室內遊戲

黃薔英編

教育部國民體育委員會主編
商務印書館印行

黃薔莫編

室內遊戲

教育部國民體育委員會主編
商務印書館印行

序

杜威說：「教育卽生活」。兒童生活，除眠食外，整個爲遊戲活動，在此活動過程中，兒童是自動的，自發的，其成效不特強健體魄，陶冶品性，增進學識，並培養羣性，故遊戲在教育上之重要，是不待言。然近數十年來，國人之提倡遊戲者，重於戶外，忽視室內；偏於兒童，不及成人，實則室內遊戲之價值，除上述功能外，更可養成正當娛樂風氣，革除一切無聊消遣，本書編撰主旨，卽基於此。

本書取材，有譯自國外書籍，有採用鄉土遊戲；有偏於個別消遣，有重於團體競技；家庭娛樂，學校教材，均可選用。其中大部材料，曾經編者試驗，可以採用，設有欠缺之處，尙望讀者不吝指正。

本書完成，承袁仲濂先生鼓勵與指導，謹此致謝。

編者　三十三年七月於沙坪壩

目次

第四章　團體遊戲……一七

室內遊戲

第一章　緒論

遊戲爲體育活動之一種，其應用範圍極廣，不論老幼，不分男女，隨時隨地，均可活動。遊戲之組織極簡單，演習者不必具有特殊之技能；且含有高度之娛樂性，故易爲人所採用。其功能除強健身心外，尤能擴廣社交，養成各種良好品性，故在近代國家中，遊戲在教育上佔極重要之地位。

一、遊戲學說

關於遊戲的學說，人各不同，扼要之，有下列五種：

（1）精力過剩說

倡此說者爲德哲學家西勒氏，英哲學家斯賓塞亦附和之。此說謂兒童每日除飲食睡眠外，其多餘之精力，無處發洩，乃用之於遊戲，故遊戲者乃發洩其過剩之精力也，猶如火車入站停駛必發出大量之剩餘蒸氣是也。

（2）生活準備說

德生理學家卡爾格羅士根據生物學觀點謂遊戲是動物天生本能，以爲將來生活之準備，如小貓逐球，乃爲捕鼠之準備；小女孩愛玩洋娃娃，爲將來撫育嬰兒之準備。

（3）休閒說

此說爲英哲學家羅特克姆斯所提倡，羅氏謂：吾人必需遊戲用以恢復工作後之疲勞。

（4）複演說

此爲較新之解釋，爲美心理學家赫爾所提倡，謂遊戲是複演古代歷史，整個遊戲之過程，是把人類進化之歷程複演出來。如在原始時代，人類靠漁獵爲生，所以兒童在幼時即喜漁獵生活之各種動作，如攀援，追逐，躲避，奔跑等。自鐵器發明，生活方式固定，進而爲封建時代，社會漸趨組織，故較大的兒童，即喜愛作有組織，富於團體性之遊戲。

（5）人體構造需要說

美教育家阿潑爾頓首倡此說，彼謂：人體各時期發育不同，故需要之遊戲亦異。如嬰兒期手臂最先發達，即喜作手臂動作，如吃拳頭，打人，抓物等。至幼童期，下肢發達，即喜作跑跳，追逐，攀登之動作。至長童期，大腦漸發達，思想敏銳，故進而喜說用腦力之遊戲。

以上各家理論，固各有其精闢之意義，但均失之過偏，不能說出遊戲眞義之全部。如精力過剩說，必身體強者，精力才過剩，但身體羸弱之兒童仍愛好遊戲。又生活準備說，遊戲固有

部分爲將來生活上之準備，但亦有大部分不爲生活準備者，如玩泥，削竹，並不爲將來作泥水匠或竹工之準備。依閒說祇說明遊戲一方面之價值，而理沒其最重要教育上之供獻。複演說謂遊戲爲重演古代歷史，但漁獵時期人類善射箭，游泳，而幼小兒童均所不能，至於人體構造需要說謂因人體各部之發育，而需要之遊戲不同，較合生理與心理情形。要之，遊戲之意義可解釋如下：

「遊戲在兒童時期，是適應兒童天性之活動，使其身體強壯，精神充溢；至成人時期，除娛樂身心，調劑生活外，更可增進工作效率。其最要者，遊戲能於不知不覺之中，導人入於至善之境，故其對教育上供獻甚大。」

二、遊戲之價值

遊戲之價值，可分三方面論之：

（1）生理方面——遊戲之功能與體育相同，可以養成良好之姿勢，發達內臟各器官，助長肌肉與神經之協調，增進動作敏捷，使身體強壯，神經系健全。

（2）心理方面——兒童時期可塑性最大，吾人應從實際活動以訓練其品德。遊戲活動即可養成兒童忠誠，合作，犧牲，冒險，服從諸美德。

（3）教學方面——教學應以兒童興趣爲中心，兒童是以遊戲爲中心，所以教學應採用以遊戲爲中心之教學法。遊戲爲兒童自願，而愛好學習者，從遊戲中，可以引起兒童學習之興

趣，啓發兒童之智慧，鍛鍊兒童之體魄，陶冶兒童之品格。最要者，從遊戲中可獲得書本上所不能得到之經驗，故在近代教育上，遊戲已佔重要之地位。

三、室內遊戲之重要性

過去數十年間，國人之提倡體育者，莫不重視遊戲，然採用之教材，均偏戶外，戶外遊戲功效之大，本所公認，然有時因氣候環境之限制，時斷時續，未能充分發揮，其原因在未能提倡室內遊戲以補救而充實之。例如烈日當空與寒氣凜烈或雨雪紛飛之際，不適於戶外活動時，苦無健身房，遊戲即因之中輟。又如一般缺乏風雨操場之學校，一遇風雨，往往即停頓課業，學生枯坐教室，索然無味，如能提倡室內遊戲，給以適當之活動，則不特善用時間，且可增加教學效能。

戶外遊戲一名動的遊戲，其運動量大，側重身體技能之訓練；室內遊戲一名靜的遊戲，其運動量小，側重神經反應之訓練。更有進者，室內遊戲之特點，并含有高度之娛樂性及社交性，如清風明月之夜，茶餘酒飯之後，圍坐一室，暢敍幽情，即初見友朋，亦一見如故，遊戲完畢，已成知己。此種正當而有教育性之娛樂，在中國社會中，亟待提倡，則可一掃以往無聊消遣之惡風，移風易俗，端賴此焉。

第二章　室內遊戲領導法

一、室內遊戲的分類

遊戲的分類，簡言之，可分戶外室內兩大類，本書所擇教材，純係室內遊戲，用之於健身房、教室、或客廳。可作學校體育課程之風雨教材，亦可作交誼會上之正當娛樂論，室內遊戲之分類，本無一定之方法，本書依其性質之不同，分為下列五種：

（1）社交遊戲——適用於各人比較生疏之集會，藉此可相互認識，增進友誼，使會中空氣融洽。

（2）團體遊戲——適用於各種團體。

（3）機敏遊戲——訓練想像力與觀察力，在成人或年齡較長之兒童集會中，可發生極大興趣。

（4）紙筆遊戲——運動量極少，純係思想訓練，適用於人少之場合。

（5）機巧遊戲——一二人或少數人均可行之，為訓練身體之控制力與肌肉反應之敏捷。

二、室內遊戲教材的選擇

室內遊戲既分五類，在應用時，當加以選擇。應注意下列各項：

（1）年齡——年齡爲最重要之因素，遊戲務須適應兒童各時期之生理，心理，能力，及需要。根據詹森氏之研究，在嬰兒期喜作感覺遊戲；至幼童期，漸趨於模仿與想像遊戲；長童期，則喜競爭遊戲，及至青年期，則偏於有組織之智力遊戲。

（2）人數——在選擇遊戲時，應先知道參加集會之人數，決定取捨。人數過多或過少時，易使遊戲不合用，而失去其效用與價值。

（3）性別——選擇室內遊戲教材時，性別一項，並不如其他競技運動嚴格，如參加者純係男性，則遊戲時，可選擇活動量較大者爲之。

（4）設備——設備直接影響遊戲教材，在舉行室內遊戲時，最應注意者，爲座位之排列，最合理之排列法：爲單行圍陣，如此可使注意力集中；如人數太多，無法作單圍陣排列時，則可採取別種排列法，或分組爲之。

