

BOY SCOUTS DE CHILE



Juegos al Aire Libre
Colección Gilcraft

Autores:

John Thurman (Jefe de Campo del Parque Gilwell) y
Bob Herbert (Comisionado de Campo de la Asociación Británica de Boy Scouts)
Traducción de Juan Molins Agustín

	Gilcraft
	Prólogo
	Introducción
	Juegos en equipo
	Juegos de observación y adiestramiento de los sentidos
	Juegos amplios
	Juegos de ciudad
	Juegos nocturnos
	Juegos diversos
Juegos al aire libre	

	
<p>"GILCRAFT" es un seudónimo utilizado por un equipo de dirigentes miembros del Grupo Nº 1 de Gilwell, es decir, poseedores de la Insignia de Madera</p>	<p>Esta edición está dedicada a todos los Scouters de Tropa Muchachas Scouts, Expedicionarias, Scouts y Expedicionarios- que en las páginas de los boletines y revistas Scouts o en las actividades, participan a sus hermanos dirigentes de juegos de su inventiva.</p> <p>El contenido del libro está escrito para secciones varoniles, dado que es una reproducción de la versión original, pero puede ser de gran utilidad para las secciones femeninas con las modificaciones a los juegos y actividades, que a criterio de las Scouters, sea necesario para hacer en cada caso.</p>

El libro "Juegos Scouts" de Gilcraft contenía casi todos los juegos que habían sido publicados en "The Scouter" o jugados en los Cursos de Adiestramiento. Quienes hayan leído "Juegos Scouts en el Local", sabrán que descarté todos los juegos complicados, difíciles o imposibles de practicar, como algunos lo eran. Los que parecían apropiados para ser jugados al aire libre los puse aparte y los envié al Jefe de Campo del Parque de Gilwell. También agregué todas aquellas series de juegos al aire libre que habían aparecido en "The Scouter", editado por mí, así como los mejores de los mencionados en el antiguo "Juegos amplios" de Gilcraft, que nunca llegó a ser un libro muy satisfactorio.

El Jefe de Campo ha añadido todos aquellos juegos que se han practicado en el Parque de Gilwell desde que ocupó dicho puesto y conjuntamente con su colaborador. Bob Herben, ha preparado esta colección de juegos.

De manera que en estos libros ustedes tienen ahora, y creo poder decirlo sin pecar de inmodestia, dos volúmenes de excelentes y variados juegos, capaces de inspirarles variaciones adicionales que se ajusten a las circunstancias y medios de que dispongan.

Rex Hazlewood

Prólogo Introducción

Este libro sirve de compañero al libro de "**Juegos Scouts en el local**", de Gilcraft.

Bueno es recordar, que el principal objetivo del Escultismo es conducirnos al aire libre. Nuestro fundador, B.P., nos advirtió reiteradamente contra los peligros del "Escultismo casero" y nos instó a que fuésemos participantes y no meramente espectadores.

Encontrar la línea exacta de demarcación entre juegos "En el local" y juegos "Al aire

libre" no es necesario ni posible, pero podemos afirmar al menos, que la mayor parte de los llamados "Juegos en el local" se pueden practicar al aire libre y muchos producen mayor diversión citando así se juegan.

Aún cuando este libro está dividido en secciones, éstas no deben ser consideradas como departamentos herméticos. Por ejemplo, muchos de los juegos de campamento pueden practicarse lo mismo en cualquier otro momento en que existan facilidades. Ciertamente, muchos de los juegos pueden ser adaptados para su práctica en el local.

Por valioso que pueda ser este libro, el mejor de todos los libros de juegos será el que redacte usted personalmente para su uso. Cuando usted vea o practique un juego nuevo, anótelos, tome lo mejor de este libro y de todos los otros muchos libros de juegos y poco a poco irá acumulando suficiente material para cubrir todas sus necesidades y formar un libro bastante completo. Pero nunca acabado.

Es esencial, que para practicar nuestros juegos al aire libre, tratemos de vestirnos de manera adecuada. Nadie puede disfrutar de un juego de fútbol. enfundado en unos pantalones largos, chaqueta y chaleco. Siempre que sea posible, estimule a sus Scouts a llevar trajes apropiados para el juego. A los Scouts les gusta hacer las cosas bien hechas. Si se trata de jugar al cricket, con un poquito de ayuda y de estímulo podrán presentarse en trajes de franela. Para los juegos normales de campamento, el equipo ideal consiste en zapatos de gimnasio, pantalones cortos y una camiseta.

A ser posible, deberá haber duchas disponibles para cuando terminen los juegos y estimular al Scout a que se cambie de ropa por completo. Una vez que estas cosas se hayan convertido en tradición, los Scouts se sentirán orgullosos de su desarrollo físico.

Es necesario disfrutar de los juegos para que éstos beneficien a los jugadores: tiene que haber disciplina, pero la diversión y las risas son ingredientes fundamentales en la practica de los juegos.

Cuando se practiquen juegos nocturnos, juegos amplios, juegos sin estorbos, etc., en especial cuando se utilicen disfraces, es conveniente que se avise a la policía y a otras entidades interesadas.

"Ayudar a los demás en todo momento" incluye el no convertirnos en una molestia para el público.

Especialmente en este asunto de la cortesía, el Scouter necesita coordinar mejor sus puntos de vista con el de las demás personas.

La variedad sigue siendo uno de los incentivos de la vida y por lo tanto, la variedad de los juegos que ofrecemos a los Scouts es esencial, ya que ella contribuirá a su mayor disfrute, brindándoles a la vez un verdadero adiestramiento en recursos y adaptación. Siempre hay juegos favoritos y seguirá habiéndolos y es perfectamente correcto que los haya, pero la Tropa (una verdadera Tropa) que haya estado jugando el mismo juego por espacio de dieciocho largos y amargos meses, ha corrido el peligro de adquirir un enfoque único en cuanto a los juegos y habrá estado muy lejos de brindarle a sus Scouts una oportunidad en la vida para elegir.

La mayor parte de los juegos que aparecen en esta sección son para dos equipos o bandos. Cuando la diferencia de edades y el desarrollo físico sea demasiado grande, el método más rápido y fácil es el de alinear a la Tropa, colocando a los mas altos a la derecha y los mas bajitos a la izquierda: se les numera. pasando los números nones a formar un equipo y los números pares otro. A veces se obtienen mejores resultados juntando dos Patrullas.

Deben tomarse en consideración algunos de los principales juegos de campo que requieren terreno, como por ejemplo. el baloncesto, el fútbol (tanto el balompié como el rugby), el hockey y el cricket. etc. Pero es innecesario que los describamos aquí.

La mayoría de los juegos entre equipos exigen dos condiciones particulares para su éxito: una la presencia de un juez o árbitro honrado, recto e inteligente; la otra, un terreno o área de juego perfectamente delimitada. Los idealistas que proclaman que porque "**un Scout cifra su honor en ser digno de confianza**" sobran los árbitros y jueces, están agarrando el rábano por las hojas. La mayor parte de los que participan en los juegos organizados son buenos deportistas y no carecen de honor personal. sin embargo, justo es decir, sin árbitros y jueces, nunca nos consideraríamos "fuera de juego" y mucho menos aceptaríamos las sanciones. El hecho cierto es que un buen árbitro ayuda mucho a disfrutar el juego desde el punto de vista de los jugadores y no es el menor de los deberes del Scout, conocer completamente las reglas de todos y cada uno de los juegos que pueden jugar sus Scouts.

En lo que se refiere a "marcar el terreno", basta decir que esta operación debe hacerse con toda limpieza y sin discusión, que las medidas deben adaptarse al número de participantes y, naturalmente, a su edad.

También son importantes aquellos detalles, como el de fijar los límites de tiempo antes de que comience el juego. Estos límites deben ser más inexorables todavía que las propias leyes de los medos y los persas.

A todas estas cosas hay que darles valor, ya que si nuestros juegos carecen de orden no habrá en ellos placer, finalidad o utilidad alguna y puesto que somos Scouts, estamos obligados a hacer bien y debidamente todo cuanto emprendamos.

CAPÍTULO I JUEGOS DE EQUIPO

1. Batahola

El terreno, provisto de latas en cada extremo, se divide en dos partes iguales. Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El juego consiste en lograr que la pelota cruce la meta del bando oponente. Los jugadores pueden patear y coger la pelota con la mano, pero la deberán pasar si son tocados mientras retienen la bola.

2. Nueces y pasas

Dos equipos; uno de ellos trata de pasar un balón de fútbol entre sus propios jugadores, mientras los del otro intentan interceptarlo. Se anota un punto cada vez que se realizan cinco pases consecutivos sin dejar caer la pelota; no está permitido agarrar sino solamente interceptar la pelota. El primer jugador que toque el balón cuando haya caído al suelo, podrá recogerlo sin ser molestado. El equipo que tenga más puntos al cabo de, digamos ocho minutos, gana.

3. Tirando la pelota

Márquese con yeso o cuerdas un espacio de unos 10 a 15 metros en cuadro. Los equipos de ocho jugadores a cada lado del cuadro provistos de una pelota de tenis, el equipo que ha de volar irá entrando uno por uno dentro del cuadro, provisto de un palo de cricket, de un mazo o un pedazo de madera de tamaño adecuado. Los servidores tienen que lanzarle la pelota al que vuela y continuar lanzándosela hasta que lo toquen con ella. Cada vez que fallen, es decir, que la pelota entre en el cuadro sin tocar al que vuela, éste consigue un punto; si logra golpearla con su palo, gana dos puntos; si logra sacarla con

el golpe fuera del cuadro por la misma parte que entró la pelota, gana tres puntos y si logra un fuerte golpe gana cuatro. El "que volea" queda eliminado si es "tocado" por la pelota. Los servidores no pueden penetrar en el cuadro y si lo hacen, se le anota un punto al que volea. Éste no podrá ser eliminado si es alcanzado por la pelota, si el lanzador traspasó la marca del cuadro. Cuando la pelota cae "muerta" dentro del cuadro, cualesquiera de los servidores puede recogerla pero tendrá que salir fuera de los límites del cuadro para poder lanzarla de nuevo. Cada equipo sirve dos, tres o cuatro turnos y el que acumula mayor número de puntos es el ganador.

Variación: Jugándose con dos pelotas.

4. La herradura

Las herraduras viejas sirven para un buen juego al aire libre. Es el entretenimiento favorito de los vaqueros para descansar en los rodeos. Se clava en el suelo una pequeña estaca a 6 metros de distancia. Cada jugador, provisto de tres herraduras, trata de "enganchar" la estaca. Se anota un punto por las herraduras que quedan más cerca de la estaca una vez que se miden las tiradas al final de cada turno o lanzamiento. Cuando la herradura queda recostada sobre la estaca pero sin quedar enganchada, gana tres puntos y si logra engancharla, cinco. El primer jugador que anota cien puntos gana el juego, el cual puede jugarse también por equipos, dos jugadores contrarios provistos de tres herraduras cada uno, lanzando alternativamente y utilizando las mismas herraduras por los dos jugadores contrarios siguientes.

5. Tenis de aro

Se juega lanzando un aro por encima de una red de 1.50 metros de altura y pasándolo de parte a parte. A cada lado de la red se coloca un equipo; cualquier jugador que deje caer el aro queda eliminado. El equipo que se mantenga más tiempo en juego es el que gana. El jugador que haga un lanzamiento fuera de los límites de terreno señalado para el juego, queda eliminado.

6. Ronda al polígono

Dos equipos; uno para "volar" la pelota y el otro servidor del campo. Los que volean se alinean detrás de la base principal. Otras cuatro bases están colocadas en los vértices de un hexágono cuyos lados pueden ser hasta de 25 metros, según el espacio disponible y el número de jugadores.

El lanzador se coloca a 5 metros de distancia del que volea. La pelota de tenis deberá ser lanzada entre la rodilla y el hombro del que volea. Se permiten tres lanzamientos, pero el que volea tiene que correr después de darle a la pelota en cualquiera de los tres lanzamientos. Si puede correr alrededor de las cuatro bases sin que se le toque, se anota una "ronda", pero si es tocado entre las bases, queda eliminado. Cada ronda queda anotada para su equipo. Solamente puede ocupar una base cada vez un golpeador. Si se reúnen dos o más, todos menos el último en llegar a la base quedan eliminados. La pelota está muerta tan pronto se halla en las manos del lanzador y ningún golpeador podrá salir de la base que ocupe hasta tanto el próximo que volea no comience a correr desde la base principal, una cogida completa pone fuera a todos los golpeadores. Toda vez que las reglas varían mucho, deben ser convenidas de antemano. (Esto es indispensable en todo juego por equipos).

7. "Doble balón"

Se precisan dos equipos del mismo número de jugadores y un terreno apropiado para jugar al fútbol, pero de dimensiones más reducidas. Cada jugador ha de estar provisto de un bastón corto.

Se obtienen puntos cuando se consigue lanzar o arrastrar el "doble balón", formado por dos pequeños balones de cuero unidos fuertemente por un cordel, a través de la valla

contraria, pero empleando solamente el bastón. No hay reglas para este juego, pero si el árbitro es bueno establecerá las necesarias providencias para un juego limpio. El "doble balón" no puede tocarse con la mano. Es un juego rápido y excitante

8. Pelota-tabla

Los accesorios pueden improvisarse. Se trazan dos círculos fijando una tabla cuadrada de unos 30 centímetros de lado, en un poste de 1 a 1.50 metros de alto. Para volear se usa una paleta de tenis de mesa de unos 10 centímetros. Los círculos están separados 15 metros; el lugar del lanzamiento a 10 metros frente a cada círculo. Los golpeadores envían a dos de ellos. Los lanzamientos los realiza un lanzador colocado en el lugar asignado frente a los golpeadores; se lanzan diez pelotas.

Los que volean son eliminados si la pelota da en la tabla (el poste y el respaldo no cuentan), si es atrapado o puesto fuera. No hay recorrido. Para ser eliminado o puesto fuera, la pelota tiene que dar en el círculo o uno de los servidores con la pelota en la mano toca el círculo antes que el que voleó.

9. Golpear la tabla

Dos equipos de igual número. Uno para volear y el otro en el campo. El equipo golpeador se coloca junto a una tabla cuadrada de unos 0.50 metros de lado y uno cada vez, igual que en la "ronda al polígono", volea la pelota con la mano enviándola lo más lejos que pueda. Si la pelota es atrapada por los que están en el campo, el golpeador es eliminado. Si es interceptada después de tocar el suelo, el jugador que la atrapó se queda quieto y tiene derecho a lanzarla contra la tabla; si logra dar en ella, el golpeador es eliminado y el equipo en el campo se anota dos puntos. Si falla al hacer el lanzamiento, el otro equipo se anota un punto. Cuando la pelota sale fuera de los límites marcados, el jugador que la recoge la lanza desde el mismo lugar por donde salió la pelota. La línea de límite se marca según la habilidad de los jugadores y el tamaño del terreno disponible. Los turnos duran hasta que todos los del equipo son eliminados. La tabla puede colocarse en un poste o bien plana sobre el terreno.

10. Hockey de cambio

Un balón de fútbol y cuatro estacas es todo lo que se requiere. Los equipos se alinean a ambos lados del terreno. situándose el balón y las estacas en el centro A una señal dada, los primeros dos de cada equipo corren hacia adelante, cogen una estaca cada uno y tratan de darle al balón impulsándolo hacia la línea contraria, o hacia una meta si así se desea, a fin de anotar un punto.

Cuando el juez ordena "cambio", los que están jugando sueltan sus estacas y nuevas parejas de cada equipo vienen a reemplazarlos.

11. Fútbol de carretillas

Se requiere un balón de fútbol y estacas para preparar una meta. Los equipos por parejas, forman las carretillas. Estas carretillas se colocan en la posición corriente para jugar al fútbol y el juego da comienzo. Solamente el jugador que hace de carretilla (cajón de la misma, no la rueda) puede, usando una de sus manos, pegarle al balón, pasarlo etc., con la intención de anotar puntos. (Un gol, un punto). El balón deberá mantenerse rodando por el suelo. Este juego no debe jugarse durante mucho tiempo y las carrerillas deben cambiarse con frecuencia.

12. Atrapar la pelota

Intervienen dos equipos; uno en el campo y el otro para golpear. Se requiere una piedra plana para que sirva de base, una pelota de tenis y un palo de un tamaño manejable que pueda empuñarse con una sola mano. Los golpeadores por turno, tratan de hacer saltar la pelota sobre la piedra y volearla con el palo. Cuando es golpeada y un jugador del

bando contrario la atrapa, éste la retiene y se queda en el mismo lugar donde la atrapó. Entonces el que la volcó pone su palo sobre la piedra y le dice un número al que la retiene. Por ejemplo, si dice "dos", el jugador contrario lanza la pelota hacia la piedra tratando de colocarla a dos "palos" de la misma, Caso de lograrlo, el golpeador es eliminado; si no lo logra, este último se anota dos y sigue golpeando hasta que lo eliminan. Éste puede ser puesto fuera de juego si falla la pelota dos veces consecutivas. Si la pelota se atrapa en el aire, todo el equipo es eliminado. Los golpeadores pueden decir cualquier número hasta seis y hasta pedir que "le den a la base", pero en tal caso no hay punto. El equipo que acumule más puntos es el que gana.

13. Balompié de dos balones

Una especie de fútbol que se juega en un terreno corriente pero con dos balones en vez de uno. La regla de "fuera de juego" se ignora por completo y se designa un árbitro por cada balón. Si ambos balones cruzan la misma meta al mismo tiempo, se anotan dos goles.

14. Sobre la red

Se requiere un terreno más o menos del tamaño de una cancha de tenis a mitad del cual se coloca una red o cuerda extendida de lado a lado y a unos dos metros del suelo. Participan dos equipos de seis jugadores cada uno, utilizándose un balón de fútbol. El juego consiste en pegar al balón lanzándolo por encima de la red de manera que el equipo contrario no pueda evitar que caiga al suelo. La pelota puede retenerse con las manos pero no se puede caminar o correr con ella; tampoco puede ser lanzada, sino sujetarla con una mano y pegarle con la otra. Los jugadores que estén situados entre la pelota y la red pueden seguir pegándole al balón enviándolo hacia o por encima de la red, pero no lo pueden agarrar. Nadie puede tocar la red. Para poner el balón en juego, el jugador que le toca servir, lo volea desde un ángulo del terreno. Todas las faltas, caídas de la pelota al suelo y "fuera" dan al equipo contrario el derecho de servir la pelota; no hay puntos excepto para el equipo servidor de balón. Éste es un excelente juego para practicarlo después de la merienda en el campamento.

15. Caballo y jinete

Se forman dos equipos, cada uno con el mismo número de parejas de "caballo y jinete". Los Scouts restantes de cada bando son jinetes sin caballo. Los jinetes van armados con pequeños palos. La pelota es un trozo de madera corto y pesado. Los "goles" se anotan cuando con la pelota (no lanzándola) se toca un árbol convenientemente ubicado o bien un poste colocado en el lado opuesto del terreno. No es necesario marcar límites, pero sí una raya trazada en el centro del terreno para el comienzo del juego.

Se permite agarrar, siempre que se haga limpiamente, tanto la pelota, el jinete o el caballo, pero únicamente lo pueden hacer los jinetes montados.

Los jinetes desmontados siguen la pelota y tratan de agarrar a cualquier caballo que momentáneamente haya perdido su jinete. Los caballos tienen que dirigirse hacia donde lo deseen los jinetes, sin importar a qué bando pertenezcan. No hay límite al número de veces que un jinete puede volver a montar.

Un jinete puede desmontarse para recoger la pelota del suelo y tiene que volver a montar antes de proseguir. Los caballos no tocarán la pelota.

Este juego puede jugarse en el local o al aire libre según las circunstancias.

16. Cricket americano

Se usan las reglas corrientes del cricket con las siguientes excepciones:

1. Las estacas no precisan estar exactamente separadas veinte metros.

2. El lanzamiento tiene que hacerse con una pelota de tenis, por debajo del brazo. Se considera que "no hay pelota" cuando la misma salta entre las estacas. Esto quiere decir que el juego puede practicarse en cualquier terreno abierto sin tener necesidad de preparar al efecto superficie.
3. En cada extremo del terreno hay un lanzador y la pelota es lanzada desde cualquier extremo en que se encuentre.

En el juego pueden intervenir cualquier número de jugadores y para golpear se utilizará un palo cualquiera.

17. Cricket de cubo o balde

El primero de los golpeadores del bando o equipo que va a volar, se coloca sobre un cubo puesto boca abajo en el centro de un círculo de cinco metros de radio, provisto de un palo de cuarenta centímetros de largo. Los otros equipos o patrullas, lanzan la pelota por debajo del brazo desde la parte exterior del círculo, tratando de pegarle al golpeador con la pelota. Los equipos golpean por turno. Si el golpeador asesta un golpe a la pelota, cuenta dos carreras. Si la pelota da en el cubo, es atrapada en el aire o se le cae al golpeador del cubo, éste queda eliminado. Los que consiguen más carreras ganan.

18. Pelota y balón

Cada equipo se coloca en fila en la línea de la meta que le pertenece; un balón o pelota de goma se coloca en el centro. Cada equipo trata, lanzando pelotas de tenis, de llevar el balón hacia la otra meta. El balón puede ser movido únicamente por una pelota lanzada, no llevando la pelota en la mano y nunca podrá ser tocado por parte alguna del cuerpo del jugador. Cada vez que el balón pase sobre la línea de meta se anota un gol.

Variación: Los jugadores pueden abandonar su puesto para buscar pelotas de tenis pero solamente podrán hacer los lanzamientos arrodillados con ambas rodillas en tierra detrás de su propia meta.

19. Ataque y defensa

Un terreno de unos cincuenta metros de largo con una raya trazada en medio dividiéndolo en dos campos iguales. Un equipo en cada extremo cuidando diferentes objetos (uno en poder de cada miembro del equipo). Cada equipo trata de capturar el tesoro de su oponente y defender el propio.

Un jugador puede ser cogido únicamente cuando se encuentra fuera de su campo pero no cuando regrese después de haber efectuado una captura. Los prisioneros son colocados detrás de la base del vencedor y tienen que ser liberados antes de que se capturen más objetos. Solamente puede ser capturado o libertado cada vez un prisionero o un objeto. El equipo que haya capturado más objetos y tenga menos prisioneros gana.

20. Tía Sally

Se colocan en posición vertical uno a cada extremo de una línea de unos doce metros de longitud dos varas o bastones. La Tropa se divide en dos equipos: A y B. Un Scout del equipo A cuida la vara de su bando y otro del B la suya. Los Scouts son emparejados, un A con un B y se colocan convenientemente en el local o campo de juego. La finalidad del juego consiste en darle a la vara del bando contrario con la pelota. El Scouter inicia el juego haciendo saltar la pelota en el centro del terreno. El Scout que atrapa la pelota trata de pasarla a otro jugador de su equipo que esté mejor colocado. La pelota no puede ser golpeada, tiene que ser lanzada, excepto por el cuidador de la vara, quien puede pegarle con la mano para rechazarla, pero no puede patearla. Las parejas no podrán colocarse a menos de dos metros de distancia de la vara. Si el número de jugadores lo permite, el uso de dos pelotas y dos cuidadores añade diversión al juego.

