



Juegos Scouts en el Local

Colección Gilcraft

Título original de la obra: Indoor Games for Scouts

 	Presentación	Gilcraft
		Prólogo a la 5ª edición
		Historia del libro
		Introducción
	Capítulo 1	Reto individual
	Capítulo 2	Desfogue de energía
	Capítulo 3	Adiestramiento de los sentidos
	3.1	Juego de Kim
	3.2	Otros juegos de observación
	3.3	Juegos de oído
	3.4	Juegos de tacto
	3.5	Juegos de adiestramiento del olfato

	3.6	Juegos de adiestramiento de la memoria
	3.7	Juegos de representación
	Capítulo 4	Juegos en Círculo
	Capítulo 5	Juegos sosegados
	Capítulo 6	Relevos
	Capítulo 7	Adiestramiento técnico
	7.1	Cabullería
	7.2	Brújula y croquis topográfico
	7.3	Señalación
	7.4	Primeros Auxilios
	7.5	Campismo
	7.6	Estimaciones
	7.7	Misceláneos
	Capítulo 8	Juegos de equipo
	Capítulo 9	Juegos de reunión
	Indice	Alfabético

Compilado por Rex Haxlewood,
 Ex-editor general: Asociación de Scouts del Reino Unido.
 Traducción de Jorge Nuñez Prida,
 Ex-Jefe Scout Nacional: Asociación de Scouts de México, A.C.



"GILCRAFT"

es un seudónimo utilizado por un equipo de dirigentes miembros del Grupo N° 1 de Gilwell, es decir, poseedores de la Insignia de Madera

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.

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.



Prólogo a la 5ª Edición

Se afirma popularmente que tres son las cosas que mejoran con la edad: los buenos vinos, los buenos libros y los buenos amigos. Este libro, nuevamente editado, que ahora tienes entre tus manos, por su contenido, aumenta de valor con el tiempo, ya que las sugerencias que te ofrece, sumadas a tu experiencia, creatividad y comprensión del legado de nuestro Fundador, te ayudarán a desempeñarte como un verdadero *Educador Scout*.

B.P. señala en el libro *Guía para el Jefe de Tropa*, que el Escultismo es un *gran juego* donde tú, como hermano mayor, crearás un ambiente propicio para que tus Scouts se desarrollen integralmente como miembros responsables de su comunidad. El juego Scout, es parte importante de ese *ambiente propicio*, pero no lo es todo; el Escultismo es un *gran juego*, no un conjunto de juegos; es la ficción de una sociedad adolescente, donde cada juego, como elemento de conflicto, promueve: la convivencia, la confrontación, el autodescubrimiento, y en esa sociedad en conflicto, la persona se desarrolla, crece, madura; esto es, toma conciencia de responsabilidad y propósito, y adquiere la capacidad de responder al llamado de esa conciencia.

Siempre Listo para Servir.

Luis Marcial Hernández Ortega

Jefe Scout Nacional (1980-1981).

HISTORIA DEL LIBRO

La primera edición del libro *Juegos Scouts* de Gilcraft, contenía casi todos los juegos que habían sido publicados en la revista *The Scouter*, de la Asociación de Scouts del Reino Unido, o practicados en los cursos de adiestramiento para Dirigentes. Algunos de esos juegos aparecían repetidos hasta media docena de veces, con títulos ligeramente distintos. Además algunos Jefes de Tropa experimentados fueron de la opinión que un buen número de juegos eran impracticables.

Rex Hazlewood, editor de la segunda versión, revisó con todo cuidado la colección de juegos, haciendo a un lado los que no valían la pena, los que eran demasiado complejos o difíciles y los

que después de leerlos varias veces le fue imposible entenderlos. En cambio agregé varios juegos novedosos a la primera edición.

En lugar de 500, que en números redondos contenía el antiguo libro, en éste hay solamente 379, sin contar las variaciones de algunos de ellos. Pero todos son practicables, todos son juegos Scouts buenos, que han sido probados y se les ha encontrado valor.

A algunos se les han dado nuevos títulos, pues siempre es bueno identificar un juego con un título adecuado; se ha tratado a la vez que un juego no aparezca con títulos diferentes.

De cualquier modo, para bien o para mal, aquí están. Si tienen 25 Reuniones de Tropa al año en un local, el libro les proporciona ideas para juegos por tres años.

John Thurman,
Ex-Jefe de Campo,
Parque de Gilwell

INTRODUCCIÓN

I

El Escultismo es un juego, y los juegos siempre han sido parte esencial del Escultismo, porque son parte esencial de la niñez. El ideal de los juegos Scouts, como de todo el Escultismo, sería que éstos se practicaran en el bosque y en el campo, y por más alejadas del ideal que sean las condiciones en las cuales vivimos, hemos de tratar de estar al aire libre el mayor tiempo posible. Pero siempre será un hecho, ya sea por la distancia a la cual se encuentra la escuela, ya sea por el trabajo que haya que desempeñarse en la casa o por las condiciones urbanas en las que muchos de nosotros vivimos, que celebramos Reuniones de Tropa dentro del Local o no las celebramos. Aun cuando otros factores sean favorables, muchas veces el clima esta en contra, y aun cuando ningún Scout que lo sea de verdad pondrá reparo a la lluvia, el granizo o la nieve, con frecuencia sus padres sí los objetan.

Por tanto los juegos tienen que practicarse con frecuencia en el salón, y una vez establecido esto como una necesidad, no hay razón para despreciarlos. Sirven para adiestrar al Scout en muchas y varias formas; le proporcionan alegría y risa, y de verdad sirven a buena cantidad de diferentes propósitos. Un juego puede utilizarse muy bien para adiestrar el poder de observación, otro para dar salida a la energía sobrante de un muchacho y otro para mejorar su disciplina y su viveza. El valor de los juegos siempre se ha tenido en cuenta en el Escultismo.

Para que la Tropa pueda obtener de los juegos el mayor beneficio posible, es mejor clasificarlos en alguna forma sencilla. Así no solamente será más fácil mantener un equilibrio saludable, sino que también permitirá obtener un propósito, conociendo la finalidad del juego.

La clasificación que se da a continuación y que se usa en este libro, ha sido empleada con éxito por el editor, quien no la considera superior en ninguna forma a cualquiera que vosotros uséis y que podréis preferir. Cualquier clasificación es arbitraria; pero él ha encontrado que ésta es muy útil para las Reuniones de Tropa. Muchos de los juegos pueden perfectamente quedar lo mismo dentro de una que de otra clasificación.

Juegos de Desfogue de Energía	A
Juegos de Adiestramiento de los Sentidos	B
Juegos de Adiestramiento Técnico	C
Juegos Sosegados	D
Juegos de Círculo	E
Juegos de Relevos	F
Juegos de Equipo	G
Juegos de Bandos	H

Debemos agregar una breve nota acerca de cada una de estas clasificaciones.

- A. Es inconcuso que la mayor parte de los juegos gastan energía en una o en otra forma, pero éstos tienen eso por objeto principal. Los muchachos están llenos de energía, por tanto conviene hacer que ellos la dominen empleando una poca en juegos rudos y agradables. Existe además un valor adicional en un juego rudo, especialmente cuando se practica con el Espíritu Scout de buena camaradería y sin malicia o rencor. Un juego de esta naturaleza, adecuado, practicado al principio de la Reunión de la Tropa antes de que oficialmente ésta comience y en el cual tomen parte los Scouts conforme vayan llegando, puede constituir una tradición apreciable y valiosa para la Tropa.
- B. En éstos hemos incluido aquellos juegos que se derivan del de Kim. Su finalidad es desarrollar velocidad y exactitud en la observación, o desarrollar el sentido del olfato, del oído, del tacto y la memoria. Las variedades de éstos forman legión y la mayor parte de los que aquí damos deberán ser considerados como tema que el Scouter puede variar de una a otra semana.
- C. Estos juegos constituyen el medio para practicar o repasar los requisitos de algunas de las Especialidades (Aficiones).
- D. Juegos sosegados. ¿Los Scouts (podréis preguntar), están alguna vez sosegados? La respuesta es que deberían estar. Después de una media hora de trabajo arduo físicamente hay lugar en todos nuestros programas (al aire libre o en el local) para un juego sosegado en el que trabaja más la mente que el cuerpo. Aquí, de nuevo existe alguna vez la oportunidad de hacer una revisión de trabajos de insignias o de dar adiestramiento en observación, pero en cualquier clasificación siempre habrá lugar a alguna repetición. Aun cuando incluidos en este volumen, no debe olvidárseles en un día lluvioso en campamento o con los Scouts menores para acostumbrarlos a un período de descanso.
- E. Juegos de Círculo. Esta parecerá una clasificación rara, pero hemos incluido aquí: 1). los que de manera específica no caen en ninguna otra categoría, aun cuando con frecuencia tienen rasgos de varias; y 2), aquellos que para ser practicados el Scouter pide que se forme un círculo.
- F. Aquí tenemos de nuevo, en estos juegos, una clasificación de acuerdo con la formación que adoptan los Scouts. Son estos los juegos en que el Scouter estira los brazos hacia el frente y las Patrullas corren al extremo opuesto del Local formándose en líneas detrás de su Guía. Los juegos de relevos son inestimables. Pueden ser variados indefinidamente; enseñan rapidez, actividad mental y corporal; son excelentes para la disciplina y proporcionan al Guía brillantes oportunidades de guiar en el mejor sentido de la palabra. Pero no hay que exagerarlos.
- G. Los juegos de equipo no se practican con la misma formación que los juegos de relevos; sin embargo los equipos se enfrentan unos a otros.
- H. Los juegos de bandos son juegos que se practican por la diversión que entrañan. No es indispensable que se reserven para las reuniones anuales de la Tropa, pero no deben practicarse con demasiada frecuencia.

II

Es muy claro que los juegos en el Escultismo tienen un propósito, y que este propósito debe existir bien definido en la mente del Scouter en cada juego, tanto cuando él proyecta su programa, como cuando lo lleva al cabo. Cualquiera que sea el juego, su propósito puede obtenerse si se le practica:

Con comprensión.

Con disciplina.

Con entusiasmo.

El Scouter debe cerciorarse con exactitud de que entiende cuál es el propósito del juego, cuál es su trama y cuáles son sus reglas. Entonces explicará de manera sencilla y breve cómo se practica el juego y en caso de que exista alguna duda dirá qué es lo que está permitido y qué

no. Cuando se practica un juego nuevo la explicación de éste estará bien que se termine con esta interrogación. ¿Alguien tiene alguna pregunta que hacer?

Es natural que los muchachos sean impacientes, y los Scouts no son muy diferentes que los demás muchachos en lo de principiar a hablar cuando se les están dando instrucciones. Es este un pecado venial, que tiene su origen en el entusiasmo, pero el Scouter jamás tratará de contrarrestarlo levantando la voz. Esto es fatal y conduce a una competencia perjudicial tanto para el espíritu de la reunión como para la disciplina de la Tropa. El Scouter debe dejar de hablar en ese mismo momento. Los muchachos inmediatamente se darán cuenta y después de una o dos veces, tan pronto como el Scouter deje de hablar, ellos también lo harán y se pondrán a escuchar, especialmente si él reanuda las instrucciones con el mismo tono de voz, la misma calma y una sonrisa amistosa, sin hacer ningún comentario sobre la interrupción. Los muchachos en el Escultismo aprenden con el ejemplo y la camaradería, no por sermones o por métodos cuartelarios.

Repito, las instrucciones deben ser breves, claras y precisas. Igual deben ser las señales para principiar el juego. especialmente cuando se trate de una carrera de cualquier clase. En esto (particularmente tratándose de relevos) una excelente costumbre es que el juego no principie sino a la segunda llamada del silbato o a la segunda palmada. La primera señal significará "listos", la segunda "salgan". Ésta es la forma más justa según he podido descubrir y los muchachos se dan muy bien cuenta de la justicia en la aplicación de las reglas y métodos del juego. Permítaseme un ejemplo.

De acuerdo con la constitución normal de una Tropa, las Patrullas con frecuencia en cualquier reunión están constituidas por seis, cinco y siete muchachos. Ahora bien, es muy difícil pasar uno de la siete a la cinco, pero esto destruye el espíritu del Sistema de Patrulla y ya sea que lo extremen o no, a los Guías no les gusta. Muy bien, entonces en dos Patrullas un Scout deberá correr dos veces, en la otra dos Scouts deberán correr dos veces. Pero en ciertos juegos aun esto no iguala las circunstancias, como sucede por ejemplo cuando se juega un relevo brincando en un pie. En tales reuniones lo mejor pues, es no practicar uno de estos juegos. Éstos no son esenciales, hay muchos otros juegos y la vigorización del Sistema de Patrulla vale más que cualquiera de ellos.

Una palabra más acerca de relevos. Ser juez en uno de ellos no es tan fácil a veces. Pero si se establece la tradición de que el Guía de Patrulla levante el brazo cuando toda la Patrulla está ya en la meta y en posición de firmes y pronuncie en alta voz el nombre de la Patrulla, esto será de gran ayuda para el Scouter; sin embargo deberá exigirse en una cosa: La Patrulla deberá formarse en perfecta línea recta antes de que el Guía grite o haga la señal. Esto sólo requiere una mirada o una palabra rápida del Guía a su Patrulla, y establece una costumbre que da mucha prestancia.

Cuando se está jugando un juego rudo, excitable, ruidoso y llega el momento de terminarlo es cuando se hace patente la "tradición de la Tropa". El Scouter da la señal con el silbato y en unos cuantos segundos los Scouts deshacen la maraña y se alinean de acuerdo con la señal de brazos que esté ejecutando el Scouter. Esto es lo que se llama disciplina Scout y que tiene su origen en el muchacho mismo. Uno de los más valiosos propósitos de los juegos practicados por nosotros es proporcionar toda clase de oportunidades para que esto se realice.

III

Los juegos dentro del Local requieren cierta cantidad de equipo. Uno de los muebles más útiles que un Scouter puede construir o hacer construir es un arcón para los juegos. Aun cuando el "Local" de vuestra Tropa sea un salón de la parroquia o una aula de la escuela, siempre podrá encontrarse (debajo de una plataforma o en la parte superior de una alacena) un lugar para la caja de juegos. El saber que la mayor parte del equipo de juegos está en el Local, ahorra tiempo y preocupación a la hora de formar los planes para el programa y los juegos que serán parte de él.

He aquí una lista de las cosas básicas que se necesitan. Es una lista arbitraria, formada de acuerdo con la experiencia y gustos del editor. Vosotros agregaréis o quitaréis de ella lo que os parezca.

12 pelotas de tenis (24 si es posible).

6 sacos de frijoles.

6 aros.

12 bastones (tiras de madera pulida de 2.5 cm de diámetro y de 15 a 20 cm de longitud).

12 pedazos de cuerda, para hacer nudos, de 1.5 m de longitud.

Gises (tizas).

2 docenas de bolsas pequeñas de (15 cm por 15 cm), con jareta para poderlas cerrar.

1 pedazo de cuerda resistente, de dos veces la longitud del salón.

Chinchas con cabezas de distintos colores.

2 pelotas con peso una de 1.5 Kg y la otra de 2.5 Kg.

1 Un forro de pelota de fútbol rellena

Lápices y cuadernos para notas.

Voy a hacer una transcripción de un libro excelente, *Juegos Recreativos* del capitán E. N. Hehbert, antiguo Comisionado Nacional de Educación Física, de la Oficina Nacional.

"Con gamuza rellena con trapos pueden construirse pelotas muy útiles que no boten y no causen daño. La gamuza o cuero no necesita ser nueva y puede ser cosida con una aguja y con hilo grueso y resistente.

La manera más fácil de construir un molde para cortar la gamuza, es utilizar el forro de una pelota vieja de tenis, copiando la forma, pero cortándola unas dos veces más grande. Los bordes se sobrepasan un poco antes para coserlos y se cierran hasta dejar una abertura de cinco centímetros. Entonces se voltean al revés para que las costuras queden por el lado de adentro, relleniéndose con pedazos de trazo. El pedazo que aun queda por coser se traslapa hacia adentro y luego se completa la costura. El resultado no será una pelota muy perfecta, pero sí lo suficiente útil.

Si a un muchacho listo se le entrega la gamuza ya cortada y los trapos, en unos 20 minutos habrá hecho una pelota. Las pelotas de esta clase deberán ser de 9 a 11 centímetros de diámetro, de tal manera que sean lo suficientemente pequeñas para poderse tomar con la mano y lanzar; pero no tan pequeñas que quepan en la cavidad del ojo, como las de tenis. Deberán ser suficientemente suaves para no causar raspaduras en la piel. Además de sustituir al saco de frijoles usual, las pelotas de este tipo son particularmente buenas en todos los juegos de lanzamiento".

IV

¿Qué usan vuestros Scouts cuando practican juegos?. Aquí hemos de distinguir entre lo ideal y lo práctico. Lo ideal, sin duda, es que los Scouts se pongan sus trajes de gimnasia o sus trajes especiales para juegos y en seguida se den un baño de regadera. El editor puede decir, sin embargo, que después de varios años de dirigir Tropas esto no le ha sido posible obtenerlo durante su carrera. Pero existen ciertas reglas que todos pueden y deben observar.

1. Todos los cuchillos de monte deberán ser descartados y todos los cinturones con eslabones también. Hemos sabido de terribles accidentes resultantes del uso de estas cosas (las Tropas sensatas jamás permiten esto en ningún tiempo).

2. Deberán usarse zafones (ésta es una práctica excelente y casi siempre posible, así como cambiarse de zapatos antes de que principie la reunión. Las ventajas son muchas y pueden practicarse más juegos, además de que su ejecución es más limpia).
3. En mi antigua Tropa la costumbre era que cuando iba a principiarse un juego rudo el Guía ordenaba quitarse las pañoletas (la decisión por supuesto se dejaba a los Guías, pues teníamos fe en el Sistema de Patrulla). Hay también que pensar en los padres de los muchachos y por tanto en los juegos salvajes y rudos hay que quitarse la mayor parte del Uniforme. Así mismo hay que recordar el noveno artículo de la Ley Scout que debe incluir el cuidado razonable del Uniforme.

V

Este libro contiene 379 juegos según puede apreciarse a primera vista. De hecho contiene muchos más, pues la mayor parte son susceptibles de algunas variaciones. Al proyectar y hacer variaciones en los juegos la imaginación del Scouter tiene una gran oportunidad. Hay siempre que buscar la variación posible e inventar juegos. La mejor manera de inventar un juego es sentarse cómodamente en un sillón a pensar durante una hora, por ejemplo en las noches largas de invierno. Vosotros mismos estaréis quizás aburridos de los juegos viejos y no os sorprenderá pues que de esa sensación participe algo la Tropa. Por eso es natural, que uno o dos juegos nuevos o variaciones en los viejos juegos favoritos, sean convenientes para la Tropa. Es como un nuevo sombrero para la señora o una nueva corbata para el joven o una nueva mano de pintura para la casa.

Volviendo a las largas noches de invierno, vosotros deseáis algo nuevo ¿qué tal un juego de antorchas? ¿Juegos de antorchas? Sí. juegos de antorchas. Para ser exacto, juego practicado con antorchas. Constituyen éstos un adiestramiento excelente y tienen especial valor para ayudar a los muchachos pequeños a acostumbrarse a la obscuridad a la cual algunos de ellos temen (y no tienen por qué avergonzarse de ello) y los prepara para los Juegos nocturnos que habréis de practicar en el campamento de verano.

Esta idea de los juegos de antorchas me vino al estar escribiendo y por tanto la ensayé primero. Hace una hora más o menos comencé a pensar acerca de unos juegos en que cada Patrulla pudiera tener una antorcha ordinaria de mano y ya he delineado cinco de esos juegos. Y así podréis hacer vosotros con sillas, bordones, bastones, pelotas, aros, cuerdas o cualquier otra cosa.

Y mientras hablamos de variedad, no permitáis que la Tropa se obsesione con un juego en particular y lo practique semana tras semana. Tal cosa es mal adiestramiento y peor Escultismo. El juego "Bulldog Británico" es excelente de cuando en cuando, pero existen muchos otros juegos tan buenos como éste y tan violentos y rudos. Sin duda existen mil formas para el juego de Kim: vosotros podéis ensayar un buen número de ellas.

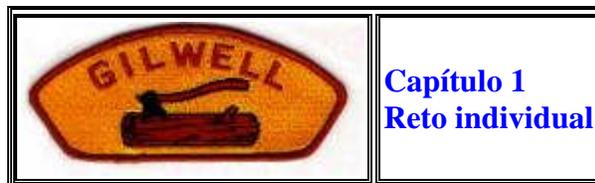
Una última cosa: vosotros tendréis que adaptar todos los juegos que practiquéis a la forma de vuestro Local. Quizás encontraréis mejor jugar los relevos en forma de rueda que en línea desplegada. Algunos juegos os serán imposibles, pero cercioraos de que estáis utilizando todas las oportunidades que os brinda vuestro Local. "Quemados", por ejemplo se presta para muchos juegos en que intervienen pelotas y cuerdas. Una plataforma presenta obstáculos, pero puede usarse para muchos juegos de adiestramiento de los sentidos. Por muchos años mi Tropa tuvo que reunirse en el gimnasio de una escuela; esto tenía muchas desventajas; pero para el juego "Internándose en la Selva", juego en que una Patrulla tenía que caminar alrededor del cuarto sin tocar el suelo, nada había más admirable.

La mayoría de los juegos de este libro, por tanto, no deberán interpretarse con rigidez. Adaptadlos y variadlos de acuerdo con las circunstancias y necesidades de vuestra Tropa. La imaginación deberá ser el compañero inseparable del Jefe de Tropa.

REX HAZLEWOOD

Delegado Jefe de Campo

Boy Scouts Association



No usamos lo suficiente este tipo de juegos, especialmente con los Scouts mayores, en Tropas pequeñas, y constituyen un buen adiestramiento físico, una diversión agradable y pueden servir de base para las competencias entre Patrullas.

1. Bordones que caen

El retador sostiene un Bordón Scout (o un atizador de hierro) paralelo al piso, a la altura de la cintura. El retado se coloca de pie frente a él con los brazos extendidos hacia el frente, las palmas de las manos hacia abajo y arriba del nivel del bordón. El retador suelta el bordón sin previo aviso (hacer señas a los amigos está prohibido) y el retado deberá tratar de cogerlo antes de que éste toque el suelo.

Variación. Los Scouts por parejas balancearán cada uno verticalmente bordones de unos 60 cm. reteniéndolos con un dedo. A la voz "ya" los dos sueltan sus bastones tratando de agarrar el del contrario antes de que haya dado con el otro. ¡La distancia a que deberán colocarse los Scouts el uno del otro depende de la longitud del bastón y de la altura de los Scouts!

2. Palos de escoba

Por turno, dos jugadores de cada equipo se pondrán de pie a los extremos de una forma cerrada, sosteniendo cada uno por sus puntas un pedazo de palo de escoba con el cual tratarán de sacarse el uno al otro de la forma, empujándose con los palos cruzados.

3. Muchacho en el baño

Una tina de hierro galvanizado o una canasta para ropa es suspendida de un bordón entre dos sillas. Un Scout se sienta sobre el bordón colocando sus pies dentro de la tina y se balancea lo mejor que puede llevando en la mano otro bordón. El objeto del juego es quitar de encima de la silla que tiene a la espalda una caja de fósforos.

Este juego es muy divertido y a los Scouts mayores les gusta practicarlo durante horas enteras.

4. Rincón del parque

Dos jugadores se ponen de pie el uno frente al otro, y de frente a los demás, debiendo dirigirse con gran rapidez un discurso el uno al otro sobre cualquier tema que ellos elijan. No está permitido gesticular. El primer jugador que haga una pausa o se ría, es el que pierde. Si

ninguno de los dos ha hecho esto después de dos minutos, los que los observan, por votación, decidirán quién ha triunfado.

5. Nudo de Margarita con lucha de cable

Dos jugadores, sosteniendo cada uno el extremo opuesto de una cuerda, tratan de hacer un Nudo de Margarita antes de que el otro lo haga. Está permitido tirar de la cuerda tanto como se quiera.

6. Amarrar el cerdo

Cada Scout tiene una cuerda de un metro de longitud que trata de pasar alrededor de las piernas de su competidor y atarla con un Nudo de Rizo, al mismo tiempo que trata de evitar que su competidor le amarre a él las piernas.

Variación Usar otros nudos, por ejemplo el de Ballestrinque.

7. ¿Estás ahí?

Dos jugadores, de rodillas el uno frente al otro a una distancia que puedan tocarse, vendados de los ojos y teniendo uno de ellos en la mano un periódico enrollado en forma de cachiporra, éste le pregunta al otro; ¿estás ahí? y el otro debe contestar, a la vez que procurar esquivar el golpe que aquél trata de darle con la cachiporra. Ninguno de los dos jugadores debe mover las rodillas.

Primera Variación. Los dos jugadores se darán la mano izquierda, cada uno tendrá una cachiporra y hará las preguntas alternativamente.

Segunda Variación. Los dos jugadores se mueven describiendo un círculo, lo demás permanece igual.

8. Llave de piernas

Cada Scout trata de aplicar una llave con la pierna derecha a la izquierda de su contrario y palanqueado hacia atrás.

9. El pescador y el pescado

Dos cuerdas de tres metros de longitud cada uno se atan a un punto central. El pescador sostiene la punta de una de ellas mientras hace sonar un bote con una piedra en el interior y trata de evitar que el pescado, que sostiene la punta de la otra cuerda y una bolsa rellena de paja, trate de cascarle con ella al pescador: si es que puede. Las dos cuerdas deben conservarse tirantes; los jugadores tendrán los ojos vendados.

10. El venado y el cazador

En el centro del cuarto se coloca una mesa y en cada uno de sus extremos. con los ojos vendados, el venado y el cazador. Los dos deberán estar en constante contacto con la mesa por medio de alguna parte de sus cuerpos. Si el venado evita ser capturado al cabo de tres minutos, gana. Los jugadores pueden pasar por debajo o por arriba de la mesa, pero sin dejar de tocarla.

11. Delicia rusa

Paros sobre una de vuestras piernas, levanta la otra hasta que quede paralela al piso. Dobra la rodilla de la pierna en la cual estáis parados hasta llegar a sentarse sobre el talón de ese pie, luego volver a poner de pie sobre esa pierna bajando en seguida la otra a su posición normal. No está permitido tocar el piso con las manos, o con la pierna o pie, que deben permanecer paralelos al piso, y para obtener el máximo de eficiencia este ejercicio deberá poderse ejecutar con las dos piernas (por supuesto no al mismo tiempo). Podrá practicarse permaneciendo estacionario o moviéndose sobre patines de ruedas.

12. Torneo

Dos muchachos Scouts colocan de pie sobre sendos cubos volteados hacia abajo, cada muchacho armado con una lanza ligera de bambú, acojinada en las puntas, y tratan de hacer bajar del cubo al contrario. Los jugadores no pueden coger la lanza del contrario y sólo pueden defenderse con una mano. Las lanzas deben tener dos y medio metros de longitud.

13. Gymkhana

Dos Scouts, con las rodillas y las manos sobre el suelo, el uno frente al otro, viendo en direcciones opuestas, actúan como caballos. Otros dos se montan sobre ellos y sosteniéndose con las piernas, echan los brazos hacia atrás, tomando al contrario por las manos. A una señal principia la lucha y aquel que sea desmontado es el que pierde.

14. Carretilla obstinada

Se forman parejas como para carreras de carretillas. El conductor trata de forzar la carretilla hacia adelante, mientras ésta trata de ir en otra dirección.

15. Fuera de la línea

Dos muchachos se hincan, de espaldas el uno al otro, a un metro de distancia, trazándose una línea entre los dos. Una cuerda es atada a sus cabezas y cada uno, caminando a gatas, trata de hacer que el contrario cruce la línea trazada entre ambos.

16. Boxeo chino

Cada muchacho toma a su contrario con la mano izquierda por la muñeca derecha, de pie el uno frente al otro y separados por la distancia de sus brazos, con los brazos derechos extendidos hacia el frente a la altura de los hombros. A la voz "ya", los contrarios tratan de pegarse uno al otro con la mano derecha, al mismo tiempo que se empujan con la izquierda.

17. Montar un potro

Un muchacho se encorva apoyándose en el suelo sobre los nudillos de sus manos y sobre sus pies, haciéndose de potro; mientras otro, montado sobre él y sosteniéndose solamente por la presión de las rodillas, trata de mantenerse en su sitio. El caballo trata de deshacerse del jinete, pero conservando en todo momento las manos y los pies sobre el piso.

18. Campeonato de lanzar una pelota

Cada muchacho individualmente botará dos pelotas. Con cada mano botará simultáneamente una. Gana el que consiga botar las pelotas mayor número de veces en un minuto (¿Secreto? Hay que botar las pelotas con suavidad y doblando el cuerpo lo más que sea posible).

19. Encender un fósforo

Dos Scouts se paran el uno frente al otro sosteniendo dos bordones Scouts sobre sus hombros. Sobre el piso, entre los dos, se coloca una caja de fósforos. Se reta a los demás para que pasando por encima de los bordones tomen la caja de fósforos, enciendan uno, lo apaguen y siguiendo la misma ruta vuelvan a colocar la caja de fósforos en su lugar, sin tocar el piso.

20. Olimpiada de caja de fósforos

Con los pies separados y los talones pegados a una línea, sin perder el equilibrio, intentar colocar una caja de fósforos sobre el piso, lo más lejos posible, pasándola por entre las piernas y tomarla de nuevo. Doblar las rodillas está permitido.

Variación. Parado sobre un pie tratar de colocar una caja de fósforos sobre el piso, enfrente de uno, lo más lejos posible y recogerla de nuevo sin perder el equilibrio.

Ayuda a conseguirlo el trazar una serie de líneas paralelas sobre el piso, a intervalos de ocho centímetros

21. El fósforo del hombre fuerte

Los competidores se hincan sobre el piso, colocando su antebrazo derecho extendido, plano sobre el suelo, tocando su rodilla derecha con el codo. En seguida colocan el palo de un fósforo sobre el piso, junto a la punta de su dedo cordial extendido, retiran el brazo del suelo y por la espalda juntan sus manos; finalmente se doblan hacia adelante y sin cambiar la posición de sus rodillas, levantan el palo de fósforo con la boca (se permite "arrastrar la cabeza sobre la barba", pero no se permite hacer saltar el palo del fósforo con la frente, la nariz, etc).

22. Corcho

Colocad un corcho sobre el piso y retad a vuestro contrario a que equilibrando sobre su cabeza una jarra con agua, coloque sus manos a la espalda y levante el corcho con la boca.

23. Modelo de damas

Dos jugadores con sendos tableros de damas y diez de éstas. El primero las coloca en la forma que desee, mostrándolas al segundo durante unos cuantos segundos. Éste trata de reproducir en su tablero el orden en que el otro las tenía colocadas en el suyo, empleando para ello un minuto. Después alternan los jugadores. Se otorga un punto por cada dama colocada correctamente.

24. Hacer pares

Cortad veinte tarjetas postales en tres partes iguales, numerándolas del uno al treinta, de tal manera que se obtenga dos series con los mismos números o sea dos cuatros, dos dieses. dos veintes, etc. Colocadlas con los números hacia abajo. Cada muchacho, por turno, toma dos tarjetas; si éstas forman par, por ejemplo, que haya tomado dos cincos, las guarda y toma otras dos; si no forman par las enseña a los otros y las vuelve a colocar donde estaban. Después de algún tiempo, ya es posible recordar dónde está determinado número y pueden seleccionarse los pares. Gana aquel que ha logrado hacer más pares.

Nota: Este juego puede practicarse con una baraja ordinaria.

25. Juego del corcho

Sobre el piso se coloca una silla con el respaldo al aire. Un muchacho se pone de rodillas sobre las patas traseras de ésta y con las manos entrelazadas por la espalda trata de levantar con los dientes, un corcho colocado sobre el extremo opuesto del respaldo.

26. Caja de fósforos

Dos Scouts se paran uno frente al otro con las manos izquierdas a la espalda y los brazos derechos extendidos. Sobre la parte de arriba de sus manos derechas se coloca una caja de fósforos. El juego consiste en hacer que el contrario deje caer la caja de fósforos, obligándolo a ello con la mano o el brazo derecho, sin dejar caer la caja que lleva sobre éste.



Por alguna razón, que nunca han podido aclarar la mayoría de los Scouters, el juego Bulldog Británico se practica en todas las Tropas y es un favorito indiscutible de los muchachos. No hay duda de que es un buen juego, pero no es mejor que muchos de los que aquí se dan y no es una buena Tropa aquella que interminablemente practica este juego.

Todos los muchachos en edad Scout están llenos de energías, especialmente en aquellos días del mal tiempo en que no pueden salir al aire libre a practicar deportes y vienen a la reunión de la Tropa con mil diablos dentro del cuerpo. Un Jefe de Tropa inteligente, les proporcionará cuantas oportunidades pueda para el desfogue de esa energía sobrante, antes de dar principio a cualquier trabajo serio.

27. Estregones

Se traza con gis (tiza) en el piso un círculo de tres metros de diámetro, en el cual se introducen dos Patrullas y a la voz "ya", los de una tratan con estregones de sacar fuera del círculo a los de la otra. El bando que logra sacar del círculo a la mayor parte de los contrarios es el que gana.

