

JUEGOS DE INTERIOR

JUEGOS PARA NIÑOS ENFERMOS

1.-¿DÓNDE ESTOY?

Es una variante de las "20 preguntas". Un jugador piensa en un lugar y una actividad que puede desarrollar en ese lugar y pregunta: "¿Dónde estoy?". El otro jugador, o los jugadores, disponen de veinte preguntas para descubrir dónde está el niño y qué está haciendo; las únicas respuestas permitidas son "Sí" y "No", por lo que el que hace las preguntas las debe formular bien. Si no se adivinó el lugar después de 20 preguntas, el jugador que preguntó: "¿Dónde estoy?" tendrá otro turno.

2.-CONCENTRACIÓN.

Quizá no haya muchos juegos apropiados para un niño enfermo en cama, pero es sorprendente cómo puede entretenerse con los pocos juegos que si se adaptan.

Concentración es un juego que puede ser jugado por un solo niño o por varios; lo que se necesita es una página de una revista con muchas ilustraciones y palabras. La puede estudiar durante dos minutos antes de que se le recoja. Luego debe anotar todos los temas que pueda recordar. Con más niños, una vez que uno vió la página, la pasa al siguiente, que la estudia y la pasa al siguiente, etc.; el niño con la lista más larga gana. Si sólo hay un jugador, éste puede examinar la página después para ver su capacidad de memorizar cosas. Practicar varios días producirá notables mejoras.

3.- EL JUEGO DE LA NACIÓN.

Los jugadores tienen cinco minutos o más para anotar las naciones que se les ocurran; pero no son las normales, es decir, no se trata de países como Ecuador, Perú o España, se trata de palabras que terminan con las seis letras: "nación". Palabras como: imaginación, donación, examinación, etc. El jugador con la lista más larga después de un tiempo determinado de antemano es el ganador. Naturalmente podemos poner otras palabras o letras claves: "ador", "nado"...

4.- LA PALABRA MAS CORTA.

Los participantes reciben papel y lápiz y luego escriben una lista de pares de letras, como por ejemplo: AS, OS, EN, ES, QU, PL, TR, VE. Los jugadores tienen diez minutos para formar las palabras: VAS-ASA, TOS-OSO, VEN-ZEN, VES-ASA, QUE-QUESO, PLAN-PLAZA, TRES-OTRO, VER-AVE. El jugador que tiene las palabras más cortas y la lista más larga es el ganador.

5.- MENSAJES CON NOMBRES.

El jugador anota un nombre, con preferencia el suyo propio, en el lado izquierdo de la hoja, verticalmente, luego escribe al revés, al otro lado, también verticalmente. Por ejemplo: P al revés O E R D D R E O P Hay cinco letras en Pedro, entonces tenemos cinco minutos para mandar cinco mensajes, puede ser cualquier mensaje, siempre y cuando comience y termine con las letras a uno y otro lado de la hoja. Por ejemplo: *Pesca un pes en el arroyO *Elige a un amigo para jugaR *Dedícate a cortar el céspede *Regrese inmediatamenteE *Oiga música para bailar un galop Las oraciones no necesariamente deben tener relación y pueden ser extrañas como uno quiera. Lo importante es que quepan entre las dos letras del nombre y estén escritas correctamente.

6.- MI CASA .

Un gran libro de recortes será "MI CASA". Y dos páginas juntas son el espacio de una habitación. Después de diseñar el plano básico para la casa y para las habitaciones (tantas como el "propietario" quiera), el niño se convierte en diseñador de interiores y decora cada habitación con los recortes de las revistas y catálogos; recorta muebles, cortinas, cocinas... Mientras se va desarrollando su habilidad, la casa puede crecer y necesitar cuartos extras. Si se dispone de un "pegamento temporal" eso facilitará los eventuales cambios posteriores en cuanto a la distribución y el estilo de los muebles.

7.- PALABRAS ENCADENADAS.

Al principio del juego los jugadores seleccionan un tema general para el cual les es fácil encontrar ejemplos: nombres de países, animales, flores, árboles, etc. El primer jugador da un ejemplo del tema y el segundo contesta con otra palabra cuya primera letra corresponde a la última del ejemplo anterior. Entonces el niño que empezó da otro ejemplo y de nuevo la primera letra tiene que corresponder con la última de la palabra dicha por el segundo. Así sigue el juego y se forma una cadena de palabras, cada una empezando con la última letra de la anterior. El juego termina cuando un niño ya no

puede pensar en una palabra dentro del tema escogido que empiece con la letra apropiada. Entonces gana el otro jugador.

8.- SITIO.

Es un sencillo juego de tablero muy apropiado para jugar en la cama; todo lo que necesita es el dibujo de un rectángulo cuyas esquinas estén unidas por dos líneas diagonales. Cada jugador tiene dos fichas (de diferentes colores para cada niño), las cuales pueden entrar en el campo de juego en cinco lugares: en las 4 esquinas y en el punto donde las diagonales se cruzan. Los jugadores mueven sus fichas sobre las líneas, siempre que el lugar adonde van esté vacío. Cuando las 4 fichas están en el tablero se trata de bloquear al oponente de tal forma que ya no pueda mover ninguna de sus fichas. El jugador que logra este bloque es el ganador.

🎨 DINÁMICAS DE GRUPO

1.-¿ESTÁS AHÍ?

Dos jugadores, de rodillas el uno frente al otro a una distancia que puedan tocarse, vendados de los ojos y teniendo uno de ellos en la mano un periódico enrollado en forma de cachiporra, éste le pregunta al otro; ¿estás ahí? y el otro debe contestar, a la vez que procurar esquivar el golpe que aquél trata de darle con la cachiporra. Ninguno de los dos jugadores debe mover las rodillas. Primera Variación. Los dos jugadores se darán la mano izquierda, cada uno tendrá una cachiporra y hará las preguntas alternativamente. Segunda Variación. Los dos jugadores se mueven describiendo un círculo, lo demás permanece igual.

2.-NUDOS

Cada jugador tiene una cuerda de un metro de longitud que trata de pasar alrededor de las piernas de su competidor y atarla con un nudo de rizo, al mismo tiempo que trata de evitar que su competidor le amarre a él las piernas. Variación Usar otros nudos, por ejemplo el de Ballestrinque.

3.-EL RETADOR

El retador sostiene un palo tipo bordón paralelo al piso, a la altura de la cintura. El retado se coloca de pie frente a él con los brazos extendidos hacia el frente, las palmas de las manos hacia abajo y arriba del nivel del bordón. El retador suelta el bordón sin previo aviso (hacer señas a los amigos está prohibido) y el retado deberá tratar de cogerlo antes de que éste toque el suelo. Variación. Los niños por parejas balancearán cada uno verticalmente bordones de unos 60 cm. retenidos con un dedo. A la voz "ya" los dos sueltan sus bastones tratando de agarrar el del contrario antes de que haya dado con el otro. ¡La distancia a que deberán colocarse los muchachos el uno del otro depende de la longitud del bastón y de la altura de los niños!

4.-LA CAJA DE FÓSFOROS

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

5.-BOTAR PELOTAS

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

6.-LAS CARRETILLAS

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

7.-EL CORCHO

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

8.-EJERCICIO

Paraos sobre una de vuestras piernas, levantad la otra hasta que quede paralela al piso. Doblad la rodilla de la pierna en la cual estáis parados hasta llegar a sentaros sobre el talón de ese pie, luego volved a poneros de pie sobre esa pierna bajando enseguida la otra a su posición normal. No está permitido tocar el piso con las manos, o con la pierna o pie, que

deben permanecer paralelos al piso, y para obtener el máximo de eficiencia este ejercicio deberá poderse ejecutar con las dos piernas (por supuesto no al mismo tiempo). Podrá practicarse permaneciendo estacionario o moviéndose sobre patines de ruedas.

9.-PALO DE FÓSFORO

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

10.-DOS CUERDAS

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

11.-EL VENADO Y EL CAZADOR

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

12.-LOS BORDONES

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

13.-LA LÍNEA

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

14.-LOS CABALLOS

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

15.-TARJETAS POSTALES

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

16.-LA SILLA

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

17.-LLAVES

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

18.-TABLERO DE DAMAS

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

19.-EL POTRO

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

20.-LA TINA

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

21.-NUDO DE MARGARITA

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

22.-LA CAJA DE FÓSFOROS

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

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

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

23.-PALO DE ESCOBA

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

24.-EL DISCURSO

Dos jugadores se ponen de pie el uno frente al otro, y de frente a los demás, debiendo dirigirse con gran rapidez un discurso el uno al otro sobre cualquier tema que ellos elijan. No está permitido gesticular. El primer jugador que haga una pausa o se ría, es el que pierde. Si ninguno de los dos ha hecho esto después de dos minutos, los que los observan, por votación, decidirán quién ha triunfado.

25.-LOS CUBOS VOLTEADOS

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

/// JUEGOS DE DESFOGUE DE ENERGÍA

1.-BULLDOG BRITÁNICO

Selecciónese al Jugador más rudo. Los jugadores se concentra en uno de los extremos del local y el "Bulldog" se coloca en el centro. Al grito de "Bulldog", los jugadores corren 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.

2.- 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.

3.-SOCCER DE SALÓN.

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

4.-¿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.

5.-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 jugadores ya son verdaderos expertos.

6.-ARREBATAR

Se colocan en el centro de un círculo trazado con 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.

7.- ASALTO AL CASTILLO

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

8.-AZOTADOS HASTA ENCONTRAR SU LUGAR

Los jugadores se forman en círculo, viendo hacia el centro, agachados y con las manos por la espalda; el monitor 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 jugador, 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

9.- 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.

10.-CABALLEROS Y RUFIANES

De un lado el rey, a caballo sobre un jugador 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

11.- 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 monitor 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. Se puede hacer esta variación: El monitor grita "car...tones" y ninguno deberá moverse, si alguno lo hace es como si hubiera sido capturado por los del bando contrario.

12.-JUEGOS DE DESFOGUE DE ENERGÍA

Este juego es de comandos en el interior del salón y requiere únicamente un apagador de pared. Un equipo defiende dicho apagador, los otros equipos, 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).

13.- CESAR

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

14.- CÍRCULOS

Dos o más bandos, cada uno portando un pedazo de 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).

15.-COMPETENCIAS DE DOBLES MARCAS

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

16.-LA TIZA

El material consiste en un pedazo pequeño de tiza y dos cajas. Compiten dos equipos. 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 tiza, 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 tiza por largo tiempo.

17.- 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.

18.- CUADRADO OSCURO

Los jugadores se concentran 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 los jugadores que vean bien donde se ha trazado el cuadro, se apagan las luces y cada equipo 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

19.-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 monitor 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.

20.- 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 monitor 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

21.-ÉL Y EL 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.

22.-ESTREGONES

Se traza con tiza en el piso un círculo de tres metros de diámetro, en el cual se introducen dos equipos 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.

23.- GRUPOS

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

24.- 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.

25.- LLAMADAS NOCTURNAS

Se vendan los ojos a todos los jugadores, con excepción de los monitores, y se les mezcla concentrándolos en un extremo del local. Los monitores se colocan en cualquier lugar del cuarto, pero distantes los unos de los otros, y a una señal convenida lanzan el grito de su equipo. Los jugadores tratan de reunirse con sus monitores, ganando aquel equipo que primero reúna a todos sus miembros.

26.- 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 Jugador 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.

27.-MARCAR EL GANADO

Los jugadores se concentran 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 Monitor 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.

28.-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.

29.-MUDANZAS

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

30.- 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.

31.- OXO

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

32.- 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.

33.-PASAR EL RETO

Se trazan con 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.

34.-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.

35.- PUNTA Y RABO

Se forman dos bandos que se colocan a cada extremo del local. El monitor 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 y divertido

36.- 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.

37.- QUITAR EL CUELLO 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.

38.- RODEO

Todos los jugadores 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).

39.-ROMANOS Y CARTAGINESES

Se forman dos bandos que se colocan frente a una línea trazada con 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.

40.- 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.

41.- SUBMARINO

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.

42.-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.

43.-TAPÓN DE 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 barricadas 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 "tapien el barril, tapien 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.

44.- TOCAD METAL

Durante el juego el monitor dice. "Tocad metal, tocad madera, tocad amarillo", etc. y todos inmediatamente proceden a tocar lo que se les dice. El último en hacerlo sale del juego o pierde un punto. Con frecuencia un jugador deja de tocar el objeto más cercano y la orden debe acomodarse a las condiciones existentes, procurando evitar lo más obvio. Variación. Pueden hacerse ciertos comentarios que signifiquen diferentes cosas. Por ejemplo: agárrense pronto a babor; los jugadores deberán correr hacia un extremo del local y tocar el muro. Torpedo: Los jugadores 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

JUEGOS DE KIM

1.-ESPEJO DE KIM

Con la ayuda de un espejo grande, reflejad los veinticuatro objetos del juego de Kim, poniendo cuidado de que el observador solamente pueda ver los objetos a través del espejo: lo mejor es colocar el espejo en un rincón, colgado de la pared a un ángulo de 45°. Variación: Usad una platatorma giratoria. Los artículos se distribuyen sobre ella y ésta se hace girar durante la observación. La velocidad puede ser ajustada a las condiciones existentes, aumentándola conforme los muchachos van adquiriendo práctica.

2.-KIM ARTISTA

Los jugadores se forman en semicírculo, observando al monitor dibujar con 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. Contra la pared, en la puerta o en el corredor; pero siempre en un lugar por donde los jugadores tengan que pasar durante la reunión, se coloca una colección de objetos grandes. En un momento dado, durante la reunión, se pide a los jugadores que escriban una lista de los objetos que se encuentran en tal lugar.

3.-KIM DETALLISTA

Sobre una silla se colocan dos objetos pequeños y a todos los jugadores 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.

4.- 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 jugadores 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 disímbo.

5.-KIM EN BUQUE DE GUERRA

Cada equipo dibuja sobre el piso, en un rincón apropiado, oculto por bancas, sillas, ... 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, P.e.. C6, G9, ... En los cuadros se colocan al azar un número conveniente de objetos, digamos 16. Los equipos, por parejas, cambian de lugar y observan los cuadros 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.

6.- 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 jugador cuyo nombre se le mencione.

7.- KIM INSTRUCTOR

Este juego principia con una pequeña instrucción (p.e.. a los monitores). de cómo practicar el juego de Kim y cómo enseñar a los demás a obtener marcas altas. No se les hace ninguna sugerencia 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 (p.e.: 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, ropas de jugadores y monitores, 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) (p.e.: una taza, una pelota de tenis, un martillo).

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

8.-KIM MENSAJERO

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

9.- KIM POLICÍA

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

10.-KIM POR ASOCIACIÓN

Permitid a los jugadores 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 jugadores 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.

11.-KIM RETADOR

Cada equipo 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 equipo irá pidiendo a las otras que le entreguen un objeto. Si el artículo no existe o el equipo a la que se le pide no es la que lo tiene, el retador pierde su oportunidad. El equipo que al cabo de cinco minutos haya obtenido el mayor número de objetos es la que gana.

12.-KIM VUELA

Dos monitores 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 jugadores deberán distinguir el objeto y formar una lista individual, o de equipo, 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 jugadores vayan adquiriendo práctica. También los objetos que se usen poco a poco podrán ir siendo menos comunes.

13.-KIM CASUAL

Contra la pared, en la puerta o en el corredor; pero siempre en un lugar por donde los jugadores tengan que pasar durante la reunión, se coloca una colección de objetos grandes. En un momento dado, durante la reunión, se pide a los jugadores que escriban una lista de los objetos que se encuentran en tal lugar.

***✍* JUEGOS DE RETO INDIVIDUAL**

1.- ¿ESTÁS AHÍ?

Dos jugadores, de rodillas el uno frente al otro a una distancia que puedan tocarse, vendados de los ojos y teniendo uno de ellos en la mano un periódico enrollado en forma de cachiporra, éste le pregunta al otro; ¿estás ahí? y el otro debe contestar, a la vez que procurar esquivar el golpe que aquél trata de darle con la cachiporra. Ninguno de los dos jugadores debe mover las rodillas. Primera Variación. Los dos jugadores se darán la mano izquierda, cada uno tendrá una cachiporra y hará las preguntas alternativamente. Segunda Variación. Los dos jugadores se mueven describiendo un círculo, lo demás permanece igual.

2.-AMARRAR EL CERDO

Cada jugador tiene una cuerda de un metro de longitud que trata de pasar alrededor de las piernas de su competidor y atarla con un nudo de rizo, al mismo tiempo que trata de evitar que su competidor le amarre a él las piernas. Variación Usar otros nudos, por ejemplo el de Ballestrinque.

3.- BORDONES QUE CAEN

El retador sostiene un palo tipo bordón paralelo al piso, a la altura de la cintura. El retado se coloca de pie frente a él con los brazos extendidos hacia el frente, las palmas de las manos hacia abajo y arriba del nivel del bordón. El retador suelta el bordón sin previo aviso (hacer señas a los amigos está prohibido) y el retado deberá tratar de cogerlo antes de que éste toque el suelo. Variación. Los niños por parejas balancearán cada uno verticalmente bordones de unos 60 cm. reteniéndolos con un dedo. A la voz "ya" los dos sueltan sus bastones tratando de agarrar el del contrario antes de que haya dado con el otro. ¡La distancia a que deberán colocarse los muchachos el uno del otro depende de la longitud del bastón y de la altura de los niños!

4.- BOXEO CHINO

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

5.- CAJA DE FÓSFOROS

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

6.-CAMPEONATO DE LANZAR UNA PELOTA

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

7.- CARRETILLA

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

8.- DELICIA RUSA

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

9.- EL FÓSFORO DEL HOMBRE FUERTE

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

10.- EL PESCADOR Y EL PESCADO

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

11.-EL VENADO Y EL CAZADOR

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

12.-ENCENDER UN FÓSFORO

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

13.-FUERA DE LA LÍNEA

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

14.- GYMKHANA DE INTERIOR

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

15.- JUEGO DEL CORCHO

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

16.-LLAVE DE PIERNAS

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

17.-MODELO DE DAMAS

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

18.- MONTAR UN POTRO

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

19.- MUCHACHO EN EL BAÑO

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

20.- NUDO DE MARGARITA

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

21.- OLIMPIADA DE CAJA DE FÓSFOROS

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

Variación. Parado sobre un pie tratar de colocar una caja de fósforos sobre el piso, enfrente de uno, lo más lejos posible y recogerla de nuevo sin perder el equilibrio. Ayuda a conseguirlo el trazar una serie de líneas paralelas sobre el piso, a intervalos de ocho centímetros

22.- PALOS DE ESCOBA

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

23.-RINCÓN DEL PARQUE

Dos jugadores se ponen de pie el uno frente al otro, y de frente a los demás, debiendo dirigirse con gran rapidez un discurso el uno al otro sobre cualquier tema que ellos elijan. No está permitido gesticular. El primer jugador que haga una pausa o se ría, es el que pierde. Si ninguno de los dos ha hecho esto después de dos minutos, los que los observan, por votación, decidirán quién ha triunfado.

24.- LA LANZA

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

OTROS JUEGOS DE OBSERVACIÓN

1.- ¿DÓNDE SE ENCUENTRA?

Entréguese a cada jugador 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 el equipo cuyos miembros hayan formado la lista más larga. Algunos de los objetos deberán estar colocados de tal manera que sea difícil encontrarlos, p.e.: 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 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.

2.- ¿QUÉ FUE LO QUE HIZO?

Un jugador puesto de pie en el centro del cuarto, ejecuta algunas acciones sencillas, p.e.: 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.

3.- ACTORES MUDOS

Los equipos se sientan en sus respectivos lugares y cada uno envía a uno de sus miembros a que recoja del monitor una palabra o frase que le será dicha al oído, en secreto, regresando a su equipo, para por medio de mímica dar a entender a sus componentes de qué palabra o frase se trata. Si se trata de una frase, el equipo 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 otro para significar que no han adivinado y hacia abajo cuando hayan atinado. Cuando el equipo haya adivinado mandará corriendo a otro de sus miembros a recibir del monitor otra nueva palabra o frase, y el equipo 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.

4.-ANTORCHA

Se divide en dos equipos a los jugadores, cada uno provisto de una potente antorcha. Los equipos 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 Jugadores, sin cambiar de posición, deberán tratar de tomar las letras colocadas al extremo opuesto del cuarto; es decir, sobre las cabezas del equipos 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 jugadores 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 monitor.

5.-CARTA MARINA

Sobre un papel de envoltura se dibuja un croquis de un puerto y en él se marcan con círculos azules las minas submarinas y con círculos rojos los fuertes que existen en la playa. El almirante se sienta en el centro del salón y observa su carta mientras los espías dan hasta tres vueltas a su alrededor tratando de darse cuenta de las marcas señaladas en la carta, luego regresan a sus rincones y de memoria tratan de duplicar la carta. El que lo logra con mayor exactitud es el que gana.

6.- CAZA DE NOTICIAS

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

7.- 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.

8.- CONSPIRADORES

Cada jugador recibe por correo junto con una sección de órdenes, lo siguiente: Tú y dos jugadores más 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 los muchachos se den cuenta, advirtiendo que ésta ha sido informada de un posible complot, aun cuando ignora los detalles, aunque todos sus componentes estarán buscando sucesos extraños que les den una pista. A continuación se dan los tres tercios de las órdenes. Identificad a los otros dos conspiradores, reuníos, haced vuestros planes y ejecutadlos.

1 2 3 Apagad la choza dentro de 10 minutos Hay dos os diré todas las entre ocho de la tropa maneras de hacerlo; la segunda luces en y nueve antes del día de San Patricio. pero yo no Es muy simple. Variación: Al principio del programa se llama aparte a los monitores 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 responsables de equipo: 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 centro disfrazados de miembros del centro. Tienen instrucciones de actuar como espías y rendir un informe de lo que ahí suceda a la oficina matriz de Filópolis. No se conocen entre sí, por lo que con frecuencia harán alguna seña que los dé a conocer. Los responsable de equipo al terminar el desfile, consultarán con sus equipos y entregarán el informe que aparece al responsable de centro 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 equipo Informe:

Los espías son: ... Su seña secreta es: ... Equipo: ... Notas: De antemano el responsable del centro designa secretamente dos jugadores de diferentes equipos 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. Señal: cruzar los brazos e inclinar un poco la cabeza a la izquierda. El responsable del centro puede dar mayor interés al juego nombrando otros dos jugadores, 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.

9.-EL VENDEDOR

Un extraño llega a la reunión del centro llevando una maleta llena de objetos y trata de persuadir al monitor a que le compre algo; los jugadores los rodean y escuchan. Después de que el vendedor ha sido despedido, se pide a los equipos 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.

10.-ENCONTRAR LA TARJETA

En el local se esconden cierto número de tarjetas de diferentes colores, igual al número para cada equipo. pero de diferente color. Los componentes de los equipos buscan las tarjetas y el responsable las junta. Los equipos reciben dos puntos por cada tarjeta de su propio color y un punto por cada tarjeta de otro color que no sea el suyo.

11.-EQUIPO DISFRAZADO

A un equipo se le pide que lleve a la próxima reunión trajes de fantasía o material para disfrazarse, debiendo el resto del centro concurrir en su traje de ordinario. A la hora señalada, el equipo 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, p.e.: color de la ropa, disfraz en general; dos puntos por los detalles oscuros, p.e.: botones faltantes; tres puntos por los detalles muy oscuros. p.e.: 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.

12.-ESCENA DEL CRIMEN

A cada equipo, 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.

13.-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 jugadores 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 jugadores a sus monitores de equipo, quienes harán una lista de ellos y de los lugares donde se encuentran colocados. El equipo que primero complete su lista o la mejor lista que haya sido formada durante el tiempo señalado, son los que ganan.

14.-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 monitor coloca una moneda en cualquier lugar del Local, donde pueda ser vista sin tener que mover ningún objeto.

15.- GACETA DE POLICÍA

Se forman los jugadores en dos filas de frente la una a la otra. Cada uno hace por escrito la descripción del jugador que tiene enfrente, p.e.: color del cabello, de los ojos, de los vestidos, etc. El responsable del centro recoge las descripciones y las lee una por una en voz alta, para que los jugadores 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 responsable del centro 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.

16.-HUELLAS DIGITALES

Se le pide a cada jugador 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 jugadores y cada uno deberá decir a quién pertenece la huella que se le ha dado. Cuando un jugador 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 monitor. El primer equipo cuyos componentes hayan firmado todas sus tarjetas es el que gana.

17.-INTERRUPCIONES

El monitor procede a explicar a los jugadores, que ha sido agrupada por equipos, 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, los equipos deberán rendir sendos informes, siguiendo los lineamientos que el monitor 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 monitor, 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.

18.-JUEGO DEL ARTISTA

Los equipos se colocan en sus puestos. Un jugador de cada uno de ellos va al monitor, quien le nombra al oído un cierto objeto. Regresan a sus equipos y, sin decir palabra, procederán a dibujar el objeto, para que sus equipos 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 monitor para confirmar que ha acertado y éste le dará el nombre de otro objeto. Generalmente seis son suficientes y el primer equipo que los adivina es el que gana. Las ideas y objetos que han de ilustrarse deberán al principio ser sencillas, pero conforme pase el tiempo podrán ser más complejas. Sugestiones: una esponja, una pulga, un burro muerto, un gato negro, en una noche oscura, un rizo, una chispa brillante, quince hombres, el pecho de un muerto, dos cocineros echan a perder la sopa, etc.

19.-LINTERNAS

Un jugador de cada equipo, provisto cada uno de una linterna, 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 y entonces los jugadores encienden sus linternas y aquel cuya luz se proyecte sobre el objeto gana.

un punto. Al principio el juego deberá practicarse con objetos grandes, pero conforme los jugadores van adquiriendo práctica los tamaños de los objetos irán siendo reducidos.

20.-MOLDES

El responsable del centro tiene consigo un cartón en el cual prende, en cualquier forma, algunos discos negros. Cada uno de los jugadores posee un cartón semejante. El responsable del centro 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 cuadrricular el cartón.

21.- NÚMEROS

Se formarán colecciones de fotografías y grabados que se pegarán convenientemente en hojas de cartoncillo. En las revistas ilustradas y en los álbumes familiares podrán conseguirse estas fotografías y grabados; pero también podrán ponerse en algunas hojas cruces, círculos o figuras de cualquier dibujo o simplemente hechas al azar. Así mismo, es útil tener algunas impresas. La mejor manera de practicar este juego es como sigue: Cada equipo se coloca en su rincón y un monitor expondrá durante unos diez o quince segundos una hoja al equipo. P.e.: cuatro equipos requieren cuatro monitores, cada monitor lleva tres hojas y cuando cada uno de ellos ha terminado con su primer equipo, pasa al siguiente, de tal manera que cada equipo observa doce hojas. El esfuerzo deberá ser individual y silencioso. Así, pues, cada muchacho deberá tener un cuaderno y un lápiz. Una vez que los resultados han sido anunciados y cada jugador ha tomado nota de los suyos (Hoja nº 1 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)

22.-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 jugadores 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.

23.- PÉRDIDA DE MEMORIA

El responsable del centro 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.

24.-PREGUNTAS CAPCIOSAS

Se divide a los jugadores entre cuatro y ocho grupos, de tres o cuatro jugadores 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, recogiendo en seguida y entregando a cada Jugador 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 jugador que acierte con el mayor número de preguntas, pudiendo otorgar notas por las que sean desorientadas.

25.-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.

26.-FOTOGRAFÍAS

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.

27.- SELECCIONAR CARTAS

Siete cartas idénticas, de pocas palabras, se escriben en máquina en hojas de papel iguales. Todas, menos la nº 1 serán escritas en la misma máquina. Todas menos la nº 3 contendrán el mismo error (cambio de dos letras consecutivas). Todas menos la nº 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 nº 5 estarán firmadas de idéntica manera; la nº 5 tendrá una firma ligeramente cambiada, por ejemplo, una "t" sin raya o una "i" sin punto. Todas excepto la nº 7 estarán espaciadas de igual manera; en el caso de la nº7 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 (nº 2 y 6).

28.- SOBRES

El monitor lleva consigo a la reunión una docena de sobres, tomados de su correspondencia ordinaria, los numera y entrega tres a cada equipo. Al cabo de unos cuatro minutos los grupos de tres son pasados a otro equipo, repitiéndose esto hasta que cada equipo haya observado los doce sobres. Entonces cada equipo, 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.

29.-TABLÓN DE AVISOS

En toda buen centro existe un tablón de avisos. He aquí un juego relacionado con él. En un momento dado recoged los avisos y hacer que cada equipo los transcriba en detalle de memoria. Comparad lo escrito por los equipos con la realidad y haced comentarios. Esto es todo.

30.- TARJETAS DE NAVIDAD

Reunid algunas tarjetas viejas de Navidad (tres veces el número de Jugadores); 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 jugador. conservando el resto en la mano. A la voz "ya", todos los jugadores tratan de completar su tarjeta de las que conserváis en la mano, hasta que no os quede ninguna, terminando entonces el juego. El equipo que haya logrado el mayor número de pares es la que gana.

31.-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, el equipo trata de reproducir los puntos esenciales de la postal o contestar preguntas acerca de ella. Variación: Una postal para cada equipo o un cuadro grande para toda el centro.

***///* JUEGOS DE OÍDO**

1.-ALARMA

Se anuncia que hay un despertador escondido en alguna parte del salón. Tan pronto como éste suena, cada jugador 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 monitor esconde el despertador y llama de nuevo a los jugadores, la que debe localizarlo guiándose exclusivamente por el tic-tac. Las luces pueden ser apagadas mientras los jugadores localizan el despertador.

2.- COMLOTISTAS

Los jugadores 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.

3.- INEXACTITUDES Y CONTRADICCIONES

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

4.-JUEGO DE DELTA

Este juego consiste en una doble observación de sonidos. Se pone dos cintas a la vez y los jugadores por equipos deben distinguir lo Escuchado

5.-JUEGO DE RUIDOS VARIOS

Los jugadores se ponen en círculo y cada uno de ellos cuando es llamado ejecuta un sonido especial, p.e.: un ruido con la lengua, un siseo, un chillido, 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 jugador y se coloca en el centro del círculo con el monitor. Este señala a un individuo para que haga el ruido particular a que se ha comprometido. El Jugador que tiene los ojos vendados señala en la dirección de donde juzga ha partido el ruido. A cada jugador se le dan cuatro o cinco oportunidades. La velocidad debe ser aumentada conforme se va adquiriendo práctica.

6.- MINUTO SENSACIONAL

Se practica a oscuras. Uno de los equipos, que ha sido advertido de antemano, ejecuta diez ruidos diferentes en el lapso de un minuto. Los otros equipos se reúnen para discutir sobre el orden correcto en que se han producido los ruidos y cómo han sido producidos. Cada equipo nombra un relator, que en la velada refiere una historieta basada en los ruidos. mencionándolos por su orden. Por supuesto, el equipo que ejecuta los ruidos es la última en dar su versión

7.-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.

8.- RELOJ EN LA OSCURIDAD

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.

9.- 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 canción 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.

10.- SIN RUIDOS

Los muchachos se proveen de cuaderno y lápiz, y el monitor y sus ayudantes se colocarán detrás de un biombo o en el cuarto contiguo, teniendo consigo algunos objetos con que hacer ruido. El monitor 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 jugadores.

***///* JUEGOS DE TACTO**

1.- 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 jugador, 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 equipos. 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.

2.- EL JUEGO DEL 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 jugadores los reconozcan.

3.- 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.

🔪 JUEGO DE ADIESTRAMIENTO DE OLFATO

1.- OLFATO

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

🔪 JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE MEMORIA

1.- ¿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.

2.-ATAQUE NOCTURNO

Un equipo 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 jugadores 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. El equipo que logra pasar con facilidad mayor número de miembros a través de la barricada es la que gana. Se requiere un juez

3.-EL SANTUARIO DEL CIEGO

Los muchachos se disponen línea, y a bastante distancia de ellos se dibuja un círculo. Los jugadores con los ojos cerrados o vendados, tratan de caminar hacia el círculo e introducirse en él.

4.- LÍNEAS DE TRÁNSITO

Sobre el piso se pinta con tiza un camino de curvas cerradas y pasos a nivel. A cada jugador 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.

5.- PALOS CONVERTIDOS EN SARDINAS

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

6.-PESCA DE FICHAS DE DOMINÓ

Cada equipo tendrá consigo, en un rincón del salón, una silla y sobre ella diez fichas de dominó. Los miembros de la equipo se colocan alrededor de la silla que les corresponde y cuando se apagan las luces cada jugador deberá ir al centro del salón y de ahí dirigirse a una silla, que no sea la de su equipo. 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 jugador deberá entregar a éste el dominó que haya cogido, si es que ya ha logrado coger alguno. Sólo los jugadores que aun no han logrado coger una pieza de dominó deberán intentar tocar a otro jugador.

7.-RECONOCER COLORES EN LA OSCURIDAD

Apagadas las luces y fijando un límite de tiempo se ordena a los jugadores tomar un objeto de cierto color. A cada jugador se le señalan diferentes colores; vueltas a encender las luces se verá quiénes han acertado.

8.- RECORDATORIOS

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

9.- SUBMARINOS Y MINAS

Se les vendan los ojos a los jugadores, que representan submarinos que tienen que llegar a puerto (éstos pueden ser los rincones del salón, pues se necesita bastante campo). El resto de los muchachos 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.

10.- 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.

***///* JUEGOS DE REPRESENTACIÓN**

1.- ARGUMENTOS

A cada equipo se le entrega una tarjeta en la que están escritas varias palabras, p.e.: hombre, mujer, arma, agua, corriente y los nombres de dos animales. Los monitores de equipo obtienen del coordinador otra tarjeta marcada de la siguiente manera: farsa, comedia, drama, etc. Entonces los equipos, 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. Los equipos tienen que poner en escena un cuadro en el que queden incluidos estos objetos. Segunda variación. El coordinador da a cada monitor de equipo un pedazo de papel en el cual hay escrita una palabra, por ejemplo: "Paraguas". El monitor regresa a su rincón, y usando exclusivamente sus manos, pide a su equipo le dé un "paraguas". Se trata de ver qué equipo adivina seis veces en el menor tiempo. Tercera variación. Pídase a los equipos 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 monitores, y el equipo tiene que actuar de acuerdo con lo que la palabra le sugiera.

2.-CHARADAS

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

3.- 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.

4.-DILIGENCIA DETENIDA

Un equipo representa a unos exploradores y otro 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 el equipo que invente las señas más adecuadas.

5.-EL JUEGO DE HOLLYWOOD

Se seleccionan tres o cuatro muchachos de cada equipo, 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.

6.-JUEGO DE GARRICK

Para este juego se requiere práctica y una buena dosis de imaginación por parte del monitor. Éste deberá contar con una caja vacía, de buen tamaño. De ésta irá sacando diferentes artículos inexistentes. Por medio de mímica dará a sus jugadores la impresión del objeto que se supone ha extraído de la caja y éstos tratarán primero de adivinar cuál ha sido el objeto extraído y luego recordar el orden en que han sido sacados. Los jugadores 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 monitor 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 jugadores 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 monitor se corta un dedo; una cacerola; una toalla; un helado; una ratonera.

7.-JUEGO DE HACIENDA

A cada jugador se le da una tarjeta que lleva escrito el nombre de un animal o pájaro doméstico. A una señal convenida, cada uno empieza 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.

8.-REPRESENTACIÓN DE UN OFICIO

Un jugador o una pareja de éstos, por turno, representan algún oficio o profesión, hasta que los demás adivinan de qué se trata. P.e.: un plomero y su ayudante, un barbero, un cirujano operando, etc.

JUEGOS EN CIRCULO

1.-CRÍQUET SOBRE UN CUBO

Se forman dos bandos, el que trata de pegarle a la pelota y el que la lanza. El nº 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.

2.-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.

3.- 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.

4.-ATAQUE ARROLLADOR

Se forma un círculo, en el centro del cual se coloca un equipo. 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 del equipo que se encuentra en el centro, quienes tratarán de evitar ser tocados y permanecer en el centro el mayor tiempo posible. El Jugador que ha sido tocado sale del círculo. Este juego es muy popular, muy activo y desarrolla eficazmente la perspicacia.

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

5.-BORDONES

Los jugadores se disponen en círculo, sosteniendo perpendicularmente cada uno un palo, con la palma de la mano colocada sobre él. A la voz "ya" los Jugadores se mueven hacia la derecha o a la izquierda soltando sus palos, los que deberán ser atrapados por el Jugador de al lado antes de que caigan al suelo. Cualquier Jugador que no alcance a coger el palo o que lo deja caer, sale del juego. Gana el último que quede.

6.-BORRAR LA SONRISA

Se forma un círculo, todos sonriendo. El monitor 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 Monitor 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.

7.- CANGREJOS

Se pinta un círculo sobre el piso y dentro de él se coloca un jugador por cada equipo 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 final dentro del círculo obtiene una nota buena para su equipo.

8.-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.

9.-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 monitor 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.

10.-CREPÚSCULO

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.

11.-CUERDA ROTATORIA

Se forma un círculo de tres a cuatro metros y medio de diámetro, y en el centro se coloca un jugador 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 Jugador. que es el triunfador.
Variación. Alzar más o menos la pelota o aumentar la velocidad.

12.-DEFENSA DE LA BOTELLA

Con tiza, 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.

13.-DOBLES

Los jugadores 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. Los jugadores forman 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; p.e.: 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.

14.-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

15.-EL ANILLO

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

16.- 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.

17.- JAMBOREE

Los jugadores se sientan formando un círculo amplio y a cada uno se le asigna el nombre de un país. Un muchacho con los ojos vendados se coloca en el centro del círculo. El monitor dice una frase. por ejemplo: "los jugadores belgas están acampando en Escocia", y así sucesivamente. Los jugadores 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 monitor dice "Jamboree Internacional" todos deben de cambiar de lugares. Deberá reinar silencio absoluto. Por tanto es necesario que los Jugadores 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.

18.-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.

19.- 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.

20.-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.

21.-MUERTO

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

22.-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.

23.-TIRAR DE UN CABLE EN CÍRCULO

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

24.-TOPETÓN

Los jugadores, a amplios intervalos, corren todos en la misma dirección alrededor de un círculo grande trazado con tiza 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.

25.-TOROS

Cada Equipo 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.

26.- 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 Jugador en el centro, quien puede moverse, pero conservando siempre separados los pies.

27.-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 tiza), 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.

JUEGOS SOSEGADOS

1.-¡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". P.e.: 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.

2.-¿CÓMO, CUÁNDO, DÓNDE?

Un jugador sale del cuarto y los demás escogen un objeto que sea muy familiar. Cuando regresa el jugador 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 jugadores deberán contestarle adecuadamente, aun cuando está permitido alguna sutileza.

3.- ¿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. Los equipos se sientan en círculo y hacen una pausa después de cada afirmación, mientras el monitor consulta con los demás. En seguida el monitor de Equipo escribe apresuradamente la respuesta y se la pasa a quien quiera que esté llevando la cuenta. Si la respuesta es correcta, se le anotan al equipo el número de puntos asignados a ella; en caso contrario pierde un punto. Caso de haber acertado se le hace saber esto al monitor de equipo, pero la solución, por supuesto, no se da a conocer sino hasta el final, amén de que todos los monitores de equipo la hayan dado correcta. He aquí dos ejemplos:

A. Soy un hombre. (1) Ha habido dos antes que yo (ocho puntos). (2) No soy el personaje de una novela, aun cuando muchas veces hayáis leído acerca de lo que yo hago (siete puntos). (3) No soy hijo de un gaitero, aun cuando me llamo Tomás y me gustan las gaitas (seis puntos). (4) Me gusta lo mismo el cardo que la rosa (cinco puntos). (5) Mi afición es la cría de ganado (cuatro puntos).

B. Soy un animal. (1) Tengo cuatro patas, pero mis huellas os llevarían a creer que sólo tengo dos (ocho puntos). (2) Puedo caminar más de prisa que cualquier otro animal, excepto aquellos de mi misma especie (siete puntos). (3) Existe un nudo que lleva el nombre de una parte de mi ser (seis puntos). (4) A veces soy blanco, otras gris, amarillo o azul (cinco puntos). (5) Mi cola es casi tan negra como mi cuerpo (cuatro puntos). (6) Me gusta rondar de noche (tres puntos). (7) Kipling dijo que camino solitario (dos puntos). (8) Mi aullido es especial y con frecuencia se escucha del otro lado de la cerca durante la noche (un punto). Este juego puede utilizarse para el estudio de la naturaleza, para estudios generales o para repasar cualquiera de las materias Jugadores.

4.- DEFINICIONES RIMADAS

De antemano se forma una lista. El monitor dice una frase y los jugadores la definen con dos palabras que rimen y que susurran a su monitor de Equipo, 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".

5.-APAGÓN

En un momento dado se apagan las luces y se advierte a los Jugadores que no volverán a ser encendidas sino después de media hora. Los jugadores. al igual que la mayor parte de la gente se inclinan a hablar en voz alta cuando están a oscuras, pero deben aprender a no hacerlo. Los jugadores se forma en filas en un extremo del local, y practica un juego de relevos (p.e.: cada Jugador por turno corre hasta una silla colocada frente a su equipo, en el extremo opuesto del salón, hace un nudo as de guía simple con una cuerda, pide a un monitor que se lo apruebe y regresa a su equipo). Después se forma un 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 los equipos, para ser escrito cuando de nuevo se hayan encendido las luces; en seguida se pide a cada equipo 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 jugadores 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.

6.-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.

7.- EL CURA DE LA PARROQUIA

Es éste un juego parecido al de Juan, Lucas, Mateo y Marcos, principiando con la mención que el monitor hace del número de alguno de los Jugadores 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.

8.- EL EQUILIBRIO DEL CIEGO

A todos los muchachos 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).

9.-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

10.- 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.

11.-LA VIEJA LECHUZA

Los jugadores forman un círculo, y el monitor dice: "la vieja lechuza". Todos pasan de boca en boca esta frase alrededor del círculo. Después el nº 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 monitor deberá escribir en un papel las frases que se vayan agregando a la lista.

12.- MAGOS

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 los jugadores descubran 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.

13.- 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.

14.- 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.

15.- SAN JUAN, SAN LUCAS, SAN MATEO, SAN MARCOS

Todos se sienta cómodamente formando un círculo. A uno se le da el nombre de Maestro y a partir de él, consecutivamente, vienen San Juan, San Lucas, San Mateo y San Marcos. El resto se numeran 1, 2, 3, etc. El Maestro principia diciendo "el Maestro a..." cualquiera. Por ejemplo, el "Maestro a Marcos". Marcos inmediatamente dice: "Marcos al 7"; el 7 dice "7 al 3", "3 al 5"; "5 a Lucas", "Lucas al Maestro", y así sucesivamente. Tan pronto como alguno falla en contestar rápidamente, o alguno contesta erróneamente, el que ha cometido el error pasa a ocupar el último lugar en el círculo, avanzando un lugar todos los que están después de él. Si el Maestro es el que comete el error, pasa también a ocupar el último lugar en el círculo y Marcos pasa a ocupar el lugar del Maestro y los tres apóstoles avanzan un lugar, convirtiéndose el número 1 en el cuarto apóstol. A primera vista el juego parece complicado; pero de hecho es muy sencillo y su práctica maravillosa, especialmente después de que se ha obtenido alguna experiencia y cuando ya puede ser jugado a gran velocidad

16.-TELEGRAMAS

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

17.-TÍA SALLY

Se colocan en posición vertical uno a cada extremo de una línea de unos doce metros de longitud dos varas o bastones. El grupo se divide en dos equipos: A y B. Un participante del equipo A cuida la vara de su bando y otro del B la suya. Los participantes 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 arbitro inicia el juego haciendo saltar la pelota en el centro del terreno. El participante 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.

18.- TIMOTEO EL TIMORATO

Los jugadores se forman en círculo. Uno principia diciendo "Timoteo, el timorato, fue de campamento y tomó..." aquí se menciona algún objeto. El nº 2 repite lo dicho por el nº 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 monitor deberá escribir en un papel la lista, conforme se vaya formando ésta.

JUEGOS DE RELEVOS

1.-MAREAO

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

2.-DERECHA O IZQUIERDA

Un monitor por cada equipo 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 jugador, 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 jugador va y viene, el monitor vuelve a llevar sus manos a la espalda para cambiar de sitio la moneda. El jugador continúa yendo y viniendo hasta que acierta con la mano en que se encuentra la moneda.

3.-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.

