

30

JUEGOS NOCTURNOS

EXTRACCIÓN DE LA CARTILLA DE CAMPO N° 0
 RECOPIACIÓN DE JUAN MANUEL LOURENÇO

MATERIAL DISPONIBLE

RECOMENDACIONES
 NOTAS PRACTICAS PARA LOS ÁRBITROS Y JEFES
 DE JUEGOS NOCTURNOS
 CARRERA DE LOS BANDERINES BLANCOS
 CAZA DE BENGALAS
 DEFENSA DE LA VIA FERREA
 DUELO STALKER
 EL ATAQUE A LOS ESPIAS
 EL BOMBARDEO
 EL FUEGO FATUO
 EL FUMADOR EVADIDO
 EL GRILLO
 EL GRILLO Y LA CIGARRA
 EL JUEGO DE LA COLINA BLANCA
 EL LINCE
 EL RAYO MORTIFERO
 EMBOSCADA
 AEROPUERTO
 JABALIES Y CAZADORES
 JUEGO DE LAS TRES LUCES
 JUEGO DEL GNOMO
 LA APROXIMACION (PRE-RAYO)
 LA BOLSA DEL MENDIGO
 LA CARAVANA
 LA LINTERNA FUGITIVA
 LA LLAVE DEL FUERTE
 LA TRACION
 LOS CENTINELAS NOCTURNOS
 LOS PORTEADORES DE TELEGRAMAS
 LUCES Y SONIDOS
 OLFATEO DE UNA PISTA
 POSTA DE COLORES
 POSTA DE SONIDOS

1. LOS CENTINELAS NOCTURNOS

Dos o más acampantes (*Según el N° de jugadores*), son enviados por parejas a una distancia no menor de 300 mts. llevando cada pareja una linterna: Son los **CENTINELAS**, y no deben moverse del sitio indicado, sino que encenderán y apagarán alternativamente sus linternas con el intervalo que ellos quieran.

Unos 10' después, sale otro acampante, con otra linterna que no podrá apagar, sino que la conservará encendida permanentemente.

Después de otros 2' , sale el resto de los jugadores con la misión de capturar a los "*Centinelas*" y al "*Desertor*".

Las centinelas seguirán enseñando las luces cuando el desertor esté cerca, pero con cuidado de no ser ubicados por el resto de los jugadores.

En cuanto el desertor encuentra a una pareja de centinelas, les entrega un salvoconducto con el que, pueden apagar sus linternas y regresar al campamento.

Cuando dicho desertor haya encontrado a todas las parejas de centinelas, hará lo mismo; es decir, apagará su linterna y volverá al campamento. Si logra hacerlo: Ganarán los centinelas y él.

Ningún acampante podrá quedarse a una distancia menor de 100 mts del pto. de partida.

A la hora H se da salida a los jabalíes. Estos deben acercarse lo máximo posible y dejar en las proximidades de los vivac de los cazadores (*Radio de unos 15 mts aprox*), unas **MARCAS DE TRANSITO** desconocidas por estos últimos, pero conocidas de antemano por el jefe de juego.

Los cazadores deben eliminar el mayor N° de jabalíes posibles, identificándolos por sus N° de marcas. Para conseguirlo durante la noche, los cazadores disponen de linternas y la iluminación de sus fuegos.

Este juego da pretexto para una gran cantidad de astucias entre los jugadores.

Será necesario contar con un árbitro para circular por el campo de juego y vigilar los fuegos y su mantenimiento entre las horas señaladas, y las capturas de jabalíes reglamentariamente.

Cuando un cazador identifica a un jabalí da un silbido estridente. Los cazadores no pueden alejarse de su sector más allá de 25 pasos.

A la hora Y los jabalíes deben reunirse e ir en busca del jefe de juego que recorrerá el campo de los cazadores, anotando las marcas de tránsito dejadas por los jabalíes.

Los jabalíes ganan	2 ptos. Por cada marca de tránsito que hayan conseguido colocar sin ser identificados.
Los cazadores ganan	3 ptos. Por cada jabalí identificado.

Para evitar toda posible "*trampita*" por parte de los jabalíes, se escriben las marcas de tránsito en papel de calcar. Estas hojas deben ser colocadas debajo de una piedra o rama sin ser dobladas MAS DE 2 VECES. Las marcas pueden también ser escritas sobre cartón y ser lanzadas, pero al finalizar el juego deben **HALLARSE DENTRO DE LOS LIMITES DESCRITOS**.

Si un cazador encuentra una de dichas marcas puede destruirla. También pueden elegirse marcas de tránsito de difícil identificación (*Semillas, troncos del suelo marcados, etc., siempre en conocimiento del Jefe de Juego*).

NOTA: Puede suprimirse el uso de fuego, pero los vivac deberán estar iluminados mientras dure el juego.

VARIANTE: "JABALÍES VS. CAZADOR MORTÍFERO"

Análogo al juego anterior, pero las capturas se realizan quemando con el rayo de luz de la linterna de los cazadores. Jugado esta mezcla con el rayo mortífero, resulta apasionante.

2. JUEGO DE LOS JABALIES Y LOS CAZADORES

Este juego es excelente para jugar con los jugadores el STALKING (acecho) Nocturno; ya que ponen a prueba su coraje y su paciencia de manera simultánea.

Dos grupos iguales componen:

LOS JABALIES y LOS CAZADORES.

Los cazadores se organizan por equipos de 2 jugadores y simulan acampar dispersos por el bosque o por una región limitada. A unos 10 mts. de la entrada de su vivac (*Refugio natural improvisado*), disponen un fuego que deberán mantener especialmente encendido desde la hora X hasta la hora Y.

Los jabalíes llevan un pañuelo o trapo atado alrededor de la cabeza de color claro, y 3 marcas con el mismo número dibujado en negro sobre fondo blanco.