28. Azotado hasta encontrar su lugar

Los Scouts se forman en círculo, viendo hacia el centro, agachados y con las manos por la espalda; el Guía camina a su alrededor y coloca en cualquiera de las manos de uno de ellos un periódico enrollado, un tubo de cartón o una pantufla y este Scout, al sonar el silbato, golpea con la pantufla al que está junto a él, ya sea a la derecha o a la izquierda y continúa golpeándole mientras ambos corren alrededor del círculo, por la parte de afuera, hasta volver a colocarse en su lugar. Deberá ponerse cuidado para golpear en el lugar apropiado. Pueden distribuirse dos o más pantuflas al mismo tiempo entre diferentes jugadores.

29. Asalto al castillo

Los jugadores forman un círculo tomados de la mano y fuera de éste una Patrulla. La Patrulla que logra introducir en el círculo todos sus componentes en el menor tiempo posible, es la que gana. Cada Patrulla por turno juega de asaltante. Siempre que sea posible es conveniente usar un cronógrafo.

30. Círculos cruzados

Dos o más bandos, cada uno portando un pedazo de gis (tiza) de diferente color, tratan de poner el mayor número de cruces que les sea posible en un círculo de los que han sido trazados en el piso antes de principiar el juego y que no sea el suyo. Este juego no tiene reglas fijas y bastan sesenta segundos para una tirada. (Una cruz es la intersección de dos líneas).

31. Competencias de marcas

El equipo consiste en un pedazo pequeño de gis (tiza) y dos cajas. Compiten dos Patrullas. Las cajas se colocan en los extremos del local. Los dos se alinean como para jugar fútbol. El juez lanza al aire un pequeño pedazo de gis, siendo ésta la señal de que el juego ha principiado. Se trata de apuntarse una meta trazando una marca en la caja de los contrarios. Las reglas del juego pueden fijarse de manera que estén acordes con las circunstancias, pero es esencial que ningún jugador retenga el gis por largo tiempo.

32. Competencia de dobles marcas

Se trazan círculos, con gis (tiza), sobre el piso, en los extremos opuestos del salón. A cada Guía de Patrulla se le entrega un pedazo de gis. El juego consiste en defender el propio círculo y marcar una equis en el de los contrarios. Este juego puede ser sumamente rudo. El gis puede pasar de uno a otro Scout de cada bando.

33. Pasar el reto

Se trazan con gis (tiza) sobre el piso, dos líneas paralelas, separadas unos tres metros. Uno de los bandos se forma fuera de estas líneas armado con pelotas de tenis. El otro corre de un lado para el otro entre las dos líneas tratando de esquivar las pelotas que le son lanzadas, y el que es tocado por una de ellas queda fuera del juego. Por cada carrera efectuada de un lado a otro sin ser tocado, un jugador se anota un punto. El equipo que se anote mayor número de carreras antes de que todos sus componentes hayan salido del juego, es el que gana. Este juego puede practicarse como competencia entre Patrullas.

34. "Soccer" de salón

La Tropa se divide en dos bandos, que se sientan en los dos lados más largos del local. En los extremos se trazan dos metas y en el centro un círculo. Una pelota de fútbol desinflada o algún sustituto conveniente de ella, se coloca en el círculo; los componentes de cada equipo se numeran. El capitán dice un número y los dos muchachos que lo tienen asignado corren hacia el centro y tratan de marcar una meta para su bando. La pelota no debe ser tocada con las manos en ningún momento. El juego puede variarse nombrando al capitán dos o tres números a la vez; no existe ninguna otra regla.

35. "Hockey" de salón

Este juego se practica mejor con hileras de sillas viejas, pero cualquier tablón de madera, de cualquier forma, puede utilizarse. Se requiere una pelota ligera y aparte de convenir en la posición de las metas y prohibir el patear la pelota, no se necesitan otras reglas. Es bueno comenzar y recomenzar con un saque.

36. Pegarle a la pelota con la mano

Es éste una especie de fútbol jugado con las manos. Las metas deberán tener dos metros cincuenta de ancho. Los bandos pueden formarse de acuerdo con las condiciones del momento, pero se obtienen mejores resultados con un equipo de seis (un guardameta, dos zagueros y tres delanteros). La pelota puede ser golpeada solamente con una mano cada vez, excepto por el guardameta, quien la puede detener o lanzar con las dos, pero no retenerla.

Cualquier Otro medio de lanzar o detener la pelota, por ejemplo con los pies, queda prohibido. Tampoco se puede obstruir al contrario o retener la pelota en cualquier forma. La pelota no

puede lanzarse al aire más de sesenta centímetros (esto se hace para evitar cuentas con la vidriería o con el electricista). En vez de la patada acostumbrada para poner la bola en juego, ésta se coloca en el centro y los equipos se alinean en sus propias metas, tratando de ver quién llega a ella primero una vez que el silbato ha sonado. Es éste un juego rudo, por lo que cinco minutos en cualquier dirección es generalmente suficiente.

37. Alrededor de la selva

Caminar alrededor del cuarto sin tocar el piso. Este juego no es difícil al principio, pero lo es tremendamente cuando los Scouts ya son verdaderos expertos.

38. ¿Quién saca a quién?

Se marca una superficie pequeña en el piso capaz de contener a sólo la mitad de los jugadores bien juntos. Los bandos se alinean alrededor del área marcada y a la señal convenida tratan de introducirse en ella. Sólo se permiten empujones con los hombros. El bando que después de dos minutos tenga dentro del área señalada el mayor número de sus componentes es el que gana.

Variación. Un blanco trazado en el suelo, con círculos concéntricos marcados con diferentes valores, servirá de sustituto. Las marcas se calculan de acuerdo con estos valores. Cualquier parte de una persona que esté dentro del área del círculo señalado cuenta por toda la persona.

39. Cuadrado oscuro

La Tropa se concentra en un extremo del salón y entonces se traza sobre el piso, de manera que todos lo puedan ver, un cuadrado de metro por lado. Se permite a la Tropa que vea bien donde se ha trazado el cuadro, se apagan las luces y cada Patrulla deberá meter dentro de ese cuadro el mayor número de sus componentes. Una vez que las luces se han encendido de nuevo, nadie podrá ya moverse.

40. El tapete

Dos bandos contrarios se alinean a igual distancia de un tapete o espacio marcado sobre el piso, de unos seis metros de lado. A una señal del Jefe de Tropa todos corren, tratando de colocarse sobre el tapete. Después de un minuto, se hace sonar el silbato y el bando que tenga sobre el tapete el mayor número de sus componentes es el que gana. Los contrarios pueden empujarse, aventarse, tirar los uno de otros, pero sin tocarse los vestidos.

Variación. Una mesa, con un tapete sobre ella, se coloca en un extremo del salón. Se forman dos bandos en el extremo opuesto y a la señal "ya", corren a subirse al "cerro". Al finalizar el tiempo señalado, el bando que tenga el mayor número de sus componentes en el "cerro" es el que gana. Si la mesa es colocada en el centro puede ser atacada por ambos lados.

41. Luchas de carrozas

Los bandos se dividen en grupos de tres. Dos se toman del brazo y el tercero que toma a éstos por sus cinturones, este último lleva en el cinturón su pañuelo a guisa de cola. Los que van del brazo (que hacen de caballos) tratan de arrancar las colas a los "conductores" de las otras carrozas. Las "carrozas" que pierden su cola quedan fuera del juego. Los que capturan el mayor número de colas ganan.

Variación. Un Scout va delante, otro le sigue agachado y abrazado a su cintura, un tercero va a caballo sobre el segundo y los tres tratan de desmontar a los contrarios.

42. Él y el del pañuelo

Uno de un bando es "él" y uno del otro bando lleva un pañuelo o bandera. Solamente el que lleva el pañuelo puede ser tocado y trata de escaparse, haciendo circular continuamente el

pañuelo entre los demás jugadores. El pañuelo debe ser pasado, pero no puede ser lanzado ni tirado.

43. Cesar

Un jugador es "él" y trata de coger a los otros. Cualquiera que ha sido atrapado se da la mano con el que lo atrapó y juntos tratan de coger a Otros hasta que todos han sido atrapados.

44. Cruzados

Un jugador es "él" y trata de atrapar a cualesquiera de los otros jugadores, pero si alguien se atraviesa entre "él" y su objetivo, a éste deberá perseguir hasta que logre atrapar a alguno, quien se convertirá en "él" y tratará a su vez de atrapar a alguien.

45. Romanos y cartagineses

Se forman dos bandos que se colocan frente a una línea trazada con gis (tiza) sobre el piso, y ponen cada quien el pie derecho sobre la línea. A una señal convenida cada bando trata de agarrar a los del otro y hacerlos cruzar la línea. Un jugador que ha colocado los dos pies sobre la línea, queda capturado y debe ayudar a los que lo cautivaron. El bando que haya logrado capturar el mayor número de contrarios es el que gana.

46. Caramelos y carnitas

Se forman dos bandos de frente el uno al otro y separados unos dos metros. Unos son los "caramelos" y otros son las "carnitas". El Guía nombra a uno de los bandos prolongando la "r", así car...amelos o car...nitas. El bando mencionado tiene que correr y llegar al extremo del salón de su lado antes que sus componentes hayan sido tocados por los del bando contrario. El bando que captura el mayor número de contrarios es el que gana.

Variación. El Guía grita "car...tones" y ninguno deberá moverse, si alguno lo hace es como si hubiera sido capturado por los del bando contrario.

47. Silencio

Los jugadores se forman en dos líneas, la una frente a la otra y separados entre sí unos sesenta centímetros. A una señal convenida, cada jugador dice al que tiene al frente lo que piensa de él; pero al sonar el silbato debe reinar absoluto silencio.

48. Libertar

Sobre el piso se traza una "cueva" de ocho metros por dieciséis en forma de rectángulo. Ésta puede variar en tamaño de acuerdo con el espacio con que se cuente. Se forman dos bandos con igual número de componentes. Un bando persigue al otro y captura a los contrarios con "coscorrón y tirón" o sea tocándoles la cabeza y la espalda. Los jugadores que vayan siendo atrapados son colocados en la cueva, terminando el juego cuando todos los componentes de un bando han sido capturados. Durante el juego, los que están en la cueva pueden ser libertados si uno de los de su bando cruza corriendo la cueva de lado a lado, no nada más por una esquina.

49. Muralla china

Se trazan dos líneas paralelas, separadas entre sí cinco metros y al centro del local, representando un muro. Una línea de meta se traza a cada lado de ellas. Uno (o más jugadores) defienden el muro mientras los asaltantes se colocan detrás de la línea de meta. A una señal convenida los asaltantes tratan de cruzar el muro y llegar a la meta opuesta sin ser tocados por los defensores, quienes no pueden pasar sobre el muro. Los que van siendo tocados se suman a los defensores para ayudarles en la siguiente carrera.

50. "Bulldog" británico

Selecciónese al Scout más rudo. La Tropa se concentra en uno de los extremos del local y el "Bulldog" se coloca en el centro. Al grito de "Bulldog", la Tropa corre hacia el lado opuesto del local, el "Bulldog" trata de detener a alguno levantándolo en vilo y éste se convierte en otro "Bulldog", continuando así hasta que no queda más que un solo muchacho que no ha sido convertido en "Bulldog" y que es el que gana.

51. Rodeo

Todos los Scouts menos uno, que representa a un vaquero en el corral, se concentran en un extremo del local y representan novillos broncos. A la voz "ya" los novillos broncos corren por el corral y el vaquero trata de atrapar a uno y derribarlo; si consigue ponerle los dos hombros contra el piso, el novillo se convierte en vaquero y el juego continúa (véase el siguiente juego).

52. Marcar el ganado

La Tropa se concentra en un extremo del local, excepto uno o dos que actúan de vaqueros y se colocan en el centro. Todos se descalzan, se apagan las luces y los novillos se arrastran hacia el lado opuesto del local esquivando que los vaqueros los "derriben" (lo que estos logran poniéndoles los omóplatos sobre el piso). Los novillos que han sido derribados se suman a los vaqueros y el juego continúa.

Como el objeto principal del juego es acechar con los pies descalzos, por un lado, y escuchar cuidadosamente y obrar con rapidez por el otro, se requiere silencio absoluto. Así pues, los encuentros que tengan lugar deberán ser en completo silencio, excepto el ruido inevitable de toda lucha. El juego se practica mejor si el Jefe de Tropa da la salida en cada ocasión de palabra o con el silbato, en vez de permitir que los novillos vayan de un lado a otro ininterrumpidamente.

53. El gato y el ratón

Los jugadores se forman de cuatro en cuatro, dándose las manos y en hileras. Un jugador persigue a otro por entre las filas y cada vez que el Guía suena el silbato, los jugadores dan flanco derecho y se dan las manos con los que quedan a su lado, formando así hileras en sentido vertical a las anteriores. Si el ratón no ha sido atrapado en un tiempo razonable se escogen un nuevo gato y un nuevo ratón.

54. Cerrar el círculo

Este juego es de comandos en el interior del salón y requiere únicamente un apagador de pared. Una Patrulla defiende dicho apagador, las otras Patrullas, con las luces apagadas, tratan de encender estas, y los defensores, por su parte, lo evitan. El límite de tiempo es de dos minutos, después del cual se cambia a los defensores (este juego con frecuencia es seguido por instrucción de primeros auxilios).

55. Mudanzas

Divídanse los Scouts en dos grupos (caso de ser vosotros muy atrevidos, en cuatro). Apáguese las luces durante dos minutos. El bando que haya logrado concentrar en su base el mayor número de muebles cuando se encienden las luces, es el triunfador. Si los muebles del local son de algún valor, sustitúyanse por leños u otros objetos pesados. Úsese discreción al organizar este juego.

56. Oxo

Para calentarse. A oscuras, con una Patrulla en cada rincón, el Jefe de Tropa coloca en el centro del local algunos cubos de madera de un centímetro por lado. Se trata de ver quién puede encontrarlos.

57. Caballeros y rufianes

De un lado el rey (un muchacho pequeño), a caballo sobre un Scout grande y rodeado de sus fieles caballeros, que lo escoltan hacia la capital de su reino (el otro extremo del local). Los rufianes tratan de interceptarlos.

58. Tapete mágico

Uno de los bandos posee el tapete (un saco o un pedazo de género) y se sientan sobre él. Los otros tratan de arrebatárselo y ondearlo al aire.

59. Quitar el cuero cabelludo

Se forman parejas representando carretillas y peones que las conducen. El peón lleva un pañuelo sobre la cabeza. Se trata de ver quién reúne el mayor número de pañuelos, que representan otros tantos cueros cabelludos arrancados a sus dueños.

60. Arrebatar

Se colocan en el centro de un círculo trazado con gis (tiza) en el piso, tantos pedazos de cuerda u otras cosas por el estilo, que se tengan a mano, como jugadores toman parte menos uno. Los jugadores formados fuera del círculo, obedecen órdenes de mando tales como "media vuelta". "paso veloz", etc... A la voz "arrebaten", cada uno trata de posesionarse de uno de los objetos que están en el interior del círculo, perdiendo el que no lo logra.

61. Martín

Los jugadores se alinean y se les dan diferentes órdenes pero si éstas no van precedidas por la frase "Martín dice", no deberán ser obedecidas. Cada error significa una pérdida de vida; a las tres vidas perdidas el jugador queda fuera del juego. El último que queda vivo es el que gana.

62. Tocar metal

Durante el juego el Guía dice. "Tocad metal, tocad madera, tocad amarillo", etc. y todos inmediatamente proceden a tocar lo que se les dice. El último en hacerlo sale del juego o pierde un punto.

Con frecuencia un jugador deja de tocar el objeto más cercano y la orden debe acomodarse a las condiciones existentes, procurando evitar lo más obvio.

Variación. Pueden hacerse ciertos comentarios que signifiquen diferentes cosas. Por ejemplo: agárrense pronto a babor; los Scouts deberán correr hacia un extremo del local y tocar el muro. Torpedo: Los Scouts se tirarán al suelo lo más plano posible y se quedarán inmóviles. A los botes: los jugadores se sentarán en el suelo, con las piernas cruzadas y viendo hacia el norte etc., etc. Pueden inventarse muchas frases como éstas.

63. Quemados

Es este un buen juego para principiar una reunión y tener ocupados a los muchachos antes de entrar a la parte seria.

"Eso", puede ser una pelota de tenis, con la cual se le pegará a alguno de los muchachos que es el "quemado".

Este juego puede resultar muy útil para el desarrollo de la habilidad en los muchachos, observando la pelota y esquivando el ser tocados con ella. etc., etc.

64. Punta y rabo

Se forman dos bandos que se colocan a cada extremo del local. El Scouter lanza al aire, en medio del local, una moneda. Si ésta cae por el anverso, el bando A persigue al B, tratando de

capturar a algunos de sus miembros, Y si lo logra, éste queda adherido a su bando. Si cae por el reverso los del bando B tratan de capturar a los del A, en la misma forma que antes se ha dicho.

Es este un juego muy sencillo, pero muy gustado.

65. Barrera

Se forman cuatro bandos que se colocan en los diferentes rincones del local. Los que quedan uno frente al otro en diagonal, tratan de enviarse mensajes sencillos (las señas y los gestos están prohibidos) y recibir contestación adecuada. Los otros dos bandos por medio de ruidos hechos con la boca, tratan de interrumpir los mensajes. haciendo imposible el que se oigan. El bando que en el menor tiempo logra transmitir y recibir un mensaje es el que gana.

66. Pandemónium

A cada jugador se le entrega una tarjeta en la que va escrita una orden. Tan pronto como el juego principia todos tratan de ejecutar la orden dada en la tarjeta.

El éxito del juego consiste en la originalidad, variedad, etc. de las órdenes, algunas de las cuales tienen por objeto impedir que las otras sean ejecutadas.

Variación. Escribir las órdenes en clave muy sencilla.

67. Llamadas nocturnas

Se vendan los ojos a todos los Scouts, con excepción de los Guías de Patrulla, y se les mezcla concentrándolos en un extremo del local. los Guías de Patrulla se colocan en cualquier lugar del cuarto, pero distantes los unos de los otros, y a una señal convenida lanzan el grito de su Patrulla. Los Scouts tratan de reunirse con sus Guías, ganando aquella Patrulla que primero reúna a todos sus miembros. Por supuesto, el juego puede practicarse dando la llamada de Patrulla los Subguías o cualquier otro de los miembros de la Patrulla.

68. Grupos

El Scouter menciona un número inferior al de los Scouts presentes, generalmente 3,4,5, etc. y los Scouts, que andan correteando alrededor del cuarto, deberán rápidamente agruparse de acuerdo con el número mencionado. Cualquier Scout que no logre entrar en un grupo, queda fuera del juego. Los Scouts vuelven a correr y otro número es mencionado. Cuando ya no quedan más que dos muchachos, éstos son los triunfadores.

69. Submarinos

Un bando, cuyos componentes llevan los ojos vendados, se forma en línea cruzando el local, con los pies aparte, de tal modo que el izquierdo de uno toque el derecho del otro y dándose las manos. El otro bando trata de cruzar esta barrera sin ser tocados. Los de la barrera pueden soltarse las manos para atrapar un submarino, pero no deben mover los pies o doblar las rodillas. El bando que logra pasar más submarinos es el que gana. De ordinario es necesario fijar un límite de tiempo.

70. Taponar la barrica

Este juego famoso, quizás no os sea conocido, pero jugadlo alguna vez consiguiendo un bando que os haga la contra y os convertiréis en los mejores taponeros de barricas en vuestro distrito. Los bandos echan suerte y el que pierde se forma de la manera siguiente: uno de sus componentes se para contra el muro y los demás se agachan tomándose de la cintura, como se ve en el grabado.



Los del otro bando, uno por uno, saltan sobre ellos como en el salto del burro, apoyándose sobre la espalda del último de los que están agachados y tratando de avanzar lo más que les sea posible. Cuando todos los de ese bando han saltado y se encuentran en equilibrio precario sobre los otros, deben gritar "tapen el barril, tapen el barril, 1,2,3," y mientras logran hacer esto seguirán saltando, pero tomarán el lugar de los agachados si alguno cae al saltar o no puede conservarse a caballo hasta el fin.



1. JUEGO DE KIM

Se nos ha sugerido que la opinión de Delta sobre el juego de Kim sea transcrita aquí, ya que está agotada y no es probable que vuelva a imprimirse, por lo menos por algún tiempo. Por otra parte, constituye una magnífica introducción para todo lo relativo a observación.

"Se encontraba Zam-zammola sentado a horcajadas sobre el cañón, desafiando las órdenes municipales."

— Magnífico principio — pensó Delta mientras leía las páginas del amado Kim, hasta que hubo llegado al capítulo en que vio la necesidad de volverlos a leer, "en esta frase está contenido todo el secreto de la juventud".

Delta llegó al Capítulo IX y lo leyó de nuevo; tarea placentera que todo Jefe de Tropa debería llevar al cabo una vez al año, cuando un nuevo grupo de muchachos hacen su Promesa y el otoño principia a marcar en los árboles sus primeras huellas. Antes de terminar ese capítulo subrayó una o dos sentencias, después las copió, e hizo comentarios sobre ellas.

"Kim se entusiasmó de todo corazón con la siguiente vuelta de la rueda". Tal es en verdad el espíritu que uno desea ver en sus Scouts, un sentimiento de intensa ansiedad, un interés conmovido, de tal modo que uno esté constantemente pensando en presentar el adiestramiento en alguna forma distinta.

"He aquí nuevas maravillas". Una sugestión para hacer más interesante el Juego de Kim, reuniendo objetos raros en vez de usar cualquier cosa que se tenga a mano. *"Practicad el juego de las jvas"*, por supuesto como un juego de reto, que puede usarse compitiendo Patrulla con Patrulla o de campeón con campeón.

"Cuando hayáis contado y manejado el arte de la habilidad, seguramente estaréis en posición de recordar todo y cubriéndolo con un papel podréis darnos la cuenta". Así, cuando el juego se practica por primera vez, el jugador debe disponer de todo el tiempo que necesite, no solamente de un par de minutos. Por supuesto, principiad en el momento oportuno para el muchacho, adagio de inestimable valor; principiad en el momento adecuado para su memoria.

"El instinto de competencia se despertó en su pecho". Fue un reto personal. ¿Entrañaba esto la idea de que se acercaba el invierno? ¿Significaba este reto asimismo cuaderno de notas especiales. retos semanarios hechos con anticipación y el incluir en el programa de las reuniones de Tropa más o menos veinte minutos para este trabajo. durante seis u ocho

semanas?

"*No habla ahí sino quince piedras*". Comenzad por pocas cosas y sencillas. de tal manera que las primeras victorias no sean muy difíciles; pero recordad que desde un principio el muchacho hindú mostró a Kim que podía hacerlo mejor.

"*Tapadme los ojos, dejadme que palpe con los dedos*". Variación obvia tratándose de Scouts mayores.

"*¿Cómo se hace? Repitiéndolo muchas veces, hasta hacerlo con perfección: vale la pena*". Hay que repetirlo muchas veces, siendo de lamentar que no existe un Juego de Kim más adelantado para la Primera Clase; pero podría inventarse muy bien un juego de valor real para los Scouts mayores. que valiera la pena practicar, que construyera un adiestramiento fino y a la vez divertido. Los juegos deberán practicarse en una o en otra forma —susurró Delta— en toda reunión de Tropa y al Scout se le debe hacer comprender que se trata de juegos que él deberá practicar siempre.

"*Algunas veces con fotografías de nativos*". Deberemos formar una colección de instantáneas de campamentos o de retratos recordados de los periódicos y todo pegado convenientemente en un cartón.

"*Observando a los muchos y curiosos visitantes del Sr. Lurgan*". He aquí una idea para variar: cuatro amigos extraños en la reunión aparecen, disfrazados convenientemente, y cada Patrulla deberá describirlos y decir cuál es el disfraz (esto es más interesante que una sola persona disfrazada sobre todo si es un miembro de la Tropa). Llegaba aquí Delta cuando aparecieron cuatro amigos que eran: Felipe, el Chato. Miguel y Pinocho.

— Hola Felipe — saludó Delta, mientras el nuevo y joven eclesiástico hacía su entrada — ¿Qué tal de vacaciones? — pues éste había ido a su casa o pasar unos días.

— Esta pandilla me pescó en la esquina.

Los muchachos. en forma desaprensiva, se habían sentado confortablemente.

— ¿Nadie más ha venido? — preguntó Miguel — sin ellos no podremos discutir el programa.

— Vosotros habéis llegado temprano — insinuó Delta — siéntate Felipe y enciende tu pipa.

— ¿Leías? — dijo Felipe. mientras sus dedos hurgaban en el tabaco.

— Sí — repuso Delta — *Kim*.

— Ah — observó Felipe — El Juego de Kim, una o dos veces lo practicábamos en nuestras reuniones de Tropa; pero los muchachos no lo hacían muy bien y no les gustaba.

— ¡Caramba! — exclamó el Chato.

— ¿Cómo es posible una reunión de Tropa sin ellos? —preguntó Miguel, con aquel aire de inocencia que le era tan peculiar.

— Mala Tropa — agregó Pinocho con rudeza. — deberé ir a sus reuniones y ayudarte, antes que la arruines.

— Felipe rió. — Pinocho y él se estaban convirtiendo en buenos amigos; Pinocho no era muy notable por su observancia religiosa, pero ahora había adquirido el hábito de llegar de cuando en cuando, a la iglesia de Felipe.

— Me gustaría que lo hicieras — observó Felipe — pero como seguramente hay mucho que yo puedo aprender, les ruego que continúen. Soy un humilde servidor.

— Continúe Delta — dijo el Chato.

— Bien — replicó Delta — Siempre he considerado los Juegos de Kim como un microcosmos, y el todo del adiestramiento Scout como un macrocosmos.

— Bravo — dijo Pinocho — ¿De qué habla? — preguntó el Chato.

— No sé, no hablo turco — contestó éste.

— Delta rió — y tomando el diccionario, se los pasó.

— ¿Qué es el Juego de Kim? — preguntó — un adiestramiento en rapidez de percepción. en observación, en memorizar casi mecánicamente y todo ello jugando. Seguramente estas cosas son las que forman el pequeño adiestramiento Scout, o sea la habilidad para recopilar y reaccionar rápidamente ante una situación, contando con la preparación necesaria para manejarla, siendo todo este adiestramiento como un juego.

—Ya veo — dijo Felipe — muy bien: ¿pero en realidad lo practicáis en cada reunión?'

— Esa pregunta es para ti, Miguel — dijo riendo Delta.

— Bien, quizás exageraba un poco — respondió Miguel con sinceridad — pero sabíamos bien que en todas las reuniones de la Tropa de Delta había algo que nosotros debíamos observar, ya fuera que sobre ello se nos llamara la atención o no. Quizás se tratara solamente de un poco de estambre arrollado en la perilla de la puerta, y en el curso de la reunión se nos preguntará de qué color era. Siempre teníamos que estar listos, pero aparte de eso, real y verdaderamente practicábamos el Juego de Kim en una docena de formas diferentes.

— ¿Cómo lo practicaban ustedes, Felipe? — preguntó Pinocho.

— Cómo el libro lo dice — respondió Felipe — poníamos una bandeja y en ella una docena de objetos diferentes, y después de uno o dos minutos los cubríamos, debiendo los muchachos formar una lista de ellos.

— ¿Les contabais alguna historia acerca de Kim y la noche que pasó en la tienda del Sr. Lurgan? — preguntó con incredulidad el Chato.

No - replicó sonriendo Felipe - pero ahora veo que debería haberlo hecho.

Leed estas notas - dijo Delta - pasándoles el cuaderno que estaba utilizando cuando sus amigos llegaron. Los tres Scouts mayores se agacharon sobre Felipe para leer junto con él.

- Instructivo - observó Felipe. - Comenzar por poco, continuar, y variar mucho. Muy bien, desde ahora comenzaré por una historieta y luego el juego. - Sacó un cuaderno y dijo: - Sugerid algunas variaciones. -

- Bien - dijo Delta - pero como nosotros deseamos sacar provecho de esto, tanto tú , Felipe, propongo que todos tratemos de pensar en unas cuantas variaciones nuevas, por lo menos nuevas para nosotros.

Se hizo silencio en el local. La lengua del Chato exploraba el aire del cuarto; los ojos de Pinocho se habían reducido, al concentrarse él, y Miguel, que se agigantaba rápidamente. tomó un cuaderno de encima de la mesa y lo hojeaba como para ayudarse a pensar.

Muy bien — dijo el Chato — he aquí una. A cada Scout se le pedirá que traiga alguna cosa rara a la próxima reunión y que ésta tenga de ocho a diez centímetros de ancho, o de largo, o de las dos cosas. La Tropa se sentará en el suelo formando un amplio círculo y cada Scout colocará en el centro el artículo que haya traído.

Después de cierto tiempo, de acuerdo con la aptitud de la Tropa. cada quien recogerá su

artículo, escondiéndolo y tratará de describir en detalle, lo más que le sea posible, los artículos de los demás.

Variación: Escribirá también quién trajo cada artículo. En las Tropas numerosas se formarán dos o más círculos.

— Bastante bien — observó Delta — ¿El siguiente?.

— Espera un poco, a que termine este mal escribano — dijo Felipe.

Miguel por su parte expresó — Con veinte boletos de colores, cuatro o cinco distintos, cortados en diferentes formas: triángulos, círculos, rectángulos, anillos o solamente letras K, L, E. etc. Los jugadores deberán observar con propiedad la figura y el color. Por ejemplo: triángulo azul, H roja, cuadrado blanco. ¿Lo habéis entendido?.

— Sí — dijo Delta, Felipe escribía rápidamente — ¿Tú Pinocho?.

-- No pongáis las cosas todas en el mismo lugar — contestó éste.

— Colgadlas de una cuerda amarrada a los extremos del local.

— Ahora voy yo — dijo Delta — No pongáis todos los objetos al mismo tiempo, sino cada uno por turno. Sugiero colgar un gancho en la pared, y comenzar cuando la Tropa se forma para pasar la inspección. El Scouter colgará del gancho. digamos, un guante. Después de la inspección, como quien no quiere la cosa y sin decir una palabra, cambiará el guante por una cadena. Cuando ha terminado el primer juego, retirará la cadena y colgará una daga y así sucesivamente. Ya para terminar la reunión las Patrullas deberán decir cuáles han sido los objetos que han sido colgados del gancho. Variación: Nombrarlos en el orden en que fueron colgados.

— Ahora me toca a mí — dijo el Chato — A cada Scout se le pedirá que lleve consigo... no os riáis, yo siempre hice eso en mi Patrulla para hacerlos sentir que tomaban parte en las cosas.

— Absolutamente correcto, Chato — observó Delta — están celosos por no haber pensado en ello.

— Bien — dijo el Chato — a cada muchacho se le pide que lleve consigo dos objetos raros que encuentre. Después, por turno, se alinean las Patrullas y extienden las manos mostrando en cada una un objeto. El resto de la Tropa deberá recordar qué objetos fueron y cuál fue la Patrulla que los mostró.

Habló despacio, Miguel, como si fuera pensando lo que iba diciendo, y así era — Tres Scouts se sientan, en sendas sillas en diferentes actitudes: uno con los brazos cruzados, otro con las piernas cruzadas, otro viendo hacia el techo, otro con la mano sosteniendo su quijada y así sucesivamente. El resto de la Tropa los observa, pero no les dice nada hasta que los tres se levantan y entonces se les ordena que hagan un croquis, en el cual aparezcan la posición de las cabezas, de las manos y de los brazos de los tres. Variación: en vez de hacer un croquis, deberán contestar una pregunta: ¿con qué mano sostenía el Charo su quijada? (respuesta: con ninguna). ¿Qué Scout tenía los dedos cruzados? un poco difícil ésta. ¿,Ves? Nueva Variación: los tres Scouts se sientan en las actitudes descritas. se levantan, dan una vuelta alrededor de las sillas, se sientan de nuevo; pero ahora cada uno en diferente silla y en diferente actitud, poniéndose de acuerdo entre ellos acerca de cómo van a sentarse. La Tropa lista ve los cambios.

— ¡Bravo Miguel! — dijo Delta.

Éste se sonrojó y tímidamente dijo — Pues bien, esto fue lo que se me vino a la cabeza. Ahora te toca a ti, Pinocho.

— En la obscuridad — dijo Pinocho — contando con un banquito chaparro, una buena antorcha

y algunos artículos que brillen se sienta la Tropa en círculo. Supongamos que el Chato y yo lo hacemos. Coloco el primer artículo en el banco, digamos un collar de perlas, y en tono sepulcral digo 'uno'; el Chato enciende la antorcha y lo ilumina durante diez segundos, luego apaga la antorcha, retira el collar, lo substituye y se lo echa al bolsillo, mientras yo coloco un segundo objeto, digamos una lámpara de bicicleta. En esta forma se avanza rápidamente: no hay que hacer las cosas despacio. Con una docena de objetos para comenzar, basta.