4.-ACROBACIA

Inmediatamente enfrente de cada equipo 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 monitores llevan por turno, a horcajadas a un miembro de su equipo, 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.

5.-AGILIDAD

A la voz "ya", todo el equipo. excepto el nº 1, se sienta en el suelo, viendo hacia la derecha y con las piernas estiradas hacia el frente. El nº 1 corre a lo largo de su equipo. saltando por encima de las piernas de sus componentes hasta el otro extremo. A continuación (nº 1) pasa a cada uno de los jugadores. el jugador da media vuelta, de tal manera que quede viendo hacia la izquierda. El nº 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 nº 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 nº 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 nº 2 repita todo lo que antes ha hecho el nº 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.

6.-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.

7.-ÁNGELES VOLADORES

Los equipos se forman en hileras, sentados sus miembros sobre el suelo con el más grande enfrente y el más pequeño atrás. El nº 1 de cada equipo, llevando al nº 2 en brazos, corre con él al extremo opuesto del salón, donde lo para. El nº 2 regresa, toma en brazos al nº 3 y lo lleva al otro extremo del salón, como el nº 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.

8.-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.

9.- ANTORCHA OLÍMPICA

A la voz "ya" el nº 1, que está provisto de una antorcha eléctrica la enciende y la apaga rápidamente y la pasa al nº 2, quien, nuevamente la enciende y apaga rápidamente y la pasa al nº 3, continuando así hasta el último del equipo, quien la deja encendida mientras corre a ponerse a la cabeza del equipo, entregándosela al nuevo nº 2, quien procede de igual manera y así continúa el juego. El local debe estar a oscuras.

10.-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.

11.-ARCOS

Los equipos se forman con sus miembros tomados de las manos, con los brazos extendidos y los espacios entre unos y otros numerados. El monitor 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 los equipos se encuentran de nuevo en línea. El equipo que lo hace más aprisa sin soltarse de las manos es el que gana.

12.-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.

13.- ARO

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.

14.-ARTÍCULOS DE GUERRA

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

15.-ATERRIZAJE FORZOSO

Se traza con tiza en el piso, frente a cada equipo, y al otro extremo del cuarto, un círculo de 30 centímetros de diámetro. Cada jugador, 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 equipo, para dar la salida al siguiente. El primer equipo que ha logrado colocar todos sus aeroplanos dentro del círculo es la que gana.

16.-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.

17.-BLANCO

Se coloca un blanco (p.e.: un palo) 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.

18.-BOLA ARRIBA, BOLA ABAJO

Cada equipo requiere una pelota del tamaño de las de fútbol. A la voz "ya", la pelota pasa de mano en mano de los del equipo formado 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.

19.- 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.

20.-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.

21.- CARRERA DE BOTES

El equipo completo, montada o caballo sobre palos corre, pero sólo el "cox" viendo hacia el frente.

22.- 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.

23.-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.

24.- 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.

25.-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.

26.-COCODRILLO

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 1º equipo que termina sin ningún contratiempo es el que gana.

27.-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.

28.- 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.

29.-COSACO

La mitad de los componentes de cada equipo 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.

30.-CUATRO PIES Y UNA PAPA

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

31.-CUCHARA Y PATATAS

Cada jugador en turno corre a un punto señalado y regresa con una patata en cuchara grande de madera. La cuchara debe sostenerse por el mango con una sola mano. En lugar de la patata y la cuchara puede emplearse una pelota de tenis sobre un libro, o cualquier otro par de artículos por el estilo.

32.-DIRIGIR CON EL PIE

Cada equipo 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.

33.- DOMINIO

Cada equipo tiene un palo 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 jugador de cada equipo corre hasta una banca colocada ex profeso, salta sobre ella, da media vuelta y siempre con el palo en la misma posición y señalando de norte a sur, corre de regreso a su equipo. El siguiente jugador se suma al primero y, sosteniendo juntos el palo, corren de igual manera que lo hizo el primero. El objeto del juego es conservar el palo 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.

34.- EL PALO Y LA SILLA

Se coloca una silla a la mitad de la distancia entre el equipo y el extremo opuesto del salón. A cada equipo se le da un palo, y a la voz "ya", el nº 1, corre hasta la silla, pasa su palo por entre los barrotes de la silla, toca el muro opuesto del salón y regresa a su lugar, volviendo a pasar el palo por entre los barrotes de la silla. Hecho esto entrega el palo al nº 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 palo, lleva una pelota de tenis la que deja sobre la silla. Va y toca el muro, recogéndola de regreso para entregarla al siguiente jugador.

35.- 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.

36.- ELEFANTE

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

37.-ENREDO

Con los ojos cerrados los jugadores de cada equipo se deben reunir en un sitio determinado.

38.-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.

39.- ESPÍAS

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

40.- ESTAFETA DE CÉNTIMOS

Los equipos se sientan en el suelo. El primer jugador tiene un centimo 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 centimo 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.

41.-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.

42.-GOLPEAR CON EL PALO

Cada equipo. requiere un palo 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 equipo para entregar el palo al siguiente y así sucesivamente.

43.-HACER EL COJO

Los equipos 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.

44.- 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.

45.-INICIATIVA

Cada jugador, por turno y en la forma en que a él o al monitor de equipo 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.

46.-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.

47.-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.

48.-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.

49.-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.

50.-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.

51.-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.

52.-MONÓCULO

A guisa de monóculos se distribuyen argollas de cortina o monedas; a la voz "ya", el primer Jugador 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.

53.-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.

54.-OBSTÁCULOS

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

55.-PALO EN EQUILIBRIO

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

56.-PALOS EN ALTO

Los equipos adoptan la formación para relevos. El jugador del frente sostiene un palo por sus extremos con ambas manos completamente extendidas arriba de su cabeza. A la señal "ya" lo pasa al n.º 2, echándose hacia atrás, y así de nuevo para atrás. El último jugador lo pasa hacia adelante.

57.-PANDEMONIUM CON UN CÉNTIMO

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

58.-PANDILLA ENCADENADA

A cada jugador se le proporciona un pedazo de cuerda. El monitor ata la suya a su bolsillo derecho con un nudo de as de guía. El n.º 2 ata la suya con el nudo de rizo a la punta libre de la del monitor y luego a su tobillo con el nudo de ballestrinque, entregando la punta libre de su cuerda al n.º 3, quien ata a ella la suya con el nudo de rizo y luego la ata a su tobillo, continuando así hasta el último del equipo. Cuando todos están atados, el equipo corre hacia la meta.

59.-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.

60.-PASAR POR EL ARO

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

61.-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.

62.-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.

63.-PEGARLE AL PALO

Cada equipo, requiere dos palos, uno colocado al extremo opuesto del salón, frente al equipo, y otro que será arrojado, por turno, por cada uno de los miembros del equipo, tratando de derribar al que tiene enfrente. Si un jugador no logara derribar el palo de enfrente en un tiro, recoge su palo 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 jugador que le siga y así hasta el último de su equipo.

64.-PELOTA CIEGA

Al primer muchacho de cada equipo se le vendan los ojos y a razonable distancia de los equipos, 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.

65.-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.

66.-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.

67.-PUÑADOS

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

68.-REBOTES

Cada equipo 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.

69.- 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.

70.-RODAR UN PLATO

A un extremo del salón los equipos se forman en filas y del lado opuesto, frente a cada una. se traza con tiza sobre el piso un círculo, distante del muro por lo menos 50 cms; atrás de cada círculo se para un miembro del equipo. El monitor de equipo provisto de un plato de aluminio hace que éste se deslice boca abajo sobre el piso hasta ir a quedar dentro del círculo. El jugador 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 del equipo han tenido una oportunidad

71.-SABANDIJA

Los equipos se forman en filas por estaturas, con los más pequeños al frente y teniendo a su monitor enfrente a una situación entre metro y metro y medio. El monitor lanza horizontalmente un palo al jugador 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 monitor lanza el proyectil a cada jugador, por turno, quien se lo devuelve y se pone a gatas, esperando que los jugadores que lo siguen sean buenos atrapadores. El último jugador tiene que atrapar el proyectil dos veces, y luego el resto del equipo se va poniendo de pie, uno por uno, para atrapar el proyectil. El primer equipo que termina es la que gana. La operación debe repetirse cada vez que el monitor o el atrapador deja caer el proyectil, o permitan que parte de éste toque el piso.

72.-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.

73.-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.

74.-SALTOS PROGRESIVOS

El monitor de equipo 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 monitor de equipo 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. El equipo que alcance la mayor distancia desde la línea de partida es la que gana.

75.-SERPIENTE

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

76.-SILLA SOBRE SILLA

En frente de cada equipo, y a alguna distancia de éstas, se colocan dos sillas juntas. A una señal convenida el nº 1 de cada equipo corre hasta las sillas; pone patas arriba la de la izquierda y la coloca sobre la otra. El nº 2 vuelve a colocarlas en su lugar; el nº 3 procede como el nº 1 y el 4 como el 2 y así sucesivamente.

77.-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 equipo.

78.-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 equipo para dar la salida al siguiente jugador.

79.-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.

80.-TIRO DE CANICAS

A cada jugador del equipo se le da una canica. En el extremo opuesto del cuarto se coloca una pequeña caja de cartón para cada equipo, e inmediatamente delante de cada caja una silla. El objeto del juego es que cada jugador corra hasta la silla, se suba en ella, se ponga en posición de "alerta", extienda la mano y deje caer la canica en la caja; si no acierta, recoge la canica y ensaya de nuevo. Inmediatamente que logra echar la canica dentro de la caja, corre hacia su equipo y

toca al siguiente jugador, quien procede de igual manera. El primer equipo 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.

81.-TORO VENDADO

El nº 1 de cada equipo corre arrastrando consigo a un compañero que con los ojos vendados se encuentra al extremo de una cuerda de tres metros de largo. El nº 2 tira del nº 3, el 3 del 4 y así sucesivamente.

82.-TRIFULCA DE QUILLA

En cada equipo 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

83.-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.

84.-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.

85.-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.

PRUEBAS TÉCNICAS

1.-CIENCIA JUGADOR

Los equipos se forman en círculo. Cualquiera jugador del primer equipo, pregunta a cualquiera del segundo, algo sobre una de las pruebas jugadas que haya sido pasada recientemente; si el interrogado no puede responder, el interrogador debe contestarla, y si lo hace bien se anota un punto; si el interrogado contesta bien, él es quien se anota el punto. Después, el segundo equipo pregunta al tercero y así sucesivamente. Ningún jugador puede preguntar o ser preguntado dos veces, sin que todos los demás hayan sido preguntados antes. El hacer dos veces la misma pregunta amerita la pérdida de un punto. El equipo con mayor número de puntos es el que gana.

2.-RESPUESTA

Se prepara una lista de unas 30 preguntas, arreglándolas de tal manera que soluciones sean a lo más de dos o tres palabras o una fecha, cifra, dibujo o retrato. Se prepara un grupo de tarjetas de unos 2 1/2 por cinco centímetros, en que vayan escritas o dibujadas las respuestas. Deberán incluirse unas cuantas tarjetas extra que contengan respuestas posibles a algunas de las preguntas, pero incorrectas. En un extremo del salón se esparcen las tarjetas sobre el piso, colocando los equipos numeradas y en formación de relevos al otro extremo. El juez hace una pregunta y menciona un número, digamos 2 los números 2 de cada Equipo corren (hacia adelante o hacia atrás, según se haya convenido), hasta donde se encuentran las tarjetas. El que recoge la respuesta correcta, la lleva a su monitor, quien la conserva hasta el fin del juego, el cual continúa mencionándose por turnos distintos números, pero en la misma secuencia. El equipo que tenga el mayor número de tarjetas es la que gana.

CABALLERÍA

1.- AVANCE DE NUDOS

Los jugadores se disponen como para relevos. Enfrente de cada equipo se coloca un montón de tarjetas describiendo situaciones en que hay que usar nudos. El nº 1 toma una tarjeta, decide cuál es el nudo apropiado, lo ejecuta y una vez que el monitor lo ha aprobado procede a dar la salida al nº 2.

2.-HACER NUDOS CON TIEMPO

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

3.-BARCO A PIQUE

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

4.-BÉISBOL DE NUDOS

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

5.-CABALLERÍA CALIENTE

Otra competencia. El escenario puede arreglarse al gusto. Una forma es la siguiente: Un Jugador se coloca entre dos palos sostenidos verticalmente a 60 centímetros uno del otro. Al pie de cada palo se coloca una cuerda de conveniente longitud, cuidadosamente enroscada. A la señal convenida el jugador ata el nudo de as de guía a uno de los bordones, el de ballestrinque al otro, junta las dos cuerdas con una vuelta de escota y las acorta con el de pescador.

6.-CAOS

Un jugador deberá ser capaz de atar nudos en condiciones turbulentas. La forma de practicar esto es señalar un muchacho de cada equipo. que ate un nudo de arnés de hombre, mientras el resto de los jugadores, en voz alta le hace indicaciones falsas o verdaderas de cómo hacerlo.

7.-CARRERA DE NUDOS

Los equipos se forman en línea, de 6 en 6; a los números 1, 2, 3 y 4 se les dan unos pedazos de cuerda; el sexto jugador se coloca de pie, de frente a su equipo y hacia el centro. El nº 1 ata el extremo de su cuerda alrededor de su cuerpo con el nudo de as de guía; el nº 2 ata la suya al extremo de la cuerda del anterior, con el nudo de rizo; el nº 3 ata la suya al otro extremo de la del nº 2, con el nudo de vuelta de escota; el nº 4 ata la suya al extremo de la del nº 3, con el nudo de pescador; el nº 5 ata el otro extremo de la del nº 4 a una de sus piernas, con el nudo de ballestrinque; el nº 6 hace un nudo de margarita en el centro.

8.-EUSTAQUIO BUENVISTA

En uno de los extremos del local se coloca una barra de cualquier clase (pueden servir perfectamente palos sostenidos horizontalmente por monitores). Detrás de ella se coloca una silla por cada equipo y sobre éstas determinado número de artículos: bellotas, nueces, corchos, etc., y una cuerda para cada equipo. Los jugadores se agrupan por pares. Eustaquio Buenavista y El Palomo. A la señal convenida Buenavista hace un nudo de as de guía simple a la cintura de El Palomo, brinca sobre su espalda y éste le lleva hasta la barra de amarre, fuera del mesón, donde lo ata con el nudo del fugitivo, pasa por debajo de la barra. toma un artículo de la silla y. esto es lo importante, si El Palomo está todavía ahí, vuelve a subirse sobre su espalda y montado en él regresa al punto de partida. Pero El Palomo es nervioso y trata de libertarse, procurando deshacer el nudo alrededor de su cintura (por su honor debe tratar de hacerlo). Si Buenavista no ha hecho bien su nudo, y Palomo logra libertarse, deberá perseguirlo hasta el punto de partida y repetir el proceso antes de que la segunda pareja pueda ejecutar la operación.

9.-FIN DEL MUNDO

Este juego es una especie de rodeo. El nº 1 se coloca dentro de un círculo a un metro de distancia. El monitor dice: amarrar un nudo en el tobillo del muchacho a su... ¡derecha! La pausa sirve para crear confusión dando por resultado el consiguiente alboroto.

10.-LA CUERDA DE JUAN

La cuerda de Juan se retira de un lado a otro del cuarto y a cada muchacho se le dan dos pedazos de cuerda, de unos 60 centímetros de largo. Los jugadores se forman en línea frente a la cuerda de Juan y después de anudar los pedazos de cuerda a la cuerda de Juan, con el nudo de ballestrinque, proceden a hacer otros nudos que se les señalen. Este juego es uno de los mejores medios de enseñar prácticamente a hacer nudos, siendo además muy popular entre los muchachos. Por este sistema pueden aprender a hacer nudos con los ojos vendados, siendo también útil en varias clases de carreras.

11.-NUDO T.T

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

12.-NUDOS DE AMBULANCIA

Los monitores de equipo se colocan uno frente a otro. El coordinador dice: "nº 1, haga el "nudo de la abuelita alrededor de su brazo izquierdo". ("nº 2, haga una vuelta de braza alrededor de su fémur derecho", y así sucesivamente. Será de utilidad repasar primeros auxilios

13.-NUDOS EN LA OSCURIDAD

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

14.-NUDOS INVISIBLES

El monitor procede con señas y sin cuerda a hacer que ata diversos nudos. Los equipos tendrán que adivinar cuál es el nudo que ha hecho (Una advertencia a los monitores: Tienen que practicar).

15.-NUDOS POR LA NOCHE

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

16.-NUDOS POR PARES

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

17.-PRISIONERO FUGADO

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

18.-RIZOS

Los monitores de equipo actuarán como jueces en esta competencia, cambiando para ello de equipo. Los equipos se forman en filas. Al primer Jugador de cada una se le da una cuerda suficientemente larga para formar con ella un aro por el cual pueda pasar. A la voz "ya" junta las dos puntas de la cuerda con un nudo de rizo y pasa por el aro así formado. En seguida muestra el nudo de rizo al monitor de equipo antes de desatarlo y pasar la cuerda al siguiente jugador y así sucesivamente a todos los miembros del equipo. Si el monitor declara que no es nudo de rizo, el nudo tiene que volver a hacerse y repetir toda la operación.

BRÚJULA Y CROQUIS PANORÁMICOS

1.-¿HACIA DÓNDE VAS?

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

2.-¿QUÉ DIRECCIÓN, SEÑOR?

Se colocan de cualquier manera y se le hacen las siguientes preguntas: usted está parado frente al correo; ¿en qué dirección queda la estación? Usted está parado frente a la pastelería del señor Buenavista: ¿en qué dirección está el Palacio Municipal? Se otorgan puntos a los equipos por las contestaciones correctas.

3.- BRÚJULA CON TACHUELAS

A cada equipo se le dan 6 metros de cordón, 5 tachuelas y una brújula, con instrucciones como las siguientes: "Colocad una tachuela en el piso de tal manera que detenga firmemente una de las puntas del cordón. En seguida extended un metro de cordón a un ángulo de 270°. Al final del metro colocad una segunda tachuela. Desde ésta extended 2.50 metros a 45°, poniendo una tachuela al final. Colocad 60 centímetros de cordón a 300° con otra tachuela al final. Desde esta cuarta tachuela extended los 190 centímetros restantes de cordón a 160° poniendo ahí una tachuela más". Gana el equipo que haga menos tiempo, que lo logre con más precisión. y que haya calculado las medidas del cordón con más habilidad. Los ángulos pueden comprobarse por medio de un transportador.

4.-BUSCAPIÉS

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

5.- BÚSQUEDA DE SIGNOS

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

6.-GRANDES ESPERANZAS

El monitor da a cada equipo referencias sobre un punto alto, de preferencia desconocido. Los equipos después de localizarlo en el mapa escriben lo que ellas esperan poder ver desde ese punto, ya sea en determinado sector o en todas direcciones. Es fácil hacer un esquema y vale la pena intentarlo. Los equipos van después por turno al mapa y con la ayuda de un compás localizan todos los detalles que puedan ver sin moverse del lugar. Mojoneras, corrientes de agua, diferentes tipos de bosques, pueblos, villorrios y puentes. Cuando los equipos logran familiarizarse con este trabajo se les pueden otorgar bastantes puntos; pero para principiar no deberán tener idea de lo que han de encontrar.

7.-HISTORIA DE NUESTRA ISLA

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

8.-HUEVOS REVUELTOS

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

9.-MAPA MAESTRO

El mapa maestro, que deberá ser lo más sencillo posible, queda a cargo del coordinador en un extremo del salón donde no pueda ser visto por los equipos desde sus rincones. Los equipos con sus monitores se colocan cada uno en su rincón. Cada monitor va provisto de lápiz y un pedazo de papel cuadriculado tieso. A la voz "ya" cada monitor indica a uno de los miembros de su equipo (pero sin señalarlo) sobre qué cuadro desea informes. El jugador corre al mapa maestro y lo examina. Se le pueden hacer preguntas al monitor con lo cual se facilita que un recluta principiante aprenda a leer mapas. Cuando el jugador está seguro de que ha memorizado lo que hay en el cuadro que se le señaló, regresa con su monitor y de nuevo "sin señalar" informa sobre lo que el cuadro debe contener y vuelve a su lugar. El monitor dibuja en su cuadrícula los informes recibidos y entonces el siguiente jugador va con su monitor a recibir órdenes y así sucesivamente. Este juego puede practicarse sobre la base de líneas (en general la mejor manera de observar un programa) o hasta que el mapa ha quedado completo. El equipo que ha logrado el mayor número de cuadros correctos es la que gana.

10.-MODELOS DE MAPA

Con una semana de anticipación se advierte a cada equipo que debe traer a la siguiente reunión artículos tales como éstos: un cubo a medio llenar con cal o con lodo; un cuadrado de papel periódico de 30 centímetros por lado; un tubo de pintura azul; seis cajas vacías de fósforos, unas tijeras; un puñado de ramas; un compás, una escala y otros instrumentos de geometría que posean así como también artículos de fácil adquisición y que desee agregar. No se les dará razón alguna de por qué se les pide que lleven esos objetos. A cada Equipo se le da un mapa topográfico a escala y un papel cuadriculado. Una vez recibidos éstos, cada equipo dibuja el mapa cuadriculado pasándolo a otra escala y reproduce en él a escala un modelo del área, de 30 por 30 centímetros. El mapa deberá evitar las poblaciones y ser tan variado como sea posible, de tal manera que incluya arroyos, caminos, cerros, árboles, iglesias, etc.

11.-NORTE, SUR, ESTE U OESTE

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

12.-PALOS DE BRÚJULA

El monitor menciona una dirección de la brújula y todos los jugadores colocan un palo en el suelo en la dirección señalada, repitiéndolo para todos los puntos de la rosa de los vientos.

13.-PUNTOS RELATIVOS

Los equipos se forman como para una carrera ordinaria de relevos, colocando a cierta distancia frente a ellas un mapa, con una tarjeta en la que están claramente marcados los nombres de cierto número de ciudades, escritas en columnas, por ejemplo: - México-La Habana - Caracas-Bogotá - Lima-Buenos Aires y así sucesivamente. Por turno cada muchacho corre al mapa y escribe entre cada dos nombres la dirección de la brújula a la cual se encuentra uno del otro.

14.-SÍMBOLOS

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

15.-VUELO NOCTURNO

Obténgase una hoja grande de papel suave; por ejemplo, papel de China y con una solución de pólvora de color trace en él una ruta con diferentes direcciones de la brújula. Cámbiese la dirección cada 7 ó 10 centímetros. Cuando se haya secado cuélguese la hoja y enciéndanse las luces. Explicad a los presentes que ellos verán un aeroplano moviéndose en el cielo con una luz roja en la cola y deberán decir la dirección en la cual vuela. El norte será la parte de arriba de la hoja. Aplíquese un fósforo encendido al principio de la ruta, la que se irá encendiendo conforme se vaya quemando la pólvora. Los equipos deberán tener una pequeña lámpara que les permita escribir las diferentes direcciones en que se mueve el aeroplano. Un miembro del equipo será el que escriba lo que sus compañeros en voz baja le vayan indicando.

SEÑALIZACIÓN

1.- BÚSQUEDA

Los equipos se forman en línea dando frente al monitor, quien transmite el nombre de un artículo que se encuentra en el Local. El primer equipo que presente el artículo gana. Variación. Se da una orden por medio de señales y el primero en obedecerla es el que gana.

2.- EN PELIGRO

Todos conocemos casos de héroes que han caído en una trampa y que por medio de mensajes de Morse han logrado ser rescatados. ¿Habéis pensado cómo han podido estos héroes dar a conocer los puntos y las rayas del mensaje? Pedid a vuestra equipo que os describa la peor situación que pueda imaginar. Cuando ésta haya sido descrita pedidle que delinee o que idee un método con el cual enviar un mensaje Morse a los rescatadores. He aquí unas ideas que pueden orientarlos con respecto a lo que se desea: 1. Enviad un mensaje Morse bajando y subiendo la cortina de una ventana. 2. Mandad un mensaje Morse utilizando una mano. El punto se significará poniendo un dedo hacia arriba y para la raya hacia abajo. El final de una letra cerrando el puño y el final de una palabra cerrando dos veces el puño. 3. En la oscuridad proyectad una carrera de relevos. Los jugadores del equipo se toman de las manos y pasan de uno a otro un mensaje apretándose las manos. Un apretón corto significa "punto", un apretón largo, "raya". Véase si el mensaje enviado es el mismo que llegó al último de la fila.

3.-SEÑAL DE AVANCE

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

4.-SEÑALES A LA HORA DEL CREPÚSCULO

El monitor hace girar un plato al mismo tiempo que dice el nombre de un jugador y en seguida una letra del alfabeto. Este jugador dará el equivalente de la letra mencionada en Morse antes de atrapar el plato. El no dar la respuesta correcta, o atrapar el plato antes de que caiga, cuenta un punto malo para el equipo. Variación. Usar semáforo en vez de Morse, haciendo las señales Jugador con los brazos.

5.-SEÑALES CON CINTA

A cada monitor de equipo se le proporciona un pedazo de cinta, tan largo como el cuarto en que se juega. Se les advierte que deberán enviar un mensaje de un extremo al otro del cuarto por medio de la cinta y en la oscuridad (un tirón de la cinta, de un jugador a otro sostenido, significa raya; un tirón corto, punto).

6.-TARJETAS DE SEÑALES

Proveeos de un buen número de pequeñas tarjetas (marcando cada una de ellas en la parte superior y con una letra del alfabeto Morse escrita a un lado). Completad varios alfabetos. Colocad las cartas que los contienen boca abajo. El monitor, cuando reúne a su equipo, voltea una tarjeta y el primer Jugador que dice correctamente su nombre la toma. El jugador con el mayor número de tarjetas al final es el que gana. Se obtiene mejor resultado jugándolo cada monitor con su equipo. Pueden ser jugados como competencia entre equipos con jugadores representantes seleccionados.

7.-TOCAR LO SEÑALADO

Los equipos se forman en filas con sus componentes numerados. El monitor hace la señal de una letra y menciona un número. El primero que tenga el número mencionado que logre tocar un objeto que esté dentro del cuarto y que principie con la letra que se ha formado, gana un punto para su equipo. Los objetos que vayan siendo seleccionados no podrán ser usados dos veces. Jamás se mencione el número antes de haber formado la letra, pues en ese caso solamente los jugadores a quienes corresponda el número pondrán atención a la letra.

8.-TORRE DE SEÑALES

Este juego puede ser programado para un equipo de cualquier número de jugadores; pero todas los equipos que compiten deben tener el mismo número de componentes. Para un equipo de ocho jugadores, a la voz "ya" 3 jugadores se toman de los hombros y forman la base de la torre; los siguientes 3 se suben sobre los hombros de los anteriores. El nº 7 toma al 8 sobre sus hombros y sube a lo más alto de la torre. Al nº 8 se le entrega un par de banderas de semáforo y procede a hacer las señales correspondientes a un mensaje que se le ha entregado al nº 7 y que va leyendo para que el 8 lo trasmita.

PRIMEROS AUXILIOS

1.-DESACUERDOS ENTRE MÉDICOS

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

2.-ELECTROCUCIÓN

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

3.- PASARLO A OTRO

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

4.-TOCAR ARTERIAS Y HUESOS

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

5.- VENDAJE EN LA OSCURIDAD

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

CAMPISMO

1.-EMPAcando TIENDAS

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

2.-EMPAQUE DE EQUIPO

En frente de cada equipo se coloca una mochila y un montón de cosas útiles para un campamento de fin de semana, que deberán empacarse en la mochila. La preparación de las cosas que deberán utilizarse y formar el montón se deja a la elección de la equipo como un punto más de prueba. A la voz de "ya" el equipo empacla los útiles. Deberá notarse la forma en que se organice el trabajo, la posición en que se empaclar los diferentes útiles y el aspecto final de la mochila. Es mejor tener dos mochilas y montones de útiles para cada equipo.

3.- EQUIPO DE CAMPAMENTO

Recórtense de los catálogos especializados páginas que tengan ilustraciones de tiendas, sacos de dormir, utensilios de cocina, etc. y colóquense en un extremo del local de manera que todos puedan verlos. Los monitores de equipo dicen entonces a los jugadores cuánto habrá que gastar en equipo de campamento. Cada equipo visitará una tienda y elaborará una lista que muestre exactamente cómo emplearían su dinero, y el costo exacto de cada artículo.

4.- MODELOS DE CAMPAMENTO

A cada equipo se le da un pedazo de cartón de 40 por 25 cm, que representa un terreno para acampar de 40 por 25 m., siendo una escala de 1 m : 1 cm. Se pedirá a los muchachos que construyan un modelo de campamento de equipo en el

cual puedan acomodarse seis jugadores, utilizando para ello cualquiera de los materiales colocados ex profeso sobre una mesa y cualquier otra cosa de que puedan disponer. Se pedirá a los equipos que pongan atención ante todo a lo esencial, agregando detalles de acuerdo con el tiempo de que dispongan. En cierta ocasión se concedieron 30 minutos para este trabajo, al cabo de los cuales fueron presentados varios modelos. Los jueces no fueron demasiado severos al juzgar las mamparas transparentes de las letrinas, pero en cambio dijeron que su altura debiera ser algo mayor que 1.40 m. Se otorgaron puntos por la distribución general (una flecha señalaba la dirección del viento); se calificaron la limpieza en el trabajo; el ingenio y el trabajo cooperativo (que fue anotado durante el proceso de construcción). Los materiales proporcionados para este trabajo fueron: una bola de cáñamo; hilos; tizas blancas y de colores; papel crepé rojo para representar el fuego, etc.; papel blanco y café para las tiendas y las mamparas de las letrinas; raíces verdes para los árboles y muertas para la leña; pedazos de madera de diferentes tamaños y formas, para postes, etc.; tela adhesiva; pegamentos; y tijeras. Este juego puede mejorarse ampliando la escala, siempre que sea posible, y concediendo más tiempo.

ESTIMACIONES

1.-GOLF DE ESTIMACIONES

Divídanse a los jugadores por pares y déseles a cada par una cinta de medir y una tarjeta de anotaciones a cada jugador. El primer jugador selecciona una distancia corta (el largo de un cuadrado, la altura de una silla, el grueso de un libro, etc.) y reporta su estimación. El 2º jugador hace entonces su estimación. Ambos toman medidas. El jugador que se acerque más a la cifra correcta se anota un "hoyo" y el que pierde sale del "tee". En el caso eventual de empate, se anotan "medio hoyo" y el ganador del "hoyo" previo sale de "tee". Júguense nueve o dieciocho agujeros, como se guste.

2.- INTERROGACIÓN DE ESTIMACIONES

El Monitor hace a los Jugadores algunas preguntas como éstas: - ¿Cuál es el largo de esa mesa? - ¿Qué tan alta es esa puerta? - ¿Cuántos tabiques hay en esa pared? - ¿Qué tan larga es una cuerda? - ¿Qué tanto ha durado la reunión?, etc.

3.-PRUEBA DE TIEMPOS

Los equipos se forman en fila. El monitor anuncia que cada jugador por turno dejará su equipo para ir de "excursión" va a durar, al menos por lo que puede pensar el jugador, 30 segundos. Cuando el jugador piensa que ya ha pasado el tiempo, regresa a su equipo y sale el segundo jugador. Si hay 6 jugadores en un equipo, deberá emplear ésta 3 minutos para llevar a cabo la prueba, siendo juzgados de acuerdo con el error cometido.

MISCELÁNEAS

1.-CONSTELACIONES

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

2.-HUELLAS

Un jugador se provee de una lámina grande de cartón de papel y un lápiz, y se coloca en un rincón del cuarto. El jugador Nº 1 coloca su pie sobre la hoja y el otro jugador dibuja el contorno del zapato del Nº 1 poniéndole un número. En una tarjeta aparte pone el nombre del nº 1 y éste se retira. Una vez que se han dibujado los contornos de los pies de todos los jugadores, éstos se sientan en semicírculo con la hoja enfrente, provisto cada uno de un lápiz, y durante un tiempo señalado deberán identificar todas las huellas. El jugador que identifica correctamente el mayor número es el que gana.

3.-HUELLAS DE ABUELITO

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

4.-MENSAJEROS DEL REY

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

5.- MINIATURAS

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

6.-PAN Y QUESO

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

Escena: Una villa pequeña en pleno auge situada en el Mesoriente durante el pináculo de la Fiebre de Oro. El auge ha pasado. El oro se ha agotado y los que lo buscaban y sus familias han quedado sin medios de vida. Llega Salomón, un comerciante honesto, y abre su comercio. Inmediatamente reúne a los jefes de aquella comunidad regalándoles a cada uno un billete de 5.00. Al mismo tiempo distribuye dos clases distintas de listas de precios (una que ofrece útiles en venta, y la otra de artefactos manufacturados que desea comprar). Les propone que le compren la materia prima para que, aplicando su ingenio, su habilidad y un poco de industria, ellos y sus familias puedan manufacturar los artículos que Salomón les comprará a buen precio. Ya en operación, la idea se desarrolla de la siguiente manera:

El monitor establece el comercio en un extremo del cuarto de reunión, en un patio o en la azotea, y exhiben las "materias primas" que ofrecen en venta. Estas consistirán en una diversidad de cosas tales como: pedazos de cuerda, henequén, cáñamo, velas, patatas, chinches, papel cartón, ramas, etiquetas engomadas y todo aquello que puede ser usado para construir lo que está incluido en la Lista de Precios Número Dos. Para simplificar la aritmética de las transacciones comerciales, tal vez encuentren aconsejable fijar un precio común para todos estos artículos. Al empezar a vender ocurre una gran demanda de compradores y la persona que está detrás del mostrador no tiene tiempo para operaciones complicadas. También es buena idea poner a mano algunas herramientas que puedan alquilarlas, tales como: tijeras hechas a mano, lápices, tizas (tizas) de colores, etc. Debe explicarse con claridad a los colonos, que para la manufactura de los artículos acabados sólo podrán utilizarse los materiales y las herramientas suministrados por el comercio. También habrá una tarifa única para la renta de las herramientas; por ejemplo: un peso por cada diez minutos.

Los precios ofrecidos por los artículos manufacturados deberán variar considerablemente. Aumenta la diversión si los precios no están en relación con la habilidad y trabajo requeridos durante el proceso de manufacturas. La lista de artículos deberá ser amplia y variada, de tal manera que un monitor de equipo inteligente pueda seleccionar los más productivos y lograr que el trabajo de su equipo produzca el mayor rendimiento. Esta lista por supuesto deberá ser hecha de acuerdo con el nivel de adiestramiento de los jugadores que tomen parte, siendo la meta el incluir algo para cada muchacho. La cuestión monetaria no deberá ser un problema. Pedazos de papel representarán billetes de a \$ 1.00; si son necesarios billetes de mayores denominaciones bastará con escribir números sobre los pedazos de papel, que correspondan a la denominación. La compraventa deberá ser continua durante media hora más o menos; pero de cualquier manera, antes de que haya muestras nocivas de cansancio, se cierra la tienda y los monitores de equipo sumarán lo recaudado, dividiendo el total entre el número de jugadores de su equipo y declarando al triunfador. Este juego es susceptible de variación, y se adapta a cualesquiera circunstancias.

7.-PIRATA DORMIDO

Al pirata se le vendan los ojos y se le sienta en el centro de un círculo trazado con tiza en el piso (dos metros de radio). Se clava una navaja (cuchilla) sobre el piso enfrente de él. Un jugador de cada equipo se acerca a la orilla del centro y a una señal determinada todos se arrastran para coger la navaja y sacarla del círculo. Si el pirata escucha a alguien que se acerca, lo señala y ese queda fuera del juego. Si es notado cuando ya sale del círculo, colocará de nuevo la navaja (cuchilla) en su lugar de antes de retirarse. Variación. "Doña Guillotina". En esta variación sobre un tema tradicional, la víctima con los ojos vendados está hincada sobre una silla, a cuyo respaldo se ha atado la guillotina. Esta consiste de bordones. Jugadores de los cuales cuelga un cubo lleno de agua fría exactamente sobre la cabeza de la víctima. Derecho de ésta, una palangana recogerá la sangre.

8.-REVISIÓN EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

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

JUEGOS DE EQUIPOS

1.-AMARRAR A PEDRO

Cada jugador de un equipo tiene minuto y medio para amarrar a uno del equipo contrario. 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.

2.-ARREBATIÑA

Se colocan en un pequeño círculo sobre el piso, quince o veinte pelotas de caucho de colores, y se mandan los Equipos 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 equipo. Los jugadores que no hayan logrado tomar ninguna pelota salen del juego. Se colocan nuevamente las pelotas en el círculo, exceptuando tres. Los jugadores remanentes entran a la arrebatilla y se repite el procedimiento hasta que sólo quedan dos jugadores y una pelota.

3.-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.

4.-ATRÁPAME

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

5.-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.

6.-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.

7.-CÍRCULO Y LÍNEA

Un equipo se dispone en círculo, el otro en fila, cada equipo posee una pelota. El equipo formado 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 del equipo han pasado por el primer puesto y ésta ha recobrado el orden primitivo. El equipo formada en círculo pasa su pelota de mano en mano alrededor, llevando cuenta del número de veces que ha dado la vuelta, hasta que el otro Equipo ha vuelto a quedar en el orden primitivo.

8.-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

9.-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.

10.-ESTORBO PARA LEÑOS

Armas. Un leño pequeño de unos tres kg 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 tiza a cinco metros de distancia una de otra. Cada Jugador 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 tiza 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 tiza y dentro de la cual se encuentra el leño, constituye el campo de juego. Cada equipo debe defender el espacio que tiene inmediatamente enfrente, comprendido entre la línea de su propia base y línea cercana del campo de juego más limítrofe. Al mismo tiempo, cada equipo tratará de hacer caer el leño dentro del área de sus opositores. Deberá ser derrumbado exactamente sobre la línea limítrofe del campo de juego. El leño solamente puede ser movido por un golpe del anillo de cuerda, atado a la cuerda de nudos. Ningún jugador podrá pasar fuera de la línea de su base y el juez podrá conceder un tiro extra al bando opuesto por cada vez que se infrinja esta regla. Salón. Si se posee un salón pequeño, el juego puede principiar con sólo una parte de los jugadores de cada equipo, los cuales pueden ir siendo sustituidos cada minuto o cada vez que se haga una señal convenida. Si se cuenta con un salón grande. se puede jugar con dos leños y con equipos completos. Cada vez que un leño ha caído en su lugar se cuenta una meta.

11.-ESTORBO RECOGEDOR

En este juego, alrededor de 100 bellotas, 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.

12.- GALLIPOLLOS

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.

13.- LADRONES Y POLICÍAS

Dos equipos se forman en línea, a los lados opuestos del salón. De un lado están los ladrones y de otro los policías. En los extremos opuestos del salón se colocan dos sillas. En una está el objeto que se va a robar y la otra representa el receptor. Esta última debe encontrarse a cierta distancia de los dos equipos. Los equipos se numeran y el monitor dice un número, por ejemplo: 5. Entonces el nº 5 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 policía le sigue constantemente y tan luego como acaba de ejecutar alguna acción, el policía 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 receptor y corre hacia su lugar; pero deberá hacerlo brincando en un pie. Por su parte, el policía 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.

14.-LANZAR CON EL TOBILLO

El primer jugador de uno de los equipos 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.

15.-MERODEADORES

Este juego es para un número impar de equipos, 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 monitor 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.

16.-MOLDES Y FORMAS

Se concede a los equipos de 30 segundos a un minuto, a discreción del monitor, 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.

17.-PALO DE JUAN

A dos metros de la pared trázese 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 palo, dentro del círculo. Cada equipo tendrá dos palos, permitiéndose sacar fuera del círculo el palo de los contrarios, pegándole con el propio palo.

18.- 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.

19.-PELOTA 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.

20.-TÍA MARGARITA

Se colocan en los extremos de una línea de unos 12 metros de largo, dos bolos o clavos. Los jugadores se dividen en dos equipos: A y B. Un jugador del A es el guardián del bolo de su equipo y uno del B, del suyo. Los jugadores 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 monitor da principio al juego poniendo la pelota en el centro. El jugador que atrapa la pelota trata de pasarla a otro jugador 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 jugadores lo permite, se podrá jugar con dos pelotas y dos guardianes.

JUEGOS DE REUNIÓN

1.-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.

2.- 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.

3.-CAMPANAS

Cuélguese del techo y cerca de éste un aro del cual penda una campana. El objeto del juego es lanzar una pelota de tenis por dentro del aro, tocando la campana. Se otorgan tres puntos por hacer sonar la campana y cinco por hacerla sonar pasando la pelota por dentro del aro. Los equipos se forman en línea, cerca del lugar donde van a actuar. El nº 1, de uno de los equipos, lanza la pelota y el nº 1 de otro Equipo, aguarda del otro lado para cogerla. Entre tanto, el nº. 1 de otro equipo, 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 los equipos, hasta que una de ellas llegue al total de 150 puntos y gana.

4.-CARRERA DE GUIANTES 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 guisantes como jugadores en el equipo. Cada equipo trata de recoger los guisantes de su plato, uno por uno, y colocarlos en el segundo plato a su derecha. Ningún jugador puede tomar más de un guisante 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.

5.-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 tiza que hay que brincar, etc.

6.-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.

7.-SIN REÍR

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

8.-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.

9.- CUCILLAS 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.

10.-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.

11.-GUIJARROS

Se venda los ojos a todos los jugadores. A uno se le da un guijarro del cual debe deshacerse lo más pronto que le sea posible. pasárselo 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.

12.- 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

13.-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.

14.-MANIQUÍ

Un jugador de cada equipo se coloca de pie frente a ésta y actúa de maniquí. A cada jugador se le da una prenda de adorno o vestido. A la voz "ya", el primer jugador 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 al primera equipo que termina. Después los maniquíes pasan frente a todos los jugadores, los cuales 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. El equipo que primero termina se anota un punto. Luego se suman los puntos correspondientes a las tres operaciones para saber quién gana.

15.-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.

16.-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.

17.-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 jugador 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.

18.-PRUEBA DE AVIADOR

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

19.- PUNTERÍA CON UN SOLO OJO

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

20.- RASTRO DE SERRÍN

Los bandos se forman en línea, teniendo en uno de sus extremos un cubo vacío, y en el otro, un saco de serrín. A cada equipo se le proporciona una cuchara grande, con la que deberá llevar serrín el primero de sus componentes y pasarla a lo largo de la línea para que el último jugador la vacíe en el cubo. El equipo que logra echar la mayor cantidad de serrín en el cubo durante el tiempo señalado, es el que gana. La cuchara debe tomarse siempre por el mango.

21.- 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.

JUEGOS DE EXTERIOR

***✂* JUEGOS VARIOS**

1.- ¡A PLANTARSE!

Los jugadores forman dos grupos iguales en número que se persiguen individual y mutuamente. El atrapado queda inmóvil mientras un compañero no lo rescate, cosa que se realiza simplemente tocándolo. Para facilitar el ser tocados, los plantados pueden extender los brazos y llamar a sus compañeros. Cuando todos los jugadores de un grupo están plantados, se da por terminado el juego.

2.- CARRERA DE BASUREROS

Se trazan unas líneas de salida y llegada, colocando a cierta distancia manzanas, patatas, papeles, cajitas... Los niños llevan una bolsa y recogen la basura por el camino. Se premian el tiempo y el número de piezas obtenidas.

3.- CARRERA DEL ZOOLÓGICO

Se forman distintos equipos, según el número de jugadores. A cada participante se le da el nombre de un animal salvaje: león, elefante... Los mismos animales en cada equipo. Cuando el monitor dice: "Los leones", todos ellos salen corriendo en la misma dirección alrededor del círculo que forman hasta volver a su lugar. El último león que llega queda eliminado, y si un jugador adelanta a otro, también queda eliminado.

4.- CAZADORES DE COLAS

Todos los jugadores se dejan el cinturón colgando de la espalda a modo de rabo. El juego consiste en ir quitando rabos a los compañeros y añadirlos como trofeo a los propios. No se puede tocar a un compañero con la mano, que sólo sirve para tirar del rabo. Está permitido saltar, hacer piruetas, incluso echarse en el suelo para defender un rabo. Gana el que tiene más rabos al terminar el juego.

5.-CHERPAS

Un jugador tira la pelota al aire pronunciando el nombre del niño que debe recogerla. Cuando éste la coge, grita "¡Cherpas!" y todos los jugadores tienen que quedarse inmóviles. El jugador que tiene la pelota la tira fuerte contra el jugador que está más cerca. Si le toca le elimina. En caso contrario, sigue el juego tirando de nuevo la pelota al aire y llamando a otro jugador. Se puede seguir jugando hasta que hayan sido tocados todos los niños o hasta un tiempo límite.