三、遊戲領導者應具備之條件

一個成功之遊戲領導者應具備下列各要件：

（1）熱心——領導者應充分表示其熱忱的態度，使參加遊戲者，受其精神上之感應，而有「快做」之傾向。領導者最好亦參加遊戲，以引起興趣，而獲得遊戲之眞精神。

（2）詼諧——一個遊戲領導者應帶詼諧的態度，使參加遊戲者感到愉快，切不可太嚴肅。凡詼諧之領導者在解釋遊戲時，已能使遊戲一半成功。

（8）同情——在發現參加遊戲者有困難或錯誤時，應抱同情態度，助其解決困難，切不可譏笑或戲弄，使其灰心而失去興趣。

（4）自信——領導者對於遊戲內容，應完全清楚，才能自信，否則稍有含糊易起紛擾。

（5）機敏——領導者應能隨機應變，應做到「計劃你的工作，在工作中改進你的計劃」的口號。如臨時因用具缺乏，排列困難，或遊戲者情緒之變化，使原定計劃發生阻礙時，宜隨時改變方法，以適應當時境況。

（6）公正——領導遊戲時，賞罰一定要公正。如判斷不正確，一方易引起紛擾，同時亦使遊戲者失去信仰而致興趣減少，如有偷巧欺騙等動作發現，務必更正，以養成良好之遊戲道德。

四、室內遊戲領導要點

領導室內遊戲時，須注意下列各要點：

（1）在集會前，應先擬訂遊戲順序，第一個遊戲最好是熱鬧之團體性遊戲，然後間作少數人之機敏或機巧遊戲，再進而作組織稍複雜之團體遊戲，最後一個遊戲須極富快樂，使遊戲者能帶回一個愉快印象。

（2）遊戲開始前將用具準備妥當，必要時，得選擇一個機敏之助手。

（3）解釋遊戲時，應簡單明白或選一部分以為示範。

(4)遊戲開始時，如發現錯誤，應立即矯正，再繼續進行。

(5)遊戲進行中，應注意全體秩序，使全體能聽領導者口笛，或拍掌聲。

(6)領導一遊戲，至適當時間即應停止。通常一團體遊戲時間，最長不得過三十分鐘。

(7)更換新遊戲時，最好略變座位排列。

(8)對於失敗之個人或單位應加以懲罰，並量避免失敗者退出遊戲。

(9)評判時應發成遊戲者服從之精神。

(10)賞罰以簡短精彩為原則。遊戲者懲罰時，可採用下面方法：

1、個人自由選擇——如跳舞，唱歌，講故事，說笑話，口技，模仿動作等等。

2、他人指定——如受罰者遲遲不行，可在三人受罰時一併舉行。由一人跑出圈外，一人在圈內輪流指點受罰者，由圈外人說出應該做何種動作。

3、鄉土遊戲中之懲罰，打山羊，配方向，在兒童受罰時亦可採用。

第三章　社交遊戲

（一）互道寒暄

人數——三十至六十人　用具——鋼琴或口琴。

作法——分全體爲人數相等之兩圈，內圈向右，外圈向左，隨音樂節拍行進，樂止，內外圈相向，相對二人即互道寒暄，一分鐘左右，樂起復各向原方向前進，依此繼續，直至興盡。

（二）自我介紹

人數——十人至四十人

作法——全體圍坐，遊戲領導者起立致辭：「我今天看見各位，非常高興，我的名字叫××××」，其左旁第一人即起立說：「××××，你好嗎？我的名字叫○○○」。左旁第二人又起立說：「××××，○○○，你們都好嗎？我的名字叫△△△」。依次介紹直至全體說畢爲止。

（三）交換物品

人數——二十至四十人　用具——面盆一，布一。

作法——取面盆一，上覆以布，遊戲領導者請各人放一隨身小物於盆內，互相混雜，再由各人摸取一物，於是依次認領原物。認領時，須向對方自我介紹並致謝意。

（四）誰中頭獎

人數——二十五人。（九人或十六人亦可）　用具——卡片二十五張，每張劃方格二十五，如圖。

作法——當遊戲員入室時，即給以卡片一張，告其須結識二十四人，並將此二十四人及其本人姓名寫於方格中。當遊戲員到齊，各人卡片上已寫滿時，乃全體集合，然後令各人輪流讀出卡片上一姓名，當某名被讀出時，各人即將卡片上該人之名劃去之。誰先劃完一排者中頭獎。（橫，直，斜排均可。）

（五）神秘伴侶

人數——二十至四十人

作法——將全體分成若干對，並宣佈其中有一對為神秘伴侶，其神秘之處，須由大家觀察或談話猜測之，神秘伴侶不一定是一男一女，同性亦可，主要者是對數相同，（如襟上均扣上別針，或頭上均繫一緞帶等）那對先猜中者即得獎。

（六）車中旅行

人數——三十至六十人　用具——雙人座椅若干，報紙、茶點及車票各物。

作法——將椅子排成兩列，中隔一走道，與火車座位排列同。每椅上坐男女遊戲員各一。當火車行駛時，同座者相互交談，待聽到「某某站到了」男遊戲員即前進一數。

每組加法戲與超然見，可參閱續，賣藥戲，或賣書點者出人其間，使情形更逼眞。

（七）你是誰

人數——二十人以內　用具——紙筆。

作法——每人背上貼紙一張，上寫各人姓字。然後各人攜紙筆各一，設法抄錄他人背上之姓字，而避免自己者被人所見。至規定時間終了，誰寫得最多，而被人寫去最少者爲勝。

（八）禁語

人數——八人至二十人　用具——花生米或瓜子若干。

作法——每遊戲者給以花生或瓜子六顆，當動令發出後，各人相互寒暄，在寒暄中，禁談「是」或「不是」兩語，如犯規，則罰花生一顆給交談者，結束時誰得花生最多即得勝。

（九）週遊世界

人數——無定　用具——視每個國家特性而定，如金元一枚（代表美國），筷子一雙（中國），「象」掛圖一幅（印第安），米一碗（日本），卍字徽一個（德國），曲棍球棒（英國），風車一（荷蘭），通心麵一束（意大利）……等。

作法——遊戲領導者將所預備各件安置室中，每件註一號數。遊戲員入內時，各人可互攜一件招，同遊世界。每對並給以卡片一張，觀察每號物件，係代表某個國家，將其記下，猜準最多的一對得獎。

（一〇）誰是你的鄰居

人數——二十至五十人

作法——全體圍圈而坐，一人居中。圈中人可任意指定一人發問：「誰是你的鄰居」？被指之人應在數「十」前說出左旁或右旁人之姓名，並失敗，即與圈中人換位。如回答正確，圈中人接問：「他好不好？」如答：「很好」，圈中每人向右換位；如答「還好」，每人向左換位；「不好」則任意向那一方向換位，圈中人乘機奪座，誰無坐位者即至圈中。

（一一）拚畫

人數——二十至五十人　用具——紙二十或三十張，上記號數，或畫動植物，或寫一成語。

作法——遊戲領導者將每紙分裁為二，分與各遊戲員，如男女人數相若，可以一半與男，一半與女，然後令人尋訪自己的伴侶。在尋覓時，須經過若干次交談，如此可熟識多人。

（一二）照像片展覽會

人數——無定　用具——圖釘，號碼，紙筆。

作法——遊戲領導者事先徵集遊戲員童年時代之相片，編號釘於牆上，當遊戲員到達時，給以紙筆各一，使其依次認出各號相片，記下姓名，猜準最多者得獎。

（一三）問談

人數——無定　用具——卡片若干張，上註謎語及動作。

作法——當遊戲員入內時，將卡片遞數與女單數與男單數卡片上寫兩個或兩個以上之動作，如：「六號」請你做下面兩件事：（1）介紹七號與十二號（2）問三號最近看什麼影片？」

（十四）六種把戲

人數——三十至六十人　用具——鋼琴一

（此種遊戲可於「互道寒暄」之遊戲後舉行，內外圈相向，相對行之，做完一種後，隨琴聲進行，換一種做，繼續再做）。

作法——（1）摸鼻與耳——每人將右手捏鼻子，左手摸右耳，當發令者喊「相反做」時，每人應迅速將左手捏鼻子，右手摸左耳，摸耳之一手必在外面，不得錯誤。

（2）摩腹拍頭——每人將右手順鐘形摩胃，左手輕拍頭頂，當發令「換」時，兩手相反做。

（3）翻手指——兩手在體前相反握，手指交插，然後向上翻轉。對方人指其一指，令單獨翹起，其他手指不得微動。

（4）手足繞圈——將左腿順鐘形繞圈，右手畫一3字，聞令後相反做。

（5）摸鼻與提耳——右手握拳豎大腿，左手掌順鐘形擦大腿，然後相反做。

（6）踢腿與提琴——兩人對立，以兩手六拇指各置耳邊，餘指分開，如麋鹿之兩

角；他人作拉凡陸林狀，聞令後相對交換位。

（一五）砰，碰，碰！

人數——二十至五十人

作法——全體圍坐，一人在中。遊戲開始前，須使每人熟識左右人之姓名，然後圈中人跑至任何一人面前，指其鼻說：「右，砰！」「左，碰！」被指之人應於未說完之前，說出右旁人之姓名，否則即與圈中人交換位置。