— Te has puesto inteligente hoy — observó Delta — El inventar variaciones como ésta a los temas fundamentales del adiestramiento Scout podría ser una actividad de los Scouts mayores muy útil, inteligente e interesante. Recordad esto como una idea. Si deseáis que os diga más, he aquí algo que vosotros los Scouts mayores podéis hacer una noche. Cada uno de vosotros por turno llegáis antes de la reunión y representáis una acción sencilla, por ejemplo: descorchar una botella, aserrar un pedazo de madera, dar grasa a un zapato: recordad que sólo debe ser mímica. Si sois seis hacéd dos cosas cada uno. Luego cada Patrulla presenta sus respuestas. Yo hago las preguntas: *¿Qué zapato se limpió el Chato? ¿Quién usó el martillo? ¿Qué hacía Miguel al principio?... ¿Habéis pescado la idea?*

— Esto sí que es bueno — observó Felipe — pero, si éstas son cosas nuevas bien podéis decirme cuáles eran las antiguas — En ese momento llegó Juan, con su gran sonrisa acostumbrada, y ceremoniosamente saludó a todos.

— Llegas a tiempo, Juanito — dijo Delta — Felipe desea conocer seis de las variaciones usuales del Juego de Kim.

— Bendito sea — dijo Juan suavemente — bien, pues, hablaremos de ruidos: los muchachos tienen que identificar los ruidos escribiéndolos en el orden en que fueron producidos.

— Principiad por una docena e id aumentando — observó Delta.

— Y principiad por unos fáciles — agregó el Chato — como el del sifón, el de aserrar madera y luego hacéd otros más difíciles como barajar o abrir una carta.

— Entonces — dijo Juan — hay que usar acción retardada, les permitía que vean los objetos a las siete de la noche y una hora más tarde les pedía que hagan la lista, o una "tormentas" que vean los objetos mientras otros lanzan pelotas de tenis, o juegan al pan y queso, o se tiran con arvejonos. o colocáis sobre un tablero varias piezas de ajedrez.

— A propósito de esto se pueden preparar de antemano copias en papel de tableros de ajedrez, para que en ellos escriban rápidamente los nombres de las piezas — observó Delta.

— También puede tratarse de un *Objeto Perdido* — dijo Juan — que puede practicarse de muy diferentes maneras. Por ejemplo, se colocan los objetos sobre un tapete. en uno de los cuartos del local, y los Scouts los observan durante un minuto: luego mientras corren al otro extremo y se colocan de frente al muro se sustrae uno de los objetos. vuelven al lugar y se les otorgan puntos a los tres primeros que digan qué objeto es el que falta. Además hay Bolsillos.

¿Bolsillos? — exclamó Felipe, levantando la vista de su cuaderno.

— Juguémoslo — dijo Miguel — Prosigue. Delta.

— Muy bien — convino Delta — Lo único que voy a hacer, Felipe, es vaciarme los bolsillos y volver a colocar después en ellos los objetos que antes he sacado.

— Ahora comprendo — dijo Felipe (él y los cuatro muchachos observaron lo que hacía Delta. Éste sacó de sus bolsillos algunas monedas de plata, otras de cobre, sus llaves, una cartera, que abierta colocó sobre la mesa y la cual examinó ligeramente antes de colocarla ahí, una cigarrera también abierta. una pipa y una bolsa de tabaco, dos cartas, dos pañuelos, un lápiz, una pluma fuente, un encendedor, una navaja y un boleto de ómnibus. En seguida volvió a ponerlos en sus bolsillos. Miguel, sonriendo, dio a cada uno una hoja de papel).

— Supongo que debemos escribir la lista de los objetos que llevas en los bolsillos. ¿No es así?
— dijo Felipe.

— No, no — replicó Delta — debéis contestar algunas preguntas. Primera: ¿podría yo dar cambio de un billete de diez pesos; si así es, qué tanto me sobraría de cambio? — Felipe sonrió, y observando a los cuatro muchachos que rápidamente escribían sus contestaciones y sin mostrar ansiedad, dijo — Yo lo haré mejor la próxima vez.

— Exactamente — observó Delta — Recordad: ¿Cómo se hace? Practicándolo muchas veces, hasta que resulte perfecto. Por de pronto no haré preguntas difíciles. Segunda: ¿Cuántos cigarrillos había en la cigarrera? Tercera ¿en cuál de mis bolsillos coloqué las llaves, era éste el mismo de donde las extraje? Cuarta: ¿cuál era el número del boleto del ómnibus? Quinta: ¿de dónde venían las cartas?... — ¡Imposible! — exclamó Felipe.

— ¡Oh, sí! — observó Pinocho con sorna — Es fácil. No tiene el menor objeto que nosotros sigamos llamándonos Scouts, si no nos es posible hacer las cosas que decimos que podemos hacer.

— Practicar el Juego de Kim — dijo Delta — en estas diferentes formas, no solamente ayuda a los muchachos a convertirse en verdaderos expertos, sino que también les ayuda en su Escultismo, pues si es posible introducir variedad en todo aquello que constituye el adiestramiento Scout, es fácil conservar a los Scouts. La vida está constituida por continuas sorpresas, por tanto siempre hay algo nuevo. Los Scouts abandonan las Tropas porque se aburren, pero no sucederá esto si logramos introducir en su adiestramiento un poco de imaginación. Por tanto, mi querido Felipe. si ahora no puedes obtener puntos lo practicaremos de nuevo con las cosas que Miguel trae en sus bolsillo y verás qué pronto aprendes.

Y así, cuando el crepúsculo septembrino comenzó a echar sus sombras en el Local, el Chato encendió la luz y Delta anunció con firmeza, — Sexta pregunta....

71. Kim individual

Cada jugador trae consigo un objeto, colocándolo en lugar adecuado donde los demás jugadores pueden observarlo. Luego todos los objetos son llevados a un extremo del local y los jugadores se colocan de espaldas a ellos. Cada jugador es llamado por turno para tomar el objeto traído por el Scout cuyo nombre se le mencione.

72. Kim artista

Los jugadores se forman en semicírculo, observando al Jefe dibujar con gis (tiza) sobre el piso, o sobre un pizarrón, un objeto que en seguida es borrado. En esta forma se dibujan veinte objetos distintos y tan luego como esta operación ha terminado, los jugadores sobre un papel reproducen con lápiz el mayor número de ellos que les sea posible.

73. Kim vuela

Dos Scouters (o sus suplentes) se colocan cada uno detrás de un biombo, dejando un espacio amplio entre ellos, uno lanza a través del espacio que los separa un objeto, a la vez que menciona un número, y el otro lo recibe. Los miembros de la Tropa deberán distinguir el objeto y formar una lista individual, o de Patrulla, de acuerdo con los números que se hayan mencionado. Doce objetos son suficientes, y pueden ser sencillos y comunes, debiendo ser lanzados a poca velocidad al principio, e ir aumentando ésta conforme los Scouts vayan adquiriendo práctica. También los objetos que se usen poco a poco podrán ir siendo menos comunes.

74. Kim en buque de guerra

Cada Patrulla dibuja sobre el piso, en un rincón apropiado, oculto por bancas, sillas, etc. un cuadrado grande, dividido en cien pequeños cuadros, diez por cada lado. Puede usarse también un cuadrado de papel de envoltura dividido como queda dicho.

En la parte superior de cada cuadro se pone una letra, de la A a la J y al margen los números 1 al 10. De esta manera cualquier cuadro pequeño puede ser identificado por las referencias de una letra y un número, Vgr. C6, G9, etc. En los cuadros se colocan al azar un número conveniente de objetos, digamos 16.

Las Patrullas, por parejas, cambian de lugar y observan los cuadrados de sus contrarios tratando de recordar los objetos y los cuadros en que están colocados. Después de un minuto, regresan a sus lugares y por turno lanzan dardos a sus contrarios. Por ejemplo, una Gaviota grita: "A5 una brújula; si las Focas tienen una brújula en el cuadro A5 lo retiran de ahí. Entonces las Focas tienen derecho a enviar un dardo a las Gaviotas, y así sucesivamente hasta que uno de los dos cuadrados ha quedado vacío.

75. Kim mensajero

El señor Martínez, de las Lomas, envía con un mensajero a un Banco una bolsa conteniendo joyas. El mensajero se encuentra en el camino con un antiguo amigo que insiste en que vayan a la taberna a tomar una copa. Posteriormente una joven simpática lo invita a tomar una taza de té y finalmente entrega la bolsa al gerente del Banco. Un mes más tarde el señor Martínez recoge la bolsa, encontrando que una diadema ha sido sustituida por una réplica falsa. ¿Dónde ocurriría el robo? En la taberna, en la casa de la joven. ¿o será el gerente del Banco el ladrón? El número 1 de cada Patrulla examina la bolsa cuando sale de las Lomas, el número 2 al salir de la taberna, el número 3 de la casa de la muchacha, el número 4 cuando llega al Banco y el número 5 cuando el señor Martínez se da cuenta del robo. El Scouter, sin que se den cuenta, ha logrado hacer el cambio. La Patrulla se reúne y haciendo memoria trata de recordar dónde y cuándo se hizo la sustitución.

76. Kim instructor

Este juego principia con una pequeña instrucción común y corriente (vgr. a los Guías o a los Scouts mayores). de cómo practicar el juego de Kim y cómo enseñar a los demás a obtener marcas altas. No se les hace ninguna sugestión respecto a la prueba la cual se les va a sujetar. Sobre el piso o sobre una mesa. se coloca un número de objetos para un improvisado Juego de Kim, haciendo resaltar la importancia de tener varios grupos de objetos relacionados entre sí (vgr.: timbres, postales, sobres, lápices, plumas fuente y lacre, en un grupo; encendedor, fósforos, pipa, limpiador de pipa y tabaco para pipa, en otro grupo; ligas, cintas de hombros, insignia de solapa, insignias de Especialidades y cintas de Guía, en un tercer grupo y así sucesivamente).

Se distribuyen estos objetos en todos los grupos, de tal manera que no queden dos de ellos juntos, y se hace un comentario que explique lo que se está haciendo y por qué. Cuando hayáis colocado unos cuatro grupos de objetos, contad el total de ellos y ved cuántos se requieren para completar dos docenas, completando éstas con objetos que no pertenezcan a ningún grupo (algunos de ellos más grandes) (vgr.: una taza, una pelota de tenis, un martillo).

Explica la importancia que tiene enseñar a los Scouts que al practicar este juego deberán reunir por grupos los objetos que observe, de tal manera que al recordar un objeto de un grupo se les facilita recordar los demás, y después poner especial atención en los objetos que no pertenecen a ningún grupo, especialmente los más grandes, ya que éstos son los más difíciles de recordar. Repentinamente cubrid aquellos objetos y pedid a vuestra audiencia que, de memoria, forme una lista de ellos. Aun cuando inconscientemente han estado practicando el Juego de Kim, podrán poner en su lista por lo menos veinte, de los veinticuatro objetos, y al mismo tiempo habrán aprendido mucho acerca del método de agruparlos y de observarlos.

77. Espejo de Kim

Con la ayuda de un espejo grande, reflejad los veinticuatro objetos del Juego de Kim, poniendo cuidado de que el observador solamente pueda ver los objetos a través del espejo: lo mejor es colocar el espejo en un rincón, colgado de la pared a un ángulo de 45°.

Variación: Usad la plataforma giratoria de un fonógrafo. Los artículos se distribuyen sobre ella y ésta se hace girar durante la observación. La velocidad puede ser ajustada a las condiciones existentes, aumentándola conforme los muchachos van adquiriendo práctica.

78. Kim retador

Cada Patrulla expone veinte objetos y los cubre por todos lados, de tal manera que sólo puedan ser vistos desde arriba; se permite a los muchachos observar los objetos dos minutos y después, por turno, cada Patrulla irá pidiendo a las otras que le entreguen un objeto. Si el artículo no existe o la Patrulla a la que se le pide no es la que lo tiene, el retador pierde su oportunidad. La Patrulla que al cabo de cinco minutos haya obtenido el mayor número de objetos es la que gana.

79. Kim por asociación

Permitid a los Scouts ver un cierto número de objetos durante quince segundos y después cubridlos de nuevo, luego mencionad alguna cosa que tenga que ver con uno de los objetos que habéis exhibido y haced que los Scouts pongan en una lista el objeto de que se trata. Por ejemplo, si entre los objetos hubiera una aguja, mencionad una máquina de coser o un carrete de hilo. Si se trata de un fósforo de palo, mencionad una duela o un leño.

Este juego deberá servir para probar y mejorar la rapidez de observación. Conforme se obtienen mejores resultados, el tiempo de observación podrá reducirse y las asociaciones hacerse más difíciles.

80. Kim de símbolo

Se exhiben cuatro o cinco colecciones, de más o menos una docena de objetos cada una, siendo éstos todos del mismo género excepto uno, por ejemplo: papel, sobre, lápiz, pluma, regla, botella de tinta, etc., con un dedal entre ellos.

Los Scouts observan cada colección por turno, como si se tratara del Juego ordinario de Kim; pero al final de cuatro o cinco minutos se les pide que escriban el nombre del objeto símbolo.

81. Kim casual

Contra la pared, en la puerta o en el corredor; pero siempre en un lugar por donde la Tropa tenga que pasar durante la reunión, se coloca una colección de objetos grandes.

En un momento dado, durante la reunión, se pide a los Scouts que escriban una lista de los objetos que se encuentran en tal lugar.

82. Kim policía

Este juego sirve para mejorar la exactitud en la descripción. Preparad una colección de objetos para el Juego de Kim relacionados entre sí. vgr.: varias plumas, lápices, ligas; o vasos de diferentes formas y tamaños; o una colección de objetos de adorno. Los Scouts al formar sus listas tendrán que describirlos, para distinguirlos.

83. Kim detallista

Sobre una silla se colocan dos objetos pequeños y a todos los Scouts se les permite verlos, preguntándoles qué es lo que hay sobre la silla. Por ejemplo, dos tornillos, al principio la respuesta, será "dos tornillos", pero conforme vayan aprendiendo a observar, podrán decir: "dos tornillos de acero, uno de cabeza grande, de tres centímetros de largo y rosca fina; el otro de unos dos y medio centímetros de largo, muy enmohecido".

En este juego se avanza generalmente con mucha rapidez.

2. OTROS JUEGOS DE OBSERVACIÓN

84. Estampillas escondidas

Se anuncia que uno de los jugadores porta en lugar visible una estampilla; los demás tratan de averiguar quién es, y los que lo logran, silenciosamente se sientan. La estampilla puede también colocarse en cualquier sitio del Local.

Variación: El Jefe coloca una moneda en cualquier lugar del Local, donde pueda ser vista sin tener que mover ningún objeto.

85. Tarjetas de Navidad

Reunid algunas tarjetas viejas de Navidad (tres veces el número de Scouts en la Tropa); dividid cada tarjeta en dos partes, de tal manera que en uno se encuentre el complemento de las de la otra. Algunas de las tarjetas deberán ser cortadas de tal manera que con facilidad pueda encontrarse la otra mitad; pero otras lo serán de tal manera que haya dificultad en encontrar la otra parte. Distribuid uno de los montones por el local, de tal manera que todas las tarjetas sean visibles; pero no todas en forma conspicua. Distribuid las otras mitades dando una a cada Scout, conservando el resto en la mano. A la voz "ya", todos los Scouts tratan de completar su tarjeta de las que conserváis en la mano, hasta que no os quede ninguna, terminando entonces el juego. La Patrulla que haya logrado el mayor número de pares es la que gana.

86. Observación de las paredes

Todos los jugadores observarán uno de los muros del local durante dos minutos, volviéndole después la espalda. Algunos objetos serán cambiados de lugar y otros retirados del muro. En seguida los Scouts volverán a ver el muro durante un minuto, al fin del cual, dándole de nuevo la espalda, harán una lista de los objetos que han sido retirados y de los que se han cambiado de lugar.

Se otorgará un punto por cada observación correcta y se restarán dos por cada observación incorrecta. El que tenga el mejor total es el que gana.

Variación: No cambiar nada y observar el resultado.

87. Encontrar la tarjeta

En el Local se esconden cierto número de tarjetas de diferentes colores, igual al número para cada Patrulla, pero de diferente color. Los componentes de las Patrullas buscan las tarjetas y el Guía las junta. Las Patrullas reciben dos puntos por cada tarjeta de su propio color y un punto por cada tarjeta de otro color que no sea el suyo.

88. Celebridades

Se colocan en los muros del Local los retratos de cierto número de personas célebres, sin sus nombres; el jugador que presente la lista más completa es el que gana.

89. Conspiradores

Cada miembro de la Tropa recibe por correo junto con una sección de órdenes, lo siguiente:

Vos y dos miembros de la Tropa pertenecéis a una sociedad secreta que trata de causar inconveniencia o algo peor al Grupo. Por razones de seguridad los miembros de la sociedad no se conocen entre sí, ni de vista ni por sus nombres. Por la misma razón, y a causa de que con anterioridad ha habido indiscreciones, a vosotros tres sólo se os ha dado a cada uno un tercio de las instrucciones totales. Por tanto éstas tendrán que juntarse para poder así saber lo que hay que ejecutar. Para ello os tendréis que identificar, ante todo por medio de la seña secreta de la sociedad que consiste en tirar del lóbulo de la oreja derecha con el índice y pulgar de la mano izquierda. Esto deberá hacerse a intervalos frecuentes, pero no tan ostensiblemente que el resto de la Tropa se dé cuenta, advirtiendo que ésta ha sido informada de un posible complot, aun cuando ignora los detalles, aunque todos sus componentes estarán buscando sucesos extraños que les den una pista.

A continuación se dan los tres tercios de las órdenes. Identificad a los otros dos conspiradores, reuníos, haced vuestros planes y ejecutadlos.

1	2	3
Apagad la choza durante una reunión	todas las entre ocho de la tropa	luces en y nueve antes del día de San Patricio.
Hay dos os diré	maneras de hacerlo; la segunda	pero yo no Es muy simple.

Variación: Al principio del programa se llama aparte a los Guías y con gran aparato de secreto se les entrega un sobre marcado: Privado y confidencial.

Abierto el sobre se encuentra la siguiente carta:

Privado y Confidencial

A los Guías de Patrulla:

Se ha recibido un telegrama de la Oficina Central de policía en el cual se advierte que dos conocidos filatelistas se han logrado introducir en la reunión de Tropa disfrazados de Scouts.

Tienen instrucciones de actuar como espías y rendir un informe de lo que ahí suceda a la oficina matriz de Filipolis.

No se conocen entre sí, por lo que con frecuencia harán alguna seña que los dé a conocer.

Los Guías de Patrulla al terminar el desfile, consultarán con sus Patrullas y entregarán el informe que aparece al calce, al Scouter, diciendo quiénes son los pillos para que su complot muera en la cuna.

Advertencia: Actuar con precaución. Uno, o quizás los dos conspiradores podrían estar en vuestra Patrulla

Informe:

Los espías son: ...

Su seña secreta es: ...

Patrulla: ...

Notas:

De antemano el Scouter designa secretamente dos Scouts de diferentes patrullas para que actúen de espías.

A cada uno, por separado, le da a conocer la seña secreta, que deberá usar con discreción y sin repetirla con exceso. Seña: cruzar los brazos e inclinar un poco la cabeza a la izquierda

El Scouter puede dar mayor interés al juego nombrando otros dos Scouts, cada uno con una seña diferente; el primero deberá tocarse de cuando en cuando la oreja derecha y el otro se amarrará un zapato de vez en cuando.

90. Tarjetas Postales

Cada jugador observa una tarjeta postal durante un minuto y después de varios minutos en los cuales de manera violenta se le ha tratado de distraer, la Patrulla trata de reproducir los puntos esenciales de la postal o contestar preguntas acerca de ella.

Variación: Una postal para cada Patrulla o un cuadro grande para toda la Tropa.

91. Caza de noticias

A cada Jugador o Patrulla se le da un ejemplar del mismo periódico. El Jefe menciona un lugar, un evento o un objeto, y el primer jugador o Patrulla que encuentre el lugar en que está mencionado en el periódico, gana un punto.

92. Tabla de avisos

En toda buena Tropa existe una tabla de avisos. He aquí un juego relacionado con ella.

En un momento dado recoged los avisos y hacer que cada Patrulla los transcriba en detalle de memoria. Comparad lo escrito por las Patrullas con la realidad y haced comentarios

Esto es todo.

93. Reconocimiento aéreo

Ahora que es fácil obtener fotografías aéreas, tratad de conseguir una tomada verticalmente de algún lugar que contenga amplia variedad de objetos. El juego consiste en nombrar en el menor tiempo posible el mayor número de objetos. Algunas veces esto no es muy sencillo. Si las contestaciones pueden comprobarse por medio de otras fotografías o con placas' estereoscópicas, se obtiene mayor interés. Se puede trabajar mejor con fotografías de áreas rurales que con aquellas de las grandes ciudades. Estas últimas con frecuencia son muy confusas.

94. ¿Dónde se encuentra?

Entréguese a cada Scout una copia al carbón de una lista de objetos que, colocados de manera visible, pero no ostentosa, hayan sido distribuidos en el Local y concédaseles cinco minutos para buscarlos y escribir una carta de identificación de los que hayan encontrado. Gana la Patrulla cuyos miembros hayan formado la lista más larga. Algunos de los objetos deberán estar colocados de tal manera que sea difícil encontrarlos, vgr.: una liga de hule colocada alrededor de la válvula de un extintor de incendio y que sea del mismo color de ésta; un pedazo de gis (tiza) colocado en el rincón de una ventana pintada de blanco; una agujeta de zapatos puesta entre dos duelas de piso; una argolla de cortina colocada alrededor de un foco eléctrico. El que coloque estos objetos deberá tener cuidado de no hacerlo muy difícil al principio y de ir aumentando la dificultad conforme se practique, lo que aumentará considerablemente el interés en el juego, haciéndolo popular y desarrollando a la vez el sentido de observación en los muchachos.

95. ¿Qué fue lo que hizo?

Un jugador puesto de pie en el centro del cuarto, ejecuta algunas acciones sencillas, vgr.: caminar seis pasos. sacar del bolsillo un lápiz, abrir su navaja, sacarle punta a un lápiz, sentarse en él suelo, silbar una tonada. Después de unos minutos de distracción violenta, cada bando o jugador trata de hacer un informe exacto de lo ejecutado.

96. Gaceta de policía

Se forman los Scouts en dos filas de frente la una a la otra. Cada uno hace por escrito la descripción del Scout que tiene enfrente, vgr.: color del cabello, de los ojos, de los vestidos, etc.

El Jefe de Tropa recoge las descripciones y las lee una por una en voz alta, para que los Scouts no vean los nombres al tiempo de escribirlos sus compañeros.

Variación: Los jugadores se reúnen alrededor del círculo y a una orden determinada cierran los ojos. El Jefe toma a uno de los jugadores y lo saca del cuarto; el resto se reúne en el centro, con los ojos abiertos. Gana el que primero diga quién es el que falta.

97. Escena del crimen

A cada Patrulla, por turno, se le conceden cinco o diez minutos para observar un cuarto en el que se ha cometido un crimen y rendir un informe de lo que piensen que ahí ha sucedido. Después se escenifica el crimen.

98. El vendedor

Un extraño llega a la reunión de la Tropa llevando una maleta llena de objetos y trata de persuadir al Scouter a que le compre algo; los Scouts los rodean y escuchan. Después de que el vendedor ha sido despedido, se pide a las Patrullas que hagan una lista: a) de los artículos ofrecidos; b) de sus precios; c) de los argumentos esgrimidos por el vendedor en favor de cada objeto.

99. Pérdida de memoria

El Jefe anuncia que ha sido encontrado un hombre que ha perdido la memoria y coloca los objetos que éste llevaba en sus bolsillos sobre una bandeja. Los bandos tratan de deducir cuanto pueden acerca de este hombre y proporcionar informes que ayuden a identificarlo.

100. Interrupciones

El Scouter procede a imprimir en la Tropa, que ha sido agrupada por Patrullas, la necesidad de preparar correctamente un mensaje y de tener la habilidad para separar lo esencial de lo superfluo, de tal manera que pueda entregarse inteligible, a una persona con autoridad. El proceso deberá ser interrumpido dramáticamente por un "extraño" lleno de acaloramiento que, llevando en la mano una maleta, habla incoherentemente relatando una historia que contiene algunos informes importantes y otros sin valor. Cuando este individuo se ha despedido, las Patrullas deberán rendir sendos informes, siguiendo los lineamientos que el Scouter haya indicado al principiar la sesión.

Variación: Durante la reunión, repentinamente, se introducen en el local dos rufianes llevando burdos disfraces y de manera violenta plagian a uno de los concurrentes, o asaltan al Jefe, o hacen otra cosa por el estilo y rápidamente desaparecen.

Los bandos, una vez que los rufianes han desaparecido, rinden un informe detallando los acontecimientos, dando una descripción de los asaltantes.

101. Moldes

El jefe tiene consigo un cartón en el cual prende, en cualquier forma, algunos discos negros. Cada uno de los jugadores posee un cartón semejante. El Jefe pone el suyo durante cinco segundos y la mejor reproducción que hagan de él los jugadores es la que gana.

Este juego es fácil de practicar y para juzgar la exactitud de la reproducción conviene cuadricular el cartón.

102. Patrulla disfrazada

A una Patrulla se le pide que lleve a la próxima reunión trajes de fantasía o material para disfrazarse, debiendo el resto de la Tropa concurrir en su traje de ordinario.

A la hora señalada, la Patrulla escogida sale del salón y procede a disfrazarse. Todos sus componentes deberán usar antifaz. Cuando regresen al salón deberán pasearse por él durante más o menos tres minutos y contestar a todas las preguntas que se les hagan: pero pueden disfrazar la voz, el porte, la manera de andar, etc. Una vez que han salido de nuevo del salón, los demás procederán a escribir una lista de las cosas que llevaban puestas los disfrazados, señalando quién llevaba cada cosa.

(Puntuación: Un punto por cada detalle de menor importancia, vgr.: color de la ropa, disfraz en general; dos puntos por los detalles oscuros, vgr.: botones faltantes; tres puntos por los detalles muy oscuros. vgr.: detalles pequeños que no vayan de acuerdo con el disfraz en general: se agregarán tres puntos por la exactitud en cuanto a lo general y cinco por la identificación de las personas.

103. Carta marina

Sobre un papel de envoltura se dibuja un croquis de un puerto y en él se marcan con círculos azules las minas submarinas y con círculos rojos los fuertes que existen en la playa. El almirante se sienta en el centro del salón y observa su carta mientras los espías dan hasta tres

vueltas a su alrededor tratando de darse cuenta de las marcas señaladas en la carta, luego regresan a sus rincones y de memoria tratan de duplicar la carta. El que lo logra con mayor exactitud es el que gana.

104. Preguntas capciosas

Se divide a la Tropa entre cuatro y ocho grupos, de tres o cuatro Scouts cada uno. A cada grupo se le entrega a la vista de los demás, un objeto para que lo estudie; el objeto deberá ser interesante en sí mismo, pero no necesariamente conspicuo.

Las cosas siguientes han sido utilizadas con éxito: Una pequeña pintura; un tipo de cámara fotográfica complicada; una computadora de navegación aérea; dos páginas iguales de ediciones diferentes de un directorio, difíciles de memorizar, y un pequeño objeto de madera tallada.

A cada grupo se le conceden tres minutos para observar el objeto que le ha sido asignado, recogidos en seguida y entregando a cada Scout una tarjeta que contenga cinco preguntas, de las cuales sólo una esta relacionada con el objeto que él estudia. Esta pregunta la deberá contestar por sí mismo. Las otras podrán contestarlas con la ayuda de quien quiera que él escoja.

Las preguntas con relación al objeto que de hecho se ha estudiado deberán ser contestadas con la mejor exactitud posible, pero las que se refieren a otros objetos pueden ser falseadas, teniendo presente que uno de los objetos es hacer creer al que preguntó que la respuesta es correcta. Gana el Scout que acierte con el mayor número de preguntas, pudiendo otorgar notas por las que sean desorientadas.

Este juego puede ir precedido de una corta historieta de las aventuras de B.P. como espía y la necesidad que tienen los espías de memorizar todos los detalles concernientes a las máquinas e instrumentos que no entiendan y también de una relación corta de los métodos empleados por los interrogadores.

105. Huellas digitales

Al principiar la reunión de la Tropa se le pide a cada Scout que ponga la huella digital del dedo gordo de su mano derecha en el centro de una tarjeta o de un pedazo de papel, usando para ello un cojín entintador de sellos. Más tarde las tarjetas se distribuyen entre los Scouts y cada uno deberá decir a quién pertenece la huella que se le ha dado.

Cuando un Scout dice haber encontrado a quien pertenece, se toma una segunda huella al lado de la primera y se comparan éstas. Si resultan ser idénticas el poseedor de la tarjeta la firma y la entrega al Jefe.

La primera patrulla cuyos componentes hayan firmando todas sus tarjetas es la que gana.

106. Sobres

El Scouter lleva consigo a la reunión una docena de sobres, tomados de su correspondencia ordinaria, los numera y entrega tres a cada Patrulla. Al cabo de unos cuatro minutos los grupos de tres son pasados a otra Patrulla, repitiéndose esto hasta que cada Patrulla haya observado los doce sobres. Entonces cada Patrulla, tomadas de la inspección hecha a los sobres escribirá brevemente las señas particulares de cada uno de los remitentes, tales como edad, sexo, profesión y residencia. Con un poco de práctica es posible adquirir bastante eficacia.

107. Seleccionar cartas

Siete cartas idénticas, de pocas palabras, se escriben en máquina en hojas de papel iguales. Todas, menos la Número 1 serán escritas en la misma máquina. Todas menos la Número 3 contendrán el mismo error (cambio de dos letras consecutivas). Todas menos la Número 4 llevarán la huella digital del mismo dedo pulgar derecho. en la esquina derecha de abajo; la número cuatro tendrá una huella digital distinta. Todas excepto la Número 5 estarán firmadas de idéntica manera; la número cinco tendrá una firma ligeramente cambiada, por ejemplo ,

una "t" sin raya o una "i" sin punto. Todas excepto la Número 7 estarán espaciadas de igual manera; en el caso de la número siete al principio de cada párrafo se correrán dos espacios hacia adentro.

Las siete cartas se numerarán y colocarán sobre la tabla de avisos, consistiendo el juego en encontrar dentro del tiempo señalado, las cartas idénticas (números 2 y 6).

108. Juego del artista

Las Patrullas se colocan en sus rincones.

Un Scout de cada una de ellas se llega al Scouter, quien le nombra al oído un cierto objeto. Regresan a sus Patrullas y, sin decir palabra, procederán a dibujar el objeto, para que sus Patrullas adivinen de lo que se trata. Cuando alguien ha adivinado, el artista le hará una seña con la cabeza y el muchacho que ha adivinado correrá hacia el Scouter para confirmar que ha acertado y éste le dará el nombre de otro objeto. Generalmente seis son suficientes y la primera Patrulla que los adivina es la que gana.

Las ideas y objetos que han de ilustrarse deberán al principio ser sencillas, pero conforme pase el tiempo podrán ser más complejas.

Sugestiones: una esponja, una pulga, un burro muerto, un gato negro, en una noche oscura, un rizo, una chispa brillante, quince hombres, el pecho de un muerto, dos cocineros echan a perder la sopa, etc.

109. Antorcha

La Tropa se divide en dos bandos, cada uno provisto de una potente antorcha. Los bandos se tiran boca abajo en los lados Opuestos del salón cubriéndose los ojos mientras sobre los muros, detrás de ellos se colocan un cierto número de tarjetas postales común y corrientes. Las tarjetas están marcadas con letras de diferentes colores, de tal manera que las letras de un mismo color formen una palabra y las palabras un mensaje. Las letras serán barajadas en cualquier orden. Cuando las tarjetas y los Scouts, sin cambiar de posición, deberán tratar de tomar las letras colocadas al extremo opuesto del cuarto; es decir, sobre las cabezas del bando contrario y leer el mensaje. Las antorchas sólo podrán permanecer encendidas durante un período máximo de diez segundos a intervalos de no menos de cinco segundos actuando los Scouters como tomadores de tiempo. Las antorchas se usarán no solamente para leer el mensaje sino también para deslumbrar a los contrarios. Una vez leído el mensaje, el bando cumplirá la orden que éste contenga; si éste da ocasión a algún alboroto, tanto mejor, pero esta materia queda a discreción del Scouter.

110. Escondidillas con antorcha

Hay que esconder antes de que principie la reunión, seis pequeños objetos, de tal manera que sean visibles pero no conspicuos. Los Scouts los darán a conocer alumbrándolos con sus antorchas, a) Se puede decir qué clase de objetos son los que hay que encontrar; o b) que se busquen aquellos objetos que se encuentran fuera del lugar donde siempre están colocados; hay que advertir que se actúe con discreción. Los informes deberán ser transmitidos por los Scouts a sus Guías de Patrulla, quienes harán una lista de ellos y de los lugares donde se encuentran colocados. El Guía de Patrulla que primero complete su lista o la mejor lista que haya sido formada durante el tiempo señalado, son los que ganan.

111. Números

La estimación de números ya no forma parte de las pruebas de Primera Clase, pero nuestro programa de adiestramiento no se concreta a las pruebas exclusivamente. Además la estimación de números con exactitud razonable, es una adquisición muy valiosos.

Se formarán colecciones de fotografías y grabados que se pegarán convenientemente en hojas de cartoncillo. En las revistas ilustradas y en los álbumes familiares podrán conseguirse estas fotografías y grabados; pero también podrán ponerse en algunas hojas cruces, círculos o

figuras de cualquier dibujo o simplemente hechas al azar. Así mismo, es útil tener algunas impresas.