Las marcas deben ser llevadas:

- Una en el pecho.
- Una en la espalda.
- Una en la cabeza.

Recopilación parcial efectuada por:
Gaviota Graciosa
 Prof. Juan Manuel Lourenço
 CURSO VIDA EN LA NATURALEZA '99

Esta cartilla fue confeccionada y adaptada basándose en los siguientes libros:

- **JUEGOS DE STALKING – J. J. Loiseau**
- **JUEGOS DEL EXPLORADOR – R. S. S. Baden Powell**
- **JUEGOS AL AIRE LIBRE – Gilcraft**

La idea de preparar cartillas de campo, surge de la necesidad de incluir en el equipo de campamento una bibliografía práctica y útil para el manejo de los scouts, instructores, profesores de educación física y líderes. No es más que una recopilación de juegos propuestos por grandes autores de obras de recreación.

Creí conveniente “*Juegos Nocturnos*”, ya que estamos siempre rodeados por los mismos juegos. Por lo menos así, ya tenemos una variedad para elegir.

Quizás en un futuro, esta variedad sea mayor pero por ahora aquí estamos. Espero les guste, che!

Juan Manuel LOURENÇO

RECOMENDACIONES PARA LOS JUEGOS NOCTURNOS

Los juegos que se prescriben en esta cartilla, pueden proporcionar excelentes variedades para ser jugados de noche.

Con todo, es necesario no abusar de esta clase de ejercicios, que pueden ocasionar un exceso de fatiga suplementaria a los acampantes, necesitados de un profundo sueño reparador, como base de una buena salud, y que, al mismo tiempo, implican ciertos riesgos para jugadores demasiado jóvenes.

Los grandes juegos de noche sólo deben organizarse excepcionalmente y con gran alerta en la seguridad.

No obstante, los juegos nocturnos son muy educativos, sobre todo en lo relativo al dominio de los nervios.

(*Mucha atención a los peligros del terreno, escarpadas, quebradas, etc., que la oscuridad hace todavía muy temibles*).

Adecuar cada juego al grupo que se tiene a cargo para satisfacer las expectativas e intereses propios del mismo. Así mismo, adaptar las características de cada juego en lo que hace a la organización, al terreno a ser jugado y a la cantidad de acampantes que participarán.

Los defensores pueden fabricar no más de 3 obstáculos. Si los invasores sortean los obstáculos sin caer en ellos, pueden continuar.

Los obstáculos deben ser fabricados, de tal manera, que se ponga en clara evidencia haber caído en uno; (*esta es una parte importante de la organización*), NINGUN INVASOR PUEDE SER ATRAPADO SI NO CAE PRIMERO EN UN OBSTACULO.

Los obstáculos pueden ser sugeridos por el jefe de juego, o preparados secretamente por los defensores antes del comienzo del juego. De ser así, los defensores deberán manifestar al jefe de juego las características de sus obstáculos.

3. EL RAYO MORTIFERO

Queri...¡¡ido!!!

Se forma un círculo de linternas encendidas y acostadas en el centro del campo de juego. El diámetro de mismo dependerá de la cantidad de jugadores participantes.

Un jugador (*El Rayo*), en el centro del círculo, posee una linterna cuyo haz de luz sea muy fuerte. Los jugadores se encuentran escondidos en las inmediaciones del círculo. La misión de cada jugador es:

Entrar en el círculo de linternas, sin ser MUERTO, antes de que finalice el juego.

FORMA DE MATAR:

El Rayo recorre permanentemente el contorno del círculo, sin poder salir de éste. Todo jugador que es iluminando e identificado por el *Rayo Mortífero* es muerto, y debe constituirse en prisión en un lugar ya destinado para ello, sin poder participar del juego hasta el final.

VARIANTE: “ROBO AL RAYO”

Se puede jugar de la misma manera que el juego anterior, con el agregado de tener que sacar algo del círculo y llevarlo a una meta. En este caso el círculo es más grande y si se logra el objetivo pierde el *Rayo*.

4. EL GRILLO

Un árbitro circula por el campo de juego haciendo sonar un silbato cada 3’. Lleva una banda de juego (*vida-cólita*). Los jugadores, a la señal de comienza el juego, parten en su búsqueda. Están formados por equipos y gana el equipo que logra sacarle ala cola al “*grillo*”.

VARIANTE A: “EL GRILLO Y LA CIGARRA”

Un árbitro efectúa la función de grillo, libremente, y otro a su vez, trata de atrapar jugadores. En este caso todos llevan banda de juego.

5. BOMBARDEO

Este juego es muy divertido y para ser jugado en un gran terreno, aumentado su interés cuando se juega en el crepúsculo.

Se divide a los acampantes en 2 bandos, cada uno al mando de un jefe, y se entrega a cada jugador (*excepto al jefe*), un palito de unos 30cm., terminado en punta por uno de sus extremos.

Se prepararán estos palitos previo permiso a quien corresponda si es necesario y sin dañar a la naturaleza.

Cada jugador, además, lleva consigo una “*vida*” (*de tela, cuerda, papel, etc.*) colgada en la parte posterior de su cinturón, a manera de cola y de modo que pueda ser vista y arrancada con relativa facilidad.

El jefe de juego entonces, señalará un área dentro del cual ha de transcurrir el juego, escogiendo un terreno lo más accidentado posible. Cada bando elegirá un “*campamento*”, haciéndolo en el sitio que a su parecer sea más fácil defender, pero siempre dentro de los límites ya señalados.

El centro de cada campamento se señala con un farol y la extensión de cada campamento será de un círculo de unos 25 mts de radio aprox. (*según la cantidad de jugadores*).

La misión de cada bando es colocar sus “*bombas*” (*palitos*) en el interior del campo enemigo.

Cuando un acampante logra clavar su bomba en el campo contrario, desatará su “*vida y la colocará atada al palito*”. Si una bomba no tiene la vida atada, no se concederá válida.

