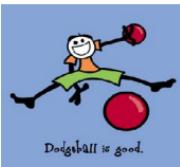


儿童户外游戏

第一辑



翻译出品



儿童户外游戏项目组

留住童年

我曾经说过这么一句话：“或许有一天，孩子们会问我们什么是童年。但是，假如有一天，孩子们问我们什么是微笑……”

伴随着社会的急剧变化，连许多成人都感觉到了无所适从。但不管如何，孩子都不应该成为社会转型的牺牲品——

借助各种传媒的力量，成人文化强势侵入社会各个角落，各种不适宜的信息毫不遮掩的冲击着孩子的大脑，而社会和家长从不认为这是一个问题。于是，催熟了多少儿童，剥夺了多少童年！

“孩子们”作为一个协作翻译和传播平台，我们希望通过“儿童户外游戏项目”把全世界好玩的适于在中国展开的户外游戏介绍过来，通过传播提供给老师、志愿者以及孩子们使用，为孩子们提供生动和新鲜的游戏。

不管是在什么国度、什么文化背景，孩子们的天性都是一致的。所以，我们相信户外游

戏这种模式是可以跨越语言障碍的，也可以成为不同国度孩子们之间彼此连结的纽带。

该项目内容源并不固定，项目组已经翻译的儿童户外游戏包括了来自英国、美国、印度、泰国、加拿大的内容，我们也希望能更大范围推介更多国家流行的游戏规则。

当前，项目组通过协作分工的方式每天以更新五个新游戏的速度推进，所有内容都会发布在“孩子们”官方网站。

另外，我们也在逐渐的对游戏进行整理和格式编辑，并陆续的结集，每一辑包含30个游戏。我们也会逐渐的为游戏插图（如果您愿意参与这项工作，可以随时联系我们）。

我们期待能有更多的孩子可以从游戏中获得乐趣。同时，感谢儿童户外游戏项目组的朋友，他们是：人间（南京）、如是（武汉）、肉猫（北京）、薄荷（长沙），还要感谢为游戏修改提供建议的朋友，正是大家的辛劳付出，才有了这一辑内容的面世！

彩蝶计划执行长 名下

目录

1. 电荷在哪里？	5
2. 大象球	6
3. 一边倒	7
4. 大象，长颈鹿，棕榈树	8
5. 精灵，巨人，巫师	10
6. 潜伏	12
7. 骑车旅行	13
8. 太空历险	14
9. 逃离怪兽	16
10. 农夫和乌鸦	18
11. 来，这里有吃的	20
12. 谁能吸引你的眼球	21
13. 胆小鬼	22
14. 硬币飞行棋	23
15. 背靠背	24
16. 对抗接力	25

17. 飞翔的荷兰人	26
18. 传得快，还是跑得快	27
19. 气球大战	29
20. 西红柿	30
21. 抢红旗	31
22. 狗狗，狗狗，哪儿有骨头？	33
23. 捉迷藏	34
24. 抬起头，站起来	35
25. 红灯绿灯	36
26. 小心屁股	37
27. 逃离困境	38
28. 找家人	39
29. 老狼，老狼，几点了	41
30. 西蒙说	43
后记：授权与联系	44

1. 电荷在哪里？

游戏名称：电荷在哪里?

游戏分类：集体合作/猜测类

游戏道具：无

游戏目的：让选出的孩子感应电荷在哪里？

游戏玩法：整个小组手拉手围坐成一个圈，一个人坐在中心。圈上任意一个人宣布开始向边上的人输送电荷，游戏就正式开始。游戏中，当一个人捏捏他身边人的手，被捏的人就拥有了电荷。在中心的人，要想办法找出电荷传送到哪里了。如果猜对了，中心的人就和此时拥有电荷的人交换位置。

2. 大象球

游戏名称：大象球

游戏分类：集体合作

游戏道具：无

游戏目的：保持特定姿势，用手击打球，使得球沿着围成的圆圈传递。

游戏玩法：所有人双腿分开，和身边的人脚抵着脚，围成一个圆圈。保持这种姿势，并用手击打球，使得球沿着围成的圆圈传递。当球在某人那里落下，那么这个人出局。其余人继续，直到只剩下一个人。这个人就是胜者。



