

# 300 JUEGOS DE LOBATOS

7000  
MUCHOS VIEJOS LOBOS



Traducción del  
ING. JORGE BENITEZ

PUBLICACION ORIGINAL DEL  
CONSEJO INTERAMERICANO DE ESCULTISMO

SEGUNDA EDICION

"EDITORIAL ESCULTISMO"

BOGOTA, C.

México, D. F.

1935

## COLECCION GILGRAFT

Libros  
Sociedad Internacional del Escultismo  
Bases  
Cuarto Decenio para Mujeres  
Cuarto Decenio para Niños  
Cartas a los Lobos  
Cuarto Decenio Niños

"Gilgraff" es el resultado de un año de trabajo, una de  
nuestro miembros del Grupo I de Gilgraff, en dicho de aquellos  
que han pasado por el entrenamiento de la lengua de México.

Primera Edición: Mayo de 1932.  
Segunda Edición: Octubre de 1935.

Este libro se terminó de imprimir el 25 de octubre de  
1935 en los talleres tipográficos "La Esfera, S. R.",  
Jardín América No. 71, México, D. F., bajo la dirección  
de la "Editorial Escultismo".

## INDICE SUMARIO:

Contenido	Página
I. JUEGOS DE MANEJO .....	7
II. JUEGOS DE CIRCULO .....	33
III. JUEGOS DE POSICION DE ESTRELLA ....	52
IV. JUEGOS DE EQUIPO (Y COMPRENSION ENTRE SEÑALES) .....	71
V. RELEVO .....	93
VI. JUEGOS EN EL CAMPO O EN EL PATIO DE RECREO .....	106
VII. JUEGOS DE ADAPTAMIENTO DE LOS SEÑALES .....	119

## PROLOGO

En los juegos, como en todas las actividades humanas, debemos estar al día. El libro de "JUEGOS DE LOBATO" de Gálardi ha sido, por tanto, revisado y dotado de un índice; ya que, siendo imposible cubrir ciertos aspectos, se desea en esta forma hacerlo más útil para el jugador jefe de Manada.

En esta forma puede ayudar a Abeto a organizar los diferentes juegos para una Sesión de Manada, así como a mantener en correcto equilibrio, para importante, ya que es esencial la variedad y que los juegos tengan que ser variados con las edades.

Se quiere que los juegos de Manada a de Clases sean proporcionalmente. Y así debe ser en la Manada, para si los juegos de Retos no fueran por objeto cubrir la diversidad y el buen espíritu, los juegos ocupen más a la vez de la Tropa.

Como ya lo ha dicho Gálardi en "LOBATOS" "Los juegos son el punto principal en las actividades de la Manada". Buena disposición, espíritu deportivo, espíritu de constante perseverancia, disciplina y disciplina, son algunas de las cualidades principales que se que enseñar. Debemos también recordar que el trabajo de equipo es un punto importante en el entrenamiento de los muchachos pequeños. Al mismo tiempo, no olvidemos que el Lobato no se satisface si siente que no ha hecho progresos suficientes, por eso los juegos deberán ser alternados entre varias sesiones de trabajo.

## CAPITULO I

### JUEGOS DE MANADA

1. ANIMAL MANADA.—Toda la Manada, en forma una que es el cazador, constituyen el parque zoológico y cada quien tiene el nombre de su animal. El cazador, es colocado en un extremo y el animal zoológico en el otro. El cazador llama a su animal, y el Lobato nombra corre hacia el cazador al mismo tiempo que el cazador corre hacia el parque zoológico. A su regreso el cazador, trata de escapar y tocar al animal antes de que este pueda regresar al parque zoológico. Si tiene éxito, el animal se convierte en cazador.

2. INSTRUCCION DE ANIMALES.—Cada jugador por turno llama a algún animal, pájaro, reptil, o insecto y sigue imitándolo hasta que se advierte que animal está imitando.

3. MOVIMIENTO.—Un Lobato sale del cuarto. Los demás escogen un adverbio, por ejemplo: "dificilmente". Se llama al Lobato que ha salido y este ordena a cualquier Lobato hacer algo como "levantarse al suelo", o "beber una taza de té" y su orden debe ser obedecido de acuerdo con el adverbio "dificilmente". Si no puede obedecer de que adverbio se trata, a la primera orden, acorrala a otro Lobato y

le dará una orden. Continúa de este modo, hasta que los animales de las demás le den la última del adverbio escogido.

4. GLOBOS.—Un Lobato actúa como vendedor de globos, y otro como cliente. Todos los demás actúan como globos. El vendedor de globos actúa o canta lo siguiente:

Mis globos son finos y alegres,  
Y los de hoy son más grandes que ayer.

Cooopps! Cooopps! Cooopps!  
Cooopps! Cooopps! Cooopps!

El cliente responde con estas palabras:  
Tus globos son finos y alegres.  
Pero yo te los voy a comprar.

¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!  
¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!

Al último "Ja" todos los globos se dispersan persiguiendo por el vendedor y el cliente. Los niños son llevados a distintos rincones y al final se cuentan para ver quién causó mayor número.