（一六）你在做什麼

人數——十人至四十人

作法——遊戲領導者請三助手，輪流在各人耳邊告以1、某人姓名，2、在何地點，3、作何事情。完畢後，令依次立起申說，如「江愛娜在手指縫裏叫媽媽」等。（用抽字條法亦可）

（一七）唱歌會

人數——二十至六十人　用具——數若干張，上寫歌名。

作法——遊戲領導者立於室之入口，當每人到達時，給以紙片一張，片上歌名相同者則互相集合練習，全體到齊後，分組歌唱，看那一組唱得最好。

（一八）收集成語

人數——十至五十人　用具——紙片若干，上寫各種成語。

作法——遊戲領導者將成語之紙片，各分為三四塊，分貼牆上。發動令後，各人儘量收集紙片，然後與人交換，使成一整句，誰收集整句最多者得勝。

（一九）搶甘蔗

人數——十至三十人　用具——甘蔗一根或球一個。

作法——全體圍坐，一人在中，手持甘蔗一根，向上拋擲，並呼任何人姓名。被呼之人，應即跑至圈中，乘甘蔗未落地前接住，否則代圈中人職務。

（二〇）看，我們同在一起

人數——二十至六十人　用具——鋼琴。

作法——全體成圓形，面向圈中，一二報數。先練習歌詞：

（一）看我們同在一起，在一起，在一起；
看我們同在一起，真快樂無比。

（二）你對我笑嘻嘻，我對你笑嘻嘻；
看我們同在一起，真快樂無比。

於是全體攜手，同唱第（一）段，唱第（二）段時，一二數相向表情，至最後一句，碰右肩換位，音樂暫停，新同伴表演，隔數分鐘後再如前進行。

附簡譜：

G調 3/4

1 3 | 5 6 54 | 3 1 1 | 2 5 5 | 3 1 13 |

5 6 54 | 3 1 1 | 2 5 5 | 1 — 1 |

2 5 5 | 3 1 1 | 2 5 5 | 3 1 13 |

5 6 54 | 3 1 1 | 2 5 5 | 1 — ||

第四章　團體遊戲

（二一）放爆竹

人數——三十至六十人

作法——全體圍坐，一人在圈中，用右手拇指與食指相併，作燃爆竹狀，然後彎腰循圈前進，口中且作「嘶嘶」聲，全體和之，至某者面前，圈中人可突然停止，發「蓬」一聲。爆竹聲響，某者應以兩手掩耳，其右旁一人須用左手掩左耳，左旁一人用右手掩右耳，誰做錯，罰至圈中，代燃爆竹人位置。

（二二）天，地，水，火

人數——十八至三十八，用具——一豆囊，皮球，或打結之手帕。

作法——全體成圓形排列。圈中人手持一球，然後跑至任何一人面前，將球擲其手中，並說：「天！一，二，三……十」在未說完之前，接球之人應說出天上一鳥名，如失敗，即受罰。「地」「水」同例，如說「火」時，接球人緘默不語。

變化——（1）鳥，獸，魚，蟲，一，二，三……十。

（2）右！（或左！）Hickey Hickey Hockey Pockey. 在未說完急口令前，

被指者須說出左右人姓名。

（二三）大拇指翹起

人數——二十人以內

作法——全體面對立或坐，遊戲領導者兩臂前伸，兩手握拳，大拇指翹起。領導者說：「大拇指上」或「大拇指下」，或「大拇指搖」，全體應照做。但如不說「大拇指」三字，則不能改變動作，做錯者令退出，最後一人爲優勝。

注意點——（1）領導者得有意做錯動作，混淆遊戲員耳目。

（2）遊戲員務必注視領導者之手。

（二四）我看見一隻小黑貓

人數——二十至六十人

作法——全體圍坐，圈上第一人說：「我看見一只小黑貓」，其左旁一人問：「什麼」？第一人答：「一只小黑貓」。

第二人接着說：「我看見一隻小黑貓」。

第三人問第二人「什麼」？第二人又問第一人：「什麼」？

第一人答：「一只小黑貓」，第二人答：「一隻小黑貓」。

於是第三人又向第四人說：「我看見一隻小黑貓」。如此繼續問答，誰錯三次即受罰。

變化——「噴哩唔嚕」代「我看見一只小黑貓」句。

（二五）哈哈哈

人數——十人至三十人

作法——遊戲員圍圈坐下，第一人說：「哈」，第二人接說：「哈哈」，第三人說：「哈哈哈」，如此繼續增加，不得多說或發笑，如有錯誤即受罰。

（二六）打噴嚏

人數——三十人至六十人　用具——指揮棍。

作法——分全體爲三組，令第一組練習發「哼」之聲音，第二組練習「嗨」，第三組練習「嚏」，各組練兩三次後，遊戲領導者即以棍迅速輪指各組，令用力發音而後令猜此是何種聲音。

（二七）強生叔叔昨天死了

人數——十人至二十人

作法——全體圍坐，甲對左旁乙說：「你可知道強生叔叔昨天死了？」乙說：「呵！可惜，他死時是怎樣的？」甲說：「一只眼是閉的」。說完時自己閉一眼，於是乙又向左旁丙說：「你可知道強生叔叔昨天死了？」丙又如上發問，乙答後，亦閉一眼。依次問答一週後，甲又加說：「他的嘴是歪的」；第三週又加：「一只脚是翹的」……等，每加一動作，前一動作仍須

維持，如誰有錯誤或發笑即受罰。

（二八）奇奇的故事

人數——十人至二十人

作法——全體圍坐，第一人先講：「在一個初夏的黃昏」，第二人接着重複上語，並加說：「在一個海島上」，第三人重複後又加說：「有一個美麗的公主」……如此繼續講述，可編成一生動之故事，但在每人重複前語時，不得有一字錯誤，否則即受罰。

（二九）兩撇鬍子

人數——十人至三十人　用具——營火柴若干，火爐。

作法——此遊戲最適用於火爐邊或營火會中。全體圍火旁坐下，遊戲領導者擇一八時長之小木柴將火燃着，說：「快樂的集會」或「快樂的營火會」，將柴遞給任何一人，每人依次重複領導者的話，然後傳給他人，如傳至某人，火熄，即以黑柴頭在其唇上畫一撇鬍子，雖被畫兩撇鬍子，即作遊戲。

（三〇）賣花

人數——十人至三十人

作法——成圓形坐下，每人選擇一花名，並告知全體。遊戲開始時，甲說：「賣花」，其右隣乙即向甲問：「賣什麼花」？甲答：「賣牡丹花」。認定牡丹花名之丙，應立刻接說：

「買花」之其右旁之後問：「買什麼花」？如此繼續進行，誰說錯三次，即受罰。

注意點——(1)兩人不得同說一花名。

(2)問答均需迅速，停頓時即作失敗論。

(3)「買花」人所買之花，如並未有人選定，或說出自己所擇之花名，亦作失敗。

(三一)笑

人數——十人至二十人

作法——全體圍成一圓形，遊戲領導者先大聲狂笑，然後將右手向面上摸一周，作拉下笑臉狀，將其擲於任何旁人，擲出後應立即停止笑容。被擲之人立刻開始大笑，然後又將其擲給他人。如誰於擲出後仍笑或被擲後不立刻大笑即受罰。

(三二)笑的手巾

人數——二十至四十人

用具——一手巾一方。

作法——領導者立圈中，持一手巾，當開始時，全體須大笑，放下時，各人須立即停止，並扮一要角，如有違錯誤三次，即取消其遊戲資格。

注意點——領袖宜立於衆人所見之地點，動作之改變應迅速。

(三三)牛肉店

人數——十人至二十人

作法——全體圍坐，領導者說：「今天我們來開一家牛肉店，請各人認定牛身上的一樣東西。當各人擇定後，領導者即跑至遊戲員甲面前，用各式各樣問題，向彼詢問，甲祇能答牛身上擇定之名稱，並不得發笑。如擇定為牛鼻子，領導者問：「你最喜歡吃什麼？」「你同誰最親密？」……等，甲祇能答「牛鼻子」，如不答或發笑，即作失敗，代替領導者向他人發問。如問過十個問題，對方未笑，問者作一次失敗，三次失敗受罰。

（三四）大小燈籠

人數——十八至三十人

作法——遊戲員面對領導者，兩臂伸直，兩手比作燈籠狀，領導者說：「大燈籠」，遊戲員應答「小燈籠」，而手作大燈籠狀。如說：「小燈籠」則遊戲員應答「大燈籠」，而手作小燈籠狀，做錯三次者受罰。

