

## JUEGOS DE «STALKING»

### 1. JUEGOS DE PERSECUCIÓN CON COMBINACIONES

\*\*

(Croquis número 5)

Se llama así a una clase de combate en el que los jugadores pueden capturarse gracias a la observación de ciertas combinaciones de vestidos.

Tomemos el caso más simple: Dos equipos van a su recíproco encuentro y deben llegar simultáneamente a una meta, fijada por el jefe de juego, a una determinada hora. Cada equipo deberá eliminar todo o parte del contrario. Para esto no se efectúa ninguna captura, sino simplemente revelando la identificación de los jugadores mediante las características especiales que permiten reconocerlos individualmente. Estas características son adoptadas por los jugadores al comienzo del juego cuando los dos equipos se han separado ya, y no deben ser modificadas nunca en el curso de la partida.

**CARACTERÍSTICAS.** — Cada jugador lleva una característica especial. Por ejemplo: supongamos un equipo de cuatro jugadores; todos llevarán como característica general un pañuelo del mismo color atado a la cabeza y como característica individual: el primero, manga derecha subida, manga izquierda bajada; el segundo, manga derecha bajada, manga izquierda subida; el tercero, las dos mangas subidas, y el

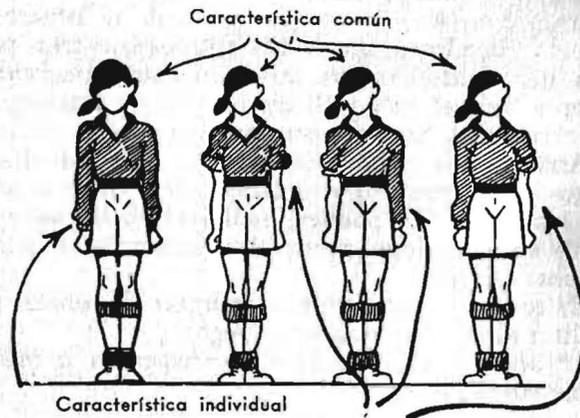
cuarto, las dos mangas bajadas (combinación semi-colectiva).

**CAPTURA.** — Para realizar una captura es preciso aproximarse bastante al adversario para anotar sus características sin error. Cada jugador está provisto de una ficha y un lápiz que le permite escribir sus observaciones.

Una captura es válida si se describen exacta y completamente todas las características con exclusión de cualquier falta (si un muchacho da todas las características exactas del adversario, excepto una, puede ser anulada su captura).

**FIN DEL JUEGO.** — Al finalizar el juego el jefe hace la cuenta de las observaciones para determinar el equipo victorioso.

El camuflaje de las características está prohibido.



## 2. LA APROXIMACIÓN



(Muy recomendado)

(Croquis número 6)

El jefe de juego, o el árbitro, se coloca de pie en un promontorio (no puede moverse, o salir del círculo trazado en el suelo, durante la duración del juego). Los jugadores se dispersan por los alrededores. A la señal de «Comienza el juego», cada uno, rastreando y disimulando todo lo posible, mira de aproximarse al árbitro. Cuando éste repara en un jugador, da un silbido breve y le llama por su nombre. El jugador nombrado se levanta y se queda de pie hasta el final del juego. Cuando toca el silbato, señalando el final, todos los jugadores se levantan y gana el que más próximo esté del árbitro. Para permitir la clasificación por la distancia al árbitro, todos los jugadores apresados retroceden tres pasos para dar ventaja a los que han estado escondidos durante todo el juego. Si un jugador es interceptado por error, se le permite continuar el juego.

Antes de dar, con el silbato, la señal de «fin del juego» (unos tres minutos antes), el árbitro lo anuncia; los jugadores pueden, entonces, lanzarse y saltar de su escondrijo, pero deben detenerse a la señal de presa de aquél.

Es conveniente fijar cierto número de señales para facilitar el desarrollo de este juego:

1.<sup>a</sup> señal: Los jugadores se dispersan a más de 50 metros del árbitro.

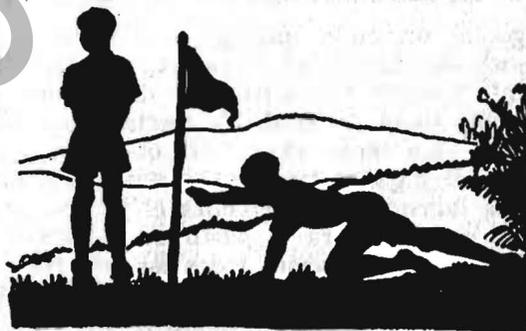
2.<sup>o</sup> señal: Atención, el juego va a comenzar.