21, Balompié de tobillos

Las reglas son las mismas que para el fútbol de Asociación, excepto que los jugadores tienen que sujetarse los tobillos con las manos. Traten de jugar este juego un día de mucho viento. Las metas deben estar muy cerca una de otra

22. Balónmano

Bastante parecido al fútbol, pero jugado, como su nombre indica, con las manos. Las metas son de dos y medio metros de ancho. Los equipos de acuerdo con la ocasión, pero se ha observado que da mejores resultados formar equipos de seis. Un guardameta, dos zagueros y tres delanteros. No hay esquinas ni fuera de banda. Para manejar la pelota sólo podrá emplearse una mano, excepto el guardameta que podrá parar o rechazarla con ambos puños. pero sin poder sujetarla. Está prohibido cualquier otra manera de mover o detener la pelota, por ejemplo con los pies. Tampoco se puede obstruir al contrario o retener la pelota en cualquier forma. En vez del comienzo del juego usual, la pelota es colocada en el centro y los dos equipos se colocan en fila en su meta correspondiente tratando de llegar primer cuando suena el silbato. Éste es un juego de mucha actividad y se considera que cinco minutos por cada parte bastan.

23. Lanzamiento de Balón

La mitad de cada equipo se coloca en cada extremo del terreno (de quince por veinticinco metros); éstos se dedican a agarrar la pelota. Las otras dos mitades se sitúan a mitad del terreno separados de sus propios "atrapadores". El juego consiste en lanzar un balón de fútbol adecuadamente a uno de sus propios atrapadores sin que pueda ser tocado por los lanzadores. Los atrapadores no podrán salirse más de un metro del límite del terreno. Ningun lanzador podrá moverse con el balón, puede lanzarla a otro de sus lanzadores si se halla en mala posición. El equipo que agarre el balón mayor número de veces es el que gana.

24. Fútbol de cuatro metas

Cuatro metas situadas en los extremos de una cruz, dos o más balones de fútbol. Un punto por cada gol. Cuatro equipos. Usando las reglas normales del fútbol Asociación (excepto el "fuera de juego"), anotar tantos goles como sea posible en cualquiera de las metas excepto en la propia.

Gana el equipo con menos goles en contra.

25. Cricket continuo

Dos círculos concéntricos. Uno de seis metros de diámetro y el otro de tres metros. Un tronco colocado en el centro como la estaca de cricket. Se emplea un palo como el de beisbol o un palo de cricker; pelota de tenis. El equipo que está en el campo se coloca fuera del círculo mayor. Todos son lanzadores desde el perímetro del círculo. La pelota tiene que lanzarse dentro del círculo interior. Tan pronto como un jugador es eliminado (sorprendido o tocado por la pelota) entra el siguiente jugador y si es tocado antes de entrar queda también eliminado. Se puntúa por cada carrera hasta el borde del círculo y de regreso. Cualquier número de jugadores en cada equipo. Es esencial un buen juez, firme e inmovible.

Algunos Scouters tienen la idea de que cualquier juego que conlleve adiestramiento tiene que ser necesariamente menos divertido que un juego con menos valor instructivo. Es importante recordar, que el Escultismo es un Movimiento para el adiestramiento de los muchachos y que solamente sirve para entretenerlos. De todo lo que escribió y nos dijo el Fundador se desprende, que su intención era que debíamos adiestrar Scouts y que uno de los métodos de adiestramiento era la práctica de juegos. Todo ello presupone. que los juegos que practicamos, deben tener una finalidad y que la diversión constituye un ingrediente pero no el motivo principal.

La importancia de esta sección del libro, descansa en el hecho, de que a menos de hacer un esfuerzo bien meditado, para desarrollar los sentidos naturales de nuestros Scouts, todas las demás actividades del Escultismo se harán difíciles y muchas veces imposibles de llevar a cabo.

Más concretamente, no hay duda alguna de que el hombre que tiene sus sentidos agudamente desarrollados está en mejores condiciones de aprovechar de cuanto puede ofrecer la vida y mediante esa preparación, ser un individuo verdaderamente útil a sus semejantes.

Éste no es lugar para entrar en pormenores, pero conviene recordar, que tales actividades como las de hacer nudos, cartografía, primeros auxilios, pionerismo, estimación, información, etc., únicamente se pueden llevar a cabo con eficiencia si se ha adiestrado a los Scouts a ser observadores. Para ofrecer un ejemplo, consideremos que no es poco frecuente ver a Scouts tratando de hacer correctamente un nudo con afán y valientemente, pero sin grandes esperanzas, porque en realidad ignoran qué es lo que persiguen, pero si por lo menos tuvieran una imagen del nudo terminado, podrían trabajar más eficazmente hasta su terminación perfecta.

Todo esto quiere decir, que tanto en el local como al aire libre, deben introducirse juegos de adiestramiento de los sentidos en nuestros programas, porque mejoran la calidad de nuestro Escultismo y, sobre todo, porque forjan esa mentalidad despierta, distintiva del Scout adiestrado.

Es necesario mencionar otro aspecto de esta cuestión. Durante más de cincuenta años hemos estado enorgulleciéndonos de nuestra disposición por brindar servicio al público de diversas maneras y sin embargo, es evidentemente imposible hacerlo, a menos de estar preparados y adiestrados debidamente, sobre todo para poder realizar la acción y después para estar lo bastante alertas para darnos cuenta de la necesidad de tal servicio.

Prácticamente, todos los juegos que aparecen a continuación, son lo que pudiéramos llamar básicos, ya que con un poco de habilidad e imaginación pueden inventarse muchas variaciones basándose en ellos. Siempre existe el peligro, al prestar los juegos de adiestramiento de los sentidos, de caer en el error de ejercitar la memoria (que es cosa buena en sí) y desviarnos nosotros y a nuestros Scouts hacia la idea de que estamos adiestrando para usar la observación.

Hace años hubo un Scouter extraordinario, extraordinario por ser ordenado, que se podía encontrar en el local de su Tropa toda clase de cajas cuidadosamente marcadas con etiquetas y gavetas clasificadas para toda clase de actividad en que la tropa tomara parte. Entre dichas gavetas. Había una que decía: "Juego de Kim", y allí se encontraba la usual variedad de los objetos necesarios.

Con el tiempo, su Tropa, según él creía, se convirtió increíblemente experta en el juego de Kim y era difícil encontrar a un muchacho que anotase menos de veintiún puntos del posible total de veinticuatro. Pero lo que el Scouter no comprendió era que el contenido de su gaveta, tan cuidadosamente clasificada, se había convertido en tradición de la Tropa. Sus Scouts hubiesen podido anotar exactamente los objetos y conseguir iguales puntos, sin necesidad de abrir la gaveta, con sólo mencionarles el Juego de Kim. Este es, desde luego, un ejemplo clásico de error.

Era una espléndida demostración de adiestramiento mental, pero cuando dichos Scouts tuvieron que enfrentarse a otro surtido de objetos diferentes, los resultados dejaron mucho que desear.

Cualquier clase de Juego de Kim, para que tenga relación con cualesquiera de los sentidos, debe variarse tanto en la forma como los objetos.

Por último, el adiestramiento de los sentidos, tiene que ser progresivo para que dé buenos resultados. Hay que comenzar por cosas sencillas y poco a poco, casi imperceptiblemente, ir aumentando la dificultad y la complicación.

CAPÍTULO II JUEGOS DE OBSERVACIÓN Y ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS

26. País desconocido

Se ordena a cada Patrulla que haga un recorrido de cinco a ocho kilómetros y que prepare un diario de ruta semejante al que se utiliza para la excursión de Primera Clase, pero teniendo en cuenta la idea de que el recorrido se hace por un país desconocido. Esto quiere decir, que no pueden mencionarse los nombres de los lugares, etc., o las referencias del mapa. señales o marcas de carreteras, todo lo cual debe imaginarse. La Patrulla recibe instrucciones para confeccionar el diario con la suficiente información para que otras Patrullas puedan seguir el mismo camino y saber dónde acampar. Únicamente para información del Jefe de Tropa puede entregar a éste un trazado de la ruta de tamaño muy pequeño (tres a seis centímetros).

Posteriormente cada Patrulla, guiándose por el diario de ruta de las otras, intenta seguir el mismo camino y el éxito en lograrlo lo demostrará su propio diario. El Jefe de Tropa lo comprobará aprovechando el trazado o mapa que obra en su poder.

Gana la Patrulla cuyo diario de ruta presenta una información más amplia y que además facilitó seguir el recorrido con mayor facilidad.

27. Juego de Kim a larga distancia

Se toma un determinado número de objetos diversos y se colocan convenientemente contra un fondo situado a 40 ó 50 metros de distancia. utilizando por ejemplo, un pájaro disecado posado sobre una rama, una gorra de Lobato colgando de un arbusto, una hacha hendida en un tronco, una cuerda enrollada alrededor del tronco de un árbol. Puede aumentarse progresivamente la dificultad de observación. En las primeras etapas del juego, los objetos que se empleen deben ser de colores vivos (rojo, azul, amarillo, etc.) con el que contrasten con el fondo. A medida que los Scouts adquieren práctica, no sólo aprenden a captar las cosas colocadas en un fondo conocido, sino que se van familiarizando con el uso del camuflaje. Cuando se trate de Scouts Marinos puede variarse colocando los objetos a lo largo de la playa o en la orilla de un río, para que los Scouts al pasar en un bote puedan verlos e identificarlos.

28. Juego de Kim vertical

Se elige un árbol apropiado de unos 15 metros de alto que tenga fuertes ramas, se cuelgan de ellas unas dos docenas de objetos diversos, que pueden ser desde un mazo hasta una cornamenta de ciervo; algunos de los objetos deberán estar entrelazados con el fondo y otros destacarse de manera más pronunciada. Los Scouts observarán el árbol por espacio de seis minutos, bien desde el suelo o trepando al árbol. A estos últimos se les deberá conceder cuatro minutos para descender del árbol y compilar la lista.

29. Kim al paso

Un cierto número de objetos cuyas letras iniciales forman el nombre de una ciudad. El Jefe de Tropa los coloca dentro de una caja o de un saco y advierte a los Scouts que va a llevarlos caminando al azar por un lugar determinado con árboles mostrando por turno los objetos, para lo cual los sostendrá en alto por espacio, digamos, de un minuto cada objeto. Los muchachos procurando no ser vistos por el Jefe de Tropa, seguirán sus pasos y recordarán lo que vayan viendo hasta que termine el juego. Después se provee a las Patrullas de papel y lápiz con el fin de que escriban, además del nombre de los objetos, el nombre de la ciudad con las iniciales de los mismos. No es necesario que el J.T. enseñe los objetos por orden. Todo muchacho visto por el J.T. durante su recorrido pierde un punto y tiene que regresar al punto de partida para comenzar de nuevo. Las Patrullas se anotan tres puntos por cada objeto identificado y diez si aciertan el nombre de la ciudad.

30. Camuflage

Nada hay de original en el camuflaje, pero pocos Scouts lo practican o tratan de adivinar el de otros; ambas prácticas intervienen en la observación. Mientras el resto de la Tropa se queda en el local, el Scouter va colocando uno a uno a los Scouts en lugares desde los cuales lo puedan ver al situarse en una línea de base más allá de cuyos límites no habrá de moverse y desde donde el Scouter pueda verlos a pesar de estar protegidos por escondites naturales que los oculten parcialmente o que los haga invisibles.

Ejemplo:

I El No. 1 puede colocarse arriba de un árbol sin hojas que se perfila contra un cielo claro y brillante, adaptando sus piernas y brazos a las curvas naturales de las ramas.

I El No. 2 podrá estar tendido junto al follaje, con el rostro claramente visible a pesar de estar a la sombra, pero algo oscurecido el color de la piel comparándolo con el de una hoja de papel viejo de periódico colocado unos pasos más lejos junto al follaje, con el fin de distraer el ojo del observador.

I El No. 3 podrá permanecer de pie y casi visible totalmente, cerca de un matorral. con los brazos desnudos detrás de la espalda, las medias tapándole las rodillas y el rostro casi oculto completamente cubierto por el pañuelo, mientras los rayos del sol caen sobre su cuerpo, filtrados a través de los matorrales.

I El No, 4 podrá echarse sobre unos cuantos troncos que se hallen en el suelo, dejando ver el pelo, la frente y los ojos por un extremo de un tronco y quizás, un zapato por el otro, a la vez que parte de la camisa deberá verse por encima, todo acorde con el color y las normas generales.

I El No. 5 estará acostado a lo largo del alero del techo de un edificio de poca altura situado a cierta distancia, con la cabeza visible (y posiblemente) con una mano colocada alrededor de la chimenea de la casa.

I El No 6 podrá tenderse entre la hierba, en un lugar donde sea fácil encontrar luz y colorido que, sin ocultarlo por completo, haga difícil el localizarlo.

Una vez colocados de esta forma, los seis Scouts (no será difícil encontrar un escenario semejante al sugerido) son informados de que deben permanecer inmóviles y atentos a la línea de base (previamente se indicará que enlacen sus brazos y cierren los ojos) y allí se les dice que están siendo vigilados por seis Scouts. quienes son parcialmente visibles. Los observadores permanecerán dentro de los límites de la línea y al abrir los ojos, sin pronunciar palabra, tratarán de localizar cada uno a los seis. Después de un corto intervalo, el Scouter va llamando por turno a cada uno de los seis, ordenándoles que hagan movimientos ligeros y anotará cuántos de los observadores han podido

reconocerlo. Si se les ha colocado hábilmente habrá que ser un Scout muy bueno para reconocer a todos y cada uno de los seis en la primera prueba.

31. Minuciosidad

Selecciónese una vista panorámica o tarjeta postal de una región poco familiar a los Scouts, por ejemplo, una vista cercana al campamento. Provéaseles de un mapa en el que aparezca la escena, indicándoles el lugar exacto desde el cual se toma la fotografía. Deben señalar en el mapa dos o tres detalles de la fotografía o bien indiciar en la foto el lugar exacto de los puntos seleccionados en el mapa.

Este ejercicio requiere razonamiento y un examen minucioso si la escena es bastante desigual. Es un valioso adiestramiento visualizar la sólida realidad desde dos superficies planas, un adiestramiento del sentido de la observación cada vez más necesario en estos tiempos de diagramas, planos y uso de ayudas visuales.

32. Kim robado

Fórmense dos equipos. La mitad son policías y la otra mitad ladrones. Se colocan en el suelo veinticuatro objetos grandes y pequeños como se hace en el juego de Kim. Durante uno o dos minutos, los policías observarán los objetos y después se retiran a cierta distancia de espaldas a los mismos. Inician el juego un policía y un ladrón; el ladrón roba uno de los objetos estando el policía de espaldas. Cuando el ladrón grita "YA", comienza a correr alrededor, en una carrera circular, mientras el policía se vuelve y si puede nombrar el objeto que ha sido robado, intercepta al ladrón y lo prende. Solamente se cuentan las carreras completas. Cada jugador actúa por turno y luego se cambian los equipos. Es sorprendente cómo fracasan los policías para darse cuenta de cuál es el objeto robado. Gana el equipo que logra hacer más carreras. Se necesita un árbitro, que puede ser el J.T.

33. Actores y espectadores

Las patrullas compiten por parejas. Al Guía de Patrulla se le entrega una tarjeta postal que contiene un "incidente" que debe maniobrar con sus Scouts mientras la patrulla rival circula a su alrededor, dentro de un radio de unos veinte metros, tratando de observar cuál es el asunto que discute la patrulla. Pasados diez minutos más o menos, se invierten los papeles de "actores" y "espectadores". Entonces cada Guía de Patrulla escribe en otra tarjeta postal lo que cree haber observado de las instrucciones dadas a su rival. Las tarjetas son leídas y el Scouter observador las computa y concede puntos.

Los incidentes pueden ser:

1. "Encontrándose el Guía con su patrulla en el Desierto del Sahara, uno de los Scouts es víctima del calor y la sed y después de un breve ataque de locura, debido a la insolación durante el cual hiere con un cuchillo a un compañero, cae en estado de coma. Se prepara una manta para protegerlo del sol mientras se improvisa una camilla. Hay que proporcionarle sombra mientras la pareja de camilleros avanza hacia el lejano oasis".

2. "Explorando el Amazonas, usted ha llegado a una extensa zona pantanosa cubierta de maleza a través de la cual deberá abrirse camino. La maleza alcanza una altura de dos a tres metros, por lo que finalmente decide retroceder. ¡Pero se ha perdido!, lamentablemente ha perdido el sentido de orientación. Decide permanecer donde se encuentra y enviar una señal al grupo principal acampado a la orilla del pantano. Para enviar la señal tendrá que izar un mástil de señales por arriba de la maleza y lanzar un S.O.S. subiendo y bajando la bandera".

(Material: bordones Scouts, cuerda de cáñamo, bandera, un pequeño bloque de hierro galvanizado, pernos o estacas y mazo).

34. El viajero ciego

Aunque este juego puede practicarse individualmente, es mejor jugarlo por parejas. Una pareja sube a un ómnibus mientras uno de ellos cierra los ojos y' los mantiene cerrados todo el tiempo. La idea es. que el que hace de ciego, pueda percibir en todo momento del recorrido, dónde se encuentra el ómnibus y comente los lugares por donde va pasando, v. gr. "Hemos doblado por el parque", "Nos hemos detenido frente al ministerio". "Ahora vamos por la avenida principal", etc. El otro Scout se encarga de comprobar las observaciones. Luego se cambian los papeles.

Es innecesario decir, que para practicar este juego, los scouts no deben viajar en horas en que los ómnibus vayan llenos de gente. Quizás sea más oportuno aprovechar la hora en que van o regresan de la escuela o cuando salen de excursión.

El mérito de este juego es que prepara al Scout para ser útil a la comunidad en un día de niebla o cuando viaja de noche, puesto que cuando adquiere un buen sentido de orientación puede informar a los demás viajeros acerca del lugar donde se encuentran.

El juego exige mucho control para vencer la tentación de abrir los ojos; sirve para demostrar el inmenso valor de la vista y es una buena diversión.

35. El sospechoso

Al llegar las Patrullas a la Reunión de Tropa reciben cada una las siguientes instrucciones, pero escritas a la inversa, a máquina y como copias de papel carbón.

Pesquisa

I Se necesita información acerca de los movimientos de un joven que durante las horas de la noche recorre las calles de la ciudad de manera sospechosa. Suele llevar sombrero especial y espera hasta saber si lo están siguiendo.

I Su Patrulla deberá seguirlo y vigilarlo mientras observan todos sus movimientos sospechosos.

II No lo provoquen ni dejen que los vea. Manténganse juntos en Patrulla.

III Si se les pierde regresen y vuelvan a comenzar las pesquisas hasta encontrarlo de nuevo. A veces trabaja con un cómplice. Informen sobre el camino que sigue y sobre sus actos sospechosos.

IV Serán suministrados detalles sobre su punto de partida llamando al teléfono 41-64-40 y dando el nombre de la Patrulla. Buena Caza.

36. ¿Dónde esperaría?

Prepárense una docena o dos de diferentes clases de plantas corrientes, procurando que no tengan flores, v. gr. hojas de crisantemo, espigas de maleza, raíces de haya, de roble, tallos de cardos, ramas de zarzas y rosas. Se supone que estas plantas son fáciles de reconocer, pero la experiencia demuestra no ser así. Úsense para que sean identificadas en competencia o como un Juego de Kim, empleando la siguiente pregunta: ¿Dónde esperaría encontrar esto?.

37. Juego de Morgan

Las Patrullas van a un almacén de mercaderías o bien a observar el escaparate donde se exhiben diferentes artículos. La observación dura un minuto. Gana la que presente el mejor informe.

38. ¿Tiene usted el cuerpo?

Se sabe que cierta pandilla de cuatro o cinco secuestradores están merodeando por un área determinada. Los secuestradores pueden ir disfrazados, pero tienen que llevar una espiga (de las que se adhieren a la ropa), una pluma de ave en la oreja izquierda o los

cordones de los zapatos de diferente color. Las patrullas saldrán en su búsqueda. Los secuestradores anotarán un punto a cada Scout que les pregunta: ¿Tiene usted el cuerpo?, probablemente ellos se reunirán en los alrededores de la Iglesia.

39. Agitadores

La policía distribuye descripciones de tres o cuatro agitadores bien conocidos. Las patrullas se colocarán en lugares estratégicos de la estación de ferrocarril, a donde deberán llegar los agitadores a las X más X horas; vigilarán todas las salidas y los seguirán hasta que lleguen a sus casas. La información deberá entregarse en el retén local de la policía.

Variación: Un agitador, llevando un maletín fácil de identificar, llega en el tren. Hay que seguirle e informar del lugar donde el mismo cambió de mano.

40. Vida de perro o Siga su nariz

Las Patrullas A y B se dividen por igual en "amos" y "perros". Los amos de la patrulla A se encargan de los perros de la patrulla B y viceversa. A los perros se les vendan los ojos y se llevan por la ciudad de tiendas y lugares que poseen olores peculiares (previamente se les puede pedir a los encargados que cooperen). Por ejemplo, la tienda de un zapatero remendón, una bodega. Un tapicero, una licorería, un taller mecánico y un retrete público.

Los perros deben informar de los lugares visitados (2 puntos por cada uno) y trazar el plano del itinerario (5 puntos).

41. Juego del ojal

Todos los Scouts reciben instrucciones para que hagan una lista durante la semana siguiente de cuántos distintivos llevados en el ojal vean y puedan identificar. La lista deberá prepararse con los siguientes titulares, v. gr (a) distintivos Scouts. (b) distintivos de otras organizaciones juveniles, (c) distintivos de organizaciones de adultos y (d) distintivos de propaganda.

Se conceden puntos de acuerdo con el número de distintivos anotados, pero los puntos y el sistema de otorgarlos debe variar en cada localidad debido a las características de la población, etc. A los distintivos poco corrientes se les concederán más puntos. Como comprobante y para estimular la observación. se advertirá a cada Scout, que al traer la lista se le exigirá un dibujo lo más exacto posible de uno de los distintivos de la misma que el J.T. seleccionará.

En las áreas más pobladas, el juego puede practicarse mientras se está en otras actividades un sábado por la tarde. Se aprovechará la oportunidad para llamar la atención de los Scouts sobre la importancia de llevar en el ojal su propio distintivo.

42. Identificación

Se selecciona un espacio determinado de algún camino por donde transiten una cantidad razonable de personas. El juego se practicara de noche y el camino (o la calle) deberá estar únicamente alumbrada por el alumbrado público, evitándose los lugares donde los comercios se hallen profusamente iluminados. El J.T. ocupa su puesto en un extremo del camino o calle y en cuanto una persona interesante pase por allí, da la señal convenida. Las Patrullas deben observar a esas personas y presentar un informe que las describa y los resultados de sus deducciones en lo referente a su ocupación, ya sea hombre o mujer. El Guía es quien decide la colocación de su Patrulla. Puede jugarse de día para lo cual se buscarán lugares cubiertos estratégicos.