6.- EL PAJARERO INVISIBLE

Un jugador es el pajarero y se esconde en algún lugar del bosque. Cerca de él, a unos tres metros, se coloca un pañuelo, el pájaro, que quedará bien a la vista. El pajarero, una vez escondido, hace una señal con el silbato. Los otros jugadores, distribuidos en equipo de 5 ó 6, deben buscar al pájaro rastreando y escondiéndose como puedan para que el pajarero no los descubra. Cuando éste ve algún jugador, silba y dice el nombre del jugador, que queda eliminado. Si se equivoca de nombre, el niño podrá continuar jugando. Gana el equipo que consiga el pájaro mediante cualquiera de sus jugadores.

7.- LA SERPIENTE ONDULANTE

Dos jugadores se ponen en cuclillas, uno frente del otro, a una distancia menor que la longitud de la cuerda. Los dos jugadores mueven con movimientos rápidos y ondulantes la cuerda que está apoyada en el suelo. Los otros jugadores colocados a los lados de la cuerda deben saltar por encima sin tocarla. El niño que pise la cuerda comete falta y debe pasar a ocupar el lugar de uno de los jugadores que la mueven.

8.- LOS COWBOYS Y EL VAQUERO

Los jugadores se colocan en círculos concéntricos de igual número de jugadores. Los del círculo exterior son los caballos. Cada caballo recordará que el jugador que tiene delante es su cowboy. A una señal, los dos círculos giran en sentido contrario, cantando una canción conocida por todos. A la segunda señal, todos los caballos corren detrás y cada cual intenta atrapar a su caballo para conducirlo a un lugar determinado previamente. Después de algunos instantes, el monitor que dirige el juego marca el final. El grupo ganador es el de los cowboys que han cogido más caballos, si la mayoría no han sido atrapados. Luego, se cambian los papeles: los que eran cowboys son caballos y a la inversa.

9.- LOS MONIGOTES

Los jugadores se dividen en tres equipos. Un equipo hará de monigotes y se pondrá en el centro del terreno previamente marcado. Los otros dos equipos serán los tiradores y se colocarán en un lado y otro del campo. Deben intentar tocar a los monigotes con la pelota. Cada equipo tirará una vez alternativamente, primero uno y luego el otro. Los monigotes se pueden mover tanto como quieran, mientras los tiradores les lancen las pelotas, pero cuando hayan sido tocados, están heridos y ya no pueden moverse del lugar, sólo pueden moverse arriba y abajo. Cuando los vuelven a tocar, se quedan muertos (eliminados), y gana el último que los haya tocado. Si los monigotes cogen la pelota al vuelo, el jugador que la ha tirado queda eliminado y ya no puede volver a jugar. Gana el equipo que haya conseguido más monigotes si han eliminado a todos los tiradores.

10.-RELEVOS DE BOTONES

Un equipo con un hilo en la mano y corre hacia una mesa, o cualquier otra cosa, donde haya botones desparramados. Debe coger un botón, pasar el hilo, volver corriendo al lugar de donde ha salido y darle el Colocaremos a los equipos detrás de una línea de partida. Al hacer una señal, sale un jugador de cada hilo al segundo, que debe hacer lo mismo. Gana el equipo que acaba antes.

***🏆* JUEGOS DE EQUIPO**

1.- DOBLE BALÓN

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

2.- 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.

3.- 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.

4.- 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.

5.-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

6.- BALONMANO

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

7.- 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.

8.-CABALLO Y JINETE

Se forman dos equipos, cada uno con el mismo número de parejas de "caballo y jinete". Los participantes restantes de cada bando son jinetes sin caballo. Los jinetes van armados con pequeños palos. La pelota es un trozo de madera corto y pesado. Los "goles" se anotan cuando con la pelota (no lanzándola) se toca un árbol convenientemente ubicado o bien un poste colocado en el lado opuesto del terreno. No es necesario marcar límites, pero sí una raya trazada en el centro del terreno para el comienzo del juego. Se permite agarrar, siempre que se haga limpiamente, tanto la pelota, el jinete o el caballo, pero únicamente lo pueden hacer los jinetes montados. Los jinetes desmontados siguen la pelota y tratan de agarrar a cualquier caballo que momentáneamente haya perdido su jinete. Los caballos tienen que dirigirse hacia donde lo deseen los jinetes, sin importar a qué bando pertenezcan. No hay límite al número de veces que un jinete puede volver a montar, Un jinete puede desmontarse para recoger la pelota del suelo y tiene que volver a montar antes de proseguir. Los caballos no tocarán la pelota. Este juego puede jugarse en el local o al aire libre según las circunstancias.

9.-CRICKET AMERICANO

Se usan las reglas corrientes del cricket con las siguientes excepciones: Las estacas no precisan estar exactamente separadas veinte metros. El lanzamiento tiene que hacerse con una pelota de tenis, por debajo del brazo. Se considera que "no hay pelota" cuando la misma salta entre las estacas. Esto quiere decir que el juego puede practicarse en cualquier terreno abierto sin tener necesidad de preparar al efecto superficie. En cada extremo del terreno hay un lanzador y la pelota es lanzada desde cualquier extremo en que se encuentre. En el juego pueden intervenir cualquier número de jugadores y para golpear se utilizará un palo cualquiera.

10.- 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 béisbol o un palo de cricker; pelota de tenis. El equipo que está en el campo se coloca fuera del círculo mayor. Todos son lanzadores desde el perímetro del círculo. La pelota tiene que lanzarse dentro del círculo interior. Tan pronto como un jugador es eliminado (sorprendido o tocado por la pelota) entra el siguiente jugador y si es tocado antes de entrar queda también eliminado. Se puntúa por cada carrera hasta el borde del círculo y de regreso. Cualquier número de jugadores en cada equipo. Es esencial un buen juez, firme e inmovible.

11.- CRICKET DE CUBO O VALDE

El primero de los golpeadores del bando o equipo que va a volar, se coloca sobre un cubo puesto boca abajo en el centro de un círculo de cinco metros de radio, provisto de un palo de cuarenta centímetros de largo. Los otros equipos o Grupos, 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.

12.- FÚTBOL DE CARRETILLAS

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

13.-FÚTBOL DE CUATRO METAS

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

14.-GOLPEAR LA TABLA

Dos equipos de igual número. Uno para volar 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", volean 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.

15.-HOKEY 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.

16.-LA HERRADURA

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

17.-LANZAMIENTO DE BALÓN

La mitad de cada equipo se coloca en cada extremo del terreno (de quince por veinticinco metros); éstos se dedican a agarrar la pelota. Las otras dos mitades se sitúan a mitad del terreno separados de sus propios "atrapadores". El juego consiste en lanzar un balón de fútbol adecuadamente a uno de sus propios atrapadores sin que pueda ser tocado por los lanzadores. Los atrapadores no podrán salirse más de un metro del límite del terreno. Ningún 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.

18.- 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.

19.-PELOTA Y BALÓN

Cada equipo se coloca en fila en la línea de la meta que le pertenece; un balón o pelota de goma se coloca en el centro. Cada equipo trata, lanzando pelotas de tenis, de llevar el balón hacia la otra meta. El balón puede ser movido únicamente por una pelota lanzada, no llevando la pelota en la mano y nunca podrá ser tocado por parte alguna del cuerpo del jugador. Cada vez que el balón pase sobre la línea de meta se anota un gol. Variación: Los jugadores pueden abandonar su puesto para buscar pelotas de tenis pero solamente podrán hacer los lanzamientos arrodillados con ambas rodillas en tierra detrás de su propia meta.

20.-PELOTA-TABLA

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

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

22.-SOBRE LA RED

Se requiere un terreno más o menos del tamaño de una cancha de tenis a mitad del cual se coloca una red o cuerda extendida de lado a lado y a unos dos metros del suelo. Participan dos equipos de seis jugadores cada uno, utilizándose un balón de fútbol. El juego consiste en 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 "fuera" dan al equipo contrario el derecho de servir la pelota; no hay puntos excepto para el equipo servidor de balón. Éste es un excelente juego para practicarlo después de la merienda en el campamento.

23.-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.

24.-TÍA SALLY

Se colocan en posición vertical uno a cada extremo de una línea de unos doce metros de longitud dos varas o bastones. El grupo se divide en dos equipos: A y B. Un participante del equipo A cuida la vara de su bando y otro del B la suya. Los participantes 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 Arbitro inicia el juego haciendo saltar la pelota en el centro del terreno. El participante 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.

25.-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 límites del cuadro para poder lanzarla de nuevo. Cada equipo sirve dos, tres o cuatro turnos y el que acumula mayor número de puntos es el ganador. Variación: Jugándose con dos pelotas.

JUEGOS DE OBSERVACIÓN Y ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS

1.- ¿DÓNDE ESPERARÍA?

Prepárense una docena 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?

2.-¿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. Los jugadores o equipos saldrán en su búsqueda. Los secuestradores anotarán un punto a cada jugador que les pregunta: ¿Tiene usted el cuerpo?, probablemente ellos se reunirán en los alrededores de la Iglesia.

3.- ACTORES Y ESPECTADORES

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

Los incidentes pueden ser: "Encontrándose el Monitor con su Grupo en el Desierto del Sahara, uno de los Jóvenes es víctima del calor y la sed y después de un breve ataque de locura, debido a la insolación durante el cual hiere con un cuchillo a un compañero, cae en estado de coma. Se prepara una manta para protegerlo del sol mientras se improvisa una camilla. Hay que proporcionarle sombra mientras la pareja de camilleros avanza hacia el lejano oasis". "Explorando el Amazonas, usted ha llegado a una extensa zona pantanosa cubierta de maleza a través de la cual deberá abrirse camino. La maleza alcanza una altura de dos a tres metros, por lo que finalmente decide retroceder. ¡Pero se ha perdido!, lamentablemente ha perdido el sentido de orientación. Decide permanecer donde se encuentra y enviar una señal al grupo principal acampado a la orilla del pantano. Para enviar la señal tendrá que izar un mástil de señales por arriba de la maleza y lanzar un S.O.S. subiendo y bajando la bandera". (Material: palos, cuerda de cáñamo, bandera, un pequeño bloque de hierro galvanizado, pernos o estacas y mazo).

4.-AGITADORES

La "policía" distribuye descripciones de tres o cuatro agitadores bien conocidos. Los jugadores 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.

5.- CAMUFLAJE

Nada hay de original en el camuflaje, pero pocos muchachos lo practican o tratan de adivinar el de otros; ambas prácticas intervienen en la observación. Mientras el resto del grupo se queda en el local, el monitor va colocando uno a uno a los muchachos en lugares desde los cuales lo puedan ver al situarse en una línea de base más allá de cuyos límites no habrá de moverse y desde donde el monitor 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 perfila 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 oscurecido el color de la piel comparándolo con el de una hoja de papel viejo de periódico colocado unos pasos más lejos junto al follaje, con el fin de distraer el ojo del observador. 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, 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 muchachos (no será difícil encontrar un escenario semejante al sugerido) son informados de que deben permanecer inmóviles y atentos a la línea de base (previamente se indicará que enlacen sus brazos y cierren los ojos) y allí se les dice que están siendo vigilados por seis muchachos. quienes son parcialmente visibles. Los observadores permanecerán dentro de los límites de la línea y al abrir los ojos, sin pronunciar palabra, tratarán de localizar cada uno a los seis. Después de un corto intervalo, el monitor 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 jugador muy bueno para reconocer a todos y cada uno de los seis en la primera prueba.

6.-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. 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 jugadores los sectores donde han de hacer sus observaciones en un tiempo limitado y éstos presentan luego un informe con una lista de las tiendas y artículos que han visto. Se concede un punto por cada artículo correcto y se deduce un punto por los incorrectos. Muchas veces se escapa a la observación del más adiestrado, un artículo muy notable.

7.-EL SOSPECHOSO

Los jugadores 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. Los jugadores por equipos deberá seguirlo y vigilarlo mientras observan todos sus movimientos sospechosos.

No lo provoquen ni dejen que los vea. Manténganse juntos en grupos. 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 xxxxxx y dando el nombre de del equipo. Buena Caza.

8.-EL VIAJERO CIEGO

Aunque este juego puede practicarse individualmente, es mejor jugarlo por parejas. Una pareja sube a un autobús 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 autobús 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 jugador se encarga de comprobar las observaciones. Luego se cambian los papeles. Es innecesario decir, que para practicar este juego, los jugadores no deben viajar en horas en que los autobuses 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 jugador 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.

9.- 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 monitor ocupa su puesto en un extremo del camino o calle y en cuanto una persona interesante pase por allí, da la señal convenida. Los jugadores 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 monitor es quien decide la colocación de su Grupo. Puede jugarse de día para lo cual se buscarán lugares cubiertos estratégicos.

10.- 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 colgada en 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 muchachos adquieren práctica, no sólo aprenden a captar las cosas colocadas en un fondo conocido, sino que se van familiarizando con el uso del camuflaje.

11.-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 muchachos 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.

12.-JUEGO DE MORGAN

Los jugadores van a observar el escaparate donde se exhiben diferentes artículos. La observación dura un minuto. Gana la que presente el mejor informe.

13.-TODOS LOS JUGADORES

Todos los jugadores reciben instrucciones para que hagan una lista durante la semana siguiente de cuántos distintivos llevados en el ojal vean y puedan identificar. 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 jugador, que al traer la lista se le exigirá un dibujo lo más exacto posible de uno de los distintivos de la misma que el monitor seleccionará. En las áreas más pobladas, el juego puede practicarse mientras se está en otras actividades un sábado por la mañana.

14.-KIM AL PASO

Un cierto número de objetos cuyas letras iniciales forman el nombre de una ciudad. El monitor los coloca dentro de una caja o de un saco y advierte a los muchachos 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 monitor, seguirán sus pasos y recordarán lo que vayan viendo hasta que termine el juego. Después se provee a los Grupos 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 monitor enseñe los objetos por orden. Todo muchacho visto por el monitor durante su recorrido pierde un punto y tiene que regresar al punto de partida para comenzar de nuevo. Los Grupos se anotan tres puntos por cada objeto identificado y diez si aciertan el nombre de la ciudad.

15.-KIM ROBADO

Fórmense dos equipos. La mitad son policías y la otra mitad ladrones. Se colocan en el suelo veinticuatro objetos grandes y pequeños como se hace en el juego de Kim. Durante uno o dos minutos, los policías observarán los objetos y después se retiran a cierta distancia de espaldas a los mismos. Inician el juego un policía y un ladrón; el ladrón roba uno de los objetos estando el policía de espaldas. Cuando el ladrón grita "YA", comienza a correr alrededor, en una carrera circular, mientras el policía se vuelve y si puede nombrar el objeto que ha sido robado, intercepta al ladrón y lo prende.

Solamente se cuentan las carreras completas. Cada jugador actúa por turno y luego se cambian los equipos. Es sorprendente cómo fracasan los policías para darse cuenta de cuál es el objeto robado. Gana el equipo que logra hacer más carreras. Se necesita un árbitro, que puede ser el J.T.

16.-MINUCIOSIDAD

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

17.-PAÍS DESCONOCIDO

Se ordena a cada equipo 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. El Grupo recibe instrucciones para confeccionar el diario con la suficiente información para que otros Grupos puedan seguir el mismo camino y saber dónde acampar. Únicamente para información del monitor puede entregar a éste un trazado de la ruta de tamaño muy pequeño (tres a seis centímetros).

Posteriormente cada Grupo, guiándose por el diario de ruta de los otros, intenta seguir el mismo camino y el éxito en lograrlo lo demostrará su propio diario. El monitor lo comprobará aprovechando el trazado o mapa que obra en su poder.

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

18.-VIDA DE PERRO O SIGA SU NARIZ

Los grupos A y B se dividen por igual en "amos" y "perros". Los amos del Grupo A se encargan de los perros de la Grupo 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).

JUEGOS DIVERSOS

1.-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.

2.-ÁRBOLES CON ETIQUETAS.

a) A cada jugador se le entregan diez etiquetas con los nombres de diez árboles comunes dentro del terreno. Se concede 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.

3.-ARRASTRE DEL TRONCO.

Equipo necesario: un tronco de quince a veinte centímetros de diámetro por un metro y medio de largo (o una bolsa de arena, etc.) y una cuerda para cada jugador. Al dar la señal, un jugador de cada grupo corre desde la línea de partida hasta donde está el tronco o saco, atándolo con una vuelta de braza. A continuación, cada jugador 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.

4.-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.

5.-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.

6.-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

7.-BARCOS EN LA NIEBLA.

Cada grupo 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 monitor, quien no llevará los ojos tapados. El monitor, por medio de direcciones de la brújula, trata de guiar su buque a través de la bocana de una bahía formada, v. gr. por dos árboles. El equipo que primero cruce la bocana es el que gana. El monitor no usará nombres al dirigirse a su Grupo sino que tendrá que valerse de sonidos previamente acordados o señales en clave.

8.-BLANCO DE LINTERNA

-Los jugadores se colocan alineados en un extremo de la explanada. El coordinador del juego enciende una linterna en un punto determinado y la mantiene encendida durante treinta segundos o un minuto. Cada jugador estima la distancia a que se encuentra encendida y se discute en el equipo cual será esa distancia. Se conceden puntos como en el tiro al blanco. Dentro de los cinco metros, cinco puntos, de diez metros, cuatro puntos, etc. La distancia correcta será anunciada y la linterna nuevamente encendida.

9.-BRÚJULA.

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

10.-BÚSQUEDA DE PRODUCTOS NATURALES.

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 jugadores que traigan, provista con su correspondiente etiqueta correcta, una especie similar a las que están expuestas. Fíjese un tiempo mínimo y anótese diez puntos por la exactitud y rapidez. Se deducirán puntos por exceso de tiempo y por las especies incorrectamente identificadas.

11.-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 monitor y deberá ser practicado como una competencia entre

equipos.

En caso de que los jugadores 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 coordinador tendrá una lista de las cosas que han de observar los jugadores, 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 jugadores se dispersarán libremente por el terreno, acompañados por sus monitores, para que durante quince minutos observen y examinen todo lo que puedan, pero sin recoger nada. Terminado este periodo de tiempo, el coordinador comenzará a enviar mensajes desde el lugar más prominente en un extremo del terreno mediante la técnica del semáforo. Los mensajes consistirán de frases breves, ordenando llevar a unos de los monitores uno de los objetos, v.gr. "Llévele a XXX una semilla de olmo"; "Arranque de un fresno una hoja de redodendro y llévesela a XXY.", etc. Cada mensaje se expedirá dos veces, la primera a regular velocidad y seguidamente con más lentitud. El equipo que primero lleve el objeto correcto al monitor indicado, será recompensada con puntos. El envío de señales continuará sin interrupción, es decir, sin intervalos. De esta manera, los monitores se verán obligados a tener a uno o dos jugadores 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 aminorados (v.gr. una mariposa, un perro) entre las cosas que se piden. O también, pedirse un pelo de bigote de YXY. 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.

12.-BÚSQUELO Y TRÁIGALO.

Éste es otro juego para ejercitar la energía, a la vez que es un adiestramiento en observación y agilidad mental. El coordinador del juego ordena: "Busquen y tráiganme, una hoja de lechuga" o lo que se les ocurra. Los jugadores salen rápidos y se anotan puntos a los que traigan lo que se les ordenó. El coordinador 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.

13.-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 prisioneros 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 un monitor, mucho mejor.

14.-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 jugadores deberán construir una cama por lo menos a dos metros del suelo, para poder dormir fuera del alcance de los cocodrilos.

15.-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.

16.-CARRERA DE OBSTÁCULOS.

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

17.- CARRERA DE OBSTÁCULOS (2).

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

recibe un mensaje verbal, repetido una sola vez: "Obstáculo 2. Siga la senda en dirección a Tenga cuidado, puede haber espías. Obsérvelos pero no los siga. Apártese de la senda si encuentra alguna razón para hacerlo". (La razón será un letrero o aviso que los enviará hacia un lugar conocido situado en las márgenes del río). Mientras recorren la senda son observados para comprobar si guardan silencio, el orden y comportamiento, etc. En caso de que no vean el aviso, seguirán hasta el final de la senda, perderán su turno y tendrán que esperar hasta que la Grupo 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 coordinador ". (El mensaje es para el número 2 y no para el propio Guía de Grupo 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". El primer grupo 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 monitores demuestran comprensión y armonía. Se concederán quince minutos de intervalo entre grupos. Los árbitros deben ser cuidadosamente preparados. Si los grupos que van delante marchan despacio habrá que retardar a los grupos. El recorrido debe hacerse por un terreno quebrado que permita hacerlo. No debe estimularse el despliegue de gran rapidez.

18.-CAZA DE PLANTAS RARAS.

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

19.-CENSO AGRÍCOLA.

Si se ha acampado en una granja o en sus cercanías, se envía a equipos 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.

20.-CENSO DE ÁRBOLES.

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

21.-COMPARACIÓN DE HOJAS.

Hallándose los jugadores en el campo, sale el coordinador con tantos grupos de hojas de plantas diferentes (o flores) como grupo haya. Las variedades de grupos son colocados en el suelo en una fila y se concede a los equipos cinco minutos para que las examinen y estudien las hojas (o flores). Pasado dicho tiempo los equipos tienen que salir a buscar las hojas o flores semejantes

22.-COMPETENCIAS.

Pídase a cada grupo 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 los jugadores entretenidos durante media hora. 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 grupo 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 grupo que las colocó, intervienen por turno para tratar de arrancarlas, mientras el monitor observa y cuenta el tiempo. También puede resultar emocionante y satisfactorio, colocar como anclajes. gruesas estacas clavadas en el suelo a una distancia de unos treinta metros una de otra y sujetarlas con toda clase de aparejos. garruchas o motones y cuerdas disponibles con el fin de que se tenga que hacer un esfuerzo parecido. Disponiendo de suficientes poleas y fuerza de tracción, puede conseguirse un magnifico ambiente, sin correr riesgos innecesarios, aunque se deban tomar precauciones razonables.

23.-CONEJOS EN LA TRAMPA.

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

24.-CONTRABANDISTAS.

Un juego muy sencillo de acecho y caza. Los jugadores 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

25.-CORREDORES POR PAREJAS.

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

26.-CRICKET ININTERRUMPIDO.

Los Portillos se colocan como se indica en el dibujo. El lanzador envía la pelota al golpeador. Si éste la vuela tiene que intentar correr hacia el portillo que hay detrás y regresar. Mientras tanto, los jugadores que hay en el campo devuelven la pelota lo más pronto posible al lanzador, quien inmediatamente comenzará a hacer lanzamientos sin 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

27.- DESTRUCCIÓN DEL PUENTE.

Se escribe un mensaje por medio de un código de señales o mejor aún, se comunica por medio de señales a un grupo. que hay un puente que va a ser destruido y que deben acudir a evitarlo siguiendo una ruta determinada. A otro grupo 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. Ambos grupos deben comenzar descifrando su respectivo mensaje.

28.- EL COCODRILO EVADE EL BALÓN.

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

29.-EL EVADIDO.

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

30.-EL LOCO. AVISO DE LA POLICÍA

Cada equipo recibe este mensaje: "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 alguien se queda en pantalones cortos y hará correr de lo lindo en la oscuridad a toda el campamento.

31.-ESCONDITE ENCONTRADO.

Un monitor, 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 jugador 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 jugador que lo encontró primero se convierte en el primero en esconderse; a los "buscadores" se les conceden puntos.

32.-ESQUIVAR LA PELOTA.

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 monitor puede llevar la cuenta del número de veces golpeados. Cuando la pelota toca a un jugador, éste la entrega al monitor quien a su vez la entrega al equipo que está en el centro.

33.-ETIQUETAS.

Se sujetan a las ramas de los árboles etiquetas con diferentes números. Los jugadores 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.

34.-EXPEDICIÓN DE OBSTÁCULOS.

La preparación de los obstáculos depende de las condiciones locales, pero cada grupo deberá comenzar la expedición desde un obstáculo diferente al mismo tiempo y efectuar un recorrido circular. Por lo tanto, alguien tiene que estar encargado de cada obstáculo con el fin de explicar cuál es el problema y tomar nota de los esfuerzos que realiza cada grupo. El encargado del obstáculo debe abstenerse de interferir las órdenes del monitor. Los obstáculos deben permanecer fuera del alcance de la vista de unos y otros y hacer sonar un silbato cada veinte minutos para que los grupos salgan hacia el nuevo obstáculo. Reunidos después todas los grupos, 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 los jugadores: rescate de un miembro del grupo que se subió a un árbol, sufrió un mareo y se quedó enganchado. Pasar el grupo sobre un alambre eléctrico de alta tensión, que pasa a dos metros de altura y que produce la muerte a quien lo toca. Trazar un espacio de cinco metros de ancho que represente una corriente de agua, en una de cuyas orillas hay un "mensaje" importante que la Grupo tiene que llevar a la otra parte, sin atravesar la corriente nadando. La mitad del grupo construirá arcos y flechas y se ejercitará en el tiro al blanco; la otra mitad construirá una ratonera que funcione. El grupo 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. Los grupos que no terminen el recorrido, pierden puntos. Se establece un tiempo para efectuarlo y se anotará el que emplea cada grupo. Se concederán puntos por la buena dirección.

35.-EXPEDICIÓN POLAR.

Los Grupos 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 palos 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 jugador se le comunica una palabra. correrá quinientos metros y se la repetirá al monitor, quien las pondrá en orden y leerá el mensaje que ellas formen.

36.-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

37.-FUGA DE LOS PRISIONEROS.

Los jugadores 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 oscuridad 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 los jugadores tendrá que permanecer inmóvil hasta que se pierdan los pasos.

38.-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.

39.-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).

40.-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.

41.-GRUPITOS.

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

42.-GRUPO DE PIELES ROJAS.

Grupos de la "Policía de fronteras" (monitores) salen para atajar a una banda de "Piel Rojas" (jugadores) 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 "Piel 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

43.-INTERCEPCIÓN DE UN CONVOY.

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

44.-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 jugadores 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 jugadores 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.

45.-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 monitores y cada equipo va a una de las esquinas del campo y todos los jugadores se vendan los ojos, pero no así el monitor. El juego consiste en guiar a los jugadores desde su esquina a la opuesta, haciéndolo solamente por medio de las direcciones de la brújula. El grupo que primero logra llegar a la esquina opuesta es el ganador. Si un jugador pasa por el círculo queda descalificado y no se permite al monitor salir del círculo.

46.-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. Los jugadores se dividen en cuatro equipos y cada uno trata de recoger caras de distintos "palos". Se facilitan indicios de manera que puedan utilizarse las técnicas de Aire Libre. v.gr. señales por Morse o semáforo, por medio de un plano omapa, 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 el equipo que logre mayor puntuación basada en los "tantos" de los naipes.

47.-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 monitores.

48.-JUEGOS CON NEUMÁTICOS.

Usados como aros. Hacerlos rodar con una mano en línea recta o curva. 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. 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). 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. Usados como ladrillos para caminar sobre ellos con un auxiliar que los vaya colocando alternativamente a lo largo o alrededor del trazado o recorrido. Debe comenzarse de nuevo si se pisa fuera del neumático. El auxiliar cubre entonces el recorrido con el tercer neumático. Dos equipos formados por cualquier número de jugadores. El neumático se usa como una pelota. Se cuentan "gol" cuando el neumático toca una pared, un poste, etc. 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.

49.-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

50.-LANZAR EL SOMBRERO.

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

otros; si falla. se pone una ficha en su sombrero. Al jugador que le dé la pelota queda eliminado. Gana el que tenga menos fichas.

51.-LEJOS Y CERCA.

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

52.-LLAMADA DE LOS PRISIONEROS.

Un jugador de cada grupo está amarrado a un árbol, todos dentro de un radio de pocos metros. El resto de los jugadores, 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 grupo. El grupo que logre libertar primero a su prisionero, es la que gana.

53.-MAFEKING.

Cierta cantidad de cuerdas, mapas o cualquier otra cosa, se coloca sobre un montículo defendido por un equipo. 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 oscuridad. Después de cierto tiempo se cambian las posiciones.

54.-MENSAJE PARA EL LOCAL.

Se señala un recorrido al aire libre, con tantas etapas como jugador haya en cada equipo y según el terreno de que se disponga. Las etapas se denominarán etapa A (la primera), B, C, etc. El coordinador 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 los equipos se les cuenta el tiempo para saber la que mejor y más rápido lo hace.

55.-MERIENDA VESPERTINA.

Al decir "YA" cada jugador 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.

56.-MOCHILA DE SCOUTER.

El monitor 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. Los equipos 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.

57.-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: Todo equipo 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

58.-PAGO POR LOS RESULTADOS.

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. Construir y hacer volar un planeador. Precio, \$5. Sin poleas armar un aparejo de tres a uno. Precio, \$20. 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.

59.-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.

60.-PERIODISMO.

Media hora antes de empezar el juego, se entrega a cada monitor una hoja grande de papel (del tamaño de un periódico corriente) y se ordena que produzcan un periódico de grupo. El monitor 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.

61.-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 jugadores 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.

62.-QUEMAR LA CUERDA.

Se extiende una cuerda a unos cincuenta centímetros del suelo. Cada equipo 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.

63.-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.

64.-RELEVO COSACO.

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

65.-RELEVO DE ESCÓNDETE Y BUSCA.

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

66.-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 grupo. Los grupos se alinean a cierta distancia como para una carrera de relevos. Al dar la señal de comienzo, el primero de cada grupo corre hacia la cuerda que le corresponde, tira de ella y trata de colocarla dentro de una de las estacas evitando al mismo tiempo que los otros jugadores puedan hacer lo mismo. Logrado su empeño, regresa corriendo y el segundo de su grupo 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.

67.-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 jugadores se esconden a ambos lados de la senda o camino escogido por el cual van caminando dos conspiradores. 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 jugadores salen de su escondite, se reúnen por grupos 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 monitor.

68.-ROBO DE BORDONES.

Los jugadores se colocan en un terreno dividido en dos partes iguales. Los palos 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 palos 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.

69.-SALCHICHAS CALIENTES.

A la voz de "YA" cada grupo 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 del grupo, después harán desaparecer todo vestigio de fuego. A cada grupo se le entregará harina y carne de embutido. Cada cocinero tiene que cocinarse su propia salchicha después de ser aprobada por el juez.

70.-SALIDA PARA RESCATE.

Cada grupo selecciona un prisionero y un guardián. intercambiándolos de manera que cada guardián tenga a cargo un prisionero de otra grupo. 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 grupo sale a rescatar a su hombre y de ser posible, a capturar al guardián.

71.-SALVÁNDOSE EN LA SELVA.

Un juego apropiado para un día completo o medio día de excursión, Dos o más grupos. Se le asigna a cada grupo una zona de bosque en el cual se pueda encender fuego y cortar determinadas malezas. Se obtendrá para esto el necesario permiso previo. Cada grupo 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. Necesitarán prepararse un refugio, calefacción, alimentos y medios de defensa propia y, por lo tanto, se concederán puntos por: refugio para dos hombres, hecho con materiales naturales, fuego para cocinar (se proporcionarán varios dibujos), rastros de animales, colección de seis hojas de árboles (a cada árbol local se le asignará el nombre de una planta tropical medicinal), pan de cazador bien preparado y un mapa de la zona a escala y señalando el norte. En el caso de más grupos pueden agregarse otros trabajos. Las instrucciones son entregadas a los monitores 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.

72.-SEMAFORISTAS CONTRA CORREDORES.

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

73.-SENDERO INEXPLORADO.-

El monitor que ya ha recorrido el sendero, describe el viaje realizado, pero sin mencionar nombres que indiquen la ruta que siguió. Los grupos 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 monitor.

74.-TARDE DE AVENTURAS.

Los jugadores van a una pequeña marcha. Los monitores reciben instrucciones sencillas: "Su Grupo va a salir en busca de aventuras". Y se agregará a las instrucciones: "Rendirán cuenta a la hora de llegada" o bien "Al regresar redactarán un informe conciso", cuyo informe versará sobre lo encontrado por el camino. Los monitores deberán llevar un mapa para localizar lo que él vea de interés.

75.-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.

76.-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

JUEGOS COOPERATIVOS

1.-¿YO QUÉ SOY?

Pedir un voluntario. Una vez que se ha ido, entre todos elegir la fotografía de un animal. Llamáis al voluntario, le ponéis la foto en la espalda y le decís que debe descubrir cual es el animal mediante preguntas que debe empezar por la frase: ¿Yo que soy...?. Una vez que la ha aceptado pedir otro voluntario y continuáis jugando. VARIANTES: También puede jugarse este juego empleando fotografías de objetos, de amigos, o de miembros del Centro.

2.-ADIVINA QUIÉN LO DIJO

Se juega en círculo. Una persona sale de la habitación. Los demás dicen una frase sobre el que se ha ido, tratando de que ésta se base en algo que sólo ellas saben sobre esa persona que está afuera, siempre que éstas sean de tono positivo, nunca negativo. Cuando vuelve, se sienta en medio del círculo y alguien le repite todas las frases una tras otra. Tiene que intentar acertar quién dijo cada una.

3.-BALONCESTO A CIEGAS

Se hacen dos equipos de diez miembros cada uno. Cinco de cada grupo se venda los ojos y los que no estén vendados se encargan de indicar a su pareja lo que debe ir haciendo pero no puede jugar. Las reglas del juego son las mismas que en el baloncesto normal. Cuando se marcan dos puntos, se cambian un par de jugadores de cada equipo.

4.-BULDOG

Es una especie de pillapilla cooperativo. Se la queda uno para empezar a pillar, puede ser un responsable. Se marcan dos líneas como casa, una enfrente de la otra a partir de las cuales ya no se puede pillar, una enfrente de la otra a una distancia de más de 30 ó 50 metros, en medio de la cual se marcará una tercera línea. Todos los niños se dispone en esta tercera línea. Cuando el que se queda grita: "¡BULDOG!" todos tienen que intentar pasar al otro lado. Al intentar pasar al otro lado, el que la queda pillará alguno entre todos, los que halla pillado y él volverá a repetir la misma operación hasta que ya no quede nadie.

5.-CARRERA DE AMEBAS

Cada grupo formará una ameba de la siguiente forma: entre tres forman un círculo agarrados por las manos, pero por detrás, o sea, mirando hacia afuera del círculo y dentro del círculo se sitúan los otros cinco del grupo, de tal forma que está muy compacto y apretados, que formen un todo. Se pone un recorrido que tienen que intentar hacer todas las amebas, después se unen de dos en dos amebas o se vuelven a hacer el recorrido hasta que todas las amebas sean una ameba.

6.-CASAS E INQUILINOS

Se reúnen a todos los niños y se les agrupan de tres en tres. Uno de los niños o uno de los responsables se quedan sin grupo. Dos de los niños de cada grupo de tres, se agarran por los hombros, cara a cara, y en medio de los dos se coloca el tercer compañero. Los dos agarrados son "casas" y el de en medio es el "inquilino". El niño que quedo sin agrupar puede decir tres cosas, si dice: -"CAMBIO DE INQUILINOS": entonces todos los niños que estaban en medio, "los inquilinos", se cambian de casa y se van a buscar a otro grupo de dos, "la casa". -"CAMBIO DE CASA": entonces todas las casas dejan a su inquilino libre y se va a buscar a otro inquilino. -"TERREMOTO": se deshacen todas y se vuelven a agrupar lo más rápido posible para no quedar en medio, ya que el que se quedaba también se mete en una casa y al que se queda solo tendrá que dirigir el juego.

7.-CONVERSACIONES EN CREMALLERA

Se forman parejas que se toman de la mano o apoyan las manos en los hombros del otro. Este juego consiste en conversar diciendo cada uno una sola palabra que vaya construyendo frases con sentido (llega a convertirse en un ejercicio adivinatorio del pensamiento del otro). VARIANTES: Realizarlo tres, cuatro o más personas en círculo.

8.-CUCHICHEO CHINO

Se invita a que los participantes se comuniquen entre sí todo lo que deseen, pero nunca directamente. Cuando ven a alguien al que quiere comunicar algo, le envían el mensaje por medio de otra persona y al mismo tiempo sirven de mensajeros para otros. VARIANTES: 1. Los mensajes también puede ser por escrito. Esta variante es muy útil cuando se realiza una fiesta. Hay que tener preparados abundantes lápices y hojitas de papel. 2. En este juego podemos ir

variando la velocidad ("más despacio, más deprisa"), tanto en moverse por la habitación como en dictar y transmitir los mensajes.

9.-EL ANUNCIO

Diseña una campaña publicitaria para venderte como amigo. Utiliza un anuncio en el que escribes tus virtudes y consigues que alguien te compre. **VARIANTES:** a. El juego se realiza en silencio y con la única ayuda de pocas palabras (el número lo puede fijar el animador). En este caso el animador puede leer los anuncios y el resto del grupo intentan averiguar quién es su autor. b. También se puede realizar con todos los materiales que el anunciante se le ocurran: disfraces, pegatinas, cuadros murales, eslóganes... c. Puedes venderte como responsable, equipista, catequista... d. Cada jugador realiza la campaña de otras personas. **NOTA:** Es preferible que los jugadores se conozcan previamente. No es buen para introducir un equipo, una reunión general, pues crea ansiedad en algunas personas. Es bueno para ya avanzada la reunión o la amistad de esas personas.

10.-EL CLIC Y EL CLAC

Con los participantes sentados en círculo, el que hace de madre entrega un objeto cualquiera al que tiene en la derecha y dice: "esto es un clic". El que lo recibe pregunta a la madre: "¿un qué?", a lo que el otro contesta: "¡ah, gracias!". A continuación el segundo jugador le pasa el objeto al tercero diciendo lo mismo: "esto es un clic", el tercero pregunta al segundo: "¿un qué?", y éste a su vez le pasa la pregunta a la madre: "¿un qué?", y ésta responde: "un clic", a lo que éste responde: "¡ah, gracias!". Y así sucesivamente, con lo que la cadena se va complicando. Tras haberlo practicado varias veces se puede empezar primero por la derecha (con el "clic") y luego por la izquierda con el "clac", por lo que las preguntas van avanzando hasta cruzarse y llega continuamente a la madre por ambos lados. **VARIANTES:** Lo mismo, pero en vez de "esto es un clic" se dice "esto es un gato" y en vez de "esto es un clac", "esto es un perro".

11.-EL SOBRE DE LOS SECRETOS

Todos tenemos secretos celosamente guardados. En grupo, escribimos en un papel tres de ellos que no hayamos revelado a nadie. Luego introducimos el papel en un sobre y lo cerramos. Tras ello, podemos reflexionar sobre el tema de los secretos y los nuestros en particular. Guardar secretos es algo que supone un gasto de energías, al tener que estar pendientes de que los demás no descubran aquello que les queremos ocultar. A veces tenemos que decir mentiras, desviar el tema de una conversación o incluso pasar desapercibidos para evitar que nos pillen. Existe un temor a saber que pasaría si los revelásemos. Después se invita a los participantes a buscar a alguien que les ofrezca mucha confianza (o muy poca, si se desea aumentar el riesgo), para salir de paseo e intercambiar los sobres. Cada uno lee en voz alta los secretos del otro y le puede preguntar lo que no comprende. Se puede comentar hasta los secretos dejen serlo.

NOTAS: Se ha de respetar la libertad del que no quiere jugar. Es importante dar las instrucciones escalonadas para que nadie sepa lo que ocurrirá después. El lugar y momento del paseo es también un factor a tener en cuenta. Un atardecer en plena naturaleza invita a la intimidad.

12.-EL OBVIO

Si el grupo es muy grande habrá que dividirlo en grupos de cuatro o cinco personas que formarán pequeños círculos. En estos subgrupos se elige a una persona a la que, tras observarla concienzudamente, todos dedicarán una frase cuyo comienzo es: "es obvio que tú...". Debe ser algo realmente obvio que se sepa ver de lejos. Cuando todos hayan dicho la frase, le dedican otra que comienza por "veo que tú...". Aquí se le puede decir algo que puede habernos pasado desapercibido pero que vemos al aproximarnos más. Cuando todo el círculo haya completado la frase, iniciamos una nueva ronda con: "imagino que tú...". En esta última frase se admite cualquier pensamiento que nos pueda despertar la otra persona. Luego se le pregunta si es cierto lo que hemos dicho y se discute la experiencia. Se hace lo mismo con las demás personas del grupo. Volvemos otra vez a formar el grupo general y efectuamos una ronda con la frase "he descubierto...".

13.-FÚTBOL COOPERATIVO

Las reglas del juego son las mismas que las del fútbol normal solo que con algunas variaciones. Cada cinco minutos hay intercambios de jugadores entre los dos equipos. Solo se le puede dar un toque seguido al balón. Si hay gente esperando jugar, entra cada cinco minutos en los intercambios de jugadores.

14.-LA CAJA DE LAS SORPRESAS

Mientras suena la música, la caja va pasando de mano en mano. Cuando la música se detiene, la persona que se ha quedado con la caja la abre y extrae un papelito. En estos papelitos hay un número que se corresponde con una lista de pruebas que tiene el animador. El jugador debe de pasar la prueba. **NOTA:** No es necesario que exista correspondencia entre los números de la caja y los números de la lista. Si nos dejamos llevar por la intuición podemos escoger una prueba para el jugador que se ha quedado con la caja (por la intuición, no por mala intención).

15.-LA DIETA DE LA BRUJA

Dé comienzo a este juego de orden alfabético diciendo: "La bruja está a dieta y nada más puede comer ACEITUNAS". Acto seguido, el primero debe completar la misma frase con algún alimento que comience con la letra B: "La bruja está a dieta y nada más puede comer BISTECES". El siguiente completará la frase con alguna palabra que comience con la letra C: "La bruja está a dieta y nada más puede comer COLES". Y así sucesivamente. VARIANTES: Si los que juegan son pequeños o personas de cultura baja, se le puede decir que también puede valerse de adjetivos. Por ejemplo: Si se atora en la S pueden decir: "SABROSAS FRUTAS". Si se atora en la E, pueden decir: "ENORMES PANES", etc. Así el juego será más dinámico, y en consecuencia, más divertido.

16.-LA LIEBRE Y EL CAZADOR

Se comenzará jugando por grupos. Un grupo se pone sentado en el suelo excepto los que son el cazador y la liebre, los que están sentados en el suelo se ponen alternativamente mirando al lado contrario uno respecto del otro. Todos los que miren en un sentido serán posibles liebres y los del sentido contrario posibles cazadores. El cazador intenta pillar a la liebre dando vueltas alrededor de las que están en el suelo. La liebre puede sentarse si le da en la espalda un golpe a una posible liebre que se levantará de su sitio, y seguirá huyendo del cazador. El cazador podrá hacer lo mismo con los posibles cazadores. Cuando sea pillada la liebre, ésta se convierte en cazador y éste en liebre. Pero esta liebre nueva se sienta y saldrá otra a la que intentará pillar el cazador.

17.-LA REGLA DEL JUEGO

Se juega en círculo. Una persona sale y las demás escogen una regla. Cuando vuelve trata de averiguar cuál es la regla haciendo preguntas a las personas del círculo. Para comenzar, una buena regla del juego puede ser: responder las preguntas como si fueras la persona de tu derecha. Otra regla podría ser: todas las mujeres mienten y todos los hombres dicen la verdad. Las reglas pueden ser difíciles o simples según la edad y experiencia de los jugadores. Pueden ser visuales (rascarse la cabeza o la nariz antes de contestar a cada pregunta) o estructurales (cada respuesta comienza con la letra siguiente del alfabeto).

18.-LADRA, PERRITO, LADRA

Haga que un grupo de niños se sienta en círculo. Alguno de los niños es el que "las trae", y se para en el centro, con una venda cubriéndole los ojos. El que "las trae" debe girar tres veces sobre su propio eje. Al detenerse, debe señalar con el dedo a algún otro niño de los que están en el círculo y decirle: "LADRA, PERRITO, LADRA". El niño que ha sido señalado debe imitar el ladrido de un perro y el que "las trae" debe adivinar la identidad de quién ladró. Si el que "las trae" se equivoca cambia de sitio con el niño que ladró. Si acierta, repite la operación. VARIANTES: Haga variaciones de este juego valiéndose de diferentes animales y sus sonidos característicos. Otra variante del juego es esta: el que "las trae" señala a un niño y le pregunta: ¿QUIEN ERES?, éste debe decir: "ME LLAMO..." y dice su nombre o el de otro que juegue con ellos. El que "las trae" debe adivinar si dice la verdad (y entonces dice: "TE CREO") o no (entonces dice: "NO ES CIERTO, TU ERES..." y dice su nombre).