注意點——（1）遊戲員務必注視領導者兩手。

（2）領導者可以手作相反動作，使其混淆。

（三五）我是誰

人數——十至三十人　用具——長三呎寬一呎之白紙數張，別針數枚。

作法——遊戲領導者事先在每張紙上，任寫一典型人物，如「私塾先生」「鄉下姑娘」「老

太太」等。遊戲開始時，選擇兩人至圈中，各以一紙貼其背部，各人知道對方之名，但不知自己背上之名稱，於是各人輪流模仿對方人名之特性，相互猜測。

（三六）你看見我的帽子沒有

人數——二十至五十人

作法——全體圍坐，依次報數。遊戲開始時，一人在中說：「有人偷了我的帽子，你看見沒有？」說完時立刻以手指甲，並數「一，二，三……十。被指之甲應在數十之前，從椅上躍起說：「不對，我沒有。」圈中人即問：「那是誰？」甲可答：「十二號」。於是圈中人又數一，二，三……十，在數十之前，報十二號之乙應躍起重複前語，如被指之人在數十後尚未說出他人號數，即作失敗。

變化——「空襲」——每人擇一地名，告訴人說：「嗚——飛機起飛了。」衆人問「炸那裏？」圈中人答：「東京」。認東京地名之人即應於數十之前躍起說：「不是這裏」。然後圈中人又問：「那麼炸那裏？」可答「柏林」或「意大利」等。

（三七）做這個做那個

人數——十人至三十人

作法——全體面對遊戲領導者以食指置鼻尖。領導者說：「做這個」同時以手指耳，全體隨做。如說：「做那個」並以手指眼睛，衆人應仍以手指置鼻尖，不得移動，如有人錯誤三次，

劃作遊戲。

（三八）菓子籃翻了

人數——二十至四十人　用具——單人或雙人凳子若干，凳數較人數少一。

作法——全體圍圈坐下，一人在圈中。於是每人擇一菓名，不可重複。遊戲開始時，圈中人高呼「檸檬與橘子換位」，擇定該兩菓名之人應立即換位，圈中人乘機搶位，誰未搶得坐位，即留圈中。如呼「菓子籃翻了」，則全體均換位。

變化——（1）報數換位——人數多時可用。

（2）寄信——各人擇一地名。如說：「寄平信，北平到南京」。個人換位。寄掛號信，則擇兩地名之人，各攜右面一人換位（四人換位）；寄快信，各攜左面一人換位，寄航空信，則各攜左右兩人換位（六人換位）。

（3）炒菜——每人擇一菜名，或調味之名，圈中人如說：「炒菜，炒肉絲。用肉，榨菜，油，鹽」。說畢後，擇該菜名之四人應即換位。菜名繁多，每次不同，興趣極濃，如說：「炒全家福」則全體換位。

（4）玩具店——各擇一玩具名。圈中人說：「我開一個玩具店，店內有洋娃娃，皮球，喇叭」。擇定該三項玩具之人應即換位，如說：「我的玩具店內樣樣都有」，則全體換位。

（三九）猜成語

人數——四人至八人

作法——甲在室外，餘在室內。如遊戲員有七人在內，則擇一七字詩句如：「月落烏啼霜滿天」。於是呼甲入室，依次向各人發問，答者務須依次將詩中一字嵌入。如問乙「今天天氣怎樣？」他可答「今天月色很好」。又問丙：「你最喜歡吃什麼？」可答：「落花生」。全體問畢後，甲試猜這詩句是什麼。

注意——（1）答語力求簡單，不得超出二句。

（2）答語須圓潤，勿太突兀，以致易於猜出。

（四〇）飛花

人數——十人至二十人

作法——全體圍坐，第一人可先說：「霜葉紅於二月花」，花在第七字，即依次數至第七人，接說。如說：「人比黃花瘦」，再依次數至第四人接說，誰過三分鐘不能說出詩句，退出遊戲，或受罰。

變化——飛「春」「月」「風」「雪」均可。

（四一）疊字

人數——五人至十五人

作法——遊戲開始時，第一人先說：「三人爲衆」接着說一詩句，末爲「人」字，如「同是天涯淪落人」。於是數至第七人接說：「三金爲鑫」家書一紙值萬金」依次繼續進行，誰過三分鐘不說，卽退出遊戲。

參考——「三口爲品」——文傳天下口。

「三日爲晶」——春風桃李花開日。

「三火爲焱」——江陵識遙火。

「三水爲淼」——邊亭流血成海水。

「三木爲森」——零落依草木。

「三石爲磊」——泉聲咽危石。

「三車爲轟」——時來道遠無行車。

「三女爲姦」——盈盈樓上女。

（四二）一去二三里。

人數——二十至五十人

作法——遊戲前全體先將詩句背熟「一去二三里，煙村四五家，亭台六七座，八九十枝花。」——於是由第一人開始說：「一」，第二人接說：「去」第三四人接說：「二」，第五六七人均說「三」，第八人說「里」，依次類推，誰說錯三次，卽罰。

（四三）七拍八笑九搖頭

人數——三十至八十人

作法——全體圍坐，遊戲時依次報數，凡逢報至「七」時，不說，但拍手；「八」笑一下「九」搖一搖頭。如有人大聲報出數字，或做錯動作，即受罰。報數不一定自右而左，有時可反報，使不能準備。

（四四）一隻青蛙

人數——十人至三十人

作法——遊戲開始時，第一人說：「一只青蛙」，第二人接說：「一張嘴」，第三人：「兩只眼睛」，第四人：「四條腿」，第五人：「撲通」，第六人：「跳下水」。然後依次加倍，「兩只青蛙，兩張嘴，四只眼睛，八條腿，撲通，撲通，跳下水，跳下水」。

（四五）霎霎眼

人數——九至二十一人

作法——將坐椅圍成一圈，女孩坐椅上，男孩兩手置背後，立女孩椅後。一男孩前有一空椅，無女伴，此男孩即向圈上任何一女孩霎眼，該女孩即須從已位跑出至空位坐下。但當將跑時，如被椅後男孩發覺，男孩應立即用手按其兩肩，不使逃脫。男孩三次霎眼，仍未找到同伴，罰作遊藝。

（四六）驢子獨唱

人數——十人至三十人

作法——遊戲領導者說：「今天我們開一個音樂會，每人唱一句歌，同時唱出，愈高愈好」。於是輪流在各人耳邊告以唱的歌詞，實則僅告一人，餘均緘默。告畢，乃發令，於是有一人乃高聲獨唱，衆人皆靜聽。

（四七）連跨三步

人數——無定　用具——茶杯三

作法——遊戲領導者將茶杯三個，成一直線，分置地上，約每隔一步，置一茶杯。然後請任何一遊戲員入內，用手巾將其兩眼蒙住，囑其連跨三步，穿過茶杯，但不得踢翻。當紮眼時，另一人將茶杯完全拿去，於是遊戲領導者將盲子送至起點說：「茶杯卽在面前，用三步跨過去」。於是盲子小心翼翼，連跨三步之神情，令人捧腹。

（四八）爭鞋

人數——十至十五人

作法——全體將鞋脫下，放於室之中央，然後散開跑近牆壁，面向牆。遊戲領袖乃將鞋子混雜，排成一長列，於是發動令，衆人聞令後，跑向鞋堆，找出自己之鞋穿出，將帶結好，再跑回驀地，誰先到得獎。

注意——(1)每人所穿之轉式樣應一律。

(2)各人須將帶結好再跑，不能跑到再結。

(四九)搶手巾

人數——十人至二十人　用具——手巾一。

作法——分全體爲兩組，各坐室之一端，每組報數。室之中央放一方凳，上置手巾一條，成金字塔形，於是領導者，叫一號數，兩組同號之人即跑至巾旁，設法搶巾，搶得者跑回本位，方得一分，如在搶巾後被拍則對方得一分。

(五〇)鳥兒飛

人數——十人至四十人

作法——全體面向領導者，領導者說：「燕子飛飛」同時兩手作鳥飛狀，全體應隨之動作，如領導者說：「狐狸飛飛」兩手仍作鳥飛狀，其他人則不能動。如有錯誤應受罰。

(五一)貓裝鬍子

人數——二人至二十人　用具——黑白紙，圖釘，手帕。

作法——用黑紙剪成貓之形狀，釘在牆上，然後每人給以三根用白紙剪的鬍子，使輪流站於距黑貓六呎之線外，用手帕將眼紮住，自轉三次，再快跑到貓前，將鬍子釘上，誰釘得最好便勝。

