

JUEGOS DE SCOUTS

Por Sir Robert Baden-Powell

Sexta Edición

*Traducción del original inglés de
Juan José Pérez Martínez
“Gato Legendario”*



INTRODUCCIÓN

La presente traducción corresponde a otro de los primeros libros del fundador.

En esta ocasión se trata de un compendio de juegos destinados a aprender y poner en práctica las diversas habilidades que los muchachos deben conocer.

El método scout se caracteriza por evitar las enseñanzas de estilo académico que tanto repelen a los chicos. En su lugar utilizará una motivación totalmente novedosa, mediante juegos que les motivan y enseñan, estimulando su aprendizaje con su competitividad innata.

Es parte del “aprender haciendo”.

El original procede un texto en formato pdf, tomado de una página web dedicada al mundo del escultismo, pero lamentablemente carece de imágenes.

No obstante he añadido otras procedentes del sitio www.inquiry.net tal y como figura en las mismas, dado que ayudan en gran medida a entender los juegos y que sin ellas pueden malinterpretarse.

Es imprescindible hacer hincapié en que el libro se escribió en los albores del siglo XX, y desde la mentalidad de un militar inglés. Ello es especialmente evidente en algunas de las representaciones del final del libro, donde algunas expresiones pueden verse hoy en día como ofensivas o directamente racistas. Recordemos que BP trata de estimular el patriotismo y el orgullo de los muchachos británicos, a quienes originariamente va dirigido el libro, y que en aquella época existía una sensación de superioridad ante los diversos pueblos. En todo caso, esta sensación se ve matizada después en muchos de sus escritos, pues el fundador muestra en numerosas ocasiones su admiración por multitud de pueblos y culturas poseedoras de virtudes que él considera dignas de remarcar.

El escultismo aún no había adquirido su carácter universal, pero en los siguientes años evolucionaría en esa línea.

Juan José Pérez

CONTENIDOS

PRÓLOGO DE LA SEXTA EDICIÓN

CAPÍTULO I – JUEGOS DE EXPLORACIÓN

Asalto a la Bandera – Los Mensajeros Rivales – Llevando el Mensaje – Leyendo el Mapa – Carrera de Relevos – Columnas volantes – Números – Reconociendo el Terreno – Scout encuentra a otro Scout – Cortando el Telégrafo – El Juego de los Señalizadores – La Carta del Traidor – Reunión de Fuerzas – La Mosca y la Araña – Exploración al aire libre – Carrera de Plantas - ¿Dónde está el Silbato? – Fugitivos – Colas – Puntos de la Brújula – Marcad vuestros Bordones – A un Árbol de Distancia - ¿Qué es esto? – Encontrando los Sitios.

CAPÍTULO II – JUEGOS DE ACECHO

Acechando al Venado – Acechando e informando – La Cacería del Scout – Preparando una Emboscada – Simulacro de Batalla.

CAPÍTULO III – JUEGOS DE RASTREO

Buscando al Jefe de Tropa – La Búsqueda del Tesoro – El Manuscrito Rasgado – La cacería del León – Recogiendo Lana – “Nariz Aguda” - Escalando.

CAPÍTULO IV – JUEGOS DE INTERIOR

Juego de Kim – Debates y Juicios – Ajedrez de Scouts – Granja – Encontrando el Dedal – Nariz de Scout – Señalando el Lugar - ¿Qué longitud? – El Viejo Cara Manchada – Vistazo Rápido – La Aeronave de Nadie – Soplar la Pelota – Artistas – Un Juego de Memoria – Preguntas - ¿Quién dijo Eso? – Celebridades – Modelos – Alrededor del Círculo – Tirando del Tejón.

CAPÍTULO V – JUEGOS GENERALES PARA EL CAMPAMENTO O EL PATIO DE JUEGO

Coge al Ladrón – Dispara al Oso – Dispara – La Corrida de Toros – Baloncesto – Caballero Andante – Encuentra el Norte – Pelea de Gallos – Billar de Campamento – Pateando el Taburete – Coge el Sombrero (Para dos patrullas) – La Carrera de Bordones (Para cuatro patrullas) – Pásala – Coger la Equipación – Dejando caer la Bomba – Acosando al Tejón – Cogiendo Anillas – Disparando - Chuta y Corre – Volcando la Bañera – Equilibrando el Tablón – Una Carrera de Obstáculos – Averiguando los Números – Agarrando el Pañuelo – Golpea el Cubo.

CAPÍTULO VI – JUEGOS EN BICICLETA.

De Wet – El Mordedor Mordido – La Búsqueda de los Bandidos – Emboscadas – En Busca de los Espías.

CAPÍTULO VII – JUEGOS DE CIUDAD

Siguiendo de Cerca – Sigue el Rastro – Capturando al tramposo – El coleccionista de firmas - Lo que está mal – Lejos y Cerca – El Juego de Morgan – Escaparate – Tomando Notas.

CAPÍTULO VIII – JUEGOS NOCTURNOS

El Fumador Fugado – El Guía de Caminos – Rastreado por el Olfato – Fuego Fatuo – Mostrando la Luz – Destacamentos Nocturnos.

CAPÍTULO IX – JUEGOS DE INVIERNO

Cacería humana en Siberia – Expedición Ártica – Fuerte de Nieve – Cacería del Zorro – Camino del Polo – Salvar la cuerda – Pela la Serpiente – Fútbol de Relevos.

CAPÍTULO X – JUEGOS DE MARINERÍA

Contrabandistas en la Frontera – La Isla del Tesoro – Contrabandistas – La Cacería de la Ballena – Deportes Acuáticos.

CAPÍTULO XI – JUEGOS DE PRIMEROS AUXILIOS

Prisioneros Heridos – El Héroe de la Cruz Roja – El Campamento Funesto – Lesiones – Los Caballeros de la Ambulancia – El Béisbol de la Asistencia Sanitaria – Asistencia Sanitaria, Franceses e Ingleses – Variado de Asistencia Sanitaria – Elementos de la Asistencia Sanitaria.

CAPÍTULO XII – JUEGOS PARA FORTALECER

La Lucha – Empuje de Muñecas – Melé – Lucha de Pies – Espalda Recta – Puente – Torneos – Arrodíllate ante tu Superior.

CAPÍTULO XIII – REPRESENTACIONES

Prólogo – La Representación del “Mercurio” – Buenas Acciones – El Campamento del Tesoro – Cómo se encontró a Livingstone – El Ladrón del Diamante – Juega al juego – El Grupo del Asalto de Delhi – El S.A.C. – Pocahontas – Secuestrados – Salvamento de vidas.

PRÓLOGO A LA SEXTA EDICIÓN

La formación de los Boy Scouts se realiza fundamentalmente por medio de juegos, prácticas y competiciones que les interesen, y al mismo tiempo les hagan utilizar los atributos de virilidad y buena ciudadanía que deseamos inculcarles.

Hay, por lo tanto, un objetivo, físico o moral, subyacente en los que se facilitan en las siguientes páginas. Estos juegos no son todo lo que se les puede dar. No son sino ejemplos o sugerencias sobre las cuales los scouters imaginativos podrán confeccionar algunos mejores y otros adicionales, adecuados a las condiciones locales. Pero al confeccionarlos debe siempre mantenerse el objetivo principal, es decir, el instructor debe pensar en aquellos puntos que desea enseñar y entonces inventar un juego o representación en el que lo pongan en práctica.

Al llevar a cabo estos juegos debería recordarse que mejoran mucho al segundo o tercer intento, por lo que a menudo se deben introducir pequeñas reglas para adecuarlo a las circunstancias. Generalmente se establece un límite de tiempo para que se lleven a cabo con éxito.

A través de estos juegos, además de sus propiedades saludables y de disfrute, podemos infundir entre nuestros futuros hombres el sentido del juego limpio, disciplina y autocontrol. En una palabra, de la buena deportividad.

Además de los juegos mencionados en este libro hemos adoptado en el Movimiento Scout, otras actividades en la forma particular de la natación y la escalada, con el fin de obtener un desarrollo más completo de los muchachos, tanto moral como físico.

Moralmente, porque la natación les proporciona la sensación de dominio sobre uno de los elementos y les capacita para el servicio a través de ejercitar el coraje y la perseverancia. Y la escalada ofrece de modo similar una sensación de autoconfianza y poderío mediante la superación de una empresa difícil.

Son buenas desde el punto de vista físico porque ambas actividades son los mejores agentes para desarrollar la salud y la fuerza de modo no artificial como los “ejercicios sin sentido” o “repetitivos”, etc..., sino que son naturales y incitan al muchacho a continuar practicándolos voluntariamente en su tiempo libre.

En estos tiempos en los que una gran proporción de la humanidad es físicamente precaria e incapaz de afrontar la presión del duro trabajo, los scouters prestan un servicio realmente valioso a la nación al sacar a la luz a una nueva generación de ciudadanos más saludables en cuerpo y mente que sus predecesores.

Los juegos descritos en las ediciones previas han sido revisados cuidadosamente a la luz de una mayor experiencia y se han efectuado mejoras.

R.S.S.B.P.

CAPÍTULO I

JUEGOS DE EXPLORACIÓN

1. ASALTO A LA BANDERA.

Este juego es para dos patrullas, o para un número mayor dividido en dos grupos, cada uno bajo el mando de un guía de patrulla. Se colocan tres banderas (las banderas de señalización nos servirán) dentro de un espacio definido de terreno a unas 20 yardas de separación. Corresponde al guía del grupo defensor elegir el lugar. Luego sitúa a su patrulla a no menos de 200 yardas de las banderas y comienza el juego. Los atacantes envían exploradores para descubrir dónde están las banderas y donde está ubicado el destacamento de control. Luego tratan de alcanzar las banderas y llevárselas sin ser vistos por el destacamento. Un scout no puede llevarse más de una bandera. La patrulla defensora no puede entrar dentro de la línea situada a 200 yardas de las banderas y para capturar a uno de los asaltantes tiene que haber al menos a dos scouts a menos de 10 yardas de él y gritar “manos arriba”. A una señal dada por uno de los guías de patrulla o árbitro, para advertir que se ha acabado el tiempo, todos deben permanecer en su lugar, para ver lo cerca que están los asaltantes y la posición exacta del destacamento de control. Es un buen tanto para los guías de patrulla el mantener en contacto a sus propias patrullas.

Si quieren, los atacantes pueden provocar una falsa alarma en un lado, mientras un scout solitario va a por las banderas desde la dirección contraria para conseguir una.

Por la noche se pueden sustituir las banderas por linternas.

2. LOS MENSAJEROS RIVALES

El juego se desarrolla entre dos patrullas rivales, a las cuales llamaremos por conveniencia “lobos” y “avefrías”. Cada patrulla selecciona un scout como mensajero. El Scouter ocupa una posición en cierto lugar, preferiblemente en medio de un bosque, o en el cruce de varias calles si el juego se desarrolla en la ciudad, y los scouts elegidos parten desde puntos opuestos situados a unas dos millas de distancia del Scouter e intentan llegar hasta él. El deber del resto de cada una de las patrullas es intentar evitar que el mensajero rival alcance su meta. De este modo los “lobos” vigilarán el trozo de terreno por el que es probable que venga el elegido de las “avefrías”, y como la patrulla ganadora es determinada por el primer mensajero que alcance al scouter, los “lobos” harán todo lo que puedan para capturar al “avefría” y hacerse con su mensaje. A su vez las “avefrías” intentarán naturalmente hacer lo mismo.

Cuando el mensajero haya sido capturado con su mensaje por su puesto no puede continuar. Las patrullas deben mantenerse a 200 yardas del punto de partida y de finalización, dando de esta manera a los mensajeros una mayor oportunidad de alcanzar al scouter. Para ser capturado el mensajero tiene que ser cogido realmente por uno de los defensores, aunque no se permite ninguna lucha.

3. LLEVANDO EL MENSAJE.

Se elige un scout para que lleve un mensaje a un lugar asediado, el cual puede ser una aldea o casa, o alguien ubicado en un lugar acordado. El mensajero debe llevar un paño de color, al menos de dos pies de longitud, cogido a su hombro, y con esto en su lugar debe alcanzar su objetivo. El enemigo que asedia el lugar debe evitar que alcance el cuartel general, pero por supuesto no puede pasar de las líneas de los supuestos defensores (por ejemplo dentro de las 300 yardas alrededor del cuartel general, se deben

establecer algunos puntos límites de antemano). Para capturarlo el enemigo debe quitarle el paño de su hombro. Saben que parte desde una cierta dirección y a una cierta hora, debiendo estar el lugar a una milla o así de la ciudad asediada, y pueden realizar cualquier acción que deseen para capturarlo, excepto ser testigos de su partida desde el lugar de salida. El juego puede desarrollarse en una ciudad eligiendo dos casas como lugar de partida y ciudad sitiada respectivamente, y el mensajero puede llevar cualquier disfraz (excepto el de una mujer), mientras lleve el paño cogido a su hombro.

4. LEYENDO EL MAPA

Ésta es una prueba de lectura de mapas y de recordar la lectura del mismo. El Scouter o guía de patrulla al mando lleva a su patrulla a otra ciudad o a una parte intrincada del territorio y mediante ellos desea averiguar ciertas cosas acerca del vecindario. Para ello muestra a los scouts un mapa del distrito y les señala cada uno de los lugares a visitar, mostrándoles la ruta sobre el mapa y señalándoles la iglesias, posadas, etc... como referencia del camino. Cada scout debe tener una distancia fijada hasta la que ir y cierto número de puntos a observar. Luego parten, y cuando regresan le dan al Scouter o al Guía de patrulla sus informes. El ganador es el scout que trae el mejor informe en el menor tiempo.

5. CARRERA DE RELEVOS.

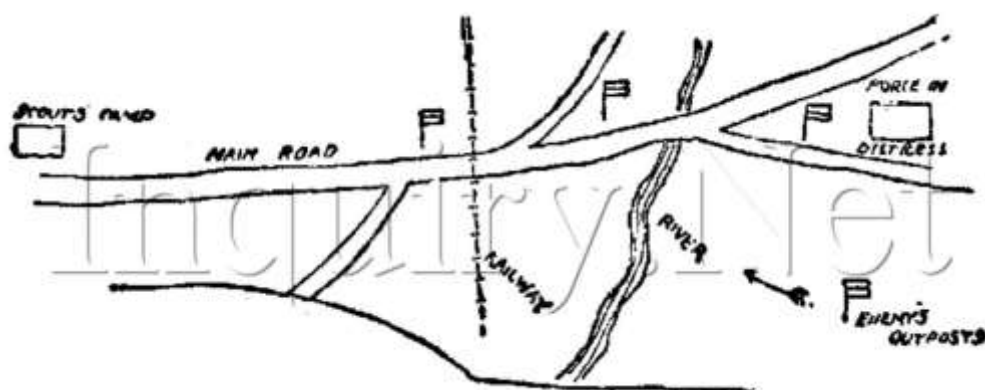
Se enfrenta a una patrulla contra otra para ver quien puede enviar un mensaje a una gran distancia en el menor tiempo por medio de corredores de relevos (o ciclistas). Se ordena a la patrulla que envíe tres notas sucesivas desde una determinada casa, o señales tales como unas ramitas de ciertas plantas, desde un lugar digamos a dos millas de distancia, o incluso más allá si las patrullas van en bici. El guía lleva a su patrulla lejos y sitúa a los scouts a la distancia convenida, los cuales actuarán como corredores de una posta hasta la siguiente, y luego regresan de nuevo para recibir la segunda nota o señal. Los corredores deberían partir a ciertos intervalos. Acordándolo con jefes de tropa vecinos se pueden llevar a cabo prácticas de relevos de largas distancias, de cien millas o más. Cada scouter o guía de patrulla deberá responsabilizarse del avance del mensaje a través de su propio distrito mediante relevos de scouts en bici. Un ejemplo de esto se ofreció en el Jamboree, donde se llevaron mensajes hasta Olimpia mediante relevos de scouts situados en lugares a más de 100 millas de distancia. Se pueden establecer una serie interesante de records, y los distritos competir entre sí para llevar los mensajes sobre distancias prefijadas por carretera. Los tiempos podrían publicarse en la revista "El Scout".

6. COLUMNAS VOLANTES

Para competir entre cualquier número de patrullas. Una tropa necesita ayuda y un motorista militar de camino a la guarnición más cercana llega hasta el campamento de los scouts. Le da a cada guía de patrulla una idea apresurada de la situación y le muestra un burdo mapa explicándole que las fuerzas en apuros están a dos millas a lo largo de cierta carretera, y entre el campamento de los scouts y esa fuerza hay avanzadillas enemigas. Los guías de patrulla deben llevar a sus patrullas en el menor tiempo hasta la fuerza en apuros si ser vistas por el enemigo. La fuerza en apuros se debe representar por cualquier lugar llamativo, y las avanzadillas enemigas por gente con banderas rojas ubicada en el camino entre el campamento scout y la otra fuerza. Tan pronto como vean a cualquiera de las patrullas deben hacer sonar el silbato, y esos scouts deben considerarse capturados (o incluso mejor pueden advertir a qué patrulla pertenecen

estos scouts y esto cuenta en su contra). Gana la patrulla que llegue hasta la fuerza en apuros en el menor tiempo y sin que sus scouts sean vistos.

Lo siguiente da una idea de cómo podría ser el boceto del mapa:



7. NÚMEROS.

Este juego es estupendo para entrenar la observación y enseñar el arte de avanzar a cubierto.

Cada scout posee un número de tres cifras cogido al frontal de su sombrero. El número debe dibujarse en negro de modo que sea posible de distinguirlo a una distancia de cien yardas. (Las cifras deben ser de al menos 3 pulgadas de altura). Luego se divide a la tropa del siguiente modo: Dos o tres patrullas se van a 300 yardas del campamento, y se les da instrucción de avanzar hacia el campamento a cubierto. Como la tarea de defender es más sencilla que la de atacar, sólo permanece una patrulla en el campamento para defenderlo. Cuando el grupo atacante avanza sus movimientos son vigilados con impaciencia por los defensores, quienes, habiendo elegido buen cobijo para que sus sombreros no sean visibles, aguardan que el enemigo quede al alcance de su vista.

Mientras el número sea indistinguible se supone que están fuera del alcance. Cuanto más se aproximen los atacantes más cuidado deben poner en no mirar por encima de un arbusto el tiempo suficiente para que los defensores lean su número. Por supuesto un buen scout mira desde un lado, y no sobre la parte de arriba de un arbusto o de una roca. Y si quiere llegar a algo en este juego debe ser muy fino, ya que los sombreros no pueden quitarse ni las manos usarse para ocultar el número. Si los defensores son capaces de leer los números pueden vocarlos y el árbitro los anota. Los atacantes también dicen en voz alta los números de cualquier defensor que se los exponga, y el árbitro asignado al grupo atacante toma nota de éstos números.

Cuando sólo 50 yardas separen a los dos grupos los árbitros gritan los nombres de aquellos que han sido alcanzados, y estos muchachos no pueden tomar parte en el resto del combate.

Cuando el comandante de los atacantes considera que ha avanzado hasta llegar tan cerca como puede a cubierto, da la orden de "cargar" y el grupo atacante se lanza al espacio abierto en frente del campamento. Los defensores gritan los números tan pronto como puedan leerlos.

Si los atacantes alcanzan el campamento con más hombres que los que quedan en el bando defensor, entonces han ganado. Pero si la carga final permite a la defensa cargarse a casi todos los enemigos el campamento se salva.

8. RECONOCIENDO EL TERRENO.

Tan pronto como se ha montado el campamento la primera cosa que hay que hacer es averiguar algo sobre el terreno circundante. Y esta es una tarea excelente para realizar una competición entre patrullas.

Se facilita a cada guía de patrulla una hoja de papel sobre la cual hacer un boceto de mapa del terreno circundante en una extensión de unas dos millas. Entonces envía a sus scouts en todas las direcciones para que reconozcan y traigan un informe de todas los caminos importantes, ferrocarriles, arroyos, etc..., eligiendo a los mejores scouts para las direcciones más complejas. La patrulla cuyo guía traiga al jefe de tropa el mejor mapa en el tiempo más corto, gana.

Los guías de patrulla deben confeccionar sus mapas enteramente a partir de los informes de sus propios scouts.

9. SCOUT ENCUENTRA A OTRO SCOUT.

Este juego puede jugarse con el mismo éxito tanto en el campo como en la ciudad. Scouts solitarios, parejas de scouts o patrullas completas, deben ser alejados entre sí unas dos millas, y se les hace dirigirse los unos hacia los otros. Bien a lo largo de un camino, o bien dándoles una referencia a la que dirigirse, tal como una colina empinada o un gran árbol.

La patrulla que primero divisa a la otra gana. Esto lo hace notar el guía de patrulla levantando su banderín de patrulla para que lo vea el árbitro, y haciendo sonar su silbato. La patrulla no necesita mantenerse unida, pero como gana la patrulla que primero levanta su banderín es conveniente que los scouts permanezcan en contacto con sus guías de patrulla mediante señales, voces o mensajes.

Los scouts pueden emplear cualquier artimaña que deseen, tales como escalar a los árboles, esconderse en carros, etc..., pero no pueden disfrazarse.

Cuando una tropa se reúna para cualquier propósito es una buena práctica acordar que, al acercarse al lugar de la asamblea, cada patrulla debe intentar ser la primera en ver a las otras.

10. CORTANDO EL TELÉGRAFO.

Un ejército invasor siempre trata de destruir todas las comunicaciones en el territorio invadido, así que la primera cosa que hay que destruir es el sistema de telégrafo y los defensores envían hombres para proteger el tendido de cables.

Elige una carretera con cables telegráficos y que disponga de buena cobertura a ambos lados.

Los defensores deben tener dos patrullas por cada una de los atacantes, y sólo deben cubrir la extensión de terreno que les permita tener un defensor por cada poste telegráfico a proteger. Los defensores no deben mantenerse necesariamente junto al camino sino que pueden enviar a sus scouts a descubrir dónde se encuentra el enemigo, cuales son sus fuerza y por donde pueden atacar.

Los atacantes deben atar tres pañoletas alrededor de un poste (o doblar ese número si son dos las patrullas atacantes) para indicar que la línea ha sido cortada. Los defensores pueden sacarlos del juego con solo tocarlos, pero si los defensores son inferiores en número en cualquier punto deben retirarse hasta que lleguen refuerzos.

Así que el objetivo del juego para los defensores es mantenerse en contacto a lo largo de la línea y estar listos para enviar a un grupo de apoyo inmediatamente que el enemigo amenace con atacar cualquier lugar.

11. EL JUEGO DE LOS SEÑALIZADORES. (UN JUEGO PARA BUENOS SEÑALIZADORES)

La tropa debe dividirse en tres grupos o patrullas del siguiente modo:

Patrullas A, B y C.

La patrulla A parte y toma posición sobre un terreno elevado, en lo alto del campanario de una iglesia o el tejado de una casa, de modo que posea una buena visión de cierta franja de terreno. Esta patrulla portará las banderas de Morse o de semáforo u otros aparatos señalizadores.

La patrulla B saldrá y se mantendrá a cubierto en dicha franja de terreno vigilada por los señalizadores o patrulla A.

Mientras la patrulla B sale tratará de mantenerse a cubierto y eludir o engañar a los señalizadores, apareciendo y desapareciendo en distintos lugares, y finalmente tomarán una posición oculta.

Quince minutos después de que la patrulla B haya salido, la patrulla C avanzará.

Entonces los señalizadores indicarán a la patrulla C, o atacante, la posición de la patrulla hostil B, y otros detalles que ayuden a la patrulla a avanzar sin ser vistos para sorprender al enemigo o patrulla B. Para ganar, la patrulla C debe capturar a los scouts de la B rodeando sus escondrijos. Si la patrulla C se deja más scouts de la patrulla B que los que captura, supone una victoria para la patrulla hostil B. Se debe poner un tiempo límite al juego de unas dos horas.

12. LA CARTA DEL TRAIADOR.

El mejor sitio para realizar este juego es un bosque o un soto, pero puede jugarse sobre otro terreno si fuese necesario. La idea es esta:

La tropa se divide en dos mitades. Una acampa a un lado del bosque y la otra mitad en el otro. Estas mitades son llamadas respectivamente “Franceses” y “Prusianos”. En el campamento prusiano hay un traidor que ha llegado al acuerdo con los franceses de que situará una carta conteniendo información importante sobre los planes prusianos en un árbol al que señalará de un determinado modo.

Este árbol debe estar cerca del centro del bosque. Cuando el juego comienza, el “traidor” sitúa la carta en el árbol y se retira de nuevo a su propio campamento. Se supone que su perfidia ha sido descubierta durante su ausencia, y a su llegada es arrestado. Rehúsa difundir el escondite de la carta. Se le sentencia a ser fusilado, cuya sentencia se supone que se lleva a cabo, y de ahí en adelante toma el papel de un espectador.

A la señal dada por el árbitro, los prusianos parten para recuperar su carta y para tratar de impedir que los franceses la obtengan, mientras que simultáneamente los franceses dejan su campamento para intentar conseguir la carta, y vigilar a los prusianos.

Cada scout está armado con una pelota de tenis o con piñas si es que hay.

El “traidor” debe tener la precaución de partir una o dos ramitas al esconder la carta, y de dejar huellas de sus botas por aquí y por allá con el fin de dar a los prusianos una oportunidad de encontrarla. Los franceses, por supuesto, deben buscar el árbol señalado. Cuando los dos oponentes se encuentran, el que sea golpeado por una bola o piña quedará fuera de la acción, y el scout golpeado de este modo queda por su honor obligado a no tomar parte del juego en lo sucesivo.

Se cuenta un tanto en contra de los franceses o los prusianos por cada hombre fuera de combate. Se cuentan cuatro tantos para el bando que obtenga la posesión de la carta.

El bando que obtenga más tantos es el ganador.

13. REUNIÓN DE FUERZAS.

La tropa debe dividirse en cuatro secciones iguales (si consta de cuatro patrullas mucho mejor). La patrulla nº1 avanza hasta un lugar acordado, digamos a una milla de distancia, mientras la patrulla nº 2 es enviada a igual distancia exactamente en dirección opuesta. El resto de la tropa (patrullas 3 y 4) permanecen en la base como una fuerza unida. Entonces comienza el juego: Las patrullas 1 y 2 representan ejércitos aliados, cada uno de ellos en guerra contra la fuerza que permanece entre ellos, es decir, las patrullas 3 y 4. El objetivo final de los aliados es reunir sus fuerzas sin entrar en contacto con el enemigo, quien los supera dos a uno en número.

Sincronizadamente envían scouts y mensajeros para determinar la posición del enemigo, y también para entrar en contacto con sus amigos. Si tienen éxito al evadir a su enemigo mutuo y en reunir todas sus fuerzas, entonces se les considera los ganadores.

Por otro lado el deber de las patrullas combinadas es evitar que tenga lugar esta reunión entorpeciendo todos los intentos de comunicación, y si fuese posible, rodeando o emboscando a uno u otro de los aliados, y hacer imposible la unión capturándolos. Si tienen éxito al evitar la reunión hasta que el tiempo límite haya expirado, se proclama su victoria.

14. LA ARAÑA Y LA MOSCA.

Se selecciona un trocito de terreno o sección de la ciudad de alrededor de una milla cuadrada como telaraña, se describen sus límites y se fija una hora en la que las operaciones han de cesar.

Una patrulla (o media) es la “araña”, la cual sale y selecciona un lugar para esconderse. La otra patrulla (o media) sale una cuarto de hora más tarde haciendo de “mosca” en busca de la “araña”. Se pueden dispersar como quieran, pero tienen que contarle a su guía cualquier cosa que descubran. Con cada grupo va un árbitro. Si dentro del tiempo establecido (digamos unas dos horas) la mosca no ha descubierto a la araña, la araña gana. Las arañas anotan los nombres de cualquiera que puedan ver de la patrulla mosca. Del mismo modo las moscas anotan los nombres de cualquiera de las arañas que puedan ver, y su escondite exacto. Los árbitros recompensarán con un tanto por cada uno de tales informes. Los dos bandos deben llevar diferentes colores, o ser distinguibles el uno del otro de alguna forma.

