跳，(4)兩次單足跳，跨兩步，跳兩跳，(5)三級跳，即單足跳，跨一步，單跳雙落等等動作。

跳小河 十五——四十 婦女 (Leap the Brook)

設一六十呎長，三十呎寬之場地，其長邊爲底線，短邊爲邊線。於場之中央設並行線兩條，與底線並行，兩線稍有彎曲。其彎曲情形，兩線之距爲六，八，十至十二呎等。兩線間之距曰小河。列全體於一底線之外。另指兩人立於小河之內。動令下後，立於邊線外之隊員向前跑進，以試跳過小河而至對面底線，且須免避立於河內人之拍打，河內之人不得上岸追拍。隊員之被拍者代立於河中，拍者退立場外。至全體跳過或被拍後，再下動令，續行跑回。追拍者於追拍時走出小河，其拍無效。跑者踏入河內，



被逐退出。於每次下動令後，定十五秒鐘為跳河時間，在此時間之末，尚未跳過者，被逐出場。如是往返跳躍，至全體被逐為止，以末後被逐之人為勝。

腿上魚躍追拍 十五——三十 (Leg Drive Tag)

繞立三十呎直徑之圓周。繞圈者分腿而立。另選兩人，一為追者一為逃者，立於圈之兩對側。動令下後，追者追拍逃者。逃者繞圈奔跑，忽於兩人之間，一隊員之腿上，以魚躍之式躍入圈內，則由腿上魚躍經過之該隊員即代為跑者。前跑者取新跑者之位以列入圈內，惟兩足並立。若追者拍得逃者，兩人立刻更換職務。新換入圈之人，均兩足並立，此法用以督促儉閒之人。

投線球 十二——二十五 婦女 (Line Ball)

設相距六十呎之並行投擲線兩條。於兩投擲線之中央，另設一站立線。列全體於站立線上。另有兩人立於投擲線後，各給以球一個。動令下後，兩人均向立於站立線上之隊員擲球，所擲之球於第二次躍起以前，可擲中隊員於一人以上。站立線上之隊員，看來球之情形，可酌量以轉，跳，或其他相當之法以免避之，惟當保守其所立之線。任何隊員被擲以後，即代立擲球者之位，擲球者退立一旁，於每次被擲以後，隊員當向中間靠緊，以立於常距之部位。於每次投擲以後，球當還給新舊擲球者之手。

以備繼續投擲。如是進行，至全體被逐爲止。末後之一人，卽爲得錦標者。

大將線球 十八——三十六 婦女 (Line Captain Ball)

分全體爲相等人數之兩隊。列成相距五十呎之兩並行橫隊，面相對立。於兩隊之間，設一三呎直徑之圓壘。兩隊各選一人立於中央，互爲大將與守衛。給甲隊以一球，甲隊之大將立於壘內。乙隊之大將卽爲守衛。動令下後，甲隊員傳球於大將，大將必有一足立於壘內。乙隊之大將守立於圈外，以阻防甲隊大將之得球。若踏入圈內，卽爲圈內之大將記得一分。甲隊之大將得球，卽爲其本隊得一分。乙隊之大將得球，卽傳球給本隊隊員，己則立入圈內以備受球，甲隊之大將出圈而爲守衛。於每次得分以後，另換兩個大將。以十分爲滿，先得十分之隊爲勝。

進行攻打 二十一——四十 (Marching Attack)

設相距六十呎之並行線兩條。分全體爲兩隊。各成一行，立於底線之後。甲隊面向中央，乙隊背向中央。動令下後，甲隊以橫隊向乙隊前進。於第二次動令下後，甲隊分散以逃回底線，乙隊後轉以追拍之。每次動令必由教師司發，第二次動令，必待甲隊行至距乙隊五呎以內然後發出。甲隊員之被拍者，卽爲乙隊之囚。

兩隊除被拍之人外，重行集於兩底線後，所立之方向與前相反。動令下後，乙隊前進。至二次動令下後，乙隊逃奔，甲隊追拍之。乙隊員之被拍者，即為甲隊之囚。此時兩隊長公布換囚，所換之數，以囚犯少之一隊之數為準。是隊之隊長，當允許其對隊所欲交換之囚，選出以放回之。放回之囚與其同隊重集底線之後。於交換完畢以後，續行開始。此時乙隊先進，甲隊居後。於兩次追拍之後，再行交換囚犯。如是進行，至一隊人數減少至原有人數之半數為止，其對隊即為得勝者。

大隊籃球 十六——三十 婦女 (Mass Basket Ball)

是遊戲大概與正式籃球相同，以下所述為例外：(1)多數隊員亦可演習。(2)不分時期。(3)於每次犯規以後，球即於是點拋擲於兩不同隊之隊員間以繼續進行。(4)無出界球。(5)定五分鐘為度，於時間之末以得分多者為勝。(6)犯規之隊員即逐出隊外，至一次完畢後再行進隊。(7)分區線亦與界線同行取消。

大隊曲棍球 三十——六十 婦女 (Mass Field Hockey)

與正式之場曲棍球相同，以下所舉為例外：(1)無一定之人數。(2)不分時期。(3)犯規之隊員退出，至下次再

行加入。(4)每次犯規後，球即於犯規處置於兩不同隊之隊員間開始。(5)不用界線，故無出界球。(6)以十分鐘為度，於時間之末，以得分多之一隊為勝。

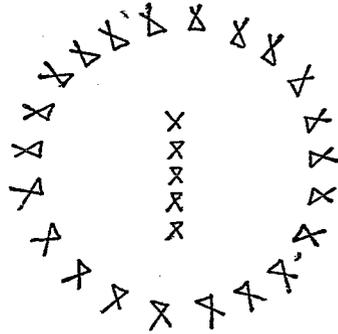
大隊手球 十——二十 (Mass Hand Ball)

一十五呎至三十呎高之牆，為本遊戲所必需。於牆上設相距三十呎或四十呎之垂直線兩條，於地上劃兩線以接之，長四十呎；另作一線以連接之，是為界線。距牆二十呎處設一線與邊線相接，曰發球線。分全體為相等人數之兩隊，識別一隊，以便易於辨認。散立全隊於場中。給甲隊以一隊球，網球，手球或足球。動令下後，甲隊員立於發球線上向牆打球，球由牆上反躍過發球線。乙隊任何隊員打球觸牆。甲隊續行打球。如是兩隊交互打球。任何一隊若(1)未能打球於第二次落地以前，(2)或打球於界外，或打球觸牆之先觸地，或打球於觸牆之後出界，(3)接球未打。均為其對隊得一分。於每次得分之後，球即由得分之對隊發球，以十五分為滿，先得十五分者為勝。

母雞帶領小雞 二十——四十 婦女 (Mother Carry's Chickens)

分全體為數隊，每隊五人或六人。全體繞成四十呎直徑之圓周。另一隊排成單行縱隊，立於圓之中央，每隊

員之手握前一人之腰，給繞圈隊員以一籃球，足球或壘內壘球。第一人爲母鷄，其後面之人爲小鷄羣。動令下後，將球投擲中央之小鷄，任何一小鷄被擲後，即退出圈外。母鷄保護小鷄以抵出所擲之球，或打或拍，惟不得接球。母鷄雖被球擲着，亦不退出。小鷄羣可旋轉以避球，



惟所握之腰不能脫離。於第一次擲球以後，繞圈者可入圈內取球，惟擲球時必立於圈中原位。任何小鷄放去前一鷄之腰，即被逐退出圈外。如是進行，至小鷄羣完全被逐爲止。記其被逐之始末時間。第一隊回至圈內，另一新隊入圈中，亦記其始末之時間。其他隊伍按法演習，以小鷄羣存留於圈中時間最長之隊爲勝。

馬上球 二十——四十 (Mount Ball)

繞全體爲雙層之圓圈，內圈隊員每人相距四呎，外圈隊員對立於內圈隊員之後。內圈爲馬，外圈爲騎馬者各騎於馬之肩上。給一騎馬者以一藥球，足球或籃球。動令下後，騎馬者繞圈傳球，爲馬者設法以使騎馬者所傳

之球落地。馬必立於原位，惟可搖動，或向左右橫步，或旋轉及其他相似之動作，以使騎馬者落球。於球落地以後，馬與騎馬者互換職守。需全體更換，並非落球之一對更換。

升降球 十八——三十二 (Move Down or Up)

分全體為相等人數之兩隊，立成相距五十呎之兩行橫隊，每隊員相距四呎，兩隊之面相對。給一隊員以一籃球，室內壘球或網球。動令下後，持球者即呼其對隊一隊員之名而擲球，所擲之球當 (1) 滾球，(2) 反躍球，(3) 直射之球，(4) 或空中高球，可任擲球者之選擇。擲球者可擲不易接受之球，惟不得過其份內之限度。被呼之隊員，聞報其名後，即預備接球。倘接球者未能接得所擲之球，即移下一位，與其左側之人更換；球接得後，即移上一位，與其右側之人更換。無論接得與否，該隊員取回是球，按法呼對隊一隊員之名而擲予之。接球者亦按上法移上或下一位。如是再擲還對隊，厥後可察出各接球與擲球者之能力如何。惟所擲之球過遠，則接球者雖未接着，亦不能移動。

繩網球 十二——二十四 婦女 (Net Ball)

備一長六十呎寬三十呎之一長方場地。於其中央設一高八呎之繩或網，分場地為三十呎之兩四方區域。

分全體爲相等人數之兩隊，散立於網之兩側。每隊各選一人立於對隊之場內，所選之人，當爲每隊人數十分之一，即每十人選出一人。給隊員以一藥球、籃球或足球。動令下後，甲隊擲球過網，乙隊員接而還擲之。甲隊亦擲還之，如是球即於網上往返還擲。倘一隊(1)任球觸及場地；(2)擲球於界外；(3)在球未擲過網之先，同隊中傳球在次以上；(4)持球過四秒鐘；(5)被對隊員之立於本區內者得球，均爲其對隊得一分。各隊員不得牽執立於本區內之對手隊員，惟可鎖閉或阻擾對手之得球。於每次得分之後，球當給失分之隊開始。以十分爲滿，先得是數之隊爲勝。於每次分滿之後，立於對隊之一人，當另行更換。

單足足球 二十一—四十 (One-leg Football)

設一六十呎方之場地，分全體爲相等人數之兩隊，排列於兩相對之線上，其所立之線，即爲該隊之球門線。於球門線之中央，另設相距二十呎之記號，作爲球門。置一足球或籃球於場之中央。動令下後，兩隊隊員各跳於一足上，而前進踢球，以謀踢球入對隊之球門。立地及提起之足均可踢球。隊員於出發以後，不得換足。可跳出場外休息。任何隊員觸提起之足於地，或跌倒，或置手於敵員身上，均當被逐出場，至一球入門爲止。倘一球踢入敵隊球門，即得一分。其入門之球，或由地上滾入，或由空中

射入均可。以得三分爲滿，先得三分之隊爲勝。於每次得分之後，諸被逐退出之球員均可回場加入，球則置於中央開始如前。

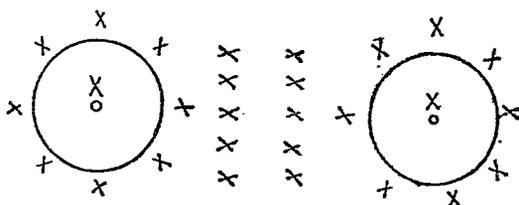
過頂球 十八——三十二 (Over Ball)

設四十呎長並行線兩條，相距一百呎。分全體爲相等人數之兩隊，相對立於兩並行線上。給每隊隊員以六呎長之竿一。置室內壘球或足球於場之中央。動令下後，兩隊之第一人擲竿而跑入中央，以謀踢球過對隊隊員之頭。立於線上之隊員，可用身體，腿，手或竿以阻止球之過線，惟不得以手接球。並須立於線上。球於底線之外經過，或觸及一隊員而經過，均不記分，還球入場，繼續進行。是經過之球，由立於兩端之隊員，取回而擲入場內爲最佳。一隊員踢一合法之球過線，卽爲其本隊得一分。兩踢球之人各回本位，球仍置於中央，兩新踢球者聞令奔入中央踢球。如是至全體均踢畢爲止，以得分較多之一隊爲獲得勝利。

針球 十八——四十 婦女 (Pin Ball)

設十呎直徑之圓圈兩個，相距六十呎。每圈之中央各豎立一根棒。分全體爲兩隊，散立於兩針之中央。兩隊各防護一針。兩隊各選一守針者，立於本隊之圈內。動令下後，在場之中央，拋擲一籃球，藥球或室內壘球於兩不

同隊之隊員間。每隊員均欲得球以擲倒對隊圈內之棍棒。應用籃球規則，除守針者外，不得走入圈內。任何隊員犯規，均逐出遊戲。於每次犯規後，被其對隊員立於距針三十呎之線上。自由以投擲圈內之針，且守針者不得防禦。每次針被球打倒或守針者以防衛所迫而觸倒，均為其攻打之隊得一分。每次得分之後，球仍於中央開始如前。定五分鐘為限，以得分較多之隊為勝。



針足球 十八——四十 (Pin Football)

劃十呎直徑之圓圈兩個，相距六十呎。每圈內豎立一棍棒。分全體為兩隊，散立於場內，各指定一防守之棍棒。勳令下後，於兩針之間，擲一較軟之足球於兩對隊隊員間地上。每隊均試踢球以觸倒對隊之針。不許有牽執及推衝等之猛烈舉動。隊員均不得走入圈內。隊員有犯規之舉動，即逐出遊戲。每次犯規之後，由其對隊員立於距針二十呎之線上，向針踢球。每次針倒地以後，即為其攻隊得一分。於每次得分之後，球仍於兩針間開始如前。

定五分鐘爲限，以得分較多之隊爲勝。

守針 十五——三十 (Pin Guard)

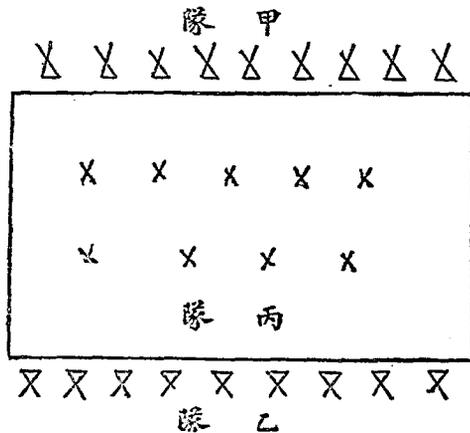
立一棍棒於場中。指一守針者，給以一軟棒，令立於針之近旁以護之。動令下後，其他隊員用足踢或手打，以倒所豎之針。守針者執棒以打近針之人。隊員被打以後，退出遊戲，至針被打倒爲止。每次之被逐者均得一負分。打倒針之隊員卽爲守針者，被逐之隊員均入場以加入遊戲。重下動令，繼續進行。先得三次負分之隊員，當受相當之處罰。或可改爲僅行逐出遊戲，不記負分。

囚牢追拍 二十——四十 (Prison Tag)

設一四十呎方之場地，於場之中央，劃一五呎直徑之圓圈爲囚牢。列全體於圈外。兩人爲一對。另選一對立於場之中央。每對之手臂相接。動令下後，立於場外之各人，均牽臂以入場，引惹場中追拍之一對。倘有一人被拍，卽以捉獲論，立於中央之囚牢內。如追拍者之手臂離散，則其追拍無效。當一對中之一人被拍後，則他一人當回至場線之外，僅得一足以跳入場內。可跳躍於囚牢之近旁，接臂以救其同伴，惟宜避免追拍之人。倘單足跳躍者觸其提起之足於地，亦以被捉論。如是追捉，至捉得一對使代追拍爲止。全體退出場外，重下動令，新追拍者繼續演習。

進步躲避球 三十一—六十 婦女 (Progressive Dodge Ball)

設一長六十呎寬二十呎之場地。兩長邊作為底線。分全體為相等人數之三隊，甲乙兩隊立於兩底線之外，兩隊立於中央。給甲隊員以一籃球，足球，隊球或室內壘球。動令下後，即將球擲射中央之人。中央之人則設法以避之。隊員之跑出界外者，即被逐而立於邊線之外。甲隊所擲之球未中，則乙隊員取球擲之。球於場中往返還擲，隊員之被擲中者，即與擲球之該隊聯合。甲乙兩隊之球員均可入場取球，惟擲球時當退至原位。至兩隊員全體擲完為止。計數甲乙兩隊之人數，以人數多者為勝。得勝之隊走入中央，丙隊即立於其空位上，然後繼續進行。



進步追拍球 十五——三十 婦女 (Progressive Tag Ball)

全體列成每人相距三呎至四呎之圓圈。於圈內設一黑地，由黑地右側之一人起，向左報數。是遊戲之目的，即各隊員欲得最高數之位置。另指之一人立於中央。給隊員以一藥球，或籃球足球等均可。動令下後，各隊員即繞圈傳球。中央之人追拍所傳之球。球若被追者拍着，則該負責之隊員代為追者，全體移接空位，先之追拍者立於一數之位置。至全體移畢後即續行演習。

拉人過線 十六——四十 婦女 (Pull Across Line)

設一長三十呎之線。列兩隊於線之兩側，相距四呎，面相對立。動令下後，各隊員向前，以謀拉對隊之人過線。一隊員完全被拉過線後，即被逐退出。全體隊員聞令後，均宜向前以給一攻打之機會。如是競爭，至一隊完全被逐為止，其對隊即獲勝利。

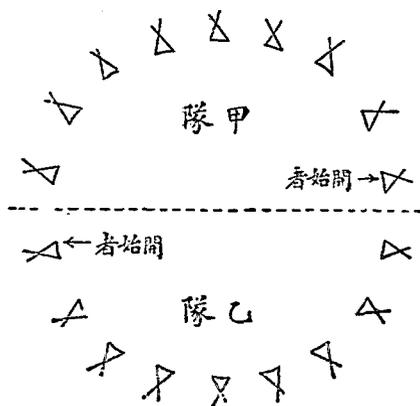
落地球 十五——三十 (Punch Ball)

全體列成每人相距三呎之圓圈，面向圈內另選一人立於圈外為追球者。給追者對面之隊員以一藥球，籃球或足球。動令下後，各隊員繞圈傳球，以防球之被追者拍着。追者繞圈外追球，用拳打球而使落地。球不得傳過

圓圈，僅能按次向左右傳給。任何隊員如(1)落球於地，或(2)球為追者所打以落地，即代為追球者。兩人互易地位，續行演習。

騰越追逐比賽 十八——三十六 (Pursuit Vault Race)

全體列成每人相距六呎之圓圈，各隊員之腿分開，面向圈內。分圓周為兩半，成為兩隊。指定每隊左側之第一人為開始者。各隊員彎體及頭向前，置兩手於膝上。兩腿須挺直。動令下後，兩隊之開始者均向右轉，騰越過全體隊員而還至原位。拍其同隊之第二人，己則彎體立於本位上。被拍之人前進騰越如前。繞圈一周而拍第三人。如是進行，至追拍其對隊之人，或全體跳完為止。各隊員



之對待敵員，當與同隊人同樣看待，不得有阻擾之行爲，倘全體跳畢，未能追得對隊之人，則以先畢之隊爲勝。

推人過線 十六——三十六 婦女 (Push
Cross Line)

設相距十呎之並行線兩條，分全體爲兩隊，立於相對之兩線上，所立之線卽爲其底線。勳令下後，兩隊隊員向前衝進，推擠對隊之人過對隊之底線。隊員以被推而觸及自己之底線，或越過底線者，被逐退出。一隊員推敵員出場之數無定，愈多愈佳。隊員當留立於場內，至被逐或完畢爲止。可兩三隊員合擠一敵員，惟不得抱觸敵員，當立於第一人之後，間接以擠敵員，第一人可抱執敵員而擠之。隊員不得拖拉敵員，僅可推擠而使出線。

推球 二十一——六十 婦女 (Push Ball)

設一長百呎寬五十呎之場地，列兩隊於相對之兩端線上，置一籠球、藥球、籃球或足球於中央。勳令下後，兩隊各向前跑，推球以出對隊之端線。成功者卽得一分。不許有暴烈之舉動及踢球。球必留於地上，僅可用手以推打使之前進。當球出邊線後，由公正人於出界處拋入場內。定五分鐘爲度，以得分最多之隊爲勝。

方陣追拍 二十一——五十 婦女 (Rectangle
Tag)

設一四十呎方之場地。列隊員之一半於一邊線上，另有半數立於鄰近之線上。選定一人立於場之中央為拍者。動令下後，各隊員均欲穿過場地而至對面之邊線。隊員走入場地以後，在未至其他邊線之前，不得退回原線。中央之人追拍各隊員之入場者。隊員被拍，即代為拍者。隊員之立於線外者，追者不能追拍。至全體均跑過後，再下動令，跑還原線。如是繼續進行。

反覆追逐 十五——四十 (Reverse Chase)

設一四十至六十呎之跑道。列全體以每人相等之距離於跑道上。動令下後，繞跑道前進以追拍其前之隊員。被拍之人退出跑道。教師常出後轉口令，或吹號，而令隊員反追於相反之方向。教師反追之令，當隔兩秒十秒或五秒等不相等之時間。其反追令之久暫不定，演習上興趣較厚。繼續追逐，至僅存一人為止，該隊員即為得勝者。

向反對方向拉繩 十六——五十 (Reverse Rope Pull)

備一長六十呎，一吋半直徑之繩一條，置於平坦之地上。記出繩之中心，並於地上亦劃線以記出之。分全體為相等人數之兩隊，立於繩之兩端，面均向外。兩隊各取繩而置於肩上，兩手於肩前緊握。定六秒鐘為拖拉時間。

動令下後，每隊拉繩而使對隊過線。至所定時間之末，下令以停止拖拉，以拉繩之中心過線之隊為勝。

推繩 十六——四十 (Rope Push)

備一長五十呎，粗一時半直徑之繩一條，劃一長五十呎之線於地上。置繩於線上，分全體為相等人數之兩隊，排列於繩之兩側，面相對立。兩隊隊員各以兩手執繩，與腰部等高，立於所設線旁。置繩於所設線上。兩隊長可選隊員之弱點，執繩以助之。動令下後，每隊儘力推繩向對隊區域。隊長可調換其隊員，使背向敵員以推之。定二分鐘為度，以隊員推繩之大部在對隊區域者為勝。

同地追拍 十二——四十 (Same Side Tag)

本遊戲僅可於有籬笆，或溝，或小路，以及其他有最清楚之線分隔處行之。散全體於分隔之場內。另選一人為追者。動令下後，追者追拍其他隊員。任何隊員於同一之地域內被拍，即代為追者。若於分隔之兩地內拍着，則所拍無效。蓋各隊員可跳或越過分隔之物以免追拍，而追者亦可跳越分隔之物以追拍之。隔分兩地之追拍無效。新追者就任以後，則繼續進行。

記分球 十六——三十 婦女 (Score Ball)

全體分成人數相等之兩隊。以便於認識之故，一隊中均繫一手巾於臂上，或移去所戴之帽。拋一籃球於場

之中央兩不同隊之隊員間。每隊均試得球傳於同隊間。每傳一次之好球，該隊即得一分。隊員不得用手以接觸對手，及接觸對手所持之球。有犯之者，即為其對隊得一分。隊員不得持球行走，及持球過三秒鐘。有犯之者，當受其所持球於對手。每隊各設一記分員，以百分為滿足，先滿之隊為勝。

爭彩球 十五——三十五 (Scramble Ball)

全體列成圓周。教師拋一網球、手球或室內壘球於空中，球當落於圈內。當球下落時，各隊員爭得之。接得球者記一分。正式演習時，球當於空中接得，落地即成死球，雖得亦不記分。當球於接得或成死球後，均還給教師。重行繞圈拋球如前。按法進行，至一隊員記得三分，該隊員即為得勝。

小戰球 二十一——六十 (Scrimmage Ball)

設一長百碼，寬六十碼之場地。分全體為兩隊。於場之中央排兩個橫隊，與兩端線並行，兩隊之面向中央。其背後之端線，即為該隊之底線。拋擲一籠球於兩隊間以開始演習，每隊打球以過對隊之底線。球必於空中推進，不得帶球前進及踢球。若球出界線，即停止進行，球即於出界處由公正擲入場內。不得有猛烈之舉動。球若推過底線，成功之隊即得一分。每次得分之後，球即於中央開

始如前。定十分鐘爲度，以得分較多之隊爲勝。

襲球 十六——三十六 (Snatch Ball)

設長三十呎相距四十呎之兩線。分全體爲相等人數之兩隊，排列於兩底線之後。兩隊各自左至右報數。教師持一籃球、隊球或室內壘球，立於場之中央。動令下後，教師向上拋球至二十呎高之地位，所擲之球，於下落時當仍復於原地。當球離手以後，即報一隊員所報之數。於報數後，即退立於場之一邊。兩被報數之隊員，聞報數後，即奔向中央取球。任何隊員於得後，持球以奔過自己之底線，即爲其本隊得一分。倘球滾或反躍或於空中以過底線者，即不能得分。於第一人演習完畢後，教師取球於中央投擲報數如前。如是進行。至全體跑畢爲止，以得分較多之隊爲勝。

筋斗追拍 十二——四十 (Somersault Tag)

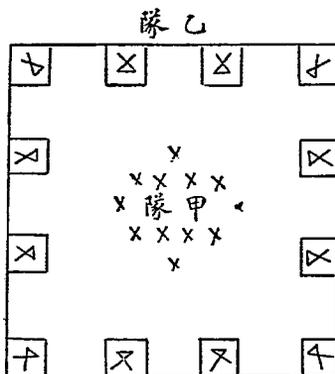
是遊戲與尋常之追拍相同。惟被追者於緊迫時，可向前滾翻，以免追拍。於滾翻之後可坐於地上，選擇相當時間而起立。於起立之後，仍受追拍如前。再行滾翻，仍可免拍。

四方球 十六——三十二 (Square Ball)

設一四十呎方之場地，四面邊線之內，另設四呎之小方，按全體人數，每兩人設一小方。分全體爲兩隊。甲隊

立於場之中央，乙隊立於小方地內，每人立一個。給乙隊以一藥球，籃球或墨球。立於方地內傳球。於驟然不備之中，擲球於甲隊之一

人。倘一甲隊員被擲，乙隊員立即散開，甲隊員火速取球。當甲隊員得球後，即下立定口令，乙隊員即立於所至之地。甲隊員即將球擲擊乙隊員，



乙隊員可踣踞或擺動身體以避之，惟兩足必立於原地，倘移動其足，即以被擲中論。球仍還給乙隊。若乙隊員未能擲中甲隊員，球仍還給乙隊。每次擲中，擲球者即記一分。所擲失敗，即為被擲之隊得分。球必於空中或第一次躍起時擲中，方能記分。以二十五分為滿，先滿之隊為勝。

立定球 十五——四十 婦女 (Stand Ball)

設一六十呎方之場地，散立全體於場中。另指一人為追打者而給以一軟棒。勳令下後，散立之各隊員以手掌打一籃球或足球於場中。追打者追取所打之球，各隊員用手掌打球以阻止其得球，惟不得拾取所打之球。追打者可以軟棒擊打各人。隊員之被打者，被逐而退出場。

外。隊員之跑出場外，及打球出外者，均以被逐論。追者取球以後，即下立定口令，各隊員立刻定立，而以背向追者。追者取球以擊擲任何隊員。被擲中者，代為追打之人。未中則仍為追者。繼續進行如前。球若出界，則使球出界之人，當擲球於場內。每於追打者擲球以後，各被逐隊員均可重行入場。

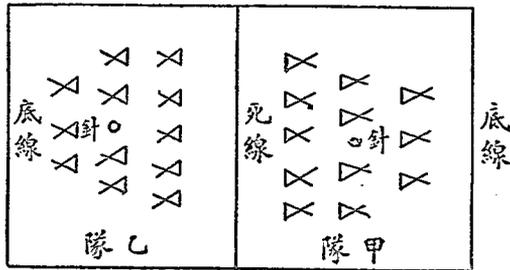
球站擲球淘汰 十五——三十五 (Stationary Elimination Ball)

設一五十呎方之場地。散立全體於場內。另選一人立於場之中央，給以一壘球、籃球或隊球。動令下後，中央之擲球者向其他隊員擲球。隊員可任意移動，惟擲球者當立定於中央。隊員之被球於空中或第一次躍起後擲中者，即立於其地以助擲球者。所擲之球中或不中，於第一次躍起以後，即成死球，由其他隊員還擲於中央之擲球者，或其助手之一。擲球者於得球後，可任意於其助手間傳擲，選一相當機會以擲擊其他隊員。被擲中者均立於被擲之地。如是至全體擲完為止，最後被擲中之一人即為得勝者。

偷針 十六——三十 婦女 (Steal the Pin)

設長六十呎寬四十呎之長方場地，其兩端線作為底線。於場之中央作一直線，與兩底線並行。是為死線。分

場地爲相等之兩區域。各豎立棍棒一個於兩區域之中央爲針。分全體爲相等人數之兩隊，分立於兩底線後。識別一隊，以便兩隊隊員易於分清。動令下後，兩隊隊員均奔跑前進，以謀取得對隊區內之針而逃過死線，且須防對之追捉。任何隊員於對隊區域之內，被敵員捉住三秒鐘者，卽爲被捉之囚，退出場外。隊員之取得針而被捉於對區者，亦當爲囚而還針。隊員之得針而復失落者，雖未被捉，亦當爲囚。逃出場外之隊員，亦當爲囚。所得之囚均放置於本隊底線之後，以取得棍棒逃過死線而未被捉之一隊爲勝者。



竿球 十六——三十六 婦女 (Stick Polo)

設一長八十呎寬五十呎之場地，兩端五十呎之線爲球門線。全體隊員各以一長三呎之竿，分爲兩隊，橫列於兩球門線後。置一藥球、籃球或足球於場之中央。動令下後，兩隊隊員均奔入場內，用竿打球以過對隊之球門。

線，不得用手足以觸球，踢，打，或用腿以阻球，均所不許。球出邊線，由公證於出界處拋入場內。每進一球記一分。於每次記分之後，球仍置中央開始如前。定十分鐘為度，以得分多者為勝。

攻打堡壘 十八——三十六(Storm the Castle)

備下列各項之一以為堡壘。(1)兩個或三個木馬之端相接，(2)兩付雙杠與草墊，(3)或十二呎長之籬笆。分全體為兩隊，一為守者，一為攻者。列攻者於壘前十二呎處成橫隊，守者列於堡壘之後。動令下後，攻者前進以謀入壘，惟必於壘上進壘，不得繞越及由壘下以入。並不得移壘而入。守者推擲攻者於壘外。兩隊可應用各種動作及方法，惟不得涉及踢打等粗暴之動作。攻者入壘以後，可助其同伴而使之入壘。守者可擲已入壘者於外。定三分鐘為度。時間滿後，吹叫停止。計算攻入人數，其坐或立或其他情形而停留於壘上者，均不得計入。兩隊更換地位於第二次時間到後，計攻入人數而與前者相較，以人數多者為勝。

跳馬淘汰 十二——二十五 (Straddle-Vault Elimination)

置一木馬於場中，於馬前設一距馬二呎之線，馬亦可用跳高架替代。動令下後，縱隊前進，各隊員接次於線

後起跳以過馬。隊員之踏過跳線或未能跳過者，均被逐退出，成功者回立原位。全體跳畢一次，線即移後數吋，再行跳躍。失敗者退，成功者復原位如前。每次跳畢，線即遠移，至全體被逐為止。每人僅許試跳一次。最後退出之一人爲得勝者。

捉球顯技 十二——二十四 (Stunt Ball Catch)

列全體成一縱隊，給第一人以一球。選習一種輕易動作。第一人拋球空中而演習所定之動作，並試接球於未落地之前。以後之人，按次演習。失敗者退出，成功者隨立於隊後。至全體演畢以後，另易一新者以行之。前次之成功者拋球演習接球如前。成功者隨立於隊後，失敗者退出。如是進行，每次習畢後，必另易一新者，至全體僅存一人為止，該隊員即爲得勝者。所習之動作，當先易而後難。下列一表以備參考：(1) 跳轉二分之一，(2) 跳轉一周，(3) 向前滾翻，(4) 向後滾翻，(5) 跳馬或高跳架，(6) 由馬或高跳架下穿過，(7) 向前翻過雙杠，以及其他各種動作，或連合兩三種動作均可。

打盡敵人 十八——四十 (Swat Down)

設兩個界線較爲清楚之二十呎四方場地，相距十呎，分全體爲兩隊，立於兩場地內。每隊各選一人，執一軟棒而立於對隊場地之中央。動令下後，執軟棒者追打敵

員，隊員之被打或踏出界外者，均當退出場外。先打完者即為其中本隊得一分。全體重行入場，另易兩新追打者以續行進行。至每人均任過追打之職務為止，以得分較多之隊為勝。

襲取軟棒 十六——三十二 (Swatter Snatch)

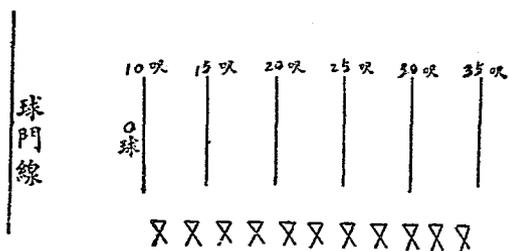
設相距十五呎之並行線兩條，分全體為兩隊，對立於並行線上。每隊自左至右報數。置一軟棒於場之中央。動令下後，兩隊一數前進，各人均謀取得軟棒以打敵員於未回至原線之前。未得棒者，謀奔回原線以避之。若能免打以回原線，則對隊之人被逐退出；若被打，被打者退出。動令再下，二數續行演習。如是進行，至全體演畢，勝者重行報數進行。至一隊完全被逐，該對隊即獲勝利。

踢球打門淘汰 十二——二十五 婦女

(Target Kick Elimination)

設兩高跳架相距十呎，而架以六呎高之橫竿為球門。或於牆上作相距十呎之兩線，高以八呎為度，亦可代用。另設十呎長之線六條於地上，每條相距五呎，第一條距球門為十呎，是為踢線。列全體於踢線之旁，置一足球於十呎線上。動令下後，各人輪流向前向球門踢球。踢球而未能入門者，被逐退出。每人僅許試踢一次。成功者退立原位。至全體踢畢，球即置於十五呎線上，第一次成功

之隊員續行踢球。每人一次，成功者退立原位，失敗者退出如前。如是每次退後一線，至全體僅存一人，該隊員即獲勝利。



團體搶杖 十六——三十二 (Team Catch the Cane)

列全體成一十五呎直徑之圓圈。分爲相等大小及人數相同之兩隊，自左至右報數。教師握一三呎或四呎長之橫竿於掌上，立於圈之中央，報出一隊員之數，同時放開所握之竿。兩被報數之隊員，聞報後即前進。試搶得竿於未落地及未被敵員握着之前。搶得竿之隊員，即爲其本隊得一分。若兩人執竿，或均未握着於落地之先，均不記分。兩人均回原位，教師握竿重報新數進行如前。至全體報畢，以得分多之一隊爲勝。

團體負分球 十六——四十 (Team Dud Ball)

設一百呎方之場地，分全體爲兩隊，而識別一隊，以

便易於辨認。散立全體於場內。給甲隊以一藥球、籃球、隊球或足球。勳令下後，甲隊於各隊員間傳球，擇一相當時機，將球擲擊乙隊隊員。若被擲者被球於空中擲中，即為該隊之隊員，球當給乙隊傳擲。若所擲未中，則記一負分而球給乙隊。乙隊員於得球後，亦如甲隊之傳擲以擲擊甲隊員。傳球時落球於地，亦記一負分。除持球者不得行走外，其餘均可任意行動。任何隊員如(1)持球行走，(2)走出界外，(3)落球於地，(4)擲擊敵員而未中者，則該隊均記一負分。若球出界，則有球之隊當出界取球。如是進行，至一隊記得六次負分，該隊全體隊員應受其對隊相當之處罰。