Cuando un jugador arranque a su enemigo la “*vida*”, este último se considera MUERTO, y no podrá seguir jugando, debiendo instalarse en un campo neutral.

Cada bando trabajará bajo las órdenes del jefe, el cual dirigirá el ataque pero no podrá salir de su campamento, como tampoco matar enemigos. Con objeto de poder darse cuenta de los movimientos, podrá trepar o colocarse en lugares elevados, pero siempre dentro de su campamento.

Los jugadores que logren clavar su bomba en el campo enemigo, volverán al suyo, con objeto de avisarle a su jefe, y después de ello, se les entregará otra cola de distinto color, que le habilitará exclusivamente para la defensa.

Cada jugador puede clavar sólo una bomba, y si después de hacerlo, y en el momento que regresa a su campamento, es atrapado por el enemigo, éste lo conducirá a su campo y le obligará a desclavar la bomba convirtiéndolo en “*muerto*”.

Cuando las linternas/bengalas se van encendiendo, cada equipo localiza cuidadosamente la situación de las luces y lo señala en la carta con la distancia en metros juzgada aproximada.

Encendida la última linterna/bengala, los jugadores de cada equipo se reúnen con su **JL** y presentan su plano; el ensamble de las direcciones anotadas permite la localización del lugar de las luces.

Seguidamente el jefe de juego reúne a los grupos y cada **JL** presenta su plano definitivo.

El grupo que logra la localización más exacta con respecto a un mapa a misma escala ya marcado por el jefe de juego, es el ganador.

Es conveniente aplicar puntos proporcionales a las distancias para facilitar la clasificación.

OBSERVACIÓN IMPORTANTE:

Los equipos de luces nunca actuarán al mismo tiempo. Cada equipo está provisto de un color de luces diferente con vidrio coloreado (o papel celofán).

Estas luces deben ser encendidas según un orden establecido. Por eso es indispensable que las lugares de iluminación **ESTEN COLOCADOS DE TAL MANERA QUE DESDE UNA DE ELLOS PUEDAN SER OBSERVADOS PERFECTAMENTE LOS OTRAS DOS.**

6. LA LINTERNA FUGITIVA

Este juego no solo proporciona una buena diversión, sino que es útil para la educación de la vista y del oído, y para aprender a apreciar o estimar distancias sin necesidad de medirlas.

Un fugitivo cruza un campo durante la noche, silbando y dejando ver una luz cada 3’ y durante 5”.

Se detiene cuando la apaga, pero esconde la luz, y el resto de los acampantes han de decir al jefe de juego a que distancia estaba. Cuando el jefe da la orden, se dirigen hacia el punto en que suponen que estaba.

El fugitivo permanece inmóvil, con la linterna apagada, durante 3’; si nadie llega hasta él, puede moverse a otro lugar, silbar y mostrar la luz durante 5”.

Pero, si algún acampante llega hasta él, el fugitivo le entregará la linterna y entonces éste se convierte en fugitivo haciendo lo propio en adelante.

El jefe de juego habrá cuidado de apuntar las distancias señaladas por los acampantes, o podrá premiar al que esté más aproximado a la realidad, al final del juego.

7. JUEGO DE LAS TRES LUCES

Este es un juego difícil y exige unos jugadores inteligentes y muy entrenados.

TEMA: *Tres equipos van a iluminar con 3 luces en 3 lugares diferentes; otros equipos deben localizar el emplazamiento de dichas luces. Este juego es la puesta en práctica de un problema de topografía.*

EQUIPO DE LUCES:

Cada equipo de luces está compuesto por 2 acampantes que van provistos de 1 farol y 3 linternas o 1 cohete y 3 bengalas.

Durante el día han señalado de una manera exacta el lugar donde deben encender sus “*luces*”.

Esta localización se efectúa en presencia del jefe de juego. Por la noche, estos equipos alcanzan sus emplazamientos y seguidamente utilizan sus linternas de la siguiente manera:

- Primero encienden el farol (*Señal de atención*).
- 3' más tarde se enciende la primera linterna, y las restantes a intervalos de 3'.

Las luces de las linternas o bengalas no deben ser encendidas a ras del suelo, sino colocadas en el extremo de un palo y mostrarlas a una altura de 1,5 m del suelo (*Tipo Antorchas*).

El terreno deberá ser semiabierto.

Encendida la última linterna/bengala, los equipos de luces vuelven al lugar de reunión de todos los jugadores.

EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN:

Cada equipo consta de 2 jugadores.

Cada 3 equipos forman un grupo que juega independientemente de los restantes, a las órdenes de un JEFE DE LOCALIZACIÓN,.

Los Jefes de Localización (**JL**), reciben una carta topográfica a gran escala del terreno de juego con sus límites bien señalados.

Los componentes de cada grupo se reúnen en consejo para determinar la línea que deben seguir con respecto al resto. Establecen un observatorio provistos de una copia de la carta, una brújula u una linterna.

Ninguna localización está autorizada antes del principio del juego; en este momento, los equipos de cada grupo se separan y deben encontrar el observatorio elegido, y establecidos allí, esperar las señales.

Cuando haya transcurrido el tiempo de juego estipulado, el jefe de juego llamará a reunión. El bando que más bombas haya clavado será el ganador.

Cuando hay gran cantidad de jugadores, es conveniente dividir en más bandos y declarar una “**GUERRA INTERNACIONAL**” o **T.E.G.** de Campamento.

8. LA APROXIMACION (PRE-RAYO)

Un Jugador que hará de Guardián, se coloca de pie en un promontorio (*No puede moverse, o salir del círculo trazado en el suelo, durante todo el juego*).

Los jugadores se dispersan por los alrededores.

A la señal de “*Comienza el juego*”, cada uno, rastreando y disimulando todo lo posible, trata de aproximarse lo más posible a ese Guardián.

