

33 Juegos De Acecho Stalking) Y Juegos

33 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 sobreabierto 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 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 descubierto; 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, franela 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 mas 1, suponiendo lanzado 1 primer cohete, se coloca el segundo. (Con esto se logra que el juego no decaiga. Un detalle muy importante en los juegos amplios). A la hora H más 1 hora y 1/4 el juego se da por terminado y a la hora H más 1 hora y 1/2 se sirve chocolate preparado por los árbitros, pero solamente a las fuerzas locales. Detalles adicionales: (1) las tiendas de campaña y el chocolate están fuera de límites, excepto para los hombres muertos, quienes siempre encuentran un árbitro dentro de la tienda !calentándose!. Después de la debida demora se les entrega nuevas " " vidas; (2) la base es tabú para los defensores; (3) cada lado está protegido por una cuerda de cincuenta metros que sirve para hacer tropezar. Esta cuerda debe ser examinada por los árbitros antes de comenzar el juego y reemplaza a las estacas que suelen construirse en los juegos nocturnos de invasión para dificultar en extremo el ataque; (4) si la puntuación para el disparo de cohetes es de 1 a 1, el que primero lo disparó gana; si es de 2 a 2. el primero en disparar el segundo cohete es el ganador.

Ministerio

Juvenil

Ideas

para

juegos

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 linea 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,

Ministerio

Juvenil

Ideas

para

juegos

durante una tormenta de nieve, los tramperos desaparecen, pero se han encontrado el plano;

por medio de el 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.

Ministerio

Juvenil

Ideas

para

juegos

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 Adjunto 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 sabotando, 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 seria 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 6°. 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 guardarropa 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.