19.-MELODÍA INTERNA

Se pasea por la sala adoptando la forma habitual de caminar. Dejamos que vaya surgiendo en cada uno una melodía o sonido que acompañe a este movimiento. Cuando la hayamos encontrado, la mostramos al exterior, aumentando el volumen de la voz sin dejar de caminar. Tras ello, le añadimos gestos progresivamente y vamos acelerando el ritmo, hasta que gestos y voz se convierten en una caricatura de sí mismos. En un determinado momento podemos realizar una pausa, en la que tomamos conciencia de la melodía, el movimiento y lo que ha surgido en nosotros. En esta pausa se surge que cada cual busque lo opuesto a lo que estaba haciendo y la melodía más distinta que logre encontrar. El ejercicio puede acabar con un comentario en grupo o por parejas.

20.-MIL VOCES, MIL MUNDOS

Paseamos por la sala y siguiendo las instrucciones del animador nos decimos mutuamente en mil formas diferentes "buenos días" unos a otros. Buenos días afectuosos, automáticos, falsos, enfadados... Hacemos lo mismo con la palabra "adiós". Un adiós de despedida drástica, de "me quiero quedar contigo", coqueto, seco, de mamá, de nene... Buscamos las mil formas en que la palabra como "sí" o "no" puede ser dichas: un sí de seguridad, de timidez, falso, honesto, discreto...

VARIANTE: Se puede utilizar todo tipo de palabras usuales. NOTA: El animador debe cambiar con rapidez las consignas para que el ejercicio sea ameno y energizante. Conviene que lo prepara con antelación.

21.-PASAR LA FRONTERA

Los participantes sentados en círculo van diciendo uno por uno: "yo pasaría la frontera..." y cada uno agrega lo que quiera. La clave está en que sólo pasan la frontera aquellos que digan algo que sea cierto para la persona que tienen a su izquierda. Si el que tiene a su izquierda lleva zapatillas, tiene un niño en brazos, bosteza o se toca la nariz, seguro que pasas la frontera en zapatillas, o con un niño en brazos, o bostezando o tocándote la nariz.

22.-PIDE UN DESEO

Se forman grupos de cuatro o cinco personas. Cada participante sale al centro y dice al resto del grupo cuál es su deseo, algo que le gustaría que le hicieran. Luego el grupo trata de satisfacer ese deseo y, finalmente, se comparte la experiencia.

NOTAS: Es conveniente que al presentar el juego comentemos que hay muchos deseos que nos pasan por la mente, pero que a veces los deseamos por vergüenza o falta de atrevimiento. Por una vez vale la pena que corramos el riesgo de pedir exactamente lo que queremos que nos den.

23.-REGALOS

*Si disponemos de una pizarra grande, hacemos secciones para cada persona donde, junto a sus nombres, anotamos frases o dibujos alusivos a ellas y que nos parezcan de su agrado. También alguna cosa que creemos que le falta. Por ejemplo: "Te regalo el que te aprecies más a ti mismo". *Si no disponemos de pizarra: los participantes escriben su nombre en varias hojas de papel que reparten entre los demás. VARIANTE: Si los jugadores se reúnen a menudo es útil repetir el ejercicio para observar si hay cambios en los regalos conforme el grupo se va conociendo mejor.

24.-SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

Es el típico juego de sillas musicales, pero no se elimina a las personas cuando se quita las sillas. Al final como es natural nos encontraremos que todos los participantes del juego están sentados como pueden en una sola silla. Es súper divertidísimo.

25.-SUBASTA DE PALABRAS

El animador muestra una serie de cartones. En cada uno de ellos aparece escrita una palabra. Todas estas palabras se leen primero y más tarde se procede a subastarlas. Cada persona dispone de cien puntos para gastarlos y no puede seguir pujando una vez halla consumidos éstos. Cuando finaliza la subasta, los participantes forman un círculo y explican por qué es tan importante para ellos aquella palabra y en qué medida afecta a sus vidas. La hoja de papel se reservará para anotar el número de puntos que hallamos gastados. Las listas de palabras pueden ser cualidades, sentimientos o incluso personajes. En el caso de que sean personajes se puede organizar con ellos una fiesta. VARIANTES: Aún es más completo si cada uno de los participantes aporta uno o varios sentimientos, cualidades, etc. para formar la lista con la que se va a jugar.

26.-TRATA DE RECORDAR

Elija un póster grande. Muéstrelo a los jugadores. Dígales que después de que lo vean cuidadosamente durante unos minutos, lo va a retirar de su vista y le va a hacer preguntas para saber qué tanto puede recordar. Deles tres minutos para estudiar el póster. Luego retira éste y empieza a hacerles preguntas como: "¿Cuántos animales se ven en el póster?", "¿Hay algún pato?", "¿Cómo está el tiempo?", "¿Se ve algún espantapájaros en él?"... Cuando veáis que los niños se están aburriendo, podéis darle la opción de que ellos escojan otro póster y te hagan el interrogatorio a ti.

27.-TRONCOS HUMANOS

Se colocan a todos los niños en el suelo boca abajo excepto uno que se coloca encima de estos, los niños que están abajo empieza rodar como si fueran troncos, el niño que esta arriba tiene que pasar de un lado a otros de estos troncos humanos. Cuando llegue al final se pone de tronco y el primero de los troncos se coloca arriba y sigue el juego.

28.-VOLEIBOL COOPERATIVO

Juegan seis participantes por cada equipo. Los puntos se anotan con las mismas reglas que en el voleibol normal pero después de cada punto se intercambia un par de jugadores. Otra modalidad es jugar a ver cuanto tarda la pelota en caer al suelo.

~~29~~ TRAMAS

1.-RIÑA FAMILIAR O EL ASCENSOR

CARACTERÍSTICAS DE LOS ROLES APACIGUADOR Pacífica. Suaviza las diferencias. Es simpático. Protector. Defiende tiernamente a los demás. Encubre y disimula. Frases Típicas: "¡Oh... no es tan malo realmente!" "¡Pero..., básicamente estamos de acuerdo!" EVASOR Está tranquilo. Simula que no entiende. Cambia de tema. Aparenta debilidad y falta de información. Aparenta desamparo. Aparenta estar ocupado con otro tema. Frases Típicas: "¡No puedo remediarlo!" "¡No lo escuche...!" "¡Tengo otras cosas que hacer!" INCULPADOR Juzga a los demás. Intimida.

Compara. Se queja y echa culpas. Protesta enérgicamente. Frases Típicas: "¡Siempre es tu culpa!" "¡Vos nunca...!" "¡Si no lo haces...!" PREDICADOR Instruye. Predica. Recurre a datos externos y estadísticas. Demuestra que

está en lo cierto. Utiliza explicaciones, cálculos, informes. Emplea la lógica. Frases Típicas: "¡Vos deberías...!" "¡El Doctor XXX dice que...!" "¡Parece ser que, según se comprobó, ...!"

2.-TRAMA MACABRA "LA CAJA"

HISTORIA PRINCIPAL Leroy golpea la puerta de la casa de Ulises. Lleva una caja de madera en su mano. Ulises abre la puerta. Leroy le muestra el interior de la caja. Ulises, sorprendido y emocionado, lo abraza y ambos se despiden.

Cuestiones a resolver: ¿Qué había en la caja? ¿Por qué estaba "eso" en la caja? ¿Por qué se emocionó Ulises al ver lo que había adentro?

PISTA 1 Hace un año, los cuatro amigos hicieron una travesía por el Atlántico, en un gran crucero.

PISTA 2 El barco sufrió un accidente y Leroy, Leonardo, Raimundo y Ulises fueron los únicos sobrevivientes.

PISTA 3 Lograron soltar un bote y cargar víveres para 3 días.

PISTA 4 Estuvieron a la derriba, sin comer, durante 2 días. Al noveno día, fueron rescatados.

PISTA 5 En 1987, Leroy practicaba remo. Ulises era gimnasta. Raimundo era levantador de pesas. Leonardo era corredor de motos. Luego del naufragio, 3 de ellos debieron abandonar esas actividades y dedicarse a otra cosa.

PISTA 6 Ulises dejó la gimnasia porque había quedado manco.

PISTA 7 Leonardo y Raimundo dejaron sus actividades por el mismo motivo que Ulises.

PISTA 8 Hoy, Leroy, también está manco y dejó su actividad de remo.

3.-TRAMA MACABRA "LA HERENCIA"

HISTORIA PRINCIPAL 1988. En casa de Horacio B. VIDAL se realiza una cena, para inaugurar su nuevo laboratorio de química, en la que participan: Marcelo B. VIDAL, su hermano mayor con su mujer Patricia E. de VIDAL, Un amigo: Santiago GUIDI, que a su vez es socio de Marcelo, Otro amigo: El famoso abogado Alberto PROIETTO, y Un compañero de juergas: Favio VARGAS, actualmente empleado en la empresa de Marcelo. Al día siguiente, posterior a la cena, se conoce la noticia de la muerte de Marcelo por envenenamiento. Cuestiones a resolver: ¿Quién lo asesinó? ¿Por qué lo asesinaron?

PISTA 1 Marcelo era un acaudalado empresario, entrado en años, que había prometido a su madre hacerse responsable de su hermano y ayudarlo en todo momento. Existe un testamento secreto, legalizado, en el que Marcelo deja el 50% de sus bienes a su hermano y el resto a su esposa.

PISTA 2 Patricia, mucho más joven que su esposo, necesita estar libre para casarse con Favio del que está perdidamente enamorada. Marcelo le niega el divorcio. Es sumamente alérgica a los productos químicos.

PISTA 3 Favio, joven ambicioso (Que había entrado en la empresa gracias a las influencias de Horacio), enamora a Patricia para escalar posiciones, pero corre el peligro de ser despedido por su vida nocturna descontrolada.

PISTA 4 Horacio, el dueño de casa, está endeudado por sus vicios de juego con parientes y amigos. Necesita dinero para saldar enormes deudas urgentemente. Cuando lo requería, contaba siempre con su hermano para salir de apuros.

PISTA 5 Santiago Guidi, amigo de Horacio y socio de Marcelo, había estafado a éste último falsificando los libros contables. Siempre sospechó que había sido descubierto por su socio. Se retiró antes de los postres pues adujo otros compromisos.

PISTA 6 Alberto Prieto, abogado de la familia, había salvado a Horacio, en varias oportunidades, de caer en manos de usureros capitalistas de juego, prestándole grandes sumas de dinero. Después de cenar, ofrece llevar de regreso a Marcelo quien se descompuso en el camino. Lo lleva urgentemente al hospital pero Marcelo muere antes de llegar.

PISTA 7 La autopsia revela que Marcelo fue envenenado con arsénico mezclado en el café, por lo cual Horacio (Dada su profesión), es acusado de asesinato de su hermano y detenido a las pocas horas.

PISTA 8 Alberto se ofrece para defender a Horacio ante la justicia, proponiéndole el pago de honorarios cuando se concrete el cobro de la herencia dejada por Marcelo.

GRAN PRIX

1.-JUEGO DE CONOCIMIENTOS

Preparar un afiche con un circuito dibujado (Tipo Autódromo), que posee 140 celdas numeradas desde la partida hasta la llegada (Tipo OCA). Dividir al grupo en equipos de 6 personas. Cada equipo, por vez, elige un número del 1 al 140. Según el nº que elija, sus integrantes deberán responder la mayor cantidad de ejemplos posibles del tema que les haya tocado.

Ganará el Juego, aquel equipo cuyo autito (Ficha de juego), este más cerca de llegar a la meta cuando finalicen las rondas que se estipulen o el tiempo de juego. Provincias de España Ríos o Lagos Marcas de calzado deportivo Animales marinos Flores Ríos de España Instrumentos musicales de viento Danzas típicas Capitales de Europa Animales mamíferos Instrumentos musicales Religiones del Mundo Deportes Países de América Árboles Capitales de América Países de Europa Animales del campo Libros muy conocidos Frutas Tribus de Norteamericanas

Construcciones habitables Marcas de cigarrillos Pintores famosos Bandas musicales españolas Marcas de autos Ciudades balnearias Grupos folclóricos Marcas de gaseosas Escritores latinoamericanos Nombres de estrellas

Nombres de constelaciones Carreras de estudio cortas Juegos conocidos Elementos que se encuentran en el baño de una casa Hortalizas Sustantivos Nombres de calles conocidas Parques nacionales Profesores Nombres de los integrantes del grupo Especies vegetales de la zona Especies animales de la zona Tipos de fogatas Nombres de canciones románticas conocidas Nombres de canciones horribles conocidas Pruebas de atletismo Insectos Preposiciones Escritores europeos Animales domesticables Clubes Artistas de televisión Platos típicos Bebidas blancas

Mares Cadenas montañosas o Picos famosos de montaña Instrumentos musicales de percusión Lenguas e idiomas Monedas del mundo Elementos que se utilizan en un campamento Elementos que se utilizan en una escuela Colonizadores de América Presidentes argentinos Animales vegetarianos Animales carnívoros Elementos que se utilizan en una oficina Huesos del cuerpo humano Músculos Órganos del cuerpo humano Artefactos electrodomésticos

Partes de un automóvil Series de televisión Películas muy conocidas Líneas aéreas Nombres de canciones de rock conocidas Nombres de tangos conocidos Nombres de algo que elijan Cualidades que puede tener una persona Palabras de moda Defectos que puede tener una persona Ciudades balnearias españolas Juegos de Salón Colores Tipos de nubes Elementos de goma Islas del hemisferio sur Juegos de azar Tiranos y dictadores Armas Tipos de tela Artículos de librería Razas caninas Tipos de embarcaciones Artefactos y accesorios de computación Diarios y/o periódicos Revistas españolas Personajes de historietas o cómics Dibujos animados Deportes acuáticos Deportistas famosos Clubes de fútbol españoles Clubes de fútbol no españoles Sedes mundiales de fútbol Juguetes

Sedes de olimpiadas Pueblos de la antigüedad Emperadores romanos Pecados capitales Maravillas del mundo Marcas de golosinas Tipos de gobierno Capitales de las provincias españolas Fenómenos atmosféricos Planetas del sistema solar Figuras geométricas Profesiones universitarias Oficios Novelas de la televisión Nombres de varón que empiecen con la letra G Nombres de mujer que empiecen con la letra G Cuerpos geométricos Elementos de limpieza Elementos de vidrio Danzas folclóricas argentinas Operaciones aritméticas Expresiones artísticas Santos

Barrios porteños Derivados de la leche Productos de granja Marcas de vino Marcas de comestibles Peces Elementos para pescar Piedras preciosas Minerales Elementos de la tabla periódica Elementos que se fabrican con cuero

Unidades de medida Fechas importantes

ACERTIJOS

1.-LA PELOTA

-¿Cómo puedes arrojar una pelota para que recorra una cierta distancia , se detenga, cambie de dirección, y regrese en sentido contrario? No se te permite que la hagas rebotar contra nada, que la golpees con nada o que le ates nada. R: La lanzo hacia arriba

2.-LA MULTIPLICACIÓN

-¿Cuánto es 1 por 2 por 3 por 4 por 5 por 6 por 7 por 8 por 9 por 0? R: 0.

3.-LOS PELUQUEROS

-¿Porqué los peluqueros de Córdoba prefieren cortarles el pelo a diez gordos antes que a un flaco? R: Gana 10 veces más.

4.-EL RESTAURANTE

-En el restaurante de José, un cliente se quejó de encontrar una mosca en su café, pidió al mozo que le trajese una taza nueva, tras tomar un sorbo, el cliente golpeó la mesa y gritó. ¡Esta es la misma taza que tenía antes! ¿ Cómo lo supo?

R: El cliente le había puesto azúcar.

5.-EL CABALLO

-Había una vez un caballo con mucha fama , brillo, y corría muy rápido. ¿Cuál piensas tú era el nombre del potrillo?

R: Cual piensas tú.

6.-LA LUZ

-Juan apagó la luz de su dormitorio y consiguió llegar a su cama antes de que el cuarto se oscureciera. Su cama estaba a 5 metros de la llave de luz. ¿Cómo lo hizo? R: Era de día.

7.-EL ROBO

-A Jones lo atraparon robando 27 veces en un año, y sin embargo nunca lo arrestaron. ¿Cómo puede ser? R: El hombre era un jugador de fútbol que robaba las pelotas.

8.-EL NOMBRE

-La señora López, madre de Mary, tenía exactamente 4 hijos, al mayor le había puesto de nombre Norte, al que le seguía la llamaba Sur, al tercero lo bautizo Este. ¿Cómo se llamaba la cuarta hija. R: Mary

9.-EL TROZO DE CAÑO

-Santiago y Tomas encontraron un largo trozo de caño en un terreno baldío. Es apenas lo suficientemente amplio como para que cada chico entre con justeza y pueda arrastrarse desde un extremo al otro. Si Santiago y Tomas, entran al caño por extremos opuestos. ¿Es posible que cada chico se arrastre todo a lo largo del caño y salga por el otro extremo? R: Primero pasa uno por un lado , luego pasa el otro por el extremo contrario.

10.-EL CUENTO

-Si a Maria le lleva 80 minutos leer un cuento, y a la hermana una hora y diez minutos para leer el mismo cuento. ¿Cuál de los dos lee más rápido? R: La hermana.

11.-ANDAR

-Un camionero anduvo contramano tres cuadras por una calle de una sola mano sin cometer una infracción ¿Cómo puede ser? R: El camionero iba caminando.

12.-LAS OVEJAS

-Un granjero tenía 17 ovejas, murieron todas excepto 9. ¿Cuántas le quedaron? R: 9.

13.-LA RUEDA

-Un hombre viajó desde Salta a Bariloche sin saber que tenía una rueda pinchada. ¿Cómo puede ser? R: La pinchada era la de auxilio.

14.-EL PUENTE

-Ves un camión que ha quedado atascado bajo un puente. Al conductor del camión se le ocurre una idea genial, y 5 minutos después el camión pasa por debajo del puente ¿Qué se le ocurrió? R: Sacarle un poco de aire a cada una de las gomas.

~~///~~ ACERTIJOS DE PENSAMIENTO LATERAL

1.-EL GLOBO

¿Cómo es posible pinchar un globo sin permitir que se escape aire y sin que el globo haga ruido.? El globo esta desinflado.

2.-NÚMERO DE PERSONAS

¿Cual es el menor número de personas que se necesitan para conseguir obtener un grupo de contenga 2 tíos y 2 sobrinos.? Dos hombres casados con la madre de cada uno de ellos.

3.-EL PERRO

¿Hasta donde puede un perro adentrarse en un bosque.? Hasta el centro del bosque, luego, estaría saliendo

4.-EL NÚMERO

¿Que número continua en la siguiente secuencia lógica?: 0, 1, 3, 6, 0, 5, 1, 8, 6, ? $0 + 1 = 1$ $1 + 2 = 3$ $3 + 3 = 6$ $6 + 4 = 0$ $0 + 5 = 5$ $5 + 6 = 1$ $1 + 7 = 8$ $8 + 8 = 6$ $6 + 9 = ? = 5$

5.-EL NÚMERO 2

192, 371, 525, 606, 732, 822. ¿Que número no se corresponde con la secuencia lógica?.

6.-EL MINUTO

¿Qué se da una vez cada minuto, dos veces en un momento y nunca en cien años? La letra "m" minuto =una "m" momento=dos "m" años = ninguna "m"

7.-EL LÁPIZ

Accidentalmente se me cayó el lapicero en la taza llena hasta el borde de un oloroso café. No obstante el lápiz no se mojó.

¿Por qué? Cayo de lado

8.-ANDRESILLO EL PELIGROSO

Andresillo el Peligroso abre una tienda de ropa de hombre llamada "La Bicoca". Como no estaba seguro de los precios de algunos artículos, desarrolla su propio método. Un Niké cuesta \$20, unos calcetines \$50, una corbata y un chaleco cuesta cada uno \$35. Usando su esquema, ¿cuanto cuesta un pantalón? \$40 Aplica a cada letra un valor de \$5 pantalón = 8 letras * \$5 = \$40

9.-ANDRESILLO EN LA CARRETERA

Andresillo el Peligroso conducía por la carretera con su hijo pequeño imprudentemente sentado en el asiento delantero y además sin la protección del cinturón de seguridad. El camino estaba helado y al girar en una curva el coche derrapo y choco contra un árbol. Andresillo resulto ileso, pero al niño se le quebraron varias costillas. Una ambulancia lo traslado al hospital mas cercano. Entro en camilla a la sala de operaciones mientras su padre esperaba nervioso en recepción. Cuando todo estuvo listo, quien iba a operarlo lo miro y dijo: "no puedo operarle; es mi hijo." ¿Cómo puede ser? Era su madre.

10.-ANDRESILLO Y SU EDAD

Andresillo el Peligroso tenia 20 años de edad en año 1.980, y cumplió 15 años en el 1.985. ¿ Como es posible. ? Tenia 15 años de edad en 1.985 antes de J.C. y 5 años mas tarde, es decir en 1.980 antes de J.C. tenia 20 años.

11.-ANDRESILLO Y EL LIBRO

Andresillo el Peligroso tiene una increíble capacidad para escuchar la radio y mantener una conversación mientras lee un libro. Una noche Andresillo estaba leyendo un libro cuando de repente se fue la luz quedándose toda la casa en la mas completa oscuridad. Sin embargo, siguió leyendo, incluso teniendo en cuenta que la habitación esta a oscuras. ¿Cómo podía continuar leyendo? Estaba leyendo un libro escrito en Braille.

12.-ANDRESILLO Y LA BEBIDA

Andresillo el Peligroso, después de varias horas bebiendo y con una gran borrachera, salió del bar "La Espuela" y caminando como pudo, pues se tambaleaba ostensiblemente se dirigió hacia su coche negro. No había luna y todas las luces de la calle estaban completamente apagadas, pero fue capaz de llegar a su coche que estaba a 130 metros del bar. ¿ Cómo es posible ? El coche lo vio perfectamente, ya que era de DIA. No existe en menor atisbo de duda al respecto. Andresillo el Peligroso era culpable. Había asesinado brutalmente a un hombre inocente y ahora el juez lo dejo en libertad. ¿ Por que. ? Pistas: En el juicio fue encontrado culpable sin ningún genero de dudas. Normalmente sería castigado con la pena máxima. No padecía ninguna enfermedad terminal. No tiene nada que ver con leyes de países extranjeros, religión o triquiñuelas legales. Tenia un hermano siamés. Si hubiera sido castigado, también lo habría sido el gemelo inocente. Por lo tanto se decidió dejarle en libertad.

13.-ANDRESILLO Y EL DINERO

Andresillo el Peligroso, es conocido por todo el vecindario como persona poco proclive a una razonable administración de sus escasos recursos crematísticos, por utilizar un eufemismo bastante beneficioso para su imagen. Llega la gran final del mundial de fútbol, el partido promete ser apasionante, Argentina versus España, pero Andresillo solo dispone en su pecunio de 1.000 pesos y la entrada cuesta 2.000 pesos. Entonces le dice a su amigo Antonio: "Te apuesto 1.000 pesos a que si me das 2.000 pesos te devuelvo 3.000". Antonio acepta. ¿Conseguirá Andresillo el Peligroso ir al fútbol.? Si. Andresillo coge los 2.000 pesos, reconoce que ha perdido, y le paga a Antonio los 1.000, con lo que ya tiene los 2.000 que necesita para ir a ver el partido.

14.-ANDRESILLO Y LA ENCICLOPEDIA

Andresillo el Peligroso, persona instruida donde las haya, tiene tres enciclopedias, una de 50 fascículos y las otras dos de 25 fascículos cada una. El grosor de cada fascículo es de medio centímetro. Las piensa colocar en una estantería cuyo ancho es de 50 centímetros. ¿ Le caben? ? Si las guarda sin las tapas, SÍ. Si las encuaderna NO cabrán.

15.-ANTONIO Y CLEOPATRA

Antonio y Cleopatra yacen muertos en el suelo de una villa de Egipto. Cerca hay un cuenco roto. No hay ninguna marca en sus cuerpos y no fueron envenenados. ¿ Cómo murieron? Eran peces de colores cuyo cuenco fue derribado por un perro torpe

16.-CAMBIAR LA POSICIÓN

Cambiar la posición de UNO de los palillos para que se cumpla la igualdad. $62 - 63 = 1$ Cambiar un solo dígito de posición para obtener una igualdad numérica $2^6 - 63 = 1$ Dos elevado a la sexta menos $63 = 1$

17.-CARBÓN, ZANAHORIA Y BUFANDA

Cinco pedazos de carbón, una zanahoria y una bufanda yacen sobre el césped. Nadie los puso allí pero hay una razón perfectamente lógica para ello. ¿Cuál es ? Fueron usados por unos niños que hicieron un muñeco de nieve. La nieve ya se ha derretido

18.-LAS DOS SIGUIENTES

Cuales son las dos siguientes letras en la serie: A, E, F, H, I, K, L, M, ?, ? N y T. Son las dos próximas letras en el orden alfabético que están escritas usando solo trazos rectos.

19.-CUÁL ES LA SIGUIENTE

Cual es la siguiente letra en la serie: C, E, L, S, L, E, L, ? S. Cada letra de la serie, es la primera letra de cada palabra de la pregunta.

20.-DOS CHICAS GEMELAS

Dos chicas (gemelas) están limpiando una azotea. Cuando terminan, la que tiene la cara limpia se la lava y la que la tiene sucia, no.. ¿Por que? En la azotea no hay espejos, la que tiene la cara limpia se la lava porque ve a la otra con la cara sucia, y la que tiene la cara sucia no se lava porque ve a la otra con la cara limpia.

21.-DOS CIENTÍFICOS

Dos científicos estaban almorzando juntos en el bar de la NASA. Un científico era el hijo de otro pero el otro no era su padre.

¿Cómo es posible? Era su madre.

22.-DOS DEPORTISTAS

Dos deportistas quedan por Internet en un bar. Uno dice: "iré en chándal". Resulta que el bar esta lleno de gente en chándal y no le han dicho el color. ¿ Como es posible que le reconociera al instante. ? Porque había quedado con una chica y era la única que había en el local.

23.-JUEGO DE DAMAS

Dos personas estuvieron jugando a las damas. De cinco partidas cada una gano tres. ¿Cómo es posible? No jugaban entre sí

24.-LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Durante la segunda guerra mundial, un bombardero aliado sobrevolaba Alemania. El avión estaba en perfecto estado y con toda su tripulación. El piloto ordeno que fueran abiertas las escotillas de las bombas y así se hizo. Entonces ordeno que arrojaran las bombas, pero no fue así. ¿Por que? Pistas: Había bombas en el avión. Funcionaba todo el sistema de lanzamiento. La tripulación llevo a cabo la orden. El avión estaba volando "boca" abajo.

25.-EL COLEGIO

El colegio "Viva la Lógica", tiene un director que gusta del pensamiento creativo y el día de la ceremonia inaugural del curso hace la siguiente representación: En el colegio hay mil alumnos y mil casilleros. El director le pide al primer alumno que abra todos los casilleros. Después le dice a un segundo alumno que cierre todos los casilleros pares. Solicita de un tercer alumno que a los casilleros 3, 6, 9, etc. "Cambie su estado", es decir que si esta abierto lo cierre y que si esta cerrado lo abra. Después un cuarto alumno va a los casilleros 4, 8, 12, etc. y "cambia su estado". Y así sucesivamente hasta el alumno numero mil. Después de esta entretenida ceremonia. ¿Cuántos casilleros están abiertos.?

Pistas: Olvida las respuestas fáciles: ninguno, uno o todos. Piensa en la causa que hace que un casillero "cambie de estado".

Para uno concreto, imagina que estudiantes cambian su estado. ¿Que tiene que ocurrir para que un casillero permanezca abierto?. Son 31 casilleros los que al final estarán abiertos. Los únicos casilleros que permanecerán abiertos son los cuadrados perfectos: 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, etc,... Esto es por que solo son divisibles por tres números, es decir el uno, el mismo numero y la raíz cuadrada. Respecto al problema los estados serán; abierto, cerrado, abierto. Los restantes números son divisibles por un numero par de factores, y por lo tanto, el casillero acabara cerrado.

26.-EL MARIDO Y LA MUJER

El marido y mujer aceleraban por las calles de la hermosa ciudad de Buenos Aires. El marido salió del coche y le pidió a su esposa que le esperara un par de minutos. Cuando volvió estaba muerta. Y además, un extraño estaba en el coche.

¿ Quién era ? Pistas: Ni la mujer ni el marido habían visto antes al extraño. Las puertas y las ventanillas del coche estuvieron cerradas todo el tiempo que el marido se ausento. La muerte fue causada por el extraño, pero no intencionadamente. El extraño era su bebe recién nacido. La pareja se dirigía al hospital y, cuando llegaron, el marido se apresuro a conseguir una silla de ruedas. Por desgracia, el bebe no podía esperar y su madre no sobrevivió al parto.

27.-EL PERRO

El perro esta mirando al oeste. Haz que mire al este cambiando solamente la posición de dos cerillas (el rabo debe permanecer alzado!).

28.-EN LA FIGURA

En la figura se trata de formar siete cuadrados moviendo solamente dos palillos.

29.-LA II GUERRA MUNDIAL

En la II Guerra Mundial los americanos tienen que enviar un espía a Berlín y preparan a un oficial que ha vivido en Alemania desde los 2 años y que es completamente bilingüe. Le hacen un uniforme, le instruyen sobre todas las cuestiones políticas, militares, etc. de los nazis y cuando ya está totalmente preparado le envían. Al llegar a Berlín, entra en una cafetería con su uniforme de las SS e inmediatamente le detienen. Sabiendo que el uniforme es perfecto, su alemán también y que no le ha delatado ni el acento, ni nada que haya podido decir o hacer, ¿Cómo es posible que supieran, nada más entrar, que era un espía? Era de raza negra.

30.-EN EL BOSQUE

Este acertijo fue presentado en la competición de la revista de juegos "How Come" en 1.992 por Judy Dean. Gano!.

En las entrañas de un bosque fue hallado el cuerpo sin vida de un hombre que llevaba puesto tan solo el bañador, un tubo respiratorio y una mascarilla. El lago mas próximo estaba a 18 kilómetros y el mar a 100 kilómetros de allí. ¿ Como había muerto ? Se supone que este acertijo esta basado en un hecho real. ¿ Es por lo tanto una leyenda urbana ?. Muchas leyendas urbanas pueden plantearse como acertijos de pensamiento lateral. Este es uno de este tipo. Durante un incendio forestal, un avión cisterna, de los que se utilizan contra los incendios, había recogido agua del lago para apagar el fuego, recogiendo también, accidentalmente, al infortunado nadador.

31.-EN UN TRAYECTO DE AUTOBÚS

En un trayecto de autobús que consta de 25 paradas, el precio del viaje vale para la primera parada 1 pta., para la segunda parada, 2 ptas., y así sucesivamente hasta la parada número veinticinco que cuesta 25 ptas. En el inicio del recorrido sube un pasajero y entrega al conductor 25 ptas., y sin mediar ningún tipo de conversación le entrega un billete para la estación numero veinticinco. Efectivamente, el pasajero desea ir a la citada estación, y el conductor y el pasajero no se conocen: ¿Cómo es posible que el conductor sepa con certeza que el pasajero va a la estación veinticinco? El viajero entrego al conductor 25 monedas de peseta

32.-EN UNA FIESTA FAMILIAR

En una fiesta familiar dos hombres se encuentran: "Padre", dijo el primero; "Abuelo", replico el segundo. Ninguno de los dos hombres se equivocaba. ¿Cómo puede ser? El nieto era un sacerdote

33.-PUERTA CERRADA

Estas frente a una puerta cerrada que conduce a una habitación en donde hay una luz que proviene de una bombilla, pero donde estas no puedes ver si esta encendida o apagada. Lo que si hay donde estas son cuatro interruptores de los cuales solo uno enciende la bombilla del otro lado de la habitación. Puedes activar o desactivar los interruptores cuantas veces quieras, pero solo puedes abrir la puerta (para ver el estado de la bombilla) una sola vez. ¿ Como harás para determinar cual es el interruptor que enciende la bombilla ? Llamemos a los interruptores: A, B, C, D Primero activamos los interruptores A y C durante un rato. Luego desactivamos el C y activamos el B, lo que nos conduce a cuatro posibilidades: La bombilla esta: encendida y fría-----> B encendida y caliente ---> A apagada y fría -----> D apagada y caliente -----> C

34.-PARTIDA DE PING-PONG

Estas jugando una partida de ping-pong en un jardín. La pelota rebota en la mesa y rodando por la hierba cae en un hoyo estrecho y muy profundo. No puedes alcanzar la pelota ni con la mano y tampoco con ningún palo, ya que el hoyo es bastante irregular. ¿Cómo lograras sacarla sin hacer ningún otro hoyo ni tocar el césped.? Llenando el hoyo con agua, la pelota flotara hasta la superficie.

35.-ROMPECABEZAS

Este es un rompecabezas sencillo de plantear pero difícil de resolver. Es un ejemplo perfecto de situación aparentemente irracional e incongruente teniendo una explicación sencilla y completa. Sorprendentemente este clásico rompecabezas parece funcionar en distintas culturas y lenguas. Tenemos cuatro cerillas formando una cruz. Moviendo solamente una cerilla transformar la cruz en un cuadrado . 4 es un cuadrado. (El cuadrado de 2)

36.-EL BOSQUE

Estas paseando por una zona del bosque que no conoces. Llegas a un cruce de caminos donde encuentras la señal indicadora caída. ¿Cómo sabes que dirección debes tomar? Como conoces el nombre del sitio del que has partido, colocas la señal de manera que indique la dirección de donde procedes. El resto de las direcciones quedan por lo tanto correctamente señalizadas.

37.-LA NEVADA

Había nevado copiosamente, el famosísimo detective Andresillo el Peligroso fue requerido en la escena de un crimen. Después de un análisis muy minucioso, observa que la única pista eran unas rodadas de neumático que se habían marcado en la blanca nieve. Siguiendo su instinto de sabueso, Andresillo sigue las rodadas y tras recorrer unos kilómetros llega a una casa en cuyo zaguán estaban sentados cuatro hombres, ninguno de los cuales tenía el calzado manchado de nieve ni tenían coche. Después de una rápida reflexión dedujo quien era el asesino. ¿Cómo logro resolver el caso?. Era el hombre que impedido, estaba sentado en su silla de ruedas.

38.-SUPERVIDENTE

Hay un supervidente capaz de acertar el resultado de cualquier partido de fútbol antes de jugarse. ¿Cómo es posible? Antes de jugarse el resultado de cualquier partido es 0 a 0.

39.-LOS MELLIZOS

Maria y Andresillo son mellizos, hijos de la misma madre. Nacieron el mismo DIA, del mismo año, a la misma hora y en el mismo sitio. ¿Como es posible que se casaran y no fuera un escándalo? NO se casaron entre si, lo hicieron con sus respectivos novio/a.

40.-MERLÍN

Merlín el Mago tenia una taza de té que estaba llena hasta el borde. Manteniendo la copa sobre su cabeza, la dejo caer al suelo, rompiéndose en multitud de fragmentos pero sin derramar una simple gota de té. ¿Cómo pudo hacerlo Merlín? La taza estaba llena de cualquier otra sustancia que no fuese té.

41.-EL GRANERO

No lejos de Madrid, hay un gran granero de madera. El granero esta completamente vacío excepto un hombre muerto que cuelga del medio de la vertiente central del tejado. La cuerda alrededor de su cuello tiene 3 metros larga y sus pies están a un metro del suelo. La pared más cercana esta a 9 metros de distancia del hombre. No es posible escalar por las paredes hasta las aguas del tejado o ir por las traviesas. El hombre se ahorco solo. ¿Cómo lo hizo? Se subió

42.-DOS ESFERAS

Nos presentan dos esferas que tienen el mismo volumen, pero una de ellas pesa diez veces más que la otra. Si solo puedes coger una, ¿Cómo sabrías cuál es la más pesada? Tomen una cualquiera de las dos bolas y la lanzo sobre la otra. Si la bola que lanzo arrastra a la otra después del impacto, es que la que lanzo es la más pesada. Si la bola que lanzo retrocede después del impacto, es que la que lanzo pesa menos.

43.-EL HOYO

Si cavas un hoyo de 2 metros de ancho por 3 metros de largo por 4 metros de profundidad, ¿Cuánta tierra hay en el hoyo.? En el hoyo no hay tierra, ya que se ha tenido que sacar toda precisamente para hacer el hoyo.

44.-LÓGICA

Siguiendo "cierta lógica", ¿qué valor tiene X ?

$$261=1$$

$$602=2$$

$$893=3$$

$$1884=4$$

$$2375=X$$

$$X = 0$$

Cada resultado es la suma de los agujeros o huecos de los tres números de la izquierda. $261= 1$ agujero que es el 6

$602= 2$ agujeros, uno el 6 y el otro el 0

$893= 3$ agujeros, el 8 tiene dos agujeros y otro el 9

$1884=4$ agujeros, dos 8 tienen cuatro agujeros

$2375=0$ agujeros

45.-EL PASEO

Simón sale a pasear. Entra en un edificio de 10 plantas que no tiene ventanas, aunque desde el piso más alto tiene una vista panorámica de toda la ciudad ante él. ¿Dónde está? En un parking de varias plantas.

46.-EL CAPUCHÓN DE PLÁSTICO

Tenemos el capuchón de plástico de un bolígrafo BIC en el interior de una botella de cerveza. Explica cómo extraerías el capuchón sin tocar ni romper la botella. Llenando la botella hasta rebosar de cualquier líquido, por ejemplo de agua, el capuchón asomara por la boca de la botella.

47.-LA SECUENCIA

158, 172, 196, 236, 287, 355, 435. Todos los números anteriores siguen una secuencia lógica, menos uno de ellos. ¿Cuál es? Sumar al primer número la suma de sus dígitos y se obtiene el segundo, a éste, se le suma la suma de sus dígitos más los del primero y se obtiene el tercero, y así sucesivamente.

Por lo tanto el número que no sigue la pauta es el 435

$$158 + 14 = 172$$

$$172 + 14 + 10 = 196$$

$$196 + 14 + 10 + 16 = 236$$

$$236 + 14 + 10 + 16 + 11 = 287$$

$$287 + 14 + 10 + 16 + 11 + 17 = 355$$

$$355 + 14 + 10 + 16 + 11 + 17 + 13 = 436$$

48.-EL ARQUEÓLOGO

Un arqueólogo, después de mucho tiempo y esfuerzo encuentra dos sarcófagos en lo más profundo de una extraña pirámide. Los abre y encuentra en su interior dos momias magníficamente conservadas. Las desenvuelve cuidadosamente y al momento de terminar, su cara palidece y mientras retrocede, exclama: "Dios mío, son Adán y Eva!". ¿Cómo supo de quien se trataba? Las momias carecían de ombligo.

49.-EL CAMIONERO

Un camionero circula por una calle en dirección contraria. Un agente de policía lo ve perfectamente, pero no hace absolutamente nada al respecto. ¿Por qué.? El camionero iba andando con su amigo Andresillo el Peligroso. Iban por una de las aceras de una calle de dirección única para los automóviles y en sentido contrario a la marcha de los vehículos.

50.-EL CAZADOR

Un cazador apuntó su arma con cuidado, apretó el gatillo, y segundos después, se dio cuenta de su error. Minutos más tarde estaba muerto. ¿Que ocurrió.? Pistas: Erró su tiro. Ninguna persona, ni animal, ni pájaro le mató. Era un frío día de invierno. Tenía un arma muy ruidosa. Tras disparar se quedó bastante sofocado. Estaba cazando cerca de un barranco nevado y cuando disparó desencadenó una avalancha y le enterró.

51.-EL CUMPLEAÑOS

Un día Benito celebró su cumpleaños, dos días después su hermano gemelo mayor, Antonio celebraba el suyo. ¿Cómo es posible? En el momento del parto, la madre de los gemelos estaba viajando en un barco. El gemelo mayor, Antonio, nació el primero el día 1 de marzo. Entonces, el barco cruzó la línea Fecha Internacional (o cualquier línea de zona horaria) y Benito, el menor, nació el 28 de febrero. En los años bisieptos el gemelo menor celebra su cumpleaños 2 días antes que su hermano mayor.

52.-UN GATO

Un gato saltó desde el borde de la ventana de un piso 32 y sin embargo no se mató. ¿Por qué? El gato saltó hacia el interior de la habitación.

53.-UN CABALLO

Un hermoso caballo completamente negro salta sobre una torre y aterriza sobre un pequeño hombre. Acto seguido el hombre desaparece. ¿Cómo puede darse esta situación? Se trata de una partida de ajedrez.

54.-UN HOMBRE

Un hombre entra en un bar y pide al camarero un vaso de agua. El camarero de repente saca una pistola y le apunta. El hombre le da las gracias y se va. ¿A qué obedece esta conducta? El hombre tenía hipo. El camarero lo advirtió por su manera de hablar y sacó la pistola para darle un susto. Funcionó y curó el hipo, así que el hombre no volvió a necesitar el agua.

55.-UNA FIESTA

Un hombre fue a una fiesta y bebió algo de ponche. Después se marchó pronto. El resto de los invitados que bebieron el ponche murieron a continuación envenenados. ¿Por qué no murió el hombre.? El veneno procedía de los cubitos de hielo. Cuando el hombre bebió, el hielo estaba totalmente congelado. Poco a poco, se fue derritiendo, envenenando el ponche.

56.-ASESINATO

Un hombre fue asesinado en su auto y tiene 2 balazos, uno en el pecho, otro en la cabeza, llega la policía y encuentra el cadáver sentado en el asiento del conductor, el forense dice que murió hace 20 minutos y que los 2 disparos vinieron desde el exterior del carro, o sea que el disparo no vino de adentro (no fue suicidio) al revisar el carro, no tiene huecos de bala por ningún lado, los seguros del carro están cerrados, las ventanas están totalmente subidas, ninguna ventana está quebrada, todos los vidrios del carro están intactos y las puertas del carro estaban cerradas hace 45 minutos, o sea que no abrieron la puerta para matarlo. ¿Cómo lo mataron? El hombre estaba sentado en su auto convertible, con la capota abajo, el disparo vino desde arriba, no atravesó, más que el pecho y la cabeza del hombre.

57.-UNA ISLA

Un hombre se encuentra en una isla de aproximadamente un kilómetro de largo y cien metros de ancho. El pasto y los arbustos están resecos debido a una larga sequía. De repente, un voraz y gigantesco incendio comienza en un extremo de la isla, empujado por un fortísimo viento que sopla en dirección al hombre. El hombre no puede arrojar al mar porque está lleno de tiburones. No hay playas, solo acantilados. ¿Que puede hacer para no ser quemado por el fuego? El hombre debe prender un fuego en la mitad de la isla y ubicarse en la parte que se va quemando puesto que ahí no lo alcanzara el fuego (el pasto quemado no se vuelve a quemar.).

58.-DÉCIMO PISO

Un hombre vive en el décimo piso de un edificio. Cada día coge el ascensor para bajar a la planta calle e ir a trabajar o a ir de compras. Cuando vuelve, coge el ascensor para ir a la séptima planta y sube las escaleras para llegar hasta su apartamento del décimo. Él odia caminar, así que. ¿Por qué lo hace? El hombre es un enano. Variantes de este rompecabezas incluyen la pista de que en los días lluviosos sube en el ascensor hasta el décimo piso (usa su paraguas!)

59.-MURIÓ

Un hombre yace muerto en un campo. A su lado hay un paquete sin abrir. No hay nadie más en el campo. ¿Cómo murió? Ayuda: Conforme se acercaba el hombre al lugar donde se le encontró muerto, sabía que irremediablemente moriría. El hombre había saltado desde un avión pero su paracaídas no logró abrirse. Este era el paquete sin abrir.

60.-UN MADRILEÑO

Un madrileño decidió pasar sus vacaciones de verano en Tenerife así que se puso en contacto con un amigo suyo residente en aquella isla para reservar un apartamento. Los dos amigos se pusieron de acuerdo y no necesitaron ningún medio electrónico, postal ni de cualquier otro tipo para entenderse, tan sólo hablaron. ¿Cómo es posible?. El madrileño estaba en Tenerife y pudo hablar en persona con su amigo.