團體號數球 十六——三十六 婦女 (Team
Number Ball)

設長六十呎，相距六十呎之底線兩條。分全體為兩隊，對立於兩底線外。各隊自左至右報數。勳令下後，教師拋擲一壘球、網球、籃球或隊球於空中高二十呎之部位，球當直行向上。同時報一隊員中所有之號數。被報數之兩隊員，奔入中央以謀接球。得球者即將所持球向立於對隊底線之隊員擲球。對隊隊員可躲避所擲之球，惟不得移動其足。擲球者當立於得球之地位擲球。未得球之隊員，除牽執得球隊員外，可用各種方法以阻擾其擲球。

每次擲中，則被擲之隊記一負分。若未擲中，即不記分。球玩擲後，兩人各歸原位。教師得球後，再於中央拋球，另報新數，進行如前。至一隊得有四次負分，則該隊應受其對隊相當之處罰。

爭爲圈主 十六——四十 (Team Master of the Ring)

設十五呎直徑之圓圈。分全體爲人數相等之兩隊，散立於圈內。識別一隊，以便易於辨認。各隊員均橫臂於胸前。勳令下後，各擠其對隊員於圈外。任何隊員觸及圈外之地，或橫於胸前之臂散開，或跌倒於地，均被逐而退出圈外。至一隊隊員完全擠出，該對隊即獲勝利。

團體針守衛 十八——三十六 (Team Pin Guard)

豎立相距三十呎之棍各一。分全體爲人數相等之兩隊，各繞列一棍棒成一圓圈。每隊各選一守衛者立於對隊之圈內，兩手各執一軟棒以打敵員之走近棍棒而試打倒棍棒者。勳令下後，兩隊隊員各試用手或足以倒所立之針。隊員之被打者退出場外。先打倒棍棒之隊，記得一分。演習停止，兩守衛各回原隊，退出之隊員，重行回復。另選兩新守衛以續行進行。至全體均任過守衛，而以得分較多之隊爲勝。

團體牽觸毒棍 十五——三十 (Team Poison Stake)

全體繞成一各隊員並肩之圓圈，面向圈內。全體報數，單雙數各為一隊。以隊員之數，豎立棍棒於圈內，每棍相距二呎。各隊員之臂，由敵員背後以與左右之同伴相接。動令下後，各人推擠敵員以觸倒棍棒。所握之手不能脫離。每倒一棍，該隊即記一負分。演習暫行停止，隊員各回原地，將所倒之棍豎立後，再下動令，續行演習。先記得五次負分之隊為失敗者，應受其對隊相當之處罰。

團體接擲繩環 十六——三十 婦女 (Team Quoit Catch)

分全體為兩隊，列成相距二十呎之橫隊。給各人以一長三呎之竿，給甲隊之第一人以一繩環。動令下後，即將繩擲向乙隊之第一人，該隊員以所持接之，復取而擲向甲隊之第二人，該隊員亦以竿接之而擲向乙隊之第二人，如是繼續演習。任何隊員如(1)未能用竿接着，(2)未能擲環於十呎之高度，(3)未能擲環於對隊員之範圍以內，(4)未能擲環於平面內，即所擲旋滾於空中，均當退立於後。末後一人於接環後，即還擲於其對立隊員。至一隊全體被逐為止，其對隊即獲勝利。

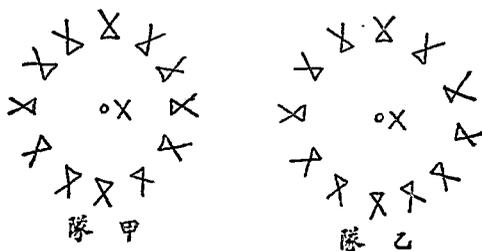
兩隊爭球 十六——三十二 (Team Scramble)

Ball)

分全體爲兩隊，識別一隊，以便易於辨認。全體混合而集於場之中央。教師拋擲一手球、網球或壘球於空中，使落於羣集之隊員中。各隊員均試接球於未落地之前。隊員之接得球者，卽爲其本隊得一分。球若落地卽成死球，演習暫行停止。球或被接或成死球之後，教師重行取回拋擲如前。如是進行，以先得十分之隊爲勝。

捆囚犯 十六——三十二 (Tie the Prisoner)

分全體爲兩隊，列成兩個圓圈，面向圈內。每隊各選一人爲囚，立於對隊之圈內。給每隊以六呎長之繩兩條。動令下後，兩隊各執其對隊之囚以捆其手及腳，愈快愈佳。兩囚出全力以禦之，須免除踢、打及頭撞等等之暴烈動作。以先捆畢而退立原位之隊爲勝。



挑戰追拍 十六——三十六 (Touch and Run)

設相距五十呎之並行線兩條，其長短視人數而定

分全體爲兩隊，每人以平常之距離而立於相對之兩線上。動令下後，甲隊右側之一人跑向乙隊。乙隊員同時各伸一手於前。甲隊員任觸一人之手而逃回原線，以避所觸手者之追拍。被觸手者試於其未至原線之前拍得之。若被拍得，則置所拍得之甲隊員於線後爲囚。然後相反演習。動令下後，乙隊第一人跑出而觸甲隊員所伸之手。如是交互演習，至全體演畢，以得囚多者爲勝。或至一次完畢，交換囚犯，至一隊全體爲囚爲止均可。

三角追拍 十五——三十六 (Triple Chase)

設一六十呎方之場地。全體一三報數，每三人爲一組。先立第一組之三人於場中，每人立一角內。動令下後，一數追拍二數，二數追拍三數，三數追拍一數，三人互追互避，以先追得者爲勝。第二組入場追逐。至全組追畢，勝者再行分組追逐。至全體僅存一人爲止，該隊員即獲勝利。

更換木架之騰越 十五——三十 (Variety Buck Vault)

列全體成一單行縱隊。另選一人爲木架，立於隊前二十呎處，背向縱隊。兩腳分開，彎體向前，兩手置於膝上。先定騰越之式樣。動令下後，全體輪次前進跳躍。跳過以後，失敗者代爲木架。成功者隨立於隊後，按次前進。至全

體跳過一次後，另換新式樣以演習。下列數例，以備參考：
 (1) 分腿，(2) 跳過時以踵打架，(3) 用一手，(4) 用拳，(5) 輕拍或搖木架之頭，(6) 跳過後轉體向左或右等。

牆負分球 十五——三十 婦女 (Wall Dud Ball)

招一高二十至三十呎之牆，距牆二十呎處，設一與牆並行之發球線。列全體於發球線後。給一隊員以一手球、網球、隊球或足球。動令下後，持球者拋球空中，呼一隊員之名，用拳或手掌向牆打球，球即由牆躍回。除被報名者外，於打球後均跑向牆壁，而置一手於牆。被報者迅速接球，愈快愈佳。得球即向牆以擲擊各隊員。所擲之球，於空中或反躍，或旋滾均未擲中，即記一負分。若擲中，則被擲者記一負分。各隊員之手可以沿牆移動，倘脫離牆壁，即記一負分。全體回至發球線後，記負分者呼一新隊員之名以打球。如是進行，至一隊員記得三次負分。必受一相當之處罰。

角鬪稱王 十二——二十五 (Wrestle Royal)

分全體為相等人數之兩隊，列成相距十五呎之兩行橫隊。識別一隊，以便易於辨認。動令下後，兩隊隊員均向前進。每隊員各試擲敵員於地上。隊員除兩腳外，若有身體之一部觸地，即作為已跌論，當退出場外。可有兩三

人以攻打一個敵員。一隊員亦可連倒數個敵員。倘一隊員於傾跌時，拖其敵員同時倒地，則兩人均當退出場外。一隊員若已倒地，即當放其對手以停止角鬪。概指隊員之業已倒地，而又思牽其對手以倒地者。如是進行，至一隊全體被擲倒地為止，該對隊即獲勝利。

洋人要逃切音 二十一—五十(Yankee Doodle)

設相距六十呎之並行線兩條為底線。距兩底線內四呎處，各設一線，與底線並行為回轉線。分全體為相等人數之兩隊，立於相對之兩底線上，甲隊面向中央，乙隊背向中央。動令下後，甲隊徐步前進，並唱洋人要逃的隨口調。及走至回轉線上，即停唱洋人要逃，立即回轉逃回原線。乙隊員立於原線，至停唱時後轉以追之，盡力追拍，愈多愈佳。被追得者，乙隊員可帶回以立於底線之後。甲隊員以踏及底線為平安。乙隊每捉得一囚，即得一分。至

△ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △

△ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △ △

追捉及囚犯均列入應立之地位後，兩隊預備相反演習，甲隊向外，乙隊向內。動令下後，乙隊前進，甲隊追之，演習如前。定一次或續行數次，以得囚多者為勝。除隊員唱歌外，亦可用其他相當之叫號，以為追捉之號。

第八章 高等及大學校

投球追拍 十一—四十 婦女 (Ball Tag)

本遊戲除追者掖軟球如藥球,籃球,隊球或壘球,投擲逃者外,餘與尋常追拍遊戲相同。逃者被球擲中,即易為追者,惟球須在空中擊着方為好球;若球在地上反躍或旋滾而擲中者,仍為無效。擲而不中,或雖中無效,仍繼續進行,倘一擲而中多人,則以先擲中之一人為追者。

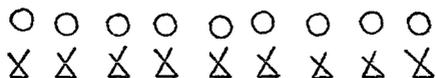
腿戰 十六—三十 (Battle of Legs)

排列兩面相對之隊於十五呎相距之所。識別一隊, (用脫帽或帶或反袖等法)。以便分辨清楚。每人立於一足上,兩臂相組於胸前。動令下後,兩隊隊員如以一足跳向敵隊,用提空之腳設法以傾倒敵員。腳之踢及鉤等動作聽便,惟以不值猛烈為度。不準用手,倘用着手者,立即逐出。遊戲員若傾倒或兩足着地,則退出而立於一邊。每人可儘量以逐退敵員,且可三數人攻打一敵員。以逐盡敵員之一隊為勝。

大礮攻城 十六—四十 婦女 (Bombardment)

設一五十呎平方之區域,中劃一線,名曰‘死線’。每遊戲員各給棍棒一個,分全體為相等人類之兩隊,對立

於所設區域之兩端各置其所給棍棒於地，豎立於各人之前面。每隊給兩個較軟之球，如籃球、藥球，或隊球等。勳令下後，各以球投擲對隊前面之棍棒。每人防護自己前面之棍棒，不使傾倒。於球投擲以後，無論何隊何人得球後，即可向敵隊再擲。棍棒已打倒之各遊戲員，移去已倒之棍棒，各人仍立於本位以繼續投球。遊戲員無意自己踢倒棍棒，則以擲倒者論。遊戲員之取球與擲球，均不得過中央之‘死線’。球若躍出界外，無論何人均可取得，惟投擲時必須立於界線之內。以棍棒首先完全打倒之一隊為負。



反躍躲避球 十五——三十 婦女 (Bounce Dodge Ball)

列全隊人成一三十呎直徑之圓圈，面向圈內。另選一人為‘被擲者’，立於圈內。給繞圈者以一較軟之球，如

籃球隊球，或壘球。動令下後，繞圈者即將球投擲中央之‘被擲者’。試於第一次球由地躍起時擊中之。被擲者可於圈內奔跑以躲避之。一次投擊不中，則第二人得球再擲。惟投擊者必立於己位，方可投擊，至被擲者擊中為止。若球在空中，或第二次由地躍起時而擊中者無效。遊戲者擊中被擲者後，即與被擲者易位，俟動令下後，然後再繼續進行如前。

雁羣追拍 十六——四十 (Broncho Tag)

除另選兩人一為追者，一為逃者外，分全體為兩人成對之小羣以散布於場中。每對作一雁羣，一人為頭，而一人扶其腰為尾。動令下後，追者追拍逃者，逃者試捉雁羣之尾，而雁羣則奔跑旋轉以避免之。當逃者捉住雁尾後，雁頭即為逃者，而雁尾即為雁頭。若雁尾以奔避之故而失離雁頭，即為逃者。倘追者拍着逃者，則兩人執務立刻調換，如是繼續進行。

墜馬 十六——三十 (Bucking Broncho)

分全隊為人數相等之甲乙兩隊。令甲隊之一人抱樹或桿木，餘則均隨其後而列成縱隊。每人彎體向前，抱扶前一人之腰而為馬。乙隊之人立於其旁。動令下後，乙隊之人躍騎馬背。為馬者試用各法，奮力以墮墜騎者。除起立與放離各人之腰外，騎者體之各部，如有觸遇及地

者，即爲墮墜，不得再騎。馬則續其活動，至騎者全墜而記其始末之時間。然後甲乙兩隊，相互易位，以繼續進行，記其時間，而以需時較短者爲勝。

馬上作戰 二十一——六十 (Cavalier's Combat)

分全體爲相等人數之兩隊，識別一隊以便分辨。相距十呎，列成相對之兩行。每隊隊員兩人成對，一爲馬而一爲騎者；騎者騎於馬之頸上。各馬向敵隊前進，使騎者得以接近擊戰。爲馬者緊握騎者之腿，騎者以撲鬪之法，使對敵卸鞍，或使敵馬墜下騎者。爲馬者又撞搯以助騎者之擊戰，惟均不得用手以禦敵員。騎者或以被迫而觸地，或卸鞍，或人馬俱倒，則人與馬均退出戰場。以兩隊之騎者均倒，則兩對一同退出。兩個或兩對以上之騎者，可攻打一個敵員，以攻下完全之一人爲勝。

中央球 二十一——四十一 婦女 (Center Ball)

除指定一人立於中央外，其餘諸人列成每人相距八呎之雙圈，面均向圈內。每對後面之人，各劃一二呎直徑之圓圈以繞其足，給中央之人以一足球或籃球。勳令下後，中央之人試傳其球於外圈之一遊戲員。裏圈之人，可奔跑於已後面一人之圈之四圍，設法以防阻外圈人之得球，惟不得踏入圈內，外圈之人於得球時，必有一足

立於圈內。內圈之人得球，即傳給中央之人。外圈之人得球，則與中央之人互易位置，同時內外圈之人亦均互易位置。動令下後，再續行開始。

圓圈傳球 十五——三十 婦女 (Circle Ball Passing)

排列全體成每人相距六呎之圓圈，面向圈內，給一繞圈之人以一足球或籃球。動令下後，即繞圈傳球。當球繞圈傳擲時，教師指示傳擲之方式。下列數種，為方式之常用者：(1) 變換方向，即傳球於相反之方向；(2) 面向外，全體隊員之面均向外；(3) 向內，隊員之面均向內；(4) 上擲，球於頭上傳擲；(5) 下擲，球於腰下傳擲；(6) 推擲，球於胸前由兩手推傳；(7) 左手，以左手接球傳球；(8) 右手，以右手接球傳球；(9) 腿間，球由腿間向後傳擲。任何隊員於傳球時將球落地，則拾還此球，已則繞圈奔跑一周以示罰，至復於原位，然後續行傳球如前。

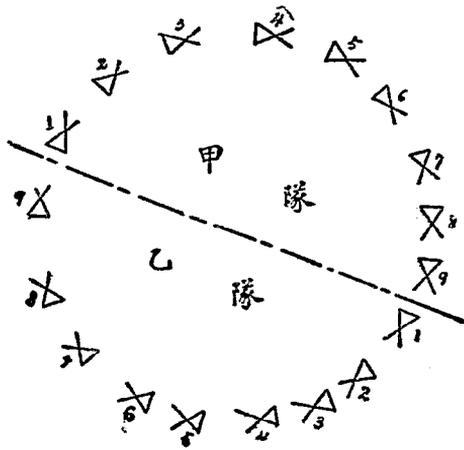
圈溝拍球 十五——三十 (Circle Channel Tag)

排列隊員成每人相距四呎之圓圈，面向右轉，兩足開立。另選一人立於圈外為追球者。給一繞圈者以一足球或籃球或藥球。動令下後，向前或向後由跨下滾球，追球者立於圈外拍球。繞圈之人向前後滾球以免避之。追球者拍到球時，則負責之隊員（球在何處，即由何人負

責)。與之更換,遊戲仍繼續進行。

蝦蟆跳圈 二十一—四十 婦女 (Circle
Leap Frog)

排列隊員成每人相距六呎之圓圈,分圓圈為兩半球,成相等人數之甲乙兩隊,給每隊隊員以連續之數,由一起續至九如圖,均自右方開始,使每同數之人相對立,各人均向右轉,兩足開立,於已定之數中指明一數,除此數兩人外,均置兩手於膝上,彎體向前,指定此數之兩人,由其他各人背上,行分腿騰越,繞圈一周。先至原位者,該隊即得一分。於是再指定別一數,如前法以行之。至全數均相繼演畢,而以得分較多之一隊為勝。



圈跨下球 十五——三十 婦女 (Circle Stride Ball)

列成每人相距三呎之圓周，各人面向圈內而開立。另選一人持藥球立於圈之中央。動令下後，中央之人將球向任何一人之兩腿間擲球。繞圈之各遊戲員用兩手及臂以阻球，不使由跨中經過，且不得移動兩腳所立定之地位。若球由一隊員跨下經過，則當與擲球者易位，再繼續進行。若球有時由其他路徑滾出圈外，則繞圈者宜取之以還給中央之人，以免時間之消失。

清鄉 十六——四十 (Clear the Fort)

劃十五呎直徑之圓圈，作為一鄉之界。分全體為兩隊，識別一隊，以便於分辨，均立於鄉界之內。動令下後，各人均試推擠對隊之人，使出鄉界。隊員若被擠而觸及鄉界，或踏出界外，當立即停止演習，退出界外。如是進行，至一隊全體被逐對隊獲勝為止。若有較大之墊子，亦可用作鄉界。

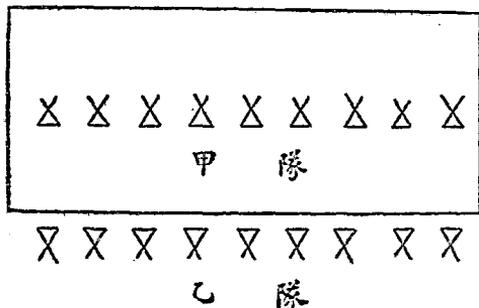
牧童追拍 十六——四十 (Cowboy Tag)

令全體隊員兩兩成對，指定每兩人中，一為牧童一為馬。另選一牧童為追拍者，令其餘各人均騎於馬之頸上，作馬者須緊握牧童之兩腿。動令下後，追者上馬以追拍其他牧童，被追拍後即代為追者。牧童以被追而離馬，

則以追着論。牧童被追着後，遊戲即行停止。除被追拍之人而為新追者外，餘均人馬相易。動令下後，新追者繼續追拍。

穿越無人之境 十六——四十 (Crossing No
Man's Land)

劃一長四十呎闊二十呎之長方區域，分全體為相等人數之甲乙兩隊。令乙隊排列於界線之一邊，面向界內。甲隊排列界內，面向乙隊。動令下後，乙隊員向界內進行，跑至對面邊界。甲隊員立於界內，當乙隊員過境時，設法以阻止之。乙隊員除兩腳外，身體之無論何部觸及地面，或以被追迫而跑出圈外，均以被逐出論。如能跑至對面邊界，則每有一人，乙隊即得一分。至全隊人跑過區域，或被逐出，則甲乙兩隊易位。甲隊繼續以穿越是境，以得分較多之隊為勝。



做這個和那個 十五——四十 婦女 (Do
This, Do That)

列全隊人於空場，面向教師。教師或領袖，立於隊前易見之處。用高大口令‘做這個’，同時演數個柔軟操之動作，全隊人做而行之。連續操作而令‘做那個’，遇有做差者，即令之坐下。如是繼續進行，至末一人被逐即為得勝者。

〔附註〕有用口令而同時操作者；或有單用口令者；或教師固意用差口令，不用做這個做那個者。如少息時令開步走；向右看齊時用開步走；向右看齊時令少息等。凡應做而不做或做差者，與不應做而做者，均在被逐之例。

雙圈球 二十一——四十一 (Double Circle
Ball)

除指定立於圈外之一人外，將全體人繞成雙圈。外圈與內圈之人相距四呎，給內圈之一人以一籃球、藥球，或足球。勳令下後，內圈之人傳球，每一受球之隊員，於受球後即傳與其他隊員，且立刻與背後外圈之一人互易地位。圈外之人，繞圈奔跑，以爭占地位於隊員更換未完畢之前。任何隊員於應負責之球而使落地，或地位為圈外之人所占，即更代其職務。於職務更換以後，再續行進。

行。

雙人球 十六——四十 婦女 (Double
Number Ball)

作一四十呎平方之場地，排列全體使兩人成對。給每對以由一至若干連續之號數，使聚立於場中。於聚合處之中央，擲一較軟之網球或壘球向上，同時於所給之號數內任報一數。有該號數之兩隊員，於聞聲後速謀得球，其餘諸人均奔向場邊以避之。該隊員於得球之後，即試擲擊隊員中之任何一人，或傳給其同伴以擲擊他人，或仍反傳其球於同伴。兩人傳擲之數無定，可任意行之。兩人均可向跑避者擲擊。隊員當受球後必定立不動，該無球之同伴可任意奔跑。每次擲而未中，則記一‘負分’，該對重行取球繼續進行。拍球前進及持球行走，均記一‘負分’。被擲中之隊員與其同伴，即取球而為擲球者。如是繼續進行，至一對記得三次‘負分’以後，該對應受一相當之處罰。

運球擲球 十五——四十 (Dribble Ball)

設一六十呎平方之場地，令全體聚立中央，擲一較軟之足球、籃球或毬球於人衆間地上，令向上躍起，同時報出一隊員之姓名。被報名者立即取球，其餘諸人背球奔跑，惟不得出界。被報名者於得球後，即可向任何一奔

避者擲球,或運球,或拋球向上,以追逐奔避之人而擲之。惟於第二次接球後必須擲球,與男子籃球之運球同。持球行走,或作第二次之運球,均須記一‘負分’。若以好球(球在空中擊着,若在地上躍起,或旋滾中擲着,均作為無效球)。擲中一人,被擲者得一‘負分’。倘未中,則擲球者記一‘負分’。被中擲者應取球以同樣之規則繼續進行,而投擲其他隊員。如是進行,至一人得有四個‘負分’,則該隊員應得一相當之處罰。

牽肘之戰 二十一—四十(Elbow Tug of War)

於相距十呎處,作十五呎長之平行線兩條,分全體為相等人數之兩隊。先列一隊於兩平行線之間,成單行橫隊,與平行線平行。列第二隊於第一隊之行伍間,每兩隊員相互間隔,而向反對之方向。是即兩隊隊員,相互間隔,列成一行,每隊員之肘節相接,互成一鏈。動令下後,兩隊各試牽其對隊之人越過前面之底線。即對隊後面之線。以使對隊全體牽越底線之隊為勝。

淘汰傳球 十五—三十(Elimination Pass Ball)

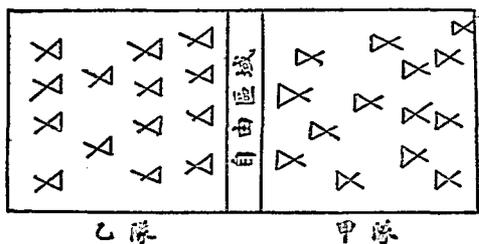
列全隊成一每人相距四呎之圓圈,面向圈內,給一隊員以一藥球,籃球或足球。動令下後,球即依次繞圈傳擲。當傳擲時,教師下令‘改變’,在此動令後,則由相反之

方向傳擲。遊戲員可用任何一不易之方式傳球。但以受球者兩手能受球，爲一好球。隊員落球於地，卽向後轉，(面向外)。繼續進行，至全體向外爲止。末後向外之一人，卽爲得勝。

〔附註〕兩個或三個球可同時應用。

足踢隊球 十四——二十八 (Foot Volley Ball)

設一長二百呎，闊一百呎之長方區域，於中央劃相距二十呎之平行線兩條，與兩端線平行。兩端爲遊戲區域，中央爲自由區域。分全體爲相等人數之兩隊，各散佈於相對之兩遊戲區域內。給甲隊以一足球或美國足球。動令下後，甲隊球員踢球(以手投球而足踢之)。於乙隊區域，乙隊員接球踢還甲隊，甲隊如法還踢，每次踢球須在接球地點。每隊如(一)接球沒有接着；(二)踢球出界；(三)踢入自由區域；(四)未踢出自己之區域，對隊均得一分。於每次記分以後，球須在失敗隊區域之中央開始。以十五分爲滿足，先滿十五分之一隊爲勝。



追打者放逐 十五——四十 (Hit Elimination)

設一長六十呎，闊三十呎之長方形場地。列全隊於一條邊線之後，另選一人執布做的軟棒爲追打者，立於場內。動令下後，線外之人跑過場內而至對面邊線之外。追者持棒追打，被打者即取棒而爲追者，以追打他人。遊戲員既爲追者以後，則助追打者以阻礙他人，惟不得用手或臂以牽捉他人。遊戲之逃過場地者，則俟下次動令，再行跑回，追者則追打如前。如是繼續進行，至打完爲止。以最後被打之一人爲勝。

鉤臂拍 十六——四十 婦女 (Hook Arm Tag)

除另選之兩人外，排列其餘諸人成一圓圈，面向圈內。令隊員每兩人爲一對，每對相距五呎，每對之兩內臂相鉤接，兩外臂叉腰。另選定之兩人，一爲追者，一爲逃者。動令下後，追者追拍逃者，逃者繞圈逃避。逃者於逃避時，可鉤接任何一對一人叉腰之臂。被鉤臂之一人立定不動，其同對之他一人即爲逃者，離其同伴而奔跳。若追者拍着二人，則互易職務，繼續進行。

跳球 十五——三十 婦女 (Hop Ball)

繞全隊成一每人相距三呎之圓周，面向圈內。於圓周中央劃一十八吋之圓圈爲壘，指定一‘跳者’立於壘

上。給繞圈者以籃球一。動令下後，隊員將球投擲‘跳者’之膝以下各部。若未擲中，各人可取球再擲。隊員擲中‘跳者’之膝以下時，即得一分而代‘跳者’之職務。各隊員均可至圈內取球，惟擲球時須立於圈中投擲之部位。球於空中，或反躍，或旋滾而擊中者均為好球。‘跳者’可跳躍以避擊，惟不可跳出壘外。隊員若中擊跳者之膝以上，則記一‘負分’。遊戲繼續進行，至一隊員得三分，或得三次‘負分’為止。得三分之隊員為勝，隊員若得三次‘負分’，當受一相當之處罰。

跳躍爭位 十五——三十 婦女 (Hop to the Gap)

繞全體成一每人相距四呎之圓圈，面向圈內。另指定一人立於圈外為拍者。動令下後，拍者繞圈外奔跑，拍任何一人之背，即向後轉，交互於隊員之前後，用一足繞圈跳躍前進。被拍者以同樣之法，於反對方向，交互於隊員之前後，繞圈前進。（即由第一隊員之前跳至第二隊員之後，再跳至第三隊員之前，謂之交互於隊員之前後）。先至者立於空位，後至者則為拍者，繞圈拍演，繼續進行如前。

單足跳 十五——四十 (Hops)

設一六十呎四方形之場地，定兩條為底線，其餘兩

條爲邊線。指定一人立於場之中央，列其餘諸人於一底線之外。動令下後，隊員由一足跳至對面底線。立場中之一人亦提舉一足，跳躍以逼迫其餘諸跳者提起之足下地。隊員由逼迫或乏力，無論有意或無意將提起之足下地，則留於場中以逼迫其餘諸人。若場中之一人或助之者將提起之足下地後，則停止追逼，至下一次動令下後，再續行進行。場中之一人及其助手，均可用手推擠跳躍者，惟不得牽執跳躍者。隊員既跳至對面底線之後，即可立於兩足上，待下次動令下後，再如前法進行以跳至對面底線。至經過場中時，若以被迫而跳出邊線者，亦以被迫而足下地者論。如是往返跳過場地，至全體隊員均與場中人連合爲止。最後被迫之隊員爲勝。

騎馬跳圈繩 十六——三十二 (Horse and Rider Circle Jump)

排列全體成二十呎直徑之雙圓周，內外圈之人數相對。另選一人持二十呎長。其一端繫一重物之繩，立於圈之中央。外圈之人爲騎者，駝於內圈馬之臀背上。動令下後，立於中央之人將繩貼近地面，徐徐轉動。當繩經過時，馬即跳過繩索。繩之轉動加速，至一馬阻繩失敗時，則除此失敗之馬與中央之人更換外，餘均人馬相易。動令下後，如法進行如前。

拉人戰 十六——三十 (Human Tug of War)

列全體成兩相對之單行縱隊，每隊員均相互靠近。用臂圍抱前一人之腰，以右手握左手之腕節，或左手握右手亦可。每隊之第一人，各圍抱其對手之肩背部。於兩隊第一人之間劃一中線，定三十秒為牽戰時間。動令下後，每隊即開始向後拖拉。以在規定時間內拉對隊向前，過所定之中線者為勝。若對隊以拖拉而脫手分開，則對隊亦為得勝。

〔附註〕至所定時間終結時，能將對隊全體拉過中線，固甚善，若不能，則以第一人過線與否為準。

馬販傳球 十六——四十 (Jockey Ball)

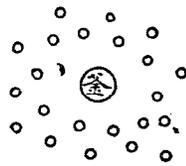
列全隊為雙重圓周，面向圈內。內圈每人相距四呎，外圈每人直對內圈之人，內圈之人為馬，外圈之人為馬販。馬販騎於馬之臀背上，給一馬販以一藥球，足球或籃球。動令下後，馬販繞圈傳球。馬當保持馬販，不得阻擾其傳球之活動。當一馬販落球時，各馬販均下馬逃走，諸馬立即取球。為馬者得球後，可任意傳給各馬，以選擲馬販。持球之馬不得行動，無球者可任意奔跑。球若落地，或投擲馬販各未中，球均立成死球。若馬擲中馬販，則馬與馬販均相互易位。擲而未中，球成死球，則馬與馬販各以原有職守，按照原有排列，繼續進行。

跳圈繩 十五——三十 婦女 (Jumping Circle)

列全隊爲二十呎直徑之圓周，面向圈內。另選一人持十五呎長之小繩，立於圈之中央。繩之一端繫以鞋或荳囊。動令下後，中央之人以繩靠近地面旋轉。繞圈者於繩將經足時，跳躍而過之。若跳而失敗，即阻繩，則被逐退出。繼續進行至完全退出爲止。繩之旋轉，逐漸加速，以末一人被逐者爲勝。

驅之入釜 十二——二十四 (Kettle Drive)

設一一呎直徑之圓周爲‘鍋釜’，於距鍋釜二呎之四圍，另設每人以四吋直徑之‘小圓洞’，每洞均相距二呎以外。給每隊員以三呎之棒各一根，置棒之一端於洞中。另選一人爲‘驅逐者’而授以一壘球，足球或隊球亦可。動令下後，置球於設洞地界以外之地上。以棒擊球使向鍋釜中旋滾，各隊員以棒打球而阻之入釜。驅逐者提棒以試得無棒之洞。如被得着，則失之者代其職務。若球滾過鍋釜，則驅逐者



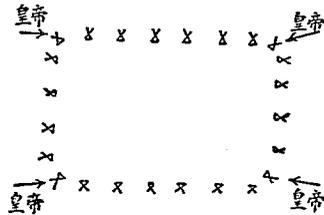
取球以試擲。當球滾過鍋釜時，散逃之人被擲中者，記得一負分而爲驅逐者。如是進行，各隊仍回至各人之地位，驅逐者打球進行，一如前法。至一隊員得三次負分，則必

受相當之處罰。

帝皇球 二十四——四十八 婦女 (King Ball)

設一三十呎之平方場地，列隊員於場之四周，面向場內。每角均立一人為皇。每隊員用石一塊，或作一圓圈，或掘一洞以記其自己之地位，室內則用粉筆。授一隊員

以球一。動令下後，即傳球於其他隊員之立於平方之他一邊者。隊員受球後，如法傳擲，以不傳於同邊之人為限。隊



員如落球於地，或擲球於隊員不易接受之處，則取回之。當其取球時，同邊之隊員均向右移過一位，取回球之隊員即立於左端之空位上，然後傳球進行如前。所以表示皇位之不足以尊嚴也。

逐出一個 十六——四十 (Last Over)

設六十呎長相距六十呎之線兩條，分全體為相等人數之兩隊，識別一隊以便分辨。將兩隊人交互排列於一線上。動令下後，均跑至對面之線上，每隊員均以不為末一人跑到為幸免。各隊員可阻攔，絆腳或推衝其對手，使為末尾跑到之一人，惟不準牽執，末尾之一人即被逐

退出，各隊員排列於一線上，然後下令進行如前。至一隊全體隊員均被逐退出爲止。其對隊即得勝利。教師可變更方法，令隊員用一足或雙腳跳，或蹲步走以越過此六十呎距離之場地而達對面之線。

跳蛙拍 十五——三十 (Leap-Frog Tag)

列全體爲一每人相距四呎之圓周，面向圈內。每人置兩手於膝上，斜體向前。另選兩人，一爲追拍者，一爲逃避者，分立於圓圈之兩對側。動令下後，追者追拍逃者，逃者逃避，或騰越一隊員之背，該被跳者即爲逃者而逃避。跳者即取其位以代之。若逃者被拍，則更換職守，立即進行如前。

鉤臂競擠 人數無定 (Link Arm Push)

設相距十呎之平行線兩條，分全體爲相等人數之兩隊。並列於兩線三分之一處，面相向而每隊員之臂相互鉤接。兩隊前進立於兩線中央，各人之胸部相抵。動令下後，各隊員推擠對隊，使退出後面之線。相互爭競，至一隊全被擠出爲止。該被擠之對隊獲勝。

滾人球 十二——三十 (Man Bowling)

列隊員爲極緊靠之圓圈，每人坐於地上，面向內而兩膝與兩足均靠緊。授一隊員以一重球。動令下後，持球之隊員擲球與其他隊員，使向後滾反。各隊員往返擲球，

穿越圓圈，以圖滾反所向擲球之隊員。隊員若被迫而致背或手以及身體之一部觸接地面，即被逐而退出圈外，各隊員不得幫助他人，亦不可阻礙其他隊員。人數減少，圓圈亦當縮小。如是繼續進行，至末一人得勝爲止。

〔附註〕兩個或三個球可同時應用。

大隊足球 三十一—六十 (Mass Soccer)

設一長百碼闊六十碼之場地。其遊戲與正式足球相類似，稍有修改以合於大隊之應用耳。平分全體爲相等勢力之兩隊。排列兩隊於相對之兩端線上，是線即爲球門線。置球於場之中央。動令下後，兩隊向球衝進，各試踢球以越對隊之球門線。於每次球過球門線後，球則還置場中，與開始時相同。其用手禦敵，阻攔，絆腳以及其他粗暴之舉動與用手觸球，均爲犯規。隊員犯規以後即被逐出，球由犯規處拋擲空中，繼續進行。球出邊界，則由公正員或監線員於出界處擲入。以十分或十五分鐘爲規定之時間。於時間終結時，以得分較多之一隊爲勝。

大隊美國足球 十六—三十六 (Mass Rugby)

設一百碼之四方場地，兩端定爲底線，兩側爲邊線。平分全體爲相等人數之兩隊。置球於場之中央。列兩隊球員於兩側，如美國足球之排列然，甲隊首先有球。動令下後，甲隊衝向前，以圖穿過對隊之球門線。球於各方向