Cuando el Guardián repara en un jugador, da un silbido breve y lo llama por su nombre. El jugador nombrado se levanta y se queda de pie hasta el final del juego.

Cuando toca el silbato, señalando el final, todos los jugadores se levantan y gana el que esté más cerca del Guardián sin haber sido descubierto.

Para permitir la clasificación por distancias al Guardián, todos los jugadores “*descubiertos*” retroceden 3 pasos para dar ventaja a los que han estado escondidos durante todo el juego.

Si un jugador es interceptado por error, se le permite continuar en el juego.

Es conveniente fijar ciertas señales para facilitar el desarrollo del juego:

- 1° señal: Dispersarse a más de 50 mts del jefe.
- 2° señal: Atención, vamos a empezar.
- 3° señal: Comienza el juego, pueden ser capturados.
- 4° señal: Falta 3' para terminar.
- 5° señal: Fin del juego, cada uno en su sitio.
- 6° señal: Reunirse.

9. DUELO STALKER

Este es un juego, de a 2, que puede ser espectacular según el terreno escogido.

Dos jugadores van al encuentro uno del otro (*Terreno no quebrado o bosque*). El primero que señale al otro ha ganado.

Estos árbitros encienden sus luces cada 3', las dejan encendidas por espacio de 3''. Cada árbitro tiene una linterna y los seis circulan por espacios diferentes y separados unos de otros.

LA MISIÓN DE CADA EQUIPO ES:

Encontrar a los árbitros uno por uno, de acuerdo al orden de colores de la lista, y entregar la tarjeta al árbitro “color” encontrado para que firme.

Cada árbitro firmará al lado de su color, pero solamente sí:

- 1) Los colores anteriores al suyo en la tarjeta de ese equipo ya están firmados, y
- 2) Si el equipo está completo.

Una vez que el equipo logre obtener sucesivamente las firmas de todos los colores, podrá entregar la tarjeta al jefe de juego, proclamándose ganador. El tiempo y campo de juego estarán estipulados antes de iniciar el juego.

VARIANTE A: “POSTA DE SONIDOS”

Juego similar al anterior, pero en lugar de jugar con luces, los árbitros ejecutan sonidos diferentes.

Por ej.: Ruido con 2 tapas de cacerola, quena, semillas en un jarrito, etc.

VARIANTE B: “LUCES Y SONIDOS”.

Igual a los juegos anteriores, pero se alternan los sonidos y las luces en las postas.

Por ej.: *En la tarjeta figura:* **Obtener la firma de:** ROJO. QUENA. CACEROLA. AMARILLO. CASCABELES. AZUL.

10. AEROPUERTO

Los jugadores se dividen en dos equipos:

INVASORES y DEFENSORES.

Los invasores representan un efectivo de un tercio de los defensores. Para ganar, los defensores deben matar a todos los invasores. Para ganar los invasores, deben llegar a la meta XXX. El jefe de juego da un tiempo estipulado para que tanto invasores como defensores preparen su plan. Los invasores deben aterrizar en el aeropuerto XXX antes de que finalice el juego, siguiendo una pista que sólo conoce el jefe de juego.

Los defensores deben emboscar y obstaculizar el aterrizaje matando invasores por la toma de sus “*vidas*” (*colitas*).

Los invasores irán descubriendo la pista y la deberán seguir hasta XXX. Solo pueden ponerse a salvo, en caso de estar acosados, acostándose en el piso y mirando hacia el cielo. De esta manera son invulnerables. A los defensores les está permitido “*cazar*” únicamente en las zonas en las que fabriquen un obstáculo a tal efecto. Por ej. : zona de minas.

NOTAS PRACTICAS PARA LOS JUECES Y COORDINADORES DE JUEGOS NOCTURNOS

El juego es la actividad natural de los jóvenes; se consagran a él con toda fuerza instintiva y aportan un entusiasmo sin reservas. Por esto el juego es uno de los mejores aprendizajes de la vida, con sus competiciones, sus luchas y sus pormenores.

El juego, indispensable en la juventud, debe coordinarse desde lo educativo y ofrecer, al mismo tiempo, temas variados y cautivadores, presentando problemas a resolver cada vez más complejos, difíciles e interesantes.

El privilegio de los educadores, aún jóvenes de carácter, es escoger los juegos que convienen más a los acampantes, dándoles una organización práctica, teniendo en cuenta los objetivos educativos.

Un buen método es evitar la improvisación y seguir un orden progresivo.

La finalidad didáctica quedará mejor realizada si se cumplen ciertas normas generales:

1. Deberán adaptarse a la edad de los jugadores, escogiendo el decorado natural que mejor se preste.
2. El programa de un juego debe estar siempre expuesto claramente. Los jugadores han de comprender bien lo que deben hacer. Si es necesario, se repetirá varias veces o se harán ensayos.
3. La sucesión de los juegos ha de ser progresiva y ha de estar programada.
4. Todo juego propuesto debe ser sancionado con medidas PRECISAS Y JUSTAS.
5. El control de las pruebas no debe nunca ser olvidado.
6. Un SISTEMA DE PUNTOS que valore con exactitud lo obtenido por cada jugador. Los puntos pueden ser POSITIVOS cuando se refieren a victorias o NEGATIVOS cuando se sancionan faltas o errores.
7. Acostumbrar a los jugadores a jugar con franqueza, honor y simplicidad; evitar brutalidades, vanidad; EL JUEGO HA DE SER LA ESCUELA NATURAL DE LA BUENA CAMARADERIA. deben respetarse las reglas establecidas por todos, PRINCIPALMENTE CUANDO EL JUEGO TOMA EL ASPECTO DE UN COMBATE.
8. El coordinador de juego debe evitar partidas demasiado difíciles que comporten fatigas excesivas y peligros. Eliminar PROEZAS que pueden degenerar en ACCIDENTES.
9. En fin, no olvidar que un juego, para que sea INTERESANTE y APASIONANTE, debe desenvolverse en una atmósfera ALEGRE y ENTUSIASTA; de esta manera los participantes jugarán con fuerza y con ganas.

