***Juegos para lobatos***



**Juegos para Manadas**

**El Cubil**

Lugar: zona boscosa, de día
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos, divididos en 3 equipos
Materiales: todo aquello que los lobatos puedan imaginar

Objetivos de la actividad:
Lograr que los lobatos desarrollen un trabajo en equipo
Poner en práctica las habilidades de los lobatos
Conseguir que los lobatos aprendan a improvisar

Descripción:
El cubil corresponde al primer refugio donde Mowgli se escondió de la persecución de Shere-Khan. Cada equipo debe construir  su cubil utilizando los materiales que pueda encontrar en el lugar. Cuando hayan terminado, uno de los equipos representará a Shere-Khan y tratará de lograr que la mayor cantidad de lobatos no consiga llegar al cubil de su equipo, para ello bastar  con tocarlo (2 equipos tratan de llegar a su cubil y el tercero trata de evitarlo).
Ganar  el equipo haya conseguido llegar con mas integrantes a su cubil, luego de las 3 vueltas (los 3 equipos tendrán la oportunidad de ser Shere-Khan)

**Las moradas frías 1**
Lugar: zona boscosa, de noche
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos, divididos en 3 equipos
Materiales: una linterna por dirigente

Objetivos de la actividad:
Lograr que los lobatos comprendan el valor del silencio
Promover una sana competencia por equipos

Descripción:
Las moradas frías corresponden al lugar físico donde Mowgli fue llevado por los Bandarlog cuando ‚éstos lo raptaron, en este caso es un claro del bosque que se encuentre bastante alejado de los puntos de partida. Los tres equipos, que representan a Bagheera, Kaa y Baloo, se ubican en puntos diferentes a la misma distancia de las moradas frías. Cada dirigente procura hacer salir a cada lobato cada 1 minuto, el que en silencio tratará de llegar a rescatar a Mowgli, sin que el tigre Shere-Khan (1 o 2 dirigentes ) los descubra. Cada lobato que alcance las moradas frías deber  permanecer en silencio hasta que toda la manada se haya reunido

**Las moradas frías 2**
Lugar: zona boscosa, de día
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos
Materiales: azúcar, sal, un limón, almendras, un ají y 24 fichas de cada color: azul, amarillo, verde, café, rojo

Objetivos de la actividad:
Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho

Descripción:
En algún lugar de las Moradas Frías vivía una gran cobra blanca llamada Thuu. Ella cuidaba un gran tesoro que por muchos años nadie robó. Entre estas joyas estaba un hermoso Ankus, en este caso es un banderín de la rama lobatos oculto minuciosamente por los dirigentes.
Kaa, la serpiente amiga de Mowgli, debe permanecer  en los alrededores del punto de partida cargando los materiales para el kim de gusto. Los lobatos trataran de encontrar el ankus tratando de evitar a la cobra blanca, representada por un(os) dirigente(s). Estos deben envenenar a los lobatos, indicando un sabor que aún no hayan descubierto. Si son atrapados deberán encontrar a Kaa y descubrir el sabor indicado por los que lo capturaron.

**Pantano**
Lugar: zona boscosa, de noche
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos
Materiales: 1 paquete de dulces, un pañolín por cada niño.

Objetivos de la actividad:
Lograr que los lobatos superen en parte su natural temor a la oscuridad
Incentivar la participación individual de cada lobato

Descripción:
La actividad comienza recordando aquella historia en que el primer tigre era marcado por las ramas de los  árboles del pantano para que fuera reconocido por Tha, el primer elefante. Esta es la noche del tigre, pero muchos años después, pues ahora es Shere-Khan quien debe ser marcado por los lobatos. Para ello, deberán encontrar a Mugger el gavial que está oculto en algún rincón pronunciando su característico llamado. Los dirigentes representarán a Mugger, y si algún lobato los encuentra debe recibir  un dulce que representa el poder para dejar una marca sobre Shere-Khan.
Shere-Khan estará rondando por el lugar tratando de dar caza a los lobatos para que estos no obtengan más dulces, tratando de quitar los pañolines de los lobatos (deben llevarlos a la cintura).
Gana el lobato (o equipo) que recolecta la mayor cantidad de dulces.

**Peña del consejo**
Lugar: al aire libre, después del atardecer
Duración: 40-60 min
Participantes: todos los lobatos
Materiales: el tótem de manada y una linterna por dirigente

Objetivos de la actividad:
Desarrollar la capacidad de moverse y observar con escasa luz
Refrescar los recuerdos acerca del libro de la selva

Descripción:
La peña del consejo corresponde al lugar físico donde se reunía la manada del cuento, que en este caso corresponder  a un círculo de 2 metros alrededor del tótem. Shere-Khan quiere impedir que mowgli llegue a ser presentado, así los haces de luz representarán sus zarpazos o los de tabaqui y otros chacales. Los que sean alcanzados deberán encontrar a Kaa, éstos podrán intentarlo de nuevo tan pronto hayan respondido a una pregunta sobre el libro de la selva. Al final serán ganadores todos aquellos que consigan alcanzar el tótem.

**Río Waigunga**
Lugar: cerca de un curso de agua, de día
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos, divididos en 2 equipos
Materiales: 12 vasos, 4 botellas

Objetivos de la actividad:
Dar a conocer a los lobatos algunas nociones sobre el ciclo del agua

Descripción:
La actividad comienza con una pequeña excursión que llevar  a los lobatos a un curso de agua cercano que representar  al legendario río Waigunga. Como en el cuento, la zona cercana a las orillas debe ser  terreno neutral. Cada dirigente estar  ubicado a una distancia equivalente del curso en tres direcciones distintas, por ejemplo: noroeste, norte y noreste. Un equipo debe representar a los gamos y el otro a los lobos. Estos deben tratarán de impedir que el agua que transporten los primeros en sus vasos llegue donde uno de los dirigentes. Para ello bastar con tocarlos, con lo que deberán derramar el preciado contenido. Tras cambiarse los papeles ganar  el equipo que haya acumulado más agua.

**La aldea**
Lugar: al aire libre, de día
Duración: 60-75 min
Participantes: todos los lobatos, divididos en 3 equipos
Materiales: todo aquello que los lobatos puedan imaginar

Objetivos de la actividad:
Dar a conocer a los lobatos nociones básicas sobre signos de pista

Descripción:
Previo al inicio de la actividad, se trazarán tres recorridos con pistas preferentemente de elementos naturales. la aldea corresponde al lugar donde viven los padres de Mowgli. que en este caso ser  al fin de pista común. cada equipo, que representa a Mang, Bagheera y Mowgli respectivamente, tratar  de
llegar primero hasta él. En caso de empate, cada equipo deberá elegir un representante que deberá enfrentarse a Buldeo el cazador, representado por un dirigente, en una pelea de pañolínes. Aquí el que obtenga la victoria o haya tardado más en ser derrotado será el equipo ganador.

JUEGOS DE ACECHO Y PERSECUCIÓN

**BUSCANDO LA MATRÍCULA**

Cada equipo tiene una base. Cada jugador tiene una bincha con un número en su frente. El objetivo de un equipo es adivinar los números del resto de los jugadores y anotarlos en una ficha que estará en su base. Los jugadores deben jugar con las manos en la espalda (de modo que no puedan tapar su número). Es conveniente jugar en un lugar con abundante vegetación.

**GRANJEROS Y CHANCHITOS**

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de agarrar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

**COMO SARDINA EN LATA**

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta cien o hace una danza o espera un tiempo. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

**CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS**

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

**EL PITADOR**

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que el pitador se convierta en una veleta, tendrá el doble de disparos que de los enemigos que se acercan.

Este juego exige silencio absoluto por parte de los que no están participando.

**AGARRAR LA COLA**

Se divide a los jugadores en equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

Cada persona sujeta la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones (o varias). El piloto debe moverse para tratar de conseguir alguna cola del resto de los equipos. Los grupos no pueden separarse. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de colas.

JUEGOS COOPERATIVOS

**LETRAS HUMANAS**

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

**EMBOCANDO LA LAPICERA**

Se atan a un extremo de una lapicera tantos hilos (finos y todos del mismo largo) como participantes haya. Cada participante debe tomar un hilo por el extremo que no está atado a la lapicera y sostenerlo tenso, formando un círculo de hilos con la lapicera como centro. El objetivo del grupo es embocar la lapicera en una botella de cuello fino sin tocarla, jugando con la tensión de los hilos.

**ORDENACIONES COMPLICADAS**

Todo el grupo se para en fila sobre un banco suizo, un arbol caído o cualquier superficie angosta que sea lo suficientemente larga. El objetivo es que el grupo ordene a sus participantes de acuerdo a alguna consigna (alfabéticamente, cronológicamente, etc.) sin que los participantes se caigan de la superficie.

JUEGOS DE CONFIANZA

**PAREJAS EN EQUILIBRIO**

Se trata de conseguir alcanzar el equilibrio y hacer movimientos cooperando

Debe invitarse formar parejas entre personas desproporcionadas físicamente: o sea bajas con altas, gordas con flacas. Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las puntas. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez que las parejas alcancen el equilibrio, se las guía a que hagan movimientos, primero suaves y sencillos, aumentando su dificultad a medida que los participantes toman confianza. Incluso puede hacerse con los ojos cerrados.

Debe insistirse en que la “gracia” del juego no es asustar al otro, ni caerse los dos juntos, sino que el desafío es no lastimarse y poder lograr el equilibrio. La música de fondo puede favorecer un clima de distensión y compromiso con el juego.

Finalmente puede reflexionarse sobre ¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

JUEGOS PRE-DEPORTIVOS

**SOFT-BALL DE PAÑOLETAS**

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado (de 15 metros de lado). El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. Un jugador del equipo A le tira la pelota al primero de la fila del equipo B y éste debe patearla (en general, lo mas lejos posible) y corre a buscar las cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar la pelota y dándose pases, sin caminar con ella en las manos, deben tratar de manchar al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.

**LOS BATEADORES LOCOS**

Se de debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un equipo. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan hacer que una (o varias) una pelotas piquen en el círculo, sin entrar al él. Los del centro se defienden golpeando la pelota con su cuerpo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Luego de un tiempo, se cambia el equipo del centro. Gana el equipo que haya dejado entrar menos pelotas.

**EL VENDEDOR DE PAÑOLETAS**

Un educador con varias pañoletas debe esconderse y hacer un sonido brevemente. Los participantes deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas y el Educador se cambiará de lugar y hará nuevamente el sonido. El Educador puede estar siempre en movimiento haciendo de vez en cuando el sonido o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

**DISPARÁNDOLE A LA SERPIENTE**

Cinco o seis participantes se colocan en línea, en el centro de un circulo formado por el resto de la Unidad. Cada uno de los que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante, formando una serpiente.

El juego consiste en que los que forman el círculo le den (con una pelota) al que esta colocado al final de la serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del circulo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

JUEGOS SOCIALES

**EL DESUBICADO**

Un voluntario sale de la ronda. El resto del grupo debe elegir a El Desubicado. Cuando el compañero vuelva, todos estarán haciendo una coreografía sencilla, acompañada de un ritmo (por ejemplo, tarareando la canción de Los Locos Adams y chasqueando los dedos). El Desubicado, justamente, hará movimientos diferentes a los que hagan sus compañeros. Primero en forma sutil y, a medida que el tiempo pasa, cada vez más exagerados. El voluntario deberá adivinar quien es El Desubicado. El juego es divertido en la medida en que El Desubicado hace cosas graciosas y cada vez más grotescas.

**EL PRESIDENTE**

Un voluntario se retira por un tiempo de la ronda. Mientras, el resto del grupo designa a una persona como El Presidente. Cuando el voluntario regresa y se ubica en el centro de la ronda, todo el grupo está realizando un movimiento (aplaudir, mover la cabeza, golpear los pies, etc.). Todos realizan el mismo movimiento. Pero cuando El Presidente cambia - de forma sutil - el movimiento que se estaba haciendo (deja de aplaudir y comienza a mover la cabeza) todos deben hacer el nuevo movimiento. El voluntario debe detectar quien es El Presidente.

**¿UN QUÉ?**

El animador dice a la persona de su derecha “te paso un perro” y a la persona de su izquierda “te paso un gato”. Cada persona, al recibir el mensaje pregunta “¿un qué?”, a lo que el animador le repite “un perro” o “un gato” según corresponda. Luego de recibir la confirmación le pasará el mensaje a quien tenga a su lado. Éste preguntará “¿un qué?” y el anterior hará lo mismo a quien le pasó el mensaje hasta que el “¿un qué?” llegue al animador. Este dirá “un perro” o “un gato” y la confirmación viajará hasta el primero que preguntó “¿un qué?”.

**VENDIENDO A MIS COMPAÑEROS**

Todos los participantes se sientan en circulo. Uno empieza presentando al compañero que se encuentra al lado como si fuera un producto. Tiene que convencer a los otros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

**EL BINGO HUMANO**

Cada participante recibe un trozo de papel donde anotará su nombre y - por ejemplo - su comida y color favoritos. Cuando todos han llenado sus papeles los colocan en "el bolillero" y recibirán un trozo de cartulina (con la forma parecida a una ficha del Tetris) con 4 o 5 cuadrados para rellenar. En dichos cuadrados, cada uno debe poner el nombre, la comida y el color favoritos de otros compañeros (en cada casillero pone los datos de UN solo compañero). Para ello se acercará a ellos y les preguntará que pusieron. Al final, debe tener en cada casillero el nombre, la comida y el color de 4 o 5 compañeros.

Luego, cuando todos han llenado sus "fichas", habrá que juntarse para armar los cartones del bingo. Para esto, los Educadores debemos haber hecho las "fichas del Tetris" de modo que esta tarea pueda llevarse a cabo. Una vez que todos los cartones están armados, se juega al bingo (las fichas son los papeles que cada uno llenó al principio).

**EL JUEGO DE LAS CITAS**

Se entrega a cada participante el dibujo de un reloj de agujas (o una agenda). La consigna es concretar citas con otros integrantes del grupo a horas determinadas. Por ejemplo, se encuentran X e Y. Si a las 15 hs. ninguno tiene una cita concretada, podrán arreglar una cita a esa hora. X anotará el nombre de Y en el número 3 y viceversa.

Cada uno conserva su reloj. A medida que pasa el tiempo, cuando el Educador lo considera oportuno, avisa: "Son las 15 hs.". Entonces cada uno debe juntarse con la persona con la que tenía una cita a las 15 hs. (en nuestro ejemplo, X e Y deberán encontrarse). Una vez que todas las parejas se han encontrado, se les propone un juego corto y sencillo.

La idea de este juego es que sea utilizado, por ejemplo, durante toda una reunión o todo un campamento.

**STOP CON CARACTERÍSTICAS**

Uno de los jugadores tira una pelota hacia arriba y al mismo tiempo dice el nombre de otro de los jugadores. El que fue nombrado corre hasta poder agarrar la pelota y el resto corre lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador que fue nombrado, una vez que tiene la pelota, dice fuerte una característica que distinga al jugador que lo nombró. En ese momento, todos los demás jugadores deben quedarse quietos donde estén para que el jugador trate de golpearlos con la pelota. El que sea golpeado pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el jugador nombrados pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

**TE GUSTA MI VECINO?**

Se hace sentar a todo el grupo en un circulo y un voluntario se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: “¿TE GUSTA TU VECINO?”. Si contesta que NO, vuelve a preguntar “¿PORQUE?”, el que está sentado entonces contestará “PORQUE NO ME GUSTA QUE… USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC.” entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo "voluntario". Si contesta que SI, sólo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

**CHUSMERIO**

Se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Un arbitro que decidirá quién es el ganador de cada pareja.

**CHICLES PEGADIZOS**

Cada uno es un chicle y va por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otro deben seguir saltando juntos, agarrados de las manos. De esta forma se van creando grupos de chicles, hasta que todo el grupo forme una bola gigante de chicle. Puede hacerse con los ojos vendados.

**PARED, INQUILINO, TERREMOTO**

Todoss se colocan en tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha.

Una persona queda sin apartamento. Para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio.

**OTROS**

**El Cubil**

**Lugar:** zona boscosa, de día **Duración:** 60-75 min
**Participantes:** todos los lobatos, divididos en 3 equipos
**Materiales:** todo aquello que los lobatos puedan imaginar
**Objetivos de la actividad:**

* Lograr que los lobatos desarrollen un trabajo en equipo.
* Poner en práctica las habilidades de los lobatos.
* Conseguir que los lobatos aprendan a improvisar

**Descripción:**

El cubil corresponde al primer refugio donde Mowgli se escondió de la persecución de Shere-Khan. Cada equipo debe construir  su cubil utilizando los materiales que pueda encontrar en el lugar. Cuando hayan terminado, uno de los equipos representará a Shere-Khan y tratará de lograr que la mayor cantidad de lobatos no consiga llegar al cubil de su equipo, para ello bastar  con tocarlo (2 equipos tratan de llegar a su cubil y el tercero trata de evitarlo).
Ganará  el equipo que haya conseguido llegar con mas integrantes a su cubil, luego de las 3 vueltas (los 3 equipos tendrán la oportunidad de ser Shere-Khan)

**Las moradas frías 1**

**Lugar:**zona boscosa, de noche
**Duración:** 60-75 min
**Participantes:** todos los lobatos, divididos en 3 equipos
**Materiales:** una linterna por dirigente
**Objetivos de la actividad:**

* Lograr que los lobatos comprendan el valor del silencio.
* Promover una sana competencia por equipos

**Descripción:**

Las moradas frías corresponden al lugar físico donde Mowgli fue llevado por los Bandarlog cuando ‚éstos lo raptaron, en este caso es un claro del bosque que se encuentre bastante alejado de los puntos de partida. Los tres equipos, que representan a Bagheera, Kaa y Baloo, se ubican en puntos diferentes a la misma distancia de las moradas frías. Cada dirigente procura hacer salir a cada lobato cada 1 minuto, el que en silencio tratará de llegar a rescatar a Mowgli, sin que el tigre Shere-Khan (1 o 2 dirigentes ) los descubra. Cada lobato que alcance las moradas frías deber  permanecer en silencio hasta que toda la manada se haya reunido

**Las moradas frías 2**

**Lugar:**zona boscosa, de día
**Duración**: 60-75 min
**Participantes:** todos los lobatos
**Materiales:** azúcar, sal, un limón, almendras, un ají y 24 fichas de cada color: azul, amarillo, verde, café, rojo
**Objetivos de la actividad:**

* Desarrollar la capacidad de búsqueda de objetos ocultos
* Lograr que los lobatos aprendan técnicas básicas de acecho

**Descripción:**

En algún lugar de las Moradas Frías vivía una gran cobra blanca llamada Thuu. Ella cuidaba un gran tesoro que por muchos años nadie robó. Entre estas joyas estaba un hermoso Ankus, en este caso es un banderín de la rama lobatos oculto minuciosamente por los dirigentes.
Kaa, la serpiente amiga de Mowgli, debe permanecer  en los alrededores del punto de partida cargando los materiales para el kim de gusto. Los lobatos trataran de encontrar el ankus tratando de evitar a la cobra blanca, representada por un(os) dirigente(s). Estos deben envenenar a los lobatos, indicando un sabor que aún no hayan descubierto. Si son atrapados deberán encontrar a Kaa y descubrir el sabor indicado por los que lo capturaron.

**Pantano**

**Lugar:**zona boscosa, de noche
**Duración:** 60-75 min
**Participantes:** todos los lobatos
**Materiales:** 1 paquete de dulces, un pañolín por cada niño.
**Objetivos de la actividad:**

* Lograr que los lobatos superen en parte su natural temor a la oscuridad.
* Incentivar la participación individual de cada lobato

**Descripción:**

La actividad comienza recordando aquella historia en que el primer tigre era marcado por las ramas de los árboles del pantano para que fuera reconocido por Tha, el primer elefante. Esta es la noche del tigre, pero muchos años después, pues ahora es Shere-Khan quien debe ser marcado por los lobatos. Para ello, deberán encontrar a Mugger el gavial que está oculto en algún rincón pronunciando su característico llamado. Los dirigentes representarán a Mugger, y si algún lobato los encuentra debe recibir  un dulce que representa el poder para dejar una marca sobre Shere-Khan.
Shere-Khan estará rondando por el lugar tratando de dar caza a los lobatos para que estos no obtengan más dulces, tratando de quitar los pañolines de los lobatos (deben llevarlos a la cintura).
Gana el lobato (o equipo) que recolecta la mayor cantidad de dulces.

**Peña del consejo
Lugar:** al aire libre, después del atardecer
**Duración:** 40-60 min
**Participantes:** todos los lobatos
**Materiales:** el tótem de manada y una linterna por dirigente
**Objetivos de la actividad:**

* Desarrollar la capacidad de moverse y observar con escasa luz.
* Refrescar los recuerdos acerca del libro de la selva

**Descripción:**

El Consejo de la Roca corresponde al lugar físico donde se reunía la manada del cuento, que en este caso corresponder  a un círculo de 2 metros alrededor del tótem. Shere-Khan quiere impedir que mowgli llegue a ser presentado, así los haces de luz representarán sus zarpazos o los de tabaqui y otros chacales. Los que sean alcanzados deberán encontrar a Kaa, éstos podrán intentarlo de nuevo tan pronto hayan respondido a una pregunta sobre el libro de la selva. Al final serán ganadores todos aquellos que consigan alcanzar el tótem.

**Río Waigunga
Lugar:** cerca de un curso de agua, de día **Duración:** 60-75 min
**Participantes:** todos los lobatos, divididos en 2 equipos
**Materiales:** 12 vasos, 4 botellas
**Objetivos de la actividad:**

* Dar a conocer a los lobatos algunas nociones sobre el ciclo del agua

**Descripción:**

La actividad comienza con una pequeña excursión que llevar  a los lobatos a un curso de agua cercano que representar  al legendario río Waigunga. Como en el cuento, la zona cercana a las orillas debe ser  terreno neutral. Cada dirigente estar  ubicado a una distancia equivalente del curso en tres direcciones distintas, por ejemplo: noroeste, norte y noreste. Un equipo debe representar a los gamos y el otro a los lobos. Estos deben tratarán de impedir que el agua que transporten los primeros en sus vasos llegue donde uno de los dirigentes. Para ello bastar con tocarlos, con lo que deberán derramar el preciado contenido. Tras cambiarse los papeles ganar   el equipo que haya acumulado más agua.

**La aldea
Lugar:** al aire libre, de día **Duración:** 60-75 min
**Participantes:**todos los lobatos, divididos en 3 equipos
**Materiales:** todo aquello que los lobatos puedan imaginar
**Objetivos de la actividad:**

* Dar a conocer a los lobatos nociones básicas sobre signos de pista

**Descripción:**

Previo al inicio de la actividad, se trazarán tres recorridos con pistas preferentemente de elementos naturales. la aldea corresponde al lugar donde viven los padres de Mowgli. que en este caso ser  al fin de pista común. cada equipo, que representa a Mang, Bagheera y Mowgli respectivamente, tratar  de llegar primero hasta él. En caso de empate, cada equipo deberá elegir un representante que deberá enfrentarse a Buldeo el cazador, representado por un dirigente, en una pelea de pañoletas. Aquí el que obtenga la victoria o haya tardado más en ser derrotado será el equipo ganador.

**Conociendo a Bagheera
Area de desarrollo:**Corporalidad
**Participantes:**Toda la manada **Materiales:**Ropa o cosas extrañas para que se pongan los Viejos Lobos ( presas ), Elementos para poner por el bosque: banderas, ollas, etc y Cinco Viejos Lobos
**Objetivos de la actividad:**

* Conocer los valores y características que están asociados con el personaje Bagheera.
* Conocer en forma básica la técnica del acecho.

**Descripción de la actividad:**

Antes de comenzar el juego debe prepararse el ambiente en que se desarrollara. Este debe ser de preferencia un bosque frondoso, para que se parezca a la selva donde vivía Mowli. En esta *"selva"* se buscara un punto que sea visible de varios lugares, que será el centro del lugar del juego, en el cual estarán 2 viejos lobos que serán las *"presas"*, estarán parados, con ropas extrañas, pintados, haciendo gestos o con cualquier cosa que sea fácil de recordar por los niños. Además en todo el lugar alrededor de las "presas" habrá algunos *"objetos raros"* o inusuales colgados de los árboles (ollas, papeles, lámparas, etc). También participaran dos viejos lobos mas que serán los *"depredadores"* de los lobatos (pueden ser tigres, hombres, etc).
Para la motivación del juego alguno de los Viejos Lobos o el mismo Bagheera le contara alguna de las cacerías de mowli y las cosas que debía saber para sobrevivir en la selva. Este relato es para explicar a groso modo los dos objetivos que tiene la actividad, destacando la importancia de estos aspectos en el pueblo de la selva, en la vida de mowli y en la vida diaria de cada uno de ellos, asociando el acecho con la paciencia, la observación y el control sobre los sentidos.
El juego en si consta de lo siguiente: Los niños serán *"lobos"* que están buscando a sus 2 *"presas"* que están por la selva. Su misión será él acecharlas para observar como están vestidas, que hacen, etc. Al igual que los lobos verdaderos deben tener cuidado de que sus "presas" no los vean, ya que arrancarían, los niños no pueden ser vistos por las 2 presas ya que quedarían eliminados o deberían volver al lugar de partida del juego (lo que el dirigente crea más conveniente). También, como buenos cazadores, deben observar cualquier *"objeto raro"* que encuentren en su camino y lo más peligroso, deben cuidarse de 2*"depredadores"* que gustan de cazar lobos y que están rondando por el lugar ya que de ser pillados por ellos morirían. El juego puede hacerse en forma individual o por equipos, por lo que se les puede preguntar en forma individual lo que observaron o hacer que cada equipo anote sus observaciones.

**Los dioses griegos y las olimpiadas
Area de desarrollo:**Sociabilidad
**Motivación:**

**Los Dioses Griegos:**

El titán Cronos, que era amo supremo de todo, se comía a sus hijos temerosos de que se levantaran contra él. Sólo Zeus, uno de sus hijos se salva y luego de llegar a la edad viril domina a su padre y lo obliga a vomitar a sus hijos, vence a los demás titanes y a los cíclopes, a los gigantes que salieron del fondo de la tierra y a Tifón que era la reencarnación de los elementos destructivos del planeta. Después de esto instituye el reino de los dioses.
Zeus fue la divinidad principal de los griegos, el amo supremo de los dioses y de los hombres. Vive junto a los demás dioses en él lo alto del Olimpo y allí rige todo el mundo. En el Olimpo Vivian otros dioses por ejemplo: el dios del mar Poseidon, el dios de los infiernos Hades, el dios de la guerra Ares, la diosa de la sabiduría Atenea, el dios de la perfección física Apolo, la diosa del amor Afrodita, el dios de la codicia y de los ladrones Hermes, la diosa de las cacerías y bosques Artemisa y el dios del juego y apuestas Hefesto.

**Las olimpiadas:**Según la leyenda los Juegos Olímpicos fueron establecidos por Zeus. Los griegos contaban los años con las olimpiadas, o sea por períodos de cuatro de nuestros años.
En Grecia se proclamaba una tregua sagrada de un mes, sin guerras ni nada parecido, para poder realizar los juegos en Olimpia, junto al gran templo que allí había para Zeus. Entre las competencias habían pruebas atléticas, el pentatlón y carreras de caballos y carros. En los juegos no se competía por dinero si no que por honor ya que el campeón era honrado como el ideal del desarrollo de las fuerzas físicas y espirituales además de su belleza y excelencia.

**Descripción de la actividad:**

Primero se debe separar la unidad en grupos, según el número de niños, más o menos 8 por grupo. Cada una de las pruebas de las olimpiadas exigen una agilidad especial para superarla, es importante destacar este significado y el uso que puede tener en su vida real mas que la simple entretención, destacando siempre la lealtad, orden y el honor, que era el fin ultimo por el que se competía en Grecia.

**Pruebas de la olimpiada:**

* **Carrera de relevos:**Es igual que las carreras de 4\*100 mts pero en lugar de llevar un testimonio en la mano deberán hacer rodar una bomba de agua por el piso. En caso de que la bomba se rompa deben comenzar desde el principio con otra bomba.
* **Lanzamiento de la jabalina:** Esta prueba tiene la variación de que en lugar de una jabalina tendrán que lanzar un palito de fósforo, ojalá contra el viento.
**Cien metros planos:** Los cien metros se correrán de parejas (tres pies)
* **Levantamiento de pesas:** Por falta de pesas y por el tamaño de los participantes la competencia tratará de quien mantiene sus brazos levantados por mas tiempo. Primero se puede poner a los niños en círculo y hacerlos cerrar sus ojos y levantar sus brazos. Mientras transcurre la prueba el viejo lobo puede conversar con los niños sobre la fuerza y tratar de que los brazos le pesen más.
* **Lanzamiento del disco:** A falta de disco y exceso de papel , además de que un disco parece platillo volador y los platillos voladores se parecen a los aviones, se hará el lanzamiento de los aviones de papel. Para esto cada niño hará su propio avión.
* **Lucha:** Como en la Grecia, nosotros también tendremos luchas pero las armas serán sacos rellenos con ropa, amarrados a una cuerda y gana el que, golpeando con el saco logra que su contrincante salga de un círculo dibujado en el piso.
* **Arrastre del bulto** Es una prueba de fuerza. Primero se tiene a los lobatos formados en fila excepto uno que se encuentra al frente con una cuerda larga en la mano. Al comenzar el lobato con la cuerda en la mano le pasa la punta al primero de la fila y regresa a su lugar con la otra punta en la mano.
Después comienza a tirar arrastrando al lobato de la fila ( el que mágicamente se transforma en bulto) hasta su lugar. Cuando llega, otra vez se transforma en persona y corre a dejarle la punta de la cuerda a la que sigue en la fila y se repite lo mismo. Se puede dejar al mismo lobato tirando siempre solo ( poco recomendable), o puede ser que el lobato que llega arrastrado se quede ayudando a tirar la cuerda.

**Descubriendo a Dios en la naturaleza**
**Area de desarrollo:**Espiritualidad
**Objetivos intermedios:**Admira y disfruta la naturaleza y Reconoce la naturaleza como obra de Dios
**Motivación:**

En la motivación se puede mencionar a los niños de que este será un paseo diferente en que deberán abrir sus ojos y oídos para descubrir nuevas cosas. Puede también relatarse una historia de la vida de San Francisco de Asís lo que está muy relacionado con la naturaleza de la actividad.

**Descripción de la actividad:**

Se separa la manada en pequeños grupos. Cada grupo estará a cargo de un viejo lobo y harán una caminata por el lugar. En el transcurso del recorrido el jefe a cargo deberá dirigir la atención de los niños a lo hermoso y atractivo del entorno en que están, además de tratar de mostrarle la presencia de Dios Para cumplir esta tarea se les hará preguntas a los niños en el trayecto mismo.

**Preguntas:**

Nombra las cosas que viste en la caminata y que no ves en tu vida diaria, ¿Qué es lo que más te llama la atención de lo que viste?, ¿Qué función cumplen esas cosas?, ¿Qué podría hacer el hombre con esto? y Al final de la ruta estará Hathi y Akela para hacer una reflexión final sobre la relación de Dios, la naturaleza y nosotros.

**Mi Familia**
**Area de desarrollo:**Afectividad y Sociabilidad.
**Objetivos intermedios:**

* Mantiene una relación fraterna y afectiva con sus hermanos
* Identifica y comprende la autoridad en su casa, en la escuela y en la unidad
* Demuestra que comunica a su familia las experiencias vividas en la unidad
* Respeta la autoridad de sus padres y profesores.

**Motivación:**

Se contará la historia de Los perros jaros, para destacar la importancia de que la familia este unida frente a un problema, destacando a la familia feliz para poder compararla con sus propias familias.

**Descripción de la actividad:**

Se separará a los niños según su edad después de hacer la motivación se comenzará una pequeña conversación en la cuál los viejos lobos orientarán la conversación con las siguientes preguntas: ¿Quienes componen mi familia?, ¿Quién manda en mi casa y por qué?, ¿Cuáles son mis funciones en mi casa?, ¿Cómo puedo ayudar a que mi familia sea más feliz? y ¿Soy un lobato en mi casa ?
Después de esta introducción se harán representaciones, formando grupos con niños de la misma infancia. Se les dará una situación que ocurre en una casa cualquiera y se les pedirá que representen lo que ellos creen que ocurriría en esta familia.

**Temas:**

La mamá se enfermo, ¿qué hace la familia? y Nació mi hermano, ¿qué debo hacer?
Para terminar es muy importante que, en una corta conversación final, se destaque que cada uno de ellos pertenece a una familia, quizás todas distintas pero que deben aceptar su realidad, además de fomentar la comunicación y el respeto hacia sus padres ( Misión de Akela).

***Juegos de equipo***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO IJUEGOS DE EQUIPO** |

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

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

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

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

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

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

**1. Batahola**

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

**2. Nueces y pasas**

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

**3. Tirando la pelota**

Márquese con yeso o cuerdas un espacio de unos 10 a 15 metros en cuadro. Los equipos de ocho jugadores a cada lado del cuadro provistos de una pelota de tenis, el equipo que ha de volear irá entrando uno por uno dentro del cuadro, provisto de un palo de cricket, de un mazo o un pedazo de madera de tamaño adecuado. Los servidores tienen que lanzarle la pelota al que volea y continuar lanzándosela hasta que lo toquen con ella. Cada vez que fallen, es decir, que la pelota entre en el cuadro sin tocar al que volea, éste consigue un punto; si logra golpearla con su palo, gana dos puntos; si logra sacarla con el golpe fuera del cuadro por la misma parte que entró la pelota, gana tres puntos y si logra un fuerte golpe gana cuatro. El "que volea" queda eliminado si es "tocado" por la pelota. Los servidores no pueden penetrar en el cuadro y si lo hacen, se le anota un punto al que volea. Éste no podrá ser eliminado si es alcanzado por la pelota, si el lanzador traspasó la marca del cuadro. Cuando la pelota cae "muerta" dentro del cuadro, cualesquiera de los servidores puede recogerla pero tendrá que salir fuera de los limites del cuadro para poder lanzarla de nuevo. Cada equipo sirve dos. tres o cuatro turnos y el que acumula mayor número de puntos es el ganador.

*Variación*: Jugándose con dos pelotas.

**4. La herradura**

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

**5. Tenis de aro**

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

**6. Ronda al polígono**

Dos equipos; uno para "volear" la pelota y el otro servidor del campo. Los que volean se alinean detrás de la base principal. Otras cuatro bases están colocadas en los vértices de un hexágono cuyos lados puden ser hasta de 25 metros. según el espacio disponible y el número de jugadores. El lanzador se coloca a 5 metros de distancia del que volea. La pelota de tenis deberá ser lanzada entre la rodilla y el hombro del que volea. Se permiten tres lanzamientos, pero el que volea tiene que correr después de darle a la pelota en cualquiera de los tres lanzamientos. Si puede correr alrededor de las cuatro bases sin que se le toque. se anota una "ronda", pero si es tocado entre las bases, queda eliminado. Cada ronda queda anotada para su equipo. Solamente puede ocupar una base cada vez un golpeador. Si se reúnen dos o más, todos menos el último en llegar a la base quedan eliminados. La pelota está muerta tan pronto se halla en las manos del lanzador y ningún golpeador podrá salir de la base que ocupe hasta tanto el próximo que volea no comience a correr desde la base principal, una cogida completa pone fuera a todos los golpeadores. Toda vez que las reglas varían mucho, deben ser convenidas de antemano. (Esto es indispensable en todo juego por equipos).