61.-UN PERRO

Un perro está atado por el cuello a una cuerda de 3 metros de largo. ¿Cómo es posible que alcance un hueso situado a 7 metros de él? Por el otro extremo, la cuerda no está atada a ningún sitio.

62.-UN PESCADOR

Un pescador vuelve de un duro día de trabajo. Al llegar, comenta a su mujer: "Sí, cariño, aquellos que capturé los tiré y aquellos que no pude capturar me los quedé". ¿De qué estaba hablando el pescador? Pista 1 > El pescador no habla de pescado. Pista 2 > Tienes suerte si no coges lo que él cogió. Habla de los piojos que tenía.

63.-UN PRISIONERO

Un prisionero es condenado a muerte, pero sus verdugos se sienten generosos y le conceden una última oportunidad para salvar su vida. Le dan una bolsa con dos bolas en su interior: una blanca y una negra. Si escogiera la bola blanca se salvaría, mientras que la negra le llevaría a la ejecución inmediata. Desgraciadamente, sus verdugos son además unos tramposos y las dos bolas que han metido en la bolsa son negras. Sin embargo el prisionero logra salvarse. ¿Cómo? El prisionero saca una bola y directamente se la come. Nadie puede ver qué bola ha sacado, pero sí pueden ver cuál queda. Queda una bola negra, por lo que él ha tenido que sacar la blanca...

64.-UN SORDOMUDO

Un sordomudo entra en una tienda de artículos de escritorio. Para hacer entender al empleado que necesita un sacapuntas se coloca un dedo en la oreja izquierda y rota la otra mano alrededor de la oreja derecha. El siguiente cliente es un ciego, ¿cómo hace para hacer entender al empleado que desea unas tijeras? Solicitándoselas verbalmente.

65.-NIÑOS

Una mujer tuvo dos hijos que nacieron a la misma hora del mismo día del mismo año. Pero no fueron gemelos. ¿Cómo es posible? Eran dos entre un grupo de trillizos (o cuatrillizos, etc.)

66.-EL TÉ

Una mujer va por la calle y lee el cartel de un establecimiento: "Té a la menta especial. ¡Delicioso!". Nuestra mujer pide uno y, justo cuando va a acercárselo a los labios, pide otro, ya que tiene un mosquito flotando. Al probar el nuevo té sabe que es el mismo de antes. ¿Cómo es posible? Al primer té le había añadido el azúcar, y el segundo estaba dulce antes de ponerle el azúcar.

57.-LOS PADRES

Unos padres tenían una niña pequeña a la que prohibían terminantemente abrir la puerta del sótano alegando que podría ver cosas que no debiera. Un día, los padres salieron y olvidaron cerrar la puerta. La niña cayó en la tentación, abrió la puerta del sótano y comenzó a explorar. Estaba anonadada con lo que vio detrás de la puerta... Mas tarde se llamo a la policía: los padres fueron arrestados. ¿Qué había visto la pequeña? La niña había vivido siempre en el interior del sótano por lo que al atravesar la puerta vio el resto de la casa y el exterior, el cielo, los pájaros, el sol, la hierba, las personas, niños, ...

ACERTIJOS SIN SUS SOLUCIONES. PROBLEMAS DE INGENIO

1.-TENGO TANTAS HERMANAS

Tengo tantas hermanas como hermanos, pero mis hermanas tienen la mitad de hermanas que de hermanos, ¿cuántos somos?

2.-UN ESTADÍSTICO

Un estadístico repartió encuestas matemáticas a todo el mundo en una población de diez mil habitantes y al mismo tiempo midió la longitud de sus pies. encontró una gran correlación entre la habilidad matemática y el tamaño del pie. ¿Por que?

3.-UNA ESCALERA

Una escalera se echa al mar por la borda de un barco, de modo que tenga 3 metros secos. Cuando suba la marea 2 metros, ¿Qué longitud de la escalera permanecerá seca?

LOS ACERTIJOS MÁS CONOCIDOS DEL MUNDO

1.-DOS TORNILLOS

-¿Como se moverán 2 tornillos encajados entre si y con roscas idénticas, si se hacen girar ambos en un mismo sentido?. Las cabezas de los tornillos, ¿tienden a separarse, tienden a juntarse o conservan la misma distancia entre si?

2.-LAS BOLAS

-¿Cual es el numero máximo de bolas de 1 dm. de diámetro que pueden alojarse en un cajón cúbico de 1 m. de lado?

3.-EL NÚMERO

-¿Cual es el numero que quitándole la mitad queda cero?

4.-NÚMEROS DE CUATRO CIFRAS

-¿Cuántos números de cuatro cifras se componen solo de cifras pares si: a) cada cifra aparece varias veces b) cada cifra aparece, como máximo, una sola vez?

5.-EL OSO

Un oso camina 10 kilómetros hacia el sur, 10 hacia el este (o el oeste), y 10 hacia el norte, volviendo al punto del que partió. ¿De que color es el oso?

6.-LA ALCANTARILLA

-¿Por que las tapas de los registros de alcantarillas suelen hacerse redondas, y no cuadradas?

7.-LAS MONEDAS

A pide a B que guarde un numero par de monedas en una mano, y un numero impar en la otra. El numero puede ser el que B quiera. ¿Como hace A para saber en que mano esta la cantidad par de monedas y en cual la impar?

8.-EL MILLÓN

A un señor le toca un millón de pesetas. Decide repartir la mitad mas 80.000 ptas. entre sus cuatro hijos, de tal forma que cada uno reciba 20.000 ptas menos que su hermano inmediatamente mayor. ¿Cuanto cobra cada uno?

9.-AGUA, LUZ Y GAS

En un vecindario hay tres casas y tres fuentes de agua, de luz y de gas. ¿Es posible conectar cada casa con cada fuente de suministro mediante líneas que no se crucen entre sí?

10.-CARLOS

Dar un nombre de varón que no tenga ninguna letra en común con el nombre Carlos.

11.-PALILLOS IGUALES

Con nueve palillos iguales, formar tres cuadrados. No esta permitido cruzar los palillos, ni por supuesto, romperlos o doblarlos.

12.-CUADRADO MÁGICO

En un tablero de 3x3 colocar los números del 1 al 9 de forma que cada fila, columna y diagonal sume 15.

13.-CUATRO AMIGOS

Cuatro amigos querían cruzar un lago con un bote de remos. En el primer intento se dieron cuenta, sin embargo, de que el bote solamente podía transportar 100 kgs., justo lo que pesaba el gordo Carlos. Los otros tres pesaban, sin embargo mucho menos; Francisco pesaba 52 kgrs., Pablo pesaba incluso 3 kgs. menos ; los cuatro pesaban en total 247 kgs. La travesía no solo se presentaba problemática por la capacidad del bote: Pablo además, no sabía remar. Tras cavilar un rato, los amigos dieron con una posibilidad de cruzar los cuatro. ¿Como lo hicieron?

14.-CURRO DICE

Curro dice lo siguiente:"Hice muchos viajes. Todos fueron a Paris, menos dos. Todos los que hice fueron a Italia, menos dos. Y todos fueron a Tahiti, menos dos". ¿Cuantos viajes hizo Curro en total?

15.-UNA PALABRA

Dar una palabra que comience y termine por "DAD" , ídem, por "ION"

16.-DOS VELAS

Dos velas tienen longitudes y diámetros diferentes. Por ello, no tardan lo mismo en arder hasta derretirse por completo. Mientras que la primera tarda como máximo 5 horas en arder, la segunda vela se consume en 5,5 horas. La primera vela, después de 4 horas, tiene la misma longitud que la vela segunda después de 3 horas ardiendo, ¿Que proporción tenían entre si las velas al principio?

17.-EL 70%

El 70% de los hombres son feos, el 70% de los hombres son malos, el 70 % de los hombres son listos. Como mínimo, sobre cien hombres ¿cuantos de ellos seran a la vez feos, malos y listos?

18.-EL TERRÓN

Durante una velada, A pasa un terrón de azúcar entre los asistentes y les invita a que lo hagan arder. Muchos lo intentaran, pero no conseguirán su propósito. Sin embargo, cuando vuelve a las manos de A, este le aplica la llama de una cerilla y el terrón empezara a arder. ¿Que ha hecho A para encender el terrón?

19.-EL ÍNDICE IBEX

El índice Ibex-35, marco un DIA una subida en su cotización del 1% sobre el DIA anterior, que estaba a 100. Dos días mas tarde bajo un 1%. ¿Cambio su valor?

20.-EL LECHERO

El lechero ingenioso: Un lechero dispone únicamente de dos jarras de 3 y 5 litros de capacidad para medir la leche que vende a sus clientes. ¿Cómo podrá medir un litro sin desperdiciar la leche?

21.-EL PRISIONERO Y LOS DOS GUARDIANES

Un prisionero esta encerrado en una celda con dos puertas: una conduce a la salvación, la otra a la muerte, y cada una de ellas esta vigilada por un guardián. El prisionero sabe que uno de los guardianes siempre dice la verdad, y el otro siempre miente. Para elegir la puerta por la que pasara, solo puede hacer una pregunta a uno solo de los guardianes. ¿Como puede salvarse?

22.-EL ZORRO, LA CABRA Y EL REPOLLO

Un pastor tiene que pasar un zorro, una cabra y un repollo de una a otra orilla de un río. Dispone de una barca en la que solo caben el y una de las tres otras cosas. Si el zorro se queda solo con la cabra, se la come. Si la cabra se queda sola con el repollo, se lo come. ¿Como debe proceder el pastor?

23.-EL COCINERO

En 1.490, un cocinero castellano preparaba el siguiente manjar: pavo al cacao con sofrito de tomate y maíz. ¿Que ingrediente no encaja en la receta?

24.-EL APELLIDO

En la apertura de una empresa, tres de los futuros colegas de trabajo, el sr. BAJO, la sra. GRANDE y el sr. DELGADO se dieron cuenta de que las tres características que correspondían a sus apellidos podían también ser aplicadas al físico de cada uno de ellos. De todas formas, ninguno tiene la característica que cabría esperar de su apellido, señalo enseguida el mas espigado de los compañeros, el sr. BAJO. ¿Que características físicas poseen los tres colegas?

25.-EL EDIFICIO

En un edificio de seis plantas(sin contar la planta baja), las escaleras que van de un piso a otro son todas de igual longitud. ¿ Cuantas veces mas hay que subir para ir de la primera hasta la sexta planta, que para ir desde la primera a la tercera?

26.-LA TRIBU

En una tribu india del Amazonas, donde subsiste el trueque, se tienen equivalencias de cambios: Un collar y una lanza se cambian por un escudo, una lanza se cambia por un collar y un cuchillo, dos escudos se cambian por tres cuchillos ¿ A cuantos collares equivale una lanza?

27.-TORNEO DE TENIS

Entre las reglas de un torneo de tenis, se estipulaba que cada jugador que perdiese un partido quedaría eliminado, y que cada partido debía jugarse con una pelota nueva. Participaron en el torneo 111 jugadores. ¿Cuantas pelotas nuevas usaron?

28.-CUATRO CUADROS

Escríbase, mediante cuatro cuatros, cualquier numero que se desee.(evidentemente habrá que encontrar una formula que responda a la petición?)

29.-LA MONEDA PERDIDA

Tres amigos con dificultades económicas comparten un café que les cuesta 30 pesetas. Cuando van a pagar piden un descuento, y el dueño les rebaja 5 pesetas, tomando cada uno una peseta y dejando 2 en un bote común. Mas tarde hacen cuentas y dicen: cada uno ha pagado 9 pesetas, así que hemos gastado $9 \times 3 = 27$ pesetas, que con las dos pesetas del bote hacen 29 pesetas. ¿Donde esta la que falta?

30.-LA SUPERMOSCA

Dos trenes están en una misma vía, separados por 100 kilómetros. Empiezan a moverse en sentidos opuestos, uno hacia el otro, a 50 km/h; en ese mismo momento, una supermosca sale de la locomotora de uno de los trenes y vuela a 100 km/h hacia la locomotora del otro. Apenas llega, de media vuelta y regresa hacia la primera locomotora, y así va y viene de una locomotora a la otra hasta que ambos trenes chocan y muere en el accidente. ¿Que distancia recorrió la supermosca?

31.-LAS 8 DAMAS

Situar 8 damas en un tablero de ajedrez de forma que no haya dos de ellas que se amenacen.

32.-LAS TRES PESADAS

Hay doce monedas aparentemente iguales, pero una de ellas tiene un peso ligeramente distinto. Usando una balanza de platillos, y con solo tres pesadas, encontrar la moneda anómala.

33.-LOS TRES HIJOS

Un encuestador se dirige a una casa donde es atendido por una mujer: -¿Cantidad de hijos? -Tres, dice ella. -¿Edades? -El producto de las edades es 36 y la suma es igual al numero de la casa vecina, dice ella. El encuestador se va; pero al rato vuelve y le dice a la mujer que los datos que le dio no son suficientes; la mujer piensa y le dice: -Tiene razón, la mayor estudia piano. Esto es suficiente para que el encuestador sepa las edades de los hijos. ¿Cuales son las edades?

34.-NUEVE PUNTOS

Pisar nueve puntos acomodados en forma de cuadrado de 3x3 con una línea continua formada por cuatro segmentos

~~AC~~ ACERTIJOS DE VERACIA & EMBUSTIA

1.-DICEN LA VERDAD

*Afirmación A: "Ambos padres dicen siempre la verdad o ambos padres no dicen nunca la verdad". Afirmación B: "Uno de los hijos dice siempre la verdad y otro de los hijos no dice nunca la verdad". Afirmación C: "La afirmación A y la afirmación B no son las dos mentiras." Estas afirmaciones y las personas que las han hecho se ajustan a ciertas condiciones:

- 1) Antonio hace una de las afirmaciones, su padre hace otra de las afirmaciones, y su hijo hace la afirmación restante.
 - 2) Cada padre e hijo mencionados en las afirmaciones representa a uno de los tres hombres.
 - 3) Cada uno de los hombres o dice siempre la verdad o no dice nunca la verdad.
- ¿Cual es la afirmación A, B, C, hecha por Antonio?

2.-ANTONIO, BENITO Y CARLOS

*Antonio, Benito y Carlos:

- 1) Pertenece o a la familia de los Fulanez, cuyos miembros dicen siempre la verdad, o a la familia de los Menganez, cuyos miembros no dicen nunca la verdad
 - 2) Antonio dice: "o Benito o yo pertenecemos a una familia distinta que los otros dos"
- ¿Se puede saber a que familia pertenece alguno de ellos?

3.-TRES IMPLICADOS

*En los dos problemas siguientes, cada uno de los tres implicados es, o bueno, o malo.

- C dice: "B es malo". B dice: "A y C son del mismo tipo (ambos buenos o ambos malos)" ¿Que es A?
- A dice: "B y C son del mismo tipo". Se le pregunta a C: "¿Son A y B del mismo tipo? ¿Que responde

4.-LOS DELEGADOS

*Con objeto de unificar sus territorios, representantes de Falso y de Sincero decidieron reunirse en asamblea. Al cabo de mucho rato, los seis únicos delegados de habían asistido a la reunión manifestaron sus opiniones:

- delegado 1: Uno solo entre nosotros es veraz
- delegado 2: Uno, al menos, es veraz
- delegado 3: Dos solamente son veraces
- delegado 4: Dos, al menos, son veraces
- delegado 5: Tres solamente son veraces
- delegado 6: Tres, al menos, son veraces

De los seis, ¿cuantos eran veraces delegados de Sincero, y cuantos mendaces delegados de Falso?

5.-EL BUENO

*En los dos problemas siguientes el bueno siempre dice la verdad y el malo siempre miente, pero habrá que considerar la posibilidad de un tercero que no es ni bueno ni malo.

- A dice: "B es bueno". B dice: "A no es bueno". Pruébese que uno dice la verdad, pero no es bueno
- A dice: "B es bueno". B dice: "A es malo". Pruébese que, o bien uno de ellos dice la verdad pero no es bueno, o bien uno miente pero no es malo.

6.-EN EL BOSQUE

*En el bosque del olvido, nos encontramos con el León y el Unicornio. El León miente los lunes, martes y miércoles, y el Unicornio miente los jueves, viernes y sábados. En todas las demás ocasiones, ambos animales dicen la verdad. "Ayer me toco mentir", dice el León. "También ayer me toco mentir", dice el Unicornio. ¿De que DIA de la semana se trata?

7.-EN LAS ESCALERAS

*Un chico y una chica están sentados en las escaleras de la escuela. "Yo soy un chico", dice la persona morena. "Yo soy una chica", dice la persona pelirroja. Si al menos uno de los dos hablantes ha mentido, ¿quien es pelirrojo, y quien moreno?

8.-LA ISLA DE SINO

*"La isla de Sino se halla poblada de dos tribus: los tiquis y los tacas. Los tiquis dicen siempre la verdad; los tacas siempre mienten. Un explorador, perdido en la isla, encuentra en una bifurcación del camino a dos de estos indígenas; un tiqui y un taca. Pero no sabe cual es el tiqui y cual es el taca se encuentra ante el dilema de a quien de los dos preguntar para saber que camino es el que lleva a la playa. ¿Que pregunta hizo el explorador, y como obro en consecuencia para estar seguro de seguir el camino de la playa?

9.-RUPEREZ

**"Ruperez tiene mas de dos mil libros", dijo Alberto. "De eso nada,-replico Jorge-, tiene muchos menos" "Bueno,-dijo Enriqueta, apaciguadora-, Alguno tendrá" Si solo una de las tres declaraciones es verdadera, ¿cuantos libros tiene Ruperez?

10.-EL VIAJERO

**"Ruperez tiene mas de dos mil libros", dijo Alberto. "De eso nada,-replico Jorge-, tiene muchos menos" "Bueno,-dijo Enriqueta, apaciguadora-, Alguno tendrá" Si solo una de las tres declaraciones es verdadera, ¿cuantos libros tiene Ruperez?

~~///~~ GRANDES JUEGOS DE INTERIOR

1.-DESACTIVAR LA BOMBA

El animador del juego encenderá un cigarrillo y lo depositará sobre un cenicero... No lo fumará, sino que lo dejará consumirse lentamente.

Este cigarrillo encendido es la mecha de una terrible bomba que hay que desactivar mediante una larga fórmula de número y de letras.

En este juego se participa en grupo.

Colocados los grupos en la sala, cada uno recibe un sobre cerrado. Todos los sobres contendrán la misma lista de preguntas, de las que va a surgir la fórmula que "desactive la bomba".

Ejemplo de preguntas:

1. Primera letra del país en el que todavía está contemplado el Apartheid como forma social reconocida.
2. Tercera letra de la religión a la que pertenecía Gandhi, creador de la no-violencia como forma para resolver los conflictos.
3. Ultima cifra del año en que se produjo la DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS.

A una señal del animador del juego, se enciende el cigarrillo y todos abren sus sobres. Cuando un grupo cree que ha obtenido la fórmula correcta para desactivar la bomba, se la muestra al animador. Si éste observa que es la correcta, desactiva la bomba, es decir, apaga el cigarrillo. Ahora todos los equipos agradecidos a su salvador, interpretarán para él algún "sket", canción o similar relacionado con el tema y que contengan un mensaje positivo. El juego puede repetirse varias veces, teniendo en cuenta: *Las preguntas serán distintas cada vez.

*La mecha será cada vez más corta. Para dar más emoción se puede unir al final del cigarrillo un pequeño petardo, con lo que el efecto de la bomba es más real.

2.-EL BINGO DE LOS DERECHOS HUMANOS

Cada uno de los grupos que juegan al BINGO DE LOS DERECHOS HUMANOS estará provisto de una copia de la DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS.

Cada grupo también estará provisto de cartulina, lápiz, papel, tijeras, rotuladores... y su imaginación.

Para jugar a este BINGO dispondremos de un bombo en el que se hayan introducido los números del 1 al 30 (tantos como artículos tiene la DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS).

Acompañará a este bombo de los números un montón de cartulinas (tipo baraja) donde cada cartulina lleva escrita una sencilla técnica de expresión. Por ejemplo:

*Inventar un poema de ocho versos.

*Diseña una pegatina.

*Elaborad manifiesto en tres artículos.

*Inventar un "slogan".

*Poned letra al trozo de una canción conocida.

*Completa cinco frases que comiencen: Para hacer realidad este DERECHO HUMANO...

*Inventad un refrán.

*Haced una adivinanza.

*Haced un grupo escultórico (expresión corporal).

*Cread una sencilla pantomima.

*Mimad alguna característica de un país donde no se respeta este derecho humano.

*Haced una pequeña oración. Etc...

Cada equipo jugador, recibirá una o dos cartulinas con números, al estilo de las que se utilizan en el juego del BINGO.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se extraen números del bombo y se leen detenidamente. Cada número corresponde a un artículo de la DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS.

Cada vez que se extrae un número se levanta una cartulina-naipe y se lee en voz alta.

El grupo o grupos que tienen el número que se ha cantado, deben tacharlo y comenzar a preparar la actividad propuesta en la cartulina-naipe teniendo como tema, el artículo correspondiente al número extraído.

Para que el juego funcione los equipos deben trabajar solidariamente y con agilidad. No se deben cantar números y cartulinas muy deprisa.

El juego prosigue hasta que cantan bingo dos grupos. Pero no se proclamarán ganadores hasta que hayan expresado ante todos las pruebas que tocaron en las cartulinas.

3.-EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA

TEMA: Se ha descubierto un mapa del monte Ararat, donde se sitúa el lugar donde está el Arca de Noe. La Asociación de Exploradores realiza un concurso entre los equipos de exploradores para buscar el arca.

REGLA: 1. Los jugadores tira el dado por turnos y el que saque el dado más alto es el que empieza. 2. Ahora por turnos de dados empieza a tirar un representante de cada equipo así: El equipo 1 tira y sale un 2 se sitúa en la casilla número 2 y tendrá que contestar a una pregunta o realizar una prueba, según como quiera el equipo. No se puede tirar hasta que todos los equipos haya hecho su prueba o contestado su pregunta. 3. Hay algunas casillas (4, 8, 13...) en la que es obligatorio realizar una prueba para seguir el juego. 4. Respecto a las preguntas se puede confeccionar una lista de preguntas y se formula está en riguroso orden según el listado. Si no te quieres marearte confeccionando preguntas siempre puedes recurrir a las del trivial o algún juego por el estilo. 5. Respecto a las pruebas, exceptuando las pruebas de las casillas señaladas, debe ser sencillas y divertidas del estilo del juego de la oca que hemos realizado en nuestros campamentos. También es bueno confeccionar una lista de pruebas. 6. Las pruebas que deben realizar en las casillas señaladas son:

CASILLA 4: El coche donde viajan se ha quedado sin gasolina, deben conseguir más. La prueba consiste en llenar una botella de agua con otra botella que tiene la boca más ancha pero sólo puede realizarla con una sola mano.

CASILLA 8: Hay un puente guardado por un hombre que le dice a los exploradores que sólo pasarán si realiza esta prueba: El hombre le hace un rectángulo en el suelo con 7 casillas, cada casilla tiene una puntuación de 1 a 8, tiene que tirar un disco de 4 cms. desde 1 mts. al nº 1, luego al 2, hasta que llegue al 8. Una vez alcanzado este nº pueden continuar el juego.

CASILLAS 15, 16, 17: No se puede seguir en coche debido a las arenas movedizas, deben buscar una moneda oculta en harina con la boca para poder comprar unos troncos que le permitan cruzar la arena movediza.

CASILLA 21: Se han olvidado los materiales de escalada, como han empezado la montaña los necesitan urgentemente. Un hombre que pasaba por allí les dice que les da los materiales si hacen la siguiente prueba bien hecha, sino tendrán que empezar de nuevo el juego. La prueba es: Encender un fuego y secar un pañuelo empapado de agua sin que se queme.

CASILLA 30: Un explorador se ha perdido, los demás deben buscarlo. Para ello un responsable esconde a un explorado y el resto debe buscarlo.

CASILLA 34: Ya están cerca de la cima, pero se ha hecho de noche. Deben hacer un vivac con troncos y ramas.

CASILLA 41: META: Han encontrado el arca. Cuando todos los jugadores lleguen a ella termina el juego.

4.-LA FAMILIA

Objetivo:

Descubrir los principales valores que se desarrollan en una familia cristiana

Preparación

Organizar 10 grupos homogéneos en los que se encuentren todos los participantes.

Dinámica del juego

Cada grupo comienza en una determinada prueba y cada 5 minutos rota de prueba, cuando el grupo vuelva a pasar por su primera prueba termina el juego.

En cada prueba se desarrollará un determinado juego que tendrá como finalidad que los participantes descubran el valor que se desarrolla.

Si descubren el valor al que la prueba se refiere el monitor les firmará una cartilla. Aquellos grupos que reúnan todas las firmas obtendrán un premio.

Pruebas

1.- Valor: Unidad de acción.

Juego: Deben solucionar este mensaje entre todos.

NOIC CAED DADINU ANUS EEUQS OMIKOR PYSOD ALPOCANAT NATSE AILIM AFALE DSORB MEIMSOL

Solución: Los miembros de la familia están tan acoplados y próximos que es una unidad de acción.

2.- Valor: Compartir

Juego: Deben contar los granos de arroz de un frasco y repartirlo en partes iguales, de manera que ninguno tenga más que otros.

3.- Valor: Comunicación

Juego: Se divide en cuatro grupos. Cada grupo debe hacer comprender al resto un mensaje. Los mensajes lo elige el monitor (tipo: La familia que permanece vence todos los obstáculos) y debe estar relacionados con el tema de la familia.

4.- Valor: Entrega

Juego: Construir una torre humana en la que los de abajo tengan que soportar gran peso sin recibir nada a cambio. A los de arriba se les felicitan y a los de abajo no.

5.- Valor: Fidelidad

Juego: Tienen que realizar un recorrido unidos por los pies con cuerdas y sin separarse.

6.- Valor: Gratuidad

Juego: Se sientan en círculo. Cada uno regala un piropo positivo a su compañero de la derecha.

7.- Valor: Servicio

Juego: Los integrantes del grupo deben satisfacer los deseos del monitor

8.- Valor: Dedicación

Juego: Tres integrantes del grupo debe intentar, mediante dibujos y sin hablar, dar a conocer al resto el valor de cual tratamos.

9.- Valor: Criterio común de bienes

Juego: Se le da una cantidad "en monedas" entre 100 y 400 pts. (A unos 100, a otros 200, a otros 400...) y debe comprar todos los miembros bocaballos por valor de 200 pts.

10.- Valor: Generosidad

Juego: Aquí se dice el valor, pero para firmarle la cartilla deben cantar una canción sobre la familia y la generosidad.

5.-LOS SEIS ASESINOS

Construimos una especie de juego tipo oca. En el recorrido de los cuadros pondremos cosas positivas y tendentes a potenciar el conocimiento de los personajes, acciones y hechos significativos relacionados con la paz y el desarrollo. A lo largo del recorrido, distribuimos estratégicamente, seis cuadros negros en los que aparecerá alguna de estas palabras (Las seis enfermedades que causan mayor mortalidad infantil en el Tercer Mundo:

*Sarampión

*Polio

*Tuberculosis

*Difteria

*Tos ferina

*Tétanos

Se procede a jugar como en el juego de la oca.

Cuando alguien cae en uno de los cuadros negros, es algo grave. Por eso estará dos turnos sin tirar.

Pasadas esas dos rondas, se levantará una cartulina con una pregunta o una prueba a realizar, tanto unas como otras relacionadas con el tema que nos ocupa.

Si sabe realizar la prueba o responder a la pregunta, sigue su camino. Pero si no sabe la prueba o pregunta, volverá a estar dos rondas sin tirar.

Es de gran efecto hacer que el juego gigante, jugar por equipos y hacer que las pruebas o preguntas sean dificultades que se deban realizar en equipo y de forma dinámica y activa.

6.-RECORRIDO MUSICAL

Se trata de un juego típico de puestos para niños menores de once años.

a.- Reconocer los ruidos

A uno de los participantes en el juego se le vendan los ojos. Luego se produce ruidos típicos: cruje el papel, se vierte el agua en un caldero, se enciende una cerilla, se descorcha una botella... Se trata de que el jugador descubra de que ruido se trata. Se puede hacer también con parte de una canción, reconocer de cual se trata.

b.- Completar partes

Se tararea un trozo de una melodía y el participante tiene que continuarla.

c.- Terminar-comenzar

El monitor comienza a cantar una canción y el participante debe de continuar cantando la canción desde la palabra en que terminó el monitor.

También se puede hacer que con la palabra que el monitor termine de cantar su canción, el participante debe empezar a cantar otra canción distinta.

d.- Representar una canción

El monitor propone una canción y el equipo debe representar esa canción mientras la canta.

e.- Canciones en las que se suprimen palabras

Por ejemplo "Mi barba tiene tres pelos" f.- Cantos para bailar y ballet

Deben representar en forma de ballet una canción cualquiera.

g.- El coro alternante

Un coro canta una determinada melodía dándole el ritmo de marcha, de beat, de rock...

~~///~~ GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR

1.-EL JUEGO DE LA OCA

Se forma equipos que no sean muy numerosos. Previamente, se habrán preparado una serie de pruebas para realizar, enumeradas del 1 al 64, equivalentes a los casilleros del tablero del juego de la oca. Una vez escritas las pruebas, se cierran dentro de un sobre con el número de la casilla y se distribuyen por una zona cubierta de bosque, marcado y conocido por todos, pero lo bastante amplia como para que les sea algo complicado el encontrar los sobres. Los sobres se esconderán en el suelo, debajo de una piedra, clavados en las ramas de los árboles, entre estas, etc.

El juego comienza cuando uno de los equipos tira el dado. El monitor del control, anota la puntuación en el tablero. Si le sale un 6, se situará en la casilla número 6, que es el puente, entonces irá a la casilla número 12 que es el otro puente y tirará de nuevo. Si ahora le sale un 1, irá a la casilla 13, buscará el sobre con el número 13, lo dejará tal y como estaba después de haber leído las instrucciones e irá al puesto de control donde realizará la prueba. Una vez hecha la prueba tirará de nuevo el dado, avanzará tantas casillas como indique el dado e irá a buscar el sobre que contenga el número

de la casilla donde a caído de nuevo y así sucesivamente. Ganará el equipo que llegue hasta la casilla final y supere la prueba que le proponga el jurado del juego.

2.-EL RALLY DE OBSERVACIÓN

REGLA: Se dividen a los jugadores en equipos de 6 a 8 personas y se les dan el croquis de la zona donde están situadas las distintas pruebas (en este caso 9). Existen tantos equipos como pruebas (Si hay 9 pruebas habrá 9 equipos). El juego se dispone en una "Rueda Giratoria". La puntuación debe tener en cuenta la dificultad de la prueba, las edades de los concursantes... Además todos los equipos empieza con 100 puntos y lo van perdiendo conforme van haciendo mal las pruebas, por ejemplo: en la prueba 1 (preguntas de observación, que siempre debe estar en estos tipos de rallies) el equipo c hace bien 7 preguntas y mal tres, pues ahora pasa a tener 97 puntos.

A continuación proponemos algunas pruebas para este gran juego.

a.- Kim de observación

Uno o dos días antes de empezar el juego, se les dice que observe TODO lo que pasa a su alrededor, que mire el entorno y que vea hasta la más mínima anécdota que ocurra en el grupo (si es un juego de ciudad que vea el exterior e interior de la Parroquia y si es el campo, la zona de la acampada).

El día del juego se le hace 10 pregunta de este tipo:

- 1.- ¿Cuántos vagones tenía el tren que nos dejó en la estación?
- 2.- ¿Como va vestido fulanita de tal?
- 3.- ¿Cuántas ventanas tiene la Parroquia?
- 4.- ¿Cuántas campanas tiene el campanario?
- 5.- ¿Cual es la matrícula del coche de...?
- 6.- ¿Donde está el norte?
- 7.- ¿Como se llama el libro que tiene X siempre debajo del brazo?
- 8.- ¿De que color tiene los cabellos X?
- 9.- ¿Que lectura hemos leído hoy en la oración?
- 10.-¿Cuántos árboles hay en la plaza de la Parroquia?

Y NO HAGÁIS PREGUNTAS DEMASIADO QUISQUILLOSAS O DIFÍCILES...

b.- Kim de escucha

El responsable tapa los ojos de uno o varios jugadores y le enseña varios ruidos distintos (todos los Kim se hacen con 24 objetos diferentes pero creo que con 10 es bastante porque se haría el juego un poco cansado), el jugador debe adivinar en una sola respuesta de que ruido se trata, por ejemplo: una palmada, una campana, un bolígrafo que cae al suelo, etc.

c.- Constructores ciegos

Posee muchas variantes, se trata de hacer trabajos de construcción por parte del equipo con los ojos vendados. El material ha de estar preparado con antelación. Ej: Recomponer un puzzle, hacer una torre con fichas de domino, con cartas de una baraja, etc. La mejor o peor construcción dará la clasificación de los jugadores.

d.- EL palpador hábil

Tiene muchas posibilidades, según el espíritu de iniciativa del responsable. Un muchacho sentado en una mesa con los ojos tapados debe ejecutar los siguientes trabajos:

- a. alinear bolas del mismo grosor,
- b. alinear bolas de distinto grosor,
- c. alinear bolas de dos diámetros distintos de forma intercalada,
- d. coger un pañuelo situado detrás de unas bolas sin moverlas de lugar. Todo hay que hacerlo a través de un marco que obligue a pasar la mano por encima de las bolas,
- e. poner unos bastoncillos sin que se toquen en una forma geométrica determinada,
- f. escribir unas palabras en una hoja de papel lo más regularmente posible,
- g. reconocer con el tacto las esfinges de medallas o monedas...
- h. Kim del olfato

En varios platos o tubitos hay distintas materias, que despiden fuerte olor. El jugador, con los ojos tapados, debe determinar la naturaleza y contenido de cada uno de los platos oliéndolos (pintura, esmalte, alcohol, cebolla, corte de manzana...).

i. Kim Lurgan

En una mesa hay unos objetos, el jugador observa durante un tiempo determinado y luego se tapa esos objetos. El jugador debe describir los objetos indicando: nombre exacto, función, color, forma, dimensiones medias y peso aproximado.

j. g.- Kim del tuerto

A un jugador con un ojo tapado se le sitúa un objeto entre otros dos puestos encima de una mesa y separado entre si. Se puede utilizar agujas clavadas, fichas, botones, bolas... La separación se mide en centímetros, y cada medio centímetro es un punto menos. Para juzgar la separación del tercer objeto se coloca una regla entre los dos objetos más alejados. El objeto debe situarse extendiendo el brazo, con gesto decidido, sin dudas

3.-EL TESORO DEL CAPITÁN KIT

TEMA: Nadie ha logrado encontrar jamás el fabuloso tesoro del "capitán Kit". Sin embargo, existen buenas razones para creer que ese aventurero escondió en la región un cofre conteniendo parte de las riquezas acumuladas en sus terribles abordajes. Un viejo "lobo de mar" (responsable disfrazado) posee fragmentos del pergamino reunidos en sus viajes a

lugares remotos. Ese viejo marino vive ahora en un rincón del acantilado (los jugadores deben encontrarlo) y es necesario ir a su encuentro para obtener los fragmentos de ese pergamino que se sabe escrito por el capitán Kit gracias a la firma, consistente en una cabeza de gato, ya que eso es lo que significa kit en inglés.

Para conseguir un fragmento de tan antiguo documento, se puede quemarle las puntas, hay que realizar una serie de pruebas. Los jugadores, una vez realizada una prueba, debe buscar al marinero, este le dará un trozo del pergamino y una pista para encontrar la próxima prueba donde estará un responsable.

Cuando se reúnen todos los fragmentos se descifra su contenido. Una vez descifrado se busca el tesoro, que puede ser zumos, refrescos..., enterrados a 1 ó 2 cms. de la tierra, por lo que hará falta palas para desenterrar el tesoro. El hecho de llegar al emplazamiento sin señal ni indicación alguna hace más palpitante la búsqueda.

Si el grupo es muy numeroso se puede hacer equipo de 10 ó 15 jugadores y tantos tesoros y mapas como equipos hayan, así se pueden compartir sus tesoros con los demás.

Conviene indicar que el tesoro se halla "en un círculo de... m.", alrededor de la marca indicada, de forma que el terreno a explorar sea suficientemente extenso y que la búsqueda se prolongue durante un buen rato. El cofre será una caja de madera bonitamente decorada con esmalte, papel adhesivo, etc. En su interior puede encontrarse una "sorpresa", como he dicho antes, o bien un papel indicando el regalo a compartir.

PRUEBAS:

1.- El túnel

Los jugadores se colocan en fila con las piernas separadas y las manos en la cintura del que está delante. A la señal, el último de la fila pasa vientre a tierra por el túnel formado por sus compañeros. Llegando delante de la fila, se endereza y se pone en posición, con las piernas abiertas. Detrás de él todos sus compañeros hacen lo mismo, sin cesar, colocándose delante. La prueba se supera cuando todos los jugadores hayan pasado por el túnel.

2.- La fórmula

Un alquimista propone que le traiga los componentes mágicos para preparar la fórmula que convertirá las piedras en oro. Estos componentes pueden ser, por ejemplo, tres latas de refrescos, una hormiga, una caquita, una flor de árbol...

3.- Las olas

Los jugadores se colocan en fila. Tres de ellos se separan y van a colocarse de 10 en 10 metros delante de la fila. El primero se pone con las piernas separadas, el segundo se apoya en sus rodillas y antebrazos, atravesados, y el tercero vuelve a ponerse como el primero. A la señal, el primero de la fila (ver figura) corre, pasa por debajo del primero, salta por el segundo y vuelve a la línea de salida para tocar al segundo de la fila que repetirá la operación, así se continuará hasta que termine el último de los jugadores.

4.- Golpes a ciegas

Se cuelga una lata de conserva a 1,50 m. de altura y a tres metros del primer muchacho del equipo, el cual recibe un palo y, con los ojos cerrados o vendados, avanza a su antojo hasta que toque la lata con el palo, a continuación le toca al segundo y así sucesivamente.

5.- Nudos humanos

Los participantes se unen formando una línea, es decir, se unen todos excepto el primero y el último, los demás se entremezclan (siempre unidos de las manos) formando un nudo humano. Cuando ya no pueden anudarse más, el primero y el último (siempre unidos de las manos) intentarán deshacer el nudo.

6.- Cara o cruz

Consiste en pelar una manzana entre el grupo con las siguientes reglas:

1. A diez metros de los participantes se dispone una silla con un cuchillo, un tenedor y dos bolsas de basura.
2. Los participantes, en círculo, van lanzando una moneda al aire, si sale cara no pasa nada, pero si sa

4.-GYMKANAS

Consiste en realizar una serie de pruebas, una a continuación de otra al aire libre. No es una actividad de Aire Libre sino un paradesporte, un gran juego. Se puede realizar tanto al aire libre como en el interior de una casa.

Es un juego para pasar la mañana en el campamento o en la acampada. Hay grupos que la realiza cada persona en solitario, constituyendo una prueba para pasar de un nivel a otro. Nosotros la utilizamos por equipos ya que es la más educativa para el muchacho.

Con este juego desarrollamos la habilidad, destreza y cooperación del grupo. El fallo es que la mayoría de las veces la utilizamos para diversión de los responsables y no la de los muchachos, poniendo pruebas en la que ridiculizamos a éstos, por ejemplo la prueba de los sabores, es una prueba muy educativa cuando sólo se utiliza un sabor en cada plato, si lo mezclamos resulta "vomitivo" (ya me entendéis).

Para su construcción es conveniente servirse de los materiales que nos ofrece la naturaleza: troncos, piedras, desniveles, árboles, cañas, agua, tierra... Es conveniente que los muchachos participen en la elaboración y montaje de la pista Herbert para que sientan la actividad y su diversión como algo propio y no la de unos señores con ideas divertidas.

Debemos intentar que no sea competitiva, sino que jueguen por el mero hecho de pasárselo bien y conocer a más colegas.

Ahora vamos a intentar daros varias ideas de pruebas que podéis añadir a vuestra Gimkhana, pero vosotros con vuestra imaginación podéis crear miles de pruebas de equilibrio, destreza, astucia, fuerza, resistencia, etc.

- a. Llegar y atarse uno mismo las piernas con una cuerda e ir saltando durante 25 metros, luego desatarse.
- b. Construir cinco vallas con trocos finos y cuerdas y colocarla a lo largo de 30 metros.
- c. Dar a la diana, se puede hacer con dardos o flechas.
- d. Calcular un minuto exacto mentalmente.
- e. Se entrega una hoja de papel en blanco y en un tiempo determinado tiene que pintar un paisaje utilizando sólo los materiales que ofrezca la naturaleza en aquel momento: hojas verdes, flores, barro...

- f. Intentar llenar una botella de agua sirviéndose de una cuchara o de un plato.
 - g. Recorrer el equipo unos 20 metros haciendo el gusanito.
 - h. El responsable toca solamente algunas notas de una melodía conocida y el equipo debe adivinar de cual se trata.
 - i. Correr unos 20 mts. subidos en unos zancos.
 - j. Desatarse todo el equipo los cordones de los zapatos con los dientes (Prueba muy higiénica).
 - k. Seguir con los ojos tapados un recorrido con obstáculos. (Como ayuda podéis poner una cuerda que irá desde la salida hasta la llegada de dicho recorrido y que servirá de Monitor).
 - l. Colocar varios objetos pequeños que no floten dentro de un recipiente con agua. Con la boca hay que sacar del agua dichos objetos. Cuanto más saquen, mejor.
 - m. Hablar sobre un tema, programa de televisión, comic, etc., en particular durante x minutos.
 - n. Hacer pregunta sobre diversos temas del lugar: geografía, etc.
 - o. Lanzar con un bate (palo) un tronco lo más lejos posible.
 - p. Cruzar un laberinto hecho con cuerdas, ramas, troncos, piedras...
 - q. Utilizar el hacha y cortar troncos delgados.
 - r. Hacer un sprint de 100 metros lisos.
 - s. Tirar unos osos pintados sobre madera, golpeándolos con bolas de trapos. Podéis unirlos a la base por medio de cuerdas que faciliten su cómoda colocación.
 - t. Hacer un nudo cualquiera: As de guía, del ahorcado...
 - u. Subir a un árbol y luego bajarlo.
 - v. Adivinar por medio de mímica una película, un refrán, un conjunto musical...
 - w. Hacer una poesía, canción... sobre el campamento.
 - x. Hacer el pino.
 - y. Traer piedras de 5 kilos, flores, insectos...
- También se puede introducir pruebas de los anteriores juegos que hemos comentado.

OTRAS PRUEBAS:

- 1.- Apilas las latas Se trata de colocar latas de conservas (preferiblemente pintadas o coloreadas), las unas sobre las otras, para formar una torre.
Si la torre se derrumba, habrá que rehacer el conjunto hasta que se aguante de pie y las latas permanezcan estables.
- 2.- Recorrido de cuchara

5.-JUSTAS Y TORNEOS

Se trata de pruebas en las que los jugadores se enfrentan de uno en uno o de dos en dos. A veces se celebran eliminatorias sucesivas, pero el vencedor final es un solo jugador. En este Gran Juego, es muy importante vigilar la distribución de los jugadores según su desarrollo físico, para no crear fragantes desequilibrios. Asimismo se puede "corregir" lo que en este tipo de juegos hay a veces de demasiado competitivo, suspendiendo la actividad en el momento en que todavía quedan varios concursantes no eliminados, por ejemplo, dos o cuatro. Se puede empezar con un desfile de caballeros delante de los reyes que presiden el torneo y en la elección de las damas del torneo.

PRUEBAS:

- 1.- Derribar las cuatro latas

Un jugador se instala encima de un madero redondo, colocado en equilibrio entre dos bancos. En los extremos de estos dos bancos se coloca una lata pintada o cualquier otro objeto. El jugador recibe una lanza (un palo, del tipo mango de escoba). Sentado encima del madero redondo, con los pies cruzados sobre éste, deberá, una vez dada la señal, derribar las cuatro latas por medio de una lanza, sin perder el equilibrio. Este juego de origen folklórico (Bresse, antigua comarca francesa) se juega con una pértiga u cuatro zuecos.

- 2.- Carrera al poste

Esta justa está inspirada en los torneos de caballería. Efectivamente, dos "caballeros" se enfrentan en la palestra. Cada uno de ellos posee un robusto corcel (un jugador fuerte que sirve de caballo-porteador al caballero).

