

附件 2

厦门市第三届“嘉庚童玩节”暨闽南童玩大赛规则

幼儿园项目

一、吟诵童谣

材料准备：提供 4 首经典闽南童谣及音频素材。

参赛人数：4 人

比赛规则：参赛园可以选择 1 首作为比赛内容，孩子可根据内容参与吟诵童谣比赛，具体标准详见评分表。

吟诵童谣比赛评分表

时间：

评委：

评分项目	分值	现场打分		
		标 准	得分	备注
仪容形态	10 分	服饰整齐、自然、大方，举止从容、精神饱满。		比 赛 设 评 委 5 人，去 掉最高分、 最低分后， 取 均 分 作 为 选 手 的 最后得分
语言面貌	60 分	准确表达闽南话，包括吐字发音、音准、音调等。吐字清晰、准确、语言生动		
情感表达	10 分	语气、语调、声音、节奏富于变化、能准确表达情感。		
朗诵效果	20 分	表现形式多样，吟诵声情并茂，有韵味、有感染，能和观众产生感染力，整体效果好。		
总 分				

二、钓鱼游戏

材料准备：钓竿 2 副、矿泉水瓶若干

参加人数：4 人

比赛规则：钓鱼，不是真正到池塘、水域里去钓鱼，而是模拟钓鱼的一种游戏，用一根筷子做钓竿，先把毛线绑在钓竿上，再把另一根筷子截成约 1-2 厘米的短的竹子作钓鱼的饵，最后用毛线绑在竹子的中间偏一点位置上，一把钓竿就做成了。玩的时候通过控制手中的竹竿，将竹子轻放入矿泉水瓶的瓶口，再将毛线拉紧，将空瓶子提起来，提起来就像钓到一条鱼一样。比赛时，4 人一组，比比谁钓鱼的本领高，用最少的时间成功钓起 12 条鱼，放入桶内，谁就获胜。（比赛时，不能将钓线绕起来使钓线变短，钓鱼过程中，只能站着钓，不能蹲着钓，以上两种均判为违规行为）

三、跳格子

材料准备：方形沙包（6cm*6cm）1 个、跳格子游戏图

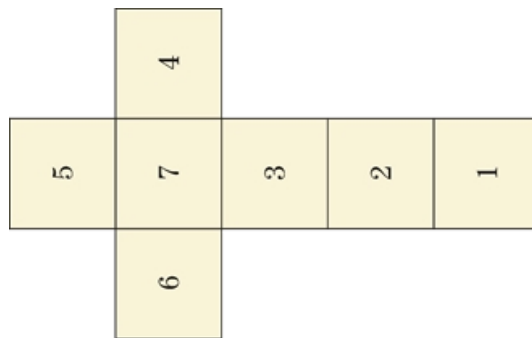
比赛人数：2 人 pk

1. 玩的人站在 1 号格子外的横线上，面对格子，向前伸出一只手臂，手心向下，在手背上放一块沙包。

2. 从第 1 格开始，按顺序单脚起跳，到第 7 格时，可以双脚落地稍微休息调整，然后再跳回横线。在跳的过程中，踩线、双

脚着地（第 7 格除外）或沙包掉下来，都算失败。

3. 到横线时，人背对格子，把沙包从头上往后抛到格子。沙包落在哪一格里，这一格就是你的，可以在格子中间画一竖线，留一半供别人经过。如果沙包抛到格子外或别人的格子，都算失败。



4. 最后，比一比谁占领的格子多，谁就是获胜者。

四、起城堡

材料准备：旺仔饮料瓶若干，10 米*0.8 米*2 赛道

比赛人数：各 3 人

项目为团体赛，比赛时第一名选手一手拿着饮料瓶，将另一饮料瓶码在瓶子上，保持平衡朝对面走去，到达终点后，将饮料瓶摆放在地板上；第二名选手以同样的方法将饮料瓶运到终点，在原来的基础上建城堡，第三名选手同样将饮料瓶运到终点，继续建设城堡，三人轮流交替进行运送、建城堡，若运输过程中瓶子掉落，在原地将瓶子放置后，继续比赛，2 分钟内看看谁建的城堡高，并按照高矮进行排名。