傳擲或接持以進行。牽執、攫取、阻攔以及相類之舉動，均在禁止之例。隊員如犯以上各點之一，即被逐出場。若甲隊將球落地，或球為乙隊所得，或持球者被拍着，或使球出界，則於各該點以球授乙隊。乙隊如前之方式以傳球或奔跑，試將球越過甲隊之球門線。能將球在敵隊之球門線後觸地，該隊即得一分。球於得分後，則於中央開始如前，以五分為滿，先得五分者為勝。

大隊隊球 十六——三十 婦女(Mass Volley Ball)

設一六十呎長，三十呎闊之場地。置八呎高之網於中央，隔分場地為三十呎平方之兩區域。分全體為相等人數之兩隊，散佈於網所隔之兩相對區域內。授甲隊以一籠球、足球或隊球。動令發後，甲隊發球過網，乙隊則擊還之。如是球於網上往返。若某隊(一)未能用好球擊還；(二)於本區內使球落地；(三)打球出界；(四)持球；(五)隊員觸網。犯以上各點之一者，對隊即得一分。於記分後，球即由得分之隊發球。以十五分為滿，以先得十五分之隊為勝。

誰為圈主 十五——三十 (Master of the Ring)

設一十二呎直徑之圓圈，散全體隊員於圈中。每隊員之臂均褶盪於胸前。動令發後，每隊員試推擠其他隊

員於圈外。一隊員觸及圈外之地，或跌倒，或兩臂放開。則以競爭之例而被逐退出圈外。至末一人得勝者，即爲是圈之主而止。

〔附註〕巨大之墊子，可代圓圈之應用。

藥球足球 十六——三十二 (Medicine Ball Soccer)

設一六十呎長，四十呎闊之長方場地。分全體爲相等人數之兩隊，立於兩端線上。識別一隊以便辨認。所立之線，即爲該隊之球門線。置一藥球於場之中央。勳令發後，兩隊均奔向置球處，踢球而使越過對隊之球門線。球若越過球門線，則成功之隊即得一分。於得分後，球仍由中央開始。猛烈舉動，及用手觸球與對手，均在禁止之例。球若出界，則由公正於出界處擲入。以十分或十五分鐘爲規定之時間，於此時間終結時，以得分較多之隊爲勝。

人磨 十一——十五 (Milling the Man)

令隊員坐於地上成一圓圈，面向圈內，每人以愈緊靠愈好。另選一人立於圈之中央。於勳令發後，中央之人兩臂緊貼身旁，初行時或可屈兩肘於胸前。僵立已體。兩腳定着於圈之中央。倒體向前，體以勁直爲佳。繞圈之人用手以防阻其體之着地，推之向後。如是繞圈向前傾與推之向後，繼續進行。若其身體着地，則負責之人即與之

易位。如是繼續演習，惟此遊戲以在墊上演習爲佳。

攀登拍 十二——四十 (Mount Tag)

是遊戲除下列各例外，餘則與尋常追拍遊戲相類似。一隊員若爬於別一隊員背上，即可免除追拍，一隊員若使別一隊員離地，亦可免於追拍。一隊員以上可同時攀登同一隊員。惟須完全離地或完全使他人離地，方可免於追拍。

拍馬上球 十八——三十六 (Mount Tag Ball)

列全體隊員爲雙重之圓圈，內圈之隊員每人相距四呎。外圈之各隊員，立於內圈每一隊員之後。立在外圈者爲甲隊，內圈則爲乙隊。另選兩人立於圈之中央。勳令下後，外圈之甲隊員跳躍於每一內圈之乙隊員之背上，即駝於背上。中央之兩人，不取是種騎法。給騎者以一籃球或足球。勳令下後，甲隊員繞圈傳球。在中央爲馬之乙隊隊員爲追球者，甲隊隊員，即騎者，阻乙隊員之觸球。惟不得牽執追者，僅允阻攔與平和之阻礙。若甲隊傳球落地，則立於中央之甲隊員試取球以擲還同隊隊員。爲馬者必緊握騎者，立於自己位上。惟可扭轉與轉動以使騎者不易接球，使球落地。若追者拍着球，則兩隊互換位置。中央之兩隊員立於圈內，前之追球者於觸球後，即爲騎者以阻止前之騎者，即觸球後之追球者之觸球。

號數球 十五——四十 婦女 (Number Ball)

設一四十呎平方之場地。令全體報數，並告以各記所報之數，然後聚成一團而立於場之中央。給一數以較軟之球一。動令發後，一數拋球空中，同時於隊員之數中報一號數。被報數之隊員速急取球，其餘各人逃避於場之各處。被報數之一隊員於接球後，即出‘立定’口令，全體均定立於所在之地，不得移動。接球者用球擲擊各隊員，擲球者必立於接球之地點。各被擲隊員於球來時不得移動。隊員被球擲中，或球來時移動地位，均記一‘負分’。逃出界外者亦得一‘負分’。於擲球後各隊員仍聚集場中，由前之擲球者取球拋於空中如前，另報別一號數。被報數之隊員，接球擲球，一如前法。如是繼續演進，至一隊員得三次‘負分’，授以相當之處罰爲止。

攫取目的物 十六——三十六 (Object Rush)

令兩隊對立於四十呎之兩線上，置目的物如短棍，球棍，短竿等物於場之中央。定一分鐘爲限。動令下後，兩隊隊員均趨向目的物，握或置手於目的物上，同時逼離對隊隊員之手。禁止各種粗暴猛烈之舉動。於時間終結時，教師吹叫以宣告停止。隊員須立刻停止爭奪，不立即停止者，即令之退出。以置手目的物較多之隊爲勝。隊員置兩手於上者，每手可得一分，以得分多之一隊爲勝。

追拍目的物 十二——四十 婦女 (Object
Tag)

本遊戲除下列之數例外。與尋常之追拍遊戲相同。授一隊員以目的物，啞鈴或球等均可。追者追拍持目的物之隊員，此目的物可於手中移傳予其他隊員，惟不准投擲。一隊員投傳目的物，或墮落目的物，或於持目的物時被拍着，則當代為追者。

〔附註〕本遊戲可用二、三或四個目的物。

單足拔河 十六——四十 婦女 (One Leg
Rope Pull)

備一粗一吋直徑，長六十呎堅牢之繩，平放於空場之上。於繩不動時之中央地上劃一中線。分全體為相等人數之兩隊，立於繩之兩端。隊員以一手握繩，面向繩之中央，各將一足提起。動令發後，每隊均設法牽拉對隊之人越過中線。任何隊員若踏提起之足於地，或置自由之手於繩，均在被逐之例，立刻離繩退出。至繩之一端過中線為止。以拉對隊而使該對隊所持繩之一端越過中線者為勝。

圈外拍球 十六——三十二 婦女 (Outside
Tag Ball)

列全體成一每人相距四呎之圓圈，面向圈內。另選

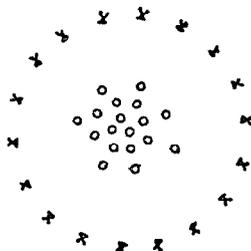
兩人立於相對之圈外。授繞圈之隊員以一藥球、籃球、足球。動令下後，繞圈之隊員繞圈傳球。圈外之兩人奔逐於圈外以圖拍球。若球被拍着，則負責之隊員，當與拍着球者互易職守。球若落於地上，則負責之隊員當取回而傳與他人。當其離位取球時，追拍球者可取立其空位。若追拍者取得一空位，則失之者即代為追者。追球者不得進入圈內，僅許在圈外行動。

雙人拍 十六——四十 婦女 (Partner Tag)

除下列數例外，與尋常追拍遊戲相同。選兩隊員使並肩立，兩內手相握而為追者。動令發後，兩追者追拍其他隊員。隊員被拍時，則與該拍者相互易位。追拍者必兩手相握時其拍方能有效。

毒棍 十二——三十 婦女 (Poison Stake)

令隊員各持一棍棒，繞成一圓圈。各豎其所持之棍棒於圓圈內，每個相距約二呎。各隊員回至原地，相互握手。動令下後，各隊員均拖拉其他隊員於豎立棍棒之地，以使所拉之隊員觸倒一個或數個棍棒為目的。任何隊員如觸倒棍棒以後，則豎立其他所觸倒之棍棒，而帶一



棍棒退出圈外。其他各隊員仍重行繞圈，繼續進行如前。至末後之一人爲勝。

拉人 十六——四十 (Pull-em-over)

作兩相距四十呎之底線。分全體爲相等人數之兩隊，相對立於兩底線上。識別一隊以便辨認。定甲隊爲拉人者。動令下後，奔向乙隊，拉乙隊員使越過自己之底線。甲隊員可有二三隊員同拉一個乙隊之隊員，而乙隊員不得相互幫助。乙隊員不得退出自己底線之外，犯者以被拉論。乙隊員若被拉過底線，則爲囚犯。該犯於拉人者再出拉他人時，不得走離其地。如是繼續進行，至乙隊員完全被拉過底線爲止。記其拖拉之始末時間。然後兩隊更換任務，至甲隊員完全被拉過乙隊之底線後，而比較其所需之時間，以需時較少之一隊獲得勝利。

鬪雞 十六——三十六 婦女 (Rooster Fight)

列兩隊於相距十五呎處，排成兩相對立之單行橫隊。各隊員均立於一足上，以一手握住提空之一足。各隊員以自衛之故，可屈置其自由之臂於胸前。動令下後，各以一足跳躍向前。用擠衝或其他方法以傾倒敵員。隊員身體之一部觸地，或釋放所握之足，均以被逐論。當立刻退出決鬪之場。各隊員屈置胸前之臂，僅用以自衛胸部之受衝，不得用以抗禦敵員。以能完全將敵隊逐出決鬪

之場爲勝。

拔河 十六——五十 婦女(Rope Tug of War)

設一六十呎長，一時直徑粗之堅牢之繩於平地上。識別繩之中央，於繩之中央處地上劃一中央線。分全體爲相等人數之兩隊，相向而各執繩之一端。定三十秒或六十秒爲拔河之時間。動令下後，各試拉其對隊以越過地上之中央線。於時間完畢時，即令停止。以繩之中央拉過中央線者爲勝。第一次完畢後，令兩隊互易地位，進行如前。連續三次，以拉對隊過中央線兩次者爲得勝之隊。

圓周追球 十六——三十二 婦女(Round Ball)

列成每人相隔三呎之圓圈，面向圈內。令隊員報數，雙單數各爲一隊。兩隊各給一藥球、籃球或足球，置於圓圈相對之方向。動令下後，每隊向右依次傳球，給其同隊隊員，每隊均試傳自己之球以追及其對隊之球。每一隊員必按其次第接球傳球。若球落地，則必取回以傳給本隊相當之隊員。惟可於得球之點傳球，不必返其原位也。以追及敵隊之球爲勝。

四邊球 二十——五十 婦女(Side Line Ball)

設一四十呎平方之場地，除另選四人立於平方地之四邊外，餘均立於場內。四人各給一壘球、網球或籃球。

動令下後，每人各以所執之球投擲場中之人，以圖擊中場內之隊員。若擲而未中，球在空中，或反躍，或於地上旋滾，均未擊着，則候球之越過己線時，取球於越過之點再擊。或由場中隊員投來之球，接之以續行擲擊。被擲中之隊員，則立於該擲者之邊線上，與該擲球者連合，助其取球，接球或擲球等事。遊戲繼續進行，各擲場內餘剩之隊員。當球停止於場內時，場內之隊員可取而投予該邊線人數最少之一邊。投擲者不得入場內取球。至場內各隊員完全擲畢為止。以所擲得場內隊員最多一邊之擲球者為勝。

捉偷打者 十——二十 婦女 (Slipper Slap)

列全體成五呎直徑之圓圈，各隊員愈靠緊愈妙。每人置兩手於背後。另選一人立於圈之中央，給繞圈之隊員以軟棒一根。動令下後，繞圈之隊員傳軟棒於背後。各隊員可任意將所執軟棒偷打中央之人，但以不令其知為何人所打為佳。中央之人可判定軟棒之所在，或說出或指出執棒之人。被指者必立顯其手，若真系執棒者，則與中央之人互易地位。惟每次僅可指猜一人。若未猜着，則仍繼續進行。

爭占城堡 十六——四十 (Spot Scramble)

作一十呎平方之場地，須設有最顯明之界線。最好

用墊子或板臺作爲城壘。分全體爲相等人數之兩隊，識別一隊以便辨認。兩隊各立於城壘之兩對側，相距二十呎之線外。動令下後，各向前

甲 隊
X X X X X X X X

衝以占城壘。同時並推逼敵員出城。規定時間以兩分鐘

城 壘

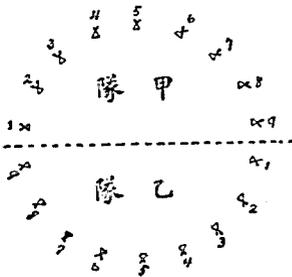
爲度，至時間終結時，以占城壘人數較多之一隊爲勝。下

X X X X X X X X
乙 隊

令於時間終結時，以隊員之完全立於城壘中者準。於報告時間終結之號令下後，各隊員均應立即息爭。若尚有未息爭之隊員，該隊員應在被逐之例，即宜立刻離場。

擡棍 十六——三十 (Stake Snatch)

列全體成一四十呎直徑之圓圈。分爲兩相對之半圓。每半圓由左面起，給每隊員以連續之號數。即相對之隊員有同一之號數。豎一短棒或相類之物於圓圈中央。動令下後，即報一隊員中所有之數，該被報數之兩隊員，奔至置棍處，試擡得所置之棍以回原處，而不使同數之敵員拍着。若一隊員取棍返原位後，未爲同數之敵員拍着，則該隊即得一分。若於取棍返原位前，



爲同數之敵員拍着，則拍者之隊即得一分。於第一次跑過後，棒置原處，報新數以繼續進行。至全體均跑過爲止。以得分多之一隊爲勝。

追攻打者 十六——四十 (Strike and Chase)

設相距十五呎之平行線兩條，長十五呎。分全體爲相等人數之兩隊，立於兩相對之線後。先指定甲隊爲跑者。動令下後，乙隊之每隊員向甲隊伸手過其自己之底線，甲隊員跑向乙隊。每隊員選擊任何一敵員所伸之手，於打手後立即跑回原線之後，被打手之乙隊員，隨後追逐以圖拍擊拍手之隊員。故甲隊員打手時宜稍用計謀，不可直打其跑向之一人，給敵員以易追拍之機會也。甲隊員於奔回時，未爲其敵員所拍着，即爲其本隊得一分。俟甲隊完全奔回後，兩隊員各立原地，記出甲隊所得之總分。兩隊易位進行，而以乙隊所得之總分相較，多得之隊，即占勝利。

棒及右者 十五——三十 (Swat to the Right)

列全體成並肩立之圓圈，每人之肩相靠，面向圈內。兩手置於背後，另選一人執軟棒立於圈外。動令下後，圈外之人繞圈而行，置軟棒於任何一隊員之手。該隊員受棒後，立即追打其右側之人，被打者向右繞圈奔至原位。前之立於圈外執棒授棒之人，於授棒後即立於所授棒

之隊員之空位上。執棒者追打其右側之人，至該隊員回至原位為止。該執棒之隊員，奔跑授棒以及立於空位，一如前法，繼續進行。

棒及鄰居 十五——三十 婦女 (Swat Your Neighbor)

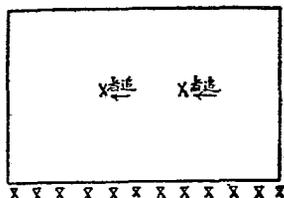
列全隊成每人相間二呎之圓圈，面向圈內，兩足開立。另選一人執軟棒而立於圈外，各隊員彎體向前，將右手由跨下伸至背後。動令下後，立圈外者奔跑圈外，傳棒於隊員之手，惟不顯露其動作。隊員得棒後轉向右或左，以打其右或左側之鄰人。被打者向左或右繞圈跑回至原位為止。執棒者繞圈追打，其前之立圈外者，立於受棒者之空位。至被打者復原位後，追打者繞圈授棒，繼續進行，一如前法。

捉球 十五——三十二 婦女 (Tag Ball)

列全體為每人相三呎之圓圈，面向圈內。若人數少於十六，則選一人為拍球者，立於圈之中央。人數多於十六，則選二人。給一隊員以一藥球，足球或籃球。動令下後，繞圈者傳球，中央之人追拍所傳之球。球若被拍，則負責之隊員即與易位。球可於各方向傳擲，或依次傳擲，或穿越圓圈均可。若有兩追球者，則拍着球者與負責之隊員易位。易換後，遊戲立刻進行如前。

拍者放逐 十五——四十 婦女 (Tag Elimination)

設一六十呎底線與四十呎邊線之場地。列全體於一底線上。另選兩人立於場內兩底線間而為追者。勳令下後，各隊員穿越場地，逃避追者而至對面之底線。隊員被拍，則代追者以行其追拍之職務。該追拍者即於其拍着隊員之點坐於地上。至全隊跑至對面底線，然後再下令如前法以跑回原線。坐於場內之諸追者，不得阻礙跑者之進行，亦不得有妨追者之動作。隊員跑出邊線，則被逐而立於場外。如是進行，隊員逐次減少，至最後之一人為勝。



人馬更換賽跑 十六——三十二 (Tandem Relief Race)

設一六十碼長之圓圈跑道，分全體兩兩成對，以代表一隊。由抽籤以定起跑位置。照抽籤所得之位置，排列各隊於跑道上。（若人數過多時，則於跑道之對邊，可同時舉行比賽，即在跑道之兩邊同時舉行比賽也）。一隊員為騎者，騎於同隊隊員之背上，即駝於背上。勳令下後，各隊繞圈奔跑。於起跑後，兩隊員可任意更換為馬與騎

者。惟每次更換，新騎者必於下馬之處上馬。其跑程，則爲一週，或二，三，四週以上均可。以二百米爲最適宜之標準。以第一隊過起跑線者爲勝。其勝負以組爲單位。每組之第一於最後續作一終結之比賽，以比較最後之勝負。

火牛破圍 二十四——五十 (Team Bull in the Ring)

分全體爲相等人數之兩隊，各隊員握手，列成兩個圓圈。各隊選一人立於對隊之圈中爲‘牛’。動令下後，牛則由手上爬出，或臂下占出，或腿間爬出，或拉開所接之手而出均可。以牛之先破圍而出者爲勝，該隊即得一分。於一牛破圍以後，遊戲即行停止。兩牛均歸原隊，另選兩牛以續行進行。以一分鐘爲度，若兩牛於定時間內均不能破圍，亦即停止更換新者如前，惟不記分。至每隊員均做過牛爲止，以得分多之一隊爲勝。

隊圍跨下球 二十四——五十 婦女 (Team Circle Stride Ball)

分全體爲相等人數之兩隊，每隊繞成圓圈，面向圈內，兩足開立。每隊各選一人立於對隊圈內。各給一藥球，籃球或足球。動令下後，立圈中者各試擲球由隊員兩腿間穿過。各隊員出全力以阻止球之穿越，可斜體向前用手與臂以抗拒之，惟兩腳仍須開立，不得移動。且不得提

球與打球而使躍回，若一人先擲球過對隊員之腿間，則該擲球過腿間之隊得一分。任何一人成功以後遊戲立即停止。兩人均回原隊。另選兩人下令進行如前。至全體均任過擲球者為止。以得分多之一隊為勝。

禁止三人 十八——三十六 婦女 (Three Deep)

列全隊成一雙重之圓圈，內外圈之每人相對，面向圈內。每對左右各相距六呎，另選兩人立於圈外，一為追者，一為逃者。逃者於未被拍以前，可立於任何一內圈隊員之前。於其立定後，該對外圈之一人即為逃者，追者即可向之追拍。逃者必立於圈外，或於圈外奔跑，至欲招人更代時，方得走入圈內。逃者被拍時兩人之職務立即更換。遊戲仍繼續進行。

塔球 十六——三十 婦女 (Tower Ball)

列全隊成一三十呎直徑之圓圈，面向圈內。豎一棍棒於圈之中央為塔。另選一人立於中央為守塔者，給繞圈之隊員以一藥球、籃球或足球。動令下後，持球之隊員將球向塔擲擊，以倒塔為目的。守塔者出全力以阻衛之。各隊員取球擲擊，惟每擲必立於圈內。一隊員或直接擲塔使倒，或迫守塔者觸塔使倒，即代為守塔者。前之守塔者立入圈內，新守塔者走入圈內，擊塔而繼續進行如前。

捉腰拍 十六——三十二 (Waist Catch)

列全隊爲雙重之圓圈，每人左右相距六呎，面向圈內。內外兩圈之隊員各各相對，外圈之隊員拱握內圈隊員之腰。另選兩人，立於圈外，一爲追者，一爲逃者。動令下後，追者追拍逃者。逃者可立於內圈隊員之前，以避免追者，當逃者定立後，該外圈之隊員卽爲逃者。惟是外圈之隊員，可牽動其所握之內圈隊員向左右轉，或向前後走動，或用其他方法以阻止其執握逃者。一隊員被拍後，卽更換職務，繼續進行。各隊員當注意圓圈之組織，不使失其原形，以致妨礙演習也。

打山羊 十五——三十五 (Wallop the Goat)

於距牆壁十五呎之地，作一三十呎長之底線。於距牆壁五呎處，另作一線爲投擲線。列隊員於牆壁與底線之間，面向投擲線。另指一人爲投擲者，立於投擲線上。給投擲者以一壘球，網球或足球。動令下後，投擲者向立於牆前之隊員擲球。各隊員可任意奔避。惟須立於底線之內。若擲而未中，則重行取擲如前。但每次投擲必立於投擲線上。當球未着或既觸牆壁之先或後，中擊一任何隊員，該隊員卽爲‘山羊’。必於被擲處爬至投擲線上。當其爬行時，各隊員均可用手打拍其臀部，及至投擲線方保平安。是山羊卽爲投擲者，其餘諸人，均散立如前。俟令再

下,然後繼續如前。

織繞賽跑 十五—三十 婦女 (Weaver's Race)

列全體成一每人相距四呎之圓圈,面向圈內。各隊員均一二報數,一數與二數各為一隊。給每隊之一隊員以一短棒,以便於攜帶且顯明者為佳,以平時用於替換跑之短棍為最宜。動令下後,如圖兩隊員於反對之方向繞圈奔跑,進行於第一隊員之前,繞至第二隊員之後,復過第三隊員之前等等,織繞以前進。至其起發之點,再向前數步,授棒於同隊之次一隊員,卽一數授於次之一數,二數授於次之二數也。第二人接棒後,繞圈織繞進行,一如前法。至原位以後,再如法授予同隊之第三人。已則退立原位。立定於圈內之各隊員,不得阻礙各對隊隊員之進行。如是繼續進行。至全體各隊員均跑完為止,以先畢之隊為勝。



第九章 替換賽跑之方法

替換賽跑又稱接力賽跑，常與其他遊戲分開。其所以分開之理由，厥有二端：一，以其組織之不同。二，以其爲用之有異。大概常用於各項行動之末，作爲一種簡單而較爲活動之工作者也。

替換賽跑除與其他遊戲有不同外，其本類中亦有數種方式。茲以欲得較爲完美之研究，並其教授方法，備述於下。

替換賽跑，普通均不按級分類。本編悉數備述，以便領袖之參考及選擇。除前期小學另用較易之遊戲及體操以代替外，各級均可分配應用。

替換賽跑無人數之限定。每班人數少至八人，亦可分爲四人之兩組以演習。常以場地及領袖者之能力而爲定限。故以後所述，並不及人數之多寡。

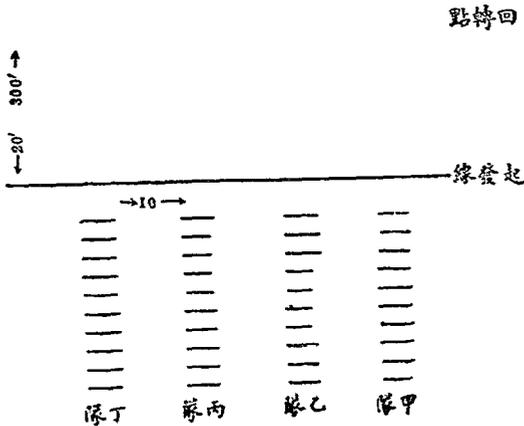
替換賽跑，亦與遊戲相同，其大部分，男女老幼均可應用。其特別適合於女子者以‘婦女’兩字表出之。惟不可以專合於女子，而不能用於男子也。

替換賽跑以其動作而分，可總括兩類：一爲單獨之賽跑，一爲含有其他動作之賽跑，以其方法而分，可分爲三種，即單程法，擲梭法，與圓周法。其分別情形，敘述下列

方法中。惟每種賽跑，三種方法，均可施用。賽跑之所以欲變更方法者，以其可另增興趣耳。

一、單程法

單程法之大概，即列各隊為幾行並行之縱隊，立於一條共同橫線之後，是名曰起發線，每縱隊之距不得小於八呎，亦不得大於十二呎，十呎最為適合。每隊當設一回轉點於該隊之前。其距離則各種比賽不同。其比賽方法，則第一人由起發線出發，跑到或繞過回轉點，跑回起發線而拍觸第二人。如是進行，至全隊跑畢為止。

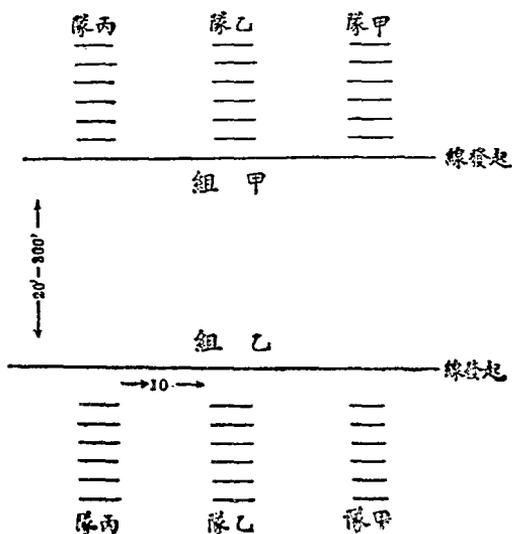


可用一直線各起發線，或牆，或其他物體，如高跳架，棍棒，板凳等而為回轉點。三種中尤以用物體者為最佳，以其須繞過物件，可免隊員之闖勝而少跑也。除上所述

之數種物體外。如藥球或欄架或豎竿於地，亦可代用。惟當於演習之先申明，各隊員當繞過物體，其抵觸而回轉者為不合格。

二、擲梭法

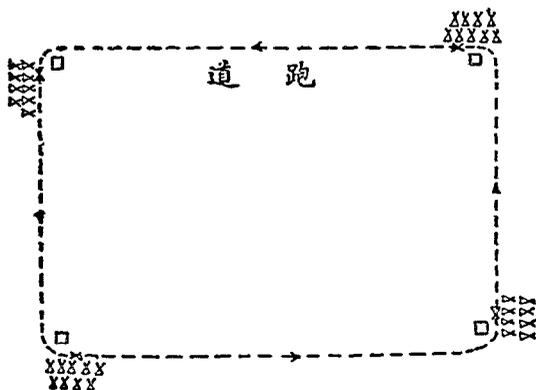
擲梭法與單程甚相類似，惟多用一並行之起發線耳。其距離則以需要而不同。每隊分為甲乙兩組。對立於兩起發線後。其演習時，甲組之第一人向乙組奔跑。乙組之第一人立於線後以待之。至受甲組第一人之拍擊後，即向甲組奔跑以拍甲組之第二人。如是繼續進行，至跑畢為止。



三、圓周法

圓周法，是應用一橢圓形之跑道。如能有一健身房之跑道，則更為便利。否則可置四物而為一長方形之跑道。隊員可由所置四物之外奔跑。其所置物則藥球，椅，棍棒等均可。

其演之法有二：第一種各隊合用一起發線，第二種設起發線於兩角或四角，各隊分開演習，即如圖中所示。第二種方法可減少紛擾，並可增加追逐之精神，即後面之一人有追過期望。第一人出發以後，繞過一周回至起發線後打拍第二人而繼續進行。至全體跑畢為止，惟於角上替換之人，當於何時在何地以接受其前一人之拍，是宜格外注意，以免紛擾。



實地演習之要旨

替換賽跑之末後一人，大致相同。於大隊演習之時，地廣人衆，往反於場內及繞轉於跑道者，不易辨認某甲某乙爲末後之一人，以故分別勝負頗難。不得不設法以分別末後之一人。其分別之法，或繞巾於臂，或去帽與戴帽，或特着其他衣服，或攜帶各棍棒，啞鈴，短棒等物，總以使教師易於辨認爲要。

另一可助辨認勝負之法，則凡已跑之隊員踣踞或坐於地上。至全場僅有四五人或六七人站立時，其勝負亦易於察得。

大部的替換跑，以能用替換棍爲佳。倘不用替換物時，其偷換不易阻止。如用手巾，棍棒，啞鈴，小石，或其他短棒等以爲替換之物，則其偷換較難，且易於察覺其偷換情形。

替換跑時之各隊人數，不可過大或過小。每隊少於八人，則無大爭競之比較；大至二十人，則過於紛擾；以十二人爲最宜。

當演習驢子替換跑，及推運替換跑時，必有兩人或三人以同行演習，一隊中往往有一二人留剩，此留剩之人亦當令其奔跑。可另定式樣而使演習。總以每人均得爭競之興趣爲目的。

每隊選一領袖，於替換跑上頗有幫助。使之負指導

其本隊之責，如何人與何人合而同行，或如何進行，並激勵與鼓勵其同隊。蓋一很靈活而很肯負責之領袖，可顯極大之幫助。

第十章 各種替換賽跑

爬行替換跑 (All Fours Relay)

分每隊爲兩組，對立於相距四十呎之兩並行起發線後。每隊相距十呎，動令下後，甲組每隊之第一人爬至乙組起發線後，拍乙組之第一人，乙組之第一人爬向甲組而拍甲組之第二人。如是進行，至全體爬畢，以末後一人先爬過對邊之起發線者爲勝。

香餌蟲替換跑 (Angleworm Relay)

列各隊成爲相距十呎之並行縱隊，立於一起發線後，每人前後與各隊員之距爲二呎六吋。設終止線一，與起發線並行，相距約五十呎。各隊員屈膝而坐於兩足上。腳與臀部相接，各隊員彎體向後，兩手握後一人之兩踝節。動令下後，隊員提起臀部向前進行，所握之手不能脫離。以先過終止線而全隊未散開者爲勝。任何一隊脫離後即被逐。

元首球替換跑 婦女 (Arch Ball Relay)

列各隊成爲相距十呎之並行縱隊，並立於起發線後。各隊員之胸靠近前一人之背。給每隊之第一人以一藥球、籃球或足球。各隊員兩臂上舉。動令下後，每隊之第一人於其頭上向第二人傳球，第二人傳至第三人至末

一人得球即持球跑至隊前立定，將球向後傳擲如前。球每次待過時必經過每一人之手，如是進行，至全體跑過，以先復原位之隊為勝。

懷抱替抱跑 (Arm Carry Relay)

列每隊成為相跑十呎之並行縱隊，立於起發線後，於隊前四十呎處，各設一回轉點。各隊之第二側立於第一人之前，以接近之臂抱前一人之頸。第一人以一臂抱第二人膝而以一臂抱其腰，將第二人抱於懷內。動令下後，每隊之第一人抱第二人以前進。至回轉點而置第二人於地。第一人即立於此點。第二人跑至起發線後，如前法抱第三人而至回轉點。如是進行，至全均抱至回轉點，以先畢之隊為勝。

懸垂手行替換比賽 婦女 (Arm Hang Travel Relay)

應用數個平梯或單雙杠等物為手行之具。列每隊於所設器具之一端成單行縱隊。指定所行之方式為自由式或橫行，或兩手同行，或兩手替換等式。劃定起發線及終止線。動令下後，每隊之第一人躍懸於器具上，手行至終止點落地。跑回起發線而拍第二人。第二人以後之各隊員按法進行。以末一人先回至起發線之一隊為勝。若所設之具僅有一副，則兩隊各於器具之一邊進行，

臂槽滾球比賽 婦女 (Arm Roll Relay)

列各隊成相距十呎之單行橫隊。各隊員之肩相竝，兩臂前平舉而彎向上，相靠而作成臂槽。給每隊之第一人以一藥球、籃球或足球。動令下後，每隊之第一人擲球於臂上，各隊員向隊之末端滾球。末後之一人取球奔向隊前以擲球。每人於擲球後即立於隊前而伸臂向前。如是進行，以先回復其原隊行之隊為勝。

崩雪比賽 (Avalanche Relay)

列各隊成為相距十呎之並行縱隊，立於起發線後，於相距三十呎處設終止線，與起發線並行。每隊隊員相距八呎，向各隊看齊，使每隊之距離相等。動令下後，隊後之一人，跑至其前一人之後，而兩手抱其腰。兩人如此前進而抱其前一人之腰。如是前進，跑過終止線為止，以先過之隊為勝。

背負替換跑 (Back Carry Relay)

列各隊成相距十呎之並行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前相距五十呎處，各設一回轉點。每隊之第一二兩人，背相對而兩肘相鎖接。動令下後，第一人斜體向前，負第二人前進。至回轉點後，立定而放下第二人。第二人負第一人而至起發線。拍於起行後其次之兩人之立於起發線預備者。被拍之兩人以同法進行，再拍第三

對，如是繼續，以先畢之隊爲勝。

退行替換比賽 婦女 (Backward Running
Relay)

列各隊成相距十呎之並行縱隊，立於同一之起發線後。設回轉點於每隊前相距五十呎處，每隊之第一人後轉，以背向回轉點。動令下後，該隊員即退跑至回轉點，或繞過回轉點而跑回起發線。拍第二人之背而繼續行之，至全體跑完，以先畢之隊爲勝。

擲球替換比賽 婦女 (Ball Throw Relay)

設相距自四十至百呎之並行線兩條，分全體爲相等人數之兩隊。每隊又各分爲兩組，列成兩縱隊，而對立於兩線之後。兩隊相距二十呎，給甲組兩隊之第一人以一壘球、籃球或足球。動令下後，擲球於乙組之第一人。該隊員接受而還擲於甲組之第二人。甲組之第二人接受而擲於乙組之第二人。如是往返投擲，各隊員接次受擲，以乙隊之末一人擲至甲隊之第一人接得球爲止。先畢之隊爲勝。球必擲接於兩線之外，若所擲之球落於兩線之內，則必擲球者自己取回而重擲之。

傳球替換賽跑 婦女 (Ball Pass and Run
Relay)

列各隊成每人相距四呎之橫隊，每隊間相距十呎。

每隊之右端及左端相距十呎之處，各設一回轉點。給各隊右端之第一人以一足球、藥球或籃球。動令下後，傳球於第二人，第二人受而傳與第三人，如是至末一人得球後，即持球而跑繞左端之回轉點，跑過本隊而繞右端之回轉點。當其跑經本隊時，必交互於隊員之前或後穿過。跑者於既接觸右端之回轉點或繞過後，即傳擲其球於第一人，如是向左端傳至末一人，仍按前法以奔跑。第一人之奔跑者立於隊之右端，其餘之人均向左移過一位。每隊員於奔跑時必繞過或接觸左右兩端之回轉點，如是進行，以一隊先回復原來之隊形者為勝。

傳球替換比賽 婦女 (Ball Pass Relay)

列各隊成每人相距六呎之橫隊，每隊相距十呎。給每隊之第一人以一藥球、籃球或足球。動令下後，持球者傳球於第二人，第二人接受而傳與第三人。如是各隊員按次受傳，至末後一人，仍還傳至第一人。以先畢之隊為勝。或可往返傳擲至二次或三次以上。

滾球替換比賽 (Ball Roll Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後，每隊各選一人立於每隊之前四十呎處，兩腳開立。倘有一共同之牆可以利用，則立於隊前之人離牆五呎。若無牆利用，則各隊另選一人立於隊前一人之近旁。於