3. 一边倒

游戏名称：一边倒

游戏分类：集体合作

游戏道具：气球

游戏目的：让小组成员尽可能多次地跑到球网的另一边再返回。

游戏玩法：全小组的人都站在排球网的一边，另一边不站人。每个人在尽可能短的时间把球扔或抛给旁边的任意队员，然后从网下面钻到另一边去。最后接到球的成员将球从网上方投掷过去，然后钻到另一边。接到球的队员按之前的方法继续重复游戏。

4. 大象，长颈鹿，棕榈树

游戏名称：大象，长颈鹿，棕榈树

游戏分类：集体合作 / 表演类

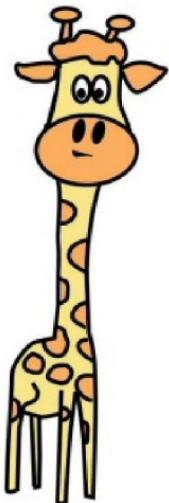
游戏道具：无

游戏目的：所有人围成一个圈，选出一个人在圆圈中间。圈当中的那个人，指定围成圈里的其中任何一个人，这个人和他两边的人要模拟出中间那个人所指定的事物（大象、长颈鹿、棕榈树）。

游戏玩法：所有人围成一个圈，选出一个人在圆圈中间。圈当中的那个人，指定围成圈里的其中任何一个人，这个人和他两边的人要模拟出中间那个人所指定的事物（大象、长颈鹿、棕榈树）。

大象：被指定的人将双臂向前伸直，之后在手腕处交叉，十指相扣组成大象的鼻子。他两边的人上身弯向他，并用手做杯状护在嘴上，

就好像要跟被指定的人说悄悄话那样，组成大象的耳朵。



长颈鹿：被指定的人将双手五指并拢向上举起，两边的人弯腰抱住他的腰。

方向侧身倾斜。

棕榈树：被指定的人将双手举过头顶，五指张开，呈 Y型。两边的人双手和被指定的人做同样的动作，不过，他们向远离被指定人的

游戏要尽量保证组成的事物一直在变化，所以，游戏的节奏需要快一点。只要指定的事物做好，圈子中间的人马上指定其他人重新模拟事物。

不能正确表演出来的三个人要表演节目的哦！

5. 精灵，巨人，巫师

游戏名称：精灵，巨人，巫师

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：无

游戏目的：协作、表演以及追逐

游戏玩法：所有人分成两组，每组选出一个代表。两组分开面对面相隔两米站立。而后，两组同时大喊“精灵，巨人，巫师”，然后，每个小组的代表做出相应的代表精灵、巨人或者巫师的姿势。获胜的那边就去试图抓到输的一方的成员。输的一方成员以被赢的人碰到为抓到的标志，一旦被抓到就加入胜者所在的小组。

这个游戏有点类似石头，剪刀，布。在游戏中，精灵胜过巫师（因为巫师没有精灵灵活），巨人胜过精灵（因为巨人比精灵强壮），巫师胜过巨人（因为巫师更聪明）。

精灵，巨人，巫师相对应的姿势：

精灵：蹲在地上，并在头两边各竖起一根手指作为自己的尖耳朵。

巨人：踮脚站立，并把双手高举过头顶

巫师：面向左边站立。把右手伸向前方，左手放在左肩膀附近，转动自己的手指，就好像你在念咒一样。

如果两个小组作出一样的动作，就是平局，重新再来！

可以设置抓人的时间限制，抓人之后，游戏继续，直到某一方人全部被俘虏。



6. 潜伏

游戏名称：潜伏

游戏分类：集体合作

游戏场地：在隐蔽物较多的户外进行的游戏。

游戏目的：一组通过另一组留下的各种线索寻找他们，并且一决胜负。

游戏玩法：所有人分成 A, B两个小组。A组必须在五到十分钟内躲藏起来，并且要给 B组留下线索 (脚印，标记，箭头，密码，纸片等等)。然后 A组成员进行伪装并埋伏起来准备袭击 B组成员。5- 10分钟后 B组就要根据线索寻找 A组的藏身之处。当两组相遇之后，可以开展模拟战斗 (偷对方头巾，斗鸡摔跤等方式)或者也可以通过全部的人集合后大喊“潜伏”后比赛跑步回营地看谁最快来决定胜负~