43. El escaparate extravagante

Previamente hay que ponerse de acuerdo con los encargados de doce a veinticuatro tiendas locales. Se les explica en qué consiste el juego y lo que se persigue con este adiestramiento. Se les ruega que exhiban en sus escaparates algunos artículos de los que ellos no acostumbran a vender.

v. gr. un paquete de semillas de plantas en el escaparate de una tabaquería. Se indican a los Scouts los sectores donde han de hacer sus observaciones en un tiempo limitado y éstos presentan luego un informe con una lista de las tiendas y artículos que han visto. Se concede un punto por cada artículo correcto y se deduce un punto por los incorrectos. Muchas veces se escapa a la observación del más adiestrado, un artículo muy notable.

El término Juegos Amplios ha tomado carta de naturaleza en el Escultismo pero también algunos Scouters no comprenden su significado o aplicación. El término se refiere a varios tipos de juegos practicados por un número de jugadores que excede al de una Patrulla y que se llevan a cabo en un terreno con suficiente espacio o en el agua. Estos juegos pueden ser de carácter bastante sencillo, tales como seguir una pista fácil o la caza de un tesoro, o bien más complicados requiriendo muchos preparativos previos y un gran número de Scouts de diferentes tropas.

En los comienzos del Escultismo estos juegos eran conocidos como Días de Campo, término con significado militar, pero sin embargo, proporciona una clara idea de lo que son estos juegos. Un día pasado en el campo y en los bosques.

En la edición original de "Escultismo para Muchachos" aparecen algunos de estos juegos, tales como "Scouts frente a Scouts", "Mensajeros", "Cacería de leones", los cuales fueron muy populares. En el libro "Ensayos sobre Escultismo". escrito por B.P. poco antes de la guerra sudafricana y que se utilizó para adiestrar tanto a muchachos como a soldados antes de que escribiera "Escultismo para Muchachos" contenía el juego llamado "Ataque a la bandera", que ya aparece en sus últimas ediciones, y que en variadas formas ha demostrado ser el más popular de todos los Juegos amplios.

Para que un juego amplio tenga éxito, tiene que ser comprendido por todos. Debe ser discutido en el Consejo de Tropa y asegurarse de que los Guías de Patrulla saben exactamente lo que se espera de ellos. Es una buena idea llevar a los Guías a conocer el terreno donde se practicará el juego. Los juegos deben conservarse en la forma más sencilla posible; si dos bandos tienen que oponerse.

Se debe tener la certeza de que así lo harán.

Se debe buscar la manera de poder iniciar y terminar el juego con una señal (encender un cohete, etc).

Probablemente, el mejor método para identificar "vivos y "muertos" consiste en que los "vivos" lleven un brazalete de lana por encima del codo, de color diferente para cada bando. A los Scouts "muertos" el árbitro puede darles nueva vida mediante el pago de aquellos de una penalidad. v. gr. contestar una pregunta hecha sobre alguna prueba, atar una cuerda a un árbol, hacer un nudo, etc.

Al terminar el juego, los árbitros otorgan puntos por las vidas capturadas, por haber realizado los trabajos, etc., aclamando al vencedor. Conviene que el árbitro haga un breve resumen de los resultados, señalando las faltas de precaución, etc., lo mismo que hace resaltar los méritos cuando sea oportuno.

Al final puede organizarse un refrigerio y una fogata.

CAPÍTULO III JUEGOS AMPLIOS

44. Guardacostas

Los Cuervos, Búhos y Lobos se reúnen una oscura noche en el lugar convenido. El juego tendrá lugar en un claro del bosque cruzado por un sendero. Veinte metros hacia el norte se yerguen cuatro árboles de los cuales pende una linterna en cada uno. Entre los árboles se ha tendido una cuerda en la que hay atados siete cohetes. Las linternas señalan la entrada de la "bahía" en la cual existe un botalón (la cuerda).

Los Búhos se convierten en "guardacostas" con la obligación de navegar a lo largo del "canal" (el sendero). Los Cuervos y Lobos se convierten en "botes" se dirigen hacia el mar, rumbo al sur, hasta su punto de partida. Cada bote va provisto de tres fósforos llevados en una cajita.

Al darse la señal de romper las hostilidades, los "botes" se dirigen hacia la costa todo lo silenciosamente que lo permiten las "algas" (hojas secas) y las "rocas" (tocones de los árboles). Al llegar a las cercanías del canal están expuestos a ser atacados por los "guardacostas" y en caso de ser atacados, deben entregar la cajita con los fósforos. Una vez que se encuentran en el canal, no pueden ser perseguidos por los guardacostas debido a sus aguas poco profundas y por lo tanto pueden continuar sin peligro hasta el botalón a lo largo del cual navegan hasta encontrar una "ruina" (coquete) que hacen explotar por medio de un fósforo. Después regresan ilesos al punto de partida.

Nota: Los detalles de este juego y el sistema de puntuación pueden variar de acuerdo con el lugar donde se practique. Jugado como se describe tanto los guardacostas como los botes, reciben un considerable número de arañazos de su "pintura exterior" y el yodo tiene que usarse con liberalidad. Cuando lo jueguen muchachos pequeños, es preferible un fuego abierto. Limite de tiempo, media hora

45. Tesoro de contrabandistas

Los miembros de una patrulla son los Contrabandistas que tratan de vender sus mercancías a los Buhoneros (Patrulla 2), mientras los Guardacostas (Patrulla 3) tratan de impedirlo. La mercancía puede consistir en fichas de diferentes colores representando valores distintos. Los Contrabandistas y los Buhoneros salen de posiciones opuestas situadas a 500 metros una de otra tratando de encontrarse mutuamente, mientras los Guardacostas salen de una posición situada a mitad de camino de las otras dos, tratando de impedir el intercambio de mercancías. Si un Contrabandista o un Buhonero son capturados llevando una ficha, tienen que rendirse. En este caso el prisionero puede continuar jugando sirviendo de flanco a los Guardacostas y advirtiendo del peligro a sus hombres. Cuando un Buhonero recibe una ficha deberá entregarla al J.T. de su base antes de poder recibir más. Al final del juego, el bando que posea mayor valor en fichas es el ganador. Las fichas en poder de los Contrabandistas no cuentan para ninguno de los bandos.

46. Juego XYZ

Se necesita para cada Patrulla un objeto X, un número de tarjetas Y y un número de objetos Z. Cada Guía de Patrulla es informado del área del juego y de la hora en que ha de presentarse a uno de los árbitros diseminados por el terreno de juego. Esta será la de la iniciación a los efectos del comienzo del juego. El árbitro entregará al Guía un sobre conteniendo el objeto X y varias tarjetas Y que los miembros de la patrulla deberán llevar consigo.

Cada patrulla tiene los dos objetivos siguientes:

1. Conseguir cuantas tarjetas Y le sea posible, para lo cual registrarán a los Scouts de las

otras patrullas que encuentren dentro del terreno.

El Scout podrá esconder las tarjetas en cualquier lugar de su persona, pero tendrá que (Al final del juego las Patrullas vuelven a reunirse).

A los Guías de Patrulla se les dirá la hora en que terminará el juego concediéndoles algunos minutos para que se presenten en el local a informar, entregar los objetos, X, Y, Z y, si es posible, para que disfruten de un refrigerio al final de una tarde llena de emociones.

47. La Caza de preguntas

A cada Patrulla se le dice que tiene que presentarse a determinado árbitro que está en la ruta que cada patrulla deberá seguir, partiendo de los lugares en donde habrán estacionados varios árbitros.

La ruta será más o menos de circunvalación. Habrá un árbitro (que puede ser un Scotter, Rovcr, miembro no uniformados, etc.) por cada tres patrullas y serán suficientes intervalos de cinco minutos para que cada patrulla salga por la ruta en pos de la caza.

El Guía de Patrulla recibe sus instrucciones y un dibujo del itinerario que su Patrulla deberá seguir.

A lo largo del recorrido existen veinte momentos en que tendrá que detenerse a mirar, estimar o inventar algo, preparar alguna información o superar algún ligero obstáculo. Las preguntas que tendrá que "cazar" dependen de la zona donde se desarrolle el juego, pero he aquí algunos ejemplos:

I ¿Qué hora señala el reloj del Ayuntamiento al llegar aquí?: averigüe quién lo pone en marcha.

I En las cercanías del camino viven varios maestros. Localice a uno de ellos y pídale su autógrafo.

I ¿Cuántos ómnibus pasan por la calle y qué dirección llevan?.

I Consiga la firma del conductor de la bomba de incendio que esté de guardia en el Cuartel de la brigada de bomberos y la del sargento de guardia del retén de policía de la calle

I ¿Cuál es el resultado en este momento del partido de fútbol entre los equipos y (el partido que se celebra en la localidad)?.

I Estos dibujos del plano indican lugares situados dentro del área. Identifíquelos durante la marcha e indique los nombres de las carreteras y caminos.

I En algún lugar de su ruta confeccione un molde de yeso o cocine un plato.

I Haga un dibujo de la hoja del árbol que está en el jardín de la casa nº en el camino

¿Este domicilio está en la guía telefónica?. Diga cómo puedo encontrar la respuesta de esta pregunta.

I Si encuentra a algún Scouter cuyo uniforme tenga algún defecto, déle la contraseña "Gunga Din" y después obsérvelo durante un minuto (v. gr. el Scouter podrá arrojar al suelo una caja de fósforos conteniendo un breve mensaje en clave).

I Anote todas las bocas de riego que encuentre en el camino.

I ¿Qué altura tiene la Iglesia de San

I ¿A qué hora sale esta noche el último tren para

I Busquen un pasaje de ómnibus cuya numeración sume 21.

I Telefonee al número (Número del C. D., vg. Éste otorgará puntos por la habilidad y someterse al registro de cualquier Scout que lo toque en la espalda y le dé la contraseña (el nombre del objeto X). El Scout registrado tendrá que entregar al que lo registre, todas las tarjetas Y que éste le encuentre encima, (Al que efectúa el registro le

conviene, naturalmente, terminar lo más rápidamente y marcharse).

2. Recoger, dentro de un tiempo determinado, tantos objetos Z como sea posible, los cuales estarán colocados entre los matorrales, zanjas, paredes, jardines, etc. Estos objetos estarán disimulados pero no escondidos. Si intervienen varias patrullas, éstas deberán, antes de proceder a la búsqueda de objetos Z, presentarse a uno de los árbitros llevando una flor azul o algo que lo identifique.

I Cuando llegue al Parque camine 70 metros hacia el N.E., 25 hacia el S.S.E., 50 al E., 100 hacia el S.E., 150 al O.S.O. ¿Dónde se encontrará entonces?.

I Busque evidencias de las Instituciones históricas locales, etc.

Este Juego es útil para que tomen parte todas las patrullas de un distrito y una gran diversión, pudiendo proporcionar mucha publicidad a las actividades Scouts. Se necesitan un par de Scouts o un grupo de Rovers que pasen una o dos tardes preparándolo. Esto les proporcionará mucha diversión y se verán recompensados con un magnífico juego.

48. Buscadores de tesoros

Los primeros Scouts, después de ocultar el tesoro, regresaron dejando provisiones enterradas en el suelo durante su recorrido de vuelta. Igualmente las enterraron en el viaje de ida puesto que ignoraban si los que componían el grupo podrían regresar juntos. Los Scouts tuvieron que regresar sin el tesoro por haber perdido a su jefe que era el único que conocía sin paradero.

El Jefe había dejado el mapa en su casa.

El juego: Dos bandos rivales, cada uno con una copia del mapa, se lanzan a capturar el tesoro.

Los bandos pueden dividirse y la mitad de cada uno salir por diferentes caminos para poder, de este modo, perseguir y atacar al bando rival. Se trata de un juego de persecución y éste debe comenzar inmediatamente. Cada jugador lleva un pañuelo representando su vida, el cual puede ser quitado por el bando contrario. Si pierde su vida tiene que marcharse al "hospital", que es terreno neutral (el hospital está señalado en el mapa) y desde allí anunciará su nombre (es conveniente que para esto se use el código internacional de señales) y los árbitros le contestaran desde la base.

A cada individuo se le da un nombre clave. Este nombre se lo transmiten al árbitro, y con éste y su sobrenombre, firma en el hospital, dándole entonces derecho a una nueva "vida". Si pierde por segunda vez su vida se convierte en prisionero quedando fuera del juego pudiendo advertir únicamente a sus compañeros de los posibles peligros ocultos. Cada uno de los miembros de ambos bandos tiene que acudir a por lo menos dos de los hoyos donde están enterradas las provisiones porque de no hacerlo morirá de inanición. Para constancia de que fue hasta allí firmará en una hoja de papel que habrá al efecto. Los lugares donde están escondidas las provisiones no están marcados en el mapa, pero pueden verse desde el camino si éste se sigue debidamente.

Todos tratan de terminar la jornada aunque algunos se sitúen para empezar, al otro lado.

No está permitida la lucha dentro de los límites del hospital. Podrá hacer señales solamente una persona a veces. Todo el que no puede leer correctamente su nombre en clave es sancionado.

Puntos: Uno por cada nombre que aparezca en los lugares de las provisiones; dos por cada pañuelo capturado; cinco por cada prisionero; veinte por el tesoro. Se perderán diez puntos si se lee equivocadamente el nombre en clave.

49. Intercepción

Se organizan tres bandos, uno de invasores más numeroso que cualquiera de los otros, pero menos que los dos juntos. Los dos bandos menores son enviados a la base que ya conocen, pero desconocidos para los invasores. Ambas hacen los planes para unir sus fuerzas, preparándolos y enviándolos por medio de mensajeros cada despacho se envía por duplicado, es decir, dos mensajeros. Es permitido falsear los mensajes y el uso de claves. Después de un intervalo de unos 45 minutos, las bases deciden unir sus fuerzas. Mientras tanto los invasores han enviado Scouts para tratar de informarse acerca de la posición de las bases y capturando a los mensajeros si es posible, para descubrir sus planes. Valiéndose de la información obtenida, tratan de impedir que se unan las bases. No podrán atacar a ninguno de los bandos hasta que hayan salido de su base. No estará permitido "atropellar" a los mensajeros aunque podrá hacerse en el ataque definitivo ("Atropellar" quiere decir atacar dos o más a uno solo: "no atropellar" quiere decir atacar solamente uno a la vez). Un mensajero "muerto" puede ser registrado mientras cuenta despacio hasta sesenta. Un invasor muerto por un mensajero dejará que éste lo retire después de contar despacio hasta sesenta volverá a entrar en acción. Los Guías deben ser hábiles para utilizar a sus Scouts y lo que es más difícil, capaz de poderlos reunir después del ataque final.

50. Base de prisioneros

Cuatro bases colocadas en los vértices de un cuadrado de cuarenta metros de lado; dos equipos situados en las bases opuestas diagonalmente Cada jugador va provisto de tres tarjetas, una de ellas entregada a quien lo capture. Cada equipo trata de apoderarse de tantas tarjetas como pueda, los prisioneros pasan a la base de la derecha de sus capturadores y pueden ser libertados, un jugador está seguro en su propia base. Gana el equipo que reúne más tarjetas; las tarjetas en poder de los prisioneros que no hayan sido libertados se anotan a los capturadores.

51. Campamentos secretos

Las patrullas salen a acampar una noche dentro de un radio de medio kilómetro o un poco más, desde un punto convenido. Se fijan límites de tiempo, pero pueden prepararse los detalles. La finalidad principal del juego consiste en: (a) descubrir los lugares donde están los contrarios; (b) matar, mediante un sistema de "vidas" convenido, a cualquiera de los miembros. Se debe acordar el número de vidas de reserva; (c) capturar cualquiera de los artículos del equipo que se haya acordado, etc., apelando para ello a la destreza y astucia. Esto puede ser una difícil empresa de grandes recursos.

52. Busca del tesoro en bicicleta

Objetivo: Seguir la ruta trazada observando las reglas del camino recoger el tesoro que se indica en la hoja de instrucciones.

Preparación: Un recorrido de tres o cuatro kilómetros previamente señalado por medio de flechas o signos Scouts por donde existan senderos, terrenos escabrosos, encrucijadas, cruces en T, ciclista reparando un pinchazo y árbitros.

Unidad: (a) Miembros de la misma Tropa, y/o **(b)** Patrullas de la Tropa, y o Patrullas o Tropas del Distrito.

Tesoro que se sugiere (según la época del año): planta digital (dos puntos); fruto del fresno (dos puntos); madreSelva (dos puntos); espigas de avellano (dos puntos); el gusano más largo (dos puntos); el caracol más grande (dos puntos); piedra que pese dos onzas (dos puntos); renacuajos (un punto por cada uno); etc.

Los árbitros concederán puntos adicionales por: manera correcta de acercarse a los cruces (cinco puntos): modo correcto de pasar por las cruces en T (cinco puntos):

auxiliar al ciclista que repara el pinchazo (5 puntos); recorrido más perfecto (diez puntos).

Los puntos concedidos por los árbitros consistirán en ciertos distintivos preparados de antemano y que serán entregados a los ciclistas que los ganen, en los distintos lugares del recorrido.

La Unidad que acumule mayor cantidad de puntos es la ganadora.

53. Rastreo

Ocre rojo: que equivale a la sangre de un fugitivo.

Natural: rastro normal al que se añaden señales hechas con elementos naturales, v. gr. hojas de árboles enganchadas en las espinas, etc.

Lana: se usará de diferentes colores.

Rastros en zigzag: se usará un tronco no muy pesado del cual sobresalen algunos clavos de diez centímetros, arrastrarlo por el terreno de manera que deje una pista, etc.

54. Invasión de los marcianos

Los Scouts marcianos nos invaden como si fueran seres humanos, pero son monstruos con tres piernas y cuatro brazos. Atacan a nuestra bandera. Ostentan dos vidas en sus brazos externos y utilizan bases situadas a unos cien metros una de otra. Emplean las mismas reglas que nosotros.

55. La Peste Negra

La Tropa se divide en dos bandos, el de las "Enfermedades" y el de los "Antídotos". El Jefe de Tropa (o en caso de que el J.T. padezca de reuma, un Rover) dará comienzo al juego que se desarrollará en una región cubierta de árboles. Al comienzo, el J.T. permanecerá junto con los Antídotos. Pocos minutos después las Enfermedades se irán desplegando desde una base señalada de antemano, tratando de llegar hasta el J.T. para contagiarle con toda clase de enfermedades sarampión, fiebre amarilla, reuma, etc.- Los nombres de estas dolencias están escritos en hojas de papel que son repartidas a los componentes de su grupo por el Jefe de Enfermedades. Los Antídotos se dedican a acompañar al J.T. rodeándolo por donde vaya y tratando de evitar que le lleguen las Enfermedades, para lo cual intentan capturarlas. Toda captura debe hacerse fuera de la vista del J.T. Éste hará cuanto pueda por ayudar a los Antídotos que lo acompañan procurando que las Enfermedades caigan en emboscadas o se expongan a ser capturadas. El miembro del bando de las Enfermedades que sea capturado entregará a quien lo capture el papel donde está escrita la enfermedad que lo identifica, pero puede seguir jugando. En una de las hojas están escritas las palabras "Peste Negra". Contra esta terrible enfermedad no hay antídoto, por lo tanto, si algún Antídoto lo capturó se convierte automáticamente en Enfermedad y tiene que pasar al otro bando. Esto puede dar lugar a que el número de Antídotos disminuya, pero para contrarrestar esta posibilidad, uno de los Antídotos recibe el nombre de "Penicilina" y todo individuo del bando contrario capturado por éste se convierte en Antídoto. La "Peste Negra" no trata de atacar y solamente se ocupa de engañar a los Antídotos para que traten de capturarlo. Si se encuentran "Penicilina" y "Peste Negra" no sucede nada, pero cada uno de ellos trata de advertir a sus compañeros del bando de quién es cada uno.

56. El Coronel misterioso

El Presidente de un país está tratando de que alguien se encargue de formar Gobierno. Se lo ha pedido a cada jefe de los partidos Radical y Demócrata, pero ninguno de ellos se atreve a aceptar debido a que el tristemente célebre coronel de la Rogue anda suelto y se sabe que está protegido por un conocido truhán, el barón Milhaud. Es un verdadero misterio su paradero. Al allanar su antiguo domicilio, la policía descubre que el coronel ha huido dejando el cadáver del famoso detective Gastronomié en cuyas manos se encontró

el comunicado A, el cual se supone que pueda conducir al escondite del coronel.

Debido a que el coronel posee cierta información acerca de turbios manejos financieros de los partidos políticos, se ha decidido prudentemente no entregarlo a la policía. En lugar de esto, cierto caballero americano dueño del yate "California" está dispuesto a hacerse cargo del coronel. No se sabe con seguridad dónde está el yate, pero tal vez el comunicado B sirva para aclarar el misterio del yate.

El partido Radical estará representado por los Búhos y los Lobos; los demócratas por los Ciervos y los Toros. Cada uno de ellos dispone de la copia de los comunicados A y B que conducen respectivamente al escondite del coronel y al paradero del yate. (El comunicado A está redactado en clave y el B contiene "noticias marítimas" dando la situación del "California". Por lo tanto es muy importante para ellos encontrar ambos comunicados).

El juego es de competencia y se ganan las vidas. Al comenzar el juego se le entrega a cada participante una vida, la cual puede llevarla donde lo desee; cuando la vida es destruida o rota, el que la pierde sólo puede reponerla pidiéndola al barón Milhaud (nombre del J.T. ligeramente disfrazado). Nadie podrá luchar si no tiene "vida" y el célebre coronel (una figura de barro del tamaño de un muñeco de ventrílocuo) tiene que ser entregado si pierde o le destruye su vida. El ganador es el bando que logra trasladar al coronel hasta el yate "California"

57. Ataque aéreo

(Un juego para ser jugado por cinco patrullas de Scouts Aéreos y cinco patrullas de Scouts).

El área de juego debe comprender un cruce de caminos. Las tripulaciones de Scouts Aéreos volarán sobre el área tomando fotografías de reconocimiento. Para esto se les concede 30 minutos de tiempo, permitiendo a los Scouts Aéreos usar bicicletas. Una patrulla de cinco paracaidistas desciende y establece un cuartel subterráneo, colocando un pequeño banderín en algún edificio situado dentro del área lo más discretamente posible pero que pueda ser visto con una cuidadosa inspección. Los paracaidistas pueden disfrazarse pero deberán llevar una "vida" en el brazo izquierdo. Entonces aparecen los Scouts. Los cinco Guías de Patrulla llevarán (1) brezo en el sombrero, (2) brazalete en el brazo izquierdo, (3) brazalete en el brazo derecho, (4) vendaje en la pierna izquierda, (5) vendaje en la pierna derecha. Se dedicarán a capturar y matar a los paracaidistas tratando de encontrar al mismo tiempo el centro de operaciones subterráneo.

Pasados treinta minutos se da la señal de ataque aéreo y los Scouts organizan las emboscadas. AA. en cada uno de los cuatro caminos que conducen a la encrucijada. Después de diez minutos los Scouts Aéreos atacan en sus bicicletas, una tripulación de bombardeo (Patrulla) en cada camino.

Uno de los Scouts Aéreos de cada tripulación es la bomba, a cuyo efecto llevará un brazalete. Los artilleros de los puestos aa, están equipados con una cantidad de bombas de papel. Todo tripulante aéreo que es tocado por una bomba tiene que entregarse desmontando de la bicicleta y llevado ante el capitán de los puestos AA. Allí se le registra en busca de la clave secreta de las Fuerzas Aéreas que llevará escondida de tal modo que pueda encontrarse sin necesidad de desnudarlo. Si la clave no es encontrada después de buscarla durante un minuto, gana el prisionero, quien para demostrar que ha cumplido con las reglas del juego enseña al capitán dónde tenía escondida la clave. El capitán AA, le entrega una nueva vida y la concede 30 segundos de ventaja que debe aprovechar el prisionero para llegar hasta la encrucijada. Quizás por el camino vuelvan a quitarle la vida. La misión de los paracaidistas consiste en evitar ser capturados y a la

vez, identificar qué Guía de Patrulla ostenta las cinco marcas que los distinguen.