A través de la palestra se extienden paralelamente dos cuerdas, separadas entre sí dos metros aproximadamente. Los dos caballeros toman posición en el exterior de estas cuerdas, dejando libre el espacio intermedio. A una distancia igual de los dos puntos de salida (los dos caballeros están frente a frente), en el espacio que separa las dos cuerdas extendidas, se clava una estaca-soporte encima de la cual se coloca una lata de conservas vacía, preferiblemente decorada y revestida, para representar el monigote que utilizaban los jóvenes caballeros para entrenarse.

A una señal, ambos caballeros se abalanzan uno contra otro, montados en su fiel corcel. Debajo del brazo doblado sujetan una lanza (palo de madeja o mango de escoba, cuyo extremo habrá sido protegido con estopa o con borra colocada dentro de una envoltura de tela para evitar eventuales accidentes) de 1,50 a 2 metros como máximo. Mientras que los caballos corren a lo largo de la cuerda, los caballeros apuntan su lanza y al pasar deberán derribar el poste. Está prohibido detenerse o estacionarse en las proximidades del blanco.

Si ambos caballeros fallan su objetivo, se colocan de nuevo en posición de salida, en el extremo de la cuerda, y realizan un nuevo intento. Y así sucesivamente hasta el momento en que uno de los dos campeones derriba la lata. Si los intentos se multiplican conceder algún tiempo para que los corceles tomen aliento.

Llegar, mediante eliminatorias, hasta las finales (varios vencedores) o hasta la final (un solo ganador).

Las dos cuerdas son necesarias para conservar un pasillo-separación, cosa que evita eventuales accidentes producidos por algún lanzazo que alcance a alguno de los concursantes. Por tal motivo es importante que la anchura de este pasillo sea mayor que la longitud de la cada lanza.

Para que el torneo se desarrolle en un ambiente rico y de época, los caballeros irán disfrazados (por lo menos un casco) y se prepararán unos heraldos, si es posible con trompetas de verdad o simuladas, que anunciarán cada vez los combates entre el "señor de Olmedo" y "el condestable de Castilla".

3.- Desatar el pañuelo

Dos jugadores se halla frente a frente. Cada uno de ellos lleva atado un pañuelo alrededor de los tobillos mediante un doble nudo, sin que el conjunto quede demasiado apretado. Dada la señal, se abalanzan uno hacia el otro e intenta desatar el nudo del contrario, al propio tiempo que evitan que este último les saque el suyo. Para esta justa, los jugadores calzarán sandalias flexibles o bien irán descalzos, al objeto de evitar los golpes y heridas. El suelo será b

6.-LA CARRERA DE SALVAMENTO

TEMA: Cada equipo representa "un grupo de socorristas" que deben llevar a un herido en una camilla hasta el hospital más cercano pero a lo largo del camino se les presentan una serie de dificultades que deben superar. Se trata de un juego de puestos aplicado al socorrismo.

NOTAS: El equipo debe llevar siempre al herido en la camilla. Además antes que empiece el juego se debe explicar a los concursantes las técnicas de socorrismo que se va a utilizar.

PRUEBAS:

1. Un hombre para a los "socorristas" para que le explique los puntos de compresión de las arterias sobre un sujeto en caso de hemorragia.
2. Sobre el campo esta extendido un herido al que tienen que curar su herida.
3. Se encuentran un local lleno de humo y deben salvar a un muñeco que se encuentra en él.
4. Un hombre para al grupo para que cure a su hijo de un caso de envenenamiento. Los "socorristas" deben interrogar al sujeto para saber que caso de envenenamiento es.
5. Practicar sobre un "ahogado" tres minutos de respiración artificial.
6. Un hombre dice que se ha "roto" un brazo. Deben vendarlo y entablillarlo.
7. Encuentran un hombre con caso de congestión. Deben hacerles los "primeros auxilios".
8. Encuentran un hombre que le ha picado unas abejas. Deben de hacerles los primeros cuidados.

El equipo está provisto de una ficha de control; por cada prueba pasada el responsable correspondiente anota los puntos obtenidos. Terminadas las pruebas, encuentran el hospital e ingresan al herido en

7.-LAS SIETE PRUEBAS

Se le da a cada equipo una lista con siete o más pruebas que tienen que realizar a lo largo de la mañana. A la hora prefijada se pita y se acaba el juego. Un jurado pasará por los equipos y puntúan el resultado de las pruebas. Estas pruebas pueden ser:

1. Determinar cual es el norte.
2. Deben dibujar un croquis panorámico a lo largo de un camino. Debe situar el norte en dicho mapa.
3. Construir una cabaña con palos, ramas, etc., para que quepan todos los componentes del equipo.
4. Realizar una figura con barro del río.
5. Construir una pequeña balsa (que flote, ¡claro!).
6. Deben construir un reloj solar.
7. Dibujar tres arboles de distintas especies y decir como se llaman.

NOTA: Los responsables deben estar atentos a la seguridad del juego y pueden asesorar a los jugadores.

8.-LOS ARGONAUTAS

TEMA: El Rey de Jolcos, Pelias, pide a Jasón que busque el "Vellochino de Oro" que es la piel de un carnero de oro. Jasón acepta y pide ayuda a todos los héroes de Grecia. Estos aceptan y se embarcan en un barco llamado Argos. Son los argonautas.

OBJETIVOS: Pasar una serie de obstáculos hasta llegar a la última prueba en que consiguen el "Vellochino de Oro".
Atención: NADIE PIERDE, TODOS DEBEN LLEGAR AL VELLOCINO.

REGLAS:

1. Se dividen en grupos de 5 ó 6 "argonautas". Cada grupo es un barco que deben ir cogidos de la mano de una prueba a otra.
2. Este juego es recomendable hacerlo como un recorrido simple en que cada cinco minutos salga un grupo de "argonautas" a pasar las pruebas.
3. Es bueno que en cada prueba hayan uno o dos responsables y un coordinador general que coordine todo el juego.

PRUEBAS:

a.- El bosque de Anatolia

Los argonautas han recalado en Anatolia para recoger comida y agua en su bosque. A volver se dan cuenta que faltan Hitas y Hércules, los cuales se han perdido en el bosque. Tienen que seguir una pista de rastreo hasta donde están estos héroes.

b.- Combate en la playa de Propóntida

Los argonautas son bien recibido en Propóntida que celebran las bodas del rey Cizico, pero por la noche los argonautas son hechos prisioneros, y deben combatir de forma original. El rey Cizico le enseña una partida de ajedrez durante 30 segundos, luego el rey deshace la jugada y los argonautas tienen que volverla a montar, como estaba antes.

c.- Las Harpías

Las Harpías atacan a los argonautas atraídas por el olor a comida que se celebra en el Argos. Las Harpías les proponen tres adivinanzas para que puedan seguir su camino.

d.- Las dos pruebas del rey Aetes.

Los argonautas desembarcan en Cólquida, donde Jasón se enamora de Medea y pide al rey Aetes la mano de su hija Medea. El rey le propone dos pruebas a Jasón y sus argonautas. La primera es trepar al "Arbol de la Muerte" y traerle una hoja. La segunda es cruzar un puente móvil.

e.- Medea, la hechicera

Medea es en realidad una hechicera que convierte a los argonautas en monstruos. Estos deben conseguir diez ingredientes (una retama, flores, insectos, ...) para hacer la pócima que les convierten otra vez en hombres.

f.- Los Gigantes

Los argonautas deben ir con cuidado por el estrecho de Colquida ya que en sus orillas hay gigantes (responsables) que si les ven les impiden pasar a la siguiente prueba, si alguien es cogido debe librarse con una lucha de pañuelo.

g.- Los muertos vivientes

Los argonautas deben cruzar el mar de los muertos vivientes para ello deben disfrazarse y maquillarse de "zombis" hasta el final del juego.

h.- La prueba de Poseidón

Poseidón visita a los argonautas, les dice adonde se encuentra el "Vellochino de oro" y la frase que deben retener en la cabeza (no vale escribirla), ya que se la deben decir al guardián del "vellocino" para que este se quede mudo y no llame a los monstruos que impedirá que se lleven el trofeo. La frase puede ser sin sentido y no más de veinte palabras.

i.- El valle de la muerte

Los argonautas deben pasar por el valle de la muerte que les conducirá hasta la cueva en donde está el guardián del "vellocino". Un centauro les paran y les dicen que no pueden seguir porque hay arenas movedizas, para poder seguir deben cruzarlas a lo tarzán de una orilla a otra.

j.- La Puerta de la Cueva

La cueva está cerrada, una ninfa del bosque les dicen que para que se abran deben llevar una canica en un recorrido de 5 metros propulsándola con una cuchara en la boca.

k.- El guardián del Vellochino de oro

Una vez abierta la puerta, aparece el guardián que para evitar que grite y llame a los monstruos, los argonautas deben decir la frase mágica que le ha dicho Poseidón

9.-PISTA DE RASTREO CON MENSAJES PANORÁMICOS

Se desarrolla de la siguiente manera: Los mensajes, que se colocan en lugares dominantes (desde lejos pueden verse), contienen un croquis panorámico, y sobre este croquis un punto marcado indica el lugar donde se encuentra el mensaje siguiente, continuando de esta manera hasta la meta. Los mensajes no estarán disimulados, sino, por el contrario, señalados por banderines de equipo, porque la dificultad del juego consiste en la interpretación correcta del mensaje y el descubrimiento del lugar donde se halla el próximo mensaje mediante una correcta orientación. Una vez se ha encontrado el lugar preciso, el problema ya está casi resuelto, por lo que la búsqueda del mensaje siguiente no ha de ser demasiado difícil.

10.-POR LA RUTA DEL PRINCIPITO

Se trata de formar equipos de unos seis o siete jugadores que serán un principito de Saint Exupéry (podéis contar relatos del libro). Cada principito se aventurara en un viaje espacial donde recorrerán una serie de asteroides donde el único habitante de este le propondrá una prueba para pasar al siguiente asteroide.

Ambientación y desarrollo:

- Cada principito colectivo realizará su propio viaje a través de varios planetas-asteroides en los que encontrará extraños personajes (responsables disfrazados) que propondrán al visitante una prueba apropiada al planeta.
- Cada equipo llevará durante todo el viaje una "lagrima de la rosa" (un globo inflado con un mensaje dentro) que no podrá explotar ni dejar en ningún momento. Si explotara deberían regresar a la base a por otro globo para continuar el juego.
- El objetivo es conocer los asteroides de los alrededores y obtener de cada personaje un dibujo que represente algo (a elegir por los propios muchachos) para poner en su planeta de origen.
- Entregamos a los principitos un guión de los asteroides a visitar (nombres, orientación...).
- Cuando el equipo haya realizado la prueba, sus jugadores hablarán para acordar el dibujo que pedirán al personaje.
- Cuando los jugadores hayan recorrido todos los asteroides, se retirarán a algún lugar, y allí explotarán el globo con mensaje (la lagrima de la rosa), leerán el mensaje. Después pegarán los dibujos obtenidos sobre la cartulina, que representará su planeta. Puede completar el dibujo.
- Cuando todos los grupos hayan concluido se hace una puesta en común: cada grupo cuenta y explica los dibujos que ha pedido a cada personaje, mostrando el mural, como queda su planeta.

Los asteroides:

Preparamos los siguientes asteroides (lo mejor es que su nombre saludan al lugar en que se encuentran). Aquí, los personajes. Por supuesto, ambientados para la ocasión:

a.- El faraón Egipción Le propone una adivinanza y un juego (ver sección de juegos).

b.- El sanitario

Pruebas de primeros auxilios.

c.- El video-adicto

Deben representar una canción.

d.- El montañero-tirolés

Deben hacer una prueba de equilibrio.

e.- El molinero

En el extremo de una cuerda se ata una zapatilla o similar. El molinero toma la cuerda por el otro extremo y la hace girar, a diferentes alturas y velocidades. Los jugadores deben intentar, cuando vean vía libre, pasar al centro y agacharse junto al molinero sin que le de la zapatilla o la cuerda. Una vez en el centro se agachará para no interrumpir la cuerda y para que sus otros compañeros puedan llegar hasta el molinero.

f.- El juglar Les propone que componga un parreado y le pongan música.

Podéis hacer tantas pruebas como se os ocurran. Es un juego típico de último día si cada asteroide fuese el responsable de una tienda, así cada tienda se llevaría un recuerdo de todas las demás tiendas del campamento

11.-RECORRIDO EN BICI

Se trata de un gran juego de puestos que se va a realizar en bicicleta. Lo podemos hacer en el campo en un terreno accidentado en el que vamos a evitar la carretera. Vamos a preparar un recorrido de aproximadamente un kilómetro en el que establecemos diez controles, los cuales deberán superar los distintos participantes uno a uno.

PRUEBAS:

1. Sin detener la bici, hay que dar un puntapié a un balón que está en el suelo e intentar meter gol en una pequeña portería que mide un metro de larga.
2. Hay que reventar cuantos más globos mejor de los cinco que habrá en el suelo. No vale parar la bici.
3. Hay un palo largo clavado en el suelo, sobre él hay una gorra. El concursante debe coger la gorra y ponérsela sin parar la bici.
4. Hay diez botellas de plástico llena de arena en el camino, colocadas en hilera y distantes 1,5 metros una de otra. El participante pasará el control haciendo eses entre las botellas procurando no derribar ninguna.
5. Hay un gran tronco u obstáculo en el camino. Hay que bajar, echarse la bicicleta al hombro y atravesarlo. Hecho esto, se continúa la marcha sin perder tiempo.
6. En el suelo hay marcada una línea transversal; a seis metros de ella, hay otra línea. Este espacio de seis metros debe ser atravesado reduciendo al máximo la velocidad e ir cantando un trozo de canción que se acepte por todos al principio de la competición, deberá ser ensayada por todos al principio del recorrido. La velocidad se reducirá de tal forma que dé tiempo para cantar esa canción sin salirse de las líneas.
7. Hay cinco latas en el suelo. El participante debe bajar de su bici y apilar los cinco botes uno encima del otro.
8. Se debe atravesar un columpio construido con una tabla sobre un tronco. Es importante que la tabla esté fuertemente clavada al tronco.
9. Deberá recorrer un terreno delimitado de unos dos o tres metros con la rueda delantera levantada.
10. En el camino se encuentran un cubo de agua, una toalla, un peine y un espejo. El participante se lava y se peina para presentarse elegante cuando llegue a la meta.

Deberá haber un animador en cada control para cercionarse de si el concursante ha superado la prueba o no.

Los controles distarán unos cien metros unos de otros.

En la meta deberá haber un animador que cronometre el tiempo invertido. Es útil que la salida y la meta estén en el mismo lugar.

El recorrido se hará de uno en uno para no estorbar o ser estorbado durante el mismo. Este recorrido es muy espectacular y se puede presencia por todos.

12.-RECORRIDOS ACUÁTICOS

Se puede realizar en una piscina o bien en un río o zona de playa que veáis que no son peligrosos. He aquí algunas pruebas:

- a. Saltos grotescos
- b. Poner flotadores en el agua e intentar colarse por dentro cuando uno salta a la piscina.
- c. Carreras de natación y Carreras buceando
- d. Hacer una torre humana dentro del agua.
- e. Carreras de caballeros y jinetes
- f. Luchas de jinetes
- g. Soga tira en el agua
- h. Conquistar un colchón intentando subirse sobre él.
- i. Carreras de colchones hinchables o de troncos
- j. Balonvolea con pelotas hinchables

13.-RECORRIDOS DEPORTIVOS

El recorrido deportivo es una técnica de entrenamiento para determinados deportes, en el se mezcla atletismo con el deporte a estrenar. El interés de todos los recorridos consiste en la rapidez con la que los jugadores realicen las pruebas impuestas. Se cronometra la salida y la llegada de cada participante y él que obtiene mejor tiempo es el ganador. Se reducirá del tiempo general las penalizaciones indicadas para cada prueba, y se analizarán los tiempos de bonificación

para las que sean realizadas reglamentariamente. Es necesario, además del conductor, un cronometrador y varios ayudantes. El recorrido deportivo, mal llamado Gymkhana deportiva es un rally de forma de rueda giratoria.

REGLA: Hay doce puestos en forma circular y doce equipos que empieza su recorrido en su puesto correspondiente y van rotando cada cinco o diez minutos, según indique el coordinador del juego.

PUESTOS:

1.- Recorrido de baloncesto Coger el balón en el punto A, driblar alrededor de los obstáculos, contorneándolos, hasta el punto B donde pasará el balón a otro jugador que estará en el punto C, este le pasa el balón al jugador que está en el punto D que a su vez se lo vuelve a lanzar al anterior jugador que debe de encestar. Vosotros puntuáis según vuestro criterio.

2.- Salto de longitud No hace falta explicación, vosotros ya puntuáis según la edad de los participantes...

3.- Recorrido de fútbol Un jugador situado en el punto S empieza a driblar obstáculos, contorneándolos, hasta llegar al punto A, donde pasará el balón al jugador situado en el punto B que pasará de cabeza el balón al jugador que espera en el punto C, el cual intentará marcar un gol en la portería.

4.- Salto de altura. Según la edad de los jugadores..., pondréis el listón más alto o más bajo.

5.- Recorrido de Balonvolea Situado en el punto A, un jugador dará un pase de balonvolea a un jugador que se encuentra en el punto B. Este lo enviará nuevamente al primer jugador que previamente se habrá situado en el punto G y lanzar un smash por encima de la red. Que lo recogerá el responsable situado en el terreno contrario el cual se lo volverá.

6.- Minigolf Se prepara un recorrido de golf de unos cinco hoyos y los jugadores intentaran hacer el mayor número de hoyos posibles.

7.- Rugby Con un balón de rugby los jugadores deberán darle tres golpes con la cabeza sin que caiga este al suelo, es muy difícil y entretenido.

8.- Lanzamiento de pesas

9.- Recorrido de Balonmano Un jugador situado en el punto A pasa el balón con la mano izquierda a otro jugador situado en B, él cual le devolverá el balón pero está vez situado en el punto C, donde empezará a driblar, como en el baloncesto, alrededor de unos obstáculos, al final de todos pasará el balón con la mano derecha a otro jugador que está en el punto D. Este último le pasa el balón a uno situado en el punto E, el cual en una carrera lanza el balón a la portería para intentar marcar un tanto.

10.- Tiro con arco Cada miembro del equipo debe lanzar cinco flechas a la diana intentando dar a esta.

11.- El billarín Se dispone una serie de hoyos en el suelo en forma de triangulo, como se ve en la figura, y se marca una línea paralela a la base del triangulo aproximadamente unos dos metros. cada hoyo se le da un valor numérico que será los puntos conseguidos por el lanzador. Cada muchacho tira cinco veces al billarín, intentando conseguir más puntos para su equipo.

12.- Velocidad con obstáculos Se dispone una pista para que corra los muchachos con una serie de obstáculos como pueden ser troncos para que pasen por arriba o por abajo

14.-TRIVIUM

TEMA: Este juego está basado en el juego de trivial, consiste en realizar seis pruebas empezando por la que quiera el equipo. (Si hay ocho equipos habrá ocho pruebas). Una vez acabada la prueba, el animador de ésta le da al equipo un trozo de un plano. Cuando tengan los seis trozos del plano podrá buscar el tesoro señalado en él.

PRUEBAS:

1. El animador de esta prueba le da al equipo un rompecabezas (de unas 80 piezas o más, según la edad y la habilidad de los jugadores, y les concede unos 15 minutos para que consigan recomponerlo.
2. Esta vez el animador les dice que mire atentamente a 10 personas durante un minuto, luego éstas se esconden y se intercambian ropas, gafas, sombreros, etc. Vuelven a que les vea el equipo jugador y éste elige un representante para que en cinco minutos diga cuales son los cambios que se han producido.
3. De nuevo un animador les propone esta prueba: Deben seguir una pista de rastreo hasta el final y realizar lo que pone en el mensaje que hay en un sobre con el nombre del equipo.
4. Tiene que montar y desmontar una tienda de campaña.
5. Deben realizar un cuadro con seis nudos que se sepan. Para ello se les dan un trozo de corcho, cuerda, tijeras y pegamento. Si no saben hacer nudos el monitor puede enseñarles los seis más corriente.
6. Deben pescar en una bañera seis paquetes, para ello se les da todo el tiempo necesario.

JUEGO DE PERSECUCIÓN

1.-CATÁSTROFE PSA

EN ESTE GRAN JUEGO PODRÁN APLICARSE LOS SIGUIENTES TEMAS:

CON ENLACE PARCIAL:

Prevención de Incendios

Socorrismo

Transporte de Heridos

Construcción de Refugios Rústicos

Fuegos

Cocina Rústica

Orientación

Descifrar Enigmas
Investigación
Servicio Voluntario
Periodismo CON ENLACE TOTAL:
Orientación
Fuegos
Cocina
Croquis Topográfico
Claves y Códigos
Estimación de Medidas de Distancia
Construcciones Rústicas Menores
Amarres
Herramientas
Estético Expresivas Manuales
Cancionero
Equipo Personal
Mochila
Primeros Auxilios
Topografía

PRE - ACCIONES EN EL CAMPO DE JUEGO

Fijar 1 itinerario por equipo y colocar víveres. Medir con brújula: Pasos y distancias hasta ellos.

Fijar Área EPSILON

ALFA lleva OBSTÁCULO 02 y retira croquis. Lo entrega a BETA.

BETA hace 1 medición de distancia por equipo. Recibe croquis de ALFA

Verifica vendajes.

Entrega distancias a estimar.

Verifica resultados de la estimación efectuada por los equipos.

Entrega croquis.

Fijar Área RO: Material estético-expresivo.

En esta área esta el SEÑOR PI y 1 banderín.

SEÑOR PI recibe elementos estético-expresivos producidos y el choice.

Ubica todo en Área SOL

Fijar Área SOL.

SEÑOR EQUIS entrega instrumentos a SEÑOR PI. Juntos arman Área SOL.

Preparar itinerario desde Área RO hasta el botiquín escondido. Colocar banderín. Esconder botiquín.

PERSONAS Y LUGARES

2 Coordinadores de CCE

ALFAS: 1 por equipo

BETA: En Área EPSILON

SEÑOR EQUIS: En Área RO

SEÑOR PI: En Área SOL

Accidentado: En Área CATÁSTROFE

ATCHENAR: Retiene equipos antes de proveerles OBSTÁCULO 08

Área SOL: P/ Cierre del Juego.

MATERIALES NECESARIOS

Trama Principal Escrita

Misiones para Catástrofe en Sobres

Choice de Mochila y Equipo Personal

Medio Kg. de Yerba por Equipo

Algún papel para envolver

Fósforos

1 Antorcha

Hilo sizal (1 rollo x equipo) Para Estético Expresivas:

Hilos

Tizas

Alambre

Cartulina

Papel

Lápices negros

Lápices de pasta

Hojas p/ Dibujo

Plastilina

TRAMA PRINCIPAL Y PISTAS

Estamos en el año 5.335. Es el 2do. comienzo de los tiempos. Ustedes son el Clan: _____, unos de los únicos (Cantidad de equipos formados) que quedan con vida en esta estrella. El único camino para sobrevivir es superar los

obstáculos del destino, para reunirse con los otros clanes. Cualquier "No superación de un obstáculo" de este clan significará una automática expulsión hacia fuera del tiempo, lo que los hará seguir viviendo eternamente flotando en el mismo momento de la nada. Cada paso que han de dar, está cuidadosamente registrado en la "Corporación de la Conciencia Estelar", la CCE, la que ha computado los obstáculos de vuestro destino.

(CCE) OBSTÁCULO 01

Nuestra planta procesadora de alimentación interplanetaria ha sido afectada por nuestra 4.582 explosión stop los alimentos han sido dispersados por la faz de la estrella stop los complejos vitamínicos los encontrarán si se sigue el siguiente rumbo dos stops uno arriba del otro:

40 pasos hombre hacia el ____

25 pasos mujer hacia el ____

84 pasos hombre hacia el ____

100 pasos mujer hacia el ____

Una vez encontrados los complejos vitamínicos ejecutar cocción y preparación de los mismos según prescripción primitiva e introducirlos al organismo por riel oral stop esperar en ese punto a que llegue ALFA como representante de la CCE coma quien entregará OBSTÁCULO 02 contra entrega de un croquis de construcción rústica cuya finalidad debe ser "servir para atrapar elementos a una distancia de 8 PERICICLOS" y cuyas condiciones de armado son dos stops uno arriba del otro

02 elementos, 01 amarre, hilo y anzuelo stop final

(CCE) OBSTÁCULO 02

(Esta pista deberá estar escrita en una clave posible de descifrar)

Por explosión imprevista tienen un integrante con esguince tobillo y luxación hombro asistirlo para seguir luego dirigirse a ÁREA EPSILON stop antropo-comunicarse con BETA stop final

(En algún tipo de clave:)

Por explosión imprevista tienen un integrante con esguince tobillo y luxación hombro asistirlo para seguir luego

2.-MISIÓN IMPOSIBLE

Consiste en un juego en que se va a realizar diversas Técnicas de Aire Libre: Orientación, Socorrismo, etc. Siempre jugando. A los jugadores se le da por escrito las misiones a realizar. Existe una mesa con dos responsables y el resto van paseándose ayudado a los jugadores.

REGLAMENTO DEL JUEGO

Por cada consulta a los responsables se le descontarán 25 puntos. Cada misión cumplida vale 100 puntos.

MISIONES QUE SE LES DAN A LOS EQUIPOS

Misión 1

Están Uds. recibiendo las sugerencias para poder llevar a cabo su "Misión Imposible". Este lugar está absolutamente contaminado. Nadie puede permanecer aquí. Un gran terremoto hizo escapar gases tóxicos del centro de la Tierra. Uno de sus integrantes está lesionado gravemente y no puede trasladarse por sí mismo. No puede apoyarse ni pararse y debe, indefectiblemente, permanecer en posición horizontal. Solamente podrá salvar su vida si encuentran una forma para que los acompañe en TODA la misión.

Misión 2

Una vez que solucionen su problema del "Herido", aléjense de este lugar con rumbo ____, hasta una distancia no menor de 500 mts. desde este punto. Si fuéramos a una ciudad a la otra punta de la residencia en que estemos.

Misión 3

Luego de haber recorrido la distancia sugerida, busquen en ese sector, un lugar donde montaría su tienda y encenderían un fuego para cocinar e iluminarse (Solo como montaría el fuego). Marquen ambos lugares con una estaca de madera. Se avecina una tormenta.

Misión 4

La tormenta fue muy violenta. Cerca de ahí (o no tan cerca), cayeron unos meteoritos de Kryptonita Lila, altamente peligrosos para la humanidad. Nadie puede tocarlos ni acercarse a menos de 3 metros, de lo contrario, su radioactividad los intoxicaría y perecerían al instante sin poder continuar con la "misión". Los poderes de estos meteoritos se anulan cuando los mismos están dentro de una BOLSA DE PLÁSTICO. Si Uds. logran entregar una bolsa de plástico, con un meteorito dentro absolutamente aislado, serán recompensados con unos VÍVERES discretos (chuchería) para su almuerzo por haber contribuido con el bienestar de la humanidad. (Los meteoritos están escondido en una zona determinada).

Misión 5

Si logran obtener sus víveres, diríjense al sector marcado con sus estacas. Allí encontrará una maroma, monte un puente mono.

Misión 6

Su accidentado ya está "curado" gracias a vuestra ayuda. Ya se aproxima el regreso. Los equipos volverán a la Base para recomponer la Nueva Civilización. Como punto de partida para crearla, es necesario saber en qué lugar ha de asentarse. Cada equipo expedicionario traerá un croquis topográfico de la zona.

Misión 7

Recuperen todo el material que utilizaron. Por favor, dejen los lugares visitados en buenas condiciones, y a las 13:30 Hs. regresen al punto de partida para cumplir con su última misión...

3.-SABOTAJE

He aquí el mejor ejemplo de cómo un juego puede volverse "una verdadera guerra" debido a que las consignas fueron elaboradas con una combinación tal, que hará prácticamente "imposible" la posibilidad de cumplir las misiones.

Difícilmente los participantes de este juego puedan jugar "felizmente". Todo está preparado para que "padezcan" el juego.

Sirva esto como ejemplo para "sabotear" esa idea de que cuanto "más complicado" es un Gran Juego, "mejor" Gran Juego es.

¿Cómo es el Juego?

El Grupo estará dividido en 5 Equipos.

Cada equipo recibe sus misiones.

Se estipula un plazo de tiempo.

Se fija la Hora final del Juego, y... ??????????

Misiones

VERDE Misiones

NARANJA Misiones

AMARILLO Misiones

GRIS Misiones

FUCSIA

Misión Fundamental

Nadie debe conocer sus Misiones

Son absolutamente Secretas

Con 1 sola que se conozca, esta misión no puntualiza Misión Fundamental

Nadie debe conocer sus Misiones

Son absolutamente Secretas

Con 1 sola que se conozca, esta misión no puntualiza Misión Fundamental

Nadie debe conocer sus Misiones

Son absolutamente Secretas

Con 1 sola que se conozca, esta misión no puntualiza Misión Fundamental

Nadie debe conocer sus Misiones

Son absolutamente Secretas

Con 1 sola que se conozca,
esta misión no puntualiza Misión Fundamental

Nadie debe conocer sus Misiones

Son absolutamente Secretas

Misión 1: DEFENDER

A. Deberán elegir un lugar donde colocar a la vista su Tótem.

B. Deberán presentarlo cuando finalice el Sabotaje.

C. No está permitido esconderlo pero sí defenderlo. Misión 1: DEFENDER

A. Deberán elegir un lugar donde colocar a la vista su Tótem.

B. Deberán presentarlo cuando finalice el Sabotaje.

C. No está permitido esconderlo pero sí defenderlo. Misión 1: DEFENDER

A. Deberán elegir un lugar donde colocar a la vista su Tótem.

B. Deberán presentarlo cuando finalice el Sabotaje.

C. No está permitido esconderlo pero sí defenderlo. Misión 1: DEFENDER

A. Deberán elegir un lugar donde colocar a la vista su Tótem.

B. Deberán presentarlo cuando finalice el Sabotaje.

C. No está permitido esconderlo pero sí defenderlo. Esta misión no puntualiza pero los elimina si alguien la conoce

Les entregamos aquí una copia de las misiones de todos los equipos.

Misión 2: CAPTURAR

Su misión consiste en presentar el Tótem Naranja cuando finalice el Sabotaje. Misión 2: CAPTURAR

Su misión consiste en presentar el Tótem Amarillo cuando finalice el Sabotaje. Misión 2: CAPTURAR

Su misión consiste en presentar el Tótem Gris cuando finalice el Sabotaje. Misión 2: CAPTURAR

Su misión consiste en presentar el Tótem Verde cuando finalice el Sabotaje. USTEDES SON LOS SABOTEADORES Y SABRÁN QUÉ HACER...

Misión 3: CONSTRUIR

Deberán construir un Fogón, en el lugar donde realizaremos nuestra actividad nocturna. Misión 3: CONSTRUIR

Deberán construir un Stand con maquetas de los diferentes tipos de Fuegos. Misión 3: CONSTRUIR

Deberán construir una Leñera, muy bien clasificada como para que sea cómodo armar el Fogón para la noche. Misión 3: CONSTRUIR

Deberán construir una montaña de leña, de la altura del más bajo de Uds., que nos va a servir para el Fogón de la noche. POR CADA MISIÓN NO CUMPLIDA DE LOS DEMÁS EQUIPOS USTEDES GANAN:

25 Ptos.

Misión 4: DESTRUIR

En caso de ver a alguien construyendo una leñera, deberán destruirla. Misión 4: DESTRUIR

En caso de ver a alguien preparando una montaña de leña, deberán destruirla. Misión 4: DESTRUIR

En caso de ver a alguien armando el fogón de esta noche, deberán destruirlo. Misión 4: DESTRUIR

En caso de ver a alguien construyendo un Stand de maquetitas de fuegos, deberán destruirlo.

Recomendaciones:

Tengan en cuenta que es una situación de Sabotaje y alguien puede estar pretendiendo que fallen en sus misiones...

Recomendaciones:

Tengan en cuenta que es una situación de Sabotaje y alguien puede estar pretendiendo que fallen en sus misiones...

Recomendaciones:

Tengan en cuenta que es una situación de Sabotaje y alguien puede estar pretendiendo que fallen en sus misiones...

Recomendaciones:

Tengan en cuenta que es una situación de Sabotaje

4.-ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

BARAJAS DE CARTAS, según número de jugadores, o tarjetas preparadas.

Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche, en campo abierto o en el barrio. Se forman equipos de unas 5 personas y se eligen a 5 participantes que hacen el papel de dioses. A cada participante se le repartirán 3 cartas, una alta y 2 bajas, las que serán sus vidas, y los dioses 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, o con sitios para ocultarse, donde los dioses se encontrarán escondidos desde el menos al más poderoso.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses. Cada 3 minutos irá entrando en la zona de los dioses un jugador, cada vez de equipos diferentes, que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios: cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta a la carta; en el caso de que sea mayor la del dios, el competidor pierde la carta y regresa al principio para comenzar de nuevo, pasando a ser el último de su equipo. 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, y sacarle el As, con lo cual dará la victoria a su equipo.

5.-ATAQUE AÉREO

(Un juego para ser jugado por cinco grupos de jugadores aéreos y cinco grupos de Jugadores).

El área de juego debe comprender un cruce de caminos. Las tripulaciones de jugadores aéreos volarán sobre el área tomando fotografías de reconocimiento. Para esto se les concede 30 minutos de tiempo, permitiendo a los jugadores aéreos usar bicicletas. Un grupo 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 jugadores. Los cinco monitores 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 Jugadores organizan las emboscadas. AA. en cada uno de los cuatro caminos que conducen a la encrucijada. Después de diez minutos los jugadores aéreos atacan en sus bicicletas, una tripulación de bombardeo (grupo) en cada camino. Uno de los jugadores 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 monitor ostenta las cinco marcas que los distinguen.

La puntuación puede concederse del modo siguiente:

Para los Jugadores Aéreos Para los Jugadores:

Cuartel subterráneo sin descubrir

Puestos AA. de monitores identificados

Bomba que cae en el cruce (llegada a la encrucijada)

Tripulante desmontado que llega al cruce

Tripulante aéreo que llegue ileso al cruce cinco

tres c/u

cinco c/u

dos c/u

uno c/u Cuartel subterráneo descubierto

Paracaidistas capturados
Bomba destruida (alcanzado por una bola de papel)
Clave secreta capturada
Tripulante aéreo tocado cinco
tres c/u
cinco c/u
dos c/u
uno c/u

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

6.-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. Los jugadores 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.

7.-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.

8.-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 Jugadores por donde existan senderos, terrenos escabrosos, encrucijadas, cruces en T, ciclista reparando un pinchazo y árbitros. Se dividen por equipos

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

Los árbitros concederán puntos adicionales por: manera correcta de acercarse a los cruces (cinco puntos); modo correcto de pasar por las cruces en T (cinco puntos); auxiliar al ciclista que repara el pinchazo (5 puntos); recorrido más perfecto (diez puntos).

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

El equipo que acumule mayor cantidad de puntos es el ganador.

9.-CAMPAMENTOS SECRETOS

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

10.-CARRERA DE ORIENTACIÓN

Consiste en un itinerario con varios ángulos, que se realiza con la ayuda de una brújula. Por ejemplo: andar 200 mts. hacia el sur, 100 hacia 80 grados norte, 200 hacia 300 grados norte y 50 hacia 50 grados sureste.

Cada equipo recibe una ficha indicando su itinerario y una brújula. El equipo que llega más cerca del punto previsto será felicitado y los demás también, no burlarlos de los que sean un poco más torpes.

También se puede realizar una carrera de orientación con mapas, en los que se señalan rutas ya preparadas de antemano.

Un juego muy gracioso es dividir el grupo en dos, cada uno por su lado prepara un recorrido con mensajes en diversos puntos, elaboran un croquis de la zona donde han puesto los mensajes y se intercambian los croquis para realizar por ellos mismos una carrera de orientación.

EL RALLY DE LA OCA

Se fija una pista de rastreo con una serie de obstáculos. En cada uno de ellos, se ejecutan pruebas de habilidad, de observación...; están vigiladas por un coordinador y por una serie de controladores. Al igual que en el juego de la oca tradicional, las pruebas a superar están sancionadas con puntos a favor o en contra que hay que tratar de conseguir o evitar para llegar lo antes posible al final. La pista puede trazarse en ciudad o en el campo.

Tomemos como ejemplo, las pruebas descritas a continuación. Tendremos 8 puntos-obstáculos y tres puntos de descanso intermedios. Se da la salida a los equipos de unos seis jugadores a intervalos regulares. El orden de la salida es al azar. En cada obstáculo existe dos controladores, uno para hacer la prueba y el otro para descontar tiempo de aglomeración (ver notas).

Recomendación: Si estás sólo o sois pocos responsables en la actividad, divide el grupo de niños en dos: un grupo jugará, mientras que el segundo hará de monitores. Una vez terminado el juego, se cambian los papeles: el grupo que jugó hará ahora de colaborador y el grupo que hizo de monitor es el que juega.

PRUEBAS:

1. Cascada de colores El controlador deja caer lentamente un puñado de fichas de 2 ó 3 colores diferentes y los jugadores tienen que decir el número exacto de fichas de cada color que hayan caído en un cesto. Si aciertan, pasan directamente a "2" y tienen tres minutos de descuento, sino van a "1bis" donde repiten la cascada más lentamente, sino aciertan por dos veces consecutivas pasan a la prueba "2", la hacen y cuando acaban se quedan en el punto de descanso "r1" durante tres minutos.
2. Carreras a ciegas A ambos lados de un recorrido de 10 mts. de longitud se clavan en zig-zag cinco bastones, de dos en dos mts. El primero debe estar a dos mts. de la salida. Los componentes de cada equipo deben seguir el itinerario con los ojos cerrados, tocando sucesivamente todos los bastones dentro de un tiempo marcado, p. e.: un minuto. Los demás componentes del equipo tienen el derecho de monitor a su "ciego" desde la línea de salida, mediante indicaciones verbales. Si lo consigue tendrá dos puntos de descuento.
3. Pases y enceste El jugador X debe llevar botando la pelota por una serie de obstáculos desde el punto A a A". Una vez en A" debe pasársela al jugador Y en el punto B y este a su vez al Z en C que tira a canasta. Si este no encesta se le da tres oportunidades. Si no encestara ninguna el equipo descansaría cinco minutos en el punto "r2". Si acierta a la primera tiene tres minutos de descuento.
4. Kim del tamaño Sobre una mesa, hay ocho bolas de colores y tamaño diferentes; indicar a primera vista su clasificación por orden creciente o decreciente sin tocar las bolas; tienen que designarse por el color. Si tiene dos errores, se pasa a "1ter" donde esta la solución, se vuelven a "4", se hace el juego de nuevo. Si la fallan por segunda vez y cometen más de dos errores, se está tres minutos en el punto "r3". Si no cometen error y aciertan a la primera se le dan tres minutos de descuento.
5. Paso por el aro En una rama de un árbol se cuelga un aro de forma que esté a un mts. del suelo. Cada jugador se coloca a 10 o 8 mts. del aro. El arbitro hace rodar el balón hacia el jugador

11.-CONVOY

Se envían convoyes, representados por los grupos, 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 monitores deben presentar un informe indicando las minas y submarinos que vienen y su posición aproximada. Cada mina o submarino escapado a su observación representa un barco averiado o hundido y se les rebaja punto y medio de la puntuación total. Las minas y submarinos pueden ser representados por carretes de hilo o algo apropiado del mismo tamaño. En algunos distritos tal vez sea conveniente indicar las zonas de peligro que puedan existir.

12.-EL CORONEL MISTERIOSO

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

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

El partido Radical estará representado por dos equipos; los demócratas por otros dos. 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 (o nombre de alguien 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"

13.-EL ESPÍA

NOTA: Este juego de ciudad podéis modificarlo para el campo o la playa. Debido a que conocemos bastante bien la zona de Gamarra y Ciudad Nueva Málaga en Málaga, vamos a desarrollar el juego en esta zona. Lo importante es que vosotros lo adaptéis a vuestra zona.

TEMA: Hay un espía alrededor del Centro, los muchachos deben descubrir mediante una serie de pista que le darán los responsables la contraseña que descubrirá al espía. Una vez descubierto éste firmará un papel al equipo para así sea descubierto por todos los equipos y no hayan perdedores

DESARROLLO DEL JUEGO: Cada 10 minutos sale un equipo a jugar. El responsable que coordina el juego les dice: "En la escaleras de la Iglesia que se llama como los padres de Maria hay un hombre (responsable) que os dará una pista".

Una vez en Santa Ana y encontrado el hombre, Éste les dirá: "El espía es un hombre y en la fuente al lado de la Puri hay una señora que sabe más que yo".

Ya en la fuente Ésta les dirá "Sólo uno de estos tres teléfonos (12-12-12; 12-12-13; 12-12-14) hay una persona que sabe de que color son los pantalones del espía, tenéis que decir la contraseña: Tomas tomate un tomatito".

Llamado al teléfono correcto, la persona que contesta le dirá: "El espía tiene un pantalón vaquero de color blanco y en la Iglesia que tiene el nombre de un jesuita misionero alguien te dará más pistas".

En San Francisco Javier un responsable les darán un rompecabezas donde dice: "La camisa que lleva es blanca y en la gasolinera cercana hay un hombre que sabe más".

Una vez allí el responsable le da un periódico donde subrayada hay una serie de palabras que unidas dicen: "El espía no lleva gafas y en la estatua del amigo de los animales está un señor que te puede hacer un dibujo del espía".

Allí el responsable le da un dibujo del responsable disfrazado de espía y le dice que en la Puri hay alguien que sabe la contraseña.

En la Puri el coordinador del juego le da la contraseña. A partir de aquí se dedicarán a buscar al espía que sólo firmará si les dicen la contraseña correcta.

14.-EL FUGITIVO

SILBATO. Opcionalmente: 2 FOLIOS, ROTULADOR, GRAPADORA o cuerda.

Se delimita un terreno de juego, bastante amplio (mejor abrupto, con vegetación, rincones), que todos los jugadores deben conocer y respetar. Se designa a uno de ellos "fugitivo", y el resto se aleja del campo de juego.

Transcurrido un tiempo convenido, suficiente para dar ventaja al fugitivo, todos salen a capturarlo, quien debe hacer sonar el silbato cada 2 minutos. El fugitivo puede desplazarse cuanto y como quiera hasta ser capturado.

Esta captura se puede hacer bien por contacto, o bien mirándole una letra o número que debe llevar anotado en unos folios, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que un árbitro juez se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicárselo. Quien lo haga primero, es el ganador.

VERSIÓN NOCTURNA: Un animal "herido" anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal. Es útil que de vez en cuando algún cómplice realice un grito igual que el del animal para que distraiga a los "cazadores".

15.-EL JUEGO DE LA ABUELA

Este juego es una especie de juego de rol que se desarrolla durante todo un día, preferiblemente cerca de Navidad. Los monitores tendrán que representar papeles para que los chavales se sumerjan en el juego.

Comienzo: Desayunando tranquilamente como un día normal aparece una abuela en el comedor a sorpresa de todos. Esta abuela empieza a decir: "Os he encontrado", "gracias a Dios" y cosas por el estilo.

La abuela empieza a contar una historia sobre que el espíritu de la navidad se ha ido en el pueblo en el que están porque un duende lo ha robado. Este duende salió de una caja que la abuela abrió sin conocer su contenido. El duende robó la caja y la escondió por el pueblo, al igual que la llave para abrirla. Saca unos pergaminos en los que se indica los grupos. Estos pergaminos van dirigidos a los mas mayores y pone "Alfonso, por tu gran fuerza y valentía te acompañaran *****". También les da un objeto a cada grupo , a elegir entre fruta, ropa, ...La abuela les dice que tendrán que disfrazarse de abuelos para que el duende no vea niños por ningún sitio. La abuela se va y el desayuno continua.

En esta primera parte habrán varias pruebas: el mendigo, el alguacil, la lavandera y la dueña de una casa. Cada grupo empieza en una distinta e irá pasando de una a otra. Cuando lleguen a una prueba, el personaje que hay tendrá que decirle lo que necesitan. Para ello a veces es necesario entregarle algo, por ejemplo al mendigo habrá que darle fruta, a la lavandera tendrán que convencerla de que son lavaderos y ponerse a lavar para que les diga algo. Cuando pasen por la última prueba, el que esté en esa prueba les manda a un lugar donde estarán escondidas varias cajas, una de las cuales es la mágica (con música al abrirla). Durante el día estará un buhonero el cual intercambiará cosas a los chavales. También estará el duende espiándolos, yendo de un lado para otro sin que le cojan.