變化——馬裝尾巴。

（五二）可憐的小貓

人數——二十至四十人

作法——全體圍成一圈，一人作小貓在圈內。遊戲開始時，小貓跑至任何人面前蹲下，作小貓叫的聲音，該人即用右手輕拍小貓的頭，說：「可憐的小貓」，如是者三次，如拍小貓頭之遊戲員不笑，則小貓失敗一次，否則兩人交換。

（五三）盲子認獸鳴

人數——十八至三十人。用具——手巾一，紙捲一。

作法——全體排列成圓形，一人在中，用手巾將兩眼紮住，右手握一紙捲之上端。遊戲開始時，全體順鐘形轉圈三次，然後輕輕停下，停住後，盲子即向圈邊移動，同時將紙捲之下端伸出，此時在圈上最接近紙捲之一人，應將其接住，於是盲子說：「請學狗叫三聲」，於是該遊戲員即應作狗叫，如聲音被猜出，則兩人交換，如未猜出，則盲子失敗一次，三次失敗，罰表演。

（五四）音樂隊

人數——八人至十二人

作法——全體圍立，人各人擇一種樂器，中有一人指定為擊鼓者。遊戲開始時，擊鼓者兩手作將鼓繩懸頸狀，然後作擊鼓姿勢，其他各人即演奏其所認之樂器。待擊鼓者作兩手由頸前放

下鼓繩之動作，而調換他種樂器演奏時，原來演奏此種樂器之人應迅速作兩手由前向後套鼓繩之動作，並立即作鼓狀，如此繼續調換，有人犯三次錯誤時，應被罰。

（五五）追隨領袖

人數——十五至五十人

作法——全體圍坐，一人至室外，室內推一領袖，說明各人須追領袖動作。然後全體拍手，室外人入內，跑至圈中，此時領袖即變換動作，如拍腿，搖頭，做笑臉等，全體應立刻跟着變換，圈中人應在變換動作時，注意觀察，猜出誰是領袖。

（五六）猜繩上的戒指

人數——十人至廿人　用具——長繩一，上掛一戒指。

作法——衆人圍繩圓形而立，兩手均握於長繩上，向左右移動，繩上繫一戒指，當各人之手移動時，暗將戒指傳遞與人，圈中站立一人，須精密觀察，當移動停立時，說出戒指究在何人手中，至次猜不對，罰作表演。

（五七）這是誰的手

人數——八至十六人　用具——布慈兩條，紙，筆。

作法——衆人分兩組，兩組組員相互觀看各人之手，數分鐘後，即令一組外出，另一組在室內坐下，將布慈二條，上下遮掩，僅留各人兩手在外，於是令室外組員入內，依次觀察寫出，

第一個是瞎的手，第二個……以此類推。一組完畢後，另一組爲之，那一組觀察對的多獲勝。

（五八）自畫像

人數——二十至六十人　用具——紙，筆，硯台。

作法——遊戲開始時，全體圍圈而坐。領導者將全體分成各組，然後請各組推選一位畫家，被選之人均至圈之中央，將紙蓋於面部，然後用筆構畫自己面部輪廓，眼，鼻，耳，口，眉均得畫出。完畢後，依次傳遞評判，畫畫得最像得獎。批評完畢後，各組再行推選。

（五九）搶糖果

人數——十人至三十人　用具——糖果若干。

作法——全體圍坐，圈之中央，放一糖果，領導者發動令時，全體搶攫，誰搶到誰吃。如人數過十人，分組舉行，各組報數，領導者每次喚一號數，各組該號數之人即入圈搶取。

（六〇）室內運動會

人數——二十至六十人　用具——白線，紙，糖果，小皮球，羽毛箭，靶，粉筆，鉛筆，盆子，筷，花生米。

作法——全體圍坐，遊戲領導者宣佈，今日遊戲節目是開一個室內運動會，於是把全體分成幾個單位。相互競賽，記分法可與運動會同。（第一名五分，第二名三分，第三名二分，第四名一分。）

（1）五十米賽跑——每組用白線一根，由兩人在兩端拉直，起端穿硬紙剪成之紙烏龜一，動令發出時，各組競賽員，用口吹烏龜，直至他端爲止。

（2）跳遠——競賽員同立於起線後，向前俯倒，以左手撐地，不得移動，右手持粉筆在遠處地上劃一記號，然後用左手一次撐起，以遠近定名次。

（3）跳高——競賽員立牆旁，右手握粉筆，然後上躍，用粉筆在牆上劃一記號，誰最高即得第一。

（4）推鉛球——用小皮球一個，輪流以推鉛球姿勢擲遠近。

（5）擲標槍——用羽毛箭向靶投射比準。

（6）萬米賽跑——在黑板倒寫二十六個英文字母。誰快誰勝。

（7）舂薯賽跑——在室兩端，各置一凳，（凳數與組數同）上放一盆。起端盆內放花生若干粒（數與組內人數同）旁置筷一付。遊戲開始時，各組第一人用筷挾一花生，跑至他端，放於盆內，然後跑回將筷交第二人，依次輪進，先完者得勝。（落地時，用筷挾起，再繼續進行。）

（8）投籃比準——競賽員以長三尺之白線一根，啣於口中，線之他端繫一糖果。比賽開始時，各人迅速吸線，誰先吃到糖果爲勝。

（六一）動物園

人數——十人至三十人

作法——遊戲員圍坐一圈，面向外，一人作動物園之管理員。遊戲開始時，管理員說：「最近本園由非洲運到不少奇禽怪獸，今天要各位公開展覽」。講畢，說出各種獸名，遊戲員輪流離開座位，模仿被指定之獸之動作，循圈而行，至全體離座時，管理員說：「園門關了」大家即搶位坐下，管理員亦乘機奪坐，未得坐位者，即代管理員位置。

（六二）音樂椅子

人數——二十至八十人　用具——鋼琴或留聲機一，無靠背之椅若干（椅數較人數少三四）

作法——全體坐椅上，椅圍成圓形，有三四人無座，立圈中。樂聲起時，全體起立，繞圈進行，樂止，各人搶座位，未搶得者則立圈中。

（六三）到耶路撒冷去

人數——十人至四十人　用具——鋼琴。

作法——將椅子在室之中央，排成兩列，背向，椅數較人數少一。如人數過多可少三四椅。遊戲員在椅之周圍，列成圓形，樂起時，依次行進，樂停搶一座位，如一人未搶到，令其搬出一椅，坐於一旁，遊戲繼續進行，最後一人得椅者即算到了聖地，四周之人唱詩讚美。

（六四）我想的東西像什麼

人數——十人至三十人

作法——全體圍坐，一人立圈中說：「現在我心中想一樣東西，你們猜我想的東西像什麼？」於是輪流請圈上人回答。如第一人說：「像小隊長」，第二人說：「像張飛」……等，於是圈中人宣佈：我想的是我自己，接着就問第一人「為什麼小隊長像我？」每人應巧妙答覆，不可牽強。在此遊戲中，可發生各種詼諧與聰明之答案。

（六五）神秘問答

人數——十至四十人

作法——甲在室外，餘者均坐室內，擇定一目的物，然後令甲入內。甲可任向五人發問：「你選擇的東西是什麼？」答者須將自己的物形容出，揣後令甲猜之。如有人答案太明顯，致被猜出時，即令代甲，如甲問五次後，仍未猜出，則受罰。

（六六）火柴匣接力跑

人數——二十至四十人　用具——空火柴匣若干枚。

作法——將全體分成數組，立於起跑線後，另在他端設一距離十公尺之迴轉點，預備時每組第一人鼻尖上套一空火柴匣，發令後第一人前跑，經迴轉點折返起線，將火柴匣套於第二人鼻尖，（不得用手幫助），如此繼續進行，至全體跑畢為止。

（六七）點燭接力跑

人數——二十至六十人　用具——蠟燭，火柴。

作法——將全體分成數組，每組第一人握一已燃之燭，發令後，跑至迴轉點，再返交第二人。中途不得熄滅，滅時須燃後再行前進，如此傳遞奔跑，那一組先畢獲勝。

為增加遊戲興趣起見，在迴轉點處，可增設其他有趣之動作，如聯語，畫圖，或吃花生米等。

（六八）繞繩接力跑

人數——二十至四十人　用具——線球數個。

作法——分遊戲員為數組，各組列成圓形。每組第一人持一線球，將線頭繞於指上。發動令後，第一人將線球傳與第二人，第二人將線球手中，再以線球遞第三人，依次傳遞直至線完為止，然後再重行遞回，繞成一球，完畢時最快之一組得勝。

（六九）穿衣接力跑

人數——十人至三十人　用具——童子軍服全套，或古式衣飾。

作法——在室之兩端，各置木椅，（椅數視組數定）起端椅上各放童子軍服一套，然後令各組分立於椅後。遊戲開始時，第一人將全套衣服穿上，然後跑至他端，將衣服一一脫下，置於椅上，跑回拍第二人手，第二人即跑至他端，將衣穿上，再跑回脫下，依次穿脫，直至最後一人為止。