La puntuación puede concederse del modo siguiente:

Para los Scouts Aéreos:

Cuartel subterráneo sin descubrir

Puestos AA. de Guías de Patrulla identificados cinco tres c/u.

Los AA. no pueden ser muertos deberá haber un árbitro en cada emboscada para que decida los blancos acertados por las bolas de papel Si las bolas están untadas con yeso blanco ayuda a comprobarlo.

58. Encienda esa lámpara

Este juego es excelente para practicarlo un sábado por la tarde o durante un Campamento. La historia que sirve de fondo a este juego es la de un torero que una noche de tormenta descubre que se ha quedado sin combustible para su faro y envía urgentemente un mensaje por radio a la costa pidiendo que le suministren el que necesita. El mar está embravecido para hacerle llegar el combustible en una embarcación y se decide enviarlo por medio de un vagón suspendido. Si hay suerte, el mismo llega a tiempo para evitar que un buque se estrelle contra las rocas.

Antes de empezar el juego se instaló un teleférico para cada patrulla. La instalación consiste en unas cuerdas tendidas entre árboles, o mejor aún, desde la cima de una colina hasta su base. Por cada cuerda se hace deslizar un recipiente enganchado por el asa que llevará un cordel de cáñamo atado para poder tirar del mismo. Entonces ya se puede comenzar el juego. Un extremo de la cuerda es el faro y la otra la cumbre del acantilado. El espacio que hay entre ambos es el mar y no puede cruzarse. Los Guías de Patrulla son los toreros y el resto de los Scouts los guardacostas.

Se trata de que cada Guía encienda un fuego, pero todo el combustible, papel y fósforos tiene que serle enviado dentro del recipiente. Es un desafío entre los toreros para ver quién de ellos enciende primero su lámpara en un tiempo dado, por ejemplo quince minutos. Al final de este tiempo aparece un buque (el J.T.) y se conceden diez puntos por cada faro encendido. Los recipientes tienen que ir y volver constantemente para mantener el combustible necesario hasta que llegue el buque, lo que despierta mucha emoción y gran diversión... en especial cuando el combustible se cae a mitad del camino.

Si la inclinación de las cuerdas queda a nivel entre dos árboles habrá necesidad de dos líneas para tirar de ellas en ambas direcciones.

59. Sabotaje

Lo primero que hay que hacer es tender un hilo de alambre sin aislar, de unos trescientos metros de longitud a través de un arbolado. Su extensión tendrá distintas alturas hasta pasar también sobre la copa de los árboles, pero en su mayor parte se mantendrá cerca del suelo a sólo un metro aproximadamente, semioculto entre el ramaje bajo. A cada extremo del alambre se instalarán teléfonos con su correspondiente retorno de "tierra". Si no es posible obtener equipos del ejército a veces pueden adquirirse en el mercado o puede fabricarse un teléfono sencillo utilizando Bomba que cae en el cruce (llegada a la encrucijada)

Tripulante desmontado que llega al cruce

Tripulante aéreo que llegue ileso al cruce.

cinco c/u

dos c/u

uno c/u

Para los Scouts:

Cuartel subterráneo descubierto

Paracaidistas capturados

Bomba destruida (alcanzado por una bola de papel)

Clave secreta capturada

Tripulante aéreo tocado

cinco

tres c/u

cinco c/u

dos c/u

uno c/u

auriculares y micrófonos telefónicos inalámbricos y una batería de nueve voltios. Uno de los alambres se conecta al polo positivo de la batería y el otro a la línea; el polo negativo se conecta con tierra. Ya preparada la línea para enviar mensajes se puede comenzar el juego.

Juego. Supongamos que son cuatro las patrullas que toman parte. Una patrulla son los ingleses, otra los americanos y dos de ellas una pandilla de bandidos internacionales. Los ingleses destinan a uno de sus muchachos para que actúe de Primer Ministro y dispondrá de uno de los teléfonos y otro muchacho de los americanos será el Presidente y manejará el otro teléfono. Previamente se prepara una lista de unas treinta palabras secretas en clave, que deberá ir transmitiendo el Primer Ministro una a una y a intervalos de dos minutos durante el juego. El Presidente, a medida que las vaya recibiendo, irá anotándolas por orden en una hoja de papel. Todo marcha bien hasta que los bandidos internacionales se han decidido a interceptar las palabras para que no lleguen a su destino y se disponen a sabotear la línea e impedir la comunicación. Esto lo harán procurando que la línea tome tierra y se produzca un corto circuito. Los equipos que usarán para "toma de tierra" consisten en un trozo de alambre provisto de una presilla en un extremo y una punta de cualquier metal en el otro para poderlo clavar en el suelo. La línea está protegida por ingleses y americanos y si uno de los bandidos es capturado, será llevado a una de las bases, concediéndose un punto al capturador.

Al prisionero se le conceden veinte segundos para que pueda escapar y probar nuevamente. Si un bandido logra que la línea tome tierra, la comunicación quedará interrumpida. Los ingleses y americanos tendrán que examinar la línea hasta encontrar el aparato interruptor. Por cada palabra clave que deje de transmitirse debido a la interrupción, los bandidos se anotan dos puntos. Puede suceder, en especial durante tiempo seco, que sea necesario que la línea tome tierra en media docena de lugares para que deje totalmente de comunicar y por lo tanto se necesita tener disponibles buen número de interruptores y hacerlos llegar hasta los bandidos que lograron llegar hasta la línea. Los equipos interruptores capturados por los ingleses y americanos serán llevados inmediatamente a la base.

Como incentivo adicional, uno de los bandidos puede ser un "confidente". En tal caso, el confidente va provisto de un par de teléfonos con presilla y punto y su misión consiste en conectar su teléfono con la línea y escuchar la conversación sin ser oído. Por cada palabra en clave que logre escuchar se le conceden cinco puntos. Este juego no tiene nada complicado una vez que las reglas han sido explicadas con claridad.

60. Espías entre nosotros

Dos bandos salen de dos puntos separados unos quinientos metros. A cada muchacho se le entrega la mitad de un mensaje escrito en una hoja de papel. El juego consiste en que cada uno de los componentes de un bando se encuentre con el del grupo contrario que lleve la mitad que faltó del mensaje. Antes de comparar las hojas de papel, se le hace una seña a fin de comprobar si está dispuesto a "correr el riesgo" de comparar las notas. Se trata de correr el riesgo porque en cada bando hay un espía. En lugar de llevar la mitad del mensaje, éste lleva escrito "Espía".

Por consiguiente, si después de convenir en comparar las notas un muchacho es capturado por un espía del bando opuesto, tiene que entregar su hoja de papel y regresar a una base convenida de antemano, sin denunciar el nombre del espía a los demás. La primera pareja que llegue a la base llevando el mensaje completo, es la ganadora.

Con frecuencia se oye decir: "Es imposible salir a practicar el Escultismo; nuestro local está situado en el mismo centro de la ciudad". Y sin embargo, los Scouters de una tropa rural sueñan con las aventuras que las calles de una gran ciudad pueden proporcionar.

A continuación damos algunos juegos de ciudad y muchos más que pueden adaptarse. intentarse y observar.

¡No olviden las señales de tráfico!

Hemos de recordar también la necesidad de "no ser un estorbo para el público". Esto significa que es necesario obtener el permiso de las autoridades competentes antes de usar cualquier área. v.gr. una plaza de mercado al aire libre que puede estar libre de gente una tarde de verano, pero aún así lo correcto es conseguir permiso de la autoridad correspondiente antes de practicar allí cualquier juego.

Las oportunidades variarán enormemente de ciudad a ciudad; algunas están diseñadas propiamente para nuestros propósitos, contando con escaleras ferrocarriles subterráneos y cosas por el estilo, mientras otras parecen más sencillas, pero el hecho cierto es que todos los pueblos y ciudades tienen calles y aunque esta clase de "aire libre" es completamente diferente al de los bosques o el campo, no hay duda de que siempre es mejor quedar confinados al salón de una iglesia o el aula de una escuela.

No es menos importante considerar, que esta clase de juegos, proporciona a nuestros Scouts un efectivo conocimiento de la localidad en que viven y ya sean candidatos o no a la especialidad de Guía, siempre será un mal Scout quien no pueda guiar a un forastero por las calles de su propia ciudad o pueblo.

Los juegos en las calles de una población ofrecen una buena oportunidad para atraer al Escultismo a nuevos miembros, quienes pueden desempeñar algún papel en nuestros juegos.

También podemos poner en contacto con el verdadero Escultismo a los miembros de los Comités de Grupo y la experiencia ha demostrado que luego atienden mejor los asuntos en las reuniones del Comité.

61. Monopolio para Guías

La Tropa se reúne en el local en donde el J.T. lleva cuenta de las propiedades de las Patrullas en una pizarra. Al decir "Ya" las Patrullas salen por parejas hacia el lugar anunciado en venta y tan pronto lo encuentren. si no tiene propietario corren a reclamarlo, uno de los Scouts se queda de guardia mientras el otro regresa a donde está el J.T. para presentar e inscribir la reclamación. El J.T. les entrega un trozo de tiza para que regresen al lugar y después de escribir o dibujar la firma de su Patrulla en el exterior de la propiedad, preferible sobre el pavimento, la pareja sale a buscar otro lugar para reclamarlo de manera análoga.

Si una Patrulla gana en todos los lugares en una vuelta, se duplica el valor de los mismos.

La Patrulla que acumula mayor capital activo a la hora fijada para terminar el juego, es la ganadora.

Lista de Precios.

Cada Scouter debe preparar con el Consejo de Tropa su propia escala de valores.

CAPÍTULO V JUEGOS DE CIUDAD

62. Una bomba en la escalera del Ayuntamiento

Desafíese a la Tropa a que no es capaz de colocar un paquete atado en la escalera del Ayuntamiento sin que el J.T. se dé cuenta.

63. Prisioneros con los ojos vendados

Se lleva a las Patrullas a efectuar un corto recorrido y cuando regresan al local, cada Scout tiene que explicar por dónde han pasado, trazando un dibujo del recorrido

64. Entrega rápida

Se entrega a las Patrullas varios sobres todos iguales, pero llevando direcciones diferentes. El nombre del destinatario, número de la casa y domicilio, etc., estarán escritos con caracteres de Morse, semáforo o aún mejor, representado por símbolos. El juego consiste, en que cada Scout, al recibir su sobre, descifre la dirección y una vez logrado marque el sobre con la firma de su Patrulla y marche a entregarlo cuanto antes, pero anotando previamente la hora de entrega. Se necesita naturalmente la cooperación de algunos Scouts amigos. Los sobres se recogen seguidamente y gana la Patrulla que ha despachado su correo en el menor tiempo.

65. Mensaje secreto

Como representantes del movimiento clandestino, se entregan a las Patrullas diferentes direcciones a las cuales tienen que acudir a recoger el mensaje secreto. Como se sospecha que hay un traidor en cada una, se entrega a los Scouts solamente algunas palabras del mensaje mezcladas lo más posible. Los Scouts tendrán que memorizar las palabras hasta su regreso al local y ganará la

\$ 150 c/u Propiedades de un obispo, de un juez, etc.

\$ 125 c/u Clínicas de médicos.

\$ 110 c/u Comercios de tiendas especificadas.

\$ 100 c/u Oficinas del pregonero de la ciudad, inspector urbano, administrador o inspector del combustible, empleados de la magistratura.

\$ 90 c/u Salas de exposiciones, acueducto

\$ 60 c/u Retenes de policía, Ministerio del Trabajo, imprentas de periódicos.

\$ 50 c/u Catedral.

\$ 45 c/u Iglesias y capillas.

\$ 40 c/u Estaciones de ferrocarril, de autobuses, etc.

\$ 35 c/u Fábricas, cervecerías.

\$ 30 c/u Papelerías, tapicerías, carnicerías, abastos.

\$ 25 c/u Juzgados.

\$ 10 c/u Cinematógrafos.

\$ 5 c/u Edificios públicos.

Patrulla que descifre primero su mensaje y lo entregue correcto al J.T. Para complicar el juego, se puede entregar al traidor de quien se sospeche, palabras apócrifas que no forman parte del mensaje original y además, al salir del local, cada Patrulla puede recibir ciertas palabras en clave que deberá repetir en la dirección a donde va a recoger el mensaje.

66. Convoy

Se envían convoyes, representados por las Patrullas, a que sigan un recorrido a lo largo del cual se encuentran, a intervalos, objetos, no estarán escondidos, sino colocados de manera que se puedan localizar fácilmente. Al terminar el recorrido los Guías deben presentar un informe indicando las minas y submarinos que vienen y su posición aproximada. Cada mina o submarino escapado a su observación representa un barco averiado o hundido y se les rebaja punto y medio de la puntuación total. Las minas y submarinos pueden ser representados por carretes de hilo o algo apropiado del mismo tamaño. En algunos distritos tal vez sea conveniente indicar las zonas de peligro que puedan existir.

67. Tarjetas postales

Se envía a una Patrulla a un punto situado aproximadamente a kilómetro y medio de distancia del local y se le entregan tres tarjetas postales, cada una dirigida a uno de los tres Guías de Patrulla que se han quedado. Las instrucciones que reciben son las de tratar de echar al correo las tarjetas en cualquier buzón situado dentro de cierta zona alrededor del local. La Patrulla defensora lo único que tiene que hacer es evitarlo.

El Guía de Patrulla atacante puede distribuir las tarjetas entre los Scouts como mejor le parezca y se les permite disfrazarse y usar cualquier medio de transporte. Como incentivo para los defensores, los Guías de Patrulla dejan que las tarjetas no lleven sello o estampilla.

68. Persecución

Las Patrullas siguen al Scouter por las calles de la ciudad durante veinte minutos. El Scouter calcula el tiempo con el fin de llegar a una parada de autobús justamente en el momento en que éste arranque, confiando en que los Scouts perderán el autobús o no tendrán dinero para el pasaje, pero vean lo que sucede.

69. Desafío de otra Tropa

Se entregan tres bolsas llenas de polvo blanco al J.T. cercano, cuya Tropa saldrá vencedora si consigue aproximarse lo bastante para arrojar las bombas, es decir, las bolsas, contra las paredes del local de los retadores.

70. Reto

El tipo de juego llamado de romper el cerco siempre es popular. Puede practicarse al estilo corriente, pero es mejor presentarlo de alguna forma especial v. gr. desafiando a la Tropa un Guía de Patrulla, fijando el reto en el tablero de avisos con una semana de anticipación y anunciando que tratará de marchar desde A hasta B sin que nadie lo detenga, o envolviendo una piedra con la nota y "enviándola" a la Tropa a través de una claraboya o ventana cuando más tranquilos estén.

Para los juegos siguientes hay que seleccionar una "zona de operadores" reducida a un cierto número de calles y fijando el tiempo de duración del juego. La terminación del juego se anuncia con el lanzamiento de un cohete. Los Scouts regresan entonces a su local.

71. Robo en la carretera

Cada Patrulla posee \$100 representados por discos de metal o algo parecido. Toda la Patrulla tiene que lanzarse a "lo desconocido" llevando el dinero en su poder. El Guía de Patrulla puede distribuir el dinero entre su gente como lo estime mejor. Cada muchacho lleva prendido un número en su uniforme, pero tapado con su "cazadora" de manera que lo pueda mostrar cuando se le pida (como la chapa de un policía).

El último número que puede usarse es el 8, siendo el 1 el primero. Por ejemplo, si en la

Patrulla solamente hay cinco muchachos, pueden usar el 1, 2, 4, 5, 8, pero el 1 y 8 se tienen que utilizar.

No deben dejar que las otras Patrullas sepan el número que lleva cada cual. Al encontrarse con un miembro de otra Patrulla, el Scout le da el alto y tienen que enseñarse sus números. El que lleva el número más bajo pierde el dinero que lleva y tiene que entregárselo al contrario. Si al dar el alto a un Scout, éste lleva además del suyo propio otro dinero ganado y pierde, es decir, si lleva el número más bajo, tiene que entregarlo todo. El único número que gana al 8 es el 1, de manera que el No. 1 no solamente es poderoso sino también muy vulnerable ya que todos los números pueden ganarle excepto el 8. La idea es que los Scouts averigüen quién es quién y divulguen la noticia entre sus compañeros de Patrulla con el fin de que sepan a quién pueden dar el alto para ganarle y a quiénes hay que eludir.

72. Una bomba para volar telas de araña

Cada Scout lleva papel y lápiz para recoger el autógrafo de cualquier Scout que encuentre en su camino (sin duplicar la firma). Un Scout lleva una bomba que consiste en un reloj despertador puesto en hora para hacer sonar el timbre en determinado momento. La bomba puede explotar en cualquier momento. El Scout portador de la bomba la entregará a cualquier Scout que encuentre a cambio de su hoja de autógrafos. Si un Scout es visto y saludado por el que lleva la bomba, tiene la obligación ineludible de hacerse cargo de ella y entregar su lista de autógrafos. Después se dedicará a buscar a otro Scout a quién entregarle la bomba a cambio de su lista de autógrafos.

Es mejor que los Scouts vayan solos o a lo más, por parejas. Todo Scout tiene que presentarse cada cinco minutos en uno de los cuatro lugares previamente convenidos y distantes entre ellos, sin pasar dos veces por el mismo lugar; esto les obliga a estar en movimiento. Se conceden los puntos en la forma siguiente: el número total de autógrafos obtenidos por la Patrulla se divide por el número de muchachos que la integran.

El muchacho en cuyo poder esté la bomba cuando ésta "explote", tiene que regresar inmediatamente al local y presentarse ante el J.T.

73. Sitiados

El local de la Tropa es un campamento sitiado. La Tropa se divide en partes iguales, una los sitiadores y la otra los sitiados. A los sitiados se les encomienda una tarea: deberán salir uno a uno, atravesar las líneas enemigas, ir a una central telefónica distante, recoger por teléfono un mensaje procedente de un aliado todavía más distante y regresar con el mensaje al local. Es necesario un cómplice para que dé los mensajes. Aquí el J.T. tiene un amplio campo para desplegar su ingenio inventando mensajes que ejerciten la memoria y despierten el sentido del humor. El portador debe tomar el mensaje por escrito, como variación del juego, en cuyo caso, si el portador es capturado, éste podrá registrarlo en busca del mensaje.

Al comienzo del juego, los sitiados ocuparán posiciones fuera del local. Cada uno recibirá una hoja de papel en la que se escribirá: "Sigue a Juan", "Sigue a Pedro", etc., para que cuando salgan a cumplir su misión los sitiados, tengan designado a su perseguidor. Hay que cuidar de que las parejas sean del mismo tamaño. Al sitiador se le indica que no puede atacar a su oponente hasta que regrese de su misión y para ello es conveniente que los portadores de mensajes lleven alguna marca cuando están de regreso (quitándose la pañoleta por ejemplo). Puede utilizarse cualquier sistema de captura, siempre que lo entiendan todos. Si el capturado es portador del mensaje, tendrá que entregarlo y quien lo capturó tendrá que llevar el escrito a su local de sitiador. El portador original puede obtener auxilio tocando la puerta más cercana, pero luego es atacado de nuevo. Si el ataque tiene éxito se considerará destruido el mensaje. No se

podrá atacar en un área a menos de cien metros de distancia del local, ya que se supone estar defendido por cañones, lo que obliga a los sitiados a seguir a sus contrarios.

Los sitiados deben ignorar quién es su seguidor; los sitiadores no conocen a dónde van los sitiados.

Deberá fijarse el tiempo de duración del juego y se concederán puntos por cada mensaje correcto que se traiga.

El juego es un buen adiestramiento, pues los muchachos practican el uso del teléfono y la manera de llevar mensajes; su preparación no ofrece dificultades; los muchachos pueden aparejarse en igualdad de condiciones; sirve lo mismo para una pequeña Tropa como para una Tropa numerosa; proporciona gran diversión.

74. Rastreo artístico

Se preparan varios dibujos de cosas que pueden ser vistas en los alrededores del local. Los dibujos se entregan a las Patrullas a las que se envía a que los identifiquen en un tiempo determinado. Las cosas representadas no deben ser fáciles de observar y es recomendable que sean puntos de referencia, tales como avisos, anuncios comerciales, bocas de riego, adorno en edificios, nombres de establecimientos, árboles raros, etc.

75. Pista secreta

Se envía a dos Patrullas a que sigan en direcciones opuestas una pista en forma circular. La que primero regresa, gana. El recorrido se puede hacer en bicicleta si así se prefiere. Los detalles del itinerario se describen en un papel, pero desfigurando los nombres de las calles, edificios públicos, la topografía, los signos convencionales del plano, orientación de la brújula, etc. Todas las calles del itinerario deberán mencionarse de alguna forma. Al regresar, las Patrullas deben describir su recorrido.

76. Encuestas

Se concede a las Patrullas un tiempo determinado para que recojan contestaciones a varias preguntas relacionadas con la vecindad, edificios de interés histórico, altura de torres, edad de construcciones antiguas, números de las rutas de autobuses, distancias a pueblos cercanos, etc.

Puede pedirse una lista telefónica y usar el teléfono si algún amigo está dispuesto a contestar las llamadas. Se ganarán puntos de manera gradual de acuerdo con las dificultades que presenten las preguntas.

77. Scouter secuestrado

La mitad de los Scouts se apoderan del Scouter y lo esconden, después se dedican a vigilarlo y evitar que lo capture la otra mitad, pero manteniéndose a cierta distancia. El Scouter permanece en el escondite hasta ser descubierto y luego irá al lugar donde lo lleve el Scout que lo descubra.

En el transcurso del juego el Scouter puede ser capturado y recapturado más de una vez. Gana el bando en cuyo poder se encuentre el Scouter cuando llegue la hora fijada para la terminación del juego. Se pueden emplear "vidas" o cualquier sistema para "matar" aunque esto es propenso a abusos de jugadores demasiado exaltados. Si se puede practicar el juego en un parque en donde existan caminos y encrucijadas con muchos arbustos, la diversión es mucho mayor.

78. Operaciones secretas

Se trata de un juego de persecución. Habrá el doble de perseguidores que fugitivos. Al comenzar, todos están en el local y únicamente los perseguidores disponen de alguna

forma de "vida"; mientras tanto los fugitivos deliberan acerca de su destino el cual deberá estar situado a más de kilómetro y medio del local. El lugar exacto de este lugar es secreto, pero visible, y si el árbitro lo aprueba se describe en un papel y se pone dentro de un sobre sellado y se entrega al jefe de los perseguidores o a otro árbitro que los acompaña para entregar "vidas" de repuesto A la hora H los fugitivos salen del local y se dispersan por los alrededores, a una distancia de cinco postes de alumbrado y en cualquier dirección El árbitro que los vigila ordena entonces la salida de los perseguidores.

El objetivo de los fugitivos es llegar todos al punto secreto en 30 minutos todo lo más tarde después de la hora H sin haber sido seguidos por los perseguidores.