15. EXPLORACIÓN AL AIRE LIBRE.

Se selecciona un trocito de terreno, al lado de una colina si es posible, de unas cinco millas de extensión a lo ancho y largo (deberá ser mucho menos si habéis salido sólo para unas pocas horas). Los límites del terreno deben ser comprendidos con claridad antes de empezar. Entonces, por la mañana temprano, cuatro muchachos parten para actuar como liebres. Pueden ir juntos o por separado a donde les plazca, y aunque pueden esconderse donde quieran deben, como norma, mantenerse en movimiento de una parte a otra del terreno. Cada liebre lleva una banda roja cruzada por el hombro.

Una hora más tarde de que las liebres hayan comenzado, el resto del grupo, generalmente en número de dieciséis, salen como cazadores para encontrarlas. Los cazadores pueden ir todos juntos, en solitario, en parejas, o como quieran pero como regla para una mayor diversión las libres deben ir por separado y los cazadores por parejas.

Es bueno que los cazadores lleven una banda de color cruzada por sus hombros, de color gris, amarillo o azul, de modo que puedan distinguirse de las personas ordinarias que se mueven por el territorio. Por tanto el juego de los cazadores consiste en salir a buscar hasta que vean una liebre y entonces corren tras ella y tratan de capturarla. Sólo

la capturan cuando la tocan. Esto supone una excelente práctica tanto para cazadores como para liebres en ocultación, acecho, rastreo y avance a través del terreno, y es un juego de lo más emocionante. Hacia la tarde finaliza el juego y todos regresan a casa.

16. CARRERA DE PLANTAS.

Comenzad enviando a vuestros scouts, bien en bici o bien a pie, en cualquier dirección que quieran, para conseguir especímenes de una planta concreta, digamos una ramita de tejo, un brote de encina, la impronta en forma de herradura de un castaño (es la marca que queda en la ramita cuando cae una hoja y que tiene la forma de una herradura con clavos y todo – N.d.T.), un rosal silvestre o algo de ese estilo. Elegid una que valore su conocimiento de plantas y pondréis a prueba su memoria para percatarse de dónde vieron una del tipo requerido.

El que el primer scout en llegar a la base con éxito sea el ganador estimulará su rapidez.

17. ¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?

He aquí la descripción de un juego primordial que puede jugarse en un terreno abierto sin cobertura.

Se venda los ojos a cierto número de scouts y son ubicados en línea en un extremo del terreno.

Luego un scouter o guía de patrulla va hacia el otro extremo, y hace sonar su silbato de cuando en cuando. El objetivo de los scouts vendados es alcanzar al emisor del silbido y tocarle. Éste último puede agacharse pero no puede moverse. Tan pronto como un scout toque a la persona del silbato, se quita el pañuelo y queda fuera del juego. El poseedor del silbato debe vigilar que ningún muchacho se dirija hacia los setos o hacia las cunetas. Si se percata de que alguno de ellos se aleja, debe hacer sonar su silbato y de este modo atraer su atención en la dirección correcta. Se otorgarán los puntos de acuerdo con el orden en el cual los scouts alcancen al poseedor del silbato, yendo la puntuación más alta al primero que alcance su objetivo.

18. FUGITIVOS.

He aquí un juego de exploración que los guías de patrulla encontrarán útil cuando se encuentren ocupados en tareas de patrulla, lejos del resto de la tropa.

Cada scout de la patrulla posee un disco redondo de cartulina blanca, con un número impreso con claridad en él, sujeto a la espalda de su camisa o jersey.

Se elige entonces un miembro de la patrulla como “el fugitivo”, mientras el resto actúa como los cazadores. Al fugitivo, quien lleva herrajes para dejar huellas, o bien deja algún tipo de rastro tras él, se le dan unos diez minutos de ventaja. El resto de la patrulla parte entonces y se esfuerza en rastrearlo. Tan pronto como un “cazador” pueda llegar lo bastante cerca del fugitivo sin ser visto como para anotar su número, éste último se considera atrapado. Pero si el fugitivo puede, por cualquier medio, darle la vuelta a la situación y conseguir los números de cualquiera de sus perseguidores, los últimos quedan fuera de la acción.

Tan pronto como un número sea percibido, el scout que lo ve tiene que vocearlo, para hacer saber a su capturado que está fuera de la acción.

Este juego precisa acechar con cuidado, y no hacer juego agresivo en forma de “dar golpecitos en el tobillo” (Se usan los bordones para golpear con ellos en el tobillo del adversario y así darlo por capturado o muerto- N.d.T.).

Se debe elegir a un buen scout de la patrulla como “fugitivo”, ya que no sólo debe eludir quizá a seis o siete perseguidores, sino que también debe intentar “capturarles”, a menos que desee suicidarse.

19. COLAS.

Cuando se trata de juegos de exploración, muchas tropas hacen uso del “golpecito en el tobillo” para decidir el resultado de la contienda. Este es un modo muy excitante de ataque y defensa, pero al mismo tiempo es bastante peligroso y no precisa demasiada habilidad de exploración.

Un modo mejor de decidir el bando victorioso es el que sigue. Los scouts de ambos bandos llevan sus pañoletas metidas ligeramente por sus cinturones, y el objetivo de cada juego es capturar tantas de estas “colas” como sea posible.

Acercarse sigilosamente tras un scout enemigo y agarrar su “cola” antes de que te descubra, exige bastante mas cuidado y habilidad de escultismo que el ordinario golpeo de tobillo. Además un scout puede descubrir de repente que ha perdido su propia cola justo cuando va a capturar la de un enemigo, lo que añade más diversión al juego.

Por supuesto, si se desea, se pueden usar trozos de trapo o pañuelos de mano en lugar de pañoletas scout.

20. LOS PUNTOS DE LA BRÚJULA.

Este juego será excelente para practicar el aprendizaje de los puntos de la brújula.

Se colocan ocho bordones en forma de estrella en el suelo, todos en forma de radio desde el centro. Un bordón debe apuntar al Norte. Un scout toma entonces su lugar en la cara externa de cada bordón y representa uno de los ocho puntos principales de la brújula.

El scouter nombra entonces dos puntos cualquiera, tales como Sureste y Norte, y los dos scouts correspondientes deben inmediatamente cambiar sus sitios. Cualquiera que se mueva de su lugar sin que se haya dicho su punto, o que se mueva a un lugar equivocado o incluso que dude, debe perder un punto.

Cuando están cambiándose los sitios, los scouts no deben cruzar entre los bordones, sino que deben ir por fuera del círculo de jugadores. Cuando se han perdido tres puntos el scout debe salir.

Como el juego continúa quedarán espacios en blanco. Esto lo hará ligeramente más difícil para los muchachos restantes.

Para hacer el juego más complicado se pueden usar dieciséis puntos en lugar de ocho. Cuando se juega en interiores las líneas de la brújula pueden dibujarse en el suelo con tiza.

21. MARCAR VUESTROS BORDONES.

Este juego se juega de la misma manera que una persecución ordinaria de papel, excepto que las liebres van provistas de una cantidad de etiquetas redondas adhesivas, como las que usan los tenderos para marcar el precio en los consumibles.

A cada rato se dejan caer no más de dos etiquetas.

Tan pronto como un cazador encuentra el rastro, hace sonar su silbato. Los otros cazadores acuden inmediatamente al lugar para buscar las dos etiquetas. Cuando las encuentran deben pegarlas en el bordón del que lo ha hecho, y al final de la cacería el scout con más etiquetas gana.

Esto tiende a mantener el interés de los scouts más pequeños quienes de otro modo pronto tenderían a quedar rezagados.

22. A UN ÁRBOL DE DISTANCIA.

Para este juego se establece una base, habitualmente un círculo de árboles con pañoletas atadas a él claramente a nivel del suelo, libre de tocones o piedras sueltas. El siguiente anillo de árboles que rodea a esta base es la Línea de Defensa, la cual se explicará más adelante.

El grupo se divide en dos bandos, las tropas de asalto y los defensores, en turnos de juego alternos, los cuales pueden durar de diez a veinte minutos cada uno.

Los defensores permanecen en la base mientras los asaltantes se retiran fuera de la vista.

Tan pronto como han tomado sus posiciones, el árbitro hace sonar su silbato tres veces y el ataque comienza. Los defensores dejan la base y envían scouts hacia el frente para obtener toda la información posible de los movimientos del enemigo.

La misión de los asaltantes es la de llevar tantos hombres como sea posible hasta la base, sin ser tocados por los defensores antes de que el silbato del árbitro de por finalizado el juego.

Cada hombre que llegue a la base sin ser tocado cuenta un punto a favor de los asaltantes. Debe sentarse bien dentro de la línea de la base para no obstaculizar a su propio bando.

Ningún asaltante puede ser tocado cuando tenga una mano en el tronco de un árbol y si los defensores se amontonan demasiado cerca de él puede ordenarles “a un árbol de distancia”. Un árbol proporciona protección sólo a un asaltante y no puede ser tomado por un defensor.

Si un atacante es tocado debe enseguida dirigirse al Campamento de los Prisioneros cercano a la base, donde puede observar el juego y quedar fuera del camino de los combatientes.

Cuando el juego ha comenzado ningún defensor puede entrar en la Línea de Defensa arriba mencionada, excepto en verdadera persecución de un asaltante. Al perderlo o cuando lo toque debe enseguida salir de nuevo antes de intentar abordar a otro. Los banderines de patrulla atados a pequeños palitos (no postes) pueden ser portados por algunos de los atacantes, y el que lleve su bandera hasta la base puede pedir la liberación de un prisionero.

23. ¿QUÉ ES ESTO?

Dos scouts (preferiblemente que tengan la insignia de Naturalistas) parten y hacen ciertos signos tales como un número, palabra, boceto de un animal o pájaro, etc... con tiza sobre los árboles o sobre el pavimento. También pueden hacerse señales o bocetos sobre el polvo o el barro, sobre el suelo o sobre las riberas.

Los dos scouts deben acordar un signo poco corriente para que signifique “¿qué es esto?”, tal como un círculo con una línea dibujada a su través. Se pueden llevar trocitos de madera que lleven esta señal y colocarlo junto a plantas y lugares donde sea imposible hacer una señal con tiza.

El resto de la tropa sale unos diez minutos después de los dos primeros, bien en conjunto o por separado, y se llevan lápiz y cuaderno. El juego consiste en reflejar en sus cuadernos las señales que observen. Donde vean el signo “¿qué es esto?” deben señalar en sus cuadernos la naturaleza del artículo al que alude el signo, tal como “un roble”, o “una valla de hierro”, etc...

No debe haber cooperación entre unos y otros. Se deben dar puntos en función del número de señales, etc... observados, y también para las respuestas correctas a las señales con pregunta “¿qué es?”.

Además de ser muy interesante este juego desarrolla la capacidad de observación, fortalece la memoria y supone una buena enseñanza de botánica.

Cuando el juego ha terminado se deben borrar todas las marcas de tiza y se debe tener cuidado de no pintarraजार la propiedad privada.

24. ENCONTRANDO LOS SITIOS.

El scouter sale a dar una vuelta por el terreno uno o dos días antes de que se desarrolle el juego, llevando con él un suministro de tarjetas simples. En cada tarjeta escribe una breve descripción de varios sitios por los que pasa, tal como “puente de madera sobre arroyo con tres sauces cercanos”, o “puerta blanca con cinco barrotes cerca de una cabaña derruida”.

El día del juego se distribuyen estas tarjetas entre los scouts, a quienes se les da cierto tiempo, de acuerdo con las circunstancias locales, para descubrir los lugares descritos en sus tarjetas e informar al scouter, quien permanece en el lugar de partida durante todo el tiempo. El scout que regresa en primer lugar gana el juego.

CAPÍTULO II

JUEGOS DE ACECHO

1. ACECHANDO AL VENADO.

El jefe de tropa hace de venado, no escondiéndose sino permaneciendo de pie, y moviéndose ocasionalmente de cuando en cuando. Los scouts salen a encontrar al venado, y cada uno trata a su manera de llegar hasta él sin ser visto. En cuanto el jefe de tropa vea a un scout se dirige a él para que se levante y mostrar que ha fallado. Tras un cierto tiempo el scouter grita “tiempo”, y todos se ponen de pie en el lugar que han alcanzado, y el que está más cerca gana. El mismo juego puede jugarse para probar si los scouts caminan sigilosamente, permaneciendo el árbitro con los ojos vendados. La práctica debería llevarse a cabo preferiblemente en el exterior, donde haya ramas secas, piedras, grava, etc... por el suelo.

El scout debe empezar a acechar al enemigo con los ojos vendados a cien yardas de distancia, y debe hacerlo bastante rápido, digamos en un minuto y medio hasta tocar al hombre vendado sin que éste lo escuche.

2. ACECHANDO E INFORMANDO.

El árbitro se sitúa en espacio abierto y envía a cada scout o pareja de scouts a alejarse en diferentes direcciones hasta una media milla de distancia. Cuando hace ondear una bandera, lo cual es la señal para que comience, todos se esconden, y entonces proceden a acecharle, moviéndose despacio y con cautela y vigilando todo lo que hace. Cuando hace ondear la bandera de nuevo se levantan, se acercan e informan cada uno por turnos de todo lo que él hizo, bien por escrito o bien verbalmente, como se ordene. Mientras tanto el árbitro se ha mantenido oteando en todas direcciones, y cada vez que ve a un scout le quita dos puntos al tanteo de ese scout. Él, por su parte, ejecuta pequeñas acciones, tales como sentarse, permanecer de rodillas, mirar a través de los anteojos, usar un pañuelo, quitarse el sombrero un instante, caminar en círculo unas pocas veces...con el fin de darle a los scouts algo que percibir e informar respecto a él.

Se le da tres puntos a cada scout por cada acción correctamente informada. Se ahorra tiempo si el árbitro confecciona una tarjeta de puntuación de antemano, poniendo el nombre de cada scout y un número de columnas donde se muestre cada acción suya, y donde poner los tantos que gana cada scout y también una columna de puntos descontados por haber sido vistos.

3. LA CAZA DEL SCOUT.

Se le da tiempo a un scout para que salga y se esconda. El resto parte luego para encontrarlo. El objetivo del scout escondido es regresar al lugar de partida tan pronto como pueda sin ser capturado. Los buscadores avanzan desde el lugar de partida en círculo, expandiéndose gradualmente hacia el exterior de modo que cuanto más se aleje el scout para esconderse, más separados estarán los perseguidores cuando alcance su lugar de escondite, pero entonces tendrá que recorrer una mayor distancia para llegar de nuevo a casa.

4. SIGUIENDO Y VIGILANDO.

Se le dice a una patrulla que siga y vigile a una partida enemiga que está avanzando a través del territorio (tratándose de otra patrulla o del resto de la tropa). La patrulla a la que se le pide emboscar al resto debe continuar lo más compacta posible, pero es mejor

que envíe a uno dos scouts a la cabeza, para avisarles cuando sea seguro avanzar. Tan pronto como el enemigo ve a un scout acechándoles pueden darle caza, y si lo capturan lo hacen prisionero, y debe marchar con el grupo principal. También pueden dividirse en dos grupos y reunirse de nuevo más adelante, o dejar algunos detrás en emboscada. Sólo es necesario tocar a los acechadores para hacerlos prisioneros. Si no pueden hacerles perder su rastro en una cierta distancia (dos millas o así) o bien capturar a más de la mitad de ellos, se deben dar por derrotados. Y entonces otra patrulla toma el lugar de los vigilantes. (Esto puede practicarse mientras se hace una ruta, y tiene la ventaja de que siempre se cubre terreno nuevo mientras se avanza).

5. EMBOSCANDO.

El grupo principal avanza a lo largo de una carretera, con scouts desplegados a cada lado para evitar cualquier peligro o sorpresa.

Dos patrullas (el enemigo) les siguen por detrás, y tratan de emboscarles situando una patrulla en el frente y otra atacando por detrás. Vigilan al grupo principal mientras avanza hasta que alcancen un sitio del terreno apropiado, en la que una patrulla intenta situarse en cabecera dando una vuelta en semicírculo y volviendo a alcanzar la carretera más adelante. Si pueden hacerlo se esconden en emboscada y atacan al grupo principal cuando éste llegue. La otra patrulla que ha estado siguiéndolos por detrás debe entonces atacar inmediatamente por la retaguardia. Para que la emboscada tenga éxito la patrulla de detrás debe ser capaz de atacar inmediatamente en cuanto se produzca la misma, y debe seguirlos por detrás muy de cerca. Si la patrulla que traza el semicírculo es vista, deben ser seguidos y la emboscada será descubierta. Tanto ellos como la patrulla de detrás pueden ser capturados, tal y como en el juego de “siguiendo y vigilando”, simplemente mediante un toque.

6. SIMULACRO DE BATALLA.

Para este juego se necesitan dos bandos, estableciéndose la cantidad de participantes entre los jugadores.

La munición es una cierta cantidad de bolas de papel. Cada scout posee una placa, y los bandos toman posiciones dentro de la distancia de tiro de cada uno. Si el terreno no es llano se echa a suertes quien tiene la ventaja de la pendiente. Cada scout permanece tumbado sobre su estómago y justo en frente de él se encuentra apuntalada su placa clavando el borde en el suelo. A la señal de “acción” cada guerrero apunta la bola a la placa de su oponente. Cuando se derriba una, el scout a quien pertenece queda “fuera de combate”. Gana el bando que consigue “matar” más oponentes en un determinado tiempo.

CAPÍTULO III

JUEGOS DE RASTREO

1. BUSCANDO AL JEFE DE TROPA.

Se da a cada uno de los guías de patrulla de la tropa un sobre sellado, y se les dice que los sobres son importantes y queda bajo su honor el no abrirlos antes de un cierto tiempo. Esta espera hace al juego más excitante.

Cuando llega el momento de abrir los sobres, se encuentran en su interior un simple mapa trazado burdamente y referente a un distrito en particular, e instrucciones exponiendo que :

Todos deben reunirse en un punto determinado. Las patrullas formarán por sí mismas y cada patrulla, marchando por su ruta concreta, irá al lugar representado en el mapa, donde el jefe de tropa estará escondido.

Naturalmente, los límites del lugar no deben ser demasiado pequeños, o el Jefe de tropa será descubierto rápidamente.. Se ofrece una recompensa a la patrulla que encuentre primero al Jefe, por lo que cada patrulla debe trabajar unida, buscando en forma desplegada por el terreno.

Si el Jefe de Tropa sigue oculto al pasar media hora, u otro tiempo acordado tras llegar la tropa al lugar, hace sonar un silbato y el juego termina. Luego la tropa podría continuar con otra tarea de exploración.

El lugar seleccionado debe tener bastante maleza y ser físicamente apropiado para esconderse.

En el sobre de cada Guía de patrulla debe colocarse un papel señalando la ruta que deben seguir sus hombres para llegar al lugar, y estas rutas deben ser iguales en distancia. De lo contrario una patrulla puede tener ventaja respecto a otra. Todo esto se hace para que las patrullas sientan que están trabajando de modo autónomo. Las órdenes selladas enseñan a los scouts a reprimir su curiosidad.

Si es necesario este juego puede desarrollarse durante la noche.

2. LA BÚSQUEDA DEL TESORO.

La búsqueda del tesoro precisa observación y habilidad en el rastreo, y pueden tomar parte en él prácticamente cualquier cantidad de muchachos. Se ofrecen varios modos de jugar a continuación:

- 1) El tesoro se esconde y los scouts saben lo que es. Se les da la primera pista y a partir de ésta pueden trazarse todas las demás. Dichas claves pueden ser:
 - escritas sobre el marco de una puerta: “Id al oeste y examinar la tercera puerta al lado norte del arroyo”
 - en dicha puerta se usan señales de pista para indicar hacia una tablón de anuncios en el que se escribe. “Dirigirse al sur-sureste hasta el poste de telégrafos nº 22”.

Y así el resto. Las pistas deben ser plasmadas de modo que se precise cierta habilidad para entenderlas y debe ser difícil llegar a de uno a otro de los diversos puntos. Este método puede usarse a modo de competición entre patrullas, partiendo las patrullas a intervalos de diez minutos, y en una pista concreta deberá haber órdenes diferentes para cada patrulla, con el fin de evitar que las patrullas de detrás sigan a la primera.

- 2) Las pistas pueden ser trocitos de lana de color atadas a las puertas, setos, etc..., a intervalos de tres yardas, conduciendo hacia cierta dirección, y cuando estas pistas lleguen a su final deben saber que el tesoro está escondido dentro de una distancia determinada. Para evitar que esto degenera en una simple competición de “sigo a mi líder”, se pueden dejar varios rastros que lleven al mismo punto, y se pueden dejar rastros falsos, los cuales sólo conduzcan de nuevo al rastro original.
- 3) Se puede dar una descripción del camino a cada competidor o grupo, siendo cada una, quizá, un poco diferente. La descripción debe hacer necesario que se vaya a cada lugar por turnos, y evitar cualquier “montaje” del estilo: “Id al árbol más alto de determinado campo, a 100 yardas al norte de aquí, luego caminad recto hacia la torre de la iglesia que estará a vuestra izquierda” etc... Todas las descripciones deben conducir con igual travesía a cierto lugar donde se esconde el tesoro. El primero en llegar a dicho lugar no debe dejar que los otros sepan que es el lugar, sino debe buscar el tesoro del modo más disimulado posible.

3. EL MANUSCRITO RASGADO.

Se sabe que existe en alguna parte del vecindario un lugar secreto y oculto, pero la única pista que conduce a él es un trozo de papel rasgado sobre el cual fue escrita alguna vez la clave. (Se debe escribir una descripción del camino que conduce al lugar sobre un trozo de papel y luego el papel debe rasgarse toscamente por el medio, y se le debe dar la mitad a cada una de las dos patrullas competidoras). La clave ha sido rasgada en dos por seguridad, del mismo modo que en un bando los dos empleados jefes tienen una llave cada uno, pero se necesitan ambas llaves a la vez para abrir la caja de seguridad. Los dos grupos tienen su trozo de esta clave, y cada una intenta encontrar el lugar con su mitad, ya que se piensa que el tesoro de unos viejos contrabandistas se encuentra allí escondido.

4. LA CACERÍA DEL LEÓN.

Un scout, quien sale con herrajes para dejar huellas en sus pies, un bolsillo lleno de maíz o guisantes, y seis pelotas de tenis o bolas de trapo, representa a un león. Se le da media hora de ventaja, y luego sale la patrulla tras él, siguiendo su rastro, cada uno de ellos armado con una pelota de tenis con las cuales dispararle cuando lo encuentren. El león puede esconderse, arrastrarse o correr, lo que él prefiera, pero cuando el terreno sea muy duro o muy liso debe dejar caer unos pocos granos de maíz cada pocas yardas para señalar el rastro. Si los cazadores no consiguen dar con él no ganan el juego. Cuando lleguen cerca de la guarida del león les dispara con sus bolas de tenis, y en el momento en que un cazador sea golpeado debe caer muerto y no puede tirar su pelota de tenis. Si la pelota de un cazador golpea al león lo hiere, y si lo hieren tres veces lo matan. Las pelotas de tenis sólo se pueden lanzar una vez. No se pueden recoger y dispararlas de nuevo durante el mismo combate. Cada scout debe recoger y llevar sus pelotas tras el juego. En invierno, si hay nieve, el juego se puede llevar a cabo sin herrajes para huellas, y usando bolas de nieve en lugar de pelotas de tenis.

5. RECOGIÉNDO LANA.

Corta algunas madejas de lana en pedazos de aproximadamente un pie de longitud. Vale de la clase más barata, pero no selecciones colores muy brillantes. Con ésta deja un rastro a través del terreno. No es preciso decir que se debe obtener primero el permiso de los granjeros sobre cuyo terreno vayáis a marchar, y que se deben dar órdenes

estrictas a las patrullas para que cierren todas las verjas tras ellos y que no pasen a través de las vallas. No coloquéis toda la lana sobre el suelo, sino que debéis atar algunos trozos a puertas y setos, a ramas bajas de árboles, etc... dejando unas veinte yardas entre cada pedazo. Luego parten dos o más patrullas tras el rastro, siendo la idea la de seguir el mismo tan rápido como sea posible, y al mismo tiempo recoger todos los trozos de lana. Cuando un scout ve un trozo realiza su grito de patrulla en voz alta para que el resto de los muchachos de ambas patrullas puedan saber dónde fue visto el último rastro, y enseguida le entrega la lana que ha encontrado a su guía de patrulla. Mientras continúa la exploración ningún muchacho puede hacer su grito de patrulla salvo cuando da con el rastro.

Gana la patrulla cuyo guía tiene más trozos de lana al final de la marcha. Se darán también puntos por el ingenio desplegado por los scouts al dispersarse y hacer el mejor uso de su cantidad de chicos. Este juego brinda una buena oportunidad al jefe de tropa para percatarse de quienes son los mejores rastreadores en solitario.

Si el rastro se deja de modo ingenioso se pondrán fuertemente a prueba los recursos de los scouts.

Este tipo de exploración tiene una gran ventaja sobre el del uso de herrajes para rastreo. Las señales a encontrar no están todas sobre el suelo, así que los scouts aprenden a mirar hacia arriba en busca de señales y no mantienen siempre sus narices pegadas al suelo.

6. “NARIZ-AGUDA”.

Un scout sale con media cebolla cruda. Deja el “aroma” frotando la cebolla sobre los marcos de las puertas, piedras, troncos de árboles, postes de telégrafos, etc... La tropa sigue este rastro con los ojos vendados. Sin embargo el Jefe de Tropa no lleva los ojos tapados, de manera que pueda avisar a sus muchachos de cualquier peligro (como cuando van a cruzar carreteras). El scout o patrulla que llegue al final del rastro en primer lugar gana el juego. El muchacho que deja el “aroma” se queda al final del rastro hasta que llegue el primer “olfateador”.

7. ESCALANDO.

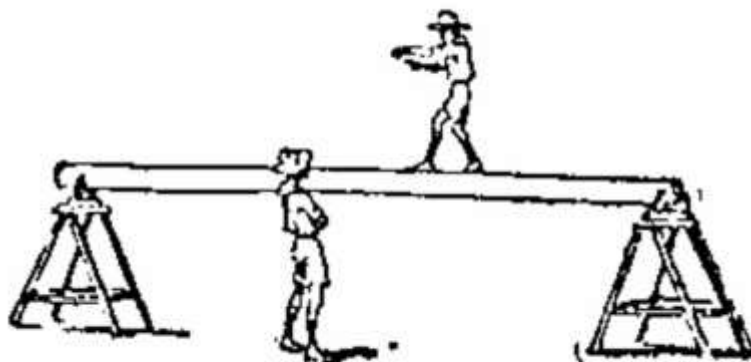


¿Crees que me caeré?

Ningún chaval puede llamarse en justicia scout a menos que sepa tanto nadar como escalar. Escalar es una actividad tan buena como cualquier otra de este libro.

Proporciona un campo de aventura y deporte que no puede ser superado independientemente de que escales rocas, árboles, montañas, o incluso lo más peligroso

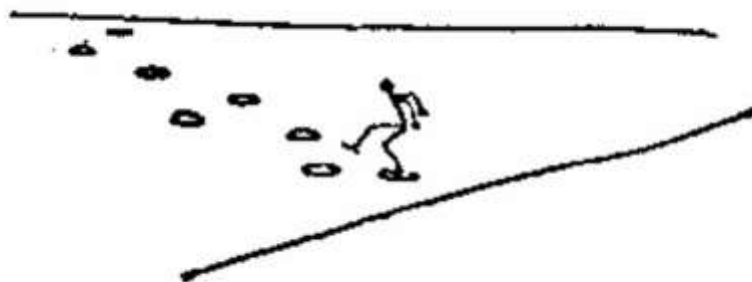
del lote: edificios. Por otra parte, es mediante la capacidad de escalar cuando muchos scouts han sido capaces de salvar vidas o evitar accidentes.



