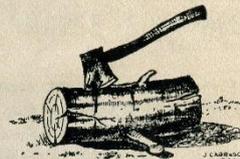


# 300 JUEGOS DE LOBATOS

FOR  
MUCHOS VIEJOS LOBOS



Traducción del  
ING. JORGE NUÑEZ

+

PUBLICACIÓN OFICIAL DEL  
CONSEJO INTERAMERICANO DE ESCULTISMO

SEGUNDA EDICIÓN

"EDITORIAL ESCULTISMO"

Florencia 67

México 6, D. F.

1955

## COLECCION GILCRAFT

LOBATOS.  
SCOUTS (EXPLICACIÓN DEL ESCULTISMO).  
ROVERS.  
CÓMO DIRIGIR UNA MANADA.  
CÓMO DIRIGIR UNA TROPA.  
CARTAS A UN LOBATO.  
CÓMO HACER NUDOS.

"Gilcraft" es el seudónimo no de una persona, sino de varios miembros del Grupo I de Gilwell, es decir, de aquellos que han pasado por el adiestramiento de la Insignia de Madera.

*Primera Edición: Mayo de 1952.*  
*Segunda Edición: Octubre de 1955.*

ESTE LIBRO SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EL 25 DE OCTUBRE DE 1955 EN LOS TALLERES LINO TIPOGRÁFICOS "LA ESFERA, S. A.", JOAQUÍN ARRIAGA No. 71, MÉXICO, D. F., BAJO LA DIRECCIÓN DE LA "EDITORIAL ESCULTISMO".

## INDICE SUMARIO:

CAPÍTULO	PÁGINA
I. JUEGOS DE MANADA .....	7
II. JUEGOS DE CÍRCULO .....	33
III. JUEGOS DE PRUEBAS DE ESTRELLA ...	52
IV. JUEGOS DE EQUIPO (Y COMPETENCIAS ENTRE SEISENAS) .....	71
V. RELEVOS .....	93
VI. JUEGOS EN EL CAMPO O EN EL PATIO DE RECREO .....	108
VII. JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS .....	119

## PROLOGO

*En los juegos, como en todas las actividades Scouts, debemos estar al día. El libro de "JUEGOS DE LOBATOS" de Gilcraft ha sido por tanto, revisado y dotado de un índice; ya que, siendo imposible evitar cierta superposición, se desea en esta forma hacerlo más útil para el ocupado jefe de Manada.*

*En esta forma puede ayudar a Akela a escoger los diferentes juegos para una Reunión de Manada, así como a mantener un correcto equilibrio; punto importante, ya que es esencial la variedad y que los juegos sosegados queden mezclados con los ruidosos.*

*Se notará que los juegos de Manada y de Círculo son preponderantes. Y así debe ser en la Manada, pues si los juegos de Relevos tienen por objeto infiltrar la disciplina y el buen espíritu, éstos competen más a la era de la Tropa.*

*Como ya lo ha dicho Gilcraft en "LOBATOS" "Los juegos son el punto principal en las actividades de la Manada". "Buena disposición, espíritu deportivo, espíritu de conjunto, perseverancia, disciplina y desinterés, son algunas de las cualidades principales que ha que inculcar". Debemos también recordar que el trabajo de equipo es un punto importante tratándose del adiestramiento de los muchachos pequeños. Al mismo tiempo, no olvidemos que el Lobato no se satisface si siente que no ha hecho progresos suficientes, por eso los juegos deberán ser intercalados entre cortos períodos de trabajo.*

le dará otra orden. Continúa de este modo, hasta que las acciones de los demás le den la clave del adverbio escogido.

4. GLOBOS.—Un Lobato actúa como vendedor de globos, y otro como viento. Todos los demás, actúan como globos. El vendedor de globos recita o canta lo siguiente:

Mis globos son finos y alegres,  
Y los de hoy son más grandes aún.

¡Compren! ¡Compren! ¡Compren!  
¡Compren! ¡Compren! ¡Compren!

El viento responde con estas palabras:  
Tus globos son finos y alegres.  
Pero yo te los voy a volar.

¡Ju! ¡Ju! ¡Ju!  
¡Ju! ¡Ju! ¡Ju!

Al último "Ju" todos los globos se dispersan perseguidos por el vendedor y el viento. Los cautivos son llevados a distintos rincones y al final se cuentan para ver quién cautivó mayor número.

5. CANASTA DE FRUTAS.—La Manada se forma en dos filas, de frente la una a la otra. Dos Lobatos, que representan las canastas, y son los adivinadores, salen del cuarto. Los demás de la Manada toman nombres de diferentes frutas. Las canastas no saben qué frutas están representadas ni por quién. A la palabra "ya", las canastas entran en el cuarto y por turno dicen: "deseo una naranja, etc., para mi canasta"; el Lobato que represente la

## CAPITULO I

### JUEGOS DE MANADA

1. ANIMAL MARCADO.—Toda la Manada, excepto uno que es el cazador, constituyen el parque zoológico y cada quien tiene el nombre de un animal. El cazador, es colocado en un extremo y el jardín zoológico en el otro. El cazador llama a un animal, y el Lobato nombrado corre hacia el cazador al mismo tiempo que el cazador corre hacia el jardín zoológico. A su regreso el cazador, trata de alcanzar y tocar al animal antes de que este pueda regresar al jardín zoológico. Si tiene éxito, el animal se convierte en cazador.

2. IMITACIÓN DE ANIMALES.—Cada jugador por turno imita a algún animal, pájaro, reptil, o insecto y sigue imitándolo hasta que se adivine qué animal está imitando.

3. ADVERBIOS.—Un Lobato sale del cuarto. Los demás escogen un adverbio, por ejemplo: "delicadamente". Se llama al Lobato que ha salido y éste ordena a cualquier Lobato hacer algo como "limpiar el suelo", o "beber una taza de té" y su orden debe ser obedecida de acuerdo con el adverbio "delicadamente". Si no puede adivinar de qué adverbio se trata, a la primera orden, escogerá a otro Lobato y

naranja debe permanecer perfectamente quieto y no dar la menor muestra de que representa la naranja. Las probabilidades son de que haga algún movimiento o dé un paso hacia adelante y entonces la canasta que lo ha adivinado, lo nombra inmediatamente. La primera canasta, sin embargo, puede no ver el movimiento, pero la otra que está alerta, cuando le toque su turno, sabrá qué fruta nombrar. Si la fruta no hace ninguna señal, la canasta deberá tratar de adivinar; si tiene éxito, la fruta va a la canasta, pero si no acierta deberá pagar prenda, o la fruta va a la otra canasta.

6. DIBUJOS CON FRIJOLES.—Cada Seisena tiene un saco con frijoles o garbanzos; también pueden utilizar pequeñas piedras. Los frijoles, etc., se vacían en un montón enfrente a la Seisena. Akela nombra un animal, un artículo, etc., y los Lobatos tratan de formar la silueta de éste con los frijoles.

7. CAZA DEL OSO.—Un Lobato es el oso, y lleva a la espalda un globo inflado, que representa su corazón, el cual tratan de perforar los cazadores. El oso cae muerto cuando tal cosa sucede, pero tiene tres cuevas, cada una en los vértices de un triángulo, en donde se encuentra a salvo. Tiene la obligación de salir de ellas cuando el jefe de los cazadores cuenta cincuenta y de ir alrededor de las tres hasta que el cazador termine. El oso tiene, además, una cachiporra formada con un periódico y cada cazador tiene puesta su gorra; con el periódico trata de quitarles la gorra a los cazadores y cuando lo logra, aquél a quien se la quitó se deja caer muerto en el lugar donde ha caído su gorra. Está prohibido forcejear. El oso gana si logra matar o hacer huir a los cazadores.

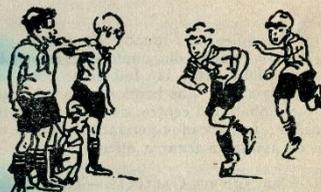
8.—FAMILIAS DE AVES.—La Manada se divide en dos familias, mirlos y estorninos. Se pintan con gis (tiza) dos círculos en los extremos opuestos del salón, uno es el nido de los estorninos y el otro de los mirlos. Los estorninos caminan, los mirlos brincan en un pié. Unos y otros juegan mezclados en el centro del salón, a una señal convenida, las familias vuelven a sus nidos andando o saltando, según sea el caso. La primera familia que quede completa en su nido es la que gana.

9. ORDENES CON LOS OJOS VENDADOS.—Se forma la Manada en columnas, con las caras hacia el mismo lado y todos sus componentes con los ojos vendados. Akela da órdenes tales como: vuelta a la derecha, vuelta a la izquierda, paso veloz, etc. Este juego es muy divertido para los espectadores.

10. AGUJEROS DE CONEJOS.—Los Lobatos se forman de tres en tres. Dos de pie, quienes con las manos sobre los hombros del compañero representan un agujero, y el otro, a gatas entre los dos representa un conejo. Habrá dos Lobatos extra, uno representando a un perro y el otro a un conejo. El perro persigue a este conejo que puede refugiarse en cualquier agujero; pero conforme entra en él, el conejo que ahí se encuentra sale corriendo. Cuando el perro logra tocar a un conejo, cambian papeles entre sí.

11.—INTERCAMBIO GENERAL EN CAMPAMENTO.—La Manada se coloca formando un círculo con sus gorras a los pies. Cada uno escoge un artículo de la mochila de campamento. Un Lobato se coloca de pie en el centro con los ojos vendados y representa al dueño de la mochila. Akela cuenta una historietita:

“Guillermo Canillas, fue de Campamento y empacó muy mal su mochila. En los tumbos del coche su cepillo de dientes y su cuchara cambiaron de lugar (los nombrados, cepillo de dientes y cuchara, cambian lugares). Si Guillermo Canillas atrapa a uno en el momento de cambiar de lugar, Guillermo va a la mochila y el artículo atrapado se convierte en Guillermo. Y así sucesivamente. Cuando el coche cae en un hoyo todo el mundo cambia de lugar; este juego puede practicarse también haciendo una lista de los artículos necesarios de una mochila, con demostración de cómo deben ser éstos empacados.



12. CAZA DE LA ZORRA.—Las gorras de los Lobatos se colocan en línea a 15 centímetros una de la otra y se traza una línea de tiro a 6 metros de las gorras detrás de la cual se colocan los Lobatos. Al decir “ya”, el No. 1 arroja una pelota u otro objeto a las gorras y cuando logra introducirla en una de ellas el dueño tiene que gritar “mía” y corre a tomarla. El tirador trata de atrapar al dueño de la gorra antes de que éste toque la gorra. Si la coge el dueño, recibe una cinta que se apunta colocando

un objeto dentro de su gorra. El juego continúa hasta que uno de los Lobatos haya obtenido tres cintas.

13. ATRAPANDO COLORES.—Se forman dos bandos. Se ata, alrededor del brazo de cada uno de los jugadores, un estambre de igual color para cada uno de los bandos y diferentes entre sí.

Un jugador de cada bando es escogido como atrapador y trata de atrapar el mayor número de Lobatos que lleven color distinto al suyo. Al ser atrapado un Lobato corre al cubil del atrapador. El bando que tiene menos de sus componentes cautivos, en el momento de sonar el silbato, es el que gana.

14. CAMBIO.—La Manada se divide en dos bandos, que se colocan diagonalmente en los extremos opuestos del cuarto. Un Lobato se pone al centro y grita “cambio”. Los bandos tratan de cambiar lugares y el Lobato del centro, de tocar al mayor número posible. Los tocados permanecen en el centro y tratan de ayudar a tocar a otros.

15. MERCADO DE GALLINAS.—Toda la Manada, con excepción de dos, representan gallinas que se colocan en fila, doblados hacia adelante y con las manos enlazadas por detrás de las corvas. Uno de los exceptuados hace de cliente y el otro de vendedor. El cliente pregunta “¿Tiene gallinas?” y el vendedor contesta “Bastantes, escoja la que le guste”. El cliente examina la fila cuidadosamente y rechaza una por gorda, otra por flaca, otra por vieja, etc. Las palpa, pero sin estrujarlas o hacerles perder el equilibrio. Puede decir cosas que hagan reír a la que está escogiendo, lo que hace que ésta quede descalificada si se ríe. Finalmente escoge una, y, con el vendedor,

la toma por los codos, campaneándola tres veces. Si la gallina no suelta las manos o se ríe, el cliente se la lleva a su casa.

16. GUERRA CIVIL.—La Manada se divide en dos bandos. El primero tiene una línea de cuerdas dobles y son los Cabezas Redondas. El otro bando son los Caballeros y tratan de asaltarlos y de hacerse de la línea del centro.

17. COLECCIONANDO CAJETILLAS DE CIGARROS.—Reúnan y numeren una lista de seis objetos “fáciles de dibujar”, tales como banderas, hojas, etc. Preparen grupos de seis tarjetas en blanco, numeradas del 1 al 6, por lo menos una para cada Lobato. Se barajan y se guardan junto con una docena de tarjetas extra, marcadas con una estrella.

Los Lobatos se sientan en círculo, y son numerados por partes. Se le da una tarjeta a cada Lobato, y se le concede un plazo corto de tiempo para que dibuje el objeto marcado con el mismo número de la tarjeta. Después de dos o tres vueltas o antes, un Lobato puede recibir una tarjeta que ya ha recibido antes. En tal caso, la pasa por alto o, si así conviene a sus mutuos intereses, cambalacha ésta con su compañero. Si no la cambalacha, la tarjeta es recogida y vuelta al montón.

El Lobato que recibe una tarjeta con estrella, tiene la ventaja de poderla cambiar por cualquier otra del montón. Si nadie ha logrado obtener un juego completo, una vez distribuidas todas las tarjetas, el que tenga la mayoría es reputado vencedor. Para hacer más corto el juego basta reducir el número de tarjetas.

18. COCODRILO.—Se forma la Manada en dos

filas, separadas de dos a tres metros, dándose las caras. Un Lobato es el cocodrilo y nada por el río, entre las dos filas. Akela escoge un Lobato de cada fila, los que tratan de cambiar de lugar sin ser atrapados por el cocodrilo. Si alguno es atrapado se une al cocodrilo y le ayuda a atrapar a los que aún quedan en las filas.



19. **AFRICANOS Y COCODRILOS.**—Se trazan, con gis (tiza), dos líneas en el piso, que representan las márgenes del río. Un Lobato se coloca boca abajo en la mitad del río, los otros se colocan en la orilla listos para cruzar. Caminan cautelosamente hasta que suena el silbato, entonces pueden correr, pero el cocodrilo se pone de pie y trata de atraparlos antes de que ganen la orilla opuesta. Todos los atrapados se convierten en cocodrilos y el último que queda es el que gana.

*Variante.*—Con zonas de seguridad.

20. **CAZA DEL VENADO.**—La Manada se divide por mitad. Cada mitad, colocada en los extremos del salón representa los venados. Cada Lobato lleva prendido a cada lado del suéter un pedazo de papel. Bagheera, colocado al centro, puede matar a los venados quitándoles los dos pedazos de papel. Los venados muertos ayudan a Bagheera. Los ve-

riberos opuestas del río, representado por dos líneas de gis (tiza), entre las cuales se coloca el resto de la Manada, cuyos componentes saltan y se mueven de un lado a otro estorbando el envío del mensaje.

25. **PATIO DE HACIENDA.**—A los jugadores, que forman un círculo alrededor del cuarto, se les asignan, en secreto, nombres de pájaros o animales, dos de cada animal. Al dárseles la orden de principiar, cada quien empieza a hacer el ruido peculiar del animal que representa y trata de encontrar a su pareja. Conforme se van formando las parejas se van sentando en sus lugares, pero a uno se le ha asignado el burro y este permanece sólo, rebuznando.

26. **EL PIRATA COJO.**—Un Lobato se coloca en el centro del cuarto, mientras el resto de la Manada se concentra en un extremo, dando la cara al que está en el centro, que es el Pirata. Este reta a uno de los Lobatos por su nombre, el que se pone a su lado, y de ahí, haciendo el cojo, camina hacia el lado opuesto del salón. El Pirata, también haciendo el cojo, le persigue y trata de hacerle poner los dos pies en el suelo (los empujones no están permitidos). Si el Pirata obtiene éxito, el cautivo se le une; si, por el contrario, el Lobato llega al otro lado, el resto de la Manada, por turno, ensaya cruzar. Todo Lobato capturado se convierte en Pirata. El juego termina cuando sólo queda un Lobato.

27. **PATATA CALIENTE.**—La Manada, sentada en círculo, tiene al centro un Lobato que no puede sentarse mientras no haya cogido una patata que va siendo pasada alrededor del círculo o lanzada de un lado a otro. Cuando logra tocarla, el último que la ha tenido en su poder, le deja el asiento y así sucesivamente. Como patata se usará algo que no bote.

nados corren de un lado a otro del salón a su antojo y no pueden ser tocados mientras estén detrás de las rayas, trazadas con gis, en los extremos del salón.

21. **HAGAN ESTO Y AQUELLO.**—El Jefe se para enfrente de la Manada y hace un movimiento cualquiera (mover un párpado, doblar las rodillas, etc.) y dice "hagan esto" y todos le imitan; pero si dice "hagan aquello" nadie debe moverse. El último que queda es el vencedor.

22. **PERROS Y GATOS.**—Se forman dos líneas, la una frente a la otra, y se numera a los Lobatos 1-2, 1-2, a lo largo de las líneas. Los números uno, son perros y los números dos, son gatos. Se pasan tres objetos, por ejemplo: una cuchilla, un centavo, y un lápiz, de un extremo al otro de las líneas. Igual para los dos equipos. Al recibirlos los perros, ladran y al recibirlos los gatos, maúllan. Cuando todos los objetos han llegado al extremo opuesto regresan a aquel por donde principiaron.

23. **TIERRA, AIRE Y AGUA.**—Uno de los jugadores piensa en un objeto y los otros por medio de preguntas tratan de adivinar qué es. La lista de objetos puede formarse a gusto del Jefe.

24. **MENSAJE DEL EXPLORADOR.**—Dos Lobatos que aún no han aprendido señalación, están explorando un bosque cuando les llega un mensaje importante, que deberán transmitir a toda costa a un tercer Lobato. Pero éste se encuentra separado de ellos por un río impetuoso y la única forma que tienen de transmitirlo es gritando o accionando. El que envía el mensaje y el que lo recibe, se encuentra en

28. **KAA.**—A los Lobatos, distribuidos por Seisenas, se les dan dos minutos para ver cuál puede hacer la más larga Kaa, juntando prendas de ropa de las que llevan puestas.

29. **KAA Y LOS BANDERLOG.**—La Manada, dividida en Seisenas, se coloca en círculo. Las seisenas se mueven hacia el centro con pasos cortos. Sus componentes están numerados y al decir 2, por ejemplo, los Lobatos que tengan este número salen corriendo y son perseguidos por el resto de su propia Seisena, quienes se han dado las manos para emprender la cacería. Al ser atrapado un Lobato lo rodean los de su Seisena.

*Variaciones:* a) El prisionero se queda quieto. (b) El prisionero trata de escapar. (c) Los cazadores bailan a su alrededor.

30. **SALTO DEL CANGURO.**—A un Lobato se le atan las piernas con una pañoleta y salta como un canguro, persiguiendo a los demás. Cuando un Lobato es atrapado, se ata los pies y, saltando, persigue también a los otros. El último que queda libre es el que gana.

31. **PATEANDO LA PELOTA.**—Coloquen una pelota de hule a unos dos metros de la pared y a un Lobato, con los ojos vendados, en el centro del cuarto, dándole tres vueltas. Después, éste deberá caminar y cuando piense que está cerca de la pelota deberá patearla hacia el muro cercano sin "palpar" con los pies, etc.

Si el Lobato patea la pelota contra otro muro distinto del señalado, deberá ensayar de nuevo. Para aumentar la diversión puede indicársele "frio" o "caliente", según esté mal o bien colocado y seguir

asi hasta que se encuentre frente a la pelota y al muro señalado, en cuyo caso se le gritará "correcto".

32. REY EN EL TRONO.—Un Lobato se sienta en una silla a un extremo del salón, para actuar de rey. El resto de la Manada, en el otro extremo del salón, son sus súbditos. Estos se ponen de acuerdo sobre cierta cosa, se acercan al rey y actúan, por ejemplo, haciendo que cortan el pasto. Si el rey adivina, persigue a sus súbditos y al que atrapa se convierte en su ministro y le ayuda en la cacería.

33. BOTES SALVAVIDAS.—La Manada se encuentra dentro de un barco que se hunde. Akela es el capitán. Da en alta voz una orden y un número; el número indica la capacidad de cada bote salvavidas; la orden debe ser obedecida antes que nadie tome los botes salvavidas. Aquellos que no logren encontrar lugar en el bote se dan por muertos.

Ejemplo:—"den 3 saltos mortales; 5". Cada Lobato dá 3 saltos mortales y enseguida trata de encontrar lugar en un grupo de 5 Lobatos, en cualquier parte del cuarto. Si hay 24 Lobatos, 4 indudablemente tendrán que ahogarse. Cada vez se dice un número distinto.

34. PERDIDOS EN LA SELVA.—Se esconden pedazos de papel en los cuales van escritos los nombres de los animales de la selva (pueden usarse duplicados en caso de que no haya suficientes nombres). A la Manada se le dice que cierto número de animales merodean por los contornos y los Lobatos deben encontrarlos en el término de 5 minutos. La Manada se reúne de nuevo al llamado de Akela y los Lobatos por orden describen al animal que ca-

da quien ha encontrado, pero sin decir el nombre. El resto de la Manada debe adivinar de qué animal se trata.

35. PENITENCIA DE UN MONJE.—Los Lobatos, vendados los ojos y sin zapatos o, mejor aún, sin zapatos ni calcetines, tienen, a una señal convenida, que recoger unos chicharos que han sido regados por el suelo, juntándolos con los pies y levantándolos con las manos. Puede además combinarse con una competencia de quitarse parte de la ropa y volvérsela a poner.

36. REDES.—Dos Lobatos forman la red y el resto de la Manada los pescados. La red trata de coger a los pescados dejando caer los brazos (las manos entrelazadas) alrededor del cuello de los pescados. Si un pescado es atrapado pasa a formar parte de las redes, y así continúa hasta que todos han sido atrapados. Dos o más redes pueden trabajar al mismo tiempo.