La finalidad de los perseguidores, aún a riesgo de que los maten, es mantenerse lo más en contacto posible entre ellos para apoderarse inesperadamente del lugar secreto de la reunión, lo cual deberán realizar entre la hora H y 30 minutos y la hora H y 32 minutos. Durante este tiempo, que indicara el árbitro levantando una bandera, los fugitivos deberán permanecer quietos y no podrán atacar a los perseguidores que vayan llegando. A la hora H y 28 minutos, los perseguidores podrán abrir el sobre y si están bastante cerca del lugar y bien organizados podrán llegar oportunamente.

Ganan los perseguidores si todos los fugitivos no llegan a tiempo o si más de la mitad han podido seguir a los fugitivos.

Ganan los fugitivos si todos han podido entrar seguidos por menos de la mitad de los perseguidores.

Argumento: Los fugitivos pueden ser un grupo de bandidos armados que logran escapar de los policías desarmados. El punto de reunión de los bandidos resulta ser un aeropuerto donde los espera un avión que han contratado. La llegada oportuna de la policía revela que los presuntos pasajeros son individuos buscados por la justicia y el avión no sale. Si uno de los bandidos pierde el avión son descubiertos los planes de la pandilla y sus miembros capturados. Cuando el sobre se abre se encuentra que contiene un mensaje por radio, de una patrulla de policía.

Tal vez los detalles de la hora, tiempo y distancia no se adapten a todas las localidades, pero el juego tal como se ha descrito, se juega reiteradamente con éxito.

79. Investigación

Cada Patrulla deberá investigar lo siguiente:

1. Onomástico del Juez del distrito. Solamente el mes y día de su santo.
2. Probar que se ha visto y hablado la misma tarde con el secretario del juzgado.
3. Obtener el autógrafo de un policía.
4. El nombre de la taquillera del cinematógrafo.
5. El título y horas de exhibición de la película en el cine.
6. Una hoja de malva.
7. Cinco litros exactos de agua de lluvia.
8. Un hilo de jengibre
9. Un billete o comprobante de pago cancelado del ferrocarril o de autobús cuyo número de serie contenga dos sietes.
10. Un centavo de 1945.
11. La hora de la próxima pleamar en lugar
12. La fecha del próximo plenilunio.
13. Una caja de cigarros vacía.
14. La hora en que sale de la estación el último tren de la noche.
15. Lo que cuesta el pasaje en autobús desde _____ hasta _____.

16. El nombre de la persona que vive en la casa No. _____ de la calle _____.
 17. La hora en que se enciende el alumbrado por la noche.
 18. Una gorra de bombero.
 19. Un fósforo.
 20. Lo que dice la placa del doctor que vive más cerca del local de la Tropa.
- Las instrucciones pueden variar según la localidad.

80. Ataque callejero

Adecuado para jugarlo en un distrito o barrio donde las casas estén agrupadas en calles con números pares de un lado y nones del otro. Es preferible practicarlo durante las noches oscuras. La Tropa se divide en dos bandos, pares y nones. Los nones salen por el lado de los números nones de la calle, llevando un mensaje a determinada casa de número par. Son obstruidos por los pares quienes pueden atacar cuando los nones están en la parte de los pares de la calle o en medio de ella. Al principio se restringe el recorrido, pero a medida que se va conociendo mejor la localidad, se dará mayor libertad para elegirlo. Se acordará el sistema para "matar" (brazaletes de papel) y para reponer "vidas". Se fijará la duración del juego. Inventar una historieta o argumento para el juego.

81. Juego de Kim en bicicleta

El Scouter con tres o cuatro Scouts hace un recorrido alrededor de las calles circunvecinas. Al regresar se anotan los nombres de las calles por orden correcto. Después hay que describir las personas, tiendas, letreros, anuncios, etc., que se han visto en las distintas calles durante el recorrido

82. Servicio secreto

Todos acuden a la reunión de Tropa disfrazados de alguna manera, excepto dos Scouts de cada Patrulla. Las Patrullas se situarán cada una en algún lugar donde no puedan ser vistas y a una distancia no menor de cincuenta metros del local. Las parejas tratarán de reconocer a los otros Scouts y después dar detalles sobre los disfraces.

83. Traslado de joyas

Uno de los bandos deberá transportar de un lugar a otro cierta cantidad de joyas representadas por habichuelas. El otro bando tratará de impedirlo. Si son capturados tendrán que dejarse registrar. Puede jugarse por cuatro Patrullas colocadas en diferentes puntos de partida y jugar una contra otra. Es una oportunidad para que las Patrullas hagan planes y demuestren su iniciativa.

84. "Echar el guante"

Un juego de observación adecuado para un fin de semana de la Asociación local. Consiste en una especie de Juego amplio combinado en el cual pueden participar todas las Tropas del distrito.

Ayuda a cada Scout a mantener abiertos sus ojos y oídos; basta leer Escultismo para Muchachos para comprender la importancia que B.P. daba al adiestramiento en observación.

Además sirve para otros fines. Durante toda una tarde la Asociación local estará "frente al público".

La mejor publicidad que el Escultismo puede lograr, es la que emana del acto de ver a inteligentes y alegres Scouts, realizar, con sencillez, una práctica de Escultismo. ¿Pueden logarse mejores "relaciones públicas" locales que las proporcionadas por uno de estos juegos practicados con éxito en un distrito?.

Este juego puede organizarlo un Scouter de distrito ayudado por dos o tres Scouters de Tropa. Hay que escoger un día apropiado. El mejor será tal vez la tarde de un sábado a principios de otoño: es importante que haya "público" alrededor y lo más adecuado es, o un barrio de los suburbios de una ciudad o la calle principal de una población, cuando la gente sale de compras o a pasear. El Scouter de distrito decide el recorrido de dos o tres kilómetros. Hay que prestar mucha atención a esto. Lo ideal es que comprendan parte de campo y parte de pueblo. Un recorrido que parta de una estación suburbana, pase por la calle principal típica donde existan comercios, una vieja iglesia, casas antiguas, garajes, cines, etc., extendiéndose más allá de las casas de las afueras, pasando por una finca de cría de aves de corral, hacia un pequeño bosque, una vereda solitaria bordeada de espesos setos, otro bosquecillo, un trozo del camino principal, hasta llegar a un punto final que puede ser la casa de un club deportivo.

El Scouter de distrito ha de preparar un mapa o plano a escala relativamente ampliada y entregar una copia del mismo a cada una de las Tropas que tomen parte, con el fin de que todos los Scouters de Tropa comprendan perfectamente cuál es el recorrido. El mapa, una breve descripción del juego y sus reglas sencillas deberán ser estudiados por cada Tropa por lo menos con una semana de antelación a la celebración del juego.

El Scouter de distrito debe arreglar con una asociación local vecina y en absoluto secreto, que ésta facilite algunas personas que estén dispuestas a disfrazarse y representar el papel de "perseguidos". Es indispensable contar con un buen número de Rovers Scouts, Scouters jóvenes y viejos, flacos y rollizos, canosos o barbudos, Guías de Patrulla barbilampiños, etc. Los perseguidos tienen que guardar un secreto absoluto con el fin de que el juego tenga éxito. De acuerdo con las circunstancias, el grupo de "perseguidores" puede estar formado por unas treinta personas.

El juego consiste en que los "perseguidores" han de aparecer por toda o parte de la ruta de tres o cuatro kilómetros, entre las 2:45 y las 5:00 pm, de la tarde del sábado que se ha fijado para el juego. Todos deben ir disfrazados.

Todas las Tropas con sus Scouters se reunirán en un lugar señalado situado en un punto central a las 2:15 de la tarde momento que aprovechará el Scouter de distrito para hablarles a todos acerca del juego y sus particulares. Media hora antes de comenzar el juego el Scouter entrega a cada Tropa y por escrito, una descripción del aspecto físico normal de cada una de las treinta personas que han de ser "perseguidas". Esto se reduce a meras descripciones, v. gr. "Hombre de unos 38 años, 1.75 mts. de estatura, peso aproximado 85 kilos, bien formado: pelo gris peinado hacia atrás, complexión fuerte, ojos azules, etc., etc."; "Joven de 16 años, 1.70 mts. de estatura, delgado, mechón de pelo rubio, orejas prominentes, profunda cicatriz en el tobillo izquierdo, etc., etc."

Se anuncia a las Tropas que todas estas personas irán disfrazadas y que tratarán por todos los medios de no ser descubiertos, pero que permanecerán dentro del perímetro del recorrido durante las horas establecidas. Si alguno de los "perseguidos" es descubierto y abordado, tendrá que admitir su identidad y entregar una ficha roja, a cuyo efecto llevarán diez consigo. Como es lógico el perseguido tiene interés en retener sus fichas, ya que si las pierde en el juego, al entregarlas debe retirarse. Con el fin de evitar ser abordado tratará de evadirse, por ejemplo, subiendo a un autobús que pase en aquel momento.

Al finalizar el juego, cada Tropa entregará las fichas rojas que hayan conseguido, ganando la que entregue mayor número. Es importante para darle mayor publicidad al acontecimiento, otorgar una copa al vencedor u otro trofeo al estilo de las competencias anuales que organizan las Asociaciones Scouts.

Para finalizar la tarde deberá ofrecerse un refrigerio a todos y efectuar una fogata como contribución al programa, con números improvisados por las Tropas.

85. La bomba atómica

Argumento: Un espía se ha apoderado del secreto de la bomba atómica, pero al verse perseguido oculta la fórmula en un viejo edificio. Después describe el lugar exacto donde se encuentra escondida, utilizando para ello los bordes de un plano del centro de la ciudad de unos quince centímetros y lo rompe en seis pedazos con el fin de que sea necesario disponer de todos los trozos para poder localizar la fórmula. A continuación esconde los pedazos del plano en seis lugares distintos; el último de estos lugares es la prisión del pueblo en donde el espía se encuentra detenido. Al tratar de escapar es herido, pero finalmente puede llegar hasta donde se encuentran unos amigos a quienes proporciona detalles para que puedan encontrar los fragmentos del plano, muriendo a continuación. Los agentes del Servicio Secreto del bando opuesto conocen a los amigos del espía a quienes tratan de seguir con el fin de recuperar la fórmula.

Los detalles pueden ser:

1. El maquinista del tren que sale a las 3:15 hacia _____ sabe algo. Tengan cuidado con el fogonero.
2. Pregunten en la estafeta de Correos por una carta dirigida a fulano de tal.
3. La campanita de la iglesia de _____ suena tilín, tilín, tilín, tolón.
4. En el canal, cerca del puente, hay tres barcas. Una ha sido ocupada recientemente.
5. Vayan a la cafetería de _____ y pídanle un No. 2 especial. Tengan cuidado con el hombre de la maleta. (Previamente se habrá arreglado que el No. 2 especial sea una bebida verde dentro de la cual estará el fragmento del plano envuelto en un papel seda de color verde e impermeable).
6. Lo encerraron en la prisión.

Los Rovers o el Comité de Grupo deben reunirse para preparar este juego.

La diversión que proporcionan los juegos nocturnos es enorme, así como el valor que de ellos se deriva. Muchos Scouts han logrado dominar su miedo a la obscuridad practicando gradualmente el Escultismo nocturno. No hay duda que es tarea fácil tratar un croquis de una población extraña a la luz del día, pero inténtese hacerlo en medio de una profunda obscuridad y en el más completo silencio y... ¿para qué preguntar?.

Esta sección ofrece amplio campo para que el Scouter pueda dar rienda suelta a su imaginación: robos de bancos, quintas columnas, cohetes, etc.

Una vez más es aconsejable avisar a la policía y a otros panes interesados. Tal vez hasta se pueda contar con la cooperación de la policía.

Durante el día también es posible practicar el Escultismo nocturno, utilizando al efecto caretas adecuadas las cuales, desde luego, no deben tapar los ojos por completo, pero sí lo bastante para que el que la lleve no solamente lo vea todo oscuro, sino que le sea difícil distinguir los objetos.

De esta manera se logra obtener un efecto semejante al de los juegos nocturnos.

Cuando se preparan juegos nocturnos, siempre es bueno consultar con los meteorólogos y tener en cuenta las fases de la luna. Un juego que puede ser magnífico en una noche oscura quizá se malogre si hay luna llena o viceversa. Es indispensable visitar también el terreno de juego el día antes a fin de conocer los límites y sus características, de manera que la mayoría de los que van a tomar parte en el juego se familiaricen con el mismo, en especial los Guías de Patrulla.

La práctica de buenos juegos nocturnos es buen Escultismo, pero la experiencia demuestra que pocas modalidades del Escultismo son más propensas al fracaso si no son debidamente estudiados y preparados todos los detalles.

En general, la duración de un juego nocturno debe ser menor que la de un Juego amplio corriente.

Lo correcto es de 45 a 60 minutos aunque esto depende en gran parte del terreno que se utilice y el número de jugadores que tomen parte. Todos estos detalles hay que tenerlos en cuenta y aclararlos perfectamente antes de comenzar el juego. Nada es más deprimente para un muchacho que tomar parte en un juego que no entiende y que en lo que a él respecta nada ocurre. Pasar una noche tendido bajo un arbusto, quizá resulte beneficioso para su alma, aunque hay opiniones, pero no es lo que el Scout promedio espera que le proporcione el Escultismo. Un juego nocturno para tener éxito, necesita sobre todo verdadera acción y movimiento.

El argumento que sirve de base a un juego nocturno puede darle vida o hacerlo fracasar, lo mismo que para los juegos amplios. Si el argumento es demasiado complicado o largo, nadie lo entenderá y nadie le prestará atención, pero si no existe argumento se pierde el sabor de la aventura. En todo caso, el argumento debe tener visos de realidad, tanto en lo referente a las instrucciones escritas como en lo que respecta al desarrollo de la acción. Por ejemplo, el argumento podría convertir a uno de los muchachos en un Sumo Sacerdote de los hetcos, adoradores del Fuego Sagrado encargado de guardar una colección de ídolos encontrados durante una exploración en las márgenes del río Amazonas. Esto es magnífico, pero el Scout también necesita que le digan, que él, Juanito Pérez, debe cuidar la zona comprendida entre cuatro corpulentos árboles donde se guardan catorce banderines de señales, bajo pena de ser amonestado severamente por el Guía de su Patrulla.

CAPÍTULO V JUEGOS NOCTURNOS

Muchas veces antes de empezar, olvidamos preparar debidamente el juego dando las instrucciones necesarias y una vez comenzado ya es inútil expedir órdenes suplementarias o aclarar cosas que debieron hacerse cuando la Tropa estaba reunida para preparar el juego.

86. Espías en el campamento

Se requieren tres o más Patrullas. Una de ellas son los Espías identificados por brazaletes blancos.

Cada uno de ellos provisto de leña para el fuego (no para ser usada como arma). Las otras Patrullas son los Guardianes. La Fogata arde vivamente. Todos los Espías abandonan el Campamento y toman posiciones a una distancia convenida. Los Guardianes a su vez, rodean el campamento situándose a por lo menos 50 metros de distancia del fuego.

A la voz de "Ya", los Espías tratan de introducirse furtivamente en el campamento y poner la leña en el fuego; aquél que lo logra permanece junto a la Fogata. Los Guardianes tratan de capturar a los Espías y quitarles la leña.

87. Invasión nocturna

Se trata de una invasión corriente. La describiremos como si se tratara de un juego

nocturno, aunque puede ser practicado de día tal como un juego corriente.

Dos Tropas de seis Patrullas marchan durante la noche a acampar a lugares separados entre sí por unos dos kilómetros. Al llegar y mientras establecen su campamento, pequeños grupos de relevos recorren la zona de cinco kilómetros en bicicleta buscando a sus contrarios. Éste es en sí un juego amplio al que se le añade una fuerza independiente de hados adversos para hacerlo más difícil, pero esta es otra historia. Cada bando establece una base de cinco metros en cuadro, al aire libre, marcando las cuatro esquinas sujetas al suelo con estacas. En cada base hay una vela colocada en su pote de cristal y una botella atada a una estaca para sujetar un cohete.

Media hora antes de la hora **H**. se hacen señales a los Campamentos por medio de linternas (previamente se les ha advertido que deben mantenerse alertas) dándoles detalles de las bases de sus oponentes. Los árbitros, dos por cada campamento. reponen nuevas vidas, representadas por una tira de papel engomado de tres centímetros de ancho. Esta tira de papel se adhiere al cinturón por la parte posterior y se ve claramente de noche.

Cada Tropa se divide en tres grupos de dos Patrullas cada uno grupo de ataque 1, grupo de ataque 2 y defensores. A la hora H se encienden las velas y se colocan los primeros cohetes en las botellas. A dicha hora puede salir el grupo 1. El grupo 2 saldrá a la hora H y media. A la hora H mas 1, suponiendo lanzado 1 primer cohete, se coloca el segundo. (Con esto se logra que el juego no decaiga Un detalle muy importante en los juegos amplios). A la hora H más 1 hora y 1/4 el juego se da por terminado y a la hora H más 1 hora y 1/2 se sirve chocolate preparado por los árbitros, pero solamente a las fuerzas locales.

Detalles adicionales: **(1)** las tiendas de campaña y el chocolate están fuera de límites, excepto para los hombres muertos, quienes siempre encuentran un árbitro dentro de la tienda icalentándose!. Después de la debida demora se les entrega nuevas vidas; **(2)** la base es "tabú" para los defensores; **(3)** cada lado está protegido por una cuerda de cincuenta metros que sirve para hacer tropezar. Esta cuerda debe ser examinada por los árbitros antes de comenzar el juego y reemplaza a las estacas que suelen construirse en los juegos nocturnos de invasión para dificultar en extremo el ataque; **(4)** si la puntuación para el disparo de cohetes es de 1 a 1, el que primero lo disparó gana; si es de 2 a 2 el primero en disparar el segundo cohete es el ganador.

88. Encendiendo el faro

Este es un juego de ataque por sorpresa para ser jugado de noche en un terreno accidentado de unos trescientos a cuatrocientos metros. En cada extremo del terreno se instala una linterna eléctrica atada a un árbol situado en medio de un espacio bien definido de unos cincuenta metros de radio. Si los árboles son fáciles de escalar, las linternas pueden fijarse en las ramas más elevadas. Dos árbitros deberán situarse en los límites de las bases desde donde pueden ver si son encendidas las linternas. Cada bando trata de encender la linterna del contrario e impedir que su oponente encienda la suya. Cada bando se dividirá en dos partes iguales, una para "atacar" y la otra para "defender" usándose algún sistema de "vidas" -un buen sistema es el de brazaletes de papel engomado, que un bando puede llevarlo en la muñeca izquierda y el otro en la derecha. Los defensores no podrán llegar a menos de cincuenta metros de distancia de su propia linterna a menos que sea para apagarla si ha sido encendida. Cuando un atacante ha logrado encender el faro, tiene que regresar inmediatamente y cambiar de puesto con un defensor quienes estarán dedicados a la defensa hasta que llegue, para relevarlos, un atacante. El árbitro de cada base repondrá las "vidas" y cada uno de los árbitros contará los segundos en que la linterna permanece encendida. El juego dura media hora, ganando el bando cuyo faro ha permanecido encendido por más tiempo o que haya

perdido menos "vidas". Del tiempo de total dedúzcanse tres segundos por cada "vida" perdida.

Este juego debe celebrarse en el Campamento. Es mejor que en otra parte. La información y las instrucciones pertinentes deben darse la noche anterior en forma de narración junto a la fogata. A continuación ofrecemos un bosquejo del argumento (los nombres de los lugares deberán ajustarse a la localidad donde se encuentre situado el Campamento, agregándose los detalles descriptivos ad libitum).

89. El campamento fantasma

Hace unos trescientos años, el joven Naridó del Monte Alto se enamoró perdidamente de la hermosa Princesa Caucubú de Caracaso. Ambos acostumbraban a verse en el puente sobre el aserradero, a mitad del camino entre Caracaso y Rioclaro. (Éste es el lugar donde está situado el Campamento). La Princesa se sentía atraída por Naridó, pero lo hubiera preferido de carácter más aventurero, como por ejemplo, el del cacique Guarioné, con quien solía compararlo desfavorablemente y quien, por aquella época, realizaba un viaje de exploración por lejanas tierras. Finalmente, la princesa prometió casarse con Naridó a su regreso si éste, siguiendo el ejemplo del cacique Guarioné, decidía emprender un viaje aventurado. Naridó partió a descubrir nuevas tierras y regresó al cabo de algunos años. Fue a buscar a su amada para reclamarle el cumplimiento de su promesa y al llegar al puente pudo observar las siluetas de un hombre y una mujer en quienes reconoció a la Princesa y al Cacique. Cegado por los celos creyó que Caucubú se había cansado de esperarle y tomó la determinación de matarla. Aguardó a que el Cacique Guarioné se marchara, siguió a la Princesa y la estranguló. Más tarde, al descubrir su error, desesperado, se lanzó al río donde pereció ahogado.

Y cada año, por la misma fecha, los fantasmas de Naridó y Caucubú se aparecen representando a uno y otro, y los aterrados visitantes se alejan debido a esas apariciones, han acudido al Consejo de Investigaciones Psíquicas para buscar una solución. Se les informa que, si en el momento en que aparecen los fantasmas, se les rodea con un círculo de humana simpatía (simbolizado por un círculo de personas vivas formándolo con las manos entrelazadas alrededor de los fantasmas), éstos desaparecerán para siempre. Pero los espectros huyen de las personas vivas y si se ven perturbados buscarán otro lugar para aparecer y revivir su tragedia.

La fecha de aparición de los fantasmas es la del día ... del mes ... de ..., o sea, a la noche siguiente. Es conveniente que los Scouts se acuesten temprano para que se despierten cuando oigan el sonido de un cuerno que es como anuncia Naridó su presencia. Los Guías de Patrulla deberán preparar un plan de acción y discutir con sus Patrullas cómo mantenerse en contacto en la seguridad de la noche. El maquillaje y actuación de los fantasmas contribuirá al éxito del juego y será un aliciente la práctica, durante la noche, de movimientos organizados en silencio, el juego ha sido practicado con éxito y cierto "fantasma" jamás olvidará la consternación y pánico de una Patrulla que huyó despavorida al verlo aparecer inesperadamente en medio de un claro de luna.

90. Bomba de tiempo

Para este juego se requiere una bomba de tiempo, representada por una olla de presión o por un despertador. Se escogen dos equipos, uno de "Saboteadores" tiene que trabajar ligero, ya que ha de colocar la bomba de tiempo en un lugar determinado (debajo de un abrevadero, en una alcantarilla, una zanja, etc.) advirtiéndole que la bomba estallará a los veinte minutos. Los dos equipos se sitúan de manera que solamente puedan verse. Al dar la voz de "Ya" los "Saboteadores" se lanzan a realizar la tarea. La obligación de los Guardianes es mantener bajo vigilancia a los "Saboteadores" sin dejarse ver por ellos, observar dónde colocan la bomba y cuando lo sepan, correr a inutilizarla antes de que

estalle. Éste es un juego puramente de vigilancia, no hay lucha, ni se quitan vidas y tiene la ventaja de que los Guardianes han de mantenerse fuera de la vista, pues de lo contrario la bomba no sería colocada. Se puede usar un sistema de puntuación, aunque no es indispensable.