（七〇）勝利第一

人數——二十至四十人

作法——將全體分成兩組或四組，相對或成方形排列，各坐於椅上，組長居首位，每組中央前三呎處，各放一坐椅。遊戲開始時，組長前跑至空椅坐下，然後用右手大拇指翹起說：「勝利第一」，此時該組組員均向右移一位，於是組長跑至左方空椅坐下，右端第一人即繼續組長動作爲之，那一組先完爲勝。

注意點——如避免遊戲者作弊，組長可手握一物，至左方空椅坐下後，將物順次遞至右第一人，該人方得前跑。

第五章　機敏遊戲

（七一）紅白黑

人數——十人至四十人

作法——全體遊戲員在室內，一人外出，其助手即請衆人指定室內某一物件，然後呼室外人入室，任指各物發問，待點至指定物件時，室外人即答「是」。

祕訣——（1）點一紅色物件後之第一物即指定物件，點一白色物件後之第二物即指定物件，點一黑色物件後之第三物即指定物件。

（2）作數次後，如遊戲員請求第一次即點指定物件，則事先應先規定一身體動作，如當助手發問時，用左手置背後或叉腰等。

（七二）猜數目

人數——五人至二十人

作法——一人至室外，其助手在室內請衆人規定一數目，必須在十以上，並禁止用非倍數數字。然後呼室外人入內，其助手即向其問各種數目，均答「不是」，助手即問：「那究竟是多少？」該遊戲員即說出正確數目。

秘訣——如規定之數目爲五十四，助手先問：「是三十六不是？」此即暗示在此後第二次所說之數字乘六，於是再說四，九，十八，……等，室外人即可猜出六乘九爲五十四。

（七三）神秘茶杯

人數——至多十八　用具——茶杯銅板各一。

作法——將茶杯倒置桌上，杯內放一銅板，然後令一人出，與助手請任何人將銅板取出，於是呼室外人入內，該人請各遊戲員將食指在杯上點一下，而後將杯置於耳邊傾聽，說出取銅板人之姓名。

秘訣——當各人用食指點杯時，助手必在取銅板者之後一人。

注意——助手最好事先約定，當時不明顯說出。

（七四）妙語

人數——無定

作法——全體在室內，一人外出，與助手在室內與衆人規定一話，然後令室外人入內，助手說出各種話句，令其猜出。

秘訣——如規定之話爲：「今晚月色好」，助手可說：「今天集會很快樂」，「我最喜歡吃糖果」，「這盆花的葉子多好看呵」！然後再說出規定之話。秘訣即在說出正確語句之前一語，必有一帶綠色之物件。

（七五）北極探險

人數——八人至二十人

作法——全體圍坐，遊戲領導者說：「我要到北極探險，要徵求幾個同志，但去的人必須帶一樣水菓，我認爲合適的才可參加，我自己帶的是橘子」。於是衆人輪流提出水菓之名，如有人說：「我帶蘋菓」，領導者准其參加，有人說：「我帶山芋」，則不准參加。

祕訣——領導者所帶水菓爲橘子 Orange，凡提出水菓名中有O字母者，卽不讓參加，如Potato。

（七六）對話

人數——六人至二十人

作法——兩人事先約定一物，然後以此爲題材相對談話，餘者在旁傾聽。如約定爲「天」字，可說：「它是多麼崇高呵！」「它在衆人之上」「它變化無定」「它有時光明，有時黑暗」。聽者如覺已得其要點，可加入談話，如發現話不對題，則仍退出，有三人參加談話卽止。確時，遊戲則暫停，另易題材爲之。

（七七）這個那個

人數——六人至三十人

作法——全體在室內，一人外出，其餘事先在室內請遊戲員任意指定一物，然後將室外人入

內，問：「是這本書嗎？」答：「不是」。「是這把刀嗎？」「不是」。又問：「是那盆花嗎？」答「是」。

秘訣——問話中有「那」字，即被指定之物件。

（七八）魔鏡

人數——五人至二十人　用具——鏡一。

作法——全體在室內，魔術家外出，其助手將鏡子在任何一遊戲員面前一照，並假做攝影手法，然後呼魔術家入室，魔術家乃將鏡子細細觀閱，即說：「我看到了，這裏面是×××的照。」

秘訣——當魔術家離室時，助手所握鏡面，正對照相之人；或魔術家入室時，助手正背向照像之人。

（七九）奇怪的畫像

人數——五人至二十人　用具——白紙一，匙一。

作法——一人至室外，其助手在室內，用白紙一張，置任何一遊戲員面上，將匙畫像，畫畢後，呼室外人入內，將紙觀察，即說出被畫像人之姓名。

秘訣——當室外人入室時，助手坐之方式完全模仿畫像之人，如該人手置膝上，彼模仿之，室外人一看即知。

（八〇）靈敏的思想

人數——五人至十八　用具——紙，筆，小匣。

作法——魔術家令每人用筆在紙上寫一名詞，然後疊成相同形式，投於匣內，魔術家自己亦寫一張投入。於是魔術家在匣內檢出一紙，放前額磨擦，然後即說：這是「跳舞」——其實這名詞是他自己所寫，而紙則是別人所寫的「洋娃娃」。——於是將紙拆看後，放於一旁，又取第二張紙，在額前磨擦，即說：這是「洋娃娃」。又拆看後放在一旁，取第三紙，如此繼續，直至完畢，每人均驚奇，確曾提及自己所寫之名詞。

祕訣——魔術家自己所寫之一紙，務必在最後拆看，才不致中途停滯，故放時需特別注意。

注意——魔術家須與遊戲員隔開若干距離，並在魔術進行中，不許任何遊戲員取紙觀閱。

（八一）點金術

人數——五人至十二人　用具——銅板六枚。

作法——一人在室外，餘均在室內，其助手將銅板放於桌上，排成一列，然後請衆人共同指定一銅板，呼室外人入。助手以手隨意指各銅板，至被指定之銅板，即答「是」。衆人必驚奇，室外人可以談諧之口吻回答：「各位有點金術，手指觸該銅板，銅板即燦燦發光矣」。

祕訣——助手在點其同指定之銅板時，必先點排在第一個銅板。如遊戲員規定每人益當

集後，到達先約定點時還更手指。）

（八二）奇妙的數字

人數——十人至三十人

作法——選一不知遊戲內容之人爲助手，而另派同謀者混雜於遊戲員中，於是此遊戲員卽出外，助手在內與衆人規定一數字，在十以內，然後將室外遊戲員叫入，助手問：「是7嗎？」「是5嗎？」如問規定數目時，同謀者卽以牙床咬動，遊戲員卽答「是」。

（八三）通電

人數——六人至二十人

作法——兩遊戲員對全體稱：「彼兩人電流貫通，卽分居兩室，可知一切」。於是一人出室，其助手在內任意指定何人，在外之人不入室，卽能說出正確人名。

秘訣——（1）當遊戲員離室時，最後說話之遊戲員，卽其助手將指定之人。

（2）當遊戲員離室時，助手正面對之人，卽其將指之人。

（八四）特別記號

人數——六人至二十人

作法——遊戲員圍圈而坐，領導者問其左旁一人，「你看到我的特別記號沒有？」左旁人答：「看到了」。又問：「你知道特別記號是什麼？」答：「知道」。又問：「你會做嗎？」

答：「會做」。於是左旁人再向左續問，誰不知者退出。

秘訣——兩人問答時，每次必先霎眼。

（八五）誰？

人數——六人至二十人

作法——甲外出，其他遊戲員在室內規定，當甲入室時，每人回答其問題，為描寫甲之本身。於是呼甲入室，告以大家指定一人，由彼猜測，甲可儘量發問，如：「她在室內嗎？」答：「是」。問：「我認識她嗎？」答：「當然」。又問：「她穿什麼衣服？」答：「紅的」。（假定甲穿紅衣）……等，問十個問題，仍不能猜出，即受罰。

（八六）十五

人數——二人至六人——用具——一張紙。

作法——每人給以紙筆各一，在紙上畫九方格，然後令每人將一至九數字填入，但須橫豎斜相加均為十五，誰先做出得勝。

答案——五在中，二、四、六、八填入四角，一、三、七、九填在中四格，如圖。

2	9	4
7	5	3
6	1	8

（八七）寄生蟲

人數——三人至六人——用具——用木做骰子一顆，六面形，每面寫一英文字母如下：B（Body體）、L（Leg腿）、T（tail尾）、H（head頭）、E（eye眼）、A（antenna觸鬚）。