Nudo: Después de comer aparece el duende y, paseándose por las mesas y "jugando" con los chavales les explica que él no es quien ha robado el espíritu de la Navidad, sino que ha sido la abuela, por lo que cuando encuentren la llave se los tendrán que dar a él. En este momento habrá duda de quien es el malo y el bueno. Por la tarde el juego es lo mismo pero con otras pruebas: cartero, sabio, sereno y pista escondida. El sabio les podrá decir quien es el malo respondiendo si o no a tres preguntas. Cuando pase la ultima prueba les llevará al ladrón, quien a cambio de una joya les dará una llave de la caja. Los buhoneros estarán por la zona intercambiando.

Desenlace: Una vez que todos hayan encontrado los dos objetos se pasa rápidamente a la resolución. Aparecen el duende y la abuela. Los chavales le tienen que dar los objetos a quienes crean que es el bueno. Seguidamente va la apertura de las cajas y gana el equipo que le haya dado la caja al bueno.

Notas: Las historias de los personajes y quien es el bueno y el malo se dejan a discreción de los monitores.

16.-EL JUEGO DEL ROMPECABEZAS

Terreno: Bosque más bien llano

Material: Tiras de papel.

Argumento:

En el país de los bosques, el rey quiere, un buen día, alegrar su palacio, siempre tan triste, con la presencia de muchas princesas. Para ello manda a sus soldados a que vayan por todos los bosques del país y traigan a todas las princesas que encuentren a su castillo.

Pero cuando los soldados comienzan a tomar las princesas, todos los príncipes de los bosques se presentan al castillo para liberarlas. El rey, muy enojado, hace prisioneros a los príncipes y los encierra en una cueva, donde hay un feroz guardián. Es el rompecabezas, cuya misión consiste en vigilar que ningún príncipe se escape.

Solo existe una solución para librarse del rompecabezas: arrancarle unos adornos que lleva en el vestido. Y como el rompecabezas es muy presumido, abandona la cueva y vuelve a vestirse otra vez; mientras, los prisioneros pueden escaparse e ir al castillo a salvar a las princesas.

Desarrollo:

Los soldados del rey quieren tomar a todas las princesas del reino. Se hacen dos grupos. En el grupo de los soldados no se hace distinción entre los niños y niñas. En el otro grupo, en cambio, las niñas son las princesas y los niños los príncipes. Hay que fijar los siguientes puntos:

? Emplazamiento del castillo

? Emplazamiento de la cueva del rompecabezas

? Quién es el rompecabezas

? Los límites del país de los bosques

? La actuación de los monitores

? Como se captura y cómo se salva

1. El castillo tiene que estar en un lugar visible y muy llano. Dentro del llano que corresponde al castillo se tiene que señalar el lugar exacto del castillo.
2. La cueva tiene que ser un sitio pequeño y algo accidentado para que el rompecabezas se pueda defender un poco. Debe estar un poco separada del castillo.
3. El rompecabezas es un niño o niña del grupo de los soldados y lleva cuatro tiras del papel en los brazos y las piernas.
4. Los límites tienen que ser espaciosos pero sin exagerar.
5. Dos monitores son el hada del bosque y el gigante. La actuación de estos monitores permite organizar el juego, sobre todo para darle emoción y controlar la duración. El hada ayuda a los príncipes a entrar al castillo. Un príncipe acompañado por el hada no puede ser atrapado. El gigante, por su parte, ayuda a los soldados. Puede capturar príncipes y llevarlos a la cueva del rompecabezas.
6. Para atrapar a un contrario hay que tomarlo bien, pues no basta con tocarlo. Si un príncipe o una princesa entran en el castillo sin que lo atrapen, tiene derecho a salvar a una princesa, pero sólo a una. Para salvar a los príncipes hay que arrancar las cuatro tiras de papel que lleva el rompecabezas, con lo cual todos los prisioneros quedan libres. El rompecabezas va a buscar otras cuatro tiras para continuar.

El tiempo de juego se divide en dos partes: al llegar a la mitad se cambian los papeles de los grupos. Al final cada parte se cuentan las princesas que en aquel momento están retenidas: gana el equipo que tiene un mayor número en su poder.

Pongamos un ejemplo: si al final de la primera parte el equipo A tiene en su poder a cuatro princesas, mientras que al final de la segunda parte el equipo B tiene a dos, el equipo ganador del juego habrá sido el equipo A.

Si en un momento del juego todas las princesas son atrapadas, aquella parte se habrá terminado y comenzará la otra.

Si en la otra parte sucediera lo mismo, los dos equipos empatarían

Comentario:

Hay que hacer comprender a los príncipes que lo que realmente interesa no es que ellos se escapen sin ser atrapados, sino de salvar a las princesas, porque si en un momento dado todas están atrapadas, el juego se acaba aunque todos los príncipes estén en libertad.

La emoción del juego radica en que haya princesas retenidas y que los príncipes entren continuamente en el castillo para salvarlas. Si la ventaja de los soldados es muy grande, entra en acción el hada. Si son los príncipes lo que lo hacen mejor, es entonces el gigante el que entra en acción.

17.-EL RAID

El raid no es un paseo que se hace por rutina y por caminos o carreteras. Es algo más; por lo que exige una preparación previa.

Por raid se entiende la marcha hacia un punto señalado, por el camino más corto, es decir, "EN LÍNEA RECTA", venciendo todos los obstáculos y dificultades que se presenten. Estos no cuentan; sólo cuenta el deseo y la voluntad de llegar a donde uno se ha propuesto.

Normalmente se realiza sólo, en silencio, contemplando las maravillas que Dios ha realizado en la creación. Oración que surge de lo más íntimo, facilitada por el silencio, sobre todo el nocturno (El raid debe durar aproximadamente 24 horas). También requiere honradez, ya que no se puede dar rodeos que facilite la marcha. Es una actividad que te puede formar más como persona.

El material del raid no ha de ser tan completo como el de la marcha. Durante el raid se ha de dormir en vivac. Es imprescindible en el raid una buena brújula y un mapa que permita conocer, en cada momento, la dirección que uno lleva.

Hasta aquí una breve explicación de lo que ES REALMENTE UN RAID, PERO Y NOSOTROS LOS MIES ¿COMO NOS DEBEMOS PLANTEARNOS EL RAID?. Nosotros debemos plantearnos el raid como una vivencia comunitaria de un equipo (por eso es bueno dividir al gran grupo en equipo de seis o siete) que va a realizar una marcha en la que se sucederán una serie de vivencias que llevarán a considerarse parte de la naturaleza, pues envuelto en ella vive y pueden acercarse más a Dios. Es conveniente tener una reunión llegados ya al final del trayecto, donde se comuniquen estas vivencias a los demás. La riqueza personal y comunitaria aumenta, en tal caso.

Bueno no me enrolló más con el tema. Después de dividir al gran grupo en pequeños equipos, se le da a cada grupo una brújula, se explica como funciona y se le da un rumbo a seguir (p.e.: 108 grados Norte) y el equipo si desviarse de esa dirección debe de ir hasta una objetivo marcado de antemano y que los responsables que han realizado la actividad han dejado en lugar. También se puede realizar un raid temático pero eso os lo dejamos para que lo hagáis vosotros.

18.-EL SABIO ALQUIMISTA

TEMA: Un sabio alquimista de la Edad Media descubrió la fórmula por la cual convertía todo lo que tocaba en oro. Era la "Piedra Filosofal". Ahora se ha descubierto un pergamino que explica lo que tuvo que hacer con la fórmula para que nadie se la robara: Tuvo que esconder en la zona distintos mensajes en clave, en que cada uno de ellos te dice donde existe otro mensaje, así como un ingrediente de la fórmula. En el pergamino te dice donde está situado el primer mensaje.

OBJETIVOS: Tienen que buscar los distintos mensajes y los distintos ingredientes de la formulas, llevándoselos al responsable que coordina el juego.

JUGADORES: Pueden jugar un número elevado de jugadores, siempre que se dividan en grupos de 5 ó 6 personas y hallan tantos juegos de mensajes como equipos hallan, para evitar perdidas de mensajes, estos deben estar exactamente descifrados, por lo que el coordinador debe revisarlo uno a uno.

DESARROLLO DEL JUEGO: Vamos a suponer un terreno tal como en el croquis y a partir de este vamos a exponer un juego tipo.

El primer mensaje que se da a los muchachos (en el campamento dice: "En mi casa gastada por el tiempo puse el primer condimento para mi matizatrál sopa".

Ya en la casa en ruinas, los muchachos encuentran el segundo mensaje (los mensajes deben estar en sitios semivisibles, ni tapado completamente, ni que se vean a simple vista) que es una sopa de letras en la que deben encontrar 7 flores y 1 planta que pica. Una vez solucionada la sopa de letras, las letras sobrante es el mensaje:

ELPRICMEAGITRO
RINMLGREDIENTE
ESUASORNSNALJT
AMVRONAMAPOLAT
EEYGELPPROXIZM
LOMAENISAJEEMS
TAERNLELMONTIO
NDEIUPIEDRASNQ
UPETUNIAEHAYEN
ELBAOSQUECORRE

La solución es: clavel, petunia, rosa, amapola, ortiga, tulipán, jasmín y margarita. Así que el mensaje dice: "El primer ingrediente es un saltamontes y el próximo mensaje está en el montón de piedras que hay en el bosque corre".

Debajo de unas de las piedras encuentra el tercer mensaje, el cual se lee al revés: "Adaluzardeipanusealumrofimedetneidernietneituzaleyejasnemrecretimidnocsesallarumsaledsaniuralne". Lo que quiere decir: "En la ruinas de las murallas escondí mi tercer mensaje y el siguiente ingrediente de mi fórmula es una piedra azulada"

Encontrado el mensaje en las murallas, éste dice: "nedod le uaga tesá natcedasa y me añbada al acar rpo sal sanamañ, eh jodeda im xompiro jasname. El pxomiro demintcoo se sod astal de froscsere". Se trata de ordenar las letras de cada palabra y así sale el mensaje verdadero que es este: "Donde el agua está estancada y me bañaba la cara por las mañanas, he dejado mi próximo mensaje. El próximo condimento es dos latas de refrescos".

La solución del mensaje hallado en la alberca dice: "El próximo ingrediente es una cantimplora llena de agua y el próximo mensaje lo hallaréis en el árbol que sirve de puente para pasar el río". Y la clave es muy fácil: Elpro ximoin gredi entees u nacan timplo ralle nadea guayel pro ximomen sajelo ha llaré isenelar bolquesir vedepuen tepa rapa sarell rio". ¿A qué ya sabéis cual es la clave?.

El próximo mensaje dice: "Si quita algunas ées del mensaje sabrás donde está el siguiente: Teres areboeles feorema une terieanegueleo ale laedeo edee ela careeterea, en medieoe eseteá ele peroxiemeo menesaje donede dieré ecuealese esone elose peróxiemose dose inegeredeienetese dee lea xœpa". Lo que quiere decir: "Tres árboles forma un triangulo al lado de la carretera, en medio está el próximo mensaje donde diré cuales son los próximos dos ingredientes de la sopa".

Cuando encuentren el mensaje éste dice: "Los dos próximos ingredientes son un zapato de tenis y un haz de leña. Mi próximo mensaje lo hallaréis en el lugar donde se acumula el líquido elemento para luego quitarnos la sed". Como es muy fácil, no hace falta decir que es el depósito del agua.

Una vez en el depósito del agua y encontrado el mensaje, éste dice: "Si pones las vocales tendrás la solución: _n_g_r_d__n_t_s_c_n_c__n_s_c_t_s_d_f_r_n_t_s.P_r_x_m_m_n_s_j__n_l_c_s_d_l_t_ch_d_m_d_r_". Lo que quiere decir: "Ingredientes cinco insect

19.-EL SECUESTRO

Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido secuestrado. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una antigua tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.

Los jugadores se dividen en equipos de detectives para rescatar al botánico, siguiendo estas reglas:

- Los equipos se distinguen por colores y sólo pueden coger la pista de su color.
- El juego finaliza cuando todos los equipos encuentren al botánico.
- Hay sobres sellados que sólo deben de ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si un grupo recurre a un sobre sellado deberá de pagar una prenda y al final de juego la recuperará con una prueba.
- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos durante un tiempo determinado para cada prueba.

Mensajes y pruebas a superar:

1. Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es un parque conocido de la ciudad.
2. Una vez en el parque un animador pregunta al equipo los nombres de las especies de plantas que deben de reconocer para conseguir la siguiente pista.
3. El mensaje les envía a la estación de tren o autobús y encontrar un nuevo contacto que les entregará una cámara de fotografía y un sobre cerrado que deberán de abrir una vez finalizada la prueba.
4. Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad, la cámara la entregarán al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías abrirán el sobre y los manda a una dirección. Pero antes deben de comprar una determinada revista.
5. El siguiente contacto les da un mensaje para descifrar de la siguiente forma: "Página 6 línea 3 palabra 2. Página 4 línea 2 palabra 1. Etc."
6. Cuando descifren el mensaje les llevará a un lugar que es donde está el botánico. Para liberarlo deben de luchar contra los guardias con los dados. Si le vencen liberan al botánico; si no les vencen deberán de ir a un lugar y conseguir una arma secreta para volver a enfrentarse.

20.- EL TRIBUNAL

MESAS, SILLAS, otro material de ambiente.

Utilizar una "sesión de un tribunal" es una técnica tomada del mundo de la justicia muy versátil. El grupo escenifica un problema en forma de juicio, provocando, de esta forma, la participación de todos en el estudio y profundización del tema.

Requiere una buena preparación previa. Se da a conocer el tema que vamos a llevar a juicio. Los participantes podrán disponer de un dossier de apoyo que les ilustre sobre el mismo, contando con un tiempo para que reflexionen y lo hablen entre ellos (10").

Es conveniente realizar una puesta en escena (optativa) que cree ambiente, disponiendo la sala como si se tratara de la sala de un tribunal: delante una mesa para el presidente; a su lado sillas para el jurado; enfrente, una mesa pequeña para los testigos a modo de estrado; a un lado, una mesa y sillas para los abogados defensores; frente a ellos, al otro lado, una mesa y sillas para los fiscales; al fondo, el público, es decir, el resto del grupo.

Una distribución orientativa de los personajes que intervienen puede ser: Presidente (o juez), unos 5 miembros del jurado, uno o varios abogados defensores, uno o varios fiscales, varios testigos de la defensa y varios testigos de la acusación. Es recomendable que los abogados defensores y los fiscales sean elegidos entre aquellos que tengan facilidad de palabra y habilidad para representar su papel.

Desarrollo de la sesión:

1. A la entrada del tribunal (juez y jurado), se levantan todos.
2. El juez introduce el proceso, resumiendo el tema, su actualidad, su importancia, su complicación, etc. Debe dejar claro desde el principio lo difícil que es dar una solución al problema que se plantea.
3. El fiscal lee el acta de acusación.
4. Interrupción (10") para que todos puedan profundizar en el alegato que ha presentado el fiscal y sus razones. El público se separa en varios grupos, con el fiscal y con el defensor.
5. Se oye a los testigos. Juran decir la verdad con la fórmula clásica del ritual judicial. Responder a las preguntas del fiscal y del defensor y, en su caso, del juez.
6. Cuando se ha terminado la vista de todos los testigos, a favor y en contra, las dos partes presentan sus conclusiones, primero el fiscal y luego la defensa.
7. El jurado se retira a deliberar (5") y después pronuncia su veredicto culpable o inocente.
8. El juez formula la sentencia.

Observaciones: el humor que supone la representación no debe destruir la seriedad que encierre el debate del tema y su profundización. Debe vigilarse para que la crítica sea seria. Es necesario que todos se esfuercen por hacer un juicio a fondo sobre el tema.

21.-EL RESPONSABLE AMNÉSICO

Este juego de ciudad es bastante difícil de plasmarlo en el campo playa. Consiste en dividir al grupo en tantos equipos como pruebas existan en el juego. A cada grupo se le da un jeroglífico distinto que una vez solucionado le mandará a una prueba del juego, es decir, si hay seis grupos habrá seis pruebas y por lo tanto seis jeroglíficos. Los muchachos irán rotando hasta que tenga las seis pruebas terminadas.

El tema del juego es el siguiente un responsable se ha perdido en la ciudad debido a que sufre de amnesia, antes de perderse elaboró seis jeroglíficos que se lo dió a seis personas, los jeroglíficos te dicen donde se encuentran esas personas. Cuando soluciones uno te mandará a donde está ella y ésta te dirá una parte de la cura para la amnesia del responsable.

El primer jeroglífico te mandará a un responsable que le dice a los muchachos: "Si le dice el significado de estas palabras: sagnar, melliza y lustro, empezará a recordar". Los niños buscan lo que significa estas palabras, se lo dicen al responsable y éste le da otro jeroglífico que le mandará a un lugar donde está el siguiente responsable.

La segunda prueba es que si le dice al responsable amnésico los puntos 2º y 4º de FIMES y se lo explica al responsable sin memoria este empezará a mejorar. Una vez que diga los puntos y los explique pasará a la siguiente prueba, una vez descifrado el jeroglífico.

Allí encuentra a otro responsable que le dice a los muchachos: "Nuestro responsable es un "hacha" haciendo y descifrando mensajes, pero éste que hizo él no se acuerda como es. ¿Seréis capaces de descubrir la clave?".

EALDEFLIDTMREVPSQUESOSRPILEM
SMPPOORRETOMJURSYTAROLPEQSGPR
TLETYMLVTLVVSETVVONLIODTDOL
APDRPIIHOSTSLPMOAPDIRROETIALJH
QESSPTULSTYYYAXMMOAQRRIIAALP

Una vez resuelto el mensaje el responsable le da otro jeroglífico que le conduce a otro responsable que le hace la siguiente prueba: "El amnésico recordará si le dice a que países pertenecen estas monedas: corona, libra esterlina, lira, yen, australes y dirham". Una vez acertada la prueba le da de nuevo otro jeroglífico.

Este le cuenta que tiene que adivinar tres adivinanzas si quiere que le de el siguiente jeroglífico.

El responsable le cuenta que: "Si tenéis buena vista y conocimientos de geometría podréis ayudarle al responsable perdido a descubrir el punto FIMES que se encuentra encerrado en esta maraña de letras (debéis indicar o señalar la frase).

ELF IME SDESCUB
TOJ TMO STK REA
TIO PEP DIO ENE
SIM SEN AVE CES
LAN ATU RAL EZA

Es muy fácil solucionarlo si trazas una Z.

Una vez que el niño ha recorrido este rally circular, el último responsable que le toque le da un dibujo robot del responsable que hay que buscar y un croquis de la zona donde se supone que está, así el niño sólo debe buscar al responsable amnésico. Una vez encontrado le da todas las pruebas y así recobrará la memoria.

EL RALLY DE ORIENTACIÓN EN LA NATURALEZA

Consiste en un rally por equipos de forma lineal en el que cada equipo sale cada 10 minutos. Si son muchos los equipos se recomienda que haya dos rallies paralelos. Esta actividad puede durar todo el día, como si fuera una marcha. Como es natural haría falta una brújula por equipo y una explicación anterior de como se maneja ésta.

- La mochila perdida Un responsable en un cruce le dice a los niños que ha perdido su mochila, dándole indicaciones precisas del lugar, de orientación, de Monitores, de distancias... Los jugadores no deben hacer preguntas, sólo apuntar las indicaciones que se repetirá las veces que sea necesario. Cuando tenga las ideas claras parte hacia la mochila, cuando la encuentre, un responsable saldrá de su escondite y le propondrá la siguiente prueba.
- El croquis topográfico El responsable le propone la siguiente prueba: "Debéis realizar un croquis topográfico de la zona desde el punto donde estamos hasta donde está la siguiente prueba siguiendo siempre la dirección 45º norte, debiendo especificar en el mapa la configuración de los alrededores, los tipos de árboles, plantas...".
- La recolección naturista

Deben recoger hasta la siguiente

22.-ENCIENDA ESA LÁMPARA

Este juego es excelente para practicarlo un sábado por la mañana 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 suministren el que necesita. El mar está embravecido para hacerle llegar el combustible en una embarcación y se decide enviarlo por medio de un vagón suspendido. Si hay suerte, el mismo llega a tiempo para evitar que un barco se estrelle contra las rocas.

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

guardacostas. Se trata de que cada monitor 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 (coordinador) y se conceden diez puntos por cada faro encendido. Los recipientes tienen que ir y volver constantemente para mantener el combustible necesario hasta que llegue el buque, lo que despierta mucha emoción y gran diversión... en especial cuando el combustible se cae a mitad del camino. Si la inclinación de las cuerdas queda a nivel entre dos árboles habrá necesidad de dos líneas para tirar de ellas en ambas direcciones.

23.-ENTREGA RÁPIDA

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

24.-ESPÍAS ENTRE NOSOTROS

Dos bandos salen de dos puntos separados unos quinientos metros. A cada muchacho se le entrega la mitad de un mensaje escrito en una hoja de papel. El juego consiste en que cada uno de los componentes de un bando se encuentre con el del grupo contrario que lleve la mitad que faltó del mensaje. Antes de comparar las hojas de papel, se le hace una seña a fin de comprobar si está dispuesto a "correr el riesgo" de comparar las notas. Se trata de correr el riesgo porque en cada bando hay un espía. En lugar de llevar la mitad del mensaje, éste lleva escrito "espía". Por consiguiente, si después de convenir en comparar las notas un muchacho es capturado por un espía del bando opuesto, tiene que entregar su hoja de papel y regresar a una base convenida de antemano, sin denunciar el nombre del espía a los demás. La primera pareja que llegue a la base llevando el mensaje completo, es la ganadora.

25.-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" (cohetes) 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

26.-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 jugadores para tratar de informarse acerca de la posición de las bases y capturando a los mensajeros si es posible, para descubrir sus planes. Valiéndose de la información obtenida, tratan de impedir que se unan las bases. No podrán atacar a ninguno de los bandos hasta que hayan salido de su base. No estará permitido "atropellar" a los mensajeros aunque podrá hacerse en el ataque definitivo ("Atropellar" quiere decir atacar dos o 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 monitores deben ser hábiles para utilizar a sus jugadores y lo que es más difícil, capaz de poderlos reunir después del ataque final

27.-INVASIÓN DE LOS MARCIANOS

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

28.-INVESTIGACIÓN

Cada Grupo deberá investigar lo siguiente:

- v Onomástica del responsable del centro XXX. E mes y día de su santo.
- v Probar que se ha visto y hablado ese día con el administrador del campamento .
- v Obtener el autógrafa del cocinero.
- v El nombre científico de cinco árboles de la zona.
- v El título y horas de exhibición de una película en el cine YYY.
- v Una hoja de malva.
- v Cinco litros exactos de agua.
- v Un hilo de cobre
- v Un billete o comprobante de pago cancelado de un autobús cuyo número de serie contenga dos sietes.
- v Un céntimo del año IOJK.
- v La hora de la próxima pleamar en el lugar o la hora exacta de la salida del sol
- v La fecha del próximo plenilunio.
- v Una caja de cigarros vacía.
- v La hora en que sale de la estación el último tren de la noche.
- v Lo que cuesta el pasaje en autobús desde _____ hasta _____.
- v El nombre de la persona que vive en la casa nº _____ de la calle _____.
- v La hora en que se enciende el alumbrado por la noche.
- v Una gorra de bombero.
- v Un fósforo.

Las instrucciones pueden variar según la localidad o campamento.

29.-JUEGO X, Y, Z

Se necesita para cada grupo un objeto X, un número de tarjetas Y y un número de objetos Z.

Cada monitor 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 monitor un sobre conteniendo el objeto X y varias tarjetas Y que los miembros del grupo deberán llevar consigo.

Cada grupo tiene los dos objetivos siguientes:

- a. Conseguir cuantas tarjetas Y le sea posible, para lo cual registrarán a los jugadores de los otros grupos que encuentren dentro del terreno. El jugador podrá esconder las tarjetas en cualquier lugar de su persona, pero tendrá que someterse al registro de cualquier jugador que lo toque en la espalda y le dé la contraseña (el nombre del objeto X). El jugador registrado tendrá que entregar al que lo registre, todas las tarjetas Y que éste le encuentre encima, (Al que efectúa el registro le conviene, naturalmente, terminar lo más rápidamente y marcharse).
- b. 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 varios grupos, éstas deberán, antes de proceder a la búsqueda de objetos Z, presentarse a uno de los árbitros llevando una flor azul o algo que lo identifique.

(Al final del juego los grupos vuelven a reunirse). A los monitores se les dirá la hora en que terminará el juego concediéndoles algunos minutos para que se presenten al arbitro para informar y entregar los objetos, X, Y, Z.

30.-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:

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

- Lo encerraron en la prisión.
Los monitores deben reunirse para preparar este juego.

31.-LA CAZA DE PREGUNTAS

A cada grupo se le dice que tiene que presentarse a determinado árbitro que está en la ruta que cada grupo deberá seguir, partiendo de los lugares en donde habrán estacionados varios árbitros. La ruta será más o menos de circunvalación. Habrá un árbitro por cada tres grupos y serán suficientes intervalos de cinco minutos para que cada grupo salga por la ruta en pos de la caza.

El monitor del grupo recibe sus instrucciones y un dibujo del itinerario que su grupo 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:

1. ¿Qué hora señala el reloj del Ayuntamiento al llegar aquí?: averigüe quién lo pone en marcha.
2. En las cercanías del camino viven varios maestros. Localice a uno de ellos y pídale su autógrafo.
3. ¿Cuántos autobuses pasan por la calle y qué dirección llevan?.
4. 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
5. ¿Cuál es el resultado en este momento del partido de fútbol entre los equipos y (el partido que se celebra en la localidad)?.
6. Estos dibujos del plano indican lugares situados dentro del área. Identifíquelos durante la marcha e indique los nombres de las carreteras y caminos.
7. En algún lugar de su ruta confeccione un molde de yeso o cocine un plato.
8. 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.
9. Cuantos pasos hay entre y
10. Anote todas las bocas de riego que encuentre en el camino.
11. ¿Qué altura tiene la Iglesia de San
12. ¿A qué hora sale esta noche el último tren para
13. Busquen un pasaje de autobús cuya numeración sume 21.
14. Telefonee al número (Número del C. D., vg. Éste otorgará puntos por la habilidad y cortesía).
15. 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., 50 al O.S.O. ¿Dónde se encontrará entonces?.
16. Busque evidencias de las Instituciones históricas locales, etc.

BUSCADORES DE TESOROS

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

El monitor había dejado el mapa en su casa.

El juego: Dos bandos rivales, cada uno con una copia del mapa, se lanzan a capturar el tesoro. Los bandos pueden dividirse y la mitad de cada uno salir por diferentes caminos para poder, de este modo, perseguir y atacar al bando rival. Se trata de un juego de persecución y éste debe comenzar inmediatamente. Cada jugador lleva un pañuelo representando su vida, el cual puede ser quitado por el bando contrario. Si pierde su vida tiene que marcharse al "hospital", que es terreno neutral (el hospital está señalado en el mapa) y desde allí anunciará su nombre (es conveniente que para esto se use el código internacional de señales) y los árbitros le contestarán 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 unión de los miembros de ambos bandos tiene que acudir a por lo menos dos de los hoyos donde están enterradas las provisiones

32.-LA FORTALEZA DE AZERSHUS

Terreno: Una casa y terreno variado (caminos, bosques, etc.)

Material: Papel, yeso, cepillos de ropa, bandera, papel de embalaje, cajas)

Argumento:

Nos encontramos en la Segunda Guerra Mundial. El ejército alemán invade Noruega. Muchos países ya han caído y Noruega está a punto de caer. Sólo la Fortaleza de Akershus está libre de la dominación alemana. En su interior se guardan los secretos militares de mayor importancia para la guerra.

Los alemanes envían a sus espías a la fortaleza para apoderarse de los planos; unos guerrilleros noruegos tienen la misión de entregarlos a un general de su país. Dicha entrega tiene lugar en la Taberna del Irlandés, una taberna del pueblo, repleta a menudo de soldados.

Los alemanes necesitan invadir la fortaleza. Cuentan con una gran provisión de armanetrío entre el que cabe destacar varios tanques modelo Páncer y una fábrica de bombas, la cual está siempre en comunicación con el campo de batalla por medio de una serie de camiones blindados.

Desarrollo:

Antes de empezar se hacen dos grupos: alemanes y noruegos. Los noruegos estarán dentro de la casa, que es la fortaleza; su misión es defenderla con uñas y dientes del ataque alemán.

Los alemanes, por su parte, tienen una fábrica de bombardas y una plantilla de transportistas que llevan al frente las cajas llenas de bombardas.

Los tanques son dos niños protegidos con papel de embalaje que les envuelve todo el cuerpo (de este modo sólo pueden ser alcanzados por la parte de arriba). Llevan una caja llena de bombardas.

La dotación de bombardas de los noruegos es más reducida; debido a ello, en la mitad del juego se ven forzados a atacar la fábrica alemana o bien a los transportistas que llevan las bombardas al campo de batalla. Así pues, podrán abastecerse de bombardas para proseguir la lucha.

Primera Parte. Taberna del Irlandés:

El decorado es el de una Taberna; se cantará, se danzará, se beberá. Los alemanes eligen de entre sus efectivos humanos a cinco espías cuya misión será descubrir los planos de la fortaleza. La tarea de los noruegos consiste en pasarse los planos entre sí con el fin de despistar a los espías.

En una hora determinada llega el general que ha de recoger los planos; la Gestapo entonces tiene que detener a los noruegos sospechosos de estar en aquel momento en posesión de los planos. El noruego debe ser detenido antes de entregar el plano al general; en el momento de la entrega ya no puede ser detenido.

Mientras están en la taberna, los noruegos pueden capturar, en calidad de prisioneros a cinco alemanes. Si son espías, comenzarán la segunda parte del juego como prisioneros; si no lo son, serán puestos en libertad.

Los planos de la fortaleza indican la situación de los soldados que la defienden e incluso la situación de algunas trampas que hayan podido preparar los noruegos; es por esta razón que los alemanes están interesados en hallarlos.

Segunda Parte. La Batalla:

Por lo general, esta parte del juego se desarrolla al día siguiente de los sucesos de la taberna (esta primera parte tiene lugar al caer la tarde). Consiste en una batalla de bombardas, la cual puede prolongarse hasta que, de acuerdo con el horario previamente establecido por los presidentes de los respectivos países, corresponde, dar por concluidas las hostilidades.

La misión de los noruegos es defender la fortaleza, hasta que llegue la hora establecida para el fin, mientras que los alemanes deben entrar antes que la batalla termine.

La fortaleza se considerará invadida cuando la mitad de los alemanes se encuentre dentro y estén blancos, es decir, sin haber sido manchados por las bombardas.

Lo más importante de este juego es la variedad de trampas y jugadas que ambos equipos pueden realizar (atacar la fábrica de bombas, atacar la fortaleza por un lado mientras un grupo entra por el otro, libertar a los posibles prisioneros, etc.) Si la animación es fuerte, el juego es muy espectacular y complace a todos los que juegan en él.

33.-LA GACETA

Variado.

Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran con un gran problema, el director ha desaparecido (se sospecha que está en las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista o perderán su trabajo.

Se dividen en cuatro equipos, debiendo cada uno pasar por cuatro departamentos diferentes de la gaceta, donde realizarán una parte. En cada puesto dispone de 10 minutos para la realización de la prueba. Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto.

Es preferible que cada puesto esté en una sala o lugar diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puesto de acceso a la sala. Es conveniente un árbitro por cada puesto.

Puesto 1 Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.

Puesto 2 Distorsión de voces. Equipos impares: cada miembro del equipo debe de leer una parte de un texto distorsionando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. Equipos pares: deben adivinar a quién pertenece la voz y anotarlo.

Puesto 3 Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir sobre papel continuo la historia con un tema dado. Cuando acabe el tiempo se enrolla el papel sujetándolo con clips de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta el último equipo, que inventa el final.

Puesto 4 Anuncios divertidos. Cada equipo debe hacer el mayor número de anuncios posibles y elegir uno que representará una vez pasadas las pruebas.

Una vez realizadas las pruebas, cada equipo:

- Narra su parte del culebrón que realizaron.
- Escenifican sus noticias, simulando un programa de televisión e intercalan anuncios.
- Se verifica si los equipos pares han conseguido descifrar las voces.

34.-LA ISLA DEL TESORO

Terreno: Una playa (también sirve un bosque)

Material: Globos, escarbadiantes, plano, tesoro, dibujo de un barco.

Argumento:

En una isla del Caribe unos náufragos que llevan tiempo sin haber sido rescatados han enterrado un tesoro que lograron poner a salvo cuando el barco se fue a pique y además, han dibujado un plano del lugar donde se encuentra. Unos piratas se han enterado y han puesto rumbo hacia la isla en busca del tesoro. Al llegar, se desencadena una gran lucha entre los piratas que quieren capturar la nave para poder marcharse de la isla.

Desarrollo:

Antes de empezar se hacen dos grupos náufragos y piratas. Los náufragos tienen que enterrar el tesoro y hacer el plano; los piratas por su parte, dibujan su barco.

Para que sea más difícil hallar el tesoro, los náufragos rompen el plano en diez trozos. Y los piratas, para que la captura sea igualmente difícil, lo desmontan también en diez trozos.

Los náufragos tienen el plano en su campamento. Los piratas tienen el barco en el suyo. Cada campamento tiene varios vigilantes. Mientras los demás atacan el campamento contrario.

1. Cada vez que un pirata entra en el campamento de los náufragos puede tomar un fragmento del plano y llevárselo a su propio campamento sin ser muerto; de lo contrario, el plano será devuelto a su lugar de origen.
2. Cuando un naufrago entra en el campamento de los piratas toma un trozo del barco y se lo lleva a su campamento; si cae muerto, el fragmento de barco también será devuelto a su lugar de origen.

La lucha se realiza con globos y escarbadiantes. Si a uno le estalla el globo queda muerto y tiene que ir a buscar otro globo. El equipo vencedor es el que consigue primero su objetivo, ya sean los piratas apoderándose del plano y del tesoro, o bien los náufragos conquistando el barco de la salvación.

35.-LA MÁQUINA QUE HACÍA AGUJEROS

Terreno: bosque.

Material: Papeles, cajas, botes (todo agujereado).

Argumento:

Un buen día, Sabelotodo pensó que era muy incómodo que, cada vez que quería colgar un cuadro en la pared, tuviera que hacer un agujero para clavar el clavo; ni decir tiene que si quería construir una piscina el trabajo era mucho más engorroso, ya que entonces tenía que hacer un gran agujero en el suelo. Pensó que era mucho mejor hacer agujeros y guardarlos para cuando fuesen necesarios. Si quería colgar un cuadro bastaba con tomar un pequeño agujero y colocarlo en la pared y si se le antojaba construir la piscina tomaba uno grande y lo ponía en el suelo.

Es una gran idea, pensó y en menos que canta un gallo inventó una máquina que producía agujeros de todos los tamaños.

Un buen hombre se enteró y se puso en contacto con Sabelotodo para que le vendiera agujeros. Era un cliente de agujeros. El negocio de Sabelotodo prosperó tanto que llegó a tener una fábrica de agujeros y a un grupo de transportistas encargados de llevar los agujeros desde la fábrica hasta el cliente.

Pero no todo era tan bonito, puesto que había unos ladrones que ambicionaban los agujeros de Sabelotodo y asaltaban a los transportistas con el propósito de apoderarse de los agujeros.

Los transportistas se veían en la obligación a hacer toda clase de rodeos para evitar encontrarse con los ladrones por el camino. Así empezó la gran aventura de los transportistas y de los ladrones de agujeros.

Desarrollo:

Antes de empezar se hacen dos grupos: los transportistas y los ladrones. Hay que señalar tres lugares en el campo de juego: la fábrica, la casa del cliente, y la cueva de los ladrones.

En la fábrica existe toda clase de embalajes de agujeros (agujeros envueltos, papeles agujereados, cajas llenas de agujeros, agujeros en conserva, botes agujereados.)

Los transportistas tienen que ir desde la fábrica hasta la casa del cliente a entregar agujeros y volver otra vez a la fábrica a buscar más mercadería.

Un transportista puede llevar tres agujeros envueltos o bien un bote de agujeros en conserva. Para llevar las cajas se precisan dos transportistas.

Cuando un ladrón toma a un transportista o a una pareja, éstos tienen que entregar los agujeros que llevan. Si no llevan ninguno (supongamos que están de vuelta a la fábrica), entonces el ladrón se lo lleva prisionero a su cueva y permanece allí hasta que viene otro ladrón llevando por lo menos tres agujeros.

Cuando un ladrón toma agujeros tiene que llevarlos a la cueva. A fin de regular un poco el juego hay dos guardias (monitores) que vigilan que los ladrones no cometan fechorías. Si ven un atraco, llevan al ladrón a la cárcel. Dichos guardias sólo aparecerán si los transportistas van muy retrasados con respecto a los ladrones.

Para ayudar a los ladrones puede haber también un ladrón en jefe (un animador) que actúa cuando sus ladrones no consiguen gran cosa.

Al final del juego se hace recuento tanto del número de agujeros que tiene el cliente como del que tienen los ladrones. El número más elevado da el vencedor.

Variante: En vez de entregar voluntariamente los agujeros, cuando un ladrón tome a un transportista lo registrará para ver si lleva agujeros. Si no los encuentra, tendrá que dejarlo libre.

36.-LA PESTE NEGRA

El grupo se divide en dos bandos, el de las "Enfermedades" y el de los "Antídotos". El coordinador dará comienzo al juego que se desarrollará en una región cubierta de árboles. Al comienzo, el coordinador permanecerá junto con los Antídotos. Pocos minutos después las Enfermedades se irán desplegando desde una base señalada de antemano, tratando de llegar hasta el coordinador 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 coordinador 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 coordinador. Éste hará cuanto pueda por ayudar a los Antídotos que lo acompañan procurando que las Enfermedades caigan en emboscadas o se expongan a ser capturadas. El miembro del bando de las Enfermedades

que sea capturado entregará a quien lo capture el papel donde está escrita la enfermedad que lo identifica, pero puede seguir jugando. En una de las hojas están escritas las palabras "Peste Negra". Contra esta terrible enfermedad no hay antídoto, por lo tanto, si algún Antídoto lo capturó se convierte automáticamente en Enfermedad y tiene que pasar al otro bando. Esto puede dar lugar a que el número de Antídotos disminuya, pero para contrarrestar esta posibilidad, uno de los Antídotos recibe el nombre de "Penicilina" y todo individuo del bando contrario capturado por éste se convierte en Antídoto. La "Peste Negra" no trata de atacar y solamente se ocupa de engañar a los Antídotos para que traten de capturarlo. Si se encuentran "Penicilina" y "Peste Negra" no sucede nada, pero cada uno de ellos trata de advertir a sus compañeros del bando de quién es cada uno.

37.-LA PISTA AMERICANA

Se realiza de la misma forma que el juego anterior, sólo que esta vez las pruebas son de habilidad físicas relacionadas con técnicas de alpinismo, marcha, espeleología, etc.

Aquí vamos a explicar las más conocidas y algunas que no son tanto. Sólo pediros que no pongáis en este tipo de recorrido pruebas que no son específicas de Pista Americana como son el gusanito, etc., éstas dejarlas para la Gimkhana u otro tipo de rallies. Explicamos también para que sirve cada técnica.

- a. La pasarela Se utiliza para pasar ríos o tramos de dificultad horizontal. Si su instalación es elevada debe ser utilizada con un cordino de seguridad, que se fija a la cuerda superior por medio de un mosquetón.
- b. Paso tiroles (tirolesa) Se instala entre dos puntos elevados, aunque éstos estén a diferente altura. Puede ser utilizado como sistema de socorro en el traslado de accidentados. Como prevención debe ser instalado con doble cuerda. La maniobra de tensado puede ser de dos formas:
 1. *Tensado con tensor de mosquetón
 2. *Tensado con nudo "prusik" o nudo Jaumar. El nudo "prusik" se realiza con cordino de 5 mm. y se fijará al anclaje con cordino de 9 mm. La cuerda sobrante se fijará también independientemente al anclaje como medio de seguridad.
- c. Rappel Se utiliza para descender por laderas o paredes de gran inclinación, verticales o extraplomadas. Si es realizado por principiantes debe utilizarse una cuerda de seguridad. Si no se dispone de una cuerda de seguridad puede utilizarse un autoseguro por medio de un nudo autobloqueante ("prusik"). La seguridad de esta maniobra depende casi exclusiva y fundamentalmente del anclaje.
- d. Poliplasto Sistema utilizado para la elevación de grandes pesos o de personas verticales o extraplomadas. Su construcción varía notablemente, dependiendo del material del que disponemos. Puede ser construido con poleas y "shunt", o bien con mosquetones y nudos "prusik".
- e. Pasamanos (puente mono o puente mico) Nos sirve como sistema de seguridad al atravesar laderas excesivamente inclinadas. También para la Pista Americana sirve pasar dos o más árboles agarrados de pie y manos.
- f. Carreras de cuadrigas Se cogen dos palos largos e iguales y se ponen casi paralelos a una distancia de un metro y medio o dos. Los llamaremos A y B. Luego se le atan dos palos transversalmente, uno en la parte superior, el C y el otro en la parte inferior, el D. Entre el palo C y D tiene que haber una distancia de unos 150 cms. Conviene que el palo superior C sea más largo para que sobresalga por los lados y así pueda servir de travesaños y pueda tirar mejor del carro. Debéis tener en cuenta que cuantos más travesaños tenga el carro habrá más puntos donde poder aplicar fuerza para hacerlo correr con facilidad. Cada carro puede tener atadas varias cuerdas. La prueba consiste en que cada equipo tire de su carro, inclinado 45º con respecto al suelo, en el que irá subido uno del mismo grupo. El que va en el carro apoyará sus pies en el palo inferior D y se agarrará con las manos al palo superior C.
- g. Puente móvil Los jugadores del equipo cargan sobre los hombros una viga, tronco, escalera... El último de la fila sube a la pasarela por el extremo posterior y, andando por ella, salta por el otro extremo pasando a aguantar el tablón en la primera posición.
- h. Gallineta Construir vallas dobles con troncos y cuerdas colocadas en escalera, en forma de V al revés. Consiste en subir por un lado y bajar por el otro.
- i. Equilibrio sobre cuerda Caminar 30 mts. debajo de unas cuerdas colocadas a unos 75 cms. del suelo.
- j. Tarzán Con la ayuda de una cuerda colgada de la rama de un árbol salta de una orilla de un río a la otra.
- k. La escala Se hace una escalera con troncos delgados y cuerda (vale un "ballestrinque" para unir la cuerda al tronco) se cuelga de una rama y a subir.
- l. Subir a un árbol con una cuerda. La cuerda puede ser con nudos o sin él.
- m. El puente Con una cuerda transversal abajo y dos cuerdas transversales arriba y paralelas, se construye un puente muy chulo.
- n. La maraña

38.-LA PÓCIMA DE LOS GNOMOS

Los malvados Trolls han entrado en el bosque secreto poniendo en peligro a todos sus habitantes y amenazan con destruirlo. Los Gnomos deben de conseguir la fórmula mágica para derrotarlos, pero conseguir sus ingredientes no es fácil.

Los gnomos forman equipos, cada uno con un frasco donde realizar la pócima (limonada). Cada equipo debe atravesar una serie de puestos y superar la prueba que se le proponga. En cada puesto se dará una cantidad de un ingrediente de la fórmula (agua, azúcar, limón y hierbabuena), cantidad que dependerá de cómo se haya hecho la prueba.

Cuando todos los equipos hayan logrado hacer su pócima, el gnomo más viejo del lugar (el animador del juego) juzgará cuál es la más apropiada para derrotar a los Trolls (la de mejor sabor)

39.-LOS EXPLORADORES

TEMA: Unos exploradores realiza un viaje a la selva africana lleno de aventuras y complicaciones que deben superar hasta el final.

REGLAS: Se divide al gran grupo en equipos de cinco o seis miembros. Se realiza en forma de rally lineal, aunque si así lo veis conveniente podéis realizarlo de forma circular.