EL JEFE DE JUEGO (¿?)

Al que llamaremos "jefe de juego" es como un *"maestro del juego"*, debe saber organizar y prever, *"no puede equivocarse nunca porque es alguien justo y confiable"*. Al menos esta es la opinión que los jugadores parecen tener de quien coordina el juego. Por eso quien coordina el juego ha de comprender dicha reputación, le es muy necesario comprenderla.

También ha de adquirir una multitud de conocimientos indispensables y no defraudar nunca a sus acampantes colocándolos en una prueba que él mismo no sería capaz de resolver.

SEÑALIZACION EN LOS JUEGOS

Siempre ha dado buen resultado acostumbrar a los acampantes desde su inicio, a las distintas señales y momentos, ya característicos en todos los juegos, que nos servirán de especial utilidad en los juegos amplios y en la oscuridad.

Por ejemplo: Fijar un código, o implementar las siguientes señales:

- ❖ "Volver a la Base"
- ❖ "Apurarse"
- ❖ "Atención, silencio"
- ❖ "Comienza el juego"
- ❖ "Esperar"
- ❖ "Reanudación después de la espera"
- ❖ "Atención, partir"
- ❖ "Reunión general"
- ❖ "Fin del juego"
- ❖ "Accidente, socorro"...

Estas señales se pueden modificar a voluntad, y también puede completarse con señales convencionales que puedan convenir especialmente a ciertos juegos.

Cuando un jugador del equipo N° 2, grita *"emboscada"* erróneamente, queda eliminado.

El jefe del equipo 2 ignora el itinerario de la pista y el emplazamiento de la meta, que tan solo conocen los árbitros, el jefe del equipo 1 y el jefe de juego.

11. LA BOLSA DEL MENDIGO

En una bolsa grande se disponen elementos cuya inicial primera, combinadas entre sí, formen un mensaje.

Por ej.: Dentro de la bolsa hay 1 Linterna, 1 Ojota, 1 Madera, y 1 Aceituna.

Mensaje: LOMA.

Los jugadores se dividen en equipos. Cada equipo toma posición alrededor de un círculo imaginario de 20 mts de diámetro aprox. Todos los equipos tienen papel y lápiz. A la señal de *"comienza el juego"*, un árbitro comienza a circular por el círculo mostrando de a uno los elementos de la bolsa (*sin importar el orden*).

El árbitro (*mendigo*) se mueve alrededor de un farol, de manera de que los elementos puedan ser observados con claridad por los jugadores fuera del círculo.

Al haber sacado ya todos los elementos, el jefe de juego da la señal de *"Gana el que descubra el mensaje y me lo entregue"*.

Los jugadores escondidos fuera del círculo, y sin linterna, deben descifrar con las iniciales que recopilieron el mensaje oculto. Si es correcto hay vencido, si es incorrecto, están MUERTOS.

Mientras el Mendigo mostraba los elementos, unos árbitros vigilabas con linternas los contornos del círculo sin sobrepararlos.

Cualquier jugador iluminado con la linterna de los vigías es considerado muerto.

12. POSTA DE COLORES

Los jugadores se dividen en equipos de 5 a 6 componentes. Cada equipo recibe una tarjeta con una lista de colores.

Seis en total.

El jefe de juego indica luego, que en el campo de juego se encuentran escondidos esos colores, y están representados por árbitros, que circulan por el campo, con linternas cuyas luces han sido coloreadas de acuerdo a las listas con papel celofán.

Variante: "DUELO STALKER SILENCIOSO"

Es preferible jugar a este juego por medio de señas si el terreno es más difícil y no puede ser vigilado completamente por un árbitro. En este caso, cada "stalker" adopta *"2 características"* ignoradas por el otro (*manga baja o arremangada, pañuelo atado, gorro, etc.*).

Cada stalker recorre el terreno antes del juego, después cada uno vuelve a su campo.

A la señal, los jugadores se ponen en marcha hacia el campo opuesto, tratan de sorprender a su vez al adversario sin dejarse atrapar.

Para CAPTURAR AL ADVERSARIO ES NECESARIO ANOTAR SUS CARACTERISTICAS EXACTAS, que ya conoce el jefe de juego.

Si los 2 se atrapan al mismo tiempo, el primero que llega al campo adversario es el ganador. Por lo tanto, es necesario establecer un control de tiempo en cada campo.

13. EL ATAQUE DE LOS ESPIAS

Cada equipo debe defender su campo señalado por 3 banderines o 3 carteles (*Banderines de distinto color o carteles con letras o cifras dibujadas, bien visibles, colocados por un árbitro del juego*).

Los 2 equipos son **ATACANTES** y **DEFENSORES**. Todos llevan un pañuelo de juego (*Vida*) en la cintura.

Cada atacante procura descubrir el campo de los adversarios para reconocer sus características, evitando perder su *"vida"*.

Igual actividad desarrollan los defensores contra sus enemigos, procurando capturar a los del primer equipo que se acerque a su campo.

14. LOS PORTADORES DE TELEGRAMAS

Este juego antiguamente se hacía con un solo portador, pero es preferible organizarlo de la manera siguiente:

1. **Un equipo de portadores de telegramas.**
2. **Los adversarios o perseguidores:** Son triple cantidad respecto al equipo anterior.

La meta del juego debe estar neutralizada a unos 200 ó 300 mts.; los perseguidores no pueden franquear los límites señalados. Los portadores deben llegar a la meta antes de la hora X, sin dejarse capturar.

15.OLFATEO DE UNA PISTA

Seguir una pista por medio del olfato, es una parte muy interesante en las experiencias al aire libre.