3.<sup>a</sup> señal: El juego empieza; todo jugador visto puede ser capturado.

4.<sup>a</sup> señal: El juego va a cesar dentro de tres minutos.

5.<sup>a</sup> señal: Fin del juego (cada uno se queda en su sitio).

6.<sup>a</sup> señal: Reunión de los jugadores.



Croquis número 6

## 3. APROXIMACIÓN ADIVINADA ○ A. L.

(Variante del juego precedente)

En este juego de aproximación, la posición del árbitro no es conocida.

Éste se instala en una *determinada y limitada* zona de estepa, bosque o rocas, mientras que los mucha-

chos agrupados esperan en un lugar fijo. Cuando el jefe ha escogido su puesto de observación lanza la señal de «Comienza el juego», seguido de un silbido lanzado intermitentemente y que cesa cuando se da cuenta que los jugadores han reparado en él. El resto del juego se desarrolla como en el juego precedente.

#### 4. APROXIMACIÓN AL «INVISIBLE» ■○

Juego, al principio, análogo al precedente. Pero el jugador «invisible» está *inmóvil*, lo más disimuladamente posible. Cerca de él se dispone un objeto bien visible (pañuelo atado de cierta manera, boina colgada de una rama, etc.). Este objeto se llama *la señal*. Dicho jugador lanza seis veces cada diez segundos la llamada de «Comienza el juego»; después, *sin hacer ruido*, espera. A partir de la última señal, puede anotar en su carnet todos los adversarios que vea, considerándose éstos eliminados desde entonces.

Si un jugador describe al jefe la situación exacta del lugar y la naturaleza de la «señal», sin ser visto por el «invisible», gana la partida; en caso contrario la victoria pertenece al jugador que permaneció escondido.

Para evitar cualquier trampa, los buscadores se dividen en dos grupos desconocidos por el «invisible». Cada grupo juega por turno; pero ellos no pueden comunicarse entre sí.

El «invisible» no puede eliminar a un jugador sin identificarlo plenamente. Si comete dos errores de

identificación, es descalificado y el juego principia de nuevo con otro «invisible».

#### 5. EL FUGITIVO ■

Un jugador se esconde en un cuadro de bosque; *debe lanzar un silbido cada dos minutos*; puede correr, saltar, desplazarse cuanto quiera, pero sin salirse de unos límites señalados. Los otros jugadores tratan de capturar al fugitivo antes de una hora pre fijada. El primero que lo capture es el vencedor. (La captura se realiza por presa del pañuelo, por simple toque o bien por medio de combinaciones, marcas, etcétera.)

#### 6. JUEGO DE LAS MANIFESTACIONES ○\*

(Muy recomendado)

El árbitro recorre cierto itinerario, observado por numerosos espías. Éstos siguen al árbitro libremente con todo el disimulo posible. El árbitro efectúa un número preestablecido de manifestaciones. Por ejemplo:

1. Tomar notas en un carnet.
2. Caerse, coger una rama, romperla y tirarla.
3. Ejecutar unos movimientos gimnásticos, etc.

Antes de cada manifestación, el árbitro da un silbido prolongado y levanta el brazo derecho...; al final de las manifestaciones da un nuevo silbido prolongado. Los espías deben anotar las manifestaciones sin dejarse ver.

Si el árbitro ve a un jugador y lo identifica con certeza, le marca un punto de presa advirtiéndolo con un silbido breve, pero sin pronunciar su nombre. Lo anota simplemente en una ficha (un punto por presa).

Al final del juego todos los jugadores se reúnen y cada uno da al árbitro su ficha de observación (que cuenta así: nulo, 0, bastante bien, 3; bien, 5 puntos por cada observación). Se saca el total de estos puntos y se restan los puntos de presa; el resultado da la clasificación.

Todo espía visto demasiadas veces (cifra fijada de antemano) es eliminado.

Ningún espía puede ser preso en el curso de una manifestación, incluso si se descubre en aquel momento, entre los dos silbidos que la anuncian.

## 7. DUELO «STALKER» ■

(Juego que puede ser espectacular según el terreno escogido)

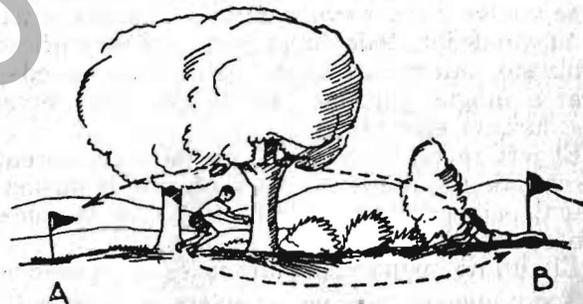
(Croquis número 7)

Dos jugadores van al encuentro uno del otro (terreno quebrado o bosque). El primero que señale al otro (silbido) ha ganado.