91. Defensa del faro

Este juego requiere un árbol fácil de escalar y una linterna eléctrica. Esta se cuelga del árbol y se le enciende; el juego se convierte en un ataque y defensa, colocándose los defensores a una razonable distancia del árbol. Se puede jugar en silencio, en forma de vigilancia y estrategia, o pueden alternarse las reglas para que se desarrolle la pelea.

92. Incendio premeditado

Se trata de un juego parecido al anterior excepto que el objetivo de los atacantes es prenderle fuego a un montón de hojas secas, paja, papeles o cualquier material análogo, colocado en medio del campo de juego. Para quitarle la "vida" a un atacante, los defensores tienen que gritar el nombre de aquél en cuanto lo vean. En tal caso, el atacante debe regresar y comenzar de nuevo.

Este juego resulta excelente practicándolo en una noche de niebla, pero en tal caso el material al que hay que prender fuego debe consistir en desechos de trapos o papel impregnados de parafina; una buena llamarada mejora las cosas.

93. Rastreo estelar

Las Patrullas salen a intervalos a recorrer un camino determinado para regresar al local cuando han terminado. El juego consiste en anotar todo cambio de dirección usando las estrellas como brújula.

94. Carrera nocturna de obstáculos

Se trata de una competencia entre Patrullas, contra reloj, llevada a cabo a semejanza de un ataque. Los obstáculos variarán según la topografía del terreno y pueden consistir en cosas tales como escalar una pared, deslizarse por debajo de una cerca de alambre de púas (¡mala suerte amigo!), pasar por encima de un tablón de andamiaje, cruzar por encima de un obstáculo suspendido de una cuerda, reconocimiento de un modelo siluetado de avión desde cierta distancia, cruzar la corriente de un río con una ayuda de un palo y un pedazo de cuerda, etc., variándolo hasta el infinito.

95. Fuegos fatuos

Se provee a cada uno de los miembros de una Patrulla de una linterna eléctrica. Se les conceden dos o tres minutos (según el lugar y los alrededores donde se encuentre el Campamento) para que se dispersen y oculten. Pasado este tiempo, el Scouter o encargado de dirigir el juego, hace sonar el silbato o la cuerna y en este momento, los portadores de la linterna la encienden la giran en forma circular y se esconden. Hay que fijar un límite de tiempo para cada etapa del juego con el fin de que a una señal todos los portadores de linternas que no hayan sido capturados, igual que los perseguidores, puedan regresar.

La Patrulla que haya logrado capturar a más contrarios pasa a ser la portadora de linternas en el siguiente período del juego.

Advertencia: Es conveniente definir bien lo que es una "captura".

96. Cacería nocturna

La Cacería nocturna siempre ha significado una tarde emocionante, de ingenio y regocijo, en especial si los objetos se han escogido bien y maliciosamente. La cacería nocturna en un Campamento puede tener éxito igualmente. Algunos de los objetos requieren ser

"preparados" pero pueden incluirse también, aquellos que requieran el estudio de la naturaleza o que exijan imaginación y atención para obtenerlos. Para los que nunca hayan practicado esta clase de juego, las notas siguientes pueden proporcionarles una idea para completar un par de docenas de éstos, una patata cocida, un kilo de piedras dentro de un cartucho de papel, el bastón de un ciego, una corteza de plátano, la firma del policía o prefecto del pueblo (a quien probablemente no conocerán, pero cuya cooperación habrá sido obtenida previamente) no hay que olvidar el invitarlo como huésped de honor de la Fogata que se celebrará después del juego-, secuestro de un miembro de otra Patrulla (atado y amordazado), uno de los zapatos del J.T., una muñeca sin cabeza, cinco flores silvestres, una pluma de más de diez centímetros de largo, algunos artículos de la pizarra de avisos, algún objeto prestado por alguna persona que no sea Scout, etc., etc. Este juego es un verdadero adiestramiento en dirección y habilidad para buscar los objetos, aunque parezca superficial.

97. El Hombre desaparecido

El Jefe de Tropa publica una noticia concebida más o menos en los siguientes términos: "Esta semana han publicado los periódicos que la policía desea encontrar a Fulano de Tal. Hace media hora llegó un mensaje diciendo que dicho individuo se encuentra dentro de la zona limitada por las calles y de las cuales no cruzará.

La descripción que da la policía es la siguiente: constitución, gruesa; ojos, pardos; color, cetrino; pelo, negro ondulado; sin deformidades aparentes; chaqueta deportiva; cuello, blanco; corbata, azul a rayas blancas; camisa, blanca; pantalones, fruncia gris. No usa abrigo ni impermeable. Zapatos, color marrón, de cordones cruzados. No usa sombrero. Podemos ayudar registrando las calles. Juan Pérez y su Subguía se situarán en el "centro nervioso" formado por la esquina de y García y López con sus bicicletas servirán de mensajeros.

(Destacar a los Scouts restantes por parejas a que registren ciertas calles).

Fulano de Tal va provisto de un arma que dice "Regrese al local"; cuyo efecto es el de dejarles mudos y tener que regresar inmediatamente. El arma únicamente puede usarse contra una pareja de Scouts o uno solo. No se puede emplear contra tres o más Scouts.

En caso de localizar al sospechoso, pida ayuda sin ser visto. Se le puede capturar formando un cordón a su alrededor. El cordón lo formarán Scouts agarrados de la mano. Es posible que tres Scouts logren acorralarlo contra una pared o bien que siete u ocho no puedan rodearlo. No se permite a los Scouts ni al sospechoso tocarse".

"Repetiré la descripción":

Este juego dura por lo general de veinte a treinta minutos. Se trata de que: (1) los Scouts se habitúen al sistema que utiliza la policía para describir a las personas; (2) se adiestren en vigilancia nocturna y al Escultismo en la oscuridad; (3) se entrenen en el trabajo por grupos.

La formación poco a poco de un cordón silencioso ignorado por el Rover o Socut que hace de Fulano de Tal, además de su valor para adiestrar, brinda momentos de gran emoción.

98. Tesoro por substracción

En este juego nocturno se introduce una variación al viejo tema de la caza del tesoro haciendo que las pistas sean restadas en vez de añadidas.

Al comenzar se entrega a los Scouts una serie de cartas sin significado aparente y el rastreo consiste en una serie de pistas que permiten al cazador aventar el trigo para separar la paja y de este modo descifrar lo escrito. Una típica pista sería redactada de la siguiente manera:

"Quítese de lo siguiente las primeras cuatro líneas del mismo cantado la víspera de la semana pasada: Rwhinowgoumaldrtinieve 67378... (etc)".

Indagando en los lugares adecuados, los Scouts encontrarán que el citado himno era tal y mediante el proceso de eliminación conocerán las instrucciones (telefonar a 67378). La contraseña es "el nombre del autor de la famosa obra a que el Fundador se refiere en su último mensaje". Al llamar a dicho número y comprobar la "Voz" de sus bona fides, los Scouts serán guiados hacia la segunda pista instruyéndoles sobre cómo resolverla. Por ejemplo: "Observe el lugar más alto del local del 6o. Grupo Scout. Reste los nombres de los propietarios de la más destacada casa".

Podrá observarse que la cacería ofrece un amplio campo para una variedad de actividades, así como para ejercitar la memoria, la investigación y la inteligencia. No hay razón para que no se pueda agregar un poco de aventura física, aunque esto depende del terreno donde se practique el juego.

He aquí algunas sugerencias para pistas adicionales:

1. Un mensaje metido en una lata sellada y colocada en medio de una laguna o alberca, del cual los títulos, etc., representados por las siguientes abreviaturas, deberán restarse: D.L., O.B.E., O.M., Q.V., etc.
2. Un aviso impreso en el escaparate de una tienda. Quítese el nombre y dirección del impresor de los tickets de la guardarropa del Hotel Bristol.
3. Un mensaje suspendido de un árbol. Quítese el calibre de los rieles del tranvía expresado en pulgadas.
4. Un mensaje enterrado señalado por medio de señales apropiadas: Quitar la última línea del poema de

Contando que entre los Scouts no van a formarse un lío, es fácil lograr la cooperación de extraños en un juego de esta clase. El vigilante nocturno de guardia en el cruce de la carretera, el sargento de guardia del retén de policía, el conserje del club deportivo, el que recoge los billetes en la estación del ferrocarril, el celador del Museo Municipal, el bibliotecario, el recepcionista del Hotel Metropol. Hay que evitar naturalmente importunar a las personas ocupadas en los momentos del juego en que se encuentren más atareadas. Por otra parte. no hay duda de que muchos de los trabajadores nocturnos de todo el mundo no son contrarios a que el tedio de sus jornadas cotidianas sea roto para la llegada inusitada de jóvenes con rostros inteligentes ávidos de información. Éste puede ser un medio para compartir la diversión del Escultismo.

99. Reloj despertador

Un reloj despertador de timbre estridente, colocado dentro de una caja de metal en algún lugar del campo en la noche, podrá servir como objetivo que los Scouts tengan que encontrar dentro de cierto tiempo previamente estipulado Disperse a los Scouts alrededor de los límites del terreno y aunque ellos hayan cruzado por dicho lugar u veinte veces a la luz del día, muy pocos serán los que podrán calcular la distancia cuidadosamente para aventurarse a una búsqueda con pasos vacilantes. ¿A mucha gente no le ha ocurrido así?. El comienzo usual será la marcha gateando y es lógico suponer que los Scouts tendrán que conocer las propiedades de muchas plantas, la irritación que producen las ortigas y los cardos. Y esto les ocurrirá antes de llegar muy lejos. El exagerado ruido y estridencia del despertador, si no es localizado antes por algún Scout afortunado, asusta lo bastante, aunque se esté esperando, como para causar una momentánea sensación de espanto o un escalofrío a lo largo de la espina dorsal. Una vez adaptados, lleve a los Scouts a otro campo y déjeles en libertad, bien individual o por Patrullas.

100. Prisionero

Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran liberarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la obscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Se puede dejar a libre elección el sistema de que puede valerse el guardián para eliminar a los intrusos, aunque por la noche, lo mejor es utilizar el rayo de la luz de una linterna que caiga de plano sobre los descuidados. Sin embargo, debe restringirse el número de veces que el guardián pueda encender su linterna. El crujir de una rama, la caída de hojas secas, el silbido del viento entre las ramas, y hasta el respirar fuerte, pueden escucharse en el silencio de la noche. El momento crítico llega cuando aflojan las ligaduras del prisionero y éste escapa. El guardián no deberá moverse de su puesto y el prisionero también mantendrá honradamente silencio. Como cuestión de honor, las cuerdas al desatarlas, deberán enrollarse cuidadosamente, abandonando el recinto de la prisión antes de que el guardián se entere de la huida si la fuga ha podido realizarse. Los Scouts que resulten "muertos" por el rayo de luz de la linterna, deben regresar a la base para colocarse en la fila con sus amigos que esperan por turno, salir a rescatar al prisionero. No debe haber más de tres muchachos a la vez tratando de rescatar al amigo. A medida que los Scouts se van haciendo expertos modifíquense las condiciones del juego haciendo más difícil al rescate. v. gr. reduciendo el área de juego o convertirlo finalmente en un juego entre Patrullas a manera de un ataque a la bandera. individual, utilizando una bandera humana. Para tener éxito se necesita un buen arbitraje.

101. ¡Fuego! ¡Fuego!

Un juego que ha demostrado ser de gran utilidad durante los años de guerra. Se ordena a la Patrulla que vaya a dormir a un lugar del terreno marcado en rectángulo con cuerdas que dejarán en uno de los lados una abertura de unos dos metros de ancho. Los Scouts deberán acostarse desvestidos en sus camas como si fueran realmente a dormir dejando las ropas al alcance de su mano. Al escucharse la voz de ¡Fuego! o el sonido de una improvisada sirena, deberán vestirse correctamente antes de dirigirse hacia la abertura de salida, teniendo presente que el que tropiece con las cuerdas morirá quemado. Pasados cien segundos la abertura se reduce treinta centímetros más o menos, lo que significa la caída de vigas encendidas.

Después de cien segundos más, se cierra otros treinta centímetros y así sucesivamente hasta que los más lentos o los perezosos quedan encerrados entre las paredes llameantes. Este juego tan sencillo exigirá mucha serenidad y buena memoria, especialmente si en la Patrulla hay algún Scout nervioso, ¡Éste puede perjudicar mucho!.

102. Gnomo

El juego del Gnomo requiere organización y material. Los Scouts se colocan en un cerro desde donde se domina una gran extensión de terreno quebrado. Cada Scout va provisto de lápiz, mapa y linterna eléctrica (puede ser cada Patrulla). El Gnomo lleva un fanal contra tormentas mientras sigue un tortuoso camino durante dos o tres kilómetros. Al llegar al final de su recorrido el Gnomo, antes de apagar el fanal, lo mueve varias veces sobre su cabeza. Los Scouts que lo vigilarán atentamente, al dar la señal convenida, deberán trazar en el mapa la ruta que ha seguido el Gnomo, cosa nada fácil cuando el terreno es montañoso. El juego puede variarse dándole caza al Gnomo, es decir, siguiéndole, en cuyo caso éste podrá apagar la luz de su fanal o linterna de vez en

cuando.

103. Luz y silbato

Un Scout provisto de una linterna eléctrica y un silbato, tiene cinco minutos para comenzar el juego desde un claro del bosque o maleza. Los demás Scouts esperan la voz de "Ya" para salir a capturarlo. El Scout debe mostrar su luz y hacer sonar el silbato cada minuto. Ningún otro Scout puede llevar linterna o silbato. El que lo captura ocupa entonces su puesto.

104. Saboteando

Se entrega a cada una de las Patrullas un mapa igual, de una zona rural de terreno irregular, de una extensión de alrededor de cuatrocientos metros hacia ambos lados, en donde existen dos pequeños matorrales, lo atraviesa un riachuelo y en uno de los linderos hay un puentecito de ferrocarril. También se les entrega un sobre sellado conteniendo las instrucciones. En el área sombreada del mapa aparece una tienda en la que se puede comprar cuanto se necesite, excepto si la Patrulla **D** ha cerrado la puerta y guardado la llave, (una Patrulla pidió cierta vez un sextante y lo consiguió). La duración del juego es de una hora y media, excluido el tiempo necesario para comprender las instrucciones y presentar más tarde los informes verbales. He aquí las instrucciones que pueden recibir las Patrullas:

Patrulla A.

Dentro del área sombreada en el mapa:

1. Construir un refugio lo bastante grande para alojar a dos Scouts, utilizando materiales naturales.
2. Fijar la latitud midiendo el ángulo de elevación de la Estrella Polar.
3. En caso de encontrar a alguien confeccionando un reloj de sol, deben destruirlo.
4. Ninguna Patrulla debe saber lo que están haciendo ustedes.
5. Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche.

Patrulla B.

Dentro del área sombreada en el mapa:

1. Confeccionen un reloj de sol en el suelo para que los novicios de la Patrulla se guíen para despertar a la Tropa.
2. Averiguar la velocidad del tren que pasa por el puentecito de ferrocarril.
3. Si alguien está encendiendo una fogata, apáguela.
4. Ninguna Patrulla debe saber lo que están haciendo ustedes.
5. Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche.

Patrulla C.

Dentro del área sombreada en el mapa:

1. Encender una fogata a tres metros de altura por lo menos del nivel del suelo e idear la manera de usarla para enviar señales Morse en la dirección que se desee.
2. Hallar por medición directa la velocidad del sonido sobre una distancia de por lo menos cuatrocientos metros.
3. Caso de encontrar a alguien construyendo un refugio, destruirlo.
4. Ninguna Patrulla debe saber lo que están haciendo ustedes.
5. Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche.

Patrulla D.

1. Adjunto encontrarán copias de las instrucciones expedidas a las otras tres Patrullas. Hagan lo posible por hacerlas fracasar en sus misiones o impedir el cumplimiento de las instrucciones recibidas (tanto las destructivas como las constructivas.) pero sin que sepan que ustedes las están saboteando, es decir, haciéndolo de tal manera que no haya necesidad del ataque directo.

2. Prepárense para infamar verbalmente acerca de sus actividades, después que las otras Patrullas lo hayan hecho a las 9 de la noche.

Por mucho que tratemos de clasificar, siempre quedan cosas que no encajan en ninguna

o encajan en todas partes. Por eso la sección de "varios" es siempre atractiva y muy a menudo, lo más valioso suele ir a parar al "Departamento de artículos diversos".

El hecho de que no hayamos podido clasificar estos juegos afirma todavía más, la existencia de una gran variedad de prácticas en el Escultismo, como pepitas hay en la mermelada de frambuesas, y de que no hemos de contentarnos con seguir simplemente un modelo fijo, sino tratar de hacer las cosas un poco diferentes cada vez, siempre y cuando la variación suponga que existe algo que valga la pena.

105. Fuga de los prisioneros

Los Scouts son prisioneros de guerra que planean su fuga. Han de construir un puente entre dos árboles, a una altura de tres metros del suelo por donde tendrán que cruzar. La operación tiene que hacerse en el más completo silencio y, por lo tanto es necesario que antes de iniciar los planes, se ultimen en el local hasta los más mínimos detalles. Escójanse dos árboles que estén cerca del camino. Cuando alguien pase por el mismo, toda la Tropa tendrá que permanecer inmóvil hasta que se pierdan los pasos.

106. Caleta de cocodrilos

Escójanse cuatro árboles que estén cerca unos de otros y que pueda hacer suponer que crecen en una caleta infestada de cocodrilos. Los Scouts deberán construir una cama por lo menos a dos metros del suelo, para poder dormir fuera del alcance de los cocodrilos.

107. Carrera de obstáculos

Los Scouts tienen que recorrer un trayecto de cinco kilómetros en el cual existen seis obstáculos que vencer por medio de cuerdas y bordones, v. gr. un Scout con una pierna rota atrapado en un árbol: una cerca de alambre con corriente eléctrica, un Scout atrapado en los rieles del ferrocarril; un tren expreso que llega; dominar a un loco homicida y atarlo; prestar los primeros auxilios a un soldado herido; descifrar una clave, etc.

108. Isla desierta

Escójanse tres árboles colocados en fila separados unos diez metros. El primer árbol es la costa, el segundo las amuras de un barco naufragado en una ensenada y el tercero una escotilla entre dos puentes rotos. Los Scouts deben llegar hasta la escotilla y regresar a la costa. Escójanse las distancias de manera que la cuerda que se facilite no sea suficiente larga. Los Scouts tienen que construir primero un muelle hasta las amuras de tres metros de altura y pasar desde ésta a la escotilla a la misma altura por medio de una simple cuerda. Los muchachos tienen que pasar de un árbol a otro como si estuvieran nadando bajo una penalidad de dos minutos. La operación dura hora y media y se efectúa a la luz de las estrellas.

CAPÍTULO V JUEGOS DIVERSOS

109. Lejos y cerca

El Jefe de Tropa al mismo tiempo que va caminando, va leyendo en voz alta una lista de objetos que desea que observen sus muchachos. Lleva una tarjeta para la puntuación de cada uno de los jugadores. Estos van informando de los objetos que vayan viendo y gana el que tiene mejor total.

Una vez puntuado un objeto por un jugador no puede ser anotado a otro por el mismo objeto ni para el primer jugador que lo vio. Los objetos pueden ser, v. gr. un fósforo, un botón de hueso, un parche en la ropa, una ventana con el cristal roto, un caballo de color castaño claro y blanco, un ganchillo de pelo (este último vale por dos puntos).

110. Esquivar la pelota

Tres Patrullas por lo menos o tres equipos de ocho jugadores. Se marca un cuadrado de unos diez metros de lado. Uno de los equipos reunido en el centro. Los otros dos alineados uno a cada lado del cuadrado en la parte opuesta. El juego consiste en "matar" golpeando con la pelota. Ésta es lanzada primero por el equipo del centro. Uno de ellos trata de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros equipos y si lo logra lo ha matado. Los que están a los lados pueden esquivarla manteniéndose siempre fuera de los límites señalados. Cuando un jugador atrapa la pelota que le ha sido lanzada no ha sido tocado y por lo tanto no muere. El que coja la pelota trata entonces de pegar con ella a uno de los jugadores del centro. Para evitar la eliminación de jugadores, el Scouter puede llevar la cuenta del número de veces golpeados. Cuando la pelota toca a un jugador, éste la entrega al Scouter quien a su vez la entrega al equipo que está en el centro.

111. Relevos cosaco

La mitad de cada Patrulla se sube a los hombros de la otra mitad. Se coloca a media distancia del recorrido una bufanda, un pañuelo o un objeto fácil de recoger y se traza con tiza un círculo a su alrededor. El jinete debe recoger el objeto a la ida y dejarlo dentro del círculo a su regreso. Este juego se practica como un relevo entre Patrullas.

112. Juegos con neumáticos

1. Usados como aros. Hacerlos rodar con una mano en línea recta o curva.
2. Relevos. Un neumático frente a cada equipo. Se corre hacia el neumático, se pasa gateando por dentro y se regresa al punto de partida para que siga el siguiente y haga lo mismo.

3. Una pequeña estaca frente a cada equipo colocado a cuatro o cinco metros de distancia; trátase de ensartarla tres veces.

Variación: Háganse tantos lanzamientos como se deseen, pero no consecutivos. La distancia de las estacas se ajustará al tamaño de los muchachos.

4. Una pequeña estaca colocada frente a cada equipo a mayor distancia que la indicada en 3. El juego consiste en hacer rodar el neumático hacia la estaca de un solo impulso, de manera que pierda velocidad y caiga sobre ella y la ensarte. Puntuación: tres puntos por ensartar la estaca, dos si el neumático se queda apoyado sobre ella y uno si solamente la toca al caer.

5. Usados como ladrillos para caminar sobre ellos con un auxiliar que los vaya colocando alternativamente a lo largo o alrededor del trazado o recorrido. Debe comenzarse de nuevo si se pisa fuera del neumático. El auxiliar cubre entonces el recorrido con el tercer neumático.

6. Dos equipos formados por cualquier número de jugadores. El neumático se usa como una pelota. Se cuentan "gol" cuando el neumático toca una pared, un poste, etc.

7. Relevos. Los equipos en fila. A una buena distancia enfrente, el neumático es sostenido verticalmente descansando en el suelo bien por el último de la fila o por un Scouter. Los miembros de los equipos corren por turno y se deslizan a través del neumático.

113. Quemar la cuerda

Se extiende una cuerda a unos cincuenta centímetros del suelo. Cada Patrulla deberá recoger combustible, encender el fuego y tratar de que las llamas quemen la cuerda. El primero en hacerlo será el ganador, pero se concederán puntos por la habilidad demostrada en la organización de la empresa.

114. Juego de la brújula a ciegas

El lugar ideal es una amplia explanada, aunque un área más pequeña también sirve. En el círculo se colocan los Guías de Patrulla y cada Patrulla va a una de las esquinas del campo y todos los Scouts se vendan los ojos, pero no así el Guía de Patrulla. El juego consiste en guiar a los Scouts desde su esquina a la opuesta haciéndolo solamente por

medio de las direcciones de la brújula. La Patrulla que primero logra llegar a la esquina opuesta es la ganadora. Si un Scout pasa por el círculo queda descalificado y no se permite al Guía de Patrulla salir del círculo.