**7. "Doble balón"**

Se precisan dos equipos del mismo número de jugadores y un terreno apropiado para jugar al fútbol, pero de dimensiones más reducidas. Cada jugador ha de estar provisto de un bastón corto. Se obtienen puntos cuando se consigue lanzar o arrastrar el "doble balón", formado por dos pequeños balones de cuero unidos fuertemente por un cordel, a través de la valla contraria, pero empleando solamente el bastón. No hay reglas para este juego, pero si el árbitro es bueno establecerá las necesarias providencias para un juego limplio. El "doble balón" no puede tocarse con la mano. Es un juego rápido y excitante

**8. Pelota-tabla**

Los accesorios pueden improvisarse. Se trazan dos círculos fijando una tabla cuadrada de unos 30 centímetros de lado, en un poste de 1 a 1.50 metros de alto. Para volear se usa una paleta de tenis de mesa de unos 10 centímetros. Los círculos están separados 15 metros; el lugar del lanzamiento a 10 metros frente a cada circulo. Los golpeadores envían a dos de ellos. Los lanzamientos los realiza un lanzador colocado en el lugar asignado frente a los golpeadores; se lanzan diez pelotas. Los que volean son eliminados si la pelota da en la tabla (el poste y el respaldo no cuentan), si es atrapado o puesto fuera. No hay recorrido. Para ser eliminado o puesto fuera, la pelota tiene que dar en el círculo o uno de los servidores con la pelota en la mano toca el círculo antes que el que voleó.

**9. Golpear la tabla**

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

**10. Hockey de cambio**

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

**11. Fútbol de carretillas**

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

**12. Atrapar la pelota**

Intervienen dos equipos; uno en el campo y el otro para golpear. Se requiere una piedra plana para que sirva de base, una pelota de tenis y un palo de un tamaño manejable que pueda empuñarse con una sola mano. Los golpeadores por turno, tratan de hacer saltar la pelota sobre la piedra y volearla con el palo. Cuando es golpeada y un jugador del bando contrario la atrapa, éste la retiene y se queda en el mismo lugar donde la atrapó. Entonces el que la volcó pone su palo sobre la piedra y le dice un número al que la retiene. Por ejemplo. si dice "dos", el jugador contrario lanza la pelota hacia la piedra tratando de colocarla a dos "palos" de la misma, Caso de lograrlo, el golpeador es eliminado; si no lo logra, este último se anota dos y sigue golpeando hasta que lo eliminan. Éste puede ser puesto fuera de juego si falla la pelota dos veces consecutivas. Si la pelota se atrapa en el aire, todo el equipo es eliminado. Los golpeadores pueden decir cualquier número hasta seis y hasta pedir que "le den a la base", pero en tal caso no hay punto. El equipo que acumule más puntos es el que gana.

**13. Balompié de dos balones**

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

**14. Sobre la red**

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

**15. Caballo y jinete**

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

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

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

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

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

**16. Cricket americano**

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

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

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

**17. Cricket de cubo o balde**

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

**18. Pelota y balón**

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

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

**19. Ataque y defensa**

Un terreno de unos cincuenta metros de largo con una raya trazada en medio dividiéndolo en dos campos iguales. Un equipo en cada extremo cuidando diferentes objetos (uno en poder de cada miembro del equipo). Cada equipo trata de capturar el tesoro de su oponente y defender el propio. Un jugador puede ser cogido únicamente cuando se encuentra friera de su campo pero no cuando regrese después de haber efectuado una captura. Los prisioneros son colocados detrás de la base del vencedor y tienen que ser liberados antes de que se capturen más objetos. Solamente puede ser capturado o libertado cada vez un prisionero o un objeto. El equipo que haya capturado más objetos y tenga menos prisioneros gana.

**20. Tía Sally**

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

**21, Balompié de tobillos**

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

**22. Balónmano**

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

**23. Lanzamiento de Balón**

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

**24. Fútbol de cuatro metas**

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

**25. Cricket continuo**

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

JUEGOS DE CARRERAS

RELEVOS DEL CANGREJO

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.
Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

RELEVOS CIEGOS

Los equipos estarán divididos en dos grupos cada uno, y se pondrán enfrente uno de otro en los dos extremos de un campo. A una señal salen los primeros corredores, que llevarán los ojos vendados e irán al otro lado dirigidos por los gritos de sus compañeros. Al llegar, entregarán el testigo a otro compañero que también estará con los ojos vendados y que ha de reocrrer el comino hacia donde salió el primero y allí entregar el testigo a otro ciego... hasta que hayan corrido todos los del grupo.

CARRERA CON CARGAS

Formarán los equipos en columnas detrás de una línea. El primero llevará sobre sus espaldas al segundo. Al llegar a una cierta distancia el que va de carga se vuelve para transportar al tercero y así sucesivamente hasta que pase todo el equipo.

CARRERA DE TRAINERAS

Todo el equipo corre agarrado a una larga cuerda en fila india y sin soltarse. La llegada a la meta se cuenta con el tiempo del último que ha entrado.

CARRERA DE VAGONES

Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

CARRERA DE EQUILIBRIO

Se prepara de antemano un recorrido lleno de obstáculos (troncos, piedras, charcos...), que deben de recorrer los jugadores. Si pierden el equilibrio y ponen un pie en tierra, vuelven a comenzar el recorrido.

RECOGIDA DE PATATAS

Se coloca un número determinado de patatas en fila y a una distancia de unos 2 metros cada una. Se coloca también un cesto a unos 10 metros de la primera patata. Cada jugador dispondrá de su fila y de su cesto. Se trata de meter todas las patatas de cada dila en su cesto correspondiente trayendo en cada viaje sólo una patata.

CARRERA A TRES PIERNAS

Se forman grupos de tres jugadores. Se les pone en fila de tal manera que el del centro esté en dirección opuesta a los otros dos. Los tres componentes de cada equipo se atan las piernas de la siguiente manera: la pierna izquierda del de la izquierda con la izquierda del otro (el del centro) y la pierna derecha del de la derecha con la derecha del que está en el centro. Una vez que estén así atados se da la señal de comienzo y los grupos se lanzan como pueden hacia la meta.

CARRERA DE SEPIA

Se coloca cada equipo en fila uno detrás de otro. El primero pasa la mano derecha entre sus piernas para tomar la mano izquierda de su compañero de atrás. El segundo, de igual modo, pasa su mano derecha por entre sus piernas, para tomar la mano izquierda del compañero de atrás. Todos colocados en esta posición, comienza la carrera.

RELEVOS CON LA BOCA

Sale el primer concursante de cada equipo y llega hasta el lugar en donde se hallan unos pañuelos en el suelo. Se agacha y coge uno con la boca y lo trae hasta donde están los de su equipo. El siguiente participante le releva cogiéndole el pañuelo con la boca y corriendo a dejarlo en donde lo cogió. Se repite hasta que pasen todos. Las manos no pueden intervenir.

RELEVOS DE BOTONES

Se coloca en un extremo del campo un plato con tantos botones como participantes. A una señal dada sale un concursante de cada equipo con un hilo en la mano y en llegando al plato introduce un botón en el hilo y vuelve al punto de partida, en donde entregará el hilo con el botón al siguiente de su equipo. Si a alguno de los participantes se le cae el botón, deberá buscarlo e introducirlo de nuevo en el hilo. Gana el equipo que primero introduce los botones en el hilo y regresa.

CARRERA DE CUBOS

Este juego es por equipos. Se usarán dos cubos, uno de los cuales estará lleno hasta la mitad de agua. El primero del equipo irá a la zona donde están los cubos. Pasará el agua de uno a otro y le llevará el lleno al siguiente, que hará lo mismo. Gana el equipo que tenga más agua.

CARRERAS DE LOS POROTOS

Material: Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Desarrollo: Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos...

CARRERA DE TRENES

Esta carrera es un poco dura pero sólo el hecho de intentarlo merece la pena. Se hacen grupos de alrededor de 6 personas formando una fila a cuatro patas. El primero de la fila tiene que apoyar sus pies en la espalda del compañero que tenga detrás suyo. De este modo solo tendrá en el suelo los brazos. El segundo hace lo mismo y así hasta el último que es el único que tiene los pies en la tierra. Una vez formado este tren se dará la salida y tendrán que avanzar un pequeño recorrido (dada su dificultad) como 5 metros. El primer grupo que su primer componente llegue sin que esté el tren “descarrilado” gana.

CARRERA DE VELAS

En esta carrera se usaran velas y cerillas. Cada componente del equipo deberá ir con la vela encendida a un punto designado y volver para darle la vela al siguiente sin que se apague. Si se apaga se debera volver al punto de inicio para encenderla.

CARRERAS DE COCHES

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sítio, usando el método que se les a dicho. Ejemplo: 1- Mini - gatear 2- Wolkswagon – saltando 3- Jaguar – corriendo 4- Jensen – a la pata coja 5- Skoda – andar de lado 6- Cavalier – saltando sobre una sola pierna

CARRERA DE MALETAS CON PRENDAS

Todos los participantes de un equipo menten un jersey en una bolsa de deporte y se revuelven las prendas. Salen los primeros, llegan al centro del campo, dejan la bolsa y siguen corriendo hasta el fondo del campo de donde vuelven al centro, abren la bolsa, se ponen bien el jersey, cierran la bolsa y corren con ella hacia la salida, donde se la dan al siguiente que tiene que hacer lo mismo... Y así todo el equipo.

CARRERA DE LADRILLOS

Consiste en hacer la carrera sobre ladrillos, sin tocar el suelo. En vez de ladrillos puede utilizarse cualquier otro material.

CARRERA DE LA CAJA DE SORPRESAS

En una caja grande colocada al fondo de la pist se ponen tantos objetos como participantes. Estos objetos tienen que ser todos distintos. En otro lugar se colocan unas listas correspondientes a cada equipo. Sale el primer corredor hacia la lista, lee el primer objeto que corresponde a su equipo, va corriendo a la caja, lo recoje y se dirige a la mesa de control en donde lo enseña y seguidamente vuelve hacia el punto de partida en donde toca al segundo compañero que hace lo mismo con el segundo objeto... y así sucesivamente.

CARRETILLA

Recorrer una distancia por parejas de tal modo que uno se apoye en el suelo y corra con las manos mientras el compañero le sujeta los pies a una cierta altura del suelo.

CARRETILLA 2

hacer un recorrido con una carretilla en la que se lleva una botella de pie. Cada vez que se caiga hay que pararse y ponerla en pie de nuevo.

RELEVO DE LA CUERDA

A cierta distancia de la salida se dejan en el suelo unos aros de cuerda un poco gruesa, lo suficientemente anchos para que pase por ellos una persona. A una señal dada sale un concursante de cada equipo, llega a donde su círculo, se lo mete por la cabeza y se lo saca por los pies, lo deja en el mismo sitio y se dirige al punto de salida, en donde toca al siguiente participante de su equipo, que se dispondrá a hacer lo mismo... Y así hasta que lo hagan todos.

RELEVOS DEL JINETE

Se dividen los equipos en dos grupos. De un lado sale una pareja, uno haciendo de caballo y el otro de jinete. Al llegar al otro lado el jinete se convierte en caballo y trae a uno de los que están esperando. Al llegar al lado contrario de nuevo el jinete se convierte en caballo y así sucesivamente...

CARRERA DE LA FOTOGRAFÍA

Se preparan unas fotos grandes. Hay que tener una foto por grupo. Y se recortan en tantos trozos como corredores tengan los grupos. El juego consiste en colocar estos trozos de cada fotografía en un lateral del campo, bien separadas unas fotogragías de otras, aunque los trozos de una misma fotografía han de estar juntos. A una señal dada, sale un corredor de cada equipo que coge cada uno un trozo de la fotografía que le corresponde a su grupo, lo lleva corriendo al extremo del campo y lo pone en la posición que crea correcta. Una vez colocado, cuelve al punto de partida, toca con la mano al siguiente corredor y éste hace lo mismo con el siguiente trozo. Así hasta componer toda la foto. Al final se cuenta el tiempo empleado y la composición de la foto

CARRERA DE PAÑUELOS Los jugadores de cada equipo, cogidos de la mano, se alinean en la salida. A cada lado del campo hay un pañuelo. El jugador que va en el centro debe recogerlo con la boca y depositarlo en la otra parte del campo. Sólo él pude agacharse. Gana quien en un tiempo prefijado traslade más veces el pañuelo. Conviene jugar con tres pañuelos por equipo, para que siempre haya uno en cada lado.

SLALOM

Se colocan una serie de obstáculos que los corredores deberán sortear, siendo vencedor el equipo entero que logre pasar antes.

CARRERA DE SALTOS

Los jugadores estarán tumbados, por equipos, en círculo y con los pies hacia el centro. A una señal uno de ellos se levanta y comienza a correr saltando los obstáculos, dada la vuelta se sitúa de nuevo en el suelo y el de su derecha repite la misma operación. Gana el equipo que dé antes la vuelta completa con todos sus jugadores.

EL CIEMPIÉS

Se trata de efectuar una carrera todo el grupo a la vez y de la siguiente manera: el grupo se pone en hilera, el primero con las manos sobres sus rodillas y los demás con las manos en los tobillos del anterior y con la cabeza entre las piernas.

CARRERA DE OBJETOS

En una esquina de la pista se colocan diversos objetos encima de una mesa. En la meta se coloca otra mesa con papel y bolígrafoo para cada equipo. Cada corredor, al ir corriendo hacia la meta ha de observar los objetos colocados en la mesa y anota luego en la llegada los objetos que recuerde. El siguente hace lo mismo y así hasta que pase todo el equipo. Habrá penalizaciones según la cantidad de objetos que no se recuerden.

CARRERA DE CAMAREROS

Con una tabla como bandeja y un vaso lleno de agua encima, recorrer una distancia sin tirar el agua.

CARRERA DE BALDES

Hacer un recorrido llevando en la mano un cubo lleno de agua. También se puede hacer con dos cubos y darle un poco más de dificultad.

CARRERA DE PAPELILLOS

Se trata de recorrer una cierta distancia manteniendo en el aire, soplándolo, un papelillo de seda . si el papel cae a tierra hay que volver a empezar. Se puede hacer también con un globo.

CARRERA DE HINCHAR

Cada jugador coge un globo. Cuando se da la señal comienza a hincharlo tan rápidamente como puede. Gana el que tarda menos tiempo en hacerlo estallar con la fuerza de sus pulmones. Obviamente no vale reventarlo con las manos.

CARRERA CON CERILLAS

Cada participante dispone de una caja de cerillas. Cuando se da la salida, encienden la cerilla y hechan a correr o caminar evitando siempre que la cerilla no se apague. Cuando se apaga la cerilla, el participante se detiene y vuelve a encender otra. Hecho, esto, sigue su recorrido. No se puede avanzar con la cerilla apagada.

CARRERA CON UN VASO EN LA CABEZA

Aquí el recorrido debe ser más corto. Hay que ir avanzando manteniendo la cabeza en perfecto equilibiro para que el vaso de agua no se caiga encima. Si el tiempo es bueno, en vez de vaso puede colocarse una jarra y se le puede atar las manos al participante.

CARRERA DE BOTIJOS

Es una competición en grupos de tres. Como en todas las carreras, hay una salida y una meta. Uno de los del grupo se pone en cuclillas y cruza los brazos. Los otros dos compañeros deben agarrarlo por cada brazo y –a una señal dada- levantarle y correr para dejarlo en la meta.

LA CARRERA DEL TÚNEL

Es una carrera de relevos. Pueden participar unos 15 por equipo. Se ponen todos en fila india con las piernas abiertas. Cuando se da la salida, el jugador que está detrás avanza arrastrándose por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando al fin llega hasta donde está el primero de la fila, se pone en pie, abre las piernass y da una señal para que el compañero que ha quedado el último comience a avanzar del mismo modo. Se puede poner una meta o se puede hacer que todos los amigos del mismo túnel lo atraviesen varias veces. Es importante abrir bien las piernas y que el que se desliza lo haga con cuidado y bien pegado al suelo, sobre todo si es gordo. He visto jugar a algún gordo que ha derribado túneles enteros provocando el pavor de sus compañeros. Bueno, también provocó la risa. Es muy importante que pongáis jueces para que nadie haga trampas. Las normas deben quedar bien claras desde el principio. A los jueces podéis ponerles un gran bigote para que produzcan sensación de mayor severidad y semejen hombres duros que no conocen la indulgencia.

RELEVOS DE LA BOTELLA

Hay tantas botellas como equipos. Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los equipos dispondrán de algún botijo con agua para poderse ir llenando la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresar.

RELEVOS CON EL BALÓN •

Hacer un recorrido llevando un balón con el pie. • Hacer un recorrido llevando un balón con un palo. • Hacer un recorrido mientras se lleva el balón botándolo con el pie y sin que toque en el suelo. • Se colocan unos compañeros o unos objetos en fila y recorrer esa fila haciendo dribling. • Cada equipo formado en fila. Pasarse el balón por arriba hacia atrás. El último se traslada al principio dando saltos con el balón en las rodillas. • Balón-Pase. Cada equipo forma en fila. El primero de cada fila coge la pelota y la va pasando por debajo de las piernas hasta el último. Este coge la pelota y se pone el primero volviendo a repetir la operación hasta que haya pasado todo el equipo. • Que no se caiga la pelota. Se han de tener preparadas tantas pelotas como jugadores van a participar. Se ponen todos los jugadores en línea y se les entrega a cada uno una pelota que se la deben colocar entre las rodillas. A la señal todos han de correr hacia la meta. • Balón-Lucha: Se marcan en un campo dos círculos y se coloca un bolo en cada círculo, aproximadamente en el centro. Se forman dos equipos y se sortea la posesión de un balón. Con el balón intentarán derribar el bolo del equipo contrario. No se pueden dar más de dos pasos con el balón en la mano. También se puede jugar con los pies. • Balón torre: Se marcan en un campo dos círculos y se sitúa en el círculo un jugador de cada equipo. Se forman pues dos equipos. Se sortea la posición del balón y el juego consiste en impedir que el equipo que posee el balón logre pasárselo a su jugador del círculo. No se puede dar más de dos pasos con el balón en la mano. No se permite botar el balón. En el interior del círculo sólo puede estar el jugador designado, el tampoco puede salir.

RELEVOS DEL VASO

Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay una palangana llena de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en la palangana un vaso se lo pasa la segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa la tercero y así hasta el último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y volverá dicho vaso al compañero que tiene delante. Gana el equipo que antes llene la botella.

RELEVO DE LAS ZAPATILLAS

Hay que aseguararse antes de que el suelo está limpio y no reviste ningún peligro. Sale corriendo el primer jugador hacia un círculo que se ha dibujado a unos 15 metros. Al llegar, el jugador se saca las 2 zapatillas y vuelve corriendo sin ellas. Así lo hacen todos, de manera que al final de esta ronda quedan un montón de zapatillas en el interior del círculo. Pero sin perder tiempo se empieza la segunda ronda. Ahora se trata de llegar al círculo y calzarse, pero no se puede salir del circulo para regresar si no está perfectamente calzado. Todos harán lo mismo y ganará –claro- el primer equipo que haga el recorrido.

RELEVO DEL PAÑUELO

Cuando se da la salida, el primer jugador de cada equipo va corriendo hacia una silla en la que hay un pañuelo y lo anuda fuertemente en una pata. Regresa. El siguiente jugador, cuando llega a la silla, desata el pañuelo. Así sucesivamente.

ARREBATAR CON LA MANO

Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Consigna de participación:Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior. Desarrollo: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.

BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una cuerda.

Desarrollo: Los contendientes de pie, mirándose uno al oro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso. Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.

CHOQUE DE RODILLAS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda. Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.

COMIENDO LA ESTACA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos. Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.

DOBLANDO LA ESTACA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Desarrollo:Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno. A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.

EL VIEJO TARUGO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una pelota.

Desarrollo: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él. Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en le centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

ESQUIVA EL TIRO
Definición: Se trata de ir saltando y que no te de la cuerda..
Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

Desarrollo:Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego. El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.

GOLPÉALES
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: Periódicos o telas.

Desarrollo: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto. "Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientas que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en ñas manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.

LA BOFETADA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Partivipantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material:--------

Desarrollo: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las mansos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador. El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.

LUCHA INDIA CON LA PIERNA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas. A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.

PELEA DE GALLOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha. Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

PELEA DE PATOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: ----------

Desarrollo: Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos. A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

PELEA DE POLLOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los brazos deberán sostenerse atrás de la espalda. Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

REMOLQUE CON CINTURÓN
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: Dos cinturones.

Desarrollo: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes. El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.

JUEGOS NOCTURNOS

CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados. La cacería consiste en que los sabuesos buscan a los vendos y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

LA CAZA DE LOS VAMPIROS

En este juego se divide a la gente en 2 grupos iguales. Un grupo será el grupo de las víctimas y el otro se dividirá en vampiros y cazadores. Para comenzar el juego las víctimas tendrán un tiempo para esconderse. Una vez acabado este tiempo se soltará a los vampiros los cuales tendrán que cazar a las víctimas. El modo de cazar a las víctimas es cogiéndolas. Las victimas que sean atrapadas pasaran a ser vampiros convertidos. Cuando pase un pequeño tiempo desde la suelta de los vampiros, los cazadores van a la caza de los mismos. Se caza del mismo modo y el vampiro cazado se lleva a una zona llamada santuario en la cual ninguno podrá cazar. En esta zona un monitor preguntará al cazador si es vampiro original o convertido. Si es vampiro original se queda atrapado en el santuario. Si es convertido pasa a ser de nuevo víctima. El vampiro atrapado queda en este estado hasta que un vampiro le traiga una víctima al santuario para que el atrapado lo “muerda”. El juego termina cuando quiera el monitor y ganan los vampiros si hay más vampiros que víctimas y viceversa.

LAS SARDINAS

Participa la unidad completa. Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

PITO LOCO

Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los Scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.

ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO

Se trata de impedir el paso de un enemigo o contrabandistas que intentarán pasar por el río. La vigilancia se hará a lo largo de unos 200 metros. Puede hacerse con linternas o sin ellas.

PROTEGIENDO LAS BASES

Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada grupo. Cada grupo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas... Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros grupos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará el tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base. Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se puede esconder el tesoro (tiene que estar a la vista) Opcional: Si los monitores lo ven oportuno pueden instalar una “Zona de los Dioses” por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los scouters podrán castigar a los mortales atizándoles también con las esterillas.

STALKING DE NOCHE
El director del juego se lleva un banderín y lo clava en un claro, luego lanza una señal y todos los jugadores se lanzarán en esa dirección para apoderarse de la bandera. El director del juego llevará una linterna potente con la que atrapa a los jugadores con iluminarlos y nombrarlos. Los jugadores eliminados pueden ir a una cárcel en donde a partir de un número determinado, cada vez que entra uno nuevo sale otro.

VACAS EN LA NOCHE

Las vacas son unos cuantos monitores que están escondidos en el bosque, cada uno con un pito. Cada una de estas vacas tiene un trozo de un plano o bien tantos trozos iguales de un plano, según la cantidad de grupos que tienen que ir a buscarlos. Los jugadores tienen que encontrar a todas las vacas para conseguir los trozos de su plano. Ese plano llevará a un tesoro escondido.

LA LUCIERNAGA

Es ideal para una marcha nocturna con un grupo no numeroso. Se forman 2 grupos: blancos y negros, y se disponen en fila india de forma alternada: blanco, negro, blanco, negro... El monitor se pone al frente y comienza la marcha. Cuando el monitor toque el pito todos corren a esconderse. Al cabo de un rato el monitor enfoca con su linterna, sin moverse del sitio. Los que son reconocidos paran a ocupar el último lugar. De nuevo se pone a caminar la fila y se repite el juego hasta que los cuatro primeros puestos sean del mismo equipo.

CAZA NOCTURNA

Varios monitores o jugadores resistentes se dispersan con un pito y una linterna. Cada cierto tiempo tienen que pitar y encender la linterna y el resto de los jugadores ha de intentar cazarlos.

JUEGOS DE INTERIOR

EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idoneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se enconderán las pruebas. Estas pruebas vendran en un sobre cerrado con un numero. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá habrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrán pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está habierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algun otro equipo dentro. Los monitores evaluan las pruebas y puntuan tambien el orden de terminacion de todas. Algunos ejemplos de pruebas son: \* Representar el belen. \* Decir algo con un polvorón en la boca. \* Llevar a uno disfrazado de arbol de Navidad \* Inventarse un villancico. \* Inventarse una historia con unas palabras determinadas. \*Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y darsela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al maximo numero de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policia dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreccion posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su victima. Una vez que la victima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policia se despierta y acusa". Entonces el policia, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policia se duerme" y (una vez dormido el policia) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo , se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policia no debe decir en ningun momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán tambien los compañeros más cercanos.

ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un circulo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del circulo tendran que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

JUEGO DE LA BRÚJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo escepto el que hace de arbitro cierra los ojos. El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que vá mejorando según juegas.

SARDINAS (ESCONDER & BUSCAR) E

ste juego es para un sitio grande con varias habitaciones. Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empiza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana. A los chavales les gusta especialmente este juego para poder salir en la oscuridad y asustar a su monitor.

VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en circulo y se sienten (bueno, tambien se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el circulo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopella del coche a gran velocidad (algo así como ñaaaaaum). El siguiente del circulo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la direccion del coche o tambien puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina. Hay otra version del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquieda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de direccion y tres salta una mano. Las manos se funcionan indivialmente y se eliminan de igual modo.

TODOS EN UNA SILLA

Se cuenta el número de participantes y se ponen en el centro de un gran círculo otras tantas sillas, menos una, de forma que en un momento dado todos, menos uno, se puedan sentar.
Se pone música y todos bailan. Cuando la música se para, se sientan todos, y el que queda de pie es eliminado. Se reanuda el juego retirando una silla y se sigue la misma dinámica hasta que sólo queda uno, el ganador.

EL LOBO Y LOS CORDEROS

Todos los componentes tienen que estar apiñados. Uno hace de lobo y va separando cordero por cordero. Quien sea separado se convertirá en lobo y ayudará a quitar más corderos.

LAS COLAS DE GATO

Se hacen tres equipos cada uno con pañuelos diferentes colgados en el pantalón, los verdes tendrán que quitar las colas de los rojos y evitar que se las quiten los azuels, y así sucesivamente.

DRÁCULA

Todos con los ojos tapados, uno es Drácula. Cada vez que uno se encuentra con otro le da un beso. Si uno de ellos es Drácula dará un mordisco en el cuello, con lo que ambos se convierten en Drácula, y así sucesivamente.

PASAR EL RÍO CON SILLAS

Colocar sillas en fila simulando ser las piedras de un río. Los niños tendrán que ir pasando por las sillas a la vez que van cogiendo la última para conseguir atravesar el río. A menos sillas mayor dificultad.

REDUCIR EL PERIÓDICO

Por parejas colocadas en una hoja de periódico, se pone música y cada vez que pare se conta un trozo de papel, gana quiens consigan permanecer más tiempo juntos en el menos espacio posible. En vez de romper un trozo se puede ir doblando la hoja de periódico.

TE PILLÉ

Todos en círculo, con las piernas en flexión y sentados, se pasan por debajo de las piernas un objeto, evitando que sea visto por uno que intentará atrapar el objeto.-

RELEVOS DEL CANGREJO

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.
Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

RELEVOS CIEGOS

Los equipos estarán divididos en dos grupos cada uno, y se pondrán enfrente uno de otro en los dos extremos de un campo. A una señal salen los primeros corredores, que llevarán los ojos vendados e irán al otro lado dirigidos por los gritos de sus compañeros. Al llegar, entregarán el testigo a otro compañero que también estará con los ojos vendados y que ha de reocrrer el comino hacia donde salió el primero y allí entregar el testigo a otro ciego... hasta que hayan corrido todos los del grupo.

CARRERA CON CARGAS

Formarán los equipos en columnas detrás de una línea. El primero llevará sobre sus espaldas al segundo. Al llegar a una cierta distancia el que va de carga se vuelve para transportar al tercero y así sucesivamente hasta que pase todo el equipo.

CARRERA DE TRAINERAS

Todo el equipo corre agarrado a una larga cuerda en fila india y sin soltarse. La llegada a la meta se cuenta con el tiempo del último que ha entrado.

CARRERA DE VAGONES

Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

CARRERA DE EQUILIBRIO

Se prepara de antemano un recorrido lleno de obstáculos (troncos, piedras, charcos...), que deben de recorrer los jugadores. Si pierden el equilibrio y ponen un pie en tierra, vuelven a comenzar el recorrido.

RECOGIDA DE PATATAS

Se coloca un número determinado de patatas en fila y a una distancia de unos 2 metros cada una. Se coloca también un cesto a unos 10 metros de la primera patata. Cada jugador dispondrá de su fila y de su cesto. Se trata de meter todas las patatas de cada dila en su cesto correspondiente trayendo en cada viaje sólo una patata.

CARRERA A TRES PIERNAS

Se forman grupos de tres jugadores. Se les pone en fila de tal manera que el del centro esté en dirección opuesta a los otros dos. Los tres componentes de cada equipo se atan las piernas de la siguiente manera: la pierna izquierda del de la izquierda con la izquierda del otro (el del centro) y la pierna derecha del de la derecha con la derecha del que está en el centro. Una vez que estén así atados se da la señal de comienzo y los grupos se lanzan como pueden hacia la meta.

CARRERA DE SEPIA

Se coloca cada equipo en fila uno detrás de otro. El primero pasa la mano derecha entre sus piernas para tomar la mano izquierda de su compañero de atrás. El segundo, de igual modo, pasa su mano derecha por entre sus piernas, para tomar la mano izquierda del compañero de atrás. Todos colocados en esta posición, comienza la carrera.

RELEVOS CON LA BOCA

Sale el primer concursante de cada equipo y llega hasta el lugar en donde se hallan unos pañuelos en el suelo. Se agacha y coge uno con la boca y lo trae hasta donde están los de su equipo. El siguiente participante le releva cogiéndole el pañuelo con la boca y corriendo a dejarlo en donde lo cogió. Se repite hasta que pasen todos. Las manos no pueden intervenir.

RELEVOS DE BOTONES

Se coloca en un extremo del campo un plato con tantos botones como participantes. A una señal dada sale un concursante de cada equipo con un hilo en la mano y en llegando al plato introduce un botón en el hilo y vuelve al punto de partida, en donde entregará el hilo con el botón al siguiente de su equipo. Si a alguno de los participantes se le cae el botón, deberá buscarlo e introducirlo de nuevo en el hilo. Gana el equipo que primero introduce los botones en el hilo y regresa.

CARRERA DE CUBOS

Este juego es por equipos. Se usarán dos cubos, uno de los cuales estará lleno hasta la mitad de agua. El primero del equipo irá a la zona donde están los cubos. Pasará el agua de uno a otro y le llevará el lleno al siguiente, que hará lo mismo. Gana el equipo que tenga más agua.

CARRERAS DE LOS POROTOS

Material: Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Desarrollo: Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos...

CARRERA DE TRENES

Esta carrera es un poco dura pero sólo el hecho de intentarlo merece la pena. Se hacen grupos de alrededor de 6 personas formando una fila a cuatro patas. El primero de la fila tiene que apoyar sus pies en la espalda del compañero que tenga detrás suyo. De este modo solo tendrá en el suelo los brazos. El segundo hace lo mismo y así hasta el último que es el único que tiene los pies en la tierra. Una vez formado este tren se dará la salida y tendrán que avanzar un pequeño recorrido (dada su dificultad) como 5 metros. El primer grupo que su primer componente llegue sin que esté el tren “descarrilado” gana.

CARRERA DE VELAS

En esta carrera se usaran velas y cerillas. Cada componente del equipo deberá ir con la vela encendida a un punto designado y volver para darle la vela al siguiente sin que se apague. Si se apaga se debera volver al punto de inicio para encenderla.

CARRERAS DE COCHES

Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se le da el nombre de un coche. Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sítio, usando el método que se les a dicho. Ejemplo: 1- Mini - gatear 2- Wolkswagon – saltando 3- Jaguar – corriendo 4- Jensen – a la pata coja 5- Skoda – andar de lado 6- Cavalier – saltando sobre una sola pierna

CARRERA DE MALETAS CON PRENDAS

Todos los participantes de un equipo menten un jersey en una bolsa de deporte y se revuelven las prendas. Salen los primeros, llegan al centro del campo, dejan la bolsa y siguen corriendo hasta el fondo del campo de donde vuelven al centro, abren la bolsa, se ponen bien el jersey, cierran la bolsa y corren con ella hacia la salida, donde se la dan al siguiente que tiene que hacer lo mismo... Y así todo el equipo.

CARRERA DE LADRILLOS

Consiste en hacer la carrera sobre ladrillos, sin tocar el suelo. En vez de ladrillos puede utilizarse cualquier otro material.

CARRERA DE LA CAJA DE SORPRESAS

En una caja grande colocada al fondo de la pist se ponen tantos objetos como participantes. Estos objetos tienen que ser todos distintos. En otro lugar se colocan unas listas correspondientes a cada equipo. Sale el primer corredor hacia la lista, lee el primer objeto que corresponde a su equipo, va corriendo a la caja, lo recoje y se dirige a la mesa de control en donde lo enseña y seguidamente vuelve hacia el punto de partida en donde toca al segundo compañero que hace lo mismo con el segundo objeto... y así sucesivamente.

CARRETILLA

Recorrer una distancia por parejas de tal modo que uno se apoye en el suelo y corra con las manos mientras el compañero le sujeta los pies a una cierta altura del suelo.

CARRETILLA 2

hacer un recorrido con una carretilla en la que se lleva una botella de pie. Cada vez que se caiga hay que pararse y ponerla en pie de nuevo.

RELEVO DE LA CUERDA

A cierta distancia de la salida se dejan en el suelo unos aros de cuerda un poco gruesa, lo suficientemente anchos para que pase por ellos una persona. A una señal dada sale un concursante de cada equipo, llega a donde su círculo, se lo mete por la cabeza y se lo saca por los pies, lo deja en el mismo sitio y se dirige al punto de salida, en donde toca al siguiente participante de su equipo, que se dispondrá a hacer lo mismo... Y así hasta que lo hagan todos.

RELEVOS DEL JINETE

Se dividen los equipos en dos grupos. De un lado sale una pareja, uno haciendo de caballo y el otro de jinete. Al llegar al otro lado el jinete se convierte en caballo y trae a uno de los que están esperando. Al llegar al lado contrario de nuevo el jinete se convierte en caballo y así sucesivamente...