VARIANTE: DUELO «STALKER» SILENCIOSO. — Es preferible jugar a este juego por señas si el terreno es más difícil y no puede ser vigilado completamente por un árbitro. En este caso, cada *stalker* adopta dos

características, ignoradas del otro (manga bajada o subida, pañuelo atado, con boina o sin ella...).

Cada *stalker* recorre el terreno antes del juego, después cada uno vuelve a su campo. A la señal, los *stalkers* se ponen en marcha hacia el campo opuesto; tratan de sorprender a su vez al adversario sin dejarse coger. Para capturar al adversario es necesario anotar sus características exactas.



Croquis número 7

Si los dos adversarios se capturan al mismo tiempo, el primero que llegue al campo opuesto gana.

Por lo tanto, es necesario establecer un control, provisto de un cronómetro, en cada campo.

## 8. CUENTA «STALKING» ❄️○■

(Muy recomendado)

Los jugadores, agrupados alrededor de su jefe caminan a su lado. El jefe se detiene bruscamente a un silbido y cuenta en voz alta hasta 10. Los jugadores se dispersan rápidamente y se esconden a su alrededor.

El jefe de juego, después de haber contado hasta 10, se vuelve y *sin cambiar de sitio* examina el terreno de su alrededor; todo jugador visto e identificado es eliminado. (Mientras cuenta hasta 10 no puede capturar a ningún jugador, por lo que debe cerrar los ojos durante este tiempo.)

El jefe reúne de nuevo al grupo y reemprende la marcha; de pronto se detiene y efectúa la misma operación; pero contando sólo hasta 9... y así sucesivamente hasta llegar a 1.

El último jugador capturado es el vencedor.

Todo jugador que no estuviera al lado del árbitro durante la marcha queda descalificado. (Para controlarlo, el árbitro puede contar una historia que todos deben escuchar; aquel que no pueda repetir las últimas palabras, a cada interrogación del árbitro, queda eliminado.)

## 9. CUENTA «STALKING» APROXIMACIÓN ○■

Los jugadores forman un vasto círculo en un terreno quebrado; en el centro se coloca el jefe. Éste cuenta en voz alta 1, 2, 3, 4, 5; durante este tiempo cierra los ojos y los jugadores se aproximan a él

(sin correr, sin embargo, los saltos están permitidos). Al contar cinco, el jefe abre los ojos y elimina a todos los jugadores a la vista. Después vuelve a contar. Los que lleguen a *tocar la mano* del jefe sin ser eliminados ganan.

Un control se coloca cerca del jefe de juego, y vigila a los jugadores para evitar las carreras prohibidas. El número 5 no es obligatorio, puede modificarse según las dificultades que presente el terreno.

## 10. CUENTA «STALKING» EN CÍRCULO ○

El jefe se coloca en el centro del juego. Los muchachos forman un círculo bastante amplio alrededor del centro. *Todos deben estar a la vista del jefe.* Bruscamente el jefe hace una señal; después, con los ojos cerrados, cuenta hasta 10 (al ritmo del segundo). Durante este tiempo los jugadores procuran esconderse. Realizada la cuenta, el jefe mira de nuevo; todos los jugadores a la vista son eliminados. El jefe lanza una señal; a esta llamada los muchachos rehacen el círculo exactamente como al principio del juego. De nuevo aquél hace la señal y, sin mirar, cuenta esta vez hasta 9, y así sucesivamente hasta contar 1.

## 11. EQUIPO CONTRA EQUIPO

(Croquis número 8)

Los jugadores de cada equipo llevan una marca en la frente y una característica de equipo.

Los dos equipos recorren una zona de bosque y se detienen en la proximidad de la meta, donde se encuentra el árbitro.

Cada jugador, provisto de una ficha y un lápiz, trata de capturar el mayor número posible de adversarios, anotando su número y características, sin reparar dos veces en el mismo.

A la señal de fin de juego, los jugadores vuelven su marca y se reúnen en la meta: cada número anotado correctamente vale un punto. Cada error hace perder dos puntos. Lo mismo para las características.

Los jugadores se comprometen a jugar limpiamente.