起發線及隊前一人之間，另設一投擲線，給每隊之第一人以一藥球，籃球或壘球。動令下後，第一人持球前進，立於投擲線上滾球，以穿過隊前所立之人之兩腿間為目的。若其所擲失敗，則取球於投擲線上重擲。每人可試擲三次，於成功後或試擲第三次完畢後，則還球於第二人而續行之。立於隊前之人，對投擲者所投之球不幫助亦不阻礙。立於其近旁之一人，則取球以擲還投球者而助之。若有牆壁利用，則分腿立於隊前之人仍不動，球由投球者取回。如是進行，以末一人持球先回至起發線之隊為勝。

滾桶替換跑 (Barrel Roll Relay) 桶與現用之
水泥桶之大小相同

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。每隊前各置一圓桶或裝物之箱。動令下後，每隊之第一人即滾桶向前，繞過回轉點而至起發線。第二人即停止於起發線上或後而滾之前進如前。如法進行，以末後一人之先滾桶至起發線者為勝。

籃球記分替換跑 婦女 (Basket Ball Point
Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，或按球籃之情形

而排列亦可。每隊之第一人須立於同一之起發線上，於距球籃二十呎之前。各隊員之腿分開，給每隊之第一人以一籃球。動令下後，第一人由跨下滾球。末尾之一隊員於得球後，即持球向前擲籃。不問其成功與否，取球回至隊前，由自己及隊員之跨下滾球。如是進行，至全體均擲過球籃為止。每擲中一籃，該隊即得一分。先畢之隊亦記得一分。以得分較多之隊為勝。每人擲籃僅許投擲一次，欲定為兩次亦可，若擲籃之程度極低，亦可定為三次。

籃球擲籃替換比賽 婦女 (Basket Shooting Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，或按球籃之情形排列亦可。能一隊用一球籃最好，否則亦可兩隊合用一籃。各隊員兩腿分開而立於同一之起發線上，距籃二十呎處。於每隊之後相離十呎處，各設一回轉點。給各隊之第一人以一籃球，球或足球。動令下後，第一人由自己及各隊員之跨下滾球，當球由跨下經過時，可助滾球者而使球滾之度加速。末後一人於得球後，繞過隊後之回轉點，然後向前擲籃。每隊員可有五次之試擲於中籃後，或於第五次試擲後，取球回至隊前由自己及隊員之跨下滾球如前。如是進行，至全體完畢為止。以先畢之隊為勝。

瞎子替換跑 婦女 (Blind Man Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前之起發線上及其前相距四十呎處，各置一石或藥球，足球籃球等物。每兩人成爲一對，給每隊之第一對以一手巾。勳令下後，每對之一人，用巾以扎蒙其同伴之眼。於眼扎好後，即兩人同時前進，瞎眼者受其同伴口頭之指導，不得用手。至觸及所置之石於隊前時，即取下其巾而扎其指導者之眼，回至隊前而觸起發線上之石。於石既觸得後，即移其巾於第二對，繼續按法進行。其觸石之法，手或腳均可。如是進行，以末後一對先觸及起發線之石者爲勝。

反躍傳球替換比賽 婦女 (Bounce and Pass Relay)

列各隊成每人相距四呎之單行縱隊，立於同一之起發線後，每隊相距十呎。給每隊之第一人以一藥球，籃球或足球。勳令下後，第一人擲球於地，待其反躍，然後由頭上傳與第二人，第二人受而擲之於地，待其反躍而傳與第三人。如是依次按法傳擲至末後一人取球，而跑至第一人前之四呎處立定，擲球於地，待其反躍然後由頭上傳擲向後。至全體均跑至隊前一次爲止。以先畢之隊爲勝。

跨中反躍傳球替換比賽 (Bounce Between
Legs Relay)

列各隊成每人相距四呎之單行縱隊，各隊員之腿分開。給每隊之第一人以一籃球，足球或隊球。動令下後，第一人由跨下擲球於地，待其反躍，第二人接而由跨下擲與第三人，至末後一人得球後，全體向後轉，按同樣方法以擲傳至第一人。任何隊員落球於地，則當取而回至原位，按法以傳於其後之一人，以球先擲回至第一人之隊爲勝。是遊戲可定爲傳擲兩次或三四次以上者。

臂浪替換比賽 (Bounding the Waves Relay)

列每隊成相距十呎之雙行縱隊，立於同一之起發線後。每隊之兩縱隊隊員，面相對而肩相竝，每人與其相對之人接手，作成一臂成之路。動令下後，各隊第一隊員之一，躍而仰臥於所接之臂上，兩手叉腰，頭稍仰而身體挺直，接手之人，浪震其臂，以移其體向後。至隊後時，末後兩人助之使下，立即奔向隊前而拍與其接手之同伴，旋即奔回而立於隊後。第二人被拍後，即如前法以躍臥於所接之手上。至隊後落地而奔拍第三，奔回而與第一人接手。如是進行，至每人均於臂上傳過爲止，以先回復其原隊形之隊爲勝。

走磚替換比賽 (Brick Walk Relay)

分每隊成爲甲乙兩組，對立於相距二十呎之兩線後。置兩磚於每隊甲組前之起發線上，或如磚大之木板亦可。動令下後，每隊甲組之第一人立於兩磚上。彎體向前，次第移磚向前而踏之前進，至置兩磚於乙組之起發線上，然後下磚。乙隊之第一人立磚上而按法前進，至甲組起發線，而甲組之第二人行之。如是進行，至每人均走過爲止，以先畢之隊爲勝。

傳帽替換比賽 (Cap Pass Relay)

列各隊成爲每人相距四呎之橫隊，每隊相離十呎。給每隊員以一三呎長之短棒，握棒之一端而豎立於手中。給每隊之第一人以一帽。動令下後，第一人置帽於棒頂而傳予第二人之棒頂，第二人傳予第三人，如是而傳至末尾之一人。每人傳授均用棒而不得用手。倘帽下落，亦當拾之以棒，不得用手。以帽先至末尾一人棒頂之隊爲勝。

攜帽替換跑 (Cap Transfer Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。每隊之前四十呎處，各設一回轉點。給每人以一三呎之短棒，每隊各令某甲先立於回轉點。給每隊之第一人以一帽，各置於棒之頂上。動令下後，各人攜棒頂之帽而跑至回轉點，傳帽予立於回轉點之某甲，己則立於回

轉點。某甲受其帽而奔回起發，傳帽予第二人之棒頂，已則立於隊尾。第二人受而跑至回轉點，傳帽於第一人而立於回轉點。第一人受而奔回起發線以傳予第三人。帽之傳移，不得用手。若離棒落地，則必取之以棒，亦不得用手。如是進行，至末一人攜帽至起發線爲止。以先回復其原形之隊爲勝。

毛蟲替換跑 (Caterpillar Relay)

列各隊成相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一二兩人以六呎長之棒。第一二兩人，跨騎於棒上，兩手握棒。動令下後，兩人奔至回轉點，前立之人後退，後立之人前進。跑至回轉點而立定，兩人不繞過回轉點，以相反之方向跑回起發線，而落棒於地。第二之兩人拾棒騎跨，如法前進。第三四對等按法演習。如是至全體跑過爲止，以末一對先回至起發線之隊爲勝。

百腳蟲 (或稱蜈蚣) 替換跑 (Centiped Relay)

列各隊成爲相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一二兩人以一三呎之棒。置棒於兩腿間，而以一手握棒。動令下後，兩人以同一之方向前進至回轉點，或繞過回轉點而跑回起發線。落棒於地，其次之兩人取棒如法而

續行之。如是進行，至全體跑過而止，以末一對先回之起發線之隊爲勝。是遊戲可改爲三人或四五六人同時進行。

鏈鎖替換跑 (Chain Relay)

列各隊成每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。每隊之各人，列成每兩人爲一對；其立於前之一人，以兩手置地，後一人前俯而托前一人之踝節。動令下後，兩人保持於此部位而前進至回轉點，或繞過回轉，以相反之次序而跑回起發線。拍第二對之前一人以繼續進行。第二對如法前進，至全體跑畢，以末尾一對先回至起發線者爲勝。

輪車替換跑 (Chariot Relay)

列每隊成爲相距十呎之四行縱隊，立於同一之起發線後。於各隊前八十呎處設一回轉點。給每隊之第一排以一長六呎之棒。各人以兩手握棒而置於胸前。動令下後，第一排前進至回轉點，或繞過回轉點而跑回起發線。授棒於第二排而繼續進行。如是至全體跑畢，以末尾一排先回至起發線者爲勝。是遊戲可改爲四人接手，鎖臂或互相抱肩以代握棒。

圓圈穿缺替換跑 (Circle Gap Relay)

設一十五呎直徑之圓圈。繞列各隊以相等距離之

間隔於圈之四周，成爲單行縱隊。每隊之第一人靠近圓周，按次向外展開，各隊員之面向圈內。給每隊之第一人以一短棍。動令下後，每隊之第一人向右繞圈奔跑，繞至原位，授短棍於第二人而立於原位。第二人按法奔跑，授棍於第三人而立於原位。全體之奔跑者，除第一人外，各人穿過跑者所立之空缺間以前進。各隊員當立定不動，不得阻礙奔跑之人。任何隊員，若被其後一人拍得後，則被逐退去，該隊全體亦因之被逐。被拍之人退出圈外。其餘各隊之隊員仍繼續進行。以先畢之隊爲勝，或繼續進行，至各隊被逐，以僅存之一隊爲勝。

蟹行替換跑 (Crab Walk Relay)

列各隊成每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊之前五十呎處，各設一回轉點。每隊之第一人坐於地上，兩腿向前而兩手置於臀後。動令下後，各隊之第一人起體於地，向前進行，繞過回轉點而回至起發線。於第一人起發後，第二人即於起發線上預備，待第一人拍觸後，即向前按法前進。至全體做完爲止，以末尾一人之先回至起發線之隊爲勝。

爬行替換比賽 婦女 (Crawl and Run Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，分腿而立於同一之起發線後。動令下後，末尾之一人置兩手於地，

於兩手及兩膝上，由各隊員之跨下爬行向前。行至隊前，即起立而奔至隊後，拍第二隊員。而該隊員即如前法，由跨下爬行以續行演習。第一人即立於隊後，第二人於隊前起立，奔至隊後，爬過末尾之第一人，起立而拍第三人。如是進行，每隊員於被拍後即爬經其前立諸隊員之跨下，起立而奔至隊後，爬至其原位而起立。至全體爬畢為止。以先畢之隊為勝。

騰越與爬行之替換比賽 婦女 (Crawl and Vault Relay)

列各隊員成為每隊相距十呎之密集單行縱隊，立於同一起發線之後，每隊另選四人立於隊前，每人相隔六呎。第一人分腿而彎體向前，置兩手於膝上；第二人兩腿分立；第三人同第一人；第四人同第二人。動令下後，各隊員按次騰越過第一人，爬過第二人跨下，騰越過第三人，爬過第四人而回至隊後。各隊員不得超過行慢之人，須按次前進而復原位。至全體做畢，以先畢之隊為勝。

腿後繞行替換跑 (Crooked Man Relay)

列各隊成為相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前相離十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人，用下列方式前進至回轉點：兩足後繞交叉前進，左足尖向前，右足於左足之後交叉踏於左足尖

之前，然後左足於右足之後，交叉繞過右足，踏於右足尖之前。如此交換前進，待行至回轉點，然後跑回起發線，以拍觸第二人。第二及其餘之人均按法進行，以先畢之隊為勝。

腿間爬行替換比賽 (Crawl Through Legs Relay)

列各隊成每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一一起發線後。動令下後，每隊之第一人，向前一步而分腿立定，第二人即由其兩腿間爬過，分腿而靠立於其前；第三人於前兩人之腿間爬出，而立於第二人之前。當隊員由腿下起立於前時，其後之一人即又抱其腰。如是進行，以末尾一人先起立於隊前之隊為勝。

僵人替換跑 (Dead Man Relay)

列各隊成每隊相距十呎之單行縱隊，各隊員兩腿分開而立於同一一起發線之後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。每隊各令一人俯而僵臥於回轉點，頭向縱隊。動令下後，每隊之第一人跑向回轉點，置兩手僵臥者之肩下而舉，使起立。舉者即僵臥於是地，被舉者則奔回縱隊。當其跑經縱隊時，各隊員均置其右手於兩腿間向後。跑者拍末尾一人之右手，末尾之人，即以其右手拍前一人之右手。按次相拍，至隊前之一人被拍，則前進至回轉

點而舉起僵臥之人如前。每人之拍打，均須用右手以拍右手。如是進行，至每人均跑過為止，以先回復原隊形之隊為勝。

眩目替換跑 (Dizzy Walk Relay)

列各隊成每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一長三呎之棒。動令下後，每隊之第一人置手於棒頂，(棒即豎立於地)，而置頭於手上，如是繞棒跑轉四週，然後放棒而前進至回轉點。於回轉點行向前或向後滾翻，然後繞過回轉點而跑回起發線，拾棒而授予第二人。第二人按法演習而授棒予第三人。如是進行，至全體演畢，以末尾一人之先過起發線者為勝。

雙人單足跳替換比賽 婦女 (Double

Hopping Relay)

列各隊成每隊相距十呎之雙行縱隊，立於同一起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。每隊員各置其內側之臂於其同伴之肩上。動令下後，每隊之第一對，立於兩外足上跳躍前進，繞過回轉點而跳回起發線。當其跳躍前進時，其內臂仍置於同伴之肩上。及至起發線時，拍第二對之一人而繼續演習。如是進行，至全體跳過為止，以先畢之隊為勝。

騎驢替換跑 (Donkey Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第二人躍於第一人之背上，第一人即負之前進而置於回轉點。第二人繞過回轉點而回至起發線。第一人即立於回轉點。第三人躍於第二人之背上，第二人負而置之回轉點。第三人負第四人。如是進行，至全體均負而至回轉點爲止。以末尾一人之先至回轉點者爲勝。

雙足跳躍替換比賽 (Double Jumping Relay)

設一五十碼之跑圈，列各隊以相等之間隔於跑道圈旁。給每隊之第一人以一帶。動令下後，第一人即將所執之帶結於踝節之上以緊縛其兩腳。向右繞跑圈跳躍前進。跳至原位時，則去其所結之帶而授予第二人。第二人受而按法演習。如是繼續進行，至全體演畢爲止。以先畢之隊爲勝。

雙人滾翻替換比賽 (Double Roll Relay)

是遊戲須於墊上或草地上行之。列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。每隊之第一人仰臥於墊上，足向回轉點，兩腿上舉。每隊之第二人，其兩腳分立於第一人頭之兩側，兩手緊握第一人之兩踝節。第一人亦握節

二人之兩踝節。動令下後，兩人保持其部位，向前滾翻。每次滾翻，則上下之人更換地位。至翻過回轉點後，兩人放開，第一人留於回轉點後，第二人繞過回轉點而回至起發線，仰臥於起發線後，第三人與之接合，兩人滾翻如前。翻過回轉點時，兩人釋放如前。第二人留於是處，第三人跑回與第四接合如前。如是進行，至全體均翻至回轉點為止，以先畢之隊為勝。

雙人跳繩替換 (Double Rope Skip Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之雙行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊之前六十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一對以十呎長之繩一條。兩人各以其外側之手，執繩之一端，兩內臂肘部相接。動令下後，兩人跳繩前進，繞過回轉點而至起發線。授繩於第二對而繼續演習。倘所跳之繩有停止時，兩人亦當停止前進，俟跳繩繼續時，再行前進。換言之，即除跳繩時不得前進。每對按次跳過以後，以末尾一對先畢者為勝。

起伏替換前進比賽 婦女 (Down and Up Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。每隊之各隊員相距三呎，分腿開立而斜體向前。動令下後，每隊之第一人由腿間傳一物與第二人，

第二人受而傳與第三人。按次相傳，至末尾之一人接物後，即出伏下口令，全體伏地，末尾一人，分腿而於各隊員之上疾行至隊前三呎處立定。全體起立，末後一人即將所持之物，如前法於隊前由腿下向後傳擲。傳至末尾之人，仍如前法出令前行。如是進行，至全體向前為止，以先回復原隊形之隊為勝。

反躍傳球替換比賽 (Dribble Ball Relay)

列各隊成為每人相距六呎，每隊相距十呎之橫隊。給每隊之第一人以一籃球，足球或隊球。動令下後，每隊之第一人持球於原地旋轉一週，擲球於地而傳予第二人。第二人待其躍起時接而旋轉一週，擲球於地以傳予第三人。球於此法以次傳至隊後，再按法而傳至第一人。以先畢之隊為勝。

推滾啞鈴替換比賽 婦女 (Dumb Bell Push Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊之前各置啞鈴一只，於四十呎處設一回轉點。給每隊之第一人以一短棒。動令下後，每隊之第一人以所持之棒推啞鈴前進，繞過回轉點而回至起發線。當啞鈴滾至起發線時即授其短棒於第二人。第二人受而續之前進，以傳予第三人。啞鈴當於地旋滾前進，

不得跳翻或於空中飛騰前進。隊員有不守是則者，即取消其全隊之資格。如是進行，以末尾一人先回至起發線者爲勝。

鎖臂旋轉替換比賽 婦女 (Elbow Swing Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。每隊之各隊員相距八呎或十呎。於每隊前十呎處，另設一起發線。於隊後十呎處各設一終止線。每隊各選一人立於隊前之起發線上。動令下後，立於起發線之人跑至第一人處，兩人鎖臂繞旋一週，釋放所鎖之臂，而立於第一人之位上。第一人前進至第二人處，與之鎖臂繞旋一週，而立於第二人之位上。第二人按法而與第三人鎖臂。如是進行，至末尾一人之先至終止線者爲勝。

大象替換競走 婦女 (Elephant Walk Relay)

列各隊成爲每隊相離十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人置兩手於地，挺直兩肘與兩膝，爬向前進，繞過回轉點而回至起發線。拍第二人而繼續前進。如是進行，至全隊均演習完畢爲止，以末尾一人之先回至起發線者爲勝。

機器與司機人之替換跑 (Engine and Tender Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。給每隊之第一人以一扁平之物，如書或木板等物。動令下後，第二人即將所持之物置於第一人之頭上。於物既置定後，第一人‘即機器’向右奔跑前進，繞過隊尾而回至原位。第二人‘即司機人’隨之而行。於第一人既至原位後，第三人取其所載之物而置於第二人之頭上。第二人繞過第一人而行至隊尾，繞過隊尾而至原位。第三人隨之而行。第四人取物而置於第三人之頭上，如是進行。機器不得用手接觸所載之物，倘所載之物落地後，機器即於此點立定，待司機人取而置於頭上時，然後續行前進。司機人必待其所載之物下落觸地以後，方可接觸此物。各隊員所立之地位須有原有之間隔，不得靠倚以減少地位，以先畢之隊爲勝。

足豎棍棒替換跑 婦女 (Feet and Club Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各豎一棍棒於地。動令下後，每隊之第一人，跑至置棍棒處而坐於地上，蹣倒棍棒而用兩足以豎立之，不得用手觸及棍棒。當棍棒既豎立後，起而跑回起發線，拍第二人而繼續前進，如是進行。

以末尾一人先回至起發線者爲勝。

拍球替換比賽 婦女 (Floor Dribble Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之密集單行縱隊，分腿而立於同一之起發線後。給每隊之第一人以一籃球，足球或隊球。動令下後，每隊之第一人將球於兩腿間向後滾擲。其餘各隊員可助球而使之轉滾向後。末尾之一人得球後，用正式籃球之拍球規則，拍球而至隊前。持球而立於隊前，由腿間滾球向後，其餘各隊員助之轉滾。倘球滾出兩腿之外，則該處之隊員必取回而於滾出之點滾球向後。各隊員均須按次拍球至隊前，而立於隊之前端。以先回復原來之隊形之隊爲勝。

足傳藥球替換比賽 婦女 (Foot Dribble Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點，並各置藥球一個於每隊之前。動令下後，每隊之第一人踢藥球前進，繞過回轉點而回至起發線。當藥球已滾過起發線後，第二人停止之而按法前進。每隊員必待球已滾過起發線後，方可前進。以末尾一人先使球經過起發線者爲勝。

向前滾翻替換比賽 (Forward Roll Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，每人相隔八呎，立於同一起發線後。於每隊前三十呎處，各設一終止線。動令下後，末尾之一人向前滾翻，於起立後，拍前一人之腳。該球員即向前滾翻，起立而拍前一人之腳。如是按次演習，至第一人滾翻起立後，即跑過終止點。以先跑過終止線之一隊爲勝。

換步疾行替換比賽 婦女 (Gallop Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人，先置一左足於前，然後右足前靠左足，而左足再續向前進。如是前進，繞過回轉點而回至起發線。置於前之一足，始終必按其部位而至起發線爲止。拍第二人而繼續進行。按法演習，以先畢之隊爲勝。

空缺滾球替換比賽 婦女 (Gap Bowl Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一三呎長之滾球線。於兩線之間各豎立棍棒一對，相距三呎而與兩線並行。給每隊之第一人以一藥球、籃球或壘球。動令下後，每隊之第一人持球而跑至滾球線，將球由兩棍棒之間拋滾至起發線。倘球由棍棒之一邊滾過，則第二人滾還之。若打倒棍棒，則必跑回而豎立之，第二人或其他隊員將

球擲還之。均當於滾球線上重行滾擲。倘其所擲成功，則第二人取球至滾球線試擲之。隊員之立於起發線者，必待球滾過起發後，方可取球前進。每次滾球必立於滾球線上。每隊員之滾球者，必待球由兩棍棒間滾過，其工作方算告竣。如是至每人均演習完畢為止。以先畢之隊為勝。

山羊替換比賽 (Goat Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。給每隊之第一人以一藥球、籃球或隊球。動令下後，每隊之第一人於腿間滾球向後，其餘各隊員於必要時助之使速滾而至隊尾。末尾之人得球後，即爬行而以頭觸球以至隊前，不得用手觸球。既爬行至隊前時，即立於隊前，而於兩腿間滾球向後。末尾之人得球後，按前法爬行觸球而至隊前。如是進行，以先完畢而回復其原隊形之隊為勝。

頂物替換比賽 婦女 (Head Balance Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線後，於每隊前三十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一扁平之物，如書、葢囊及其他扁平物體。動令下後，每隊之第一人置所持物體於頭上，使之平均而走或跑至回轉點，繞過回轉點而回至起發線。於起發線

上，第二人取所載物而按法前進。隊員當前進時，應置其兩臂於身旁，兩手不得觸及所載之物。必待所載物落地後，方得取而重置頭上以前進。且必立於落物之點，待所載物放手而平穩於頭上時方得前進。如是繼續演進，以先畢之隊為勝。

脚跟替換跑 婦女 (Heel Run Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人於兩脚跟上前進，繞過回轉點而奔回起發線，拍第二人而繼續進行。第三四及其餘之人均如法行之。至全體跑畢，以先畢之隊為勝。

跛足替換比賽 婦女 (Hobble Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人舉起一足，兩手握之於臀後，於一足上跳躍，繞過回轉點而回至起發線。拍第二人而繼續進行。舉起之腳，必始終握於手中，不得放手。如是進行，以先畢之隊為勝。

滾環替換比賽 婦女 (Hoop Roll Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。給每隊

之第一人以一鐵圈及一短棒。動令下後，每隊之第一人。用手推圈向前而以短棒推之前進，繞過回轉點而至起發線，授圈及棒於第二人以繼續前進。第二人授予第三人。如是繼續演習，以末尾一人之先過起發線者為勝。

單足跳跨步之替換比賽 婦女 (Hop Step Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人用相間之單足跳及跨一步之法前進，繞過回轉點而回至起發線。卽前進如下列之法：左足前進一步，左足再前跳一次；右足前進一步，右足再前跳一次；然後左足再繼續行之。其跨步及跳躍前進之大小，可任各人之能力。跑回至起發線時，拍第二人而繼續進行，以先畢之隊爲勝。

一足跳替換比賽 婦女 (Hopping Relay)

設相距六十呎之並行線兩條，分各隊成爲甲乙兩組。每隊相距十呎排列於相對之兩並行線外。動令下後，每隊甲組之第一人於一足上跳躍至乙隊之起發線，於此線上拍乙組之第一人，該隊員以一足跳回甲組之起發線，拍甲組之第二人而繼續進行。如是往反跳躍，以末尾一人之先跳過對組之起發線者爲勝。

傳物替換比賽 婦女 (Hurry Hurry Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行橫隊，每人各相距十呎。每隊員各用石塊或粉筆以記其所立之地位。於每隊之左端各置十個物體。動令下後，每隊左端之第一人取一物體，跑至第二人處而授與第二人。第二人跑向第三人而授予之。如是傳至末後一人接而置於脚旁地上。第一人既傳第一物於第二人後，即跑回原位而取第二物，奔向第二人之地位而傳予之。第二人按法而傳予第三人。第一人再跑回而取第三物以進行之。各隊員不得向右以跑過下一人所立之地位，亦不可向左以跑過自己之原位，物之傳授必須由手中相傳，不得拋擲空中。如所傳之物落地，則當於下一物傳授之前以傳予其右側之一人。如是進行，至左端所置之各物，均傳至右端末尾一人之脚旁爲止，以先畢之隊爲勝。

人車替換跑 (Human Wheelbarrow Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人前俯而置其兩手於地，第二人握第一人之兩踝節而提其兩脚離地，兩人保持此部位以前進，第一人兩手行過回轉點後，第一二兩人更換地位而回至起發線。於前兩人離起發線後，其後之兩人即於起發

線預備，待前對之拍觸後，即繼續前進。如是進行，至末一對回至起發線為止，以先畢之隊為勝。

跳欄替換賽跑 (Hurdle Relay)

設一七十五碼之跑圈，列各隊以相等之間隔，立於跑圈之旁，置若干欄於跑圈上，或跳高架，繩，凳或使人持竿以及其他相當障礙之物均可。其高度自一呎以上，二呎六吋以下。給每隊之第一人以一短棍。動令下後，第一人持棍繞圈進行，跳過所置之欄，回至原地授棍於第二人。第二人接棍前進而傳予第三人。繼續進行，至全體跑完為止。以末後一人先跑過起發線者為勝。

番人接隊替換跑 (Indian File Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之縱隊，立於同一之起發線後。分全隊成為三組或四組。每組各置其兩手於前一人之腰上或肩上接成一隊。於各隊之前四十呎處，各設一回轉點。動令下後，各隊之第一對前進，繞過回轉點而跑回起發線，拍第二組前端之一人而繼續進行。如是至末一組跑完為止，以先畢之隊為勝。各組於進行時，所置之手不能脫離。如離開時，當聯接後方可進行，如不按規律者，則取消其比賽資格亦可。

向上拋球替換跑 婦女 (Juggle Relay)

列各隊成為每人相距三呎，每隊相距十呎之單行

縱隊，每隊員兩腳分開，立於同一之起發線後。給每隊之末後一人以一球。動令下後，末尾一人將由各人之腿間擲至隊前。其他隊員得助球而使前進。第一人得球後，即以繼續之向空中拍球而跑至隊後，立於隊後而擲球於兩腿間如前。倘球於任何隊員腿間躍出，則該隊員必取回而於其原位滾球於腿間。各隊員按次向空中拍球而跑至隊後，擲球向前而立於隊後。以先回復原隊形之隊為勝。

跳棒替換跑 (Jump Stick Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊之前及後二十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一長六呎之棒。動令下後，各隊之第一人持棒前進，觸及回轉點而回至隊前，第二人則立於隊旁以待之，給第二人以棒之一端。兩人握棒，降之近地，跑向隊後。各隊員於棒經過時跳躍而過之。至隊尾一人跳過後，第一人放棒而立於隊尾，第二人持棒以跑觸隊後之回轉點，前進而觸隊前之回轉點，回至隊前而授棒之一端於第三人。兩人執棒如前法以進至隊後，第二人放棒而立於隊後。如是繼續，以先回復原隊形之隊為勝。

袋鼠替換跑 (Kangaroo Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一

之起發線後。於每隊前二十五呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一藥球，籃球，隊球或足球。動令下後，每隊之第一人置球於兩踝節之間，夾使離地，如是跳躍前進，繞過回轉點而回至起發線，落球於地。第二人取球而置於踝節間前進如前。若球躍出踝節，則當立定，取回躍出之地，置於兩踝節間，然後進行。以末尾一人之前躍回起發線之隊為勝。

跛雞替換比賽 婦女 (Lame Chicken Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊之前每隔二呎，各置如石，壺囊或啞鈴等物十件於地上。動令下後，每隊之第一人以一足跳躍前進，按地上所置之物，每次跳過一件，至末後一件，則取之離地，俟後轉後，仍置於地，按前法而以一足跳回起發線，拍第二人而繼續進行。任何隊員如觸及所置之物體，或觸其提起之足於地，或一次跳過一物體以上，或一次未能跳過一物體，則必回至起發線重跳。以末後一人之前躍過起發線之隊為勝。

三腳狗替換跑 (Lame Dog Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。每隊之第一人置兩手於地，而舉其一足於後。動令下後，第一人

保持其部位而前進，繞過回轉點以回至起發線，拍第二人而繼續進行。舉起之足，必始終舉起，不得觸地。如是演習，以末尾一人之先回過起發線之隊為勝。

一脚鴨替換跑 婦女 (Lame Duck Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十五呎處各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人提一足向前，而以兩手握之。如是以一足跳躍前進，繞過回轉點而回至起發線，拍第二人而繼續進行。兩手所握之足，始終不得脫離。以末尾一人之先躍過起發線之隊為勝。

蛙跳替換跑 (Leap Frog Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。另立三人於隊前，每人相隔六呎，分腿開立，斜體向前而置兩手於膝上，以固其所立之部位而為木架。動令下後，每隊之各隊員，按次前進，跳過隊前所立之三人，由右側而回至隊後，漸次前進而回至起發線。各隊員當按其次第以演習，不得超越其前一人而先進。以先回復原隊形之隊為勝。

低橋替換跑 (Low Bridge Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。每隊各選兩人，相對立於每隊前十呎之處，

持一三呎至六呎長之棒。棒離地之高矮，以遊戲員之高矮爲準，自三呎半至四呎半，與縱成直角。於隊前四十呎處各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人前進，穿過隊前所橫之棒。其穿棒時當斜體向後，兩手叉腰，兩膝節可屈。穿過時不得觸棒。棒須緊握於手中。於既穿過棒後，向前繞過回轉點而回至起發線。拍第二人而繼續進行。以先畢之隊爲勝。

舉人替換比賽 (Man Lift Relay)

列各隊成爲每人相距十呎，每隊相距十呎之縱隊，立於同一之起發線後。各隊員仰臥於地上，兩臂褶於胸前。如是則每人僅相距四呎。動令下後，每隊之末尾一人起立前進，至第二人處，置兩手於其頸後，舉而使立於兩足上。第二人被舉而起立後，即前進而按法以舉第三人。如是進行，以末一人先起立之隊爲勝。當被舉而起立時，腰與膝節須挺直，臂須褶於胸前，不得助舉者而速於起立。

腳量替換比賽 (Measuring Feet Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前二十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人前進，繞過回轉點而回至起發線。其前進時，兩腳須前後相接，前進一脚之腳跟，必靠緊立定一

脚之脚尖。及行至回轉點後，可繞過回轉點而跑回起發線。拍第二人而繼續進行。如是演習，以先畢之隊爲勝。

投物替換比賽 婦女 (Object Toss Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行橫隊，立於同一起發線之後。每人相距八呎。於每隊之左右端各設一二呎直徑之圓圈。置物體十件於左端之圈內，如石，啞鈴或荳囊等物。動令下後，每隊左端之一人取圈中之一物而傳予其右側之一人。該隊員接而傳予其右之一人，按次相傳，右端之末一人接而置於右端之圈內。各物須拋於空中以傳，不得以手相授。倘物體下落，必取回而傳予其右側之人。以所有物體先傳至右側圈內之隊爲勝。

傳物替換跑 婦女 (Object Pass Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於隊之前後各設一二呎直徑之圓圈。置物體各二十件於每隊前端之圈內，如啞鈴，荳囊或石等物。動令下後，每隊之第一人，於前端圈內取一物而傳予第二人。第二人授而傳予第三人。如是按次傳授，至全體物件傳完爲止。隊後之一人接而置於隊後之圈內，以先畢之隊爲勝。各物須於手中相傳，不得拋擲。倘落地時，則該隊員必取而傳予其後之一人。每次傳授，以一件爲限。

障礙替換比賽 婦女 (Obstacle Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。置各種障礙物於每隊之前，如物之須由下爬過者，跳過者，上面爬過者，環繞而過者及騰越而過者等。每隊須用同樣之物而置於同樣之次序。動令下後，每隊之第一人按所有各物而週徧以演習之，回至起發線而拍第二人以繼續行之。第三四人按次演習，以先畢之隊爲勝。

一手傳球替換比賽 婦女 (One Hand Ball Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行橫隊，每人相隔四呎，各隊員置其左手於背後。給每隊之第一人以一藥球，籃球或足球，均持於右手中。動令下後，持球者傳之於第二人，按次而傳與第三四人。每隊員以右手接球，而以右手傳球，左手不得相助。至末尾一人得球後，均平於右手上，跑至隊前四呎處而立定，將球傳予其後之一人。按次傳授於隊後，任何隊員落球於地，必用右手取而傳予後之一人。跑者不得靠其所持球於身體，必平均於一手上。至全體跑過，以先回復原來之隊形者爲勝。

拋球與穿棒替換比賽 婦女 (Over the Top Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之縱隊，立於同一之起

發線後。於每隊前三十呎處，各置一高跳架，或使兩身體較高之人持一三呎至六呎長之棒於隊前。給每隊之第一人以一足球、藥球或籃球。動令下後，每隊之第一人持球前進，至置棒處拋球於橫棒上而於棒下穿過接球。向後轉仍拋球於棒上，穿過棒下而接球，跑回起發線，傳球予第二人而繼續前進。按次演習，以先畢之隊為勝。

頭上傳球替換比賽 (Overhead Pass Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。每隊員相隔四呎。給每隊之第一人以一藥球或籃球。動令下後，每隊之第一人，將球於頭上以傳予第二人。第二人接而於頭上傳予第三人。如是而傳至末尾之人。每人於傳球以後，必彎其兩臂於前平舉之地位，以待球之還轉。於末尾一人得球後，於其前一人之頭上以傳球予之。該隊員接球而按法以傳予其前之一人。倘隊員落球於地，則必取回其原位以傳擲之。以球先還傳至第一人之隊為勝。

高下移棒替換比賽 (Over and Under Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，每人相隔五呎，立於同一之起發線後。於每隊之前後相距二十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一六呎長之棒。動令下後，每隊之第一人持棒前進以觸隊前之回轉點。跑

回隊前而授棒之一端於已立於隊旁之第二人，兩人各持棒之一端，於隊之兩旁向隊後前進。第一人由棒上跳過，移棒向上而於第二人之頭上移過，降其棒而使第三人跳過。按次進行，交互以高下其棒而至隊後。則第一人放棒，第二人持棒以觸隊後之回轉點，跑至隊前而觸隊前之回轉點。回至隊前而授棒之一端於第三人。按前法以移棒於隊後。如是進行，以先回復原隊形之隊為勝。

傳球前進替換比賽 婦女 (Pass and Catch Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之雙行縱隊，立於同一起發線之後。給每隊第一對之一人以一藥球、壘球或籃球。於每隊之前三十呎處，各設一回轉點。動令下後，第一對之兩人前進以繞過回轉點而回至起發線。於進行時，兩人相互傳球，每隊員不得持球行走在一步以上。至起發線而傳球予第二對之一人以繼續進行。任何隊員落球於地，則必親自取回所落之球。以先畢之隊為勝。是遊戲尙可以計算落球之數而定勝負，以落地最少之隊為勝。

傳球蹲踞替換比賽 (Pass and Squat Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線後。每隊另選一人立於隊前五呎處。給每隊立