Practica caminando por un tablón elevado como éste.

Pero cualquier tipo de escalada no es algo que todo individuo pueda hacer bien sin práctica, así que mi consejo a todo lobato y scout es que aprendan por ellos mismos. Una de las primeras cosas que aprender es la de ser capaz de mantener el equilibrio y para ello ha sido concebida y es muy valiosa, la práctica de “caminar por el tablón” y de “caminar sobre rocas”.

“Caminar sobre el tablón” se practica sobre un tablón ordinario colocado sobre el borde, y se camina a lo largo de él desde un extremo a otro. Cada día se eleva una pocas pulgadas sobre el suelo hasta que lo usas como si fuese un puente.



Puedes practicar caminando sobre piedras casi en cualquier parte

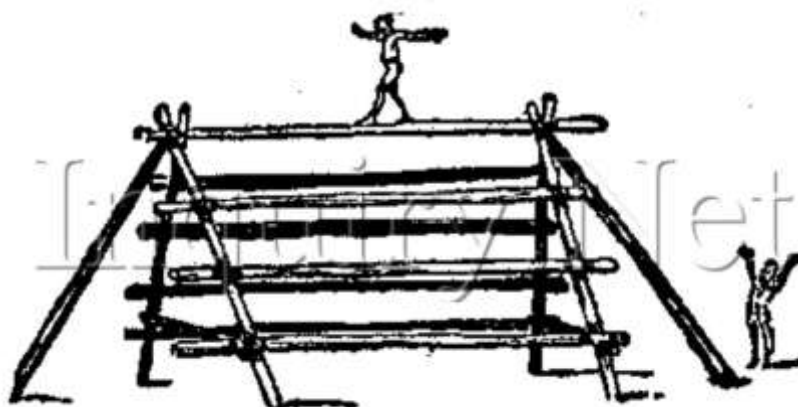
“Caminar sobre piedras” se trata de imaginar piedras sobre un río, señaladas en el suelo con círculos de tiza, trozos de cartulina, piedras planas, azulejos, etc... situadas en zig-zag y a distancias variables.

La dificultad y deportividad de este juego se añaden llevando un tablero con una pelota encima de él y quien cruce el “río” sin perder el pie y sin tirar la pelota gana la competición.



Uno de los de la patrulla de los Bulldogs practicando el caminar sobre piedras.

Algunos chicos llegan a ser realmente buenos en estos juegos con la práctica, y una vez hayan conseguido un buen equilibrio de este modo generalmente los hace buenos escaladores. Muchas tropas se han montado ellos mismos dispositivos para escalada en los cuales puedes realizar ejercicios prácticos que conseguirán que mejores en casi cualquier tipo de actividad, bien sea escalando árboles, o mástiles, o rocas, o montañas, o cañones de chimenea.



¿Por qué no montar este aparato de escalada?

Estos artilugios están hechos con unas pocas maderas o troncos en forma de andamio, con cuerdas de escalar amarradas y suspendidas de la barra superior, y sobre dicho aparato puedes inventar todo tipo de maniobras y competiciones, tales que te harán un hábil escalador.

CAPÍTULO IV

JUEGOS DE INTERIOR

1. JUEGO DE KIM. CÓMO JUGARLO.

El Jefe de Tropa debe recoger en una bandeja un montón de artículos: cuchillos, cucharas, lápiz, pluma, piedras, libro, etc..., no más de unos quince para los primeros juegos, y tapar el conjunto con un trapo. Luego hace a los demás sentarse alrededor, donde puedan ver la bandeja, y la descubre durante un minuto. Entonces cada uno de ellos debe hacer una lista en un trozo de papel de todos los artículos que puedan recordar, o bien el Jefe de Tropa confecciona una lista de las cosas, con una columna de nombres al otro lado de la lista, y deja entrar a los muchachos por turno para que se los susurren, y él marcar cada una de las cosas que puedan recordar. El que más recuerde gana el juego.

2. DEBATES Y JUICIOS.

Una buena manera de pasar una tarde en el campo o en el local es sostener un debate sobre cualquier tema de interés, actuando el Jefe de Tropa o el guía de patrulla como presidente. Debe ver que haya un orador preparado de antemano para presentar y sostener un punto de vista sobre el tema, y que hay otro orador preparado para exponer otro punto de vista.

Tras sus intervenciones llamará al resto de los presentes por turno para que expresen sus opiniones. Y al final toma nota de los votos a favor y en contra de la moción, por alzamiento de manos. Primero aquellos que están a favor de la moción y luego los que están en contra.

El mejor modo de elegir un tema popular para el debate es pasar un papel algún tiempo antes donde los scouts puedan sugerir los temas que les gusten. Se debe usar el procedimiento adecuado para los debates públicos, tal como secundar la moción, proponer enmiendas, obedecer las reglas del presidente, votar, acordar votos de gracias a la presidencia, etc...

Un juicio simulado resulta un cambio interesante en lugar de un debate. El Jefe de Tropa o el guía de patrulla, como antes, se ofrece para actuar como juez, y scouts concretos para tomar el papel de prisionero, alguacil, testigos, abogado de la defensa, fiscal, presidente del jurado y jurado (si hay suficientes scouts). Se debe seguir el procedimiento de un tribunal con la mayor fidelidad posible. Cada parte elabora sus propias evidencias, discursos, o interrogatorios de acuerdo con sus propias ideas. Por supuesto el prisionero no será declarado culpable a menos que la fiscalía pruebe su culpa al jurado.

La historia contada en *Escultismo para Muchachos* (“Puñalada en invierno”) es un buen tema para un juicio, o una de las historias de la revista *El Scout*.

3. AJEDREZ DE SCOUTS.

Lo primero que se necesita es un mapa sencillo o un plano del terreno circundante, a una escala muy grande. Puede dibujarse con tiza en el suelo o en una mesa del local, o en la pared, y quedarse allí de modo permanente. Sobre el mapa se deben marcar todos los senderos y carreteras, y si es en el campo, los campos, con los huecos en los setos y los lugares para pasar cuidadosamente señalados. Luego se necesita a algo para que

represente a los scouts. Peones de ajedrez ordinarios valen, o si el mapa está en el muro, pequeñas banderas para clavarlas sobre él.

Se pueden jugar varios tipos de juegos para scouts con ellas. Cada scout se puede mover una pulgada (u otra distancia en función de la escala del mapa) en cada turno. El mejor juego es el de un mensajero que trata de llegar de un lugar a otro del mapa sin ser capturado por el enemigo, una patrulla, a quienes sólo se les permite caminar (por ejemplo la mitad de la distancia que permite a los mensajeros en cada turno). Para capturarlo dos scouts deben llegar a dos tiradas de distancia de él, conduciéndolo hacia una esquina. Por supuesto que pueden avanzar sólo por los senderos y rastros representados.

4. GRANJA.

Este juego no es nuevo, pero es tanto entretenido como instructivo, y enseña a los scouts a realizar los sonidos correctos de los diferentes animales domésticos. Puede jugarse alrededor de la hoguera cuando el día termina.

El Jefe de Tropa cuenta la historia de una visita a una granja, habiendo dividido en primer lugar a los scouts en grupos de diferentes animales de granja. (Si se pueden enseñar suficientes animales, cada scout puede representar a un animal). Se puede contar una buena historia con estas pocas sugerencias: pequeño, niño mimado, no un scout, se acaba de recuperar de una enfermedad, se le envía por sus insensatos padres que le adoran, para que se quede en una granja con su tío y su tía. Se va en tren, con instrucciones bastante absurdas de sus sobre-protectores padres, y no el tipo de cosas que se permitiría a un scout. El primer día de visita de lo más exitoso, Tommy todavía se siente demasiado enfermo para ser revoltoso. Sin embargo en la segunda mañana, Tommy se despierta temprano y sale antes de que llegue su tía. Visita todos los animales de la granja por turno y causa un desastre por donde quiera que va. A los cerdos, cree él, deberían permitirles correr por el jardín, a las gallinas y los patos por donde quisiesen, y los pequeños pollitos ser capaces de nadar tan bien como los patitos, y se lleva a una camada al estanque, ahogándose todos. A los caballos los deja salir del establo, las ovejas son conducidas fuera de la huerta, las vacas viradas hacia la carretera, las palomas liberadas de sus jaulas, los pavos y gansos enviados en todas direcciones y toda la granja puesta patas arriba.

Mientras el narrador menciona a cada animal, los scouts que los representan deben hacer el sonido correcto, y se debe hacer en serio y tan bien como sea posible. Con la palabra “granja”, siempre que se diga, todos los scouts deben realizar sus sonidos a la vez, y si se hace bien debe sonar bastante realista.

El papel de burro y ganso debe reservarse como un castigo para aquel que falle al hacer su “grito” en el momento adecuado, o que haga el “grito” equivocado.

5. ENCONTRANDO EL DEDAL.

La patrulla sale de la habitación, dejando a uno detrás quien lleva un dedal, anillo, moneda, trocito de papel o cualquier objeto pequeño, y lo sitúa donde sea perfectamente visible, pero en un lugar donde no sea probable percatarse de él.

Entonces la patrulla entra y lo busca. Cuando uno de ellos lo ve debe ir silenciosamente a sentarse sin indicar a los demás dónde está, y los otros, si lo ven, hacen lo mismo.

Después del suficiente tiempo se le pide a cualquiera de los sentados que señale el objeto a aquellos que aún no lo hayan encontrado.

El primero en verlo es el ganador, y envía a los otros fuera de nuevo mientras esconde el dedal.

6. NARIZ DE SCOUT.

Prepara un montón de bolsas de papel similares y pon en cada una un objeto con olor diferente, tal como cebolla picada en una, café en otra, hojas de rosa, cuero, anís, polvo de violetas, cáscara de naranja, etc... Pon estos paquetes en fila separados un par de pies, y deja a cada competidor que camine por la fila y huela cada uno durante cinco segundos. Al final tiene un minuto para anotar o decir al árbitro los nombres de los diferentes objetos olfateados, de memoria y en el orden correcto.

7. SEÑALANDO EL LUGAR.

Muestra una serie de fotos o bocetos de objetos del vecindario que sean bien reconocidos por todos los scouts si mantienen sus ojos bien abiertos, por ejemplo, cruces de caminos, un escaparate curioso, una gárgola o una veleta, un árbol, un reflejo en el agua (imagina el edificio que lo causa), etc... y mira quien puede reconocer el mayor número, o incluso más, deja que cada scout haga un dibujo o boceto de algo significativo por lo que pasaron durante la última salida.

8. ¿QUÉ LONGITUD?

Un buen entrenamiento de campo es hacer que todos los scouts lleven un trozo de papel y un lápiz, y hacerles escribir las respuestas a varias preguntas referentes a longitudes y alturas. Por ejemplo: “¿cuál es mi altura con el sombrero puesto?” “¿Qué longitud tiene la mesa de campamento?” Por supuesto que gana el muchacho que se acerque más al número correcto de pulgadas.

9. EL VIEJO CARA MANCHADA.

[Éste es una adaptación del juego del Birch Bark Roll de los Woodcraft Indians del Sr. E. Thompson Seton, (publicado por A. Constable & Co. al precio de 1 chelín) y se recomienda para la práctica regular como fortalecedor de los ojos y desarrollo de la vista.]

Prepara cuadrados de cartulina divididos en aproximadamente una docena de pequeños cuadraditos. Cada scout debe tomar uno, y debe llevar un lápiz y alejarse escasamente unas cien yardas, o, si se está en interior, tan lejos como lo permita el espacio. Luego el árbitro toma una hoja grande de cartulina, con doce cuadrados dibujados en ella de unas tres pulgadas de lado si está al aire libre, o de una pulgada y media a dos pulgadas si es en el interior.

El árbitro posee un montón de discos de papel negros, de media pulgada de diámetro, y chinchetas preparadas, y sujeta una media docena a su cartulina, punteándola donde quiera. Sostiene su cartulina en alto de modo que los scouts puedan verlo. Entonces ellos se aproximan gradualmente, y conforme puedan visualizarlos marcan sus cartones con el mismo patrón de puntos. El que lo haga a la mayor distancia del árbitro, gana. Da cinco puntos para cada punto correctamente representado, quita un punto por cada dos pulgadas que tengan que acercarse respecto al individuo que lo vio desde más lejos. Esto enseña visión lejana.

10. VISTA RÁPIDA.

Se puede enseñar “vista rápida” con el mismo dispositivo que el usado en Cara Manchada, pero permitiendo a los scouts que se acerquen bastante, y luego simplemente enseñando vuestra cartulina durante cinco segundos, permitiéndoles que señalen sus cartones de memoria. Gana el que lo haga mejor.

11. LA AERONAVE DE NADIE.

Se dividen los jugadores en dos bandos (cuatro o cinco por bando es lo mejor). Se coloca una cuerda o cinta entre ellos, sujetándola de modo que cruce la habitación por encima de la altura de sus caras. Luego se echa un pequeño globo y cada bando trata de hacerlo tocar el suelo al otro lado de la cinta. Debe golpeársele sobre la cinta, y al hacerlo, las manos no pueden cruzarla por encima.

12. SOPLAR LA PELOTA.

Se dividen los jugadores en dos bandos y toman sus posiciones a cada extremo de una mesa de madera de unos seis pies de longitud. Se coloca una bola de ping-pong (o cualquier pelota ligera de celuloide) en el centro, y cada bando trata de soplarla fuera de la mesa por el otro extremo. Si sale por los lados no cuenta sino que se coloca de nuevo en el centro. El juego desarrolla pronto unos pulmones fuertes, pero precisa compostura ya que el mejor jugador es aquel capaz de soplar sin reírse hacia las caras de sus oponentes mientras sopla. Es mejor jugarlo de rodillas o sentados alrededor de la mesa. Un modo más complicado para equipos de cinco jugadores es hacer una portería en cada extremo. Luego cada bando tiene un portero, dos delanteros, posicionados hacia el otro extremo para soplar hacia la portería rival, y dos zagueros para pasar la pelota a sus delanteros.

13. ARTISTAS.

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, cada uno con lápiz y papel. El más diestro hace un dibujo, con trazos fuertes y separados, de una figura ordinaria o de una cabeza, haciendo los trazos en una secuencia no habitual para que durante bastante tiempo sea difícil saber qué está dibujando. Cada jugador mira para ver lo que está dibujando su compañero de la derecha y lo copia trazo por trazo. Cuando el artista más diestro haya acabado su dibujo, compara todos los demás con él.

14. UN JUEGO DE MEMORIA.

Para poder llevar a cabo este juego con éxito, es necesario que la lista de palabras y frases dadas a continuación sea memorizada por uno de los jugadores, quien actúa como líder. Este líder, se vuelve hacia su vecino de al lado diciéndole: “Un viejo buho”. El último se vuelve hacia su vecino y le repite la misma frase. De modo que ésta pase alrededor del círculo hasta llegar de nuevo al líder, quien la repite y añade la fórmula: “dos sapos domesticados y atormentados”. La frase circula una y otra vez, y en cada ocasión el líder le añade una nueva fórmula, hasta que se repite completa, al llegar a diez. Sin embargo es aconsejable advertir que ningún grupo ha llegado nunca tan lejos. Aquellos que olviden parte de la fórmula deben abandonar el círculo.

He aquí la fórmula completa:

- Un viejo búho.
- Dos sapos domesticados y atormentados.
- Tres terribles, tremendos y temblorosos renacuajos.
- Cuatro tipos fantásticos, frívolos, quisquillosos y gordos.
- Cinco flamencos deslumbrantes y aleteantes pescando ranas.
- Seis senadores de lengua de plata, melancólicos y en pie gritando enérgicamente “así-así”.
- Siete serafines serenos alzándose rápidamente hacia el sol cantando: “Decid, hermanas”.
- Ocho editores ancianos, enérgicos, efusivos, eruditos y emprendedores comiendo bayas con avidez.

- Nueve ricos cabeceantes, bonitos, limpios, notables, cercanos y marinos aproximándose a la Normandía norteña.
- Diez tramperos turbulentos, llorosos, altos, harapientos, conversando tumultuosamente por medio de trompetas de latón.

(Estas fórmulas en inglés son llamativas pues las palabras de cada fórmula comienzan por la misma letra- N.d.T.)

15. PREGUNTAS.

Todos los scouts se sientan, bien sea en el suelo o sobre algo, y el Jefe de Tropa o el guía de patrulla le hace a cada muchacho por turno varias preguntas sobre temas de conocimiento general. Se da un punto por cada respuesta correcta, y naturalmente gana el juego el muchacho que obtiene más puntos. Las preguntas, por supuesto, variarán de acuerdo con la localidad, pero aquí tenéis algunas que se les preguntó a una tropa.

¿Qué significa K.C.B.? (Es un título honorífico británico- N.d.T.)

¿En que línea está la estación de Peterborough?

¿Cómo irías de Londres a Torquay?

¿Cuál es la prueba para conseguir la insignia de bombero?

¿Cuándo es el cumpleaños del Jefe Scout?

¿Cuándo es el día de Trafalgar?

¿Por qué los scouts llevan la flor de lis?

¿Dónde están las Oficinas centrales de la Asociación de los Boy Scouts?

¿Cuál fue la portada de la revista El Scout de la última semana?

La próxima vez que quieras algo para hacer en tu local intenta este juego. No sólo probará sus conocimientos, sino que también aumentará tu repertorio de información útil e interesante.

16. ¿QUIÉN DIJO ESO?

Ésta es una prueba de memoria, y bien merece la pena ensayarla en vuestro local. Durante la tarde, y sin que los demás lo sepan, un scout debe, en un cuaderno, anotar unas veinte de las frases más significativas usadas en una conversación general. Luego, hacia el final de la tarde, se escabulle, y en cada una de veinte hojas de papel, utilizadas para eso, escribe uno de los “dichos” de modo llamativo. Se deben usar rotuladores azules o negros para ello, de modo que cada frase pueda verse claramente cuando se levanten las hojas. Las hojas están numeradas, sujetas todas juntas, y son expuestas una por una el suficiente tiempo para permitirle a los competidores escribir en trozos de papel “¿quién dijo eso?”.

17. CELEBRIDADES.



Se puede llevar a cabo un buen juego recortando, de los periódicos, una selección de retratos de celebridades, pegando cada retrato en una cartulina numerada e invitando al grupo a decir su nombre. Los soldados, monarcas, hombres de estado, predicadores y los atletas serán los que más rápido se reconozcan.

18. MODELOS.

Para este juego consigue dos tableros de damas y diez fichas blancas y diez negras. Tu tienes un tablero y tu amigo el otro. Divide las damas por igual, teniendo cada uno cinco blancas y cinco negras. Luego, mientras tu miras a otro lado, tu amigo sitúa sus fichas sobre su tablero en cualquier formación que desee. Cuando lo haya hecho te permite mirar su tablero durante unos pocos segundos. Luego lo cubre y tu debes colocar tus fichas del mismo modo en tu tablero, en el espacio de dos minutos. Tu pones las fichas en posición en tu turno, y aquel que las coloque correctamente el mayor número de veces gana el juego.

19. ALREDEDOR DEL CÍRCULO.

Éste es un buen juego tanto por la diversión que proporciona como por el desarrollo de brazos y muñecas.

Se sientan en círculo alrededor de una docena de jugadores, con sus pies apuntando hacia el centro. Los pies hacen un círculo lo suficientemente grande como para que otro jugador permanezca allí de pie. El jugador de dentro del círculo permanece completamente rígido, y tan pronto como el resto de jugadores estén preparados se deja caer, bien hacia delante o hacia atrás, sobre las manos agarradas de los jugadores que forman el círculo. Los miembros del círculo empujan hacia el centro al jugador de mano a mano y cuando uno de ellos lo deje caer se cambia el lugar con el jugador central, y éste a su vez pasa al círculo.

20. TIRANDO DEL TEJÓN.

He aquí un buen juego, llamado “Tirando del Tejón”, que podéis jugar tanto en vuestro local como en exteriores.

Juegan dos muchachos, y se anudan dos o más pañoletas y se penden de las cabezas de los jugadores. Se debe dibujar una línea entre los dos jugadores y la idea del juego es que cada uno intente tirar del otro para que cruce la línea, usando solo cabezas, manos y rodillas. No deben cogerse de los pañuelos o de los brazos o las manos, de lo contrario se acabará la diversión.

CAPÍTULO V

JUEGOS GENERALES PARA CAMPAMENTOS Y PATIOS DE JUEGO

[“Coge al ladrón” y “Dispara al oso” son del libro del Sr. Thompson Seton “The Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians”...Ichelín, Editorial Constable.]

1. COGE AL LADRÓN.

Se cuelga un trapo rojo en el campamento o habitación por la mañana. El árbitro da la vuelta a cada scout por turno, mientras ellos están haciendo su tarea o jugando, y le susurra: “Hay un ladrón en el campamento”, pero a uno le susurra: “Hay un ladrón en el campamento y eres tú – arco de mármol”, o algún otro lugar bien conocido aproximadamente a una milla de distancia. Ese scout sabe entonces que debe robar el trapo en cualquier momento dentro de las tres horas siguientes y salir disparado con él hacia el arco de mármol. Nadie más sabe quien es el ladrón, dónde irá o cuándo lo robará. En cuanto alguien se da cuenta de que el trapo ha sido robado da la alarma y todos se detienen en lo que estaban haciendo en ese momento y se lanzan en persecución del ladrón. El scout que consiga el trapo o un trozo de él, gana. Si nadie consigue hacerlo gana el ladrón.

Él tiene que llevar el trapo atado alrededor de su cuello, y no en su bolsillo o escondido.

2. DISPARA AL OSO.

Un muchacho grande es el oso, y tiene tres bases en las cuales puede refugiarse y estar a salvo. Lleva un pequeño globo en su espalda. Los otros muchachos van armados con fustas de cuerda de paja trenzada o pañoletas anudadas, con los cuales intentar pinchar su globo mientras esté fuera de una base. El oso posee una fusta similar, con la cual golpea los sombreros de los cazadores. Si tira el sombrero de un cazador se le da como muerto. Pero el globo del oso debe pincharse para matarlo, por lo que aprenderá a volver su cara hacia el enemigo y no su espalda.

3. DISPARA.

Compiten dos patrullas. Se colocan botellas o ladrillos en un extremo, uno por cada scout de las dos patrullas. Las patrullas toman su puesto una junto a la otra y dando la cara a sus respectivos enemigos (las dos “patrullas” de botellas o ladrillos), y aguardan la palabra “fuego”. Van armados con doce piedras cada uno. Tan pronto como el objetivo cae, el hombre correspondiente de la otra patrulla debe sentarse, muerto.

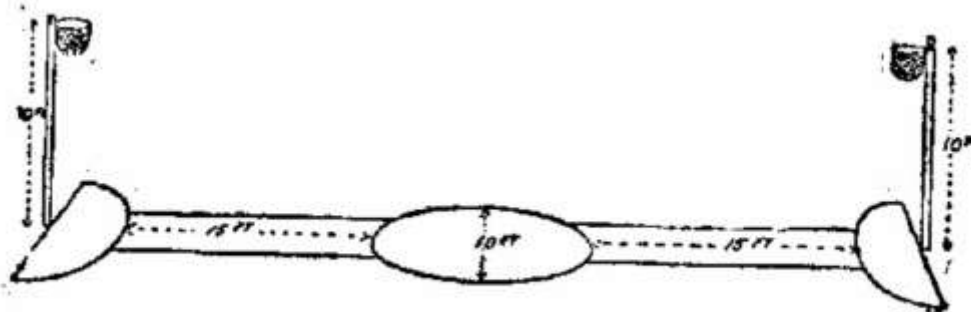
4. LA CORRIDA DE TOROS.

Se necesitan doce jugadores para el juego, el cual es interesante de observar y supone un buen espectáculo para representar. Los jugadores: 1 toro, 1 matador, 4 chulos y 6 portadores de pañuelo.

PARTE I. El toro entra en el ruedo (el cual debe estar conformado por scouts “haciendo de valla”) con cuatro o cinco tiras de papel de 6 pulgadas de largas cogidas sobre su espalda. Los chulos tratan de quitárselas sin ser tocados por el toro, pero si el toro los toca dos veces están muertos. Los portadores de pañuelo, quienes los llevan en la mano, corren entre el toro y un chulo si éste se ve muy apurado, y ondeando sus pañuelos en la cara del toro, lo hacen seguirlos. Si el toro toca una vez a un porteador, muere. Sólo se puede quitar una tira cada vez.

PARTE II. Cuando se le han quitado todas las tiras, o todos los chulos están muertos, se limpia el ruedo y se vendan los ojos al toro, con una pañoleta atada alrededor de su cuello, de modo que un tirón de un extremo la suelte. Entonces entra el matador y tiene que quitarle la pañoleta sin ser tocado por el toro. Si lo consigue, el toro muere.

5. BALONCESTO.



Este es un juego parecido al fútbol que puede ser jugado en una habitación o en un espacio limitado. Se usa un pequeño balón de fútbol, pero no se le puede dar patadas. Sólo puede ser lanzado o pasado con las manos. No se permite patear o detener el balón con el pie o la pierna. Se puede sostener el balón en las manos, pero no abrazarlo junto al cuerpo, ni se puede llevar cogido más de dos pasos. Está prohibido todo agarrón, deslizamiento, carga, golpe de hombro, zancadilla, etc... y hay una penalización de un tiro libre a la cesta del otro lado de la línea de quince pasos, la cual conforma el lugar de tanteo. La red cuelga de un poste, árbol o muro, a unos diez pies del suelo, de modo que se pueda lanzar la pelota hacia ella. Enfrente de cada canasta se señala una zona de quince pies de largo y seis pies de ancho, que empieza justo bajo la cesta y llega hasta el centro del patio. Al final de dicha zona se dibuja un círculo de diez pies de diámetro. Cuando hay un tiro libre, el lanzador se coloca dentro del círculo, y ningún jugador puede entrar en él ni en la zona reseñada. Los saques de esquinas y otras reglas son las mismas de la asociación de fútbol, pero en habitaciones ordinarias, con paredes laterales, no es necesario tener línea de "fuera" por los lados. El número usual de jugadores es de cuatro o cinco por bando, y pueden dividirse en guardameta, zaguero y tres delanteros. Si la habitación es grande el número de jugadores puede incrementarse. Se necesita un árbitro, quien arroja el balón a lo alto al comienzo de cada mitad del juego, y también tras cada anotación.

6. CABALLERO ANDANTE.

Competir en caballería andante es una interesante prueba para patrullas. Salen dos con la orden de regresar en dos o tres horas e informar, por su honor, de cualesquiera buenas acciones que hayan sido capaces de hacer en ese tiempo, llamando a las casas y las granjas y preguntando si hay algún trabajo que hacer a cambio de nada si fuese necesario.

7. ENCUENTRA EL NORTE.

Los scouts se sitúan separados por treinta yardas, y cada uno deja su bordón en el suelo apuntando hacia lo que él considera el norte exacto (o sur), sin usar ningún instrumento, y se retira seis pasos hacia atrás. El árbitro compara entonces cada palo con la brújula. El muchacho que sea más exacto gana. Éste es un juego útil para hacerlo por la noche o en días sin sol así como en días soleados.

8. PELEA DE GALLOS.



La pelea de gallos siempre se muestra entretenida, y nuestra ilustración muestra un modo de jugar el juego que pueda pareceros nuevo a algunos de vosotros. En lugar de permanecer sentados en el suelo, con el bordón bajo las rodillas y las manos apretados alrededor de la piernas del modo usual, los dos combatientes se colocan en posición de cuclillas, sujetando el bordón del modo habitual. El dibujo lo muestra con bastante claridad. Entonces es muy cómico ver a cada “gallo” saltando e intentando desequilibrar a su oponente.