La mejor manera de practicar este juego es como sigue:

Cada Patrulla se coloca en su Rincón y un Scouter, que bien puede ser un ayudante del Jefe de Tropa o un extraño engatusado para asistir en esa ocasión, que por lo general no requerirá mucho engatusamiento, expondrá durante unos diez o quince segundos una hoja a la Patrulla. (¿Está claro esto?) Vgr.: cuatro Patrullas requieren cuatro Scouters, cada Scouter lleva tres hojas y cuando cada uno de ellos ha terminado con su primera Patrulla, pasa a la siguiente, de tal manera que cada Patrulla observa doce hojas. El esfuerzo deberá ser individual y silencioso. Así, pues, cada muchacho deberá tener listo lo que todo Scout siempre tiene a mano: un cuaderno y un lápiz. Una vez que los resultados han sido anunciados y cada Scout ha tomado nota de los suyos (Hoja número uno resultado correcto 60: se anota dos puntos si ha acertado entre 54 y 66, o un punto si ha acertado entre 48 y 72. etc.). Se dará una plática breve sobre la forma en que se han de otorgar los puntos y sobre cualquier otra sugerencia. de acuerdo con los ejemplos que se hayan dado. El juego se repetirá la siguiente semana con otro grupo de hojas. La preparación de éstas, diremos de paso, es un pasatiempo muy divertido y no existe razón alguna para que cada Guía de Patrulla (con la conveniente advertencia) no proporcione tres de estas hojas, que él haya encontrado o preparado él mismo, para alguna reunión de Tropa (o para que algún Scout mayor prepare estas hojas).

112. Fanales

Un Scout de cada Patrulla, provisto cada uno de una antorcha. se coloca a la misma distancia de un objeto visible. Se les concede como máximo diez segundos para que localicen el objeto y en seguida se apagan las luces; después de una pausa se da la orden de "fanales" y entonces los Scouts encienden sus antorchas y aquel cuya luz se proyecte sobre el objeto gana un punto. Al principio el juego deberá practicarse con objetos grandes, pero conforme los Scouts van adquiriendo práctica los tamaños de los objetos irán siendo reducidos.

113. Actores mudos

Las Patrullas se sientan en sus respectivos Rincones y cada una envía a uno de sus miembros a que recoja del Scout una palabra o frase que le será dicha al oído, en secreto, regresando a su Patrulla, para por medio de mímica dar a entender a sus componentes de qué palabra o frase se trata. Si se trata de una frase, la Patrulla deberá decir correctamente las palabras que la compongan.

El actor, por supuesto, no puede hablar y los demás deberán rápidamente decir lo que crean que significa su actuación. El actor moverá la cabeza de un lado a otra para significar que no han adivinado y hacia abajo cuando hayan atinado. Cuando la Patrulla haya adivinado mandará corriendo a otro de sus miembros a recibir del Scouter otra nueva palabra o frase, y la Patrulla que logre adivinarlas todas en el menor tiempo es la que gana.

Se sugieren palabras como coliflor, sardina, tarde de sol, mañana fría, pesadilla, etc.

3. JUEGOS DE OÍDO

114. Sin ruidos

Este es el juego básico para esta clase de adiestramiento. Los muchachos se proveen de cuaderno y lápiz, y el Scouter y sus ayudantes, Scouts mayores o Rover Scouts que haya conseguido para que le ayuden, se colocarán detrás de un biombo o en el cuarto contiguo, teniendo consigo algunos objetos con que hacer ruido.

El Jefe dice en alta voz un número. Entonces se ejecuta el ruido apropiado y los muchachos escriben lo que crean que es aquel ruido. Es evidente el número incalculable de variaciones que existen, lo que permite que el juego se pueda practicar con bastante frecuencia.

Se sugieren los siguientes ruidos. Vaciar el agua de una botella, golpear con un martillo, botar una pelota de tenis, dejar caer una moneda, romper un género, romper un papel, hacer

estallar una bolsa de papel o un globo, golpear una pipa contra el tacón del zapato, lijar un pedazo de madera, cortar con tijeras, dar cuerda a un reloj, encender un fósforo, chasquear un látigo. limpiar unos zapatos, sacudir un tapete, repartir una baraja, abrir una carta, sacar punta a un lápiz, hacer sonar una banda elástica, etc., etc.

Cuando las respuestas sean acertadas se repetirán los ruidos para hacer que se graben en la memoria de los Scouts.

115. Juego de Delta

Este juego consiste en una doble observación de sonidos. Cuando por el magnavoz llega al salón el ruido de caballos que galopan, el número de caballos que haya en el Local tendrá que ser nulo: uno abre una puerta, pero probablemente no sea en realidad una puerta lo que ha abierto; la radio transmite un aguacero, pero en el Local no llueve y fuera de él brilla el sol. De hecho se trata solamente de simulaciones.

A cada Patrulla se le anuncia que la siguiente semana deberá convertirse en departamento de simulaciones. Producirán sus simulaciones detrás de un juego de dos biombos (o algún sustituto adecuado) y los resultados serán juzgados por un comité distinguido (Vgr.: un amigo prominente, el Comisionado de Distrito y dos miembros del Comité de Grupo). Es preferible contar con biombos, porque así el jurado no estará influenciado por los métodos empleados. Cada Patrulla, por turno, simulará cuatro cosas (cuatro probablemente serán suficientes, pero si es posible seis será mejor). Después de que ha sido juzgada cada Patrulla harán la misma demostración sin los biombos, para que se den cuenta de los métodos que emplearon. He aquí doce sugerencias: 1) olas; 2) viento; 3) abrir una puerta; 4) caballos al galope; 5) lluvia; 6) trueno; 7) una sierra en acción; 8) una reja que rechina; 9) un disparo seguido por un vidrio que se rompe; 10) cañones en acción; 11) un auto que patina; 12) un cartero caminando sobre grava, llamando a la puerta por medio de un aldabón y colocando las cartas en el buzón.

Se otorgarán puntos por el ingenio desarrollado en el método, así como por la precisión en el sonido, al definirlo y al simularlo.

116. Juego de ruidos varios

La Tropa se forma en círculo y cada uno de sus miembros cuando es llamado ejecuta un sonido especial, vgr.: un ruido con la lengua, un siseo, un chiflido, un sonido hecho con los dedos pulgar y anular, un ruido con el pie sobre el piso, toser, botar una pelota sobre el piso, dejar caer un tejo sobre el piso, etc. A ser posible cada quien debe hacer un ruido diferente. Por turno se le vendan los ojos a un Scout y se coloca en el centro del círculo El Jefe, colocado entre el resto de la Tropa. señala a un individuo para que haga el ruido particular a que se ha comprometido. El Scout que tiene los ojos vendados señala en la dirección de donde juzga ha partido el ruido. A cada Scout se le dan cuatro o cinco oportunidades. La velocidad debe ser aumentada conforme se va adquiriendo práctica.

117. Alarma

Después de la ceremonia de apertura de la reunión, se anuncia que hay un despertador escondido en alguna parte del salón. Tan pronto como éste suena, cada Scout trata de salir del cuarto y colocarse en forma que no pueda ser visto desde la puerta.

Todos deberán salir cuando suena el despertador sin importar lo que estén haciendo. Cuando todos han desaparecido, el Jefe de Tropa esconde el despertador y llama de nuevo a la Tropa, la que debe localizarlo guiándose exclusivamente por el tic-tac. Las luces pueden ser apagadas mientras los Scouts localizan el despertador.

Si da la casualidad de que el Comisionado de Distrito visita la Tropa, esa noche, habrá que advertirle que no se sorprenda de que tal vez a la mitad de su discurso desaparezcan los Scouts.

118. Complotistas

Durante la reunión se escuchan dos voces violentas que discuten a las puertas del Local. Cuando han dejado de hablar, los dos bandos escriben un informe sobre la discusión, para la policía.

La controversia deberá efectuarse sin que la Tropa tenga noticia de ella y al principiar ésta el Jefe ordenará silencio para que puedan escucharla.

119. Inexactitudes y contradicciones

Los jugadores se forman en círculo y el Jefe relata una historia en la que introduce numerosas inexactitudes y contradicciones. La Patrulla o jugador que forma la mejor lista de errores es la que gana.

120. Minuto sensacional

Se practica a oscuras. Una de las Patrullas, que ha sido advertida de antemano, ejecuta diez ruidos diferentes en el lapso de un minuto. Las otras Patrullas se reúnen para discutir sobre el orden correcto en que se han producido los ruidos y cómo han sido producidos. Cada Patrulla nombra un relator, que en la fogata refiere una historieta basada en los ruidos, mencionándolos por su orden. Por supuesto, la Patrulla que ejecuta los ruidos es la última en dar su versión.

121. Pasos en la noche

A uno de los jugadores se le vendan los ojos y se le coloca en un extremo del salón. Los restantes, todos al mismo tiempo, tratan de acercársele desde el extremo opuesto, tan silenciosamente como les sea posible y cuando todos le han rebasado deberá adivinar qué tantos lo han pasado de cada lado.

El número de los que pasen de uno y otro lado deberá variar en cada ocasión y, por supuesto, ser desconocido para el que escucha.

122. Reloj en la obscuridad

Un reloj, suficientemente ruidoso, se coloca donde pueda ser tocado. A los jugadores se les vendan los ojos y a cada uno que logra tocar el reloj se le quita la venda y se queda quieto hasta que todos han hecho lo mismo.

123. Ritmo

Se forman bandos que se colocan en diferentes partes del salón, y a un jugador de cada bando se le da en secreto el nombre de alguna tonada muy conocida. Regresa con los de su bando y pegando sobre el suelo con una cuchara o algún otro objeto rígido, que no sea la hoja de un cuchillo o navaja, trata de dar a conocer la tonada. El bando que primero adivina es el que gana.

4. JUEGOS DE TACTO

124. El juego de tacto

Este juego es fácil de practicar colocando en sendas bolsas, diferentes objetos y vendando los ojos de los jugadores, quienes son conducidos alrededor del salón, tocando los diferentes objetos. Las bolsas pueden ser suspendidas de cuerdas atadas de un extremo a otro del salón o mejor colocadas sobre algún tablón o mesa; cada una con un número.

Los objetos en ellas contenidos pueden ser arroz, harina, te, y aún objetos más distinguibles como llaves, plumas fuente, monedas, botones, argollas, destapadores, etc.

Primera variación. Puede jugarse en la obscuridad o con los ojos vendados y pasando los objetos de mano en mano, haciendo que los jugadores escriban después los nombres de los objetos en el orden en que les fueron pasados; bastarán de seis a diez objetos. De cuando en cuando puede agregarse a la diversión el pasar de mano en mano una uva, un guante de hule mojado y aun una salchicha.

Segunda variación. Los muchachos con los ojos vendados pasan de mano en mano pedazos de género tales como seda, lana, satín, etc.

Tercera variación. Para esta práctica se pasarán de mano en mano una media docena de nudos hechos de antemano, para que los Scouts los reconozcan. Esto constituye un magnífico adiestramiento. A los Scouts Marinos se les pasará una sonda con las marcas marinas, no solamente para que reconozcan las marcas, sino para que digan qué representan. Si tenéis a mano una ya hecha, quitadle algunas marcas y ved si hay quién se dé cuenta de cuáles son las que faltan. Para los Scouts del Aire pasad de mano en mano para que las identifique, réplicas de cartón de las diferentes cosas usadas en la aviación, hasta siluetas completas de un aeroplano.

125. Siluetas

Se recortan en cartón figuras de objetos bien conocidos y cada jugador por turno trata de identificarlas con los ojos vendados. La parte superior de cada cartón deberá estar marcada para que fácilmente pueda ser identificada.

126. Acertijo para ciegos

En una tabla de sesenta por treinta centímetros, delgada y de madera suave, se recortan unas quince o veinte figuras y a un Scout, con los ojos vendados, se le entregan las figuras y se le pone enfrente la tabla para que las coloque en sus correspondientes agujeros. Si se cuenta con dos tablas idénticas, el juego puede ser de competencia entre Patrullas. Este juego saca a luz un número infinito de posibilidades y la experiencia demuestra que los muchachos que son aficionados a los trabajos manuales y aquellos que están acostumbrados a utilizar sus manos son más aptos en la práctica de este juego que el resto de sus compañeros.

5. JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DEL OLFATO

127. Olfato

Este juego es muy útil para ayudar al adiestramiento del sentido del olfato. Requiere un cierto número de bolsas o botellas. Si se usan botellas es conveniente que éstas tengan todo el derredor cubierto con papel, con objeto de que los muchachos, para reconocer el contenido de cada una de ellas, tengan que valerse exclusivamente del olfato, sin ayuda de la vista. Para un juego bastan media docena de bolsas o media docena de botellas; existen muchas variaciones muy buenas, pero nuestras sugerencias son las siguientes:

Tabaco, parafina, yodo, serrín, desinfectante, café, chocolate, grasas para zapatos, jengibre, lavanda, naranja, gasolina, queso, ajos., etc.

6. JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE LA MEMORIA

Los siguientes juegos tienen por objeto adiestrar la memoria de los muchachos, aun cuando bien es cierto que casi todos los juegos de adiestramiento de los sentidos hasta cierto punto desempeñan esta misma función.

128. Recordatorios

Los jugadores se forman en círculo y el primero de ellos dice "pienso en una marmita" el siguiente dice, "eso me recuerda el vapor" y así continua. Después de una o dos vueltas el Jefe dice: "marcha atrás" y los jugadores en el mismo orden repiten la lista de atrás para adelante hasta volver a la frase "pienso en una marmita".

129. Submarinos y minas

Se les vendan los ojos a los Scouts, que representan submarinos que tienen que llegar a puerto (éstos pueden ser los rincones del salón, pues se necesita bastante campo). El resto de la Tropa se distribuye por todo el salón y representa las minas. Los submarinos observan el campo minado y luego tratan de llegar a puerto, pero si tropiezan con una mina se hunden y si tropiezan con uno de los muros quedan varadas. Por tanto deberán recorrer su camino sin tocar nada.

130. Ataque nocturno

Una Patrulla forma con sillas una barricada, o una trampa con cuerdas, o coloca hojas secas sobre el piso en todo el cuarto, y nombra a uno de los jugadores centinela, armándolo con una antorcha eléctrica. Se apagan las luces y el resto de los Scouts trata de abrirse paso a través de la barricada. Si el centinela oye a alguno, enciende su antorcha y si logra iluminar directamente a alguien, ese jugador queda fuera del juego.

La Patrulla que logra pasar con facilidad mayor número de miembros a través de la barricada es la que gana.

Se requiere un juez.

131. ¿Cuánto es?

Sobre una mesa se colocan varios círculos y a cada uno de ellos se le pone un número: a cada jugador se le permite que observe la mesa llevándole después a cierta distancia fijada de antemano, donde se le vendan los ojos y se le hace girar sobre sí mismo tres veces; después va hacia la mesa y señala seis círculos, de los que se hallan en ella, sumando las cifras que él juzgue correspondan a cada uno de aquellos sobre los cuales haya puesto el dedo índice. Antes de señalar los círculos podrá palpar dos de los ángulos de la mesa, para que esto le sirva de orientación.

132. Reconocer colores en la obscuridad

Apagadas las luces y fijando un límite de tiempo se ordena a los Scouts tomar un objeto de cierto color. A cada jugador se le señalan diferentes colores; se tendrá cuidado de no escoger los colores del pañuelo del Grupo ni los de las cintas de las Patrullas; vueltas a encender las luces se verá quiénes han acertado.

133. Pesca de fichas de dominó

Cada Patrulla tendrá consigo, en un rincón del salón, una silla y sobre ella diez fichas de dominó. Los miembros de la Patrulla se colocan alrededor de la silla que les corresponde y cuando se apagan las luces cada Scout deberá ir al centro del salón y de ahí dirigirse a una silla, que no sea la de su Patrulla, tomar una ficha de dominó y regresar a su silla. Ninguno deberá caminar a mayor velocidad que su paso ordinario y aquel que sea tocado por otro Scout deberá entregar a éste el dominó que haya cogido, si es que ya ha logrado coger alguno. Sólo los Scouts que aun no han logrado coger una pieza de dominó deberán intentar tocar a otro Scout.

134. Tronar globos

Se forman bandos a los que se permite por turno, observar un pequeño globo puesto en el suelo; después se les vendan los ojos y así caminan hacia donde ellos calculan que se encuentran los globos, tratando de pisar éstos y tronarlos. El bando que logra tronar el mayor número de globos es el que gana. No está permitido palpar.

Para obtener los mejores resultados, a cada jugador se le dan dos oportunidades: pero los globos no permanecen estacionarios.

135. Bordones convertidos en sardinas

El Jefe coloca sobre el suelo un bordón: cada uno de los jugadores lo observa. Después se le vendan los ojos y así deberá colocar un bordón tan cerca del que está en el suelo como le sea posible. No está permitido palpar.

136. El santuario del ciego

La Tropa se forma en línea, y a bastante distancia de ella se dibuja un círculo. Los Scouts con los ojos cerrados o vendados, tratan de caminar hacia el círculo e introducirse en él.

137. Líneas de tránsito

Sobre el piso se pinta con gis (tiza) un camino de curvas cerradas y pasos a nivel. A cada Scout se le permite pararse en la punta y estudiar el trazo durante treinta segundos. En seguida se le

vendan los ojos y deberá caminar así lo más lejos que pueda sin salirse de las líneas, tomando las curvas correctamente y brincando los pasos a nivel. Cuando comete un error se le detiene y se escribe su nombre en aquel lugar, ganando el que pueda ir más lejos sin cometer errores.

7. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN

B.P. era muy bueno para la mímica y un gran actor como le recordaréis todos los que hayáis leído "Escultismo para muchachos" y su biografía oficial, escrita por E. E. Reynolds, o "La Vida de Baden-Powell en Cuadros".

Los juegos de representación tienen un gran valor educativo. Ayudan a formar el carácter y adiestran al muchacho en viveza y confianza en sí mismo, desarrollando sus facultades de observación.

138. Charadas

Se escoge a un bando para representar y éste toma una palabra de dos, tres o cuatro sílabas, representando una escena para cada sílaba y una para toda la palabra, introduciendo en cada una de ellas para principiar, la respectiva sílaba y luego la palabra completa. Los demás tratan de adivinar la palabra.

139. Charadas mudas

En las charadas ordinarias, se pronuncian palabras y en ellas las sílabas de que se trata. En las charadas mudas, tanto las sílabas como las palabras completas son representadas en silencio. No se pronuncia palabra, por tanto, constituyen un adiestramiento excelente en mímica.

140. Representación de un oficio

Un jugador o una pareja de éstos, por turno, representan algún oficio o profesión, hasta que los demás adivinan de qué se trata.

Vgr.: un plomero y su ayudante, un barbero, un cirujano operando, etc.

141. Diligencia detenida

Una Patrulla representa a unos exploradores y otra a unos indios piel roja. Se encuentran; pero ni unos ni otros conocen el idioma de los contrarios, por tanto tienen que hablarse con señas. Los exploradores desean conseguir agua y permiso para quedarse ahí, por su parte los indios no desean extraños en su campamento y tratan de persuadir a los exploradores a que continúen su camino. Gana la Patrulla que invente las señas más adecuadas.

142. Argumentos

A cada Patrulla se le entrega una tarjeta en la que están escritas varias palabras, vgr.: hombre, mujer, arma, agua, corriente y los nombres de dos animales. Los Guías de Patrulla obtienen del Jefe de Tropa otra tarjeta marcada de la siguiente manera: farsa, comedia, drama, etc. Entonces las Patrullas, por turno, ponen en escena un cuadro en el que aparezcan los detalles de la primera tarjeta, presentados de acuerdo con la segunda.

Primera variación. Colocad en el centro del cuarto algunos objetos tales como una silla, una herradura, una llave de tuercas, y un picaporte. Las Patrullas tienen que poner en escena un cuadro en el que queden incluidos estos objetos.

Segunda variación. El Jefe de Tropa da a cada Guía de Patrulla un pedazo de papel en el cual hay escrita una palabra, por ejemplo: "Paraguas". El Guía de Patrulla regresa a su rincón, y usando exclusivamente sus manos, pide a su Patrulla le dé un "paraguas". Se trata de ver qué Patrulla adivina seis veces en el menor tiempo.

Tercera variación. Pídase a las Patrullas que representen un incidente durante uno o dos minutos, y cuando todas hayan terminado, haced que unas representen lo que antes representaron las otras.

Cuarta variación. Se da una palabra a cada uno de los Guías, y la Patrulla tiene que actuar de acuerdo con lo que la palabra le sugiera.

143. Juego de hacienda

A cada Scout se le da una tarjeta que lleva escrito el nombre de un animal o pájaro doméstico. A una señal convenida, cada uno principia a actuar, en pantomima muda, tratando de imitar al animal o pájaro que le haya tocado en suerte, al mismo tiempo que trata de encontrar a otros de su misma especie. Cuando tres o más de la misma especie han logrado reunirse, pueden principiar a hacer ruidos. El rebaño, bandada o manada que logre reunirse primero, es el que gana (Para conocer las aves del Continente, ver "Introducción a las Aves de América").

144. Juego de Garrick

Para este juego se requiere práctica y una buena dosis de imaginación por parte del Scouter. Éste deberá contar con una caja vacía, de buen tamaño. De ésta irá sacando diferentes artículos inexistentes. Por medio de mímica dará a sus Scouts la impresión del objeto que se supone ha extraído de la caja y éstos tratarán primero de adivinar cuál ha sido el objeto extraído y luego recordar el orden en que han sido sacados. Los Scouts en seguida procederán a hacer una lista de tales artículos o cada uno de ellos tratará de representar con mímica que vuelve el objeto a la caja. El juego se hace más realista si el Scouter comprueba cada actuación, sacando de otra caja el objeto real que ha motivado y confirmado por medio de éste las acciones que antes ejecutara, cuando el objeto era imaginario.

He aquí doce objetos, suficientes para practicar el juego dos veces ya que media docena de ellos son suficientes para una representación, aun cuando sin duda los Scouts mayores podrán representar más.

Un pedazo de cuerda. el cual se pasa alrededor de la cintura y se ata con el Nudo de Rizo o el As de Guía simple; un reloj con el cual se comprueba la hora del reloj pulsera, ajustando éste y dándole cuerda; una pipa ,una bolsa de tabaco y una caja de fósforos; representando el llenar la pipa y encenderlo; una lámpara eléctrica que no funciona; un libro de chistes; una araña que no se deja atrapar; un teléfono; una hacha, con la que el Scouter se corta un dedo; una cacerola; una toalla; un helado; una ratonera.

145. El juego de Hollywood

Se seleccionan tres o cuatro muchachos de cada Patrulla, a los que se les dice que se les va a hacer una prueba para que actúen en una película si demuestran que son capaces de producir emoción. Se les dice qué clase de emoción es la que deben producir y se les conceden unos cuantos segundos para que reflexionen acerca de ella y luego a la voz "ya" procedan a actuar. Es este un juego muy divertido, pero además tiene el valor de dar oportunidad para que brillen aquellos muchachos que no son muy lucidos en otros juegos. Las emociones pueden ser alegría. envidia, odio consternación. amor, temor, terror, etc.



Parecerá ésta, y en realidad lo es, una clasificación extraña pero la experiencia ha demostrado que es una clasificación útil. Se puede dar cierta variedad a una reunión de Tropa con sólo formar a los muchachos de distinta manera. Asimismo, un buen número de estos juegos podrían quedar bajo la clasificación de juegos de equipo.

146. Veneno

Los jugadores se forman en círculo y en el centro se coloca el "veneno" (un banco, una clava india o un círculo pintado con gis), los jugadores se dan las manos y tratan de tirar de los compañeros hacia el "veneno" para que tropiecen con él y lo hagan caer al suelo.

Variación. Poner tres o cuatro "venenos" fuera del círculo, a dos o tres metros de distancia de éste.

147. Cangrejos

Se pinta un círculo sobre el piso y dentro de él se coloca un jugador por cada Patrulla sentado en cuclillas, con las manos entrelazadas alrededor de los tobillos. Los ahí reunidos tratan de sacarse del círculo unos a otros. Basta que un jugador saque uno de los pies fuera del círculo o que desenlace sus manos para que quede fuera del juego. El que permanece al último dentro del círculo obtiene una nota buena para su Patrulla.

148. Tirar de un cable en círculo

Las Patrullas se forman en círculo sosteniendo cada una un cable. A metro y medio de distancia de cada Patrulla y a sus espaldas se coloca un sombrero Scout y otro objeto por el estilo y cada Patrulla trata de tirar de la cuerda para que uno de sus miembros, sin soltarla, levante el objeto.

149. Bordones

La Tropa se forma en círculo, sosteniendo perpendicularmente cada Scout su bastón, con la palma de la mano colocada sobre él. A la voz "ya" los Scouts se mueven hacia la derecha o a la izquierda soltando sus bordones, los que deberán ser atrapados por el Scout de al lado antes de que caigan al suelo. Cualquier Scout que no alcance a coger el bordón o que lo deja caer, sale del juego. Gana el último que quede.

150. Dos y tres

Los jugadores se forman por parejas en dos círculos, uno detrás del otro y viendo hacia el centro. Uno de los jugadores corretea a otro y cuando el fugitivo se detiene frente a una pareja el de atrás se convierte en fugitivo. Cuando el fugitivo es tocado por su perseguidor se invierten los papeles.

Primera variación. Las parejas se colocan uno frente al otro dándose las manos para formar una caja en la cual pueden refugiarse los fugitivos, y cuando uno lo hace así, el del lado de afuera de la caja. se convierte en fugitivo.

Segunda variación. Al sonar el silbato los fugitivos se convierten en perseguidores y viceversa.

151. Liebres y lebreles

Los jugadores forman un círculo dándose dos lebreles las manos. En el centro del círculo se coloca una "liebre" y fuera de éste los "lebreles" tratan de atrapar a la "liebre". Los jugadores del círculo permitirán a la liebre entrar y salir del círculo a voluntad: pero tratarán de evitar o estorbar que los "lebreles" la atrapen.

152. Topetón

Los jugadores, a amplios intervalos, corren todos en la misma dirección alrededor de un círculo grande trazado con gis sobre el piso, y ejecutan una de estas dos cosas: o el que toca al que va al frente sale del juego (competencia inversa para que los más débiles practiquen) o aquel a quien se toca es el que sale del juego (competencia real). En cualquiera de los dos casos el juego continúa hasta que sólo queda un jugador. Cuando los jugadores son muchos hay que formar varios círculos.

Variación. Cuando suena el silbato hay que dar media vuelta y correr en sentido contrario.

153. Cuerda rotatoria

La Tropa forma un círculo de tres a cuatro metros y medio de diámetro, y en el centro se coloca un Scout con una cuerda, a cuya punta se ata algo que pese, como la funda de una pelota de fútbol rellena y haciendo girar la cuerda, trata de pegar en los pies a los que forman el círculo, quienes al ver venir la pelota saltan para evitar el golpe, saliendo del juego los que llegan a ser tocados, ya sea por la pelota o por la cuerda: hasta que sólo queda un Scout. que es el triunfador.

Variación. Alzar más o menos la pelota o aumentar la velocidad.

154. Dobles

Los Scouts se forman en dos círculos concéntricos, de tal manera que cada jugador tenga un compañero. En el centro se coloca una pelota de tenis o algo equivalente. A la voz "ya" los del círculo exterior corren alrededor de los del interior en el sentido de las manecillas del reloj y cuando uno de sus muchachos regresa al lugar frente a su compañero, debe penetrar al círculo en la forma de antemano convenida, tratando de tomar la pelota y enviarla a su compañero aun cuando para ello tenga que luchar con otro.

Como se ve, este es un juego más o menos rudo. Los muchachos pueden penetrar al círculo de varias maneras: pasando por entre las piernas del compañero; saltando al burro sobre él: dando dos vueltas a su alrededor antes de penetrar en el círculo y en otras muchas formas que pueden inventarse.

Después de haberlo jugado dos o tres veces los círculos se intercambian (le tal manera que el compañero activo resulte pasivo y viceversa.

Variación. La Tropa se forma en dos círculos concéntricos. Los del interior son "caballos" y los del exterior "jinetes". A la voz "ya" los "jinetes" se montan en los "caballos" dándose entonces

diversas órdenes; vgr.; dos vueltas por la izquierda alrededor de los "caballos"; al llegar al suyo pasan por debajo de sus piernas y vuelven a montarse. El último en hacerlo queda fuera del juego. De cuando en cuando hay que invertir, de tal manera que los "caballos" se conviertan en "jinetes" y viceversa, dando igual oportunidad a todos.

155. Muerto

Doce jugadores se sientan en el suelo formando un círculo, hombro con hombro y con las piernas estiradas hacia el centro; otro jugador se coloca de pie en el pequeño espacio libre que deja los pies de los que están sentados y se deja caer con el cuerpo rígido sobre los brazos extendidos de los otros jugadores, quienes lo van pasando de uno a otro alrededor del círculo. Si alguno lo deja caer, éste ocupa su puesto.

156. El anillo

Los jugadores se sientan en círculo sosteniendo una cuerda pasada por un anillo. Otro jugador se coloca de pie en el centro y trata de atrapar al que tenga el anillo en sus manos, pues éste se hace circular de mano en mano, tratando de que el que está en el centro no se dé cuenta de quién lo tiene. Si alguno es atrapado con el anillo en la mano éste pasa al centro.

Este juego es muy sencillo, pero muy divertido.

157. Correo

Los jugadores se forman en círculo alrededor del Local. asignándose a cada uno el nombre de una población. Otro jugador se coloca en el centro y el Jefe dice en alta voz los nombres de dos poblaciones seguidos de la palabra: "carta", "bulto", o "telegrama". Las poblaciones mencionadas tratan de cambiar de lugares sustituyéndose la una a la otra. y el que está en el centro trata de ocupar uno de los lugares vacantes. "Carta". significa que cambiarán de lugares andando. "Bulto". brincando en un pie o caminado a gatas, y "telegrama", corriendo. La forma de caminar incluye al que está en el centro.

Variación. El jugador colocado en el centro tiene los ojos vendados y trata de tocar a uno de los dos que cambian de lugar. No tiene ni que brincar en un pie ni que caminar a gatas.

158. Toros

Cada Patrulla forma un círculo, dándose las manos sus componentes. Uno de sus miembros hace de "toro" y se coloca en el centro del círculo de los contrarios. A la voz "ya" los toros tratan de salir del círculo y el que lo logra primero es el que gana.

159. Ágil

Los jugadores se forman en círculo, con uno de ellos en el centro y éste trata de interceptar una pelota que se lanzan entre sí de un lado a otro los que forman el círculo. Si logra hacerlo, pasa a ocupar el lugar del que lanzó la pelota. La pelota debe ser lanzada a gran velocidad y a una altura no mayor que la de los hombros de los jugadores.

Este es otro juego sencillo y muy popular.

160. Tranco

Los jugadores se forman en círculo con los pies separados y las rodillas tiesas. Dos o tres jugadores tratan de pasar una pelota por entre las piernas de los del círculo, los que no pueden moverse de su lugar, sino sólo usar las manos para detener la pelota. El que la deja pasar ocupa el lugar del que la lanzó.

Variación. Los que forman el círculo lanzan la pelota tratando de hacerla pasar entre las piernas de un Scout en el centro, quien puede moverse, pero conservando siempre separados los pies.

161. Carrera de pelota

Los jugadores se colocan en círculo y uno de ellos fuera de éste. Una pelota es pasada alrededor del círculo en tanto que el jugador que está fuera corre tratando de dar el mayor número de vueltas alrededor del círculo mientras la pelota da dos. El que logra dar el mayor número de vueltas es el que gana.

162. Alcanzar

Dos bandos forman un círculo, viendo hacia el centro y alternando los de un bando con los del otro. Los jefes de cada bando se colocan en puntos opuestos del círculo, cada uno llevando consigo una pelota de distinto color: las pelotas son pasadas por cada jugador al de su bando colocado a su derecha. Si una pelota se cae, deberá ser atrapada por el que la dejó caer, quien deberá volver a su lugar antes de continuar. El bando cuya pelota rebasa a la de los contrarios es el que gana.

163. El rancharo y la huerta

Los jugadores forman un círculo, y uno, que hace de "ladrón", es enviado fuera del cuarto, escogiéndose a otro jugador para que represente a un "rancharo". En seguida se coloca una "manzana" en el centro del círculo. El "ladrón" se introduce en el círculo y trata de coger la manzana y salir con ella sin ser tocado por el "rancharo" a quien él no conoce. El "rancharo" no debe moverse mientras la manzana no ha sido tocada.

164. La tribu ciega

Los jugadores con los ojos vendados y los brazos extendidos de tal manera que se toquen las puntas de sus dedos forman un círculo. Dos jugadores se colocan en el centro del círculo con la pierna izquierda de uno amarrada a la derecha del otro, pero sin venda en los ojos. y tratan de salir del círculo sin ser tocados por los que lo forman, quienes pueden estirarse pero no moverse de su puesto original.