於隊前之人以一藥球、籃球或壘球。動令下後，持球之人擲球予本隊之第一人，第一人接而還擲之。於其還擲以後，即蹲伏於地。立於隊前之人接球而傳予第二人，第二人還傳而下蹲。如是進行，以先畢之隊為勝。任何隊員落球於地，則必取球回原位以投擲之。其投擲方法可隨各人之便。

傳人替換比賽 (Pass on Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，每隊員分腿而坐於地。各隊員須前後相靠而坐於後一隊員之兩腿間。於各人坐定以後，各隊員仰體向後以臥於其後一隊員之身上。各隊員之兩手前舉。動令下後，隊前之第一人起立而坐於第二人之兩手上。後仰而臥其體於第三人之手上。其餘各人設法以兩手而移其體於隊後。當第一人既被移於隊後以後，第二人按前法而繼續之。以先回復其原隊形之隊為勝。

傳頭上球替換比賽 婦女 (Pass over Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。給每隊之第一人以一籃球、藥球或壘球。動令下後，每隊之第一人持球於隊之右側以跑至隊後，同時第二人於隊之左側以進於隊後。當兩人前進時，將球於隊員之頭上往返傳擲。任何隊員不得持球行走在一

步以上。既傳至隊後，第一人立於隊後，第二人繞隊後於隊之右側以跑至隊前，授球予第三人，球不得投擲以傳予第三人。第三人於隊之左側以進於隊後。第二人後轉，仍於隊之右側與第三人往返傳球以前進。及至隊後，第二人立於隊後，第三人繞隊後而如第二人之法，以傳球予第四人。如是進行，至各人均回其原有次序爲止。以先畢之隊爲勝。

穿過鐵圈替換比賽 婦女 (Pass Through Hoop Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之縱隊，每人相隔三呎。給每隊之第一人以三呎直徑之鐵圈各一。動令下後，每隊之第一人將鐵圈於頭上或腳下以穿過其身體。於穿過以後，授其圈予第二人。第二人穿過其體以授予第三人。如是進行，至全體均穿過爲止。以先畢之隊爲勝。

換騎替換比賽 (Paul Revere Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎，每人相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前二十呎處，各設一終止線。每隊選一最輕之人爲乘騎者，使立於隊後。動令下後，乘者騎於末尾一人之臂上，該隊員卽負之以進至其前一人之旁。乘者卽於此以換騎於第二人之臂上。當其換乘時，乘者不得觸及地面。第二人負而進至第三人。

如是進行，至隊前之第一人，則負之而過終止線。以先畢之隊為勝。

足尖旋轉傳球替換比賽 婦女 (Pironctte and Pass Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一藥球、籃球或墨球。動令下後，每隊之第一人持球而跑至回轉點，拋球空中而於足尖上旋轉一週，接球而傳球，予第二人。待球既過起發線後，第二人取而按法行之。倘隊員落球於地，則必自己取回，他人不得助之。每次傳球，必待其已過起發線後方可接之。如是進行，至全體跑完為止。以先畢之隊為勝。

立定跳繩替換比賽 婦女 (Place Rope Skip Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之橫隊，各隊員相隔五呎。給每隊之第一人以一長八呎之繩。動令下後，每隊之第一人行跳繩十五次，以傳所跳之繩於第二人。第二人接而繼續行之以傳予第三人。其跳法則聽各人之自由。至全體均跳過為止，以先畢之隊為勝。所跳之數由五次至四十次，可任意選定。

換乘賽跑 (Pony Express Relay)

設一五十碼之圓周跑道。劃一起發線於跑道上。列各隊於起發線之近旁。每隊各選一最輕之人爲乘者。立每隊之第一駒於起發線上，各乘者立於其後。動令下後，乘者騎於駒之臀上。該駒即負之以繞跑道前進。於第一駒起發後，第二駒即於起發線上預備。於第一駒跑至起發線後，即移其所負於第二駒之背上。當其移換時，乘者不得觸及地面。乘者若於駒之背上下落後，必停於此處，待騎上後，再行前進。如是按次進行，以末後一駒之先回至起發線者爲勝。

騎馬替換比賽 (Pony Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之雙行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊第一對之兩人，一立於起發線上爲乘者，一立於其後爲馬。馬則以頭由乘者之兩腿間向前，舉負乘者於兩肩上。馬即前進至回轉點。後轉而立於回轉點上，此時乘者爲馬，如前法負之而回至起發線。拍第二對而繼續進行。如是演習，至全體演畢爲止，以末一對之先回至起發線者爲勝。

蕃薯替換跑 婦女 (Potato Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前各設一一呎直徑之圓圈。各置三

個木塊或石於圈中。另於每隊前三十呎處，各設一一呎直徑之圓圈。動令下後，每隊之第一人，取圓圈中之一木塊而置於其前三十呎處之圓圈內。至三塊均移完後，拍第二人而前進，以移還所有之木塊於隊前之圈內。第三人再移之向前。每塊必置於圈內，方可移取其後之一塊。以末尾一人移畢而先回過起發線者為勝。

俯臥繞圈替換跑 婦女 (Prone Lying Circle Relay)

全體握手而繞成圓圈。各隊員俯臥於地上，面向圈內。各隊員兩腿伸直而相靠於後。分圓周為兩半，每半各為一隊。動令下後，每隊左側之第一人，起而向右繞圈，於俯臥之各隊員間以奔跑。跑至起發點後，拍第二人而繼續進行，該隊員則仍俯臥於其原位。如是進行，至一隊全體回復至原位為至。以先畢者為勝。

追拍替換比賽 (Pursuit Relay)

設一六十碼圓周之跑道。列各隊以相等之間隔於跑圈上。動令下後，每隊之第一人持短棒而繞跑道以前進。每人於跑繞一週後，即傳其短棒於第二人以繼續進行。任何隊員於被拍後，立即退出跑道，該被拍隊員之全隊亦因之被逐。如是繼續進行，至僅存一隊於跑道為止，該隊即獲勝利。倘無一定時間之限止，則各隊員當按次

而重複演習。

鐵規替換競走 (Rail Walk Relay)

列一瑞典式之圓木,或代用以平均台爲鐵規,於每隊之前。分每隊爲兩組,列成每組相隔十呎之單行縱隊,立於相對之兩端。動令下後,甲組每隊之第一人立於鐵規之一端。走至對端,拍乙組之第一人而繼續進行。乙隊之第一人走至對端而拍甲組之第二人。但每人必以足觸及對端之末端,方算走完。倘隊員由規上落下,則必回至原處以重行開始。如是至全體演畢爲止。以末尾一人先觸及對端之末端者爲勝。

舉腿替換比賽 婦女 (Raised Leg Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊,立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處,各設一回轉點。每隊之第一二兩人各舉一腿於後,第二人握第一人所舉腿之踝節。動令下後,兩人於此部位前進,繞過回轉點而回至起發線。於第一二人起程以後,第三四兩人即於起發線預備。俟第一對之拍觸後,即繼續前進。如是至全體演畢爲止,以先畢之隊爲勝。

救護替換比賽 (Rescue Relay)

分每隊爲甲乙兩組,每隊相隔二十呎而立於相距六十呎之兩線以後。乙組爲被救護者而仰臥於地上。動

令下後，每隊甲組之第一人跑至乙組，負第一人而回至起發線。甲組之第二人，待第一人回過起發線後即出發，負乙組之第二人以回。如是進行，至全體負完，以先畢之隊為勝。惟被救護者，不得有幫助負者之動作，須全為不能行動之屍體。

起臥替換跑 (Rise and Run Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。每隊另選一人立於回轉點，臥於地上而頭向縱隊。動令下後，每隊之第一人，跑至回轉點而拍臥於地上之人。被拍者起而跑回起發線，拍第二人而繼續進行。拍者即臥於被拍者處。至全體跑畢，以先畢之隊為勝。

翻人替換跑 (Roll over Man Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前十呎處，各選一人於兩膝及兩手上以伏於地上，以身之側旁向縱隊。該隊員於動令下後，即屈肘下臂以靠近地面。動令下後，縱隊按次前進。第一人先置兩手於伏地者之身旁，行向前滾翻以過此人。於滾翻完畢後，即於隊之右側以跑至隊後，漸次向前而立於原位。以先畢之隊為勝。

爬繩替換比賽 (Rope Climb Relay)

按分隊之數，各設一長二十五呎以上之繩於每隊之前。結一帶或其他物件於離地二十呎處之繩上。繩之下面各設一墊。列各隊成單行縱隊，立於繩之後面。動令下後，每隊之第一人走至繩前，向上跳躍而爬繩向上，至觸及所結之物，即放手下落。第二人即立於繩旁，待第一人既落地後，即繼續進行。以末尾一人先畢之隊為勝。

跳繩替換比賽 (Rope Skip Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊。立於同一起發線之後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一長八呎之繩。動令下後，每隊之第一人跳繩前進，繞過回轉點而回至起發線，給繩於第二人而繼續進行。倘隊員有跳繩停止時，即當立定。須待跳繩繼續時，方可繼續前進。至各人均演習完畢為止，以先畢之隊為勝。

蛙跳席捲替換跑 (Rotation Leap Frog Relay)

列各隊成為每人相距八呎，每隊相隔十呎之單行縱隊，每人分腿斜體向前，置兩手於膝上而立於同一之起發線後。動令下後，每隊之末一人分腿騰越以過前一人之背上，該隊員即隨末一人前進，而騰越其前一人之背上。如是相隨前進，每人跳至隊前時，則斜體分腿而立於隊前八呎之處。以先回復原隊形之隊為勝。

接擲荳囊替換跑 婦女 (Run, Toss and
Catch Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人，以荳囊四個。動令下後，每隊之第一人持四荳囊前進至回轉點，擲所攜之荳囊於立於起發線之第二人，每次傳擲一個。第二人於接得第四個荳囊時，即攜之而至回轉點以傳予第三人。如是至全體演畢爲止，以末一人之先將第四個荳囊擲回起發線者爲勝。

蓆袋替換跑 婦女 (Sack Relay)

分每隊爲甲乙兩組，列成相隔十呎之單行縱隊，相對而立於相距六十呎之兩線外。置一蓆袋於每隊甲組第一人之前。動令下後，該隊員取袋以套於兩足上而至腰間，於袋中前進至乙組線上，出袋以授予乙隊之第一人。該隊員取而如前法以進至甲組線上。傳袋予甲組之第二人以續行之。以末尾一人之先過其對組之線者爲勝。

坐轎替換跑 婦女 (Sedan Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之雙行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。每隊各選一身輕而跑快者，立於隊前爲乘轎者。每相竝之兩人，

兩內手相接。動令下後，乘者坐於第一對相接之手上，以兩臂抱兩人之肩以前進至回轉點。坐者即下而跑回起發線，坐於第二對之手上而如法前進。至全體均抬過乘者為止。以末尾一對之先抬乘者至回轉點之隊為勝。

全隊同跑比賽 婦女 (Single File Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前一百呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊全體同時前進，保持其所列之隊形，繞過回轉點以跑回起發線。每人不得超越其前端之人以進行。以末尾一人先跑過起發線之隊為勝。

起坐替換跑 婦女 (Sit and Stand Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。給每隊之第一人以一扁平物體，如書、石、荳囊或木板等物。動令下後，該隊員置其所持物於頭上，放其兩手於身旁。保持此物於頭上而下坐於地，並起立於兩足上。於其起立後，第二人即取第一人頭上所置物，置於自己之頭上以按法行之。各隊員於頭上之物既置定後，除物已落至地面後，不得再用手以觸及物體，倘所置物落地後，則必取而置物於直立之部位以重行演習。如是進行，以末尾一人先完畢之隊為勝。

坐列圓圈替換跑 婦女 (Sitting Circle Relay)

全體接手而繞成圓圈，各隊員面向外而坐於地上，兩腿伸直而相靠於前。分圓圈兩半而為兩隊。動令下後，每隊左端之一人，起而向右於各隊員之腿上以繞圈奔跑。繞行一周後，拍第二人而續行之，已則坐於原位。如是進行，以右端之末一人先回坐其原位者為勝。

脫蛇皮替換比賽 婦女 (Skin the Snake
Relay)

列各隊成為每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。每隊員分腿而置其右手於腿間，各以左手而接其前一人之右手。動令下後，每隊之末後一人仰臥於背上，其餘各隊員於其身上分腿後退而過之。每隊員各按其次序而臥於地上。至末後一人臥地，而於頭觸及地面後，即起而分腿前進，以拖其全隊之人起立。所接之手不得脫離，至演習完畢為止。以先回復原隊形之隊為勝。

跳躍步替換跑 婦女 (Skipping Relay)

列各隊成為每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人，以跳躍前進繞過回轉點而回至起發線。拍第二人而繼續進行。其前進之方式如下：左足前跨一步而速跳於左足上；右足前進一步而速跳於右足上；

然後再左足前進。以先畢之隊爲勝。

拖鞋替換跑 婦女 (Slipper Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以大拖鞋一對。動令下後，每隊之第一人穿是拖鞋而前進，繞過回轉點而跑回起發線，移交其鞋於第二人以繼續前進，任何隊員落其所拖之鞋，則必取回而穿上方可繼續前進。以先畢之隊爲勝。

圓周接力賽跑 婦女 (Sprinting Relay)

設一八十碼之跑圈。列各隊以相等之間隔於跑圈之旁。給每隊之第一人以一短棒。動令下後，每隊之第一人持短棒繞跑圈前進。於繞行一周後，即授棒於第二人而繼續行之。如是按次進行，以末尾一人之先跑回起線者爲勝。

羣接蹲踞替換比賽 (Squat Jump Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行密集縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。每三人爲一羣，分膝而全蹲，置兩手於前一人之腰間。動令下後，每隊之第一羣於全蹲之部位以跳躍前進。繞過回轉點而回至起發線，拍第二羣之三人而繼續進行。如是進行，至全體演畢爲止。每羣於其前一羣出發後，即當於

起發上預備。以末一羣之先回過起發線者爲勝。

滾射標的替換比賽 婦女 (Stake Bowl
Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各豎立一根棒於地。倘有一共同之牆可以利用，則豎立棍棒於離牆五呎處。若無牆可利用，則各選一人立於棍棒之附近。於縱隊與棍棒之間，各設一投擲線。給每隊之第一人以一藥球、籃球或壘球。動令下後，每隊之第一人持球前進至投擲線，向前擲球以打倒棍棒。倘所擲未中，則投擲者取回所擲之球於原線上重擲之，每人可試擲三次。於擲中後，則豎立棍棒，取球而傳予第二人，或於第三次試擲完畢後，亦當取球而擲予第二人。第二人必待球已過起發線後，方可取球以繼續演進。立於棍棒近旁之人，除還投所擲之球於擲球者外，別無其動作。如是進行，以末後一人先擲球回過起發線之隊爲勝。

豎立棍棒替換比賽 婦女 (Stand-up Club
Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後，每人相距五呎。於每隊員之前各豎立一根棒。動令下後，每隊末後之一人打倒其前所豎之棍棒，而

重行豎立之。於豎立後，即向前以拍其前之一人。該隊員於被拍後，即按行末一人之動作繼續至隊前之第一人爲止，以先畢之隊爲勝。每人必於其棍棒豎立穩固後，方可拍其前立之人。

豎立三個棍棒的替換跑 婦女 (Stand-up Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處，各豎立三個棍棒。動令下後，每隊之第一人前進，倒立所豎之棍棒而重行豎立之以跑回起發線。以能僅許用一手打倒與豎立者爲佳。拍第二人而繼續進行。至全體跑畢，以先畢之隊爲勝。

走石替換跑 婦女 (Stepping Stones Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之密集單行縱隊。立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處，各設一回轉點。於每隊前至回轉點間，每隔自二呎至八呎。鋪設平石、木塊或以粉筆所劃八吋之方形於地上，是卽爲所設之走石。每隊所設之走石須相同。動令下後，每隊之第一人於走石上前進，繞過回轉點而回至起發線。前進之人，每步必踏於走石上。於回至起發線後，拍第二人而繼續進行。至全體均演畢爲止，以末後一人先回過起發線之隊爲勝。每隊員若踏出或踏而滑下走石者，必於其所踏出或滑

下走石之後一塊走石上起以演習之。

棒與球替換比賽 (Stick and Ball Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一球與一長三呎之棒，置球於起發線上。動令下後，每隊之第一人以所持棒推球前進，繞過回轉點而回至起發線。授棒予第二人而繼續進行。隊員不得打球前進。如是進行，以先畢之隊爲勝。

直膝跳躍替換跑 婦女 (Stiff Knee Jumping Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人褶兩臂於胸前，兩膝挺直而兩腳相竝，於兩腳尖上跳躍前進，繞過回轉點而回至起發線。拍第二人而繼續進行。以先畢之隊爲勝。

高脚替換競走 (Stilt Walk Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以高脚一對。動令下後，每隊之第一人立於所給之高脚上前進，繞過回轉點而回至起發線。下高脚而授予第二人以繼續進行。第三四以及其餘之諸人相繼

下走石之後一塊走石上起以演習之。

棒與球替換比賽 (Stick and Ball Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前五十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以一球與一長三呎之棒，置球於起發線上。動令下後，每隊之第一人以所持棒推球前進，繞過回轉點而回至起發線，授棒予第二人而繼續進行。隊員不得打球前進。如是進行，以先畢之隊爲勝。

直膝跳躍替換跑 婦女 (Stiff Knee Jumping Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前三十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人褶兩臂於胸前，兩膝挺直而兩腳相竝，於兩腳尖上跳躍前進，繞過回轉點而回至起發線，拍第二人而繼續進行，以先畢之隊爲勝。

高脚替換競走 (Stilt Walk Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。給每隊之第一人以高脚一對。動令下後，每隊之第一人立於所給之高脚上前進，繞過回轉點而回至起發線。下高脚而授予第二人以繼續進行。第三四以及其餘之諸人相繼

五呎，分腿而立。置啞鈴等物體十件於每隊之左端。動令下後，每隊左端之一人，以左手取一物傳予右手而置於右側之地上。於第一物置地後，第二人以第一人之法取而置於右側地上。每隊員按法演習，至全體物件均傳至右端地上爲止，以先畢之隊爲勝。

魚貫替換比賽 婦女 (Tandem Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。每兩人爲一對，其後之一人以兩臂圍抱前一人之腰而兩手相握。動令下後，每隊之第一對，按其所立情形前進，繞過回轉點而回至起發線，拍第二對以按法演習。如是進行，以先畢之隊爲勝。

觸棍頂於地之替換比賽 婦女 (Tap Top Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後，於每隊前置棍棒一對；一置於隊前二十呎處，一置於隊前四十呎處。動令下後，每隊之第一人前進至第一棍棒，取起棍棒，倒觸其球於地，仍豎立於地上。跑至第二棍棒，照行其以前之動作。回至第一棍棒處再行之，然後回至起發線，拍第二人而繼續演習，全體按次進行，以末尾一人之先跑回起發線者爲勝。

打靶替換比賽 (Target Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之密集縱隊，於每隊前五十呎處，各設一一呎方之壘，立一人於壘內；於十呎處設一投擲線。倘有牆可以利用，則設壘於牆前五呎處。若無牆可利用，則每隊各選一人立於壘之近旁。給每隊之一人以一隊球，籃球或壘球。

動令下後，每隊之一人跑至投擲線上，以球射擲壘內之人。若第一次未中，則取而回至投擲線上以投擲第二次。每人可試擲三次。該隊員於擲中後，或於第三次之試擲後，取球以傳擲於第二人。第二人於球過起發線後，接球前進，以續行之。立於壘內之人，必保其一足於壘內，惟可用各種方法以避擲來之球，倘其兩腳均離壘，則作爲已擲中論。立於壘旁之人以傳球與投擲者爲唯一之責任，如是至全體演畢爲止，以末尾一人之持球而先跑過起發線者爲勝。立於壘內之數人，亦可以比較擲中之數而定勝負。

三足替換競走 婦女 (Three-Legged Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之雙行縱隊，立於同一之起發線後，於每隊前六十呎處，各設一回轉點。豎結每隊第對之兩內側之小腿。動令下後，每隊之第一對前進，跑繞回轉點而回至起發線，解所結之帶而傳予第二對。

第二對按法結腿以繼續行之。如是進行，以末後一對之先回至起發線者爲勝。倘所結之帶有鬆散時，必停於其地，俟帶結緊後，再繼續進行。

穿衣與脫衣替換競走 (Undress and Dress
Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後，於每隊前八十呎處，各設一回轉點。勳令下後，每隊之第一人前進五步時立定，去其所着之鞋；再向前五步立定，去其所戴之帽；再行五步去其所着之外衣；再行五步去其所結之褲帶。然後跑繞回轉點，於其經過所置之物時立定，按其物之所在而穿戴以回復之。惟於穿戴及脫去時，不得進行，必待其工作完畢後，方可進行。至起發線後，拍第二人以繼續進行。以末尾一人先回至起發線之隊爲勝。

移傳各物之替換比賽 (Variety Pass Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行橫隊，每隊員相隔十呎。置一籃球，一石塊，一啞鈴及一壘球於每隊之左端地上。勳令下後，每隊左端之一人先取一啞鈴以拋傳予第二人，再取籃球擲地反躍而傳之；再取壘球而滾傳之；然後取石奔進而授予之。第二人按法接受而傳予第三人。各人依次按法傳進，以石先傳至右端而置於地上

之隊爲勝。

拋擲各物之替換比賽 婦女 (Variety
Transfer Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行橫隊，每隊員相隔八呎而分腿開立。置五物體如石，啞鈴等物於每隊之左端地上。動令下後，每隊左端之一人取物而傳予第二人，第二人而傳予第三人，至末尾一人而置物於地上。每隊員必接物以左手，置於右手而傳出。每物體之由左至右移傳，必按下列之法：第一物於體前移傳；第二物於一腿之下傳擲；第三物傳於背後；第四物傳於頸後；第五物傳於頭上。每隊員於落物後，必於其接受下一物之先取得。且每人必保持其開立之部位。以先畢之隊爲勝。

抱移替換比賽 (Waist Carry Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。每隊之第一人稍向前斜體，第二人後仰而依於第一人之身旁，第一人以一臂抱第二人腿，一臂抱第二人之背，如是而抱第二人離地。動令下後，每隊之第一人抱第二人至回轉點而放之使下。第一人留於此處，第二人跑回起發線而以前法抱第三人。如是依次按法移抱，至全體均抱至回轉點爲止，以先畢之隊爲勝。

替換競走 婦女 (Walking Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一起發線之後。於每隊前六十呎處，各設一回轉點。動令下後，每隊之第一人向前競走，繞過回轉點以回至起發線。於競走時，每隊員必置其前進之脚跟於地於後一脚尖離地之先。於起發線上，拍第二人而續之前進。如是進行，以先畢之隊爲勝。

曲折跳躍替換比賽 婦女 (Zig-zag Hopping Relay)

列各隊成爲每隊相距十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。於每隊前四十呎處，各設一回轉點。於起發線與回轉點之間豎立七個棍棒，每個相隔五呎。各選一人以立於回轉點，動令下後，每隊之第一以一足跳躍前進而至回轉點。其跳行時，交互曲折以繞行於所置之各棍棒間。於回轉點而與立於回轉點之隊員鎖肘繞行二週，然後放手以立於回轉點。立於回轉點之隊員於一足上曲折於棍棒間以跳回起發線。拍第二人而以一足上曲折跳躍以續行至回轉點。任何隊員觸倒所豎之棍棒，必於一足上定立於此處，豎立所倒之棒，然後前進。先立於回轉點之隊員，必前進以換末尾之人而使回至起發線。如是進行，以末後一人先跳回至起發線之隊爲勝。

曲折奔跑替換比賽 (Zig-zag Running Relay)

列各隊成爲每隊相隔十呎之單行縱隊，立於同一之起發線後。由每隊前十呎處起，各置棍棒十個，每個相距一呎。動令下後，每隊之第一人前進，至置棍棒處，交互曲折於棍棒間繞行前進，繞過最遠之一棍棒，仍曲折於棍棒間以回至起發線。拍第二人而繼續進行。至全體演完爲止，以先畢之隊爲勝。

第十一章 戰鬪競爭之比賽法

戰鬪競爭，在美國之遊戲場及健身房中，尚為未發達之事業。如拳術、角力及擊劍，雖亦有行之者。然實際上於有益於大眾的簡單戰鬪動作，則行之者甚鮮。

戰鬪競爭，有益於體育教育事業甚大。如雄偉、好武，以及自負有為、勇敢前進等之精神。其他事業之所不能發展者。戰鬪競爭中確有發展完善之可能。人與人之天然競爭中，對於自決心及勇氣發展之初步極為有效。曾見拳術家及角力家，多有自棄而退怯者乎，其中確有不可思議之道存焉。故是種活動，確系一種勇敢自壯之活動。

此類動作對於人體緊要的大部肌肉，確有極大效能的訓練，可使之循自然與實利之導線以發展。蓋天然動作之訓練，恆較優於人造動作之訓練也。對於肌動的敏捷、反抗、氣力、耐勞、靈敏以及其他的肌動性，均可於是中發達。其對於人體各器官功能之發展，亦有其他最合於生理的體育動作所不能及者。

此外則有老幼男女均可演習之利益。著述者曾用此類動作於大中小各校以及有職業之人，均可收有功效。曾見年老之人有自願與勁敵比賽之興趣，心理學家

謂‘玩於興趣中，可以發顯個人優秀卓越之精神’。觀於兩不相上下之人相爭，可名之曰‘趣海’。蓋形容其互爭之興趣也。吾人之基本情緒，亦可於其中奮起與發達。女子之不能廣用此類動作者，毫無確切之理由。

其次則戰鬪競爭，頗合於觀客之心理。故是類動作特別適合於表演之目的。

戰鬪競爭之分類

戰鬪競爭，按其天然性質，可大別為兩類：

(一) 大眾的 此類競爭無需設備，即或有用之者，普通物品，均可利用。可供大眾的應用。

(二) 各個的 此類競爭，須用特別設備，僅可供各個或少數人之應用。其中大半動作均含有表演以供展覽之性質。故又可劃分兩種：

(甲) 課內的戰鬪競爭 用為每日課內之操作。

(乙) 表演的戰鬪競爭 用為展覽時表演之操作。

戰鬪競爭，可用多種方法以行比賽。在課內操作時，教師可使之全體加入。於演習各個競爭時，教師當令學生全體繞圈而坐，或排列於旁而成一線，以免擾亂。茲將各項最合用之比賽方法，簡述於下：

(一) 淘汰法或稱錦標法

是法爲比出最優良者最良之方法。應用是法以行比賽，則主事者當先集比賽者之人名，整理其人數以列成比賽表。倘其比賽人數不在二之倍級上，如二，四，八，十六，三十二，六十四，一百二十八等數。則用縮減法以配成此數。茲舉例以解明之。

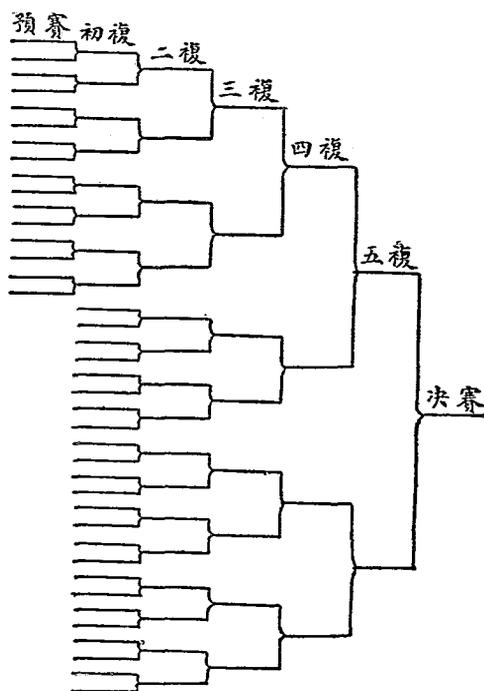
現有四十人以行淘汰比賽。按二之倍級數，以三十二爲最近。當設法將四十減成此數。在事實上，勢不能翦除八人以行比賽。故當另行設法，以列成比賽表。按三十二人，預賽時即當有十六組。是即有十六人當有預賽，有二十四人可免預賽。何人當免，何者當賽，則用抽籤法以定之。置一至四十之數於帽中，令各人取之，取得自一至十六者，即當有預賽。其排列之表如下：

決賽得勝之人，即爲得錦標者。負者即得第二，若欲選出第三第四，則以四複中失敗之兩人再行比賽，勝者爲第三，負者爲第四。

比賽表既排成後，當與規則及章程同時公佈。於每次舉行比賽時，當有職員及公證。亦可由比賽會員中推選職員及公正以任之。其最普通之比賽項目如下：

- | | |
|----------|----------|
| (一) 西洋拳術 | (二) 西洋角力 |
| (三) 尖刀術 | (四) 出圓角力 |
| (五) 抱胸角力 | (六) 鉤刺術 |

- (七) 摔力
- (八) 手掌拳術
- (九) 立競
- (十) 闊刀術
- (十一) 短棍術



(二) 簡易淘汰法

是法與淘汰法相同，惟其比賽較易，一次即可全體比得結果。其排列比賽之法，即令全體比賽員列成雙行或單行橫隊，自右至左報數。除如上述之比賽人數為四，

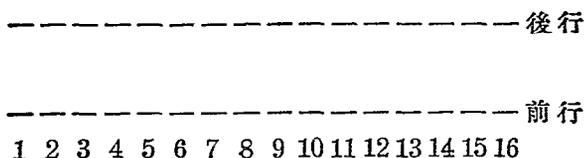
八,十六,三十二,六十四,一百二十八,等爲二之倍級數外,則仍須縮減其數至上列各數最近之一數,方可實行比賽。其法如下:

於正式比賽之前,先行一淘汰比賽。其決定先行淘汰比賽最簡捷之法,則以比賽總人數減去與二最近之倍級數,其所餘之數而以二乘之即得。如有十九人比賽,則與其最近二之倍級數爲十六,十九減去十六爲三,以二乘之爲六,即六人當先行一次淘汰比賽也。於此三人淘汰後,則其數恰爲十六矣。

於人數既減縮至十六以後,即可行正式比賽。將十六分爲每組八人之兩行,然後舉行比賽。勝者續比而爲四,再比而爲二,由二可得最後之決賽,而得一得錦標之人。其排列之比賽手續如下:

列全體成爲雙行橫隊,說定用何種戰鬪比賽,並及其方法,指定前行之人即與其後行相對之人行比賽。若僅用一種戰鬪競爭時,其預賽淘汰即可舉行。其評判之法有二:(一)爲自己評判;(二)爲交互評判。能行自己評判之法,則比賽較速,若認爲不可用時,則行交互比賽法。即一,三,五等之單數前後兩人比賽,二,四,六等之雙數前後兩人爲評判。比完後則相反行之。以節省時間起見,可定一分或二分鐘爲限度。在此時間

內尚有未完畢者，則判勝於勢力較優之人。敗者退立於旁，勝者如上法列成雙行橫隊，複賽即可舉行。如是繼續至決賽為止。其排列之圖如下：



淘汰退出者

下列各項戰鬪競爭，可用自己評判法，以行比賽：

- | | |
|-------------|-----------|
| (1) 抱胸角力 | (2) 破臂圈 |
| (3) 鬪貓 | (4) 鬪鴨 |
| (5) 驅逐出境 | (6) 肘戰 |
| (7) 推手 | (8) 手戰 |
| (9) 帽戰 | (10) 打膝 |
| (11) 追打棍棒 | (12) 跛鴨決鬪 |
| (13) 競抱 | (14) 拉使過線 |
| (15) 鎖指屈腕角力 | (16) 鎖膝角力 |
| (17) 一手奪取啞鈴 | (18) 一足決鬪 |
| (19) 拖拉過線 | (20) 推抵過線 |
| (21) 一足競拖 | (22) 雄雞決鬪 |
| (23) 坐拉 | (24) 定停定棒 |

(25) 取棍角力 (26) 鸛鳥角力

(27) 蹴鬪滾翻

下列各項戰鬪競爭,可用交互評判比賽法:

- | | |
|-----------|------------|
| (1) 背負 | (2) 背推 |
| (3) 背立拉棒 | (4) 背立單棒牽人 |
| (5) 塗面角力 | (6) 希臘騎戰 |
| (7) 背挽 | (8) 印度角力 |
| (9) 摔角 | (10) 羅馬騎戰 |
| (11) 襲擊鞋尖 | (12) 立競 |
| (13) 競鬪 | (14) 踏足尖競鬪 |
| (15) 短棍推拉 | (16) 手掠雙棍 |

(三) 大隊間之分隊比賽法

是法於比賽中之功效,即省時而比賽迅速也。即一大隊中分為數小隊以行比賽。軍隊中用之為最合。如以師為單位,則其比賽手續如下:用淘汰法以比得每排之優勝者;再用淘汰法以比得每連之優勝者。按次以上,則得營及團之優勝者,至末後之比賽,即得一師之最優者矣。即由小單位,按次向上,以及大隊也。於小隊如排連等之比賽時,不必有若何組織,作為一種非正式之比賽可矣。及至營團旅師時,當為一種有組織之正式比賽,以示嚴重。

是法之應用於體操班時，其手續如下：倘一班為三十二人時，則分為每組八人之四組，每組各舉一隊長。分列每組於健身房之四角。說明及決定一種比賽之項目，由各隊長之指揮，先用簡易之淘汰比賽法，以比每隊之優勝者。此四人立於中央以行最後之複賽。兩負者相比而得第三與第四。兩勝者決賽而得第一與第二。

按上法而舉行數項戰鬪競爭比賽時，則可按其終結時之地位，給各隊以分數，而可核得各隊總分之高下。如以四，三，二，一之四項分數而給第一，二，三，四之等第。於各項均比完後，即核算其總分數。每班有三十或四十八時，倘其管理完善，在四十分鐘內，可行六項之比賽。比賽時可於地上分劃以記各隊之分數。其記分之圖表如下：

項 目	甲	乙	丙	丁
手戰	4	2	3	1
抱胸角力	1	4	3	2
肘戰	4	3	2	1
雄雞決鬪	1	2	3	4
跛鴨決鬪	2	3	1	4
背負	1	4	3	2
總 分	13	18	15	14
等 第	四	一	三	二

於簡易淘汰比賽中所行之各種戰鬪競爭，在本比

賽法中，均可應用，毫無阻礙之處。

(四) 分隊成行比賽法

用此法以行比賽，先分比賽員為相等人數之兩隊，對立於相距三十或四十呎之地。令比賽員報數，一隊自左至右，一隊自右至左，使比賽員之對立者為相同之數。且其排列時，當按其高矮，使比賽員之對立者，有相同之高度。即由單行橫隊，用一二報數而分為兩隊也。先告比賽員以比賽性質，即告以是為隊與隊之比賽。每一得勝者為其本隊得一分。比賽之評判，或用自判法，或用互判法，則視比賽項目及比賽者之程度而定。於比賽準備完畢後，則決定比賽項目及宣佈方法。然後吹叫，令各隊員前進於場中，並說明每兩人比賽完畢後，即退回原線。可預定一分二分或三分鐘為比賽時間，不得多過三分鐘。於時間到後，吹叫以宣報時間已到。未比完之人作為不分勝負。教師當於此間觀察比賽情形之如何，而於所定時間上略作伸縮，以使大多數人比完為度。以得分多之一隊為勝。

判決勝負之簡易法，則於比賽完畢後，令各隊員退回原地，問甲隊之得勝者而令舉起一手，再詢乙隊之不分勝負者而令舉手。由此兩數，即可知兩隊之勝負矣。

於管理有效之體操班，每半小時可行十個戰鬪競

$\frac{1}{勝}$ $\frac{2}{勝}$ $\frac{3}{勝}$ $\frac{4}{勝}$ $\frac{5}{平}$ $\frac{6}{勝}$ $\frac{7}{勝}$ $\frac{8}{勝}$ $\frac{9}{勝}$ $\frac{10}{勝}$ $\frac{11}{平}$ $\frac{12}{平}$ $\frac{13}{平}$ $\frac{14}{勝}$ $\frac{15}{勝}$ $\frac{16}{勝}$ 甲隊