Un equipo enemigo se encuentra acampando en cierto lugar, y creyéndose seguro, enciende un fuego y se dispone a preparar el rancho.

Sin embargo, el centinela comunica que a lo lejos, ha visto moverse algo; e inmediatamente apagan el fuego, pero no pueden impedir que siga saliendo humo.

Este juego deberá practicarse una noche muy oscura y en el claro de un bosque, por ejemplo. *Se puede producir humo quemando trapos, o por otro medio cualquiera.*

Los demas acampantes procurarán encontrar, por equipos, el campamento valiéndose del olfato.

Por encontrar primeros el campamento	10 puntos.
Por capturar al enemigos	3 puntos.

Se considera enemigo a los jugadores del campamento, y no a los jugadores de los equipos que buscan.

16. EL FUEGO FATUO

Se envían 2 acampantes, que habrán de iluminarse en su marcha, a través de un campo, por medio de una linterna.

Diez minutos después, el resto del campamento, sale en su persecución.

Los portadores de la linterna dejarán ver el resplandor cada 2', y el resto del tiempo cuidaran de esconderlo. Los dos se turnarán el papel de llevar la luz, pero es indispensable, para vencerlos, capturar a los dos.

Aquel de ambos que esté libre por el momento, puede mezclarse entre los perseguidores, y de este modo enterarse de sus actos, que comunicará a su compañero, por señales entre ellos convenidas.

Si a una hora X, uno o los dos, encienden un fuego en cualquiera de los sectores que secretamente les informó el jefe de juego, ambos son los ganadores.

Los defensores eliminan a los malvados haciéndolos prisioneros por la toma de vidas. Cada bengala tirada a la vía, que caiga encendida sobre ella, elimina a un defensor. Lo mismo con cada petardo colocado en A, B, C, o D del recorrido. Si se consigue cortar el telégrafo, son 2 los defensores eliminados. Se considera que la línea ha sido volada si:

1. No quedan más defensores.
2. Fueron volados más de 2 ptos. de la vía (A, B, C, D o XY).

Para volar A, B, C, O D los malvados deberán hacer estallar dentro de cada uno de los límites por la menos 5 petardos. O lanzar simultáneamente, dentro de los límites 4 bengalas encendidas.

La voladura de la vía debe hacerse en las condiciones descritas y de común acuerdo, antes de iniciarse la acción.

La distancia total de la vía será estipulada por el jefe de juego, de acuerdo a la cantidad de jugadores.

Los acampantes puestos fuera de juego, deberán reunirse en la prisión R, para evitar descalificar a todos los de su equipo de no hacerlo.

17. LA TRAICION

Se escoge un campamento que ha de ser defendido por todos los acampantes presentes, con la excepción de un solo equipo.

Alrededor de dicho campamento se los defensores se distribuyen en:

AVANZADAS y CENTINELAS.

El equipo solitario tiene por misión, introducirse en el campamento y entregar ciertos papeles al jefe de juego. Este equipo estará guiado por uno de los que defienden, que ha hecho traición a los suyos.

El traidor se dedicará a observar las “*avanzadas*”, y cuando se haya dado perfecta cuenta de todo saldrá, sin que nadie lo note, en busca de los invasores, a los que podrá introducir de 2 modos distintos:

- a) Por parejas, o
- b) De una sola vez.

Si algunos de los invasores es tocado por un centinela, queda como prisionero.

La avanzada no puede capturar, sólo avisar a los centinelas.

Los perseguidores capturan a los mensajeros por simple toque, o por toma de la “*vida*”.

Tienen derecho a registrar a los mensajeros, excluida toda brutalidad. EL PRISIONERO NO DEBE OFRECER RESISTENCIA ALGUNA.

Se cuenta:

1 pto.	Para los perseguidores por cada mensaje que no llegue antes de la hora X a la Meta.
2 ptos.	Por mensaje que llegue a la meta.
3 ptos.	Por mensaje descifrado en beneficio de los perseguidores.

El primer equipo que informe al jefe de juego sobre las características del campo opuesto es el ganador.

La puntuación cuenta así.

1 pto.	Por minuto de ventaja sobre el adversario, cuando los banderines fueron localizados
5 ptos.	Por cartel o banderín localizado exactamente
1 pto.	Negativo por prisionero

NOTA: Los prisioneros deben abandonar el juego y constituirse en prisión cerca del jefe de Juego.

Ningún prisionero puede proporcionar ninguna información a sus compañeros, o corre el riesgo de hacer descalificar a su equipo.

18. EL JUEGO DE LA COLINA BLANCA

Llamado así en recuerdo del lugar donde se jugó por primera vez.

Este juego es bueno para enseñar a los acampantes a orientarse por la noche, con brújula y observar el terreno.

Terreno con bosque, seto, estepa quebrada. Un cerro o colina debe dominar el conjunto del terreno: **2 ó 3 km²**.

Los jugadores se reparten en equipos de 2 ó 3 jugadores cada uno.

El jefe de juego da las instrucciones:

- ❖ *Tomar la dirección de la “Colina Blanca” (Meta del juego), dirigirse con la brújula; llegar a los alrededores de la cima y quedarse INVISIBLES cerca de ésta hasta que el jefe de juego de la señal de “Final del juego”.*
- ❖ *En ese momento correr hacia él lo más rápido posible, debiendo llegar cada equipo completo.*

Los jugadores se clasifican en el orden de llegada a la meta. Pero todo jugador o equipo visto antes de la llegada es descalificado.

Los puntos concedidos a la caravana deben ser calculados de tal forma que los cazadores no pierdan interés de esconderse.

IMPORTANTE:

La cifra por presa de un cazador visto e identificado debe calcularse de tal manera que la totalidad de los cazadores capturados proporcione a la caravana una mitad más de puntos de los que puede ganar el bando contrario

19. EMBOSCADA

Dos equipos de iguales efectivos representan **LOS BUSCADORES DE ORO**. Se traza una pista hasta la meta que figura ser “*El placer*”.