作法——將骰子放茶杯中，將杯蓋蓋上，輪流搖擲觀看，最先擲出B之人，在紙上畫一身體，然後再加上其他各部分，但在擲出B以前，擲E，A均無效，誰先畫成一寄生蟲即

得勝，其樣如圖。

（八八）轉圈圈

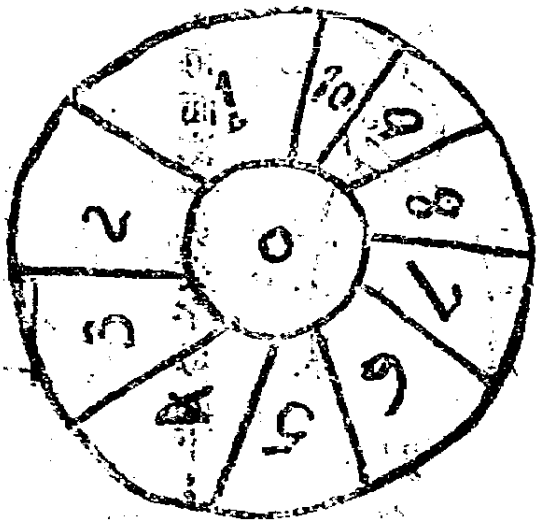
人數——二人至四人　用具——筆，紙板或白圖畫紙。

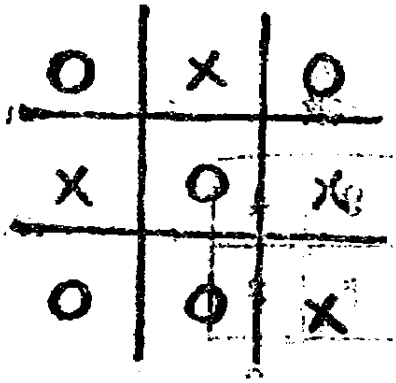
作法——在紙板上畫兩圓圈，大者直徑四吋，小者一吋，劃分十格，分記數字，如下圖；遊戲開始時，一遊戲員即將紙板轉圈，使各方格變換方向，轉三次後，停止。該遊戲員即將鉛筆尖點於小圈內，然後將筆閉起，另一遊戲員即將紙板轉圈，使各方格變換方向，轉三次後，停止。該遊戲員即將鉛筆指點，指那方格即得幾分，如點在大圈之外或小圈之內均得零分，如正點在劃分線上，再做一次，誰先得二十五分者得勝。如四人參加遊戲可分成兩人對抗。

（八九）圓圈畫十字

人數——二人　用具——筆紙。

作法——在紙上畫井字形四直線，一遊戲員即在任何一空格劃一「○」，另一遊戲員則在他格畫一「十」，誰先把自己記號畫成一列——橫、豎或斜——者得勝，如圖，畫○者勝。

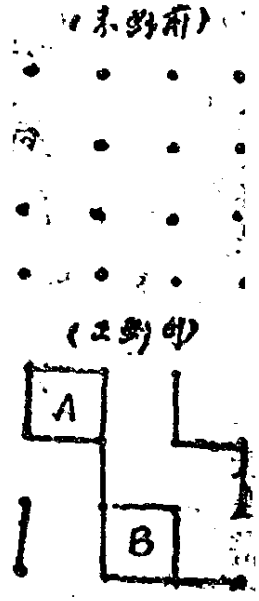




（九〇）劃方

人數——二人。用具——紙筆。

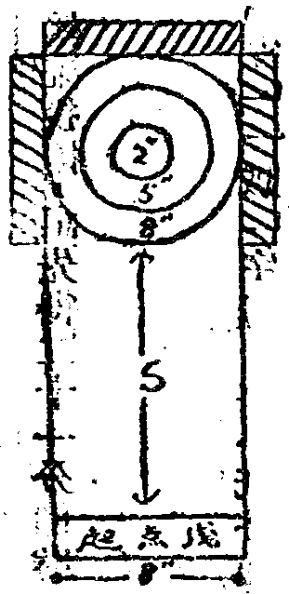
作法——在紙上畫若干縱橫距離相等之小點，遊戲開始時，一人先在兩小點之間，畫一直線，然後兩人輪流爲之，務得三直線者即畫一方，並記下自己記號，全部畫完時，誰得方最多即勝。如下圖。



（九二）彈棋

人數——二人至四人。用具——紙板、紙筆、象棋子一顆。

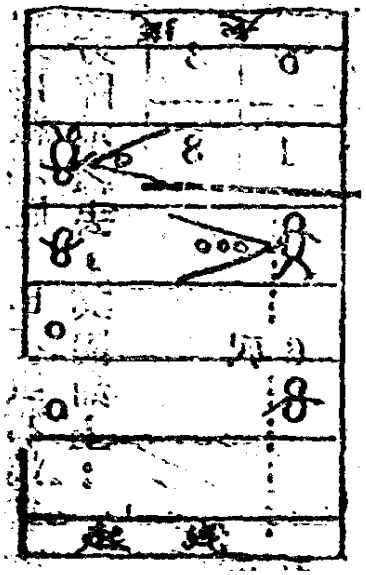
作法——在紙板上畫一長方形及三圓形，如圖。圓圈外線三寸。三圓圈直徑爲2、5、8吋，起點距圓圈外邊6吋。遊戲開始時，一人將左手食指將棋置直於起點線後，再用右手指彈出，在內圈即得20分，中圈10分，外圈五分，兩人輪流彈出，誰先得一百分即爲勝。彈出者不得分。



（九三）賽木炮

人數——二人。用具——石板、石筆、或紙、鉛筆。

作法——在紙上畫平行線六條，每條相距一吋，兩端



為起線，然後兩人相對，用鉛放起線後，輪流吹出，鉛筆停在某兩線之間，即在其右端畫一人頭，然後再畫身，腿，手，大炮及炮彈三枚，畫全後即可將對方陣地轟去，其圖如上：

（九三）二十一分

人數——二人至六人　用具——紙板，紙，筆，銅板。

作法——在紙板上畫兩呎長，一呎半寬之長方形，又劃分十二格如圖：遊戲員立於起線後，將銅板放於右手，擲向紙板，在那一方即得該方之分，各人輪流投擲，誰先得二十一分即勝。

0	10	0
2	9	4
7	5	3
6	1	8

……6呎……

起線

（九四）官當捉賊

人數——四人　用具——小紙四方，筆，紙匣。

作法——四人圍坐，然後在四小紙上寫上「官」「當」「捉」「賊」字樣，將小紙各疊成相同形式，投於紙匣內。於是各人揀出一紙，誰揀到有「捉」字之人，即猜測三人中誰是「賊」如捉到，賊受罰，捉錯，捉者受罰。

（九五）瞎貓

人數——三人至八人　用具——紙筆

作法——全體圍桌而坐，每人有紙筆各一，遊戲開始時，各人將眼閉住，在紙上畫一小

勝，無眼，但必需有耳，腿，尾各物，畫畢後，共同評判，誰的最好。

注意——此遊戲在晚間舉行，可將電燈熄滅代替閉眼，更可增加興趣。

（九六）聯句

人數——四人至十人　用具——紙，筆。

作法——衆人圍坐，每人給以紙筆各一，令在紙端寫一詩句或成語，然後將紙疊起，以蓋住詩句，然後傳給左方一人，並告以詩句最後一字，左方人接得後，以前一人之最後一字起首，另聯一句，然後又傳至左方，如此繼續進行，至一周寫完爲止。如：

「霜葉紅於二月花」「花謝花飛飛滿天」「天涯共此時」……等

變化——聯畫。方法同上，每人輪流畫頭，體，手，足等。

（九七）問答

人數——十人至二十人　用具——紙，筆，紙匣。

作法——每人給以筆一枝，紙兩張，一張寫問語，一張寫答案，然後分投於兩小紙匣內，全體寫畢後，遊戲領導者在問語匣內揀出一紙，說出一問題，然後又從答案匣內揀出一答案，往往所問並非所答，滑稽百出，令人捧腹。

（九八）百貨商店

人數——二人至十人　用具——各種用品。

作法——將百貨商店常售之物二十種，置口袋內，放於桌上，每遊戲員給以紙筆各一，令猜寫口袋中所裝之物品，誰寫對最多得獎。

（九九）測物

人數——二人至十人

作法——每人給以紙筆各一，遊戲領導者輪流指點各物，請遊戲員猜測；如「這扇門有多高？」「這本書多少厚？」「張先生的衣服多少長？」等等。全體寫畢，領導者報告正確數字，誰猜得最正確者獲勝。

（一〇〇）金氏遊戲

人數——二人至十人　用具——零物二十四件，裝匣內。

作法——遊戲領導者將紙匣放桌上，用布蓋起，然後令全體圍於桌之四周，發動令後，將布取去，各人觀察匣中物件，並需記憶，看時不得發問，或動手，一分鐘後，布覆上，各人默寫所看到之物件。五分鐘後，將紙交與領導者，誰記得最多者得獎。