7. 骑车旅行

游戏名称：汽车旅行

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：无

游戏目的：在喊到爆胎之后，大家都要抢到一个位置坐下来。每局淘汰一人。

游戏玩法：大家围坐在一起并且每个人给自己取个汽车部件的代号（如：车盖，轮胎，车门），选出（指定或者轮流）一个想讲故事的小朋友，（这个故事必须要包含汽车部件的名字），让他一边讲一边绕着大家走，当故事提到哪个部件时，哪位小朋友就要站起跟着讲故事的同学走，当讲故事的同学大叫一声“爆胎！”时，没有座位的小朋友必须迅速的找到位子。没有抢到位子的小朋友就要被淘汰啦（每次淘汰一名）

8. 太空历险

游戏名称：太空历险

游戏分类：寻找类

游戏道具：无

游戏目的：找到飞船，离开“什么”星

游戏玩法：在游戏的开始，给每个小组一条有关如何找到他们宇宙飞船的提示。这些飞船可能会在任何地方。当他们找到他们的飞船，会在飞船上发现一位智慧精灵（指定一个孩子，让他发挥自己的想象），向他们解释他们的飞船出现了故障，并且坠毁在“什么”星上。每个小组在听过解释之后，他们只能提问以下三个问题：“是谁”、“是什么”、“在哪里”。整个过程有 40分钟来寻找线索，找到新的飞船。当小组通过线索从一个小站走向另外一个小站的时候，他们必须完成一件任务（比如编一首赞美这个星球的歌曲或者爬过一片激光覆盖的区域）。最后一件任务是不使用任何工具来建

造飞船。



9. 逃离怪兽

游戏名称：逃离怪兽

游戏分类：集体合作

游戏道具：沙包，蒙眼布，绳圈三个，钥匙若干

游戏目的：财宝猎人偷怪兽的财宝，怪兽阻止他，其他人帮助怪兽让他们知道财宝猎人在哪里。

游戏玩法：所有人围成一圈站立。选出四个人作为怪兽，蒙上他们的眼睛，让他们坐在圆圈中间。在这些怪兽前面，放上他们的财宝（就是钥匙）。选定一个人作为财宝猎人，在圆圈里面抢怪兽的财宝。这个人拥有三个绳圈，当怪兽被绳圈从头上套住的时候，怪兽就不能动了。怪兽用沙包作为他的武器，当他用沙包打中财宝猎人，财宝猎人就失败了。而围成一圈的人要帮助怪兽，告诉怪兽财宝猎人在哪里。

如果财宝猎人被打中三次，即被淘汰，需要更换一名财宝猎人。

如果财宝猎人在三次机会内偷光了怪兽的财宝，就算怪兽组失败。



10. 农夫和乌鸦

游戏名称：农夫和乌鸦

游戏分类：表演类

游戏道具：小沙包

游戏目的：小组竞赛，第一个完成的小组为胜利者

游戏玩法：把孩子们分成若干组，每组人数相等。所有小组在起跑线后面排队等候。在大约六米开外的地方，画上一条终点线或者用墙等障碍物代替。每个小组当中，第一个人为农夫，第二个为乌鸦，第三个为农夫，第四个为乌鸦，以此类推。在宣布开始之后，小组第一个人（农夫）带上种子（六个沙包），等距离的放置在起点和终点之间。之后，他跑回起点并拍一下第二个人——乌鸦。乌鸦必须单脚跳过所有的麻袋，跳过终点线之后，换另外一只脚，跳回开始线，同时在路途上捡回所有的种子。当他把种子都交给第三个人——农夫，这个农