PRUEBAS:

- Ha llovido. Se debe encender un fuego y secar un pañuelo empapado de agua sin que se quemese.
- El río viene crecido, debéis cruzarlo. Solo tenéis dos piedras para cruzarlo. Sin caerse al agua debéis de poner una piedra luego la otra, cuando estéis en la segunda piedra quitáis la primera y la ponéis un poco más lejos, una vez en ésta cogéis la otra y repetís la operación hasta que crucéis el río. No hace falta explicar que el río es imaginario y que las orillas son dos líneas paralelas, distanciadas unos diez mts. una de otra.
- Se llega a un poblado y hay que comprar comida, pero los indígenas no entienden. Para lograr provisiones hay que hacerlo por medio de mímica.
- Uno de los exploradores, al pasar por un cerro, cae y se fractura una pierna. Hay que entablillarlo, hacerle una camilla y llevarlo a la choza del brujo curandero (!Ésto!, sanitario), deben de llevar al herido en camilla hasta la prueba del brujo que por cierto ésta dos pruebas más abajo.
- Los exploradores quieren cortar camino (para llevar al herido lo más pronto posible al curandero por un túnel que el monitor le ha indicado. Por el encuentra una charca llena de pepitas oro, pero la leyenda del lugar dice que sólo se puede coger el oro con los pies, nunca con las manos. El responsable de la prueba tiene un barreño con agua coloreada con los pies deben intentar coger el mayor número posible.
- Por el camino se encuentra una tribu de caníbales (responsables disfrazados) que les retan a una lucha de pañuelos.
- Por fin llegan a la choza (una tienda de campaña) del brujo, pero un tornado ha derrumbado ésta. El brujo promete curar al herido si antes le ha montado su choza.
- Al final llegar al poblado donde le embarcarán para regresar a casa, pero el capitán del barco esta aburrido y no quiere llevarlos, por lo que deben divertirlo con una escena cómica para que éste se anime y los lleven a su hogar.

40.-LOS INDIOS EXPLORADORES

TEMA: Un grupo de indios se han perdido en el monte. Han dejado un rastro de plumas. El resto de la tribu van en su busca, divididos en grupos (tiendas).

DESARROLLO: Se monta una tirolina y un puente-mono, los indios que se van a perder, pasan los primeros y se van a la "gran pradera" (lugar indicado previamente y que solo lo saben ellos), por el camino van perdiendo de vez en cuando una pluma de su penacho. Para encontrar este grupo que se ha perdido, los perseguidores deben salir por la tirolina y el puente-mono y seguir el rastro de plumas diseminadas a lo largo del camino. La tirolina y el puente-mono no es obligatorio, pero entretiene mientras le tocan salir a perseguir a los primeros. Tenéis que conseguir que no corran ya que no es una carrera sino una marcha.

Podéis hacerla tan larga en el tiempo como queráis. Y si lo que queréis es una actividad de un día, cuando estén todos en el lugar prefijado, coméis, podéis descansar, bañaros si hay un río cerca, tener una oración comunitaria y luego volver al campamento o acampada para descansar un ratito y cenar.

41.-LOS TRES MOSQUETEROS

Terreno: En medio de un bosque, con caminos, ríos, etc.

Material: Globos, escarbadietes, cuerda, los collares de la reina (en papel), disfraces.

Argumento:

La historia sucede en Francia en tiempos de los tres mosqueteros. La reina de Francia entrega sus collares a un duque inglés para que saque dinero de ellos y forme un ejército. El cardenal Richelieu (enemigo de la reina) propone al rey que celebre una fiesta para que la reina pueda lucir sus collares (si bien lo que en realidad persigue el cardenal es que se descubra la maniobra de la reina.)

La reina no sabe cómo arreglarlo, y halla la solución en sus mosqueteros. Les ordena que vayan de inmediato a Inglaterra a buscar los collares y que estén de regreso antes del comienzo de la fiesta.

Richelieu envía a sus guardias para evitar que los mosqueteros puedan llevar felizmente a cabo su misión.

Desarrollo:

Se hacen dos grupos. Un grupo son los mosqueteros de la reina mientras que el otro grupo son los soldados de Richelieu.

En una parte del terreno se halla el duque inglés y en la otra, algo separado, se levanta el castillo de la reina.

El cometido de los mosqueteros consiste en ir al castillo de la reina al encuentro del duque y regresar de nuevo al castillo de la reina llevando los collares.

En cada una de las bolsas que llevarán los mosqueteros se pondrá un collar. Si pierden dichas bolsas, perderán pues los collares.

Los soldados de Richelieu han de tomar a los mosqueteros durante el viaje de ida o vuelta y apoderarse, de las bolsas o bien de los collares (depende de cuando los tomes). Si un soldado atrapa a un mosquetero cuando va hacia Inglaterra, le quita la bolsa. Un mosquetero sin bolsa no puede llevar collares.

El lugar ocupado por el duque está vigilado de modo que los soldados del cardenal no pueden acercarse a sus proximidades. Tiene que esperar a los mosqueteros un poco lejos.

Si un mosquetero es capturado podrá ser registrado con el fin de arrebatarle la bolsa o el collar, siempre y cuando se hallen presentes un mínimo de dos soldados; de lo contrario, el mosquetero sólo podrá ser retenido.

La lucha se realiza con globos. Para capturar a un mosquetero hay que reventarle el globo. Si a un jugador le revientan el globo tiene que procurar otro. El almacén de globos será distinto para ambos equipos.

Al finalizar el juego se cuentan los collares que han sido devueltos a la reina y los que han sido requisados por los soldados del cardenal. El grupo que tenga mayor número de collares será el vencedor del juego.

42.-MENSAJE SECRETO

Como representantes del movimiento clandestino, se entregan a los grupos 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 jugadores solamente algunas palabras del mensaje mezcladas lo más posible. Los jugadores tendrán que memorizar las palabras hasta su regreso al local y ganará el grupo que descifre primero su mensaje y lo entregue correcto al coordinador. Para complicar el juego, se puede entregar al traidor de quien se sospeche, palabras apócrifas que no forman parte del mensaje original y además, al salir del local, cada grupo puede recibir ciertas palabras en clave que deberá repetir en la dirección a donde va a recoger el mensaje. Allí hará una prueba.

43.-MISIONE DE CATÁSTROFE COMBINADAS

Cada uno de los equipos posee un sobre, en el que se encuentra cada uno de estos mensajes.

Sólo lo abrirán si suena la señal pautada.

En este caso se confeccionaron misiones combinadas como para 10 equipos participantes.

Cada celda en la siguiente Tabla corresponde a 1 sobre cerrado que recibe cada uno de los 10 equipos. Lo abrirá cuando suene la "alarma" en cualquier momento del juego.

I. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Se produjo un incendio! Ubíqueno! Apáguenlo!

Dejen el lugar lo mejor posible!

No borren huellas que puedan aclarar el origen del mismo!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

II. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Hay un herido en un incendio!

Fracturado! Columna Vertebral???? Rescátenlo!

Trasladar hasta ÁREA EPSILON manteniendo normas de seguridad!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

III. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Un herido de un incendio necesita reparo urgente! Trasládense a ÁREA EPSILON!

Construyan urgentemente un refugio simple anti-lluvia!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

IV. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Llegará un herido en ÁREA EPSILON!

Paro respiratorio y cardíaco! Quemadura de 2º grado en muñeca derecha! Fractura de columna????

Atiéndanlo! Practiquen los primeros auxilios correspondientes!

No poseen botiquín al menos que alguien se los acerque!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

V. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Debido a un accidente se necesita urgentemente una fuente para cocinar!

Diríjense a ÁREA EPSILON y encárguense de proveer dicha fuente lo más rápido posible!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

VI. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Emergencia en ÁREA EPSILON!

Mucha gente afectada!

Es necesario contar con abundante cantidad de alguna infusión caliente!

Diríjense allí con lo necesario para prepararla y proveerla!

Despreocúpense de la fuente de energía para calentarla, alguien se las proveerá!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

VII. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Diríjense a AREA RO!

Desde el banderín allí ubicado caminen 20 pasos hacia el ____, 30 pasos hacia el ____, y ubiquen un Botiquín!

Entregarlo urgentemente a quien lo necesite en ÁREA EPSILON donde hay un siniestro!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

VIII. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Se produjo un incendio que afectó físicamente a un humano!

Se duda si fue accidental, homicidio o intento de suicidio!

En el lugar pueden haber elementos que aclaren la situación!

Ubíqueno urgentemente y eviten que otros humanos alteren futuros indicios!

Serán los investigadores del caso y deberán rendir cuentas posteriormente!

Depende de Ustedes averiguar la verdad!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

IX. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

Hay una situación de catástrofe!

Ayuden en lo que crean que hace falta!

Importante no molestar a quienes tengan algo definido para hacer!

Luego esperen OBSTÁCULO 07...

X. !!!S.O.S!!! EMERGENCIA!!! SINIESTRO!!! ES VITAL QUE COLABOREN!!!

En estos momentos hay una situación de catástrofe!

Los habitantes no saben que sucede!

Vuestra misión será: Recopilar todo tipo de datos y esclarecer el acontecimiento!

Deberán poder informar a todos posteriormente! Luego esperen OBSTÁCULO 07...

44.-MONITOR SECUESTRADO

La mitad de los jugadores se apoderan del monitor y lo esconden, despues se dedican a vigilarlo y evitar que lo capture la otra mitad, pero manteniéndose a cierta distancia. El monitor permanece en el escondite hasta ser descubierto y luego irá al lugar donde lo lleve el jugador que lo descubra. En el transcurso del juego el jugador puede ser capturado y recapturado mas de una vez. Gana el bando en cuyo poder se encuentre el jugador 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.

45.-MONOPOLIO PARA MONITORES

Los jugadores se reúnen en un lugar donde el coordinador del juego expone las "propiedades" de cada grupo. A una señal convenida los equipos salen por parejas hacia el lugar anunciado en venta y tan pronto lo encuentren. si no tiene propietario corren a reclamarlo, uno de los Jugadores se queda de guardia mientras el otro regresa a donde está el coordinador para presentar e inscribir la reclamación. El coordinador les entrega un trozo de tiza para que regresen al lugar y después de escribir o dibujar la firma de su equipo en el exterior de la propiedad, preferible sobre el pavimento, la pareja sale a buscar otro lugar para reclamarlo de manera análoga.

Si un equipo gana en todos los lugares en una vuelta, se duplica el valor de los mismos. El equipo que acumula mayor capital activo a la hora fijada para terminar el juego, es el ganador.

Lista de Precios

150 \$ c.u. Propiedades de un obispo, de un juez, ... 100 \$ c.u. Oficinas del pregonero de la ciudad, inspector urbano, administrador o inspector del combustible, empleados de la magistratura.

125 \$ c.u. Clínicas de médicos.

110 \$ c.u. Comercios de tiendas especificadas.

90 \$ c.u. Salas de exposiciones, acueducto 50 \$ c.u. Retenes de policía, Ministerio del Trabajo, imprentas de periódicos.

60 \$ c.u. Catedral.

45 \$ c.u. Iglesias y capillas. 35 \$ c.u. Fábricas, cervecerías.

25 \$ c.u. Juzgados. 10 \$ c.u. Cines y edificios públicos

30 \$ c.u. Papelerías, tapicerías, carnicerías, abastos. 40 \$ c.u. Estaciones de ferrocarril, de autobuses, etc

46.-OPERACIONES SECRETAS

Se trata de un juego de persecución. Habrá el doble de perseguidores que fugitivos. Al comenzar, todos están en el campamento 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 un kilómetro y medio del campamento. 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 diez metros y en cualquier dirección El árbitro que los vigila ordena entonces la salida de los perseguidores. El objetivo de los fugitivos es llegar todos al punto secreto en 30 minutos todo lo más tarde después de la hora H sin haber sido seguidos por los perseguidores. La finalidad de los perseguidores, aún a riesgo de que los maten, es mantenerse lo más en contacto posible entre ellos para apoderarse inesperadamente del lugar secreto de la reunión, lo cual deberán realizar entre la hora H y 30 minutos y la hora H y 32 minutos. Durante este tiempo, que indicara el árbitro levantando una bandera, los fugitivos deberán permanecer quietos y no podrán atacar a los perseguidores que vayan llegando. A la hora H y 28 minutos, los perseguidores podrán abrir el sobre y si están bastante cerca del lugar y bien organizados podrán llegar oportunamente. Ganan los perseguidores si todos los fugitivos no llegan a tiempo o si más de la mitad han podido seguir a los fugitivos. Ganan los fugitivos si todos han podido entrar seguidos por menos de la mitad de los perseguidores.

Argumento: Los fugitivos pueden ser un grupo de bandidos armados que logran escapar de los policías desarmados. El punto de reunión de los bandidos resulta ser un aeropuerto donde los espera un avión que han contratado. La llegada oportuna de la policía revela que los presuntos pasajeros son individuos buscados por la justicia y el avión no sale. Si

uno de los bandidos pierde el avión son descubiertos los planes de la pandilla y sus miembros capturados. Cuando el sobre se abre se encuentra que contiene un mensaje por radio, de un grupo 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.

47.-PERDIDOS EN EL BOSQUE

Se trata de un juego de persecución al igual que el anterior, ideal para marchas.

TEMA: Unos acampados se ha perdido en el bosque. Un grupo (responsables) han salido a explorar el terreno dejando un rastro tras de sí. Los jugadores deben seguir este rastro, pero en cada kilómetro cambian el rastro, dejando a uno de los exploradores para explicar porque han cambiado este y como es el otro.

NUMERO DE JUGADORES: Puede participar todos los acampados a la vez, pero si el número es superior a 20 se puede dividir el grupo en grupos más pequeños.

DESARROLLO: El que explica el juego dice que el rastro empieza a 20 mts. alrededor de donde están situados y que consiste en piedras de color rojo. Cuando acaba esta pista. Los jugadores se encuentran a uno de los exploradores (responsable disfrazado) que les cuentan que debido a que se les han acabado la pintura, han hecho el siguiente rastro con papel, esta pista se encuentra x mts. alrededor suya y esta les podrá llevar a la salida.

Pero termina el rastro y encuentran al siguiente explorador que les dicen que el papel se les ha acabado y han de seguir una pista de rastreo hasta el final. Una vez han encontrado una pista "mensaje a veinte pasos" y buscado este, el mensaje les dice que como han encontrado más papel y que gracias a ello pueden seguir de nuevo una pista de papel.

Al final encuentran a otro explorador que les relata que debido a que ya no tienen más papel han tenido que dejar sus cordones de zapatos colgados en las ramas de los árboles cada ciertos metros.

Otro explorador les esperan al final de esta pista que les cuentan como se les ha acabado los cordones de zapatos, y como a no tener más cosas para poner como rastro, han tenido que dejar al último explorador seguir solo hasta la salida del bosque sin dejar ningún rastro y que solo les monitorrá hasta él por medio de un silbato que sonará cada tres minutos.

NOTA: Ya en el lugar escogido podéis descansar o acampar.

48.-PISTA SECRETA

Se envía a dos grupos 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, los grupos deben describir su recorrido.

49.-RASTREO ARTÍSTICO

Se preparan varios dibujos de cosas que pueden ser vistas en los alrededores del campamento. Los dibujos se entregan a los grupos 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.

50.-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. El monitor desafía a los jugadores, fijando el reto en el tablero de avisos con unos días 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 los jugadores a través de una claraboya o ventana cuando más tranquilos estén.

51.-ROBIN HOOD

Terreno: variado (bosque, caminos, explanadas, etc.)

Material: Pañuelos o tiras de papeles, papeles para hacer cartas, disfraces.

Historia:

La acción se desarrollo en Inglaterra durante la Edad Media. El rey Ricardo Corazón de León se encuentra en las cruzadas y su hermano Juan sin Tierra quiere arrebatarle el trono. Por ese motivo dicta una carta Magna que manda firmar a todos los señores feudales con el fin de organizar una confabulación a favor suyo y en contra de su hermano. Si consigue que firmen dicha carta la victoria será suya.

En medio de todo esto, un personaje intenta ayudar al rey Ricardo, es Robin Hood, que, refugiado en los bosques de Locksley, dirige a un grupo de arqueros con los que hace la guerra al traidor Juan.

Robin Hood quiere evitar que la carta llegue a firmarse, y para lograrlo ataca a los mensajeros que llevan las cartas de una parte a otra.

Desarrollo:

Se hacen ocho grupos de diez niños: dos de ellos representan las fuerzas de Robin Hood mientras que los otros seis configuran los ejércitos de los seis señores feudales. Cada uno de dichos señores tiene un castillo, los cuales deberán estar bien separados entre sí.

Cada grupo de señores tiene una carta; después de firmarla en su propio castillo, tiene que ir pasando por los cinco castillos restantes con el fin de conseguir la firma de los demás, y una vez obtenidas las firmas llevarla al castillo de Juan Sin Tierra.

Si Robin Hood se apodera de la carta de un grupo, éste debe volver a empezar (ir a su castillo, firmar y empezar de nuevo el recorrido por los demás castillos.)

Si cuatro de las seis cartas llegan al lugar donde se encuentra Juan Sin Tierra, la Carta Magna se considera firmada. Si llegan menos, la carta no tendrá validez y Robin Hood habrá cumplido con su misión.

El número de cartas que un mismo grupo puede hacer (es decir, después de que se las hayan quitado) es de tres. Si a un grupo le quitan la carta tres veces, ya no puede empezar ninguna más.

El sistema de quitar las cartas es el siguiente: se mata a los componentes del grupo (pañuelos o tiras) y se les registra para ver si la llevan. El tamaño de la carta es bastante grande, por lo que resulta difícil esconderla.

Al finalizar el tiempo de juego, tenemos que contar las cartas que han llegado al castillo de Juan Sin Tierra: si son cuatro o más, habrán ganado los señores feudales: de lo contrario, los vencedores serán Robin Hood y el rey Ricardo.

El castillo de Juan Sin Tierra está defendido por soldados invulnerables; es difícil, pues que los hombres de Robin Hood esperen la llegada de los grupos, sobre todo teniendo en cuenta que numéricamente son el doble que cualquier ejército.

El juego durará dos días y al atardecer pueden hacerse recorridos o cualquier tipo de mensajes entre castillos.

52.-ROBO EN LA CARRETERA

Cada grupo posee \$100 representados por discos de metal o algo parecido. Toda el grupo tiene que lanzarse a "lo desconocido" llevando el dinero en su poder. El monitor puede distribuir el dinero entre su gente como lo estime mejor. Cada muchacho lleva prendido un número en su ropa, pero escondido 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 el grupo 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 los otros grupos sepan el número que lleva cada cual. Al encontrarse con un miembro de otro grupo, el jugador 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 jugador, 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 jugadores averigüen quién es quién y divulguen la noticia entre sus compañeros de equipo con el fin de que sepan a quién pueden dar el alto para ganarle y a quiénes hay que eludir.

53.-SABOTAJE

Lo primero que hay que hacer es tender un hilo de alambre sin aislar, de unos trescientos metros de longitud a través de un arbolado. Su extensión tendrá distintas alturas hasta pasar también sobre la copa de los árboles, pero en su mayor parte se mantendrá cerca del suelo a sólo un metro aproximadamente, semioculto entre el ramaje bajo. A cada extremo del alambre se instalarán teléfonos con su correspondiente retorno de "tierra". Si no es posible obtener equipos del ejército a veces pueden adquirirse en el mercado o puede fabricarse un teléfono sencillo utilizando 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 los grupos que toman parte. Un grupo son los ingleses, otro los americanos y dos de ellos una pandilla de bandidos internacionales. Los ingleses destinan a uno de sus muchachos para que actúe de primer ministro y dispondrá de uno de los teléfonos y otro muchacho de los americanos será el presidente y manejará el otro teléfono. Previamente se prepara una lista de unas treinta palabras secretas en clave, que deberá ir transmitiendo el primer ministro una a una y a intervalos de dos minutos durante el juego. El presidente, a medida que las vaya recibiendo, irá anotándolas por orden en una hoja de papel. Todo marcha bien hasta que los bandidos internacionales se han decidido a interceptar las palabras para que no lleguen a su destino y se disponen a sabotear la línea e impedir la comunicación. Esto lo harán procurando que la línea tome tierra y se produzca un corto circuito. Los equipos que usarán para "toma de tierra" consisten en un trozo de alambre provisto de una presilla en un extremo y una punta de cualquier metal en el otro para poderlo clavar en el suelo. La línea está protegida por ingleses y americanos y si uno de los bandidos es capturado, será llevado a una de las bases, concediéndose un punto al capturador.

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

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

54.-SITIADOS

El campamento está sitiado. Los jugadores se dividen en partes iguales, uno 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 coordinador 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 campamento. 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 (poniéndose un pañuelo visible por ejemplo). Puede utilizarse cualquier sistema de captura, siempre que lo entiendan todos. Si el capturado es portador del mensaje, tendrá que entregarlo y quien lo capturó tendrá que llevar el escrito a su local de sitiador. El portador original puede obtener auxilio tocando la puerta más cercana, pero luego es atacado de nuevo. Si el ataque tiene éxito se considerará destruido el mensaje. No se podrá atacar en un área a menos de cien metros de distancia del campamento, ya que se supone estar defendido por cañones, lo que obliga a los sitiados a seguir a sus contrarios.

Los sitiados deben ignorar quién es su seguidor; los sitiadores no conocen a dónde van los sitiados. Deberá fijarse el tiempo de duración del juego y se concederán puntos por cada mensaje correcto que se traiga.

55.-TARJETAS POSTALES

Se envía a un grupo a un punto situado aproximadamente a kilómetro y medio de distancia del campamento y se le entregan tres tarjetas postales, cada una dirigida a uno de los tres monitores que se han quedado. Las instrucciones que reciben son las de tratar de echar al correo las tarjetas en cualquier buzón situado dentro de cierta zona alrededor del campamento. El equipo defensor lo único que tiene que hacer es evitarlo. El monitor atacante puede distribuir las tarjetas entre los jugadores como mejor le parezca y se les permite disfrazarse y usar cualquier medio de transporte. Como incentivo para los defensores, los monitores dejan que las tarjetas no lleven sello o estampilla.

56.-TESORO DE CONTRABANDISTAS

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

57.-TRASLADO DE JOYAS

Se dividen a los jugadores en equipos que deben buscar saquitos con joyas (habichuelas) por todo el campamento. Existen unos monitores que le dificultan la búsqueda.

58.-UNA BOMBA PARA VOLAR TELAS DE ARAÑA

Cada jugador lleva papel y lápiz para recoger el autógrafo de cualquier jugador que encuentre en su camino (sin duplicar la firma). Un jugador 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 jugador portador de la bomba la entregará a cualquier jugador que encuentre a cambio de su hoja de autógrafos. Si un jugador 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 jugador a quién entregarle la bomba a cambio de su lista de autógrafos.

Es mejor que los jugadores vayan solos o a lo más, por parejas. Todo jugador tiene que presentarse cada cinco minutos en uno de los cuatro lugares previamente convenidos y distantes entre ellos, sin pasar dos veces por el mismo lugar; esto les obliga a estar en movimiento. Se conceden los puntos en la forma siguiente: el número total de autógrafos obtenidos por el grupo se divide por el número de muchachos que la integran. El muchacho en cuyo poder esté la bomba cuando ésta "explota", tiene que regresar inmediatamente al lugar convenido y ver al coordinador del juego.

🔪 JUEGOS DE ACECHO (STALKING) Y JUEGOS NOCTURNOS

1.-FUEGO, FUEGO

Se ordena al grupo 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 jugadores 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 el grupo hay algún jugador nervioso, ¡Éste puede perjudicar mucho!.

2.-ACECHAR AL VENADO

Los jugadores son una banda de cazadores indios en plena cacería de acecho. El venado será el animador del juego: permanece de pie en un lugar a la vista (puede moverse, pero poco). Los cazadores tratarán de acercarse a él lo más posible sin ser visto. Si el venado identifica a un cazador, lo llama por su nombre, enviándolo lejos. Pasado un rato, el venado grita "Alto", y todos se ponen de pie, ganando el/los que estén más cerca de él. Si se juega de noche, el animador tendrá una linterna.

3.-ACECHO MUTUO

Se fija los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja. Unos 10 o 15 minutos más tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posible (nombre, lugares...) y evalúan: dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego...

El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto. Pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan: esto también se valorará.

4.-ACECHO NOCTURNO

El grupo se divide en acechantes y defensores (2 ó 3). Los defensores se llevan el banderín y lo sitúan en un claro del bosque, en el centro de un círculo que ellos no pueden franquear. Desde allí, tratarán de descubrir a los demás jugadores, que intentarán alcanzar el banderín. Los defensores, con linterna, los apresan al nombrarlos. Los jugadores capturados pueden ir a la cárcel, en otro círculo, donde a partir de un número determinado, cada vez que entra uno sale el que lleva más tiempo de condena. Se puede establecer un tiempo de duración.

5.-BOMBA DEL 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

6.-CACERÍA

Cinco o más jugadores serán distintos animales de sonidos característicos (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo). Se esconderán unos 10" antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al igual al número de equipos. Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listos los equipos, manadas de lobos, salen a su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale al equipo, empezando por los de mayor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (por ejemplo tres minutos). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por todas las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación.

7.-CACERÍA NOCTURNA

La cacería nocturna siempre ha significado una tarde emocionante, de ingenio y regocijo, en especial si los objetos se han escogido bien y maliciosamente. La cacería nocturna en un campamento puede tener éxito igualmente. Algunos de los objetos requieren ser "preparados" pero pueden incluirse también, aquellos que requieran el estudio de la naturaleza o que exijan imaginación y atención para obtenerlos. Para los que nunca hayan practicado esta clase de juego, las notas

siguientes pueden proporcionarles una idea para completar un par de docenas de éstos, una patata cocida, un kilo de piedras dentro de un cartucho de papel, el bastón de un ciego, una corteza de plátano, la firma del policía o prefecto del pueblo (a quien probablemente no conocerán, pero cuya cooperación habrá sido obtenida previamente) -no hay que olvidar el invitarlo como huésped de honor de la velada que se celebrará después del juego-, secuestro de un miembro de otro grupo (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, etc., etc. Este juego es un verdadero adiestramiento en dirección y habilidad para buscar los objetos, aunque parezca superficial.

8.-CARRERA DE CINTAS

Es uno de los juegos de pista muy entretenido que puede practicarse de noche con la linterna o de día. Consiste en unir dos puntos de terminados (A, punto de salida, y B, punto de llegada) por medio de un itinerario tan complicado como sea posible, jalonándolo por medio de trozos de lana rosa (o blanca y roja). Generalmente se utiliza el color blanco sobre fondos eléctricos es el más visible en los bosques) sobre fondos claros.

Los jugadores parten sucesivamente con intervalos de 2 a 5 minutos, según la longitud y la dificultad del recorrido, debiendo encontrar y seguir exactamente el itinerario a fin de llegar a la meta lo más rápidamente posible. Son clasificados por el tiempo invertido en el recorrido.

Con el fin de obligar a los jugadores a seguir todos los rodeos de la ruta y controlar automáticamente su paso, se establecen controles. Estos puntos de control están señalados en la pista por medio de tres nudos de lana, uno al lado del otro. Próximos a estos nudos, ya sea en un árbol, sobre una roca, etc, están pintados, dibujados o grabados unos signos o una letra que el oteador deberá anotar y describir a la llegada, por el orden en que se encuentren. El punto de llegada es desconocido de los jugadores, pero puede darse a los participantes un sobre con instrucciones para alcanzar la meta en caso de extravío. Todo sobre abierto o perdido descalifica al jugador.

Este juego tendrá mayor interés si se practica en terreno variado y quebrado: malezas espesas para atravesar, rocas a escalar, riachuelos a franquear.

9.-CARRERA NOCTURNA DE OBSTÁCULOS

Se trata de una competencia entre grupos, contra reloj, llevada a cabo a semejanza de un ataque. Los obstáculos variarán según la topografía del terreno y pueden consistir en cosas tales como escalar una pared, deslizarse por debajo de una cerca de alambre de púas (!mala suerte amigo!), pasar por encima de un tablón de andamiaje, cruzar por encima de un obstáculo suspendido de una cuerda, reconocimiento de un modelo silueteado 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.

10.-CUENTA STANKING

Los jugadores se colocan en fila india o en cerrado grupo tras o junto al animador del juego. Van caminando. A una pitada o señal del animador todos corren a esconderse, mientras este, con los ojos cerrados, va contando en voz alta: la primera vez del 10 al 0, la siguiente del 9 al 0... hasta llegar del 1 al 0. Cuando acaba la cuenta, vuelve a tocar el silbato y abre los ojos. Trata de descubrir e identificar a los jugadores escondidos (sólo puede mover para ello un pie). Quienes son reconocidos son eliminados y continúan el juego sin ocultarse las veces siguientes. A una nueva pitada, los jugadores ocultos no descubiertos, vuelven a la fila. Y se comienza otra vez. El último en ser descubierto puede ser el siguiente animador del juego

11.-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.

12.-EL CAMPAMENTO FANTASMA

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

Y cada año, por la misma fecha, los fantasmas de Naridó y Caucubú se aparecen representando a uno y otro, y los aterrados visitantes se alejan debido a esas apariciones, han acudido al Consejo de Investigaciones Psíquicas para buscar una solución. Se les informa que, si en el momento en que aparecen los fantasmas, se les rodea con un círculo

de humana simpatía (simbolizado por un círculo de personas vivas formándolo con las manos entrelazadas alrededor de los fantasmas), éstos desaparecerán para siempre. Pero los espectros huyen de las personas vivas y si se ven perturbados buscarán otro lugar para aparecer y revivir su tragedia.

La fecha de aparición de los fantasmas es la del día ... del mes ... de ..., o sea, a la noche siguiente. Es conveniente que los jugadores se acuesten temprano para que se despierten cuando oigan el sonido de un cuerno que es como anuncia Naridó su presencia. Los monitores deberán preparar un plan de acción y discutir con sus equipos 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 un grupo que huyó despavorido al verlo aparecer inesperadamente en medio de un claro de luna.

13.-EL CUADRADO MÁGICO

En este juego se divide a los jugadores en dos bandos: defensores de un cuadrado de cuerda de unos 5 ó 6 metros de lado y los que deben entrar en él.

En una zona intrincada del campo de juego se instala la cuerda a media altura (las esquinas pueden ser árboles o banderines). Los jugadores de campo, dispersos por la zona, tratan de entrar en el cuadrado sin ser descubiertos. Los defensores pueden eliminar a quienes trata de entrar reconociéndolos y gritando su nombre antes de que entren (o a menos de tres pasos, si es de día). No se puede entrar en tromba o arrollando a los defensores. No pueden cubrirse con prendas para camuflarse (si con brazos y manos). Los defensores disponen de linterna. Si los jugadores son identificados a más de cinco pasos del cuadrado deben retroceder y volver a esconderse. Ganan los atacantes si, después de un tiempo, consiguen entrar en el cuadrado al menos la mitad de ellos.

14.-EL ESCUDERO Y EL HIDALGO

A cada grupo se le asigna un color. Se les narra una breve historia: "Anduvieron por estas tierras un Hidalgo y un Escudero que tras muchas aventuras dejaron escondido un brillante de su armadura. Durante mucho tiempo se conservó un pergamino en el que explicaba dónde estaba escondido el brillante, pero los animales y los duendes de la zona han troceado el pergamino".

Cada grupo tiene el mensaje escrito en cartulina del color que se les ha asignado. El mensaje está troceado a lo largo de todo el recinto colonial.

El grupo que primero encuentre los 10 trozos del pergamino y lea su mensaje, debe buscar el brillante y llevarlo a la mesa de los "Gigantes" (4 responsables). Cada grupo tendrá una mesa donde irá dejando los trozos encontrados. Uno del grupo debe estar al cuidado de las piezas del puzzle, porque los Malandrines (3 responsables) pueden quitar trozos del mensaje, sin que se den cuenta.

El espíritu del escudero (1 responsable) puede dar generosamente un trozo de mensaje a cada grupo misteriosamente (dejándolo en la mesa, en el bolsillo de un componente del grupo...).

Para jugar habrá que llevar linterna e ilusión.

Mensaje:

"En un lugar de Córdoba, de cuya nombre acabo de acordarme, Eremitorio de San....., no ha mucho que vivía un hidalgo, llamado Don Bigote de Carreño y su fiel escudero Pancho Manta.

Protagonizaron muchas aventuras, hasta que un día los gigantes robaron al hidalgo su armadura. Sólo pudo salvar un brillante, su talismán. Antes de gozar del descanso en el paraíso pudieron esconderlo en el recinto de la Escuela de Verano, a un metro del Está introducido en una pequeña vasija de barro, tapada con arena y piedras."

15.-EL GNOMO

Los jugadores se reúnen en una cima que domine cierta zona de terreno descubierta; cada uno posee un plano, un lápiz y una linterna (es un juego nocturno).

Otro jugador, el gnomo, sigue un itinerario fijado de antemano por el coordinador de la actividad; itinerario que puede seguirse enteramente desde la cresta del montículo. El gnomo está provisto de una linterna alumbrada. Cuando termina el juego balancea por tres veces la linterna por encima de su cabeza y después la apaga, regresando seguidamente al campamento. La misión de los jugadores es trazar sobre el plano, de la manera más aproximada posible, el itinerario seguido por el gnomo.

16.-EL NOMBRE DESAPARECIDO

El monitor publica una noticia concebida más o menos en los siguientes términos:

"Esta semana han publicado los periódicos que la policía desea encontrar a Fulano de Tal. Hace media hora llegó un mensaje diciendo que dicho individuo se encuentra dentro de la zona limitada por las calles y de las cuales no cruzará.

La descripción que da la policía es la siguiente: constitución, gruesa; ojos, pardos; color, cetrino; pelo, negro ondulado; sin deformidades aparentes; chaqueta deportiva; cuello, blanco; corbata, azul a rayas blancas; camisa, blanca; pantalones, francia gris. No usa abrigo ni impermeable. Zapatos, color marrón, de cordones cruzados. No usa sombrero.

Podemos ayudar registrando las calles. Juan Pérez y su ayudante se situarán en el "centro nervioso" formado por la esquina de y García y López con sus bicicletas servirán de mensajeros.

(Destacar a los jugadores 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 jugadores o uno solo. No se puede emplear contra tres o más jugadores.

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 jugadores agarrados de la mano. Es posible que tres jugadores logren acorralarlo contra una pared o bien que siete u ocho no puedan rodearlo. No se permite a los jugadores ni al sospechoso tocarse".

"Repetiré la descripción":

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

17.-EL INVISIBLE

Uno de los jugadores será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible, con las siguientes consignas:

*Encontrar al invisible (localización).

*Observar y recordar lo que hace.

*Evitar ser descubiertos.

*No salir del espacio acordado.

Cuando son descubiertos deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrán otros dos (o así) animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrado con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres, para añadir dificultad y movimiento al juego.

El papel del invisible es encender la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños...

18.-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 encendido dedúzcanse tres segundos por cada "vida" perdida.

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

19.-ESCONDITE DE TOCAR

La diferencia de este escondite consiste en que el perseguidor debe tocar, además de encontrar a los jugadores. Resulta divertido en cuanto el buscador tiene que trepar, reptar,..., ayudado cuando es preciso por los jugadores ya descubiertos, para tocar al escondido. Así, todos los jugadores se mantienen en juego hasta el final. Cuando un jugador es tocado, tiene que ayudar al perseguidor a encontrar al resto, aunque el que toca es siempre el perseguidor original. Cuando ya no logran encontrar a nadie, el perseguidor da un grito mágico acordado, al que los escondidos responden "Aquí...".

20.-ESPÍAS EN EL CAMPAMENTO

Se requieren tres o más grupos. Una de ellas son los espías identificados por brazaletes blancos. Cada uno de ellos provisto de leña para el fuego (no para ser usada como arma). Los otros grupos 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.

21.-FUEGOS FATUOS

Se provee a cada uno de los miembros de un grupo 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 encargado de dirigir el juego, hace sonar el silbato 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.

El grupo 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".

22.-INCENDIO PREMEDITADO

Se trata de un juego parecido al anterior excepto que el objetivo de los atacantes es prenderle fuego a un montón de hojas secas, paja, papeles o cualquier material análogo, colocado en medio del campo de juego. Para quitarle la "vida" a un atacante, los defensores tienen que gritar el nombre de aquél en cuanto lo vean. En tal caso, el atacante debe regresar y comenzar de nuevo. Este juego resulta excelente practicándolo en una noche de niebla, pero en tal caso el material al que hay que prender fuego debe consistir en desechos de trapos o papel impregnados de parafina; una buena llamarada mejora las cosas.

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

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

Cada equipo se divide en tres grupos de dos grupos 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 más 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.

24.-LA CAZA DEL GNOMO 2

Este juego es una variante del anterior, pero aquí no se trata de anotar el itinerario seguido por el gnomo, sino de perseguirle y atraparlo. Este puede apagar la luz durante ciertos intervalos de tiempos prescritos, con anterioridad por el jefe del juego. Por ejemplo, cada tres minutos.

25.-LA LLAVE DEL FUERTE

Se escoge un terreno muy quebrado y con bosque. En la cima de una colina que domine el paisaje se coloca un banderín y se establece una meta: "es el fuerte". Éste, estará rodeado por una cerca formada por cintas rojas y blancas. Los jugadores, que han recorrido el terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.

Los atacantes tienen un efectivo de un cuarto inferior de los defensores.

Los atacantes deben introducir una llave en el fuerte.

El portador de la llave puede pasarla a un compañero en caso de peligro.

El que es capturado con la llave en el fuerte debe dársela a su vencedor.

Si los atacantes consiguen colocar la llave en el fuerte antes del final del juego, son los vencedores. Si los defensores se apoderan de la llave, han ganado.

Todo atacante que franquee los límites interiores del cercado es invulnerable, pero no puede salir.

El portador de la llave puede lanzarla a un jugador colocado en el fuerte, pero la "llave ha de ser cogida al vuelo por este jugador sin que toque el suelo", sino se considera como perdida, lo que hace la partida nula.

La duración de la partida es limitada y su tiempo determinado anticipadamente.

Cerca del fuerte se instala una zona imparcial, donde los atacantes hecho prisionero descansa cinco minutos para luego continuar jugando.

Sólo los defensores tienen derecho de capturar. Se opera por simple toque, si el de día, o por alumbrado de linterna, si el juego se realiza por la noche.

26.-LINEA MAGINOT

En primer lugar, se instala la línea Maginot (un rectángulo de cuerda de unos 10-15 mts. de lado), a media altura (Se puede delimitar una franja de terreno sin emplear cuerdas). Se forman dos equipos, que tratan de pasarse mensajes, cruzando la línea hasta el otro lado. Dentro hay defensores con linternas que vigilan. Si descubren (y reconocen) a un jugador dentro de la línea le confiscan el mensaje. Cuando un jugador es enfocado, debe retroceder y esconderse. Al final, se hace recuento de mensajes pasados y otros comentarios.

27.-LOS ANIMALES

Es una variante cooperativa del anterior. Los animales son tótemes mágicos que guardan celosamente cada uno un mensaje de sus antepasados. En vez de puntos, darán a cada equipo un fragmento de mensaje. Cuando todos los equipos vuelvan a la base después de haber encontrado a los animales y recibido su parte de mensaje completo de cada animal mágico. A lo mejor el mensaje da la clave de la localización de un brebaje legendario.

28.-LOS FUGITIVOS

Tres jugadores se esconden en varios puntos del bosque; deben silbar o pitar cada cinco minutos; pueden correr, saltar, desplazarse cuanto quieran, pero sin salirse de los límites señalados. Los otros jugadores tratan de capturar al fugitivo antes de una hora prefijada. La captura es por simple toque. Quién coja a algún fugitivo le pedirá que le firme un papel.

29.-LOS TRAMPEROS

TEMA: Unos tramperos, habiendo seguido cierto itinerario, han dispuesto unos "escondrijos" para dejar allí unos objetos que deben encontrar a su vuelta. Hacen un plano de este itinerario con indicación de emplazamientos de los escondrijos. Un día, durante una tormenta de nieve, los tramperos desaparecen, pero se han encontrado el plano; por medio de él se pretende hallar el emplazamiento de los escondrijos y los objetos que poseen. Además en cada escondrijo hay un sobre con una palabra clave que reunidas por orden de encuentro te da un mensaje en clave, el cual una vez resuelto te manda al escondrijo principal donde hay un pequeño tesoro.

DESARROLLO: Se presenta el plano a cada equipo, estos deben ir por orden de numeración en el plano a los distintos escondrijos, deben apuntar los objetos que se encuentren en cada uno de ellos y la palabra clave, una vez terminada "la carrera de orientación" deben descifrar el mensaje e ir al sitio que se cita en él. Una vez situado en él se acaba el juego.

El mensaje puede decir: !Brav ohasac abad opo renc ontr arto dosmis escon drij osper otef a ltaun oque estarenl acapilla!".

30.-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 libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Se puede dejar a libre elección el sistema de que puede valerse el guardián para eliminar a los intrusos, aunque por la noche, lo mejor es utilizar el rayo de la luz de una linterna que caiga de plano sobre los descuidados. Sin embargo, debe restringirse el

número de veces que el guardián pueda encender su linterna. El crujir de una rama, la caída de hojas secas, el silbido del viento entre las ramas, y hasta el respirar fuerte, pueden escucharse en el silencio de la noche. El momento crítico llega cuando aflojan las ligaduras del prisionero y éste escapa. El guardián no deberá moverse de su puesto y el prisionero también mantendrá honradamente silencio. Como cuestión de honor, las cuerdas al desatarlas, deberán enrollarse cuidadosamente, abandonando el recinto de la prisión antes de que el guardián se entere de la huida si la fuga ha podido realizarse. Los jugadores 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 jugadores 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 Grupos a manera de un ataque a la bandera. individual, utilizando una bandera humana. Para tener éxito se necesita un buen arbitraje.

31.-RASTREO ESTELAR

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

32.-SABOTEANDO

Se entrega a cada uno de los grupos un mapa igual, de una zona rural de terreno irregular, de una extensión de alrededor de 400 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 el Grupo D ha cerrado la puerta y guardado la llave. La duración del juego es de una hora y media, excluido el tiempo necesario para comprender las instrucciones y presentar más tarde los informes verbales. He aquí las instrucciones que pueden recibir los Grupos:

Grupo A Grupo B Grupo C Grupo D

Dentro del área sombreada en el mapa:

Construir un refugio lo bastante grande para alojar a dos Jugadores, utilizando materiales naturales.

Fijar la latitud midiendo el ángulo de elevación de la Estrella Polar.

En caso de encontrar a alguien confeccionando un reloj de sol, deben destruirlo.

Ninguna Grupo debe saber lo que están haciendo ustedes.

Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche. Dentro del área sombreada en el mapa:

Confeccionen un reloj de sol en el suelo para que los novicios de la Grupo se guíen para despertar a la Tropa.

Averiguar la velocidad del tren que pasa por el puentecito de ferrocarril.

Si alguien está encendiendo una fogata, apáguela.

Ninguna Grupo debe saber lo que están haciendo ustedes.

Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche. Dentro del área sombreada en el mapa:

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.

Hallar por medición directa la velocidad del sonido sobre una distancia de por lo menos cuatrocientos metros.

Caso de encontrar a alguien construyendo un refugio, destruirlo.

Ninguna Grupo debe saber lo que están haciendo ustedes.

Prepárense para informar verbalmente acerca de sus actividades, a las 9 de la noche. Junto encontrarán copias de las instrucciones expedidas a las otras tres Grupos. 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.

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

33.-TESORO POR SUBSTRACCIÓN

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

Al comenzar se entrega a los jugadores una serie de cartas sin significado aparente y el rastreo consiste en una serie de pistas que permiten al cazador aventar el trigo para separar la paja y de este modo descifrar lo escrito

Una típica pista sería redactada de la siguiente manera:

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

Indagando en los lugares adecuados, los jugadores encontrarán que el citado himno era tal y mediante el proceso de eliminación conocerán las instrucciones (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 Jugadores serán guiados hacia la segunda pista instruyéndoles sobre cómo resolverla. Por ejemplo: "Observe el lugar más alto del local del 6º. Grupo Scout. Reste los nombres de los propietarios de la más destacada casa".

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

He aquí algunas sugerencias para pistas adicionales:

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.

Un aviso impreso en el escaparate de una tienda. Quítese el nombre y dirección del impresor de los tickets de la guardarrota del Hotel Bristol.

Un mensaje suspendido de un árbol. Quítese el calibre de los rieles del tranvía expresado en pulgadas.

Un mensaje enterrado señalado por medio de señales apropiadas: Quitar la última línea del poema de

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