CARRERA DE LA FOTOGRAFÍA

Se preparan unas fotos grandes. Hay que tener una foto por grupo. Y se recortan en tantos trozos como corredores tengan los grupos. El juego consiste en colocar estos trozos de cada fotografía en un lateral del campo, bien separadas unas fotogragías de otras, aunque los trozos de una misma fotografía han de estar juntos. A una señal dada, sale un corredor de cada equipo que coge cada uno un trozo de la fotografía que le corresponde a su grupo, lo lleva corriendo al extremo del campo y lo pone en la posición que crea correcta. Una vez colocado, cuelve al punto de partida, toca con la mano al siguiente corredor y éste hace lo mismo con el siguiente trozo. Así hasta componer toda la foto. Al final se cuenta el tiempo empleado y la composición de la foto

CARRERA DE PAÑUELOS Los jugadores de cada equipo, cogidos de la mano, se alinean en la salida. A cada lado del campo hay un pañuelo. El jugador que va en el centro debe recogerlo con la boca y depositarlo en la otra parte del campo. Sólo él pude agacharse. Gana quien en un tiempo prefijado traslade más veces el pañuelo. Conviene jugar con tres pañuelos por equipo, para que siempre haya uno en cada lado.

SLALOM

Se colocan una serie de obstáculos que los corredores deberán sortear, siendo vencedor el equipo entero que logre pasar antes.

CARRERA DE SALTOS

Los jugadores estarán tumbados, por equipos, en círculo y con los pies hacia el centro. A una señal uno de ellos se levanta y comienza a correr saltando los obstáculos, dada la vuelta se sitúa de nuevo en el suelo y el de su derecha repite la misma operación. Gana el equipo que dé antes la vuelta completa con todos sus jugadores.

EL CIEMPIÉS

Se trata de efectuar una carrera todo el grupo a la vez y de la siguiente manera: el grupo se pone en hilera, el primero con las manos sobres sus rodillas y los demás con las manos en los tobillos del anterior y con la cabeza entre las piernas.

CARRERA DE OBJETOS

En una esquina de la pista se colocan diversos objetos encima de una mesa. En la meta se coloca otra mesa con papel y bolígrafoo para cada equipo. Cada corredor, al ir corriendo hacia la meta ha de observar los objetos colocados en la mesa y anota luego en la llegada los objetos que recuerde. El siguente hace lo mismo y así hasta que pase todo el equipo. Habrá penalizaciones según la cantidad de objetos que no se recuerden.

CARRERA DE CAMAREROS

Con una tabla como bandeja y un vaso lleno de agua encima, recorrer una distancia sin tirar el agua.

CARRERA DE BALDES

Hacer un recorrido llevando en la mano un cubo lleno de agua. También se puede hacer con dos cubos y darle un poco más de dificultad.

CARRERA DE PAPELILLOS

Se trata de recorrer una cierta distancia manteniendo en el aire, soplándolo, un papelillo de seda . si el papel cae a tierra hay que volver a empezar. Se puede hacer también con un globo.

CARRERA DE HINCHAR

Cada jugador coge un globo. Cuando se da la señal comienza a hincharlo tan rápidamente como puede. Gana el que tarda menos tiempo en hacerlo estallar con la fuerza de sus pulmones. Obviamente no vale reventarlo con las manos.

CARRERA CON CERILLAS

Cada participante dispone de una caja de cerillas. Cuando se da la salida, encienden la cerilla y hechan a correr o caminar evitando siempre que la cerilla no se apague. Cuando se apaga la cerilla, el participante se detiene y vuelve a encender otra. Hecho, esto, sigue su recorrido. No se puede avanzar con la cerilla apagada.

CARRERA CON UN VASO EN LA CABEZA

Aquí el recorrido debe ser más corto. Hay que ir avanzando manteniendo la cabeza en perfecto equilibiro para que el vaso de agua no se caiga encima. Si el tiempo es bueno, en vez de vaso puede colocarse una jarra y se le puede atar las manos al participante.

CARRERA DE BOTIJOS

Es una competición en grupos de tres. Como en todas las carreras, hay una salida y una meta. Uno de los del grupo se pone en cuclillas y cruza los brazos. Los otros dos compañeros deben agarrarlo por cada brazo y –a una señal dada- levantarle y correr para dejarlo en la meta.

LA CARRERA DEL TÚNEL

Es una carrera de relevos. Pueden participar unos 15 por equipo. Se ponen todos en fila india con las piernas abiertas. Cuando se da la salida, el jugador que está detrás avanza arrastrándose por debajo de las piernas de sus compañeros. Cuando al fin llega hasta donde está el primero de la fila, se pone en pie, abre las piernass y da una señal para que el compañero que ha quedado el último comience a avanzar del mismo modo. Se puede poner una meta o se puede hacer que todos los amigos del mismo túnel lo atraviesen varias veces. Es importante abrir bien las piernas y que el que se desliza lo haga con cuidado y bien pegado al suelo, sobre todo si es gordo. He visto jugar a algún gordo que ha derribado túneles enteros provocando el pavor de sus compañeros. Bueno, también provocó la risa. Es muy importante que pongáis jueces para que nadie haga trampas. Las normas deben quedar bien claras desde el principio. A los jueces podéis ponerles un gran bigote para que produzcan sensación de mayor severidad y semejen hombres duros que no conocen la indulgencia.

RELEVOS DE LA BOTELLA

Hay tantas botellas como equipos. Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los equipos dispondrán de algún botijo con agua para poderse ir llenando la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresar.

RELEVOS CON EL BALÓN •

Hacer un recorrido llevando un balón con el pie. • Hacer un recorrido llevando un balón con un palo. • Hacer un recorrido mientras se lleva el balón botándolo con el pie y sin que toque en el suelo. • Se colocan unos compañeros o unos objetos en fila y recorrer esa fila haciendo dribling. • Cada equipo formado en fila. Pasarse el balón por arriba hacia atrás. El último se traslada al principio dando saltos con el balón en las rodillas. • Balón-Pase. Cada equipo forma en fila. El primero de cada fila coge la pelota y la va pasando por debajo de las piernas hasta el último. Este coge la pelota y se pone el primero volviendo a repetir la operación hasta que haya pasado todo el equipo. • Que no se caiga la pelota. Se han de tener preparadas tantas pelotas como jugadores van a participar. Se ponen todos los jugadores en línea y se les entrega a cada uno una pelota que se la deben colocar entre las rodillas. A la señal todos han de correr hacia la meta. • Balón-Lucha: Se marcan en un campo dos círculos y se coloca un bolo en cada círculo, aproximadamente en el centro. Se forman dos equipos y se sortea la posesión de un balón. Con el balón intentarán derribar el bolo del equipo contrario. No se pueden dar más de dos pasos con el balón en la mano. También se puede jugar con los pies. • Balón torre: Se marcan en un campo dos círculos y se sitúa en el círculo un jugador de cada equipo. Se forman pues dos equipos. Se sortea la posición del balón y el juego consiste en impedir que el equipo que posee el balón logre pasárselo a su jugador del círculo. No se puede dar más de dos pasos con el balón en la mano. No se permite botar el balón. En el interior del círculo sólo puede estar el jugador designado, el tampoco puede salir.

RELEVOS DEL VASO

Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay una palangana llena de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en la palangana un vaso se lo pasa la segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa la tercero y así hasta el último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y volverá dicho vaso al compañero que tiene delante. Gana el equipo que antes llene la botella.

RELEVO DE LAS ZAPATILLAS

Hay que aseguararse antes de que el suelo está limpio y no reviste ningún peligro. Sale corriendo el primer jugador hacia un círculo que se ha dibujado a unos 15 metros. Al llegar, el jugador se saca las 2 zapatillas y vuelve corriendo sin ellas. Así lo hacen todos, de manera que al final de esta ronda quedan un montón de zapatillas en el interior del círculo. Pero sin perder tiempo se empieza la segunda ronda. Ahora se trata de llegar al círculo y calzarse, pero no se puede salir del circulo para regresar si no está perfectamente calzado. Todos harán lo mismo y ganará –claro- el primer equipo que haga el recorrido.

RELEVO DEL PAÑUELO

Cuando se da la salida, el primer jugador de cada equipo va corriendo hacia una silla en la que hay un pañuelo y lo anuda fuertemente en una pata. Regresa. El siguiente jugador, cuando llega a la silla, desata el pañuelo. Así sucesivamente.

ARREBATAR CON LA MANO

Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Consigna de participación:Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior. Desarrollo: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.

BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una cuerda.

Desarrollo: Los contendientes de pie, mirándose uno al oro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso. Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.

CHOQUE DE RODILLAS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda. Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.

COMIENDO LA ESTACA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física. Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos. Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.

DOBLANDO LA ESTACA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Desarrollo:Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno. A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.

EL VIEJO TARUGO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una pelota.

Desarrollo: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él. Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en le centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

ESQUIVA EL TIRO
Definición: Se trata de ir saltando y que no te de la cuerda..
Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.
Material: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

Desarrollo:Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego. El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.

GOLPÉALES
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: Periódicos o telas.

Desarrollo: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto. "Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientas que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en ñas manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.

LA BOFETADA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Partivipantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material:--------

Desarrollo: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las mansos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador. El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.

LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.

LUCHA INDIA CON LA PIERNA
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivos: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas. A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.

PELEA DE GALLOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha. Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

PELEA DE PATOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: ----------

Desarrollo: Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos. A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

PELEA DE POLLOS
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Desarrollo: Los brazos deberán sostenerse atrás de la espalda. Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.

REMOLQUE CON CINTURÓN
Definición: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. Objetivo: Juego de resistencia física.
Participantes: Grupo, clase,....
Edad: a partir de 11- 12 años. Material: Dos cinturones.

Desarrollo: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes. El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.

JUEGOS NOCTURNOS

CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados. La cacería consiste en que los sabuesos buscan a los vendos y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

LA CAZA DE LOS VAMPIROS

En este juego se divide a la gente en 2 grupos iguales. Un grupo será el grupo de las víctimas y el otro se dividirá en vampiros y cazadores. Para comenzar el juego las víctimas tendrán un tiempo para esconderse. Una vez acabado este tiempo se soltará a los vampiros los cuales tendrán que cazar a las víctimas. El modo de cazar a las víctimas es cogiéndolas. Las victimas que sean atrapadas pasaran a ser vampiros convertidos. Cuando pase un pequeño tiempo desde la suelta de los vampiros, los cazadores van a la caza de los mismos. Se caza del mismo modo y el vampiro cazado se lleva a una zona llamada santuario en la cual ninguno podrá cazar. En esta zona un monitor preguntará al cazador si es vampiro original o convertido. Si es vampiro original se queda atrapado en el santuario. Si es convertido pasa a ser de nuevo víctima. El vampiro atrapado queda en este estado hasta que un vampiro le traiga una víctima al santuario para que el atrapado lo “muerda”. El juego termina cuando quiera el monitor y ganan los vampiros si hay más vampiros que víctimas y viceversa.

LAS SARDINAS

Participa la unidad completa. Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

PITO LOCO

Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los Scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.

ATAQUE NOCTURNO POR EL RÍO

Se trata de impedir el paso de un enemigo o contrabandistas que intentarán pasar por el río. La vigilancia se hará a lo largo de unos 200 metros. Puede hacerse con linternas o sin ellas.

PROTEGIENDO LAS BASES

Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada grupo. Cada grupo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas... Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros grupos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará el tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base. Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se puede esconder el tesoro (tiene que estar a la vista) Opcional: Si los monitores lo ven oportuno pueden instalar una “Zona de los Dioses” por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los scouters podrán castigar a los mortales atizándoles también con las esterillas.

STALKING DE NOCHE
El director del juego se lleva un banderín y lo clava en un claro, luego lanza una señal y todos los jugadores se lanzarán en esa dirección para apoderarse de la bandera. El director del juego llevará una linterna potente con la que atrapa a los jugadores con iluminarlos y nombrarlos. Los jugadores eliminados pueden ir a una cárcel en donde a partir de un número determinado, cada vez que entra uno nuevo sale otro.

VACAS EN LA NOCHE

Las vacas son unos cuantos monitores que están escondidos en el bosque, cada uno con un pito. Cada una de estas vacas tiene un trozo de un plano o bien tantos trozos iguales de un plano, según la cantidad de grupos que tienen que ir a buscarlos. Los jugadores tienen que encontrar a todas las vacas para conseguir los trozos de su plano. Ese plano llevará a un tesoro escondido.

LA LUCIERNAGA

Es ideal para una marcha nocturna con un grupo no numeroso. Se forman 2 grupos: blancos y negros, y se disponen en fila india de forma alternada: blanco, negro, blanco, negro... El monitor se pone al frente y comienza la marcha. Cuando el monitor toque el pito todos corren a esconderse. Al cabo de un rato el monitor enfoca con su linterna, sin moverse del sitio. Los que son reconocidos paran a ocupar el último lugar. De nuevo se pone a caminar la fila y se repite el juego hasta que los cuatro primeros puestos sean del mismo equipo.

CAZA NOCTURNA

Varios monitores o jugadores resistentes se dispersan con un pito y una linterna. Cada cierto tiempo tienen que pitar y encender la linterna y el resto de los jugadores ha de intentar cazarlos.

JUEGOS DE INTERIOR

EL LOCO JUEGO DE LA NAVIDAD

Este juego es un juego idoneo para jugar en una acampada en la que la Navidad esté cercana. Preferentemente por la noche. Se dispondrá de una sala que será el centro de control y el resto de habitaciones donde se enconderán las pruebas. Estas pruebas vendran en un sobre cerrado con un numero. Solo el grupo que le toque esa prueba podrá habrir el sobre. Los grupos tendrán que ir siempre cogidos de la mano para que no encuentren todas las pruebas a la vez. Cuando un equipo encuentre su prueba tendrá que leer el contenido y dejarlo como estaba para que el siguiente lo pueda encontrar igual. En las tarjetas habrán pruebas que tendrán que desarrollarlas en el centro de control. Algunas pruebas tendrán que ser preparadas antes de entrar y otras no. Si la puerta del centro de control está habierta es que no hay nadie y el equipo puede entrar. Si esta cerrada tendrán que esperar y hacer cola si había algun otro equipo dentro. Los monitores evaluan las pruebas y puntuan tambien el orden de terminacion de todas. Algunos ejemplos de pruebas son: \* Representar el belen. \* Decir algo con un polvorón en la boca. \* Llevar a uno disfrazado de arbol de Navidad \* Inventarse un villancico. \* Inventarse una historia con unas palabras determinadas. \*Carrera de uvas: un monitor toca las campanadas y unos del equipo tendrán que ir a una mesa a coger una uva y darsela en la boca a otras. Cuando se terminen las campanadas cuanto menos uvas dejen mayor puntuación.

EL PUEBLO SE DUERME

Este juego consiste en que un asesino debe de matar al maximo numero de personas del pueblo sin que le descubra. Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policia dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreccion posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su victima. Una vez que la victima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policia se despierta y acusa". Entonces el policia, de igual modo que el asesino, debe señalar a uno como sospechoso, el director de juego, mediante el movimiento de su cabeza le indicará si está en lo cierto o no. Una vez hecho esto el director dice "el policia se duerme" y (una vez dormido el policia) "el pueblo se despierta". En este momento es cuando el director dice quien ha muerto. El resto de la gente debe acusar a quien crea que es el asesino y se decidirá por votación. Si se ha pillado al asesino el juego acaba, sino se informa del fallo , se dice "el pueblo se duerme" y vuelta a empezar. El policía debe ser el que más llame la atención para indicar quien es el asesino si está seguro de quien es, es decir, si el director se lo ha indicado anteriormente. El policia no debe decir en ningun momento lo que es. Una variedad, cuando hay mucha gente, es asignar algunos papeles de bombas, los cuales, si son matados, morirán tambien los compañeros más cercanos.

ENCONTRAR LA CAMPANA

En este juego se necesita una campanita o cascabel. Se tiene que formar un circulo con la gente sentada. Habrá una persona en el centro con los ojos vendados. Los del circulo tendran que pasarse el cascabel de uno a otro silenciosamente para que el del centro no los oiga. Cuando el del centro pille a uno, el que tenga el cascabel paga.

JUEGO DE LA BRÚJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo escepto el que hace de arbitro cierra los ojos. El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los chavales e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que vá mejorando según juegas.

SARDINAS (ESCONDER & BUSCAR) E

ste juego es para un sitio grande con varias habitaciones. Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empiza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana. A los chavales les gusta especialmente este juego para poder salir en la oscuridad y asustar a su monitor.

VELOCIDAD EN CARRETERA

Para jugar a este juego es necesario que se pongan en circulo y se sienten (bueno, tambien se puede hacer de pie pero es más cansado). El juego consiste en imaginar un coche de carreras que va circulando por el circulo formado por la gente. La dirección del coche se marcará mediante un brusco giro de cabeza como si se estuviera viendo y haciendo la onomatopella del coche a gran velocidad (algo así como ñaaaaaum). El siguiente del circulo, aquel al que "le ha llegado el coche" puede hacer tres cosas: seguir el movimiento haciendo el mismo giro y el mismo sonido; hacer la onomatopeya de un frenado y mover la cabeza como si hiciera un cambio brusco de dirección cambiando la direccion del coche o tambien puede hacer el sonido de un intermitente, con lo que el coche saltará una persona. Se recomienda que se haga tres rondas introductorias en las que se van introduciendo las tres reglas. Lo importante de este juego es hacerlo con velocidad. Si alguien se equivoca o tarda mucho se elimina. Hay otra version del juego en el que la gente se pone alrededor de una mesa con las manos cruzadas con los compañeros de al lado. La mano derecha cruzada con la izquierda del de la derecha y la izquierda con la derecha del de la izquieda. Las reglas son las mimas, pero un golpe de la mano en la mesa sigue normalmente, dos golpes cambia de direccion y tres salta una mano. Las manos se funcionan indivialmente y se eliminan de igual modo.

TODOS EN UNA SILLA

Se cuenta el número de participantes y se ponen en el centro de un gran círculo otras tantas sillas, menos una, de forma que en un momento dado todos, menos uno, se puedan sentar.
Se pone música y todos bailan. Cuando la música se para, se sientan todos, y el que queda de pie es eliminado. Se reanuda el juego retirando una silla y se sigue la misma dinámica hasta que sólo queda uno, el ganador.

EL LOBO Y LOS CORDEROS

Todos los componentes tienen que estar apiñados. Uno hace de lobo y va separando cordero por cordero. Quien sea separado se convertirá en lobo y ayudará a quitar más corderos.

LAS COLAS DE GATO

Se hacen tres equipos cada uno con pañuelos diferentes colgados en el pantalón, los verdes tendrán que quitar las colas de los rojos y evitar que se las quiten los azuels, y así sucesivamente.

DRÁCULA

Todos con los ojos tapados, uno es Drácula. Cada vez que uno se encuentra con otro le da un beso. Si uno de ellos es Drácula dará un mordisco en el cuello, con lo que ambos se convierten en Drácula, y así sucesivamente.

PASAR EL RÍO CON SILLAS

Colocar sillas en fila simulando ser las piedras de un río. Los niños tendrán que ir pasando por las sillas a la vez que van cogiendo la última para conseguir atravesar el río. A menos sillas mayor dificultad.

REDUCIR EL PERIÓDICO

Por parejas colocadas en una hoja de periódico, se pone música y cada vez que pare se conta un trozo de papel, gana quiens consigan permanecer más tiempo juntos en el menos espacio posible. En vez de romper un trozo se puede ir doblando la hoja de periódico.

TE PILLÉ

Todos en círculo, con las piernas en flexión y sentados, se pasan por debajo de las piernas un objeto, evitando que sea visto por uno que intentará atrapar el objeto.-

**UEGOS RECREATIVOS**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Conociendo a mis compañeras
2. Cinchada en cruz
3. Carrera de los porotos
4. Carrera de las hojas
5. Dibujos en equipo
6. Conquista del círculo
7. Escondiendo mi numero
8. Chicote Scout
9. Cuncuna ciega
10. Granjeros y chanchitos
11. Las cuatro esquinas
12. El bateador loco
13. Alicia en el país de las maravillas
14. Las Sardinas
15. Cazadores, Sabuesos y Venados
16. Carrera de cien pies al revés
17. Te gusta mi vecino ?
18. El pitador
19. Pito loco.
20. La batalla de los globos
21. Pollito adentro, pollito afuera
22. Protegiendo las bases
23. El regate de la serpiente
24. Sigue hablando
25. Habla y haz lo contrario
26. Circulos coloreados
27. Gira a la tortuga
28. Agarrar la cola
29. Carrera de barcas humanas
30. Ciudad pueblo pais
31. Pies quietos
32. ¿un qué?
33. La tormenta
34. El dragón
35. Palomitas pegadiza
 | 1. ¿sabes quien soy ?
2. El inquilino
3. Las tijeras mágicas
4. Las culebras
5. Vestir al espantapájaros
6. Relevos del cangrejo
7. La rosa de los vientos
8. Bailes por parejas
9. Acechando al jefe
10. As de guía y vuelta de escota
11. Barcos en la niebla
12. Bulldog inglés
13. Caliente o frío
14. Canción de desafío
15. Círculos cuadrados
16. Lectura de la brújula
17. Atrapando al tobillo
18. Atrapando la cadena
19. Atrapando la mofeta
20. El juego de kim

**COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS**Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.1. Arrebatar con la mano
2. Lucha con una pierna y una mano
3. Pelea de pollos
4. Lucha india con la pierna
5. Jalando la estaca
6. Torciendo la estaca
7. Choque de rodillas
8. Boxeo con la palma de la mano
9. Remolque con cinturón
10. La bofetada
11. Pelea de patos
12. Pelea de gallos
13. El viejo tarugo
14. Esquiva el tiro
15. Golpéales
 |

1. **CONOCIENDO A MIS COMPAÑERAS**

**MATERIALES : Un balón.**

**La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niña 2) . Mientras la que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niña (niña 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niña 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niña 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego.
Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.**

1. **CINCHADA EN CRUZ

MATERIALES : 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas,4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.**

**Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:
Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.**

1. **CARRERA DE LOS POROTOS

MATERIALES : Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó super bueno con los mas chicos.**
2. **CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.**
3. **DIBUJOS EN EQUIPO

MATERIALES : Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió super bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga ( se recomienda no más de 6 por equipo ). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos ......
El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.**
4. **CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.
Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.**
5. **ESCONDIENDO MI NUMERO

MATERIALES : Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos.
El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.**
6. **CHICOTE SCOUT

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelín a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.**
7. **CUNCUNA CIEGA

MATERIALES : 1 pañuelín o venda por participante.

Se forman equipos de +- 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.**
8. **GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.**
9. **LAS CUATRO ESQUINAS

MATERIALES : 4 Pañuelines, 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.
El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines.
Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.**
10. **EL BATEADOR LOCO

MATERIALES : Un palo para batear, una pelota.

De debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones :
Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.**
11. **ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

MATERIALES : Naipes

Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:**
	* **Primer dios : 2 cartas altas y una baja.**
	* **Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.**
	* **Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.**
	* **Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.**
	* **Quinto dios : 5 cartas altas y un As.**

**Nota :
Cartas altas .... 10, J, Q, K, As.
Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.
Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos desde el menos al mas poderoso.
Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios ( los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar ). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

Variaciones :
Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, la posiciones de los dioses, el numero de dioses, etc.**

1. **LAS SARDINAS

Participa la unidad completa.
Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.
El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.**
2. **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.**
3. **CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor(que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.**
4. **TE GUSTA MI VECINO ?

Se hace sentar a todos los scout en un circulo y uno se pone de pie (castigado).El que esta de pie se pregunta a cualquiera, TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. PORQUE?,el que esta sentado entonces contestará.PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS,o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.**
5. **EL PITADOR

MATERIALES : Un pito

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.
Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.
Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.**
6. **PITO LOCO

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.
Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.**
7. **LA BATALLA DE LOS GLOBOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Un globo por participante

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.**
8. **POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.**
9. **PROTEGIENDO LAS BASES

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Esterillas.

Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...

Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses"  por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.**
10. **EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Una pelota.

Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un circulo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del circulo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.**
11. **SIGUE HABLANDO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.**
12. **HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.**
13. **CIRCULOS COLOREADOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el circulo del color correcto gana un punto para su equipo.

NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.**
14. **GIRA A LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.**
15. **AGARRAR LA COLA

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2.. MATERIALES : Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo).

Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.**
16. **CARRERA DE BARCAS HUMANAS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas

Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.**
17. **CIUDAD PUEBLO PAIS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.**
18. **PIES QUIETOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de el. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son mas bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercar lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a el. Una vez que la pelota es llevada al circulo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.**
19. **¿UN QUÉ?

DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro menaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.**
20. **LA TORMENTA

DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manso). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario.

Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.**
21. **EL DRAGÓN

DEFINICION: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar.

OBJETIVOS: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas.

MATERIALES : Pañuelos o pañoletas.

Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas.

la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.**
22. **PALOMITAS PEGADIZAS

DEFINICION: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz , se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.**
23. **¿SABES QUIEN SOY?

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

MATERIALES : 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc..).

Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego ( o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos.

El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.**
24. **EL INQUILINO

PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.**
25. **LAS TIJERAS MÁGICAS

PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

MATERIALES : Tijeras.

Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.**
26. **LAS CULEBRAS

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos.

Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.**
27. **VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS

PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años.

MATERIALES : Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mimas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.**
28. **RELEVOS DEL CANGREJO

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.**
29. **LA ROSA DE LOS VIENTOS

PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.

MATERIALES : Una brújula.

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula.

Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.**
30. **BAILES POR PAREJAS

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.

Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.**
31. **ACECHANDO AL JEFE

DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientas que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.**
32. **AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA

DEFINICION: Consiste en realzar unos nudos antes que el grupo rival.

OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada chaval amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.**
33. **BARCOS EN LA NIEBLA

DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador.

OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar.

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).**
34. **BULLDOG INGLÉS

DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores.

OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.**
35. **CALIENTE O FRÍO

DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este.

OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso".

Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.**
36. **CANCIÓN DE DESAFÍO

DEFINICION: Consiste en una competición musical.

OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.**
37. **CÍRCULOS CUADRADOS

DEFINICION: Se tata de una competición de nudos.

OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo.

Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase s del cuello y les caiga a ambos extremo al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho una aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada unos los grupos han hecho esta
acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador.

NOTAS: Haga esta competencia una o dos veces , entonces hágala nuevamente, primero utilizando el nudo "Vuelta de escota". Si por casualidad se tiene un número impar de muchachos en un grupo, este deberá formar pareja con el director de juego.**
38. **LECTURA DE LA BRÚJULA

DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos.

OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda parase en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos.

El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo , y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.**
39. **ATRAPANDO AL TOBILLO

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos.

El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él lograr tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograra que le juego sea factible de producir resultados.**
40. **ATRAPANDO LA CADENA

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto.

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".

El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.**
41. **ATRAPANDO LA MOFETA

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano.

Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.**
42. **EL JUEGO DE KIM

DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela

La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.

EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.**

**COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS
Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.**

1. **ARREBATAR CON LA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior.

DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.**
2. **LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.**
3. **PELEA DE POLLOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda.

Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.**
4. **LUCHA INDIA CON LA PIERNA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas.

A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.**
5. **JALANDO LA ESTACA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos.

Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.**
6. **TORCIENDO LA ESTACA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno.

A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.**
7. **CHOQUE DE RODILLAS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.
PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda.

Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.**
8. **BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda.

Los contendientes de pie, mirándose uno al oro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso.

Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.**
9. **REMOLQUE CON CINTURÓN

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Dos cinturones.

Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes.

El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.**
10. **LA BOFETADA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las mansos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador.

El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.**
11. **PELEA DE PATOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos.

A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.**
12. **PELEA DE GALLOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha.

Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.**
13. **EL VIEJO TARUGO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una pelota.

El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él.

Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en le centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.**
14. **ESQUIVA EL TIRO

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego.

El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.**
15. **GOLPÉALES

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Periódicos o telas.

Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

"Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientas que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en ñas manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.**

***Juegos y actuaciones***

***para veladas***

**1. El electrizado.**

Se pide un voluntario que se aparta del resto.

El animador explica que cuando el voluntario vuelva estarán todos en círculo y se le explica que se han quedado todos electrizados por un rayo, y que tiene que ir tocando la cabeza de todos, para averiguar cual es el que está más electrizado, cuando las toque las cabeza de una persona determinada elegida por todos, se le da un susto.

**2.Radio Macuto.**

Se pide un voluntario que se aparta del resto y y cinco colaboradores.

El animador explica que cuando vuelva el voluntario estarán los colaboradores en fila, y que es una radio que hemos formado, y que por orden debe ir tocando las orejas para escuchar las noticias, cuando toque las orejas el primero dirá: RADIO MACUTO, el segundo: BOLETÍN INFORMATIVO, el tercero: INFORMACIÓN DEL TIEMPO, el cuarto: SE AVECINA UN FUERTE TEMPORAL y el quinto que tendrá agua en la boca se la echará encima.

**3 Pisando objetos.**

Se pide un voluntario que se aparta del resto.

El animador pide objetos preferiblemente gafas, relojes.. Se colocan en el suelo y se le dice al voluntario que va pasar de un lado a otro del rio de objetos, con los ojos vendados y sin pisarlos, guiados por las indicaciones del público. Se le vendan los ojos al voluntario y se quitan todos los objetos y el voluntario ira pasando y el publico ira diciendo cuidado, izquierda, derecha, levanta el pie, cuando vaya pasando se irán volviendo a poner los objetos.

**4.Guerra de cucharas.**

Se piden dos voluntarios para la guerra de cucharas uno de ellos compinchado con los dos animadores, se les dice que cada animador será el entrenador de uno de ellos. y se sentaran en dos sillas uno enfrente del otro.

El juego consiste en con una cuchara en la boca, por turnos, se levantarán y pegarán con la cuchara en la cabeza del contrario, que permanecerá sentado en la silla, y es a ver quien pega más fuerte. Pero cuando vaya a pegar el compinchado el animador tendrá escondida una cuchara y será el quien pegue cuando el compinchado haga como si pegara.

**5. El juego del embudo.**

Se pide un voluntario para retar al campeón mundial del juego del embudo, el juego consiste en ponerse el embudo metido por la parte superior del pantalón por delante, ponerse una moneda en la frente e intentar meterla en el embudo. Primero lo hace el campeón mundial y se cuenta las veces que lo hace en cinco intentos, cuando lo hace el aspirante al tercer intento cuando tenga la moneda en la frente, se coge una botella con agua y se le echa agua en el embudo.

**6. Se busca el silbato.**

1. Se le pide a un voluntario del grupo que salga de la sala, mientras el animador explica el juego al grupo
2. El animador explica:
a) Se trata de que el voluntario encuentre un silbato que tendrá un miembro del grupo, que están sentados en círculo..
b) Pero el silbato lo tendrá escondido detrás colgando de los pantalones.
c) El grupo, de pie y en círculo, recibe al voluntario para que descubra quién tiene el silbato.
d) El voluntario se coloca en medio del circulo, cuando pase el animador quien tenga el silbato pitara, sin que el voluntario se dé cuenta quién lo hizo, el animador debe de ir cambiando de sitio.

**7. Oraciones a Ala**

1. El animador solicita la colaboración de tres participantes y les ruega pasar al centro del grupo. Les explica que él, como jefe de una caravana que va por el desierto, perdió tres camellos y necesita hacer oraciones a Alá para encontrarlos.
2. Explica a los colaboradores que deben rezar con él e imitar los gestos que él haga en las oraciones.
3 Colocados en el centro del grupo, el animador levanta los brazos, se agacha, vuelve a levantar los brazos, besa el suelo y dice con voz misteriosa: "Alá, devuélveme mis camellos"
4 Repite estas oraciones por tres veces.
5 El animador se levanta mientras sus colaboradores están en el suelo y dice: "Nada se gana con rezar Ya que Alá no me devuelve mis tres camellos, por lo menos me contentaré con estos tres burros"

**8. El gran Gurú**

1 El animador solicita que un voluntario se retire de la sala, mientras explica el juego a los demás.
2. Se coloca una silla en el centro. En ella se sienta otro voluntario, con un espejo grande apoyado sobre los pies. Este voluntario es cubierto totalmente con una sábana.
3 Al regresar el voluntario que estaba fuera, el animador le dice que ahí está el Gran Gurú y que debe pedirle por tres veces, con grandes gritos que le muestre el animal más feo del mundo.
4. El voluntario gritará: "Ch, Gran Gurú muéstrame el animal más feo del mundo", Cuando haya gritado tres veces, el animador hará que el voluntario se arrodille delante del Gran Gurú, levantará la sábana y aparecerá en el espejo el animal más feo del mundo, cuando se refleje en él la imagen del voluntario.

**9. El juego del plátano.**

1 Se le vendan los ojos a dos voluntarios
2. Cada voluntario recibirá un plátano, sin cáscara. A partir de este momento abrirán la boca Ganará quien primero logre meter el plátano en la boca del adversario.

**También os proponemos unas actuaciones**

**1.El Gran hotel.**

*Escena* : el recepcionista del Gran Hotel haciendo la cuenta al cliente.

*Cliente*: Por favor la cuenta de la habitación 212.
*Recepcionist*a: Veamos 3 noches a 25€, 75€, veamos ahora los extras.
*C*: ¿Qué extras?.
R: 5€ por los baños Turcos.
C: Pero, si no los he utilizado.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaban.
R:10€ por las consumiciones del mueble bar.
C: Pero, si no he tomado nada.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaba.
R:5€ por utilizar las instalaciones deportivas.
C: Pero, si no las he utilizado.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaban.
R: 5€ por el servicio de habitaciones.
C: Pero, si no he tomado nada.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaba.
R: 10€ por el servicio de lavandería.
C: Pero, si no lo he utilizado.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaba.
R: y por último 20€ por las fiestas nocturnas del hotel.
C: Pero, si no he ido a ninguna.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaban.
R: En total 130€.
C: ahí tiene. (le da 75€)
R: ¿y los 55 € que faltan?
C: se los voy a cobrar por acostarse con mi mujer.
R: Pero, si yo no me he acostado con su mujer.
R: Porque usted no ha querido pero ahí estaba.
Salen los dos corriendo

**2.La fonambulista.**

*Personajes*: El presentador cirquense, la fonambulista, 2 ayudantes.

El presentador presenta a la fonambulista, cuerda en el suelo empieza hacer el paripé, de andar sobre la cuerda.
La fonambulista se baja de la cuerda y el presentador dice que se esta preparando para el mas difícil todavía, lo nunca visto..
Los ayudantes levantan la cuerda en alto, la fonambulista empieza a comprobar la tensión de la cuerda la altura, etc.
El presentador dice que la artista se va a preparar para el siguiente numero, que necesita una preparación especial, al rato sale con una cesta de ropa y empieza a tender.

**3.Los caballos de los soldados**

Escena: En el cuartel están el coronel y el sargento contemplando la tardanza de los soldados que habían salido con permiso por el fin de semana. "Llevan ya 2 horas de retrazo, cuando llega el primer soldado ya están muy furiosos.