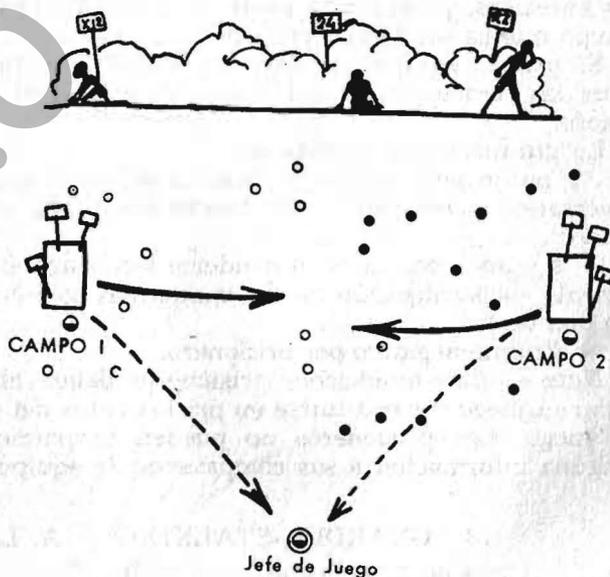


Croquis número 8

## 12. EL ATAQUE DE LOS ESPÍAS

(Croquis número 9)

Cada equipo debe defender un campo señalado por tres banderines o tres carteles (banderines de colores diferentes o carteles con letras o cifras dibujadas).



Croquis número 9

das, bien visibles, colocados por el árbitro de juego).

Los dos equipos son: *atacantes* y *defensores*. Todos llevan un pañuelo de juego en la cintura. Cada atacante procura descubrir el campo de los adversarios para reconocer sus características, evitando dejarse coger el pañuelo.

Igual actividad desarrollan los defensores contra sus enemigos, procurando capturar a los del primer equipo que se acerquen demasiado a su campo.

El primer equipo que informe al jefe del juego sobre las características del campo opuesto es el victorioso.

La puntuación se cuenta así:

1 punto por minuto de ventaja sobre el equipo adversario, cuando todos los banderines están localizados.

5 puntos por cartel o banderín localizado exactamente (la localización de los banderines sólo cuentan una vez).

— 1 punto negativo por prisionero.

*Nota.* — Los muchachos prisioneros deben abandonar el juego y constituirse en prisión cerca del jefe de juego. Los prisioneros no pueden proporcionar ninguna información a sus compañeros de equipo.

### 13. GUARDIA «STALKING» A. L. ○

(Excelente juego de táctica)

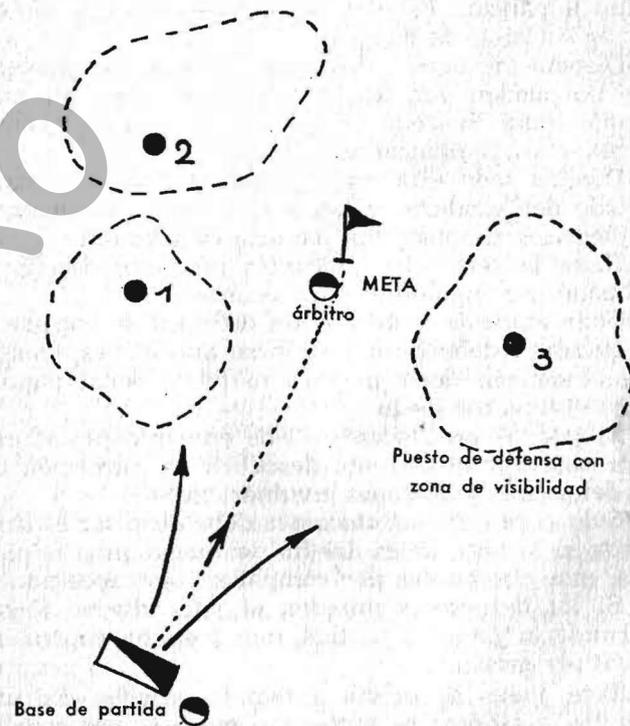
(Escoger un terreno muy quebrado)

(Croquis número 10)

Se forman varios equipos de dos o tres mucha-

chos, que son los *defensores*. Otro grupo, de contingente más numeroso, constituye el *equipo atacante*.

El jefe de juego asigna al equipo atacante una



Croquis número 10

base de partida, donde, agrupados, esperan la señal de «principio de juego».

Después el jefe se va con los defensores a recorrer el terreno y coloca un banderín en el lugar que mejor le parezca. Este banderín debe estar clavado en un lugar visible desde lejos.

Dispone después a los defensores de tal manera que no pueden ver, desde su guarida, *más que una porción muy limitada de terreno*, dejando así zonas de cobertura para alcanzar la meta.

Cuando todo está en su lugar, el jefe se instala al lado del banderín y lanza la señal de «Comienza el juego», y después una llamada cada minuto.

Dada la señal, los atacantes procuran descubrir el banderín y maniobrar para alcanzarlo.