Un árbitro acompaña a cada equipo.

El primer equipo está prevenido y va alerta.

Si el segundo equipo se acerca demasiado a la emboscada sin descubrirla, ha perdido. (*Esta distancia es subjetiva; en general puede establecerse a 20 pasos de un jugador fijo designado por el 1º equipo*).

ESTE JUGADOR DESIGNADO NO PUEDE DESPLAZARSE DURANTE TODA LA EMBOSCADA.

El segundo equipo es advertido de que ha sobrepasado la distancia permitida por un silbido del jugador fijo. En este momento, quedan presos todos los jugadores que estén dentro de la zona de proximidad. si todos los jugadores están en dicha circunstancia, QUEDA ELIMINADO TODO EL EQUIPO.

Igualmente, si el jefe del equipo es capturado: QUEDAN TODOS ELIMINADOS Y EL JUEGO TERMINA.

Si antes de que suene la señal de emboscada, el equipo 2 o alguno descubre la emboscada, debe gritar “*emboscada*”, y entonces sea cual sea la distancia los emboscados deberán ponerse a salvo.

El equipo 2 luego reemprenderá la marcha hacia la meta. Ninguno puede correr hacia atrás.

El equipo 1, puede, si lo cree conveniente, establecer varias emboscadas.

El jefe del equipo 2 debe seguir la pista normalmente, pero cuando cree adivinar una emboscada, puede rodearla a su gusto y retomar la pista.

Si el equipo 2 no llega a la meta antes de la hora determinada, ha perdido.

Si todos los exploradores del equipo 2 son eliminados sucesivamente, menos el jefe, éste debe llegar a la meta 10’ antes de la hora fijada para hacer ganar a su equipo.

CARRERA DE LOS BANDERINES BLANCOS

El jefe de juego prepara la carrera. Planta uno o varios banderines blancos en diferentes lugares del bosque a unos 2 ó 3 Km del campo, después levanta un croquis del itinerario de caminos hasta los banderines, y de una copia a cada equipo de jugadores al principio de la carrera.

La carrera se efectúa de noche y los equipos procuran seguir el itinerario y descubrir los banderines blancos.

Cuando un equipo lo consigue, enciende una bengala por cada banderín (*De diferente color para cada equipo*), y una vez conseguida la meta debe volver rápidamente al campamento.

El tiempo invertido clasifica a los equipos, pero todo banderín omitido cuenta X ptos. de penalización, que se sumarán al tiempo empleado por dicho equipo. Un árbitro vigila y controla el encendido de las bengalas en cada puesto.

Como el resplandor de las bengalas puede servir de orientación a los equipos contrarios, se puede suprimir, pero es evidente que el juego pierde vistosidad; en este caso los equipos deberán ser anotados mecánicamente en cada control.

Variante A: “CARRERA CON BANDERINES BLANCOS DEFENDIDOS”

El mismo juego anterior, pero un equipo de defensores rodean los banderines al exterior de ciertos límites, que no deben ser sobrepasados nunca por la defensa.

Variante B: “CARRERA STALKING DE LOS BANDERINES BLANCOS”.

El mismo juego que la variante A, pero las capturas se hacen por medio de un sistema de vidas (*Colitas*). Los defensores deben servirse de linternas. (*Muy interesante*).

21. CAZA DE BENGALAS

Durante el día se ha hecho observar a los jugadores una línea de bengalas dispuestas a intervalos regulares (E), encargándoseles que, por la noche, vayan a encenderlas. Pero las bengalas, están vigiladas por unos guardianes.

Las bengalas están situadas a unos 15 mts. unas de las otras aprox., e indicadas por un banderín blanco.

El N° de defensores es la mitad o el tercio de las bengalas puesta en línea. Tienen el derecho de captura por simple toque (*Tocar al adversario en la espalda*), y pueden usar linternas, COSA QUE ESTA PROHIBIDA PARA LOS ATACANTES.

Los atacantes pueden encender indistintamente cualquier bengala de la línea E. Si consiguen encender por lo menos la mitad, ganan la partida, de lo contrario ganan los defensores. Así, los atacantes tienen interés en concentrarse.

Cuando un atacante está en POSICION DE ENCENDER UNA BENGALA, ES INVULNERABLE.

Un atacante capturado debe salir del juego inmediatamente. Cada bengala encendida elimina a 2 defensores, según un orden establecido por sorteo al principio del juego.

22. EL LINCE o CAZA NOCTURNA CON MARCAS

Pedacitos de papel blanco son esparcidos en diferentes lugares del bosque/campo. Durante el día, los jugadores van a ver los emplazamientos de aquellas marcas. Por la noche se reúnen en un lugar desde donde se les da salida; el jugador que consiga llevar el mayor n° de indicaciones sobre las marcas esparcidas antes de una hora establecida, es el ganador.

23. JUEGO DEL GNOMO

Los jugadores se reúnen en un punto alto que domina cierta zona de terreno descubierto; cada uno posee un plano, un lápiz, y una linterna.

Otro jugador, el GNOMO, sigue un itinerario FIJADO DE ANTEMANO POR EL JEFE DE JUEGO; itinerario que puede observarse desde la cresta de un montículo.

El gnomo está provisto de una linterna. Cuando termina el juego, balancea 3 veces la linterna por sobre su cabeza y después la apaga, regresando seguidamente al campamento.

La misión de los jugadores es trazar sobre el plano de la mejor manera posible, el itinerario seguido por el gnomo.

Variante: “CAZA DEL GNOMO”

El mismo juego anterior, pero aquí no se trata de anotar el itinerario, sino de perseguir y atrapar al gnomo.

Este puede apagar la luz durante ciertos intervalos de tiempo prescritos con anterioridad por el jefe de juego. Por ej.: Cada 3’.