夫重复之前农夫的动作。第一个完成的小组获得胜利。重新玩一遍，让之前的农夫当乌鸦，乌鸦当农夫。



11. 来，这里有吃的

游戏名称：来，这里有吃的

游戏分类：寻找 表演类

游戏道具：小纸片，花生或者糖果

游戏目的：尽可能多的找到食物，找到最多的小组获胜。

游戏玩法：所有孩子分成若干小组，每个小组至少 4个人。每个小组成员都必须选择一个不同的动物并模拟它们的声音。每个小组选出一个收集食物的收集者。当游戏宣布开始之后，除收集者之外的小组成员四处寻找食物（游戏道具），当他们找到食物之后，就站在食物那里用自己选择的动物的声音示意收集食物的人来捡起食物。当食物被捡起来之后，在食物那里的队员继续寻找下一个食物。

最后，收集食物最多的小组获胜！

12. 谁能吸引你的眼球

游戏名称：谁能吸引你的眼球？

游戏分类：表演类

游戏道具：无

游戏目的：两个孩子同时讲演，最吸引人的获胜。

游戏玩法：选出两个孩子在讲台上相互讲演竞争，讲演的主题由听众选择（这里老师适当诱导或者强制选择也是不错的）。这两个孩子必须围绕这个选出的主题在其他人面前进行讲演一分钟。但是，请注意，他们是同时进行讲演。讲演结束，听众必须投票选出最吸引他们的那个讲演。

13. 胆小鬼

游戏名称：胆小鬼

游戏分类：其他

游戏道具：球（相对比较轻的）

游戏目的：选出一个孩子在圆圈中心，他向别人扔球，看谁躲闪，躲闪者出局。

游戏玩法：孩子们围成一圈站立，站立时要求手臂交叉在背后。一个人站在中心，他的目的是让每个人出局。当他把球扔向某个人，如果他躲开了，那么他就出局了。在中心的人也可以假装向人扔球，如果这个人躲闪了（手从交叉的位置移动），这个人也出局。

圈子不断变小，最后剩下的人是胜利者！
可以命令出局的人表演节目哦！

14. 硬币飞行棋

游戏名称：硬币飞行棋

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：硬币，橡皮鸡

游戏目的：每个小组根据硬币指令前进或后退，先走进圆圈中心拿到橡皮鸡的获胜。

游戏玩法：每个小组两人，一个硬币。所有人围成一个圆圈（尽量大哦），同时每个小组两个人站在一起。橡皮鸡摆在圆圈中心。小组当中一个人负责抛硬币，另外一个人当棋子。当游戏开始后，抛硬币的人开始抛硬币，当硬币是字（正面）的时候，棋子就向前走两步，当硬币是菊花（反面）的时候，棋子就倒退一步。最后，哪个棋子先到中心拿到橡皮鸡，哪个小组就获胜。

如果有小组同时到达，则并列取胜！

15. 背靠背

游戏名称：背靠背

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：(需要奇数个孩子)

游戏目的：通过喊口令，大家交换搭档，每次多出来的那个孩子喊口令。

游戏玩法：大家绕成一圈走，指定一个小朋友喊口令，当他喊到“背靠背”时，所有的小朋友必须找到一个伙伴和自己靠背，当他喊到“面对面”时，临时搭档们就要面对面并且握住对方的手。游戏中，每一次的搭档都必须更换，每一次多出来的一个小朋友负责下一次的口号~

好玩的是，喊口号的小朋友也要参与活动找搭档！对每次多出来的孩子除了喊下次的口号外，可以添加一些处罚，比如唱首歌之类的。

16. 对抗接力

游戏名称：对抗接力

游戏分类：集体合作

游戏道具：四个气球

游戏目的：接力比赛，先到为胜

游戏玩法：分成两队，每队两两一组。此游戏为接力比赛，可在一大块空地或围绕某一建筑物进行。规定好起点和终点，将每队同学以小组为单位均匀分配在起点和终点线上。游戏开始，每队各派一组，两名同学背靠背站着，手肘绑在一起。事先吹四个大气球，给起点位置的每队第一组同学两个气球，每人手中拿一个气球。当裁判喊“跑”时，第一小组的两个人就要快速跑到在下一处等待的另一组队员处，并将气球交给他们。最快跑完的一队胜利！