小学项目

一、二年级组

一、掰手腕

材料准备：1 桌 2 椅

参加人数：2 人 pk

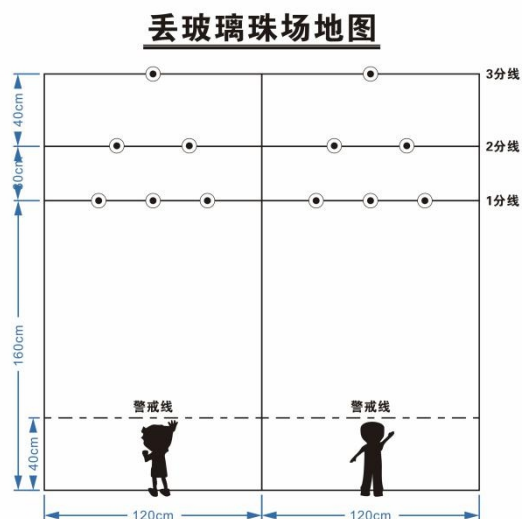
比赛规则：三人组成一个团体，比赛时，双方手肘落在桌面上（不能悬空），双手手掌握在一起，比赛开始时，要求双方手臂放松保持垂直。裁判喊开始时，双方同时用力往自己方向发力，看看谁能将对方的手臂压到桌面上，就取得本小局胜利，比赛采用 3 盘 2 胜制，获胜者得 2 分，失败者得 1 分。

二、丢玻璃珠

材料准备：玻璃珠 22 个，丢玻璃珠场地图

参加人数：2 人

比赛规则：比赛前，每人分发 5 个玻璃珠，比赛两人同时进行，必须蹲在起始线内（不踩线），拿玻璃珠的这只手不超过警戒线，然后用手中的玻璃珠瞄准、打目标玻璃珠，（选手可以自己选择目标玻璃珠，有 1 分珠、2 分珠、3 分珠），打到多少分值就得几分（第二次碰到不算分），（具体详见丢玻璃珠场地图）累计得分积分高的获



三、拍洋画

材料准备：洋画 20 张、2 人 1 块平整桌子、计时器 1 个、剪刀

参加人数：2 人 pk，裁判 1 人

比赛规则：

1. 2 人各自从洋画卡挑选 10 张洋画，并剪裁下来，用时 5 分钟。

2. 将洋画放在裁判指定的桌子上，2 人各自将手中的 10 张洋画摆放成 5 张 X2 行的模式，洋画的正面朝上，反面朝下，组合成 5 张 X4 行长方形。

3. 以“剪刀石头布”的一局定先后，胜者为甲方先拍，败者为乙方后拍。

4. 甲方先用手拍打一次，使正面翻转向下者为胜，获得翻转的那张洋画。甲方拍击后拍击权即转交乙方。20 张洋画正面翻转即一轮结束。

5. 结束后获得洋画数量最多的一方获胜。

四、抬新娘

游戏规则：三人一组，两人抬，一个坐在用手搭成的轿子上，在预定长度 25 米（一个来回）的赛道上比赛，返回时，坐轿的人要换另一个人，（在规定的区域内更换），先到达终点即为胜者，最后以时间用时多少排名次。

三、四年级组

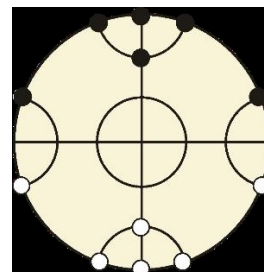
五、地球棋

材料准备：地球棋谱、黑白棋子各 6 个

参加人数：2 人对弈

比赛规则：

1. 游戏开始时，一般通过剪刀石头布决定谁先走。



2. 棋子顺着圆弧线和十字交叉线移动，每次只能移动一步。

3. 通过移动自己的棋子包围对方的棋子，让它无法移动，

4. 就像围棋中的“无气”，就可以把被包围的棋子吃了。

5. 当一方的棋子全部被困死后，或者只剩下 2 个旗子，就算输了，如果双方都有棋子，却又无法互相困住，就作和棋。

六、2 分钟跳大绳

材料准备：大绳、计时器

参加人数：5 人 pk

比赛规则：比赛时，听到裁判的哨声后，2 人开始摇大绳，其他 3 人轮流跑进跳大绳。童谣响起时第 1 名快速跑进跳绳，第一遍童谣结束时，第 1 名选手快速跑出；第 2 名选手接力，第二遍童谣结束时第 2 名选手跑出；第 3 名选手接力，第三遍童谣结束时，比赛结束。合计 3 名选手跳绳总数，次数多的获胜。跳的过程，若不小心绊到，可接着跳，不受影响。

七、钓鱼游戏

材料准备：钓竿 2 副、矿泉水瓶若干

参加人数：4 人

比赛规则：钓鱼，不是真正到池塘、水域里去钓鱼，而是模拟钓鱼的一种游戏，用一根筷子做钓竿，先把毛线绑在钓竿上，再把另一根筷子截成约 1-2 厘米的短的竹子作钓鱼的饵，最后用毛线绑在竹子的中间偏一点位置上，一把钓竿就做成了。玩的时候通过控制手中的竹竿，将竹子轻放入矿泉水瓶的瓶口，再将毛线拉紧，将空瓶子提起来，提起来就像钓到一条鱼一样。比赛时，4 人一组，比比谁钓鱼的本领高，用最少的时间成功钓起 12 条鱼，放入桶内，谁就获胜。（比赛时，不能将钓线绕起来使钓线变短，钓鱼过程中，只能站着钓，不能蹲着钓，以上两种均判为违规行为）