第七章　機巧遊戲

（一〇一）金雞獨立

人數——單人動作

作法——左足獨立，右腿前平舉，體下蹲，右腿與地成平行，兩臂前平舉。

（一〇二）彎手取錢

人數——單人動作　用具——銅板一枚。

作法——將銅板一枚，置於右足跟外方，體下蹲，將右手從右腿後方，伸向前面，再彎至右足跟處取錢。

（一〇三）跳棍

人數——單人動作　用具——竹（木）棍一根。

作法——兩手執棍，與肩齊，體前彎，兩足併攏，向前跳過棍，不放手，再向後跳。

（一〇四）翻棍

人數——單人動作　用具——竹（木）棍一。

作法——兩手在身後握棍，正反握均可，與肩齊，然後將棍由頭上翻至體前，體下蹲，

將右腿自兩手中間上穿過，再以左足穿過，使棍仍至身後，以手不脫棍爲原則。

（一〇五）人球

人數——單人動作　用具——墊子一。

作法——坐墊上，兩膝屈，兩手自膝下穿過，分握足踝，而後向左右滾轉。

（一〇六）彈片

人數——單人動作　用具——卡片一，蠟蕾一。

作法——將卡片平置於食指之端，復以蠟蕾一枚，放卡片之中央。（正在食指之端）然後以他手之指彈卡片之邊，使卡片飛出，而蠟蕾留於指端。

（一〇七）牆上行走

人數——單人動作

作法——在距牆五六公尺處作起線，向牆奔跑，跑上牆去，並不能向上再跑時，然後翻身下跑。以何人跑得最高爲勝。

（一〇八）支棍翻身

人數——單人動作　用具——軍棍。

作法——將木棍一端，置於牆角，左手握棍上端，右手握棍下端（離末端愈近愈難）向左翻身，以能翻身後起立而棍不倒地爲佳。

（一〇九）推牆

人數——單人動作

作法——牆三呎處（或本人體高之半），劃一粉線，人站於線後，面向牆，體前傾，一手置一後，另一手撐牆上。然後用手推牆，使體直立，足不得移動或過線。以足之離牆，距離愈遠爲勝。

（一一〇）人蠅

人數——單人動作

作法——背向牆立，體前彎，兩手撐地，兩足漸向牆上爬，手向牆脚移，直至身體成倒立爲止。

（一一一）搖椅

人數——單人動作　用具——凳子一。

作法——俯臥凳上，兩腿上舉，兩手由後緊握脚踝，頭抬起，胸腹兩部成弧形，前後搖動如搖椅狀。

（一一二）熊跳

人數——單人動作

作法——蹲下，一腿前平舉，兩手交叉平置胸前，兩足連續交換，足跟不能觸地，身體

不能跌倒。

（二一三）袴下畫線

人數——單人動作　用具——粉筆一。

作法——立於線後，足分開，屈膝，右手握粉筆，由右後方穿過右腿，在前面地上畫線愈遠愈好，足跟可提起，但足趾不得越線。

（二一四）矮子走路

人數——單人動作　用具——墊子一。

作法——兩膝跪墊，小腿後舉，手握足踝，用膝向前行走。

（二一五）風車

人數——雙人動作

作法——兩人對立，手相握，拉直，足趾相抵，體向後傾，頭後仰，向左或右旋轉，由慢而快。

（二一六）搖籃

人數——雙人動作

作法——兩人對坐，兩手相握，各人之足置於對面人之臀部下面，腿相夾，膝併緊。一人用力後拉，身體後仰，另一人即向上，至最高處時下落，兩人輪流為之，不能停頓。

（二一七）象走

人數——雙人動作

作法——一人俯撐地上，膝直，另一人在其腹下，以頭穿過其胯下，兩手攬其脚踝，兩腿勾抱前人腰部，向前行走。

（二一八）拱門

人數——雙人動作　用具——墊子一。

作法——兩人對立，距二呎。頭手倒立，兩人足底相觸構成一拱門。

（二一九）燭台

人數——雙人動作　用具——墊子一。

作法——一人仰臥地上，雙膝屈，脚抵地，雙手前舉；另一人倒立，雙手撐前人之膝，雙肩落其兩手。

（二二〇）蛙飛

人數——二人至二十人

作法——一人足開立，體前屈，雙手置於膝蓋，頭前下彎。其他人在其後方兩三米處，前跑，兩手撐其背部，躍過其身。

（二二一）飛輪

人數——四人

作法——兩人對立，抱頸，另兩人在兩旁圍跑其頸，前兩人迅速向左或右旋轉，後兩人兩足離地飛起，腹肌及足尖須用力。

（一二二）仙人掌

人數——三人至三十人

作法——三人一組，列成橫排，中間人兩足開立，兩手擺左右人之手，左右兩人分向左右側倒下，以手抵地，兩足相併，靠近中間人之足，如下圖。

（一二三）鐘擺

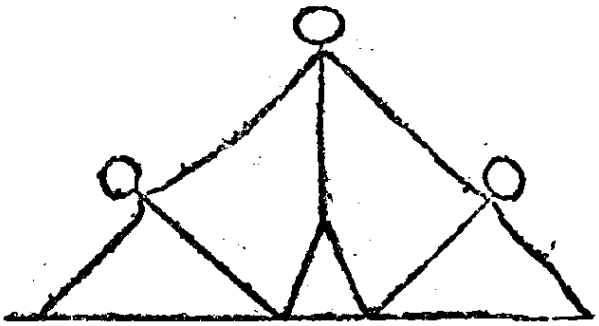
人數——三人至三十人

作法——三人一組，兩人距二呎對立，一人站兩人之間，全體僵直，向左右傾倒，左右人用手推之，順勢來回擺動，如鐘擺狀。

（一二四）魚網

人數——二人至四十人

作法——全體分成兩排，對面立，握手，靠緊。擇一體重較輕者作魚，由排頭一端躍入魚網，面向下，兩手前舉，身挺直，於是羣人用力向前上拋擲，魚乘勢跳躍，直至他端跳出。



（一二五）不倒翁

人數——十人至十五人

作法——全體圍圈坐地，靠緊，腿伸直，足背外側亦相互靠緊成一小圈，使不倒翁站立圈中，體直立，兩手置體側，如木人狀，向左右傾倒，倒下時圈上人用手將其推出，輪流推擲，不使倒。

（一二六）轉輪

人數——四人至八人

作法——全體落手成一圓形，面向圓心，一二報數。二數雙足前伸入圈，足相抵，體伸直，頭後仰，一數直立，用力拉住二數，於是向左或向右迅速旋轉。狀如轉輪。

（一二七）活動椅子

人數——六人至十二人

作法——成縱行排列，前後靠緊，各以兩手撫於前人肩上，下蹲，坐後人膝上，然後用同一伐前進。

（一二八）蛇脫殼

人數——十人至二十人

作法——成縱行排列，體前彎，以右手穿過胯下，拉後人左手，左手拉前人右手，用同一

步伐後退，排居之人先躺下，足併攏，然後依次睡下，不放手，全體躺下後，最後睡下之人先起立，向前行進，依次起立，依復預備姿勢。

（一二九）蜈蚣爬行

人數——四人至十人

作法——第一人全身下彎，兩手撐地，第二人坐其背上，用脚抱第一人之身體，亦彎體向前，兩手撐地，如此依次連成一行，如蜈蚣狀，向前爬行。

（一三〇）開玫瑰花

人數——十人至二十人

作法——衆人圍圈坐地，手相握，兩人套圈中背立作花蕊。花開時，中二人臂上舉，起腿，頭後仰，衆人向後倒睡於地上。花閉時，中二人前下彎，手指碰地，衆人起，坐體前彎，手指碰足尖，如此繼續開閉，動作宜慢。

參考書

(一) Curties——Education through Play.

(二) Johnson——Educaton dy Plays and games.

(三) Mason and Mitchell——theory of Play.

(四) Smith——Games and Game Leadership.

(五) Smith——Games and recreational methods.

(六) Mason and mitchell——Social games for recreation.

(七) Baker——Indoor Games.

(八) Bartlett——Gemes, Damce, and Aeticities.

(九) Hinman——Physical Education in the elementary grades.

(十) Rodgers—— A handbook of Stunts.

中華民國三十四年七月初版

室內遊戲一冊

（*33434滬手）

滬版手工紙

定價國幣捌角

印刷地點外另加運費

編者　黃薔英

主編者　教育部國民體育委員會

重慶白象街

發行人　王雲五

印刷所　商務印書館印刷廠

各地

發行所　商務印書館