37. BARCO AÉREO DE NADIE.—Se forman dos bandos, uno a cada lado de una cuerda colocada a metro y medio del suelo. Cada bando trata de pegarle con la mano a una pequeña pelota, de tal manera que bote al lado opuesto de la cuerda. La mano no puede ser elevada más arriba del hombro. Si la pelota le pega a uno de los jugadores éste se sale del juego o pierde puntos, según se haya convenido. La pelota, por supuesto, debe ser lanzada del otro lado de la cuerda.

38. LÍNEA NOVEDOSA.—Se trazan dos líneas en el piso y se coloca la Manada detrás de una de ellas, el número 1 tiene que cruzar la otra línea en

cualquier forma que lo desee y al llegar a ella, el número 2 sale de su lugar, también en la forma en que lo desee, pero diferente de la del número 1. El número 3 hace lo mismo y así todos, pero cada uno en forma distinta.

39. OBEDECER ORDENES.—Para practicar este juego los Lobatos deben ser muy listos y escuchar con toda atención. Prepárense pues. Akela les dice que cuando diga un número deben hacer ciertas cosas: por ejemplo:

1. Estar de pie.
2. Sacar la lengua.
3. Tomarse el pie izquierdo con la mano derecha.
4. Sentarse.
5. Tomarse la nariz y las orejas.
6. Hacer una mueca.

Y así sucesivamente...

Cuando el número es llamado, el Lobato que actúa erróneamente pierde una vida. Después de haber perdido tres vidas, el Lobato queda fuera del juego. Una vez adiestrados en este juego los Lobatos pueden recibir tantas órdenes como se quiera.

40. RECORTES DE PAPEL.—Este es un ejercicio sencillamente de dedos. A cada Lobato se le da un pedazo de papel de periódico y se le pide que recorte en él una figura, por ejemplo: un elefante, una margarita, un barco. El recorte debe hacerse sin dibujo y sin emplear navaja o tijeras; sólo se podrán usar los dedos. Cuando todos han terminado, se escoge el mejor. Alternativamente se pueden entregar modelos iguales a cada uno de los Seiseneros, a los segundos y así sucesivamente hasta llegar a los Lobatos. El mejor de los modelos será el que se use

y la Seisena que tenga el mayor número de triunfadores será la que gane (este juego es un buen ejercicio también de orden, si cada Lobato recoge los pedazos de papel que le sobren).

41. ARTISTA DE BANQUETA.—Provéanse de un número de hojas de papel de dibujo, café oscuro o negro, (si esto no es posible, papel café ordinario) y de algunos gises de colores; también tres o cuatro frijoles o fichas; para cada Lobato. El Artista de Acera, se sienta en el suelo con la gorra en frente, hacia arriba y procede a dibujar cualquier cosa.

Entre tanto, los otros Lobatos que están sentados a cierta distancia de él formando un semicírculo, tratarán de poner sus frijoles uno tras de otro dentro de la gorra. Al primero que obtenga éxito cambia de lugar con él y también principia a hacer un dibujo. Al cesar de ser el Artista de Acera, el Lobato pone sus iniciales a lo que ha dibujado, ya sea que lo haya terminado o no, y lo exhibe. Si tiene otra oportunidad podrá comenzar un nuevo dibujo, completar o mejorar el que ya ha principiado.

Cada dibujo cuenta un punto para él, pero al final del juego el esfuerzo del Artista se juzga por sus méritos; de tal manera que un Lobato con un buen dibujo derrota a otros que tengan varios malos o medianos.

42. FOTÓGRAFO.—La Manada se arregla como para retratarse. Un Lobato actúa de fotógrafo, se arrodilla sobre una silla, de frente al grupo; le hace gestos y le dice frases, etc., tratando de hacer que los Lobatos se muevan. Aquellos que se muevan tres veces, salen del juego. El último que se quede es quien gana.

43. LEVANTANDO EL CORCHO.—De rodillas y con un corcho enfrente y a una distancia de 45 centímetros, con las manos enlazadas por la espalda, tratar de levantar el corcho con los dientes. Hay que tener cuidado con la nariz.



44. FIGURAS DE RAYAS Y PUNTOS.—Es esta una prueba de memoria, por medio del dibujo. Un Lobato ejecuta diferentes acciones, tales como saltar, hacer el cojo, hacer señales, etc. En seguida los demás Lobatos tratan de dibujar una serie de figuras con rayas y puntos, que representen las acciones ejecutadas por su compañero, en el orden en que lo fueron.

45. PROVERBIOS.—El Jefe escribe un proverbio en la pizarra, utilizando una serie de X, una para cada letra y agrupadas como palabras; cada uno de los jugadores, por orden, sugiere una letra, la cual, si es correcta, el Jefe la escribe en su lugar.

Cada jugador tiene una oportunidad que puede usar cuando le convenga; el primero que adivine todo el proverbio correcto es el que gana.

46. BALSAS.—Hay que quitarse las gafas, para practicar este juego.

Se dice a los Lobatos que han sido víctimas de un naufragio en un lugar infestado de tiburones y

cocodrilos, pero que existe una balsa, aun cuando no podrán caber todos en ella, (ésta se pinta con gis en el suelo). A una señal convenida, deben nadar hacia la balsa y tratar de introducirse en ella, pero a una segunda señal, los tiburones se acercan y pescan a alguno que tenga un miembro fuera de la balsa.

Hecho esto se dice a los Lobatos restantes que la balsa se ha roto y ha perdido un pedazo (con gis se traza el pedazo roto) y el juego se repite disminuyendo cada vez más la superficie de la balsa, hasta que sólo quede un Lobato. El cual se presume que es salvado.

47. RESCATANDO AL PRISIONERO.—Todos se quitan los zapatos. Una Seisena es escogida como rescatadores y se le designa un rincón del cuarto. En el rincón opuesto está un Lobato atado a algo, que es el prisionero; el resto de la Manada son "bravucones" que se sientan alrededor del fuego del consejo, con los ojos vendados. El juego consiste en rescatar al Lobato atado sin hacer ruido, para que los "bravucones" no oigan. Si estos los oyen, dan una palmada; tres palmadas significan que los rescatadores han fracasado.

El prisionero debe ser llevado al rincón de los rescatadores.

El Jefe de la Manada decide si el ruido ha provenido de los "bravucones" o de los rescatadores. Den oportunidad de actuar como rescatadores a cada una de las Seisenas.

48. CARRERA DE PAÑOLETAS.—Los bandos se numeran. El juego comienza con un jugador que sale al frente del equipo, y dice un número y corre

a determinada línea, donde coloca su pañoleta tratando de regresar a su lugar antes de que el jugador cuyo número ha dicho, pueda tomar la pañoleta y pegarle con ella.

49. ESCULTORES.—Cada Lobato recibe algunas bellotas, piñas (de pino), corchos y unos fósforos, plumas, etc.

En diez minutos hay que decidir cuál es el mejor consejo, el mejor ratón, o el mejor muñeco, que con estos elementos haya sido construido.

50. SOMBRAS.—Un pedazo de cartón se divide en cuadros de diferentes colores o en su lugar se usan pedazos de papel. Se concede a la Manada un minuto para verlo y luego se le muestra otro que contenga los mismos colores pero arreglados de diferente manera. Lo observan durante un minuto y deben decir los cambios que han notado.

51. PERROS PASTORES.—Tres Lobatos se toman de las manos y se convierten en perros; el resto de la Manada se desbanda.

Los cuatro rincones se destinan a corrales de ovejas. A la palabra "ya", el perro trata de atrapar a las ovejas. Cada oveja cautiva es puesta en el corral más cercano y cuando llegan a tres, se convierten en perros, se dan las manos y salen al centro del salón a ayudar en la cacería.

52. NAUFRAGOS.—Akela dá las siguientes instrucciones, en cualquier orden y sin respirar. Todas deben ser obedecidas instantáneamente.

"¡A bordo!", todos los Lobatos corren, digamos, hacia el lado norte del cuarto. "¡A los botes!", todos los Lobatos corren, digamos hacia el lado sur del

cuarto. "¡Cuidado con una ola enorme!", todos los Lobatos se tizan al suelo.

53. MERCADERES.—Se hace uso de barajas ordinarias, las que se distribuyen en la forma acostumbrada. Cada muchacho es un mercader: tendero, boticario, tabaquero, etc. El juego comienza y cada muchacho voltea una de sus cartas, formando con ellas un montón enfrente de él, no un solo montón en el centro. Cuando dos de ellos voltean la misma carta, (as, dos, tres, etc.), en vez de gritar "golpe", el primero que lo nota compra algo de lo que el otro vende. Por ejemplo: si es el boticario el que volteó la misma carta que el ferretero, grita "clavos" (o cualquier otro objeto que pueda obtenerse en la ferretería) mientras el ferretero grita "aspirinas" o algo por el estilo. El muchacho que compra primero, gana los dos montones de cartas. No puede comprarse el mismo artículo dos veces. Si juegan más de cuatro muchachos, deberán usarse dos barajas. Este juego algunas veces se vuelve muy interesante, ya que con él se dan cuenta los muchachos de lo difícil que es recordar qué venden los demás.

54. ALMACENES.—Se colocan los jugadores alrededor del cuarto, representando cada uno un almacén. El Jefe dice en alta voz el nombre de un almacén, y una letra, hace una pausa y luego dice un número. Los jugadores que tengan el número dicho, tan luego como piensen en un artículo que principie con la letra mencionada y que sea vendido por uno de los almacenes ahí representados, corren hacia el Lobato encargado de él a comprarle el artículo. El primero en hacerlo gana un punto, el segundo dos

puntos y así sucesivamente. El total más bajo al final, es el que gana.

Nota:—La pausa es esencial para dar lugar a que todos se concentren.

55. EL MARCADO SE SIENTA.—Todos los Lobatos se colocan de pie alrededor del Local y uno es escogido para ser "el". "El" trata de tocar a cualquiera de los otros jugadores e inmediatamente que lo logra, aquel que ha sido tocado se sienta en el suelo y queda fuera del juego. El último que quede de pie será "el" al volver a iniciar el juego.

56. ALGUACILES Y LADRONES.—Los Lobatos se dividen en dos filas que se colocan en los extremos opuestos del cuarto, unos representan a los alguaciles, con la cara para la pared y los otros, de frente a los alguaciles, son los ladrones.

La idea es que los ladrones se acerquen a los alguaciles y cuando lo hayan hecho, suenen las manos y corran de regreso a su lugar.

Los alguaciles, inmediatamente que escuchan las palmas, dan la vuelta y tratan de cazar al ladrón. Para probar el dominio de sí mismos en los alguaciles, las palmadas pueden retardarse algunos segundos, después de haberseles acercado. Cualquier ladrón que sea capturado antes de llegar de nuevo a su base, se convierte en alguacil. Continúa el juego hasta que todos los ladrones han sido capturados.

En este juego se resalta la atención y velocidad; también es bueno para enseñar dominio sobre sí mismo, así como para entrar en calor en tiempo de invierno.

57. TRES PASOS.—Los jugadores toman cualquier puesto, de pie, en el salón. A uno de los ju-

gadores se le vendan los ojos y su objeto es tocar a algún otro de los jugadores, que por ese hecho se convierte en "el". Los jugadores pueden dar tres pasos solamente en cualquier dirección; hacia atrás, hacia adelante, o hacia los lados, para evadir el jugador vendado.

Cuando un jugador dá el primer paso, pone una de sus manos sobre su cadera; al segundo paso, pone la otra en la otra cadera y al tercer paso se cruza de brazos. Esto permite a cada jugador ver en qué grado de adelanto se encuentran los otros.

Cuando un jugador ha sido tocado, todos los demás vuelven a tener derecho a los tres pasos.

58. JUEGO DE HISTORIETAS.—Con las Seisenas puestas en fila, se asigna a cada Lobato el nombre de un animal, etc., de acuerdo con la historieta que se va a relatar. Akela dá principio a su relato. Cada vez que un animal, etc., es mencionado, el Lobato que lo tiene asignado, saliendo de su Seisena, corre ruidosamente alrededor de una marca, imitando al animal y regresa a ocupar su lugar en la Seisena. Se pueden hacer muchas variaciones a este juego de acuerdo con la historieta y según el ingenio de Akela como a continuación se verá:

Un hombre vivía en una tienda en una selva de los indios; era feliz, con su caballo, su perro y su vaca Margarita. Las tribus a su alrededor eran amigas. Una noche, un correo nativo le avisa que la vaca se ha perdido y un tigre ha sido visto en los alrededores del río. Se vistió y tomando su rifle, ensilló su caballo y soltó al perro, el cual corrió tras de ellos. Conforme caminaban, el hombre comenzó a ser molestado por un mosquito que zumbaba alrededor de su nariz, "ah" pensó, "esto significa que hay agua cerca; los mosquitos se ponen molestos cerca

de los ríos", espoleó su caballo y continuó su camino, sudoroso y nervioso; pero buscando las huellas del tigre. De pronto el hombre se apeó, había visto dos huellas, una de tigre y otra de la vaca. Las de esta última eran más profundas y más disparejas "Pobre Margarita", iba despacio y cojeando; pero ahora ya estará formando parte de los interiores del tigre".

En este momento el mosquito le dió un piquete en la nariz, que le hizo enojarse tanto que no se dió cuenta de que el perro tenía erizado el pelo y gruñía furiosamente.

Había llegado a un pequeño claro a la orilla del río, y ahí, balanceándose de un lado para otro, se encontraba Margarita, la vaca. El hombre, sin embargo, no perdió tiempo, desenfundó su rifle. Había olvidado el piquete del mosquito, dió las riendas de su caballo a su perro, que las cogió entre sus dientes.

Permanecieron en silencio escuchando un ruido en la maleza, y hacia la izquierda aparecieron un par de ojos malignos, sobre una gran cabeza: el tigre. No había tiempo que perder, mientras este se agazapaba, el hombre se echó el rifle a la cara y se oyó un disparo que hizo brincar al tigre en el aire, lanzando un grito infernal, mitad gruñido y mitad bramido; el animalazo cayó muerto a un metro de su presa. El hombre se echó el rifle en bandolera y montó su caballo, silbó a su perro y tiró de Margarita, la vaca. Había olvidado completamente el piquete del mosquito, y regresó a su casa donde la piel del tigre es ahora usada como tapete.

Nota: Seiseneros = hombre: número 2 = caballo; número 3 = perro; número 4 = vaca; número 5 = tigre; número 6 = mosquito.

59. MATANDO MOSCARDONES.—Se forman los Lobatos en círculo, Mowgli al centro. Mowgli los hace mover hacia la derecha, y saltando van cantando "Mowgli fué a la selva y ¿qué vio ahí Mowgli? Cuando terminan y vuelven hacia el centro del círculo Mowgli dice "¡ranas!". Los Lobatos entonces saltan como ranas por fuera del círculo. Cuando Mowgli suena el silbato, corren a ocupar sus lugares y brincando de nuevo van cantando como antes. Cuando termina el canto, Mowgli dice "¡jaibas"; los Lobatos se ponen en cuatro pies y caminan lateralmente hacia afuera del círculo. Repiten de nuevo por tercera vez el canto brincando y Mowgli dice "¡tortugas"; los Lobatos se arrastran lentamente con las manos metidas hacia adentro, replegándose de cuando en cuando y permaneciendo quietos como si se enconcharan.

Cuando regresan al círculo, Mowgli levanta la mano con cuatro dedos hacia arriba, para recordarles que es la cuarta vez que van a actuar, y el canto se cambia por el de "¿qué hizo Mowgli?"; después de una pausa apreciable, Mowgli grita "matar moscardones" y corre tras los Lobatos tratando de tocarlos con un periódico hecho rollo. Cualquier Lobato una vez tocado, se coloca a un lado del cuarto y ahí permanece hasta que se juntan buen número de moscardones.

60. ENSARTANDO AGUJAS.—Los Lobatos, formados por Seisenas, se toman de las manos formando arco, Akela levanta los dedos indicando un número, por ejemplo dos dedos significan que el Seisenero deberá pasar por el arco número dos, los Lobatos sin soltarse de las manos deberán seguir al Seisenero por debajo del arco.

61. **SEÑALES LUMINOSAS.**—Los Lobatos, colocados en un gran círculo, representan el tránsito, y Akela en el centro, el poste de señales. Cuando Akela levanta el brazo, apuntando hacia el cielo, significa VERDE, y todos los Lobatos corren; cuando lo pone en ángulo recto, significa AMARILLO, y los Lobatos hacen alto; cuando lo deja caer hacia abajo, a un costado de su cuerpo, significa ROJO, entonces todos se sientan. El último en obedecer las señales pierde un punto o queda fuera del juego.

62. **EL BAÚL DEL VIAJERO.**—Un Lobato sale del cuarto y los demás toman los nombres de los diferentes objetos que uno lleva consigo en un viaje: traje de baño, pala, lancha, calcetines, etc. El Lobato que ha salido del cuarto regresa y dice que desea llenar su baúl y que requiere un objeto cuyo nombre principie con la letra "P". Si hay algunos Lobatos que han escogido representar objetos cuyo nombre empieza con "P", dan un paso al frente y el dueño del baúl tiene que adivinar lo que representan. Solamente se le concede una oportunidad con cada uno y si no acierta, el Lobato, que representa el objeto se sienta. En cambio si atina, entonces el Lobato se une al viejo. Cada viajero solamente tendrá derecho a 6 letras para dar oportunidad de jugar a todos los Lobatos. En las Manadas muy pequeñas se puede permitir al viajero coger todo el alfabeto, hasta que todos los jugadores pasen a su bando o estén sentados. El viajero con el mayor número de objetos en su baúl, es el que gana.

63. **OBSERVACIÓN DE COLORES.**— Consigan una docena de tarjetas gruesas y un paquete de hojas de papel de 6 colores surtidos, engomados por un lado. Recorten las hojas al tamaño de las tar-

jetas y péguenlas usando un color diferente para cada tarjeta. Volteen las tarjetas y péguenles otro papel por el otro lado, teniendo cuidado de que ninguna tarjeta tenga el mismo color por los dos lados. Ahora están ya listos para el juego.

Paren las tarjetas en fila contra el muro o un anaquel y concedan a los Lobatos un corto espacio de tiempo para que graben; por orden, en su memoria los colores. A continuación los Lobatos se tapan los ojos —no se permite espiar— y mientras tanto se voltean las tarjetas, los Lobatos abren los ojos y deben decir cuáles son las tarjetas que han sido cambiadas —por favor en orden— no se permite hablar fuera de turno. Si esto resulta demasiado fácil, entonces coloquen las tarjetas sobre una mesa formando un dibujo, que grabarán en su memoria. Mientras los Lobatos cierran los ojos, alteren el orden de las tarjetas y los colores. Cuando los Lobatos abren los ojos deben arreglar las tarjetas en el orden en que se encontraban antes; pero hay que tener la certeza de que ustedes no han olvidado el orden en que se encontraban.

64. **TREGUA EN EL RÍO.**—Se trazan dos líneas paralelas, separadas una de la otra unos dos metros. Akela se coloca en el centro de la "corriente" en un extremo y Bagheera con una antorcha en el otro. La mitad de los Lobatos se encuentran en una de las riberas y el resto en la otra, representan los animales de la selva viniendo a beber. Cada Lobato puede lanzar el grito correspondiente al animal que representa o en alguna otra forma actuar como éste. El juego principia cuando Akela dice: "Las fuentes están vacías y el cauce se ha secado y nosotros, tú y yo, seamos compañeros hasta que aquella nube deje caer el agua que rompa esta tregua".

Los Lobatos pueden beber con seguridad mientras el sol (la antorcha) brilla, pero tan pronto como las nubes lo cubren (se apaga la antorcha), la lluvia viene y la tregua se acaba. Los Lobatos deberán correr a sus rincones antes de que Akela pueda atraparlos. El juego puede ser tan rápido y lleno de incidentes conforme a la velocidad con que se enciende y se apaga la antorcha eléctrica. Si la antorcha se enciende en el momento en que un Lobato es atrapado, éste puede gritar "tregua" y se le deja en libertad.

65. **DOCTORES BRUJOS.**—De cuatro Lobatos, uno es el escogido como brujo. Estos van poniendo maleficio sobre el resto, tocándoles. Cuando un Lobato ha sido embrujado se queda inmóvil, de pie, hasta que es desencantado tocándolo uno de los Lobatos libres. En esta forma se establece una carrera entre los brujos y los otros. Se deberá fijar un límite de tiempo durante el cual si no han sido encantados todos, se considera que los brujos han perdido. Para destacar a los brujos, de los demás, se les ata una pañoleta al brazo.

## CAPITULO II

### JUEGOS DE CIRCULO

66. **JUEGOS DE ACCIÓN.**—Los jugadores forman un círculo alrededor del Jefe y con él ejecutan una serie de acciones que representan una escena ampliamente conocida. Un día de campo, alarma de fuego, reunión de Manada, yendo al cine, etc.

67. **BOLSITA DENTRO DEL CÍRCULO.**—La Manada se forma en un círculo y es numerada, digamos de 5 en 5. En el centro se coloca una bolsita con frijoles. Akela dice un número y los Lobatos que llevan ese número corren alrededor del círculo, por el lado de afuera, hasta llegar al hueco que ellos mismos dejaron en él, por el cual penetran al interior para apoderarse de la bolsita.

68. **CAZA DEL OSO.**—Se forma un círculo grande, con un Lobato en el centro, el que dirá un número. Todos caminan ese número de pasos, en dirección del oso, contando en alta voz, a veces despacio y a veces rápido. Al llegar al número dicho por el otro todos corren a su cubil, al otro extremo del cuarto. El oso trata de atrapar a uno de los jugadores y si atrapa a alguno, éste se une al oso en el centro.

69. **HERMANOS.**—La Manada se divide en dos

círculos iguales: uno dentro del otro. Los jugadores forman parejas. Los del círculo exterior con los del círculo interior. Cada pareja se denomina "hermanos". Los del círculo interior van hacia la izquierda y los del exterior hacia la derecha. A la voz "ya" corren sin desbaratar los círculos, pero a una nueva señal se desbandan en busca, cada quién, de su "hermano". Al encontrarse estos, se toman de la mano y se sientan. El único en sentarse efectúa un cambio en su Uniforme y el juego continúa hasta que alguno haya efectuado tres cambios en su Uniforme.