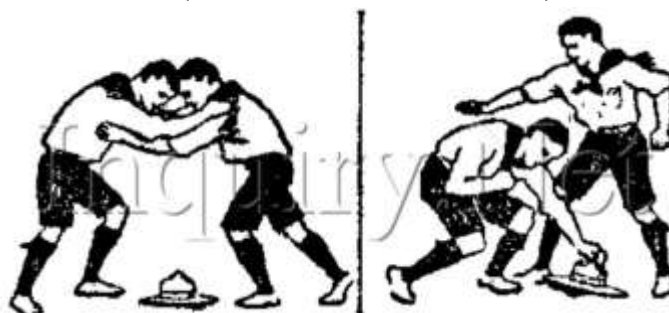
9. BILLAR DE CAMPAMENTO.

La mesa de billar consiste en un saco liso situado en trozo de terreno nivelado, estando formados los “cojines” por bordones scouts. Bolas viejas de golf toman el lugar de las clásicas de marfil y en lugar de un taco apropiado de billar, los scouts usan sus bordones.

10. PATEANDO EL TABURETE.

Aquí tenéis la descripción de un buen juego para que lo juguéis tanto en vuestros locales como en el exterior. Hay entre seis y nueve jugadores, y todos ellos unen sus manos y forman un círculo alrededor de algún objeto, el cual se caiga si se le toca, tal como un taburete situado de pie, en posición vertical. Todos los jugadores se balancean alrededor del taburete y cada uno tiene que hacer todo lo que pueda para que uno de los otros golpee el taburete mientras se balancea alrededor, y al mismo tiempo evita golpearlo y tirarlo él mismo. Cuando un muchacho derriba el taburete queda fuera, y el juego continúa hasta que quede sólo uno.

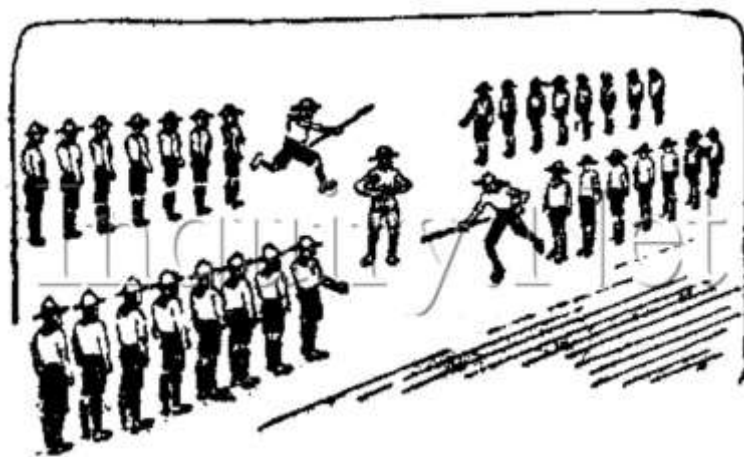
11. COGE EL SOMBRERO (PARA DOS PATRULLAS).



Se sitúa un sombrero en el suelo. Un scout de cada patrulla se adelanta. Ambos se inclinan hacia el sombrero, situando cada uno su mano derecha por encima y su mano izquierda por debajo de los brazos de su oponente. Se trata de coger el sombrero con la

mano izquierda y escapar con él antes de que el otro tipo te golpee en la espalda con su mano derecha. El que consigue hacerlo toma a su fracasado oponente como prisionero. El juego continúa hasta que una patrulla los haya hecho prisioneros a todos, o a la mitad, de la patrulla oponente.

12. CARRERA DE BORDONES. (PARA CUATRO PATRULLAS)



Dos patrullas juegan juntas contra las otras dos. Las llamaremos A, B, C y D.

A y B se colocan enfrente una de la otra, manteniendo una distancia de cincuenta pies entre ellas y permaneciendo los muchachos en pie uno detrás de otro. C y D hacen lo mismo, tomando su posición al menos a quince pies al lado de sus oponentes. El Jefe de Tropa, o cualquiera que dirija el juego, permanece en pie en el centro del paralelogramo que queda formado de este modo. Esto se muestra con bastante claridad en el dibujo. Le ofrece un bordón al primer muchacho de cada una de las patrullas que permanecen codo con codo.

A una señal dada éstos dos corren tan rápido como pueden hasta los muchachos que encabezan las otras dos patrullas, entregándoles los bordones, y se retiran del juego. Los dos que tienen ahora los bordones se los devuelven al primero de los scouts que queden de las otras patrullas, tras lo cual se retiran del juego, y así sucesivamente. El juego continúa hasta que todos los muchachos hayan corrido con los bordones. El objetivo es ver cual de las dos patrullas puede terminar antes. El último muchacho de cada bando lleva el bordón al Jefe de Tropa situado en el centro.

Por supuesto que gana el bando cuyo último muchacho llegue primero hasta el Jefe de Tropa. Naturalmente debéis recordar contar con el mismo número de muchachos en ambos bandos, y cada uno debe permanecer de pie completamente quieto hasta que haya recibido el bordón. Si jugáis este juego en el exterior, podréis conseguir más diversión disponiendo que una zanja, valla u otro obstáculo, tenga que ser cruzado por los muchachos que corren con los bordones.

13. PÁSALA.

Este juego puede llevarse a cabo tanto en el local como en el exterior, y pueden tomar parte dos o más patrullas. Todo lo que se requiere para jugarlo son dos pelotas de goma huecas, o un par de guantes de boxeo también valen. Los jugadores deben dividirse en dos bandos iguales, y deben permanecer de pie en dos filas, una al lado de la otra. El líder de cada bando está de pie a la cabeza de su fila, y cuando se da la señal “en marcha” pasa la pelota entre sus piernas hacia el que está detrás de él, quien la pasa al

siguiente y así sucesivamente, hasta que llega al último hombre, quien debe correr con ella por el exterior de su fila y dársela a su líder. El bando que regrese la pelota a su líder gana, y pasar la pelota sobre la cabeza en lugar de entre las piernas puede dar variedad al juego.

14. COGER LA EQUIPACIÓN.



Para este juego se requieren dos equipos iguales. El que cada equipo lo forme una patrulla es lo más divertido, pero si fuese necesario, se pueden hacer dos equipos con una patrulla.

La versión más simple del juego consiste en coger los sombreros de todos los jugadores y situarlos en fila en medio del suelo, permaneciendo los dos equipos de pie y enfrentados el uno al otro a cada lado de la fila y a unas veinticinco yardas de él.

Un scouter o guía de patrulla, permanece en un extremo de la fila, entonces grita un número y el scout que tenga ese número en su patrulla corre hacia la fila, y trata de coger el sombrero más próximo al scouter y volver a su sitio sin ser “cogido” o tocado por el otro. Si es cogido, tiene que volver a dejar el sombrero en la fila.

El juego continúa hasta que una patrulla haya conseguido un juego completo de sombreros. Si hay más de dos patrullas, los perdedores de la primera partida juegan contra otra patrulla y así sucesivamente, hasta que todas hayan tenido su turno. Como los dos scouts probablemente alcanzarán el sombrero casi al mismo tiempo, cada uno de ellos fingirá agarrarlo, y de este modo inducir al otro a moverse en una dirección, mientras él agarra el sombrero y se mueve rápido hacia otro lado. Es muy importante asegurar un buen comienzo por medio de una finta bien ejecutada, y siempre resulta muy divertido cuando se enfrentan dos expertos en fingir. Ningún scout debe ser llamado por segunda vez hasta que todos los miembros de su patrulla hayan sido llamados. El juego puede variarse de diversos modos, siendo típicos los dos que siguen a continuación:

- 1) En lugar de tener como objetivo el mismo sombrero, cada scout llamado puede tener que encontrar su propio sombrero entre los situados en un montón, y una vez que lo encuentre intentar la doble tarea de coger a su oponente y de volver a su sitio sin ser cogido. Tendrá la suerte de que cuando su número sea llamado otra vez, sólo tenga que coger a su oponente, y no deberá preocuparse por coger el sombrero, ya que por supuesto ya cogió el suyo. Cuando los dos scouts que llevan el mismo número ya hayan cogido sus sombreros, informarán al scouter y se situarán detrás de la fila, sin tomar más parte en el juego.
- 2) Otros artículos de la equipación del scout, por ejemplo pañoletas, cordones, cantimploras, pueden depositarse y cualquier jugador que haya cogido el sombrero tendrá entonces el objetivo de coger otro artículo hasta que su equipo este completo. El orden en que se deben coger estos artículos debe ser definido

por el scouter, al comienzo del juego. En esta variante, la patrulla a la cual pertenezca el scout que primero complete su equipación, gana el juego.

15. DEJANDO CAER LA BOMBA.

“Dejando caer la bomba” es un juego excelente para el campo. Es aún más emocionante si la arboleda es densa o si la luz comienza a apagarse.

La tropa se divide en dos grupos, cada uno de ellos comandado por un guía de patrulla. Cada scout, con la excepción del guía, va provisto de un pequeño palo de unas siete u ocho pulgadas de longitud, y afilado en punta en uno de sus extremos. Estos palitos pueden cortarse de los árboles o arbustos (si se pide permiso antes y no se ocasiona ningún daño), o si falla esto, los trozos de madera de un manojo de leña servirán muy bien. Cada scout lleva su “vida”, por ejemplo la pañoleta, la corbata o un trozo de cinta, en la parte de atrás de su cinturón, a modo de cola, de modo que pueda ser fácilmente sacada de un tirón.

El Jefe de tropa define entonces un área que esté bien cubierta por los árboles, y los dos grupos seleccionan un “campamento” que piensen pueda ser muy bien defendido. Un banderín de patrulla montado en un bordón señala el centro de cada campamento. Si el juego se lleva a cabo en la oscuridad, entonces el campamento debe señalarse con una linterna. Los campamentos comprenden un área de unas veinticinco yardas de radio de cada bandera o linterna.

El objetivo de cada grupo es el de emplazar sus “bombas”, representadas por los palos, dentro del campamento del otro grupo. Cuando un scout ha plantado su “bomba” en el campamento de los oponentes, tiene que coger la pañoleta o desatarla de su cinturón y atarla alrededor del palo. Una “bomba” no está plantada hasta que se ha hecho esto. Un scout será “muerto” cuando un oponente le arrebathe su vida de su cinturón, y cuando está “muerto” no puede tomar más parte en el juego, sino que tiene que dirigirse rápidamente hacia un espacio definido de terreno neutral que se ha acordado antes del comienzo.

Cuando la cubierta vegetal es buena, a menudo es posible “matar” a un scout sin que éste lo note, y cuando después de haber plantado cuidadosamente la “bomba” el propietario descubre que está muerto, sus sensaciones es mejor imaginárselas que describirlas.

Cada grupo trabaja bajo el mando de su líder, quien dirige el ataque. De este modo puede probar a intentar mejor dejar sólo unas pocas bombas y usar al resto del grupo para la defensa. El líder debe permanecer en el área de su campamento, y no se le permite “matar” a nadie del bando opuesto. Puede escalar a un árbol o dirigir las operaciones desde cualquier posición dentro de su campamento.

Los scouts que hayan plantado sus bombas con éxito deben emprender el camino de retorno directo hacia su líder e informarle, tras lo cual pueden tomar parte en la defensa de su propio campamento y se les facilita otra “vida”.

No se permite a ningún scout dejar más de una bomba. Si un scout que haya dejado su bomba es capturado en el camino de regreso, puede ser llevado de nuevo al campamento de sus captores y obligado a desactivar su bomba, y después ser “muerto”. Al final de un periodo de tiempo acordado, el Jefe de tropa hace sonar una corneta o silbato para que cesen las operaciones, y el bando que haya dejado el mayor número de bombas gana el juego.

Una tropa muy grande puede dividirse en mas de dos bandos y permitirse una “confrontación internacional” general.

16. ACOSANDO AL TEJÓN.



Este es un juego estupendo para llevarse a cabo por los scouts, y puede jugarse bien en un salón o bien fuera en el campo.

Se atan un par de cuerdas, cada una de unos diez pies de largo, a una pesa o se anclan al suelo mediante piquetas de tienda de campaña. El “tejón” sujeta el cabo suelto de una cuerda y el “acosador” el otro. El tejón lleva una lata con una piedra dentro, mientras el acosador lleva un cojín o una almohada. Ambos llevan los ojos vendados. El juego se desarrolla como sigue:

El tejón agita la piedra dentro de la lata, corriendo al mismo tiempo alrededor de la pesa, y el acosador intenta encontrarlo y golpearle con el cojín. Ambos muchachos, por supuesto, deben mantener su cuerda bastante tirante mientras corren alrededor para evitar que se tropiecen.

17. COGIENDO ANILLAS.

Un tema de gran efecto para un juego scout es el Coger Anillas . También supone un excelente juego para scouts ya que les hace ser rápidos de mirada y ágiles con sus pies.

La partida se juega como sigue:

Un scout, a quien llamaremos el “lanzador”, va armado con media docena de anillas de cuerda, de unos cuatro o cinco pulgadas de diámetro, las cuales arroja a otro scout, quien debe cogerlas una por una con su bordón. El “lanzador” debe soltar las anillas con bastante rapidez, dándole al “receptor” tiempo solamente para regresar diligentemente a la posición de recibir, tras haber cogido o fallado cada anilla. Las anillas no se deben arrojar desde el mismo lugar cada vez, sino que el “lanzador” nunca debe aproximarse a menos de tres yardas del “receptor”. Se deben hacer tiros cortos, altos y largos, con el fin de hacer el juego más emocionante. El palo debe tener un trozo de cuero insertado en él para proteger las manos de las heridas que pudiesen ocasionar las anillas de cuerda. Por supuesto que el alcance y las otras distancias se adecuarán a las condiciones locales.

18. DISPARANDO.

Se señala un área circular bastante grande y todos los scouts excepto uno toman posición dentro de él. El scout que queda va “armado” con una pelota de tenis, con la cual trata de “disparar” a los scouts dentro del área.

Cada scout alcanzado sale fuera y ayuda en el disparo, pero sólo se usa una pelota de tenis durante el juego. Los scouts del interior del área, pueden retrasar el ser golpeados durante algún tiempo corriendo de un lado a otro, fintando o saltando, y cuando su número comience a ser escaso, la diversión se incrementa. Los scouts que son “disparados” deberían organizarse ellos mismos alrededor del círculo, de modo que

puedan coger la pelota rápidamente cuando salga del área. El juego se puede organizar como un concurso entre patrullas del modo siguiente:

Una patrulla toma su posición dentro del área, y el guía de la patrulla contraria comienza a “disparar”. Por cada scout que golpee se le permite que uno de su patrulla le ayude. El scout golpeado se retira. Se anota el tiempo que tardan en matar a todos los de la patrulla contraria, siendo la ganadora la patrulla que tarde menos tiempo.

19. CHÚTALA Y CORRE.

Este juego es mejor jugarlo en un claro del bosque, pero también se puede jugar a campo abierto.

Un scout toma su posición en el claro y el resto busca escondrijo tan cerca como sea posible. El Jefe de tropa o cualquier otra persona que haga de árbitro lleva un balón de fútbol al claro. El scout de dentro del mismo lo chuta de inmediato hacia fuera y corre a “atrapar” a cualquier scout que pueda encontrar y coger. Pero en cuanto la pelota sea pateada de regreso al claro, tiene que regresar y volver a chutarla hacia fuera.

Ningún scout puede ser “atrapado” mientras el balón continúe dentro del claro.

El árbitro vigila el balón, y en cuanto éste quede quieto dentro del claro, hace sonar su silbato para indicar el hecho.

Mientras el scout regresa para chutar fuera la pelota, los demás pueden cambiar su posición o buscar nuevos escondites. Los scouts que son cogidos se quitan sus pañoletas o llevan un pañuelo blanco alrededor de un brazo, y entonces ayudan a su captor a coger a otros scouts. Pero no pueden chutar el balón, y deben regresar al claro cada vez que suene el silbato.

El ganador es el último scout en ser cogido.

A campo abierto el claro se indica con una marca blanca sobre la hierba o con poniendo postes, y los scouts tienen que evitar ser capturados más por artimañas que buscando escondite.

Como variante, diversas patrullas pueden “sostener” el claro y tratar de capturar al resto de la tropa en el menor tiempo posible. Al guía de patrulla sólo se le permite chutar el balón fuera del claro. La patrulla ganadora es aquella que tarde menos tiempo. En esta variante los scouts que son capturados realmente no vuelven a tomar parte en el juego, y por esta razón no es apropiado para los días fríos de invierno.

20. VOLCANDO LA BAÑERA.

Éste es uno de los juegos favoritos de los Boy Scouts de América, y fue inventado por el Sr. Ernest Thompson Seton, Jefe Scout de América.

Dos scouts están montados sobre cubetas o bañeras a las que se ha dado la vuelta, separadas por unos nueve pies de distancia, y van armados con largos palos de bambú. Cada palo lleva un guante de boxeo en un extremo, y los scouts tienen que derribarse el uno al otro de las bañeras con los palos. El guante de boxeo, claro está, evita que se hagan ningún daño.

Si no se pueden conseguir bañeras o tinajas, se pueden usar en su lugar otros objetos de forma similar o sillas.

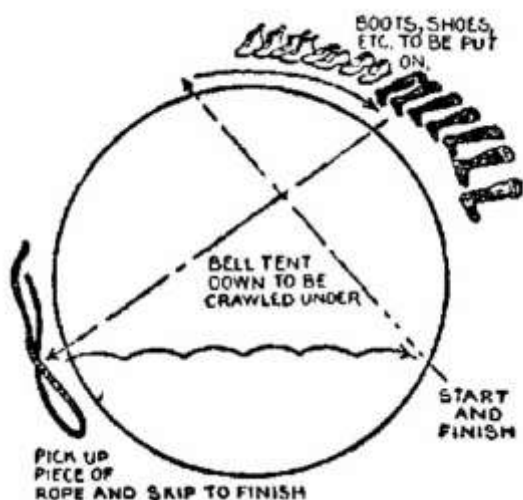
21. EQUILIBRANDO EL TABLÓN.

Para este concurso se requieren un palo y un trozo de tablón.

Se señala una pista de cincuenta yardas. El tablón se coloca cuidadosamente equilibrado sobre el palo antes de comenzar, y el scout trata de recorrer la pista antes de que caiga el tablón. Pocos conseguirán llegar muy lejos, y los observadores conseguirán un montón

de diversión con los esfuerzos del muchacho para intentar mantener equilibrado el tablón.

22. UNA CARRERA DE OBSTÁCULOS.



BOTAS, ZAPATOS, ETC....PARA PONERSELOS

TIENDA DE CAMPAÑA SIN MONTAR PARA PASAR POR DEBAJO

Una carrera de obstáculos es siempre popular. La dificultad general es conseguir los obstáculos apropiados. El dibujo muestra una pista que se puede desplegar y proporcionará mucha diversión

PUNTO DE PARTIDA Y LLEGADA

COGER TROZO DE CUERDA Y SALTAR HASTA LA META

23. AVERIGUANDO LOS NÚMEROS.



El dibujo aquí muestra una mesa larga, que puede conseguirse de la tienda comedor. Sobre esta se dibujan un montón de círculos situados a distancias irregulares. Se hace una marca, digamos a unas veinticinco yardas de lejos, y se le vendan los ojos a un scout, al que se le dan tres vueltas, y se le deja ir hacia la mesa. Cada círculo tiene un número diferente en su interior, y cuando el scout alcanza la mesa tiene que poner sus dedos sobre ella. Si sitúa sus dedos dentro de un círculo se añade dicho número a su puntuación. De lo contrario no consigue nada. La idea del juego es obtener tanta puntuación como sea posible en un número determinado de turnos.

24. AGARRAR EL PAÑUELO.

Para jugar a este juego forma dos escuadrones de ocho scouts y sitúalos en línea separados por unos cincuenta pies. A mitad de camino entre ellos sitúa una maza india o un palo, sobre el cual descansa un pañuelo. Se debe elegir a un árbitro quien debe quedarse de pie junto a la maza o palo. Cuando dice la palabra “ya”, un jugador de cada bando se desliza desde la fila, corre hacia el palo, y trata de agarrar el pañuelo antes de

que lo haga su oponente. El que falle tiene que perseguir al otro en su regreso hacia su fila, y tratar de “atraparlo” antes de que la alcance. Si el exitoso “agarrador” gana su fila sin ser atrapado, su perseguidor se convierte en su prisionero, pero si fracasa queda prisionero del otro bando. El juego continúa hasta que la totalidad de un bando haya sido capturada por el otro. Si no se puede alcanzar este final en un periodo de tiempo razonable, gana el bando que haya capturado el mayor número de prisioneros.

25. GOLPEA EL CUBO.

He aquí un juego que proporciona diversión sin fin. Todo lo que se necesita para jugarlo es un cubo, una pelota de tenis o de goma, y un trozo de madera de unas dieciocho pulgadas de largo.

Pueden jugar cualquier cantidad, pero para empezar debes decidir quien se ocupa del cubo en primer lugar. Luego dale la vuelta al cubo, y el jugador elegido, sosteniendo el trozo de madera en su mano, se sube sobre él. El resto de jugadores tienen que intentar golpear el cubo con la pelota, mientras que el que está sobre él debe defenderlo y evitar que la bola lo golpee. Cuando el balde haya sido golpeado, el jugador que lo haya hecho ocupa el lugar del que estaba sobre él. Si el que esta sobre el balde pierde el equilibrio y se cae, el jugador que lanzó la última bola ocupa su lugar.

A propósito, la bola debe lanzarse desde el lugar donde caiga después de que el defensor la haya golpeado.

CAPÍTULO VI

JUEGOS EN BICICLETA

(Del compendio de los Ciclistas Militares, del Capitán A.H. TRAPMANN, Ichelín)

Una buena cantidad de los “Juegos de Scouts” (Capítulo I) pueden ser usados para ciclistas, tales como la “Carrera de relevos”, “Columnas volantes” y “Vigilando el terreno”.

1. DE WET. (Fue un general y político sudafricano famoso por sus estrategias de guerrillas y destrucción – N.d.T.)

En este juego pueden tomar parte cuatro patrullas, o bien las fuerzas se divide en cuatro partes iguales. Una patrulla actúa como De Wet, otra como guarnición, y el resto como la columna de auxilio de Kitchener.

Se señala un área sobre el mapa que abarque aproximadamente una milla cuadrada por cada dos scouts de la columna de auxilio, y este área debe estar bastante provista de carreteras y senderos por los que puedan circular las bicicletas.

Se deben elegir tres lugares (o un número mayor si toman parte más de cuatro patrullas), preferiblemente pueblos. Estos deben ser protegidos por la patrulla guarnición, dos scouts en cada lugar.

El objetivo de De Wet es destruir tantos pueblos como sea posible. Cuando entre en un pueblo, los dos scouts que actúan de guarnición deben retirarse ante su gran número.

Uno debe pedalear tan rápido como pueda para buscar la ayuda de la columna de auxilio, mientras el otro se queda a vigilar los movimientos de De Wet. Dos de los hombres de De Wet pueden capturar a cualquiera de ellos. Si De Wet consigue permanecer ocupando el pueblo durante media hora, el pueblo es destruido, pero debe retirarse si la columna de auxilio se aproxima con más efectivos que los suyos.

La columna de auxilio debe tomar su posición en el centro del área y buscar señales de las guarniciones. De Wet debe evitar que le sigan dividiendo sus fuerzas y debe dar instrucciones para reunirse todos en el pueblo a atacar, pero entrando desde diferentes direcciones.

2. EL MORDEDOR MORDIDO.

Divide tus efectivos en dos partes iguales, 1 y 2.

Asigna a la nº1 un comandante competente, y cuéntale que están operando en territorio enemigo, y deben tener cuidado por su propia seguridad. También que se espera que una fuerza ciclista enemiga se desplace a través de cierto camino, a cierta hora y en cierta dirección. Entonces el nº1 partirá y se ocultará en una buena emboscada.

Luego divide al nº2 en dos partes A y B. Deja que A lleve a cabo el programa original asignado a los enemigos ciclistas, y envía a B en dirección totalmente opuesta.

Dile al guía de patrulla a cargo de B que un cuerpo del enemigo ha sido visto en el camino, y hazle que vaya a explorar. Dale suficiente tiempo para permitirle localizar al nº1 (si es espabilado) antes de A caiga en la emboscada.

El nº1 estará probablemente tan pendiente de emboscar a A que descuidará el mantener su propia seguridad contra ataques sorpresa.

B puede sorprender o no al nº1, quizá pueda ser emboscado él mismo. En cualquier caso se llevará a cabo una tarea instructiva, tarea que dará cabida a la rapidez de acción y de pensamiento por parte de todos los implicados.

Cualquier individuo que se exponga de manera obvia mientras está bajo fuego debería ser retirado de la acción y se le hace actuar como ayudante del árbitro. Por lo demás los hombres no deben ser sacados de la acción, sino que o bien se les hace regresar o bien unirse al enemigo.

3. LA BÚSQUEDA DE LOS BANDIDOS.

Señaliza un área repleta de carreteras y senderos de unas tres por tres millas de extensión.

Reta a la patrulla bajo el mando de tu mejor guía patrulla. Su finalidad será permanecer dentro del área digamos durante unas dos horas, sin ser capturados. Debe dárseles diez minutos de ventaja. El resto de la fuerza se dividirán entonces en pequeñas patrullas que tratarán mediante una cuidadosa cooperación de capturarles, teniendo cuidado de no ser emboscados ellos mismos por su presa.

4. EMBOSCADAS.

Algo para que hagan las patrullas mientras pedalean de un lugar a otro. Divide las fuerzas en dos grupos iguales. Elige una carretera. Cualquier lugar a más de 200 yardas de distancia de la carretera estará fuera de los límites. Envía a un grupo a que prepare una emboscada, y diez minutos después haz salir al otro grupo a lo largo de la carretera, enviando a sus exploradores bien delante. Si la emboscada es detectada los dos grupos cambiarán entonces los papeles. Este es un ejercicio muy interesante, y puede ser practicado aprovechando el regreso de un día de campo, o de una marcha, etc... utilizando el camino de regreso a casa para con tal propósito.

5. CAZANDO A LOS ESPÍAS.

Dos espías han escapado del cuartel general en bicicleta, y fueron vistos por última vez pedaleando en un lugar a una media milla de distancia por la carretera (esto se debe mostrar en el mapa a los scouts que van a perseguirlos en sus bicis).

Desde ese punto los espías tienen que dejar un rastro de papel, no continuo, si no cada cien yardas más o menos. Los espías, al ser perjudicados por el rastro de papel, probablemente serán alcanzados pronto, así que deben elegir un buen lugar junto a la carretera en el cual esconder sus bicicletas, y cuando dejen la carretera deben dejar señales al efecto (mejor deberían haber corrido durante algún trayecto a lo largo de la carretera mientras dejaban el rastro, de modo que no muestre el escondite de sus bicicletas a sus perseguidores). Cuando hayan abandonado la carretera, no deben dejar ningún rastro adicional, sino que su objetivo es permanecer fugados durante un cuarto de hora y luego recuperar sus bicicletas y volver al cuartel general sin haber sido capturados por sus perseguidores.

Los perseguidores deben buscar a los espías y capturar sus bicicletas si pueden encontrarlas, cuidando al mismo tiempo de que los espías no les roben sus propias bicicletas. Para capturar a los espías los perseguidores deben tocarlos de verdad, o si van en bici, adelantarlos en la carretera (un buen número para éste juego es de unos diez scouts).