$\frac{1}{勝}$ $\frac{2}{平}$ $\frac{3}{平}$ $\frac{4}{平}$ $\frac{5}{平}$ $\frac{6}{勝}$ $\frac{7}{勝}$ $\frac{8}{勝}$ $\frac{9}{勝}$ $\frac{10}{勝}$ $\frac{11}{平}$ $\frac{12}{勝}$ $\frac{13}{平}$ $\frac{14}{勝}$ $\frac{15}{勝}$ $\frac{16}{勝}$ 乙隊

結果 甲隊得勝七個 乙隊得勝六個 甲隊得勝

爭。倘於每次可行十種比賽，則可有兩種結果。第一種為每次全體之勝負；第二種為每次各個之勝負，可於地上分劃以記之。其記錄兩項之表如下：

每隊十四人；作十項之比賽。

全體之勝負		項 目	各個之勝負	
甲隊	乙隊		甲隊	乙隊
1		取杯司力	7	6
	1	轉杯	4	10
1		單棍拖技競爭	8	5
1		裝擊短丈	8	4
1		空拉	8	6
	1	手球	3	10
1		印度角力	9	5
相子		背負	7	7
	1	手球	5	9
	1	路跑大範圍	10	2
總分			60	64
等第			第一	第二

凡關於大眾可行之戰鬥競爭，是法均可應用。

(五) 分隊號數比賽法

分全班爲相等人數之兩隊。列爲兩行，相對而立於場之兩側。每隊各舉一隊長，給每隊員以一號數。各隊隊員所有之號數，祕而不宣，不使對隊所知。於佈置妥善以後，教師即宣告比賽方法及項目，實行比賽。例如教師指定第七號比賽，則兩隊各將其預定七號之一人出而比賽。於比賽完畢後，兩人各回原位。另報他數以續行演習。至全體各數均比完爲止。以得勝隊員較多之隊爲勝。可用前之舉手法以決定其勝負。

是法不宜於全時期之應用，以各個人活動之機會過少，僅適用於正式操作以後，用爲回復精神之用。如每班有三十或四十人，在十分鐘內，即可行一個戰鬥競之比賽。

應用此法以行比賽，每時期僅有兩人可以演習，此所謂各個比賽也。各種戰鬥競爭均可應用，然以其按號數以行比賽，恆有高大者與一矮小以行比賽，故以擇關於靈敏之競爭較之鬪力爲佳。下列各項較爲適用。

- | | |
|-----------|-------------|
| (1) 單杠上打拳 | (2) 圈中反彈球競賽 |
| (3) 襲奪棍棒 | (4) 單杠上之枕戰 |
| (5) 蹲踞拖繩 | (6) 打使落水 |
| (7) 塗面決鬪 | (8) 帽戰 |
| (9) 打膝 | (10) 踏足尖競鬪 |

- (11) 定停定棒 (12) 襲擊鞋尖
(13) 蹴鬪滾翻

(六) 分隊繼續淘汰法

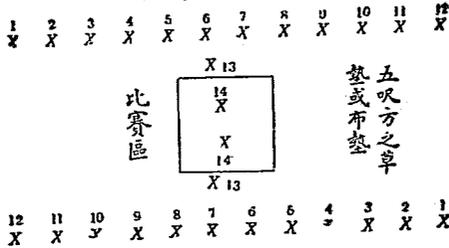
分全體為相等人數之兩隊，相對而列成兩行於場之兩側。每隊各舉一隊長，各隊均自左至右報數，各隊員均按號數比賽。教師宣告方法及項目後，各隊立第一人於場中之比賽區內，下令以開始比賽。於第一人開始比賽後，第二人即立於比賽區旁。於比賽判決以後，負者退出，負隊之第二人進而與勝者比賽。於第二人上前比賽時，第三人即前進於比賽區旁。每隊均有一人比賽，並有一人立於比賽區旁，以預備本隊員之失敗後，立刻上前比賽。

用此類比賽方法，一個強壯或伶俐之比賽員，可打敗四個至五個敵員，厥後則以力倦之故，而為較弱之敵員打敗。欲圖是法之取利，則預備比賽者於本隊員失敗後，當立即進而與敵員比賽，不使休息。失敗者須立刻退出，以回原位。教師靠立比賽區而管理之。如是進行，至一隊完全打敗為止。其對隊即獲勝利。

應用是法比賽，其所需之場地及設備，均小而簡單。下列各項為最適用之競爭。

- (1) 背負 (2) 鬪鴨

表圖列排賽比



- | | |
|-----------|------------|
| (3) 手戰 | (4) 帽戰 |
| (5) 迫打棍棒 | (6) 跛鳴決鬪 |
| (7) 競抱 | (8) 一手奪取啞鈴 |
| (9) 一足決鬪 | (10) 雄鷄決鬪 |
| (11) 立競 | (12) 踏足尖競鬪 |
| (13) 取棒角力 | (14) 鶴鬪 |
| (15) 爭球 | (16) 檯上比技 |
| (17) 出圈角力 | (18) 觸踏危機 |
| (19) 迫使落水 | |

上列之各項競爭,如在平常三十或四十人之體操班上應用,則二分或三分鐘即可比完。同一項目,若能猛烈比賽,則二十分鐘內可行六次或八次。一次由甲端起,第二次由乙端起,然後再由同端起。於下圖即可見其排列。

甲 隊

$1 \times_3 \times \times_4 \times^2$

$2 \times_3 \times \times_4 \times^1$

乙 隊

(七) 分隊繞圈法

分全體為相等人數之兩隊，列成雙重之圓圈，立於反對之方向；內圈一隊向左，外圈一隊向右。教師解明方法及決定所演項目。令兩隊各按其方向繞圈進行，聞吹叫後，各比賽員立定，即與其最相近之敵員比賽。各隊員立即招求其比賽之敵員，定一分鐘為度，吹號以開始比賽。倘於時間終結時，尚有未分勝負者，則以平等名之。或稍延其時間而使決得勝負，其一時不易決勝者，則仍以平等名之。於每次比賽完畢後，則仍用舉手法以記載兩隊之勝負。

其比賽手勢，則列成雙重圓圈如圖。連續八次或



十次之比賽。每次於比賽完畢後，判決得勝之隊而宣告之。然後兩隊各按方向前進，於行十步或十五步時，立定而與其最相近之敵員續行比賽。於各人均預備後，吹叫以行比賽。比完後，再前進而續行第三次比賽。如是則可招得多次不相同之敵員比賽。教師當記出每次比賽每隊得勝之數。於終結時，以得勝總數較多之隊爲勝。八次之比賽，不得較十五分鐘爲長。

其另一比賽手續，即於雙重圓圈之地位。每內外圈之兩人相對立，即行第一次比賽。比完後，內圈隊員向右移過一位，外圈隊員立定不動。於此部位以行第二次之比賽。內圈隊員再向右移一位以行比賽，至內圈隊員繞圈一週爲止，比賽亦告終結。

於每次比賽完畢時，勝者舉其手以記之。及至終結核算，則得錦標者與完全失敗者，均可判決。以二十四人，爲最大限度之比賽。每隊十二人，每次作十二次之比賽。若人數有三十或四十人時，則可分成兩組，別爲四隊以行比賽。四隊中復可更換以行比賽，而決定較優之隊及最優之比賽者。

於各項競爭中，以應用較爲平和者爲宜。若用最猛烈者，則比賽次數或人數不得過多。兩種均當限定時間，惟於所定時間內，教師可視比賽之情形如何而略加增

十次之比賽。每次於比賽完畢後，判決得勝之隊而宣告之。然後兩隊各按方向前進，於行十步或十五步時，立定而與其最相近之敵員續行比賽。於各人均預備後，吹叫以行比賽。比完後，再前進而續行第三次比賽。如是則可招得多次不相同之敵員比賽。教師當記出每次比賽每隊得勝之數。於終結時，以得勝總數較多之隊爲勝。八次之比賽，不得較十五分鐘爲長。

其另一比賽手續，即於雙重圓圈之地位。每內外圈之兩人相對立，即行第一次比賽。比完後，內圈隊員向右移過一位，外圈隊員立定不動。於此部位以行第二次之比賽。內圈隊員再向右移一位以行比賽，至內圈隊員繞圈一週爲止，比賽亦告終結。

於每次比賽完畢時，勝者舉其手以記之。及至終結核算，則得錦標者與完全失敗者，均可判決。以二十四人，爲最大限度之比賽。每隊十二人，每次作十二次之比賽。若人數有三十或四十人時，則可分成兩組，別爲四隊以行比賽。四隊中復可更換以行比賽，而決定較優之隊及最優之比賽者。

於各項競爭中，以應用較爲平和者爲宜。若用最猛烈者，則比賽次數或人數不得過多。兩種均當限定時間，惟於所定時間內，教師可視比賽之情形如何而略加增

十次之比賽。每次於比賽完畢後，判決得勝之隊而宣告之。然後兩隊各按方向前進，於行十步或十五步時，立定而與其最相近之敵員續行比賽。於各人均預備後，吹叫以行比賽。比完後，再前進而續行第三次比賽。如是則可招得多次不相同之敵員比賽。教師當記出每次比賽每隊得勝之數。於終結時，以得勝總數較多之隊為勝。八次之比賽，不得較十五分鐘為長。

其另一比賽手續，即於雙重圓圈之地位。每內外圈之兩人相對立，即行第一次比賽。比完後，內圈隊員向右移過一位，外圈隊員立定不動。於此部位以行第二次之比賽。內圈隊員再向右移一位以行比賽，至內圈隊員繞圈一週為止，比賽亦告終結。

於每次比賽完畢時，勝者舉其手以記之。及至終結核算，則得錦標者與完全失敗者，均可判決。以二十四人，為最大限度之比賽。每隊十二人，每次作十二次之比賽。若人數有三十或四十人時，則可分成兩組，別為四隊以行比賽。四隊中復可更換以行比賽，而決定較優之隊及最優之比賽者。

於各項競爭中，以應用較為平和者為宜。若用最猛烈者，則比賽次數或人數不得過多。兩種均當限定時間，惟於所定時間內，教師可視比賽之情形如何而略加增

應用一個戰鬪競爭之手續，先提其名目，排列比賽隊形，解明演習方法，宣告比賽規則，徧詢全體有無疑問，解釋疑問然後立刻演習。以上所列各節，均當以最快之速度行之。

多種戰鬪競爭，可由比賽員自己評判。當舉行多種戰鬪競爭時，即用此法以行評判。倘必欲旁人幫助，不能自為評判時，則行交互評判法。一部分比賽時，他一部分為評判。然後互換以行之。

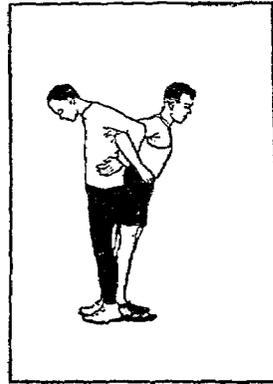
第十二章 大眾戰鬪競爭

抱胸角力 (American Wrestle)

令比賽者兩兩相對，兩胸相靠。每人各置左臂於敵員之右肩上，置右臂於敵之左腰間，兩手相握於敵員之背後。動令下後，兩比賽員均以兩臂於敵員之背後以抱其腰為目的。動令既下之後，可放開其原握之手。任何一比賽員。不問其兩人之地位如何，或立，或坐，或臥，或跪於地上，以能得於敵員背後抱得其腰者為勝。三次決鬪，為一次比賽；比賽員之兩次成功者為勝。

背負 (Back to Back Lift)

兩比賽者相背而立，各以其臂向後，與敵員之兩肘相鈎接如圖。動令下後，各人均牽拉與彎體向前，以挽其敵員離地為目的。任何隊員之被挽離地者，為失其決鬪力。三次決鬪為一次比賽，比賽員之決得兩次者為勝。



背 負

背推 (Back to Back Push)

兩比賽員背立鉤肘如前。於兩人所立地位之前，各設一十呎之線。勳令下後，兩人背向後推，以推敵員過其底線爲目的。比賽者不得負敵以後退，僅允以背相推。比賽員之被推而過底線者，爲決鬪失敗，以三次決鬪作爲一次之比賽。以決得兩次者爲勝。

背立拖棒(Back to Back Stick Pull-away)

兩比賽者相背而立，兩臂上舉，兩手交互而握一長三呎，直徑一吋之棒於頭上。勳令下後，兩人各以拖拉所執之棒於胸前爲目的。被敵員所迫而離其手於棒者，爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。



背立拖棒

背立單棒牽人(Back to Back Single Stick Pull)

兩比賽員相背而立，互執一長三呎，直徑一吋之棒於兩人背後之間。設一底線於兩人之間。勳令下後，兩人均以拖敵員過線爲目的。被拖而過線者，爲決鬪失敗。以三次決鬪爲一次比賽。以決得兩次者爲勝。

背挽(Back to Back Tug)

兩比賽者相背立，兩臂之肘部於背後相鉤接。於兩人之前十呎處，各設一底線。動令下後，兩人各以拖其敵員過其前之底線為目的。並可背負敵員以過前線。惟兩肘不得脫離。被拖或背負以過前線者為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

破臂圈 (Breaking Arms)

兩比賽者相隔三呎而相對立。每人握手環臂於胸前，兩人之臂環相鉤連如鏈。動令下後，各人均以破裂敵員之臂環為目的。緩拖，急拉，轉反等動作均可，以無妨於身體者為標的。臂環之被破裂者為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次者為勝。

鬪貓 (Cat Fight)

備三呎長，一吋直徑之棒兩條。兩比賽員相隔四呎而相對立。給每比賽員以一棒，置棒於膝後，兩臂於棒下穿過向前，同時兩手握於膝部之下，棒端置於小臂上。動令下後，各向其敵員跳進，用跳衝或側擠動作，以失敵員之平

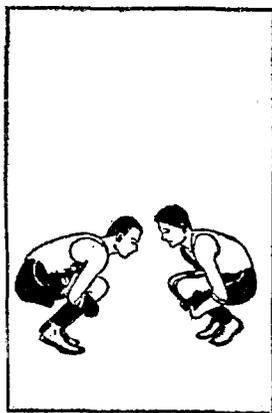


圖 四

衝爲目的。隊員之被擠而體之一部觸地者，爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽。決得二次者爲勝。

塗面決鬪 (Cheek-mark Sparring)

兩比賽員對立於五呎之外。兩人之手掌及指端均塗粉筆或炭碎。動令下後，即開始戰鬥，各以塗得敵員之面爲目的。不得有牽執等之動作。如有犯之者，即取消其比賽資格。以先使敵員之兩頰受塗者，爲決鬪得勝。以五次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

鬪鴨 (Drake Fight)

兩比賽員對於四呎之外。兩人均彎體向前，而握其自己之兩踝節。動令下後，兩人前進，以頭或肩或臀部，以撞對隊之人而使之倒地，或釋放其踝節，隊員之被撞倒地或放手者，爲決鬪失敗。以三次決鬪爲一次比賽，能決得兩次之隊員爲勝。

驅逐出境 (Drag Out of the Gap)

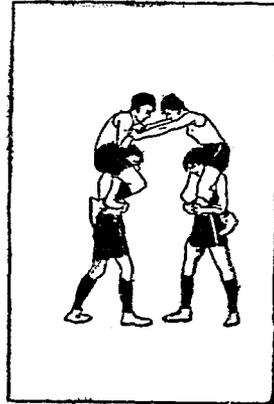
設相距二十呎，長十呎之並行線兩條，列兩比賽員於兩線間，相距三呎而對立，各人背後之線爲其底線。動令下後，各人均以推，或拖，或抱負其敵員以過敵員之底線爲目的。以達到目的者爲決得勝利。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

肘戰 (Elbow Struggle)

列兩比賽員於狹桌之兩對側，或相對而俯臥於地上。各置右肘於桌上或地上，兩肘及小臂相靠而肘端附着桌面或地面，兩手相握。動令下後，各以推迫敵員之手背觸桌面或地面為目的。比賽員之肘部，必保其原位而不得移動。隊員之手背被拍而觸及桌面或地面者，為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次者為勝。

希臘騎戰 (Grecian Wrestle)

兩隊同時有兩比賽員比賽。列兩隊於對立之地位。每隊各有一隊員坐於其同隊之一隊員肩上，兩腿繞頸而置於肩前，被騎之隊員，抱其兩腿而握手於胸前。動令下後，兩被騎者前進而使騎者相接觸。兩騎者以擲其敵員下騎為目的。被騎者以保持騎者為本職，不得有幫助及阻礙之動作。騎者可用各種角力之法。惟不得觸及敵員之被騎者。任何騎者以被迫而觸地，或與其被騎者同倒於地，即為決鬪之失敗者。倘兩騎者均落地，則以先觸地者為失敗。三次決鬪為一次比賽，以得兩次決鬪勝利之隊



馬 戰

員爲勝。

推手 (Hand Push)

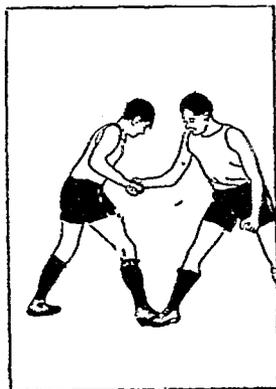
兩隊員之足尖相觸而對立，兩足分開約二十吋。各屈兩肘而舉其兩手於肩等高之部位，手掌與敵員之掌相抗。動令下後，兩人各以推敵員之手而使後退爲目的。後退之人，爲決鬪之失敗者。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。



推 手

手戰 (Hand Wrestle)

兩隊員各立於右足前出立之部位，兩右足之外側相靠。兩右手相握。動令下後，各以拖，推，反轉其敵員之手，使失其平均，或迫其移動所立之原位爲目的。左手不得應用。隊員之被迫而移動其位，或身



手 戰

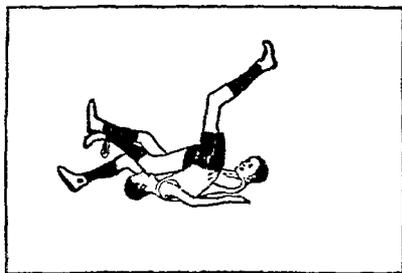
體之一部觸地者，即為決鬪之失敗者。倘其兩手脫離，則當重行握接。五次決鬪為一次比賽，以決得三次之隊員為勝。

帽戰 (Hat Sparring)

行此比賽，每人須戴一帽。所戴之帽不得過緊。兩比賽者各立於格鬪之部位。動令下後，各以格鬪之法而打去敵員之帽為目的，惟當避去用拳。比賽員之帽打去，或以戰鬪而自行落下者，為決鬪失敗。於比賽開始以後，鬪者不得以手觸及自己之帽。三次決鬪為一次比賽，以決得二次者為勝。

印度角力 (Indian Wrestle)

兩比賽者仰臥於兩側，頭向反對之方向，而靠近於其敵員之臀部。各伸直其內臂而置於敵員之肩上。置其外手於叉腰之部位。動令下後，兩隊員各舉其內側之腿過於豎直之部位，際須伸直，而相鉤於踝節之處。各



印 度 角 力

試壓敵員之腿向前，而使之向後滾翻為目的。向前滾翻

者爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

打膝 (Knee Slap)

兩比賽者對立於五呎之外。勳令下後，各以一手打得敵員之膝爲目的。可應用各種格鬪，欺騙，側擊，與阻防之方法，惟不得互相牽執，可自由旋轉及行動。隊員之打得敵員之一膝者，爲決得勝利。三次決鬪爲一次比賽，以決得二次者爲勝。

迫打棍棒 (Knock Over Club)

兩比賽員各置其手於敵員之肩上。豎立一棍棒於兩人之間。勳令下後，各以迫其敵員觸倒棍棒爲目的。可用拖，推，翻轉及絆脚等方法，惟不得涉及粗暴。隊員之以被迫或不小心而觸倒棍棒者，爲決鬪失敗。倘所握之兩手離開，則當重握於原部位而續行比賽。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

跛鴨決鬪 (Lame Duck Fight)

兩比賽者對立於五呎之外。各抱其左足於前而立於右足上。勳令下後，各取衝撞，側擊及欺騙之法，以翻倒敵員，或使其釋放所抱足之手爲目的。隊員之翻倒或放離其一手或兩手者，爲決鬪失敗。五次決鬪，爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

競抱 (Lifting Contest)

兩比賽者靠胸而對立。各置其左臂於敵員之右肩上，而置其右臂左腰間，兩手握於背後，動令下後，各以抱敵員而使離地為目的。於動令既下，決鬪開始以後，可改放其原握之手。被抱離地者為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

拉使過線 (Line Pull)

設一長十呎之線。兩比賽員對立於線之兩側。兩右手相接於線上。左手各握其敵員之右手腕。動令下後，各以拖拉敵員過線為目的。倘手有解脫時，則重握以進行之。隊員完全被拉過線者，為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

鎖指屈腕角力 (Linked Fingers Struggle)

兩隊員對立於四呎之外。舉臂於前平舉之部位，各以左手與敵員右手之手指相鎖‘鉤’連，各以一手之指節向上。動令下後，各以彎敵員之腕向後而迫使下地為目的。隊員之被迫而其膝下地或叫讓者為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

鎖膝角力 (Locked Knees Struggle)

兩比賽員以反對之方向，而並立於敵之右側，兩腿開立，而右膝之背後相靠。右臂橫抱敵員之胸。左臂垂於

身旁。動令下後，各人均保其立定之部位，以右臂迫敵員向後爲目的。隊員之被迫而移動一足，或向後倒落者爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

摔角 (Modified Catch-as-Catch-Can Wrestle)

兩比賽員對立於四呎之外。動令下後，各前進而以翻擲敵員迫其背之一部觸地爲目的。各種決鬪角力之法均可應用。隊員由腰至肩，如接觸及地面，即爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

一手奪取啞鈴 (One Hand Dumb Bell

Pull-away)

兩比賽員對立於四呎之外。各以右手執啞鈴之一端。動令下後，各以奪取敵員手中之啞鈴爲目的。可用各種轉絞、拖拉、推牽、及急奪等方法以奪取之。左手不得助戰。隊員之脫離啞鈴者爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

一足決鬪 (One Leg Combat)

兩比賽員對立於五呎之外。各立於右足上而提左足於前，兩手於背後相握。動令下後，各於右足上跳躍前進，用提起之足以破壞敵員之平衡，使跌倒或觸其提起之足於地爲目的。踢及其他相同之暴烈動作不得應用。隊員之跌倒或觸其提起之足於地者，爲決鬪失敗。三次

決鬪爲一次比賽,以決得兩次者爲勝。

拖拉過線 (One Man Pull)

兩比賽員對立於三呎之外。各設一線於十呎之後,爲兩比賽員之底線。各以兩手握敵員之兩手腕。動令下後,各以拖拉敵員過其底線爲目的。被拉過敵員之底線者爲決鬪失敗。倘所握之手腕脫離,則重握以繼續進行。三次決鬪爲一次比賽,以決得兩次者爲勝。

推抵過線 (One Man Push)

兩比賽者對立於三呎之外。各設一線於背後十呎之處爲底線。各置兩手於敵員之肩上。動令下後,各以推敵員過其背後之底線爲目的。僅可直推,不得有其他動作。被推而越過背後之底線者,爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽,以決得兩次者爲勝。

一足競拖 (One Leg Tug)

兩比賽員對立於五呎之外。各設一底線於背後十呎之處。各立於右足上,握敵員之右手,以左手握敵之右腕。動令下後,各以拖敵員過其自己之底線爲目的。除軀體之各部及提起之足外,各種格鬪之法均可應用。隊員之被拉過線或觸其提起之足於地,或跌倒,均爲決鬪之失敗。五次決鬪爲一次比賽,以決得三次者爲勝。

羅馬騎戰 (Roman Wrestle)

每隊有兩人與戰，一爲騎者，騎於同隊員之臀上，而兩腿圍繞於體前。兩被騎者對立於五呎之外。勳令下後，兩馬前進，使兩騎者相接觸。兩騎者各以打倒敵員爲目的。爲馬者不得助戰，亦不得有阻礙之動作，以保持其乘者爲本職。騎者可用各種戰鬪角力之法，以打敵員下馬，或人馬俱倒，惟不得擾及敵員之馬。隊員之落馬或與其馬同倒者爲決鬪失敗。倘兩乘者同時落馬，則以先倒地者爲失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

雄鷄決鬪 (Rooster Fight)

兩比賽者對立於五呎之外，各立於右足上，左手握提起之左足，右臂橫過胸前而握左臂之雙頭肌。勳令下後，各跳躍前進，以撞倒敵員，或迫其釋放所握之足爲目的。左手不得應用。隊員之倒跌或放離其手者，均爲決鬪失敗。倘兩比賽者同時發現決鬪之失敗現象，則以先放手或觸地者爲失敗。以五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

坐拉 (Sitting Pull)

兩比賽員距離四呎而對坐於地上，稍屈其膝而觸足底於敵員之足。握一粗牢之短棒於前，一人兩手在內，一人兩手在外。勳令下後，各以拉敵員至起立之部位爲目的。被拉起立者爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以

決得三次者爲勝。

競鬪 (Sparring Contest)

兩比賽員各取以右足尖向前相觸之分腿開立部位。動令下後，各以詐攻及拍推等之動作而使敵員失其平衡爲目的。擊打及其他粗暴動作不得應用。隊員之被迫而移動其足或觸及身體之一部於地者，爲決鬪失敗。以五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

立競 (Standing Struggle)

兩比賽員相對立。各繞其右手於敵員之頸上，而置左手於敵員之肘。動令下後，各以擲倒敵員，使其於兩足外觸其膝背臀手等之一部於地面。於動令既下之後，各人之手可移動其原位。各種決鬪之法均可應用。被迫而觸地之隊員爲決鬪失敗。倘兩人同時跌倒，則以先倒地者爲失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

踏足尖競鬪 (Stepping on Toes)

兩比賽員對立於四呎之外。動令下後，各以跳或跨踏及敵員之足尖爲目的。兩手不得用以抵抗敵員。以先踏及敵員之足尖者爲決鬪得勝。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

定停定棒 (Stick Balancing)

設長三呎，直徑一吋之短棒兩根。兩比賽員相距十

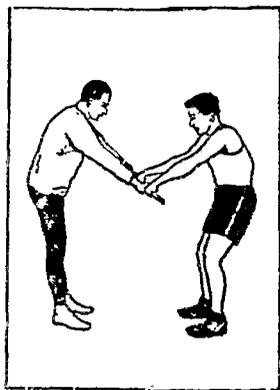
呎而對立給各人以一棒，使豎立於手掌之上。當兩人之棒既豎立後，即下動令而使開始。各以所豎之棒較久長於其敵員為目的。於動令既下之後，各人不得以自由之一手以觸及所豎之棒，及移動其所立之足。隊員之倒棒，或以自由之手觸棒，或移動其足者為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

短棍推拉 (Stick Push and Pull)

備一自三呎至六呎長之棒。兩比賽員對立於三十吋之外，其中一人向右移三十吋，均分腿開立。給兩比賽者各以棒之一端。兩人各以兩手握棒於胸前。動令下後，用後推及前拉之法，以使敵員失其平衡為目的，惟不得向側推拉，隊員以被迫而移動其足。或身體之一部觸地，或放其一手或兩手者，為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次者為勝。

取棒角力 (Stick Wrestle)

備一堅牢之棒，長自二呎至三呎，粗為一時直徑。兩比賽員對立於四呎



取棒角力

之外。兩人各以兩手握棒。動令下後，各以取得敵員手中之棒為目的。各種紐轉，拖拉，急奪等動作均可應用。隊員可放其一手而重握之。隊員之奪得敵員手中之棒者，為決得勝利。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

轉棍 (Stick Turn)

備一長自二呎，至三呎，粗自一吋至二吋之直徑，圓而光滑之棒。兩比賽員靠胸而對立，以兩手握棒於頭上。一人兩手在內，一人兩手在外。動令下後，各將所握之棒逐漸下降至兩人之間，以使敵員所握者旋轉為目的。棒之下降時當極慢而繼續不停，手中所握之棍，以被迫而轉動者，則為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次者為勝。

鶴鳥角力 (Stick Wrestling)

兩比賽者相距三呎而對立，各立於右足上，而以右手相握。動令下後，各以拖拉，推抵及紐轉等動作而使敵員失去平衡，或觸其舉起之足於地為目的。隊員僅得用其所握之



鶴鳥角力

一手以翻擲敵員，身體的推撞不得應用。隊員之以被迫而傾跌或觸其提起之足於地者，爲決鬪失敗。倘有同時傾跌及同時提起之足觸地時，以先者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

襲擊鞋尖 (Toe Tap)

設長三呎直徑一吋之棍兩根。兩比賽員相距八呎而對立。給每人以所備之棍各一。動令下後，各執棍前進，以打得敵員之鞋尖爲目的。比賽者可任意於一足或兩足上作跳躍回繞等動作。

兩隊員均可用詐鬪法以騙去敵員之棍。惟其自由之一手，不得有欺騙及握執敵員之動作。決鬪者當用詐擊法以騙去敵員之棍，然後襲擊之；不能用大力以掠去敵員之棍而擊之。任何一足之鞋尖被打



襲擊鞋尖

者，卽爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

手掠兩棍 (Two Stick Hand Struggle)

設長一呎，直徑一吋之棍兩根。兩比賽者相距五呎

而對立，各握兩棍之一端。動令下後，各以奪去敵員之棍爲目的。當一棍已奪去後，兩人將其自由之手握於他一棍，或奪或禦均可。兩棍均被奪者，爲決鬪失敗。倘各得其一，則此次決鬪，作爲相平。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

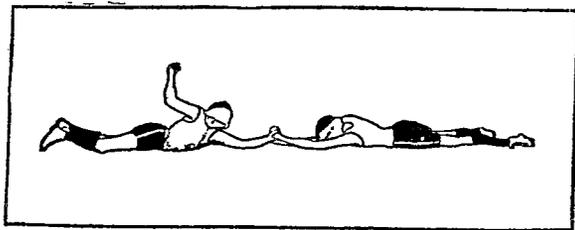
鬪鬪滾翻 (Turn-over)

設長三呎，直徑一吋之棍兩根。兩比賽員相對坐地，而以足尖相抵。各置其短棍於膝下，兩臂由棍下穿過，相握於膝前。動令下後，各以置足尖於敵員之足尖下，而使敵員向後滾翻爲目的。被迫而向後滾翻之隊員，爲決鬪之失敗者。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

第十三章 各個戰鬪競爭

交互伏地攻打 (Alternate Prone Swatting)

設兩蔽目之布及兩軟棒。兩比賽員相對而俯臥，蔽各人之兩目，使完全不見。給每人之右手以一軟棒。各握其敵員之左手。定兩比賽員一爲甲，一爲乙。乙問甲已否預備，甲答以已預備。乙即用軟棒向甲應聲之處以打其頭。甲則握乙之左手，移動其頭，以不使乙打得爲目的。於乙既打以後，則甲爲打者詢乙以已否預備等等，一如以前之進行。頭之移動可任意更換，以不使打者打到爲主。每打十次爲一次決鬪。判得決鬪勝負之誰屬，則以打得之次數較多者爲勝。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。



交互伏地攻打

爭球 (Ball Wrestle)

兩比賽者相距三呎而對立。給以一藥球、籃球或足

球。各以兩手握球於胸前。動令下後，各以奪得所握之球爲目的。可應用各種方法，以奪得所握之球者爲決鬪得勝。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

單扛上打拳 (Bar Boxing)

置一高自三呎半至七呎之單扛及打拳所用之手套一付，兩比賽者各戴手套，相對而騎坐於單扛上。動令下後，比賽者開始打拳，各以打敵員下扛爲目的。不得有推牽等之動作，僅許以拳套相打。比賽者可以一手或兩手握扛。被打而落於上騎坐之部位者，爲決鬪失敗。以五次決鬪爲一次之比賽，得勝三次者爲勝。

打桶拳 (桶之大小與裝水泥之桶相似)

(Barrel Boxing)

備打拳之手套一付，及空桶兩隻。置兩空桶於一處，兩比賽者各戴拳術之手套而藏於空桶中。動令下後，即開始打拳，以打翻敵員及其所藏之桶爲目的。不得置手於敵員之桶上。不得有推之動作。被打而翻倒之隊員，爲決鬪之失敗者。五次決鬪爲一次比賽終結，以決得三次者爲勝。

武士擊戰 (Battle of Knights)

備拳術之手套一付，每付四只，爲兩人之用。每隊同時有兩人比賽。列兩隊爲面相對而距離五呎之兩行橫

隊。每隊各有一人騎於一隊員之臀上，兩腿圍繞所騎者之腰間，兩腳相鉤於其前。騎者各戴拳術之手套。勳令下後，馬各前進而使兩騎者可接觸相打。兩馬不得有自相阻擾，及阻擾騎者之動作，僅以保持其騎者為本職。打騎者而使落馬，或人馬俱倒者，為決鬪得勝。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次勝利者為得勝。

瞎子鬪拳 (Blindfold Boxing)

備拳術用之手套一付，及蔽目之布兩塊。兩比賽者各對手套而蔽其兩目。令相距四呎而對立。勳令下後，兩人互招而互打，定兩分鐘為每次決鬪時間。以打得之數較多者為勝。於每次決鬪判決以後，另給勝者以分數。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

猛犬相角 (Bull Dog Fight)

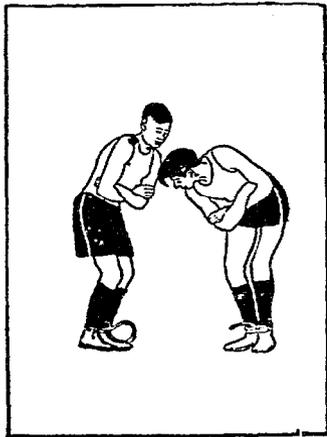
兩比賽者相距三呎，而各伏於兩膝與兩手上。於兩人之間設一中線。置一闊一吋至二吋，長四呎之皮條圈或布帶圈於兩人之頸後，而繫連兩人之頸。勳令下後，以拖敵員過所設之中線，或拖去敵員頸之圈為目的。急拖之動作，有妨頸項，不得施用。於決鬪之完全時間，兩手兩膝必在地上。被拖而過中線及拖去頸上之皮圈者，為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

衝撞角力 (Bucking Contest)

兩比賽者相距五呎而對立。各用一繩或帶而緊結其兩踝節於一處。褶組兩臂於胸前。勳令下後，各前躍而以衝撞或側擠或詐攻等而使敵員跌倒為目的。於勳令既下，決鬪開始以後，必各保持其兩臂於胸前。隊員之跌倒或散離其胸前所組之臂者，即為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次勝利之隊員為勝。

騎士相搏 (Cavaliers Boxing)

備拳術用之手套一付。每隊有兩人同時比賽，列兩隊成為兩相對之橫隊。一隊員騎坐於其同隊隊員之肩上，而繞其腿於頸前。騎者各戴打拳用之手套。勳令下後，兩馬前進，而使兩騎者得接觸以相搏。兩馬不得自相阻擾及阻擾騎戰者。定一分鐘為決鬪之限度。倘騎在一分鐘內，騎者被打下馬，或人與馬俱倒者，作為決鬪失敗。若在一分鐘後仍續行攻打者，則細察其攻打之勢而判決之。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。



衝撞角力

圈中反躍球競賽 (Circle Ball Bounce)

