

# 兒時玩意 PART 3

prepared by Perry

# 兒時玩意

2

- 我們都擁有過一些兒時玩意，那些玩意曾經陪伴著我們成長，可是隨著歲月的流逝，快要從腦海裏完完全全地消失。
- 我們以時光倒流形式，由現在到過去，由科技到簡樸，由個人到群體；
- 希望喚起大家對童年玩意的記憶，使大家重拾失落了的童年。

## 七、集體遊戲

各式各樣玩法拆穿了，絕大多數都是「跑餐飽」，你捉，我逃，跑到幾乎斷氣。如今小孩坐在沙發，看電視、玩遊戲機，差不多都變成肥仔、肥妹了。

# 十字剗豆腐

4

- 重點在於「霸位」，早年香港公屋電梯前有一塊空地，正正方方的是最佳場地。七十年代更演變為「大風吹」——「大風吹，沒戴眼鏡的，走！」。
- 「十字剗豆腐」可能是西方的「音樂椅」港版，但更大機會是農村的兒童遊戲「烏龜佔角」。
- 四個人各佔一角，中間一人扮烏龜，「烏龜」唸著：「一人一雙腳，各佔一個角，烏龜睡大覺，趕四腳跳！」一唸完，站四角的馬上對角换位，五個人當中落空的，便得當烏龜。

# 何濟公

5

- 「包剪揀」或「何一孖」決定「做捉」-追拍者。
- 追拍者要先數十聲，確保被追者走至自己應為安全的地方，追拍者繼而開始「追拍遊戲」。
- 被追者可以在任何時候，特別是被追拍者追至時，響亮地叫「何一！」，雙手交叉胸前，不可再動，直至任何一位被追者以手觸碰，叫「解！」，兩人才可繼續逃走。
- 任何一位被追者被追拍者碰到，就成為新的追拍者，亦需先數十聲再開始新遊戲。

# 一二三，紅綠燈

6

- 國內同胞叫「木頭人」，廣東鄉間的小孩大叫：「一二三，我們都是木頭人，不許說話不許笑，不張嘴不許動，不然罰你鑽狗洞！」說畢所有孩子都不准動，直到有人受不了。
- 來到香港，木頭人過馬路，交通燈人人識，唸着「一二三，紅綠燈，過馬路，要小心」。

# 猜皇帝

7

- 參予者中選出一人為皇帝，定下挑戰者需勝出的局數，其他人排隊，輪流挑戰皇帝猜「包剪揼」，贏了皇帝的成為新皇帝，輸掉的到隊尾重新排隊。
- 皇帝可以從其他參予者中選出助手，挑戰者要先擊敗助手，才可以與皇帝對猜。
- 另一種玩法是倒轉過來，排在隊尾的，與前一個人猜，一直往前挑戰，贏了雙方要換位，一直猜到成為“皇帝”為止。
- 若猜輸了則停留不動，新的隊尾再往上挑戰。

# 猜樓梯

8

- 這個曾經是酒樓等位飲茶時，最熱門的遊戲。
- 兩位參予者同時站於樓梯最低一階。以猜「包剪揼」作決勝負，勝方可以往上站一級，輸方則只能留於原地不動。
- 最先到達樓梯最上一級為勝。



# 何家小雞何家猜

- 兩位參予者以猜「包剪揼」開始遊戲，猜勝的一方要叫出「何家公雞何家猜」，並做出模仿公雞的動作（合掌放於**頭上**）；
- 輸的一方就要叫「何家小雞何家猜」，並同時做小雞的動作（即雙手同時放於**腰的一側**）；
- 和局則大家一齊叫「何家母雞何家猜」，並且做出母雞的動作（即係雙手放於**腰的兩旁**）。
- 以循環方式繼續，直到一方做錯手勢，則遊戲完結。