CAPÍTULO VII

JUEGOS DE CIUDAD

1. SIGUIENDO DE CERCA.

El guía de patrulla elige a un scout para ser perseguido. Luego toda la patrulla se reúne en una calle bastante tranquila de la ciudad. Al scout elegido se le dan dos minutos de ventaja, mientras los demás se ocultan y no lo miran durante ese tiempo, excepto dos, quienes lo siguen de cerca. Tras los dos minutos uno de ellos regresa y vuelve con el resto de la patrulla, sobre el rastro del perseguido. Mientras tanto el perseguidor cercano lo sigue con tenacidad y cuidado, llevando perseguidor y perseguido al menos cuatro o cinco minutos de ventaja sobre el resto. Para mostrar el camino por el que han ido, el scout perseguidor deja confeti o marcas de tiza hasta que los otros le alcancen.

Por supuesto que todos tienen que estar bien entrenados para correr y para usar sus habilidades scouts, y que el scout perseguido puede hacer uso de muchas artimañas para despistar a sus perseguidores del rastro.

Se debe acordar de antemano que si consigue estar durante cierto tiempo sin ser cogido gana el juego.

2. SIGUE EL RASTRO.

Envía a una “liebre”, bien a pie o bien en bicicleta, con los bolsillos llenos de maíz, cáscaras de nueces o confeti, los cuales debe dejar caer aquí y allá para dejar un rastro a la patrulla que le sigue. O, con un trozo de tiza, hacedle que dibuje señales de patrulla sobre muros, aceras, postes de la luz y árboles, y deja que la patrulla lo persiga por estas marcas. Las patrullas deben borrar todas estas señales conforme pasen para mantener la limpieza y para no confundirlos durante otro día de práctica. Las otras señales de camino también se utilizarán, tales como las de camino equivocado y esconder una carta en algún punto que de instrucciones a su vez para la siguiente señal.

El objetivo de la “liebre” en este juego es el de guiar lo mejor que pueda a los que le siguen por el camino por el que ha ido, y no tratar de despistarlos como en el juego de “siguiendo de cerca”.

3. CAPTURANDO AL TRAMPOSO.

Un scout, bien conocido por el resto, es elegido como tramposo.

Se selecciona un lugar a unas dos millas de distancia del local de los scouts como punto de partida, siendo preferible un lugar desde el cual la mayoría de las calles o caminos conduzcan al local.

La idea primordial es que el tramposo debe partir desde ese lugar, digamos sobre las 7 u 8 de la tarde, y tomar su camino hacia el local sin ser capturado. Previamente será presentado a los demás como su “presa”, y puede entonces adoptar cualquier disfraz con el fin de no despertar sospechas. Puede incluso transportar un gran saco de papel o algún otro material sobre su cabeza, de modo que oculte parcialmente su cara, pero no debe llevar ningún atuendo femenino.

Será deber de todos los scouts el repartirse bien por todo el área a recorrer, con el fin de vigilar cuidadosamente todas las calles, caminos y pasajes, pero por razones obvias se debe establecer que ningún scout puede aproximarse dentro de un radio dado, digamos de unas 250 yardas, de los puntos de partida y llegada.

Al tramposo debe indicársele que comience a una hora determinada, y puede usar tanto el medio de la calle como la acera, y esto puede ser necesario para engañar a algún scout

que pueda divisar. Y debe ir a pie durante su trayecto, sin tener la ventaja de ningún tranvía u otro vehículo. Si viera a algún scout aproximándose no hay ninguna objeción a que se meta en una tienda y pregunte el precio de un artículo hasta que el peligro haya pasado. Esto no es más que lo que haría un ladrón ordinario para evitar ser capturado. Si un scout reconociese al tramposo, debe acercarse bastante, lo suficiente como para decirle “Buenas noches” sin posibilidad de no ser escuchado, o mejor aún, tocarle y entonces el tramposo se rinde y es conducido al local por su captor, no permitiéndosele a ningún otro scout que se les una.

Una hora después de la hora de comienzo todos los scouts deben regresar al local, ya que para entonces el tramposo ya habrá sido cogido o se habrá presentado allí, puesto que tiene que cubrir las dos millas en una hora.

Si un scout se percatara de que el tramposo estuviese siendo perseguido por otro scout, puede ayudar en la captura de éste (cuando el tramposo haya divisado a un scout en la distancia que parezca haberle reconocido) pero aunque los puntos se dividan, la mayor parte recaerá en el scout que inició la persecución.

Éste es un juego lleno de emoción de principio a fin, especialmente cuando un scout se oculta al ver al tramposo aproximarse en la distancia y sólo se deja ver cuando su hombre ha llegado a una distancia de captura.

4. EL COLECCIONISTA DE FIRMAS.

Se selecciona un circuito de calles largas y multitudinarias y un área base, de unas cincuenta yardas de calle, situada en medio de alguna de las calles. Se apostará a un scout en el centro del área y se le denominará “scout-base”. El número de bases dependerá del número de scouts, ya que cada base necesita un scout-base y dos oponentes. No debe haber más de seis bases.

El coleccionista de firmas y todos los scouts-base llevarán un pedazo de cinta roja sujeta al los ojales de sus insignias o prendido de sus abrigo. Los scouts oponentes llevarán cintas azules.

El coleccionista debe recorrer el circuito de bases y tratar de obtener la firma de cada scout-base. Los scouts oponentes se sitúan en cada base por parejas, para evitar que el coleccionista alcance el scout-base simplemente tocándolo. Si fuese tocado mientras intente llegar a una base el coleccionista debe dar su propia firma a su captor y pierde el derecho a esa base. Pero si alcanza el área de la base sin ser tocado es libre para obtener la firma y abandonarla sin ser molestado para que intente llegar a la siguiente base. Se sobreentiende que debe hacer un intento sobre cada base. Las bases se ubican en círculo, de modo que cuando termine su trayecto habrá vuelto al lugar de partida, donde está el árbitro.

Los scouts-base, que están en coalición con el coleccionista, pueden ayudarlo indicándole cuando es el mejor momento para hacer el intento. Por lo tanto ello se traduce en una competición entre “rojos” y “azules”. El grupo de scouts que obtenga mayor número de firmas, gana.

Reglas:

- Escondarse en las tiendas está prohibido.
- Sólo pueden esconderse en la calle.
- Los límites de las bases deben ser bien comprendidos por parte de todos los jugadores de esa base. Si fuese necesario, pueden ser señalados con tiza.
- Cuando el coleccionista haya llegado a una base y obtenido la firma, los scouts oponentes que la guardaban no pasan a vigilar otra base. Están eliminados y deben dirigirse al punto de partida.

5. LO QUE ESTÁ MAL.

Se debe reunir a los scouts en un lugar dado y luego se les divide en dos secciones, cada una marcha por cada lado de la calle, cruzándose con la otra al final, y volviendo en el lado opuesto. Puede enviárseles o bien en fila o bien de modo irregular, siendo lo último lo preferible, llevando cada uno un lápiz y bloc de notas o papel, y anotando durante el trayecto cada artículo o cosa fuera de lo común. Puede tratarse de un cartel fijado en la puerta o tablón del tendero, o de un pequeño signo de oscilación, por estar fuera de la horizontal, de una persiana torcida, artículos de un escaparate considerablemente torcidos, etc...

Las irregularidades de los vehículos en movimiento no deben anotarse, ya que el juez no tiene oportunidad de verificarlas. Al aproximarse el juez cada scout firma su propio papel o libreta de notas y se la entrega.

Se deben dar puntos de acuerdo con los méritos, y se entregará un premio al scout más observador perteneciente a la patrulla que consiga más puntos entre todos sus scouts.

La idea es que los scouts no sólo observen detalles sino que también haga sus anotaciones de modo tan discreto que en tales ocasiones los scouts que le sigan no se percaten de que las está haciendo. Esto se puede hacer con o sin límite de tiempo.

6. LEJOS Y CERCA.

El jefe de tropa sale por una carretera dada o camino campestre con una patrulla en formación. Lleva una tarjeta de puntuación con el nombre de cada scout en ella y en primer lugar lee a los scouts una lista de ciertas cosas que quiere. Cada scout busca el artículo requerido, y en cuanto localice uno corre hacia el árbitro y le informa o le entrega el artículo si es que lo encuentra. El árbitro procede a puntuarle en la tarjeta de su nombre. El scout que gane más puntos durante el paseo, gana.

Se deben elegir cosas como las siguientes, con el fin de desarrollar la capacidad de observación para animarles a observar cerca y lejos, arriba y hacia abajo.

Los artículos deben cambiarse en cada ocasión que se juegue, y se deben dar unos 8 o 10 elementos cada vez.

Por cada fósforo encontrado	1 punto
Por cada botón	1 punto
Huellas de pájaros	2 puntos
Un remiendo en la ropa o botas de un extraño	2 puntos
Ver un caballo gris	2 puntos
Ver una paloma volando	2 puntos
Ver un gorrión empollando	1 punto
Ver una chimenea rota	2 puntos
Ver una ventana rota	1 punto

7. JUEGO DE MORGAN.

Se ordena a los scouts que corran hacia cierta valla publicitaria donde ya se encuentra un árbitro que les controla el tiempo. Se le permite a cada uno que la mire durante un minuto durante el cual no puede tomar nota por escrito y debe regresar corriendo al local para informar al monitor de todo lo que estaba en la valla a modo de anuncios.

8. ESCAPARATE.

El jefe de tropa o el guía de patrulla se lleva a una patrulla calle abajo pasando ante seis tiendas. Les deja permanecer durante medio minuto ante cada tienda y luego, tras

llevárselos a cierta distancia, le da a cada muchacho un lápiz y una tarjeta, y les dice que escriban de memoria, o de sus propias observaciones, lo que vieron, digamos, en las tiendas tercera y quinta. El muchacho que ponga más artículos correctamente es el que gana. Es útil practicar el enfrentar a un muchacho contra otro, de modo que el perdedor compita de nuevo, hasta llegar al peor. Ello da más práctica a los peores scouts.

9. TOMANDO NOTAS.

La próxima vez que vayáis a explorar en las calles, he aquí algunas cosas que debéis anotar: El número de cada matrícula de todo coche que vaya demasiado rápido o cuyo conductor actúe de modo extraño, el número de señales utilizadas por el policía mientras dirige el tráfico, las distintas marcas de tiza hechas sobre la acera y portales por los agrimensores, vagabundos o chiquillos, los hombres que andan con la punta de los pies hacia dentro.

Y si deseáis hacer un juego con todo ello, llevaos a un hermano scout con vosotros.

Dejad a cada uno mirar unos pocos escaparates durante un minuto y luego alejarse para anotar todos los objetos que recuerden. Aquel que consiga recordar más es el ganador. Y aunque ello pueda ser una pequeña disciplina en sí misma, os regocijaréis cuando os deis cuenta de lo rápido que aprendéis a percibir y recordar, y de este modo lograr la capacidad que puede suponer vuestra fortuna, todo ello a través de la práctica del escultismo en las calles.

CAPÍTULO VIII

JUEGOS NOCTURNOS

1. EL FUMADOR FUGADO, - Por Percy Hill.

Un convicto se ha escapado de prisión, y, siendo un fumador empedernido, lo primero que hace es comprar una gran provisión de cigarrillos y cerillas.

En una noche oscura llega un mensaje a los scouts diciendo que ha sido visto en un bosque cercano, fumando aún. La tropa parte enseguida y rodeando el bosque, trata en silencio de encontrar al hombre usando sus ojos, oídos y nariz lo mejor que pueden. El hombre que hace el papel de convicto está obligado a mantener su cigarrillo a la vista todo el rato, y encendiendo una cerilla al menos una vez cada tres minutos.

A menos que los scouts sean muy diestros, lo normal es que se les escabulla, y tras unos pocos minutos vean la cerilla parpadeando tras ellos.

El “convicto” no debe, por supuesto, ser un scout, ya que si lo fuera se pondría en evidencia o se delataría de ese modo.

Una o dos horas practicando algún simulacro de “desplegarse” hará que la tropa sea bastante más eficiente en trabajos como este, ya que los muchachos tienden invariablemente a aglomerarse en la oscuridad en lugar de mantenerse equidistantes.

Una buena variación del juego, si no se tiene a un fumador a mano, es equipar al convicto con una caja de cerillas y un silbato, y hacerle encender una cerilla y sonar el silbato alternativamente cada uno o dos minutos, de modo que se precisen dos sentidos diferentes para rastrear al mismo tiempo, la vista y el oído.

2. EL GUÍA DE CAMINOS.

Para jugarlo durante la noche.

Una ciudad o campamento es elegido y defendido por todos los scouts presentes a excepción de una patrulla.

Los puestos de avanzada debe ser ubicados con cuidado en los alrededores.

La patrulla elegida debe ser conducida a la ciudad por un guía elegido de entre los defensores – él es el traidor y se da una vuelta con cuidado para examinar las defensas; luego sale de la ciudad para encontrarse con la patrulla en cierto lugar. Trata de guiarlos hacia el centro de la ciudad, llevando quizá a dos o tres al mismo tiempo o a todos juntos en fila india. Si son tocados por alguno de los defensores son capturados.

3. RASTREANDO POR EL OLFATO.

Rastrear por el olor por la noche es una parte importante de la exploración.

Una patrulla enemiga ha acampado en cierto lugar, y creyéndose a salvo enciende un fuego y prepara una comida. Pero el centinela informa de señales y sonidos sospechosos, así que inmediatamente apagan el fuego, pero no pueden detener el humo. Esto debe llevarse a cabo durante una noche tranquila pero oscura en un lugar bastante abierto, pudiendo ser causado el humo por papel de embalar ardiendo sin llama o por pólvora mojada en una lata.

Los demás tienen que encontrar el lugar por el olor, mientras el grupo acampado permanece en absoluto silencio.

4. FUEGO FATUO.

Este juego debe tener lugar en el campo y durante la noche.

Dos scouts se sitúan en una dirección dada con una linterna de ojo de buey. Tras dos minutos la patrulla o tropa comienza la persecución.

El portador de la linterna debe mostrar su luz al menos una vez por minuto, ocultándola durante el resto del tiempo. Los dos scouts se turnan para llevar la luz y de este modo se ayudan durante las dificultades, pero ambos pueden ser capturados. El scout sin la luz puede a menudo mezclarse con los perseguidores sin ser reconocido y echar un capote a su amigo cuando esté en grandes apuros.

Deberían acordar ciertas llamadas o señales entre ellos.

5. MOSTRANDO LA LUZ.

Este juego scout nocturno no sólo permite pasarlo bien sino que es una buena prueba de escucha y vista, y proporciona una práctica espléndida en juzgar distancias.

Un scout camina a través de los campos en la oscuridad y, al escuchar el silbato de su guía, muestra la luz de una linterna durante cinco segundos. Permanece allí pero esconde la luz, y el resto de los scouts estiman lo lejos que está y por dónde. Luego parten a donde creen que se vio la luz y cada uno trata de llegar allí antes que el resto.

El portador de la linterna la entrega al scout que primero llegue hasta él y entonces es el turno de éste muchacho de alejarse y mostrar la luz. El jefe de tropa debe anotar las diversas estimaciones propuestas por los scouts, y aunque puede ser incapaz de descubrir la distancia exacta debe saber qué scout dio la cifra más aproximada.

6. DESTACAMENTOS NOCTURNOS.

Dos o más scouts (en función del número de participantes) salen en parejas con una bicicleta ordinaria o con lámparas similares, y toman posición no más cerca de un cuarto de milla (u otra distancia acordada) del punto de partida.

Son denominados destacamentos, y no deben moverse de su terreno, pero pueden enseñar o esconder su luz según estimen mejor.

Un scout parte, digamos diez minutos después, llevando un farol con el fin de descubrir a los destacamentos. Se le denomina el corredor y no debe esconder su luz. Uno o dos minutos más tarde sale el resto a la caza y captura tanto del corredor como de los destacamentos. Son los denominados exploradores.

Los destacamentos y el corredor no deben llamarse entre ellos. Los destacamentos muestran su luz cuando creen que el corredor está cerca, pero deben tener cuidado de no revelar su posición a los exploradores. Tan pronto como el corredor se encuentre con un destacamento éste apaga su luz y se va hacia el lugar de partida.

Cuando el corredor haya descubierto a todos los destacamentos hace lo mismo.

Ningún scout puede permanecer más cerca de una distancia acordada de 100 yardas o así, en función de las circunstancias, del punto de partida.

CAPÍTULO XI

JUEGOS DE INVIERNO

1. CACERÍA HUMANA EN SIBERIA.

Un hombre ha escapado a través de la nieve y una patrulla sigue su rastro, pero avanzan con gran precaución cuando creen que están cerca de su escondite porque un bolazo de nieve significa la muerte, pero debe ser alcanzado tres veces para considerarse muerto. Si se ha refugiado en lo alto de un árbol o cualquier lugar por el estilo será muy difícil de alcanzar sin ser herido primero.

El hombre perseguido debe andar suelto durante cierto tiempo, dos o tres horas, y luego volver a la seguridad del hogar sin ser capturado.

2. EXPEDICIÓN ÁRTICA.

Cada patrulla hace un trineo de arneses para dos scouts quienes deben tirar de él (o para perros si es que los tienen y pueden entrenarlos para que hagan esa labor).

Dos scouts se adelantan una milla o así y el resto los sigue con el trineo, encontrando el camino mediante las huellas, y por las señales que los scouts de cabeza puedan dibujar en la nieve. Todos los dibujos que se vean por el camino deben ser examinados, anotados y deducido su significado. El trineo transporta los víveres, utensilios de cocina, etc...

Construid refugios en la nieve. Deben hacerse estrechos, en función de la longitud de los palos disponibles para formar el tejado, el cual puede hacerse de maleza y recubierto con nieve.

3. FUERTE DE NIEVE.

El fuerte de nieve se puede construir por una patrulla de acuerdo con sus propias ideas sobre fortificación, con ventanucos y demás para vigilar. Cuando esté acabado será atacado por patrullas hostiles, usando bolas de nieve como munición. Todo scout golpeado por una bola de nieve se considera muerto.

Los atacantes deben ser como norma al menos dos veces más que el número de las fuerzas defensoras.

4. CACERÍA DEL ZORRO.

Este juego debe llevarse a cabo donde haya mucha nieve sin pisar.

Dos scouts parten desde el medio de un campo o terreno abierto y cinco minutos después el resto se pone sobre el rastro. A los dos zorros no se les permite cruzar ninguna huella humana. Si se acerca a un sendero donde haya pasado otra gente deben seguir en otra dirección, pero no pueden caminar sobre muros ni usar alguna otra artimaña que quieran, tal como pisar sobre las huellas de otros y luego usar su bordón como pértiga para saltar hacia un lado.

Ambos dos deben ser capturados por los perseguidores para que se considere que éstos han vencido. Los zorros deben evitar su captura durante una hora y luego regresar al punto de partida.

5. CAMINO DEL POLO.

Dos grupos rivales de exploradores árticos se encuentran cerca del Polo. Cada uno de ellos ha enviado a un scout de avanzadilla pero ninguno de ellos ha regresado. Saben la dirección con la que partió cada uno porque sus huellas todavía se ven en la nieve.

Lo que ocurrido realmente es que cada uno de ellos ha llegado al Polo y cada uno está decidido a mantener su reivindicación de ello y por lo tanto no osa abandonar el lugar. Ambos dejaron a propósito buenos rastros y señales, de modo que pudiesen ser seguidos fácilmente si algo ocurriese. (Estos dos, uno de cada patrulla, deberían partir juntos desde el local y luego determinar el lugar que va a ser el Polo, aproximándose a él cada uno desde diferente dirección).

Los dos grupos de exploradores parten juntos (unos quince minutos después de que partieran sus predecesores) y siguen los rastros de su propio scout.

La primera patrulla en alcanzar el lugar donde los aguardan los dos toma posesión y el guía planta su bandera mientras el resto prepara bolas de nieve tras dejar sus bordones en un círculo alrededor de la bandera a una distancia de seis pasos. Cuando llega el otro grupo intentan capturar los bordones.

A los defensores no se les permite tocar sus bordones sino que dos impactos con una bola de nieve en cualquier bando dejan a un hombre fuera de la acción. Cada defensor muerto y cada bordón tomado cuenta como un punto y si el grupo rival gana más de la mitad de los puntos posibles, puede reclamar el descubrimiento del Polo.

Antes de que los defensores puedan reivindicar derechos incontestables deben matar a todos sus rivales, persiguiéndoles si sólo quedasen uno o dos.

(Los dos precursores no toman parte sino que actúan como árbitros).

6. SALVAR LA CUERDA.

Este juego requiere una cuerda fina y de cinco a ocho yardas de lona o cuero rellenos de arena y de una libra de peso.

El jefe de tropa permanece en el centro de un círculo de scouts y hace girar la bolsa, dejando gradualmente más cuerda hasta que comienza a ser necesario que los jugadores salten para evitarla. La dirección en que gira la bolsa se debe variar. La cadencia de giro así como la altura de la bolsa del suelo debe aumentarse gradualmente.

El objetivo de los jugadores es evitar que les de la cuerda o la bolsa y que les tire al suelo.

7. PELA LA SERPIENTE.

Los scouts permanecen de pie en una sola fila. Cada scout pone su mano derecha entre sus piernas, la cual es sujeta por el de detrás. Luego el primer scout camina hacia atrás, pasando a horcajadas sobre el nº 2. El nº 2 repite el movimiento pasando sobre el nº 3 y así sucesivamente, hasta que el scout que estaba en primer lugar quede en última posición. Se trata de una maniobra gimnástica ingeniosa, y si se hace con rapidez representa una serpiente mudando la piel.

8. FÚTBOL DE RELEVOS.

Éste es un juego de relevos en el cual el primer scout de cada bando comienza pateando el balón desde su portería hacia un punto concreto ubicado a varias yardas, luego chuta el balón de regreso hacia la portería de la que comenzó.

Cuando ha chutado a gol el segundo scout repite la actuación del primero, y cada scout repite la actuación. El bando que termine antes es el que gana la carrera.

CAPÍTULO X

JUEGOS DE MARINERÍA

1. CONTRABANDISTAS EN LA FRONTERA.

Los contrabandistas tienen su contrabando escondido entre algunas rocas y se le encomienda a uno que vaya a su escondrijo, un edificio o algún lugar marcado por banderas o árboles, aproximadamente a media milla tierra adentro.

Una patrulla actúa como contrabandistas y el elegido para llevar el contrabando lleva herrajes para dejar huellas y tiene que portar un pequeño saco o paquete conteniendo el contrabando.

La “frontera” es cierta extensión de tierra, o carretera o estrecho de arena a lo largo de la orilla situado entre los contrabandistas y su escondite tierra adentro.

Los guardacostas (dos patrullas) deben guardar la frontera con centinelas y guardan su principal reserva escondida en un refugio situado un poco tierra adentro.

Tan pronto como un centinela ve el rastro del contrabandista (quien lleva los herrajes para dejar huellas) cruzando la frontera da la alarma, y los guardacostas tienen que capturarlo antes de que pueda llevar su contrabando al escondite.

Se debe acordar que los contrabandistas crucen la frontera entre dos lindes. La longitud dependerá del número de centinelas, debiendo tener cada centinela una extensión a controlar de unas 200 yardas.

Los contrabandistas tienen que llevar su cargamento desde las rocas en un cierto espacio de tiempo porque la marea está subiendo.

Deben ayudar al elegido para llevar el contrabando distrayendo a los guardacostas y llevándolos por dirección errónea, porque no saben al principio quien es el que lleva los herrajes.

2. LA ISLA DEL TESORO.

Se sabe que han escondido un tesoro en cierta isla o pedazo de playa señalado, y el hombre que lo escondió dejó un mapa con claves para encontrarlo (direcciones de brújula, señales de referencia de las mareas, etc...) Este mapa está escondido en alguna parte cerca del lugar de desembarco.

Las patrullas llegan por turnos para buscarlo. Tienen que remar desde una cierta distancia, desembarcar, encontrar el mapa y finalmente descubrir el tesoro.

Deben tener cuidado de no dejar huellas, etc... cerca del tesoro, porque las patrullas que les sigan lo encontrarían fácilmente. El mapa y el tesoro deben esconderse de nuevo para la siguiente patrulla cuando los hayan encontrado.

Gana la patrulla que regrese al punto de partida con el tesoro en el menor tiempo (el juego puede llevarse a cabo en un río, debiendo las patrullas remar a través del río para encontrar el tesoro).

3. CONTRABANDISTAS (PARA EL DÍA O LA NOCHE).

Un grupo de contrabandistas procedentes del mar tratan de desembarcar y esconder sus mercancías (un ladrillo por persona) en una base llamada “la gruta de los contrabandistas”, y se alejan de nuevo en su barco.

Otro grupo de “defensores” están distribuidos con el fin de vigilar un largo trecho de la costa con scouts en solitario.

Tan pronto como un defensor ve a los contrabandistas desembarcar da la alarma, y reúne al resto para atacar, pero el ataque no puede tener éxito a menos que al menos

haya tantos defensores en el lugar como contrabandistas. Los defensores deben permanecer ubicados en su puesto hasta que los vigías den la alarma.

4. UNA CACERÍA DE BALLENAS.

[Éste es el mismo juego que “Arponeando al esturión”, del libro Birch Bark Roll de los Woodcraft Indians del Sr. E. Thompson Seton, Ichelín Ed. Constable].

La ballena está hecha con un gran tronco de madera con la forma tosca de una cabeza y una cola para representar a una ballena.

Normalmente llevan a cabo la cacería de la ballena dos barcas, cada una tripulada por una patrulla, actuando el guía de patrulla como capitán, el subguía como arponero y el resto de la patrulla como remeros.

Cada bote pertenece a un puerto diferente, estando alejados ambos puertos a una milla de distancia.

El árbitro toma la ballena y la deja suelta a mitad de camino aproximadamente de los dos puertos, y a una señal dada los dos botes parten en carrera para ver quien puede llegar primero a la ballena. El arponero que entre primero dentro del alcance de tiro de la ballena le lanza su arpón y el bote rápidamente vira en redondo y remolca la ballena hacia su puerto. El segundo bote lo persigue y cuando llega a la altura del otro arponea también a la ballena, virando y tratando de remolcar a la ballena a su puerto. De este modo los dos botes mantienen un tira y afloja, y finalmente el mejor bote remolca a la ballena, y posiblemente también al bote rival, hasta su puerto.

Se evidenciará que la disciplina, el estricto silencio y la atención a las órdenes del capitán son puntos muy importantes que conducen a ganar el juego.

Muestra ante todo el valor de la disciplina.

Se permite soltar el arpón de vuestro enemigo arrojando el vuestro sobre él, pero de ningún modo debéis arrojar vuestro arpón sobre el otro bote o sobre las cabezas de vuestra tripulación, o podríais ocasionar un grave accidente.

El arponero no debe dejar el arpón a ningún otro miembro del bote.

Está prohibido poner las manos sobre el pez o sobre el otro bote, a menos que se haga para evitar una colisión.

5. DEPORTES ACUÁTICOS.

Existen varios tipos de deportes acuáticos, los cuales, cuando se practican lo suficiente, proporcionan una exhibición muy interesante.

- I. WATERPOLO – Se colocan estacas para hacer los palos de la portería, y una pelota grande de goma, si es que no se puede conseguir una pelota apropiada de waterpolo.
- II. POSTE ENGRASADO – Se sujeta al final de la pasarela de un muelle de embarcadero, con algún premio sujeto al extremo de éste. (El poste no debe colocarse recto desde el extremo de la pasarela, sino inclinado a la derecha o la izquierda, de modo que se pueda ver mejor desde la orilla).
- III. LA JUSTA – En pequeñas canoas o sobre troncos, con un muchacho para remar y otro para pelear armado con un pequeño escudo de madera y un palo de 6 pies de largo con algo blando amarrado a su extremo.
- IV. Carreras de natación, competiciones de buceo y carreras para llegar a una boya de salvamento.