70. PREGUNTAS CON PREMIÓ.—La Manada se forma en círculo y pasa alrededor de un plato conteniendo bolsitas de dulces o piezas de fruta. Akela, sin ver, dice "alto" y hace una pregunta sobre pruebas o cualquier otra cosa del Lobatismo. Si la respuesta es correcta, se permite al Lobato tomar un dulce o fruta, y así continúa el juego.

71. VARIACIONES DE EL GATO Y EL RATÓN.—  
(1) *El Agujero Marcado*.—Se marcan tres agujeros, con dos jugadores sosteniendo pañuelos entre ellos. El ratón puede pasar por cualquier agujero, pero el gato solamente por aquellos que estén marcados con el pañuelo.

(2) *Dos Ratones*.—Dos ratones se encuentran dentro del círculo y un gato fuera de él. El gato trata de pasar entre los jugadores, pero éstos lo evitan bajando los brazos y juntándose. Si logra introducirse en el círculo, los ratones pueden correr hacia afuera; pero al gato se le debe permitir salir también para corretearlos. Los ratones pueden refugiarse volviendo al círculo y entonces al gato se le cierra la entrada. Si el gato logra atrapar un ra-

tón, el juego comienza otra vez con nuevo gato y nuevo ratón.

(3) *Dos Gatos*.—Se forman dos círculos concéntricos, el exterior tiene una abertura. El ratón está a salvo cuando está dentro del círculo interior. Afuera hay dos gatos. El ratón debe salir y tratar de cruzar una línea marcada con tiza en el suelo a cuatro o cinco pasos de distancia. Puede salir por entre los jugadores, en cualquier lugar que lo desee. Inmediatamente que el ratón se encuentra en la zona comprendida entre el círculo exterior y la línea, los gatos tratan de cazarlo. Pero ellos solamente pueden entrar a la zona por entre los círculos si el ratón se halla afuera; y tienen que entrar por la abertura y sin pasar entre los jugadores. Cuando el ratón sale al espacio abierto, uno de los gatos trata de cazarlo y el otro entra a la zona entre los dos círculos, para evitar el que el ratón regrese al centro. Si el ratón cruza la línea, ha ganado y se convierte en gato, escogiendo el mismo sus compañeros, para que sean el otro gato y el otro ratón. Si el gato es el que gana, entonces escoge dos nuevos gatos y él se convierte en ratón.

(4) *El Gato, la Mosca y el Petirrojo*.—Tres jugadores corren. El petirrojo anda tras la mosca, pero al mismo tiempo tiene que evitar al gato.

72. ATRAPAR EL GLOBO.—Los jugadores, sentados en círculo, son numerados, pero no por orden progresivo. El Jefe, en el centro, tiene un pequeño globo y conforme lo deja caer, el jugador cuyo número ha mencionado trata de atrapar el globo antes de que éste toque el suelo.

73. ATRAPAR EL BASTÓN.—Se forman uno o varios círculos con las caras de los Lobatos hacia

adentro. Un Lobato de pie, en el centro, sostiene verticalmente un palo de escoba corto, poniendo la palma de su mano sobre la parte superior del palo. Los Lobatos en el círculo están numerados. El Lobato del centro de pronto retira su mano del palo, al mismo tiempo que menciona un número. El Lobato cuyo número ha sido mencionado trata de atrapar el palo antes de que éste caiga al suelo. Si tiene éxito, pasa el del centro a sostener el palo y el juego prosigue como antes, con el que estaba en el centro, sustituyendo al que ahora ocupa su lugar. Si falla, el muchacho del centro vuelve a soltar el palo, mencionando otro número. (El palo no debe ser sostenido, sino mantenido en equilibrio en posición vertical, por la presión de la mano encima de él).

74. CAZA EN CÍRCULO.—Se forma la Manada en un gran círculo y se numera de 4 en 4 (del 1 al 4). Al mencionar un número, todos los que lo tienen dan un paso atrás y corren alrededor del círculo, tratando de tocar al que llevan enfrente. Los corredores que son tocados por detrás salen del juego. Cuando los cuatro han dado la vuelta, vuelven a sus lugares y se dice otro número.

75. CÍRCULO DEL PERRO Y EL HUESO.—Las Seisenas se numeran en el mismo sentido que el reloj, formando un círculo en cuyo centro se colocan tres o cuatro artículos; Akela nombra un artículo y dice un número. Los Lobatos designados corren por fuera del círculo hasta llegar al lugar que ellos mismos han dejado vacío, y por ahí se introducen al interior del círculo para tocar el artículo antes que otro lo haga.

76. FÚTBOL EN CÍRCULO.—Los Lobatos, for-

mados en un círculo, patean una pelota de fut de un lado a otro y uno de ellos, parado en el centro, trata de interceptarla. Si lo logra la toma en las manos y la arroja tratando de pasarla entre las piernas de uno de los que forman el círculo. Si acierta, aquel que ha dejado pasar la pelota ocupa el lugar del centro y continúa el juego.

77. VENGAN.—Toda la Manada, excepto uno, se pone en el interior de un círculo trazado en el suelo con tiza y extiende el brazo derecho hacia afuera. El Lobato que queda fuera corre alrededor y después de un rato grita "vengan" y toma a uno por el brazo. Este jugador sale del círculo y corre también, a su vez, alrededor y después de un rato toma otro por el brazo gritando "vengan", así continúa hasta que 6 u 8 jugadores andan corriendo fuera del círculo. Entonces, el primero de los que estaban afuera grita "a casa" y todos tratan de introducirse en el círculo. El último en hacerlo es el que inicia de nuevo el juego.

78. GRUPOS.—Los jugadores caminan alrededor de un círculo, y el Jefe grita "sientense de cinco en cinco". Todos aquellos que no logran sentarse en el suelo en grupos de cinco, quedan fuera del juego.

Variación: el Jefe cuenta una historieta y cada vez que menciona un número todos se sientan en el suelo en grupos de ese número.

79. EVASIÓN.—(Para una pequeña Manada o para varios equipos de 12 a 14 Lobatos).

Cada grupo forma un círculo dándose las manos los Lobatos y extendiendo los brazos a toda su longitud. Los jugadores de cada grupo son numerados. El número 1 queda dentro del círculo y los

números 2 y 3 fuera. El objeto es que el número 1 corra tres veces alrededor de uno o más jugadores sin ser atrapado por los números 2 ó 3, antes de que haya vuelto a entrar en el círculo. Cuéntese el número de los que puedan evadirse con éxito. Los números 2 y 3 no deben entrar en el círculo. Cuando el número 1 se ha podido evadir o ha sido atrapado, vuelve al círculo y el número 2 pasa a ser el número 2 y sale otro del círculo para ocupar el lugar del número 3. El juego continúa así hasta que todos han sido evasores o atrapados.

80. PERRO COMIENDO.—Se pone a un Lobato en el centro de un círculo de 4 pasos de diámetro, protegiendo un montón de piedras o de leña, a gatas sobre ellos. El resto de la Seisena trata de quitárselas sin ser tocados. Estos se colocan en la parte exterior del círculo, entrando a él para tomar los objetos, pero deben salir inmediatamente que son tocados.

81. CERDOS MORIBUNDOS.—Los jugadores se



forman dos equipos con igual número de componentes y se señalan cierto número de bases, v.g.: sillas, las cuales se colocan formando un círculo amplio; una para cada uno de los miembros de uno de los equipos. Cada miembro del equipo que se considera dentro, debe defender, con los ojos vendados, una de las bases junto a la cual queda colocado. Por turno, cada uno de los miembros del otro equipo hace de Carlos y grita "ahí viene Carlos", mientras trata de tocar la base número uno sin ser tocado a su vez por el que la custodia y que está vendado de los ojos. De ahí procede a tocar cada base por turno. Si completa el circuito, sin ser tocado, se apunta una vuelta. Si es tocado, completa su circuito aun cuando ya se le considera "fuera", pero si es tocado tres veces mientras completa un solo circuito, todo su equipo se considera "fuera". Cada vez que se completa una vuelta se reinstala a uno de los jugadores que ha sido puesto "fuera". El corredor puede nombrar cada una de las bases al dejarla, como advertencia para el cuidador, vendado, de la próxima base. Si los jugadores toman mucho tiempo por precaución, entonces deberá fijarse un límite para completar cada vuelta.

85. ¿LE SIMPATIZAN SUS VECINOS?—La Manada se sienta formando un círculo, uno que hace de "El" se para en el centro y da principio al juego preguntando a cualquiera de los otros "¿Le simpatizan sus vecinos?" el jugador que ha sido interrogado puede contestar "no me simpatizan", "El" entonces pregunta "¿A quién prefiere Ud?", la contestación es "X-Y" (nombres de Lobatos). Los Lobatos mencionados deberán entonces cambiar de asientos y "El" tratará de atrapar uno de los asientos antes de que llegue quien lo va a ocupar. El jugador a quien va

sientan formando un círculo; a la primera señal cada jugador hace una respiración profunda y en la siguiente señal deja escapar el aire con un silbido prolongado. Cuando un jugador se queda sin respiración se tira muerto al suelo y el último que queda vivo gana.

82. CINCO CLAVAS.—La Manada forma un círculo tan grande como le sea posible y un Lobato se coloca en el centro, llevando consigo 5 claves indias, 5 bolos o 5 botellas de cerveza vacías. Paradas estas en determinados puntos, a cierta distancia unas de las otras, una pelota grande es lanzada por el resto, con la mayor rapidez y tan seguido como sea posible, contra de ellas, para tirarlas. El jugador del centro trata de parar todas las claves de nuevo. Si tiene éxito gana, y puede escoger a otro que le reemplace. De cualquier manera se cambia al Lobato del centro en periodos fijados de antemano.

83. COGER LA PELOTA.—Los Lobatos forman círculos por Seisenas. Cada una numerada. En el centro de cada círculo se coloca un balón. Cuando se menciona un número, todos los Lobatos de ese número corren por la parte de afuera del círculo y al llegar al lugar que dejaron vacío, corren hacia el centro. El primero que levanta la pelota trata de sacarla al exterior del círculo por el mismo lugar que dejaron vacío, corren hacia el centro. El primero que levanta la pelota trata de sacarla al exterior del círculo por el mismo lugar que ha dejado vacío. Los otros se echan sobre él y tratan de quitarle la pelota.

84. AHÍ VIENE CARLOS.—Este juego puede ser para jugarse en el interior del salón, sin pelota. Se

dirigida la pregunta puede contestar: "me simpatizan, pero ya me voy a mudar" que es la señal convenida para que todos cambien de asiento. Si "El" puede ocupar uno de los asientos, el que quede de pie se convierte en "El".

86. EN EL ESTANQUE.—Los jugadores forman un círculo alrededor del Jefe, inmediatamente detrás de una línea trazada con gis (tiza).

A la orden "en el estanque", todos saltan hacia adentro.

A la orden "a la orilla", todos brincan hacia afuera.

Si la orden "en el estanque", se da cuando todos están dentro, ninguno debe moverse y viceversa con la orden "a la orilla"; órdenes tales como "al estanque" y "en la orilla" no deben ser obedecidas.

A los dos errores se queda fuera del juego.

El último de los jugadores que quede dentro del juego es el que gana.

87. TIERRA, MAR O AIRE.—La Manada se sienta formando un círculo. Uno de los Lobatos se coloca de pie en el centro y es "El". Si "El" se para delante de un Lobato y hace una señal de rotación con las manos, el Lobato deberá dar el nombre de un animal que viva en tierra, antes de que "El" cuente 10.

Si "El" pasa su mano hacia adelante y hacia atrás sobre la otra, con las palmas hacia abajo, esto indica las olas, y el Lobato deberá dar el nombre de un animal marino.

Si "El" coloca las manos a ambos lados de su cabeza y hace un movimiento de aleteo, el Lobato deberá dar el nombre de un ave. Ninguno de los jugadores deberá repetir un nombre que ya haya sido dado.

88. **HILARIDAD.**—La Manada se forma en un círculo. Akela lanza al aire un pañuelo. Inmediatamente todos ríen y continúan riendo hasta que éste toque el suelo. Cualquiera que no ría en el momento indicado o que continúe riendo después de que el pañuelo ha tocado el suelo, sale del círculo. El último en salir será el que dirija la siguiente tanda.

89. **ESPEJO.**—La Manada marcha en círculo, al compás de música, canto o silbido, teniendo al centro un Lobato. A una señal o cuando la música cesa, el Lobato del centro se coloca frente a uno del círculo y ejecuta acciones que el que tiene enfrente deberá imitar, como si el primero se estuviera viendo en un espejo, v.g.: si el Lobato del centro estira su brazo izquierdo, el Lobato que tiene enfrente deberá estirar el derecho. Si el Lobato del círculo ejecuta la maniobra correcta, cambia lugar con el del centro.

90. **MATEO Y MARCOS.**—Los jugadores numerados, forman un círculo. Los números 1, 2, 3, y 4 al mismo tiempo llevan los nombres de Mateo, Marcos, Lucas y Juan. Mateo principia diciendo "Mateo a..." (a algún otro número o nombre)... digamos 7. Este en seguida deberá decir "7 a..." (otro número o nombre); y así sucesivamente. El jugador que no conteste de inmediato pasa a la cola y los otros se recorren un lugar, tomando el número o nombre del anterior.

91. **MOWGLI REY DE LA SELVA.**—La Manada se forma en cuclillas en círculo, teniendo al centro un Lobato que representa a Mowgli. Este brinca en cuclillas diciendo: "Yo soy Mowgli, el Rey de la Selva" luego señala a otro Lobato, quien pasa también al centro, tratando uno y otro de tocar las pier-

sión del Lobato que se encuentra al centro. El prisionero va de uno a otro de sus carceleros diciendo: "abran la puerta" a lo que estos responden: "el jefe se enojaría". De repente el prisionero se lanza por debajo de los brazos de dos de sus carceleros. Si logra pasar, los carceleros descuidados quedan fuera del juego y el prisionero regresa a su puesto y repite la acción hasta que queden solamente dos carceleros.

El prisionero, entonces, marcha a la cabeza de los carceleros que han sido cesados; dando varias vueltas al rededor de los carceleros triunfantes, que forman un arco con los brazos para que los demás desfilen por ahí gritando "Oh padre, me he enterado una espina en el pie y debo sacármela". Los dos que forman el arco atrapan a un muchacho como en el juego de "naranjas" y "limones" y le piden que escoja "mantequilla" o "miel". El prisionero que va a la cabeza será el último en ser atrapado, actuando todo el tiempo como "padre" y contestando a sus "hijos" así: "¡Que Yah-Sin os ayude, mis hijos!".

Al final del juego los dos equipos llevan cada uno en hombros a sus representantes "miel" y "mantequilla".

94. **CAMBIAR DE ASIENTO.**—Los jugadores se sientan sobre asientos de alturas diferentes, formando un círculo y colocan a un jugador en el centro, dejando una silla vacía. Los jugadores se mueven alrededor del círculo ocupando la silla que tienen junto, conforme se vacía. El jugador del centro trata de ocupar cualquier asiento al desocuparse y antes de que sea ocupado por el jugador de junto. Si tiene éxito, el jugador que ha quedado en el centro toma su lugar.

nas del contrario (debajo de las rodillas). El que primero lo logre vuelve al círculo y deja al otro que continúe en la empresa.



92. **VECINOS.**—La Manada se divide en dos. Sale la mitad fuera del cuarto, los restantes se vendan los ojos y se sientan formando un círculo. Cada uno de ellos tiene detrás de sí, a su derecha, una silla vacía. Los de afuera regresan tan silenciosamente como les sea posible y procuran ocupar las sillas. A una señal convenida los recién llegados cantan, o gritan imitando algún animal. Todos, a una nueva señal guardan silencio. Los que están con los ojos vendados, por orden, tienen una oportunidad para adivinar quien ha ocupado la silla a su derecha. El que acierta se quita la venda de los ojos. Cuando todos han hecho uso de su oportunidad, el juez da una señal y el ruido comienza de nuevo. Después de esta segunda oportunidad, se cambian los bandos.

93. **PUERTA ABIERTA.**—La Manada formada en círculo y tomados de la mano, representan la pri-

95. **PASAR UNOS PALOS EN CRUZ.**—Los jugadores forman un círculo. El jefe, tomando dos palos, los pasa a su vecino, cruzados o no, según quiera, y al pasarlos dice "te paso estos palos cruzados (o no cruzados)" refiriéndose, a si tiene o no, las piernas cruzadas. El jugador que los recibe dice "Yo recibo estos palos... y los paso en seguida a..." el Jefe decide cuando lo han hecho correctamente o no. El que tiene los palos puede moverse o cruzarlos conforme lo desee. El juego se continúa hasta que todos le han cogido el modo y lo hacen correctamente.

96. **PASANDO EL BASTÓN.**—Los jugadores forman un círculo, y pasan alrededor, de uno a otro, un bastón. El que lo tenga en las manos cuando suene el silbato cruza sus manos por la espalda y en la segunda vuelta ya no recibe el bastón. Continúa hasta que ya quedan sólo dos jugadores.

97. **PEDRO RUEDA.**—La Manada se sienta formando un círculo. Uno de los Lobatos es Pedro, éste puede decir cualquiera de estas cosas: "Pedro rueda", todos los Lobatos hacen con las manos el ademán de rodar. "Pedro se lava", los Lobatos se frotan con las palmas de la mano la cara, como si se estuvieran lavando. "Pedro se rasca", todos los Lobatos se rascan. Pedro podrá hacer los ademanes de cualquiera de las tres acciones, ya sea que esté de acuerdo con lo que dice o no; pero el Lobato que no haga correctamente el ademán queda fuera del juego.

98. **POBRE GATO.**—Los Lobatos se sientan en el suelo formando un círculo y teniendo "al gato" al centro. El gato maúlla tres veces a uno que ha

escogido. Cada maullido deberá ser contestado golpeando y diciendo: "pobre gato"; cualquier jugador que se ría al hacer esto pierde un punto o se convierte en gato.

El gato puede hacer gestos o en alguna forma actuar para hacer reír a los del círculo, pero no deberá hablar y todo el tiempo caminará en cuatro pies.

99. **CARTERO.**—La Manada se forma en círculo. Cada Lobato toma el nombre de una ciudad. Un Lobato con la pañoleta en la mano se coloca en el centro. En dos lugares diferentes se colocan sendos leños, para indicar los buzones. El cartero dice "tengo una carta que entregar" y los jugadores contestan "¿de dónde?"; el cartero dice el nombre de una ciudad y corre perseguido por el Lobato cuyo nombre ha mencionado. El cartero, en un momento dado, coloca su pañoleta en uno de los buzones y trata de ganar el lugar que está vacante. Su perseguidor toma la pañoleta y trata de pegar con ella al cartero, antes de que éste llegue a su lugar. Si tiene éxito, el cartero sale y tiene que sentarse convirtiéndose el otro jugador en cartero.

100. **ALFABETO MARINO.**—Todos se sientan en círculo, Akela escoge una letra y pide al primero de los jugadores el nombre de un barco que empiece con aquella letra. Si la respuesta es satisfactoria, Akela pide al segundo jugador diga el nombre del capitán, que también debe principiar con la misma letra y continúa haciendo preguntas en el mismo orden. Cuando alguno pierde en la contestación, va a ocupar el último lugar en el círculo. He aquí algunas de las preguntas: nombre del barco; nombre del capitán; nacionalidad del barco; parte de donde proviene; destino; carga; nombre del doctor; especiali-

dad del doctor; nombre del cocinero; platillo que prepara mejor, etc.

101. **CARTAS DE COMERCIO.**—Pequeñas tarjetas conteniendo cada una, una letra, se riegan formando un círculo y la Manada se forma alrededor de éste. A la voz "ya" los Lobatos caminan alrededor del círculo y Akela dice: "la tienda está abierta". Los Lobatos hacen alto y tocan la letra que les queda más cercana con la punta del pie. Akela dice el nombre de una tienda y los Viejos Lobos, que estén presentes, se acercan a cada Lobato, por orden, y cuentan 10. Los Lobatos deben mencionar un artículo que comience con la letra que están tocando con el pie y que pueda ser comprado en la tienda, antes de que el Viejo Lobo acabe de contar los 10.

102. **COMERCIANDO.**—Los Lobatos se sientan en círculo. De éste se desprende uno, quien se retira del cuarto. Mientras está afuera, los demás deciden lo que éste va a representar cuando regrese; si deciden que sea policía, por ejemplo, le llaman y, por turno, va preguntando a cada uno de los Lobatos qué es lo que tendrá que comprarse. Uno contestará unas botas negras; otro un silbato; otro una lámpara eléctrica, y así sucesivamente; si el comprador pasa alrededor de la Manada sin adivinar lo que es, otorga una prenda.

103. **LETRAS BARAJADAS.**—La Manada se forma en círculo. Veintiséis hojas de papel (cada una marcada con una letra del alfabeto), se mezclan dentro de un sombrero. Akela las toma una por una, anuncia la letra que tiene y dá la clave, con respecto a la palabra en que esté pensando, y que principie

con esa letra. Al primer Lobato que adivine la palabra, se le dá el pedazo de papel. El que al final tenga el mayor número de papeles es el que gana.

Ejemplo: Letra: M. "Estoy pensando en un animal del libro de las selvas", contestación, Misa.

Letra D. Clave, "Estoy pensando en un Condado de Inglaterra", Contestación, Devon.

Letra M: Clave, "Estoy pensando en el nombre de una niña", Contestación, Margarita.

Letra A: "Estoy pensando en el nombre de una República Americana", Contestación, Argentina.

104. **JUNTOS.**—Se forman dos bandos: rojos y blancos.

Cada rojo tiene un blanco por compañero. Se forman en doble círculo uno frente a otro los compañeros, el capitán en el centro. Los compañeros deberán estar 2 ó 3 pasos aparte.

El capitán da órdenes: "espalda con espalda" o "cara con cara". Estas órdenes serán dadas con toda la rapidez que el capitán quiera, pero deberán ser obedecidas con elegancia. Cuando dice: "uno al lado de otro" todos los jugadores cambian lugares, escogiendo nuevos compañeros y formando, con ellos al lado, un gran círculo. El capitán, que lleva como distintivo una franja de color, trata de conseguir un compañero. Si tiene éxito, el jugador que ha quedado solitario actúa de capitán. Las parejas que cometen un error al obedecer una orden o no se muevan con rapidez, podrán recibir la orden de salir del círculo hasta que esa vuelta haya sido terminada.