Capitán- ¡soldado! ¿Porque ha llegado tarde?
Soldado- disculpe mi coronel... pero resulta que tengo mi novia en el pueblo y ayer me invitaron a almorzar en su casa, luego fuimos al jardín y se nos hizo un poco tarde. Mi futuro suegro vino a buscarnos y me dijo: "porque no te llevas mi caballo, sino no llegaras a tiempo a la estación".. Y resulta que el caballo tropezó, luego sé cayo y se murió.... por eso perdí el tren.
Coronel- bueno por esta vez lo perdono pero que no se vuelva a repetir, puede retirarse...
( así presentan el segundo y el tercero, y relatan mas o menos la misma historia, el coronel esta muy malhumorado y nervioso cuando pasa él ultimo)
coronel-¿¡me quiere decir usted como disculpa su retrazo!? (con ganas de matarlo)
soldado- disculpe mi coronel... pero resulta que tengo mi novia en el pueblo y ayer me invitaron a almorzar....
Coronel- ¡¡sí!! ¡¡Ya sé!! después de almorzar se fue con su novia al jardín...
soldado- exacto mi coronel...
Coronel- ¡¡sí!! no se dieron cuenta del horario y entonces vino su suegro y le dio su caballo para que no llegue tarde a la estación...
Soldado- perdone, mi coronel, pero eso no dijo. Él me sugirió que llegara hasta la estación en su auto, que muy gentilmente me lo facilitaba.
Coronel- ¡¿cómo su auto?! Entonces.... ¿porque se retraso?
Soldado- pues vera usted, mi coronel. Iba con el tiempo suficiente como para alcanzar él tren, pero cuando menos me lo esperaba, se produjo la catástrofe: la calle estaba interceptada por caballos muertos. (salen persiguiéndose)

**4.¿Quién mató a Billy?**

Personajes: Director, camara, actores.

Escena: es como si se estubiera rodando una película del oeste.

El director da la orden de acción y empieza la escena. Un baquero entra al bar del oeste, coge al camarero de la solapa y dice: ¿quien mató a Billy?.

El director dá la orden de corten, y dice que lo quiere más alegre, los actores hacen la misma escena tronchandose de risa. El camara quiere decir una cosa pero no le deja el director.

El director dá la orden de corten, y dice que lo quiere más triste, los actores hacen la misma escena llorando.El camara quiere decir una cosa pero no le deja el director.

El director dá la orden de corten, y dice que lo quiere con más ritmo, los actores hacen la misma escena como si fuera un rap.El camara quiere decir una cosa pero no le deja el director.

Asi varias situaciones, hasta que sale la escena perfecta, entonces el cámara dice al director que la cámara no tenía película y salen todos corriendo detras del cámara.

**5. Saludos internacionales**

Sale el presentador y dice: veamos como se saludan en diferente sitios del mundo.

ESPAÑA: típicos flamencos con ole y ole.

INGLATERRA. sale un inglés leyendo The sun, muy interesado sale otro y empieza a ver el periódico, el otro se da cuenta y empiezan sorry, sorry.

FRANCESES: uno esperando en el escenario y otro sale lanzado besos al público, cuando se encuentran se lanzan un beso.

ALEMANES: los dos por cada lado del escenario con paso firma cuando se escuentran sacan una jarra de cerveza y brindan.

HOLANDA: uno con cara de bobo en el escenario sacando barriga, llega el otro y hace como si ordeñara una vaca.

ITALIA: uno en el escenario harto de esperar, el otro sale del público agasajando a las mujeres, cuando se encuentra en el escenario discusioón al final se abrazan y dicen vamos a ligar

CHINA: uno por cada lado del escenario, postura de chino, cuando se encuentran harate.

JAPÓN: salen haciendo fotos a todo.

***Juegos varios***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO VJUEGOS DIVERSOS** |

Por mucho que tratemos de clasificar, siempre quedan cosas que no encajan en ninguna o encajan en todas partes. Por eso la sección de "*varios*" es siempre atractiva y muy a menudo, lo más valioso suele ir a parar al "*Departamento de artículos diversos*".

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

**105. Fuga de los prisioneros**

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

**106. Caleta de cocodrilos**

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

**107. Carrera de obstáculos**

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

**108. Isla desierta**

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

**109. Lejos y cerca**

El Jefe de Tropa. al mismo tiempo que va caminando, va leyendo en voz alta una lista de objetos que desea que obsemven sus muchachos. Lleva una tarjeta para la puntuación de cada uno de los jugadores. Estos van informando de los objetos que vayan viendo y gana el que tiene mejor total. Una vez puntuado un objeto por un jugador no puede ser anotado a otro por el mismo objeto ni para el primer jugador que lo vio. Los objetos pueden ser, v. gr. un fósforo, un botón de hueso, un parche en la ropa, una ventana con el cristal roto, un caballo de color castaño claro y blanco, un ganchillo de pelo (este ultimo vale por dos puntos).

**110. Esquivar la pelota**

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

**111. Relevo cosaco**

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

**112. Juegos con neumáticos**

1. *Usados como aros. Hacerlos rodar con una mano en línea recta o curva.*
2. *Relevo. Un neumático frente a cada equipo. Se corre hacia el neumático, se pasa gateando por dentro y se regresa al punto de partida para que siga el siguiente y haga lo mismo.*
3. *Una pequeña estaca frente a cada equipo colocado a cuatro o cinco metros de distancia; trátese de ensartarla tres veces.*
**Variación:** *Háganse tantos lanzamientos como se deseen, pero no consecutivos. La distancia de las estacas se ajustará al tamaño de los muchachos.*
4. *Una pequeña estaca colocada frente a cada equipo a mayor distancia que la indicada en 3. El juego consiste en hacer rodar el neumático hacia la estaca de un solo impulso, de manera que pierda velocidad y caiga sobre ella y la ensarte. Puntuación: tres puntos por ensartar la estaca, dos si el neumático se queda apoyado sobre ella y uno si solamente la toca al caer.*
5. *Usados como ladrillos para caminar sobre ellos con un auxiliar que los vaya colocando alternativamente a lo largo o alrededor del trazado o recorrido. Debe cornenzarse de nuevo si se pisa fuera del neumático. El auxiliar cubre entonces el recorrido con el tercer neumático.*
6. *Dos equipos formados por cualquier número de jugadores. El neumático se usa como una pelota. Se cuentan "gol" cuando el neunmático toca una pared, un poste, etc.*
7. *Relevo. Los equipos en fila. A una buena distancia enfrente, el neumático es sostenido verticalmente descansando en el suelo bien por el último de la fila o por un Scouter. Los miembros de los equipos corren por turno y se deslizan a través del neumático.*

**113. Quemar la cuerda**

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

**114. Juego de la brújula a ciegas**

El lugar ideal es una amplia explanada, aunque un área más pequeña también sirve. En el círculo se colocan los Guias de Patrulla y cada Patrulla va a una de las esquinas del campo y todos los Scotus se vendan los ojos, pero no así el Guía de Patrulla. El juego consiste en guiar a los Scouts desde su esquina a la opuesta. haciéndolo solamente por medio de las direcciones de la brújula. La Patrulla que primero logra llegar a la esquina opuesta es la ganadora. Si un Scout pasa por el círculo queda descalificado y no se permite al Guía de Patrulla salir del círculo.

**115. Barcos en la niebla**

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

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

**116. Blanco de linterna**

La Tropa se coloca alineada en un extremo de la explanada. El S.J.T. o el Primer Guía enciende una linterna en un punto determinado y la mantiene encendida durante treinta segundos o un minuto. Cada Scout estima la distancia a que se encuentra encendida y al Patrulla lo hace igualmente de manera colectiva. Se conceden puntos como en el tiro al blanco. Dentro de los cinco metros, cinco puntos, de diez metros, cuatro puntos, etc., y el promedio del total de cada Patrulla se añade a los puntos ganados por la estimación colectiva. La distancia correcta será anunciada, desde luego y la linterna nuevamente encendida.

**117. Campamento destruido**

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

**118. Salvándose en la selva**

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

**119. Intercepción de un convoy**

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

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

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

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

**120. Expedición de obstáculos**

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

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

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

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

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

**121. Búsqueda por semáforo**

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

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

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

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

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

**122. Periodismo**

Inmediatanmente después de izar bandera, la inspección y los prelimninares usuales, se entrega a cada Guía de Patrulla una hoja grande de papel (del tamaño de un periódico corriente) y se ordena que produzcan un periódico de Patrulla. El Guía designará un editor -que puede ser él mismo- y los demás muchachos se convertirán en reporteros. Se les podrá sugerir detalles determinados, v.gr. entrevistar al sargento de policía, a un maquinista, al alcalde, etc., aportar noticias sensacionales, caricaturas, etc.

**123. Expedición polar**

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

**124. El loco**

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

**AVISO DE LA POLICIA**

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

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

**125. Competencias**

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

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

También el "*arranque de anclajes*", puede servir, para mantener a la Tropa en una espléndida tarde de primavera por lo menos durante media hora, activa y contenta. Para esto se requiere un terreno blando o sembrado de césped alrededor de un árbol o de un poste convenientemente situado. Al dar la señal, cada Patrulla va clavando estacas de madera o hierro, en la dirección de las manecillas del reloj, alrededor del árbol, al cual las sujetan por medio de un cabo de cuerda. Una vez clavadas las estacas (operación que no requiere prisa), todas las manos, excepto las de la Patrulla que las colocó, intervienen por turno para tratar de arrancarlas, mientras el Scouter observa y cuenta el tiempo.

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

**126. Reunión a medianoche.**

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

**127. Pase rápido**

Dos equipos forman un círculo colocados sus componentes cara hacia el centro y alternativamente. El capitán de cada equipo tiene una pelota. Ambos están situados en lados opuestos del círculo. La pelota es lanzada por cada jugador a otro de su propio equipo colocado a su derecha. Si la pelota cae al suelo, el que la dejó caer debe recogerla y reintegrarse a su puesto antes de seguir jugando. El equipo cuya pelota logre alcanzar a la otra, es el que gana. A ser posible, las pelotas deberán ser diferentes colores o utilizarse otra clase de objeto que sea más difícil de coger.

**128. Mochila de Scouter**

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

**129. Salida para rescate**

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

**130. Fútbol del saco o bolsa**

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

**131. Ataque a la bandera y a los sacos**

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

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

**132. Sendero inexplorado**

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

**133. Censo de árboles**

El Scouter señala un área de terreno y hace una lista de los árboles que se han de encontrar dentro de su perímetro. Las Patrullas salen para confeccionar un censo de los árboles que existen allí. Puede hacerse igualmente con flores, plantas, etc.

**134. Árboles con etiquetas**

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

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

**135. Golf con platos**

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

**136. Robo de bordones**

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

**137. Etiquetas**

Se sujetan a las ramas de los árboles etiquetas con diferentes números. Los Scouts tratan de escribir sus iniciales en ellas sin ser vistos por dos centinelas que montan guardia y se pasean por allí. Cualquiera visto por los centinelas tiene que firmarles su libro y retroceder veinte pasos. Súmense los números de las etiquetas que se han logrado firmar y réstese un punto por cada vez que se haya firmado en el libro. Las etiquetas que tengan números más altos deberán ponerse en los lugares más visibles.

**138. Relevo de recipientes con agua**

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

**139. Destrucción del puente**

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

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

**140. Hervir el agua**

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

**141. Fogatas**

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

**142. Patrulla de Pieles Rojas**

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

**143. Turcos y rusos.**

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

**144. Contrabandistas**

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

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

**145. Arroz caliente**

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

**146. Juego de naipes campestre**

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

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

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

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

**147. Caza de plantas raras**

Un juego que ejercita la observación al aire libre. Se envía a una Patrulla a recorrer un terreno determinado en busca de tres plantas (o árboles) raros, previamente preparadas por los Scouters. Algunas de las plantas raras pueden ser un plátano que crece en un naranjo o peral, mazorcas de maíz en una mata de fresno, etc

**148. Relevo de escóndete y busca**

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

**149. Mensaje para el local**

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

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

**150. Carrera de obstáculos (2)**

A los Guías de Patrulla se les entrega un mensaje relacionado con el primer "obstaculo". El mensaje dice: "***Obstáculo 1.****Existen dificultades qué vencer. ¿Puede encargarse del mando?. Déle instrucciones a su Patrulla para que esté prontamente en ..... a las ..... No deberán ser vistos cuando abandonen el campamento ni el camino (Calcule el área de los campos que atraviese y guíese por las circunstancias*". (Las circumnstancias son un árbitro que por medio de señales de semáforo les dirá "vengan aqui después que ellos hayan tenido tiempo de hacer los cálculos). Cada Guía de Patrulla al llegar recibe un mensaje verbal, repetido una sola vez: "***Obstáculo 2.****Siga la senda en dirección a ..... Tenga cuidado, puede haber espías. Obsérvelos pero no los siga. Apártese de la senda si encuentra alguna razón para hacerlo*". (La razón será un letrero o aviso que los enviará hacia un lugar conocido situado en las márgenes del rio). Mientras recorren la senda son observados para comprobar si guardan silencio, el orden y comportamiento, etc. En caso de que no vean el aviso, seguirán hasta el final de la senda, perderán su turno y tendrán que esperar hasta que la Patrulla siguiente halla terminado A la orilla del río un árbitro le entrega el: "***Obstáculo 3.****En la orilla opuesta verá un pedazo de papel que es para uno de sus hombres. Tenga cuidado. él, únicamente, puede leerlo. El hombre que envíe deberá conservar un pie con la media puesta, calzado y seco. El material que necesita lo podrá obtener del J.T*". (El mensaje es para el número 2 y no para el propio Guía de Patrulla quien en tal caso tendría que abandonar a sus hombres).

Un muchacho fuerte puede saltarlo. En el pedazo de papel aparece lo siguiente escrito en Morse: "***Obstáculo 4.****Vaya ahora en silencio, pero rápidamente, a .....*". En el lugar señalado se encuentra un árbitro cuidando un profundo barranco, una rama de árbol aprovechable y una cuerda para cruzar el precipicio.

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

**Nota:** *Este recorrido demora de una y media a dos horas si los árbitros y Guías de Patrulla demuestran comprensión y armonía. Se concederán quince minutos de intervalo entre Patrullas. Los Guías de Patrulla pueden utíhzarse como arbitros; esto les gustará y permitirá a los Subguías encargarse de sus Patrullas. Los árbitros deben ser cuidadosamente preparado. Si los grupos que van delante marchan despacio habrá que retardar a las Patrullas. El recorrido debe hacerse por un terreno quebrardo que permita hacerlo. No debe e.stimularse el despliegue de gran rapidez.*

**151. Comparación de hojas**

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

**152. Censo agrícola**

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

**153. Juegos atléticos varios**

Para pasar un par de horas de ejercicio en el campo. Desde luego sin tomarlo muy en serio. Pueden practicarse los siguientes: lanzamiento de martillo; lanzamiento de disco; carrera de caballos (jinete y caballo) y otras ideas divertidas que pueden inventar los Guitas de Patrulla.

**154. Recoger los colores**

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

Los puntos se conceden de la siguiente manera: *Verdes 6, grises 4, azules 3, rojos 2, blancos 1. Por cada hilo recogido.* La puntuación puede variarse según el paisaje.

**155. Golpear la estaca a ciegas**

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

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

**156. Obstáculos en día frío**

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

**157. Acechando al venado**

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

**158. Lanzar al sombrero**

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

**159. Pago por los resultados**

1. *Improvisar una cuerda confeccionada con materiales naturales, de por lo menos dos metros de largo, con la cual se pueda levantar directamente un cubo lleno de agua hasta una altura de unos sesenta centímetros del suelo. Precio, $5.*
2. *Construir y hacer volar un planeador. Precio, $5.*
3. *Sin poleas armar un aparejo de tres a uno. Precio, $20.*
4. *Improvisar un "nivel de agua" rudimentario basado en el principio del "nivel de burbuja". Inventar tres usos posibles para este nivel, en un campamento permanente. Precio, $5.*

**160. Grupitos**

Cada Scout tiene un "número opuesto" y ambos son enviados en direcciones opuestas en un círculo de aproximadamente dos kilómetros de diámetro. Sin ponerse de acuerdo de antemano acerca del lugar de reunión, cada uno de ellos deberá avanzar cautelosamente para reunirse con su númuero opuesto. Una vez reunidos formando pareja podrán empezar a formar un grupito capturando a los que anden sueltos, para lo cual tendrán que tocarlos. Los cautivos deberán ayudar lealmente a su grupo, a menos de ver a su "número opuesto" vagando sin haber sido capturado. Un grupo grande puede atacar a uno pequeño, pero no al contrario. Los grupos pequeños pueden dispersarse si son atacados, por lo que será conveniente tener preparado el lugar secreto donde han de encontrarse después. Si se prefiere, los grupos pueden ser invulnerables y solamente poder ser capturados los Scouts que anden solos.

**161. Ataque y defensa (2)**

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

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

**162. El cocodrilo evade el balón**

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

**163. El evadido**

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

**164. Corredores por parejas**

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

**165. Cricket ininterrumpido**

Los portillo se colocan como se indica en el dibujo.



El lanzador envía la pelota al golpeador. Si éste la volea tiene que intentar correr hacia el portillo que hay detrás y regresar. Mientras tanto, los jugadores que hay en el campo devuelven la pelota lo más pronto posible al lanzador, quien inmediatamente comenzará a hacer lanzamientos sin importarle dónde pueda estar el golpeador. Antes de ser eliminado solamente se le puede lanzar la pelota al golpeador pero sin correr detrás. Una vez eliminado se presenta un nuevo golpeador, pero el lanzador no necesita esperar a que éste ocupe su puesto. Siempre que el lanzador tenga la pelota puede lanzarla. Es preferible usar un palo y una pelota de tenis

**166. Escondite encontrado**

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

**167. Tarde de aventuras**

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

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

**168. Cadena de prisioneros**

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

**169. Búsquelo y tráigalo**

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

**170. Arrastre del tronco**

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

**171. Búsqueda de productos naturales**

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

**172. Relevo de leñadores**

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

**173. Preparar bizcochos (sin utensilios)**

Dos muchachos en actividad. Equipo: hacha para cada equipo, harina, agua y un montón de leña. Al dar la señal los Scouts encienden un fuego, mezclan la harina y cuecen un bizcocho, galletas o pan de cazador. El objetivo es presentar a los jueces un bizcocho bien cocinado. Fíjese un tiempo mínimo y anótense diez puntos por la exactitud (deduciendo puntos por exceso de tiempo) y otros diez puntos a cero por la calidad de los bizcochos.

**174. Lanzamiento de cuerda**

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

**175. Brújula**

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

**176. Tumba acuática**

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

**177. Semaforistas contra corredores**

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

**178. Conejos en la trampa**

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

**179. Llamada de los prisioneros**

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

**180. Merienda vespertina**

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

**181. Salchichas calientes**

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

**182. Mafeking**

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

**183. Relevo del cable**

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

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

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

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

***uegos para desfogarse***

|  |
| --- |
| **Capítulo 2Desfogue de energía** |

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

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

**27. Estregones**

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

**28. Azotado hasta encontrar su lugar**

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

**29. Asalto al castillo**

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

**30. Círculos cruzados**

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

**31. Competencias de marcas**

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

**32. Competencia de dobles marcas**

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

**33. Pasar el reto**

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

**34. "Soccer" de salón**

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

**35. "Hockey" de salón**

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

**36. Pegarle a la pelota con la mano**

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

Cualquier Otro medio de lanzar o detener la pelota, por ejemplo con los pies, queda prohibido. Tampoco se puede obstruir al contrario o retener la pelota en cualquier forma. La pelota no puede lanzarse al aire más de sesenta centímetros (esto se hace para evitar cuentas con la vidriería o con el electricista). En vez de la patada acostumbrada para poner la bola en juego, ésta se coloca en el centro y los equipos se alinean en sus propias metas, tratando de ver quién llega a ella primero una vez que el silbato ha sonado. Es éste un juego rudo, por lo que cinco minutos en cualquier dirección es generalmente suficiente.

**37. Alrededor de la selva**

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

**38. ¿Quién saca a quién?**

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

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

**39. Cuadrado obscuro**

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

**40. El tapete**

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

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

**41. Luchas de carrozas**

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

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

**42. Él y el del pañuelo**

Uno de un bando es "él" y uno del otro bando lleva un pañuelo o bandera. Solamente el que lleva el pañuelo puede ser tocado y trata de escaparse, haciendo circular continuamente el pañuelo entre los demás jugadores. El pañuelo debe ser pasado, pero no puede ser lanzado ni tirado.

**43. César**

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

**44. Cruzados**

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

**45. Romanos y cartagineses**

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

**46. Caramelos y carnitas**

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

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

**47. Silencio**

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

**48. Libertar**

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

**49. Muralla china**

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

**50. "Bulldog" británico**

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

**51. Rodeo**

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

**52. Marcar el ganado**

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

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

**53. El gato y el ratón**

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

**54. Cerrar el círculo**

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

**55. Mudanzas**

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

**56. Oxo**

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

**57. Caballeros y rufianes**

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

**58. Tapete mágico**

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

**59. Quitar el cuero cabelludo**

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

**60. Arrebatar**

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

**61. Martín**

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

**62. Tocar metal**

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

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

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

**63. Quemados**

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

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

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

**64. Punta y rabo**

Se forman dos bandos que se colocan a cada extremo del local. El Scouter lanza al aire, en medio del local, una moneda. Si ésta cae por el anverso, el bando A persigue al B, tratando de capturar a algunos de sus miembros, Y si lo logra, éste queda adherido a su bando. Si cae por el reverso los del bando B tratan de capturar a los del A, en la misma forma que antes se ha dicho.

Es este un juego muy sencillo, pero muy gustado.

**65. Barrera**

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

**66. Pandemonium**

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

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

Variación. Escribir las órdenes en clave muy sencilla.

**67. Llamadas nocturnas**

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

**68. Grupos**

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

**69. Submarinos**

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

**70. Taponar la barrica**

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



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

***Juegos para adiestrar***

***los sentidos***

|  |
| --- |
| Capítulo 3Adiestramiento de los sentidos |

### 1. JUEGO DE KIM

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

|  |
| --- |
| *"Se encontraba Zam-zammola sentado a horcajadas sobre el cañón, desafiando las órdenes municipales."*— Magnífico principio — pensó Delta mientras leía las páginas del amado Kim, hasta que hubo llegado al capítulo en que vio la necesidad de volverlos a leer, "en esta frase está contenido todo el secreto de la juventud".Delta llegó al Capítulo IX y lo leyó de nuevo; tarea placentera que todo Jefe de Tropa debería llevar al cabo una vez al año, cuando un nuevo grupo de muchachos hacen su Promesa y el otoño principia a marcar en los árboles sus primeras huellas. Antes de terminar ese capítulo subrayó una o dos sentencias, después las copió, e hizo comentarios sobre ellas.“*Kim se entusiasmó de todo corazón con la siguiente vuelta de la rueda*”. Tal es en verdad el espíritu que uno desea ver en sus Scouts, un sentimiento de intensa ansiedad, un interés conmovido, de tal modo que uno esté constantemente pensando en presentar el adiestramiento en alguna forma distinta.“*He aquí nuevas maravillas*”. Una sugestión para hacer más interesante el Juego de Kim, reuniendo objetos raros en vez de usar cualquier cosa que se tenga a mano. “*Practicad el juego de las javas*”, por supuesto como un juego de reto, que puede usarse compitiendo Patrulla con Patrulla o de campeón con campeón.“*Cuando hayáis contado y manejado el arte de la habilidad, seguramente estaréis en posición de recordar todo y cubriéndolo con un papel podréis darnos la cuenta*”. Así, cuando el juego se practica por primera vez, el jugador debe disponer de todo el tiempo que necesite, no solamente de un par de minutos. Por supuesto, principiad en el momento oportuno para el muchacho, adagio de inestimable valor; principiad en el momento adecuado para su memoria.“*El instinto de competencia se despertó en su pecho*”. Fue un reto personal. ¿Entrañaba esto la idea de que se acercaba el invierno? ¿Significaba este reto asimismo cuaderno de notas especiales. retos semanarios hechos con anticipación y el incluir en el programa de las reuniones de Tropa más o menos veinte minutos para este trabajo. durante seis u ocho semanas?“*No habla ahí sino quince piedras*”. Comenzad por pocas cosas y sencillas. de tal manera que las primeras victorias no sean muy difíciles; pero recordad que desde un principio el muchacho indú mostró a Kim que podía hacerlo mejor.“*Tapadme los ojos, dejadme que palpe con los dedos*”. Variación obvia tratándose de Scouts mayores.“*¿Cómo se hace? Repitiéndolo muchas veces, hasta hacerlo con perfección: vale la pena*”. Hay que repetirlo muchas veces, siendo de lamentar que no existe un Juego de Kim más adelantado para la Primera Clase; pero podría inventarse muy bien un juego de valor real para los Scouts mayores. que valiera la pena practicar, que construyera un adiestramiento fino y a la vez divertido. Los juegos deberán practicarse en una o en otra forma —susurró Delta— en toda reunión de Tropa y al Scout se le debe hacer comprender que se trata de juegos que él deberá practicar siempre.“*Algunas veces con fotografías de nativos*”. Deberemos formar una colección de instantáneas de campamentos o de retratos recordados de los periódicos y todo pegado convenientemente en un cartón.“*Observando a los muchos y curiosos visitantes del Sr. Lurgan*”. He aquí una idea para variar: cuatro amigos extraños en la reunión aparecen, disfrazados convenientemente, y cada Patrulla deberá describirlos y decir cuál es el disfraz (esto es más interesante que una sola persona disfrazada sobre todo si es un miembro de la Tropa). Llegaba aquí Delta cuando aparecieron cuatro amigos que eran: Felipe, el Chato. Miguel y Pinocho.— Hola Felipe — saludó Delta, mientras el nuevo y joven eclesiástico hacía su entrada — ¿Qué tal de vacaciones? — pues éste había ido a su casa o pasar unos días.— Esta pandilla me pescó en la esquina.Los muchachos. en forma desaprensiva, se habían sentado confortablemente.— ¿Nadie más ha venido? — preguntó Miguel — sin ellos no podremos discutir el programa.— Vosotros habéis llegado temprano — insinúo Delta — siéntate Felipe y enciende tu pipa.— ¿Leías? — dijo Felipe. mientras sus dedos urgaban en cl tabaco.— Sí — repuso Delta — *Kim*.— Ah — observó Felipe — El Juego de Kim, una o dos veces lo practicábamos en nuestras reuniones de Tropa; pero los muchachos no lo hacían muy bien y no les gustaba.— ¡Caramba! — exclamó el Chato.— ¿Cómo es posible una reunión de Tropa sin ellos? —preguntó Miguel, con aquel aire de inocencia que le era tan peculiar.— Mala Tropa — agregó Pinocho con rudeza. — deberé ir a sus reuniones y ayudarte, antes que la arruines.— Felipe rió. — Pinocho y él se estaban convirtiendo en buenos amigos; Pinocho no era muy notable por su observancia religiosa, pero ahora había adquirido el hábito de llegar de cuando en cuando, a la iglesia de Felipe.— Me gustaría que lo hicieras — observó Felipe — pero como seguramente hay mucho que yo puedo aprender, les ruego que continúen. Soy un humilde servidor.— Continúe Delta — dijo el Chato.— Bien — replicó Delta — Siempre he considerado los Juegos de Kim como un microcosmos, y el todo del adiestramiento Scout como un macrocosmos.— Bravo — dijo Pinocho — ¿De qué habla? — preguntó cl Chato.— No sé, no hablo turco — contestó éste.— Delta rió — y tomando el diccionario, se los pasó.— ¿Qué es el Juego de Kim? — preguntó — un adiestramiento en rapidez de percepción. en observación, en memorizar casi mecánicamente y todo ello jugando. Seguramente estas cosas son las que forman el pequeño adiestramiento Scout, o sea la habilidad para recopilar y reaccionar rápidamente ante una situación, contando con la preparación necesaria para manejarla, siendo todo este adiestramiento como un juego.—Ya veo — dijo Felipe — muy bien: ¿pero en realidad lo practicáis en cada reunión’?— Esa pregunta es para ti, Miguel — dijo riendo Delta.— Bien, quizás exageraba un poco — respondió Miguel con sinceridad — pero sabíamos bien que en todas las reuniones de la Tropa de Delta había algo que nosotros debíamos observar, ya fuera que sobre ello se nos llamara la atención o no. Quizás se tratara solamente de un poco de estambre arrollado en la perilla de la puerta, y en el curso de la reunión se nos preguntará de qué color era. Siempre teníamos que estar listos, pero aparte de eso, real y verdaderamente practicábamos el Juego de Kim en una docena de formas diferentes.— ¿Cómo lo practicaban ustedes, Felipe? — preguntó Pinocho.— Cómo el libro lo dice — respondió Felipe — poníamos una bandeja y en ella una docena de objetos diferentes, y después de uno o dos minutos los cubríamos, debiendo los muchachos formar una lista de ellos.— ¿Les contábais alguna historia acerca de Kim y la noche que pasó en la tienda del Sr. Lurgan? — preguntó con incredulidad el Chato.No - replicó sonriendo Felipe - pero ahora veo que debería haberlo hecho.Leed estas notas - dijo Delta - pasándoles el cuaderno que estaba utilizando cuando sus amigos llegaron. Los tres Scouts mayores se agacharon sobre Felipe para leer junto con el.- Instructivo - observó Felipe. - Comenzar por poco, continuar, y variar mucho. Muy bien, desde ahora comenzaré por una historieta y luego el juego. - Sacó un cuaderno y dijo: - Sugerid algunas variaciones. -- Bien - dijo Delta - pero como nosotros deseamos sacar provecho de esto, tanto tú , Felipe, propongo que todos tratemos de pensar en unas cuantas variaciones nuevas, por lo menos nuevas para nosotros.Se hizo silencio en el local. La lengua del Chato exploraba el aire del cuarto; los ojos de Pinocho se habían reducido, al concentrarse él, y Miguel, que se agigantaba rápidamente. tomó un cuaderno de encima de la mesa y lo hojeaba como para ayudarse a pensar.Muy bien — dijo el Chato — he aquí una. A cada Scout se le pedirá que traiga alguna cosa rara a la próxima reunión y que ésta tenga de ocho a diez centímetros de ancho, o de largo, o de las dos cosas. La Tropa se sentará en el suelo formando un amplio círculo y cada Scout colocará en el centro el artículo que haya traído.Después de cierto tiempo, de acuerdo con la aptitud de la Tropa. cada quien recogerá su artículo, escondiéndolo y tratará de describir en detalle, lo más que le sea posible, los artículos de los demás.Variación: Escribirá también quién trajo cada artículo. En las Tropas numerosas se formarán dos o más círculos.— Bastante bien — observó Delta — ¿El siguiente?.— Espera un poco, a que termine este mal escribano — dijo Felipe.Miguel por su parte expresó — Con veinte boletos de colores, cuatro o cinco distintos, cortados en diferentes formas: triángulos, círculos, rectángulos, anillos o solamente letras K, L, E. etc. Los jugadores deberán observar con propiedad la figura y el color. Por ejemplo: triángulo azul, H roja, cuadrado blanco. ¿Lo habéis entendido?.— Sí — dijo Delta, Felipe escribía rápidamente — ¿Tú Pinocho?.-- No pongáis las cosas todas en el mismo lugar — contestó éste.— Colgadlas de una cuerda amarrada a los extremos del local.— Ahora voy yo — dijo Delta — No pongáis todos los objetos al mismo tiempo, sino cada uno por turno. Sugiero colgar un gancho en la pared, y comenzar cuando la Tropa se forma para pasar la inspección. El Scouter colgará del gancho. digamos, un guante. Después de la inspección, como quien no quiere la cosa y sin decir una palabra, cambiará el guante por una cadena. Cuando ha terminado el primer juego, retirará la cadena y colgará una daga y así sucesivamente. Ya para terminar la reunión las Patrullas deberán decir cuáles han sido los objetos que han sido colgados del gancho. Variación: Nombrarlos en el orden en que fueron colgados.— Ahora me toca a mí — dijo el Chato — A cada Scout se le pedirá que lleve consigo... no os riáis, yo siempre hice eso en mi Patrulla para hacerlos sentir que tomaban parte en las cosas.— Absolutamente correcto, Chato — observó Delta — están celosos por no haber pensado en ello.— Bien — dijo el Chato — a cada muchacho se le pide que lleve consigo dos objetos raros que encuentre. Después, por turno, se alinean las Patrullas y extienden las manos mostrando en cada una un objeto. El resto de la Tropa deberá recordar qué objetos fueron y cuál fue la Patrulla que los mostró.Habló despacio, Miguel, como si fuera pensando lo que iba diciendo, y así era — Tres Scouts se sientan, en sendas sillas en diferentes actitudes: uno con los brazos cruzados, otro con las piernas cruzadas, otro viendo hacia el techo, otro con la mano sosteniendo su quijada y así sucesivamente. El resto de la Tropa los observa, pero no les dice nada hasta que los tres se levantan y entonces se les ordena que hagan un croquis, en el cual aparezcan la posición de las cabezas, de las manos y de los brazos de los tres. Variación: en vez de hacer un croquis, deberán contestar una pregunta: ¿con qué mano sostenía el Charo su quijada? (respuesta: con ninguna). ¿Qué Scout tenía los dedos cruzados? un poco difícil ésta. ¿,Ves? Nueva Variación: los tres Scouts se sientan en las actitudes descritas. se levantan, dan una vuelta alrededor de las sillas, se sientan de nuevo; pero ahora cada uno en diferente silla y en diferente actitud, poniéndose de acuerdo entre ellos acerca de cómo van a sentarse. La Tropa lista ve los cambios.— ¡Bravo Miguel! — dijo Delta.Éste se sonrojó y tímidamente dijo — Pues bien, esto fue lo que se me vino a la cabeza. Ahora te toca a ti, Pinocho.— En la obscuridad — dijo Pinocho — contando con un banquito chaparro, una buena antorcha y algunos artículos que brillen se sienta la Tropa en círculo. Supongamos que el Chato y yo lo hacemos. Coloco el primer artículo en el banco, digamos un collar de perlas, y en tono sepulcral digo 'uno'; el Chato enciende la antorcha y lo ilumina durante diez segundos, luego apaga la antorcha. retira el collar, lo substituye y se lo echa al bolsillo, mientras yo coloco un segundo objeto, digamos una lámpara de bicicleta. En esta forma se avanza rápidamente: no hay que hacer las cosas despacio. Con una docena de objetos para comenzar, basta.— Te has puesto inteligente hoy — observó Delta — El inventar variaciones como ésta a los temas fundamentales del adiestramiento Scout podría ser una actividad de los Scouts mayores muy útil, inteligente e interesante. Recordad esto como una idea. Si deseáis que os diga más, he aquí algo que vosotros los Scouts mayores podéis hacer una noche. Cada uno de vosotros por turno llegáis antes de la reunión y representáis una acción sencilla, por ejemplo: descorchar una botella, aserrar un pedazo de madera, dar grasa a un zapato: recordad que sólo debe ser mímica. Si sois seis haced dos cosas cada uno. Luego cada Patrulla presenta sus respuestas. Yo hago las preguntas: *¿Qué zapato se limpió el Chato? ¿Quién usó el martillo? ¿Qué hacía Miguel al principio?... ¿Habéis pescado la idea?*— Esto sí que es bueno — observó Felipe — pero, si éstas son cosas nuevas bien podéis decirme cuáles eran las antiguas — En ese momento llegó Juan, con su gran sonrisa acostumbrada, y ceremoniosamente saludó a todos.— Llegas a tiempo, Juanito — dijo Delta — Felipe desea conocer seis de las variaciones usuales del Juego de Kim.— Bendito sea — dijo Juan suavemente — bien, pues, hablaremos de ruidos: los muchachos tienen que identificar los ruidos escribiéndolos en el orden en que fueron producidos.— Principiad por una docena e id aumentando — observó Delta.— Y principiad por unos fáciles — agregó el Chato — como el del sifón, el de aserrar madera y luego haced otros más difíciles como barajar o abrir una carta.— Entonces — dijo Juan — hay que usar acción retardada, les permitía que vean los objetos a las siete de la noche y una hora más tarde les pedía que hagan la lista, o una “tormentas’ que vean los objetos mientras otros lanzan pelotas de tenis, o juegan al pan y queso, o se tiran con arvejones. o colocáis sobre un tablero varias piezas de ajedrez.— A propósito de esto se pueden preparar de antemano copias en papel de tableros de ajedrez, para que en ellos escriban rápidamente los nombres de las piezas — observó Delta.— También puede tratarse de un *Objeto Perdido* — dijo Juan — que puede practicarse de muy diferentes maneras. Por ejemplo, se colocan los objetos sobre un tapete. en uno de los cuartos del local, y los Scouts los observan durante un minuto: luego mientras corren al otro extremo y se colocan de frente al muro se sustrae uno de los objetos. vuelven al lugar y se les otorgan puntos a los tres primeros que digan qué objeto es el que falta. Además hay Bolsillos.¿Bolsillos? — exclamó Felipe, levantando la vista de su cuaderno.— Juguémoslo — dijo Miguel — Prosigue. Delta.— Muy bien — convino Delta — Lo único que voy a hacer, Felipe, es vaciarme los bolsillos y volver a colocar después en ellos los objetos que antes he sacado.— Ahora comprendo — dijo Felipe (él y los cuatro muchachos observaron lo que hacía Delta. Éste sacó de sus bolsillos algunas monedas de plata, otras de cobre, sus llaves, una cartera, que abierta colocó sobre la mesa y la cual examinó ligeramente antes de colocarla ahí, una cigarrera también abierta. una pipa y una bolsa de tabaco, dos cartas, dos pañuelos, un lápiz, una pluma fuente, un encendedor, una navaja y un boleto de ómnibus. En seguida volvió a ponerlos en sus bolsillos. Miguel, sonriendo, dio a cada uno una hoja de papel).— Supongo que debemos escribir la lista de los objetos que llevas en los bolsillos. ¿No es así? — dijo Felipe.— No, no — replicó Delta — debéis contestar algunas preguntas. Primera: ¿podría yo dar cambio de un billete de diez pesos; si así es, qué tanto me sobraría de cambio? — Felipe sonrió, y observando a los cuatro muchachos que rápidamente escribían sus contestaciones y sin mostrar ansiedad, dijo — Yo lo haré mejor la próxima vez.— Exactamente — observó Delta — Recordad: ¿Cómo se hace? Practicándolo muchas veces, hasta que resulte perfecto. Por de pronto no haré preguntas difíciles. Segunda: ¿Cuántos cigarrillos había en la cigarrera? Tercera ¿en cuál de mis bolsillos coloqué las llaves, era éste el mismo de donde las extraje? Cuarta: ¿cuál era el número del boleto del ómnibus? Quinta: ¿de dónde venían las cartas?... — ¡Imposible! — exclamó Felipe.— ¡Oh, sí! — observó Pinocho con sorna — Es fácil. No tiene el menor objeto que nosotros sigamos llamándonos Scouts, si no nos es posible hacer las cosas que decimos que podemos hacer.— Practicar el Juego de Kim — dijo Delta — en estas diferentes formas, no solamente ayuda a los muchachos aconvertrse en verdaderos expertos, sino que también les ayuda en su Escultismo, pues si es posible introducir variedad en todo aquello que constituye el adiestramiento Scout, es fácil conservar a los Scouts. La vida está constituída por continuas sorpresas, por tanto siempre hay algo nuevo. Los Scouts abandonan las Tropas porque se aburren, pero no sucederá esto si logramos introducir en su adiestramiento un poco de imaginación. Por tanto, mi querido Felipe. si ahora no puedes obtener puntos lo practicaremos de nuevo con las cosas que Miguel trae en sus bolsillo y verás qué pronto aprendes.Y así, cuando el crepúsculo septembrino comenzó a echar sus sombras en el Local, el Chato encendió la luz y Delta anunció con firmeza, — Sexta pregunta.... |

**71. Kim individual**

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

**72. Kim artista**

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

**73. Kim vuela**

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

**74. Kim en buque de guerra**

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

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

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

**75. Kim mensajero**

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

**76. Kim instructor**

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

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

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

**77. Espejo de Kim**

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

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

**78. Kim retador**

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

**79. Kim por asociación**

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

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

**80. Kim disímbolo**

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

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

**81. Kim casual**

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

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

**82. Kim policía**

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

**83. Kim detallista**

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

En este juego se avanza generalmente con mucha rapidez.