CAPÍTULO XI

JUEGOS DE PRIMEROS AUXILIOS

1. PRISIONEROS HERIDOS.

Situados en varios puntos, cada uno a cincuenta yardas del campamento, hay prisioneros, uno por cada competidor del juego. Estos prisioneros pueden ser los muchachos más pequeños de la tropa y sus brazos y piernas deben ser atadas firmemente. Se supone que están inconscientes.

A una señal dada, cada uno de los competidores tienen que encargarse de un prisionero y llevarlo a la base, y el que llegue al campamento primero y con el prisionero desatado recibe doce puntos.

Los competidores pueden o bien deshacer directamente los nudos en cuanto lleguen al prisionero (lo cual ayudaría en el transporte), o bien a su llegada al campamento, pero las cuerdas deben retirarse antes para que se pueda obtener la puntuación. No se pueden usar cuchillos y los prisioneros, al estar inconscientes, no pueden prestar ninguna ayuda. El jefe de tropa tiene su mirada en los competidores durante todo el tiempo y observa particularmente aquellos casos en que se transporta mal o con rudeza, ya que ambas son naturalmente perjudiciales para las personas heridas.

Gana aquel competidor que obtenga más puntos. Por ejemplo, un muchacho puede ganar doce puntos por llegar a la base antes que los demás, pero puede perder tres puntos por llevar a su cautivo de manera brusca, por lo tanto un segundo muchacho que hubiese recibido diez puntos sería proclamado ganador. Sin embargo, generalmente hablando, el primero en llegar gana.

Esto proporciona una buena práctica en desatar nudos y transporte de heridos.

Puede adoptarse como juego entre patrullas, recibiendo 24 puntos el primer muchacho de los doce, el último recibe 2, y la patrulla que obtiene más puntos es la ganadora.

2. EL HÉROE DE LA CRUZ ROJA.

Un día, mientras todo el campamento está disfrutando, llega un mensajero y le dice al guía que mientras estaba siendo perseguido por el enemigo a su lado de la frontera, vio uno de sus hombres que yacía en tierra, herido y fue incapaz de prestarle ninguna ayuda. El guía de patrulla les da entonces a sus hombres las malas noticias y pide un voluntario para que vaya y traiga o intente traer a su camarada de regreso al campamento. De este modo se encuentra al “héroe de la Cruz Roja”.

Su deber es encontrar al hombre herido (quien habrá sido ubicado en una posición bastante escondida de antemano) y entonces llevarlo de regreso al campamento, sin ser capturado por los scouts enemigos.

Este juego precisa de un scout con cerebro y recursos para hacer el papel de “héroe de la Cruz Roja”, ya que se supone que está en territorio hostil con un hombre herido a quien tiene que llevar de regreso al campamento. Si fuese visto debe intentar engañarles.

Para capturarlo debe ser atrapado por dos de sus enemigos.

Este es un juego que pondrá a prueba duramente la inventiva del scout. Por ejemplo, si es hostigado puede ser lo suficientemente agudo como para dejar a su camarada bien escondido hasta que haya despistado a sus perseguidores de su rastro.

Cuando el scout herido haya sido escondido todos lo que puedan del campamento deben salir para actuar como enemigo. Entonces llega el que hace de mensajero y describe burdamente dónde está el hombre.

Pueden haber varios hombres heridos y varios héroes de la Cruz Roja si el número de enemigos es suficiente.

3. EL CAMPAMENTO FUNESTO. Por Percy Hill.

Se dan órdenes a una patrulla para que vaya en cierta dirección hasta que encuentre un campamento y cuando lleguen allí tienen que actuar como mejor crean. Ellos encuentran el campamento en poco tiempo con todo desordenado, como si hubiese habido una lucha. Hay un hombre que yace en la tienda con el cartel: “Disparado en la cabeza- Muerto”. Cerca de éste hay otro, con la etiqueta “pierna rota”, mientras que un poco más allá hay otro más, quien se alejó arrastrándose tras haber sido disparado, y se ha desmayado por la pérdida de sangre.

Es interesante observar a las diferentes patrullas en la faena.

Una patrulla de pie-tiernos probablemente pasarán los primeros diez minutos perdiendo el tiempo dando vueltas alrededor del hombre muerto cuando lleguen al escenario, y tras insistirle, golpearlo y zarandearlo, quizá harán una camilla y le transportarán fuera para enterrarlo. Después de perder todo ese tiempo precioso, regresan donde está el hombre con la pierna rota y le llevan a la tienda para remendarle, agravando la fractura en el camino. Luego le vendan la pierna equivocada con un montón de nudos de la abuela, y después una buena ración innecesaria de respiración artificial dejan al infortunado paciente a su suerte.

El rastro del tercer hombre les pasa inadvertido, y se le deja sangrando hasta morir.

Pero ahora observad la llegada de una patrulla con más experiencia. Tan pronto como el guía ve que los hombres han sido heridos en un combate, envía a dos centinelas para evitar otro ataque sorpresa. El hombre muerto es observado brevemente y dejado allí sin más, y el de la pierna rota es cuidadosamente entablillado en el lugar y luego el paciente es transportado diligentemente hasta la tienda. Entonces uno de los scouts se percata de que hay tres vasijas de té junto al fuego, así que buscan por los alrededores al propietario de la tercera. Cuando es encontrado un scout le hace un torniquete con su pañoleta y la vida del hombre es salvada.

Este juego es un gran tema para hacer una demostración.

4. LESIONES.

Se divide a los muchachos por parejas.

Un muchacho comienza el juego volviéndose hacia su vecino y diciéndole: “me he torcido el tobillo”, o “me he cortado en el dedo”, y al mismo tiempo asumiendo la posición que considere que causase el accidente, o simplemente sujetándose el miembro lesionado. Su vecino tiene que explicar enseguida el tratamiento apropiado para la lesión. Si no puede responder tiene que adoptar el papel del paciente. Si responde correctamente el paciente tiene que mantenerse en dicha posición. Se repite el proceso con cada pareja, usándose diferentes problemas en cada caso, por lo que al final del primer turno la mitad de los chicos son pacientes (los perdedores) y la otra mitad sanos (los ganadores).

El paciente entonces se restablece repentinamente de su enfermedad, pero descubre una igualmente problemática que pide a su vecino que resuelva. Si el vecino tiene éxito demuestra que es el mejor muchacho en Primeros Auxilios, porque ha ganado dos veces. Sólo aquellos muchachos que hayan ganado dos veces pasan a la siguiente ronda, siendo eliminados aquellos que hayan perdido ambas veces o ganado una y perdido la otra.

Los muchachos ganadores se enfrentan entre ellos hasta que se descubra al ganador final. Si la final entre los dos últimos muchachos queda en empate, se deben enfrentar de nuevo.

Por supuesto el ganador no es necesariamente el muchacho más inteligente de la tropa en Primeros Auxilios, pero el juego ayuda sin duda a grabar los principios de los primeros auxilios en la memoria de los muchachos.

El jefe de tropa escucha el recital de cada lesión y juzga el tratamiento sugerido. Puede también hacer preguntas adicionales para asegurarse de que el doctor realmente sabe lo que hace.

5. LOS CABALLEROS DE LA AMBULANCIA.

En este juego un muchacho mayor toma el lugar de un caballo, y uno pequeño se monta en su espalda.

Cada muchacho pequeño es etiquetado con el nombre de una lesión, y sostiene un palo en su mano. Se ponen anillos, permitiéndose uno por cada par de muchachos, a una cierta distancia de tal forma que puedan ser fácilmente desplazados por los palos, y éste es el objetivo del juego. Los muchachos grandes llevan a los pequeños a la carrera pasando junto a los anillos. Cuando un muchacho pequeño ha conseguido coger el anillo con su palo, el mayor que lo transporta tiene que alcanzar un punto determinado, dejando bajar al muchacho portado, examinar su etiqueta y tratarle su lesión. El primero que haga esto en el menor tiempo y del modo más adecuado gana.

Si el muchacho pequeño falla al coger el anillo al primer intento, el mayor puede regresar al punto de inicio e intentarlo de nuevo.

Se deben suministrar los aparejos necesarios para los muchachos mayores.

6. EL BEISBOL DE LA ASISTENCIA SANITARIA.

Se necesita un juez para este juego. Se toman los bandos como en el beisbol ordinario, y el juego se juega como de costumbre, aquellos que hacen la “entrada” llevando cada uno una etiqueta atada a sus brazos representando algún tipo de hemorragia. Cuando uno es cogido, o golpeado con la bola, se tira al suelo. El juez inmediatamente grita el nombre de su supuesta lesión, y el que lo ha cogido o derribado corre hacia él para tratarlo inmediatamente del modo adecuado. El bando contrario debe permanecer mirando por si el tratamiento fuese equivocado, ya que si lo fuese el punto sería para ellos y el lesionado quedaría libre, quedando su bando aún con el turno.

En todos los demás aspectos el juego es exactamente igual que de costumbre, pero cada miembro del bando que no tiene el turno debe ir provisto de una venda y un trozo de palo.

7. ASISTENCIA SANITARIA, FRANCESES E INGLESES.

Se etiqueta a los muchachos con el nombre de alguna lesión y se les divide en dos grupos, uno de franceses y otro de ingleses. Se deben elegir capitanes en cada bando, y se acuerdan ciertos límites de antemano.

Se eligen dos campamentos tan alejados como sea posible y en cada uno se sitúan tantos objetos como muchachos haya en un bando. Cualquier cosa ligera para transportar es adecuada, tales como palos, cajas de cerillas vacías, etc..

El objetivo del juego, como en cualquier juego de franceses e ingleses (parecido al de policías y ladrones- N.d.T.), es que los chicos de un bando obtengan los objetos del campamento contrario y los lleven de regreso al suyo. No hay división de territorio como cuando se juega de manera ordinaria en el patio, y un muchacho sólo está a salvo cuando está en su propio campamento, el cual debe ser un espacio bastante pequeño,

cuando está de regreso con un objeto del campamento enemigo, o cuando está en camino de retorno con un prisionero.

El juego debe jugarse donde haya tanta vegetación como sea posible ya que esto lo hace mucho más emocionante.

El muchacho de uno de los bandos que pueda arrancar primero la etiqueta de un enemigo y leerla tiene el derecho a hacerlo prisionero.

El prisionero debe entonces ser atendido con el mejor tratamiento improvisado que sea posible en dichas circunstancias y debe acompañar a su captor al campamento de éste último.

Por supuesto que el gran objetivo es obtener tantos prisioneros como sea posible y sin demora.

El prisionero sólo puede ser rescatado por uno de su propio bando. Será libre si es tocado y puede entonces despojarse de sus vendajes, etc.. y regresar.

El capitán no toma parte activa en el juego.

Él recoge y luego permanece en el campamento para poner etiquetas nuevas a los prisioneros liberados, juzgar el trabajo de asistencia y llevar una lista de los puntos obtenidos por su bando.

El capitán puede ser cambiado a mitad de juego si se desea.

El juego dura hasta que suena el silbato a cierta hora, y entonces los puntos de cada bando se suman. La puntuación se otorga como sigue: un punto por cada objeto del campamento enemigo, uno por cada prisionero, y uno, dos, o tres por la labor de asistencia en función de su calidad.

8. VARIADO DE ASISTENCIA SANITARIA.

Se preparan mesas sobre las cuales hay varios juegos, tales como Spillikens (juego tradicional que se jugaba con pequeñas piezas de hueso – N.d.T.), Damas, Clavar chinchetas en corchos con tijeras, Construcción de casas con cartas, etc..

Dos muchachos se sientan en cada mesa y juegan el uno contra el otro, y por cada chico hay un papel doblado y un lápiz. Cuando suena una campana los muchachos comienzan a jugar a los juegos y cuando suena una segunda vez lo dejan, despliegan el papel, en el cual hay una pregunta de “primeros auxilios”, y la responden lo mejor que saben.

Cuando la campana suena por tercera vez todos se detienen y entregan sus respuestas. Entonces cada pareja se cambia a la siguiente mesa, donde se desarrolla la misma función.

Por supuesto que se deben preguntar las mismas cuestiones a cada pareja de chicos en cada mesa. Cuando termina el juego los puntos de los muchachos se suman juntos para cada competición y la puntuación más alta gana.

Este juego puede ser útil para hacer preguntas como: ¿Qué harías si tus ropas, o las de alguna otra persona, se prendieran con fuego? ¿Cómo tratarías una quemadura grave? ¿Cómo tratarías una congelación? ¿Cómo tratarías un cuerpo extraño en el ojo o en el oído? Etc, etc...

9. ELEMENTOS DE LA ASISTENCIA SANITARIA.

Se divide a los jugadores en dos bandos y se decide a suertes quien debe empezar.

Aquel que comience echa una pelota o pañuelo a cualquiera del lado opuesto, diciendo el nombre de alguna arteria mientras lo hace.

Aquel a quien le cae la pelota grita inmediatamente dónde está situada la arteria antes de que el lanzador haya contado hasta diez.

Si fallase al hacerlo tiene que cruzar hasta el lado opuesto.

Gana el bando que tenga más jugadores al final de un tiempo establecido.

El nombre de una arteria se da sólo como ejemplo. Puede requerirse, por ejemplo, que al dar el nombre de cualquier fractura, se diga el número de vendas requerido o algo por el estilo.

Este juego puede ser útil para completar el tiempo de sobra.

CAPÍTULO XII

JUEGOS PARA FORTALECER

1. LA LUCHA.

Dos scouts, uno frente a otro separados aproximadamente una yarda, estiran sus brazos a ambos lados, entrelazan los dedos de ambas manos y se inclinan el uno hacia el otro hasta que se toquen sus pechos, empujando pecho contra pecho, y viendo quien puede empujar al otro hasta la pared de la habitación o hasta la línea de gol.

Al principio una lucha muy corta es suficiente para hacer latir sus corazones, pero tras practicar durante unos pocos días el corazón se hace más fuerte y pueden continuar durante mucho tiempo.

2. EMPUJE DE MUÑECAS.

Este juego se puede jugar por un solo muchacho.

De pie con ambos brazos hacia delante aproximadamente a nivel de la cintura, cruzad vuestras muñecas de modo que una mano tenga los nudillos hacia arriba y la otra los nudillos hacia abajo y cerrad los puños. Ahora haced que la mano inferior presione hacia arriba y que la superior presione hacia abajo.

Apretad tanto como podáis con ambas muñecas de modo gradual y sólo tras una gran resistencia dejad a la inferior que empuje a la superior hasta llegar ante la frente y luego dejad a la superior presionar a la inferior hacia abajo, resistiendo la inferior todo el rato. Estos dos ejercicios, aunque parecen simples y poca cosa, si se llevan a cabo con toda vuestra fuerza, desarrollan la mayoría de los músculos de vuestro cuerpo y especialmente los que están junto al corazón.

No se deben realizar durante demasiado tiempo de una vez sino que debe hacerse a intervalos frecuentes de un minuto o así, durante el día.

El “empuje de muñecas” también puede hacerse con dos muchachos medio enfrente el uno del otro, poniendo cada uno su muñeca más cercana a su oponente, a un brazo de distancia, y presionando contra la otra muñeca y tratando de llevarlo hacia atrás.

3. MELÉ.

Dos equipos de scouts formados en línea y uno frente al otro a través de la mitad de la habitación. Los scouts se agarran unos a otros alrededor de la cintura para hacer compacta cada línea.

Cuando suena el silbato, los equipos rivales se inclinan el uno hacia el otro, y se empujan sin parar con sus cabezas y hombros hasta que una fila sea empujada hacia atrás seis yardas desde el lugar de comienzo.

Se hace esto en tres ocasiones, y el equipo ganador es el que gana dos de las tres “melés”.

4. LUCHA DE PIES.

Dos muchachos se enfrentan de pie llevando cada uno sus manos tras la espalda. Deben permanecer de pie sobre una pierna y cada uno trata de derribar al otro con la pierna que no apoya.

5. ESPALDA RECTA.

Un muchacho debe permanecer completamente tumbado en el suelo sobre su espalda, y mientras otro lo levanta por la cabeza debe intentar permanecer totalmente rígido hasta que esté vertical. Si consigue hacerlo es señal de que tiene una espalda fuerte.

6. PUENTE. (conocido como “¡Churro va!”- N.d.T.)

Los scouts permanecen de pie en una fila única. El nº1 mira hacia sus scouts. El nº 2 se inclina hacia delante por la cintura y pone sus brazos alrededor de las caderas del nº1. Los nº 3, 4 y 5, etc..adoptan la misma posición que el nº 2, formando una línea recta de scouts, doblados hacia delante por la cintura y sujetando las caderas de los scouts que tengan enfrente.

Entonces el equipo nº 2, de manera similar al juego “pie y medio”, cogen carrerilla y dan un salto a horcajadas de la espalda de uno de los scouts. Los otros miembros del equipo nº 2 siguen de ese modo hasta que los hombres quedan apilados hasta en tres y cuatro alturas.

El objetivo del juego es intentar desequilibrar a los scouts que tratan de soportar la carga.

7. TORNEOS.

Cada uno de los muchachos mayores escoge a uno de los pequeños y lo lleva a cuestras. Estos caballeros montados se dividen en dos compañías quienes se retan la una a la otra en combate, bien en duelos aislados o en una melé general.

Los “caballeros” tratan de tirar a tierra a los otros, y los “caballos” pueden ayudarles echando su peso en el empujón o cargando contra sus oponentes.

Cuando el pie de un jinete toca el suelo no puede tomar más parte en el juego.

El torneo acaba cuando todos los jinetes de una compañía hayan sido desmontados.

8. ARRODÍLLATE ANTE TU SUPERIOR.

Dos chicos de pie y enfrentados se traban los dedos de ambas manos y ven quien puede hacer que el otro se arrodille presionando sus muñecas hacia abajo.

CAPÍTULO XIII

REPRESENTACIONES

Las siguientes son sólo sugerencias de representaciones, las cuales son interesantes e instructivas tanto para los scouts como para los espectadores.

Merece la pena un poco de esfuerzo por parte de los scouters para proporcionar una representación tras un campamento o en alguna ocasión en casa para mostrar a los padres de los muchachos y a otros interesados en el escultismo algunas tareas reales y sus resultados.

Proporciona un interés adicional el trabajar en algunas cosas secundarias relacionadas con la vida de campamento, tal y como ocurre en la obra que se describe abajo.

Por ejemplo, en el campamento, antes del ataque de los indios, los scouts estaban ocupados cocinando, señalizando y haciendo juegos de campamento, tales como saltos y boxeo, en lugar de no hacer nada.

Ello proporciona a los espectadores una buena impresión de la actividad de un campamento de scouts y además les muestra el tipo de cosas que se hacen en el campamento.

Cualquier scout que no tome parte en la representación puede muy bien ser empleado en “formar una valla” alrededor para mantener el espacio despejado. Supone una barrera más pintoresca que las cuerdas y los postes.

1. LA REPRESENTACIÓN DEL “MERCURY”. Tomada de la revista *El Scout* del 9 de Octubre de 1909.

No es mala cosa idear de antemano una representación para el último día antes de levantar el campamento, durante el cual invitar a los amigos y a la gente del vecindario. Los detalles de ésta pueden entonces conformar las materias para la formación y práctica durante el campamento. Será entonces del mayor interés para los muchachos y será el medio de inculcar disciplina durante los ensayos, y de dar una formación valiosa si las materias están bien seleccionadas.

Esto, a modo de ejemplo, es lo que preparamos para nuestra representación en el Río Hamble, donde hicimos uso del Barco Escuela “Mercury”, así como de un terreno apropiado en la orilla.

PARTE I. – A FLOTE.

El Mercury está en el mar en calma de los trópicos. La tripulación se da el capricho de practicar deportes acuáticos (carreras de natación, subir por el poste engrasado, ocuparse de sus temas favoritos, bucear, jugar a waterpolo, exhibición de salvamento de vidas). Se avista una ballena. Los botes se arrían. Cacería de la ballena. El barco se incendia. Bombas contra incendios. El barco es abandonado. Construcción de balsas y remolque con botes.

PARTE II. – EN LA ORILLA.

Un campamento de pieles rojas, tiendas y fogatas, con unos pocos indios al cargo. Canciones distantes. Llegan pieles rojas con pinturas de guerra y se dispersan hacia sus fuegos y tiendas. Vigías apostados. Deportes de campamento, tiro con arco o jabalina, dispara al oso, pelea de gallos, etc... Los vigías informan de un barco distante en llamas. Excitación. El

Jefe reúne a los bravos en un gran círculo y, alterado, les da una dirección en forma de galimatías. Danza de guerra y coro de Ingonyama. Un segundo vigía informa de enemigos llegando a la orilla. Los indios pliegan las tiendas, se retiran al bosque, dejando exploradores en la retaguardia para vigilar y retirarse gradualmente conforme se aproxime el enemigo. Los botes y las balsas efectúan el desembarco. Levantan tiendas y refugios. Encienden hogueras, cocinan la comida (exhibición de cocinar un ave envuelta en barro en el campamento, pan enrollado en un palo, etc...confección de esterilla). Se colocan centinelas. Señalización. Juegos de campamento (boxeo, saltos, tiro de la cuerda). Señal de humo de alarma por parte de los vigías. El campamento se prepara para la defensa. Se desmontan las tiendas. Se apagan los fuegos. Los scouts forman en dos filas, la fila del frente rodilla a tierra para recibir la carga, mientras un grupo parte y se oculta para emboscar al enemigo. Llegan los pieles rojas arrastrándose hasta que reúnen las suficientes fuerzas. Entonces se levantan y cargan contra el campamento. Al llegar cerca de los defensores se encuentran de repente contraatacados por una emboscada en su flanco. En seguida se dan cuenta de que habían sido descubiertos. Se detienen, levantan las manos haciendo el saludo scout. Los blancos responden también con el mismo. Confraternizan. Se estrechan las manos. Forman un gran semicírculo y cantan “Hay un Rey en la Tierra hoy” (tomado del Rey de Cadonia, Dios salve al Rey).

2. BUENAS ACCIONES.

Patrullas de scouts salen en expedición de caballería andante. Se detienen y se sientan cómodamente para descansar. Se preparan un té.

- **CABALLO Y CARRO.**

Aparece un carro muy cargado, el cochero muy enojado con el caballo que está cubierto de sudor (espuma jabonosa). Los scouts acuden en su auxilio. Aflojan los arreos, le dan un cubo de agua, le limpian el sudor y le dan heno al caballo. Al mismo tiempo le dan al cochero té y comida. Se reclina confortablemente mientras la disfruta, mientras el caballo come. Luego el conductor se levanta, se enciende una pipa con un palo ardiendo que un scout le ofrece del fuego, y sigue su camino, acariciando al caballo. Mientras tanto los scouts esparcen arena frente al caballo para hacer el camino menos resbaloso, se ocupan de las ruedas y ayudan al carro a partir.

- **MUJERES Y NIÑOS.**

Los scouts continúan descansando cuando se marcha el carro. Llega una mujer que lleva a un bebé y tira de la mano de un niño que llora. Los scouts le ofrecen un té. Luego uno coge al bebé en sus brazos, otro se carga al niño a horcajadas sobre la espalda y la madre les sigue, pero va muy débil. Los otros scouts la observan durante un instante. Luego dos van corriendo y haciendo una silla con las muñecas la transportan sentada entre ellos.

- **HACIENDO VALLAS PARA LOS GRANJEROS.**

(Se necesita un montón de maleza flexible, una docena de estacas verticales, hoces, malla, etc...)

Los scouts, bajo la dirección del guía de patrulla, plantan una hilera de estacas de 3 pies separadas por 18 pulgadas y tejen los mimbres hacia dentro y hacia fuera de éstas para hacer vallas de cañas. Otros scouts van con la azada arrancando las malas hierbas. El viejo granjero llega y ve lo que él cree que son chicos echando a perder su terreno, se vuelve de puntillas y va a por su látigo. Se acerca sigilosamente con rapidez tras el grupo, pero cuando está a punto de atacarlos ve lo que están haciendo. El guía de patrulla (por gestos) le explica que están arrancando sus malas hierbas, arreglando sus vallas y cortando leña para él. El viejo granjero (por gestos) les dice: “¿queréis decir que estáis haciendo todo esto para mi?” “Sí.” Se marcha profundamente complacido y regresa con un cesto de manzanas (u otras cosas buenas) y se las ofrece a los muchachos, pero el guía de patrulla (de nuevo por gestos) se lo agradece pero le dice que no esperan recompensa alguna. El granjero, muy sorprendido, dice: “Bueno, estoy impactado!” (por gestos), y luego insiste en darle algo a cada scout, lo cual aceptan con una sonrisa y se lo comen. Y mientras él se marcha de nuevo ellos le cantan el coro “Siempre Listos” para mostrarle lo agradecidos que están.

- **EL EXPÓSITO.**

(Para ésta se necesita un tosco carrito de bebé hecho con una vieja caja y cuatro ruedas que debe prepararse de antemano. Se deben empaquetar dentro de la caja en un principio, ya que los scouts tienen que montarlo, fingiendo construirlo).

Los scouts descansan. Llega, totalmente sola, una niña pequeña que se ha extraviado y mientras deambula por allí los scouts la miran y uno se levanta y la llama, y finalmente va hacia ella y la conduce hasta los demás. La adoptan como mascota, la alimentan, y con un martillo y demás se ponen a trabajar para hacer el carrito. Cuando está acabado llega la madre despistada, buscando a su niña por todas partes, y al final la encuentra entre los scouts. Gran alborozo. Los scouts colocan a la niña en el carrito y la madre parte agradecida diciéndoles adiós con la mano y empujando el carrito.

- **HOMBRE CIEGO.**

Llegan un montón de pillastres burlándose de un ciego que anda buscando su camino mediante su bastón. Los muchachos le tiran el sombrero y le dan una patada a su bastón. Los scouts corren en su ayuda, ahuyentan a los muchachos y los persiguen hasta que los cogen. Amarran las muñecas de cada prisionero juntas con una pañoleta, empujando sus codos bien hacia atrás y pasando un bordón entre ambos codos y tras su espalda, inmovilizándolos de esta manera. Mientras tanto un scout (o dos) ayudan al ciego a encontrar su sombrero y su bastón y luego le guían hasta retomar su camino. Entonces el guía de patrulla actúa como si dirigiese a los prisioneros. Les explica lo que significa ser scouts, cuyo deber es, en lugar de burlarse de la gente, ayudarles de cualquier manera. Entonces los prisioneros quieren ser scouts. Se alistan sin demora. Hacen el saludo y toman la promesa. Los otros scouts les dan la mano. Todos marchan juntos cantando “Ingonyama”.

3. EL CAMPAMENTO DEL TESORO. Por P.W.Everett.

HORA: Las 8 P.M. de una tarde de verano.

Dos patrullas de scouts representan ser exploradores en un territorio extraño de regreso de una expedición, y llevando un tesoro hasta la costa. Acampan para pasar la noche, y dejan la caja que contiene el tesoro en la parte de atrás de su tienda. Dos centinelas con su abrigo están de guardia, uno a cada lado del campamento.

Otros scouts encienden un fuego, preparan una cena y finalmente se envuelven en sus abrigos y se acuestan. El centinela de guardia en la parte de atrás del campamento se percata de que los arbustos se mueven, y va a investigar. Un scout, vestido como un ladrón nativo, se yergue a sus pies y se enfrenta a él, alzando una lanza. Mientras el centinela se dispone a defenderse, dos nativos más se arrastran tras él, arrojándole una gruesa manta sobre la cabeza y atándole los pies y las manos. Uno de los nativos se pone el sombrero del centinela y su abrigo y regresa sigilosamente aproximándose a la parte de atrás de la tienda y saca la caja sin ser descubierto. Tira laboriosamente de ella hacia cubierto donde dos de sus compinches están escondidos cuando el otro centinela comienza a sospechar de sus movimientos y da la alarma, los scouts se despiertan y vienen corriendo, y el ladrón con el tesoro es capturado. También encuentran al centinela amordazado, y le llevan al campamento y le reaniman.