17. 飞翔的荷兰人

游戏名称：飞翔的荷兰人

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：无

游戏目的：选出一个孩子，通过拍打两个手拉在一起孩子的手，让他们分开，然后占据其中一个位置，两个分开的孩子，看谁先绕圈跑回谁获得剩下的位置。

游戏玩法：所有人手拉手围成一个圆圈。选出一个人，在圈外。这个人随意选择两只拉在一起的手，拍打他们。被拍打手的两个人就是变成了飞翔的荷兰人。这两人，向着相反的方向绕圆圈跑一圈。拍打别人手的那个人进入圆圈（成为围成圆圈的一员，站在被拍打的两人之间），首先跑回自己位置的飞翔的荷兰人也进入圆圈。最后跑回的，在圈外，重头开始选择两只拉在一起的手（选择过程可以做些伪装）。

18. 传得快，还是跑得快

游戏名称：传得快，还是跑得快

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：橡皮鸡一只

游戏目的：两组竞赛，绕圈跑圈数最多的小组获胜。

游戏玩法：所有人，分成人数相等的两组。一组排成一列站立，橡皮鸡放在最前方。另外一组，先选出一个人当卫星，其他人围成一个圈，围的越小越好。当游戏开始之后，排成一列的小组，开始传递橡皮鸡。传递方式是这样：第一个从蹲下拿起橡皮鸡，举过脑后，然后抛给第二个人。第二个人蹲下接住橡皮鸡，然后重复第一个人的动作。当这个小组传递的同时，另外一个小组，当卫星的人，不断的绕着其他人围成的圈跑步，同时计算绕过的圈数。当橡皮鸡传递结束之后，那一列最后一个人，把橡皮鸡尽可能地扔向远方，然后大喊，“该你们

了”。围成一圈的小组，立刻跑到鸡落地的地方，排成一列，开始传递橡皮鸡。另外一组，立刻围成一圈，然后计算卫星绕圈跑过得次数。当橡皮鸡传递完毕，游戏结束，绕圈次数最多的小组获胜。

建议，安排一个人或者老师专门负责宣布游戏开始，并且统计每组跑的圈数。



19. 气球大战

游戏名称：气球大战

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：气球，绳子

游戏目的：保护自己的气球，踩别人的。

游戏玩法：每个小朋友拿一个气球系在自己的脚踝上，小心保护好你的气球的同时，你必须想方设法破



坏别人的气球，气球爆炸，你就被淘汰出局了！
最后一个气球完好的小朋友胜利～！

20. 西红柿

游戏名称：西红柿

游戏分类：其他

游戏道具：无

游戏目的：把“鸡蛋”逗乐

游戏玩法：大家坐成一个圈。一个人站在中间，被称作“鸡蛋”。每个人轮流问“鸡蛋”一个问题。但是“鸡蛋”只能回答“西红柿”。

大家可以问各种可笑的问题，最后谁把“鸡蛋”逗乐了，谁就算赢了。然后再让他到中间来当“鸡蛋”。比如：

- 你的头发是什么颜色的？
- 西红柿。
- 你用什么刷牙？
- 西红柿。

21. 抢红旗

游戏名称：抢红旗

游戏分类：集体合作

游戏道具：红旗

游戏目的：抢夺对方的红旗

游戏玩法：大家分成两队。前院归第一队，后院归第二队。各队有一定时间，比如 5分钟，在自己的地盘藏好红旗。

在这期间，可以互相派间谍去侦查对方把红旗藏哪里了，同时还要派警卫来抓间谍。

当你的红旗藏好了，你就告诉大家你“好了”。然后，你就要努力把对方的红旗拿到手。如果你在敌人的领地被抓住了，你就得进监狱。只有你的队友在对方没看见的时候拍你一下，当做营救，你才能恢复自由。