### 2. OTROS JUEGOS DE OBSERVACIÓN

**84. Estampillas escondidas**

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

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

**85. Tarjetas de Navidad**

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

**86. Observación de las paredes**

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

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

Variación: No cambiar nada y observar el resultado.

**87. Encontrar la tarjeta**

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

**88. Celebridades**

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

**89. Conspiradores**

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

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

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| Apagadla chozadurante una reuniónHay dosos diré | todas lasentre ochode la tropamaneras de hacerlo;la segunda | luces eny nueveantes del día de San Patricio.pero yo noEs muy simple. |

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

Abierto el sobre se encuentra la siguiente carta:

**Privado y Confidencial**

*A los Guías de Patrulla:*

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

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

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

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

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

Informe:
Los espías son: ...
Su seña secreta es: ...
Patrulla: ...

Notas:

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

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

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

**90. Tarjetas Postales**

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

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

**91. Caza de noticias**

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

**92. Tabla de avisos**

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

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

Esto es todo.

**93. Reconocimiento aéreo**

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

**94. ¿Dónde se encuentra?**

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

**95. ¿Qué fue lo que hizo?**

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

**96. Gaceta de policía**

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

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

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

**97. Escena del crimen**

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

Después se escenifica el crimen.

**98. El vendedor**

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

**99. Pérdida de memoria**

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

**100. Interrupciones**

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

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

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

**101. Moldes**

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

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

**102. Patrulla disfrazada**

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

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

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

**103. Carta marina**

Sobre un papel de envoltura se dibuja un croquis de un puerto y en él se marcan con círculos azules las minas submarinas y con círculos rojos los fuertes que existen en la playa. El almirante sc sienta en el centro del salón y observa su carta mientras los espías dan hasta tres vueltas a su alrededor tratando de darse cuenta de las marcas señaladas en la carta, luego regresan a sus rincones y de memoria tratan de duplicar la carta. El que lo logra con mayor exactitud es el que gana.

**104. Preguntas capciosas**

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

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

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

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

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

**105. Huellas digitales**

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

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

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

**106. Sobres**

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

**107. Seleccionar cartas**

Siete cartas idénticas, de pocas palabras, se escriben en máquina en hojas de papel iguales. Todas, menos la Número 1 serán escritas en la misma máquina. Todas menos la Número 3 contendrán el mismo error (cambio de dos letras consecutivas). Todas menos la Número 4 llevarán la huella digital del mismo dedo pulgar derecho. en la esquina derecha de abajo; la número cuatro tendrá una huella digital distinta. Todas excepto la Número 5 estarán firmadas de idéntica manera; la número cinco tendrá una firma ligeramente cambiada, por ejemplo , una "t" sin raya o una "i" sin punto. Todas excepto la Número 7 estarán espaciadas de igual manera; en el caso de la número siete al principio de cada párrafo se correrán dos espacios hacia adentro.

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

**108. Juego del artista**

Las Patrullas se colocan en sus rincones.

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

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

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

**109. Antorcha**

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

**110. Escondidillas con antorcha**

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

**111. Números**

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

Se formarán colecciones de fotografías y grabados que se pegarán convenientemente en hojas de cartoncillo. En las revistas ilustradas y en los álbunes familiares podrán conseguirse estas fotografías y grabados; pero también podrán ponerse en algunas hojas cruces, círculos o figuras de cualquier dibujo o simplemente hechas al azar. Así mismo, es útil tener algunas impresas.

La mejor manera de practicar este juego es como sigue:

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

**112. Fanales**

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

**113. Actores mudos**

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

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

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

### 3. JUEGOS DE OÍDO

**114. Sin ruidos**

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

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

Se sugieren los siguientes ruidos. Vaciar el agua de una botella, golpear con un martillo, botar una pelota de tenis, dejar caer una moneda, romper un género, romper un papel, hacer estallar una bolsa de papel o un globo, golpear una pipa contra el tacón del zapato, lijar un pedazo de madera, cortar con tijeras, dar cuerda a un reloj, encender un fósforo, chasquear un látigo. limpiar unos zapatos, sacudir un tapete, repartir una baraja, abrir una carta, sacar punta a un lápiz, hacer sonar una banda elástica, etc., etc.

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

**115. Juego de Delta**

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

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

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

**116. Juego de ruidos varios**

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

**117. Alarma**

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

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

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

**118. Complotistas**

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

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

**119. Inexactitudes y contradicciones**

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

**120. Minuto sensacional**

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

**121. Pasos en la noche**

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

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

**122. Reloj en la obscuridad**

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

**123. Ritmo**

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

### 4. JUEGOS DE TACTO

**124. El juego de tacto**

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

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

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

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

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

**125. Siluetas**

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

**126. Acertijo para ciegos**

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

### 5. JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DEL OLFATO

**127. Olfato**

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

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

### 6. JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE LA MEMORIA

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

**128. Recordatorios**

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

**129. Submarinos y minas**

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

**130. Ataque nocturno**

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

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

Se requiere un juez.

**131. ¿Cuánto es?**

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

**132. Reconocer colores en la obscuridad**

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

**133. Pesca de fichas de dominó**

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

**134. Tronar globos**

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

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

**135. Bordones convertidos en sardinas**

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

**136. El santuario del ciego**

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

**137. Líneas de tránsito**

Sobre el piso se pinta con gis (tiza) un camino de curvas cerradas y pasos a nivel. A cada Scout se le permite pararse en la punta y estudiar el trazo durante treinta segundos. En seguida se le vendan los ojos y deberá caminar así lo más lejos que pueda sin salirse de las líneas, tomando las curvas correctamente y brincando los pasos a nivel. Cuando comete un error se le detiene y se escribe su nombre en aquel lugar, ganando el que pueda ir más lejos sin cometer errores.

### 7. JUEGOS DE REPRESENTACIÓN

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

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

**138. Charadas**

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

**139. Charadas mudas**

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

**140. Representación de un oficio**

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

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

**141. Diligencia detenida**

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

**142. Argumentos**

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

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

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

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

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

**143. Juego de hacienda**

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

**144. Juego de Garrick**

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

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

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

**145. El juego de Hollywood**

Se seleccionan tres o cuatro muchachos de cada Patrulla, a los que se les dice que se les va a hacer una prueba para que actúen en una película si demuestran que son capaces de producir emoción. Se les dice qué clase de emoción es la que deben producir y se les conceden unos cuantos segundos para que reflexionen acerca de ella y luego a la voz "ya" procedan a actuar.

Es este un juego muy divertido, pero además tiene el valor de dar oportunidad para que brillen aquellos muchachos que no son muy lucidos en otros juegos. Las emociones pueden ser alegría. envidia, odio consternación. amor, temor, terror, etc.

 ***Juegos en círculo***

|  |
| --- |
| **Capítulo 4Juegos en círculo** |

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

**146. Veneno**

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

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

**147. Cangrejos**

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

**148. Tirar de un cable en círculo**

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

**149. Bordones**

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

**150. Dos y tres**

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

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

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

**151. Liebres y lebreles**

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

**152. Topetón**

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

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

**153. Cuerda rotatoria**

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

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

**154. Dobles**

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

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

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

Variación. La Tropa se forma en dos círculos concéntricos. Los del interior son "caballos" y los del exterior "jinetes". A la voz "ya" los "jinetes" se montan en los "caballos" dándose entonces diversas órdenes; vgr.; dos vueltas por la izquierda alrededor de los "caballos"; al llegar al suyo pasan por debajo de sus piernas y vuelven a montarse. El último en hacerlo queda fuera del juego. De cuando en cuando hay que invertir, de tal manera que los "caballos" se conviertan en "jinetes" y viceversa, dando igual oportunidad a todos.

**155. Muerto**

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

**156. El anillo**

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

Este juego es muy sencillo, pero muy divertido.

**157. Correo**

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

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

**158. Toros**

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

**159. Ágil**

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

Este es otro juego sencillo y muy popular.

**160. Tranco**

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

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

**161. Carrera de pelota**

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

**162. Alcanzar**

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

**163. El ranchero y la huerta**

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

**164. La tribu ciega**

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

**165. Jamboree**

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

**166. Josafat**

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

**167. Silbar**

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

**168. Borrar la sonrisa**

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

**169. Ataque arrollador**

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

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

**170. Crepúsculo**

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

**171. Defensa de la botella**

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

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

**172. "Cricket" sobre un cubo**

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

***Juegos sosegados***

|  |
| --- |
| **Capítulo 5Juegos sosegados** |

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

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

*He aquí una colección de esta clase de juegos.*

**173. Apagón**

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

**174. Más**

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

**175. La segunda será la primera**

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

**176. La vieja lechuza**

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

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

**177. Deletreo**

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

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

**178. El Gran Mogol**

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

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

**179. Telegramas**

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

**180. Timoteo, el Pietierno**

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

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

**181. ¡Buzz!**

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

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

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

**182. El equilibrio del ciego**

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

**183. Oscilar el maniquí**

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

**184. ¿Cómo, cuándo y dónde?**

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

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

**185. Magia negra**

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

**186. Definiciones rimadas**

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

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

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

Tan pronto como alguno falla en contestar rápidamente, o alguno contesta erróneamente, el que ha cometido el error pasa a ocupar el último lugar en el círculo, avanzando un lugar todos los que están después de él. Si el Maestro es el que comete el error, pasa también a ocupar el último lugar en el círculo y Marcos pasa a ocupar el lugar del Maestro y los tres apóstoles avanzan un lugar, convirtiéndose el número 1 en el cuarto apóstol.

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

**188. El cura de la parroquia**

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

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

Supongamos que el Jefe señala el número 7.
— Jefe: El Cura de la Parroquia afirma haber perdido su sombrero, unos dicen que sí, otros que no, yo digo número 7.
— Número 7: ¿Yo señor?
— Jefe: Sí, señor, usted.
— Número 7: No, señor yo no.
— Jefe. ¿Quién entonces?
— Número 7: El tres, señor.

Entonces los números tres y siete continúan el diálogo:
— "¿Yo señor?"
— "Sí, señor, usted".
— "Yo no. señor".
— "¿Quién entonces?"
— "El 12, señor".

Y así sucesivamente.

**189. ¿Quién soy yo?**

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

*A. Soy un hombre.*
(1) Ha habido dos antes que yo (ocho puntos).
(2) No soy el personaje de una novela, aun cuando muchas veces hayáis leído acerca de lo que yo hago (siete puntos).
(3) No soy hijo de un gaitero, aun cuando me llamo Tomás y me gustan las gaitas (seis puntos).
(4) Me gusta lo mismo el cardo que la rosa (cinco puntos).
(5) Mi afición es la cría de ganado (cuatro puntos).

*B. Soy un animal.*
(1) Tengo cuatro patas, pero mis huellas os llevarían a creer que sólo tengo dos (ocho puntos).
(2) Puedo caminar más de prisa que cualquier otro animal, excepto aquellos de mi misma especie (siete puntos).
(3) Existe un nudo que lleva el nombre de una parte de mi ser (seis puntos).
(4) A veces soy blanco, otras gris, amarillo o azul (cinco puntos).
(5) Mi cola es casi tan negra como mi cuerpo (cuatro puntos).
(6) Me gusta rondar de noche (tres puntos).
(7) Kippling dijo que camino solitario (dos puntos).
(8) Mi aullido es especial y con frecuencia se escucha del otro lado de la cerca durante la noche (un punto).

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

**190. Acertijos**

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

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

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

|  |
| --- |
| *GRUPO A* |
| 1.- | El Scouter que usa dos cuentas en una agujeta de cuero quiere decir que posee la Insignia de Madera. ¿Qué significa el uso (a) de tres cuentas; (b) de cuatro cuentas? |
| 2.- | ¿Cuál es la diferencia entre un arce y los demás árboles coníferos? |
| 3.- | ¿Qué conmemoran los Scouts las siguientes fechas?(a) 22 de febrero, 1857.(b)16 de mayo, 1900.(e) 31 de julio, 1929. |
| 4.- | ¿Cuántos Jamborees Internacionales ha habido y dónde se han celebrado? |
| 5.- | "Por tanto recurrimos a un lago, a kilómetro y medio de tierra adentro donde aserramos nuestra bebida ártica y el agua necesaria para cocinar, trasportándola a nuestra casa en un trineo tirado por perros".¿Por qué se dice "aserramos"? |
| 6.- | ¿Qué juego se practica totalmente sin tocar el piso? |
| 7.- | Al entrar en mi casa hay a la derecha en El pasillo una ventana. Durante el crepúsculo, el sol, pasando por esta ventana, ilumina de lleno la pared de enfrente. ¿En qué dirección estoy viendo, cuando parado en la puerta, estoy de frente a la calle? |
| 8.- | ¿Por qué toma más tiempo izar una bandera a media asta, que hasta arriba del mástil? |
| 9.- | Un hombre tenía un reloj que daba las horas, y una campanada para marcar las medias. Una noche este hombre llegó a su casa, y al abrir la puerta oyó que el reloj daba una campanada, media hora después volvió a oír otra campanada. media hora más tarde volvió otra y todavía media hora más tarde volvió a oír otra campanada ¿qué hora era cuando el hombre entró a su casa? |
| 10.- | ¿Qué Bandera es la que flota sobre el palacio de Buckingham? |
| 11.- | Cómo se denomina:(a) ¿La parte de la bandera que queda junto al asta?(b) ¿La que queda lejos del asta? |
| 12.- | ¿Cómo puede uno saber si la bandera inglesa está bien o mal izada? |
| 13.- | ¿En qué años fueron establecidos oficialmente: los Lobatos, los Rovers, los Scouts Marinos, las Muchachas Guías? |
| 14.- | Si vais al jardín zoológico, probablemente veréis los siguientes animales, pero ¿qué significa si oís a un Scout nombrarlos? Zarpa de Gato, Cola de Yegua, Nido de Cuervo, Margarita, Vellonita, Ojo de Buey, Pierna de Perro, Araña. |
| 15.- | Un león vive en su cueva, un lobo en su cubil, ¿cuáles son los nombres apropiados para los refugios de una ardilla, una zorra, un conejo, un tejon, una liebre? |
| 16.- | De estas afirmaciones unas son verdaderas y otras falsas; dígase cuáles son las verdaderas y cuáles las falsas, comprobando la aseveración:(a) El halo de la luna significa que va ha llover o nevar.(b) El cambio de las fases de la luna trae aparejado cambio en el tiempo.(e) La escarcha es rocío congelado. |
| 17.- | Quiénes son los siguientes?:(a) Pinocho.(b) Jack Cornwall.(e) El Arado.(d) Al Capone.(e) Dini Zulia.(f) La señorita Naightingale.(g) El señor Nobel. |
| 18.- | He aquí parte de una carta escrita en campamento por un Guía de Patrulla a su padre...*"Hay todos fuimos de excursión; fue una delicia. Durante la semana hemos practicado juegos amplios, juegos cortos, juegos altos, juegos profundos, pero no he podido gozar mucho de ellos, pues durante un juego amplio me rompí uno de los miembros de mi cuerpo".*Este Guía era un muchacho normal; por tanto, ¿cuál de sus miembros fue el que se rompió? |
| 19.- | Dénse los nombres del macho, la hembra y los pequeños, de los siguientes: gato, lobo, tigre y cisne. |

|  |
| --- |
| *GRUPO B* |
| 1.- | ¿Qué personaje bíblico, que murió de manera sin igual, aún tiene imitadores en todos los hogares? |
| 2.- | Un persa tenía tres hijos: el primero Ran Aes, se convirtió en marino; el segundo, Adlos Dnal, en soldado; el tercero en aviador, ¿cuál era el nombre de este último? |
| 3.- | Un ruso tenía tres hijos: el primero llamado Cil Pab, se convirtió en abogado, el segundo, Reya Ymra, en soldado, y el tercero en marino. ¿Cómo se llamaba este último? |
| 4.- | Caminando notáis dos huellas distintas, una de suelas de cuero y otra de suelas de hule; en partes notáis que las suelas de hule están impresas sobre las huellas de las suelas de cuero y en otras las de las suela de cuero están impresas sobre las de las de hule. ¿Qué podéis deducir de esto? |
| 5.- | Nuestro Comisionado de Distrito, cuyo nombre es Cabedi, tiene en su oficina un teléfono cuyo número es 3-1-2-6-5-0 que lo escogió porque dice que no lo puede olvidar.¿Por qué será esto? |
| 6.- | Si un Scout tiene tres primos y la mitad de ellos son muchachos, ¿de qué sería su otra mitad? |
| 7.- | Un cazador salió a cazar osos, caminó hacia el Sur veinticinco kilómetros y luego dobló hacia el Oeste, caminando en esa dirección quince kilómetros; ahí encontró y mató a un oso. Después pudo ver que el lugar donde se encontraba distaba veinticinco kilómetros del punto de partida, ¿de qué color era el oso? |
| 8.- | "Se me escapó dejando parte de su ser en mi mano", ¿os recuerda esto alguna cosa de historia natural? |
| 9.- | ¿Qué es, que nace en la mañana, no come nada y muere en la noche? |

|  |
| --- |
| *RESPUESTAS PARA EL GRUPO A* |
| 1.- | (a) Un Ayudante de Delegado Jefe de Campo o de Akela Guía.(b) Un Delegado Jefe de Campo o Akela Guía. |
| 2.- | Se despoja de sus hojas durante el otoño. |
| 3.- | (a) Nació B.P.(b) Fue roto el Sitio de Mafeking.(e) Dio principio en Arrowe Park, Birkenhead, el Jamboree de la mayoría de edad del Movimiento. |
| 4.- | Nueve: Olympia. Inglaterra. 1920; Copenague. Dinamarca, 1924; Arrowe Park. Birkenhead, Inglaterra, 1929; Godollo, Hungría, 1933; Vogelenzang, Holanda, 1937; Moisson, Francia, 1947; Salzburg, Austria, 1951; Niágara, Canadá. 1955; Sutton Park, Inglaterra, 1957, (El décimo: Filipinas, 1959). |
| 5.- | Porque el agua estaba congelada. |
| 6.- | Polo acuático |
| 7.- | Al Norte. |
| 8.- | Porque la bandera tiene que ser izada hasta lo más alto del asta y después bajada a la mitad de éste. |
| 9.- | Oyó la última campanada de las doce en el momento de abrir puerta. |
| 10.- | El estandarte real cuando el Rey se encuentra en palacio. |
| 11.- | (a) fija, (b) flotante |
| 12.- | La diagonal blanca ancha hacia arriba en la parte contigua al asta y la diagonal angosta en la parte alta de la punta flotante. |
| 13.- | Lobatos. 1916: Rovers, 1918; Scouts Marinos, 1909; Guías. 1910. |
| 14.- | *Zarpa de Gato*: manera de atar una cuerda a un gancho.*Cola de yegua*: nubes que denotan viento.*Nido de cuervo*: la canasta, donde se coloca el vigía de un barco.*Margarita*: manera de acortar una cuerda sin cortarla.*Vellonita*: una flor campestre.*Ojo de buey*: el punto central de un blanco.*Pierna de perro*: la forma del mango de un hacha.*Araña*: una serie de ganchos (o su equivalente alrededor o entre los palos de la tienda) o una canasta especial tejida, usada para aerear la ropa sobre una fogata. |
| 15.- | La ardilla hace un agujero, la zorra una madriguera, el conejo una conejera, el tejón una tucera, la liebre una estructura. |
| 16.- | (a) *Cierto*. El halo que rodea a la luna proviene de la presencia de nubes tipo cirrus, altas, que están compuestas de pequeños cristales de nieve y que se interponen en el paso de la luz de la luna. Estas nubes generalmente predicen tiempo variable.(b) *Falso*. Este es uno de los errores más comunes en la predicción del tiempo. Las estadísticas demuestran que los cambios de presión barométrica, que son los que originan los cambios en el tiempo, nada tienen que ver con las fases de la luna.(e) *Verdadero*. Cuando los objetos sobre los que se deposita el rocío están muy fríos hacen que ese se hiele formando escarcha. |
| 17.- | (a) Un personaje de la fábula infantil.(b) El niño héroe de la batalla naval de Jutlandia, en 1916.(e) La constelación más conocida como la Osa Mayor.(d) Un gangster y falsificador norteamericano.(e) El jefe zulú, a quien B.P. arrebató el collar con las cuentas de madera, que le sirvió como modelo para la Insignia de Madera.(f) La fundadora de la Cruz Roja.(g) El creador del Premio que lleva su nombre. |
| 18.- | El brazo izquierdo. |
| 19.- | (a) Gato, gata, gatito;(b) Lobo, loba, lobezno;(e) Tigre, tigresa, tigrillo. |

|  |
| --- |
| *RESPUESTAS PARA EL GRUPO B* |
| 1.- | La mujer de Lot. |
| 2.- | Ria. |
| 3.- | Ivan. |
| 4.- | Los autores de las huellas estuvieron en el lugar al mismo tiempo; probablemente caminaban juntos. |
| 5.- | Las cifras del número de teléfono corresponden al número que ocupan en el alfabeto las letras del nombre del Comisionado de Distrito. |
| 6.- | ¡Muchachos! |
| 7.- | Blanco |
| 8.- | La culebra, que es un saurio sin patas, inofensivo, y que cuando se la toma por la cola puede escaparse culebreando y dejar una pequeña parte de su cola en la mano. |
| 9.- | Mosca de mayo. |

***Juegos de relevos***

|  |
| --- |
| **Capítulo 6Relevos** |

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

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

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

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

**191. A gatas hacia atrás**

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

**192. Trifulca de quilla**

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

**193. Cosaco**

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

**194. Carrera de botes**

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

**195. Hacer el cojo**

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

**196. Angeles voladores**

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

**197. Variedad**

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

**198. Iniciativa**

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

**199. Aro de cuerda**

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

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

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

**200. Carrozas**

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

**201. Tripié**

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

**202. Cuatro pies y una papa**

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

**203. Caballeros vendados**

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

**204. Toro vendado**

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

**205. Carretilla**

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

**206. Zig-zag**

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

**207. Pasar el túnel a gatas**

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

**208. Perinola**

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

**209. Arcos**

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

**210. Alrededor del equipo**

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

**211. Saltos progresivos**

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

**212. Corredores mensajeros**

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

**213. Ensartar la aguja**

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

**214. Caminar sobre un tablón**

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

**215. Martillo y clavos**

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

Variación. Los clavos deberán clavarse formando determinado dibujo.

**216. Aterrizaje forzado**

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

**217. Hermanos siameses**

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

**218. Saltar al burro**

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

**219. Tanques**

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

**220. Apagar la vela**

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

**221. Monóculo**

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

**222. ¿Derecha o izquierda?**

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

**223. Macetas**

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

**224. Tiro de canicas**

A cada Scout de la Patrulla se le da una canica. En el extremo opuesto del cuarto se coloca una pequeña caja de cartón para cada Patrulla, e inmediatamente delante de cada caja una silla. El objeto del juego es que cada Scout corra hasta la silla, se suba en ella, se ponga en posición de "alerta", extienda la mano y deje caer la canica en la caja; si no acierta, recoge la cánica y ensaya de nuevo. Inmediatamente que logra echar la canica dentro de la caja, corre hacia su equipo y toca al siguiente jugador, quien procede de igual manera. La primera Patrulla que logra introducir todas las canicas en su caja, es la que gana. Con objeto de evitar que las canicas reboten, se aconseja doblar un poco los fondos de las cajas.

**225. Acrobacia**

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

**226. La pelota y la botella**

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

**227. Pandilla encadenada**

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

**228. Espías**

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

**229. Tambaleo**

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

**230. Pasar un globo de mano en mano**

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

**231. Bordón en equilibrio**

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

**232. Sabandija**

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

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

**233. Dominó sobre el bordón**

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

**234. Enredo**

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

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

**235. Vestirse y desvestirse**

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

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

**236. Pandemonium con un centavo**

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

**237. Dirigir Con el pie**

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

**238. El último**

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

**239. Blanco**

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

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

**240. Pelota ciega**

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

**241. Atrapar la pelota**

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

**242. Plato en vez de aro**

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

**243. Silla sobre silla**

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

**244. Rodar un plato**

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

**245. Sopa**

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

**246. Antorcha olímpica**

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

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

Por supuesto, el local debe estar a obscuras.

**247. Conductores de patatas**

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

**248. Revuelta**

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

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

**249. Artículos de guerra**

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

**250. Cuchara y patatas**

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

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

**251. Puñados**

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

**252. Estafeta de centavos**

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

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

**253. Bordones en alto**

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

**254. Salto del látigo**

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

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

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

**255. Mula ciega**

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

**256. Serpiente**

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

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

**257. Jaiba**

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

La pista no deberá ser muy larga.

Variación. Los jugadores caminan de lado.

**258. Elefante**

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

**259. Kanguro**

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

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

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

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

**260. Ganso**

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

**261. Cocodrilo**

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

**262. Chapulín**

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

**263. Pato**

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

**264. Antílope**

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

**265. Intercambio**

Los equipos se dividen por mitades y se colocan en fila en los extremos opuestos del salón, de frente el uno al otro. A la voz "ya". el primer jugador de cada mitad, corre al encuentro del otro y al reunirse, uno pasa por entre las piernas del otro, repitiéndose en seguida el procedimiento invertido. Hecho esto los dos jugadores se van a ocupar sus lugares al lado opuesto del salón. En seguida el segundo par repite la operación, y así sucesivamente hasta que lo ha hecho todo el equipo. Gana el equipo que primero tenga sus dos mitades sentadas, con las piernas cruzadas, y cada una en el lado opuesto del cuarto, a aquel en que se encontraba al principiar.

**266. Agilidad**

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

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

**267. Aros**

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

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

**268. Ceñidor**

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

**269. Pasar por el aro**

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

**270. El Bordón y la silla**

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

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

**271. Bola arriba, bola abajo**

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

**272. Obstáculo**

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

**273. Rebotes**

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

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

**274. Golpear con el bordón**

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

**275. Pegarle al bordón**

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

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

Este es un juego muy ruidosos, pero muy gustado.

***Juegos de observación***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO IIJUEGOS DE OBSERVACIÓN Y ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS** |

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

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

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

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

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

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

Prácticamente, todos los juegos que aparecen a continuación, son lo que pudiéramos llamar básicos, ya que con un poco de habilidad e imaginación pueden inventarse muchas variaciones basándose en ellos. Siempre existe el peligro, al prestar los juegos de adiestramiento de los sentidos, de caer en el error de ejercitar la memoria (que es cosa buena en sí) y desviarnos nosotros y a nuestros Scouts hacia la idea de que estamos adiestrando para usar la observacion. Hace años hubo un Scouter extraordinario, extraordinario por ser ordenado, que se podía encontrar en el local de su Tropa toda clase de cajas cuidadosamente marcadas con etiquetas y gavetas clasificadas para toda clase de actividad en que la tropa tomara parte. Entre dichas gavetas. había una que decía: "Juego de Kim", y allí se encontraba la usual variedad de los objetos necesarios. Con el tiempo, su Tropa, según él creía, se convirtió increíblemente experta en el juego de Kím y era difícil encontrar a un muchacho que anotase menos de veintiún puntos del posible total de veinticuatro. Pero lo que el Scouter no comprendió era que el contenido de su gaveta, tan cuidadosamente clasificada, se había convertido en tradición de la Tropa. Sus Scouis hubiesen podido anotar exactamente los objetos y conseguir iguales puntos, sin necesidad de abrir la gaveta, con sólo mencionarles el Juego de Kim. Este es, desde luego, un ejemplo clásico de error. Era una espléndida demostracion de adiestramiento mental, pero cuando dichos Scouts tuvieron que enfrentarse a otro surtido de objetos diferentes, los resultados dejaron mucho que desear. Cualquier clase de Juego de Kim, para que tenga relación con curalesquiera de los sentidos, debe variarse tanto en la forma como los objetos.

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

**26. País desconocido**

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

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

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

**27. Juego de Kim a larga distancia**

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

**28. Juego de Kim vertical**

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

**29. Kim al paso**

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

**30. Camuflage**

Nada hay de original en el camuflage, pero pocos Scouts lo practican o tratan de adivinar el de otros; ambas prácticas intervienen en la observación

Mientras el resto de la Tropa se queda en el local, el Scouter va colocando uno a uno a los Scouts en lugares desde los cuales lo puedan ver al situarse en una línea de base más allá de cuyos limites no habrá de moverse y desde donde el Scouter pueda verlos a pesar de estar protegidos por escondites naturales que los oculten parcialmente o que los haga invisibles

Ejemplo:

* El No. 1 puede colocarse arriba de un árbol sin hojas que se perfile contra un cielo claro y brillante, adaptando sus piernas y brazos a las curvas naturales de las ramas.
* El No. 2 podrá estar tendido junto al follaje, con el rostro claramente visible a pesar de estar a la sombra, pero algo obscurecido el color de la piel comparándolo con el de una hoja de papel viejo de periódico colocado unos pasos más lejos junto al follaje, con el fin de distraer el ojo del observador.
* El No. 3 podrá permanecer de pie y casi visible totalmente, cerca de un matorral. con los brazos desnudos detrás de la espalda, las medias tapándole las rodillas y el rostro casi oculto completamente cubierto por el pañuelo, mientras los rayos del sol caen sobre su cuerpo, siempre scout, filtrados a través de los matorrales.
* El No, 4 podrá echarse sobre unos cuantos troncos que se hallen en el suelo, dejando ver el pelo, la frente y los ojos por un extremo de un tronco y quizás, un zapato por el otro, a la vez que parte de la camisa deberá verse por encima, todo acorde con el color y las normas generales.
* El No. 5 estará acostado a lo largo del alero del techo de un edificio de poca altura situado a cierta distancia, con la cabeza visible (y posiblemente) con una mano colocada alrededor de la chimenea de la casa.
* El No 6 podrá tenderse entre la hierba, en un lugar donde sea fácil encontrar luz y colorido que, sin ocultarlo por completo, haga difícil el localizarlo.