Mientras tanto los otros dos ladrones se marchan atravesando el territorio.

Se ata al prisionero y se le pone un guardia para vigilarle. Tras un breve intervalo el prisionero demanda agua, la cual va a buscar el guardia. Mientras se marchaba los otros dos ladrones, quienes se habían arrastrado de regreso de nuevo para averiguar el destino de su camarada, reducen al centinela. Lo liberan y se marchan los tres.

Casi inmediatamente los scouts descubren lo que ha ocurrido y una partida sale tras el rastro de los ladrones. Se ve a uno de los scouts caer, evidentemente abatido por un disparo. Un segundo scout hace señales al campamento solicitando ayuda, mientras el resto del grupo continúa rastreando a los ladrones. Mientras tanto el scout herido es trasladado al campamento en camilla y sus heridas son atendidas. Tras un rato el resto de la partida regresa, trayendo como triunfo a los tres ladrones capturados y firmemente atados. Evidentemente ha habido una lucha terrible, ya que uno de los scouts lleva su brazo en cabestrillo, otro un pie vendado, uno de los ladrones la cabeza vendada pero puede caminar, mientras que un segundo está inconsciente y es transportado por uno de los scouts. El grupo llega al campamento y los scouts victoriosos bailan su famosa danza de la guerra alrededor de los ladrones capturados.

Luego se levanta el campamento y el grupo al completo parte, escoltando a los ladrones.

4. CÓMO SE ENCONTRÓ A LIVINGSTONE.

Esta pequeña obra, la cual cuenta un dramático incidente en la historia de los grandes hombres Británicos, puede representarse fácilmente. Es una historia conocida en todo el mundo, el encuentro de Livingstone, uno de los mejores “scouts de paz” que haya visto el país, por parte del Sr. H.M. Stanley.

Este boceto podría constituir el tema de una representación por parte de los scouts, para recaudar fondos, cobrando una pequeña suma para entrar.

Se puede representar con bastante facilidad en un espacio pequeño, tanto interior como en el exterior.

Escenario: La jungla del África Central.

(Entran guerreros salvajes escoltando a su jefe, tocando el tambor y haciendo sus cantos tribales. En el centro del escenario forman un semicírculo alrededor del jefe.

Llega corriendo un explorador nativo hasta el círculo, se inclina ante el Rey, y habla con excitación).

EXPLORADOR: Señor, un chacal blanco está próximo. Un hombre blanco se aproxima a vos.

JEFE: ¿Trae con él una multitud de hombres? Me dijeron que los hombres blancos nunca vienen de uno en uno. Llegan en hordas como las langostas, trayendo consigo armas que hacen ruido, que escupen fuego y pican a los hombres matándolos.

EXPLORADOR: No, Señor. Está solo, salvo que lleva con él a dos nativos que le muestran el camino y le llevan el equipaje.

JEFE: ¿Qué le trae aquí?

EXPLORADOR: No lo sé, Señor, pero me dio este obsequio como un signo de paz hacia usted. (Le entrega una pequeña cruz de madera al jefe).

EXPLORADOR: (se vuelve y grita). Pero mire, mi Señor, ahí viene sin aguardar su permiso.

(Llega Livingstone, seguido por dos nativos que transportan fardos con la ropa de cama, ropas y comida, sobre sus cabezas).

LIVINGSTONE: (se detiene, levanta su mano derecha y grita). ¡Saludos, Oh, Jefe!

JEFE: (flanqueado por sus asistentes) Así que este hombre blanco no se arrodilla ni se inclina ante mí. Decidle, alguno de vosotros, que esa no es nuestra costumbre.

(Un nativo cruza hasta Livingstone y le susurra y finge una reverencia, etc.. para mostrarle lo que debe hacer).

LIVINGSTONE: (en voz alta). No, yo no me inclino ante ningún nativo. Yo le saludo para mostrarle que mi mano derecha no está armada, y que le reconozco como a un hombre, pero sólo me arrodillo ante Dios. (Camina hacia el Jefe y le estrecha la mano).

Que tenga un buen día. Estoy muy contento de conocerlo a Vd. y a su pueblo.

JEFE: (replica) Hola, hombre blanco.

LIVINGSTONE: Veo que lleva mi obsequio. Significa “buena voluntad y paz entre nosotros”. Esa cruz tiene cuatro brazos, como el número de razas humanas, ya que hay cuatro grandes divisiones entre los hombres, los blancos de Europa, los negros de África, los rojos de América y los amarillos de Asia, pero todos ellos son seres humanos, que forman los cuatro brazos de una gran familia. Los blancos son mejores que los negros, rojos o amarillos porque tienen el conocimiento y el amor de Dios, el cual los eleva por encima de los demás.



LIVINGSTONE

JEFE: Pero ¿qué haces aquí totalmente solo? ¿o traes más tras de ti y por ello descaradamente vienes de este modo a mi tierra y ante mi presencia? ¿No sabes que con una sólo señal a mis hombres podría haberte matado en cualquier momento?

LIVINGSTONE: ¿Y qué importa eso? No puedes matar lo que está dentro de mí y que es mi alma. Puedes matar mi cuerpo, es verdad, pero no puedes tocar mi alma pues se elevará de regreso hasta Dios, el cual la prestó a este cuerpo mientras esté en la Tierra. No me matarás, ya que he venido hasta ti para hacerte el favor de contarte que tú también tienes un alma.

JEFE: ¿Qué? ¿Una como la tuya que no muere aunque yo lo haga? Ojala la tuviese. ¿Quizá tu podrías concederme una a mí?

LIVINGSTONE: No, Dios mismo ya lo hizo hace mucho tiempo. Sólo necesita que tú la desarrolles haciendo el bien para Dios.

JEFE: Buen señor, parece un asunto maravilloso el que me habéis enseñado. Siéntese y descansen aquí muchos días, y enséñeme todo lo que sepa sobre ello. ¡Vamos esclavos! (Los nativos vienen corriendo). ¡Id a buscar comida para este buen hombre, y limpiad una choza y colocad sus bienes dentro de ella! Alimentad también a sus hombres y dejadles descansar.

(Los nativos despliegan mantas sobre el suelo. El Jefe se sienta en el centro, Livingstone cerca, dentro y enfrente de él. Los nativos en cuclillas alrededor).

JEFE: Ahora cuéntame más cosas acerca de dónde vienes y porque viniste, y adónde irás desde aquí.

LIVINGSTONE: No soy más que un hombre ordinario, y hace años, cuando no era más que un chiquillo, trabajé hilando algodón en una gran fábrica de tejidos de algodón de Escocia, muy lejos y más allá de los mares. Pero en las largas y oscuras tardes después del trabajo me gustaba leer libros, los cuales vosotros, pobres nativos, todavía no comprendéis, y en estos libros se contaban todas las maravillas de las plantas y las flores, los pájaros y las bestias, y tierras extrañas que me hicieron desear el viajar sin rumbo. Así que vine a través de los mares durante un gran viaje en barco, en el cual

aprendí mucho acerca de las estrellas y cual es su lugar en el firmamento. Luego, cuando llegué a estas tierras, vagué a través de los desiertos y bosques del Sur. Vi sus montañas y sus valles, sus ríos caudalosos, y las poderosas cataratas de agua llamadas “el Humo que Suena” (nombre nativo para las Cataratas Victoria). Después, mientras deambulaba por el terreno, vi las plantas y las bestias acerca de las cuales había leído (risas). Vi las bestias tan de cerca que una vez un león me atrapó y casi me hiere hasta matarme. Mira aquí sus marcas en mi brazo. Pero, como todos los exploradores, había aprendido bien el arte de curar las heridas, y de este modo me hice una cura cocinando hojas y poniéndolas de este modo a modo de vendajes.

JEFE: ¿Qué? ¿Sabes también curar la enfermedad y las heridas?

LIVINGSTONE: Claro que sé.

JEFE: (a sus ayudantes) Entonces traed a mi hijo herido, Lompolo.

LIVINGSTONE: (continuando) Y por todas partes a través del territorio me encontré hombres como nosotros, de corazón amable y deseosos de recibirme, y raras veces partí sin dejarles más paz y felicidad por el simple pensamiento de que tenían almas en su interior que nunca morirían, pero sólo si vivían de acuerdo a lo bueno que hiciesen, como en breve le enseñaré a usted. Pero ahí viene su hijo.

(Llega Lompolo, siendo sujetado. Tiene una fea herida en su brazo. Se desploma y Livingstone le quita la envoltura, le coloca medicina fresca y lo venda, hablando todo el rato).

LIVINGSTONE: Éste no es el remedio adecuado. Le pondré uno mejor. Así, esto le hará bien...(y así sucesivamente).

(Mientras está ocupado con el paciente se oye un ruido fuera. Un nativo llega corriendo y se arrodilla ante el Jefe).

NATIVO: Oh, Jefe, viene otro hombre blanco, con montones de nativos armados con lanzas y pistolas. Amenazan con que si no acude para reunirse con ellos nos harán un daño que no olvidaremos fácilmente.

(Llega Stanley. Apunto de acercarse al Jefe, pero ve a Livingstone, en plena tarea con Lompolo. Se detiene un instante, se dirige a grandes zancadas hacia Livingstone, se quita el sombrero y dice..)

STANLEY: El Dr. Livingstone, supongo.

(Livingstone se levanta, se queda mirando un momento, y luego le da la mano).

STANLEY: Pensar que al fin nos encontramos. Durante meses le he estado buscando, esperando y temiendo alternativamente porque parecía como si nunca lo fuese a encontrar. Se ha movido con una escolta tan pequeña que era difícil seguir sus pasos.



STANLEY

LIVINGSTONE: Estoy encantado de conocerle. Es usted el primer blanco que veo en meses. Al mismo tiempo no se porqué deseaba tanto encontrarme. Pero si hay un porqué de ese deseo, déjeme que lo haga lo mejor que pueda.

STANLEY: Quizá no sabe que todos sus compatriotas está pendientes de su destino y quieren que regrese a casa sano y salvo, y me han enviado a encontrarle y traerle de vuelta a su hogar y a su tierra natal.

LIVINGSTONE: Pero, ¿qué es lo que quieren de mí? No veo en qué les pueda ser útil mi ayuda, cuando es útil aquí. ¿Qué es lo que quieren de mí?

STANLEY: Nada excepto verle regresar de nuevo. Para ellos ha estado perdido durante años. Conocen su trabajo y le aman por ello, y les gustaría verle en casa de nuevo.

LIVINGSTONE: No tengo sino un hogar, y está aquí...

STANLEY: No..., pero si me han enviado para sacarlo de aquí, para llevarle de regreso a Escocia y con su propia gente una vez más.

LIVINGSTONE: No acierto a entenderlo. Usted también, a quien nunca había visto antes, ¿quién es usted?

STANLEY: Soy un celta, como usted mismo, ya que usted es escocés. Yo nací en Gales. Mi nombre era Rowlands, pero me embarqué, y como mozo de cabina llegué a América, y allí fui ascendiendo desde empleado de oficina hasta que mi jefe me adoptó como su hijo y me dio su nombre, Stanley. Me dediqué a labores literarias, llegando a ser periodista, y como tal he sido enviado a ver este país y a buscarle. He estado buscándole durante todos estos meses, hasta que al fin empecé a temer que fuera un fantasma a quien nunca pudiese encontrar.

LIVINGSTONE: Bueno, ya me ha encontrado, regrese con aquellos que le enviaron, dígales que estoy bien y feliz, pero que tengo tarea aquí.

STANLEY: (atónito). Pero, ¿No va a volver a casa conmigo?

LIVINGSTONE: Mi hogar está donde está mi trabajo, y mi trabajo está aquí luego aquí está mi hogar.

STANLEY: ¿Y eso es todo lo que tiene que decir?

LIVINGSTONE: Sí, eso es todo. Si ustedes comen y descansan me complacerán. Si no desean hacerlo entonces todo lo que puedo decirles es adiós. Tengo que seguir trabajando en ese muchacho herido.

(Se da la vuelta y regresa hasta Lompolo, después de estrechar la mano de Stanley. Stanley se gira y se marcha. El muchacho enfermo es levantado por los nativos y transportado, atendido por Livingstone y seguido por el Jefe).

5. EL LADRÓN DE DIAMANTES.

(Es mejor representarla al aire libre y sin hablar).

Un grupo de prospectores ha sido enviado a territorio salvaje en Sudáfrica y ha encontrado un fabuloso diamante. En estos momentos están de camino de regreso a la civilización con él. Una enfermedad equina ha matado a sus caballos y por ello hacen su camino a pie, transportando sus mantas, comida y cacharros de cocina.

Como llega el calor del día, acampan por un tiempo, con la intención de continuar de nuevo por la noche. Instalan sus tiendas de lona, encienden hogueras y cocinan su comida, tejen esterillas, cantan canciones de su tierra, juegan a las cartas, etc...

Sacan el diamante de una lata de sardinas, en la cual lo guardan, para contemplarlo y admirarlo todos. Luego lo guardan cuidadosamente de nuevo. El recipiente se coloca en espacio abierto, donde pueda ser visto, y se le pide a uno de los hombres que haga de centinela con el fin de preservarlo. El resto se toman sus alimentos y luego se acuestan a dormir gradualmente.

Cuando todo el campamento está en silencio el centinela se cansa de estar de pie y en ese momento se sienta y comienza a quedarse dormido. Mientras está dormitando el ladrón de diamantes aparece deslizándose sigilosamente, arrastrándose cerca del campamento y se pone en cuclillas, mirando al hombre dormido. Cuando el centinela se despierta por un momento el ladrón se tumba en el suelo rápidamente. Finalmente el centinela se reclina y se duerme. Pulgada a pulgada el ladrón se arrastra hasta que sigilosamente aparta el arma al vigía (o pistola) fuera de su alcance. Entonces rápidamente se desliza hasta la caja del diamante, la agarra y se escabulle silenciosamente lejos sin ser descubierto, haciendo triquiñuelas, caminando hacia atrás y borrando su rastro conforme avanza con el fin de confundir a sus perseguidores.

El líder se despierta con un bostezo, y mirando alrededor, se pone en marcha al ver que no hay ningún centinela en pie. Salta como un resorte, se abalanza sobre el centinela dormido, lo sacude y le pregunta dónde está el diamante. El centinela se despierta confuso y asustado. El resto se despierta y se arremolinan con enfado, amenazando entre todos e inquiriendo al centinela. Entonces uno ve de repente las huellas del ladrón. Las sigue de un tirón durante unos pocos pasos a lo largo del sendero. El resto sigue y le ayuda a encontrarlas, encontrando primero una y luego otra, hasta que salen del lugar del escenario. El líder está a punto de seguirlos cuando se detiene y ojea hacia delante, y

luego regresa hasta el centinela, quien está en pie estupefacto. Le entrega una pistola, y sugiere que, habiendo ocasionado la ruina de sus amigos por su falta de diligencia, podría muy bien dispararse a sí mismo. Entonces se vuelve para seguir al resto, buscándolos. Se oye un grito en la distancia justo cuando el centinela culpable se coloca la pistola en la cabeza. El líder le detiene y ambos permanecen en pie escuchando los gritos en la distancia.

El resto de los hombres regresa, trayendo con ellos al ladrón y al diamante bien seguro. Entonces se sientan en un semicírculo, con el líder sobre un montículo o una caja en el centro, con el diamante frente a él. El ladrón de pie con los brazos atados es juzgado y condenado a ser fusilado. Se aleja unos pocos pasos y se sienta dando la espalda al resto y pensando sobre la que fue su vida. Entonces juzgan al centinela y le condenan como castigo por su descuido a dispararle al ladrón. Todos se levantan. Comienzan a cavar una tumba. Cuando está lista hacen levantarse al ladrón, sus ojos están vendados. El centinela toma una pistola y le dispara. Entonces el resto trae una manta y suben al hombre muerto para llevarlo hasta la tumba, situada enfrente de la audiencia, de modo que todos puedan ver el “cuerpo” ser bajado a la tumba. Entonces retiran la manta, rellenan la tumba y pisotean la tierra. Se dan la mano con el centinela para demostrarle que le han perdonado. Finalmente recogen el campamento y continúan su viaje con el diamante. Otra alternativa es ahorcar al ladrón de un árbol y dejarlo colgando. Al pie del árbol que forma el patíbulo se excava una pequeña trinchera de antemano. Se camufla cuidadosamente con hierba, etc... y se esconde en ella un muñeco al que se hace parecer lo máximo posible al scout que va a ser ahorcado. Cuando se lleva al prisionero para la ejecución, se le hace tumbarse cerca de esta trinchera para ser inmovilizado. Mientras los scouts están ocupados a su alrededor atándole y poniéndole la soga al cuello, por su puesto que sustituyen por un muñeco al muchacho real, quien entonces se desliza a la zanja y se esconde allí.

Nota: La tumba se prepara de este modo. Se debe preparar previamente un agujero cerca del borde del lugar de representación. Luego se hace un túnel por el que el “cadáver” puede arrastrarse fuera de la tumba y escapar bajo tierra. Éste se realiza cavando una trinchera y cubriéndola con un techo con tablones o vallas y cubriéndolo de nuevo con tierra y césped, de modo que la audiencia no lo note. La tumba, así mismo, se hace del mismo modo, pero más superficial y parcialmente rellena con cuadrados de tierra. Los excavadores remueven la parte de arriba del terreno, luego, ocultos por el resto de la multitud que los rodea, quitan el tablero y apilan los cuadrados sobre la superficie. Tan pronto como el “cadáver” es bajado a la tumba se aleja arrastrándose bajo el túnel, y de este modo sale del escenario. Los excavadores arrojan algo de tierra dentro, saltando y aplastándola, luego colocan los cuadrados en la parte de arriba hasta hacer una tumba de buen aspecto. Todo el tinglado precisa ser ensayado de antemano con cuidado, pero cuando se hace bien es de lo más efectista, especialmente si se acompaña de música apropiada. Es una buena obra para una representación al aire libre con el fin de atraer a la multitud cuando se recaudan fondos para vuestra tropa.

6. JUEGA EL JUEGO. – Un Poema de Henry Newbolt.

- Escena I – Grupo de muchachos jugando al cricket.

RECITACIÓN.

Hay un silencio jadeante en la cercana noche
Diez para hacer y el partido para ganar
Un lanzamiento golpeado y una luz cegadora,
Una hora para jugar y el último hombre dentro.
Y no es por el placer de una banda de premio sobre la chaqueta
O la esperanza egoísta de una temporada de gloria,
Sino la mano de su capitán sobre su hombro apoyada.
[Acción: El capitán se dirige andando hacia el bateador, pone su mano sobre su
hombro y le dice con premura:]
“ ¡Dale fuerte! ¡Dale fuerte y juega al juego!

- Escena II. – Grupo. Soldados retirándose en medio de una dura batalla.
Un joven oficial entre ellos.

RECITACIÓN.

La tierra del desierto empapada de rojo
Rojo con el colapso de la formación rota
La Gatling (tipo de ametralladora-N.d.T.) atascada y el coronel muerto,
Y el regimiento cegado por el polvo y el humo.
El río de la muerte se ha desbordado de sus orillas,
E Inglaterra está lejos y el honor es sólo una palabra,
Pero la voz de un colegial recorre las filas-

[Acción: El joven oficial en pie mirando hacia delante, apuntando con su espada
hacia el enemigo, y los soldados en retirada se dan la vuelta para cargar con él
mientras grita:]

“¡Continuad! ¡Continuad duro y jugad el juego!”

- Escena III – Una procesión de todo tipo de hombres, los viejos a la
cabeza, los de mediana edad en el centro, los jóvenes detrás, soldados,
marinos, abogados, trabajadores, futbolistas, etc, etc... Escoceses,
Irlandeses, Ingleses, y hombres de las Colonias, todos hombro con
hombro cogidos de la mano.

RECITACIÓN.

Esta es la palabra que año tras año,
Mientras la escuela esté en su lugar,
Deberán escuchar todos sus hijos,
Y ninguno de los que la escuchen osarán olvidar.
Todos ellos con mentes llenas de gozo
Y porta la luz de una antorcha a través de la vida,
Desplegándose hacia abajo ante los anfitriones de detrás-

[Acción: El líder despliega una Union Jack (la bandera británica- N.d.T.) y grita al resto:]

“ ¡Hacedlo! ¡Hacedlo y jugad el juego!”

[Entonces uno del centro grita hacia atrás a los jóvenes:]

“ ¡Hacedlo! ¡Hacedlo y jugad el juego!”

[El menor de los jóvenes da un paso al frente y grita a la audiencia]

“ ¡Hacedlo! ¡Hacedlo y jugad el juego!”

7. EL GRUPO DEL ASALTO DE DELHI.

[Escena, Puente levadizo en ruinas en la Puerta de Cachemira. Grupos de oficiales y soldados a punto de volar la Puerta. Se debe leer la descripción durante la representación]

Lord Roberts, en *Cuarenta y un años en la India*, describe cómo fue tomada la Puerta de Cachemira de Delhi por las tropas británicas durante el amotinamiento.

Los tenientes Home y Salkeld, con ocho zapadores y un corneta del Regimiento 52, avanzaron con el fin de volar la puerta y dejar paso a la columna para que entrara en Delhi.

El enemigo estaba aparentemente tan atónito por la audacia de este proceder que durante un minuto o dos no ofrecieron sino una ligera resistencia. Sin embargo, pronto descubrieron lo pequeño que era el grupo y el objeto de su llegada, e inmediatamente abrieron un fuego mortal sobre el pequeño grupo de valientes desde lo alto de la puerta, desde la muralla de la ciudad, y a través del postigo abierto.

El puente sobre la zanja que había en frente de la puerta de acceso había sido destruido, y la única viga que quedaba pudo cruzarse sólo con alguna dificultad. Home, con los hombres que transportaban los sacos de pólvora, cruzó el primero. Mientras los sacos estaban siendo fijados a la puerta el sargento Carmichael fue muerto, y el havildar (sargento nativo) Madhoo herido. Entonces el resto se deslizaron a la zanja para permitir que el grupo de detonadores, que habían llegado al mando de Salkeld, llevara a cabo su parte del trabajo. Mientras trataban de prender la carga, Salkeld fue tiroteado en la pierna y el brazo, y entregó la cerilla de mecha lenta al cabo Burgess. Burgess tuvo éxito en su tarea, pero cayó mortalmente herido mientras lo hacía.

Tan pronto como tuvo lugar la explosión, el corneta Hawthorne hizo sonar la llamada del regimiento 52 como señal de avance a la columna de ataque. De este modo las tropas penetraron a través de la Puerta de Cachemira, y Delhi fue tomada.

Desafortunadamente el teniente Home fue muerto a las pocas semanas por la explosión accidental de una mina que estaba detonando, de lo contrario hubiese recibido la Cruz de la Victoria.

8. EL CUERPO DE ALGUACILES DE SUDÁFRICA (S.A.C.)

[El Cuerpo de Alguaciles de Sudáfrica (South African Constabulary) era un cuerpo de 10.000 hombres montados que se creó en Sudáfrica durante la guerra Boer para que actuasen como Policía en el Transvaal, la colonia del Río Orange y Swazilandia. Los hombres eran espléndidos y por su intrépida devoción al deber se ganaron una gran fama tanto entre los boers y los británicos como también entre las tribus nativas.

Así como el uniforme de los Boy Scouts ha sido copiado del S.A.C., también los scouts podrían muy bien copiar el ejemplo de coraje y eficiencia de los hombres de aquel cuerpo.

La siguiente escena se basa en un incidente que ocurrió en realidad, del arresto de un Jefe por parte de un alguacil con una sola mano].

ESCENA: Un kraal nativo o poblado de colmena de cabañas de paja situado en la parte de atrás. Un montón de guerreros nativos paseando o sentados. El Jefe, un salvaje estupendo y grande, con pinturas de guerra, entra en ángulo recto con uno o dos indunas o cabecillas. Todos los guerreros saltan como un resorte para saludarle, levantando su mano derecha y gritando todos ellos “Bayate”.

Entonces el Jefe se compara a sí mismo con un león y a los blancos con los chacales, y anuncia que algunos de la tribu han capturado a un grupo de blancos y los llama para que avancen. Entran más salvajes por la derecha, conduciendo a los prisioneros blancos, dos o tres hombres, mujeres y niños. Los hombres heridos y manchados de sangre. Se apiñan en la parte central y trasera del escenario. Los guerreros chillan con excitación, cogen sus assegais (lanzas cortas- N.d.T.), bailan la danza de la guerra alrededor de los prisioneros y se abalanzan para matarles, pero son detenidos por el Jefe situado en la parte central izquierda, quien grita: “Quietos. No los matéis. Tengo una utilidad mejor para ellos que esa”, y les explica que exigirá al Gobierno de Pretoria un rescate con oro. Cuando se reciba el oro dejará que sus hombres puedan matarlos entonces. Los guerreros gritan en aclamación, una multitud rodea al Jefe (en el centro-izquierda) y se inclinan ante él, besando sus pies o el suelo por el que camina.

En medio del alboroto aparece un alguacil sudafricano (a la derecha), desmonta y se queda de pie. Los guerreros se alejan arrastrándose por la izquierda tras su Jefe, mirando al alguacil con furia.

ALGUACIL: “ ¿Qué hay de nuevo, perros? ¿Qué es esto?”

(Camina hacia el Jefe y le dice -) “Jefe Sikomo, soy un mensajero del Gran Rey Blanco”

Los guerreros dan un paso o dos hacia atrás (a la izquierda), dejando al Jefe solo y de pie (en el centro a la izquierda). El alguacil de pronto saca dos pistolas y pone una en la cabeza del Jefe y con la otra apunta a los guerreros. A ellos les dice,

ALGUACIL: “Vuestro jefe es hombre muerto si movéis un dedo para rescatarle. En cuanto a vosotros, guerreros, daos la vuelta. Si veo la cara de algún hombre le meto una bala en el corazón. Y ahora cada hombre que arroje sus armas, (ellos lo hacen) y ahora marchad”.

(Los guerreros se dan la vuelta alejándose del alguacil)

ALGUACIL: (a los prisioneros blancos) “Ahora, buena gente, continuad vuestro camino. Estáis a salvo”.

Salen corriendo (a la derecha).

ALGUACIL: “Ahora, guerreros, vuestro jefe se viene conmigo o me lo cargo aquí”. (Al Jefe). “ Será mejor para ti que vengas por las buenas. Te voy a llevar conmigo vivo o muerto, no me importa cómo acabes. Así que, guerreros, a vuestro Kraal (poblado- N.d.T.) o de lo contrario Sikomo muere”.

(Los guerreros salen por la izquierda, mirando a Sikomo)

ALGUACIL: ¿Os vais o qué?

Sikomo se da media vuelta para llamar a sus guerreros, pero el alguacil le amenaza con su pistola. El jefe se da la vuelta con un gesto de desesperación y se marcha (por la derecha) seguido del alguacil con su pistola, y mirando hacia atrás para evitar un ataque de sus guerreros.

9. POCAHONTAS o, LA CAPTURA DEL CAPITÁN JOHN SMITH.

Escena: En la jungla de Virginia, en 1607.

HACEN SU ENTRADA: Un grupo de pieles rojas, a toda prisa. El explorador de avanzada de repente hace señas a los demás para que se detengan y se escondan, y permanece mirando al frente de modo penetrante. El líder de la patrulla se arrastra hasta él y le habla con un fuerte susurro.

ALA DE ÁGUILA (el líder de la patrulla): Hola, Zorro de Plata, ¿Qué ves?

ZORRO DE PLATA (El explorador de avanzada). Mi líder, sólo vi una figura extraña al frente, pero por el momento no la veo. Había un indio, uno de la odiada tribu Assock, y cerca de él había un ser que parecía un hombre pero que no lo era. No llevaba plumas y ni pinturas de guerra. Pero todo su cuerpo estaba oculto por pieles o ropajes, y su cabeza estaba cubierta por una especie de protector enorme. Tenía, bien es cierto, dos brazos y dos piernas, pero su cara era de un horrible color, no de color bronce como nosotros, sino de un feo color blanco, como el de un hombre muerto, y medio cubierto por un arbusto de pelo.