115. Barcos en la niebla

Cada Patrulla con los ojos vendados es colocada en fila uno tras otro y con las manos en los hombros del que le precede y situados a cierta distancia de su Guía, quien no llevará los oídos tapados. El Guía por medio de direcciones de la brújula, trata de guiar su buque a través de la bocana de una bahía formada, v. gr. por dos árboles. El equipo que primero cruce la bocana es el que gana.

El Guía no usará nombres al dirigirse a su Patrulla sino que tendrá que valerse de sonidos previamente acordados o señales en clave.

116. Blanco de linterna

La Tropa se coloca alineada en un extremo de la explanada. El S.J.T. o el Primer Guía encienden una linterna en un punto determinado y la mantiene encendida durante treinta segundos o un minuto.

Cada Scout estima la distancia a que se encuentra encendida y al Patrulla lo hace igualmente de manera colectiva. Se conceden puntos como en el tiro al blanco. Dentro de los cinco metros, cinco puntos, de diez metros, cuatro puntos, etc., y el promedio del total de cada Patrulla se añade a los puntos ganados por la estimación colectiva. La distancia correcta será anunciada, desde luego y la linterna nuevamente encendida.

117. Campamento destruido

Se envían a los equipos por turno a un campamento el cual encuentran en un estado deplorable, todo en desorden y destruido por haber sufrido un ataque. Habrá un cadáver, un hombre con una etiqueta que diga "fracturado el fémur izquierdo", huellas que conducen hasta otro con una etiqueta diciendo "sangrando profusamente la muñeca derecha", así como las huellas de los asaltantes. Los equipos procederán como crean mejor.

118. Salvándose en la selva

Un juego apropiado para un día completo o medio día de excursión, Dos o más Patrullas. Se le asigna a cada Patrulla una zona de bosque en el cual se pueda encender fuego y cortar determinadas malezas. Se obtendrá para esto el necesario permiso previo. Cada Patrulla recibe una hoja con instrucciones en la que se narra la historia de un aviador o un marino que después de haber sido derribado o naufragado, llega a la costa de una región selvática. Se recuerda que todo aquél que ha sido Scout debe saber actuar en esta clase de aventuras y que es una oportunidad para demostrar sus habilidades. Necesitarán prepararse un refugio, calefacción, alimentos y medios de defensa propia y, por lo tanto, se concederán puntos por: refugio para dos hombres, hecho con materiales naturales, fuego para cocinar (se proporcionarán varios dibujos), rastros de animales, colección de seis hojas de árboles (a cada árbol local se le asignará el nombre de una planta tropical medicinal), pan de cazador bien preparado y un mapa de la zona a escala y señalando el norte. En el caso de más Patrullas pueden agregarse otros trabajos. Las instrucciones son entregadas a los Guías de Patrulla con bastante anticipación con el fin de que puedan hacer sus preparativos. Esto, lógicamente, elimina el elemento sorpresa, pero es muy necesario cuando se practica este juego por primera vez. Siempre se pueden preparar sorpresas en cualquier momento.

Los Scouts podrán pasar sus pruebas de Clase o Especialidades si llevan a cabo una tarea personal que constituya el requisito que se precisa.

119. Intercepción de un convoy

Este juego precisa una buena organización y es adecuado para Scouts de más edad que lo normal aunque puede igualmente efectuarse conjuntamente entre mayores y más pequeños de una Tropa de Scouts marinos.

El convoy que comprende a un contramaestre provisto de una brújula y a un semaforista, parte hacia una ruta determinada a una hora dada desde un punto A. a la vez que un buque interceptor con similar tripulación, sale a la misma hora desde el punto B. El rumbo seguido por cada embarcación va siendo anotado a horas determinadas por unos observadores situados en los puntos A y B, quienes envían por medio del semáforo a los puestos de señales del local situado entre los puntos A y B. el rumbo de aquellas y la hora en que fue anotado. Desde los puestos de señales, unos mensajeros están encargados de transmitir a dos conspiradores los rumbos de las embarcaciones. Los conspiradores colocan en una mesa por medio de dos brazos que giran sobre un pivote clavado en el centro de una brújula o rosa de los vientos, el rumbo indicado. En la mesa se fija la rosa de los vientos o brújula con los puntos correspondientes a los puestos de observación A y B de manera que, trazando el rumbo de una de las embarcaciones desde cada puesto, quede la posición señalada en la mesa. Un encargado del convoy y otro del buque interceptado anotan las posiciones, calculan los rumbos de navegación y envían instrucciones para que los cambien a sus respectivas embarcaciones, utilizando para ello mensajeros y semaforistas, ya que la finalidad del encargado del buque interceptor es conseguir el contacto entre los dos barcos, mientras el del otro es evitarlo.

Para jugar mejor este juego, en caso de que los barcos estén representados por gente a pie, se requiere una buena extensión de arena o terreno húmedo, aunque puede practicarse sobre el agua si se dispone de medios para ello. La captura en cada caso, consiste en lanzar una cuerda de salvamento de diez metros para que toque a cualquiera de la otra tripulación, pero los contramaestres solamente pueden dirigir la nave por el rumbo que se les ha indicado mediante señales, a menos que esto suponga dirigirlos hacia algún peligro.

Es necesaria una explicación preliminar para reducir la sorpresa, aunque ésta surge siempre.

120. Expedición de obstáculos

Este juego debe practicarse un sábado por la tarde. La preparación de los obstáculos depende de las condiciones locales, pero cada Patrulla deberá comenzar la expedición desde un obstáculo diferente al mismo tiempo y efectuar un recorrido circular. Por lo tanto, alguien tiene que estar encargado de cada obstáculo con el fin de explicar cuál es el problema y tomar nota de los esfuerzos que realiza cada Patrulla. El encargado del obstáculo debe abstenerse de interferir las órdenes del Guía de Patrulla. Los obstáculos deben permanecer fuera del alcance de la vista de unos y otros y hacer sonar un silbato cada veinte minutos para que las Patrullas salgan hacia el nuevo obstáculo. Reunidas después todas las Patrullas, los "jueces" presentarán sus críticas constructivas. El juego puede terminar con una representación cómica dirigiéndose todos después al local para disfrutar de una buena merienda.

Los obstáculos deben adaptarse a las posibilidades de organización de la Tropa: rescate de un miembro de la Patrulla que se subió a un árbol, sufrió un mareo y se quedó enganchado.

Pasar la Patrulla sobre un alambre eléctrico de alta tensión, que pasa a dos metros de altura y que produce la muerte a quien lo toca. Trazar un espacio de cinco metros de ancho que represente una corriente de agua, en una de cuyas orillas hay un "mensaje" importante que la Patrulla tiene que llevar a la otra parte, sin atravesar la corriente

nadando.

La mitad de la Patrulla construirá arcos y flechas y se ejercitará en el tiro al blanco; la otra mitad construirá una ratonera que funcione.

La Patrulla con los ojos vendados tendrá que seguir por medio del tacto, una cuerda tendida aproximadamente a metro y medio del suelo; se dispondrá lo necesario para que durante el recorrido haya necesidad de cruzar sobre una zanja o dos, rodear árboles y atravesar malezas. Las Patrullas que no terminen el recorrido, pierden puntos. Se establece un tiempo para efectuarlo y se anotará el que emplea cada Patrulla. Se concederán puntos por la buena dirección.

121. Búsqueda por semáforo

Éste es un juego de aire libre para practicarlo en un terreno definido de unos ochocientos metros de radio. Se trata de una variación del Juego de Kim, incluyendo la práctica del semáforo, el reconocimiento de plantas, árboles, etc. Requiere igualmente cierta organización previa por parte del Guía de Patrulla y deberá ser practicado como una competencia entre Patrullas.

En caso de que los Scouts no conozcan bien el terreno, podrán utilizarse los detalles corrientes de su vegetación como objetos de observación; si se trata de un lugar conocido, será necesario colocar algunos objetos, v. gr. algunas hojas de rededores atadas a una rama de fresno o un ramillete de flores incrustado en la yerba que rodea a un olmo. El Scouter tendrá una lista de las cosas que han de observar los Scouts, que no deberá ser de más de diez o doce objetos, pero incluirá los detalles más raros de la flora y fauna del área.

Como primer paso, los Scouts se dispersarán libremente por el terreno, acompañados por los Guías de Patrulla, para que durante quince minutos observen y examinen todo lo que puedan, pero sin recoger nada. Terminado este periodo de tiempo, el Scouter (o un experto semaforista) comenzará a enviar mensajes desde el lugar más prominente en un extremo del terreno. Los mensajes consistirán de frases breves, ordenando llevar a unos de los Scouters uno de los objetos, v.gr. "Llévele al S.J.T. una semilla de olmo"; "Arranque de un fresno una hoja de redodendro y llévesela al J.T.", etc. Cada mensaje se expedirá dos veces, la primera a regular velocidad y seguidamente con más lentitud. La Patrulla que primero lleve el objeto correcto al Scouter indicado, será recompensada con puntos para la competencia de Patrullas. El envío de señales continuará sin interrupción, es decir, sin intervalos. De esta manera, los Guías se verán obligados a tener a uno o dos Scouts pendientes de los mensajes y enviar a los demás a buscar los objetos cuando la ocasión lo exija.

Puede añadirse un poco de diversión incluyendo en el juego algunos objetos aaminados (v.gr. una mariposa, un perro) entre las cosas que se piden. O también, pedirse un pelo de bigote del S.J.T.

La inclusión del mensaje por medio del semáforo a bastante velocidad resulta muy valioso, ya que mucha gente tiene más dificultad para leerlos que para expedirlos. Hay que hacer hincapié en la necesidad de efectuar durante los primeros quince minutos, una cuidadosa observación y organizarse debidamente, Los objetos que se seleccionen deben poner a prueba el sentido de la observación.

122. Periodismo

Inmediatamente después de izar bandera, la inspección y los preliminares usuales, se entrega a cada Guía de Patrulla una hoja grande de papel (del tamaño de un periódico corriente) y se ordena que produzcan un periódico de Patrulla. El Guía designará un

editor que puede ser él mismo y los demás muchachos se convertirán en reporteros. Se les podrá sugerir detalles determinados, v.gr. entrevistar al sargento de policía, a un maquinista, al alcalde, etc., aportar noticias sensacionales, caricaturas, etc.

123. Expedición polar

Este juego es para practicarlo cuando la temperatura se halle bajo cero grados. Las Patrullas

tendrán que cruzar una grieta profunda, construir una escalera de cuerdas para subir a lo alto de un árbol, lanzar una cuerda a otro árbol, recoger el otro extremo con los bordones enlazados, cruzar por la cuerda arrastrándose para llegar al otro árbol y descender al suelo por medio de otra escalera de cuerdas. Entonces a cada Scout se le comunica una palabra. correrá quinientos metros y se la repetirá al J.T. quien las pondrá en orden y leerá el mensaje que ellas formen.

124. El loco

Tan pronto se termina la inspección, el J.T. recibe el siguiente despacho:

AVISO DE LA POLICIA

"Raschidl Alí, un peligroso loco hindú, se escapó hoy del hospital de dementes de la provincia, hace cinco minutos fue visto entrando en el terreno de juegos (o campamento). Viste solamente con un taparrabos. No habla nuestro idioma. Puede lanzar una carcajada diabólica y descubrir su escondite. Se trata de un loco homicida en extremo peligroso. Se ruega nos ayuden a capturarlo".

Previamente un Scout mayor se quitará la ropa quedándose con pantalones cortos de gimnasia y hará correr de lo lindo en la obscuridad a toda la Tropa.

125. Competencias

Para una competencia rápida entre Patrullas se puede probar lo siguiente:

Pídase a cada Patrulla que construya una horquilla y una escalera de cuerdas de diez peldaños, con la cual deberá escalar un árbol sin tocar el tronco. La horquilla consiste en una rama a la que se ata en el extremo, una cuerda ligera. Lo único que hay que vigilar es la construcción de la escalera, con el fin de que los pasadores de los peldaños estén colocados hacia arriba.

También el "arranque de anclajes", puede servir, para mantener a la Tropa en una espléndida tarde de primavera por lo menos durante media hora, activa y contenta. Para esto se requiere un terreno blando o sembrado de césped alrededor de un árbol o de un poste convenientemente situado. Al dar la señal, cada Patrulla va clavando estacas de madera o hierro, en la dirección de las manecillas del reloj, alrededor del árbol, al cual las sujetan por medio de un cabo de cuerda.

Una vez clavadas las estacas (operación que no requiere prisa), todas las manos, excepto las de la Patrulla que las colocó, intervienen por turno para tratar de arrancarlas, mientras el Scouter observa y cuenta el tiempo.

También puede resultar emocionante y satisfactorio, colocar como anclajes gruesas estacas clavadas en el suelo a una distancia de unos treinta metros una de otra y sujetarlas con toda clase de aparejos garruchas o motones y cuerdas disponibles con el fin de que se tenga que hacer un esfuerzo parecido. Disponiendo de suficientes poleas y fuerza de tracción, puede conseguirse un magnifico ambiente, sin correr riesgos innecesarios, aunque se deban tomar precauciones razonables.

126. Reunión a medianoche.

Este juego puede practicarse en un bosque o a lo largo de un camino a cuyos lados exista bastante abrigo o protección. Los Scouts se esconden a ambos lados de la senda o camino escogido por el cual van caminando dos conspiradores (el J.T. y el S.J.T.). Los conspiradores marchan discutiendo los detalles de un arriesgado plan, hablando de la hora, lugar de reunión, consigna, cómplices, objeto del complot, etc. Cuando la pareja ha llegado al final del camino, los Scouts salen de su escondite, se reúnen por Patrullas y escriben los detalles que han logrado captar de la conversación de los conspiradores. Se conceden puntos según la abundancia y exactitud de la información. Si alguno de los muchachos es visto por los conspiradores durante su recorrido, no puede ya informar a su Guía de Patrulla.

127. Pase rápido

Dos equipos forman un círculo colocados sus componentes cara hacia el centro y alternativamente.

El capitán de cada equipo tiene una pelota. Ambos están situados en lados opuestos del círculo. La pelota es lanzada por cada jugador a otro de su propio equipo colocado a su derecha. Si la pelota cae al suelo, el que la dejó caer debe recogerla y reintegrarse a su puesto antes de seguir jugando.

El equipo cuya pelota logre alcanzar a la otra, es el que gana. A ser posible, las pelotas deberán ser diferentes colores o utilizarse otra clase de objeto que sea más difícil de coger.

128. Mochila de Scouter

El Scouter coloca medio ocultos a lo largo del sendero y a los lados, varios artículos que pueden haberse caído de una mochila mal preparada, v. gr. un cepillo de dientes, una linterna eléctrica, una caja de fósforos, un tenedor, un peine, un cepillo. etc. Las Patrullas caminan por el sendero y al final del mismo hacen una lista de los artículos que vieron y por el orden en que fueron vistos.

129. Salida para rescate

Cada Patrulla selecciona un prisionero y un guardián intercambiándolos de manera que cada guardián tenga a cargo un prisionero de otra Patrulla. Cada prisionero estará atado, por medio de un as de guía, por la cintura, con una cuerda de unos diez metros de largo cuyo extremo está sujeto por el guardián. Éste marcha hacia un lugar determinado escogiendo el camino que mejor le parezca y caminando lentamente. El prisionero irá dejando tras de sí un rastro lo más pronunciado posible. Al cabo de un tiempo, que depende de la distancia a recorrer, el resto de la Patrulla sale a rescatar a su hombre y de ser posible, a capturar al guardián.

130. Fútbol del saco o bolsa

En el centro de un terreno de fútbol de pequeñas dimensiones, se coloca un saco relleno de papeles de periódico. De cada parte ataca un equipo. El que primero logre llevar el saco o la mayor parte de su contenido hasta su propia meta, es el que gana. No se permite el juego violento o peligroso; no hay otras reglas.

131. Ataque a la bandera y a los sacos

El juego consiste en recoger todos los sacos de habichuelas, arena o de otros objetos y después la bandera, terminando el juego. Los jugadores están seguros en la mitad del terreno que les pertenece, pero si son tocados fuera de su campo son hechos prisioneros y tienen que pasar detrás de la bandera. Los jugadores que logran llegar a la línea base opuesta sin ser tocados, pueden libertar a los prisioneros, en cuyo caso tienen que regresar a su propia línea base cogidos de la mano antes de volver a intervenir en el juego, o bien ir recogiendo saquitos cuando regresan, uno a la vez. En ambos casos tienen vía libre para volver a su base.

Los saquitos deberán estar colocados a lo largo del terreno y algo separados: no deben amontonarse.

132. Sendero inexplorado

El Scouter que ya ha recorrido el sendero, describe el viaje realizado, pero sin mencionar nombres que indiquen la ruta que siguió. Las Patrullas tienen que salir y tratar de seguir el mismo recorrido hasta el segundo punto, que ignoran dónde se halla, guiándose solamente por la descripción hecha por el Scouter.

133. Censo de árboles

El Scouter señala un área de terreno y hace una lista de los árboles que se han de encontrar dentro de su perímetro. Las Patrullas salen para confeccionar un censo de los árboles que existen allí.

Puede hacerse igualmente con flores, plantas, etc.

134. Árboles con etiquetas

a) A cada jugador se le entregan diez etiquetas con los nombres de diez árboles comunes dentro del terreno. Concédanse veinte minutos para sujetar las etiquetas en los árboles nombrados; ningún árbol deberá tener más de una etiqueta. El jugador que coloque correctamente el mayor número de etiquetas es el ganador.

b) Los jugadores traerán cualquier etiqueta excepto la propia. Los árboles que tengan una etiqueta equivocada se dejan y más tarde el jugador podrá corregir el error y ganar así dos puntos.

135. Golf con platos

En vez de hoyos se usarán lonas viejas dobladas, formando un cuadrado de un metro aproximadamente de lado y en lugar de pelotas de golf se utilizarán platos esmaltados. La cancha de golf se trazará como se desee siempre que incluya setos, arroyo, etc.. que representen accidentes del terreno. Si un plato cae en alguno de estos accidentes, será recuperado y se anotará como una tirada del jugador. (Golpe en el golf).

136. Robo de bordones

Los jugadores se colocan en un terreno dividido en dos partes iguales. Los bordones se ponen en cada extremo bajo la vigilancia de un "guardián". En cada mitad del terreno se traza una prisión que está guardada a su vez por un "carcelero". La finalidad del juego es la de capturar los bordones de los contrarios. Cuando un jugador es tocado en territorio enemigo es puesto en prisión, pero puede quedar libre si un compañero de su equipo lo toca.

137. Etiquetas

Se sujetan a las ramas de los árboles etiquetas con diferentes números. Los Scouts tratan de escribir sus iniciales en ellas sin ser vistos por dos centinelas que montan guardia y se pasean por allí. Cualquiera visto por los centinelas tiene que firmarles su libro y retroceder veinte pasos.

Súmense los números de las etiquetas que se han logrado firmar y réstese un punto por cada vez que se haya firmado en el libro.

138. Relevos de recipientes con agua

Los equipos se colocan en fila de relevos; a unos veinte metros de distancia, frente a cada equipo, hay un cubo o balde de agua. El primer jugador de cada equipo corre a tomar el cubo dando la vuelta a su equipo cuando regresa y entregándolo al siguiente jugador, quien lleva el cubo a su lugar y regresa para que el tercero haga lo mismo que el primero y así sucesivamente. Cada jugador se coloca, al terminar de actuar, al final de su fila. El primer equipo que termine sin haber derramado más de tres centímetros de

agua es el que gana. Debe medirse el agua del cubo antes de empezar el juego y al terminar.

139. Destrucción del puente

Se escribe un mensaje por medio de un código de señales o mejor aún, se comunica por medio de señales a una Patrulla que hay un puente que va a ser destruido y que deben acudir a evitarlo siguiendo una ruta determinada. A otra Patrulla se le telegrafía diciéndole que tiene que destruir el puente e indicándole también la ruta que deberá seguir que será distinta al de la otra.

Los destructores tendrán que marcar con tiza el puente. Ambas Patrullas deben comenzar descifrando su respectivo mensaje.

140. Hervir el agua

Cada Patrulla o pareja dispondrá de un caldero con agua. Deberá buscar el combustible, encender el fuego y colgar el caldero encima del fuego. El primero que logre hervir el agua gana. Una cucharada de jabón en polvo produce mayor efecto.

141. Fogatas

Se preparan cuatro o cinco fogatas pequeñas, colocando junto a cada una de éstas, una pequeña bandera. Habrá dos equipos, cada uno llevando brazaletes de lana de distinto color. El que logre encender una fogata y recoger la bandera, se le anotan diez puntos. Cada equipo tratará de impedir que los otros enciendan el fuego, rompiéndoles los brazaletes y capturándolos. Al jugador que le rompen el brazalete queda eliminado hasta que regresa a la base y le facilitan un nuevo brazalete. Cada brazalete capturado cuenta dos puntos

142. Patrulla de Pieleros Rojas

Patrullas de la "Policía de fronteras" (J.T. y S.J.T.) salen para atajar a una banda de "Pieleros Rojas" (Scouts) que han estado haciendo incursiones. La policía toma una ventaja de cinco minutos y marcha a lo largo de determinado camino o ruta entre dos límites separados alrededor de unos ochocientos metros, según la naturaleza de la zona. Los "Pieleros Rojas" tienen que sobrepasar a los policías y reunirse en una línea (largo del camino entre dos puntos) que representa la frontera, pero sin ser vistos. Todo pielero rojo que haya sido visto lo suficiente para reconocerlo, queda eliminado. Los policías pueden detenerse y mirar a su alrededor cuantas veces lo deseen, pero no pueden retroceder. La distancia puede ser de tres o cuatro kilómetros

143. Turcos y rusos.

Dos bandos alineados y separados unos veinte metros. Uno de los bandos avanza hasta una línea distante unos cinco metros de sus oponentes y se tienden en el suelo dándoles la cara. Al darse la voz de "Fuego", los que están tendidos golpean violentamente el suelo con los puños extendidos hacia delante. Se da la orden de "Carguen" y los que están esperando se lanzan al ataque y tratan de coger a cuantos pueden del bando contrario antes de que puedan regresar a su base. Los prisioneros pasan a incorporarse al bando de los capturadores y así continúa el juego, cambiándose o turnándose los bandos, hasta que todos han pasado a estar prisioneros en un solo bando.

144. Contrabandistas

Un juego muy sencillo de acecho y caza. La Tropa se divide en dos bandos. "A" contrabandistas; "B" policías. El A se coloca alineado dándole las espaldas al B, mientras éste decide a quién de los A darán caza. Los B solamente pueden tratar de cazar a un A determinado, pero los A ignoran a quién. Los del bando A tienen un tesoro, pero los B no saben quién de los A ha sido designado Capitán para llevar el tesoro a la guarida.

Ambos bandos se separan. Los A avanzarán hacia la guardia y los B pueden registrar a sus prisioneros si logran cogerlos. Después se cambian y los A pasan a ser policías y los

B contrabandistas.

145. Arroz caliente

Uno de los jugadores lleva puesta una tapadera vieja y los demás tratan de darle con la pelota.

Ésta tiene que ser lanzada desde el mismo lugar en que cae al suelo, pero puede ser pasada a otro jugador. Si le pega al jugador del casco, éste deja caer su casco inmediatamente y es reemplazado por el que lanzó la pelota, quien a su vez se convertirá en el blanco de los demás jugadores tan pronto toque la tapadera.