八、旱地龙舟

材料准备：旱地龙舟 2 付

参加人数：8 人

比赛规则：4 人参赛（2 男 2 女），两人一组，分列赛道起点和终点。比赛开始时，两人一起，两脚分别绑“龙舟”上，通过默契配合，喊“左脚”“右脚”，两人的步调一致，快速向前移动，移动过程中鞋子不能落地，一旦落地需回到在预定长度（一个来回）的赛道上比赛，返回时，必须换另外两个人，（在规定的区域内），谁先到达终点即为胜者。

五、六年级组

九、玩沙包

材料准备：长方形沙包 5 个（规格 6cm×4cm）1 桌 2 椅

参加人数：2 人

比赛规则：游戏分两个阶段，第一阶比一比 3 分钟内制作沙包个数，完成 1 个沙包得 2 分，以此类推。第二阶段玩沙包：玩的时候需要准备 5 个沙包（约 4cm×4cm），游戏分成两组进行，通过“剪刀剪”决定先后顺序，以积分多者获胜。游戏分成 6 个步骤：

1. 将沙包抓在手中，撒在地上，拾起一沙包上抛后，迅速将地上一个沙包抓起，同时抓住下落的沙包，再将剩余的沙包一个一个拾起；

2. 将沙包撒在地上，将其中一个沙包上抛，迅速将地上两个沙包抓起，同时接住下落的沙包，接着再拾起另两个沙包；

3. 将沙包撒在地上，拾起一沙包上抛后，迅速将地上一个沙包抓起，同时接住下落的沙包，接着再同时拾起另三个沙包；

4. 将沙包撒在地上，拾起一沙包上抛后，迅速将地上四个沙包一起抓起，同时接住下落的沙包；

5. 将沙包放在地上，左手造一个拱门，拾起一个沙包上抛后，右手快速将沙包全部扫到拱门里；

6. 将沙包叠在手心，把沙包上抛，用手背去接下落的沙包，

再将沙包上抛，快速翻手将沙包抓住，以抓在手中的沙包积分，一个沙包以一分计算。

游戏过程中，拾捡沙包时，手不能碰到其他沙包，一旦碰到视为犯规，游戏终止，由另一人开始玩沙包，如此交替进行，（下次游戏时，可以从前一次失误的地方重新玩起。）在规定时间内（5 分钟），积分多者获胜。

十、踢毽子

材料准备：用报纸现场制作毽子、1 桌 2 椅

参加人数：2 人

比赛规则：此项比赛，共分两个项目，用时共 5 分钟。比赛时先根据比赛组委会提供材料现场制作一个纸毽子。然后在规定的范围内（直径 1.8 米圆圈内）进行踢毽子，踢的过程中毽子掉地，可以捡起继续比赛，最终以踢毽子的次数定胜负，谁踢的次数多获胜。

十一、过五关

材料准备：地上画“过五关”图

参加人数：10 人

比赛规则：过五关是一个群体游戏，游戏分为闯关方和守关方，每方 5 人，考验的是大家协同作战的能力。游戏地点必须选在较开阔的地方，如操场或晒谷场。玩之前在地上画个长 10 米、宽 5 米田字形关隘。守关方就在横线和纵线上来回奔跑防守，而

闯关方则要想方设法避开对方的抓捕，从关隘的前面闯到后面，再从后面回到起点。守关者只能在三条横线和一条纵线上来回奔跑，脚不能必须踩在线上，要伺机用手脚抓住或触摸闯关者。横纵两人可以联防，但不能离开自己的防线。闯关者从左边往右边进行闯关，田字格中的四处空隙可作为休息调整处，从第一关闯到第五关后，还需从右到左返回起点，才算过关。闯关者不能跑出田字格外，如果在冲关时被守关者触摸到，就算被俘出局。闯关闯过一人得一分，被俘不得分。一轮过后，攻守双方互换角色，最后根据双方得分高低定胜负。

十二、滚铁环接力

材料准备：铁环 4 个、计时器

参加人数：8 人

比赛规则：4 人（2 男 2 女）参加比赛，在 30 米长度的赛道上滚动铁环，选手从起点出发，通过这些障碍物并返回终点后，第二选手才能从起点出发，以此类推，以最后一个选手顺利通过结束计算成绩，最后按照完成比赛的时间长短确定名次。（途中铁环不能倒地，一旦倒地应回到倒地地点重新开始比赛）。