劃一呎直徑之圓圈一個。給一比賽員以一網球或手球。勳令下後，比賽員擲反躍球於圈內；其敵員以手掌拍球，重使球由地上反躍；第一人亦如法以手掌拍之，如是兩人交互拍球。兩比賽者拍球反躍之高下，可任意為之；或高過其頭，或低於其膝。隊員之擊球於圈外或於第一次躍起後未能拍得者，為決鬪失敗。五次決鬪為一次比賽，以決得三次者為勝。

襲奪棍棒 (Club Snatch)

設三十呎長相距三十呎之線兩條。豎立一棍棒於兩線之間，兩比賽者立於相對之線上。勳令下後，各向前進，以襲取棍棒回至起發線，而不為敵員所拍得為目的。當敵員取得棍棒時，則追拍之於未回至起發線之前。於棍棒既取出後，必保持之直至逃過起發線為止；倘落棍於地，則作為決鬪失敗。或持棍逃回起發線時，以追拍之故而逃出端線者，亦為決鬪失敗。隊員之取棍回至起發線而未被敵員拍得者，或拍得持棍之敵員於未回至起發線之前者，均為決鬪得勝。五次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

雙棍拖挽競爭 (Double Pole Pulling)

兩比賽員相距五呎而相背立。各設一線於兩比賽

者十呎之前。置長自六呎至十呎，厚自一吋至二吋之棍兩條於兩比賽者之兩掖下。動令下後，各緊握掖下之棍，以拖拉敵員越過其前面之線爲目的。被拖而過線者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

雙棍推抵競爭 (Double Pole Pushing)

兩比賽員相距五呎而對立。於每人之後十呎處各設一底線。置長自六呎至十呎，直徑自一吋至二吋之棍兩根於兩比賽員之兩掖下。動令下後，各挾握掖下之棍，以推敵員過其後之底線爲目的。被推而過線者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

瞎棒打瞎狗 (Duck Hunt)

備蔽目之布兩塊，小鈴一個及軟棒一條。兩比賽員以兩手及兩膝而伏於地上，相距五呎而相對。蔽兩比賽者之目，給一人以一鈴，一人以一軟棒。動令下後，持鈴者搖動其鈴於手及膝上爬避軟棒之打擊；持軟棒者以鈴聲而追打之。持軟棒者可常命持鈴者搖鈴，持鈴者必應其每次之命而搖之。每次決鬪爲兩分鐘。於時間完畢時，即停止追打，更換鈴與軟棒之地位而繼續進行。於兩分鐘後，停止進行，以打得敵員之數較多者爲比賽得勝。

捆猪決鬪 (Hog Tying)

兩比賽者相距十呎而對立。給每人各以長四呎之

繩一條。勳令下後，各人前進，以結得敵員之兩腿爲目的。以先結縛敵員之兩腿者爲比賽得勝。是競爭可改結縛兩腿以臂，腿，腰等之任何一部。

馬上比武 (Jousting)

備包護一端完美之棍兩根。每隊有兩人同時決戰，一人騎於頸上，繞其兩腿於前爲比武者。一人保持騎者之腿爲馬。給每騎者以一棍。立兩馬於相距十呎之處。勳令下後，各棍之包護之一端，以使敵員垂馬或人馬俱倒爲目的。騎者以棍推抵，馬則由各方衝撞，以求達其目的。比賽者不得執握敵員之棍。被迫下馬，或人馬俱倒者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

袋鼠決鬪 (Kangaroo Fight)

兩比賽者相距五呎而對立。用繩或帶以緊縛其兩踝節。每人各戴兩拳術用之手套。勳令下後，各向前跳進，以打倒敵員爲目的。隊員不得有牽執之動作，如有犯之者，作爲決鬪失敗。被打而倒地者爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

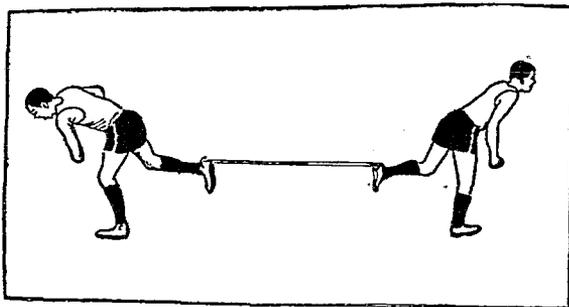
小貓相打 (Kitten Cuff)

備兩蔽目布及兩軟棒。兩比賽者於兩手及兩膝上伏地。面相對而相距三呎。蔽比賽者之雙目，給每人之右手以一軟棒，各握敵員之左手。勳令下後，緊握敵員之左

手，用軟棒以打敵員，同時轉動己體以避敵員之打。定三十秒為決鬪時間。於時間終結時，按其決鬪之情形而判決勝負。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。

拖腿 (Leg Pulling)

兩比賽員相距三呎而背立。用一三呎長之繩一條，於其兩端各結一圈，結是圈於比賽者一足之踝節。比賽者向前分開，至繩緊張為止，於此部位而立於一足上。於繩之中央地上設一中線。動令下後，跳於一足上而以拖敵員過中線為目的。被拖過中線者為決鬪失敗。三次決鬪為一次比賽，以決得兩次者為勝。



拖 腿

混戰 (Mixed Battle)

備兩左手戴之打拳套及兩軟棒。兩比賽者各戴拳套於左手，而以右手握軟棒，相距五呎而對立。動令下後，各以拳套及軟棒以打擊其敵員為目的。以一分鐘為決

鬪時期。至時間終了時，以打擊之情形及所打得之數而定其決鬪之勝負。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

打拳比賽 (Modified Boxing)

兩比賽員各戴拳套而對立。動令下後，即開始互打。其打時必按照拳術比賽之規則，以兩分鐘爲決鬪時間。於每次決鬪以後，必判定一勝負。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

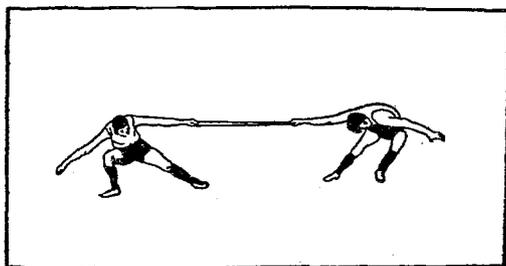
單足拖繩 (One Leg Rope Jerk)

備一長六呎直徑半吋之繩。兩比賽員相距五呎而對立，各執繩之一端而立於一足上。動令下後，各隊員拖拉或疾抽其所執之繩，以失敵員之平衡而保其自己之地位及平衡爲目的。隊員之被迫而提起之足落地，或跌倒，或放去所執之繩，或移動其立定之地位者，爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次決賽，以決得兩次者爲勝。

拉繩拾芥 (Pick-up)

備六呎長之繩一條及木塊或石或小球兩個，或豎立兩棍棒亦可代替。兩比賽者對立於六呎之外，各執繩之一端。於兩比賽者之後六呎處地上各置一物體。動令下後，各拉繩之一端，以拾起所置之物爲目的。隊員之脫其兩手於繩，或任敵員之拾得所置於地上之物者，爲決

關失敗。三次決關爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。用一啞鈴或三尺至六呎長之棍，亦可替代繩而演習。



拉 繩 拾 芥

單杠上之枕戰 (Pillow Fight on Bar)

設一高自三尺半至七呎之單杠，并枕兩個。兩比賽員各執一枕而騎坐於單杠上。動令下後，各以枕打擊敵員，而以以打敵員使落下單杠爲目的。推及牽執之動作不得應用。隊員之換枕於左右手，及左右手之握杠，均聽其便。隊員之被打而下杠者爲決關失敗。五次決關爲一次比賽，以決得三次者爲勝。

打將檯 (Platform Boxing)

設拳術所用之手套一付，及高檯一個，如桌、木馬、兩跳箱，及木桶等物。兩比賽員各戴手套以立於所設之檯上。動令下後，兩人開始拳關，以打敵員下檯爲目的。各種拳術上之決打方法，均可應用。推抵及牽執等動作，均不

得施行。被迫而下檯之隊員，卽爲決鬪失敗。五次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

檯上比技 (Platform Jousting)

設十二呎長之木棍兩根，而包裹其一端。備高檯兩個，如兩木馬，兩木箱，或兩跳箱等物，安置於相距十呎之地。兩比賽者各執一棍而立於一高臺上。勳令下後，兩比賽者各以所執之棍而擊敵員，以打使下檯爲目的。不得握執敵員之棍。被擊下檯之隊員爲決鬪失敗者。五次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

袋中打拳 (Sack Boxing)

兩比賽者各穿入袋中，結袋口於腰間。各戴拳術之手套。對立於四呎之外。勳令下後，卽開始相打，以打倒敵員爲目的。惟須遵守拳術之規則。以一分鐘爲決鬪之期。或以打倒與否而分決鬪之勝負，倘於時間終結，打倒不止一次者，則以跌倒之次數少者爲決鬪得勝。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

單棍拖挽競爭 (Single Pole Pulling)

設長自六呎至十呎，直徑自一時至二吋之木棍一根。兩比賽員相背立於五呎之外。於兩人之前十呎處，各設一底線。置木棍於比賽者右腋下，各人以左手握棍於前，而以右手握棍於後。勳令下後，各以拖敵員過其前之

底線爲目的。隊員之被拖過線，或放手者，均爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

單棍推抵競爭 (Single Pole Pushing)

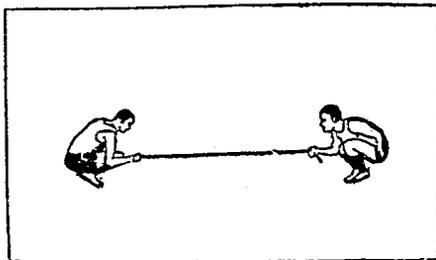
設長自六呎至十呎，直徑自一吋至二吋之木棍一根。兩比賽者對立於五呎之外。置棍於兩人之右腋下，各人以左手握棍於前，右手握棍於後。動令下後，各以推敵員退過底線爲目的。被推而過底線者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

出圈角力 (Spot Wrestle)

設一十呎直徑之圓圈，亦可用草布等墊以代之。兩比賽者對立於圈中或墊上。動令下後，各向敵員前進，而以擲敵員於圈外爲目的。隊員之被迫而其身體之一部觸及圈外地面者，爲決鬪失敗。角力上之各種方法均可應用。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

蹲踞拖繩 (Squat Rope Jerk)

兩比賽員
相對立於六呎
之距，各執六呎
長，一吋直徑之
繩之一端而蹲
踞於地上。動令



蹲 踞 拖 繩

下後，各拖拉或急牽手中所執之繩，以拖敵員而失其平衡爲目的。隊員之被拖而置手於地，或起立，或放繩，或跌倒者，均爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

觸踏危機 (Step on Stop)

設一二呎直徑之圓圈於場中。兩比賽員相對而立於所設之圈旁。各以左右手而握敵員之左右手。勳令下後，兩比賽員相互拖拉或推抵，以使敵員踏入圈內爲目的。各人當保持其握手之部位，不得握執敵員之身體或腿。若兩手脫離，則握手而於原位上重行開始。隊員之被推迫而踏入圈內或立於圈中者，爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

拉棒拾芥 (Stick and Object Pick-up)

備長三呎直徑一吋之棒一根，另備小物體如石塊，壘球，及木塊等物。兩比賽員對立於五呎之外，各執棒之一端。比賽者可以一手或兩手執棒。各置一球於比賽員相距二十呎處。勳令下後，各以拖棍至置物處，取得所置之物爲目的。隊員之放手，或任其敵員取得所置物者，爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

鶴鬪 (Stork Fight)

兩比賽者對立於三呎之外。以一繩而縛各人之一

踝節。比賽員兩足間之繩至短以三呎爲限。提其被結之足於地。動令下後，各人跳躍於立地之足上，急牽其所結之足以使敵員跌倒或觸其提起之足於地爲目的。隊員可任意跳動，惟不得觸及敵員。隊員之觸其提起之足於地，或跌倒者爲決鬪失敗。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

軟棒擊戰 (Swat Fight)

兩比賽者以打拳之部位而相對立，每手各執一軟棒。動令下後，比賽者各以軟棒開始打其敵員，用拳術中之攻打，防守，欺騙以及其他策略。不許牽執敵員。於每次決鬪以後，察其演習之情勢而給占優勢者以得勝。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

分隊拳戰 (Team Boxing)

本競爭中須用下列各物：十二呎長之繩兩條，拳術之手套一付，蔽目布兩塊，四人相合演習，分爲兩隊，每隊指定一人爲馬，一人爲驅馬者。給各驅馬者以一繩。驅馬者將繩置於其馬之頸後，由其肩上而穿過其兩腋下，執其餘繩於馬後爲韁。每一驅馬者必立於距馬六呎之處。使兩馬對立於五呎之外，而蔽其兩目。動令下後，兩馬開始相打。每驅馬者以口說及拉韁而爲指導者。以一分鐘爲決鬪時期。於每次決鬪以後，察其演習之情勢，而給優

勢者以得勝。三次決鬪爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

打使落水 (Tap Overboard)

備一平均檣或圓木橋或其他相等之物爲船板。兩比賽者對立於船板‘平均檣’上，相距四呎。動令下後，各人以手拍打或詐攻而使敵員落水爲目的。隊員之被迫而落水者，爲決鬪失敗。三次決鬪，爲一次比賽，以決得兩次者爲勝。

第十四章 拳術比賽規則

美國體育協會訂定

本書戰鬥競爭中，含有數種拳術之比賽。惟系體育班上之比賽，與正式之拳術比賽，有繁簡之不同，本項規則及角力比賽規則，均備列以便參考。

第一條 拳術比賽區域，不能小於十六方呎，亦不得大於二十四方呎。四周圍以竿繩，場之四角各植一竿，繩即分爲距地面二呎三呎及四呎之三層繩圈，距竿二呎，其四角另以一繩以縛於竿上。比賽區域之地面，須較繩圈大二呎以外。竿及比賽區之地面，均須蔽護以半吋以上之軟氈。

第二條 各比賽員須穿正式拳術比賽之褲，長及膝部。鞋上不可有釘。所用之手套，不得輕於五英兩。

第三條 比賽員分爲一〇八以下；一一五以下；一二五以下；一三五以下；一四五以下；一五八以下；一七五以下；及一七五磅以上之各組。

第四條 一比賽員於既報名以後，若有退出等情，必詳告其退出之理由於其本地之分會。倘一比賽員於已驗體重以後，不加入比賽者，若非會中認爲有充分不加入之理由時，當開以六個月內不得加入比

賽。於比賽前三點鐘內檢驗體重，過時不得再驗。檢驗體重以後，即當為各組比賽之分配。檢驗體重時，比賽員當簽字於體重檢驗表，以防假冒。執行裁判員於比賽員體重有疑議時，可令其簽字以證驗之。

第五條 每個協會之分會，須供給執行裁判員，檢察裁判員，檢驗體重員，計時員，報告員以及書記等職員。各項比賽時之職員，均須由此等職員中選出。

第六條 比賽次數每種必為三次，每次以三分鐘為度。兩次比賽的中間為一分鐘。執行裁判員以第十條之規定，得令多比一次。

第七條 一比賽員於比賽開始，宣佈時間已到之時，不能立刻應命而起，又坐於椅上，執行裁判員可取消其比賽資格，并宣告其對手得勝。

第八條 於正式比賽之先，比賽員已驗過體重之後，須定預賽之次數以抽減比賽人數。其比賽情形如下：於第一次之預賽，須抽減比賽人數為二之倍級數，如二，四，八，十六及三十二等數。例如三人比賽，則為一次預賽而抽減為二；五人，則為一次預賽而抽減為四；九人，則為一次預賽而抽減為八；十八人則為二次預賽而抽減為八；十一人，則為三次預賽而抽減為八，餘則以此類推。於預賽中抽減人數時，從第一，二，三，四等

最前之數比賽起，如第一與第二比，第三與第四比等。倘比賽人數適爲二，四，八等二之倍級數，則可不用抽減人數之預賽。以末後一次決賽得勝者得第一獎，失敗者得第二獎。

第九條 每比賽員可有兩個助理，惟於比賽進行之時，不得受助理或其他人員之勸告或指導。違是例者，執行裁判員可取消被勸告或指導之比賽員。

第十條 評判之職務如下：檢察裁判員二人，立於比賽區域之兩端。執行裁判員一人，立於比賽區內。檢察裁判員於每次比賽之末，必各寫其以己意判決得勝者之姓名於報告員。倘二人所寫之名相同，則報告員按法報告；倘所寫不同，則報告員須告知執行裁判員，由執行裁判員之判決。若執行裁判員有疑惑時，則可增加一次兩分鐘之比賽，以定勝負誰屬。

第十一條 比賽員有違法時，執行裁判員有忠告與取消的權，及判決每項每次比賽終結時比賽員淘汰之權。被淘汰之比賽員不得續求比賽，執行裁判員須停比賽，宣告得勝者。

第十二條 檢察裁判員或執行裁判員之判決，卽作爲比賽終結。

第十三條 各種比賽均取決於比賽者所得之

分數,及其表演之方式。其得分之法如下:‘攻者’:每次能很清楚的打得其敵員頭前及兩側之任何一部,或腰帶以上體之前及兩側之任何一部者,即得一分。‘守者’:能每次防守,避去,躲開其對手之打擊,及反打得敵員者,即得一分。倘所得之分相等時,則以打而未打得之次數多者爲勝。

第十四條 執行裁判員可取消用足踢,或用手挖或用張開之手套打人,用手掌或指端打人,用手腕或肘部打人,打或牽執敵員之腰部以下,於敵員一膝與一手或雙膝着地時之打擊,擊打對手之頸後或脊柱或腎部,以一手握住對手而以一手打擊,用頭或肩以衝撞對手,抱擊對手,牽拉推抵於繩之近旁,發傷情及齷齪之言語,或不遵從執行裁判之命令等之不忠實之比賽員。

第十五條 比賽員之比賽較長而耐力之拳術,上述規則有不適合時,會中可另定其他規則以行評判。

第十六條 除准用三層之棉紗綳帶,及兩層之毛線帶外,不得用其他物質以保護指節及腕部,硬的綳帶或其他物質,禁止應用。故綳帶當經執行裁判員之檢驗及許可。

第十七條 任何規則以外之問題發生,執行裁判員有判決及解釋之全權。

角力比賽規則

第一條 角力比賽區域,不得小於十六方呎,亦不得大於二十四方呎。四周圍以竿繩。場之四角,各植一竿。繩即分爲距地面二呎三呎及四呎之三層。繩圈距竿二呎,其四角另以一繩而縛於竿上。比賽區域之地面,須較繩圈大二呎以外。竿及比賽區之地面,均須蔽護以半吋以上之軟氈。

第二條 比賽員須穿正式角力比賽之衣褲。可着輕而無跟之拖鞋或橡皮鞋。

第三條 比賽員分爲一〇八以下;一一五以下;一二五以下;一三五以下;一四五以下;一五八以下;一七五以下及一七五磅以上之各組。

第四條 一比賽員於既報名以後,若有退出等情,必詳告其退出之理由於其本地之分會。倘一比賽員於已驗體重以後,不加入比賽者,若非會中認爲有充分不加入之理由時,當罰以六個月內不得加入比賽。於比賽前三點鐘內檢驗體重,過時不得再驗。檢驗體重以後,即當爲各組比賽之分配。檢驗體重時,比賽員當簽字於體重檢驗表,以防假冒。執行裁判員於比

賽員體重有疑議時，可令其簽字以證驗之。

第五條 每個協會之分會，須供給執行裁判員，檢驗體重員，計時員，報告員以及書記等職員。各項比賽時之職員，均須由此等職員中選出。

第六條 每次預賽，當以十分鐘為限。每次決賽，不得過十五分鐘。倘於時間終結尚未分勝負時，執行裁判員當按比賽員所占最優之地位，或大部居於優勝之地位，以判決勝負。

第七條 一比賽兩肩同時接觸地面時，即為一次失敗。各種牽執，堅持，鎖抱或絆腳均可應用。不得有兩臂鎖抱喉頸，一臂橫於喉前，一臂由頸後壓頭向前，兩臂由掖下穿向前而兩手按於頭後，壓頭向前。置腿於對手膝後，以一手握其足尖拉之向上，或其他有生命及肢體損傷之危險動作。

第八條 於正式比賽之先，比賽員已驗過體重之後，須定預賽之次數以抽減比賽人數。其比賽情形如下：於第一次預賽，須抽減比賽人數為二之倍級數，如二，四，八，十六，及三十二等數。例如三人比賽，則為一次預賽而抽減為二；五人，則為一次預賽而抽減為四；九人，則為一次預賽而抽減為八；十人，則為二次預賽而抽減為八；十一人，則為三次預賽而抽減為八，餘則

以此類推。於預賽中抽減人數時，從第一、二、三、四等最前之數比賽起。如第一與第二比，第三與第四比等。倘比賽人數適為二、四、八等二之倍級數，則可不用抽減人數之預賽。以末後一次決賽得勝者得第一獎，失敗者得第二獎。

第九條 每比賽員可有兩個助理，惟於比賽進行之時，不得受助理或其他人員之勸告或指導。違是例者，執行裁判員可取消被勸告或指導之比賽員。

第十條 倘比賽員有抗拒執行裁判員所宣告之執握方法時，執行裁判員可取消其比賽資格。

第十一條 執行裁判員有完全管理一切比賽之權，其所判決之結果，不得有其他要求。

第十二條 比賽員之手、臂及頭，均不得用任何綑帶包裹。

第十三條 比賽員之比賽較長而耐力之角力，上述規則有不適合時，會中可另定其他規則以行評判。

第十四條 任何規則以外之問題發生，執行裁判員有判決及解釋之全權。

第十五條 倘兩比賽員之一肩，於比賽時均離墊後，執行裁判員得令兩比賽者放手，仍按照放手時

之地位，移至墊之中央。在上面者仍居於上。倘執行裁判員於兩人放手之地位有難於確切分辨時，則可令兩人立於墊之中央，於立直之部位演習。

新學制最新遊戲法

中西對照表

總 目

	頁數
Aisle Ball	課桌間球 35
All Change	全體易位 58
Animal Hunt	打獵 58
Animal Tag	動物拍 59
Ankle Tag	踝節拍 60
Army Ball	軍隊球 167
Artillery Battle	砲隊攻擊 168
Attention Run	立正跑 60
Ball Passing	傳球 168
Ball Tag	投球追拍 245
Ball Toss and Throw Statue	拋球射像 89
Base Tag	壘內追趕 89
Basket Team Ball	分隊擲籃或稱擲籃比賽 169
Battle of Legs	腿戰 245
Bear and Birds... ..	熊和鳥 90
Bear and Keeper	熊與守熊人 91
Bear Hunt... ..	打熊 61
Bear in the Pit	圈中熊 169
Birds Fly	飛鳥 61
Black and White	白與黑 170
Blind Hop Tag... ..	瞎子跳拍 62
Blind Walk	瞎子投標 62
Blind Man's Buff	盲人之牛 91
Blind Man Swat	盲人打牛 92
Blind Swat... ..	瞎棒 92
"Bob"... ..	打釘 93
Body Guard Tag	守衛拍 171
Boiler Burst	汽鍋破了 36
Bombardment	大砲攻城 245
Bombers Attack	擲彈人之攻打 93
Bombing the Center	炸打中央 94
Boot the Pin	踢針 172
Booting the Circle	攻圈 172
Bounce Ball	反彈球 173
Bounce and Catch Ball	擲接反彈球 95

	頁數
Bounce Dodge Ball	反躍躲避球 248
Bounce Net Ball	反躍網球 175
Bounce Tag Ball	打反躍球 174
Bounce Volley Ball... ..	反躍隊球 175
Boundary Ball	界內球 62
Bowling in Mass	大隊滾球 96
Break the Fence	兩牛破柵
Broncho Tag	雁羣追拍 247
Brothers	兄弟相摺 63
Bucking Bronco	墜馬 247
Bull in the Ring	牛在圈內 176
Bull Pen	牛柵 177
Cap Chase	追帽 64
Captain Ball	大將球 96
Captain Center Ball	中央大將球 177
Carry to Bass	捉載入堡 179
Cat and Mice	貓與小鼠 35
Cat and Mouse	貓捕鼠 36
Cat Tail	捉貓尾 179
Catch and Throw	捉擲兩者 180
Catch Number Ball... ..	接號數球 99
Catch or Suffer... ..	捉與遭難 181
Catch the Caboose	捉貨車 100
Catch the Cane... ..	搶手杖 180
Catch the Diamond Bearer	捉拿藏金剛石者 100
Catch the Jailbird	捉牢鳥 102
Catcher Ball	接球 98
Cavalier's Combat	馬上作戰 243
Center Ball	中央球 248
Center Base	中央壘 182
Center Club Bowl	打倒圈中棍棒 181
Chain Hop Elimination	單足跳躍淘汰 182
Chain Tag	接手續 64
Champion Tagger	插着鉛標 65
Changing Seats... ..	更換座位 37
Chicken Hops	小雞跳 65
Circle Ball Passing	圓圈傳球 249
Circle Blind Guess	圓中摸猜 66
Circle Blind Swat	瞎子打圈 66
Circle Boot Ball	踢圈球 183
Circle Channel Tag	圈溝拍球 249

	頁數
Circle Chase	繞圈追拍 67
Circle Club Bowl	滾射繞圈之棍棒 102
Circle Duck on the Rock	圍打石鴨 103
Circle Hop Chase	圍追跳者 103
Circle Leap Frog	蝦蟆跳圈 250
Circle Race	圈周賽跑 183
Circle Run	跑圈 68
Circle Stride Ball	圈跨下球 251
Circle Toss... ..	圍圈拋物 68
Circle Tug	圓周爭拉 104
Clasp Tag	握手拍 37
Clear the Fort	清寨 251
Climb Tag	攀登拍 105
Club Bowl Elimination... ..	擊棍淘汰 69
Club Chase... ..	爭取棍棒 183
Club Guard	棍棒守衛 184
Crawl the Dragon	乘龍 106
Crocodile Chase	鱷魚追拍 188
Cross Tag	穿人拍 106
Crossing No Man's Land	穿越無人之境 252
Crown the Dragon	取龍冠 106
Crows and Cranes	鴉與鷄 186
Curtain Ball	城牆球 107
Cock Styide	雄雞開立 70
Column Ball	縱隊擲球 185
Come Along	跟我走 70
Come With Me... ..	同走 37
Comic Tag	遊戲拍 38
Corner Ball	角球 187
Corner Spy... ..	探角 71
Couple Tag	雙人拍 71
Court Tag	院庭追拍 105
Cowboy Tag	牧童追拍 251
Day and Night... ..	白晝與黑夜 108
Den Tag Elimination	洞穴追拍 108
Distance Vault Elimination... ..	騰越比遠淘汰 186
Dodge Ball	躲避球 187
Dog and Cat	狗與貓 188
Dog and Rabbit	狗與兔 109
Dog in the Manger... ..	狗在馬槽 189
"Do this, Do that"	做這個, 做那個 258

中西對照表

	頁數
Double Circle Ball	雙圈球 253
Double Circle Fill the Gap	雙圈補缺 189
Double Column Channel Ball	雙隊腿間球 109
Double Number Ball	雙人球 254
Double Tag	雙人追拍 190
Down the Club... ..	打倒棍棒 190
Dribble Ball	運球擲球 254
Drill Elimination	操演淘汰 191
Drop the Handkerchief	落巾 38
Dub Hide and Seek	尋匿武士 72
Dub Statue... ..	呆像殺選 110
Duck on the Rock	投射石上鴨 111
Ducks Fly	飛鴨 110
Dunce	駱漢 112
Elbow Tug of War	牽肘之戰 255
Elimination Ball	淘汰球 112
Elimination Pass Ball	傳球淘汰 255
Elimination Rope Pull... ..	拔繩淘汰 112
End Ball	末端球 191
Farmer Tag	農人拍 72
Filling the Gap	補缺 73
Find the Object	尋物 39
Five "Duds"	五北 192
Floor Bowls	地上滾球 113
Flowers and the Wind	花和風 39
Follow the Leader	模仿領袖 114
Foot and a Half	跳木架 193
Foot Ball Tag	足球追拍 114
Foot Tag Ball	腳拍球 193
Foot Volley Ball	足毬隊球 256
Fortress	堡壘 115
Fox and Ball	狐與球 115
Fox and Gardener	狐與守園者 73
Fox Chase	獵者追狐 116
Frog in the Sea	海中蛙 40
French Bowls	法國滾球遊戲 117
Fungo	得彩球 194
Garden Scamp... ..	園丁與匪徒 40
Goal Ball	擲門球 118
Goal Kick Ball	踢門球 195
Grand Chase	大隊追逐 194

	頁數
Grand Mufti	41
Ground Ball	119
Guess Ball	120
Ham, Ham, Chicken, Ham, Bacon	120
Hand Balance	121
Hand Bat Ball	196
Hand Slap Tag... ..	74
Hang Tag	122
Hat Fight	122
Hat Scramble	122
Have You Seen My Sheep	41
Head and Tails	197
Hide and Find... ..	74
Hide and Seek	42
High Touch Elimination	拍球比高淘汰
High Straddle Vault Elimination	騰越比高淘汰
High Windows... ..	42
Hindoo Tag	123
Hit Elimination	追打者放逐
Hit the Big Ball	123
Hobo	198
Hole Ball	124
Hook Arm Tag... ..	257
Hop Ball	257
Hop Toad	跳蝦蟆
Hop Ball Tag	199
Hop Tag	199
Hop to the Gap... ..	258
Hop the Hole	200
Hopping Circle	200
Hops	258
Horse and Rider Circle Jump	騎馬跳圈繩
Horse and Rider Rope Pull	騎馬拔河
Hot Hand	202
Hot Rice	202
Human Tag of War	拉人戰
Hunt	125
Hunt the Key	42
Hunter and Hunted	203
Hurdle Elimination	203
Hurry Ball... ..	204

	頁數
Imitation Tag	做做拍 205
In and Out	出入繩圈 205
Individual Basket Ball... ..	個人籃球 206
Individual Dodge Ball	個人躲避球 206
Individual Dud Ball	個人貢分球 207
Individual Soccer	個人足球 207
Inner Circle Ball	內圈球 75
In the Pont	在池澡 75
Iron Tag	鐵拍 75
"I say 'Stoop'"	停止被逐 76
Island Tag... ..	海島追拍 208
Jack Be Nimble	輕快的跑 43
Jacob and Jacobing	張三與李四 76
Jockey Ball	馬馱傳球
Jump, Step, Hop	跳, 跨步及單足跳 125
Jump Stick Elimination	跳竿淘汰 209
Jump the Slipper	跳鞋淘汰 209
Jumping Circle	跳圈繩 261
Kaiser Ball	德皇球 126
Keep the Ball	保守球 127
Kettle Drive	驅之入釜 261
Kick and Hide	踢球與藏匿 127
King Ball	帝皇球 262
King Guard	國皇與守衛 128
Kingdom Tag	皇國追拍 128
Lariat Tag	掄牛拍 129
Last Couple Out	末對脫離 129
Last Man	末後一人 43
Last Man Over	末一人退出 77
Last Over	逐出一人 262
Leader and Footer	排頭與排尾 210
Leader Ball	領袖球 44
Leap Frog Tag	跳蛙拍 203
Leap the Brook	跳小河 211
Leap the spot	跳圈 77
Leg Bowl	擊腿球 130
Leg Drive Tag	腿上魚標追拍 212
Legree and uncle Tom	野虎追馬馬趕羊 131
Line Blind Swat	瞎棒拍毬 131
Line Soccer	行伍足球 132
Line Swat Tag	線上追打 132

	頁數
Line Ball	投線球 212
Line Captain Ball	大將線球 213
Line Tag	線上追拍 133
Link Arm Push	鉤臂競擠 263
Link Pursuit Race	連接追拍賽跑
Link Tag	接手拍 134
Low Bridge Elimination	過橋淘汰 134
Man Bowling	滾人球
Marching Attack	進行攻打 213
Marching Bear Chase	追熊 78
Marching Circle	圍中進行 135
Mass Basket Ball	大隊籃球 214
Mass Field Hockey	大隊曲棍球 214
Mass Hand Ball	大隊手球 215
Mass Rudby	大隊美國足球 264
Mass Soccer	大隊足球 264
Mass Volley Ball	大隊隊球 265
Master Ball	教師球 135
Master of the Ring... ..	誰爲國主 265
Medicine Ball Soccer	藥球足球 266
Midnight	中夜 44
Milling the Man	人磨 266
Monkey Chase	猿猴追追 136
Monkey Tag	猿猴拍 137
Mother Carey's Chickens	母鷄帶領小鷄 215
Mother Goose	母鵝 137
Mount Ball	馬上球 216
Mount Tag... ..	攀登拍 267
Mount Tag Ball	拍馬上球 267
Mountain Climbing	爬行器械 79
Move Down or Up	升降球 217
Moving Day	搬家日 45
Muschel Top	全數更換 79
Music Rush	樂中奔走 45
Name Ball... ..	報名球 138
Nest Tag	窩中追拍 138
Net Ball	網網球 217
New Orleans	北京 46
Nine Count Basket Ball	九分區之籃球 139
Novelty Progress	新異的進行 80
Number Ball	號數球 263

		頁數
Number Catch Ball... ..	號數球接	140
Numbers Change	報數换位	80
Object Rush	擡取目的物	268
Object Tag... ..	追拍目的物	269
Ocean Is Stormy	海洋暴風雨	
Odd Man's Cap... ..	老人之帽	141
Off the Spot	失位	81
One-Leg Foot Ball	單足足球	218
One Leg Rope Pull... ..	單足拔河	269
Ones, Twos, Threes and Fours	一,二,三與四	141
Opposites	反應	47
Ordinary Tag	追拍	48
Ostrich Tag	駝鳥拍	142
Outside Tag Ball	圈外拍球	269
Over Ball	過頂球	219
Over the Shed	過山彈	143
Paddle the Dummy	打啞子	143
Paired Hot Hand	對中打手	81
Partner Tag	雙人拍	270
Pass and Change	傳球换位	144
Pin Ball	針球	219
Pin Bowls	滾倒豎針	144
Pin Foot Ball	針足球	220
Pin Guard	守針	221
Poison Areas	毒圈	48
Poison Ball	毒球	143
Poison Seat	毒座	48
Poison Stake	毒棍	270
Policeman and Robber	警察與盜	145
Pom-Pom-Pullaway	大家離開	82
Prison Tag... ..	囚牢追拍	221
Prisoner's Base	囚壘	146
Progressive Dodge Ball	進步躲球	222
Progressive Rope Skip Elimination	跳繩淘汰法	82
Progressive Tag Ball	進步追拍球	223
Pull Across Line	拉人過線	223
Pull-em-Over	拉人	271
Punch Ball	落地球	223
Pursuit Vault Race	騰越追逐比賽	224
Push Ball	推球	225
Push Cross Line	推人過線	225

	頁數
Puss in the Corner	圈中兔 49
Quoit Toss Elimination... ..	擲圈淘汰 147
Rabbit Chase	犬兔相追 49
Range Practice... ..	試習打靶
Rattle Snake	響蛇 148
Rectangle Tag ... ,	方陣追拍 225
Red Light	紅光普照 49
Revenue Runners	捉捉逃犯 149
Reverse Chase	反覆追逐 226
Reverse Rope Pull	向反對方向拉繩 226
Ring-a-Lievio	捉囚與放囚 150
Robbers and Soldiers	兵盜相追 50
Rooster Fight	鬪鷄 271
Rope Push... ..	推繩 227
Rope Skip Elimination	跳繩錦標 88
Rope Tug of War	拔河 272
Round-up	圍捉 150
Running Target	打活動靶 152
Run or Tag	或跑或追 151
Run Through Rope Elimination	穿繩淘汰 151
Round Ball	圓周追球 272
Rushing the Spots	爭奪空位 83
Same Side Tag	同地追拍 227
School Room Tag	教室追拍 50
Score Ball	記分球 227
Scouting	偵探 152
Scramble Ball	爭彩球 228
Scrimmage Ball	小皮球 228
Side Line Ball	四邊球 272
Signal Chase	追叫 84
Sitting Circle Tag	槐圈坐拍 153
Six Circles	六個圓圈 51
Six Duds	六次負分 153
Shadow Tag	拍影 84
Shoe Scramble Race	爭鞋競走 84
Slap Jack	拍人 51
Slipper Slap	捉偷打者 273
Smuggling the Booty	私運贓物 154
Snake and Bird	蛇與鳥 155
Snake Catch	捕蛇 52
Snatch Ball	竊球 229