# 橡筋繩

10

- 主要玩法有三：第一種是拉一條直線，鬥高跳過去，最高可以是在貼頭舉直手臂；
- 第二種是「跳棺材」，拉繩的兩人由踏着橡筋繩，一直加高至肩下，人們跳着連串花式；
- 第三種由三個人拉成三角，邊唸口訣，邊單腳挑繩：「小皮球，香蕉油，那兒開花一十一；一五六，一五七，一八一九二十一；二五六，二五七，二八二九三十一……」

# 捉迷藏

11

- 先以「包剪揼」猜輸的做**找人者**，餘下的人就躲起來。遊戲非常簡單，玩的人要全部躲起來，一直等到被人發現。
- **找人者**一定要把所有玩者全部找出來，否則就要宣告投降。而最先被人出來的玩者就要做下一次**找人者**。

# 麻鷹捉雞仔

12

- 先以「包剪揼」猜輸的做麻鷹，一人當母雞，餘下的就做雞仔。
- 遊戲就是麻鷹要捉小雞，母雞就要扮演保護的角色。麻鷹面向母雞，小雞就列隊站在母雞身後，手搭肩膀。
- 遊戲開始時，麻鷹要想辦法捉小雞，而母雞就要用盡辦法將自己擋在麻鷹之前，被捉到的小雞，就成為麻鷹，原本是麻鷹就變成小雞，再開始遊戲。

# 狐狸先生幾多點？

13

- 先猜出**狐狸先生**，站在牆壁前，其他人則站在牆壁對面，向**狐狸先生**詢問「狐狸先生幾多點？」，**狐狸先生**可以說出1至12內任何點數，而玩家則以點數作為向牆壁前進的“步數”。
- 若**狐狸先生**說出12點時，玩家需要立刻走回出發點，而未及時走會出發點而被**狐狸先生**抓到的人，則成為下一位**狐狸先生**。
- 若玩家因為**狐狸先生**一直未有說出「12點」卻又觸碰到牆壁，就會有「免疫」而不需要因為**狐狸先生**說出「12點」而走回出發點。

# 埋周

14

- 先猜出一個人做**守衛**守護“**目標物**”。**目標物**多數是柱或樹，牆亦可。遊戲開始後，遊離於**目標物**的人要想辦法在**守衛**沒有觸碰到自己的情況下觸到**目標物**。只要玩者觸到**目標物**就可以大叫「埋周」，並可算作「安全」。
- 可以幫助其他人「埋周」，辦法就是一個人接一個人！不過最尾那個人一定要觸碰著**目標物**，否則全部當作離開了**目標物**，要再次「埋周」。
- **守衛**可盡辦法令已「埋周」的人離開，尤其當玩者以人接人方式幫助他人「埋周」時，**守衛**可以拉開他們的手。

# 掉手巾

15

- 先猜出一個人 ( A ) 做掉手巾，餘下的人就圍成一個圈，面向內。所有人的手都放在身後，只能向前望，不可以向後望。
- 遊戲開始，A 先行找尋目標，然後將手巾放在某人 ( B ) 的身後。如果 B 發現了手巾的話（發現手巾的唯一辦法就是用手摸，因為不能向後望），B 就要拿起手巾，站起來追 A，並且要拍到他。
- A 跟 B 都只能沿著圍圈的人身後，同一個方向走。假若 A 在未被 B 追到之前，能夠坐上了 B 的位，A 即當勝出。

# 仆傻瓜

16

- 先以勝負選出一位做「仆傻瓜」( A )，其餘的就面向 A 圍圈。
- A 先找一個目標去打，被選擇的目標 ( B )，B 則要在未被人打到頭部以前喊出另一個玩者的姓名。
- A 則要轉去打被叫的那個玩者。輸的法則當然是被打中！( 不得連續喊同一個人的名字..... )



# 漁夫網魚

17

- 這是六十年代流行的遊戲，捉者叫**漁夫**，逃者叫**魚**，**漁夫**是由若干人組成的一個“網”，人們手牽手連成一條線，當線頭和線尾交接的時候，組成一個圈子，如果圈子中有**魚**，網中**魚**就參與成為“網”，直到逃脫者捉完。
- 八十年代更為人熟知的名字是「傳染病」，一群「病人」爭著拍打「健康的人」，把病傳開去。