Una vez colocados de esta forma, los seis Scouts (no será dificil encontrar un escenario semejante al sugerido) son informados de que deben permanecer inmóviles y atentos a la línea de base (previamente se indicará que enlacen sus brazos y cierren los ojos) y allí se les dice que están siendo vigilados por seis Scouts. quienes son parcialmente visibles. Los observadores permanecerán dentro de los limites de la línea y al abrir los ojos, sin pronunciar palabra, tratarán de localizar cada uno a los seis. Después de un corto intervalo, el Scouter va llamando por turno a cada uno de los seis, ordenándoles que hagan movimientos ligeros y anotará cuántos de los observadores han podido reconocerlo. Si se les ha colocado hábilmente. habrá que ser un Scout muy bueno para reconocer a todos y cada uno de los seis en la primera prueba.

**31. Minuciosidad**

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

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

**32. Kim robado**

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

**33. Actores y espectadores**

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

Los incidentes pueden ser:

1. "*Encontrándose el Guía con su patrulla en el Desierto del Sahara, uno de los Scouts es víctima del calor y la sed y después de un breve ataque de locura, debido a la insolación durante el cual hiere con un cuchillo a un campañero, cae en estado de coma. Se prepara una manta para protegerlo del sol mientras se improvisa una camilla. Hay que proporcionarle sombra mientras la pareja de camilleros avanza hacia el lejano oasis*".
2. "*Explorando el Amazonas, usted ha llegado a una extensa zona pantanosa cubierta de maleza a través de la cual deberá abrirse camino. La maleza alcanza una altura de dos a tres metros, por lo que finalmente decide retroceder. ¡Pero se ha perdido!, lamentablemente ha perdido el sentido de orientación. Decide permanecer donde se encuentra y enviar una reñal al grupo principal acampado a la orilla del pantano. Para enviar la señal tendrá que izar un mástil de señales por arriba de la maleza y lanzar un S.O.S. subiendo y bajando la bandera*".

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

**34. El viajero ciego**

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

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

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

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

**35. El sospechoso**

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

**Pesquisa**

* Se necesita información acerca de los movimientos de un joven que durante las horas de la noche recorre las calles de la ciudad de manera sospechosa. Suele llevar sombrero especial y espera hasta saber si lo están siguiendo.
* Su Patrulla deberá seguirlo y vigilarlo mientras observan todos sus movimientos sospechosos.
* No lo provoquen ni dejen que los vea. Manténganse juntos en Patrulla.
* Si se les pierde. regresen y vuelvan a comenzar las pesquisas hasta encontrarlo de nuevo. A veces trabaja con un cómplice. Informen sobre el camino que sigue y sobre sus actos sospechosos.
* Serán suministrados detalles sobre su punto de partida llamando al teléfono 41-64-40 y dando el nombre de la Patrulla. Buena Caza.

**36. ¿Dónde esperaría?**

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

**37. Juego de Morgan**

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

**38. ¿Tiene usted el cuerpo?**

Se sabe que cierta pandilla de cuatro o cinco secuestradores están merodeando por un área determinada. Los secuestradores pueden ir disfrazados, pero tienen que llevar una espiga (de las que se adhieren a la ropa), una pluma de ave en la oreja izquierda o los cordones de los zapatos de diferente color. Las patrullas saldrán en su búsqueda. Los secuestradores anotarán un punto a cada Scout que les pregunta: ¿Tiene usted el cuerpo?, probablemente ellos se reunirán en los alrededores de la Iglesia.

**39. Agitadores**

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

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

**40. Vida de perro o Siga su nariz**

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

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

**41. Juego del ojal**

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

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

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

**42. Identificación**

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

**43. El escaparate extravagante**

Previamente hay que ponerse de acuerdo con los encargados de doce a veinticuatro tiendas locales. Se les explica en qué consiste el juego y lo que se persigue con este adiestramiento. Se les ruega que exhiban en sus escaparates algunos artículos de los que ellos no acostumbran a vender. v. gr. un paquete de semillas de plantas en el escaparate de una tabaquería. Se indican a los Scouts los sectores donde han de hacer sus observaciones en un tiempo limitado y éstos presentan luego un informe con una lista de las tiendas y artículos que han visto. Se concede un punto por cada artículo correcto y se deduce un punto por los incorrectos. Muchas veces se escapa a la observación del más adiestrado, un articulo muy notable.

***Juegos para grandes espacios***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO IIIJUEGOS AMPLIOS** |

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

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

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

Para que un juego amplio tenga éxito, tiene que ser comprendido por todos. Debe ser discutido en cl Consejo de Tropa y asegurarse de que los Guías de Patrulla saben exactamente lo que se espera de ellos. Es una buena idea llevar a los Guías a conocer el terreno donde se practicará el juego

Los juegos deben conservarse en la forma más sencilla posible; si dos bandos tienen que oponerse. se debe tener la certeza de que así lo harán.

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

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

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

Al final puede organizarse un refrigerio y una fogata.

**44. Guardacostas**

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

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

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

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

**45. Tesoro de contrabandistas**

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

**46. Juego XYZ**

Se necesita para cada Patrulla un objeto X, un número de tarjetas Y y un número de objetos Z.

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

Cada patrulla tiene los dos objetivos siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | *Conseguir cuantas tarjetas Y le sea posible, para lo cual registrarán a los Scouts de las otras patrullas que encuentren dentro del terreno.**El Scout podrá esconder las tarjetas en cualquier lugar de su persona, pero tendrá que someterse al registro de cualquier Scout que lo toque en la espalda y le dé la contraseña (el nombre del objeto X). El Scout registrado tendrá que entregar al que lo registre, todas las tarjetas Y que éste le encuentre encima, (Al que efectúa el registro le conviene, naturalnmente, terminar lo más rápidamente y marcharse).* |
| 2. | *Recoger, dentro de un tiempo determinado, tantos objetos Z como sea posible, los cuales estarán colocados entre los matorrales, zanjas, paredes, jardines, etc. Estos objetos estarán disimulados pero no escondidos. Si intervienen varias patrullas, éstas deberán, antes de proceder a la búsqueda de objetos Z, presentarse a uno de los arbitros llevando una flor azul o algo que lo identifique.* |

(Al final del juego las Patrullas vuelven a reunirse).

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

**47. La Caza de preguntas**

A cada Patrulla se le dice que tiene que presentarse a determinado árbitro que está en la ruta que cada patrulla deberá seguir, partiendo de los lugares en donde habrán estacionados varios árbitros. La ruta sera más o menos de circunvalación. Habrá un árbitro (que puede ser un Scotter, Rovcr, miembro no uniformados, etc.) por cada tres patrullas y serán suficientes intervalos de cinco minutos para que cada patrulla salga por la ruta en pos de la caza.

El Guía de Patrulla recibe sus instrucciones y un dibujo del itinerario que su Patrulla deberá seguir. A lo largo del recorrido existen veinte momentos en que tendrá que detenerse a mirar, estimar o inventar algo, preparar alguna información o superar algún ligero obstáculo. Las preguntas que tendrá que "cazar" dependen de la zona donde se desarrolle el juego, pero he aquí algunos ejemplos:

* *¿Qué hora señala el reloj del Ayuntanmiento al llegar aquí?: averigüe quién lo pone en marcha.*
* *En las cercanías del camino viven varios maestros. Localice a uno de ellos y pidale su autógrafo.*
* *¿Cuántos ómnibus pasan por la calle .......... y qué dirección llevan?.*
* *Consiga la firma del conductor de la bomba de incendio que esté de guardia en el Cuartel de la brigada de bomberos y la del sargento de guardia del retén de policía de la calle ..........*
* *¿Cuál es el resultado en este momento del partido de fútbol entre los equipos .......... y .......... (el partido que se celebra en la localidad)?.*
* *Estos dibujos del plano indican lugares situados dentro del área. Identifíquelos durante la marcha e indique los nombres de las carreteras y caminos.*
* *En algún lugar de su ruta confeccione un molde de yeso o cocine un plato.*
* *Haga un dibujo de la hoja del árbol que está en el jardín de la casa nº .......... en el camino ..........
¿Este domicilio está en la guía telefónica?. Diga cómo puedo encontrar la respuesta de esta pregunta.*
* *Si encuentra a algún Scouter cuyo uniforme tenga algún defecto, déle la contraseña "Gunga Din" y después obsérvelo durante un minuto (v. gr. el Scouter podrá arrojar al suelo una caja de fósforos conteniendo un breve mensaje en clave).*
* *Anote todas las bocas de riego que encuentre en el camino.*
* *¿Qué altura tiene la Iglesia de San ..........*
* *¿A qué hora sale esta noche el último tren para ..........*
* *Busquen un pasaje de ómnibus cuya numeración sume 21.*
* *Telefonee al número .......... (Número del C. D., vg. Éste otorgará puntos por la habilidad y cortesía).*
* *Cuando llegue al Parque .......... camine 70 metros hacia el N.E., 25 hacia el S.S.E., 50 al E., 100 hacia el S.E., 150 al O.S.O. ¿Dónde se encontrará entonces?.*
* *Busque evidencias de las Instituciones históricas locales, etc.*

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

**48. Buscadores de tesoros**

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

*El Jefe había dejado el mapa en su casa.*

**El juego:** Dos bandos rivales, cada uno con una copia del mapa, se lanzan a capturar el tesoro. Los bandos pueden dividirse y la mitad de cada uno salir por diferentes caminos para poder, de este modo, perseguir y atacar al bando rival. Se trata de un juego de persecución y éste debe comenzar inmediatamente. Cada jugador lleva un pañuelo representando su vida, el cual puede ser quitado por el bando contrario. Si pierde su vida tiene que marcharse al "hospital", que es terreno neutral (el hospital está señalado en el mapa) y desde allí anunciará su nombre (es conveniente que para esto se use el codigo internacional de señales) y los árbitros le contestarnn desde la base. A cada individuo se le da un nombre clave. Este nombre se lo transmiten al árbitro, y con éste y su sobrenombre, firma en el hospital, dándole entonces derecho a una nueva "vida". Si pierde por segunda vez su vida se convierte en prisionero quedando fuera del juego pudiendo advertir únicamente a sus compañeros de los posibles peligros ocultos. Cada unio de los miembros de ambos bandos tiene que acudir a por lo menos dos de los hoyos donde están enterradas las provisiones porque de no hacerlo morirá de iinanición. Para constancia de que fue hasta allí firmará en una hoja de papel que habrá al efecto. Los lugares donde están escondidas las provisiones no están marcados en el mapa, pero pueden verse desde el camino si éste se sigue debidamente. Todos tratan de terminar la jornada aunque algunos se sitúen para empezar, al otro lado.

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

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

**49. Intercepción**

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

**50. Base de prisioneros**

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

**51. Campamentos secretos**

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

**52. Busca del tesoro en bicicleta**

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

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

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

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

Los árbitros concederán puntos adicionales por: manera correcta de acercarse a los cruces (cinco puntos): modo correcto de pasar por las cruces en T (cinco puntos): auxiliar al ciclista que repara el pinchazo (5 puntos); rrecorrido más perfecto (diez puntos).

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

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

**53. Rastreo**

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

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

**Lana:** *se usará de diferentes colores.*

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

**54. Invasión de los marcianos**

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

**55. La Peste Negra**

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

**56. El Coronel misterioso**

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

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

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

El juego es de competencia y se ganan las vidas. Al comenzar el juego se le entrega a cada participante una vida, la cual puede llevarla donde lo desee; cuando la vida es destruida o rota, el que la pierde sólo puede reponerla pidiéndola al barón Milhaud (nombre del J.T. ligeramente disfrazado). Nadie podrá luchar si no tiene "vida" y el célebre coronel (una figura de barro del tamaño de un muñeco de ventrílocuo) tiene que ser entregado si pierde o le destruye su vida. El ganador es el bando que logra trasladar al coronel hasta el yate "California’

**57. Ataque aéreo**

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

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

Pasados treinta minutos se da la señal de ataque aéreo y los Scouts organizan las emboscadas. AA. en cada uno de los cuatro caminos que conducen a la encrucijada. Después de diez minutos los Scouts Aéreos atacan en sus bicicletas, una tripulación de bombardeo (Patrulla) en cada camimio. Uno de los Scouts Aéreos de cada tripulación es la bomba, a cuyo efecto llevará un brazalete. Los artilleros de los puestos aa, están equipados con una cantidad de bombas de papel. Todo tripulante aéreo que es tocado por una bomba tiene que entregarse desmontando de la bicicleta y llevado ante el capitán de los puestos AA. Allí se le registra en busca de la clave secreta de las Fuerzas Aéreas que llevará escondida de tal modo que pueda encontrarse sin necesidad de desnudarlo. Si la clave no es encontrada después de buscarla durante un minuto, gana el prisionero, quien para demostrar que ha cumplido con las reglas del juego enseña al capitán dónde tenía escondida la clave. El capitán AA, le entrega una nueva vida y la concede 30 segundos de ventaja que debe aprovechar el prisionero para llegar hasta la encrucijada. Quizás por el camino vuelvan a quitarle la vida. La misión de los paracaidistas consiste en evitar ser capturados y a la vez, identificar qué Guía de Patrulla ostenta las cinco marcas que los distinguen.

La puntuación puede concederse del modo siguiente:

|  |  |
| --- | --- |
| *Para los Scouts Aéreos:* |  |
|   | Cuartel subterráneo sin descubrirPuestos AA. de Guas de Patrullá identificadosBomba que cae en el cruce (llegada a la encrucijada)Tripulante desmontado que llega al cruceTripulante aéreo que llegue ileso al cruce | cincotres c/ucinco c/udos c/uuno c/u |
| *Para los Scouts:* |  |
|  | Cuartel subterráneo descubiertoParacaidistas capturadosBomba destruida (alcanzado por una bola de papel)Clave secreta capturadaTripulante aéreo tocado | cincotres c/ucinco c/udos c/uuno c/u |

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

**58. Encienda esa lámpara**

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

Antes de empezar el juego se instaló un teleférico para cada patrulla. La instalación consiste en unas cuerdas tendidas entre árboles, o mejor aún, desde la cima de una colina hasta su base. Por cada cuerda se hace deslizar un recipiente enganchado por el asa que llevará un cordel de cáñamo atado para poder tirar del mismo. Entonces ya se puede comenzar el juego. Un extremo de la cuerda es el faro y la otra la cumbre del acantilado. El espacio que hay entre amnbos es el mar y no puede cruzarse. Los Guías de Patrulla son los torreros y el resto de los Scouts los guardacostas. Se trata de que cada Guía encienda un fuego, pero todo el combustible, papel y fósforos tiene que serle enviado dentro del recipiente. Es un desafío entre los torreros para ver quién de ellos enciende primero su lámpara en un tiempo dado, por ejemplo quince minutos. Al final de este tiempo aparece un buque (el J.T.) y se conceden diez puntos por cada faro encendido. Los recipientes tienen que ir y volver constantemente para mantener el combustible necesario hasta que llegue el buque, lo que despierta mucha emoción y gran diversión... en especial cuando el combustible se cae a mitad del camino. Si la inclinación de las cuerdas queda a nivel entre dos arboles habrá necesidad de dos líneas para tirar de ellas en ambas direcciones.

**59. Sabotaje**

Lo primero que hay que hacer es tender un hilo de alambre sin aislar, de unos trescientos metros de longitud a través de un arbolado. Su extensión tendrá distintas alturas hasta pasar también sobre la copa de los árboles, pero en su mayor parte se mantendrá cerca del suelo a sólo un metro aproximadammente, semioculto entre el ramaje bajo. A cada extremo del alambre se instalarán teléfonos con su correspondiente retorno de "tierra". Si no es posible obtener equipos del ejército a veces pueden adquirirse en el mercado o puede fabricarse un teléfono sencillo utilizando auriculares y micrófonos telefónicos inalámbricos y una batería de nueve voltios. Uno de los alambres se conecta al polo positivo de la batería y el otro a la línea; el polo negativo se conecta con tierra. Ya preparada la línea para enviar mensajes se puede comenzar el juego.

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

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

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

**60. Espías entre nosotros**

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

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

***Juegos de ciudad***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO VJUEGOS DE CIUDAD** |

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

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

¡No olviden las señales de tráfico!

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

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

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

Los juegos en las calles de una población ofrecen una buena oportunidad para atraer al Escumltismo a nuevos miembros, quienes pueden desempeñar algún papel en nuestros juegos. También podemos poner en contacto con el verdadero Escultismo a los miembros de los Comités de Grupo y la experiencia ha demostrado que luego atienden mejor los asuntos en las reuniones del Comité.

**61. Monopolio para Guías**

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

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

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

Lista de Precios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| $ | 150 | c/u | Propiedades de un obispo, de un juez, etc. |
| $ | 125 | c/u | Clínicas de médicos. |
| $ | 110 | c/u | Comercios de tiendas especificadas. |
| $ | 100 | c/u | Oficinas del pregonero de la ciudad, inspector urbano, administrador o inspector del combustible, empleados de la magistratura. |
| $ | 90 | c/u | Salas de exposiciones, acueducto |
| $ | 60 | c/u | Retenes de policía, Ministerio del Trabajo, imprentas de periódicos. |
| $ | 50 | c/u | Catedral. |
| $ | 45 | c/u | Iglesias y capillas. |
| $ | 40 | c/u | Estaciones de ferrocarril, de autobuses, etc. |
| $ | 35 | c/u | Fábricas, cervecerías. |
| $ | 30 | c/u | Papelerías, tapicerías, carnicerías, abastos. |
| $ | 25 | c/u | Juzgados. |
| $ | 10 | c/u | Cinematógrafos. |
| $ | 5 | c/u | Edificios públicos. |

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

**62. Una bomba en la escalera del Ayuntamiento**

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

**63. Prisioneros con los ojos vendados**

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

**64. Entrega rápida**

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

**65. Mensaje secreto**

Como representantes del movimiento clandestino, se entregan a las Patrullas diferentes direcciones a las cuales tienen que acudir a recoger el mensaje secreto. Como se sospecha que hay un traidor en cada una, se entrega a los Scouts solamente algunas palabras del mensaje mezcladas lo más posible. Los Scouts tendrán que memorizar las palabras hasta su regreso al local y ganará la Patrulla que descifre primero su mensaje y lo entregue correcto al J.T. Para complicar el juego, se puede entregar al traidor de quien se sospeche, palabras apócritas que no forman parte del mensaje original y además, al salir del local, cada Patrulla puede recibir ciertas palabras en clave que deberá repetir en la dirección a donde va a recoger el mensaje.

**66. Convoy**

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

**67. Tarjetas postales**

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

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

**68. Persecución**

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

**69. Desafío de otra Tropa**

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

**70. Reto**

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

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

**71. Robo en la carretera**

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

El último número que puede usarse es el 8, siendo el 1 el primero. Por ejemplo, si en la Patrulla solamente hay cinco muchachos, pueden usar el 1, 2, 4, 5, 8, pero el 1 y 8 se tienen que utilizar. No deben dejar que las otras Patrullas sepan el número que lleva cada cual. Al encontrarse con un miembro de otra Patrulla, el Scout le da el alto y tienen que enseñarse sus números. El que lleva el número más bajo pierde el dinero que lleva y tiene que entregárselo al contrario. Si al dar el alto a un Scout, éste lleva además del suyo propio otro dinero ganado y pierde, es decir, si lleva el número más bajo, tiene que entregarlo todo. El único número que gana al 8 es el 1, de manera que el No. 1 no solamente es poderoso sino también muy vulnerable ya que todos los números pueden ganarle excepto el 8. La idea es que los Scouts averigüen quién es quién y divulguen la noticia entre sus compañeros de Patrulla con el fin de que sepan a quién pueden dar el alto para ganarle y a quiénes hay que eludir.

**72. Una bomba para volar telas de araña**

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

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

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

**73. Sitiados**

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

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

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

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

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

**74. Rastreo artístico**

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

**75. Pista secreta**

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

**76. Encuestas**

Se concede a las Patrullas un tiempo determinado para que recojan contestaciones a varias preguntas relacionadas con la vecindad, edificios de interes histórico, altura de torres, edad de construcciones antiguas, números de las rutas de autobuses, distancias a pueblos cercanos, etc. Puede pedirse una lista telefónica y usar el teléfono si algún amigo está dispuesto a contestar las llamadas Se ganarán puntos de manera gradual de acuerdo con las dificultades que presenten las preguntas.

**77. Scouter secuestrado**

La mitad de los Scoiits se apoderan del Scouter y lo esconden, despues se dedican a vigilarlo y evitar que lo capture la otra mitad, pero manteniéndose a cierta distancia. El Scouter permanece en el escondite hasta ser descubierto y luego irá al lugar donde lo lleve el Scout que lo descubra. En el transcurso del juego el Scouter puede ser capturado y recapturado mas de una vez. Gana el bando en cuyo poder se encuentre el Scouter cuando llegue la hora fijada para la terminación del juego. Se pueden emplear "vidas" o cualquier sistema para "matar" aunque esto es propenso a abusos de jugadores demasiado exaltados. Si se puede practicar el juego en un parque en donde existan caminos y encrucijadas con muchos arbustos, la diversión es mucho mayor.

**78. Operaciones secretas**

Se trata de un juego de persecución. Habrá el doble de perseguidores que fugitivos. Al comenzar, todos están en el local y únicamente los perseguidores disponen de alguna forma de "vida"; mientras tanto los fugitivos deliberan acerca de su destino el cual deberá estar situado a más de kilómetro y medio del local. El lugar exacto de este lugar es secreto, pero visible, y si el árbitro lo aprueba se describe en un papel y se pone dentro de un sobre sellado y se entrega al jefe de los perseguidores o a otro árbitro que los acompaña para entregar "vidas" de repuesto

A la hora H los fugitivos salen del local y se dispersan por los alrededores, a una distancia de cinco postes de alumbrado y en cualquier direccion El ábitro que los vigila ordena entonces la salida de los perseguidores.

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

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

A la hora H y 28 minutos, los perseguidores podrán abrir el sobre y si están bastante cerca del lugar y bien organizados podrán llegar oportunamente.

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

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

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

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

**79. Investigación**

Cada Patrulla deberá investigar lo siguiente:

1. Onomástico del Juez del distrito. Solamente el mes y día de su santo.
2. Probar que se ha visto y hablado la misma tarde con el secretario del juzgado.
3. Obtener el autógrafo de un policía.
4. El nombre de la taquillera del cinematógrafo.
5. El titulo y horas de exhibición de la película en el cine.
6. Una hoja de malva.
7. Cinco litros exactos de agua de lluvia.
8. Un hilo de jenjibre
9. Un billete o comprobante de pago cancelado del ferrocarril o de autobús cuyo número de serie contenga dos sietes.
10. Un centavo de 1945.
11. La hora de la próxima pleamar en lugar
12. La fecha del próximo plenilunio.
13. Una caja de cigarros vacía.
14. La hora en que sale de la estación el último tren de la noche.
15. Lo que cuesta el pasaje en autobús desde \_\_\_\_\_\_ hasta \_\_\_\_\_\_.
16. El nombre de la persona que vive en la casa No. \_\_\_\_\_\_ de la calle \_\_\_\_\_\_.
17. La hora en que se enciende el alumbrado por la noche.
18. Una gorra de bombero.
19. Un fósforo.
20. Lo que dice la placa del doctor que vive más cerca del local de la Tropa.

Las instrucciones pueden variar segun la localidad.

**80. Ataque callejero**

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

**81. Juego de Kim en bicicleta**

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

**82. Servicio secreto**

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

**83. Traslado de joyas**

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

**84. "Echar el guante"**

Un juego de observación adecuado para un fin de semana de la Asociación local. Consiste en una especie de Juego amplio combinado en el cual pueden participar todas las Tropas del distrito. Ayuda a cada Scout a mantener abiertos sus ojos y oídos; basta leer *Escultismo para Muchachos* para comprender la importancia que B.P. daba al adiestramiento en observación.

Además sirve para otros fines. Durante toda una tarde la Asociación local estará "frente al público". La mejor publicidad que el Escultismo puede lograr, es la que emana del acto de ver a inteligentes y alegres Scouts, realizar, con sencillez, una práctica de Escultismo. ¿Pueden logarse mejores "relaciones públicas" locales que las proporcionadas por uno de estos juegos practicados con éxito en un distrito?.

Este juego puede organizarlo un Scouter de distrito ayudado por dos o tres Scouters de Tropa. Hay que escoger un día apropiado. El mejor será tal vez la tarde de un sábado a principios de otoño: es importante que haya "público" alrededor y lo más adecuado es, o un barrio de los suburbios de una ciudad o la calle principal de una población, cuando la gente sale de compras o a pasear

El Scouter de distrito decide el recorrido de dos o tres kilómetros. Hay que prestar mucha atención a esto. Lo ideal es que commprenda parte de campo y parte de pueblo. Un recorrido que parta de una estación suburbana, pase por la calle principal típica donde existan comercios, una vieja iglesia, casas antiguas, garajes, cines, etc., extendiéndose más allá de las casas de las afueras, pasando por una finca de cría de aves de corral, hacía un pequeño bosque, una vereda solitaria bordeada de espesos setos, otro bosquecillo, un trozo del camino principal, hasta llegar a un punto final que puede ser la casa de un club deportivo.

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

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

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

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

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

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

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

**85. La bomba atómica**

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

Los detalles pueden ser:

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

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

***Juegos nocturnos***

|  |
| --- |
| **CAPÍTULO VJUEGOS NOCTURNOS** |

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

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

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

Durante el dia también es posible practicar el Escultismo nocturno, utilizando al efecto caretas adecuadas las cuales, desde luego, no deben tapar los ojos por completo, pero sí lo bastante para que el que la lleve no solamente lo vea todo obscuro, sino que le sea difícil distinguir los objetos. De esta manera se logra obtener un efecto semejante al de los juegos nocturnos.

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

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

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

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

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

**86. Espías en el campamento**

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

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

**87. Invasión nocturna**

Se trata de una invasión corriente. La describiremos como si se tratara de un juego nocturno, aunque puede ser practicado de día tal como un juego corriente.

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

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

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

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

**88. Encendiendo el faro**

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

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

**89. El campamento fantasma**

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

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

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

**90. Bomba de tiempo**

Para este juego se requiere una bomba de tiempo, representada por una olla de presión o por un despertador. Se escogen dos equipos, uno de "*Saboteadores*" tiene que trabajar ligero, ya que ha de colocar la bomba de tiempo en un lugar determinado (debajo de un abrevadero, en una alcantarilla, una zanja. etc.) advirtiéndole que la bomba estallará a los veinte minutos. Los dos equipos se sitúan de manera que solamente puedan verse. Al dar la voz de "*Ya*" los "*Saboteadores*" se lanzan a realizar la tarea. La obligación de los Guardianes es mantener bajo vigilancia a los "*Saboteadores*" sin dejarse ver por ellos, observar dónde colocan la bomba y cuando lo sepan, correr a inutilizarla antes de que estalle. Éste es un juego puramente de vigilancia, no hay lucha, ni se quitan vidas y tiene la ventaja de que los Guardianes han de mantenerse fuera de la vista, pues de lo contrario. la bomba no sería colocada. Se puede usar un sistema de puntuación, aunque no es indispensable.

**91. Defensa del faro**

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

**92. Incendio premeditado**

Se trata de un juego parccido al anterior excepto que el objetivo de los atacantes es prenderle fuego a un montón de hojas secas, paja, papeles o cualquier material análogo, colocado en medio del campo de juego Para quitarle la "*vida*" a un atacante, los defensores tienen que gritar el mtombre de aquél en cuanto lo vean. En tal caso, el atacante debe regresar y comenzar de nuevo. Este juego resulta excelente practicándolo en una noche de niebla, pero en tal caso el material al que hay que prender fuego debe consistir en desechos de trapos o papel impregnados de parafina; una buena llamarada mejora las cosas.

**93. Rastreo estelar**

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

**94. Carrera nocturna de obstáculos**

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

**95. Fuegos fatuos**

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

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

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

**96. Cacería nocturna**

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

**97. El Hombre desaparecido**

El Jefe de Tropa publica una noticia concebida más o menos en los siguientes térnunos:

"*Esta semana han publicado los periódicos que la policía desea encontrar a Fulano de Tal. Hace media hora llegó un mensaje diciendo que dicho individuo se encuentra dentro de la zona limitada por las calles ..... y ..... de las cuales no cruzará.*

*La descripción que da la policia es la siguiente: constitución, gruesa; ojos, pardos; color, cetrino: pelo, negro ondulado; sin deformidades aparentes; chaqueta deportiva; cuello, blanco; corbata, azul a rayas blancas; camisa, blanca; pantalones, francia gris. No usa abrigo ni impermeable. Zapatos, color marrón, de cordones cruzados.No usa sombrero.*

*Podemos ayudar regisfrando las calles. Juan Pérez y su Subguía se situarán en el "centro nervioso" formado por la esquina de ..... y ..... García y López con sus bicicletas servirán de mensajeros.*

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

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

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

"*Repetire la descripción*":

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

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

**98. Tesoro por substracción**

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

Al comezar se entrega a los Scouts una serie de cartas sin significado aparente y el rastreo consiste en una serie de pistas que permiten al cazador aventar el trigo para separar la paja y de este modo descifrar lo escrito

Una típica pista seria redactada de la siguiente manera:

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

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

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

He aquí algunas sugerencias para pistas adicionales:

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

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

**99. Reloj despertador**

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

**100. Prisionero**

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

**101. ¡Fuego! ¡Fuego!**

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

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

**102. Gnomo**

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

**103. Luz y silbato**

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

**104. Saboteando**

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

**Patrulla A.**

Dentro del área sombreada en el mapa:

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

**Patrulla B.**

Dentro del área sombreada en el mapa:

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

**Patrulla C.**

Dentro del área sombreada en el mapa:

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

**Patrulla D.**

1. *Adjunto encontrarán copias de las instrucciones expedidas a las otras tres Patrullas. Hagan lo posible por hacerlas fracasar en sus misiones o impedir el cumplimiento de las instrucciones recibidas (tanto las destructivas como las constructivas.) pero sin que sepan que ustedes las están saboteando, es decir, haciéndolo de tal manera que no haya necesidad del ataque directo.*
2. *Prepárense para infamar verbalmente acerca de sus actividades, después que las otras Patrullas lo hayan hecho a las 9 de la noche.*

***Juegos de equipo***

|  |
| --- |
| **Capítulo 8Juegos de equipo** |

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

**339. Galli-pollos**

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

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

**340. Colas**

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

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

**341. El perro y el hueso**

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

**342. Arrebatiña**

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

**343. Capirotazo**

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

**344. Tía Margarita**

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

**345. Bordón de Juan**

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

**346. Atrápame**

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

**347. Amarrar a Pedro**

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

**348. Pelea de gallos**

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

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

**349. Pelotas de tenis y fútbol**

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

**350. Merodeadores**

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

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

**351. Lanzar con el tobillo**

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

**352. Arrojar la pelota**

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

**353. Ladrones y gendarmes**

Dos Patrullas se forman en línea, a los lados opuestos del salón. De un lado están los ladrones y de otro los gendarmes. En los extremos opuestos del salón se colocan dos sillas. En una está el objeto que se va a robar y la otra representa el recibidor. Esta última debe encontrarse a cierta distancia de los dos equipos. Los equipos se numeran y el Scouter dice un número, por ejemplo: cinco. Entonces el número cinco de los ladrones corre hacia la silla y roba el objeto. En seguida corre por el cuarto ejecutando diferentes actos a su antojo, por ejemplo: abrir la puerta e introducir la cabeza por la puerta entreabierta. levantar una carpeta y ver debajo de ella; acostarse sobre el piso, etc. Desde el momento en que el ladrón se posesiona del objeto, el gendarme le sigue constantemente y tan luego como acaba de ejecutar alguna acción, el gendarme hace lo mismo; abre la misma puerta, etc. Cuando el ladrón ha ejecutado tres o cuatro acciones, repentinamente coloca el objeto robado en la silla recibidor y corre hacia su lugar; pero deberá hacerlo brincando en un pie. Por su parte, el gendarme deberá terminar con la acción que está ejecutando tomar el objeto y corriendo perseguir al ladrón.

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

**354. Círculo y línea**

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

**355. Moldes y formas**

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

**356. Base de prisioneros**

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

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

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

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

**357. Estorbo para leños**

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

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

*Tiempo*. Este depende de la vitalidad del juez.

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

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

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

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

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

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

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

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

**358. Estrobo recogedor**

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

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

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

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

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

|  |
| --- |
| **Capítulo 9Juegos de reunión** |

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

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

**359. Música popular**

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

**360. Pasar el sombrero**

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

Variación. Se pueden usar varios sombreros a la vez.

**361. Carrera de obstáculos desaparecidos**

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

**362. Carrera de frijoles en forma geométrica**

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

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

Los equipos pueden formar cadenas.

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

**363. Sin reir**

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

**364. Silbar y comer**

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

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

**365. Dar de comer al infante**

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

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

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

**366. Carrera para llenar una botella**

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

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

**367. Maniquí**

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

**368. Sardinas**

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

**369. Guijarros**

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

**370. Campanas**

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

**371. La pelota y la silla**

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

**372. Prueba de aviador**

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

**373. Puntería con un solo o,jo**

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

**374. Silbato de policía**

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

**375. Rastro de serrín**

Los bandos se forman en línea, teniendo en uno de sus extremos un cubo vacío, y en el otro, un saco de serrín. A cada equipo se le proporciona una cuchara grande, con la que deberá llevar serrín el primero de sus componentes y pasarla a lo largo de la línea para que el último jugador la vacíe en el cubo. El equipo que logra echar la mayor cantidad de serrín en el cubo durante el tiempo señalado, es el que gana. La cuchara debe tormarse siempre por el mango.

**376. Buen perro**

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

**377. Bollos colgados**

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

**378. Plato girasol**

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

**379. Cuclillas sobre una botella**

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

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

**JUEGOS RECREATIVOS**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Conociendo a mis compañeras
2. Cinchada en cruz
3. Carrera de los porotos
4. Carrera de las hojas
5. Dibujos en equipo
6. Conquista del círculo
7. Escondiendo mi numero
8. Chicote Scout
9. Cuncuna ciega
10. Granjeros y chanchitos
11. Las cuatro esquinas
12. El bateador loco
13. Alicia en el país de las maravillas
14. Las Sardinas
15. Cazadores, Sabuesos y Venados
16. Carrera de cien pies al revés
17. Te gusta mi vecino ?
18. El pitador
19. Pito loco.
20. La batalla de los globos
21. Pollito adentro, pollito afuera
22. Protegiendo las bases
23. El regate de la serpiente
24. Sigue hablando
25. Habla y haz lo contrario
26. Circulos coloreados
27. Gira a la tortuga
28. Agarrar la cola
29. Carrera de barcas humanas
30. Ciudad pueblo pais
31. Pies quietos
32. ¿un qué?
33. La tormenta
34. El dragón
35. Palomitas pegadiza
 | 1. ¿sabes quien soy ?
2. El inquilino
3. Las tijeras mágicas
4. Las culebras
5. Vestir al espantapájaros
6. Relevos del cangrejo
7. La rosa de los vientos
8. Bailes por parejas
9. Acechando al jefe
10. As de guía y vuelta de escota
11. Barcos en la niebla
12. Bulldog inglés
13. Caliente o frío
14. Canción de desafío
15. Círculos cuadrados
16. Lectura de la brújula
17. Atrapando al tobillo
18. Atrapando la cadena
19. Atrapando la mofeta
20. El juego de kim

**COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS**Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.1. Arrebatar con la mano
2. Lucha con una pierna y una mano
3. Pelea de pollos
4. Lucha india con la pierna
5. Jalando la estaca
6. Torciendo la estaca
7. Choque de rodillas
8. Boxeo con la palma de la mano
9. Remolque con cinturón
10. La bofetada
11. Pelea de patos
12. Pelea de gallos
13. El viejo tarugo
14. Esquiva el tiro
15. Golpéales
 |

1. **CONOCIENDO A MIS COMPAÑERAS**

**MATERIALES : Un balón.**

**La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niña 2) . Mientras la que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niña (niña 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niña 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niña 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego.
Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.**

1. **CINCHADA EN CRUZ

MATERIALES : 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas,4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.**

**Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:
Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.**

1. **CARRERA DE LOS POROTOS

MATERIALES : Un poroto por participante, un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó super bueno con los mas chicos.**
2. **CARRERA DE LAS HOJAS

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.**
3. **DIBUJOS EN EQUIPO

MATERIALES : Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió super bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga ( se recomienda no más de 6 por equipo ). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos ......
El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.**
4. **CONQUISTA DEL CÍRCULO

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.
Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.**
5. **ESCONDIENDO MI NUMERO

MATERIALES : Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos.
El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.**
6. **CHICOTE SCOUT

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelín en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelín a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelín del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.**
7. **CUNCUNA CIEGA

MATERIALES : 1 pañuelín o venda por participante.