Todo atacante visto por un defensor se considera capturado y debe reunirse con su apresor, esperando a su lado, sin decir palabra ni hacer señal alguna hasta el final del juego.

El jefe de los atacantes debe enviar exploradores para observar el terreno; descubrir la colocación de los defensores y las zonas invulnerables.

*Sólo el jefe de los atacantes debe alcanzar el banderín*; si lo hace antes del fin del juego gana la partida, más dos puntos por compañera no capturado.

Si los defensores impiden al jefe adverso llegar al banderín ganan la partida, más 2 puntos suplementarios por prisionero.

Este juego se presta a temas variados. Es útil que los jugadores se entiendan entre sí por señales mimicas.

#### 14. EL AVISO O BARRERAS «STALKING» A. L.

Los jugadores se dividen en dos equipos: Los *Vigias* y los *Rastreadores*. Los rastreadores van a esconderse por los alrededores, mientras que los vigias se quedan en el campamento, sin mirar hacia dónde han ido sus adversarios. Cuentan hasta un número determinado y después salen a buscar a sus enemigos, tomando todas las precauciones necesarias.

Cuando uno de los vigias ve a un rastreador grita: *¡Fulano de Tal, visto!* A esta llamada todos los vigias vuelven lo más rápidamente al campamento. El rastreador visto sale de su escondrijo y mira de apoderarse de uno o de varios vigias antes de que lleguen al campamento.

Si obtiene buen resultado, el equipo rastreador gana 1 punto y la partida empieza de nuevo con los mismos participantes. Si, por el contrario, el rastreador no alcanza a nadie, los vigias después de haber llegado al campamento ganan 1 punto y reemprenden sus búsquedas.

Puede suceder que un rastreador impida a un vigia llegar a su campo sin capturarlo, entonces aquél grita: «A mi, rastreadores», y todos sus compañeros de equipo salen de sus escondrijos para ayudarlo.

Si, de esta manera, el vigia es capturado por un rastreador, la partida comienza como se indicó anteriormente.

Si, por el contrario, el vigia consigue escapar y llega a su campamento, el equipo suyo gana la partida y se cambian los papeles.

## 14 bis. AVISO A CINCO PASOS

*(Variante del juego precedente)*

Cuando un vigía percibe un adversario en su escondrijo, debe acercarse hasta *unos cinco pasos antes de interpellarlo*.

Si el rastreador atrapa a un vigía antes de llegar al campamento, su equipo gana 1 punto y el juego continúa cambiándose el papel de los equipos.

Si, contrariamente, el rastreador no captura a nadie, se convierte en prisionero en el campamento de los vigías y empieza una nueva partida.

Si, durante esta partida, el rastreador captura a un vigía, lo cambia por un prisionero, y así hasta el final del juego.

El «Aviso» no es válido más que cuando todos los vigías están, en aquel momento, a más de cinco pasos de su campamento.

## X 15. LA CAZA

A. L

*(Juego muy activo)*

Los muchachos se dividen en tres equipos de iguales efectivos: *Los perros, los cazadores y los ciervos*.

Se señala un vasto terreno bien limitado, en todos sentidos, por caminos, senderos forestales, etc.

A la hora H los ciervos salen para esconderse por entre las escabrosidades del terreno; pueden desplazarse a su gusto, pero nunca salir de los límites antes de la señal de «final de juego».

10 minutos más tarde, los perros salen en su búsqueda.

5 minutos después, los cazadores entran en acción.

Los perros no pueden capturar a los ciervos; pero pueden lanzar gritos de llamada cuando descubran alguno y guiar de esta manera a los cazadores. Sólo estos últimos tienen derecho de captura.

Las capturas pueden hacerse por *marcas, simple toque, pañuelo de juego*.

A la señal de «fin de juego», se cuenta el número de presas realizadas. Si se ha capturado menos de la mitad de los ciervos, éstos son los vencedores; en caso contrario, el equipo ganador es el de los cazadores y de los perros.

VARIANTE: CAZA POR DOBLES. — Un ciervo no puede ser capturado más que por una pareja de cazadores a la vez. (es indispensable el juego limpio).

## X 16. EL ESCONDITE

A. L

*(De un juego de la Edad Media)*

Se designa por suerte un jugador que será «el buscador». Éste se coloca al lado de un árbol que sirve de meta; después, dando la espalda a sus adversarios, con la cabeza entre las manos y sin ver nada, cuenta hasta un número determinado. Durante este tiempo los muchachos se esconden por los alrededores.

Cuando termina de contar sale a la captura de éstos, procurando descubrir su escondrijo; puede