165. Jamboree

Los Scouts se sientan formando un círculo amplio y a cada uno se le asigna el nombre de un país. Un muchacho con los ojos vendados se coloca en el centro del círculo. El Jefe de Tropa dice una frase. por ejemplo: "los Scouts belgas están acampando en Escocia", y así sucesivamente. Los Scouts que representan los países mencionados tienen que intercambiar lugares sin que sean atrapados por el que está en el centro. Si uno de ellos es atrapado, sustituye al que está en el centro. Cuando el Jefe de Tropa dice "Jamboree Internacional" todos deben de cambiar de lugares. Deberá reinar silencio absoluto. Por tanto es necesario que los Scouts se muevan sin hacer ruido, con objeto de que el muchacho que se encuentra en el centro y tiene los ojos vendados, esté muy atento para que pueda percibir el ruido de los que se mueven.

166. Josafat

Los jugadores forman un círculo, dos de ellos en el centro, uno con los ojos vendados y el otro no. El que está vendado tratará de atrapar al otro, quien deberá contestar: "sí señor". cada vez que su compañero diga "Josafat". El del centro podrá en vez de atraparlo pegarle con una almohada. Los que forman el círculo cuidarán que el que tiene los ojos vendados no salga de éste.

167. Silbar

Todos respiran y después, al expeler el aire, lo hacen silbando; conforme dejan de silbar se van sentando, y el último que queda es el que gana.

168. Borrar la sonrisa

La Tropa forma un círculo, todos sonriendo. El Jefe se pasa la mano por la cara en ademán de borrar la sonrisa y conforme lo hace todos los demás deben imitarlo. El que sonría fuera de tiempo sale del juego. El Jefe sonríe o borra la sonrisa alternativamente, hasta que sólo él y otro quedan en juego o hasta que todos se han atacado de risa y ya no pueden permanecer serios.

169. Ataque arrollador

La Tropa forma un círculo, en el centro del cual se coloca una Patrulla. Se puede utilizar una pelota pequeña, una de tenis o una funda de pelota de fútbol rellena de trapos, con la cual, a la voz "ya", se trata de pegarles a los de la Patrulla que se encuentra en el centro, quienes tratarán de evitar ser tocados y permanecer en el centro el mayor tiempo posible. El Scout que ha sido tocado sale del círculo. Este juego es muy popular, muy activo y desarrolla eficazmente la perspicacia.

Variación. Un Scout de los del centro que atrape la pelota llama a alguno de los que han sido sacados del círculo.

170. Crepúsculo

La Tropa se forma en círculo. Uno de los jugadores colocado al centro hace girar sobre el piso un plato de aluminio, al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los jugadores que forman el círculo: el cual tiene que atrapar antes de que caiga al suelo; si lo logra ocupa el lugar del centro y es él el que gira el plato. Si no, vuelve a ocupar su lugar, y el que originalmente se encontraba en el centro continúa.

171. Defensa de la botella

Con gis, sobre el suelo, se trazan dos círculos concéntricos. El interior de dos metros de diámetro y el exterior de cuatro y medio. En el centro del círculo pequeño se coloca una botella, y uno de los bandos se distribuye alrededor de este círculo por el lado de afuera. El otro bando, usando una o dos pelotas, de más o menos dos kilos cada una, y colocado a su arbitrio fuera del círculo grande, trata de pegarle a la botella, mientras los del otro bando la defienden con sus cuerpos, manos y pies, lanzando la pelota cuando llega hasta ellos lo más lejos posible.

Los del círculo exterior pueden entrar dentro de éste a recoger la pelota; pero no pueden lanzarla sino cuando ya se encuentren de nuevo fuera de su propio círculo.

172. "Cricket" sobre un cubo

Se forman dos bandos, el que trata de pegarle a la pelota y el que la lanza. El número 1 del primer bando se sube sobre un cubo, puesto boca abajo en el centro de un círculo del mayor diámetro que permita el Local, y armado de una cachiporra de 45 centímetros de longitud. El otro bando, lanzando la pelota por debajo del hombro y desde afuera del círculo, trata de pegarle al cubo. Los bandos se turnan con la cachiporra. Si un jugador logra pegarle a la pelota, equivale a dos carreras: si no le pega a la pelota, pero ésta tampoco le pega al cubo, equivale a una carrera. Si la pelota le pega al cubo o el de la cachiporra se cae de éste, el jugador queda fuera del juego. El bando que se anota el mayor número de carreras es el que gana.



Así como en toda reunión de Tropa son necesarios algunos juegos activos, también algunas veces se necesita practicar juegos sosegados, especialmente después de una competencia enérgica o hacia el final de la reunión, antes de las oraciones. Algunas veces ésta es la ocasión de referir a la Tropa una historieta, sentada toda ella más o menos cómodamente, pero hay ocasiones en que un juego sosegado viene muy bien.

La Tropa, físicamente cansada, se sienta placentera, como buenos camaradas, y los Guías de Patrulla, provistos de cuaderno y lápiz proceden a anotar las respuestas que les son susurradas por sus Scouts.

He aquí una colección de esta clase de juegos.

173. Apagón

En un momento dado, durante la reunión de la Tropa. se apagan las luces y se advierte a los Scouts que no volverán a ser encendidas sino después de media hora. Los Scouts. al igual que la mayor parte de la gente se inclinan a hablar en voz alta cuando están a oscuras, pero deben aprender a no hacerlo. La Tropa se forma en filas en un extremo del Local, y practica un juego de relevos (vgr.: cada Scout por turno corre hasta una silla colocada frente a su Patrulla, en el extremo opuesto del salón, hace un nudo As de Guía simple con una cuerda, pide a un Scouter que se lo apruebe y regresa a su Patrulla). Después se forma a la Tropa en círculo y se practica el Juego de Kim, pasando alrededor, de mano en mano, diferentes objetos: posteriormente se envía, por medio de un señalador de Morse un mensaje corto que deberá ser leído y recordado por las Patrullas, para ser escrito cuando de nuevo se hayan encendido las luces; en seguida se pide a cada Patrulla que a uno o dos de sus miembros les ponga un brazo en cabestrillo, a uno largo y a otro corto, y finalmente se encienden las luces y se ve qué tal han actuado los Scouts en las diferentes tareas que se les han encomendado. Éstas por supuesto son sólo unas cuantas ideas, que ya han sido ensayadas; vosotros probablemente pensaréis en otras mucho mejores, pero no las hagáis muy difíciles al principio.

174. Más

Los jugadores se sientan formando un círculo. Para principiar el juego, uno de ellos dice: "desde aquí puedo ver una cuerda color escarlata"; el que le sigue dice, "desde aquí puedo ver una cuerda escarlata y un sombrero negro"; el que sigue repite lo que han dicho los anteriores y agrega cualquier otra cosa; "un pájaro", o "un árbol"; pero que no haya sido mencionado antes. Si alguno pone en duda la aseveración del anterior, puede retar a éste y si aquél no puede confirmar su dicho sale del juego.

175. La segunda será la primera

Los jugadores forman un círculo. El primero menciona una palabra de dos sílabas, por ejemplo: "rancho"; el segundo dice también una palabra de dos sílabas, de las cuales la primera debe ser la segunda de la anterior, por ejemplo: "chocha"; el tercero dice "chapa" y así sucesivamente hasta que uno de los jugadores falta, perdiendo una vida. Cuando un jugador ha perdido tres vidas queda fuera del juego.

176. La vieja lechuza

Los jugadores forman un círculo, y el Jefe dice: "la vieja lechuza". Todos pasan de boca en boca esta frase alrededor del círculo. Después el número 1 dice: "la vieja lechuza y dos asquerosos sapos". Pasa de nuevo la frase alrededor del círculo. Luego se agrega otra frase y así sucesivamente.

Van saliendo del juego aquellos que olvidan alguna parte de la lista, ganando el que queda al último. El jefe deberá escribir en un papel las frases que se vayan agregando a la lista.

177. Deletreo

Los jugadores forman un círculo. Cada uno va agregando, por turno, una letra con el fin de completar una palabra de más de tres letras y teniendo en cuenta la palabra que deba quedar formada al final. Cualquier jugador que después de un minuto no ha podido agregar una letra o completado una palabra pierde una vida y el que ha perdido tres vidas queda fuera del juego. Si un jugador duda de que las letras que llegan hasta él puedan formar una palabra, reta al anterior, y si se le prueba que está en lo justo el retado sale del juego; pero si no él es el que sale.

Una palabra no está completa mientras sea posible agregarle algo, aun cuando sólo sea una "s", para formar el plural.

178. El Gran Mogol

Los jugadores se forman en círculo y uno de ellos es el Gran Mogol, quien dice sentir gran aversión para todo aquello que contenga la letra D. En seguida pide a cada uno de los jugadores. por turno, que le den algo que comer y cada uno deberá mencionar un alimento o bebida que no contenga la letra D. Salen del juego los que vacilen, los que digan una palabra con la letra D, pierden una vida, y los que han perdido tres vidas se consideran muertos.

La letra, el nombre Mogol y la forma de preguntar deberán ser cambiados con frecuencia.

179. Telegramas

Los jugadores se forman por Patrulla. El Jefe menciona una palabra y un sujeto, vgr.: "esquife y Jefe Scout". Cada Patrulla entonces forma un telegrama acerca del Jefe, o enviado por el Jefe, o comenzando cada palabra con las letras de esquife, por su orden, por ejemplo: "*estoy satisfecho, quiero unirme inmediatamente, felicitación, especial. Jefe Scout*". Este mensaje puede ser transmitido por medio de señales; el mejor telegrama enviado durante el tiempo señalado es el que gana.

180. Timoteo, el Pietierno

Los jugadores se forman en círculo. Uno principia diciendo "*Timoteo, el Pietierno, fue de campamento y tomó...*" aquí se menciona algún objeto.

El número 2 repite lo dicho por el número 1 y agrega otro objeto, y así continúa el juego. Salen de éste los que no logran repetir la lista, ganando el último que queda. El Jefe deberá escribir en un papel la lista, conforme se vaya formando ésta.

181. iBuzz!

Los jugadores se forman en círculo y se numeran con numeración corrida: pero cada vez que se llega al número 7, o a un múltiplo de 7 o a un número conteniendo 7, como 14. 21, 27, 28, etc., aquel a quien le toca, en vez de decir el número debe decir "Buzz". Después de dos errores un jugador sale del juego. El número 7 es "buzz" y el 77 "buzz-buzz". Cuando todos han cometido un error se vuelve a comenzar con el número 1.

Variación. Exactamente como el anterior, excepto que además de que los 7 digan "buzz". los de los 5 digan "whizz".

Vgr.: 57 es "whizz buzz". 75. "buzz whizz whizz", y el 35 es "whizz whizz buzz", por ser un número que contiene el 5, un múltiplo de 5 y un múltiplo de 7.

182. El equilibrio del ciego

A todos los componentes de la Tropa se les vendan los ojos y se paran sobre la punta de los pies. Gana aquel que puede mantener el equilibrio por más tiempo (el equilibrio en estas condiciones es difícil).

183. Oscilar el maniquí

Dos muchachos se colocan de pie, a metro y medio de distancia el uno del otro, y un tercero, en medio de los dos, muy tieso, se deja oscilar por uno y otro de sus compañeros.

184. ¿Cómo, cuándo y dónde?

Un Scout sale del cuarto y los demás escogen un objeto que sea muy familiar. Cuando regresa el Scout al cuarto, se le permite que de tres vueltas alrededor de sus compañeros. En la primera, pregunta "¿te gusta?"; en la segunda. "¿cuánto te gustó?". y en la tercera "adónde te gusta?".

Se le permiten tres intentos, pero puede adivinar en cualquier momento. Los Scouts deberán contestarle adecuadamente, aun cuando está permitido alguna sutileza.

185. Magia negra

Dos "magos" idean una clave. Uno de ellos permanece en el cuarto mientras se selecciona un objeto. Luego es llamado el otro, quien tiene que adivinar de qué objeto se trata. La meta del juego es que la Tropa descubra cuál es la clave usada por los "magos". Ésta podrá ser muy sencilla, como por ejemplo decir: "¿es éste?, ¿es éste?, ¿es éste?, ¿es éste?", hasta que se llega al objeto y entonces el "mago" dice "¿es aquél?" o podrá ser el noveno objeto que se señale, o el tercero, o el que esté junto a un objeto determinado, u otra cosa por el estilo.

186. Definiciones rimadas

De antemano se forma una lista. El Scouter dice una frase y los jugadores la definen con dos palabras que rimen y que susurran a su Guía de Patrulla, quien da la contestación. Por ejemplo, la respuesta a "el loco de Guillermo" sería "Memo el menso", o para "colegio en el ártico", "escuela helada".

187. San Juan, San Lucas, San Mateo y San Marcos

La Tropa se sienta cómodamente formando un círculo. A uno se le da el nombre de Maestro y a partir de él, consecutivamente, vienen San Juan, San Lucas, San Mateo y San Marcos. El resto se numeran 1, 2, 3, etc. El Maestro principia diciendo "el Maestro a..." cualquiera. Por ejemplo, el "Maestro a Marcos". Marcos inmediatamente dice: "Marcos al 7"; el 7 dice "7 al 3", "3 al 5"; "5 a Lucas", "Lucas al Maestro", y así sucesivamente.

Tan pronto como alguno falla en contestar rápidamente, o alguno contesta erróneamente, el que ha cometido el error pasa a ocupar el último lugar en el círculo, avanzando un lugar todos

los que están después de él. Si el Maestro es el que comete el error, pasa también a ocupar el último lugar en el círculo y Marcos pasa a ocupar el lugar del Maestro y los tres apóstoles avanzan un lugar, convirtiéndose el número 1 en el cuarto apóstol.

A primera vista el juego parece complicado; pero de hecho es muy sencillo y su práctica maravillosa, especialmente después de que se ha obtenido alguna experiencia y cuando ya puede ser jugado a gran velocidad.

188. El cura de la parroquia

Es éste un juego parecido al de Juan, Lucas, Mateo y Marcos, principiando con la mención que el Jefe hace del número de alguno de los Scouts en el círculo, quien en seguida lo pasa a otro.

Se establece un diálogo entre los jugadores; el que, con un poco de práctica, puede adquirir gran velocidad y el juego se hace muy popular.

Supongamos que el Jefe señala el número 7.

— Jefe: El Cura de la Parroquia afirma haber perdido su sombrero, unos dicen que sí, otros que no, yo digo número 7.

— Número 7: ¿Yo señor?

— Jefe: Sí, señor, usted.

— Número 7: No, señor yo no.

— Jefe. ¿Quién entonces?

— Número 7: El tres, señor.

Entonces los números tres y siete continúan el diálogo:

— "¿Yo señor?"

— "Sí, señor, usted".

— "Yo no. señor".

— "¿Quién entonces?"

— "El 12, señor".

Y así sucesivamente.

189. ¿Quién soy yo?

Deberéis preparar una lista con ocho afirmaciones, cada una de las cuales tiene asignado un valor en puntos. Las afirmaciones deben ir de lo más difícil a lo extremadamente sencillo. Las Patrullas se sientan en círculo y hacen una pausa después de cada afirmación, mientras el Guía consulta con los demás. En seguida el Guía de Patrulla escribe apresuradamente la respuesta y se la pasa el Subjefe de Tropa o a quien quiera que esté llevando la cuenta. Si la respuesta es correcta, se le anotan a la Patrulla el número de puntos asignados a ella; en caso contrario pierde un punto. Caso de haber acertado se le hace saber esto al Guía de Patrulla, pero la solución, por supuesto, no se da a conocer sino hasta el final, amén de que todos los Guías de Patrulla la hayan dado correcta. He aquí dos ejemplos:

A. Soy un hombre.

(1) Ha habido dos antes que yo (ocho puntos).

(2) No soy el personaje de una novela, aun cuando muchas veces hayáis leído acerca de lo que yo hago (siete puntos).

(3) No soy hijo de un gaitero, aun cuando me llamo Tomás y me gustan las gaitas (seis puntos).

(4) Me gusta lo mismo el cardo que la rosa (cinco puntos).

(5) Mi afición es la cría de ganado (cuatro puntos).

B. Soy un animal.

(1) Tengo cuatro patas, pero mis huellas os llevarían a creer que sólo tengo dos (ocho puntos).

(2) Puedo caminar más de prisa que cualquier otro animal, excepto aquellos de mi misma especie (siete puntos).

(3) Existe un nudo que lleva el nombre de una parte de mi ser (seis puntos).

- (4) A veces soy blanco, otras gris, amarillo o azul (cinco puntos).
- (5) Mi cola es casi tan negra como mi cuerpo (cuatro puntos).
- (6) Me gusta rondar de noche (tres puntos).
- (7) Kipling dijo que camino solitario (dos puntos).
- (8) Mi aullido es especial y con frecuencia se escucha del otro lado de la cerca durante la noche (un punto).

Este juego puede utilizarse para el estudio de la naturaleza, para estudios generales o para repasar cualquiera de las materias Scouts.

190. Acertijos

Los acertijos de toda clase son muy populares, pueden ser largos o cortos, de acuerdo con los requisitos del programa, pueden referirse a un asunto específico o, lo que es mejor, ser de una naturaleza general. Algunas veces las Patrullas pueden presentar cada una, dos y tres preguntas.

Es preferible que las respuestas sean dadas por las Patrullas y no por los individuos. El Guía de Patrulla reunirá las contestaciones para dar después la que convenga.

He aquí algunas sugerencias. El Grupo A para Scouts y el Grupo B para Scouts mayores. Abajo se dan las contestaciones.

GRUPO A

- 1.- El Scouter que usa dos cuentas en una agujeta de cuero quiere decir que posee la Insignia de Madera. ¿Qué significa el uso (a) de tres cuentas; (b) de cuatro cuentas?
- 2.- ¿Cuál es la diferencia entre un arce y los demás árboles coníferos?
- 3.- ¿Qué conmemoran los Scouts las siguientes fechas?
 (a) 22 de febrero, 1857.
 (b) 16 de mayo, 1900.
 (e) 31 de julio, 1929.
- 4.- ¿Cuántos Jamborees Internacionales ha habido y dónde se han celebrado?
- 5.- "Por tanto recurrimos a un lago, a kilómetro y medio de tierra adentro donde aserramos nuestra bebida ártica y el agua necesaria para cocinar, trasportándola a nuestra casa en un trineo tirado por perros".
 ¿Por qué se dice "aserramos"?
- 6.- ¿Qué juego se practica totalmente sin tocar el piso?
- 7.- Al entrar en mi casa hay a la derecha en El pasillo una ventana. Durante el crepúsculo, el sol, pasando por esta ventana, ilumina de lleno la pared de enfrente. ¿En qué dirección estoy viendo, cuando parado en la puerta, estoy de frente a la calle?
- 8.- ¿Por qué toma más tiempo izar una bandera a media asta, que hasta arriba del mástil?
- 9.- Un hombre tenía un reloj que daba las horas, y una campanada para marcar las medias. Una noche este hombre llegó a su casa, y al abrir la puerta oyó que el reloj daba una campanada, media hora después volvió a oír otra campanada. media hora más tarde volvió otra y todavía media hora más tarde volvió a oír otra campanada ¿qué hora era cuando el hombre entró a su casa?
- 10.- ¿Qué Bandera es la que flota sobre el palacio de Buckingham?
- 11.- Cómo se denomina:
 (a) ¿La parte de la bandera que queda junto al asta?
 (b) ¿La que queda lejos del asta?
- 12.- ¿Cómo puede uno saber si la bandera inglesa está bien o mal izada?
- 13.- ¿En qué años fueron establecidos oficialmente: los Lobatos, los Rovers, los Scouts

Marinos, las Muchachas Guías?

- 14.- Si vais al jardín zoológico, probablemente veréis los siguientes animales, pero ¿qué significa si oís a un Scout nombrarlos? Zarpa de Gato, Cola de Yegua, Nido de Cuervo, Margarita, Vellonita, Ojo de Buey, Pierna de Perro, Araña.
- 15.- Un león vive en su cueva, un lobo en su cubil, ¿cuáles son los nombres apropiados para los refugios de una ardilla, una zorra, un conejo, un tejón, una liebre?
- 16.- De estas afirmaciones unas son verdaderas y otras falsas; dígame cuáles son las verdaderas y cuáles las falsas, comprobando la aseveración:
 - (a) El halo de la luna significa que va a llover o nevar.
 - (b) El cambio de las fases de la luna trae aparejado cambio en el tiempo.
 - (e) La escarcha es rocío congelado.
- 17.- Quiénes son los siguientes?:
 - (a) Pinocho.
 - (b) Jack Cornwall.
 - (e) El Arado.
 - (d) Al Capone.
 - (e) Dini Zulia.
 - (f) La señorita Naightingale.
 - (g) El señor Nobel.
- 18.- He aquí parte de una carta escrita en campamento por un Guía de Patrulla a su padre...

"Hay todos fuimos de excursión; fue una delicia. Durante la semana hemos practicado juegos amplios, juegos cortos, juegos altos, juegos profundos, pero no he podido gozar mucho de ellos, pues durante un juego amplio me rompí uno de los miembros de mi cuerpo".

Este Guía era un muchacho normal; por tanto, ¿cuál de sus miembros fue el que se rompió?
- 19.- Déense los nombres del macho, la hembra y los pequeños, de los siguientes: gato, lobo, tigre y cisne.

GRUPO B

- 1.- ¿Qué personaje bíblico, que murió de manera sin igual, aún tiene imitadores en todos los hogares?
- 2.- Un persa tenía tres hijos: el primero Ran Aes, se convirtió en marino; el segundo, Adlos Dnal, en soldado; el tercero en aviador, ¿cuál era el nombre de este último?
- 3.- Un ruso tenía tres hijos: el primero llamado Cil Pab, se convirtió en abogado, el segundo, Reya Ymra, en soldado, y el tercero en marino. ¿Cómo se llamaba este último?
- 4.- Caminando notáis dos huellas distintas, una de suelas de cuero y otra de suelas de hule; en partes notáis que las suelas de hule están impresas sobre las huellas de las suelas de cuero y en otras las de la suela de cuero están impresas sobre las de las de hule. ¿Qué podéis deducir de esto?
- 5.- Nuestro Comisionado de Distrito, cuyo nombre es Cabedi, tiene en su oficina un teléfono cuyo número es 3-1-2-6-5-0 que lo escogió porque dice que no lo puede olvidar.
¿Por qué será esto?
- 6.- Si un Scout tiene tres primos y la mitad de ellos son muchachos, ¿de qué sería su otra mitad?
- 7.- Un cazador salió a cazar osos, caminó hacia el Sur veinticinco kilómetros y luego dobló hacia el Oeste, caminando en esa dirección quince kilómetros; ahí encontró y mató a un oso. Después pudo ver que el lugar donde se encontraba estaba veinticinco kilómetros del punto de partida, ¿de qué color era el oso?

- 8.- "Se me escapó dejando parte de su ser en mi mano", ¿os recuerda esto alguna cosa de historia natural?
- 9.- ¿Qué es, que nace en la mañana, no come nada y muere en la noche?

RESPUESTAS PARA EL GRUPO A

- 1.- (a) Un Ayudante de Delegado Jefe de Campo o de Akela Guía.
(b) Un Delegado Jefe de Campo o Akela Guía.
- 2.- Se despoja de sus hojas durante el otoño.
- 3.- (a) Nació B.P.
(b) Fue roto el Sitio de Mafeking.
(e) Dio principio en Arrowe Park, Birkenhead, el Jamboree de la mayoría de edad del Movimiento.
- 4.- Nueve: Olympia. Inglaterra. 1920; Copenhague. Dinamarca, 1924; Arrowe Park. Birkenhead, Inglaterra, 1929; Godollo, Hungría, 1933; Vogelenzang, Holanda, 1937; Moisson, Francia, 1947; Salzburg, Austria, 1951; Niágara, Canadá. 1955; Sutton Park, Inglaterra, 1957, (El décimo: Filipinas, 1959).
- 5.- Porque el agua estaba congelada.
- 6.- Polo acuático
- 7.- Al Norte.
- 8.- Porque la bandera tiene que ser izada hasta lo más alto del asta y después bajada a la mitad de éste.
- 9.- Oyó la última campanada de las doce en el momento de abrir puerta.
- 10.- El estandarte real cuando el Rey se encuentra en palacio.
- 11.- (a) fija, (b) flotante
- 12.- La diagonal blanca ancha hacia arriba en la parte contigua al asta y la diagonal angosta en la parte alta de la punta flotante.
- 13.- Lobatos. 1916: Rovers, 1918; Scouts Marinos, 1909; Guías. 1910.
- 14.- *Zarpa de Gato*: manera de atar una cuerda a un gancho.
Cola de yegua: nubes que denotan viento.
Nido de cuervo: la canasta, donde se coloca el vigía de un barco.
Margarita: manera de acortar una cuerda sin cortarla.
Vellonita: una flor campestre.
Ojo de buey: el punto central de un blanco.
Pierna de perro: la forma del mango de un hacha.
Araña: una serie de ganchos (o su equivalente alrededor o entre los palos de la tienda) o una canasta especial tejida, usada para airear la ropa sobre una fogata.
- 15.- La ardilla hace un agujero, la zorra una madriguera, el conejo una conejera, el tejón una tucera, la liebre una estructura.
- 16.- (a) *Cierto*. El halo que rodea a la luna proviene de la presencia de nubes tipo cirrus, altas, que están compuestas de pequeños cristales de nieve y que se interponen en el paso de la luz de la luna. Estas nubes generalmente predicen tiempo variable.
(b) *Falso*. Este es uno de los errores más comunes en la predicción del tiempo. Las estadísticas demuestran que los cambios de presión barométrica, que son los que originan los cambios en el tiempo, nada tienen que ver con las fases de la luna.
(e) *Verdadero*. Cuando los objetos sobre los que se deposita el rocío están muy fríos hacen que ese se hiele formando escarcha.
- 17.- (a) Un personaje de la fábula infantil.
(b) El niño héroe de la batalla naval de Jutlandia, en 1916.
(e) La constelación más conocida como la Osa Mayor.
(d) Un gangster y falsificador norteamericano.

- (e) El jefe zulú, a quien B.P. arrebató el collar con las cuentas de madera, que le sirvió como modelo para la Insignia de Madera.
- (f) La fundadora de la Cruz Roja.
- (g) El creador del Premio que lleva su nombre.

- 18.- El brazo izquierdo.
- 19.-
 - (a) Gato, gata, gatito;
 - (b) Lobo, loba, lobezno;
 - (e) Tigre, tigresa, tigrillo.

RESPUESTAS PARA EL GRUPO B

- 1.- La mujer de Lot.
- 2.- Ria.
- 3.- Ivan.
- 4.- Los autores de las huellas estuvieron en el lugar al mismo tiempo; probablemente caminaban juntos.
- 5.- Las cifras del número de teléfono corresponden al número que ocupan en el alfabeto las letras del nombre del Comisionado de Distrito.
- 6.- ¡Muchachos!
- 7.- Blanco
- 8.- La culebra, que es un saurio sin patas, inofensivo, y que cuando se la toma por la cola puede escaparse culebreando y dejar una pequeña parte de su cola en la mano.
Mosca de mayo.



Boy Scouts de Chile

Juegos Scouts en el Local



Capítulo 6 Relevos

Las carreras de relevos ocupan un lugar bien definido en los programas de la Tropa Scout, en parte por su infinita variedad, en parte porque proporcionan una excelente oportunidad al Guía para conducir su Patrulla, y en parte porque ayudan a la buena presentación y disciplina.

Los relevos clásicos, se llevan al cabo formando los bandos en fila, de manera que cada jugador, por turno, corra hacia un lugar determinado, regrese y toque el siguiente de su bando. El bando que primero vuelve a tener consigo a todos sus jugadores es el que gana. Las variaciones obvias en estos relevos son correr en un pie, brincar, correr hacia atrás, correr en cuatro pies, etc.

En algunos Locales tal vez no sea posible formar los bandos en líneas paralelas en uno de sus extremos para que los jugadores puedan correr en uno y otro sentido; pero quizás haya lugar para que los bandos se formen como rayos de una rueda, con la vista hacia el centro, y cada corredor del centro, sobre su izquierda, corra hacia el extremo opuesto de su propia fila y luego alrededor de las filas por el lado de afuera, en el sentido de las manecillas del reloj, para luego, por el lado izquierdo de su fila, llegar a tocar el siguiente jugador. Los demás continúan de igual manera.

Cada uno de los relevos que se describen en esta sección probablemente son susceptibles de muchas variaciones. En todos los juegos de esta sección, si no existe algo en contrario, los Scouts deberán formarse en fila detrás de su Guía.

191. A gatas hacia atrás

Cada jugador, por turno, corre hacia un punto determinado y regresa a su lugar a gatas y hacia atrás. El siguiente jugador no se mueve de su puesto hasta que su predecesor, ya de pie, ocupa el lugar que le corresponde en la línea.

192. Trifulca de quilla

En cada Patrulla se forman parejas de acuerdo con la estatura de sus componentes. Cada pareja se sienta uno enfrente del otro y sobre los pies de su compañero, uno con las rodillas juntas y el otro separadas, las manos sobre los hombros del compañero. La pareja avanza por medio de un movimiento de balanceo hacia atrás y adelante, encogiendo y estirando las piernas. La meta hacia la cual avanzan las parejas no deberá estar muy lejos: es suficiente un punto a cuatro metros de distancia, alrededor del cual se dé vuelta para regresar.

193. Cosaco

La mitad de los componentes de cada Patrulla monta sobre las espaldas de la otra mitad. Se señala una pista a la mitad de la cual se dibuja un círculo, y en el centro de éste se coloca un pañuelo u otra cosa que fácilmente pueda asirse. Los montados deberán recoger el objeto de ida y volverlo a colocar en el centro del círculo de regreso.

194. Carrera de botes

La Patrulla completa, montada a caballo sobre los bordones corre, pero sólo el "cox" viendo hacia el frente.

195. Hacer el cojo

Las Patrullas se forman en filas, dejando cerca de seis metros entre cada jugador. El último de la fila, saltando en un pie, va a colocarse a la cabeza de ella, seis metros adelante del primero y cuando ha quedado ya en su lugar, el último hace lo mismo que el anterior y así sucesivamente hasta que todos lo han hecho. La primera fila cuyos componentes todos han saltado por orden, es la que gana. Hay que vigilar que los jugadores salten correctamente.

196. Angeles voladores

Las Patrullas se forman en hileras, sentados sus miembros sobre el suelo con el más grande enfrente y el más pequeño atrás. El número 1 de cada equipo, llevando al número 2 en brazos, corre con él al extremo opuesto del salón, donde lo para. El número 2 regresa, toma en brazos al número 3 y lo lleva al otro extremo del salón, como el número 1 lo hizo con él. Así continúa el juego hasta que uno de los equipos tiene a todos sus componentes sentados de nuevo en hilera, al otro extremo del salón.

197. Variedad

Es éste un juego ordinario de relevos, pero el primero de los jugadores salta, el segundo se arrastra, el tercero camina hacia atrás, el cuarto rueda. etc. El equipo que primero termina es el que gana.

198. Iniciativa

Cada jugador, por turno y en la forma en que a él o al Guía de Patrulla le parezca mejor, va alrededor de una pista señalada, pero no habrá dos jugadores que sigan el mismo sistema. La pena impuesta al que se equivoque, es completar la pista con el método escogido por error y después repetida en forma distinta.

199. Aro de cuerda

Los equipos, en hileras, se sientan en el suelo. A cada equipo se le da una cuerda en forma de aro, de 50 centímetros de diámetro. Cada jugador, por turno, sin ponerse de pie pasa su cuerpo por el aro, comenzando por los Pies y sacándolo por la cabeza, continuando así cada uno de los jugadores.

Cuando el aro llega al último de éstos, éste vuelve a pasar su cuerpo por el aro; pero esta vez comenzando por la cabeza y terminando por los pies. El equipo cuyo aro regresa primero al frente es el que gana.

Variación. Cuando el aro ha llegado al último de los jugadores éste corre a colocarse a la cabeza de la fila y principia el nuevo hasta que el primero de los jugadores haya ocupado de nuevo el primer lugar de la fila.

200. Carrozas

Dos jugadores se dan el brazo. Otros dos, agachados, toman a los anteriores por la cintura. Otro, que hace de conductor, pone un pie sobre la espalda de cada uno de los que están agachados y, a manera de riendas, sostiene en las manos sendos pañuelos que los que van delante llevan también en la mano. Gana la carroza que llegue primero a una meta determinada.

201. Tripié

Los equipos se dividen en parejas, cada una de las cuales tiene las piernas interiores de sus componentes atadas en el tobillo y en la rodilla. Cada pareja corre hasta un punto determinado y regresa, dando lugar a que la segunda pareja a su vez haga lo mismo. El equipo que termina primero es el que gana.

202. Cuatro pies y una papa

Los jugadores forman tercetos, con las piernas del centro amarradas cada una a una de las de los otros dos. Los jugadores de las orillas llevan cada uno una papa sobre una cuchara. Los tercetos deben llegar intactos a la meta señalada.

203. Caballeros vendados

Los equipos se forman en filas, todos con los ojos vendados, excepto el último, que actúa de conductor. Al primero se le ponen riendas, y cada jugador toma por los hombros al que tiene delante. Cada equipo es conducido por un camino en zig-zag, ganando aquel que primero llega intacto a la meta.

204. Toro vendado

El número 1 de cada patrulla corre arrastrando consigo a un compañero que con los ojos vendados se encuentra al extremo de una cuerda de tres metros de largo. El número 2 tira del número 3, el 3 del 4 y así sucesivamente.