# 糖糰豆

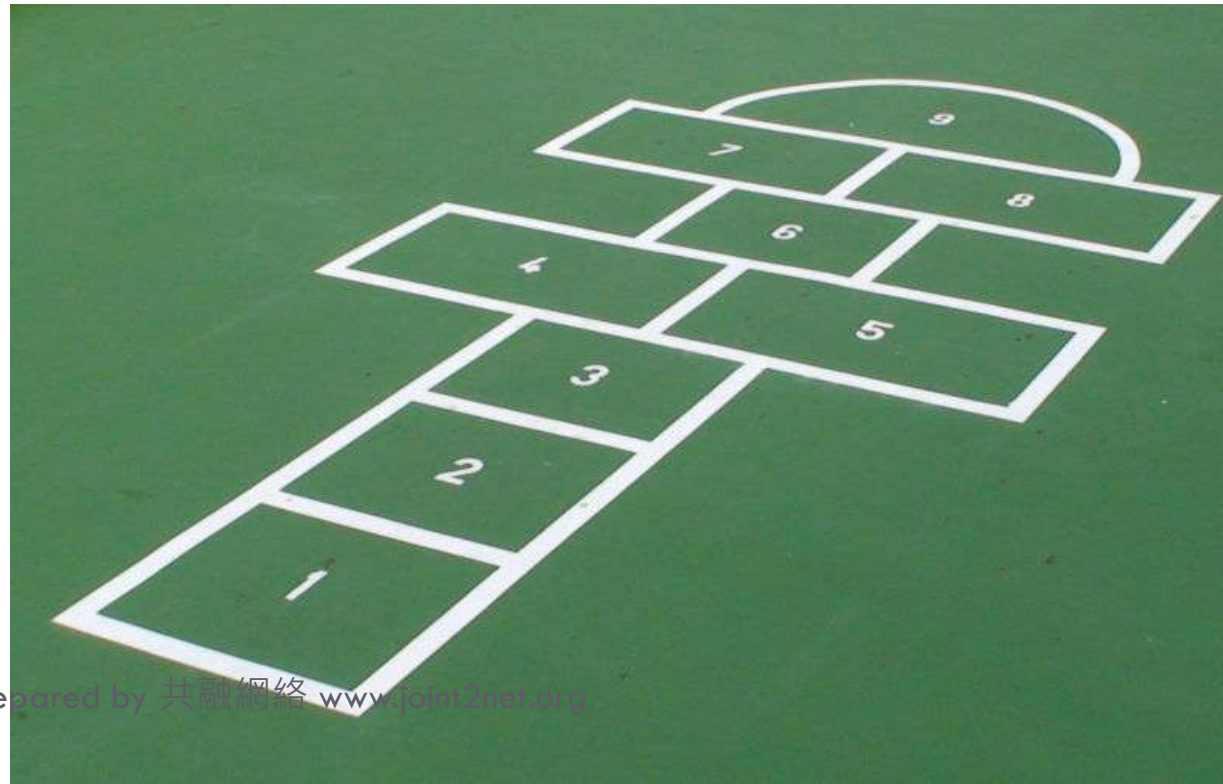
18

- 由主持人決定組合人數，一叫「兩個」，大家鬥快二人一組；「三個」即變一組三人，落單的便輸。

# 跳飛機

19

- 玩者首先把一條手鏈拋進第一格，然後拾起。
- 之後玩者把手鏈拋進第二及三格，然後單腳跳入第一格，然後順序到手鏈之前的一格，再把手鏈拾起。



- 第四、五格及第七、八格是一對並排的機翼，玩者在拾被拋入第六格或第九格的手鏈時，可雙腳分站在兩格之內。
- 到拾第九格的機頭時，玩者在踏進第七、八格之後，要跳起轉身背向機頭，然後把手伸往身後摸索手鏈。
- 玩家做錯上面的情序，拋出界，失去平衡，算輸，到下一位玩家。

21

# 遊戲完畢

共融網絡 Joint Network

<http://www.joint2net.org/>