105. **MORDIDA DE VIBORA.**—La Manada se forma en círculo. Afuera de éste encuentra Kaa, que camina alrededor llevando una cuerda que forma su

cola. Kaa toca a alguno en la espalda y se echa a correr alrededor, tan aprisa como le sea posible. El Lobato que ha sido mordido echa a correr tratando de atraparlo la cola. Si Kaa logra llegar al lugar vacante sin perder la cola seguirá siendo Kaa.

La cola debe ser atrapada con las manos y no pisada. Trácese un círculo grande que forme una buena pista.

106. **BASTÓN Y SILBATO.**—Los Lobatos forman un círculo sosteniendo un bastón. A la voz "ya" todos principian a silbar una canción popular, al mismo tiempo que pasan el bastón alrededor del círculo.

Cuando Akela levanta la mano, todos deberán cesar de silbar y el que se quede con el bastón pierde. El juego termina cuando sólo queda un Lobato, que es el que gana.

107. **MATAR LA MOSCA.**—Fórmese un círculo con los Lobatos de pie, hombro con hombro. Con un papel o algo suave que lo sustituya, hágase una cachiporra, pásese esta alrededor sin que sea vista por el jugador que se encuentra en el centro y hace de "El". Tan frecuentemente como sea posible, los jugadores dan un golpe a "El" con la cachiporra, pero si un jugador es tocado cuando la cachiporra está en su poder se convierte en "El".

108. **ROMPER LA CADENA EN DIEZ SEGUNDOS.**—Se forman dos bandos, cada uno de ellos en un círculo y uno dentro del otro. Se dan las manos, los del círculo interior se colocan lo más junto posible y los del exterior alejados los unos de los otros. A la señal "ya" los círculos giran en direcciones opuestas. A una señal de silbato ambos se detienen y los del interior, soltándose las manos, tratan

de cruzar el exterior o viceversa. Se hace el intento durante diez segundos. Los equipos cambian lugares y se repite el juego. El equipo que tiene el mayor número de personas que han logrado escapar, es el que gana.

109. **SENTONES MUSICALES.**—Los jugadores caminan en círculo y cada vez que el Jefe suena el silbato se sientan en el suelo. El último en hacerlo sale del juego.

*Variaciones:* El Jefe cuenta una historieta y cada vez que pronuncia una palabra escogida de antemano, todos se sientan.

110. **NO NOS GUSTA EL TE.**—Los Lobatos se sientan en círculo, Akela le pregunta a uno "¿Te gusta el té?" el Lobato contesta "no, me gustan más las papas, los panecillos, los refrescos, etc.", cualquier cosa de comer o beber con tal de que no tenga la letra "T". El juego continúa hasta que un Lobato comete un error o repite alguna de las cosas que ya han sido mencionadas. Akela puede efectuar cualquier cambio. La letra contenida en la palabra que Akela dice, es la que debe evitar la Manada.

111. **¿QUÉ HORA ES?**—Cada jugador reúne 12 piedrecillas, variando en tamaño entre un chicharo y un huevo de paloma.

Se sientan en un círculo con su gorra entre las piernas, conteniendo las piedrecillas. Se da principio tomando uno de ellos algunas piedrecillas en su mano cerrada, la que muestra a su vecino de la izquierda diciendo "¿Qué hora es?". Este tiene que adivinar el número de piedras contenidas en la mano de su compañero. Si acierta, gana las piedrecillas; si pierde, dá a su compañero la diferencia. Por ejemplo: "las seis", si el jugador solamente tiene

cuatro piedrecillas en la mano, le dará 2. En seguida tomará él unas piedras y su compañero de la izquierda deberá adivinar. El juego continúa por algún tiempo, y al cabo de éste el jugador con más piedras es el que gana.

112. **¿QUIÉN SE HA PERDIDO?**—Los Lobatos se forman en Círculo de Parada y se les dá la orden de "vuelta a la derecha". Cuando se les dice "paso veloz" deben marchar en círculo y guardar su distancia. Cuando suena el silbato, los Lobatos se tapan los ojos con la mano y continúan marchando. Al pasar frente al Jefe, éste toca en el hombro de uno de los muchachos, el cual inmediatamente sale del círculo y se esconde.

Cuando el Lobato ha logrado esconderse se suena el silbato, los Lobatos se quitan la mano de los ojos y vuelven la cara hacia el centro del círculo. El primero que diga el nombre del Lobato que falta, gana un punto para su Seisena. El Lobato que varias veces se aparte del círculo mientras va con los ojos tapados, pierde un punto para su Seisena. Este juego no debe durar más de 5 minutos.

113. **CUCHARA DE MADERA.**—Los Lobatos forman un círculo viendo hacia el centro y con los brazos hacia afuera. Se coloca un cazo en el centro del círculo y un Lobato camina por la parte de adentro del círculo, llevando consigo una cuchara de madera con la cual toca el brazo de aquel a quien escoge, corriendo en seguida el cazo donde deja caer la cuchara; regresa rápidamente al lugar del círculo que ha dejado aquel a quien tocó, quien ha tenido que correr, después de haber sido tocado, para recoger la cuchara del cazo y tratar de tocar al primer Lobato, antes de que este llegue a su lugar.

### CAPITULO III

## JUEGOS DE PRUEBAS DE ESTRELLA

114. **CARRERA PASANDO LA PELOTA.**—Cada Seisenero elige un Lobato para centro, el cual se retira a un rincón del cuarto mientras los demás Lobatos son numerados progresivamente, pero en orden irregular. Los centros regresan a sus círculos. A una señal convenida, el número 1 dice: "uno, para atraer la atención del centro, quien deberá tirar la pelota. Conforme el número "uno" regresa la pelota, el número "dos" dice su número y así sucesivamente, hasta que todos los Lobatos han recibido la pelota.

115. **CARRERA DE RELEVOS CONSERVANDO LIBROS EN EQUILIBRIO.**—Cada equipo se forma en fila. Cada uno de los jugadores, por turno, va hasta el extremo del salón y regresa conservando en equilibrio, sobre su cabeza, 2 o más libros; si se le caen debe comenzar de nuevo. El primer equipo que termina es el que gana.

116. **LANZAR LA PELOTA.**—Los Lobatos forman un círculo con uno de ellos en el centro. La pelota es lanzada de un lado a otro del círculo y el Lobato del centro trata de interceptarla. Cada Lo-

bato deberá recordar el número de veces que ha recibido la pelota y al recibirla marcará con el pie en el piso el número de veces. El Lobato que lanza la pelota a alguien que ya la ha recibido 4 veces, cambia lugar con el del centro. En caso de que el muchacho en el centro intercepte la pelota, el Lobato que la lanzó pasa a ocupar su puesto y la cuenta se inicia de nuevo.

117. **BOTAR Y LANZAR.**—La Manada se forma en filas, dejando un espacio de dos metros entre cada Lobato. El número 1 bota la pelota en el piso y luego la lanza al número 2 para que la reciba. El número 2 la recibe, la bota y la manda al número 3 y así sucesivamente. Si un Lobato hace una mala tirada y esto impide que la pelota sea atrapada, deberá correr tras de la bola y regresar a su lugar para lanzarla de nuevo. El primer equipo que vuelve a ponerse en posición de firmes es el que gana.

118. **CAPTURANDO ELEFANTES.**—A cada Lobato se le entrega un pedazo de cuerda, de igual longitud. En uno de los extremos del cuarto se coloca una silla por cada Seisena. Las sillas representan elefantes en la selva. A la voz "ya" cada Seisenero corre a amarrar su elefante, pero encuentra que la cuerda es demasiado pequeña y pide ayuda. Las cuerdas se unen, unas a las otras, haciendo el Nudo de Rizo, y a la silla por medio del de Ballestrínque. Hecho esto la Seisena lleva su elefante, tirando de la cuerda, a su rincón. La primera Seisena que haga esto y tenga todos los nudos correctos es la que gana. Si los nudos están mal hechos, el elefante, por supuesto se escapará.

119. **EL CORREDOR Y LA PELOTA.**—La Mana-



da se forma en círculo, con Akela en el centro, llevando en las manos una pelota. A la voz "ya", Akela lanza la pelota por turno a cada Lobato, quien se la devuelve al centro. Mientras tanto un Lobato que ha quedado fuera del círculo tiene que correr por el lado exterior alrededor de éste, antes de que el último Lobato haya devuelto la pelota a Akela.

120. EL CÍRCULO RECIBE LA PELOTA O EL COSTAL DE LOS FRIJOLES.—Puede ser jugado en la forma ordinaria con los Lobatos de pie, quietos; pero también puede ser jugado en la forma siguiente:

Los Lobatos giran alrededor de un círculo. Uno de ellos que se encuentra en el centro va lanzando la pelota a cada uno mientras caminan y éstos deben devolvérsela.

También puede jugarse con los Lobatos corriendo en vez de caminando.

121. ENCONTRAR EL RUMBO CON LOS OJOS CERRADOS.—En el centro de un círculo se coloca un Lobato de pie, viendo hacia el norte y con los ojos vendados; 2 de los Lobatos del círculo reciben órdenes en voz alta, del Scouter, de cambiar sitios; por ejemplo, el sureste con el suroeste. Estos muchachos tratan de cambiar lugares silenciosamente sin ser capturados, pues si lo son, ocupan el lugar del centro.

Variaciones: (a) Al Lobato del centro se le

ordena encontrar su camino hasta el punto central en la mitad Sur, v.g.: S.O. o si está de frente al Oeste se le ordena encontrar al Noroeste.

(b) A dos Lobatos colocados en el centro, uno de frente al Norte y el otro de frente al Sur, a cada uno se le ordena encontrar su camino al rumbo opuesto en media vuelta.

122. TARJETAS DE RUMBO.—Una serie de tarjetas correspondientes a los rumbos de la brújula se distribuyen entre la Manada, teniendo cuidado de que solamente una lleve la letra "N". Se colocan las tarjetas en círculo, con las letras hacia abajo. Al dar la orden, cada Lobato toma una tarjeta y a una segunda señal la volteá; aquél que tenga la tarjeta marcada con la "N" la pone en alto, y el resto ocupan sus puestos, de acuerdo con los rumbos expresados en sus tarjetas y tomando el Norte en la posición en que se encuentre el Lobato que tiene la tarjeta de ese rumbo.

123. SILLAS COLOCADAS DE ACUERDO CON LA BRÚJULA.—Cada silla se coloca de acuerdo con un punto de la brújula, lo más separado que sea posible una de otra, formando un círculo amplio. La Manada se forma en línea detrás de Akela, quien corre alrededor de las sillas, por el lado de afuera. De vez en cuando Akela dice Oeste, Suroeste, etc. y los Lobatos corren a ocupar la silla que corresponde a ese rumbo. El que llega primero la ocupa. Cuando un rumbo es nombrado dos veces, un segundo Lobato se sienta en las piernas del primero y la Seisena que totalmente ha ocupado primero las sillas es la que gana.

124. EL CÍRCULO DE LA BRÚJULA.—En este

juego toman parte 8, 16 ó 32 Lobatos, los cuales se sientan en círculo y a uno de ellos se le asigna el Norte. Se concede tiempo suficiente a los demás para que en silencio encuentren el rumbo que les corresponde. Cuando ya ha pasado tiempo suficiente, de acuerdo con los conocimientos sobre orientación que tengan los jugadores, el Scouter dice un rumbo, por ejemplo: SE, y éste se queda quieto hasta que su opuesto NO, lo toca y entonces cambian de lugares adoptando los nuevos nombres. Para dar nueva vida a este juego, el Norte pasa a algún otro de los jugadores. Si sobran algunos muchachos, estos permanecen de pie en los rincones y si logran tocar al nombrado antes de que su opuesto le haya tocado, ocupan el lugar de éste.

125. BRÚJULA ROTATORIA.—La Manada se forma en un círculo, que gira alrededor de un Lobato que se encuentra en el centro. Cuando éste dice: "alto", nombra dos rumbos de la brújula y empieza a contar 15. Si los dos rumbos nombrados no han cambiado de lugares entre sí, antes de que el del centro acabe de contar 15, éste trata de ocupar uno de sus lugares o el lugar que haya sido desocupado por alguno que haya salido del círculo creyendo que su rumbo había sido nombrado. El del centro no deberá moverse sino hasta tanto que han terminado de contar 15. Este número puede ser aumentado o reducido según convenga para hacer activo el juego.

126. RELEVOS DE BRÚJULA.—Las Seisenas se forman en filas. Enfrente a ellas, se traza con tiza, sobre el piso, un círculo en el cual se marca el Norte, pero con el resto de los puntos indicados. Akela nombra un rumbo y el número 1 de cada fila va y

coloca, antes de que Akela haya contado seis, un lápiz en el lugar de la brújula que corresponda. Si lo hace correctamente, el jugador ocupa un puesto detrás de la brújula. Si comete un error va a formarse a la cola de su Seisena. Akela menciona otro rumbo y el segundo de cada fila hace lo mismo que el anterior. La primera Seisena que ocupa los puntos de la brújula, es la que gana. Para ahorrar tiempo es conveniente tener un juez por cada Seisena.

127. BOLA CAÍDA.—Un número impar de Lobatos forman un círculo en cuyo centro se coloca otro de ellos. Se lanza la pelota alrededor del círculo, por turno, a cada uno de los Lobatos. El Lobato del centro tiene otra pelota la que puede lanzar a quien él escoja. Por supuesto que usualmente la lanza a aquel que esté próximo en turno y que dejará caer una de las dos pelotas. Si así es, cambiarán lugares entre sí.

128. UN PATO EN LA ROCA.—La Manada es numerada en orden progresivo, formada en línea. Un pedazo de madera colocado a alguna distancia enfrente lleva escrito "PATO". Se nombra un guardián que se coloca de pie junto a la roca y dá a conocer un número. El Lobato cuyo número ha sido mencionado lanza la pelota tratando de tirar al pato; si tiene éxito obtiene un pasaje gratis al otro lado. Si al lanzar la pelota no obtiene éxito, trata de coger de nuevo la pelota y volverla a lanzar antes de ser atrapado por el guardián; si es atrapado toma el lugar del guardián.

129. JUEGO DE LA BANDERA.—Se cortan pedazos de papel de colores y se trata de reunirlos para

formar la bandera. La velocidad y la limpieza al ejecutar esta operación deben tomarse en consideración. También se podrán hacer algunas preguntas relacionadas con detalles de la bandera.

130. VOLANDO CON BRÚJULA.—Hoy se efectúa una gran carrera aérea. Los aeroplanos vienen de todos los puntos cardinales. Cada Lobato es un aeroplano y toma su puesto en un rumbo del compás (si la Manada es muy numerosa se asignará a dos el mismo rumbo). Un Lobato en el centro llamado iniciador, es el que da la salida. El iniciador es el que da la salida. El iniciador dice: "el aeroplano del Norte se acerca rumbo al Sureste". Los dos Lobatos mencionados corren a cambiar lugares, pero el iniciador trata de llegar antes que ellos. Si tiene éxito, el aeroplano que ha fracasado se queda en el centro, tomando el puesto del iniciador. Cualquier Lobato que corra hacia un punto equivocado cuando su rumbo no ha sido mencionado, pierde.

131. CAZANDO RANAS.—La Manada se forma en círculo, doblando el cuerpo hacia abajo. Dos Lobatos, A y B, se persiguen por el lado de afuera del círculo. Cuando se cansa B, salta sobre la espalda de uno de los Lobatos del círculo y éste toma el lugar de aquel que estaba siendo perseguido.

132. IZAR LA BANDERA.—Las Seisenas se forman y se les da una bandera a cada una. Un mástil es colocado en el piso a unos 10 ó 20 metros enfrente de cada Seisena. A la voz "ya", cada Seisenero corre e iza la bandera en el mástil, de la mejor manera que pueda; regresa y toca al segundo Lobato, quien recoge la bandera y la entrega al número 3, quien a su vez corre y la vuelve a izar. Así con-

1 hace el primer tiro, uno de sus Lobatos lanza la pelota tratando de quitar la que está sobre la botella. Si lo logra y la botella permanece erecta gana 4 puntos. Si tira la pelota y también la botella, gana solamente 2 puntos. Mientras tanto el otro equipo trata de coger la pelota antes de que toque el suelo, si lo hace gana 4 puntos; si la pelota ha botado una vez solamente antes de ser recogida, gana 2 puntos; si ha botado varias veces antes de cogerla, no cuenta nada.

Entonces el otro equipo tiene su tiro y así continúa hasta que cada uno ha tenido oportunidad de lanzar la pelota o hasta que se han cansado. El equipo con más puntos es el que gana.

136. JUAN EL PRETENCIOSO.—Se traza con tiza, sobre el piso, una senda de 60 cm. de ancho, que vaya en zigzag de un lado a otro del cuarto. De cuando en cuando se pinta un pescado para significar un estanque. Juan lleva un libro sobre la cabeza



tinúa, alternándose todos los Lobatos. La Bandera debe ser izada con propiedad cada vez.

133. HACIENDO EL COJO.—Se recogen dos bandos y se paran uno enfrente del otro, a seis metros de distancia entre ellos. Entonces se envía a un Lobato de cada bando saltando en un pie, con las manos unidas por la espalda. El objeto es que cada uno trate de que el otro ponga los pies en el suelo o suelte las manos. Los que van brincando, pueden cambiar de pie si así lo desean, siempre y cuando en ningún momento tenga los dos pies en el suelo a la vez. Cuando un muchacho ha sido conquistado, se pasa al lado de sus conquistadores. El juego lo gana el lado que tenga mayor número de jugadores en el momento de sonar el silbato.

134. JUEGO DE PELOTA ENTRE LAS SEISENAS.—Cada Seisena forma un círculo, en que cada Lobato está a la distancia del brazo extendido de su vecino. Un Lobato en cada Seisena lleva consigo una pelota de tenis, los otros permanecen con las manos juntas y los brazos extendidos hacia el frente, de manera que simulen un agujero.

A la voz "ya" el Lobato que tiene la pelota, la lanza al agujero a su derecha, la coge de nuevo y va pasando alrededor del círculo, en esta forma, hasta volver a ocupar su lugar, dando entonces la pelota al Lobato que tiene a la derecha, y procede también a formar el mismo un agujero. La primera Seisena que termina es la que gana.

135. PUNTERÍA.—Los Lobatos se dividen en dos bandos, cada uno tiene consigo una pelota. Al centro se coloca una botella de cerveza, parada sobre su boca y con una pelota encima. El bando No.

y trata de recorrer la senda, pero cada vez que pone el pie sobre un pescado pierde un punto; si pone los dos, entonces se ahoga y ya no puede seguir caminando. Seis puntos malos equivalen a ahogarse; también, si se le cae el libro de la cabeza. El último Juan que quede vivo será el triunfador o si tomara mucho tiempo en esta forma, se fija un tiempo, al fin del cual, ganará el que tenga menor número de puntos malos.

137. EN PRO DE LA HIGIENE.—Los Lobatos se paran en un extremo del cuarto. Cada Seisena tiene un cierto número de letras o un lápiz y papel. Akela escoge una regla de higiene, v.g.: "ventanas abiertas", pero al decir la frase lo hace con las letras barajadas. Los Lobatos escriben las letras y tratan de descifrar el mensaje.

138. EL SALTO DEL BURRO.—Los Lobatos se forman en círculo, agachados como para jugar al burro; pero con la cabeza hacia el centro. Uno de los Lobatos persigue a otro, el que quedará a salvo saltando sobre uno de los Lobatos agachados. El Lobato sobre el que ha saltado, es el que ahora tiene que correr para no ser atrapado; pero si lo es, entonces se convierte en perseguidor.

139. CARRERA DE LA BANDERA INGLESA.—Para este juego se necesitan las cruces que componen la bandera inglesa, las cuales pueden fácilmente ser hechas con cartón y tinta azul y roja. Las partes se barajan y cada Seisena, por turno, forma con ellas la bandera inglesa, tomándoseles el tiempo. La Seisena que tome el menor tiempo, es la que gana. La bandera deberá estar hecha en forma correcta (la franja blanca ancha en la parte superior, etc). Al

hacer las partes debe observarse que las proporciones sean correctas.

N. B. Aunque este juego es específico para la Gran Bretaña, la idea puede ser utilizada para cada país en particular. En el muy importante libro de esta colección, "Cartas a un Lobato", aparece una lámina a colores con las banderas de los países latinoamericanos.

140. CAMPEÓN DEL CÍRCULO.—Los jugadores forman grupos. Se traza con yeso un círculo pequeño, a un metro de cada grupo. Cada jugador se cruza de brazos, brinca en un pie y trata de sacar a los otros del círculo; cualquiera que descruza los brazos o pone los dos pies en el suelo queda fuera del juego. El Campeón del círculo es aquél que permanece dentro el mayor tiempo.

141. TARJETAS DE SEMÁFORO.—Se forman los Lobatos en dos líneas frente a frente. A una línea se le dan tarjetas: A, B, C, D, etc., y a la opuesta tarjetas con signos de semáforo que representen A, B, C, D, etc., de tal manera que las parejas queden exactamente uno frente al otro. Akela, entonces, dice una letra y el primer Lobato que levanta su tarjeta, ya sea con la letra o con el signo, gana un punto. Parecería que los Lobatos que tienen las tarjetas, con las letras habrían de ser siempre los triunfadores, pero los Lobatos llegan a conocer también los signos (que es lo que se desea) que con la misma facilidad reconocen la letra que el signo y suele suceder, con frecuencia, que los Lobatos de los signos son los que ganan.

Del mismo modo puede practicarse este juego haciendo el Jefe el signo en vez de la letra, compitiendo los Lobatos en la forma antes dicha.

detrás de cada gorra; el que queda sin gorra va al centro y toma un "cacahuete" de la gorra; si puede contestar la pregunta todo va bien, pero si no puede, queda fuera del juego.

145. LIBROS DE MÚSICA.—La Manada se forma en círculo llevando cada Lobato sobre la cabeza un libro que trata de guardar en equilibrio. Los Lobatos marchan alrededor al compás de una marcha rápida y cuando la música cesa, los Lobatos deben hincarse sobre una rodilla, sin tocar el libro. Si éste cae al suelo, el Lobato pierde la vida y debe entregar su Pañoleta, bajarse una media o demostrarlo en alguna forma. El juego continúa hasta que se han perdido tantas vidas como se haya señalado al comenzar el juego. Si no se cuenta con música, un silbato puede sustituirla.