24. LA CARAVANA

Los jugadores se dividen en 2 bandos:

- ❖ LA CARAVANA.
- ❖ LOS CAZADORES.

PAPEL DE LA CARAVANA:

Partiendo de un punto determinado, el grupo que forma la caravana sigue un itinerario establecido de antemano, entre campos y bosques (*Terreno bien amplio*). A intervalos y en lugares señalados a campo descubierto, la caravana se detiene ejecutando algunos actos o **DEMOSTRACIONES** (*Cada una de estas paradas o “estaciones” implica un mínimo de 3’*).

Las “*demonstraciones*” consisten en acciones colectivas bien visibles, que han sido preparadas y ordenadas de antemano por el jefe de juego antes de la salida. Por ej.: Leer el diario, encienden un fuego, comen algo, consultan un plano, etc.

Cuando la caravana llega a su meta planta un banderín y con ello termina el juego. Entonces todos deben reunirse allí lo más rápido posible, procediéndose al recuento de puntos.

PAPEL DE LOS CAZADORES: El jefe de los cazadores divide a su bando en pequeños grupos, que desconocen el itinerario seguido por la caravana. Estos la seguirán, acechándola a prudente distancia, debiendo observar todos sus actos, espiar y finalmente, cuando el banderín quede plantado, alcanzarlo lo más rápido posible.

Una vez todos reunidos allí, el jefe de los cazadores explica lo que ha realizado la caravana en sus paradas obligadas, según los informes de sus compañeros. Por cada descripción exacta gana 5 pts. su equipo.

Es preciso que los cazadores alcancen el banderín antes que transcurran 5’ de haber sido colocado. Cada minuto de retraso implica la pérdida de 1 pto. por jugador que llega. Su jefe no puede informar hasta que no estén todos los cazadores reunidos.

DEFENSA DE LA CARAVANA: Los cazadores llevarán **CARACTERISTICAS INDIVIDUALES** muy visibles, establecidas por el jefe de juego antes de empezar la partida, e ignoradas por la caravana. Si estos últimos ven a un cazador, anotarán las “*características*” reconocidas y cada acierto les representa 10 pts. a su favor.

Son componentes de la caravana no pueden alejarse a más de 20 mts de su jefe so pena de descalificación por un árbitro, que precisamente los acompaña para observar el estricto cumplimiento del itinerario y las demostraciones.

19

El jefe de juego da la señal de salida a los equipos y sale hacia la colina 5’ después, dirigiéndose **LO MAS DIRECTAMENTE POSIBLE** hacia la meta. Va acompañado de un equipo de “**VERDUGOS VIGIAS**”.

Cada vez que ven a un jugador lo anotan “*silenciosamente*”

La llegada del equipo no cuenta hasta que está completo.

PUNTAJE:

- El primer equipo gana 100 pts.
- Los siguientes cuenta 1 pto. de menos por cada segundo de retraso sobre el primero.
- Todo jugador anotado por los Verdugos resta 15 pts. al equipo.

25. LA LLAVE DEL FUERTE

Escoger 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**.

Este, estará rodeado por una cerca formada por cintas rojas y blancas. Los jugadores, que han recorrido el terreno antes de emplear el juego, se dividen en 2 equipos: **ATACANTES** y **DEFENSORES**.

Los atacantes tienen un efectivo de 1/3 inferior a 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 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 franquea los límites interiores del cercano es invulnerable, pero no puede salir. El portador de la llave puede lanzarla a un jugador colocado dentro del fuerte, **PERO LA LLAVE HA DE SER ATRAPADA AL VUELO POR ESTE JUGADOR**, sin tocar el suelo, sino es considerada capturada.

Ningún defensor puede entrar al fuerte. La duración del juego es limitada y su tiempo determinado antes de iniciarse.

Cerca del fuerte hay una prisión para los capturados. Solo pueden capturar los defensores.

18

26. EL FUMADOR EVADIDO

Un reo se escapa de la cárcel, pero como es un emperdenido fumador, lo primero que hace es comprarse una gran provisión de fósforos y cigarrillos.

En una noche oscura, se envía un mensaje a los acampantes, manifestándoles que el reo se ha visto en un bosque con un cigarrillo en la boca.

Entonces, los acampantes se disponen a capturarlo valiéndose para ello de la vista, del oído y del olfato, que les permitirá encontrar el sitio donde está.

El evadido ha de tener un cigarrillo encendido constantemente y gastar un fósforo cada tres minutos, cuyo resplandor ayudará a los demás para orientarse.

Como es natural, este papel estará a cargo de un árbitro. Si no se quiere aplicar el cigarrillo, el juego puede desarrollarse del modo siguiente: *En lugar de fumador evadido será un “incendiario evadido” y encenderá un fósforo cada tres minutos, y cada minuto y medio dará un silbido. De éste modo se educa simultáneamente el oído y la vista.*

27. DEFENSA DE LA VIA FERREA

TEMA: *Un puesto fronterizo está prevenido porque una partida de malvados quieren hacer saltar la vía del tren; el ataque se producirá en la hora X: La gente del puesto recibe la orden de defender la vía y arrestar a los malvados.*

Este Juego requiere material menor de pirotecnia que no ponga en riesgo la integridad física de las personas y/o el lugar.

Los defensores están en una proporción de 3 contra 2.

El terreno se prepara de la siguiente manera:

Un camino figura ser la vía férrea, y se marca sobre él:

- Un desvío.
- Un empalme.
- Un semáforo.
- Una estación, y
- Un hilo tendido XY simula ser el cable del telégrafo, que se encuentra a 2,5 mts. de altura.

Los malvados, provistos de banda de juego (*vidas*), intentan acercarse a la vía. Van provistos de petardos y bengalas. Los petardos deben ser colocados, pero las bengalas pueden ser lanzadas. Cada atacante lleva 4 petardos (*O similares*) y 2 bengalas (*O similares*).

7