146. Juego de naipes campestre

Se toma un paquete de naipes y se esconden en diversos lugares poniendo juntos los cuatro ases, los cuatro dieces, los cuatro cincos, etc., etc., y procurando que las cartas más altas sean las más difíciles de encontrar.

La Tropa se divide en cuatro equipos y cada uno trata de recoger caras de distintos "palos". Se facilitan indicios de manera que puedan utilizarse los conocimientos del Escultismo. v.gr. señales por Morse o semáforo, por medio de un plano o mapa, dibujando la posición de cada carta particular o utilizando rumbos de la brújula. etc.. de la siguiente manera:

"Correr hacia donde se pone el sol y al llegar ante una puerta, buscar el número ocho", etc.

Puede añadirse algo de conocimiento de árboles y estimación de distancias. Gana la Patrulla que logre mayor puntuación basada en los "tantos" de los naipes.

147. Caza de plantas raras

Un juego que ejercita la observación al aire libre. Se envía a una Patrulla a recorrer un terreno determinado en busca de tres plantas (o árboles) raros, previamente preparadas por los Scouters.

Algunas de las plantas raras pueden ser un plátano que crece en un naranjo o peral, mazorcas de maíz en una mata de fresno, etc.

148. Relevo de escóndete y busca

Se organiza cualquier clase de carrera de relevos y durante el mismo el Guía se escapa furtivamente para esconderse en algún lugar dentro del área del campamento, Terminada la carrera, cada equipo trata de encontrar al Guía para entregarle algún objeto. El equipo que primero le entregue el objeto es el ganador.

149. Mensaje para el local

Se señala un recorrido al aire libre, con tantas etapas como Scouts haya en cada Patrulla y según el terreno de que se disponga. Las etapas se denominarán etapa A (la primera), B, C, etc. El Guía de Patrulla lleva un mensaje escrito de A a B; el segundo en B transmite el mensaje por medio de semáforo al que se encuentra en C; el tercero corre hasta D y transmite el mensaje verbalmente; el cuarto lo escribe y lo lleva al local. La carrera puede ampliarse según los muchachos con que se cuenta. Puede variarse usando bicicleta, diferente clase de señalación etc.

A las Patrullas se les cuenta el tiempo para saber la que mejor y más rápido lo hace.

150. Carrera de obstáculos (2)

A los Guías de Patrulla se les entrega un mensaje relacionado con el primer "obstáculo". El mensaje dice: "**Obstáculo 1.** Existen dificultades que vencer. ¿Puede encargarse del mando?. Déle instrucciones a su Patrulla para que esté prontamente en a las No deberán ser vistos cuando abandonen el campamento ni el camino (Calcule el área de los campos que atravesare y guíese por las circunstancias". (Las circunstancias son un árbitro que por medio de señales de semáforo les dirá "vengan aquí después que ellos hayan tenido tiempo de hacer los cálculos). Cada Guía de Patrulla al llegar recibe un mensaje

verbal, repetido una sola vez: "**Obstáculo 2.** Siga la senda en dirección a Tenga cuidado, puede haber espías. Obsérvelos pero no los siga. Apártese de la senda si encuentra alguna razón para hacerlo". (La razón será un letrero o aviso que los enviará hacia un lugar conocido situado en las márgenes del río). Mientras recorren la senda son observados para comprobar si guardan silencio, el orden y comportamiento, etc. En caso de que no vean el aviso, seguirán hasta el final de la senda, perderán su turno y tendrán que esperar hasta que la Patrulla siguiente halla terminado A la orilla del río un árbitro le entrega el: "**Obstáculo 3.**

En la orilla opuesta verá un pedazo de papel que es para uno de sus hombres. Tenga cuidado. él, únicamente, puede leerlo. El hombre que envíe deberá conservar un pie con la media puesta, calzado y seco. El material que necesita lo podrá obtener del J.T ". (El mensaje es para el número 2 y no para el propio Guía de Patrulla quien en tal caso tendría que abandonar a sus hombres).

Un muchacho fuerte puede saltarlo. En el pedazo de papel aparece lo siguiente escrito en Morse:

"**Obstáculo 4.** Vaya ahora en silencio, pero rápidamente, a". En el lugar señalado se encuentra un árbitro cuidando un profundo barranco, una rama de árbol aprovechable y una cuerda para cruzar el precipicio.

Para el viaje de regreso (la ruta es circular) pueden utilizarse varios obstáculos o dos que se adapten entre sí: "**Obstáculo 5.** a) lectura de brújula para regresar; b) señales de humo; c) el pabellón nacional al revés; d) gritos de auxilio de un herido". La primera Patrulla puede sustituir el (b) por todos los demás. Hacer un croquis del recorrido, ocupará en el local a los primeros contingentes.

Nota: Este recorrido demora de una y media a dos horas si los árbitros y Guías de Patrulla demuestran comprensión y armonía. Se concederán quince minutos de intervalo entre Patrullas.

Los Guías de Patrulla pueden utilizarse como árbitros; esto les gustará y permitirá a los Subguías encargarse de sus Patrullas. Los árbitros deben ser cuidadosamente preparados. Si los grupos que van delante marchan despacio habrá que retardar a las Patrullas. El recorrido debe hacerse por un terreno quebrado que permita hacerlo. No debe estimularse el despliegue de gran rapidez.

151. Comparación de hojas

Hallándose la Tropa en el campo, sale un Scouter a recoger tantos grupos de hojas de plantas diferentes (o flores) como Patrulla haya Las variedades de grupos son colocados en el suelo en una fila y se concede a las Patrullas cinco minutos para que las examinen y estudien las hojas (o flores). Pasado dicho tiempo las Patrullas tienen que salir a buscar las hojas o flores semejantes.

152. Censo agrícola

Si se ha acampado en una granja o en sus cercanías, se envía a las Patrullas a que hagan un croquis de los campos, señalando la clase de cultivo de cada uno de ellos. El censo puede comprender también los animales que hay en la granja. etc.

153. Juegos atléticos varios

Para pasar un par de horas de ejercicio en el campo. Desde luego sin tomarlo muy en serio.

Pueden practicarse los siguientes: lanzamiento de martillo; lanzamiento de disco; carrera de caballos (jinete y caballo) y otras ideas divertidas que pueden inventar los Guías de Patrulla.

154. Recoger los colores

Se clava una estaca en el suelo. Cada jugador por hilos de lana de distintos colores. Cada equipo trata de recogerlos.

Los puntos se conceden de la siguiente manera: Verdes 6, grises 4, azules 3, rojos 2,

blancos 1.

Por cada hilo recogido. La puntuación puede variarse según el paisaje.

155. Golpear la estaca a ciegas

Se esparcen por el terreno un cierto número de turno y con los ojos vendados se coloca a una distancia de cinco metros de la estaca: dará tres vueltas alrededor de la misma y después avanzará hacia la estaca tratando de golpearla con un mazo. No se permitirá tantear el terreno para encontrarla.

El jugador que logre golpear a la estaca por la parte de arriba con menos "mazazos" es el ganador.

156. Obstáculos en día frío

Se inicia el juego con un mensaje escrito con tinta invisible, el cual deberá calentarse para leerlo.

Cada mensaje conducirá al siguiente y se procurará que los obstáculos sean los más cómicos posibles. Damos las siguientes sugerencias: Toda Patrulla debe trepar a un árbol y tocar una rama que esté a cinco metros del suelo; pasar a través de una pequeña grieta o de un enrejado; saltar sobre un portón o una cerca usando solamente las manos; recorrer cien metros saltando; de un cubo de agua grande llenar uno mediano usando un jarrito y estando los cubos separados treinta metros uno del otro

157. Acechando al venado

Un jugador hace de "venado" y se interna en el bosque en busca de comida. Los demás jugadores procuran acercarse a unos cinco metros del venado sin ser vistos por éste. Si el venado ve a alguien lo llama por su nombre señalándolo y dicho jugador debe retirarse cincuenta metros. Si el venado se da cuenta de que alguien está cerca, puede huir asustado, pero no puede hacerlo más de tres veces. El primer jugador que se acerque a cinco metros se convierte en venado.

158. Lanzar al sombrero

Los sombreros de los jugadores son amontonados en el centro de un círculo de tres metros de radio y los jugadores se colocan alrededor. Uno de ellos lanza una pelota a uno de los sombreros que no sea el suyo. Si falla, se pone una ficha en su sombrero; a la tercera vez otro jugador ocupa su lugar. El dueño del sombrero que ha sido golpeado por la pelota, corre a recogerla y grita al hacerlo "Alto". Mientras tanto los demás jugadores han salido corriendo, pero al oír el grito se detienen. El jugador que tiene la pelota no puede salirse del círculo y tratará de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros; si falla se pone una ficha en su sombrero. Al jugador que le dé la pelota queda eliminado. Gana el que tenga menos fichas.

159. Pago por los resultados

1. Improvisar una cuerda confeccionada con materiales naturales, de por lo menos dos metros de largo, con la cual se pueda levantar directamente un cubo lleno de agua hasta una altura de unos sesenta centímetros del suelo. Precio, \$5.

2. Construir y hacer volar un planeador. Precio, \$5.

3. Sin poleas armar un aparejo de tres a uno. Precio, \$20.

4. Improvisar un "nivel de agua" rudimentario basado en el principio del "nivel de burbuja".

Inventar tres usos posibles para este nivel, en un campamento permanente. Precio, \$5.

160. Grupitos

Cada Scout tiene un "número opuesto" y ambos son enviados en direcciones opuestas en un círculo de aproximadamente dos kilómetros de diámetro. Sin ponerse de acuerdo de antemano acerca del lugar de reunión, cada uno de ellos deberá avanzar cautelosamente para reunirse con su número opuesto. Una vez reunidos formando pareja podrán

empezar a formar un grupito capturando a los que anden sueltos, para lo cual tendrán que tocarlos. Los cautivos deberán ayudar lealmente a su grupo, a menos de ver a su "número opuesto" vagando sin haber sido capturado. Un grupo grande puede atacar a uno pequeño, pero no al contrario. Los grupos pequeños pueden dispersarse si son atacados, por lo que será conveniente tener preparado el lugar secreto donde han de encontrarse después. Si se prefiere, los grupos pueden ser invulnerables y solamente poder ser capturados los Scouts que anden solos.

161. Ataque y defensa (2)

Un terreno de unos quinientos metros de largo con una raya trazada en medio. Un bando en cada extremo cuidando un cierto número de objetos (un objeto por cada miembro). Cada bando trata de apoderarse del tesoro de sus contrarios y defender al mismo tiempo el propio. Un jugador puede ser atrapado únicamente cuando se encuentre fuera de su mitad de terreno, pero no cuando está regresando después de haber capturado un objeto o ha hecho un prisionero.

Los prisioneros son llevados detrás de la base de sus capturadores y tendrán que ser libertados antes de que puedan tomarse otros objetos. Solamente puede tomarse cada vez, un solo objeto o hacer un prisionero. Gana el bando que se apodere de más objetos y le hagan menos prisioneros.

162. El cocodrilo evade el balón

Los jugadores bien espaciados forman un amplio circuito. Un equipo en fila, se coloca en el centro del círculo y cada muchacho se agarra al que tiene delante. Los jugadores que forman el círculo, disponen de un balón de fútbol con el cual tratan de pegarle al último de la fila. Si lo logran, éste pasa al frente de la fila y el juego continúa. Cuando todo el equipo ha sido tocado por la bola, es reemplazado por otro equipo. Gana el equipo que se ha mantenido más tiempo en el centro del círculo.

163. El evadido

Los jugadores bien espaciados forman un círculo. Un jugador (el evadido) se coloca dentro del círculo y dos (o posiblemente tres) fuera, La idea es que el evadido salga del círculo por entre dos Scouts y que vuelva a entrar por cualquier brecha sin ser tocado por los que están fuera del círculo. Tan pronto como sea alcanzado, lo sustituye otro jugador. El "evadido" que logra evadirse más veces sin ser atrapado, es el ganador.

164. Corredores por parejas

La Patrulla que tiene que golpear acude a hacerlo por parejas. Se utiliza una pelota apropiada, v. gr una suave pelota de tenis, ya que para golpear se empleará la mano. El lanzador envía la pelota a uno de los dos que forman pareja. (A) Tan pronto como la pelota está en juego, el golpeador "A" trata de efectuar una carrera. Mientras tanto, su compañero "B" corre hacia el terreno que está entre los postes y tan pronto como los que están en el campo toman la pelota, tratan de pegar con ella a "B" lanzándosela contra su cuerpo. Si la bola logra tocar a "B" mientras "A" no ha completado su carrera, ambos quedan eliminados. Si "A" logra terminar la carrera antes de que la bola toque a "B", la pareja se anota una carrera. El juego sigue de este modo usando las reglas de esta clase de juego.

165. Cricket ininterrumpido

Los portillos se colocan como se indica en el dibujo.

El lanzador envía la pelota al golpeador. Si éste la vuela tiene que intentar correr hacia el portillo que hay detrás y regresar. Mientras tanto, los jugadores que hay en el campo devuelven la pelota lo más pronto posible al lanzador, quien inmediatamente comenzará a hacer lanzamientos sin importarles dónde pueda estar el golpeador. Antes de ser eliminado solamente se le puede lanzar la pelota al golpeador pero sin correr detrás. Una vez eliminado se presenta un nuevo golpeador, pero el lanzador no necesita esperar a

que éste ocupe su puesto. Siempre que el lanzador tenga la pelota puede lanzarla. Es preferible usar un palo y una pelota de tenis.

166. Escondite encontrado

Un miembro de la Tropa, designado como el primero para esconderse, tiene dos minutos más o menos para que busque un escondrijo del cual no podrá moverse después de comenzar a contar el tiempo. Pasados los dos minutos, se dispersan los demás tratando de localizarle. Cuando un Scout lo ha localizado "se hace el tonto" y espera una oportunidad para esconderse junto con el primero procurando no ser visto. Hay que fijar el tiempo de duración del juego y debe ser breve. El Scout que lo encontró primero se convierte en el primero en esconderse; a los "buscadores" se les conceden puntos.

167. Tarde de aventuras

Después de un ligero almuerzo, las Patrullas deben estar listas para salir de campamento, bien montados en bicicletas o caminando. Los Guías de Patrulla reciben instrucciones sencillas: "Su Patrulla va a salir en busca de aventuras". Y se agregará a las instrucciones: "Rendirán cuenta a la hora de la Fogata" o bien "Al regresar redactarán un informe conciso", cuyo informe versará sobre la clase de adiestramiento que en dicha fecha el Guía de Patrulla vio más necesario.

El uso de las bicicletas facilita a los Scouts desplazarse más lejos. No es necesario insistir en que cada Guía de Patrulla debe ir provisto del mapa del distrito.

168. Cadena de prisioneros

Se necesita un refugio o base y un "prisionero" para empezar el juego. Tan pronto como éste toca a alguien, el jugador tocado queda prisionero y tiene que tomarse de la mano con el primero y si ya hay algunos formando cadena, con cualquiera de los extremos. Si la cadena se rompe o si la rompe alguno de los jugadores libres, los prisioneros tienen que correr hacia el refugio. Si en el camino algún jugador libre toca al prisionero que va corriendo, éste tendrá que llevar al otro sobre sus espaldas (a caballo) hasta el refugio. Tan pronto llegan todas las prisioneras al refugio, se toman de la mano y la cadena sale de nuevo a arrasarlo todo. Éste es puramente un juego para gastar energías. Si el jugador original puede serlo el J.T. o el S.J.T., mucho mejor.

169. Búsqueda y tráigalo

Éste es otro juego para ejercitar la energía, a la vez que es un adiestramiento en observación y agilidad mental. Preparados todos los Scouts en una sencilla formación de Patrulla, el director del juego ordena: "Busquen y tráiganme, una hoja de lechuga" o lo que se les ocurra. Los Scouts salen rápidos y se anotan puntos a los que traigan lo que se les ordenó. El Director debe tener preparada una lista de objetos, algunos pequeños y otros grandes, unos fáciles y otros difíciles de encontrar, unos cerca y otros lejos. La lista puede incluir ortigas y cardos punzantes.

170. Arrastre del tronco

Actividad de Patrullas. Equipo necesario: un tronco de quince a veinte centímetros de diámetro por un metro y medio de largo (o una bolsa de arenita, etc.) y una cuerda para cada Scout. Al dar la señal, un Scout de cada Patrulla corre desde la línea de partida hasta donde está el tronco o saco, atándolo con una vuelta de braza. A continuación, cada Scout ata su cuerda al otro extremo de la cuerda atada al tronco, y colocándosela sobre los hombros como si fueran unos arrieros, tratan entre todos de arrastrar el tronco hasta cruzar la línea de partida. El tiempo depende de la distancia señalada. Por el menor tiempo depende de la distancia señalada. Por el menor tiempo se anotan diez puntos y se deducen puntos por exceso del tiempo o por los nudos hechos incorrectamente.

171. Búsqueda de productos naturales

Actividad de Patrullas. Equipo: una exposición de hojas de plantas, flores, espigas. El número y variedad depende de las condiciones de la localidad. Cada especie tendrá puesta una etiqueta para identificarla. Se ordena a los Scouts que traigan, provista con su correspondiente etiqueta correcta, una especie similar a las que están expuestas. Fíjese un tiempo mínimo y anótense diez puntos por la exactitud y rapidez. Se deducirán puntos por exceso de tiempo y por las especies incorrectamente identificadas.

172. Relevo de leñadores

Actividad de Patrullas. Equipo: un hacha y un tronco de veinte a veinticinco centímetros de diámetro. Al dar la señal el primer Scout corre hacia donde está el tronco y le asesta seis hachazos tratando de cortar el tronco por la mitad. Coloca el hacha en acción. El hombre y el hachazo dependerán de la clase de madera. Los directores deberán estimar el menor número de hachazos, concediendo diez puntos. Por cada cinco hachazos añadidos, anotación de nueve puntos; añadiendo cinco más; ocho puntos, etc.

173. Preparar bizcochos (sin utensilios)

Dos muchachos en actividad. Equipo: hacha para cada equipo, harina, agua y un montón de leña.

Al dar la señal los Scouts encienden un fuego, mezclan la harina y cuecen un bizcocho, galletas o pan de cazador. El objetivo es presentar a los jueces un bizcocho bien cocinado. Fíjese un tiempo mínimo y anótense diez puntos por la exactitud (deduciendo puntos por exceso de tiempo) y otros diez puntos a cero por la calidad de los bizcochos.

174. Lanzamiento de cuerda

Actividad para un solo muchacho. Se emplea una cuerda de 3/16" o 1/4" la cual tiene que lanzarse a través de un blanco de metro y medio de ancho desde una distancia de diez metros, tres veces en un minuto. Se anotan cinco puntos por cada lanzamiento, rebajando los puntos por cada pie que la cuerda quede distante del blanco abonándose cinco puntos por hacer los tres lanzamientos dentro del tiempo fijado

175. Brújula

Una actividad para cuatro muchachos, o una Patrulla. Equipo: una brújula para cada grupo.

Previamente se trazará un rumbo triangular (uno por Patrulla). Los rumbos serán similares en extensión y dificultades. En cada cambio de dirección habrá una pequeña estaca en la que se anotará un número o letra en clave. A los Scouts se les dan las direcciones mediante la brújula para que puedan encontrar las tres estacas. Al dar la señal, los muchachos salen guiándose por la brújula. Deben anotar el número o letra en clave que encuentren en las estacas. Fíjese un tiempo límite mínimo para completar el recorrido y anótense diez puntos, deduciendo puntos por anotaciones incorrectas de cada estaca. Añádase al tiempo dos minutos y anótense ocho puntos y así sucesivamente.

176. Tumba acuática

Se juega igual que el "pirata ciego" excepto que el tesoro será algo comestible y que el Pirata estará provisto de un recipiente con agua y un tarro quienquiera que resulte mojado tendrá que contar hasta doscientos en alta voz antes de poder entrar nuevamente en juego.

177. Semaforistas contra corredores

Una competencia entre una Patrulla semaforista (o equipo), una Patrulla telegrafista (Morse) y una Patrulla atlética que lleven un mensaje a un lugar determinado. La distancia será de dos kilómetros. Previamente el Scouter estudiará la extensión del mensaje, de acuerdo con la capacidad de las semaforistas o telegrafistas.

178. Conejos en la trampa

Un Scout atado por una mano a un árbol con una cuerda larga, es el conejo. Dos o tres Scouts, con los ojos bien vendados, tratan de acostar y capturar al conejo lo más pronto posible. Compiten Patrulla contra Patrulla para ver quién lo consigue en menos tiempo.

179. Llamada de los prisioneros

Un Scout de cada Patrulla está amarrado a un árbol, todos dentro de un radio de pocos metros. El resto de la Tropa, con los ojos vendados, sale desde una distancia de cincuenta a sesenta metros, Los prisioneros orientan a sus compañeros llamándolos por medio del grito de Patrulla. La Patrulla que logre libertar primero a su prisionero, es la que gana.

180. Merienda vespertina

Al decir "YA" cada Scout trata de encender un pequeño fuego, tostar una rebanada de pan y seguidamente hacer desaparecer todo vestigio de fuego. Ésta es una prueba de rapidez para la Tropa.

181. Salchichas calientes

A la voz de "YA" cada Patrulla debe encender un fuego y sin otros utensilios mas que una pequeña sartén y ramitas verdes, preparar y cocinar una salchicha caliente para cada miembro de la Patrulla, después harán desaparecer todo vestigio de fuego. A cada Patrulla se le entregará harina y carne de embutido. Cada cocinero tiene que cocinarse su propia salchicha después de ser aprobada por el juez.

182. Mafeking

Cierta cantidad de cuerdas, mapas o cualquier otra cosa, se coloca sobre un montículo defendido por una de las Patrullas. El otro bando trata de apoderarse de lo que hay allí (una cosa para cada muchacho) y atarla en algún lugar cercano. Este juego es mejor practicarlo en la obscuridad.

Después de cierto tiempo se cambian las posiciones.

183. Relevo del cable

Se tiende un cable o cuerda entre dos árboles a una altura de dos y medio a tres metros, procurando que la cuerda esté lo más tensa posible, aunque dejándole cierta flexibilidad. Del cable se suspenden varias cuerdas atadas al mismo, las cuales llevarán un as de guía en su extremo y serán lo suficiente largas para que solamente toquen el suelo. A ambos lados de cada una de las cuerdas que cuelgan y a una distancia aproximada de treinta centímetros, se clavan unas estacas de tienda de campaña, un par por cada Patrulla.

Las Patrullas se alinean a cierta distancia como para una carrera de relevos.

Al dar la señal de comienzo, el primero de cada Patrulla corre hacia la cuerda que le corresponde, tira de ella y trata de colocarla dentro de una de las estacas evitando al mismo tiempo que los otros jugadores puedan hacer lo mismo. Logrado su empeño, regresa corriendo y el segundo de su Patrulla sale igualmente, suelta la cuerda y la pasa a la otra estaca.

Variación. El juego se practica exactamente lo mismo, pero utilizando cuerdas de codillo, con las dos estacas lo bastante cerca para que pueda ser deslizada a la vez en ambas estacas.