146. SALTO MUSICAL.—Los Lobatos forman un doble círculo. Los compañeros se dan las manos y giran en su lugar, cantando. En el momento en que suena el silbato, los del círculo exterior brincan en un pie, hasta pasar tres de los muchachos del círculo interior, quienes se han quedado quietos. Los de afuera correa, tomando uno de los artículos que se encuentran al centro, sobre el suelo. Deberá haber en el suelo tantos artículos como número de muchachos hay en el círculo exterior, menos uno, de tal manera que el que no logra coger el artículo, sale del juego junto con su compañero. Por supuesto, en cada vuelta se reduce en uno el número de artículos y en dos el número de participantes.

147. HIMNO NACIONAL.—Akela tiene un sobre para cada Seisena y este contiene una hoja de papel en blanco y cierto número de etiquetas engomadas.

La Tienda Scout, o la Oficina Nacional tienen para su venta tarjetas impresas de Semáforo y Morse.

142. ENCONTRAR SU PAREJA.—Este puede jugarse ya sea con todos los muchachos de la Manada o solamente con los muchachos que ya tengan sus Estrellas. Es un juego sencillo, pero muy efectivo. Se colocan tarjetas, ya sea con letras o con señales, contra el muro a ciertos intervalos. A los Lobatos se les distribuyen otras tarjetas que hagan pareja con las anteriores y a la voz "ya" tienen que correr y tomar la tarjeta que les corresponda, regresando en seguida con Akela.

Otra forma de practicarlo es prender en la camisa de unos Lobatos las tarjetas con los signos y distribuir entre los otros las letras boca abajo. A la voz "ya", estos Lobatos corren a encontrar al que tiene la tarjeta con la cual hacen pareja, le toman por la mano y corren con él a Baloo.

143. MODELANDO.—A cada Seisena se le pedirá que haga el modelo de una hacienda o de un campo, con ramas, con arena, con piñas, con grava o con cualquier otra de las cosas que es fácil encontrar en un bosque.

144. CACAHUATES.—La Manada se forma en un círculo amplio. Cada Lobato, excepto uno, coloca su gorra en el suelo, frente a él. En el centro del círculo hay una gorra llena de pedazos de papel doblados, en los cuales se ha escrito una pregunta acerca de los Lobatos. Estos papeles representan "cacahuates"; a la voz "ya" los Lobatos dan media vuelta a la derecha y corren alrededor de las gorras hasta que Akela dice: "alto" y entonces se sientan

Cada etiqueta lleva una palabra de los versos del Himno Nacional. Las Seisenas deben pegar las palabras en su orden correcto, hasta completar dos versos. La Seisena que termina primero es la que gana.

148. RELEVOS DE PAQUETES.—Los equipos se forman en filas opuestas. A cada uno de ellos se le entrega un pedazo de papel café, un cordel y un objeto que envolver. El primer jugador de cada equipo corre, toma el objeto y hace el paquete a satisfacción del Jefe; regresa y toca al segundo, quien corre hacia el Jefe, deshace el paquete, enrolla el papel convenientemente y va a tocar al siguiente, quien nuevamente hace el paquete y así sucesivamente. El primer equipo en terminar es el que gana.

149. LEVANTAR UN OBJETO Y PASARLO AL COMPAÑERO.—Los jugadores se forman en línea a los extremos del cuarto y se traza una raya "B" al centro. A lo largo de esta raya se colocan pelotas; los jugadores compiten por parejas. El primer equipo corre, levanta la pelota y la pasa inmediatamente a su compañero, al otro extremo del cuarto.

Por repetición continua, el tiempo que toma para recoger la pelota y lanzarla al compañero, se reduce grandemente.

150. ANILLO Y PELOTA.—Cada Seisena forma un anillo, y al centro se coloca un Lobato con una pelota. Los anillos no deben ser demasiado pequeños. Pero se formarán con el mismo número de Lobatos. El Lobato al centro lanza la pelota a uno del círculo, que la coge y la hace circular hasta que regresa a su lugar, entonces la manda al del centro y se sienta. El del centro la lanza al siguiente y así sucesivamente.

El anillo que tiene a todos los Lobatos sentados primero, es el que gana.

151. ESCÁNDALO RUSSO.—Akela llama aparte a los Seiseneros y les dice en secreto un mensaje. El primer Lobato corre a donde está su Seisenero y recibe el mensaje; el segundo corre a donde está el primero, quien le pasa el mensaje y así sucesivamente. El último Lobato tiene que ejecutar el mensaje. Por ejemplo: "buscar un tesoro (dulces) en las bolsas de Akela".

152. SEMÁFORO VIVO.—Los Lobatos, por Seisenas, se forman en semicírculos o en líneas, de frente a Akela. Cada Lobato de la Seisena representa una letra diferente; Akela debe estar seguro de que sus Lobatos han aprendido su letra particular en semáforo. Entonces Akela hace la letra y los Lobatos que la representan, se ponen de pie, hacen la letra y se sientan de nuevo. Las letras pueden ser cambiadas varias veces durante el juego.

153. DIBUJOS DE SEMÁFORO.—Las Seisenas se ponen cada una en un rincón. Un Lobato de cada Seisena debe conocer el semáforo (o el Morse). Todos los demás Lobatos tienen cada uno un pedazo de papel y tiza. Akela hace la palabra para los Seiseneros y para aquellos que están aprendiendo semáforo, quienes dicen a la Seisena qué palabra es, y ésta dibuja el objeto, mientras su Seisenero regresa con Akela a recibir la segunda palabra. La Seisena que dibuja el mayor número de objetos correctos es la que gana.

Nota: Este juego es útil para los Akelas que no tengan ayudante, pues mantiene ocupados a los Lobatos pequeños, mientras Akela practica semáfo-

ro con los mayores. Las palabras pueden formarse, para principiar, con las letras del primer círculo. Los Lobatos deben tener a la vista una carta donde estén escritos con claridad los signos del semáforo.

154. RELEVOS DE SEMÁFORO.—Los Lobatos se forman por Seisenas y se numeran. Akela hace, por ejemplo, la letra "c" y dice un número. Los Lobatos de ese número tienen que correr al otro extremo del salón y regresar, si hace la "a" andar, si hace la "b" brincar, si hace la "g" gatear, si hace la "s" saltar, etc.

155. CERRAR LAS VENTANAS.—Los Lobatos se forman en dos equipos, uno detrás del otro y en un extremo del salón y se les dice que están en un jardín. Las ventanas de la casa se dibujan con gis, sobre el suelo, habiendo dos para cada rumbo de la brújula. El Norte está marcado, pero no así los otros rumbos. El Viejo Lobo dice: "la nieve se está metiendo por las ventanas del norte" o "la lluvia se mete por las ventanas suroeste", etc. Los Lobatos entonces corren a la casa y cierran las ventanas. Esto se hace sentándose en cuclillas, por equipos, detrás de las ventanas.

156. SEÑALES DE BRINCOS.—Los Lobatos están parados, con los pies juntos, y envían puntos y rayas, saltando. Para un punto deberán caer con los pies juntos y para una raya con los pies aparte. Se puede jugar individualmente, por Seisenas a toda la Manada junta.

157. SEÑALES CON BOTELLAS.—En éste pueden jugar varias Seisenas, las que generalmente se ponen en línea, teniendo cada una botella a unos

cuantos metros delante de ella. Akela menciona una letra y el número 1 de cada Seisena corre hasta la botella, hace el signo de la letra, invierte la botella y corre a ponerse a la cola de la Seisena. Lo emocionante del juego es: que la botella, no es tan fácil de invertir; que hay que conocer señalación y que el Lobato verdaderamente apto, es el que tiene la mejor oportunidad.

158. JUEGO DE SEÑALACIÓN.—Prepárese una serie de tarjetas con las letras del abecedario en Morse o en semáforo, indicando cuál es la parte superior de cada tarjeta. Prepárese también otra serie, con las letras ordinarias del alfabeto; barájense las cartas y distribúyanse.

Un Lobato, comienza preguntando a otro si tiene las letras (en Morse u ordinarias) que hacen par con las suyas. El Lobato número 2, después de haber dado una carta, o contestado negativamente, pregunta a otro Lobato si tiene las cartas que le faltan para completar su colección. Gana el Lobato que primero hace par con todas sus cartas.

159. CAZA SALTANDO.—Se forman dos bandos, colocados alternadamente, formando un círculo, con las caras hacia el interior y las manos por la espalda. Un Lobato corre alrededor y coloca una cuerda para saltar en las manos de cualquiera del bando contrario, quien corre hacia el centro del círculo y ahí trata de saltar el mayor número de veces que pueda, mientras el Primer Lobato corre de nuevo en círculo (hasta completar dos vueltas) y regresa a su lugar. La cuerda entonces pasa al vecino del primer Lobato, un contrario, y así se repite hasta que todos lo han hecho por turno. El bando que termina con el menor número de saltos registrados, en su contra, es el que gana.

160. RELEVOS SALTANDO.—Se forman dos bandos en fila; cada jugador pasa por turno, alrededor del cuarto, con un pedazo de cuerda. El primer bando que termina es el que gana.

161. COMPETENCIAS DE PRUEBAS DE ESTRELLA.—La Manada se distribuye de 3 en 3 alrededor del cuarto; el número 1 se coloca debajo del arco formado por el número 2 y el número 3. Todos ven en sentido contrario de las manecillas del reloj. Un círculo en el centro contiene tantos libros como equipos. A la señal de principiar, cada número 1 corre hacia el centro, levanta un libro y regresa a colocarse detrás de su propio arco, pone el libro sobre su cabeza, corre por debajo del arco y continúa corriendo alrededor del círculo, pasando debajo de cada uno de los arcos. Al llegar de nuevo con su equipo, cada número 1 pasa el libro al número 2, cuyo lugar ocupa, y éste, a su vez, corre por debajo de su arco, como lo hizo el número 1. Cuando el número 2 regresa, el número 3 continúa. Cuando el número 3 regresa, el libro es colocado sobre el piso y se forma un círculo alrededor de él.

162. LA CIGÜEÑA Y LOS CAZADORES.—Una Seisena son cigüeñas, la otra Seisena cazadores. Las cigüeñas se forman en fila, paradas en un pie; los cazadores, por turno, lanzan una pelota tratando de dar a la cigüeña en el pie o en el tobillo. La cigüeña evita el golpe saltando. Se anota un punto si la cigüeña es tocada por la pelota en el pie o en el tobillo o si pone los dos pies en el piso. Los bandos alternan después de cada entrada.

163. AL TRAVÉS DEL ARCO.—Cada Seisena forma un círculo, sentado cada uno de los Lobatos a

la distancia de la longitud de su brazo. En cada círculo hay un Lobato con una pelota de tenis, los demás, con las manos con los dedos enlazados, sostienen sus brazos extendidos hacia afuera representando un arco. A la voz "ya", el Lobato con la pelota, lanza ésta al través del arco, a su derecha; la toma de nuevo y va ejecutando lo mismo alrededor del círculo hasta que regresa a su lugar, y entonces entrega la pelota al Lobato que tiene a su derecha y pasa a ocupar el lugar de éste, formando también su arco. La primera Seisena que termina es la que gana.

## CAPITULO IV

JUEGOS DE EQUIPO Y  
COMPETENCIAS ENTRE  
SEISENAS

164. CAZA DEL ANUNCIO.—Se requiere un periódico para cada Seisena y todos de la misma edición. Cada Lobato tendrá una hoja del periódico y algunos hasta dos. Akela dice que desea cierto grabado o anuncio, que sabe aparece en ese periódico, y el primer Lobato que lo recorta y se lo presenta gana un punto para su Patrulla.

165. CARRERA DE GLOBOS.—Los equipos se reúnen por parejas y éstas tienen que correr llevando un globo sobre sus hombros, sostenido por las dos cabezas.

166. PEGARLE A LA PELOTA.—Las Seisenas se forman en filas. El primer Lobato de cada fila lleva los ojos vendados. A una distancia razonable se coloca un mazo y un metro y medio más adelante una pelota; ambos en línea con la Seisena. A la voz "ya", los jugadores que tienen los ojos vendados corren hacia adelante, toman el mazo, cuentan los pasos hacia la pelota y tratan de pegarle. El primero en pegarle a la pelota es el que gana y sale el se-

gundo de la fila. Con anticipación se fija el límite de tiempo para cada jugador. Hay que tener cuidado de que los jugadores no estén demasiado cerca los unos de los otros, para evitar que se causen daño.

167. CAZA MAYOR.—(Se usan juegos de dibujos de animales, de los que se reparten como anuncio).

Los Lobatos van a sus rincones; cada una de las Seisenas examina un juego de tarjetas y aprende a reconocer cada animal sin leer el nombre que lleva por detrás de la tarjeta. Entonces las Seisenas se forman en fila en uno de los extremos del cuarto y colocan los juegos de tarjetas en líneas sobre el suelo, una frente de otra, pero al otro extremo del cuarto. Akela, de pie, cerca de las tarjetas, dice el nombre de un animal. Un Lobato de cada Seisena corre donde está su juego de tarjetas y el primero que toma la tarjeta correcta y la levanta sobre su cabeza, gana un punto para su Seisena. Cada Lobato en la Seisena jugará por turno.

168. AVES.—Las Seisenas se colocan en los rincones y en el centro del cuarto un montón de dibujos de aves. El No. 1 va a donde está Akela, quien le dice el nombre de un ave; regresa con su Seisena y le describe el ave, pero no le da el nombre. Cuando una Seisena adivina, el Lobato que ha dado la descripción va al montón, encuentra el ave, y la lleva a Akela. Lo mismo hace el número 2, luego el 3 y así sucesivamente.

169. SOPLARLE A LA PELOTA.—Este es jugado por dos equipos, colocados a los lados de una mesa grande, que tiene marcada en cada extremo una meta. Cada equipo trata de soplarle a una pelota de

ping-pong y hacerla entrar en la meta de los contrarios. La pelota no debe ser tocada ni siquiera por la nariz de un ansioso Lobato.

170. CONSTRUYENDO UNA CASA. — Cuatro equipos se colocan cada uno en un rincón del cuarto, en donde trazan un círculo. En el centro del cuarto se dibuja un cuadrado y a cada equipo se le señala el muro que debe construir. A una señal convenida, los equipos brincan o corren alrededor de sus círculos, y a una segunda señal, corren a pararse en la línea del cuadrado que les corresponde. El primer equipo que logre tener a todos sus componentes en posición de firmes, a lo largo de su línea, formando el muro, es el que gana.

171. APAGAR LAS VELAS.—Cada equipo se coloca frente a una hilera de velas cuyo número corresponde al de jugadores y el primer equipo que logre apagar todas sus velas gana. La distancia a que deberán colocarse los jugadores de las velas, depende de la calidad de éstas, ya que son más fáciles de apagar unas que otras.

172. CANOAS.—Cada Seisena es una canoa; los Lobatos se ponen en cuclillas, por parejas, llevando cada uno un palo a guisa de remo. Si sobra algún Lobato, puede actuar de timonel y colocarse en la parte posterior. Con este juego se gana práctica en remar uniformemente. Después, se pueden jugar carreras. Si los remeros pierden el compás, la carrera se detiene y deben comenzar de nuevo.

173. ANCIANOS VENDEDORES.—Los equipos se forman en filas, una frente a la otra. Una de ellas representa unos viejos vendedores y la otra, gente que

está de prisa porque va a tomar un tren. A una señal convenida, estos últimos corren hacia los otros, pasando los unos entre los otros lo más aprisa posible sin tocarse. Caso de que alguno haya sido tocado, este grita "to-to".

Cuando el primer equipo ha regresado, cambian puestos, es decir, los primeros se convierten en viajeros y los segundos en vendedores, y se repite el juego. Al final cada equipo cuenta el número de "to-tos" y el equipo que tenga el menor número es el que gana.

174. LETRAS MAYÚSCULAS.—Se forma la Manada en hileras. Un Lobato de cada Seisena, por turno, pasa al frente y brinca en un pie, formando una letra mayúscula. Si la Seisena adivina la letra de que se trata, se anota un punto para la Seisena que haya adivinado. Después de alguna práctica se podrán también formar figuras de animales, etc.

175. EMPUJAR LA PELOTA CON LOS PIES ALREDEDOR DEL CÍRCULO.—Los Lobatos forman círculos, por Seisenas (el Círculo de Parada). Cada Seisenero tiene una pelota; a la voz de mando, la pelota es empujada con los pies por el Seisenero, entre cada uno de los Lobatos en el círculo, hasta llegar a su Segundo, quien en seguida continúa en la misma forma, pasando la pelota hasta llegar al siguiente Lobato y cuando todos en la Seisena han hecho lo mismo, la primera Seisena que termina y todos sus componentes se sientan correctamente, es la que gana.

176. VISTIENDO ARBOLES.—Las Seisenas se forman en filas. Enfrente de cada Seisena se colo-

can algunas hojas revueltas, pero las mismas para toda la Seisena (en los lugares donde los árboles se quedan sin hojas durante el invierno, se pueden usar copias al carbón de éstas) las hojas van marcadas con el color de la Seisena. En el otro extremo del salón se escriben los nombres de varios árboles. Los Lobatos, por turno, recogen las hojas y las colocan en el lugar apropiado. Los árboles que generalmente se usan son: pino, cedro, álamo, mimosa, troeno, etc.

N. del T.—Cada Manada escogerá hojas de los árboles más comunes en la localidad.

177. RANCHEROS E INDIOS.—Se forman dos bandos. Todos los miembros de cada bando se proveen de bolsas de papel café, lo suficientemente grandes para poder usarlas a manera de capucha, descansado sobre los hombros. Estas bolsas son marcadas previamente con los letreros de indios y rancheros. Cada jugador además, lleva sobre el brazo derecho una marca que lo distinga. Los primeros su Pañoleta y los segundos un pedazo de cuerda. Sobre el piso y en los rincones opuestos se pinta una base, quedando dentro de ella el bando correspondiente. Los Lobatos gatean lo más quedo posible hacia la base opuesta. Si dos tropiezan, se palpan los brazos para identificarse y si es uno del propio bando se le deja libre, pero si se trata de un opositor, el primero que lo reconozca tratará de quitarle la bolsa, lo que significa que le ha quitado el cuero cabelludo, al estilo de los indios, y gana un punto.

178. CARRERA DE CANGREJOS.—Los Lobatos, con los ojos vendados, caminan de lado sobre sus pies y manos, debiendo cubrir, en línea recta, una distancia de cerca de 20 metros y terminar entre dos marcas separadas la una de la otra 5 metros.



179. PRÁCTICA DE CRICKET.—Las Seisenas, de pie, se forman en filas a un extremo del cuarto, con los pies abiertos lo más que les sea posible. El Seisenero se coloca enfrente de su Seisena, a unos 10 metros de distancia, blandiendo una pelota de cricket. El número 1 le lanza una pelota de tenis, y éste trata de pegarle y hacerla pasar entre las piernas de los de su Seisena. Se anota un punto si le da a la pelota y 4 si la hace pasar por entre las piernas. Después de haber recibido dos pelotas se retira detrás de su Seisena. El número 1 se convierte en bateador y el 2 en lanzador. La Seisena que se anota más puntos gana; el tiempo no se toma en consideración.

El objeto del juego es enseñar a los Lobatos a pegarle a la pelota con un palo recto y conservar la pelota en juego.

180. COMPETENCIAS DE DISFRACES.—Los equipos se ponen en filas, con uno de sus jugadores enfrente, a 15 metros de distancia, sirviendo de maniquí. A cada jugador se le dan unos pedazos de listón, de papel crepé, de encaje, etc. y pueden también tener un corcho quemado para pintarse. Cada jugador, por turno, va hacia el maniquí y realiza la parte que le corresponde del decorado. El maniquí mejor vestido es el que gana.

El primer equipo que pueda presentar un personaje mejor vestido y, hasta donde sea posible, con propiedad, por ejemplo Cristóbal Colón, gana.

Al principio hay que ser tolerante respecto a la propiedad con que se realice el vestido.

181. JUEGO MUDO DE HALLAR CONSONANTES.—Uno de los equipos sale del salón y el otro escoge una palabra que puede ser un nombre o un verbo, un ejemplo: "habla" y se le dice al equipo que ha salido, que rima con "tabla". El equipo de afuera, en pantomima, dice todas las palabras que piense rimen con la que se le ha dado, hasta que da con ella. Entonces el otro equipo sale y los de adentro escuchan para éste otra palabra; el que toma el menor tiempo para adivinar es el que gana.

182. FALSA ALARMA.—Cada equipo se forma en línea, frente a un aro pequeño, en el centro del cual se cuelga una campana. Cada jugador, por turno, trata de lanzar una pelota de tenis al través del aro de su equipo, sin tocar la campana. Por cada tiro limpio se anotan 2 puntos y por cada vez que suene la campana se quitan dos. Si un jugador en tres oportunidades falla todas, se deduce un punto. La mejor cuenta es la que gana.

183. FORMAR LETRAS.—Cualquier número de equipos puede tomar parte. El jefe dice una letra del alfabeto y el equipo que se alinea para mejor formarla es el que gana. Tirándose en el suelo pueden formar mejor las letras y es más fácil leerlas.

184. SEÑALES DE CAMINOS.—(Para desarrollar el sentido del camino).

Las Seisenas se forman en filas, con sus Lobatos numerados: cada fila se coloca detrás de un camino que ha sido señalado y que está cruzado a la mitad por una vereda secundaria. Akela describe una situación de tránsito y llama a un número suficiente de Lobatos de cada Seisena, para que resuelvan la situación. Se otorgan puntos a cada Seisena que tome las medidas adecuadas conforme al reglamento de tránsito. (Es conveniente tener un juez por cada Seisena).

*Ejemplos de preguntas:*

- 1.—Si Ud. es un peatón, camine fuera del carril de los coches.
- 2.—¿Cuándo es indebido sonar el claxon? (contestación verbal).
- 3.—Ud. es un policía, párese en el cruce de dos caminos y detenga el tránsito delante y detrás de Ud.
- 4.—Ud. es peatón. Conduzca un animal a lo largo del carril para carruajes.
- 5.—¿Por qué existen en algunos lugares dos líneas blancas paralelas a la guarnición del camino? (contestación verbal).
- 6.—Uds. forman un convoy de vehículos de baja velocidad: procedan a caminar hasta el final del camino.
- 7.—Ud. es un chofer; estacione su coche en el carril de carruajes.
- 8.—Diga Ud. en qué orden aparecen las señales luminosas (contestación verbal).
- 9.—A caballo, recorra Ud. el carril de carruajes.
- 10.—Ud. es un automovilista; dé vuelta a la derecha en el cruce.
- 11.—Ud. es un policía; haga señales al tránsito enfrente y detrás de Ud. para que siga adelante.