	頁數
Somersault Tag	勸斗道拍 229
Sore Spot Tag	扶痛拍 52
Spiders and Flies	蜘蛛與繩 52
Spin the Plate	轉盤 53
Spot Duck on the Rock... ..	戲打石上鴨 155
Spot Scramble	爭占城壘 273
Spot Tag	驚電拍 156
Square Ball	四方球 229
Squat Tag	蹲踞拍 54
Squirrel in Trees	松鼠換樹 54
Stake Snatch	攪棍 274
Stand Ball... ..	立定球 230
Standing Hand Balance	掌上平均 156
Stationary Elimination Ball	球站擲球淘汰 231
Statue	彫像拍 54
Statue Tag	拍像 85
Steady Boy... ..	檢定員 157
Steal the Pin	偷針 231
Stealing Ammunition	取軍械 157
Steer Round-up	圍捉小牛 158
Step by Step	升階球 35
Stick Polo	竿球 232
Stiff Knee Tag	直膝拍 85
Still Water Stop	停止探捉 85
Storm the Castle	攻打堡壘 233
Straddle Vault Elimination	跳馬淘汰 233
Strike and Chase	追攻打者 275
Stunt Ball Catch	捉球翻技 234
Stunt Elimination	比術淘汰 158
Style Rope Skip Elimination	定式的跳繩淘汰 86
Swat Down	打盡敵人 234
Swat to the Right	棒及右者 275
Swat Your Neighbor	棒及鄰居 276
Swatter Snatch... ..	襲取軟棒 235
Tag Ball	捉球 276
Tag Elimination	拍者放逐 277
Tail Tag	拖尾拍 159
Tandem Relief-Race	人馬更換賽跑 277
Target Toss Elimination	擲靶淘汰 86
Target Kick Elimination	踢球打門淘汰 235
Target Pitch	靶靶 159

	頁數
Team Bull in the Ring	278
Team Catch the cane	236
Team Circle Stride Ball	278
Team Dud Ball	236
Team Guess Ball	162
Team Master of the Rig... ..	238
Team Number Ball... ..	237
Team Pin Guard	238
Team Poison Stake... ..	239
Team Quoit Catch	239
Team Scramble Ball	239
Team Statue	162
Team Target Pitch	87
Ten Steps	87
Three Deep	279
Throw the Stick	160
Tie the Prisoner	249
Token Tag... ..	56
Tommy Tiddler's Land... ..	56
Toss and Carry... ..	160
Touch and Run	249
Tower Ball	279
Traveling Apes	88
Triple Chase	241
Turtle Tag	163
Two Times Around	88
Variety Buck Vault	241
Variety Pass and Catch Elimination	163
Volley Quoits	164
Wall Ball	164
Wall Dud Ball... ..	242
Waist Catch	280
Wallop the Goat	280
Water Sprite	56
Weather Cock	165
Weaver's Race... ..	281
Weighing Machine... ..	165
Wolf and Sheep	165
Wrestle Royal	242
Yankee Doodle	243

	頁數
Robbers and Soldiers	兵盜相追 50
Schoolroom Tag	教室追拍 50
Six Circles	六個圓圈 51
Slap Jack	拍人 51
Snake Catch	捕蛇 52
Sore Spot Tag	扶痛拍 52
Spider and Flies	蜘蛛與蠅 52
Spin the Plate	轉盤 53
Squat Tag	蹲蹠拍 54
Squirrel in Tress	松鼠換樹 54
Statue	影像拍 54
Step by Step	升階球 55
Token Tag	紀念物拍 56
Tommy Tiddler's Land... ..	富翁地 56
Water Sprite	水妖 56

後 期 小 學

All Change... ..	全體易位 58
Animal Hunt	打獵 58
Animal Tag	動物拍 59
Ankle Tag... ..	踝節拍 60
Attention Run... ..	立正跑 60
Bear Hunt	打熊 61
Birds Fly	飛鳥 61
Blind Hop Tag... ..	瞎子跳拍 62
Blind Walk	瞎子投標 62
Boundary Ball	界內球 62
Brothers	兄弟相拍 63
Cap Chase	追帽 64
Chain Tag	接手拍 64
Champion Tagger	拍着標 65
Chicken Hops	小雞跳 65
Circle Blind Guess	圓中摸猜 66
Circle Blind Swat	瞎子打圈 66
Circle Chase	繞圈追拍 67
Circle Run... ..	跑圈 68
Circle Toss... ..	圓圈拋物 68
Club Bowl Elimination... ..	擊棍淘汰 69
Cock Stride	雄雞開立 70

	頁數
Come Along	同走 70
Couple Tag	雙人拍 71
Corner Spy... ..	探角 71
Dub Hide and Seek	尋匿武士 72
Farmer Tag	農人拍 72
Filling the Gap	補缺 73
Fox and Gardener	狐與守園者 73
Hand Slap Tag... ..	擊掌拍 74
Hide and Find	尋和匿 74
Inner Circle Ball	內圓球 75
Iron Tag	鐵拍 75
In the pond	在池澡 75
"I Say 'Stoop'"... ..	停止被逐 76
Jacob and Jacobine... ..	張三與李四 76
Last Man Over	末一人退出 77
Leap the Spot	跳圈 77
Marching Bear Chase	追熊 78
Mountain Climbing	爬行器械 79
Muschel-Top	全數更換 79
Novelty Progress	新異的進行 80
Numbers Change	報數换位 80
Off the Spot	失位 81
Paired Hot Hand	對中打手 81
Pom-Pom-Pullaway	大家離開 82
Progressive Rope Skip Elimination	進步跳繩淘汰法 82
Rushing the Spots	爭奪空位 83
Rope Skip Elimination	跳繩錦標 83
Shadow Tag	拍影 84
Shoe Scramble Race	爭鞋競走 84
Signal Chase	追叫 84
Statue Tag... ..	拍像 85
Stiff Knee Tag	直膝拍 85
Still Water Stop	停止探捉 85
Style Rope Skip Elimination	定式的跳繩淘汰法 86
Target Toss Elimination	投靶淘汰 86
Team Target Pitch	全隊打靶 87
Ten Steps	十步之內 87
Traveling Apes... ..	行猿 88
Two Times Around	周行兩圈 88

初級中學

	頁數
Ball Toss and Throw Statue... ..	拋球射像 89
Base Tag	壘內追趕 89
Bear and Birds... ..	熊和鳥 90
Bear and Keeper	熊與守熊人 91
Blind Man's Buff	盲人之牛 91
Blind-Man Swat	盲人打牛 92
Blind Swat... ..	瞎棒 92
"Bob"... ..	打釘 93
Bombers Attack	擲彈人之攻打 93
Bombing the Center	炸打中央 94
Bounce and Catch Ball... ..	擲接反彈球 95
Bowling in Mass	大隊滾球 96
Captain Ball	大將球 96
Catcher Ball	接球 98
Catch Number Ball	接號數球 99
Catch the Caboose	捉貨車 100
Catch the Diamond Bearer... ..	捉拿藏金剛石者 100
Catch the Jailbird	捉牢鳥 102
Circle Club Bowl	滾射繞圈之棍棒 102
Circle Duck on the Rock	圍打石鴨 103
Circle Hop Chase	圍追跳者 103
Circle Tug	圓周爭拉 104
Climb Tag	攀登拍 105
Court Tag	院庭追拍 105
Cross Tag	穿人拍 106
Crawl the Dragon	爬龍 106
Crown the Dragon	取龍冠 106
Curtain Ball	城牆球 107
Day and Night... ..	白晝與黑夜 108
Den Tag Elimination	洞穴追捕 108
Dog and Rabbit	狗與兔 109
Double Column Channel Ball	雙隊繞圈球 109
Dub Statue... ..	人像被選 110
Ducks Fly	飛鴨 110
Duck on the Rock	投射石上鴨 111
Dunee	駱漢 112
Elimination Ball	淘汰球 112
Elimination Rope Pull	拔繩淘汰 112

	頁數
Floor Bowls	地上滾球 113
Follow the Leader	模倣領袖 114
Football Tag	足球追拍 114
Fortress	堡壘 115
Fox and Ball	狐與球 115
Fox Chase	獵者追狐 116
French Bowls	法國滾球遊戲 117
Goal Ball	擲門球 118
Ground Ball	地面球 119
Guess Ball	猜球 120
Ham, Ham, Chicken, Ham, Bacon	翠鴨過河 120
Hand Balance	手上平均 121
Hang Tag	懸掛拍 122
Hat Fight	帽戰 122
Hat Scramble	爭先取帽 122
Hindoo Tag	印度人拍 123
Hit the Big-Ball	擊射大球 123
Hole Ball	洞球 124
Hunt	打獵 125
Jump, step, Hop	跳, 跨步及單足跳 125
Kaiser Ball... ..	德皇球 126
Keep the Ball	保守球 127
Kick and Hide	踢球與藏匿 127
Kingdom Tag	皇國追拍 128
King Guard	國皇與守衛 128
Lariat Tag	捕牛拍 129
Last Couple Out	末對脫離 129
Leg Bowl	擊腿球 130
Legree and Uncle Tom	野虎追馬, 馬捉羊 131
Line Blind Swat	瞎棒打瞎 131
Line Soccer	行伍足球 132
Line Swat Tag	線上追打 132
Line Tag	線上追拍 133
Link Pursuit Race	連接追拍賽跑 133
Link Tag	接手拍 134
Low Bridge Elimination	過橋淘汰 134
Marching Circle	圍中進行 135
Master Ball	教師球 135
Monkey Chase	猴猴追追 136
Monkey Tag	猴猴拍 137
Mother Goose	母鵝 137

	頁數
Name Ball	報名球 138
Nest Tag	窩中追拍 138
Nine Court Basket Ball... ..	九分區之籃球 139
Number Catch Ball... ..	數數接球 140
Odd Man's Cap... ..	老人之帽 141
Ones, Twos, Threes and Fours	一,二,三及四 141
Ostrich Tag	駝鳥拍 142
Over the Shed	過山彈 143
Paddle the Dummy	打啞子 143
Poison Ball	毒球 143
Pass and Change	傳球换位 144
Pin Bowls	滾倒針球 144
Policeman and Robber	警察與盜 145
Prisoner's Base	囚壘 146
Quoit Toss Elimination... ..	擲圈淘汰 147
Range Practice	試習打靶 148
Rattle Snake	響蛇 148
Revenue Runners	捉捉逃犯 149
Ring-a-Lievio	捉囚與放囚 150
Round-up	圍捉 150
Run or Tag	或跑或追 151
Run Through Rope Elimination	穿線淘汰 151
Running Target	打活動靶 152
Scouting	偵探 152
Sitting Circle Tag	繞圈坐拍 153
Six Duds	六次百分 153
Smuggling the Booty	私運贓物 154
Spot Duck on the Rock... ..	戲打石上鴨 155
Snake and Bird... ..	蛇與鳥 155
Spot Tag	觸電拍 156
Standing Hand Balance	掌上平均 156
Steady Boy... ..	檢定員 157
Stealing Ammunition	取軍械 157
Steer Round Up	圍捉小牛 158
Stunt Elimination	比術淘汰 158
Tail Tag	拖尾拍 159
Target Pitch	擲靶 160
Throw the Stick	擲棒 160
Toes and Carry... ..	投擲與帶回 160
Team Guess Ball	猜所擲球 162
Team Statue	分隊真像 162

	頁數	
Distance Vault Elimination...	騰越比遠淘汰	186
Dodge Ball...	躲避球	187
Corner Ball	角球	187
Crocodile Chase	鱷魚追拍	188
Dog and Cat	狗與貓	188
Dog in the Manger...	狗在馬槽	189
Double Circle Fill the Gap	雙圈補缺	189
Double Tag...	雙人追拍	190
Down the Club...	打倒棍棒	190
Drill Elimination	操演淘汰	191
End Ball	末端球	191
Five "Duds"	五此	192
Foot and a Half	跳木架	193
Foot Tag Ball	足球追拍	193
Fungo	得彩球	194
Grand Chase	大隊追逐	194
Goal Kick Ball...	踢門球	195
Hand Bat Ball	手打門線球	196
Heads and Tails	字與背	197
High Straddle Vault Elimination	騰越比高淘汰	197
Hobo	候補	198
Hop Ball Tag	跳球追拍	199
Hop Tag	獨足追拍	199
Hop the Hole	獨足爭位	200
Hopping Circle	跳圈	200
Hop Toad	跳蟾蟆	201
Horse and Ridder Rope Pull	騎馬拔河	202
Hot Hand	熱手	202
Hot Rice	熱球	202
Hunter and Hunted	獵者互逐	203
Hurdle Elimination	跳欄淘汰	203
Hurry Ball...	火急球	204
Imitation Tag	做做拍	205
In and Out	出入圈	205
Individual Basket Ball...	個人籃球	206
Individual Dodge Ball	個人躲避球	206
Individual Dud Ball	個人五分球	207
Individual Soccer	個人足球	207
Island Tag...	群島追拍	208
Jump Stic Elimination	跳竿淘汰	209
Jump the Slipper	跳鞋淘汰	209

	頁數
Leader and Footer	排頭與排尾 210
Leap the Brook... ..	跳小河 211
Leg Dive Tag	腿上魚跳追拍 212
Line Ball	投線球 212
Line Captain Ball	大將線球 213
Marching Attack	進行攻打 213
Mass Basket Ball	大隊籃球 214
Mass Field Hockey... ..	大隊曲棍球 214
Mass Hand Ball	大隊手球 215
Mother Carey's Chickens	母鷄帶領小鷄 215
Mount Ball	馬上球 216
Move Down or Up	升降球 217
Net Ball	繩網球 217
One-Leg Football	單足足球 218
Over Ball	過頂球 219
Pin Ball	針球 219
Pin Football	針足球 220
Pin Guard	守針 221
Prison Tag... ..	囚牢追拍 221
Progressive Dodge Ball	進步盤避球 222
Progressive Tag Ball	進步追拍球 223
Pull Across Line	拉人過線 223
Punch Ball	落地球 223
Pursuit Vault Race... ..	騰越追逐比賽 224
Push Across Line	推人過線 225
Push Ball	推球 225
Rectangle Tag	方陣追拍 225
Reverse Chase	反覆追逐 226
Reverse Rope Pull	向反對方向拉繩 226
Rope Push	推繩 227
Some Side Tag	同地追拍 227
Score Ball	記分球 227
Scramble Ball	爭彩球 228
Scrimmage Ball	小陣球 228
Snatch Ball	襲球 229
Somersault Tag... ..	翻斗追拍 229
Square Ball	四方球 229
Stand Ball	立定球 230
Stationary Elimination Ball... ..	球站標球淘汰 231
Steal the Pin	偷針 232
Stick Polo	竿球 232

	頁數
Storm the Castle	233
Straddle-Vault Elimination... ..	233
Stunt Ball Catch	234
Swat Down... ..	234
Swatter Snatch... ..	235
Target Kick Elimination	235
Team Catch the Cane	236
Team Dud Ball	236
Team Number Ball... ..	237
Team Master Of the Ring	238
Team Pin Guard	238
Team Poison Stake	239
Team Quoit Catch	239
Team Scramble Ball	239
Tie the Prisoner	240
Touch and Run	240
Triple Chase	241
Variety Buck Vault	241
Wall Dud Ball	242
Wrestle Royal	242
Yankee Doodle... ..	243

高等及大學

Ball Tag	245
Battle of Legs	245
Bombardment	245
Bounce Dodge Ball	246
Broncho Tag	247
Bucking Broncho	247
Cavalier's Combat	248
Center Ball	248
Circle Ball Passing	249
Circle Channel Tag... ..	249
Circle Leap Frog	250
Circle Stride Ball	251
Clear the Fort	251
Cowboy Tag	251
Crossing No Man's Land	252
"Do Thi-, Do That"	253

	頁數
Double Circle Ball	雙圈球 253
Double Number Ball	雙人球 254
Dribble Ball	運球擲球 254
Elbow Tug of War	牽肘之戰 255
Elimination Pass Ball	傳球淘汰 255
Foot Volley Ball	足踢隊球 256
Hit Elimination	追打者放逐 257
Hook Arm Tag... ..	鉤臂拍 257
Hop Ball	跳球 257
Hop to the Gap... ..	跳躍爭位 258
Hops	單足跳 258
Horse and Rider Circle Jump	騎馬跳圈輪 259
Human Tug of War	拉入戰 260
Jockey Ball	馬取傳球 261
Jumping Circle	跳圈繩 261
Kettle Drive	罈之入釜 261
King Ball	帝皇球 262
Last Over	逐出一人 262
Leap-Frog Tag	跳蛙拍 263
Link Arm Push	鉤臂競濟 263
Man Bowling	滾人球 263
Mass Soccer	大隊足球 264
Mass Rugby	大隊美國足球 264
Mass Volley Ball	大隊隊球 265
Master of the Ring	誰為國主 265
Medicine Ball Soccer	藥球足球 266
Milling the Man	人磨 266
Mount Tag... ..	攀登拍 267
Mount Tag Ball	拍馬上球 267
Number Ball	號數球 268
Object Rush	攬取目的物 268
Object Tag	追拍目的物 269
One Leg Rope Pull	單足拔河 269
Outside Tag Ball	圈外拍球 270
Partner Tag	雙人拍 270
Poison Stake	毒棍 270
Pull-'em-Over	拉人 271
Rooster Fight	鬥鷄 271
Rope Tug of War	拔河 272
Round Ball	圓圈拍球 272
Side Line Ball	圓邊球 272

	頁數
Slipper Slap	捉偷打者 273
Spot Scramble	爭占城壘 273
Stake Snatch	摠棍 274
Strike and Chase	追攻打者 275
Swat to the Right	棒及右者 275
Swat Your Neighbor	棒及鄰居 276
Tag Ball	捉球 276
Tag Elimination	拍者放逐 277
Tandem Relief Race	人馬更換賽跑 277
Team Bull in the Ring	火牛破圍 278
Team Circle Stride Ball... ..	隊圍跨下球 278
Three Deep	三深 279
Tower Ball... ..	塔球 279
Waist Catch	捉腰拍 280
Wallop the Goat	打山羊 280
Weaver's Race	織綉賽跑 281

替換(或稱接力)賽跑

All Fours Relay	爬行替換跑 288
Angleworm	香餌蟲替換跑 288
Arch Ball Relay	元首球替換跑 288
Arm Carry Relay	懷抱替換跑 289
Arm Hang Travel Relay	懸垂手行替換比賽 289
Arm Roll Relay	臂相滾球替換比賽 290
Avalanche Relay	崩雪比賽 290
Back Carry Relay	背負替換跑 290
Backward Running Relay	逆行替換比賽 291
Ball Pass and Run Relay	傳球替換賽跑 291
Ball Pass Relay... ..	傳球替換比賽 292
Ball Roll Relay... ..	滾球替換比賽 292
Ball Throw Relay	拋球替換比賽 291
Barrel Roll Relay	滾筒替換跑 293
Basket Ball Point Relay	籃球記分替換跑 293
Basket Shooting Relay	籃球擲籃替換比賽 294
Blind Man Relay	瞎子替換跑 295
Bounce and Pass Relay... ..	反彈傳球替換比賽 295
Bounces Between Legs Relay	跨中反彈傳球替換比賽 296
Bounding the Waves Relay	波浪替換比賽 296
Brick Walk Relay	走石替換比賽 296
Cap Pass Relay... ..	傳帽替換比賽 297

	頁數
Cap Transfer Relay	擲帽替換跑 297
Caterpillar Relay	毛蟲替換跑 298
Centipede Relay	百足蟲替換跑 298
Chain Relay	鏈鎖替換跑 299
Chariot Relay	輪車替換跑 299
Circle Gap Relay	圓圈穿缺替換跑 299
Crab Walk Relay	蟹行替換跑 300
Crawl and Run Relay	爬行替換比賽 300
Crawl and Vault Relay	騰越與爬行之替換比賽 301
Crawl Through Legs Relay	腿間爬行替換比賽 302
Crooked Man Relay	腿後繞行替換跑 301
Dead Man Relay	僵人替換跑 302
Dizzy Walk Relay	眩目替換跑 303
Double Hopping Relay	雙人單足跳替換比賽 303
Donkey Relay	驢馱替換跑 304
Double Jumping Relay	雙足跳躍替換比賽 304
Double Roll Relay	雙人滾翻替換比賽 304
Double Rope Skip Relay	雙人跳繩替換比賽 305
Down and Up Relay	起伏替換前進比賽 305
Dribble Ball Relay	反彈傳球替換比賽 306
Dumb Bell Push Relay... ..	推接鈴鈴替換比賽 306
Elbow Swing Relay... ..	鎖臂旋轉替換比賽 307
Elephant Walk Relay	大象替換競走 307
Engine and Tender Relay	機器與司人之替換跑 308
Feet and Club Relay	足踏棍棒替換跑 308
Floor Dribble Relay	拍球替換比賽 309
Foot Dribble Relay... ..	足傳藥球替換比賽 309
Forward Roll Relay... ..	向前滾翻替換比賽 309
Gallop Relay	換步疾行替換比賽 310
Gap Bowl Relay	空缺滾球替換比賽 310
Goat Relay... ..	山羊替換比賽 311
Head Balance Relay	頂物替換比賽 311
Heel Run Relay	跟脚替換比賽 312
Hobble Relay	跛足替換比賽 312
Hoop Roll Relay	滾環替換比賽 312
Hop Step Relay	單足跳步之替換比賽 313
Hopping Relay... ..	一足跳替換比賽 313
Human Wheelbarrow Relay	人車替換跑 314
Hurgle Relay	跌滾替換比賽 315
Hurry Hurry Relay	傳物替換比賽 314
Indian File Relay	齊人接隊替換跑 315

	頁數
Juggle Relay	315
Jump Stick Relay	316
Kangaroo Relay	316
Lame Chicken Relay	317
Lame Dog Relay	317
Lame Duck Relay	318
Leap Frog Relay	318
Low Bridge Relay	318
Man Lift Relay	319
Measuring Feet Relay	319
Object Pass Relay	320
Object Toss Relay	320
Obstacle Relay	320
One Hand Ball Relay	321
Over the Top Relay	321
Over Head Pass Relay	322
Over and Under Relay	322
Pass and Catch Relay	323
Pass and Squat Relay	323
Pass On Relay	324
Pass Over Relay	324
Pass Through Hoop Relay	325
Paul Revere Relay	325
Pirouette and Pass Relay	326
Place Rope Skip Relay	326
Pony Express Relay	326
Pony Relay	327
Potato Relay	327
Prone Lying Circle Relay	328
Pursuit Relay	328
Rail Walk Relay	329
Raised Leg Relay	329
Rescue Relay	329
Rise and Run Relay	330
Roll Over Man Relay	330
Rope Climb Relay	330
Rope Skip Relay	331
Rotation Leap Frog Relay	331
Run, Joss and Catch Relay	332
Sack Relay... ..	332
Sedon Relay	332
	315
	316
	316
	317
	317
	318
	318
	318
	319
	320
	320
	320
	321
	321
	322
	322
	323
	323
	324
	324
	325
	325
	326
	326
	326
	327
	327
	328
	328
	329
	329
	329
	330
	330
	330
	331
	331
	331
	332
	332
	332

	頁數
Single File Relay	全隊同跑比賽 333
Sit and Stand Relay	起坐替換跑 333
Sitting Circle Relay	坐列圓圈替換跑 333
Skin the Snake Relay	脫蛇皮替換比賽 334
Skipping Relay	跳躍步替換跑 334
Slipper Relay	拖鞋替換跑 335
Sprinting Relay	圓周接力賽跑 335
Squat Jump Relay	羣接跳躍替換比賽 335
Stake Bowl Relay	投射標的替換比賽 336
Stand Up Relay	豎立棍棒替換比賽 336
Stand-up Club Relay	豎立三個棍棒的替換跑 337
Stepping Stons Relay	走石替換跑 337
Stick and Ball Relay	棒與球替換比賽 338
Stiff Knee Jumping Relay	直膝跳躍替換跑 338
Stilt Walk Relay	高脚替換競走 338
Straddle Ball Relay... ..	跨下球替換比賽 339
Straddle Vaulting Relay... ..	分腿騰越替換比賽 339
Take and Put Relay	取置物體替換比賽 339
Tandem Relay	魚貫替換比賽 340
Tap Top Relay	觸棍頂於地之替換比賽 340
Target Relay	打靶替換比賽 341
Three Legged Relay	三足替換競走 341
Undress and Dress Relay	穿脫衣服替換競走 342
Variety Pass Relay	秒傳各物為替換比賽 342
Variety Transfer Relay	拋擲各物之替換比賽 343
Waist Carry Relay	抱秒替換比賽 343
Walking Relay	替換競走 344
Zig-Zag Hopping Relay... ..	曲折跳躍替換比賽 344
Zig-Zag Running Relay... ..	曲折奔跑替換比賽 345

戰鬥競爭

Alternate Prone Swatting	交互伏地攻打 381
American Wrestle	抱胸角力 384
Back to Back Lift	背負 384
Back to Back Push	背推 384
Back to Back Single Stick Pull	背立單棒牽人 385
Back to Back Stick Pull-away	背立棍棒 385
Back to Back Tug	背挽 385
Ball Wrestle	爭球 381

	頁數
Bar Boxing	單杠上打拳 382
Barrel Boxing	打桶拳 382
Battle of Knights	武士擊戰 382
Blindfold Boxing	瞎子鬪拳 383
Breaking Arms... ..	破臂圍 386
Bucking Contest	衝撞角力 383
Bull Dog Fight... ..	猛犬相角 383
Cat Fight	鬪貓 386
Cavalier's Boxing	騎士相搏 384
Cheek Mark Sparring	塗面決鬪 387
Circle Bounce Ball	圓中反彈球競賽 385
Club Snatch	雙奪棒棍 385
Double Pole Pulling	雙棍拖抗競爭 385
Double Pole Pushing	雙棍推抵競爭 386
Drag Out of Gap	驅逐出境 387
Duck Hunt... ..	瞎棒打瞎狗 386
Duck Fight	鬪鴨 387
Elbow Struggle... ..	肘戰 387
Grecian Wrestle	希臘騎戰 388
Hand Push... ..	推手 389
Hand Wrestle	手戰 389
Hat Sparring	帽戰 370
Hog Tying	捆猪決鬪 386
Indian Wrestle	印度角力 370
Jousting	馬下比武 387
Kangaroo Fight	袋鼠決鬪 387
Kitten Guff... ..	小貓相打 387
Knea Slap	打膝 371
Knock Over Club	迫打棍棒 371
Lame Duck Fight	跛鴨決鬪 371
Leg Pulling	指腿 388
Lifting Contest... ..	競抱 372
Line Pull	拉使過線 372
Linked Hingers Struggle	銜指屈挽角力 372
Locked Knees Struggle	鎖膝角力 372
Mixed Battle	混戰 388
Modified Boxing	打拳比賽 389
Modified Catch as Catch Can Wrestle	摔角 373
One Hand Dumb Bell Pull-away	一手奪取重鈴 373
One Leg Combat	一足決鬪 373
One Leg Rope Jerk... ..	單足拖繩 389

	頁數
One Leg Tug	一足競拖 374
One Man Pull	拖拉過線 374
One Man Push... ..	推抵過線 374
Pick-up	拉繩拾芥 389
Pillow Fight on Bar	單杠上之枕戰 390
Platform Boxing	打將檯 390
Platform Jousting	檯上比武 391
Roman Wrestle	羅馬騎戰 374
Rooster Fight	雄鷄決鬪 375
Sack Boxing	袋中打球 391
Single Pole Pulling... ..	單棍拖挽競爭 391
Single Pole Pushing	單棍推抵競爭 392
Sitting Pull	坐拉 375
Sparring Contest	競鬪 376
Spot Wrestle	垂圓角力 392
Squat Rope Jerk	蹲腰拖繩 392
Standing Struggle	立競 376
Step on Spot	觸跑危機 393
Stepping on Toes	踏足尖競鬪 376
Stick and Object Pick-up	拉棒拾芥 393
Stick Balancing	定停定棒 376
Stick Push and Pull	拉棒拾芥 377
Stick Turn... ..	轉棒 378
Stick Wrestle	取棒角力 377
Stork Fight	鶴鬪 393
Stork Wrestle	鶴鳥角力 378
Swat Fight... ..	軟棍擊戰 394
Tap Overboard	打使落水 395
Team Boxing	分隊競走 394
Toe Tap	毘打鞋尖 379
Turn-over	翻鬪後翻
Two Stick Hand Wrestle	手拉雙棍 379

教室遊戲

Aisle Ball	課桌間球
Birds Fly	飛鳥
Boiler Burst	汽鍋破了
Cat and Mice	貓與小鼠
Catch the Cane... ..	搶手杖

Changing Seats... ..	更換坐位
Circle Ball Passing	圓圈傳球
Circle Blind Guess	圈中摸猜
Crows and Cranes	鴉與鶴
Curtain Ball	城牆球
Do This, Do That	做這個,做那個
Ducks Fly	飛鴨
Elimination Ball	淘汰球
Find the Object	尋物
Frog in the Sea	海中蛙
Grand Mufti	洪酒授教
Hand Slap Tag	擊掌拍
Hot Hand	熱手
Hunt the Key	探匙
“I Say ‘Stoop’”	停止被逐
Jack Be Nimble	輕快的跳
Last Man	末後一人
Leader Ball	領袖球
Leap The Spot	跳圈
Moving Day	搬家日
Music Rush	樂中奔走
Opposites	反應
Paired Hot Hand	對中打手
Poison Areas	毒圈
Poison Seat	毒座
Rabbit Chase	大兔相追
Rushing the Spots	爭奪空位
School Room Tag	教室追拍
Shoe Scramble Race	爭鞋競走
Six Circle	六個圓圈
Slipper Slap	起偷打者
Spin the Plate	轉盤
Token Tag... ..	紀念物拍
Weather Cock	相風鳥
Weighing Machine	量重機

本書之參考書名

美 國

- Angell, E. D.: Play, Little, Brown & Co., Boston, Mass.
- Bancroft, J. H.: Games for the Playground, Home, School, and Gymnasium. The MacMillan Company, New York.
- Bowen, W. P. and Mitchell, E. D.: The Theory and Practice of Organized Play. 2 vols. A. S. Barnes & Co., New York.
- Cheoley and Baker: Camp and Outing Activities. Association Press, New York.
- Chesley, A. W.: Indoor and Outdoor Gymnastic Games. American Sports Publishing Company, New York.
- Cromie, W. J.: Three Hundred and Twenty-five Group Contests for Army, Navy and School. The MacMillan Company, New York.
- Draper, G. A.: Games. Association Press, New York.
- Elmore, E. W.: A Practical Handbook of Games. The MacMillan Company, New York.
- Gibson, H. W.: Camping for Boys. Association Press, New York.
- Hoffman, M.: Games for Everybody. Dodge Publishing Company, New York.
- Newell, W. E.: Games and Songs For American Children. Harper & Co., New York.
- Newton, M. B. and Harris, A. V. S. Graded Games and Rhythmic Exercises. A. S. Barnes & Company, New York.

- Parsons, B. R.: Play and Games for Indoors and Out. A. S. Barnes & Co., New York.
- Pearl, N. H. and Brown, H. E.: Health by Stunts. The MacMillan Company, New York.
- Raycroft, J. E.: Mass Physical Training. United States Infantry Association, Washington, D. C.
- Riley, G. S.: Games For Boys. Henry Holt and Company, New York.
- Schroeder, L. C.: Selected Group Games for Young Man. Association Seminar., Springfield, Mass.
- Speakman, M. L.: A Brief Manual for Games for Organized Play. Government Printing Office, Child Bureau, Department of Labor. Washington, D. C.
- Sperling, H.: The Playground Book. A. S. Barnes & Co., New York.
- Stecher, W. A.: Games and Dances. Joseph McVey, Philadelphia.
- Wegener, A. B.: Track and Field Athletics. A. S. Barnes & Co., New York.
- Wegener, A. B.: Games and Play for School Morale. The Playground and Recreation Association of America, New York.
- Wegener, A. B.: Fun for Everyone. The Playground and Recreation Association of America, New York.
- Wegener, A. B.: One Hundred and Fifty Gymnastic Games. G. H. Ellis Company, Boston.
- Wegener, A. B.: Manual of Practical Recreation for Oregon School. Department of Education, Oregon.

Wegener, A. B.: Army and Navy Hand Book. Association Press, New York.

Wegener, A. B.: Handbook of the Boy Scouts of America. Boy Scouts of America, New York.

英 國

Ferry, E. C.: Organized Games for the Playground. A. Brown & Sons, London.

德 國

Braungardt, W. Bewegungsspiele für Schulen und Turnvereine. A Littman, Oldenberg.

Leonhardt, A.: Turnspiele für die Männliche und Weibliche Jugend. Karlsruhe.

Schlipkoter, A. Was sollen wir spielen. Das Rauhe Haus, Hamburg.

Schroter, Karl. Turnspiele für Schulen und Turnvereine. Berlin.

Leitfaden für das Mädchenturnen. T. G. Gotta, Berlin.

法 國

C. de Medaillac et J. Rousseau.: Jeux de Collège. Delalain, Paris.

De Saint-Clair-Arnoud.: Jeux et exercices en Plein air. Paris.

Webber, Ern.: Les Sports pour tous. Payot, Lausanne.

Manuel d'exercices Gymnastiques et de jeux scolaire. Ministère de l'Instruction Publique. A. Colin, Paris.

意 大 利

Faccio, Luisa R. 124 Ginochi Ginnastici. Tipografia Succ. Conte P., Turino.

瑞 典

- Akermark, J. W.: Flickornas Friluftslékar. Stockholm.
Hammarlund, J.: Friluftslékar. Lund.
Waldin, O. H. Friluftslékar Fran Nass. P. A. Norstedt and
Loners, Stockholm.
Folkskolor Lekserie (I och II). Stockholm.

芬 蘭

- Lékar (Vol. I. Boll Lékar). Loderstrom & Co., Helsingfors.
Lékar (Vol. II Spring-Lékar and Kamp-Lékar). Loder-
strom & Co. Helsingfors.

丹 麥

- Lege och Boldspil. Danska Gymnastic Kommissionen. Co-
penhagen.

荷 蘭

- A. De Cock Et Is. Teirlink.: Kinderspel en Kinderlust in
Zuid-Nederland. Amsterdam.

各 國 體 育 叢 報

- American Physical Education Review. Springfield, Mass.
Physical Training. New York City.
Mind and Body. New Ulm, Minn.
The Playground. New York City.
Scientific Physical Training. Birmingham, England.
Monatschrift Fur Turnen, Spiel und Sport. Berlin, Germany.
La Gymnaste. Bordeaux, France.

Handwritten signature or mark at the top right of the page.

中華民國十八年十月初版
中華民國二十四年五月國難後第二版

(36032)

最新遊戲法一冊

Games, Contests and Relays

每冊定價大洋壹元

外埠酌加運費匯費

W. O. Staley

原著者 黃斌生

譯述者 黃志中

校訂者 計志中

發行兼印刷者 商務印書館

上海河南路
商務印書館
上海及各埠
商務印書館

版 權 所 有
翻 印 必 究

本版權前時七書紙版清致表

中華民國三十五年十月廿二日

44