205. Carretilla

Los jugadores se forman por parejas. Uno de los jugadores de cada pareja pone sus manos en el suelo y el otro coloca las piernas del anterior debajo de sus brazos. En esa forma caminan hasta un punto determinado y luego regresan a su lugar.

206. Zig-zag

Los jugadores se colocan en hileras, a 60 centímetros uno de otro. El último de la fila corre en zig-zag entre los jugadores de su equipo hacia el frente y cuando llega ahí levanta la mano, a cuya señal el último hace lo mismo que el anterior. El equipo que primero llega a estar en el orden en que principió es el que gana.

207. Pasar el túnel a gatas

Los equipos se forman en hileras con los pies separados. El último jugador de cada equipo camina a gatas por en medio de las piernas de los de su equipo hasta el frente, donde levanta la mano dando con ella la señal para que el último de la fila haga lo mismo que él ha hecho. El equipo que primero recupera el orden original, es el que gana.

208. Perinola

El primer jugador corre alrededor de su equipo, y al pasar de nuevo por enfrente de éste, el segundo jugador se le junta por detrás, y así los siguientes en cada vuelta. Cuando ya todos están unidos, uno detrás del otro, corren juntos hacia la meta. El equipo que primero llega a la meta unido es el que gana.

209. Arcos

Las Patrullas se forman con sus miembros tomados de las manos, con los brazos extendidos y los espacios entre unos y otros numerados. El Scouter dice un número y el último del equipo corre a pasar por aquel espacio seguido por el resto, sin soltarse de las manos. Los jugadores de cada lado del espacio dan la vuelta cuando el último ha pasado y las Patrullas se encuentran de nuevo en línea. El equipo que lo hace más aprisa sin soltarse de las manos es el que gana.

210. Alrededor del equipo

Cada jugador, por turno, corre alrededor de su propio equipo colocándose de nuevo en su lugar. Los jugadores del centro tienen que correr alrededor de las dos puntas.

211. Saltos progresivos

El Guía de Patrulla se coloca con las puntas de los pies en la línea de partida y salta con los pies juntos. El número 2 se coloca con las puntas de los pies en la marca de los talones del Guía de Patrulla y salta en la misma forma que el anterior. Los que vienen detrás todos saltan teniendo por línea la marca de los talones del anterior. La Patrulla que alcance la mayor distancia desde la línea de partida es la que gana.

212. Corredores mensajeros

A lo largo de una línea, y a iguales distancias, se colocan los jugadores de cada equipo. El primer jugador de cada equipo corre hasta el segundo, se encarama sobre la espalda de éste, quien le conduce hasta el tercero. donde se desmonta y el segundo monta en el tercero, que lo conduce hasta el cuarto y así sucesivamente.

213. Ensartar la aguja

Cada jugador junta sus manos con los dedos entrelazados y después pasa, por turno, cada una de sus piernas por el círculo que forman sus brazos. Enseguida saca otra vez sus piernas y da la salida al número 2. El jugador que suelta sus manos mientras mete y saca las piernas deberá principiar de nuevo.

214. Caminar sobre un tablón

Enfrente de cada equipo se coloca un tablón angosto, y cada jugador, por turno, trata de caminar sobre él; si pierde el equilibrio principia de nuevo.

215. Martillo y clavos

A cada jugador se le da un clavo. El primero del equipo tiene además un martillo y corre a determinado lugar donde se ha colocado una tabla, en la que clava el clavo, regresando a su equipo para entregar el martillo al segundo, quien procede de igual manera.

Variación. Los clavos deberán clavarse formando determinado dibujo.

216. Aterrizaje forzado

Se traza con gis (tiza) en el piso, frente a cada Patrulla, y al otro extremo del cuarto, un círculo de 30 centímetros de diámetro. Cada Scout, por turno, utilizando un pedazo de cartón conduce, abanicándolo, de su lugar al círculo, un pequeño aeroplano de papel, debiendo introducirlo totalmente en el círculo. Conforme se van acumulando aeroplanos en el círculo, se hace más difícil introducir otro, pues al abanicar el propio para introducirlo, el aire producido hace que los otros salgan del círculo, y todos los aeroplanos tienen que estar dentro del círculo antes de que el jugador pueda regresar con su Patrulla, para dar la salida al siguiente. La primera Patrulla que ha logrado colocar todos sus aeroplanos dentro del círculo es la que gana.

217. Hermanos siameses

Dos jugadores de cada equipo, con los brazos entrelazados fuertemente, y espalda con espalda, caminan. El número 1 hacia adelante primero, y el número 2 hacia adelante de regreso. Luego el segundo y el tercero, el tercero y el cuarto, etc.

218. Saltar al burro

Se traza una línea sobre el piso y uno de los jugadores se coloca en ella, doblado hacia adelante, para que los demás salten sobre él. Una nueva marca se traza donde ha caído el que ha dado el salto más corto y el que está agachado se mueve hasta ella; los demás vuelven a saltar sobre él, marcando de nuevo el lugar del salto más corto, y ahí se mueve el que está agachado. Ahora todos dan un paso y saltan y así continúa el juego.

219. Tanques

Cada equipo se agrupa en el menor espacio que le sea posible. atándose una cuerda a su alrededor bien apretada. Así, atados todos, corren alrededor de una pista. El primer equipo que llega a la meta es el que gana.

220. Apagar la vela

A diez metros de distancia, frente a cada equipo, se colocan una vela y dos fósforos. El primer jugador de cada equipo corre, enciende la vela, y regresa a tocar al siguiente, quien deberá apagar la vela, volverla a encender, y regresar a tocar al siguiente, continuándose el juego en esta forma.

221. Monóculo

A guisa de monóculos se distribuyen argollas de cortina o monedas; a la voz "ya", el primer Scout de cada equipo se coloca el monóculo en el ojo, corre a la meta, se cambia el monóculo al otro ojo, corre de regreso y entrega el monóculo al siguiente. El monóculo debe estar colocado en el ojo antes de principiar a correr y si se cae hay que volverlo a colocar antes de continuar.

222. ¿Derecha o izquierda?

Un Scouter por cada Patrulla se coloca en el extremo opuesto del cuarto, llevando consigo una moneda o un objeto parecido. Coloca sus manos a la espalda y se pasa la moneda de una a otra mano volviendo en seguida a poner las manos enfrente. Cada Scout, por turno, corre y toca la mano donde él cree que está la moneda. Si acierta regresa con su equipo para dar la salida al segundo jugador. Si no acierta, va a su equipo y regresa a hacer un segundo intento de adivinar. Mientras el Scout va y viene, el Scouter vuelve a llevar sus manos a la espalda para cambiar de sitio la moneda. El Scout continúa yendo y viniendo hasta que acierta con la mano en que se encuentra la moneda.

223. Macetas

En frente de cada equipo se colocan dos macetas o algo equivalente. Cada jugador, por turno, se para sobre ellas con un pie en cada una y de ahí se arrastra a una meta señalada, regresando para dar la salida al siguiente. Si un jugador baja los pies de las macetas, deberá principiar de nuevo. Se admite mover las macetas con la mano, siempre y cuando no se toque el piso.

224. Tiro de canicas

A cada Scout de la Patrulla se le da una canica. En el extremo opuesto del cuarto se coloca una pequeña caja de cartón para cada Patrulla, e inmediatamente delante de cada caja una silla. El objeto del juego es que cada Scout corra hasta la silla, se suba en ella, se ponga en posición de "alerta", extienda la mano y deje caer la canica en la caja; si no acierta, recoge la canica y

ensaya de nuevo. Inmediatamente que logra echar la canica dentro de la caja, corre hacia su equipo y toca al siguiente jugador, quien procede de igual manera. La primera Patrulla que logra introducir todas las canicas en su caja, es la que gana. Con objeto de evitar que las canicas reboten, se aconseja doblar un poco los fondos de las cajas.

225. Acrobacia

Inmediatamente enfrente de cada Patrulla se coloca una botella, con una pelota en equilibrio sobre su boca. Unos cuantos metros más lejos se coloca otra botella y más lejos todavía se marca un punto de regreso. Los Guías llevan por turno, a horcajadas a un miembro de su Patrulla, quien sin desmontarse toma la pelota de la primera botella y la coloca en la segunda, yendo después hasta el punto de regreso. De regreso el jinete hace lo contrario. toma la pelota de la botella sobre la cual se encuentra y la coloca de nuevo en la primera. Si la pelota se cae de alguna de las botellas debe ser recolocada sin que el jinete se desmonte para recogerla.

226. La pelota y la botella

En frente de cada equipo, a unos diez metros de distancia, se colocan dos botellas, separadas la una de la otra sesenta centímetros, teniendo una de ellas sobre su boca una pelota en equilibrio. El primer jugador corriendo, cambia la pelota de una a otra botella y regresa a su equipo para dar la salida al siguiente jugador, quien también corriendo toma la pelota y la cambia a la otra botella y así sucesivamente.

227. Pandilla encadenada

A cada Scout se le proporciona un pedazo de cuerda. El Guía ata la suya a su bolsillo derecho con un nudo de As de Guía. El número 2 ata la suya con el Nudo de Rizo a la punta libre de la del Guía y luego a su tobillo con el Nudo de Ballestrinque, entregando la punta libre de su cuerda al número 3, quien ata a ella la suya con el Nudo de Rizo y luego la ata a su tobillo, continuando así hasta el último de la Patrulla. Cuando todos están atados, la Patrulla corre hacia la meta.

228. Espías

Un Scouter o instructor se coloca frente a cada Patrulla. teniendo en la mano una pequeña bolsa con pequeños objetos. El número 1 corre hacia él, saca de la bolsa un objeto. lo examina, lo devuelve Y dice al número 2 qué es lo que ha visto. El número 2 examina un segundo objeto y dice al número 3 qué es lo que él ha visto y qué lo que el número 1 le ha contado. El último no regresa a su Patrulla, sino que escribe todo aquello que pueda recordar de lo que se le ha dicho.

229. Tambaleo

Cada uno de los equipos recibe un bastón de un metro de longitud. Cada jugador, por turno, corre hasta un lugar determinado donde hace descansar el bastón sobre el suelo, en una de sus puntas y, colocando su frente sobre la otra punta, da seis vueltas alrededor del bastón, regresando a su Patrulla para dar la salida al siguiente jugador.

230. Pasar un globo de mano en mano

A cada jugador se le da un pequeño globo, el cual tiene que llevar alrededor de una pista determinada, pasándoselo de una mano a otra; si éste cae al suelo el jugador tiene que regresar al punto de partida.

231. Bordón en equilibrio

A cada equipo se le da un bordón y cada jugador por turno debe recorrer una pista determinada llevando el bordón en equilibrio en alguna forma convenida, pero si éste se cae, el jugador debe regresar al punto de partida

232. Sabandija

Las Patrullas se forman en filas por estaturas, con los más pequeños al frente y teniendo a su Guía enfrente a una situación entre metro y metro y medio. El Guía lanza horizontalmente un bordón al Scout que tiene en frente, quien se lo devuelve poniéndose inmediatamente a gatas, encogido lo más que le sea posible para esquivar los bordones que puedan caerse. El Guía lanza el proyectil a cada Scout, por turno, quien se lo devuelve y se pone a gatas, esperando que los Scouts que lo siguen sean buenos atrapadores.

El último Scout tiene que atrapar el proyectil dos veces, y luego el resto de la Patrulla se va poniendo de pie, uno por uno, para atrapar el proyectil. La primera Patrulla que termina es la que gana. La operación debe repetirse cada vez que el Guía o el atrapador deja caer el proyectil, o permitan que parte de éste toque el piso. Después de alguna práctica, este juego es magnífico como número de exhibición en una noche dedicada a los papás.

233. Dominó sobre el bordón

Cada Patrulla tiene un bordón que deberá conservar siempre en posición absolutamente horizontal y, apuntando, por ejemplo, de norte a sur. En esta posición y, llevándolo más arriba de la cabeza, el primer Scout de cada Patrulla corre hasta una banca colocada ex profeso, salta sobre ella, da media vuelta y siempre con el bordón en la misma posición y señalando de norte a sur, corre de regreso a su Patrulla. El siguiente Scout se suma al primero y, sosteniendo juntos el bordón, corren de igual manera que lo hizo el primero. El objeto del juego es conservar el bordón horizontal y apuntando de norte a sur, aun cuando sean ocho los muchachos que lo detengan y cada uno de ellos lo haga con las dos manos al mismo tiempo.

234. Enredo

Los bandos se forman en fila, separados sus componentes unos de otros, un metro. El primer jugador de cada bando lleva consigo un bordón, con el cual corre por una pista hasta un punto determinado y regresa. Al llegar de nuevo a donde están los de su bando, le da una de las puntas del bordón al segundo jugador para que la tome con sus manos y ambos, sosteniéndolo cerca del piso, corren a lo largo de su equipo, uno a cada lado, obligando al resto de los del bando a saltar sobre el bordón. El segundo jugador repite lo que hizo el primero dando la punta del bordón al tercero, y así sucesivamente. Cada jugador después de haber completado su recorrido va a colocarse al final de su bando. El primer bando cuyos componentes vuelvan a quedar en el orden primitivo es el que gana.

Variación. Al regresar los Scouts que llevan el bordón, después de que todos han brincado los harán ahora pasar por debajo del bordón. El bordón puede ser sustituido por una cuerda.

235. Vestirse y desvestirse

A cada equipo se le proporciona un saco y un sombrero. El primer jugador de cada equipo corre hasta un punto determinado y regresa; mientras lo hace, trata de ponerse el sombrero y el saco y abotonado todos los botones de éste. Cuando lo logra regresa con su equipo. se quita el sombrero y el saco pasándolos al siguiente. y así sucesivamente.

Las prendas no deberán comenzar a quitarse sino hasta que el jugador está de hecho nuevamente con su equipo.

236. Pandemónium con un centavo

Las Patrullas se colocan en un extremo del cuarto, con un miembro de cada una con los ojos vendados; al otro extremo se coloca un centavo por cada Patrulla y a la voz "ya" cada centavo deberá ser recogido por el miembro de la Patrulla que tiene los ojos vendados, quien será dirigido y estimulado con las voces de consejo que le den los otros miembros de su Patrulla. El resultado de este juego es generalmente ensordecedor para los Scouters y de mucha distracción para los Scouts.

237. Dirigir Con el pie

Cada Patrulla cuenta con un pequeño círculo en la línea de partida y otro, algunos metros más lejos. Cada jugador, por turno, dirige con el pie una pelota o una patada del primero al segundo círculo. Cuando ha logrado introducirla en él, la recoge y regresa corriendo al círculo de partida, donde la coloca, dando la salida al siguiente, para continuar en la misma forma.

238. El último

Cada jugador que encabeza un equipo tiene consigo una pelota con la cual corre hasta un punto situado diez metros en frente de su bando. De ahí lanza la pelota al primer jugador de su equipo, quien la atrapa, corre al mismo punto, y de ahí la lanza al siguiente y así sucesivamente. Si alguien deja caer la pelota, él mismo deberá recogerla y volver a su lugar, devolverla al lanzador y así continuar hasta que la pueda atrapar.

239. Blanco

Se coloca un blanco (vgr.: una clava) a unos seis metros enfrente de cada bando. Éstos tienen tres pelotas de tenis y cada jugador, por turno, trata de dar en el blanco, recogiendo sus pelotas si esto fuera necesario y recolocando el blanco en su lugar, si hubiera dado en él, para que el siguiente pueda continuar la operación. El primer equipo cuyos componentes todos hayan primero dado en el blanco es el que gana.

Los jugadores que hayan tenido éxito, podrán recoger las pelotas para su equipo facilitando de esta manera el éxito.

240. Pelota ciega

Al primer muchacho de cada Patrulla se le vendan los ojos y a razonable distancia de las Patrullas, unos cinco o seis pasos se colocan previamente sobre el piso un mazo, y atrás de éste, a otros cinco pasos, una pelota de tenis u otra cualquiera. A la voz "ya", los jugadores que tienen los ojos vendados corren hacia el mazo, lo levantan y van caminando en dirección de la pelota a la que tratan de pegar con él. Frecuentemente los jugadores se arrastran hasta el mazo con objeto de estar seguros de dar con él. El primero que le pega a la pelota gana y entonces se venda al que le sigue, quien procede como el anterior. Se aconseja poner un límite de tiempo para pegarle a la pelota; por ejemplo, dos minutos.

241. Atrapar la pelota

Los equipos se colocan de frente a sus capitanes, a unos cinco metros de distancia. Los capitanes lanzan una pelota al primero de los jugadores del equipo, quien al atraparla inmediatamente la devuelve al capitán y se sienta en su lugar. El capitán entonces lanza la pelota al siguiente jugador y así sucesivamente. El último jugador atrapa la pelota, la devuelve y en seguida toca al que tiene en frente, quien poniéndose de pie atrapa la pelota, que ha sido de nuevo lanzada por el capitán. El bando que primero logra tener a todos sus componentes de pie, es el que gana. El que deja caer la pelota debe recogerla y volver a su lugar antes de devolverla al capitán.

242. Plato en vez de aro

Cada jugador, por turno, rueda un plato de aluminio hacia adelante y hacia atrás en una pista señalada. El plato solamente puede ser rodado con la palma de la mano extendida y si cae al suelo el jugador deberá empezar de nuevo.

243. Silla sobre silla

En frente de cada Patrulla, y a alguna distancia de éstas, se colocan dos sillas juntas. A una señal convenida el número 1 de cada Patrulla corre hasta las sillas; pone patas arriba la de la izquierda y la coloca sobre la otra. El número 2 vuelve a colocarlas en su lugar; el número 3 procede como el número 1 y el 4 como el 2 y así sucesivamente.

244. Rodar un plato

A un extremo del salón las Patrullas se forman en filas y del lado opuesto, frente a cada una, se traza con gis (tiza) sobre el piso un círculo, distante del muro por lo menos 50 cms; atrás de cada círculo se para un miembro de la Patrulla. El Guía de Patrulla provisto de un plato de aluminio hace que éste se deslice boca abajo sobre el piso hasta ir a quedar dentro del círculo. El Scout que está detrás de éste regresa el plato cada vez hasta que él lo lanza y logra meterlo dentro del círculo; entonces lo recoge y va a ocupar el lugar del lanzador y así sucesivamente hasta que todos los miembros de la Patrulla han tenido una oportunidad.

245. Sopa

Los números 1 de cada equipo, se proveen de un plato de aluminio y una pelota de tenis. A una distancia de 10 mts, más o menos, se coloca una cuerda a 60 cms sobre el piso; cada jugador llevando la pelota sobre el plato en su viaje de ida deberá pasar sobre la cuerda o en el de regreso según sea el viaje en el cual se le haya dicho. El jugador que ha tenido éxito pasará el plato y la pelota al siguiente de su Patrulla.

246. Antorcha olímpica

A la voz "ya" el número 1, que está provisto de una antorcha eléctrica la enciende y la apaga rápidamente y la pasa al número 2, quien, nuevamente la enciende y apaga rápidamente y la pasa al número 3, continuando así hasta el último del equipo, quien la deja encendida mientras corre a ponerse a la cabeza del equipo, entregándosela al nuevo número dos, quien procede de igual manera y así continúa el juego.

Variación. El último jugador puede no encender la antorcha mientras pasa de atrás al frente del equipo.

Por supuesto, el local debe estar a oscuras.

247. Conductores de patatas

Frente a cada equipo se traza una hilera de pequeños círculos dentro de los cuales se colocan sendas patatas. Cada jugador, por turno, recorre la hilera de círculos recogiendo las patatas en una pequeña caja que le cuelga del cuello, a la altura del estómago, y regresa a tocar el siguiente jugador quien vuelve a colocar las patatas en los círculos para continuar como antes.

248. Revuelta

Al frente de cada equipo se coloca un saco que contiene los mismos artículos para cada equipo.

A cada jugador se le permite que tome un artículo y en seguida va a tentar su artículo, sin mirar. El primer equipo en reconocer todos sus artículos es el que gana.

249. Artículos de guerra

A cierta distancia, y al frente de cada equipo, se coloca un montón de objetos diversos en número igual al de jugadores de cada equipo, menos uno. Cada jugador corre, levanta los objetos y regresa corriendo por un lado de su equipo, entregando un artículo a cada uno. Los recoge de nuevo y regresa a colocarlos donde estaba el montón. Por último, regresa a dar la salida al siguiente jugador. El jugador que tire un artículo deberá levantarlo y empezar de nuevo desde su lugar.

250. Cuchara y patatas

Cada jugador en turno corre a un punto señalado y regresa con una patata en cuchara grande de madera. La cuchara debe sostenerse por el mango con una sola mano.

En lugar de la patata y la cuchara puede emplearse una pelota de tenis sobre un libro, o cualquier otro par de artículos por el estilo.

251. Puñados

El primer jugador de cada equipo tiene un puñado de pequeños objetos, algo mayor de los que puede sostener cómodamente con ambas manos. Éstos son pasados a cada jugador a lo largo de la línea, mientras, el primer jugador va al extremo de la línea. Cuando los objetos llegan a él empieza a pasarlos de nuevo a los jugadores en sentido contrario, hasta llegar al extremo por donde se empezó. El primer equipo en llegar al extremo por donde empezó es el que gana.

252. Estafeta de centavos

Los equipos se sientan en el suelo. El primer jugador tiene un centavo en su mano izquierda o derecha, el cual pasa a su otra mano y luego a la mano más cercana del jugador más próximo a él, y así a lo largo de la línea. Cuando el último jugador recibe el centavo se levanta y corre a la cabeza de la línea y pasa la moneda de nuevo. El primer equipo en llegar a su orden original es el que gana. Si algún jugador deja rodar la moneda, debe recogerla y volver a tomar su lugar antes de pasarla al siguiente.

Variación. En lugar de una moneda pueden pasarse varias a la vez.

253. Bordones en alto

Las Patrullas adoptan la formación para relevos. El Scout del frente sostiene un bordón por sus extremos con ambas manos completamente extendidas arriba de su cabeza. A la señal "ya" lo pasa al No. 2, echándose hacia atrás, y así de nuevo para atrás. El último jugador lo pasa hacia adelante.

254. Salto del látigo

Se coloca un sombrero frente a cada equipo a una distancia conveniente. Cada jugador por turno corre hacia el sombrero, se lo coloca sobre la cabeza y ejecuta sin que se le caiga el sombrero seis saltos del látigo, antes de regresar a dar la salida al siguiente jugador.

Si el sombrero se cae, el jugador debe repetir sus seis saltos.

El salto del látigo es igual al salto a horcajadas con las manos levantadas lateralmente.

255. Mula ciega

Los equipos se dividen en parejas, vendándoseles los ojos a uno de cada pareja. A éste le conduce su compañero por medio de riendas hechas con cuerdas sobre una pista en zig-zag. Al regresar a su lugar las riendas le serán colocadas al siguiente y así sucesivamente. No se permite al conductor hablar con la mula.

256. Serpiente

Un jugador de cada equipo se coloca a cierta distancia de su equipo con los pies separados. El primer jugador de cada equipo corre por entre sus piernas y regresa a su equipo, donde el segundo jugador le toma por la cintura y ambos corren por entre sus piernas, continuando así hasta que todo el equipo corre, agarrados unos de la cintura de los otros.

El jugador que forma el arco se une al resto de su equipo al pasar por entre sus piernas el último.

257. Jaiba

Cada jugador por turno va hacia un punto determinado y regresa a su lugar caminando en cuatro pies, pero con la espalda hacia el suelo.

La pista no deberá ser muy larga.

Variación. Los jugadores caminan de lado.

258. Elefante

Cada jugador por turno coloca sus manos sobre el piso y conservando sus piernas y brazos tiosos camina alrededor de una pista.

259. Kanguro

Los equipos se sientan en el suelo con las piernas extendidas hacia al frente y formando hilera, separados unos de otros medio metro. El primer jugador de cada equipo salta, con los pies juntos, sobre las piernas de cada uno de los de su equipo y regresa corriendo por detrás de los jugadores a ocupar su lugar.

Tan pronto como se ha sentado, el siguiente jugador, en un solo pie, brinca por encima de las piernas del resto de su equipo y al llegar al último, corre como el anterior hasta llegar al lugar del primero de sus compañeros sobre cuyas piernas salta en un pie sentándose en seguida en su lugar.

Y así sucesivamente van saltando por orden todos los del equipo, alternando.

Los nones saltan con los pies juntos y los pares en un pie, hasta que todos han hecho lo mismo.

260. Ganso

Cada jugador por turno recorre una pista determinada sujetándose las pantorrillas. Si un jugador se suelta, debe principiar de nuevo. Una buena variación consiste en que los jugadores salten sobre una banca.

261. Cocodrilo

Los equipos se sientan en cuclillas, colocando las manos cada jugador sobre los hombros del que tiene en frente. Cada equipo, conservando esa posición, salta hasta llegar a un lugar determinado y regresa al lugar de partida. Si alguno se cae tendrá que regresar al lugar de partida, volviéndose a formar y ensayar de nuevo. La pista no deberá ser muy larga. El primer equipo que termina sin ningún contratiempo es el que gana.

262. Chapulín

Cada jugador, por turno, recorre una pista determinada llevando entre las piernas un objeto adecuado (vgr.: un saco con frijoles) sin tocarla con las manos. Si un jugador deja caer la bolsa debe principiar de nuevo.

263. Pato

Cada jugador, por turno, se sienta en cuclillas llevando un pequeño bastón en las corvas, sostenido con sus brazos con los codos doblados y las manos entrelazadas sobre sus espinillas. Conservado esta posición. cada uno recorre una pista determinada.

264. Antílope

Cada jugador toma, con su mano derecha, por el tobillo, al compañero que tiene enfrente. Los equipos, conservando esta posición. corren hacia arriba y hacia abajo en una pista determinada. Si un jugador se suelta, el equipo deberá principiar de nuevo. El primer equipo que termine sin contratiempo es el que gana.

265. Intercambio

Los equipos se dividen por mitades y se colocan en fila en los extremos opuestos del salón, de frente el uno al otro. A la voz "ya". el primer jugador de cada mitad, corre al encuentro del otro y al reunirse, uno pasa por entre las piernas del otro, repitiéndose en seguida el procedimiento invertido. Hecho esto los dos jugadores se van a ocupar sus lugares al lado opuesto del salón.

En seguida el segundo par repite la operación, y así sucesivamente hasta que lo ha hecho todo el equipo. Gana el equipo que primero tenga sus dos mitades sentadas, con las piernas cruzadas, y cada una en el lado opuesto del cuarto, a aquel en que se encontraba al principiar.

266. Agilidad

A la voz "ya", todo el equipo, excepto el número 1, se sienta en el suelo, viendo hacia la derecha y con las piernas estiradas hacia el frente. El número 1 corre a lo largo de su Patrulla, saltando por encima de las piernas de sus componentes hasta el otro extremo. Tan luego como éste (número 1) pasa a cada uno de los jugadores, el jugador da media vuelta, de tal manera que quede viendo hacia la izquierda. El número 1 regresa por el otro lado saltando sobre las piernas de sus compañeros. Tan pronto como pasa a cada uno, éste se hinca viendo hacia el frente y se dobla. Entonces el número 1 recorre de nuevo la fila, pasando a sus compañeros por entre sus piernas; hecho esto, éstos se ponen de pie, dan dos pasos hacia el frente y se colocan con los pies separados; el número 1 de nuevo recorre la fila a gatas por entre las piernas de sus compañeros, y una vez hecho esto corre a colocarse en el último lugar de la fila, para que el número 2 repita todo lo que antes ha hecho el número 1, y así sucesivamente...

Estos relevos requieren alguna práctica para conseguir que los muchachos se acostumbren a la serie de cambios que tienen que efectuar, pero es un excelente juego de exhibición.

267. Aros

Rodar un aro con una sola mano sobre una pista recta o sinuosa.

Variación. Se colocan los aros frente a cada equipo y sus componentes corren hasta que ellos pasan por el centro y regresan a su lugar para dar la salida al siguiente jugador.

268. Ceñidor

Se coloca un pequeño bastón (u otro objeto sencillo) frente a cada equipo, a unos cuatro o cinco metros de distancia y cada jugador trata de ceñirlo con una rodaja. El primer equipo que completa la tarea correctamente es el que gana.

269. Pasar por el aro

A buena distancia frente a cada equipo, el Jefe de Tropa o uno de sus ayudantes sostiene en posición vertical un aro y cada uno de los miembros del equipo trata por turno de pasar por él.

270. El Bordón y la silla

Se coloca una silla a la mitad de la distancia entre la Patrulla y el extremo opuesto del salón. A cada Patrulla se le da un bordón, y a la voz "ya", el número 1, corre hasta la silla, pasa su bordón por entre los barrotes de la silla, toca el muro opuesto del salón y regresa a su lugar, volviendo a pasar el bordón por entre los barrotes de la silla. Hecho esto entrega el bordón al número 2, para que éste proceda en igual forma y así hasta que todos han ejecutado la misma operación.

Variación. Cada jugador en vez de llevar consigo un bordón, lleva una pelota de tenis la que deja sobre la silla. Va y toca el muro, recogiénola de regreso para entregarla al siguiente jugador.

271. Bola arriba, bola abajo

Cada Patrulla requiere una pelota del tamaño de las de fútbol. A la voz "ya", la pelota pasa de mano en mano de los de la Patrulla formada en fila india, por encima de sus cabezas, hasta llegar al último, quien la regresa para ser pasada, de atrás hacia adelante, de mano en mano, por entre las piernas de los jugadores.

272. Obstáculo

Se corre como en una carrera ordinaria de relevos, pero con obstáculos colocados sobre la pista que haya de recorrer cada Patrulla, de acuerdo con las facilidades del local. pasando por debajo de un bordón o por encima de una cuerda.

273. Rebotes

Cada Patrulla requiere una pelota de tenis con la que corre hacia el extremo opuesto del salón, haciéndola botar por lo menos cuatro veces de ida y cuatro veces de vuelta.

Variación. Correr hacia el extremo opuesto del salón y regresar, antes de que la pelota haya botado seis veces.

274. Golpear con el bordón

Cada Patrulla. requiere un bordón con el que corre uno por uno de sus componentes hacia el extremo opuesto del salón, golpeando el suelo al llegar ahí seis veces, cuenta que se lleva en alta voz. En seguida regresan a su Patrulla para entregar el bordón al siguiente y así sucesivamente. Este es un juego excelente para hacer entrar en calor a los componentes de la Tropa, al principiar una reunión.

275. Pegarle al bordón

Cada Patrulla, requiere dos bordones, uno colocado al extremo opuesto del salón, frente a la Patrulla, y otro que será arrojado, por turno, por cada uno de los miembros de la Patrulla, tratando de derribar al que tiene enfrente.

Si un Scout no logra derribar el bordón de enfrente en un tiro, recoge su bordón y regresa a la línea de tiro, cuidando bien de colocarse detrás de ella para ejercitar de nuevo su puntería, hasta que logre derribarlo, hecho lo cual pasará su bordón al Scout que le siga y así hasta el último de su Patrulla.

Este es un juego muy ruidosos, pero muy gustado.



Es esta sección tan pequeña que desilusiona. pero resulta que el Movimiento en términos generales. no parece haber podido inventar o descubrir muchos juegos, que puedan estrictamente llamarse adiestramiento técnico, distintos de los juegos de adiestramiento de los sentidos, que caen dentro de otra categoría distinta.

276. Respuesta

Fórmese una lista, digamos, de unas 30 preguntas, arreglándolas de tal manera que las contestaciones consten a lo más de dos o tres palabras o una fecha, cifra, dibujo o retrato.

Fórmese un grupo de tarjetas de unos 2 1/2 por cinco centímetros, en que vayan escritas o dibujadas las respuestas. Deberán incluirse unas cuantas tarjetas extra que contengan respuestas posibles a algunas de las preguntas, pero incorrectas. En un extremo del salón se esparcen las tarjetas sobre el piso, colocando las Patrullas numeradas y en formación de relevos al otro extremo. El juez hace una pregunta y menciona un número, digamos 2; los números 2 de cada Patrulla corren (hacia adelante o hacia atrás, según se haya convenido), hasta donde se encuentran las tarjetas. El que recoge la respuesta correcta, la lleva a su Guía, quien la conserva hasta el fin del juego, el cual continúa mencionándose por turnos distintos números, pero en la misma secuencia. La Patrulla que tenga el mayor número de tarjetas es la que gana.

Sugestión de grupos de preguntas:

1. Principalmente sobre pruebas de Pietermo (Tercera Clase).
2. Principalmente sobre pruebas de Segunda Clase (en cada caso mezcladas con preguntas de índole general).
3. Especialidad de bombero.
4. Primeros auxilios.
5. Especialidad de Aeromodelista.
6. Código de caminos.

El juego invariablemente es popular y proporciona oportunidad de repasar sin fatiga el trabajo ya hecho.

277. Ciencia Scout

Los equipos se forman en círculo. Cualquier jugador del primer equipo, pregunta a cualquiera del segundo, algo sobre una de las pruebas Scouts que haya sido pasada recientemente; si el

interrogado no puede responder, el interrogador debe contestarla, y si lo hace bien se anota un punto; si el interrogado contesta bien, él es quien se anota el punto. Después, el segundo equipo pregunta al tercero y así sucesivamente. Ningún jugador puede preguntar o ser preguntado dos veces, sin que todos los demás hayan sido preguntados antes.