Se forman equipos de +- 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.**
8. **GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.**
9. **LAS CUATRO ESQUINAS

MATERIALES : 4 Pañuelines, 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelines en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.
El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelines. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelines.
Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.**
10. **EL BATEADOR LOCO

MATERIALES : Un palo para batear, una pelota.

De debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones :
Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.**
11. **ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

MATERIALES : Naipes

Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:**
	* **Primer dios : 2 cartas altas y una baja.**
	* **Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.**
	* **Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.**
	* **Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.**
	* **Quinto dios : 5 cartas altas y un As.**

**Nota :
Cartas altas .... 10, J, Q, K, As.
Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.
Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos desde el menos al mas poderoso.
Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto dios ( los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar ). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

Variaciones :
Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, la posiciones de los dioses, el numero de dioses, etc.**

1. **LAS SARDINAS

Participa la unidad completa.
Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.
El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.**
2. **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.**
3. **CARRERA DE CIEN PIES AL REVÉS

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del dirigente, el primer competidor(que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.**
4. **TE GUSTA MI VECINO ?

Se hace sentar a todos los scout en un circulo y uno se pone de pie (castigado).El que esta de pie se pregunta a cualquiera, TE GUSTA TU VECINO ?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que esta de pie. PORQUE?,el que esta sentado entonces contestará.PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS,o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.**
5. **EL PITADOR

MATERIALES : Un pito

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.
Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.
Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.**
6. **PITO LOCO

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.
Un dirigente con varios pañuelines en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañuelines de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañuelines.**
7. **LA BATALLA DE LOS GLOBOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Un globo por participante

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.**
8. **POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos.

El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.**
9. **PROTEGIENDO LAS BASES

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Esterillas.

Se tienen que hacer grupos suficientes para que hayan 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...

Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrás que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base.

Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista)

Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses"  por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.**
10. **EL REGATE DE LA SERPIENTE

Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Una pelota.

Cinco o seis chavales se colocan en línea, en el centro de un circulo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los chavales que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante.

El juego consiste en que los chavales que forman el círculo le den al chaval que esta colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del circulo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.**
11. **SIGUE HABLANDO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitaran un arbitro que decida el ganador de cada pareja.**
12. **HABLA Y HAZ LO CONTRARIO

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la tripa. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA TRIPA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.**
13. **CIRCULOS COLOREADOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el circulo del color correcto gana un punto para su equipo.

NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.**
14. **GIRA A LA TORTUGA

Si a tus chavales les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos.

Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su tripa. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.**
15. **AGARRAR LA COLA

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

2.. MATERIALES : Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo).

Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.**
16. **CARRERA DE BARCAS HUMANAS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES : Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas

Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca.

Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.

Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.**
17. **CIUDAD PUEBLO PAIS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N.

El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.**
18. **PIES QUIETOS

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores.

Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El jugador cuyo número ha gritado tiene que coger la pelota mientras el resto corre para alejarse de el. Una vez que coge la pelota grita "PIES QUIETOS" y al momento todos deben parar donde se encuentren. El jugador con la pelota puede dar tres largos pasos (generalmente son mas bien tres saltos) de tal manera que se pueda acercar lo más posible al jugador más próximo. Entonces intenta dar al jugador con la pelota (no en la cabeza u otras partes vitales). El jugador al que tiran puede agacharse y retorcerse, pero no puede mover los pies. Si el jugador es alcanzado debe ir a por la pelota mientras el resto vuelve al círculo. Se le da un punto. Si falla el jugador que lanzó la pelota debe ir a por ella y el punto se le da a el. Una vez que la pelota es llevada al circulo el juego comienza de nuevo. El jugador con menos puntos al finalizar el juego gana.**
19. **¿UN QUÉ?

DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo.

que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro menaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.**
20. **LA TORMENTA

DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo.

El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chiscar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manso). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chiscando los dedos. A continuación indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario.

Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.**
21. **EL DRAGÓN

DEFINICION: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán coger las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar.

OBJETIVOS: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas.

MATERIALES : Pañuelos o pañoletas.

Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas.

la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha cogido, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.**
22. **PALOMITAS PEGADIZAS

DEFINICION: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz , se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable.

PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas.

Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.**
23. **¿SABES QUIEN SOY?

PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas.

MATERIALES : 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gaz, linterna, etc..).

Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego ( o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos.

El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.**
24. **EL INQUILINO

PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes.

Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente.

El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "follón" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.**
25. **LAS TIJERAS MÁGICAS

PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

MATERIALES : Tijeras.

Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.**
26. **LAS CULEBRAS

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos.

Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.**
27. **VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS

PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años.

MATERIALES : Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones.

Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste.

En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mimas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.**
28. **RELEVOS DEL CANGREJO

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.**
29. **LA ROSA DE LOS VIENTOS

PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años.

MATERIALES : Una brújula.

Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula.

Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.**
30. **BAILES POR PAREJAS

PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.

Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.**
31. **ACECHANDO AL JEFE

DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará coger de improviso a alguno de los que le siguen.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples.

persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientas que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos.

Después de cierto período todos los chavales se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.**
32. **AS DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA

DEFINICION: Consiste en realzar unos nudos antes que el grupo rival.

OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada chaval amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.**
33. **BARCOS EN LA NIEBLA

DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador.

OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar.

Se dividen los participantes en pequeños grupos.

Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scouts vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).**
34. **BULLDOG INGLÉS

DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores.

OBJETIVOS: Pasar un rato divertido.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos chavales más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.**
35. **CALIENTE O FRÍO

DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este.

OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso".

Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.**
36. **CANCIÓN DE DESAFÍO

DEFINICION: Consiste en una competición musical.

OBJETIVOS: Fomentar las inquietudes musicales de los participantes.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los jugadores de cada grupo con más habilidad para actuar como directores de canciones, se ponen al frente de cada grupo.

El director del juego señala a uno de los grupos, el cual debe inmediatamente comenzar con una canción y continuar cantándola hasta que el director señale a otro grupo. Tan pronto como un nuevo grupo es señalado, este debe comenzar a cantar una nueva canción y el primer grupo que se seleccionó deja de cantar. Si un grupo repite una canción o no empieza a cantar inmediatamente que se le indique es eliminado. El director del juego necesita mantener al mismo moviéndose en forma rápida. Los grupos no deberán cantar más de un par de frases de una canción antes de que el director señale otro grupo. El último grupo en mantenerse en esta competencia es el ganador.**
37. **CÍRCULOS CUADRADOS

DEFINICION: Se tata de una competición de nudos.

OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda para cada jugador.

Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo.

Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase s del cuello y les caiga a ambos extremo al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho una aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada unos los grupos han hecho esta
acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador.

NOTAS: Haga esta competencia una o dos veces , entonces hágala nuevamente, primero utilizando el nudo "Vuelta de escota". Si por casualidad se tiene un número impar de muchachos en un grupo, este deberá formar pareja con el director de juego.**
38. **LECTURA DE LA BRÚJULA

DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos.

OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES : Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda parase en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos.

El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo , y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.**
39. **ATRAPANDO AL TOBILLO

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos.

El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él lograr tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograra que le juego sea factible de producir resultados.**
40. **ATRAPANDO LA CADENA

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto.

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".

El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.**
41. **ATRAPANDO LA MOFETA

DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (cogido).

OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano.

Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.**
42. **EL JUEGO DE KIM

DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato.

OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela

La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scouts, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados.

EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado. Gana el grupo que tenga más puntos.**

**COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS
Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.**

1. **ARREBATAR CON LA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior.

DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.**
2. **LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.**
3. **PELEA DE POLLOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda.

Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.**
4. **LUCHA INDIA CON LA PIERNA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas.

A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.**
5. **JALANDO LA ESTACA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos.

Ellos atraparon con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de alar haciendo que su compañero se levanta del suelo.**
6. **TORCIENDO LA ESTACA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno.

A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.**
7. **CHOQUE DE RODILLAS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.
PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manso a la espalda.

Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.**
8. **BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda.

Los contendientes de pie, mirándose uno al oro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso.

Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.**
9. **REMOLQUE CON CINTURÓN

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Dos cinturones.

Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes.

El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.**
10. **LA BOFETADA

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las mansos de uno de los jugadores mirarán hacia arriba y las palmas del otro mirarán hacia abajo y estarán situadas sobre las manos del primer jugador.

El objeto es que el jugador, cuyas manos están mirando hacia arriba pueda rápidamente golpear las manos del otro jugador que está sobre las de él, ante de que este pueda moverlas. Si el tiene éxito en golpear con las palmas de las manos la parte superior de una de las manos de su compañero él deberá anotar un punto: las mano de él retornarán a la posición original y entonces tratará de hacer otro punto. Si el otro jugador retira su mano a tiempo, y por lo tanto el atacante no puede golpearle, entonces se intercambian las posiciones y el jugador que quede con las palmas de las manos hacia arriba, se convierte entonces en el agresor.**
11. **PELEA DE PATOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos.

A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.**
12. **PELEA DE GALLOS

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha.

Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.**
13. **EL VIEJO TARUGO

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una pelota.

El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él.

Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota nunca le de al que está en le centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.**
14. **ESQUIVA EL TIRO

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.

Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego.

El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.**
15. **GOLPÉALES

DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes.

OBJETIVOS: Juego de resistencia física.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES : Periódicos o telas.

Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

"Eso" camina alrededor del círculo por la parte de afuera y deja caer el objeto preparado en la mano de uno de los jugadores que están en el círculo. A partir de ese momento el muchacho con el objeto puede comenzar a golpear al muchacho de su derecha en la espalda por debajo del cuello, mientas que el muchacho corre alrededor del círculo tratando de alejarse de quien lo va a castigar. Cuando él regresa a su lugar en el círculo después de haber dado la vuelta estará a salvo. El proceso es completado cuando el nuevo poseedor de del objeto para golpear vuelve a darle la vuelta al círculo y dejando caer el objeto en la mano de otro muchacho y así sucesivamente el juego continúa. Cada vez que "eso" deja el objeto para golpear en las manos de alguien él toma el lugar de esa persona en ñas manos de alguien él toma el lugar de esa persona en el círculo.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Juegos Scouts**JUEGOS RECREATIVOS II**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Pelea de pañolines simple.
2. Pelea de cuncunas con pañolín.
3. Pelea de pañolín a caballo.
4. Pelea de pañolín a ciegas.
5. Los submarinos.
6. Pelea de pañolines nocturna.
7. Un circulo y una pañoleta
8. Dos líneas y una pañoleta.
9. Alcanzar el pañolín
10. Botar la botella.
11. Guerra de aviones.
12. Guerra de barcos.
13. Caballos y camellos
14. Tumba trípode
15. Los contrabandistas
16. Perronguis
17. 18 Ideas.. juegos no muy detallados
18. Conociendo la ciudad
19. Juego de acecho
20. Carrera del gusano
21. Juego del cuerpo
22. Juego arrebatar
23. Juego del canguro
24. El viejo Canguro
25. Juego de fuerza
26. Juego hechiceros
27. Adentro del Círculo
28. Chinampinas
29. Carrera de relevo y Equilibrio
30. Pelea de Gallos
31. Viendo con los dedos
32. Sacarle la cola al zorro
33. Juego de acecho
34. Colonizadores e indios
35. Asalto de Bandera
36. Traer a casa el elefante
37. Reloj
38. Carrera del Sapo
39. El barco
40. Escalando árboles
 | 1. Basquetbol a caballito
2. Ariete
3. Zorro y Cazadores
4. Juego Activo
5. Decime tu nombre
6. Guerra de Prendas
7. Ataque al fortín
8. Busca a tu espalda
9. Obstáculos humanos
10. El Gusano
11. Juego de integración y presentación
12. Gol en contra
13. Veneno
14. Las banderas.
15. Control personal
16. Pelea de gallos
17. Pelea de cangrejos
18. Una torre alta, firme y hermosa
19. Matamoscas
20. Las parejas
21. Splash
22. Claves
23. Cruzando el río
24. Cacería de animales
25. Las cuatro colinas
26. El fugitivo
27. El prisionero
28. Acecho mutuo
29. Los animales sagrados
30. El invisible
31. La caza de la culebra
32. El mundo al revés
33. Cazar el ruidoso
34. El guía ideal
35. Juegos de relevos
36. Gimkana
 |

1. **PELEA DE PAÑOLINES SIMPLE.Cada uno de los participantes en el juegos debe tener un pañolin colocado en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de el.El juego consiste en tratar de quitar el pañolín al contrario si que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas).Deben evitarse los golpes o juego brusco.Variación : El pañolín puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo :En el tobillo de un pie : la pelea es espectacular, es bastante mas complicada y de mayor duración.El una muñeca : mas complicada aun, se torna algo violenta.En la cabeza : muuuuuuy peligroso ! ! !**
2. **PELEA DE CUNCUNAS CON PAÑOLÍNSe forman equipos de +-6 integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuncuna, el último integrante de la cuncuna se coloca el pañolín en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe mas de un equipo al mismo tiempo.Hay que tratar de que las cuncunas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando.**
3. **PELEA DE PAÑOLÍN A CABALLOSe forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañolín al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar el pañolín a las otras parejas sin que le quiten el propio.Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.**
4. **PELEA DE PAÑOLÍN A CIEGASSe forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañolín atrás (igual que la pelea simple).Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañolines entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc).Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.El juego es suuuper bueno ...**
5. **LOS SUBMARINOSSe forman equipos de +-6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último.El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren ! !, etc..). El objetivo de cada submarino es "envestir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser envestidos por los demás submarinos.Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.**
6. **PELEA DE PAÑOLÍNES NOCTURNASe trata de una pelea de pañolín simple pero en un lugar abierto, puede ser con vegetación, pero en la noche. La idea es que sea en forma individual ya que en grupos los scouts tienden a estar siempre juntos.Algunas consideraciones que todos sabemos ; elección de un terreno no peligroso y si se elige que la pelea sea "sucia" o sea con todo (fuerza, todos contra todo, botando al suelo, etc) se debe aclarar que es "sin" golpes.**
7. **DOS LÍNEAS Y UNA PAÑOLETASe escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o mas de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre la línea de manera que sobre salgan las puntas de la misma a ambos lados.Se le asigna un numero a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el scauter estará dirigiendo el juego de manera que si el dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcanzó a coger la pañoleta) correrá tras de el que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.**
8. **UN CIRCULO Y UNA PAÑOLETAMuy parecido al juego anterior ; se hacen dos (pueden separarse en mas equipos)equipos numerando cada equipo por separado desde el 1 al .... y colocando un pañolín en el brazo a un equipo (u otro elemento para distinguir cada equipo). Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas.Se coloca un pañolín (u otra cosa como un pito, etc..) al centro del círculo. El dirigente a cargo del juego nombra un número, como por ejemplo "cinco" (pueden ser más de uno a medida que avanza el juego) y los numero "cinco" de cada equipo salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a el (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado y recogen el pañolín que está en el centro. Gana el equipo que más veces logra recoger primero el pañolín.El pañolín puede estar al centro, puede colocarse sobre la cabeza de uno de los integrantes del círculo o algún dirigente, etc.**
9. **ALCANZAR EL PAÑOLÍNMATERIALES : 1 cuerda y un número de pañolínes igual número de equipos que participarán.Pueden formarse tres equipos o más, los que se colocarán dentro de un círculo formado por una cuerda. El objetivo del equipo es alcanzar el pañolín que se encuentra frente a su equipo, el que debe estar mínimo a 2 metros de distancia.El juego es bastante entretenido si los equipos son parejos en fuerza, ya que todos empujan la cuerda hacia su pañolín.**
10. **BOTAR LA BOTELLAMATERIALES : 1 botella plástica, unas 5 bolas de papel u otro material liviano, no duro.Se forman dos círculos concéntricos, el menor de +-3 metros de radio y el mayor de +-5 metros de radio. En el espacio formado por los dos círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante. El objetivo del juego es que los atacantes traten de botar la botella que se encuentra en el centro del circulo menor, arrojando las bolas (+-5), sin entrar al círculo exterior.Los defensas deben impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior, tratando de arrojar lo mas lejos posible las bolas que cojan.**
11. **GUERRA DE AVIONESMATERIALES : 2 o más tambores (1 por equipo), 3 bombas (bolas, pelotas, etc) por cada avión atacante de cada equipo. Muuchas bolas de papel (pueden ser de diario) para lasdefensas terrestres.Se forman un número que se quiera de equipo, ubicándolos a la misma distancia uno del otro. Cada equipo debe tener un "tambor" o algo parecido que hará las veces de torre principal del equipo, además debe tener un círculo en el piso alrededor de la torre principal que delimita el sector en que "nadie" puede entrar. También se ubicarán 2 "defensas tierra-aire", formadas por uno o dos muchachos con una cantidad grande de bolas de papel (bombas), cuya misión es defender su torre principal del ataque de los aviones enemigos lanzándole las "bombas" de papel.Cada equipo posee un número de "aviones", muchachos con 1 bomba o bola en cada mano,cuya misión es tratar de derribar la torre contraria, lanzando sus bombas dentro del tambos contrario sin ser golpeados por las defensas tierra-aire contrarias.**
12. **GUERRA DE BARCOSMATERIALES : tiza u otro elemento para dibujar en el piso.Se dividen los participantes en el número de equipos que se quiera, luego se reparten por elterreno de juego dibujando un barco para cada equipo. Luego los integrantes de los equiposse sacan las zapatillas o zapatos para usarlos como bombas.Entre los integrantes de cada equipo deben asignarse algunos en la recolección de las bombas que caen en el AGUA, esto lo harán "nadando" de guata al suelo y entregando las bombas a los de su propio equipo.El objetivo del juego es lograr lanzar 3 bombas a la "zona de máquinas" de los barcos contrarios, (que es 1/3 del tamaño total del barco pintado el la parte posterior de este) defendiendo con su cuerpo las bombas que llegan a su barco.El juego resulta suuuper bueno en la playa o usando en lugar de zona de máquinas un "mástil" enterrado en medio del barco, el que será el objetivo a derribar por los atacantes contrarios.**
13. **CABALLOS Y CAMELLOSSe forman dos equipos, uno llamado los "camellos" y otro los "caballos", formándolos en 2 filas una frente a la otra. Además debe demarcarse una línea paralela a cada fila de participantes, a mas o menos 20 metros de cada una de ellas.Uno de los dirigentes comienza a relatar una historia en la que participen estos dos personajes (el camello y el caballo). Los participantes deben estar muy atentos ya que si es nombrado "su" personaje debe salir arrancando hasta llegar a la línea que se encuentra frente a ellos sin ser alcanzado por los del equipo contrario.El éxito del juego depende en gran parte de la habilidad del dirigente que relate la historia ya que debe mantener en tensión a los participantes.Este juegos puede usarse si quiere contar una historia determinada a los participantes, entregarles conocimiento, etc. para lo que se puede cambiar los nombres de los equipos. Por ejemplo pueden llamarse los "banderlog" y los "lobos" para explicar a los lobatos la diferencia entre estos dos personajes..**
14. **TUMBA TRÍPODELa tropa dividida en equipos ( patrullas ) escogerán una esquina o un lado del área de juego determinada según la cantidad de patrullas.(puede ser una cancha de futbolito)En el área o esquina que le corresponde a cada patrulla, ellos levantarán un trípode ( hecho de bordones o palos de escoba) estos en equilibrio (las tres puntas superiores apoyadas mutuamente ) formando un trípode como se menciono anteriormente.Mecánica del juego :La intención del juego es que cada patrulla tumbe el trípode de las otras patrullas (un todos contra todos)el jefe decidirás si acumulas puntos o eliminas a la patrulla que cayo su trípode. El juego se realizara totalmente con la mano, el juego lo puedes realizar preferentemente con una pelota o cualquier otro objeto que se preste para la mecánica del juego.La dificultad del juego la decide el jefe : El dirigirá el juego con un silbato, dando las siguientes indicaciones:**
	* **al silbato todos los jugadores se tornaran inmóviles en la posición en la que se encuentre.**
	* **al siguiente silbato el juego continúa, el arbitro decidirá si cambia o no la posición de la pelota durante el inmóvil procurando no dar la ventaja a ninguna patrulla.**
	* **el jefe o arbitro decidirá las limitaciones del juego: no vale jalar, ni empujar.....etc.. o simplemente vale todo.**
	* **puedes hacerlo también con las piernas atadas, o en tres pies...**

**....un saludo del grupo scout callao 53.**1. **LOS CONTRABANDISTASSe trata de pasar un mensaje (puede ser en clave) a travez de un campo vigilado por aduaneros, quienes deben evitar esto sorprendiendolos(ya que los estaran acechando) y encontrar el mensaje que pueden tenerlo escondido y decifrarlo.Este juego requiere saber acechar, esconder mensajes y saber claves o códigos.Mariano Simone, Grupo Scout Nahuel Huapi, Argentina.**
2. **PERRONGUISHay que formar un campo como el que está dibujado----------------------------------------principio del campo-----------------campo 1---------Aquí se coloca el que se queda con la pelota--------no se puede mover de esta líneacampo 2----------------------------------------Fin del campo-----------------------Se la queda uno en el medio y los demás en el inicio del campo. El del medio nombra a uno y éste debe atravesar al campo 2 sin que le dé. Si logra pasar, al llegar al final del campo grita "Perronguis", Los demás al oír el grito deben intentar pasar a la vez al campo 2. Si alguno de ellos es dado por el que está en medio se queda también en medio y entonces cada uno de ellos dirán un nombre. El juego sigue hasta que no quede nadie fuera del centro.**
3. **18 IDEAS, JUEGOS SENCILLOS EN EL QUE SE INDICA LA IDEA BASE, NI MUY DETALLADOS- Escribe tus propios Mandamientos.Se hace una introducción con la ley scout, la ley Rutera y los diez mandamientos cristianos. Se hace una reflexión conversada y luego cada uno escribe los suyos pudiendo ser uno, dos o cuantos quiera.- Temas Esotéricos :Cada uno se junta con los de su signo de zodíaco y hace una descripción del signo, bondades y defectos. Y luego los comparan con ellos mismos.- El abogado.Cada uno defiende a un cliente y cuando le dirigen la palabra a su cliente el abogado debe responder, si no es así pierde el abogado que defendía al que habló y pasa a ser acusador.- La barrera del sonido, un lado grita para el otro lado y al medio un grupo grita para que no se escuchen.- El que tiene mas ropa puesta, esquimal.- Adivinar el objeto representado por otra persona en mímica, el que adivina representa otro objeto.- Kim de Gusto, Olfato, Vista, Tacto.- Elección de Presidente de La República, con campaña electoral y todo.- Curriculum.Meta en la vida o valor mas importante.Personalidad, Razgo que resalte y el que quieres resaltar.Compañero ideal, descríbelo.Temor más grande.Mi mayor alegría.Que es lo que más me relaja.Mayor desprecio.Mejor manera de morir.MI peor condoro.Como me decían cuando chico.Con que cosa te sentirías realizado en tu vida.Tu mayor deseo.Si pudieras viajar a una época de la historia a cual viajarías?Tienes la posibilidad de viajar en el tiempo. ¿Que cambiarías de tu vida?- "Muestrame tu vida", se le pide a cada persona del grupo que grabe en un video un corto a modo de diario de vida, dándose a conocer, mostrando lo más característico de su vida, no muy largo no muy corto.- El asesino.De un grupo de personas se escoje a un asesino que al guiñar un ojo, irá matando a cada participante hasta que uno adivine quién es el asesino.Previo a esto se despistará al grupo mostrándole al tacto al asesino, o dándole características de él.- Ajedrez de Globos.Todos se pondrán globos en los pies, en la cintura y uno de colita. Se organizan dos equipos y se elige secretamente un rey por cada equipo. Luego empieza la guerra en la cual gana el quipo que consigue reventar los globos del rey del equipo contrario.- Juegos de Preguntas Detectivescas.Llega un adulto joven a un restorán en la costa, no se le ve muy alegre, pide al mozo un filete de lobo marino que había en la carta. Al llegar el pedido el personaje prueba el primer pedacito, sale muy emocionado del restorán, casi llorando. Entra en su casa y se suicida.(Se había comido a su esposa para subsistir en la isla del naufragio, le habían dicho que ere lobo de mar. Eran recién casados)Un tipo en pelota en el medio del desierto, con un palito de fósforos en la mano. (Iba en un globo se le estaba acabando el aire, vieron quién sacaba el palito mas corto)Una persona esta sentada en su living leyendo el diario, se ve un poco enflaquecida. Suena el timbre y aparece un hombre con un paquete. No se dicen palabras y se va. Abre el paquete y es un brazo izquierdo aun caliente. Al otro día se repite la escena con otro hombre pero este es un poco mayor que el anterior. También encontramos un brazo izquierdo. (Estaban perdidos en una isla, no había comida echaron suerte y el que estaba en su living perdió y se comieron su brazo izquierdo, luego los rescataron, antes que los otros se cortaran el suyo, y habían hecho un pacto de que todos se lo cortarían aunque los rescataran)- Kamasutra (banderlogs)Se hace un cuadrado de dos por dos, para cada persona presente, y luego en una pizarra se van sorteando en que lugar va la mano en cual el pie, etc. Y las personas deben ir colocando sus manos y sus pies en esas casillas. El juego toma su nombre cuando en los cuadrados se juntan las casillas de dos o más personas que van tomando posiciones por sorteo de las casillas.- Hazte la fama y échate a la camaA cada persona se le colocará una característica suya en su espalda durante un día, y los demás actuarán como si esta persona fuera de esa forma pero muy exageradamente. Al final del día la persona deberá adivinar cual era su calificativo.- Ciudades de ChileSe divide el grupo en dos, unos son del Norte y otros del Sur. Se cuenta una historia o simplemente se va diciendo ciudades y cuando dice una ciudad del Norte éstos pillan y viceversa si es del Sur.- ¿Por qué soy como soy?Comó soy. 4 característicasComo era cuando chicoComo quería mi Papá que fueraEra el niño preferidoComo son mis PadresComo me gusta ser- NoticiarioCada equipo cuenta las noticias de la semana que más le llamaron la atención o las actúa, luego se conversa sobre ellas.**
4. **CONOCIENDO LA CIUDADEste juego es para hacer por Patrullas, todos tendrán los mismos objetivos, pero con las consignas mezcladas. El ejemplo que está mas adelante, es para 1 patrulla o equipo.Elementos necesarios por equipo: 1 sobre con las consignas, papel, lápiz, bolsa de basura, 2 mapas de la ciudad.**
	* **Mensajes a dejar:**
	* **Dejar en verdulería**

**Pasar nuevamente por la estación y responder el ítem número 8. Al terminar, dirigirse al cuartel de Bomberos y contestar el ítem número 4. 2) Dejar en cuartel de bomberosIr a la casa de comidas más cercana o al supermercado NORTE que se encuentra a 50 metros del cuartel de Bomberos y contestar el ítem número 6 .*** + **Tiempo: 3 a 4 hs. De duración (Depende del recorrido)**
	+ **Variantes: Puede hacerse con señales de pista**
	+ **Desarrollo:**

**Hoja 1Consignas del Juego:*** + **Deberán completar el mapa con el recorrido que hacen, marcando con números los lugares donde encuentran los mensajes.**
	+ **No podrán continuar con el juego hasta no cumplir con las pautas fijadas en el mensaje.**
	+ **Este juego no es por tiempo.**
	+ **Al finalizar el recorrido, deberán entregar al ECO todos los mensajes completos del equipo.**
	+ **En caso de urgencia llamar al teléfono ...................... preguntar por ...........**
	+ **En la vía pública deberán manejarse con precaución y todos juntos.**
	+ **Recuerden que ustedes son Scouts, en todo lugar y en todo momento**

**y eso marca la diferencia.Buena Suerte y Siempre Listos!ECO de la Unidad ScoutHoja 2 1) En esta travesía deberán recolectar en bolsas, latas de bebidas desechadas en la calle.2) Deberán averiguar cuanto sale desde la estación ferroviaria de ................... , un pasaje ida a .......... , como también uno ida y vuelta. 3) Según el verdulero de la esquina de ............................... e ...........................:*** + **Qué produce más flatos las habas o los garbanzos?**
	+ **Cuánto cuesta una ristra de ajo?**
	+ **Pedirle el mensaje y descifrarlo.**

**4) Nombre y apellido del Jefe/a de Guardia.*** + **En qué año se fundó dicho establecimiento.**
	+ **El significado de cada uno de las sirenas.**
	+ **Pedir mensaje.**

**5) Es hora de aprender a cocinar "Pizzas"...*** + **Cuáles son los % de los ingredientes de una Pizza Calabresa?**
	+ **Qué tipo de muzzarella hay y cuáles son las marcas?**
	+ **Cuál es la cantidad de escarbadientes que se usa para que la muzzarella no se pegue en la caja?**

**6) Averiguar los siguientes ítems:*** + **Nº de Urgencias.**
	+ **Nº de la Central.**
	+ **Nº y dirección del destacamento de policía de ..........................**
	+ **Procedimientos a seguir en casos de Urgencia.**

**7) Para pensar y deducir:*** + **Si bajo 3 escalones y subo 1 comenzando con el pié derecho, cuántas veces piso la escalera con el pie izquierdo.**
	+ **¿Cómo se pide un pasaje desde la estación ferroviaria de ....................... hasta ............ y ................ hasta ............... a las 8 horas? ¿Qué ramal ferroviario es y por qué estaciones pasa?**

**9) Legó el momento de encuestar a la gente sobre "Scoutismo"****(como mínimo 10 personas)*** + **¿Conoce usted sobre el Scoutismo?**
	+ **¿Sabe usted que actividades realizamos?**
	+ **¿Conoce algún grupo Scout?**
	+ **¿Alguna vez fue Scout, o tiene algún conocido?**
	+ **¿Sabe si el Scoutismo tiene límite de edad?**

**10) Es hora de informarnos sobre nuestros hermanos Scouts!*** + **¿Cómo nace y en qué año, el grupo Scout .................................................................................?**

**Ubicado en la calle ..................................................... y ...............................................................*** + **¿Cuál es el significado de los colores del pañuelo?**
	+ **Preguntarles si hay algún otro grupo Scout en la zona.**
	+ **Al terminar, regresar al Grupo scout cantando.**
1. **JUEGO DE ACECHOTodas deberán caminar alrededor de una persona, la cual está sentada en el centro de un círculo con los ojos vendados. Cuando el Coordinador hace una señal comienzan a caminar, y la que está sentada deberá señalar dónde escucha un ruido. (Puede tener una jarra con agua y mojar donde escuchó, empapando a la persona) la cual deberá tomar su lugar.**
2. **CARRERA DEL GUSANODivididas en equipos, se sentarán una detrás de la otra tomándose los tobillos. A la señal deberán moverse todas juntas en esa posición salteando los obstáculos. Si una de las personas se suelta, o toca con la mano el piso, vuelven al punto inicial y comienzan de nuevo. Tienen que ir y volver, únicamente con sus colas y pies.**
3. **JUEGO DEL CUERPOSe dividen en equipos y el que coordina el juego grita:Tienen que haber 4 manos, 3 rodillas, 1 pié, 1 frente ( únicamente, deben estar apoyados en el suelo lo que mencionó en el lapso de 1 minuto) luego observarlas si cumplieron la meta prefijada. La persona que toque el suelo con alguna otra parte del cuerpo queda descalificada. Seguir así hasta que quede 1 integrante.**
4. **JUEGO ARREBATARFormar un gran círculo o dos hileras, y en el centro se deposita un pañuelo enrollado. Todas se enumeran. Cuando el coordinador llama Ej nº 3 y 5 los que tienen asignado el nº con una mano atrás deberá correr a tomar el pañuelo y volver a su fila sin ser tocada. Si es tocada, vuelven al centro y a la señal deberán repetir el objetivo. Si llega a su sector tienen 1 punto.**
5. **JUEGO DEL CANGUROFormarán dos filas enfrentadas una a la otra con 3 metros de distancia entre ellas. Cada fila está numerada. Al grito de la JC: Ej. 1 y 3, pasarán al centro las niñas correspondientes saltando en cuclillas. Una tratará de tirar a la otra empujándose con las manos ( sin agarrarse) la que queda sin caer, le corresponde un punto. Vuelven a la fila y continuar con otra persona.**
6. **EL VIEJO CANGUROA un scout se le atan los pies con un pañuelo y salta como un canguro correteando al resto de las scouts. Cuando atrapa a una, se le atan a esta también los pies. Así sucesivamente hasta que quede 1 solo scout .**
7. **JUEGO DE FUERZASe dividirán por equipos. Se necesita una soga con un nudo en el centro y un lugar lodoso. Es el famoso juego de tirar cada equipo de un extremo y el que cae en el centro del lodo pierde.**
8. **JUEGO HECHICEROSUno de las niños es el hechicero y atrapa a los scouts que pueda. Cuando logra atrapar a uno, los dos se toman de la mano o codo y corretean al resto y así sucesivamente hasta que quede 1 sola persona. Tiene que haber un límite de terreno para que jueguen pues si no, no terminan nunca.**
9. **ADENTRO DEL CÍRCULOCon una soga o marca en el suelo, hacer círculos de diferentes tamaños numerados. Cuando se dice: adentro en el nº 2 todas van hacia ese círculo y tratan de entrar . La consigna es que se las ingenien para hacerlo. La que toca con el cuerpo alguna parte fuera del círculo queda fuera del juego.**
10. **CHINAMPINASPara este juego se necesita una pelota. Se forman dos equipos. Uno formando un círculo grande donde apenas, con los brazos extendidos, puedan tocarse los dedos una con otra. El otro equipo está apretujado en el centro del círculo. El objetivo del juego, es que el círculo exterior saquen a los del interior en el menor tiempo posible, pegándoles con la pelota en las piernas por debajo de las rodillas. Los del interior deberán brincar o correr para no ser tocados por la pelota, pero no pueden salir del círculo. Cuando todas quedan afuera, los bandos cambian de lugar y se repite el juego. El bando que saque a todas del centro en el menot tiempo posible gana.**
11. **CARRERA DE RELEVO Y EQUILIBRIOSe dividirán por equipos, la primera de cada fila, tendrá una cuchara o dos palitos. Si es cuchara llevará agua, y llenarán un jarro con la misma, la cual estará ubicada a pocos metros, volverá corriendo y le entregará la cuchara a la siguiente persona. Si son los palitos llevarán una piedra ida y vuelta sin que se le caiga, si se le cae volver a comenzar. El equipo que primero termine gana el juego.**
12. **PELEA DE GALLOSDos niños se sientan en cuclillas cruzadas de brazos, o con los brazos atrás. En esta postura, brincando, tratan de tirarse o que se suelten las manos. Solo serán permitidos 3 intentos. Por cada niño.**
13. **VIENDO CON LOS DEDOSFormar por equipos, el primero sale caminando con los ojos vendados, guiadas por las otras guias, cuando llegue al Coordinador le entregará un objeto y palpando tratará de adivinar que es. Corre hacia su guía y le comenta lo que cree que es. El guía anota lo que dijo, sin que vean las del otro equipo. Así todas las integrantes del equipo. El que acierta más objetos gana.**
14. **SACARLE LA COLA AL ZORROTodas las niños se colocan un pañuelo en la parte trasera del pantalón, estarán divididas por equipos. Con una mano atrás, tratarán de sacarle el pañuelo a las del otro equipo. Gana el que tiene la mayor cantidad de pañuelos.**
15. **JUEGO DE ACECHOEl Coordinador, deberá esconderse mientras los Scouts esperan 3 minutos en un lugar donde no puedan observar hacia donde se dirige. El coordinador, deberá tocar un silbato cada 2 o 3 minutos para que las guías puedan guiarse. Ella deberá cambiar su posición sin ser vista. Gana el que la encuentra.**
16. **COLONIZADORES E INDIOSLa mitad de las niños, forman un círculo con los ojos vendados, parados, separados unos de otros, para que les permita extender sus brazos hacia los costados sin tocarse unas con otros. El resto son los indios. En el centro del círculo se encuentran 20 pedazos de papel u objetos. Los indios se arrastrarán dentro del círculo para recoger los papeles u objetos, uno cada uno en cada viaje. Pasarán de a uno o dos por vez. Si los colonizadores oyen algún ruido mueven los brazos, y si logran tocar algún indio, este se muere debiéndose quedar sentado viendo el resto del juego. Se concede un límite de tiempo, al final del cual se cuentan los papeles u objetos recogidos por los indios. Los equipos cambian de lugares, el tesoro vuelve al centro, se da el mismo límite de tiempo y el juego continúa, para ver cuál de los 2 bandos ha juntado más objetos o papeles y ese es el que gana.**
17. **ASALTO DE BANDERAUn matorral con arbustos y árboles es el mejor lugar para practicar este juego. Los scouts se dividen en 2 bandos . Una línea bien definida deberá escogerse como lindero entre los territorios respectivos, (tal como una zanja, camino, etc.) A una distancia de 100 ó 150 pasos de este punto, cada bando colocará su bandera o coligüe (Bordón).Deberá estar clavada en el suelo, en cualquier posición que se desee, ya sea al descubierto o escondida. Algunos scouts pueden ser las centinelas de la bandera, pero no podrán estar a menos de 25 pasos de distancia de ella, a menos que una de los enemigos se introdujese al área de ellos, en cuyo caso las centinelas podrán seguirlas. El capitán del equipo y su equipo arreglan las estrategias para apoderarse de la bandera del enemigo.Cada uno deberá llevar atado en el brazo un pañuelo, para hacerlo prisionero deberán sacarle el pañuelo. Después de 5 minutos de preparación la JC sonará el silbato y el asalto comienza. Cualquier guía encontrada en terreno enemigo podrá ser prisionera, una vez que le hayan sacado el pañuelo (si se deja) Cada bando tendrá su prisión, que será un árbol, tronco, etc. A 15 pasos del centro. El prisionero deberá estar tocando el árbol u tronco de la prisión. El prisionero puede ser rescatado cuando es tocada por un miembro de su bando, que pueda llegar a el. Una vez que ha sido rescatado, puede volver a su bando (junto al rescatador), sin ser molestados. Lo cual se dirigirán al Coordinador donde le colocará otra vez el pañuelo en el brazo. El Coordinador deberá estar siempre cerca del centro. Solamente un prisionero puede ser rescatado en cada ocasión.Si un scout captura la bandera del bando enemigo, correrá con ella a su campo y si logra cruzar el lindero sin ser**
 |

**JUEGOS EN EL AUTOBUS**

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.

Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.

No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

No olvidéis tampoco el maravillosos recurso de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo.

No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa.

Y ahora, ¡feliz viaje!

1. Manitos calientes
2. Piedra, papel o tijera
3. Pares o nones
4. El juego de las palmadas
5. Los limones
6. Imagina que fueras...
7. De La Habana ha venido un barco...
8. Los espaguetis
9. ¿has visto?
10. La carrera de las letras
11. Deletread la palabra
12. La moneda que corre
13. ¿qué ves?
14. Ni sí, ni no
15. El telegrama
16. El detalle cambiado

1. **MANITOS CALIENTES

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías.
Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente).
El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos"**
2. **PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida. Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.
La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendidos, y el resto de los dedos recogidos.
Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda. Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben el mismo arma se repite la jugada. La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres. El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.**
3. **PARES O NONES

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones. Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados. Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran. También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quien entre los dos será el cerebro de la nueva partida.**
4. **EL JUEGO DE LAS PALMADAS

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.**
5. **LOS LIMONES

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El cerebro comienza diciendo:   Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.
Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.**
6. **IMAGINA QUE FUERAS...

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase:

Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería? Imagina que pudieses crear una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores super-héroes, ¿Quien ganaría y por qué?
Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias. También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.**
7. **DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un
barco cargadito de ..."
Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo:
"Limones"
El siguiente en jugar debe decir otra palabra que
comience por la misma sílaba que la primera, por
ejemplo:
"Libros"
El siguiente:
"Literas"
Y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.**
8. **LOS ESPAGUETIS

DEFINICION: Desenredar el cordel antes que los demás.

OBJETIVOS: Fomentar la destreza y la habilidad manual.

PARTICIPANTES: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.

MATERIALES: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

DESARROLLO: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lía lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.

VARIANTES: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.**
9. **¿HAS VISTO?

DEFINICION: Juego de observación.

OBJETIVOS: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente : noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprende a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc..

PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.

MATERIALES: Papel, lápices.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

DESARROLLO: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.**
10. **LA CARRERA DE LAS LETRAS

DEFINICION: Juego de palabras

OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, parta ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

MATERIALES: - - - - - - - - - - -

CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.

DESARROLLO: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc..). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos.

NOTA: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.**
11. **DELETREAD LA PALABRA

DEFINICION: Este juego es una variante del anterior.

OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

MATERIALES: - - - - - - -

CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - - - - - - -

DESARROLLO: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador" , etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.**
12. **LA MONEDA QUE CORRE

DEFINICION: Juego de habilidad.

OBJETIVOS: Fomentar la habilidad y la destreza manual.

PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.

MATERIALES: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.

DESARROLLO: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con al palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.**
13. **¿QUÉ VES?

DEFINICION: Juego de observación.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: - - - - - - - -

CONSIGNAS DE PARTIDA: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.

DESARROLLO: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús? ". El interpelado tiene que contestar inmediatamente : "Veo una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene( objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.**
14. **NI SÍ, NI NO

DEFINICION: Juego de atención.

OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años.

MATERIALES: - - - - - - - -

CONSIGNAS DE PARTIDA: - - - - - - - -

DESARROLLO: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.

VARIANTE: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.**
15. **EL TELEGRAMA

DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

MATERIALES: Papel y lápices.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido fumar" o "Ventanilla de emergencia".

DESARROLLO: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.**
16. **EL DETALLE CAMBIADO

DEFINICION: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.

MATERIALES: - - - - - - - -

CONSIGNAS DE PARTIDA: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.

DESARROLLO: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.**

**UEGOS DE CONOCIMIENTO**

Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que s han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

1. ENTREVISTAS MUTUAS
2. CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA
3. EL NIDO
4. ESTE ES MI AMIGO
5. CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS
6. ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
7. CORRO DE NOMBRES
8. PELOTA AL AIRE
9. PALMADAS
10. ME PICA AQUÍ
11. LA CESTA ESTÁ REVUELTA
12. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)
13. ALBUM DE RECUERDOS
14. EXPLOTA GLOBOS
15. ESTOY SENTADO, Y AMO
16. RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)
17. OCUPAR EL TERRENO
18. RUEDA DE NOMBRES
19. RASGOS EN COMÚN
20. EL CHULO
21. EL GANGOSO
22. SI FUERA...
23. PERSECUCIÓN DE NOMBRES
24. CHULIPANDEO
25. BALONES PRESENTADORES
26. GENTE A GENTE
27. PELOTA DE PLAYA
28. OBJETO IMAGINARIO
29. SHERLOCK HOLMES
30. AUTOBIOGRAFÍA
31. RECONOZCO A TU ANIMAL
32. FRASES INCOMPLETAS
33. INTERCAMBIO DE SILUETAS
34. **ENTREVISTAS MUTUAS

DEFINICION: Se trata de crear un mundo en común, por parejas.

OBJETIVOS: Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: --------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.

DESARROLLO: Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.

EVALUACION: Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.**
35. **CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA

DEFINICION: Consiste en ponerse en lugar de los otros.

OBJETIVOS: Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 12 años.

MATERIALES: Papel y bolígrafo.

CONSIGNAS DE PARTIDA: ---------

DESARROLLO: Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo).

EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy?
EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)?¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias?
EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad?

Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.

EVALUACION: Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuzgadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.**
36. **EL NIDO

DEFINICION: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán.

PARTICIPANTES: Grupos de 4-6 personas, a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos.

MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado.

CONSIGNAS DE PARTIDA: ----------

DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,....). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.

Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

EVALUACION: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.**
37. **ESTE ES MI AMIGO

DEFINICION: Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

OBJETIVOS: Integración de todos los participantes al grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años.

MATERIALES: -------

CONSIGNAS DE PARTIDA: ---------

DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

EVALUACION: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación).**
38. **CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS

DEFINICION: Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario.

OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: Un balón.

CONSIGNAS DE PARTIDA: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.

DESARROLLO: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchen esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.**
39. **¿ TE GUSTAN TUS VECINOS?

DEFINICION: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, .... a partir de 5 años.

MATERIALES: Una silla menos que participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

DESARROLLO: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?."

Si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla.

Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.**
40. **CORRO DE NOMBRES

DEFINICION: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

MATERIALES: ----

CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

DESARROLLO: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado,...**
41. **PELOTA AL AIRE

DEFINICION: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

OBJETIVOS: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años.

MATERIALES: Pelota, disco u objeto similar.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

DESARROLLO: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al circulo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han siso presentados.**
42. **PALMADAS

DEFINICION: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

MATERIALES: -------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

DESARROLLO: En círculo ,el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.**
43. **ME PICA AQUÍ

DEFINICION: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

MATERIALES: -------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -----

DESARROLLO: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose ). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).**
44. **LA CESTA ESTÁ REVUELTA

DEFINICION: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.**
45. **LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)

DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: Una madeja de lana.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc.., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc.., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.**
46. **ALBUM DE RECUERDOS

DEFINICION: Se trata de acertar las cualidades de cada uno.

OBJETIVOS: Conocer a los demás.

PARTICIPANTES: Más de 6, a partir de 14 años.

MATERIALES: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: ---------

DESARROLLO: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:
- Mi mayor travesura,
- Mi primer amor,
- Mi mejor regalo,
- Mis primeros amigos, etc..
Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.**
47. **EXPLOTA GLOBOS

DEFINICION: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: Globos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.**
48. **ESTOY SENTADO, Y AMO

DEFINICION: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas.

DESARROLLO: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.**
49. **RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!)

DEFINICION: Una divertida forma de presentarse.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen dos círculos de igual número de componentes.

DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.**
50. **OCUPAR EL TERRENO

DEFINICION: Correr cada vez más rápido.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.**
51. **RUEDA DE NOMBRES

DEFINICION: Consiste en repetir los nombres de los demás.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc..**
52. **RASGOS EN COMÚN

DEFINICION: Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja.

OBJETIVOS: Aprender las características que tenemos en común con los demás.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide el grupo por parejas.

DESARROLLO: Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.**
53. **EL CHULO

DEFINICION: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, de dice de malas maneras a la vez que le empuja: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.**
54. **EL GANGOSO

DEFINICION: Una forma muy graciosa de decir los nombres.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes.

DESARROLLO: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc..**
55. **SI FUERA...

DEFINICION: Juego de preguntas.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 5, a partir de 7 años.

MATERIALES: ---------

CONSIGNAS DE PARTIDA: ---------

DESARROLLO: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.**
56. **PERSECUCIÓN DE NOMBRES

DEFINICION: Juego de presentaciones.

OBJETIVOS: Aprender los nombres.

PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años.

MATERIALES: Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo se divide en varios grupos.

DESARROLLO: Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo.. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.**
57. **CHULIPANDEO

DEFINICION: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo. impulsándola sólo con el culo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años.

MATERIALES: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: -------------**
58. **BALONES PRESENTADORES

DEFINICION: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

MATERIALES: Tres pelotas de diferentes colores.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Se pueden introducir otras pelotas con otras cuestiones.**
59. **GENTE A GENTE

DEFINICION: Se trata de presentarse al ritmo de la música.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y permitir un primer contacto.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy ...." Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta competa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, ...

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Un buen juego de presentación para grupos muy numerosas.**
60. **PELOTA DE PLAYA

DEFINICION: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Coordinar movimientos.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años.

MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes)

CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede tocar la pelota con las manos.

DESARROLLO: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.**
61. **OBJETO IMAGINARIO

DEFINICION: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.

DESARROLLO: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a .... (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.**
62. **SHERLOCK HOLMES

DEFINICION: Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p. ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes, .....) . Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "eres un/a buen/a dibujante" o "mal/a dibujante", según se crea. El otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido?

NOTAS: -------------**
63. **AUTOBIOGRAFÍA

DEFINICION: Cada jugador/a debe extractar en un tiempo determinado los datos que considere más significativo de su vida.

OBJETIVOS: Facilitar a los demás la información que cada uno/a considere más significativa de sí mismo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES: Ficha, folios cartulinas. Útiles de escribir.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente.**
64. **RECONOZCO A TU ANIMAL

DEFINICION: Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

OBJETIVOS: Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los otros/as por otro canal, distensión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años.

MATERIALES: Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

EVALUACIÓN: -------------

NOTAS: Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.**
65. **FRASES INCOMPLETAS

DEFINICION: Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.

OBJETIVOS: Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: Lista de frases.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.

EVALUACIÓN: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos losa sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?

NOTAS:
Cuando estoy callado en un grupo me siento ......
Cuando estoy con una persona y no me habla me siento ......
Cuando me enfado con alguien me siento ......
Cuando alguien se enfada conmigo me siento ......
Cuando critico a alguien me siento ......
Cuando alguien que está conmigo llora me siento ......
Cuando digo un cumplido a alguien me siento ......
Cuando me dicen un cumplido me siento ......
Cuando soy injusto me siento ......
Cuando alguien es injusto conmigo me siento ......**
66. **INTERCAMBIO DE SILUETAS

DEFINICION: Se trata de la propia silueta y las de las otras personas.

OBJETIVOS: Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de los miembros del grupo. favorecer el conocimiento personal. Relativizar nuestra propia imagen.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años.

MATERIALES: Papel y útiles para escribir.

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros.

EVALUACIÓN: -------------**



**TECNICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL**

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Pueden utilizarse en muchos momentos:

a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.
b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo parta el cual utiliza estas técnicas.

Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental.

Juego de Presentación
Juego de Integración y Presentación: "Puchero"
Esto me recuerda
El bum
El alambre pelado
Cuento vivo
Cuerpos expresivos
¡Cola de vaca!
Un hombre de principios
El chocolateado
¡Levántese y siéntese!
Guiñando el ojo
Quítame la cola
¿Empezó el movimiento?
Se murió chicho
Alto y siga
La doble rueda
Las lanchas
Jaula, pájaro, terremoto
**JUEGO DE PRESENTACIÓN**
Este juego tiene como objetivo general, la presentación de cada miembro que conforma el campo. Consiste en trabajar mediante los pases de una pelota en donde el grupo se encontrará sentado y formando un círculo. La persona que tenga la pelota, le contará al grupo: su nombre, grupo al cual pertenece y cualquier otro dato que desee. Luego lanzará la pelota a otro miembro, el cual deberá recordar los datos del miembro anterior y decir los propios. Y así sucesivamente.

**JUEGO DE INTEGRACIÓN Y PRESENTACIÓN: "PUCHERO"**
Cada Scout ,tendrá en su espalda el nombre de un ingrediente de Puchero.
Tendrán que conseguir el total de ingredientes del Puchero. Ganará quien consiga la mayor cantidad de elementos en el tiempo estipulado por el dirigente.
C/U deberá tener lápiz y papel. Luego, nos sentaremos en una ronda y nos presentaremos diciendo: Ingrediente que fuimos en el Juego, Nombre, Patrulla y agrupación.

**ESTO ME RECUERDA**
DEFINICION: Dinámicas de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto.

DESARROLLO: Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente.

NOTAS: Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

**EL BUM**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3-6-9-12, etc.) o un número que termina en tres (13-23-33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.

Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo.

**EL ALAMBRE PELADO**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos.

DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo y con toda la fuerza posible pegarán un grito.

Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.

Pierde le juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

**CUENTO VIVO**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo

DESARROLLO: Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato.

Por ejemplo:
Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien).
...... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho.....
...... El niño se puso a llorar y s e le cayó el helado.....
...... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc.

NOTAS: Una vez iniciado el cuento el coordinador pude hacer que le relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

**CUERPOS EXPRESIVOS**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: Papeles pequeños.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra).

Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes).

DESARROLLO: Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es.

Una vez que todos tiene su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto del os participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

**¡COLA DE VACA!**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: -------------

DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda.

Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia?
¡ LA COLA DE VACA!

NOTAS: El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

**UN HOMBRE DE PRINCIPIOS**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación..

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo.

DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

Por ejemplo : Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA.
A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA!
...... y un día se fue a pasear a ...... PEKIN
...... y se encontró un ......PLUMERO, etc.

NOTAS : El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

**EL CHOCOLATEADO**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera.

DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj. En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

**¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo.

DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

NOTAS: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

**GUIÑANDO EL OJO**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en dios grupos. (El segundo grupo con un participante más).

DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla.

La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". SI es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con al silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero.

NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

**QUÍTAME LA COLA**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: Cuerdas, pañuelos.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho).

DESARROLLO: Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador.

Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuer dl juego.

**¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación, concretación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va iniciar el movimiento.

DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc.

El compañero que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. también cuenta con un tiempo limitado para averiguar quien inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil.

Por ejemplo:Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc.

VARIACIONES:
-Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.).

-Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (si saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese.

Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

**SE MURIÓ CHICHO**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo.

DESARROLLO: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo: riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

NOTAS: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej.: uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

**ALTO Y SIGA**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos.

DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales.

Por ejemplo:
El Equipo Norte frente al equipo Sur.
El Equipo Este frente al equipo Oeste.

Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores.

NOTAS: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.

**LA DOBLE RUEDA**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años.

MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno.

DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento.

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora.

NOTAS: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

**LAS LANCHAS**
DEFINICION: Dinámica de animación.

OBJETIVOS: Animación.

PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15.

MATERIALES: -------------

CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie.

DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia:
"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) .... personas".

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio.

NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

**JAULA, PÁJARO, TERREMOTO.**
Juego de integración de preferencia para los más pequeños.
Se forman tríos de participantes dos de los cuales se colocan frente a frente con sus brazos estirados formando un "casita" o jaula. El tercer integrante del trío se coloca dentro de la jaula ya que es el pajarito.
Cuando el dirigente grita "pájaro", los nombrados salen de sus jaulas y entran a otra. Al decir "jaula", los pájaros quedan quietos y las jaulas cambian de pájaro (cada uno de la jaula sale a cualquier lado). Al grito de "terremoto", todos se cambian y forman nuevos tríos de jaula-pájaro.



**Juegos y dinámicas de Grupo**

## ****NOMBRES CON ADJETIVO****

**Duración aproximada:**35´
**Material necesario:**lápices y papel, o pizarra y tizas

**Primer paso:**Instrucciones: "Tienes un momento para pensar en un adjetivo que te defina y que comience por la misma letra que tu nombre. Por ejemplo: “Merche, meticulosa". El adjetivo escogido debe referirse a un aspecto que tú consideres fundamental en tu persona. Si te resulta muy difícil encontrar una característica importante que empiece por la misma letra que tu nombre, hazlo con otra letra".

**Segundo paso:**Una vez que todos han pensado la característica, se les indica que la compartan en grupos de 5. (Mejor con gente poco conocida). A los 3 ó 4 minutos, se cambia de grupo. Así tres veces, procurando que no coincidan las mismas personas en el grupo. En el grupo se dice el nombre, apellido, característica y el porqué se ha escogido dicha cualidad.

**Tercer paso:**Al terminar las tres veces, y ya sentado cada uno en su sitio habitual, se piden dos voluntarios: uno de ellos va señalando a una persona y el otro responde cómo se llama. Así hasta 10 personas señaladas. Pasan otros dos voluntarios y se repite la misma operación con 10 nombres... Esta tercera parte dura el tiempo que se crea conveniente.

# PRESENTACIÓN CON TARJETA

**Duración aproximada:**45´
**Material necesario:**lápices y papel o pequeñas tarjetas

Se entrega a cada uno una pequeña tarjeta, en la que debe poner su nombre y apellido. Luego se recogen y se mezclan.

Se vuelven a repartir y cada uno deberá presentar, de la mejor manera posible, al compañero que le ha tocado en suerte. Tiene que prepararse o informarse para ello, sabiendo que está prohibido preguntar directamente a la persona que le ha correspondido. Deberá acercarse a cualquier otro u otra que le conozca mejor para obtener los datos. Hay que procurar obtener el mayor número de ellos, pudiendo orientarse su contenido en la presentación del ejercicio.

Tras un tiempo no muy largo (le da agilidad al ejercicio), se procede a la mutua presentación.

# LA TARJETA DE VISITA QUE ENCONTRÓ EL DETECTIVE

**Duración aproximada:**35´ - 50´
**Material necesario:**folios, lápices y bolígrafos
**Objetivos específicos:**conocimiento mutuo en un aula escolar al comenzar el curso; resolver dudas por parte del tutor - educador

Se indica al participante que escriba con letras grandes, en el **centro** de un folio doblado por la mitad, el **nombre** por el que le gustaría que le llamasen durante el curso, y entre paréntesis sus **apellidos** y la **clase** (o grupo) en la que estuvo el curso pasado.

1. En el **ángulo superior derecho** debe escribir **dos adjetivos** que cree que le describen con bastante exactitud (curioso, sincero, atlético...).
2. En el **ángulo superior izquierdo** debe escribir palabras que **indiquen lo que le gusta hacer** (nadar, ver cine, leer...).
3. En la parte **inferior**, a todo lo largo, debe escribir un lugar que le gustaría visitar, el espacio de TV que más le gusta, su actor o actriz favoritos, alguna cosa que ha hecho y de la que se siente orgulloso, cualquier aspecto o actividad de su personalidad poco conocido por sus compañeros y que le parece interesante dar a conocer.
4. Por la **parte de atrás** escribe aquellas **preguntas** que le gustaría hacer a su tutor o animador (sobre su forma de ser, estilo de llevar al grupo...).

Tras 10 minutos, todos los participantes colocan sobre la mesa su folio de modo que pueda leerse. Se les pide que durante un rato se fijen en las tarjetas de sus compañeros, porque el paso siguiente será una especie de prueba de detectives basada en la atención que hayan puesto a los datos de todas ellas.
Tras 10 - 15 minutos, el tutor (o animador) recoge las tarjetas. Las mezcla, toma una cualquiera y designa a alguien como primer detective:

1. Hay que adivinar la persona de la que se trata, en un máximo de 8 preguntas.
2. Es importante que sólo se hagan preguntas de cosas que están puestas en las tarjetas.
3. Las preguntas han de hacerse de modo que el que tiene la tarjeta sólo tenga que responder "sí" o "no".
4. A partir de la quinta pregunta puede preguntarse si su nombre empieza o acaba por una determinada letra.
5. Si el que hace de detective descubre el nombre, escoge otra tarjeta hasta que falle.
6. Es importante que una vez que se acierta el nombre de alguna de las tarjetas, se lea entera, como resumen.

El juego puede continuar mientras se mantenga el interés. Al final, o bien de forma personal, el animador o tutor trata de responder a las preguntas que se le han hecho por la parte de atrás del folio.

### ****CUESTIONARIO****

**Duración aproximada:**45´
**Material necesario:**rotuladores o lápices, papel

 Cada miembro del grupo escribe su nombre (aquel con el cual desea que le llamen)  en el centro de un folio, en caracteres grandes. Alrededor de él y poniendo delante el número correspondiente a las preguntas, escribe las respuestas a las siguientes cuestiones:

            1. Un recuerdo inolvidable.
            2. Un acontecimiento importante.
            3. Una fecha significativa.
            4. Una o varias personas claves en tu vida.
              5. Un cambio importante que hayas experimentado.
            6. Una afición.
            7. Una cualidad.
            8. Un defecto.
            9. Una aspiración o deseo.
            10. Una definición de ti mismo.
            11. ...

 Cada cual puede añadir otros rasgos o aspectos de su personalidad que considere importantes. La distribución de las respuestas dentro del folio es a elección de cada uno. Al terminar todos los miembros del grupo tienen oportunidad de ver el cuestionario de sus compañeros.

# EL QUESO DE SEGUNDO

**Duración aproximada:**45´ - 1 hora
**Material necesario:**rotuladores o lápices, tijeras, cartulinas, papel

**Motivación:** "Segundo es un muchacho de (curso al que pertenecen los que realizan la dinámica). Un muchacho normal y corriente que pasa su día en actividades muy parecidas a las vuestras: en casa, con los amigos, en la escuela, viendo la tele, jugando, etc.

Un día su tutor le pidió que representara en un gráfico cómo había distribuido las horas de sus días, más o menos aproximadamente, a lo largo de la semana anterior. Segundo lo hizo como si su vida fuera un queso:

            - durmiendo
            - en la escuela
            - con los amigos
            - haciendo los deberes en casa
              - jugando, viendo la tele, descansando en casa
            - con la familia
            - ayudando en casa
            - en otras cosas

Vosotros vais a hacer lo mismo. A cada cuadrante del queso le corresponden tres horas del día. Vuestro queso tiene 8 cuadrantes. Luego, deberéis recortar los distintos trozos del queso en porciones, de modo que cada una represente las horas que dedicáis a las distintas actividades."

**Trabajo personal:**
- El animador entrega a cada uno un ejemplar de la hoja: **"¿Cómo repartirías el queso de tu vida?"** y pide que lo rellenen. Dicha hoja posee un modelo de queso en blanco, en el que cada uno debe colorear los distintos momentos del día, según él los emplee. A éste queso lo llamaremos **QUESITO REAL**.
- Posteriormente, se les entrega otra hoja con un segundo quesito y un pequeño cuestionario: **"¿Te agrada la forma en que inviertes tu tiempo?, ¿te gustaría introducir algún cambio?"**. Este será el **QUESITO IDEAL**; porque refleja la forma en que a la persona le gustaría distribuir su tiempo, si fuera posible.
- Cada uno recorta luego en trozos su "quesito".

**Puesta en común en pequeño grupo:**
- Los miembros del grupo se comunican cómo han repartido sus respectivos "quesos".
- Intentan hacer un "queso" del grupo, recogiendo el promedio de las horas que dedican a cada una de las actividades del día. Cada grupo debe hacer un doble queso: el real (cómo distribuyen su tiempo realmente) y el ideal (cómo les gustaría distribuir su tiempo).

**En gran grupo:** Se establece un breve diálogo para formar el **"queso real del grupo"** y el **"queso ideal"**. Puede hacerse a partir de la exposición en público, en las paredes del local empleado, de los gráficos de cada grupo; para ello es interesante que los realicen en una cartulina.

**GUSTOS Y PREFERENCIAS**

**Duración aproximada:**1 hora
**Material necesario:**rotuladores o lápices, papel, cartulinas, revistas viejas

**Individualmente**, hacer una primera lista de las diez cosas que más me gustan, ordenándolas de mayor a menor. Luego, una segunda lista de preferencias escribiendo diez frases del estilo: "Yo prefiero ir al cine que jugar a las cartas".

**En grupos de 5 miembros**, comunicación de listas y realización de un mural que exprese lo representativo de los componentes del grupo a través de la imagen y la palabra.

**En gran grupo:** Presentación y diálogo en torno a los murales de los pequeños grupos. Al finalizar, revisamos la técnica.

**EN BUSCA DEL CONSENSO**

**Desarrollo de la actividad:**

**1) Presentación del ejercicio:** El animador reparte el documento EJERCICIO PARA LLEGAR A CONSENSO SIN VOTACIÓN, donde se dan las instrucciones para cada una de las fases de la actividad.

##### EJERCICIO PARA LLEGAR A CONSENSO SIN VOTACIÓN

AFIRMACIONES

|  |  |
| --- | --- |
| 1. La mejora de la sociedad sólo puede hacerse me­diante la vio­lencia.2. La televisión es un excelente medio de for­mación de los niños y los jóvenes. Por eso, es bueno ver muchas horas de televi­sión.3. La preocu­pación que la sociedad tiene por el aumento del consumo de drogas entre los jóvenes es exagerado.4. Cuando en una clase o grupo existen problemas, lo mejor es que todos (animador o educadores y participantes) nos atengamos estrictamente a las normas de disciplina del Centro.5. Los partidos políticos son capaces de ofrecer soluciones a los problemas de los jóvenes de hoy.6. Ante las dificultades que hoy existen para colocarse y para mantener el puesto de trabajo, lo mejor es que cada uno luche por sus intereses sin preocuparse demasiado por los demás.7. Las notas son un buen índice para calificar el esfuerzo real que ha hecho un alumno.8. En la situación actual es imposible que estudiantes y educadores lleguen a establecer relaciones cordiales y amistosas.9. Cuando un participante tiene problemas, lo mejor para solucionarlos es dialogar con los padres o con una persona mayor en la que se tenga confianza.10. Los delegados de clase son una institución necesaria y eficaz. |  SI  NO  XSI  NO  XSI  NO  X SI  NO  XSI  NO  X SI  NO  XSI  NO  XSI  NO  X SI  NO  XSI  NO  X |

**2) Trabajo perso­nal: 10 minu­tos.**
Leer cada una de las AFIRMACIO­NES y señalar acuerdo o desacuerdo de la siguiente manera:
            - Estoy absolutamente de acuerdo > SI
            - Estoy en absoluto desacuerdo > NO
            - La admitiría introduciendo alguna matiza­ción > X

**3) Trabajo en grupo: 40 minutos.**
            Su tarea consiste en ver si hay similitudes entre lo señalado por cada uno en cada afirmación, y REELABORAR en grupo aquellas afirmaciones en las que inicialmente no exista coincidencia, hasta conseguir una formulación ACEPTADA POR TODOS Y CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO. Debe procederse por CONSENSO, sin votaciones. Un secretario recogerá las formulaciones definitivas.

**4) Diálogo en gran grupo:**
1. Cada grupo expone en qué afirmaciones se han puesto de acuerdo y escribe en la pizarra cómo las ha formulado.
2. Diálogo en torno a lo que ha sucedido en los grupos:

1. ¿Qué factores han facilitado la decisión por consenso?
2. ¿Qué dificultades se han encontrado? ¿Cómo se han superado?
3. ¿Qué aplicaciones tiene esto a las decisiones que solemos tomar en los grupos de trabajo y en clase?

# HISTORIA DE MARLENE

            El ejercicio es un ensayo de consenso. La conclusión es casi imposible que sea unánime. Es preciso, pues, que los participantes sepan considerar la subjetividad de cada uno para que la decisión pueda llegar a producirse.

            El texto que vamos a dar narra la historia de una joven en la que 5 personas entran en juego. A cada cual le toca establecer un orden de preferencia o de simpatía para con ellas. En una primera fase cada uno indicará su grado de simpatía para con cada uno de los 5 perso­najes, colocándolos en orden, dando el 1 al más simpático, el 2 al siguiente más simpático, etc., hasta el 5 para el que nos resulte menos agradable. A continuación, cada uno dará las razones de sus preferencias. Teniendo en cuenta todas esas informaciones se procede a elaborar un orden consensuado por todo el grupo.

###### HISTORIA DE MARLENE

            “Los personajes son: Marlene, un barquero, un eremita, Pedro y Pablo. Marlene, Pedro y Pablo son amigos de infancia. Se conocen desde hace mucho. Pablo se quiso casar con Marlene, pero ella le rehusó alegando que estaba enamorada de Pedro.
            Cierto día Marlene decide visitar a Pedro, que vive al otro lado del río. Al llegar al río, Marlene pide a un barquero que la pase al otro lado y el barquero le dice que él se dedica a eso, que es su forma de vida y el pan de cada día y que, por tanto, tiene que pagar por ello. Marlene no tiene ni una perra, y le explica al barquero su situación, su gran deseo de verse con Pedro; le ruega, por favor, que la pase al otro lado. El barquero acepta si ella pasa la noche con él. Marlene duda y decide ir a consultar a un ermitaño que está por allí; le cuenta todo y le pide su consejo. El ermitaño le dice que la comprende muy bien, pero que en ese momento no puede darle consejo alguno, ni siquiera dialogar con ella sobre el asunto; la invita a decidir por su cuenta.
            Marlene vuelve al río, acepta lo que pide el barquero, atraviesa el río, va a casa de Pedro y pasa con él 3 días muy felices.
            La mañana del cuarto día, Pedro recibe un telegrama en el que se le oferta un trabajo muy bien remunerado en el extranjero: es lo que él había ansiado desde siempre. Da la noticia a Marlene y la abandona en aquel mismo momento.
            Marlene cae en profunda tristeza y decide darse un paseo. Se encuentra con Pablo y le cuenta la razón de su tristeza. Al cabo de un rato, Marlene le dice a Pablo: "recuerdas que hace tiempo me dijiste que querías casarte conmigo; yo te rechacé porque no me sentía enamorada de ti; pero ahora pienso que sí lo estoy y quiero casarme contigo". Pablo le responde: "Es demasiado tarde. No me interesa ya. No quiero restos del otro".

Mi orden de preferencia es:
1º-------------------------
2º-------------------------
3º-------------------------
4º-------------------------
5º-------------------------