ALA DE ÁGUILA: Debe ser un bien un hombre medicina (el médico, que en estos pueblos coincidía con el chamán - N.d.T.) o el diablo.

ZORRO DE PLATA (mirando al frente aún). ¡Mira allí! ¡Se mueve!
(El líder de la patrulla da un salto hacia delante y se agazapa junto a Zorro de Plata)

Cerca de aquel abedul. ¿Qué es lo que lleva? Un pesado y brillante palo de hierro. Mira, esta apuntando a aquellos patos con él. ¡Ah! (Sonido de un disparo en la distancia)

ALA DE ÁGUILA: Exploradores. Hay un diablo ante nosotros. Escupe fuego y fuma de un palo de hierro.

ZORRO DE PLATA: Sí, y mirad cómo caen muertos los pájaros ante él.

ALA DE ÁGUILA: Si, es un gran demonio. Menuda recompensa para nosotros si pudiésemos matarlo y cortarle la cabellera.

EXPLORADORES: No, no. Es un demonio. ¡Él nos matará a nosotros!

ZORRO DE PLATA: Sí, es verdad. Hay un dicho: “Deja a los perros que duermen continuar haciéndolo, y de este modo no te harán daño” Dejemos a ese demonio y así no nos dañará.

EXPLORADORES: Sí, sí.

ALA DE ÁGUILA: Exploradores. ¿Qué habla de mujer es esa? ¿Dejáis de ser exploradores y guerreros en cuanto veis un adversario? Cuanto peor es el enemigo mayor es la gloria de derrotarle. ¿Van a tener miedo cuatro Sioux de uno solo, incluso aunque sea el mismo diablo? Retiraos a vuestras tiendas pero nunca más os llaméis guerreros. ¡Sois todos unos perros sólo por albergar tales pensamientos! En cuanto a mí, ¡yo voy a conseguir esa cabellera, demonio o no, voy a conseguir esa cabellera!

ZORRO DE PLATA: Perdón, jefe, no soy un perro callejero. Lucharía contra cualquier hombre, pero un brujo o demonio es más de lo que puedo imaginar. Pero si tú tienes la intención de enfrentarte a él, entonces yo también lo haré.

EXPLORADORES: Sí, y todos nosotros también lo haremos.

ALA DE ÁGUILA: Eso está bien, mis exploradores. Pero tranquilos, por aquí viene. ¡Qué suerte! Mejor que quitarle la cabellera lo cogeremos vivo, y lo presentaremos vivo a nuestro Rey. Escondámonos. Acostaos alrededor cerca de éste sendero, y cuando dé la señal, os abalanzáis sobre él y lo inmovilizáis.

(Todos escondidos, a la derecha)

(Llega el Capitán John Smith, por la izquierda, acompañado de un guía indio, quien está atado al brazo izquierdo de Smith por la muñeca por medio de una liga- cinta de color)

SMITH: ¿Qué me dices, mi mentiroso amigo? Me habías contado que no habían indios en esta parte del territorio, y aquí tienes las huellas de los pies de varios de ellos bastante frescas, y mira donde la hierba está recientemente pisoteada lo cual nos sigue confirmando esa impresión. Tienen que estar bastante cerca. Suerte que te he atado a mí, de lo contrario podrías haberte marchado corriendo y dejado sin guía. Ahora sea lo que sea que nos encontremos compartiremos el riesgo juntos. ¿Te gusta esto, mi gorrioncillo rojo?

(Una flecha pasa rozando)

¡Aha! No están lejos. Mira, ahí vienen, pero se encontrarán con que un británico es más duro de roer que los enemigos a los que están acostumbrados.

(Se escucha a los pieles rojas lanzando sus gritos de guerra sin cesar. Las flechas les pasan volando. John Smith abre fuego, carga y dispara otra vez, hablando todo el rato, mientras su guía nativo se acurruca asustado).

SMITH (riéndose): ¡Ja,ja! No les gusta mi rifle. ¡Corren, los muy perros! Otro que muerde el polvo. (Acariciando su rifle). Bien hecho, mi fiable amigo. ¡Allí, dales otra vez! (Disparos). ¡Bueno, otro que cae!

Pero ahora se reúnen y vuelven de nuevo, su líder les enardece. Bueno, y nosotros les daremos plomo.

(Dispara de nuevo. Se dirige a su guía, quien está muy asustado).

Ánimo, Gadzooks, pero quiero a su líder. Esa última bala le dio pero no le derribó. Ahí los guía de nuevo. ¡Por mi cabeza! Pero les daremos una batalla decente. Ayúdame, San Jorge, y déjame mostrarles de qué madera está hecho un inglés.

(Al marchar hacia delante el guía, en su temor, resbala accidentalmente y arrastra con él a Smith)
¡Oh, tonto! Me has perdido.

(Los indios llegan corriendo de todos lados, saltando sobre Smith y tras una dura lucha lo capturan y le atan las manos tras la espalda. Permanece en pie jadeando y sonriendo. Los indios están en pie flanqueándolo por detrás mientras Ala de Águila, con un brazo sangrando, se dirige a él).

ALA DE ÁGUILA: Así que te hemos capturado al fin, demonio. Has enviado a cuatro guerreros a cazar a las felices praderas eternas, pero ha llegado nuestro turno y te hemos agarrado, un premio para reyes, y para nuestro Rey.

SMITH: Bueno, fue un buen combate, y os merecéis ganar por enfrentaros al fuego de un rifle, que nunca habíais visto antes. Me gustaría estrecharos la mano si tuviese una mano libre con la que hacerlo. Pero, por San Jorge, si no hubiese sido por este bellaco cobarde que me ha arrastrado en su caída, hubiesen habido más de vosotros que se habrían unido a vuestra cacería bajo tierra. ¿Pero quién es el que viene?

(Se oye el coro de los exploradores, con Ingonyama, etc.. Todos los exploradores levantan sus manos y se unen al coro, mirando hacia la derecha)

(Entra el Rey Powhattan, por la derecha, con sus jefes y guerreros).



REY POWHATTAN

REY: ¡Saludos! Ala de águila, ¿Qué tienes aquí?

ALA DE ÁGUILA: Mi señor, acabamos de pelear y derrotar a un demonio muy grande. No lo hemos matado para que vos, nuestro señor, pudieseis tenerlo para verlo, interrogarlo y matarlo vos mismo. (Trae el arma). Él usaba el rayo y el trueno del Cielo con este artefacto, de modo que mataba a quienes odiaba. Cuatro de nosotros cayeron muertos con él. Es un demonio muy grande.

REY: (a Smith): Así que ¿qué eres tú? ¿Un demonio o un indio pintado de blanco? ¿Qué haces aquí?

SMITH: ¡Saludos, Rey! No soy ni un brujo ni un demonio, no soy sino un hombre, un Inglés, lo cual es algo más que un simple hombre. Vine a través de los mares. Me llevó cinco lunas, así de lejos está mi país. Pero aquí estoy, y a donde yo estoy me seguirán otros. Y vendremos para hablarle de un Rey mayor que vos. Nuestro Rey, quien ahora será también vuestro rey.

REY (muy enfadado): ¿Qué? ¿Un rey más grande que yo? Bellaco, ¿cómo osas hablarme así, seas o no un demonio? Sí, he oído algo acerca de esa gente blanca. ¿No tienes miedo?

SMITH: No, he afrontado mares y tormentas, la furia de los elementos, al lado de la cual la furia del hombre es muy pequeña (riendo). No olvides que soy un inglés, y un inglés no conoce el temor.

REY: ¡Ja! ¿Eso dices? Pronto pondremos a prueba esa cuestión.

(Saca una daga, se abalanza sobre Smith con un alarido, como si quisiese apuñalarlo, y detiene el cuchillo justo cuando toca el pecho de Smith. Smith ni se inmuta).

SMITH: ¡Ah! Era una broma (ríe). Por San Jorge, creí que tenías intención de matarme.

(Entra la princesa Pocahontas, la hija del Rey. Por el lado derecho)



Princess Pocahontas

POCAHONTAS: ¿Qué es este extraño ser? Un hombre, aunque no es un hombre rojo. Tiene un aspecto noble. Lamentablemente ha caído en poder de mi padre, por lo que seguramente le matará.

REY: (A Smith): ¿Y tú no estás asustado?

SMITH: No, ¿por qué debería estarlo? Hace mucho tiempo que pensé cómo afrontar mi destino. La muerte y yo nos hemos mirado antes a la cara, y la muerte tiene una sonrisa

amable para cualquiera que nunca le ha hecho daño voluntariamente a ninguna criatura. Para tales personas ya no es un demonio temible, sino un amable anfitrión.

REY: ¡Bueno! Él tendrá un invitado en breve, ya que por lo que has dicho es un amigo tuyo, lo que demuestra que tú eres, como mi gente me dijo en primer lugar, algún tipo de brujo o demonio.

Por lo tanto, será bueno para la tierra que te matemos. Además, no he visto la sangre roja de un hombre en muchos días, y estoy cansado de la sangre de los Assocks.

(Pocahontas se encoge, tapándose las orejas).

Me gustará ver cómo es la sangre de alguien mitad hombre, mitad demonio. Pero primero quiero verlo encogerse de miedo y suplicar piedad, ya que en ello reside el placer de matar.

(Llama a sus guerreros). ¡Id allí! Extended a este demonio sobre el suelo y hacedle aprender que la muerte no es el goce que él cree que es.

(Ellos derriban a Smith y le tumban en el suelo sobre su espalda, en el centro del escenario. Uno le sostiene los pies, pero el resto, viendo que no lucha, se ponen en pie retrocediendo. Dos se preparan para usar sus hachas de guerra sobre él, mientras el resto bailan sus extrañas danzas, cantando el coro de Ingonyama a su alrededor. Los verdugos hacen falsos lanzamientos a su cabeza pero él nunca se inmuta).



Captain John Smith

POCAHONTAS: (arrodillándose ante el Rey, a la derecha). ¡Oh, mi Rey, casi nunca te he pedido regalos y ahora te ruego, de rodillas, que atiendas mi petición. No tengo ningún esclavo para que me proteja cuando camino fuera del territorio. No es apropiado que me lleve un joven guerrero de nuestra tribu, y los mayores son muy viejos y lentos. Ahora he aquí un esclavo del cual uno puede estar orgulloso pues es extraño ver a alguien fuerte, grande y valiente. Ofréceselo a esta chiquilla en lugar de a la muerte.

REY: ¡No! No, mi chiquilla. Si no te gusta la escena, retírate, ya que él morirá. Para mí es un deporte el ver cuánto tarda en pedir piedad. Y en cuanto lo haga morirá. (A los guerreros). Ahora ponedlo en pie, e intentad alguna nueva estratagema para hacerlo temblar.

(Pocahontas retrocede. Ellos levantan a Smith y él permanece en pie mirándoles con descaro).

REY: Ahora viene la muerte, y no tienes ninguna oportunidad de escapar de ella. ¿No la temes ahora?

SMITH: No. ¿Por qué debería? Nosotros los hombres no nacemos para nosotros mismos sino para ayudar a los demás, y si actuamos lealmente de ésta manera sabemos que nuestro Dios nos tendrá bajo su protección, tanto ahora como después de la muerte.

REY: ¿Pero tras la muerte no estás muerto?

SMITH: No es así. Un cristiano vive de nuevo.

REY: (a Smith) Bueno, ahora ha llegado tu hora. No se lo que te ha traído a esta tierra, pero sabrás que seas o no un brujo, tus hechizos no tienen ningún poder sobre mí. Y tú morirás y yo reiré al verte morir.

SMITH: Lo que me trajo aquí fue el deber para con mi Rey, Dios y mis compatriotas. Para extender su dominio sobre toda la tierra, para que tú y los tuyos pudiesen conocer a Dios, para que el comercio pudiese extenderse con el fin de llevar paz y riqueza a través del mundo. Si tú aceptas estas metas todo irá bien. Si no las aceptas entonces harás lo peor que puedes hacer, precipitarte. ¡Nuestra misión es limpiar el mundo! Márame, pero ello no te servirá de nada, ya que donde yo fracase vendrán mil más.

Sabed esto, Oh, Rey salvaje, por todo el mundo se confía en la palabra de un británico. Su primera preocupación es para con los demás, no para consigo mismo. Se apega a un amigo contra viento y marea. Es leal a su Rey. Y aunque tú lo amenaces con la muerte o dolores, cumplirá con su deber hasta el final.

REY: (Salta hacia delante con enfado). No oiré más. ¡Tú me pones condiciones a mí, el Rey! Abajo, perro, arrodíllate, y encuéntrate con la muerte a la que finges sonreír. (A los guerreros) Golpeadle, golpeadle y aplastad a este gusano de mi camino.

(La princesa Pocahontas, quien había estado encogida de miedo en la parte de atrás, corre hacia delante y se sitúa justo en frente del Capitán John Smith, con la intención de protegerle de los guerreros, quienes se preparan, por la derecha y por detrás, para abalanzarse sobre él con sus lanzas y hachas).

POCAHONTAS: ¡Aguardad guerreros! Soy vuestra Princesa, y para llegar hasta él deberéis matarme primero.

(Al Rey) Oh mi Rey, no os llamaré Padre nunca más. Oh, mi Rey, tu reinado ha sido un tiempo de sangre y asesinato. Yo era demasiado joven para pensarlo antes, pero ahora sé que toda vuestra labor es cruel, mala e injusta.

(Los guerreros bajan sus armas, y murmuran entre ellos, como diciendo “sí, tiene bastante razón”).

Y hasta ahora he sido obediente como vuestra hija. Pero ahora mis ojos se han abierto, y veo que como Rey no sois ni justo ni amable hacia vuestra tribu o hacia otros hombres. Para hablar con claridad, os juro que si dais muerte a este hombre ¡también daréis muerte a vuestra hija! Ya que de este modo no le dejaré morir sólo.

(A los guerreros) Ahora, bravos, continuad y haced vuestro trabajo. (Ellos retroceden).

¿Cómo es esto?, vosotros nunca temisteis al enemigo, así que ¿por qué temerme a mí?

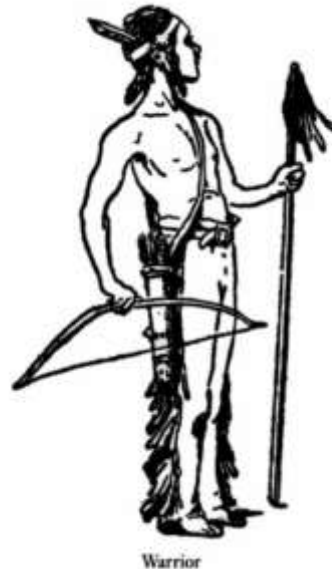
ALA DE ÁGUILA: (inclinándose). No, dulce Princesa, no puede ser. No nos importan los hombres que matamos luchando por nuestro territorio, pero no podemos levantar una mano contra una mujer, y menos si es nuestra propia Princesa.

REY: (furioso) ¿Qué es esto? ¿Qué conversación es ésta? Habláis como si no tuvieseis Rey ni órdenes. Seguid con la matanza dándole de verdad, y no perdonéis ni al hombre ni a la mujer, puesto que ella ya no es mi hija.

(Los bravos aún vacilan)

¿No lo haréis? Perros, ¿me vais a hacer que lo haga yo mismo? Lo haré, y lo que es más, os mataré por esto, Ala de Águila, y a ti también.

(Llega un guerrero explorador, por la izquierda, quien corre hacia el Rey y se arrodilla mientras se escuchan disparos alrededor).



EXPLORADOR: ¡ Oh, mi Rey! Hay más demonios blancos por allí. Están avanzando y nadie puede permanecer en pie contra ellos.

REY: (a los guerreros). Permaneced firmes y matad a esos demonios en cuanto lleguen. A cada bravo que consiga la cabellera de un blanco le daré la pluma más preciada para su cabeza. ¡Permaneced firmes! Tensad bien vuestros arcos.

(Mientras el Rey y los guerreros están mirando, a la izquierda, hacia la lucha, Pocahontas llega hasta Smith, saca un daga y corta las ataduras de los brazos de John Smith. Él le da la mano. Cogiendo la daga se abalanza sobre el Rey, y agarrándolo del pelo con una mano y amenazándolo con la otra, lo conduce hacia el centro.

SMITH: Ahora ríndete, Rey, como prisionero, o te enviaré rápido a cazar a otras praderas.

(A los guerreros, quienes se abalanzan hacia delante para rescatar al Rey)
No, quedaos ahí: otro paso y os garantizo que vuestro rey morirá. (Una pausa. Todos se quedan bastante quietos). No le haré daño si combate conmigo.

(Lleva al Rey hacia el frente, en el centro, y entonces lo suelta. Los guerreros permanecen en la parte de atrás. Se escucha un sonido de lucha distante, se oyen gritos y disparos todo el tiempo. Los guerreros permanecen mirando para ver cómo se desarrolla el combate).

(Smith permanece de pie a la izquierda, de frente al Rey, en el centro. Pocahontas a la derecha y los guerreros en la parte de atrás).

SMITH: Si deseáis vivir en paz, vuestra única alternativa es uniros a nosotros ahora. Nuestro Dios es más fuerte que vuestros ídolos, y nuestro Rey es rey de muchas tribus bastante más grandes y poderosas que la vuestra. Pero si os unís a nosotros tendrá que cesar vuestra malvada conducta. No más asesinar a vuestras gentes sin haber cometido ningún crimen, no más robar sus bienes o sus animales, no más hacerlos esclavos contra su voluntad. Bajo la bandera británica todos los hombres son libres.

(Los guerreros susurran entre ellos. Smith se vuelve hacia ellos).
¿Qué decís vosotros? ¿Queréis uniros y servir a nuestro Rey, y vivir en paz, o continuaréis siendo esclavos de jefes crueles, para vivir una vida de temor y pobreza?

ALA DE ÁGUILA: No. Nos gustaría mucho uniros a vosotros, pero siempre hemos sido fieles a nuestro Rey, y a lo que él dice, porque eso es lo que haremos.

SMITH: Hacéis bien en ser leales a vuestro Rey. Ahora, Rey, ¿Qué dices tú? ¿Te unirás a nuestro poderoso Rey con todos tus bravos, o te enfrentarás a su poder y serás destruido?

REY (hoscamente) : Hablas como si tú mismo fueses Rey y conquistador, en lugar de un prisionero en mis manos. Debes ser un loco o ser muy valiente, ya que podría matarte de un solo golpe.

SMITH: Bueno, loco o valiente, eso no importa. Pero hay otros tan locos o bravos por allá, quienes incluso ahora (señalando hacia la izquierda) están haciendo retroceder a tus hombres. Y si tus hombres nos matasen a todos, mil más vendrían por cada uno muerto, y al final tú también te enfrentarías a tu destino. Sabed esto, que Gran Bretaña, una vez pone su mano en el arado para hacer una noble tarea, no la retira, sino que avanza hasta que se instaura la paz y la justicia, y se reparan los comportamientos crueles y erróneos. Tú mismo seguirías siendo Rey entre tu gente, pero bajo la cobertura amistosa del poder mundial de Gran Bretaña.

REY (A los guerreros): ¡Bravos míos! Nunca antes os he pedido vuestro parecer. Pero hemos oído lo que ha dicho este hombre valiente. ¿Qué pensáis? ¿Debemos ceder o luchar ante el poder de este hombre blanco?

ALA DE ÁGUILA: Mi Rey, todos nosotros decimos “ceder”, y uniros a este poderosa fuerza, mediante la cual nosotros nos haremos fuertes a su vez.

POCAHONTAS: (arrodillándose ante el Rey, a la derecha). Te llamaré padre una vez más, y ruego, junto con todas las mujeres y niños de nuestra tribu, para que aceptes el consejo de este noble hombre, y venga por fin la verdadera paz a nuestra tierra.

(Besa las manos del Rey y permanece arrodillada mientras habla).

REY: Esta bien, noble señor, nos rendimos. Y bajo palabra juramos lealtad a vuestro Rey en adelante y para siempre, en la prosperidad y en la miseria. Seremos fieles. (levantando la mano derecha con el saludo scout)-

GUERREROS: (levantando la mano derecha con el saludo scout). Seremos fieles.

SMITH: (sacando una bandera de San Jorge de su abrigo, y atándola a un bordón scout, se la asigna).

Tomad vuestra bandera, ¡la bandera de San Jorge y la vieja Inglaterra!

(Los guerreros saludan y cantan el coro de Ingonyama. La banda toca “Gran Bretaña gobierna”- CORTINA).

VESTUARIO.

- **GUERREROS.**

Banda o cinta alrededor de la cabeza, con una trenza de pelo sobre las orejas, y cuatro plumas de ganso con puntas negras.

Cuerpo desnudo coloreado en color rojo polvo de ladrillo.

Pantalones: de color claro si es posible, con tiras de trapo coloreadas y plumas de ganso descendiendo sujetas a todo lo largo de la costura externa de la pierna. Pies desnudos. Arco, flechas y bordón.

- **REY.**

Como los guerreros, pero con un mantón rojo o chal sobre uno de los hombros, y un tocado hecho con una banda de lino con plumas de ganso, algunas situadas verticales sobre él y continuando espalda abajo.

- **POCAHONTAS.**

Tocado de banda de lino, con tres plumas de ganso verticales y dos colgando a cada lado. También una trenza de pelo sobre cada hombro. Anillas de metal de las cortinas atadas con hilo alrededor de cada oreja a modo de pendientes. Collar de cuentas, y también pulseras. Una falda. Enaguas cortas y de color bajo ella. Pies descalzos.

- **JOHN SMITH.**

Sombrero grande con plumas de cola de faisán. Barba, bigote y pelo largo hecho de estopa o gasa. Puede estar pegado al sombrero si se desea.

Cubrecuello de acero o faja, collar de suave lino, abrigo largo marrón o amarillo, con un gran cinturón. Pantalones bombachos. Medias. Zapatos con grandes hebillas. Pistola de pedernal antigua.

- **ESCENARIO.**

Tiras de papel marrón de 1 pie a 1 pie y medio de anchas y de 2 a 3 pies de anchas por la parte de abajo y que representarán los árboles si se las coloca sobre la pared de atrás, y se las marca con carboncillo y tiza para simular la corteza rugosa.

10. SECUESTRADOS.

Aparece el peón de un granjero en faena, trabajando el campo con el azadón, y con él hay un pequeño muchacho que juega por los alrededores llevando una bota con las cordonerías aflojadas. Llega una patrulla de scouts, quienes le preguntan si pueden acampar en el campo del granjero. El hombre asiente, y la patrulla instala su refugio, enciende una hoguera, ponen sus cacerolas a su alrededor y luego parten dejando a uno de ellos, un pie tierno, al cargo. Éste se queda dormido inmediatamente.

Ahora hacen su entrada en escena dos vagabundos, Weary Willie y Tired Tim (es un juego de palabras, weary y tired significan “cansado” – N.d.T.), y comienzan a pedirle dinero al hombre, quien les da una moneda. Sin embargo ellos quieren más y le amenazan, hasta que éste se aleja corriendo. Ellos se percatan del chiquillo y deciden llevárselo, y tras arrojarle un abrigo sobre la cabeza se escabullen con él.

Él, en su lucha, patea con su bota, la cual queda tirada en el suelo. Desaparecen.

Aparece el granjero con la cara encendida, quien se altera cuando ve la tienda y el fuego de los scouts y grita buscando a su peón y pide explicaciones. Entonces llega la patrulla de scouts, marchando. El granjero se acerca e insulta al guía de patrulla y le ordena que se los lleve, amenazando con usar su látigo. El guía le explica que el hombre le dio permiso, etc.. el granjero ruge llamando a “Garge”.

Llega “Garge” con la cara pálida y aterrorizada, entrelazando sus manos, y cuenta que el pequeño hijo del granjero se ha perdido, y que cree que los vagabundos se lo han llevado. Acto seguido el guía de patrulla da un paso al frente y se ofrece para encontrarlo y traerlo de vuelta si el granjero lo desea. Él asiente y ellos parten junto con el granjero y su peón. Se encuentran la bota por el camino. Ello los pone sobre la pista, y desaparecen en la dirección de los vagabundos (arbustos y árboles harán posible esto). Entran en escena los vagabundos con el muchacho, se sientan a comer, azotan al niño y luego se van a dormir. Aparece un scout, los descubre y regresa para informar. La patrulla se dirige hacia donde están los vagabundos, los rodea y seguidamente se desencadena la lucha, siendo los vagabundos capturados y llevados prisioneros, y el niño colocado en una camilla improvisada y transportado a su casa, con el granjero, quien se lo agradece profusamente y quiere recompensarlos. Pero esto no es aceptado por el guía, quien dice que estarán más satisfechos si el granjero les permite usar su terreno para acampar, etc... y de este modo se marchan.

11. SALVAMENTO DE VIDAS.

• CABALLO DESBOCADO.

Los scouts están sentados cómodamente. Llega un caballo desbocado y un carro (el conductor debe yacer tumbado fuera de la vista en el fondo del carro, con una abertura hecha en el frente del carro para que las riendas pasen a su través y para que él pueda ver el exterior. Una cuerda arrastra de las bridas del caballo). Dos scouts se apresuran, uno agarra la cuerda que arrastra y corre, tirando de ella. El otro se coge a la parte de atrás del carro, se sube dentro y sujeta las riendas. Entre ellos dos detienen al caballo. Encuentran al conductor inconsciente dentro del carro. Lo levantan, lo bajan y lo tumban sobre el suelo. Uno hace una almohada con un abrigo para elevar su cabeza. El otro señala que su cara está pálida, se ha desmayado, por lo tanto no usan la almohada sino que bajan su cabeza, presionan sobre sus cejas y de este modo lo reaniman. Le ayudan a subir al carro, uno conduce su caballo y el otro le asiste.

- **LOS ESTRANGULADORES.**

Los scouts están cómodamente sentados. Llegan dos rufianes con aspecto de villanos quienes están evidentemente merodeando por allí en busca de una víctima a quien robar. Los scouts se esconden y observan. Llegan un viejo caballero, pudiente, fumando, y haciendo girar su bastón. Uno de los villanos camina con humildad hasta él pidiéndole (por gestos) que le ayude, puesto que está sin trabajo. El viejo caballero escucha su historia, pero mientras lo hace el segundo villano se acerca sigilosamente rodeándolo por detrás con un saco vacío en la mano. Se arrastra más y más cerca y de repente se abalanza y le pone el saco en la cabeza al caballero, mientras el otro va en busca de su reloj. Pero los scouts se apresuran y saltan sobre los ladrones, tirándolos al suelo, reduciéndolos y atándolos con bordones a través de sus codos y muñecas sujetas con pañoletas.

Mientras tanto un scout ha corrido (o ido en bici) en busca de la policía, quien llega pronto a la escena, toma nota y se lleva a los dos villanos. El viejo caballero les ofrece dinero de su monedero, lo que rechaza el guía de patrulla. Entonces da un cheque para la patrulla, les da la mano y parte caminando muy contento en medio de los aplausos de los scouts.

- **GASES VENENOSOS.**

Mientras los scouts están cómodamente sentados se percatan de un mal olor a gas, se levantan de un salto, se tapan la nariz, etc.

Llega un hombre tras otro, dando tumbos, afectados por el gas, y que caen sin sentido. Los scouts se atan pañuelos sobre boca y nariz. Avanzan a cuatro patas hacia los hombres. Atan cuerdas alrededor de sus cinturas y talones y luego un as de guía alrededor de sus propios cuellos, y los sacan a rastras por los pies, poniendo primero los faldones de sus abrigos bajo las cabezas de los hombres para evitar que se raspen por el suelo.