- 12.—Ud. es un automovilista y se acerca a un puente jorobado (en el extremo más lejano del camino principal).
- 13.—¿De qué lado de la acera debe caminar un peatón? (verbal).
- 14.—Ud. es un automovilista y llega a un cruce; haga señales de que desea continuar de frente.
- 15.—¿Por qué existen en ciertos lugares 3 líneas blancas paralelas, a los lados del camino (contestación verbal)?
- 16.—Ud. es un automovilista; al llegar al cruce haga señales de que va Ud. a seguir hacia la izquierda.
- 17.—Ud. es un policía; párese en el cruce y haga señales al tránsito que tiene a los lados para acercarse.
- 18.—Ud. es un automovilista y va a pasar el carro que va adelante; hágalo, tomando las precauciones necesarias.
- 19.—Ud. es un automovilista; haga señales al carro que va atrás para que le pase.
- 20.—A caballo y llevando otro caballo de una cuerda, camine sobre la carretera.

185. EMPLEOS.—Los Lobatos, de pie, en sus cuevas, se forman en fila india. Akela con una lista de empleos y Baghera con los útiles necesarios para llevar a cuenta, se colocan en el centro. Akela llama al primero de cada fila y les dice que hagan cierto trabajo, mientras Bagheera les toma el tiempo. En seguida regresan a sus grupos; Akela llama a otros y les da otro trabajo, anotándose otro punto para el que gane. Así continúa hasta que todos han desempeñado algún trabajo. (La mejor manera de llevar la cuenta, para 3 Seisenas, desde el punto de vista

de los Lobatos, es dar 3 puntos al que gane, 2 al que le siga y 1 al último).

*Lista de Trabajos:*

Encontrar una hoja de siempreviva, o correr hacia su asiento y volver haciendo el cojo. Tocar cuero (sus zapatos). Traer tres piedras o decir la hora de acuerdo con el reloj de la iglesia. Traer una flor blanca, (por ejemplo, una margarita). Correr hacia atrás a su asiento. Dar un salto mortal y regresar a donde está Akela, haciendo el cojo. Enviar en semáforo las tres últimas letras del alfabeto. Caminar hacia el Suroeste, etc.

186. CUADROS DE LA SELVA.—Con las Seisenas en fila, colóquese un pedazo de papel café y otro de gris blanco, al otro extremo del cuarto y frente a cada Seisena. Akela dice el nombre de un animal de la selva. Cada Lobato, por turno, corre hacia el papel de su Seisena y traza una línea solamente, regresa corriendo a su lugar y manda al siguiente Lobato. (Los Lobatos tienen 2 o más oportunidades, de acuerdo con el animal que se trate de dibujar). Akela dice cuál es el mejor dibujo.

187. KO-KO.—Este juego proviene de la tierra de los Gujerati y es espléndido para proporcionar suficiente ejercicio en un espacio pequeño. La Manada se divide en dos bandos: corredores y cazadores. Los cazadores se sientan en el suelo en fila, alternados, viendo hacia la derecha y hacia la izquierda, y separados entre sí dos metros. El cazador a la cabeza de esta fila es "El". Los corredores están de pie al otro extremo de la fila y "El" los persigue alrededor de la fila de los cazadores sen-

tados. Después de recorrer una vez la fila, se les permite que se dispersen pasando de un lado a otro de la fila, en cualquier lugar que encuentren un portillo; pero es importante recordar que "El" jamás puede pasar de un lado a otro de la fila ni cambiar su dirección. Cada vez que lo desee, "El" puede cambiar lugares con cualquier otro de los cazadores. Para hacerlo le toca, diciendo "Ko-Ko" y el nuevo "El", corre hacia su derecha o hacia su izquierda, pero del lado de la fila hacia donde está viendo, mientras el antiguo "El", se sienta en su lugar. La ciencia del juego consiste en los cambios frecuentes de "El", en el momento oportuno para que el nuevo "El" pueda fácilmente atrapar a un corredor que pase frente a él.

Los corredores salen del juego cada vez que son tocados. Cuando todos han sido tocados, los bandos cambian lugares. El bando que gana es el que tomó menos tiempo para atrapar a todos sus componentes o el que hace mayor número de cautivos en determinado tiempo. Ningún corredor o cazador puede ir más allá de la línea divisoria, que debe estar como máximo a 10 metros de cada lado de la fila.

188. EL DUEÑO DEL MOLINO. — Imagínese dos molinos de aceite, uno al lado de otro; durante el tiempo de descanso, los dueños están sentados juntos y cada uno pretende que sus trabajadores son más listos que los del otro. Enfrente de ellos están sentados los trabajadores (una Seisena y su Seisenero). Los dueños se ponen de acuerdo para examinarlos, poniéndoles a adivinar, y entran en acción.

El primero pregunta a sus trabajadores: "si mis burros van a Lieja ¿qué tanto grano necesitan?" cada Lobato tiene una oportunidad, pero si ninguno en la Seisena da la contestación convenida, el segundo

propietario hace la pregunta a su gente. El muchacho que adivina, se llega a su jefe y hace una respiración profunda, cuenta en alta voz los dedos de su jefe, da media vuelta, y corre tan lejos como le sea posible gritando: ¡"Yauii!" por todo el tiempo que le dure la respiración. Cuando se le ha acabado la respiración, se detiene y su Seisena tiene derecho a conducir a la Seisena que perdió, de las orejas.

189. EMBUSTES DE LA NATURALEZA.—Las Seisenas se forman en filas. Se trazan dos círculos, uno al lado del otro, enfrente de cada Seisena. Estos círculos van marcados con C (correcto) y E (error). Se colocan tarjetas enfrente de cada Seisena, marcadas como sigue: los estorninos son palmípedos; las bolas de nieve florecen en invierno; las alondras hacen sus nidos en los árboles; las bellotas se dan en las encinas, etc.

Los Lobatos deben colocar estas tarjetas en el círculo apropiado.

190. CRUCES Y RAYAS.—Se hacen 9 marcas sobre el piso, 8 alrededor de los lados de un cuadrado y la 9a. en el centro de éste, cada una a la misma distancia en línea recta de su vecina. Juegan dos equipos; 3 cruces y su capitán, y 3 rayas y su capitán; distinguiéndose los unos de los otros, porque unos llevan puesta la gorra y los otros no. Los capitanes echan suertes para ver cuál de los dos equipos sale. El ganador envía a un jugador que deberá pararse sobre una de las marcas. Entonces el otro capitán envía también a otro jugador. Continúan enviando jugadores alternativamente hasta que han sido enviados todos. El objeto es conseguir colocar 3 de ellos en línea. Cuando todos están ya colocados, se les puede ordenar correrse un espacio, dando

las órdenes alternativamente. Los jugadores solamente pueden moverse en línea recta y no en diagonal.

Tan pronto como uno de los equipos tiene 3 jugadores en línea, todos vuelven a sus lugares, se escogen otros capitanes y se principia de nuevo.

191. CARRERAS CON CADENAS DE PAPEL.—Cada equipo lleva consigo varios ejemplares de periódicos atrasados y una buena cantidad de alfileres. Se trata de fabricar la cadena más larga de papel que sea posible, sostenida por sus extremos y que no toque el piso en ningún punto.

El límite de tiempo deberá ser lo suficientemente largo para dar oportunidad a que se rompa una de las cadenas.



192. COLCHAS PARCHADAS.—Cada Seisena está equipada con no más de seis lápices de colores. Estos se colocan a unos cuantos metros de distancia del Seisenero, junto con un pedazo rectangular de papel blanco, dividido en cuadros. El tamaño y el número de estos cuadros pueden variar, pero las dimensiones convenientes son las de hojas de papel de veinte por treinta centímetros, divididas en cuadros de 5 centímetros cada uno. Los cuadros son llenados por los Lobatos, por turno, cada uno sujeto a las siguientes condiciones: no se pondrán colores iguales en dos cuadros adyacentes ni dos espacios

con colores armonizantes, por ejemplo: rojo y púrpura.

Al principio, cuando se cuenta con muchos espacios vacíos, es fácil ajustarse a las reglas, pero conforme el juego avanza, se hace difícil evitar el ser forzado a cometer faltas. Fijese una escala de puntos, para el orden en que las colchas sean completadas, v.g.: 50 para el primero; 40 para el segundo, etc., los colores se comprueban después y se deducen 5 puntos por cada error, dos puntos por cualquier cuadrado que Akela considere que no está perfectamente, llamándole "Vidrios de colores" y trazando, en vez de rectángulos, un arco dividido en rombos, por medio de líneas diagonales.

193. PISTA DE CARRERAS.—Procúrense una pedazo grande de madera de chapa, o de cartón, y dibujen en su superficie una pista semejante a la que se encuentra en cualquiera tarjeta de juego de carreras, sin los riesgos; pero mostrando con claridad tantos caminos paralelos como Seisenas tengan. Trazen líneas perpendiculares a la pista, de punta a punta, un centímetro aparte. Estas constituyen las líneas de "puntos" y deberán ser numeradas del uno, al cien. Compren un automóvil de carrera pequeño, de plástico por cada Seisena, que sea del color de ésta e introduzcan competencias en la Manada. Por cada punto que gane un Lobato o una Seisena, el auto avanza. Si un Lobato o una Seisena pierden puntos, su auto permanece inmóvil, pero los de los demás avanzan el número de puntos que han perdido los delincuentes. Alternativamente los autos delincuentes pueden ser mandados al taller para "reparación", donde permanecerán hasta que Akela disponga que vuelvan a ocupar su lugar, en el punto en que se encontraban al ser castigados. Esta forma

de competencia no necesita fichas ni huesos, pero deben llevar nota del lugar en que los autos se encuentran, para caso de que un golpe mande a éstos fuera de sus líneas con todo el cartón.

194. RATONES Y CARGAMENTOS.—Las Seisenas lo juegan en un cuarto, patio o campo (si es en el campo, deberá ser de noche). A cada Seisena se le entregan dos ratones de hule u otros objetos pequeños. En los extremos opuestos del cuarto, se forman montones de cuadros de cartón (que representan cargamentos) y la persona que dirige el juego lleva una lámpara eléctrica.

Las Seisenas principian el juego desde sus rincones, se apagan las luces y el objeto es que cada Seisena: (a) junte el mayor número de cargamentos posibles y (b) pase el ratón a otra Seisena. En cada ocasión, solamente un cargamento puede tomarse: cuando los Lobatos lo han tomado, deberán moverse al otro montón de cargamentos y de ahí tomar uno, de tal manera que estén constantemente en movimiento. Mientras se mueven de un rincón para el otro la luz de la lámpara recorre el cuarto. Si alumbraba a uno de los Lobatos, y a éste se le ve moverse, se le llama por su nombre, y al final del juego cada nombre que se ha mencionado cuenta un punto de menos; cada cargamento juntado, cuenta dos puntos buenos y cada ratón en poder de un Lobato, cuenta tres malos.

195. VELERO A LA VISTA.—A la Manada se le dice que representa a unos naufragos en una isla desierta. De pronto se anuncia un velero a la vista. ¿Cómo podrá llamarsele la atención? Se conceden 5 minutos a cada Seisena para que piense cómo puede hacerlo; v.g.: izando la bandera de cabeza; enviando

la llamada S.O.S.; por medio de señales de fuego; etc. Al final de los 5 minutos cada Seisena, por turno, se adelanta y pone en acción lo que ha ideado.

196. PLAYA.—La Manada se concentra en un extremo del cuarto, detrás de una línea. Se pone detrás de una línea, al otro extremo, un kilogramo de frijoles o de conchas.

A la voz "ya", los Lobatos vienen a la playa. Akela dice: "sube la marea, sube la marea". Los Lobatos comienzan a levantar las conchas, una por una, y continúan hasta que Akela dice: "La marea ha llegado" y todos corren al otro extremo del cuarto perseguidos por Akela. El que es atrapado, se une a Akela para hacer de marea, hasta que todos han sido atrapados.

Los Lobatos conservan sus conchas, ya sea que hayan sido atrapados o no, y al fin del juego, cada Seisena cuenta las conchas que obran en poder de sus Lobatos.

197. JUEGO DE OBSERVACIÓN DE SILUETAS.—Colecciónese un cierto número de figuras, de las que usan los anunciantes como marcas, recortándolas y cubriéndolas con tinta china. Distribúyanse y otórquense puntos al equipo que haya podido identificar el mayor número de ellas.

198. HISTORIETA DE SORPRESAS.—Se arregla un costal de papel para cada Seisena, conteniendo cinco o seis artículos diferentes. Cada Seisena tiene que hacer una historieta que incluya los artículos del costal. Después de un tiempo dado, cada Seisena, por turno, tiene que poner en escena su historieta, utilizando los objetos contenidos en la bolsa.

199. INTERCAMBIO DE PAÑUELOS.—Los juga-

dores se dividen en dos bandos, alineados el uno enfrente del otro, y numerados, cada uno, principiando por las puntas opuestas. Se colocan dos sillas entre los equipos, una en cada extremo, con un pañuelo rojo atado a una y uno blanco a la otra. Se llaman dos números y los Lobatos indicados corren a su respectivo pañuelo, lo desatan y corren a la otra silla, donde lo atan de nuevo, regresando a sus lugares. El primero que vuelve a ocupar su lugar anota un punto para su equipo, y así se continúa.

200. TRES PERROS Y UN HUESO.—Se forman dos equipos conforme al diagrama. Con gis, pintese en el suelo un círculo de 30 cms. de diámetro, enfrente de cada jugador. Entre las líneas colóquense seis costales con frijoles u otros objetos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 0 0 0 0 0 0 0 0

x x x x x x x x

0 0 0 0 0 0 0 0 0

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Akela llama, digamos a los "cuatros"; entonces los dos No. 4 corren y levantan cada uno un costal de frijoles, regresan y lo colocan en su círculo; van de nuevo por otro y lo colocan en su círculo. El primero que logre colocar tres costales en su círculo y estar en su puesto en posición de "alerta", gana un punto para su equipo.

201. TOCAR Y SENTARSE EN CUCULLAS.—Los Lobatos se forman en filas. A una señal corren alrededor del cuarto. Akela nombra algo, v.g.: una forma, un cuadro, un color o un material, etc. Cada Lobato entonces toca la que se le ha indicado y

corre a ocupar de nuevo su sitio en la Seisena. La primera Seisena que quede completa, gana.

202. CAZA DEL TESORO.—Akela esconde varios objetos en el cuarto o en el campo. Cada Lobato tiene un papel en el que se le indica qué es lo que ha de tratar de encontrar. Al decir "ya", todos van en busca del tesoro. La primera Seisena cuyos componentes encuentran todos su tesoro, recibe un pequeño premio.

203. JUEGO DE ARBOLES.—Selecciónese unos seis árboles, de forma distinta (vg.: encino, álamo, sauce, jacaranda, etc.); háganse por separado siluetas de cada uno. No necesitan ser sino meros diagramas, que den idea cabal de la forma del árbol. Dibújese también una colección de las hojas, directamente si se pueden obtener. A la Manada se le conceden unos minutos para que practique copiándolas y las memorice antes de dar principio el juego. Akela toma una, indistintamente, de cualquiera de los montones y la muestra. Entonces los Lobatos, si se trata de un árbol, proceden a dibujar la hoja correspondiente y viceversa. El primer Lobato que entregue un dibujo completo, correcto y reconocible, anota un punto para su Seisena.

204. EXPEDICIÓN DE CAZA DE ARBOLES.—Alrededor de la cueva se colocan fotografías o dibujos de árboles sin los nombres de estos, pero todos numerados. Si los Lobatos no están muy avanzados en el sendero de los árboles, es de aconsejarse que al lado de cada fotografía se coloquen hojas reales o impresiones al carbón de las mismas. En seguida se puede decir a los Lobatos que se acaba de descubrir un bosque y que pueden explorarlo e informar

acerca de los árboles que se encuentran en él. Se les envía por Seisenas: el Seisenero, provisto de lápiz y papel en que escribir los nombres de los árboles que conozcan. Los Lobatos se deben conservar por Seisenas y deben regresar después de cierto tiempo, tres minutos, por ejemplo, por doce árboles. La Seisena que liste el mayor número de árboles correctamente, es la que gana.

205. ARBOLES Y SERPIENTES.—Las Seisenas se forman en fila de dos en dos. En dos de éstas, los Lobatos se dan las manos y las levantan formando arcos, representando árboles. Las otras filas representan serpientes, para lo cual los Lobatos de ellas también se dan las manos, pero formando una cadena. A la voz "ya" las serpientes van pasando entre los árboles. La primera serpiente que regresa a su lugar sin haberse roto es la que gana. Si derriban un árbol, la serpiente queda descalificada. Las serpientes y los árboles cambian entre sí. Para agregar interés, Akela puede decir: "sopla viento" y las ramas de los árboles suben y bajan haciendo más difícil a la serpiente el caminar.

206. ACERTAR.—Akela escoge una frase con tantas palabras como Lobatos; cada palabra se escribe en un pedazo de papel por separado. Cada Lobato toma una y recibe al mismo tiempo un alfiler de Akela.

A la voz "ya" todos ven sus papeles y se los prenden sobre el pecho. En seguida van en busca del lugar que les corresponde para formar la frase. El último en encontrar su puesto paga prenda. Puede jugarse en competencia entre Patrullas o como Juego de Manada entre dos equipos, con la misma frase cada uno.

207. MUROS.—La Manada se sienta en filas, por Seisenas y numerada. A cada muro o cerca se le asigna una letra y un color, vg.: A, B, C, D; rojo, blanco, azul, negro.

Akela nombra ya sea las cuatro letras o los cuatro colores en cualquier orden y luego dice un número. Cada Lobato, que tenga el número mencionado, corre a tocar los muros, pero debe hacerlo en el orden en que han sido nombrados y regresar a su lugar.

208. ¿QUÉ ES?.—Este juego fué sugerido por uno de los muy conocidos cartones de la sección cómica para niños, de los periódicos, y necesita una poca de preparación. Tomen un cuadro o dibujo de un asunto, con un contorno claro y preciso—los animales se prestan más— y coloquen sobre el contorno, a intervalos, números consecutivos, en particular en los puntos salientes o más importantes. Den a cada Seisena un dibujo con los números solamente. El primer Lobato une el 1 con el 2; el segundo el 2 con el 3 y así sucesivamente, hasta que todos los números han quedado unidos.

209. ¿QUÉ, QUIÉN Y DÓNDE?.—Akela recorta de los periódicos recientes, algunos grabados de interés o importancia positiva. Solamente entrega a los Lobatos el grabado sin ninguna cosa que lo identifique, pero Akela conserva para sí el pie del grabado. La Manada se forma en filas, en un extremo del cuarto, y Akela se coloca en el otro extremo a donde acude un Lobato de cada Seisena, quienes tratan de identificar el grabado. El primer Lobato que lo logra, lleva el grabado a su Seisena y el siguiente de las otras filas toma su turno y así sucesivamente, hasta que todos han tenido una oportu-

gún objeto. Regresan los que salieron y van a otro equipo que no sea el suyo, para contestar con un simple "sí" o "no" las preguntas que se les hagan; si esto no es posible permanecerán callados. El primer equipo que adivine el objeto, es el que gana.

nidad. El Seisenero recoge los grabados que le lleven sus Lobatos y la Seisena que junta mayor número de ellos es la que gana.

*Sugestión de asuntos:* famosos jugadores, toreros, boxeadores, aviadores, políticos, extranjeros, etc. Últimos acontecimientos, lugares históricos, etc.

210. PASAR LA PELOTA.—Se forma una cruz con seis Lobatos en cada brazo. Los cuatro Lobatos del centro pasan la pelota al Lobato más próximo y éste al siguiente y así sucesivamente. Todos los brazos hacen esto mismo, al mismo tiempo, y el brazo que primero ha pasado la pelota a todos sus componentes, se sienta y gana.

211. ¿QUIÉN ES QUIÉN?.—Se forman dos equipos a los extremos opuestos, cada uno con una manta para cubrir a uno de sus Lobatos. Se escoge a uno de cada equipo para que avance escondido detrás de la manta. Cada uno de ellos tratará de descubrir, primero que el otro, la identidad de su contrario. El que lo logra se anota un punto y se escoge a otro para continuar.

212. CONSERVAR EL ANILLO EN EQUILIBRIO.—Dos Seisenas se forman en línea una enfrente de la otra, separadas unos dos metros. Sobre la cabeza del primero de cada línea se coloca un anillo. Cada uno trata de hacer que se le caiga el anillo a su contrario. Si se les cae a los dos hay que principiar de nuevo, si no el que gana procede a competir con el número 2 y así sucesivamente.

213. SÍ O NO, o ¿QUÉ ES?.—Los jugadores forman equipos. Un miembro de cada equipo sale del cuarto; los demás se ponen de acuerdo sobre al-

## CAPITULO V

### RELEVOS

214. RELEVOS DE MEDIA VUELTA.—Las Seisenas se forman en filas. Principian en la forma ordinaria, pero a una señal los Lobatos dan media vuelta y continúan en esa dirección hasta terminar su carrera. *Variaciones:* dos Seisenas contra dos Seisenas. Los Lobatos por parejas dan la media vuelta sin soltarse de las manos.

215. CARRERAS DE AEROPLANO.—Cada Seisena tendrá un aeroplano de papel y un abanico de cartón. Las Seisenas se forman en línea y enfrente de cada una se coloca el aeroplano y el abanico. En el extremo opuesto del cuarto y frente a cada Seisena se dibuja con gis un círculo que representa el hangar. El primer Lobato toma el abanico y abanica suavemente el aeroplano conduciéndolo al hangar. Una vez logrado esto regresa con el aeroplano y el abanico a su Seisena, continuando el juego hasta que todos los Lobatos han hecho la misma operación.

216. RELEVOS DE ALFABETO.—Las Seisenas se forman en Filas. Frente al número uno, al otro extremo del salón, habrá un gis y un pedazo de papel café. A la voz "ya", el número uno corre hacia el papel y escribe la letra A, regresando a su asiento para entregar el gis al número dos, quien a su vez

corre hacia el papel y escribe la letra B y así sucesivamente, hasta escribir todo el alfabeto. La primera Seisena que lo termina correctamente, es la que gana.