谁先抢到对方的红旗谁赢。在很多地方，你得既抢到对方的红旗，还得把它带回自己的领地才算赢。



22. 狗狗，狗狗，哪儿有骨头？

游戏名称：狗狗，狗狗，哪儿有骨头？

游戏分类：猜测类

游戏道具：骨头

游戏目的：选出一个孩子来猜骨头在哪里。

游戏玩法：这个游戏也可以在室内玩儿。一个小孩当狗狗，背对着其他同学坐在椅子上。在下面放一块橡皮或者其他什么东西，当作骨头。当这个小朋友闭上眼、转过去的时候，一个人要悄悄地过来把骨头偷走，藏起来。然后，大家一起唱：狗狗，狗狗，哪儿有骨头？猜猜，猜猜，谁是小偷？

狗狗有三次机会猜是谁偷了骨头。有时候骨头就在他的椅子下面。如果狗狗猜出了小偷是谁，那就重玩一次。如果他猜错了，那就换那个偷骨头的小朋友来当狗狗。

23. 捉迷藏

游戏名称：捉迷藏

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：无

游戏目的：选出一个孩子当猫，去找别人。

游戏玩法：首先，选一个人当猫，让他站在“基地”，转过身去，闭上眼睛数数到 100（可以适当调整）。其他人就赶快藏起来。

“基地”可以是一个圈，圈中可以放置一个道具，比如小石块。然后，猫喊“好了吗？我来啦！”，就开始找其他人（以看到并叫出对方名字为抓到的标志）。

如果一个人能到达基地把小石块踢出圈，而且不被抓到，就算猫输了。就换他当猫。如果猫连续三次都抓不到人，就由他来选一个人接着当猫。

24. 抬起头，站起来

游戏名称：抬起头，站起来

游戏分类：猜测类

游戏道具：无

游戏目的：七个孩子去摸别人，之后，被摸的人猜测是谁。

游戏玩法：七个小朋友站在前面。其他同学趴在桌子上，不许看。这七个人各自去摸一个人。被摸的人要竖起大拇指。然后那七个人说“抬起头，站起来。”每个被摸的同学都有一次机会去猜七个人中是谁摸了他。如果猜对了，就互换角色。如果猜错了，就得继续站着。

25. 红灯绿灯

游戏名称：红灯绿灯

游戏分类：其他

游戏道具：无

游戏目的：选出一个孩子当红绿灯，其他孩子要尽量接近摸到他。

游戏玩法：在这个游戏中，一个人扮演红绿灯，其他人要努力摸到他。一开始，所有的孩子在红绿灯身后大约 5米的地方站成一条线。当红绿灯喊“绿灯”时，其他的孩子就可以向他靠近。红绿灯可以随时喊“红灯”，同时转过身来。如果被他看到谁在动，谁就被淘汰了。然后，红绿灯喊绿灯，再转回身去，游戏继续。如果所有孩子都被淘汰了，那红绿灯就赢了。要不然，谁先摸到红绿灯谁就胜利，然后换他来接着当红绿灯。

26. 小心屁股

游戏名称：小心屁股 ^^

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：塞有纸条的充气气球若干

游戏目的：每人坐在气球上三秒，如果气球爆炸就要听从气球里面的纸条的指令。

游戏玩法：大家坐成一圈，气球在小朋友中传递，每个接到气球的人都要全力坐在气球上三秒钟，千万不可以让它爆裂哦！如果炸了，你就必须按照纸条上所写的表演一个节目 啦 (如：唱歌；跳舞；学狗叫)