El hacer dos veces la misma pregunta amerita la pérdida de un punto. El equipo con mayor número de puntos es el que gana.

1. CABULLERÍA

278. Carrera de nudos

Los equipos se forman en línea, de seis en seis; a los números 1, 2, 3 y 4 se les dan unos pedazos de cuerda; el sexto jugador se coloca de pie, de frente a su equipo y hacia el centro.

El número 1 ata el extremo de su cuerda alrededor de su cuerpo con el nudo de As de Guía; el número 2 ata la suya al extremo de la cuerda del anterior, con el Nudo de Rizo; el número 3 ata la suya al otro extremo de la del número 2, con el nudo de Vuelta de Escota; el número 4 ata la suya al extremo de la del número 3, con el Nudo de Pescador; el número 5 ata el otro extremo de la del número cuatro a una de sus piernas, con el Nudo de Ballestrinque; el número 6 hace un nudo de Margarita en el centro.

279. Nudo T.T.

Los jugadores se forman en círculo. Uno hace un nudo con un pedazo de cuerda y lo deja caer a los pies de un jugador de otra Patrulla, quien deberá decir correctamente qué nudo es y si está bien hecho, todo en el tiempo que tarde el que ejecutó el nudo en correr alrededor del círculo. El que gana, ejecuta el siguiente nudo y así continúa el juego.

280. Béisbol de nudos

Carreras en redondo, sin cachiporra ni pelota. El lanzador y el bateador tienen consigo cuerdas. El lanzador dice el nombre de un nudo y lanza la cuerda a cualquiera de los jardineros. Si el bateador llega a la primera base con el nudo correcto ahí se queda. Si el jardinero, con su cuerda anudada correctamente llega a la base primero, el bateador queda fuera del juego. Si el bateador no puede hacer su nudo, sale del juego. Si el jardinero no puede hacer el suyo, se anota una carrera para los que están al "bat", sin importar qué otra cosa suceda. Un nudo correctamente hecho puede hacer que salga del juego un jugador que se encuentre en la segunda o tercera base, lo mismo que en el juego denominado carreras, si así lo desean los jardineros. Los jardineros deberán tener la cuerda por turno y no dejársela exclusivamente a aquel que hace mejor los nudos.

281. Nudos en la obscuridad

A 10 metros, enfrente de cada Patrulla, se colocan unas cuerdas y, a oscuras, cada miembro de la Patrulla, por turno, deberá tomar una de ellas, hacer el nudo que previamente se le haya señalado y llevarlo para su aprobación a su Guía. Es necesario fijar un límite de tiempo.

282. Prisionero fugado

A cada Patrulla se le da una variedad de cuerdas, diferentes en grueso; algunas piezas de tela, etc. Cada Patrulla debe unir todas estas cosas por medio de los nudos más apropiados, de tal manera que el prisionero pueda fugarse descendiendo, desde una ventana, por medio de la cuerda así formada. Si el descenso puede realmente ejecutarse, tanto mejor, pero un Scouter deberá examinar antes los nudos con todo cuidado.

283. La cuerda de Juan

La cuerda de Juan se retira de un lado a otro del cuarto y a cada muchacho se le dan dos pedazos de cuerda, de unos 60 centímetros de largo. Los Scouts se forman en línea frente a la cuerda de Juan y después de anudar los pedazos de cuerda a la cuerda de Juan, con el Nudo de Ballestrinque, proceden a hacer otros nudos que se les señalen.

Este juego es uno de los mejores medios de enseñar prácticamente a hacer nudos, siendo además muy popular entre los muchachos. Por este sistema pueden aprender a hacer nudos con los ojos vendados, siendo también útil en varias clases de carreras.

284. Nudos por pares

Los jugadores se forman por parejas llevando cada uno de ellos un pedazo de cuerda y colocando una de sus manos a la espalda. De este modo las parejas tratan de anudar sus cuerdas con el nudo que deseen. La primera pareja que haya hecho correctamente un nudo es la que gana. Este juego puede variarse acomodándolo a diferentes nudos.

285. Nudos por la noche

Se distribuyen varios pedazos de cuerda en el Local y luego se apagan las luces. Una vez hecho esto se hace entrar a los Scouts en el Local y la Patrulla que logra encontrar el mayor número de cuerdas y ata la mejor variedad de nudos es la que gana. De antemano se fijará un límite de tiempo y no se encenderán las luces sino hasta que el tiempo señalado haya transcurrido.

286. Avance de nudos

La Tropa se forma en línea desplegada. el Jefe con el reloj en la mano, anuncia: "En 10 segundos hacer el Nudo de Rizo (u otro cualquiera)", "ya". Tan pronto como el nudo ha sido ejecutado se deja caer la cuerda al suelo; a la voz "tiempo" la ejecución de los nudos cesa y aquellos que lograron hacer un nudo levantan sus cuerdas y avanzan un paso; los que no pudieron lograrlo se quedan en sus puestos. El Jefe dice en seguida "en 9 segundos", "ya". Se sigue el mismo procedimiento anterior y a la voz "tiempo", los que han fallado permanecen en su lugar y los que han tenido éxito recogen sus cuerdas y avanzan un paso más. La línea más avanzada va disminuyendo y el juego termina cuando se dan de 2 a 4 segundos, para hacer un nudo, dependiendo el tiempo de la clase de nudo que se pida, y cuando nadie logra hacerlo. Una buena característica de este juego es que todos permanecen dentro de la competencia durante todo el juego. Puede suceder que un muchacho que falla al principio y no puede avanzar en las primeras etapas más tarde recupere su agilidad y alcance a los que van delante, antes de que el juego termine.

287. Rizos

Los Guías de Patrulla actuarán como jueces en esta competencia, cambiando para ello de Patrulla.

Las Patrullas se forman en filas. Al primer Scout de cada una se le da una cuerda suficientemente larga para formar con ella un aro por el cual pueda pasar. A la voz "ya" junta las dos puntas de la cuerda con un Nudo de Rizo y pasa por el aro así formado. En seguida muestra el Nudo de Rizo al Guía de Patrulla antes de desatarlo y pasar la cuerda al siguiente Scout y así sucesivamente a todos los miembros de la Patrulla. Si el Guía declara que no es Nudo de Rizo, el nudo tiene que volver a hacerse y repetir toda la operación.

288. Barco a pique

El barco se hunde, digamos en dos minutos. Los equipos se forman en fila. La línea de "tierra" se marca a unos ocho metros frente a cada equipo. El primer jugador. ata un Nudo de Ballestrinque a su alrededor para que tiren de él y lo conduzcan a la playa. El equipo que logra rescatar el mayor número de tripulantes es el que gana. El Guía cada diez segundos deberá anunciar que el tiempo pasa.

289. Nudos de ambulancia

Los Guías de Patrulla se colocan uno frente a otro. El Jefe de Tropa dice: "Número 1, haga el "nudo de la abuelita alrededor de su brazo izquierdo". (Póngase cuidado de que hagan el nudo en el brazo y no en el antebrazo). "Número 2, haga una Vuelta de Braza alrededor de su fémur derecho", y así sucesivamente. Será de utilidad repasar primeros auxilios.

290. Nudos invisibles

El Jefe de Tropa, haciéndole honor a su certificado, procede con señas y sin cuerda a hacer que ata diversos nudos. Las Patrullas, por supuesto, tendrán que adivinar cuál es el nudo que ha hecho (Una advertencia a los Scouters: Para que esta exhibición aparezca como real se necesita práctica).

291. ¿Cuál nudo?

La Tropa se forma como para relevos. Enfrente de cada Patrulla se coloca un montón de tarjetas describiendo situaciones en que hay que usar nudos. El número uno toma una tarjeta, decide cuál es el nudo apropiado, lo ejecuta y una vez que el Jefe de Tropa lo ha aprobado procede a dar la salida al número 2.

292. Caos

Un Scout deberá ser capaz de atar nudos en condiciones turbulentas. La forma de practicar esto es señalar un muchacho de cada Patrulla. que ate un nudo de Arnés de Hombre, mientras el resto de la Tropa, en voz alta le hace indicaciones falsas o verdaderas de cómo hacerlo.

293. Fin del mundo

Este juego es una especie de rodeo. El número 1 se coloca dentro de un círculo a un metro de distancia. El Jefe de Tropa. dice: amarrar un nudo en el tobillo del muchacho a su... iderecha! La pausa sirve para crear confusión dando por resultado el consiguiente alboroto.

294. Cabullería caliente

Otra competencia. El escenario puede arreglarse al gusto. Una forma es la siguiente: Un Scout se coloca entre dos bordones sostenidos verticalmente a 60 centímetros uno del otro. Al pie de cada bordón se coloca una cuerda de conveniente longitud, cuidadosamente enroscada. A la señal convenida el Scout ata el nudo de As de Guía a uno de los bordones, el de Ballestringue al otro, junta las dos cuerdas con una Vuelta de Escota y las acorta con el de Pescador.

295. Paco Pérez

En uno de los extremos del Local se coloca una barra de cualquier clase (pueden servir perfectamente bordones sostenidos horizontalmente por Scouters). Detrás de ella se coloca una silla por cada Patrulla y sobre éstas determinado número de artículos: bellotas de pino, nueces, corchos, etc., y una cuerda para cada Patrulla.

Los jugadores se agrupan por pares. Paco Pérez y El Palomo. A la señal convenida Pérez hace un nudo de As de Guía simple a la cintura de El Palomo, brinca sobre su espalda y éste le lleva hasta la barra de amarre, fuera del mesón, donde lo ata con el Nudo del Fugitivo, pasa por debajo de la barra. toma un artículo de la silla y. esto es lo importante, si El Palomo está todavía ahí, vuelve a subirse sobre su espalda y montado en él regresa al punto de partida.

Pero El Palomo es nervioso y trata de libertarse, procurando deshacer el nudo alrededor de su cintura (por su honor debe tratar de hacerlo).

Si Pérez no ha hecho bien su nudo, y Palomo logra libertarse, deberá perseguirlo hasta el punto de partida y repetir el proceso antes de que la segunda pareja pueda ejecutar la operación.

Por medio de este juego los Scouters pueden aprender mucho respecto al grado de energía con que El Palomo prueba un nudo dudoso.

2. BRÚJULA Y CROQUIS TOPOGRÁFICO

296. Norte, Sur, Este u Oeste

Los jugadores pueden colocarse en cualquier lugar del cuarto. El Jefe señala el norte, el sur, el este y el oeste en el cuarto, y luego menciona una dirección de la brújula. Todos dan un salto y se colocan de frente a la dirección indicada. Los que yerran quedan excluidos.

297. Bordones de brújula

El Jefe menciona una dirección de la brújula y todos los Scouts colocan su bordón en el suelo en la dirección señalada, repitiéndolo para todos los puntos de la rosa de los vientos.

298. Brújula con tachuelas

A cada Patrulla se le dan 6 metros de cordón, 5 tachuelas y una brújula, con instrucciones como las siguientes:

"Colocad una tachuela en el piso de tal manera que detenga firmemente una de las puntas del cordón. En seguida extender un metro de cordón a un ángulo de 270 grados. Al final del metro colocad una segunda tachuela. Desde ésta extender 2.50 metros a 45 grados, poniendo una tachuela al final. Colocad 60 centímetros de cordón a 300 grados con otra tachuela al final. Desde esta cuarta tachuela extender los 190 centímetros restantes de cordón a 160 grados poniendo ahí una tachuela más". Gana la Patrulla que haga menos tiempo, que lo logre con más precisión. y que haya calculado las medidas del cordón con más habilidad. Los ángulos pueden comprobarse por medio de un transportador.

299. ¿Hacia dónde vas?

A cada Patrulla se le da un mapa o plano y un punto de partida. En seguida se le menciona una serie de direcciones de la brújula y sus distancias, mismas que se supone deberá recorrer por aire, mar, ferrocarril o camino. Partiendo del aeropuerto hay que caminar 100 kilómetros al este; 200 kilómetros al este-sureste; 100 kilómetros al sur; 100 kilómetros al oeste suroeste y así sucesivamente. El objeto del juego es ver si llegan al lugar señalado.

300. Puntos relativos

Las Patrullas se forman como para una carrera ordinaria de relevos, colocando a cierta distancia frente a ellas un mapa, con una tarjeta en la que están claramente marcados los nombres de cierto número de ciudades, escritas en columnas, por ejemplo:

- México-La Habana
 - Caracas-Bogotá
 - Lima-Buenos Aires
- y así sucesivamente.

Por turno cada muchacho corre al mapa y escribe entre cada dos nombres la dirección de la brújula a la cual se encuentra uno del otro.

301. Huevos revueltos

La Tropa se dispersa por el cuarto moviéndose lentamente cada uno de sus miembros. De pronto se da la señal de alto y todos deberán quedar de frente al Jefe de Tropa, quien les preguntará en qué dirección de la brújula se encuentra cada uno con respecto al otro; por ejemplo: Guillermo en qué dirección está con respecto a Jaime. Jaime en qué dirección está con respecto a Guillermo, etc.

302. ¿Qué dirección, señor?

La Tropa se coloca de cualquier manera y se le hacen las siguientes preguntas: usted está parado frente al correo; ¿en qué dirección queda la estación?

Usted está parado frente a la pastelería del señor Pérez: ¿en qué dirección está el Palacio Municipal? Se otorgan puntos a las Patrullas por las contestaciones correctas.

303. Buscapiés

Un mapa de la ciudad en gran escala se coloca sobre un pizarrón, o colgando de la pared. Sobre él se arrojan flechas que puedan clavarse y el Jefe de Tropa dice cosas como éstas: "Se incendia una casa; ¿cuál es el número de teléfono de los bomberos?; ¿dónde se encuentra el teléfono más cercano?". "Ha ocurrido un accidente automovilístico. Usted está ahí ¿Qué debe hacer? ¿Cuál es el número de teléfono del hospital más cercano, cuál el número de teléfono de la estación de policía?"

304. Vuelo nocturno

Obténgase una hoja grande de papel suave; por ejemplo, papel de China y con una solución de pólvora de color trace en él una ruta con diferentes direcciones de la brújula. Cambiase la dirección cada 7 ó 10 centímetros. Cuando se haya secado cuélguese la hoja y enciéndanse las luces. Explicad a los presentes que ellos verán un aeroplano moviéndose en el cielo con una luz roja en la cola y deberán decir la dirección en la cual vuela. El norte será la parte de arriba de la hoja. Aplíquese un fósforo encendido al principio de la ruta, la que se irá encendiendo

conforme se vaya quemando la pólvora. Las Patrullas deberán tener una pequeña lámpara que les permita escribir las diferentes direcciones en que se mueve el aeroplano.

Un miembro de la Patrulla será el que escriba lo que sus compañeros en voz baja le vayan indicando.

305. Modelos de mapa

Con una semana de anticipación se advierte a cada Patrulla que debe traer a la siguiente reunión artículos tales como éstos: un cubo a medio llenar con cal o con lodo; un cuadrado de papel periódico de 30 centímetros por lado; un tubo de pintura azul; seis cajas vacías de fósforos, unas tijeras; un puñado de ramas; un compás, una escala y otros instrumentos de geometría que posean así como también artículos de fácil adquisición y que desee agregar. No se les dará razón alguna de por qué se les pide que lleven esos objetos.

En la reunión de Tropa a cada Patrulla se le da un mapa topográfico a escala y un papel cuadriculado. Una vez recibidos éstos, cada Patrulla dibuja el mapa cuadriculado pasándolo a otra escala y reproduce en él a escala un modelo del área, de 30 por 30 centímetros.

El mapa deberá evitar las poblaciones y ser tan variado como sea posible, de tal manera que incluya arroyos, caminos, cerros, árboles, iglesias, etc.

306. Grandes esperanzas

El Jefe de Tropa da a cada Patrulla referencias sobre un punto alto, de preferencia desconocido. Las Patrullas después de localizarlo en el mapa escriben lo que ellas esperan poder ver desde ese punto, ya sea en determinado sector o en todas direcciones. Es fácil hacer un esquema y vale la pena intentarlo.

Las Patrullas van después por turno al mapa y con la ayuda de un compás localizan todos los detalles que puedan ver sin moverse del lugar. Mojeneras, corrientes de agua, diferentes tipos de bosques, pueblos, villorios y puentes.

Cuando las Patrullas logran familiarizarse con este trabajo se les pueden otorgar bastantes puntos; pero para principiar no deberán tener idea de lo que han de encontrar.

307. Historia de nuestra isla

A cada Patrulla se le entrega un pedazo grande de cartón blanco en el cual se ha dibujado el contorno de una isla imaginaria mostrando el norte. Los mapas por supuesto deberán ser idénticos. Se concede una o dos semanas para llenar los detalles tales como: escala, nombre de la isla, topografía de la misma, pueblos, etc., y escribir una historia basada en el mapa de conjunto. Esta historia será leída por el Guía en la reunión de Tropa y se otorgarán puntos por el mejor mapa e historia. Deberá ponerse especial empeño en que cada uno de los muchachos de la Patrulla tenga parte en el trazo del mapa y la relación de la historia.

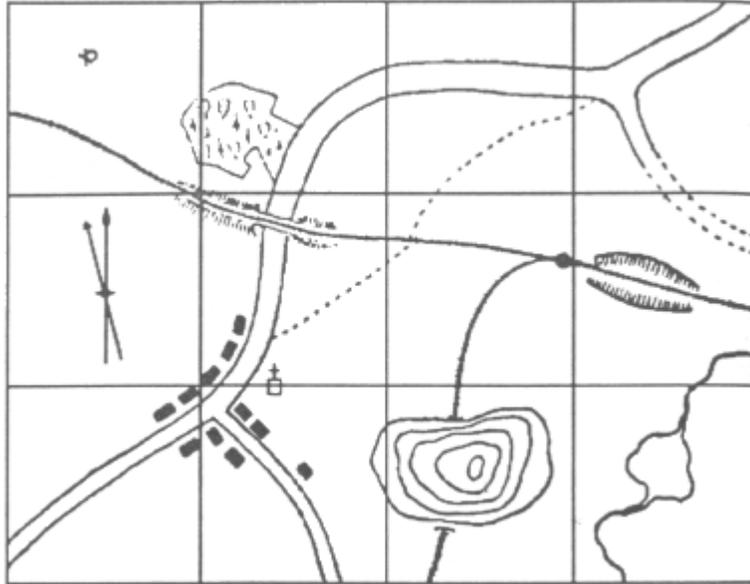
308. Mapa maestro

El mapa maestro, que deberá ser lo más sencillo posible, queda a cargo del Jefe de Tropa en un extremo del salón donde no pueda ser visto por las Patrullas desde sus rincones.

Las Patrullas con sus Guías se colocan cada una en su rincón. Cada Guía va provisto de lápiz y un pedazo de papel cuadriculado tieso.

A la voz "ya" cada Guía indica a uno de los miembros de su Patrulla (pero sin señalarlo) sobre qué cuadro desea informes. El Scout corre al mapa maestro y lo examina. Se le pueden hacer preguntas al Jefe de Tropa con lo cual se facilita que un recluta principiante aprenda a leer mapas. Cuando el Scout está seguro de que ha memorizado lo que hay en el cuadro que se le señaló, regresa con su Guía y de nuevo SIN SEÑALAR informa sobre lo que el cuadro debe contener y vuelve a su lugar. El Guía dibuja en su cuadrícula los informes recibidos y entonces el siguiente Scout va con su Guía a recibir órdenes y así sucesivamente. Este juego puede practicarse sobre la base de líneas (en general la mejor manera de observar un programa) o

hasta que el mapa ha quedado completo. La Patrulla que ha logrado el mayor número de cuadros correctos es la que gana.



309. Símbolos

Hágase una colección de cuadros de todo lo que contiene un mapa a escala de una pulgada con sus signos convencionales tales como fotografías, tarjetas postales recortes de periódicos, de iglesias, ranchos, villorrios, puentes, ferrocarriles, bosques, ríos, oficinas postales, etc., etc. Péguense en un cartón y colóquese en el Local sobre el piso o sobre una mesa grande. Distribúyanse lápices y papel entre los Scouts pidiendo a cada uno de ellos que dibuje un mapa utilizando los signos Convencionales para cada uno de los cuadros exhibidos, uniéndolos entre sí por medio de caminos, ferrocarriles, ríos, etc., como se indica. Deberán dibujar lo más que sea posible a escala. El dibujo podrá ser sencillo o complicado, de acuerdo con la práctica que tenga la Tropa en esta materia, pudiendo dibujarse una gran variedad de mapas.

310. Búsqueda de signos

En los periódicos se encuentra una gran variedad de signos convencionales. Una línea gruesa indica un ferrocarril; una cruz indica una iglesia sin torre; una 1 una oficina de telégrafos y un número el kilometraje. Cada Patrulla toma de un montón de periódicos puesto ahí para el objeto y al cabo de diez minutos se ve quién ha logrado reunir la lista más larga de signos convencionales recortadores del periódico.

3. SEÑALACIÓN

311. En peligro

Todos conocemos casos de héroes que han caído en una trampa y que por medio de mensajes de Morse han logrado ser rescatados. ¿Habéis pensado cómo han podido estos héroes dar a conocer los puntos y las rayas del mensaje?

Pedid a vuestra Patrulla que os describa la peor situación que pueda imaginar. Cuando ésta haya sido descrita pedidle que delinee o que idee un método con el cual enviar un mensaje Morse a los rescatadores.

He aquí unas ideas que pueden orientarlos con respecto a lo que se desea:

- 1) Enviad un mensaje Morse bajando y subiendo la cortina de una ventana.
- 2) Mandad un mensaje Morse utilizando una mano. El punto se significará poniendo un dedo hacia arriba y para la raya hacia abajo. El final de una letra cerrando el puño y el final de una palabra cerrando dos veces el puño.

- 3) En la obscuridad proyectad una carrera de relevos. Los Scouts de la Patrulla se toman de las manos y pasan de uno a otro un mensaje apretándose las manos. Un apretón corto significa "punto", un apretón largo, "raya". Véase si el mensaje enviado es el mismo que llegó al último de la fila.

312. Torre de señales

Este juego puede ser programado para una Patrulla de cualquier número de Scouts; pero todas las Patrullas que compiten deben tener el mismo número de componentes. Para una Patrulla de ocho Scouts, a la voz "ya" 3 Scouts se toman de los hombros y forman la base de la torre; los siguientes 3 se suben sobre los hombros de los anteriores. El número 7 toma al 8 sobre sus hombros y sube a lo más alto de la torre. Al número 8 se le entrega un par de banderas de semáforo y procede a hacer las señales correspondientes a un mensaje que se le ha entregado al número 7 y que va leyendo para que el 8 lo trasmita.

313. Señales a la hora del crepúsculo

El Jefe de Tropa hace girar un plato al mismo tiempo que dice el nombre de un Scout y en seguida una letra del alfabeto. Este Scout dará el equivalente de la letra mencionada en Morse antes de atrapar el plato. El no dar la respuesta correcta, o atrapar el plato antes de que caiga, cuenta un punto malo para la Patrulla.

Variación. Usar semáforo en vez de Morse, haciendo las señales Scout con los brazos.

314. Tocar lo señalado

Las Patrullas se forman en filas con sus componentes numerados. El Jefe de Tropa hace la señal de una letra y menciona un número. El primero que tenga el número mencionado que logre tocar un objeto que esté dentro del cuarto y que principie con la letra que se ha formado, gana un punto para su Patrulla. Los objetos que vayan siendo seleccionados no podrán ser usados dos veces.

Jamás se mencione el número antes de haber formado la letra, pues en ese caso solamente los Scouts a quienes corresponda el número pondrán atención a la letra.

315. Tarjetas de señales

Proveeos de un buen número de pequeñas tarjetas (marcando cada una de ellas en la parte superior y con una letra del alfabeto Morse escrita a un lado). Completad varios alfabetos. Colocad las cartas que los contienen boca abajo. Reunida la Tropa o la Patrulla a su alrededor, el Scouter voltea una tarjeta y el primer Scout que dice correctamente su nombre la toma. El jugador con el mayor número de tarjetas al final es el que gana.

Se obtiene mejor resultado jugándolo cada Guía con su Patrulla. Pueden ser jugados como competencia entre Patrullas con jugadores representantes seleccionados.

316. Búsqueda

Los equipos se forman en línea dando frente al Jefe de Tropa, quien transmite el nombre de un artículo que se encuentra en el Local. El primer equipo que presente el artículo gana.

Variación. Se da una orden por medio de señales y el primero en obedecerla es el que gana.

317. Señal de avance

Los jugadores se forman en línea recta. El Scouter menciona una letra, hace una pausa y luego dice "ya". Inmediatamente cada jugador trasmite la letra. Cualquiera que dude o transmita equivocadamente la letra, da un paso al frente. Se continúa en esa forma por algún tiempo. Al final el jugador que se encuentra más cercano a la línea de partida es el que gana.

318. Señales con cinta

A cada Guía de Patrulla se le proporciona un pedazo de cinta, tan largo como el cuarto en que se juega. Se les advierte que deberán enviar un mensaje de un extremo al otro del cuarto por

medio de la cinta y en la obscuridad (un tirón de la cinta, de un Scout a otro sostenido, significa raya; un tirón corto, punto).

4. PRIMEROS AUXILIOS

319. Desacuerdos entre médicos

Las Patrullas se colocan en un extremo del cuarto en formación de relevos. En el otro extremo se colocan en fila tarjetas con lo escrito hacia arriba, conteniendo cada una la descripción de un accidente o caso de primeros auxilios. A cada Scout se le da un montón de tarjetas en las que van escritos diferentes tratamientos, uno en cada una. Cada Scout deberá conservar en secreto el remedio que le corresponde. Deberá haber tantos montones de tarjetas de tratamiento como Patrullas tomen parte en el juego y cada montón deberá tener un número o una letra que lo distinga de los otros. Las Patrullas, por relevos, corren al "hospital" y cada Scout coloca su tarjeta de "tratamiento", con la cara hacia arriba, frente a la tarjeta que él crea que corresponde. Terminado el juego, se leen los casos y sus tratamientos, otorgando puntos a las Patrullas que hayan acertado con el tratamiento adecuado. También se otorgan puntos por la rapidez en la carrera, pero cuidando que éstos no sobrepasen a los puntos de tratamiento correcto.

320. Vendaje en la obscuridad

Los muchachos se forman por parejas. Se apagan las luces y cada uno debe vendar a su compañero de acuerdo con las instrucciones que haya recibido. Solamente se permite hablar en secreto.

321. Tocar arterias y huesos

Se forman los Scouts en círculo con el Jefe de Tropa. Tan pronto como se menciona un hueso o una arteria, los Scouts deben tocarse ellos mismos el lugar donde se encuentre. El Scouter puede hacerlo ocasionalmente difícil, tocándose él un lugar distinto, como por ejemplo: menciona el número y se toca el fémur.

322. Pasarlo a otro

Cada Patrulla piensa en un accidente que pudo pasar en el campo. Lo escribe y lo pasa a la siguiente Patrulla. A su debido tiempo demuestran cómo deberán actuar.

323. Electrocutación

Una cuerda colocada sobre el suelo representa un cable de alta tensión. Un Scout de cada Patrulla al principiar el juego está colocado debajo de la cuerda. Estos deben ser rescatados del contacto por los demás. Cuando a juicio del Jefe de Tropa algún otro muchacho por descuido ha sido también electrocutado, deberá reunirse con los Scouts inconscientes que están bajo la cuerda, y también ser rescatado. La primera Patrulla que logra regresar completa, después de haber salvado a sus componentes, es la que gana. Puede adicionarse este juego volviendo a la vida a la primera víctima.

5. CAMPISMO

324. Modelos de campamento

A cada Patrulla se le da un pedazo de cartón de 40 por 25 centímetros, que representa un terreno para acampar de 40 por 25 metros, siendo una escala de 1 m : 1 cm. Se pedirá a los muchachos que construyan un modelo de campamento de Patrulla en el cual puedan acomodarse seis Scouts, utilizando para ello cualquiera de los materiales colocados ex profeso sobre una mesa y cualquier otra cosa de que puedan disponer. Se pedirá a las Patrullas que pongan atención ante todo a lo esencial, agregando detalles de acuerdo con el tiempo de que dispongan.

En cierta ocasión se concedieron 30 minutos para este trabajo, al cabo de los cuales fueron presentados varios modelos. Los jueces no fueron demasiado severos al juzgar las mamparas transparentes de las letrinas, pero en cambio dijeron que su altura debiera ser algo mayor que 1.40 metros. Se otorgaron puntos por la distribución general (una flecha señalaba la dirección

del viento); se calificaron la limpieza en el trabajo; el ingenio y el trabajo cooperativo (que fue anotado durante el proceso de construcción). Los materiales proporcionados para este trabajo fueron: una bola de cáñamo; hilos; gises (tizas) blancos y de colores; papel crepé rojo para representar el fuego, etc.; papel blanco y café para las tiendas y las mamparas de las letrinas; raíces verdes para los árboles y muertas para la leña; pedazos de madera de diferentes tamaños y formas, para postes, etc.; tela adhesiva; pegamentos; y tijeras. Este juego puede mejorarse ampliando la escala, siempre que sea posible, y concediendo más tiempo.

325. Empacando tiendas

Cada Patrulla lleva una tienda en su saco. Cuando se juega al aire libre la competencia puede incluir parar las tiendas. Jugando en el interior del salón, la tienda se saca del costal, se extiende totalmente y se cuelga de algo hasta el final de la reunión. Entonces las Patrullas deberán doblar y empacar correctamente la tienda. La corrección y la precisión son más importantes que la velocidad.

326. Equipo de campamento

Recórtense de los catálogos especializados páginas que tengan ilustraciones de tiendas (carpas), mantas de piso, utensilios de cocina, etc. y colóquense en un extremo del Local de manera que todos puedan verlos. Los Guías de Patrulla dicen entonces a la Tropa y a su Patrulla cuánto habrá que gastar en equipo de campamento. Cada Patrulla visitará una tienda y elaborará una lista que muestre exactamente cómo emplearían su dinero, y el costo exacto de cada artículo.

327. Empaque de equipo

En frente de cada Patrulla se coloca una mochila y un montón de cosas útiles para un campamento de fin de semana, que deberán empacarse en la mochila. La preparación de las cosas que deberán utilizarse y formar el montón se deja a la elección de la Patrulla como un punto más de prueba.

A la voz de "ya" la Patrulla empaca los útiles. Deberá notarse la forma en que se organice el trabajo, la posición en que se empacan los diferentes útiles y el aspecto final de la mochila. Es mejor tener dos mochilas y montones de útiles para cada Patrulla.

6. ESTIMACIONES

328. Golf de Estimaciones

Divídanse a los jugadores por pares y déseles a cada par una cinta de medir y una tarjeta de anotaciones a cada jugador. El primer jugador selecciona una distancia corta (el largo de un cuadrado, la altura de una silla, el grueso de un libro, etc.) y reporta su estimación. El segundo jugador hace entonces su estimación. Ambos toman medidas. El jugador que se acerque más a la cifra correcta se anota un "hoyo" y el que pierde sale del "tee". En el caso eventual de empate, se anotan "medio hoyo" y el ganador del "hoyo" previo sale de "tee". Júguense nueve o dieciocho agujeros, como se guste.

329. Interrogatorio de Estimaciones

El Scouter hace a los Scouts algunas preguntas como éstas:

- ¿Cuál es el largo de esa mesa?
- ¿Qué tan alta es esa puerta?
- ¿Cuántos tabiques hay en esa pared?
- ¿Qué tan larga es una cuerda?
- ¿Qué tanto ha durado la reunión?, etc.

330. Prueba de tiempos

Las Patrullas se forman en fila. El Scouter anuncia que cada Scout por turno dejará su Patrulla para ir de "excursión" va a durar, al menos por lo que puede pensar el jugador, 30 segundos. Cuando el Scout piensa que ya ha pasado el tiempo, regresa a su Patrulla y sale el segundo

Scout. Si hay 6 Scouts en una Patrulla, deberá emplear ésta 3 minutos para llevar a cabo la prueba, siendo juzgados de acuerdo con el error cometido.

7. MISCELÁNEOS

331. Mensajeros del Rey

Un jugador de cada Patrulla es colocado en puestos alrededor de la pista. El director del juego lee un mensaje corto y lo repite dos o tres veces a los primeros jugadores, quienes tan luego como quieren corren al siguiente puesto y pasan el mensaje, continuando así hasta el fin de la pista. Al final, la exactitud sobre los puntos esenciales del mensaje marca 90% y la velocidad 30%. El mejor total es el que gana.

332. Revisión en el país de las maravillas

Se escriben tarjetas con los puntos que van a repararse, uno para cada Scout de acuerdo con sus conocimientos y eficacia. Estos deberán ser tan variados como sea posible, y un poco aplicados, vgr.: Antonio deberá hacer el Nudo del Fugitivo en el brazo derecho de Cristóbal mientras éste dibujara en el pizarrón ocho signos convencionales, Jorge, enviará por medio de señales un mensaje a Roberto, mientras Juan aplica un vendaje en la mano de Jorge. El juego deberá practicarse con seriedad, con propósito de llevar al cabo la tarea de revisión, a pesar de las dificultades.