Este juego parece fácil; pero debido a la nerviosidad, con frecuencia se cometen errores.

217. RELEVOS DE ALUD.—Los Lobatos se forman en fila, cada Seisena a unos dos metros de distancia y los Lobatos separados entre sí tres metros. A la voz "ya", el último Lobato de la fila corre y toma al primero por la cintura y los dos juntos corren hacia el próximo Lobato y ejecutan la misma acción. El grupo, conforme va creciendo se va acercando a la línea final y el que primero la cruza completo es el que gana.

218. EQUILIBRIO.—Un dulce, o un terrón de azúcar, se colocan en un plato sobre el piso. Los Lobatos, por turno, se llegarán al plato, se arrodillarán sobre una rodilla y, con las manos cruzadas por la espalda, levantarán el dulce con la boca.

219. RELEVO LANZANDO LA PELOTA.—La Manada se forma en filas apretadas. El último Lobato de la fila, rueda una pelota hasta el frente, y al llegar ésta al primer Lobato, éste la levanta y lanzándola, trata de introducirla en un bote colocado a dos metros enfrente de él. Cada Lobato tiene seis tiros. Cuando la pelota ha sido introducida en el bote, el que lo logra la saca, corre de nuevo a su Seisena y rueda la pelota como se ha hecho antes, continuando así el juego.

220. RELEVO DE FRIJOLE.—Cada equipo se forma en fila, teniendo enfrente una hilera de peque-

ños círculos, separados un metro el uno del otro y un círculo grande enfrente del primer jugador, en el que se encuentran tantos frijoles como círculos haya. Cada jugador, por turno, mueve los frijoles uno por uno hacia los círculos pequeños, poniendo un frijol en cada círculo y luego, uno por uno, los regresa de nuevo al círculo grande, volviendo a su lugar para dar oportunidad al que sigue de continuar el juego. El equipo que termina primero es el que gana.

221. CARRERA DE METIDA DE PATA.—Cada equipo se forma en fila; frente a él se marcan escalones sobre el piso, iguales para cada uno. Los escalones tienen una señal para distinguir los buenos de los malos. El primer jugador de cada equipo corre pisando sobre los escalones, pero si pisa uno de los malos, deberá principiar de nuevo. Cuando ha terminado regresa a su lugar y sale el siguiente. El equipo que termina primero, es el que gana.

222. CARRERA CHINA DE CANGREJOS.—La Manada se forma por Seisenas; el Seisenero se coloca a gatas, de frente a su Seisena, con las puntas de los pies sobre una línea trazada a un metro de la Seisena. A una señal convenida, el Lobato camina hacia atrás, siempre a gatas, hacia un círculo o cruz marcados en el suelo a 4 ó 5 metros de distancia. Debe dar la vuelta alrededor de la marca y continuar siempre para atrás, de regreso a su Seisena, para que al llegar y colocarse al final de ella, salga el siguiente Lobato. La primera Seisena cuyos Lobatos se hallen todos de regreso sentados y con los brazos cruzados, es la que gana.

223. ESTAMBRES Y PAJAS.—Los Lobatos se

forman por equipos, cada uno dotado con una paja para beber. El primer Lobato corre hacia una silla, al extremo opuesto del cuarto, sobre la que se ha colocado un pedazo de estambre y tiene que tomarlo con la punta de su paja, absorbiendo el aire, para llevarlo hasta su Seisena. Si lo deja caer en el camino, no deberá usar las manos para levantarlo.

224. RELEVOS DE CANGREJOS.—Los Lobatos se forman por Seisenas. A la palabra "ya", el número 1 toma al número 2 por el tobillo. Ambos caminan juntos, a saltos, hasta el final de la pista y regresan. Entonces el 3 y el 4 continúan y así sucesivamente.

225. ABANICOS DE PAPEL.—Esta carrera de relevos es muy popular. A cada uno se le da un abanico, hecho con un pedazo de hojalata o de cartón y tiene que conducir un pedazo de papel hacia el otro extremo del cuarto, abanicándolo, para introducirlo perfectamente en un pequeño círculo. Las dificultades principian cuando ya hay varios pedazos de papel en el círculo y un Lobato trata de introducir el suyo, porque al soplar con el abanico saca a los otros del círculo. Los papeles deben estar un poco rizados.

226. RELEVOS DE BOMBEROS.—Los Lobatos de cada Seisena representan bomberos y pretenden estar dormidos. A la voz de "fuego", se ponen de pie, se colocan sus gorras, sus pañuelos y sus zapatos; tomando cada uno un pedazo de cuerda, los que deben ser atados formando una sola cuerda para cada Seisena. En seguida corren a la escena del fuego, al otro extremo del cuarto, y rescatan a la "dama en apuro" (una para cada Seisena), anudan-

do la cuerda con un nudo de margarita a su alrededor y conduciéndolo al cuartel de bomberos.

227. LA BUENA ACCIÓN DE LOS ENANOS.—Se puede decir a los Lobatos que en la copa de un árbol hay un pajarito con una ala rota y que no puede volar para proporcionarse alimento o bebida; pero que los enanos han prometido alimentarlo y darle de beber. Las Seisenas se forman en línea para carrera de relevos y se dibuja un árbol enfrente de cada una, trazando una línea que representa el tronco y otras líneas simulando sus ramas. Se da al Seisenero un plato con agua y tiene que subir a la copa del árbol, rama por rama, y regresar para entregar el plato al segundo; y así sucesivamente.

228. LAZAR EL ARO.—Se traza un círculo en el piso, al centro, dentro del cual se colocan varios objetos. Los equipos se forman en filas. El primero de cada fila corre hacia el círculo, toma un aro que hay ahí y lo lanza dentro del círculo, sobre algún objeto y en seguida regresa a su fila, pero en alguna de las formas siguientes, vg.: si ha caído sobre una cuerda para saltar, quiere decir que regresará saltando con ella; si es sobre una caja de fósforos, se la colocará en la nariz y correrá a su lugar; si sobre un costal con frijoles, se lo colocará sobre la cabeza y regresará guardando el equilibrio; si sobre la pañoleta, se atará con ella los tobillos y regresará saltando; si sobre una pelota, regresará botándola.

El primer equipo que está de regreso completo, es el que gana.

229. RELEVO ESCOCÉS HACIENDO EL COJO.—Como en todas las carreras de relevos, las Seisenas se forman en fila a un extremo del cuarto. Con un

gis se dibuja un círculo al extremo opuesto y enfrente de cada una de ellas. Un tarugo pequeño se coloca en el centro de uno de los círculos y cada Lobato por turno, haciendo el cojo, deberá patear el tarugo con el pie sobre el que brinca, hasta introducirlo en el otro círculo, vg.; el número 1 lo patea al círculo opuesto y el número 2 lo regresa al primer círculo y así sucesivamente.

230. PALABRAS ENLAZADAS.—La Manada se forma en filas, por Seisenas. En un extremo del cuarto hay dos montones de palabras (A y B) escritas en tarjetas, cada montón contiene palabras complementarias de las que se encuentran en el otro, vg.: cuentas-cristal; pastel-chocolate; té-Ceclán; etc.

A la palabra "ya" el número 1 va hacia el montón "A" y toma una tarjeta y regresa a su lugar en la Seisena. El número 2 toma la tarjeta, la lee y corre al montón "B" tratando de encontrar el complemento, continuándose hasta dar fin a los dos montones.

231. AMASAR UN PASTEL.—Cada Seisena se sienta en cuclillas sobre el piso, en un extremo del cuarto y a cada Lobato en la Seisena se le asigna el nombre de algún ingrediente de un pastel. Todos los primeros Lobatos pueden ser "harina", todos los segundos "manteca".

Cuando Akela dice el nombre de alguno de estos ingredientes, los Lobatos a quienes se les ha asignado corren al otro extremo del cuarto, y regresan a su Seisena. El primero en regresar gana un punto para su Seisena.

De cuando en cuando Akela dirá: "Ahora vamos a amasar el pastel" y entonces toda la Seisena corre hacia el otro extremo, regresando a sus puestas.

corre la pista, mientras infla una bolsa de papel; la trueno, coloca los pedazos en un cesto de papeles y regresa a su sitio para dar la salida al siguiente. El primer equipo que termina sin dejar basura tirada, es el que gana.

235. RELEVO DE PING-PONG.—Para este juego se requiere una pelota de ping-pong por cada equipo y un pedazo de cartón o madera, que sirva de abanico. Los equipos se forman en filas, como para cualquier relevo. El primero de cada fila, sostiene el abanico y tiene la pelota de ping-pong a sus pies. A la voz "ya", abanica la pelota hacia el extremo opuesto del cuarto, alrededor de un objeto y de regreso sale el siguiente y así se repite hasta que han tomado parte todos los de la fila. La primera fila cuyos componentes completos han regresado y están en orden, en posición de firmes, es la que gana.

236. PLANTANDO FLORES.—Las Seisenas se forman en filas. Se colocan algunas flores frente a cada Seisena; las mismas para cada Seisena, pero en distinto orden. Se pueden usar tarjetas caso de no conseguir flores. Las flores deben estar marcadas con los colores de las Seisenas. En el otro extremo están escritos los nombres de las flores. Cada Lobato, por turno, toma una flor y la coloca en el lugar apropiado.

237. SERPIENTE VENENOSA.—La Manada se forma en filas; cada Lobato patea una cuerda de un metro de longitud hasta el extremo opuesto del cuarto y regresa a su lugar haciendo lo mismo.

238. RELEVOS CON PATATAS.—La Manada se forma por Seisenas. Las gorras de la Seisena se co-

tos. La primera Seisena cuyos componentes estén todos de regreso en sus puestos, primero, es la que gana.

232. RELEVOS ENSARTANDO UNA AGUJA.—Los Lobatos se forman por Seisenas. Un Viejo Lobo enfrente de cada Seisena sostiene en la mano una aguja y una hebra de hilo. El primer Lobato corre hacia él, toma el hilo y trata de ensartar la aguja sostenida por el Viejo Lobo. Cuando lo logra, regresa a su puesto y el segundo repite la acción, y así sucesivamente.

233. CARRERA DE OBSTÁCULOS.—Se forman las Seisenas en fila, entre sus Seiseneros. Y se marca una pista como sigue:

1. Enfrente de cada Seisenero una lazada de cuerda.
2. Una cuerda tendida de lado a lado del cuarto a 60 cms. de altura.
3. Dos sombreros o círculos conteniendo una pelota y otro un costal de frijoles.
4. Un espacio libre tan amplio como sea posible.
5. Una silla con varias piedras encima de ella.

Al sonar el silbato, el número 1, pasa por la lazada, salta la cuerda, cambia la pelota por la bolsa de frijoles, haciendo el cojo va hasta la silla, toma una piedra y corre de regreso a su Seisena saltando la cuerda de nuevo. El número 2 puede salir tan pronto como el número 1 ha pasado la lazada. La Seisena que primero logre formarse en línea, llevando cada uno de sus Lobatos una piedra, es la que gana.

234. RELEVO DE DÍA DE CAMPO.—Las Seisenas se forman en filas; cada jugador, por turno, re-

locan en fila a 3 metros de distancia. Seis patatas o pelotas se colocan en montón frente a la primera gorra. A la palabra "ya", el número 1 coloca una patata en cada gorra (llevándolas de una en una). Las recoge de nuevo y las vuelve a colocar en su lugar, en montón.

239. CUAC, CUAC.—Las Seisenas se forman en filas con las manos por la espalda. Al extremo opuesto de cada Seisena, se coloca una hoja de papel blanco sobre la que se pone un estambre de color. A la palabra "ya", el número 1 corre, toma el estambre en su boca y regresa a su Seisena, lo deja caer sobre el piso enfrente de su Seisena y dice "cuac, cuac" y corre a colocarse a la cola de su fila. El número 2 va en busca de otra lombriz y, por turno, hacen lo mismo todos los demás. Cuando la última lombriz es colocada a los pies del Seisenero toda la Seisena junta y recio hace "cuac, cuac".

240. REARREGLOS CON RELEVOS.—Los Lobatos se forman en fila por Seisenas en un extremo del salón. A cada Seisenero se le entrega un paquete de tarjetas, cada una con un número progresivo o con las letras de una palabra. A la voz "ya", los Seiseneros corren hacia el extremo opuesto, arreglan las tarjetas en correcto orden (si son números, progresivamente; si son letras, formando palabras) y regresan. Los números 2, corren a recoger las tarjetas y regresan con ellas entregándolas a los números 3, quienes repiten lo que hicieron los Seiseneros, y así hasta que todos han tomado parte. Si se cuenta con suficientes jueces, a cada Lobato se le puede pedir que arregle las tarjetas y las presente.

241. RELEVOS CON SILLAS.—Una buena carre-

ra puede arreglarse poniendo dos sillas inclinadas de manera que sus respaldos se toquen. Los Lobatos tienen que correr pasando por debajo de ellas y si las tocan y se caen, el causante del percance tiene que volver a colocarlas como estaban, antes de regresar a su Seisena.

242. VENTA REVUELTA.—Dentro de un círculo se colocan varias piezas de ropa, por ejemplo: un saco, un sombrero, una bota de hule, etc., tantas como Lobatos tomen parte en el juego. Cada una de estas piezas va atada con un cordón. Los Lobatos se forman por equipos y a cada equipo se le proporciona una caña de pescar con kilo y anzuelo. Los equipos se forman en fila, y el número 1 de



cada uno de ellos, se acerca al círculo, toma la caña y saca uno de los objetos, se lo pone y regresa a ocupar el último lugar de la fila. El primer equipo cuyos componentes han logrado cada uno colocarse convenientemente una prenda, es el que gana. Las prendas de vestir pueden ser tan disímolas como sea posible; pero una pañoleta para atar a la cabeza o una bota de hule pueden ser suficientes.

menos 20 centímetros por lado. Partiendo de una línea, cada jugador está de pie, con un pie en uno de los cartones y coloca el otro cartón de tal manera que puede pisar sobre de él y también alcanzar el cartón que está detrás. El objeto es cruzar el cuarto haciéndolo sobre los cartones, sin poner los pies sobre el piso. Aquel que pone un pie en el piso deberá comenzar de nuevo.

247. RELEVO DE DESPATARRADOS.—Las Seisenas se forman en filas sencillas, con los Seiseneros llevando una pelota. A unos dos metros de la línea de partida, se traza un pequeño círculo. Todos, menos los Seiseneros, están con las piernas abiertas. A una señal convenida, el seisenero corre hacia el círculo tocando con la pelota el centro de éste, y regresa a su Seisena, para pasar la pelota por el túnel. Cada Lobato se hinca conforme va pasando la pelota. El último Lobato que recibe la pelota pasa con las piernas abiertas sobre los demás hasta llegar al frente de la Seisena, donde repite la maniobra ejecutada por el Seisenero. La Seisena que primero vuelve a tener al frente al Seisenero es la que gana.

248. LANZAR EL COSTAL.—Para este juego las Seisenas se alinean como en juego de equipo y enfrente de cada una, a unos dos metros de distancia o más, si se prefiere, se traza un círculo.

El Seisenero lleva consigo un costalito de frijoles y a la voz "ya", lo lanza suavemente, de tal manera que vaya a caer dentro del círculo. Si tiene éxito, corre, lo levanta, regresa a su línea y la pasa al número dos, yendo él a ocupar el último lugar de la fila. El número dos hace la misma operación y así los demás sucesivamente.

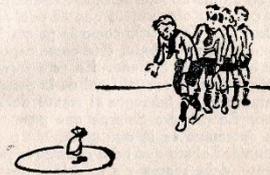
El equipo que termina primero es el que gana.

243. ESTACIONES.—Las Seisenas se forman en filas. En un extremo del cuarto se trazan con gis 4 círculos marcados: primavera, verano, etc. Enfrente de cada Seisena se coloca un paquete de tarjetas conteniendo las siguientes preguntas: ¿En qué estación las serpientes permanecen en sus nidos? ¿Cuál es la estación de la trasquila? ¿En qué estación se ve Orión? etc. Los Lobatos, por turno, colocarán las tarjetas en el círculo que a cada uno corresponda.

244. RELEVOS SIN ZAPATOS.—Se traza una pista y a la mitad de ella una raya. Al llegar a esta los jugadores se quitan los zapatos, corren hasta el fin y regresan a la raya donde vuelven a ponerse los zapatos para llegar al punto de partida, donde tocan al siguiente quien ejecuta la misma maniobra. Los zapatos de todos deberán ser de un mismo estilo.

245. PIEL DE SERPIENTE.—Se forman equipos en fila, con las piernas abiertas. Cada jugador toma por la mano izquierda al que está detrás de él, pasando su brazo derecho por entre sus piernas. A la voz "ya", el último de los jugadores se tiende en el suelo y el resto, caminando hacia atrás, pasan sobre él. Conforme cada jugador pasa al que está en el suelo, él también se acuesta. Cuando el último jugador se ha acostado, se levanta y camina hacia adelante pasando sobre los demás y tirando de ellos para que lo sigan. Los jugadores no deben soltarse nunca de las manos. El primer equipo que vuelve a estar sobre sus pies y formado en orden es el que gana.

246. RELEVO DE ESCALONES.—Se entrega a los jugadores 2 piezas de cartón cuadradas, de más o



Si el costalito no cae dentro del círculo, el Lobato que lo ha lanzado deberá correr a recogerlo y volverá a lanzarlo.

249. TORRES.—La Manada se forma en filas, y en el extremo opuesto, frente a cada Seisena, se ponen 6 carretes de hilo, dentro de un círculo pintado con gis. A la voz "ya", el primer Lobato corre hacia el círculo y para uno de los carretes, regresando en seguida a tocar el siguiente de su equipo, el que a su vez va al círculo y pone otro carrete sobre el primero. Se continúa hasta que los 6 carretes están colocados uno sobre el otro. El juego puede variar-se dando al primer Lobato un libro o una tarjeta sobre la que coloque el carrete. Con tarjeta y carrete va hasta el segundo, quien corre al círculo llevando en la mano la tarjeta y el carrete y tomando otro carrete lo coloca sobre el primero. Regresa corriendo, manteniendo en equilibrio los dos carretes sobre la tarjeta, la que pasa al número 3 y así sucesivamente hasta que el sexto logre tener sobre la tarjeta los 6 carretes uno sobre otro, en equilibrio.

250. PELOTA VIAJERA.—La Manada se forma en filas. El último Lobato de cada Seisena tiene consigo una pelota u otro objeto que es pasado de Lobato en Lobato. Tan luego como la pelota ha salido de las manos de un Lobato, éste corre a ponerse en el primer lugar de la Seisena. En esta forma la pelota u objeto siempre está al final de la Seisena, pero ésta se mueve hacia adelante al través del cuarto o del campo. La primera Seisena que pase una línea fijada de antemano es la que gana.

Cualquier Lobato que lleve consigo la pelota hacia el frente, debe regresar a la cola y pasar la pelota en forma debida.

251. TÚNELES Y PUENTES.—La Manada se forma en línea. Cada Lobato representa una estación diferente, pero los compañeros de cada Seisena llevan el mismo nombre. En el extremo opuesto del cuarto hay una bandeja con un montón de frijoles que representan pasajeros. Akela dice el nombre de alguna estación, el número de pasajeros que hay en el tren y si éste va a pasar por un puente o por un túnel. Los Lobatos indicados, recogen el número de pasajeros y regresan a su lugar por un túnel o sobre un puente. En el primer caso los de la Seisena se abren de piernas para que el otro pase por ahí, y en el segundo, se tiran boca abajo en el suelo, para que pase brincando sobre ellos.

252. DEBAJO DE UNA CUERDA.—Se coloca de lado a lado del cuarto, una serie de cuerdas estiradas; los jugadores corren hasta la primera y pasan por debajo de ella y brincan sobre la siguiente repitiendo esto mismo con las demás cuerdas. Los jugadores retornan a sus puestos en la misma forma y tocan el siguiente jugador.

## CAPITULO VI

### JUEGOS PARA EL CAMPO O PARA EL PATIO DE RECREO

254. QUEMADOS.—Para una Manada de 18 Lobatos.

Se forman dos bandos en un campo de unos 30 metros por lado, los de "afuera" tienen una pelota de tenis con la cual tratan de pegar a uno de los de "adentro". Tan luego como uno de estos es tocado, los bandos cambian de lugar. Las reglas son las siguientes: (1) solamente cuentan los golpes de lleno; (2) si la pelota ha tocado el suelo, los de adentro la pueden patear hacia los de afuera, pero no pueden usar las manos para detenerla antes de patearla; (3) los de adentro pueden correr de un lado para otro dentro de los linderos fijados. Los de afuera corren como les place, pero si uno de adentro sale de los linderos es como si hubiera sido tocado. Los de afuera no pueden correr con la pelota en la mano. El arte del juego consiste en que los de afuera les peguen a los de adentro y recojan la pelota y en que en vez de hacer un tiro pasen la pelota a uno de sus compañeros que se encuentra mejor situado para lanzarla.

253. RELEVO DE RUEDA.—Los equipos se alinean en círculos viendo en el sentido de las manecillas del reloj. El número uno de cada equipo lleva consigo una pelota y corre por el lado de afuera alrededor de la fila, llegando a colocarse en el último lugar desde donde pasa la pelota al número dos, quien hace lo mismo y así sucesivamente hasta que todos han tenido su turno.

El equipo cuyo número 1 recibe primero, por segunda vez la pelota, es el que gana.

255. ATRAPAR LA PELOTA.—Todos menos uno se colocan dentro de un cuadro. El lanzador se coloca en la marca y desde ahí lanza una pelota de tenis que los demás tratan de atrapar. El que la atrapa le pega con ella al primero que puede, por lo que en cuanto alguno ha atrapado la pelota, todos tratan de correr fuera del cuadro. Al primero que ha sido tocado 3 veces se le impone un castigo. El que la atrapa, es el que la lanza en cada caso. El castigo es como sigue: la víctima, en un lugar marcado, se agacha dando la espalda al cuadro, desde donde todos, por turno, le lanzan la pelota. Cuando todos han lanzado la pelota, la víctima tiene una oportunidad para lanzarla a los otros que también están agachados.