27. 逃离困境

游戏名称：逃离困境（适合高年级）

游戏分类：集体合作

游戏道具：无

游戏目的：就是把队员从游戏场地的一端，全部运到另外一端。

游戏玩法：为了增加游戏的难度和乐趣，我们可以假设队员们之中传播着一种疾病，只能靠其他人背或者抬才能逃离。每个队员必须被尽可能多的队员抬走。当被抬着的队员给运到了场地的一端（他不再参与抬人），其他人必须回到另外一端，再以这种方式抬过来一个队员。游戏一直这样进行到，倒数第二个人被另外一个人背过去。最后一个人，由整个队员扛在肩膀上，进行获胜的游行。

28. 找家人

游戏名称：找家人

游戏分类：猜谜类

游戏道具：每人一张纸条

游戏目的：在进行过身份交换之后，想办法找到自己的家人。

游戏玩法：每组五个人，分成若干组，每组组成一个家庭。例如史密斯家。（王家也可以。）每张纸上写上自己的角色。例如第一张上写史密斯先生，第二张写史密斯太太，第三个史密斯哥哥，以此类推。每个家庭的姓都不同，但是一定要有相同的角色，比如爸爸和妈妈。

每个人必须尽可能多的和其他人交换自己手中的纸条，同时，不能看自己收到的纸条。当宣布，“去找自己的家人吧”。大家就开始寻找自己的家人，当找到家人之后，要按照爸爸，妈妈，哥哥，姐姐，小弟的顺序坐成一排。最后一个坐在一起的家庭会被淘汰。游戏当中，

可以对交流方式作一些限制，比如：“找自己的家人，但是相互不能说话。”等



29. 老狼，老狼，几点了

游戏名称：老狼、老狼，几点了

游戏分类：追逐嬉戏

游戏道具：老狼头饰一个

游戏目的：选出一个孩子当老狼抓别人

游戏玩法：一个人当老狼，背过身站在其他人前方 5米远的地方。然后，大家开始喊，“老狼、老狼，几点了？”，老狼就转过头来大声地喊出一个时间，比如，“9点到了！”其他人，就要朝老狼走 9步。老狼说几点了，大家就要往前走几步。比如，“4点到了”就是 4步，“6点到了”就是 6步。老狼一边喊出时间，一边回头看大家离他有多远。

当大家离老狼非常近的时候，再喊“老狼老狼几点到了”，这时候，老狼就可以喊“该吃饭了！”，同时扑向其他人。其他人则拼命地往回跑。老狼抓住了谁，谁就成了下一个老狼。这个游戏很热闹很好玩。

需要补充的是，在老狼抓人的时候，不能超过五米线，如果其他人跑出了五米线，那么老狼抓人失败，就要继续当老狼。

可以制作老狼头饰一个，增加游戏趣味性。



30. 西蒙说

游戏名称：西蒙说

游戏分类：表演类

游戏道具：无

游戏目的：选出一个孩子给出指令同时做另外一个动作，其他人要按照指令行动。

游戏玩法：选一个小朋友当西蒙，其他人则站成一条直线。

然后，西蒙说出一个动作让其他孩子跟着做。可以是任何动作，比如，“摸着你的脚尖单腿跳十次”等等。但是西蒙在叙述这个动作的时候，自己要做另一个动作，比如“摸耳朵”。谁跟他做了相同动作，谁就被淘汰出局了，就得坐下。这些动作可以根据孩子的年龄增加变化。最后一个还站着的人就赢了，成为下一个西蒙。这个游戏既普遍又好玩。

后记：授权与联系

感谢你，每一位将书中游戏介绍给孩子以及亲自带领孩子体验游戏乐趣的朋友，是你们的参与让“孩子们”每一位翻译志愿者以及团队成员的付出更有价值！

儿童户外游戏系列专辑（包括本辑）由孩子们之下的儿童户外游戏项目组收集、翻译出品，版权归“孩子们”所有（“孩子们”隶属彩蝶计划）。

我们欢迎任何基于非商业目的的使用和传播，但是使用和传播过程须保留出处和标识。

如果您希望将本专辑内容批量的在机构、学校或者社区使用，请通过以下联络方式告知我们，以获得我们的授权。

其他任何问题、建议或者合作均可直接联络我们。

联络邮箱：network@haizimen.org