333. Huellas

Un Scout se provee de una lámina grande de cartón de papel y un lápiz, y se coloca en un rincón del cuarto. El jugador No. 1 coloca su pie sobre la hoja y el otro jugador dibuja el contorno del zapato del No. 1 poniéndole un número. En una tarjeta aparte pone el nombre del número 1 y éste se retira.

Una vez que se han dibujado los contornos de los pies de todos los Scouts, éstos se sientan en semicírculo con la hoja enfrente, provisto cada uno de un lápiz, y durante un tiempo señalado deberán identificar todas las huellas. El Scout que identifica correctamente el mayor número es el que gana.

334. Huellas de abuelito

Se forman los jugadores en línea. Uno de ellos se coloca a veinte pasos de distancia, dándoles la espalda. Los otros jugadores tratan de acercársele sin ser vistos mientras están en movimiento. El jugador solitario no deberá volver la cara hasta no haber contado para sí un número entre 20 y 40 a partir de la última vez que volteó. Cada uno de los jugadores que sea visto en movimiento regresa al punto de partida. El primero que logra tocar a "abuelito" gana y toma su lugar.

335. Miniaturas

Para una Patrulla de seis. El No. 1 construye un caballete de palitos de fósforo e hilo. El No. 2 talla un "tótem" en un pedazo de gis (tiza) con un alfiler. El No. 3 talla un bote en un pedazo pequeño de madera y con fósforos y papel hace los mástiles y las velas. El No. 4 construye cierto número de animales raros con limpiadores de pipa. El No. 5 construye un silbato con dos pedazos de lámina de 10 cm. de largo y 2 cm. de ancho y un chícharo. El No. 6 fabrica animales raros con corchos, fósforos y alambre.

336. Constelaciones

A una señal determinada cada Patrulla por medio de sillas representa la Osa Mayor. También pueden utilizarse los propios muchachos para representar las estrellas y representar constelaciones conocidas tales como Orión y otras.

337. Pirata dormido

Al pirata se le vendan los ojos y se le sienta en el centro de un círculo trazado con gis (tiza) en el piso (dos metros de radio). Se clava una navaja (cuchilla) sobre el piso enfrente de él.

Un jugador de cada equipo se acerca a la orilla del centro y a una señal determinada todos se arrastran para coger la navaja (cuchilla) y sacarla del círculo.

Si el pirata escucha a alguien que se acerca, lo señala y ese queda fuera del juego. Si es notado cuando ya sale del círculo, colocará de nuevo la navaja (cuchilla) en su lugar de antes de retirarse.

Variación. "Doña Guillotina". En esta variación sobre un tema tradicional, la víctima con los ojos vendados está hincada sobre una silla, a cuyo respaldo se ha atado la guillotina. Esta consiste de bordones Scouts de los cuales cuelga un cubo lleno de agua fría exactamente sobre la cabeza de la víctima. Derecho de ésta, una palangana recogerá la sangre.

El juego se practica en forma usual, pero en lugar de retirar la navaja colocada frente al pirata dormido, los concursantes pueden darse el gusto de dejar caer una lluvia torrencial de agua fría sobre el infortunado "aristócrata" con sólo tirar de un cordón que hace girar el cubo. El mérito de este juego es que el riesgo es verdadero. Por lo que a la víctima respecta, el peligro le agudiza sus sentidos en forma extraordinaria (y por el contrario puede petrificarlo de pánico), mientras el acechador, con un precioso objetivo enfrente, agudiza todos sus nervios para lograr su objeto. La Tropa presencia el espectáculo conteniendo la respiración. Cada muchacho espera su turno con avidez, y externa su emoción con gritos cuando el agua desciende sobre la víctima.

338. Pan y queso

En este juego se pone una buena cubierta de azúcar sobre una píldora muy pequeña. El "azúcar" consiste en la novedad de la idea y la facilidad de atraer a la especie humana por su deseo de adquisición. La píldora depende del ejercicio de la habilidad ejecutiva de sus muchachos. Ni una ni otra son llevadas a grandes extremos.

El asunto es sencillo.

Escena: Una villa pequeña en pleno auge situada en el Mesoriente durante el pináculo de la Fiebre de Oro. El auge ha pasado. El oro se ha agotado y los que lo buscaban y sus familias han quedado sin medios de vida.

Llega Salomón, un comerciante honesto, y abre su comercio. Inmediatamente reúne a los jefes de aquella comunidad regalándoles a cada uno un billete de 5.00. Al mismo tiempo distribuye dos clases distintas de listas de precios (una que ofrece útiles en venta, y la otra de artefactos manufacturados que desea comprar).

Les propone que le compren la materia prima para que, aplicando su ingenio, su habilidad y un poco de industria, ellos y sus familias puedan manufacturar los artículos que Salomón les comprará a buen precio.

Ya en operación. la idea se desarrolla de la siguiente manera:

El Scouter y sus ayudantes establecen el comercio en un extremo del cuarto de reunión, en un patio o en la azotea, y exhiben las "materias primas" que ofrecen en venta. Estas consistirán en una diversidad de cosas tales como: pedazos de cuerda, henequén, cáñamo, velas, patatas, chinches, papel cartón, ramas, etiquetas engomadas y todo aquello que puede ser usado para construir lo que está incluido en la Lista de Precios Número Dos. Para simplificar la aritmética de las transacciones comerciales, tal vez encuentren aconsejable fijar un precio común para todos estos artículos. Al empezar a vender ocurre una gran demanda de compradores y la persona que está detrás del mostrador no tiene tiempo para operaciones complicadas.

También es buena idea poner a mano algunas herramientas que puedan alquilarlas, tales como: tijeras hechas a mano, lápices, gises (tizas) de colores, etc. Debe explicarse con claridad a los colonos, que para la manufactura de los artículos acabados sólo podrán utilizarse los

materiales y las herramientas suministrados por el comercio. También habrá una tarifa única para la renta de las herramientas; por ejemplo: un peso por cada diez minutos.

Los precios ofrecidos por los artículos manufacturados deberán variar considerablemente. Aumenta la diversión si los precios no están en relación con la habilidad y trabajo requeridos durante el proceso de manufacturas. La lista de artículos deberá ser amplia y variada, de tal manera que un Guía de Patrulla inteligente pueda seleccionar los más productivos y lograr que el trabajo de su Patrulla produzca el mayor rendimiento.

He aquí algunas sugerencias:

Escalas de cuerda (10 peldaños)	10.00
Enguillado de Fabricante de Velas*	5.00
Candelero de campamento	12.00
Candelero de campamento con asa	20.00
Reloj de sol	12.00
Aditamento para trazar un círculo de 65 cm. de radio	20.00
Juego de seis estacas para tienda de campaña	15.00
Anclaje Tres-Dos-Uno*	18.00
Rosa de los Vientos de 25 cm. de diámetro	10.00
Brújula con aguja móvil	25.00
Empalme de Cola de Puerco*	10.00
Gaza Francesa o Encapilladura en Extremo*	15.00
Empalme Largo a la Española*	50.00
Todos los Nudos de Tercera Clase*	12.00

* Véase "*Cómo Hacer Nudos*".

Esta lista por supuesto deberá ser hecha de acuerdo con el nivel de adiestramiento de los Scouts que tomen parte, siendo la meta el incluir algo para cada muchacho, desde la Tercera hasta la Primera Clase. La cuestión monetaria no deberá ser un problema. Pedazos de papel representarán billetes de a \$ 1.00; si son necesarios billetes de mayores denominaciones bastará con escribir números sobre los pedazos de papel, que correspondan a la denominación.

La compraventa deberá ser continua durante media hora más o menos; pero de cualquier manera, antes de que haya muestras nocivas de cansancio, se cierra la tienda y los Guías de Patrulla sumarán lo recaudado, dividiendo el total entre el número de Scouts de su Patrulla y declarando al triunfador.

Este juego es susceptible de variación, y se adapta a cualesquiera circunstancias. Puede ser usado ampliamente en el repaso de Especialidades. Puede ser especialmente popular en las Tropas recién establecidas.



De nuevo esta clasificación es puramente arbitraria, ya que Incluye juegos que ni son ni de círculo ni de relevos, pero que requieren un equipo contra otro. Puede ser una Patrulla contra otra, o la mitad de la Tropa contra la otra mitad.

339. Galli-pollos

Dos equipos. Sobre el piso se traza un círculo de metro y medio de radio. Los números 1 de cada equipo se colocan parados sobre un pie en la orilla del círculo. A una señal convenida brincan con los brazos cruzados y tratan de empujarse con los hombros, unos a otros, para hacer que el contrario ponga los dos pies en el suelo descruzando las piernas y salga del círculo. El equipo que logra poner mayor número de contrarios fuera de combate es el que gana.

Variación. Uno de los equipos trata de cruzar el cuarto brincando en un pie. Los contrarios, también brincando en un pie. tratan de evitarlo, empujándolos con los hombros. El jugador de cualquiera de los dos bandos que pone los dos pies en el suelo sale del juego. El equipo que ha conservado el mayor número de jugadores dentro del juego es el que gana.

340. Colas

Se colocan dos equipos en fila india, uno frente al otro, tomando cada uno al que está adelante con las manos en la cintura. El jugador que va a la cola de la fila lleva un pañuelo pasado por su cinturón en la parte de atrás.

El que va al frente de la fila trata de quitarle la cola al que va al final de la fila. Los equipos ondulan tratando de evitar que les quiten la cola, y ayudando a su jefe a quitar la del contrario.

341. El perro y el hueso

Los dos equipos se colocan uno frente a otro, a unos seis pasos de distancia, y numerando a sus componentes. Entre uno y otro equipo se coloca un sombrero y algún otro objeto. Cuando se menciona un número el jugador de cada bando que lo tiene sale de la fila y trata de coger el sombrero y regresar a su lugar sin ser tocado por el contrario. Un jugador no puede ser tocado por su contrario mientras no haya tocado el sombrero. Este juego con frecuencia requiere límite de tiempo. El equipo que se anote mayor número de triunfos sobre el contrario es el que gana. De antemano se fijará el número de veces que deberá intentar cada equipo coger el sombrero.

342. Arrebatía

Se colocan en un pequeño círculo sobre el piso, quince o veinte pelotas de caucho de colores, y se mandan las Patrullas a sus rincones. A una señal todos se lanzan a tomar el mayor número de pelotas que les sea posible. Regresan a sus esquinas y el director del juego anota el número obtenido por cada Patrulla. Los Scouts que no hayan logrado tomar ninguna pelota salen del juego. Se colocan nuevamente las pelotas en el círculo, exceptuando tres. Los Scouts remanentes entran a la arrebatía y se repite el procedimiento hasta que sólo quedan dos Scouts y una pelota.

343. Capirotazo

Se forman dos equipos en los extremos opuestos del salón, uno frente al otro. Los componentes de uno de los equipos extienden los brazos hacia adelante con las palmas de las manos hacia abajo. El otro equipo envía un representante que da un capirotazo en la palma de uno del otro bando, y regresa corriendo a su lugar. Si es atrapado se convierte en prisionero de sus contrarios. Si no, el prisionero es aquel que recibió el capirotazo. El otro equipo manda ahora un representante que hace la misma operación. Cuando un enemigo ha sido capturado, uno de los prisioneros del bando contrario queda libre. El primer equipo que capture a todos sus contrarios es el que gana. A ningún jugador se le puede dar un capirotazo por segunda vez mientras no hayan recibido un capirotazo cada uno de los otros de su equipo.

344. Tía Margarita

Se colocan en los extremos de una línea de unos 12 metros de largo, dos bolos o clavos. La Tropa se dividen en dos equipos: A y B. Un Scout del A es el guardián del bolo de su equipo y uno del B, del suyo. Los Scouts se colocan por parejas, un A con otro B y toman las posiciones convenientes en el Local o en el campo. El objeto del juego es tirar el bolo del equipo contrario con una pelota. El Scouter da principio al juego poniendo la pelota en el centro. El Scout que atrapa la pelota trata de pasarla a otro Scout de su equipo colocado en posición más favorable. La pelota debe ser lanzada, no pateada, excepto por el guardián, quien puede pegarle para alejarla, pero sin patearla. Ninguna pareja deberá estar a menos de metro y medio del bolo. Si el número de Scouts lo permite, se podrá jugar con dos pelotas y dos guardianes.

345. Bordón de Juan

A dos metros de la pared trácese una línea. A cinco metros de ésta un círculo. Los jugadores de cada equipo, por turno, colocados detrás de la línea, tratan de situar un bordón, dentro del círculo. Cada equipo tendrá dos bordones, permitiéndose sacar fuera del círculo el bordón de los contrarios, pegándole con el propio bordón.

346. Atrápame

Los equipos se forman en línea en los extremos del salón. Uno de los equipos da la cara a la pared. Todos los jugadores del otro equipo se arrastran silenciosamente tratando de tocar al de su número del equipo contrario, y regresar a su lugar sin ser tocados. Nadie puede moverse hasta no ser tocado por su contrario. Se anota un punto por cada Scout que es atrapado. Los equipos cambian entre sí de lugar y el que tenga la mejor cuenta es el que gana.

347. Amarrar a Pedro

Cada jugador de un equipo tiene minuto y medio para amarrar a uno de la Patrulla contraria. Los que han sido amarrados tienen dos minutos para desamarrarse. Cada uno que lo logra hacer se apunta 3 puntos, y por cada uno que queda amarrado se anotan 2 puntos. Los equipos se intercambian. Todas las cuerdas deberán ser de igual longitud y por lo menos de dos metros.

348. Pelea de gallos

Se forman dos equipos y un jugador de cada uno se sienta en el suelo con las rodillas hacia arriba, un palo debajo de las corvas, los brazos pasando debajo del palo y las manos enlazadas frente a los tobillos. En esa postura cada uno trata de que el contrario pierda el equilibrio tratando de levantar los pies. El equipo que logra desequilibrar el mayor número de contrarios es el que gana.

Variación. Los jugadores en la misma posición, pero en cuclillas, cada uno trata de hacer perder el equilibrio al contrario.

349. Pelotas de tenis y fútbol

Cada equipo se forma en su propia meta, colocándose una vejiga o pelota de fútbol en el centro. Cada equipo trata, lanzando pelotas de tenis, de conducir la vejiga hasta la meta de los contrarios. Sólo puede ser empujada por una pelota que ha sido lanzada, nunca por una pelota sostenida en la mano, ni tampoco con alguna parte del cuerpo. Cada vez que la vejiga cruza la línea de meta se gana un punto. Los jugadores pueden retirarse o salir de su lugar para recoger las pelotas de tenis, de las cuales se necesitan una buena cantidad.

350. Merodeadores

Este juego es para un número impar de Patrullas, por ejemplo 3.

Tres equipos (digamos A,B,C) se forman en línea y se numeran. El B, se coloca entre el A y el C; dejando unos 10 metros más o menos entre cada uno. El jefe dice un número y los jugadores de ese número en los Equipos A y C, corren tratando de atrapar al de igual número del equipo B. El jugador que lo atrape primero gana un punto para su equipo. El equipo con menor número de puntos al final pasa a ocupar el centro, y así continúa el juego.

351. Lanzar con el tobillo

El primer jugador de una de las Patrullas se coloca de pie, con la punta de los pies en la línea de saque y llevando una bolsa de arena de medio kilogramo sobre el pie y recargada contra el tobillo, la cual lanzará lo más lejos que le sea posible. El No. 1 del otro equipo, de pie en el lugar donde cayó la bolsa, la lanzará en igual forma en que lo hizo el anterior, devolviéndola al bando de éste. Así continuará el juego hasta que todos la hayan lanzado. El bando de cuyo lado quede al final la bolsa, es el que pierde.

352. Arrojar la pelota

Se marcan dos líneas, separadas una de otra de 10 a 20 metros. Un jugador de cada equipo se coloca detrás de cada una de las líneas llevando una pelota la cual trata de lanzar a uno de los de su bando colocado detrás de la línea contraria. Cualquier jugador que atrape una pelota, sin importar quién la haya lanzado, cruza la línea contraria y ayuda a lanzar para los de su bando. Ninguno de los que deben atrapar la pelota puede cruzar su línea. Está permitido interceptar, pero no empujar. Una pelota que cae entre la línea. sólo puede ser recogida por uno de los tiradores. El equipo que primero logra tener todos sus componentes del otro lado es el que gana.

353. Ladrones y gendarmes

Dos Patrullas se forman en línea, a los lados opuestos del salón. De un lado están los ladrones y de otro los gendarmes. En los extremos opuestos del salón se colocan dos sillas. En una está el objeto que se va a robar y la otra representa el receptor. Esta última debe encontrarse a cierta distancia de los dos equipos. Los equipos se numeran y el Scouter dice un número, por ejemplo: cinco. Entonces el número cinco de los ladrones corre hacia la silla y roba el objeto. En seguida corre por el cuarto ejecutando diferentes actos a su antojo, por ejemplo: abrir la puerta e introducir la cabeza por la puerta entreabierta. levantar una carpeta y ver debajo de ella; acostarse sobre el piso, etc. Desde el momento en que el ladrón se posesiona del objeto,

el gendarme le sigue constantemente y tan luego como acaba de ejecutar alguna acción, el gendarme hace lo mismo; abre la misma puerta, etc. Cuando el ladrón ha ejecutado tres o cuatro acciones, repentinamente coloca el objeto robado en la silla recibidor y corre hacia su lugar; pero deberá hacerlo brincando en un pie. Por su parte, el gendarme deberá terminar con la acción que está ejecutando tomar el objeto y corriendo perseguir al ladrón.

Si el ladrón logra regresar a su lugar sin ser atrapado, gana un punto para su bando: si no lo logra, el otro bando se anota el punto.

354. Círculo y línea

Una Patrulla se forma en círculo, la otra en fila, cada equipo posee una pelota. La Patrulla formada en fila, deberá pasar su pelota por encima de las cabezas de sus componentes, del primero al último, quien al recibirla pasa a ocupar el primer puesto y se repite la operación hasta que todos los componentes de la Patrulla han pasado por el primer puesto y ésta ha recobrado el orden primitivo. La Patrulla formada en círculo pasa su pelota de mano en mano alrededor, llevando cuenta del número de veces que ha dado la vuelta, hasta que la otra Patrulla ha vuelto a quedar en el orden primitivo.

355. Moldes y formas

Se concede a las Patrullas de 30 segundos a un minuto, a discreción del Jefe, para formar con sus cuerpos una letra o un objeto; por ejemplo, la letra mayúscula B o una taza y su plato. El mejor esfuerzo es el que gana. Las Posibilidades son ilimitadas.

356. Base de prisioneros

Preparación: Márquense en el cuadro diferentes espacios, de acuerdo con el diagrama y con distancias proporcionales a las señaladas; procúrense un pedazo de madera o cualquier equivalente como un saco relleno u otra cosa por el estilo.

Divídanse los muchachos en dos grupos, A y B, unos con las mangas remangadas y otros no.

Objeto: El equipo que se apodera del saco colocado en el centro, trata de pegarle con él a uno de sus opositores, para hacerlo su prisionero. El equipo que primero logra hacer prisioneros a todos los contrarios es el que gana.

Reglas:

1. Para que el saco pueda considerarse vivo, debe ser atrapado en el aire antes de ser lanzado. No debe tomarse del suelo y luego lanzarse.
2. Inmediatamente que un muchacho es tocado debe dirigirse a la prisión de sus contrarios.
3. Cualquier equipo puede tomar el saco, aunque se encuentre en terreno de los contrarios, siempre y cuando mantenga sus pies dentro de su propio campo.
4. Los prisioneros no se consideran muertos. Una vez que un equipo tiene un prisionero, si éste logra posesionarse del saco y obedece la regla número 3, puede lanzarlo sobre las cabezas de sus opositores y a su propio terreno, donde si uno de sus componentes lo atrapa lo puede lanzar inmediatamente a otro de sus opositores entre dos fuegos. De ahí que por vía de estrategia conviene con frecuencia que uno de los bandos sacrifique a dos de sus miembros al principio del juego, para que le sirvan dentro de la prisión.
5. El atrapar el saco en el aire no constituye una muerte y puede ser lanzado inmediatamente contra sus opositores; sin embargo, el saco solamente debe tocar las manos del que lo atrapa y no otra parte de su cuerpo.

Estas reglas a primera vista pueden considerarse como complicadas, pero ya en la práctica no lo son, y el juego tiene la ventaja de dar oportunidad a todos de tomar parte en él, conservándolos activos.

357. Estorbo para leños

Armas. Un leño pequeño de unos tres kilogramos de peso o algún otro objeto semejante, y dos o más cuerdas para anudar, cada una de ellas atada a un anillo de cuerda.

Terreno. El tamaño de éste depende de las dimensiones del cuarto de reunión y del largo de las cuerdas para anudar.

Tiempo. Este depende de la vitalidad del juez.

Los equipos competidores se colocan el uno frente al otro detrás de las líneas de base, trazadas con gis a cinco metros de distancia una de otra.

Cada Scout es dotado de un anillo de cuerda atado al extremo de su cuerda de anudar.

El leño se coloca en el centro y deberá ser de tal peso y forma que le permita balancearse unos cuantos centímetros al recibir un golpe del anillo de cuerdas.

En medio de los equipos opuestos se trazan con gis dos o más líneas, con un metro de separación, equidistantes del leño y paralelas a las líneas de base.

El área comprendida entre dos líneas de gis y dentro de la cual se encuentra el leño, constituye el campo de juego.

Cada equipo debe defender el espacio que tiene inmediatamente enfrente, comprendido entre la línea de su propia base y línea cercana del campo de juego más limítrofe.

Al mismo tiempo, cada equipo tratará de hacer caer el leño dentro del área de sus opositores. Deberá ser derrumbado exactamente sobre la línea limítrofe del campo de juego. El leño solamente puede ser movido por un golpe del anillo de cuerda, atado a la cuerda de nudos. Ningún jugador podrá pasar fuera de la línea de su base y el juez podrá conceder un tiro extra al bando opuesto por cada vez que se infrinja esta regla.

Salón. Si se posee un salón pequeño, el juego puede principiar con sólo una parte de los jugadores de cada equipo, los cuales pueden ir siendo sustituidos cada minuto o cada vez que se haga una señal convenida. Si se cuenta con un salón grande, se puede jugar con dos leños y con Patrullas completas. Cada vez que un leño ha caído en su lugar se cuenta una meta.

358. Estrobo recogedor

En este juego, alrededor de 100 bellotas de pino, nueces u otra cosa por el estilo, se colocan dentro del campo de juego descrito para el juego anterior.

Las bellotas, etc., tienen que ser traídas al otro lado de la línea de la base propia por medio del estrobo.

Si el bando contrario en su intento pone alguna de éstas dentro del campo enemigo, tanto mejor para éste.

Gana el juego el equipo que posea mayor número de bellotas dentro de su base cuando el campo de juego ha quedado totalmente despejado.

Nota. En el libro *Cómo Hacer Nudos* de Gilcraft se dan los detalles de cómo puede hacerse un estrobo de cuerdas. Estos deben ser de unos 20 centímetros de diámetro y la cuerda de 2.50 centímetros de grueso.



Estos juegos se practican mejor en las celebraciones de Tropa, ya sean éstas reuniones de Navidad o de cumpleaños, etc. De hecho uno o más de ellos puede ocasionalmente practicarse en una junta formal de Tropa, pero no debe abusarse de esto.

Hablando en general, estos juegos no son populares entre los muchachos, excepto practicados con motivo de alguna fiesta. A los muchachos en edad escolar les gusta sentir que están aprendiendo o haciendo algo que les exija esfuerzo físico o mental. En general, no les gustan las cosas meramente frívolas. Y aun cuando ya se ha dicho, estos juegos tienen su ocasión, deben usarse restringidamente.

359. Música popular

Uno de los jugadores sale del cuarto y los restantes se ponen de acuerdo sobre qué cosas debe ejecutar. Le llaman, y cuando regresa, todos comienzan a tararear alguna canción popular, recio cuando está lejos de ejecutar lo que ellos desean. y sumamente suave conforme se acerca a sus deseos.

360. Pasar el sombrero

Los jugadores se forman en círculo. Uno de ellos toma un sombrero y lo coloca sobre la cabeza del que tiene al lado y así sucesivamente pasa el sombrero alrededor del círculo. El jugador a quien la señal convenida sorprenda con el sombrero en la mano o puesto, se sienta. El que permanece de pie al último es el que gana.

Variación. Se pueden usar varios sombreros a la vez.

361. Carrera de obstáculos desaparecidos

Se traza una pista con obstáculos sencillos y se hace pasar sobre ella a los jugadores, haciéndoles apreciar las distancias a que se encuentren cada uno de los obstáculos y la clase de éstos, etc. En seguida se les vendan los ojos y silenciosamente se retiran los obstáculos de la pista. Hecho esto, se da principio a la carrera, aplaudiendo a aquellos jugadores que buscan el obstáculo. Una vez recorrida la distancia a que se encontraban, se les hace salir para que tomen parte de la diversión. No se permite palpar los obstáculos con las manos o los pies. Los obstáculos deben ser apropiados: un banco que hay que pasar por arriba o por abajo, el curso de un río trazado con gis (tiza) que hay que brincar, etc.

362. Carrera de frijoles en forma geométrica

Se colocan tantos platos, como equipos compitan. a distancias iguales unos de otros (si hay cuatro equipos se colocan en forma de cuadro; si los equipos son cinco en forma de pentágono)

En cada plato hay tantos frijoles como jugadores en el equipo. Cada equipo trata de recoger los frijoles de su plato, uno por uno, y colocarlos en el segundo plato a su derecha. Ningún jugador puede tomar más de un frijol cada vez y deberá llevarlo consigo hasta el segundo plato y no aventarlo.

Los equipos pueden formar cadenas.

El equipo que al final del tiempo señalado tenga menos frijoles en su plato es el que gana.

363. Sin reír

Los jugadores se forman en línea. El jefe da la siguiente orden: "Hacer lo que yo haga sin reír". Los jugadores deben imitar sus acciones lo mejor que les sea posible. El que ría pierde una vida. Un jugador que pierde tres vidas queda fuera de juego.

364. Silbar y comer

Dos jugadores de cada equipo se colocan en los extremos opuestos del cuarto. Uno de ellos lleva consigo un bollo duro o una galleta y se le da el nombre de una canción popular. Tan luego como tiene totalmente en la boca el bollo o la galleta debe ir a donde está su compañero y tratar de silbar la canción popular. que se le indicó, para que el otro la reconozca.

El primer jugador que reconozca la canción correctamente, es el que gana.

365. Dar de comer al infante

Los equipos se forman en filas, con los ojos vendados, se coloca al extremo opuesto del cuarto. El primer jugador de cada equipo tiene consigo una cuchara y en ella un dulce, debiendo ir hacia el infante para darle en la boca el dulce (no está permitido palpar).

Tan pronto como alguien tiene éxito se quita la venda y da la cuchara, con otro dulce, al siguiente jugador para que ensaye. El primer equipo que ha logrado satisfactoriamente dar de comer a su infante, es el que gana.

Variación. El jugador que ha tenido éxito se convierte en infante. Y el infante que ha sido alimentado, se coloca al final de la fila de su equipo.

366. Carrera para llenar una botella

Los equipos se forman en fila. Cada uno cuenta con una palangana llena de agua en un extremo del cuarto, y una botella vacía y una cuchara de te en el otro. El equipo que llene primero la botella hasta un nivel marcado, usando la cuchara, es el que gana.

La cuchara pasa de mano en mano de los jugadores y cada uno pone una cucharada de agua en la botella.

367. Maniquí

Un Scout de cada Patrulla se coloca de pie frente a ésta y actúa de maniquí. A cada Scout se le da una prenda de adorno o vestido. A la voz "ya", el primer Scout corre y coloca la prenda que posee en el maniquí, en aquella forma que piensa sea la más correcta; los demás le siguen. Se otorga un punto a la primera Patrulla que termina. Después los maniqués pasan frente a la Tropa toda, cuyos componentes emiten un voto en favor del mejor, otorgándose puntos de acuerdo con esta votación. Finalmente los maniqués vuelven a su puesto original, donde son desvestidos en el mismo orden en que fueron vestidos. La Patrulla que primero termina se

anota un punto. Luego se suman los puntos correspondientes a las tres operaciones para saber quién gana.

368. Sardinas

Un jugador procede a esconderse, los demás tratan de encontrarlo y conforme cada uno le descubre se queda junto a él, también escondido. El juego termina cuando todos están juntos en el escondite.

369. Guijarros

Se venda los ojos a todos los Scouts. A uno se le da un guijarro del cual debe deshacerse lo más pronto que le sea posible, pasándoselo a otro. El objeto es no tener el guijarro en su poder cuando se enciendan las luces o suene el silbato. El guijarro deberá pasarse a otro en cuanto uno lo ha tocado.

370. Campanas

Cuélguese del techo y cerca de éste un aro del cual penda una campana. El objeto del juego es lanzar una pelota de tenis por dentro del aro, tocando la campana. Se otorgan tres puntos por hacer sonar la campana y cinco por hacerla sonar pasando la pelota por dentro del aro. Las patrullas se forman en línea, cerca del lugar donde van a actuar. El No. 1, de una de las Patrullas, lanza la pelota y el No. 1 de otra Patrulla, aguarda del otro lado para cogerla. Entre tanto, el No. 1 de otra patrulla, ocupa el lugar dejado por el primero, para recoger la pelota que lanza el siguiente y así, por rotación, van actuando todos los miembros de todas las Patrullas, hasta que una de ellas llegue al total de 150 puntos y gana.

371. La pelota y la silla

Se forman dos bandos. Los jugadores se colocan en filas, sentados en sillas separadas una de otra metro y medio y en tal forma que ningún jugador tenga a su lado otro de su mismo bando. Cada bando designa un guardameta que se sienta al final de cada una de las filas. Los jugadores de cada bando tratan de pegarles con la mano a una pelota colocada sobre el piso, de manera de hacerla pasar más allá del guardameta. Los jugadores no podrán levantarse de sus sillas y a la pelota hay que pegarle con la mano abierta

372. Prueba de aviador

Sosténgase por uno de sus extremos, perpendicularmente, un bordón Scout y manteniendo la vista fija en la punta superior de éste, déense varias vueltas alrededor del mismo. Después colóquese el bordón en el suelo y brínquese sobre él.

373. Puntería con un solo ojo

Los componentes de los equipos, con un ojo vendado, se forman frente a una fila de cubos. Cada jugador, por turno, trata de introducir en el cubo del bando contrario una pelota de tenis. El bando que logra introducir en los cubos el mayor número de pelotas, es el que gana.

374. Silbato de policía

Los equipos se colocan espaciados en forma que los jugadores estén fuera del alcance de lo que se diga a cualquiera de ellos. Al primer jugador de cada equipo se le da un nombre de una canción popular y debe ir y silbarla al siguiente y éste a otro y así sucesivamente. El primer equipo que logre transmitir la canción correctamente a lo largo de la línea es el que gana.

375. Rastro de serrín

Los bandos se forman en línea, teniendo en uno de sus extremos un cubo vacío, y en el otro, un saco de serrín. A cada equipo se le proporciona una cuchara grande, con la que deberá llevar serrín el primero de sus componentes y pasarla a lo largo de la línea para que el último

jugador la vacíe en el cubo. El equipo que logra echar la mayor cantidad de serrín en el cubo durante el tiempo señalado, es el que gana. La cuchara debe tomarse siempre por el mango.

376. Buen perro

Los equipos se forman en fila. Cada jugador por turno recorre la pista llevando en equilibrio sobre su nariz un terrón de azúcar. Si se le cae deberá retroceder al punto de partida y principiar de nuevo. Cuando llegue al final de la pista, dará la salida al siguiente jugador, poniéndose el terrón de azúcar en la boca y comiéndolo. El primer equipo que termine es el que gana.

377. Bollos colgados

Los equipos se forman en fila. Frente a cada uno de sus componentes se cuelga un bollo pendiendo de un cordel. Cada jugador, por turno, corre hacia el bollo y se lo come sin hacer para nada uso de sus manos y regresa a dar la salida al siguiente. El primer equipo que termine sus bollos es el que gana.

378. Plato girasol

Si a un plato se le hace girar sobre su arista, conforme va decreciendo la velocidad sigue girando con el revés hacia arriba hasta que por fin queda quieto. El juego consiste en conservar girando el plato el mayor tiempo posible, dándole golpes con la mano en momentos estratégicos. Las primeras etapas de práctica son causa de gran diversión. Debe despejarse un buen espacio del piso donde poder practicar este juego, de preferencia sin tapete, pues el inexperto correrá tras de su plato por todas partes. Para los expertos se puede organizar un maratón a fin de ver quién se cansa primero. El verdadero experto puede utilizar piezas de loza de mayor tamaño; jofainas y escudillas. Un Scout se refirió a este juego como "demoledor"; pero no hay que tomar su dicho al pie de la letra. No es necesario romper los trastes, pues al principio se pueden usar platos de peltre o plástico.

379. Cuclillas sobre una botella

Colóquese una botella sobre su costado en el piso y siéntese sobre ella. pero solamente con un talón apoyado en el piso; el otro apoyado sobre los dedos del pie que descansa en el piso. Levántese del piso una caja de fósforos colocada de un lado y también un fósforo colocado del otro lado.

Préndase el fósforo haciendo uso de la caja sin perder el equilibrio.