256. COLECCIONANDO CURIOSIDADES. — Para jugarse al aire libre. Designese la curiosidad que habrá de encontrarse. El grupo se disemina para buscarla. El que la encuentra llama a los demás que se le reúnen. Si ha tenido éxito, de ahí se parte para encontrar la siguiente. Las curiosidades pueden ser estas: un árbol tocado por un rayo; un árbol con amentos del año anterior; un árbol con ramas en un sólo lado; un árbol con musgo del lado norte solamente; un árbol con líquenes del lado sur; frutos de angélica; nueces roídas por ardillas; perdigones de lechuga; rastro de conejos; nidos de petirrojos; y huellas de animales.

257. CORREDORES DANES.—Se forman dos equipos. El tirador lanza la pelota y el equipo de los de "adentro" corre entre portillos como en el cricket debiendo completar la carrera de la base al último portillo y regresar. El corredor puede quedarse en el último portillo, en el que puede reunirse cualquier

número de jugadores. Si la pelota es cogida sin que el bateador la haya tocado, este sale fuera, pero no así todo el equipo. El equipo con mayor número de carreras es el que gana.

258. **BATALLA CON BELLOTAS DE PINO.**—Se ha de contar con el doble de bellotas con respecto al número de jugadores. Estos se dividen en dos campos, cada uno a unos 15 metros de la línea divisoria y con igual número de jugadores. A la voz "ya" da principio la batalla, cada jugador lanzando la bellota tan aprisa y tan lejos como pueda. Al principio lanza las dos bellotas que tiene en las manos y después las que recoge de los del lado contrario. A una señal convenida todos hacen alto y se cuentan las bellotas. Todas las que encuentren más allá de la línea divisoria cuentan dos puntos y las otras uno.

259. **EL FUERTE.**—La Manada se divide en dos grupos, los atacantes y los defensores. Los defensores forman un círculo tomados de la mano y viendo hacia afuera, con su capitán en el centro; los atacantes los rodean a unos 8 ó 10 pasos de distancia y tratan de introducir una pelota de fut en el círculo, la que puede pasar por entre las piernas de los defensores o por sobre sus cabezas. Si pasa por encima de las cabezas, el capitán deberá cogerla y devolverla en seguida. Pero si toca el piso dentro del círculo, el fuerte ha sido capturado y los jugadores cambian posiciones.

260. **COMPETENCIAS DE JARDINERÍA.**—Las Seisenas se forman en fila, cada una con una cuchara de postre, una maceta, unos pedazos de papel crepé de color, un manojo de palos, un carrete de hilo y una cubeta con tierra; ésta última a 5 metros de dis-

tancia de la maceta, la que estará colocada a unos 50 centímetros enfrente de la Seisena. A la voz, "ya", el número 1 toma la cuchara, y con ella una cucharada de tierra, y la lleva a la maceta, luego pasa la cuchara al número 2 y así sucesivamente. Entre tanto el resto de la Seisena fabrica una flor, varias flores o un arbusto, etc. Cuando la maceta está llena de tierra la Seisena planta la flor, etc. La mejor flor colocada en su lugar, en el menor tiempo, es la que gana.

261. **MENSAJE ESCONDIDO.**—Se requiere el mismo número de carretes vacíos que el de Seisenas. Se escriben mensajes en pequeños pedazos de papel, los que se esconden en la parte hueca de los carretes, y estos a su vez en un lugar escogido. La Seisena tiene que encontrar un carrete y llevar al cabo las instrucciones contenidas en el mensaje. Los mensajes son generalmente como sigue: "Caminen hacia el norte y aten el paquete usando el Nudo de Rizo" "Caminen hacia el Sur y toquen una pieza de música en una chicharra, (la pieza debe ser reconocible); "Caminen hacia el Oeste y reciten el primer y tercer verso del Himno Nacional". "Caminen hacia el Este y salten 30 veces". Cuando se juega al aire libre, lo que es más conveniente, el número de mensajes no tiene límite.

262. **CIUDADES ESCONDIDAS.**—La Manada se divide en Seisenas y se les ordena ir en busca de determinados objetos, cuya letra inicial se les da.

P	pan
A	agua
R	rosa
I	insecto
S	sombrero

Cuando éstas están colocadas en forma correcta deberán constituir el nombre de determinada ciudad. La primera Seisena que regresa es la que gana.

Como cambio las Seisenas pueden escoger el nombre de la ciudad y darla a conocer a Akela. Unas Seisenas van en busca de los objetos y los arreglan dentro de un cierto límite de tiempo. Las otras Seisenas los inspeccionan y tratan de descubrir el nombre de la ciudad.

263. **CAZA DE AVES DE CORRAL.**—Al gallo y a la gallina se les da tiempo para que salgan y pongan un par de huevos (pañoletas que deberán ser visibles y estar en lugar donde se puedan coger). Los cazadores salen en busca de los huevos, los cuales solamente pueden cogerse uno por uno. Las aves deben alejar a los cazadores del nido, pero deben pasar frente a este por lo menos cada 2 minutos. Hasta que los dos huevos han sido encontrados sólo las aves pueden matar, lo cual hacen picoteando los ojos de los cazadores, uno por uno (cintas blancas colocadas en el cinturón). Cuando los dos huevos han sido encontrados, las aves se alejan de su nido y pueden ser matadas por los cazadores, quitándoles las colas (el gallo cinta verde; la gallina cinta amarilla.)

264. **LA PELOTA DEL CAZADOR.**—Un Lobato hace de cazador y está armado con una pelota. El resto de la Manada, llevando su pañoleta en el cinturón para distinguirse, queda distribuida por todo el campo. El cazador mata a los animales pegándoles con la pelota en las piernas, abajo de las rodillas. Cada Lobato que ha sido tocado se convierte en cazador, se coloca su pañoleta alrededor del cue-

llo y ayuda al primer cazador a matar. El animal que queda al último es el que gana.



265. **CAZADORES Y SABUESOS.**—Se marcan dos vallas, una a cada lado de un espacio amplio; las liebres se concentran en una de ellas. Se designa un cazador y dos o tres sabuesos que llevan la pañoleta atada a la cabeza para distinguirse; pero las liebres cruzan, de una valla a la otra, evitando el ser cazadas por el cazador y los sabuesos. Si un sabueso atrapa a una liebre deberá retenerla hasta que el cazador llegue y le dé 3 palmadas. La liebre trata de escapar, pero una vez que ha recibido las 3 palmadas se considerará muerta. Cuando todas las liebres menos una están muertas, esta se convierte en cazador y las últimas dos o tres en sabuesos. Las liebres deberán tratar de cruzar de una valla a la otra, lo más frecuentemente posible.

266. **VEREDA INDIA.**—Se forma una vereda con hojas, raíces, etc. Todas las Seisenas, excepto una, se sientan en dos filas, con la espalda hacia la vereda y hacia las otras. La Seisena libre, uno por uno, tratan de caminar por la vereda tan lejos como le sea posible sin ser oídos; si los demás oyen un ruido, sisean. Aquel que ha llegado más lejos marca el

lugar a donde ha llegado con su pañoleta y los demás de la Seisena tratan, por turno, de ir más lejos.

267. **INVASIÓN DE LA SELVA.**—La historia de "La Selva Invasora" (de "El Libro de las Tierras Virgenes") se lee a la Manada, la que después se divide en dos partes. Una de ellas con las pañoletas amarradas a la cabeza representa a Buldeo y los aldeanos con Messua; la otra representa a Mowgli y la Manada de Seonee llevando sus pañoletas a manera de colas.

De acuerdo los dos bandos escogen de valla un árbol u otra cosa, que represente a Khaniwara, donde se encuentran los ingleses. Los dos grupos se mueven en direcciones opuestas hasta que Akela suena el silbato. Buldeo y los aldeanos se detienen; el lugar donde han hecho alto representa la "aldea". Messua está en su "casa" atada. Dejan guardias con ella y los demás se esparcen entre su campamento en Khaniwara permaneciendo al acecho. Mowgli y la Manada también se han detenido. Al oír 2 silbidos dados por Akela, se disponen a buscar a Messua. Cualquier Lobato que aviste la "aldea" deberá ponerse en contacto con Mowgli, pues solamente él puede rescatarla. Si Mowgli tiene éxito en tocar a Messua sin ser él tocado antes, por alguno de los aldeanos, se le permite sin molestarlo, llevar a Messua 50 pasos fuera del campamento; pero antes de hacerlo, él da la llamada de la Manada para hacerles saber que la cacería ha terminado.

Mowgli y los lobos tratan de escoltar a Messua hasta Khaniwara. Buldeo y los aldeanos tratan de evitarlo. En la pelea, cualquier Lobato que pierda su pañoleta arrebatada por un enemigo se da por muerto.

268. **HIERBA MÁGICA.**—Cada Seisenero representa un hierbero que está tratando de curar a un jefe Indio, por medio de una hierba mágica, que crece en el bosque. Se le muestra una flor no muy conocida y cuyo nombre desconocen los Lobatos; él la describe a la Seisena y los envía a buscarla. Se aumenta la diversión del juego si algunos hacen de animales salvajes y atacan si son molestados. La primera Seisena que encuentra la flor y la presenta es la que gana.

269. **MOWGLI Y LOS BANDERLOG.**—Este juego se presta para ser ejercitado al aire libre donde haya algún refugio o en campo abierto. Tres Lobatos representan a Mowgli, Baloo y Bagheera y andan de caza por la selva (representada por un amplio círculo). El resto de la Manada representa a los Banderlog (llevando sus pañoletas a guisa de colas) y esparcidos alrededor del círculo. Tratan de cazar a Mowgli y llevarlo a las Cuevas Frias, un lugar marcado a 100 metros de distancia. Mowgli procura estar cerca de Bagheera y Baloo, quienes tratan de protegerlo quitándoles las colas a los Banderlog. Cualquier mono que pierda su cola se retira fuera del círculo a esperar que Mowgli sea atrapado. Mowgli es capturado por cualquier mono que le toma de la mano; toda defensa cesa una vez que la mano de Mowgli ha sido tocada. Entonces todos los Banderlog, llevando a Mowgli en el centro, corren hacia las Cuevas Frias. Bagheera y Baloo tratan de cazarlos tan luego como han traspuesto el círculo. Si Mowgli es rescatado antes de llegar a las Cuevas Frias el juego principia de nuevo, pero si no, se termina con la Danza del Hambre de Kaa y luego se reanuda.

*Nota:* Si la Manada es pequeña, es preferible

que Mowgli salga a cazar acompañado solamente de Bagheera.

270. **ROBIN HOOD Y EL ALGUACIL.**—La Manada se divide en dos grupos. Robin Hood y sus seguidores, y el Alguacil de Toledo y sus hombres. Los Lobatos de cada grupo se distinguen llevando atado al brazo un estambre de distinto color, además cada grupo lleva una bandera especial.

El Subjefe de Manada va con cada grupo, para actuar uno de Robin Hood y el otro de Alguacil. Los grupos parten de una base común, donde se encuentra Akela y caminan en direcciones opuestas. A una señal de silbato de Akela, los dos grupos hacen alto y establecen sus bases. Las banderas son colocadas en lugares fácilmente accesibles y se nombran 3 guardias, que se colocan a una distancia de 15 metros de cada bandera. Los jugadores reciben ahora unos mensajes que llevan consigo escondidos. Cuando todos están listos, un Viejo Lobo de cada grupo da con su silbato dos silbidos. Akela contesta con tres, y los grupos comienzan a avanzar; su meta es descubrir la base de los contrarios y capturar su bandera, entregando los mensajes de que son portadores al Viejo Lobo, que se encuentra en la base.

Las reglas del juego son las siguientes:

1.—Cualquier jugador que encuentre a un enemigo lo puede capturar tocándolo. Si dos jugadores se tocan al mismo tiempo, los dos hacen alto, se ponen de espaldas el uno al otro y se apartan caminando en direcciones opuestas 10 pasos, reanudándose en seguida el juego.

2.—Un prisionero capturado es llevado por su aprehensor a su base y registrado para quitarle el mensaje. Pero si éste no es encontrado para cuando el Viejo Lobo haya contado 20, el prisionero es

libertado y no puede ser perseguido hasta que no esté a 30 pasos de distancia de la base enemiga. Si se le encuentra el mensaje, éste es entregado al Viejo Lobo y el prisionero regresa a su base en demanda de un nuevo mensaje. Durante el recorrido de una a otra base no puede ser capturado ni él puede capturar a nadie.

3.—Si la bandera es capturada, el Viejo Lobo lanza un silbido largo, lo que quiere decir que ha terminado el juego, y todos los Lobatos se concentran alrededor de Akela.

271. **RESGUARDARSE.**—Los Lobatos jueguean por el campo. A una señal convenida todos deben desaparecer de la vista antes de que hayan sido contados diez. Cualquiera que esté visible cuando la cuenta haya sido terminada se le menciona por su nombre y queda fuera del juego.

272. **LOS LOBOS CONTRA LOS CHACALES.**—Cada lobo tiene entre los chacales uno con igual número al suyo. Los lobos avanzan en fila sencilla en una ruta que les ha sido marcada; cada uno lleva una peculiaridad en su uniforme o algo en desuso. Los chacales se esconden a lo largo de la ruta antes de que los lobos den principio a su excursión. El objeto es que cada chacal tome nota de la peculiaridad que porte el lobo que tenga designado el mismo número que él, conforme éste pasa delante de él, pero sin que pueda ser visto por ninguno de los lobos. Los lobos deben ver siempre hacia adelante o hacia los lados, pero jamás hacia atrás. Cualquier lobo que ve a un chacal grita: "Tabaquí" ("ahí está un chacal"). El chacal que ha sido visto se agrega a la fila de los lobos y sigue con ellos hasta el final de su destino. Cuando los lobos llegan a éste

se quitan las peculiaridades que llevan consigo. Los chacales son llamados y se hace un cómputo como sigue: se otorga un punto a los lobos por cada chacal que haya sido descubierto, y un punto a los chacales por cada uno que no haya sido descubierto; pero siempre que éste último pueda decir qué peculiaridad portaba "su número correspondiente". Para ahorrar tiempo los chacales que no hayan sido descubiertos pueden agregarse a la fila de los lobos, después de que el último de éstos ha pasado frente a él; pero bajo su palabra de honor de no hacerse anotar el punto correspondiente por haber averiguado la peculiaridad de su "número correspondiente" si esto lo ha hecho después de salir de su escondite y agregarse a la fila.

273. EL MUCHACHO ZULÚ.—Un Lobato portando un sombrero blanco es enviado a merodear dentro de un área definida donde existan arbustos, helechos, etc., con los que pueda ocultarse. Se le otorgan 5 minutos de ventaja, después de los cuales los otros Lobatos salen en su persecución. El Zulú no deberá quitarse el sombrero y el primero que lo vea se convierte en Zulú.

el novio pone su pie cerca de la marmita y el cocido se lo ase fuertemente. Entonces el novio pide al cocido que ladre como perro o imite a cualquier otro animal y trata de adivinar quién representa el cocido. La Seisena que está escondida, permanece lista para salir y vapulear al novio si éste no acierta, mientras el cocido lo retiene asido firmemente, hasta que sus amigos, por la fuerza, lo rescatan.

276. EL AVE EN EL SANTUARIO.—Se escoge una serie de postales con cuadros de aves, numeradas, pero sin nombres, las que se colocan alrededor del cuarto y la Manada, en bote, va hacia la isla a donde están esas aves, que nadie puede molestar. Caminando sobre las puntas de los pies, van los Lobatos alrededor del cuarto, hablando en secreto y haciendo cada uno una lista de las aves que reconocen. Si un Lobato toca una tarjeta tiene que regresar al bote, y pierde puntos quienquiera que haga un ruido. A una señal determinada todos regresan al bote y se les otorgan puntos por las aves que reconocieron correctamente.

277. ACECHO DE AVES.—Las Seisenas se forman en fila, en un extremo del terreno Akela (representa una ave) y se coloca en el centro, en el otro extremo, y con la espalda hacia la Manada. A un metro detrás de Akela, y frente a cada Seisena, se coloca una silueta grande de una ave. Akela tiene colocado en la espalda un cuadro a colores de la misma ave, de tal manera que los Lobatos puedan verlo. A la voz "ya" cada Lobato, por turno, se arrastra silenciosamente, da un vistazo al cuadro y llena, con lápiz o con gis, sobre la silueta aquel detalle del cuadro que le haya llamado la atención. Si el ave se dá cuenta de que se acerca el acechador

## CAPITULO VII

### JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS

274. CASTOR.—Este antiguo juego consistía en ganar puntos por encontrar a un hombre barbado, pero puede jugarse de distintas maneras.

El primer Lobato que vea un Cadillac, un buzón, una veleta, una iglesia, un perro determinado u otra cosa por el estilo, grita "Castor" y se otorga un frijol por cada cosa vista y el que tenga mayor número de frijoles al vencer el plazo, es el que gana.

275. LA MARMITA DEL COCIDO.—Dos Seisenas forman dos grupos. A uno pertenece la marmita del cocido y al otro el novio. El novio y su grupo salen del cuarto y no deberán ver lo que ahí pasa. Entre tanto la Seisena poseedora de la marmita escoge a uno de sus componentes para que represente el contenido de la marmita; lo cubre con una manta para señalarlo. De tiempo en tiempo los de afuera gritan "¿Ya está el cocido?" y los de adentro responden: "todavía no", hasta que el escogido ha sido cubierto convenientemente. Cuando esto tiene lugar, la Seisena de la marmita la deja con el cocido dentro y se retira a esconderse, gritando a los de afuera: "el cocido está listo". El novio, con sus amigos, entra felicitando a los de la marmita y van juntos hacia ella;

levanta el vuelo y el Lobato pierde una vida y una oportunidad.

278. EL CIEGO.—Los jugadores se sientan en círculo; uno de ellos, con los ojos vendados, en el centro; éste señala en una dirección y hace un ruido razonable. El que ha sido señalado deberá imitar lo mejor que pueda el ruido. El que está con los ojos vendados deberá de adivinar quién fué y si lo hace cambian de lugares, pero si no continúan.

Cuando un nuevo Lobato ha pasado al centro, los demás deben cambiar lugares en el círculo.

279. EL RATÓN.—Los Lobatos forman un círculo, uno de ellos, con los ojos vendados, en el centro, hace de gato. Cada Lobato en el círculo representa un ratón, y por turno se arrastra hacia el gato. Tan pronto como el gato se da cuenta de un ruido; señala en la dirección en que cree haberlo oído. Si señala al Lobato que se está arrastrando hacia él, éste se detiene en donde se encuentra y ahí se sienta. Otro ratón se arrastra entonces. Cuando todos se han arrastrado, aquel que está sentado más cerca del gato es el que gana. El círculo deberá ser tan amplio como el cuarto lo permita. Deberá reinar absoluto silencio entre los Lobatos.

280. LA CAZA DEL DIAMANTE.—Córtense en pequeños pedazos tarjetas de diferentes colores, y distribúyanse por todo el cuarto. Los boletos de ómnibus pueden servir. Colóquense de tal manera que queden sobre un fondo similar. La caza se hace por Seisenas. Los colores más difíciles cuentan más puntos.

281. ENCONTRAR EL RELOJ.—Con la Manada

fuera del cuarto escondan un reloj. Hagan que la Manada regrese al cuarto y déle 5 minutos para que lo descubra por el tic-tac, trabajando los Lobatos individualmente. Cuando alguno lo ha descubierto, no deberá indicar en forma alguna el lugar donde se encuentra, sino solamente decir que lo sabe. Entonces la Seisena se forma en círculo y se otorgan puntos a los que digan correctamente el lugar donde se encuentra. Cuando se repite este juego pueden esconderse dos o más relojes.

282. OBSERVACIÓN.—La Manada se forma en filas, con dos círculos pintados con gis, enfrente de cada una y como a 10 pasos de distancia. En el primer círculo colóquense varios artículos tales como: una botella, un libro, una navaja, un silbato, etc. El número 1 corre y levanta artículos del primer círculo para colocarlos en el segundo círculo, en el mismo orden en que se encontraban. En seguida el siguiente Lobato corre al segundo círculo, toma los artículos y los regresa al primero, colocándolos en orden y así sucesivamente. La exactitud y la velocidad cuentan al otorgar las notas.

283. CAZA DE ALFILERES.—Se colocan más o menos escondidos alrededor del cuarto, puños de alfileres variados. Los alfileres de cabeza blanca cuentan 1, los de cabeza de colores cuentan 2, los negros cuentan 3.

284. EL SEÑOR CURA.—Los jugadores se forman en círculos, numerados: el número 1 es el Cura, el número 2 es el sacristán.

El cura principia diciendo: "El cura de la parroquia ha perdido su sombrero, unos dicen que sí y otros dicen que no, pero yo digo número (por

ejemplo) 7", y principia a contar rápidamente hasta 10. El número 7 deberá decir inmediatamente "no señor, yo no he sido". El Cura responde, "si señor, usted fué", pero el número 7 dice: "no señor". El cura dice: "¿Quién fué entonces?", el número 7 pasa el asunto a quien él quiera, diciendo un número o también: "El Cura" o "El Sacristán". El que no responda antes de que se haya contado 10, pasa a ver el último y todos se corren tomando nuevos números.

285. SILBAR Y ENCONTRAR.—A cuatro o más Lobatos se les vendan los ojos y se les coloca en una base, mientras los demás toman posiciones, digamos a 100 metros de distancia. Cuando todos están listos, los que no están vendados silban, repitiéndolo a intervalos, para dar a conocer a los vendados dónde se encuentran. Los vendados tratan de tocar, por turno, a todos los otros y el primero que lo logra es el que gana. Akela advierte a cualquier Lobato cuando corra peligro.

## LIBROS SOBRE LOBATISMO

MANUAL DE LOBATOS.—*Baden-Powell.*

PRUEBAS Y ESPECIALIDADES SCOUTS.—(*Requisitos Oficiales de las Pruebas y Especialidades de los Lobatos, Scouts y Rovers.*)

CARTILLA DEL LOBATO.—*J. M. Caballero y C. Macazaga. (Cómo pasar las pruebas de Parcheterno, Primera y Segunda Estrellas).*

CAMPAMENTO DE LOBATOS.—*Morgan y Neame.*

CÓMO ORGANIZAR UNA MANADA DE LOBATOS.—*C. I. E.*

VIAJE A LA SELVA.—*J. M. Caballero (Los Animales, las Historietas y las Danzas de la Selva).*

TARJETAS SCOUTS DE SEMÁFORO Y MORSE.

CUADRO DE ADELANTO DE LA SEISENA.