5. CASAS DE PUERTAS.—La Manada se forma en dos filas, de frente la una a la otra. Dos Lobatos, que representen las casacas, y así los representantes, salen del cuarto. Los demás de la Manada tienen nombres de diferentes frutas. Los casacas no saben que frutas están representadas en su grupo. A la palabra "ya", los casacas entran en el cuarto y por turno dicen: "¿dónde está naranja, etc., para el casaca"; el Lobato que representa la

manada debe permanecer perfectamente quieto y no dar la menor muestra de que representa la naranja. Las posibilidades son de que haga algún movimiento o al ser pasado hacia adelante y entonces la casaca que lo ha observado, lo nombra inmediatamente. La primera casaca, sin embargo, puede no ser el más listo, pero la otra que está alerta, cuando la toque su turno, sabrá qué fruta nombra. Si la fruta no hace ninguna señal, la casaca deberá tratar de silenciar; si tiene éxito, la fruta va a la casaca, pero si no alcanza deberá pagar multa, o la fruta va a la otra casaca.

6. DIBUJOS CON PUNTAS.—Cada Sesión tiene un saco con frioles o garbanzos; también pueden utilizarse pequeñas piedras. Los frioles, etc., se varían en un momento relativo a la Sesión. Abeto nombra un animal, un artículo, etc., y los Lobatos tratan de formar la silaba de este con los frioles.

7. CABA EN. CABA.—Un Lobato es el oso y lleva a la espalda un globo inflado, que representa su casaca, el cual trata de perder los cazadores. El oso camina cuando tal cosa ocurre, pero tiene tres cuartos, cada uno en los extremos de un triángulo, en donde se encuentra a salvo. Tiene la obligación de salir de ellas cuando el jefe de la casaca llama a cualquiera y de ir alrededor de las tres hasta que el cazador termine. El oso tiene, además, una cachiporra formada con un pedicelo y cuando el cazador tiene puesta su gorra, con el pedicelo trata de quitarla la gorra a los cazadores y cuando lo logra, señal a quien se la quitó se deja caer sobre él en el lugar donde ha caído su gorra. Esta prohibido forcejear. El oso gana si logra matar o hacer entrar a los cazadores.

8.—**FAMILIAS DE AVES.**—La Muestra se divide en dos familias, aves y animales. Se primer juego (una) dos círculos en los extremos opuestos del salón, uno es el lado de las aves y el otro de los animales. Los jugadores cuentan, los malos juegan en un pit. Uno y otros juegan en silencio en el centro del salón, a una señal convenida, las familias vuelven a sus ríos andando o saltando, según sea el caso. La primera familia que quede completa en su lado es la que gana.

9.—**CONJUNTO CON LOS OTROS VEHICULOS.**—Se forma la Muestra en columna, con los ojos hacia el mismo lado y todos los componentes con los ojos vendados. Alzados los brazos, tales como: vuelta a la derecha, vuelta a la izquierda, paso veloz, etc. Este juego es muy divertido para los espectadores.

10.—**ACUPELLO DE CORREDORES.**—Los Lebreros se forman de tres en tres. Dos de pie, quince con los brazos sobre los hombros del compañero representando un agujero, y el otro, a gatas entre los dos representando un conejo. Hay dos Lebreros en cada grupo, uno representando a un perro y el otro a un conejo. El perro persigue a este conejo que puede refugiarse en cualquier agujero para esconderse entre él, el conejo que él se encuentra solo comiendo. Cuando el perro logra tocar a su conejo, muchos jueces entre sí.

11.—**INTERCAMBIO GENERAL EN CAMPAMENTO.**—La Muestra se coloca formando un círculo con los pies a los pies. Cada uno encoge un artículo de la mochila de su compañero. Un Lebrero se coloca de pie en el centro con los ojos vendados y representa al dueño de la mochila. Alzados los brazos, tales como: vuelta a la derecha, vuelta a la izquierda, paso veloz, etc. Este juego es muy divertido para los espectadores.

Guillermo Corbell, hijo de Campamento y empezó muy mal su mochila. En los tiempos del coche se creía de dientes y en muchos cambios de lugar (los movimientos, capillo de dientes y cambios, cambios ágiles). Si Guillermo Corbell ataca a uno en el momento de cambiar de lugar, Guillermo va a la mochila y al artículo ataquado se convierte en Guillermo. Y así sucesivamente. Cuando el coche que en un juego todo el mundo cambia de lugar, este juego puede practicarse también haciendo una lista de los artículos necesarios de una mochila, con demostración de cómo deben ser estas operaciones.



12.—**CARRERA DE LA ZORRA.**—Los jueces de los Lebreros se colocan en línea a 15 centímetros uno de los otros y se tira una línea de uno a 5 metros de los jueces de la cual se colocan los Lebreros. Al decir "ya", el No. 1 arroja una pelota u otro objeto a los jueces y cuando logran introducirlo en una de ellas el dueño tiene que gritar "¡ay!" y corre a tocarlo. El jugador tiene de arrojarse al suelo de la zona antes de que éste toque la pelota. Si la copa al suelo, recibe una carta que se apunta colocando

en objeto dentro de su zona. El juego continúa hasta que uno de los Lebreros haya obtenido tres cartas.

13.—**ATRAPANDO COLORES.**—Se forman dos bandos. Se sitúa alrededor del centro de cada uno de los jugadores, un círculo de igual color para cada uno de los bandos y diferentes entre sí.

Un jugador de cada bando es escogido como atrapador y trata de atrapar el mayor número de Lebreros que lleven color distinto al suyo. Al ser atrapado un Lebrero corre al círculo del atrapador. El bando que tiene menos de los componentes restantes, en el momento de sonar el silbato, es el que gana.

14.—**CARRERA.**—La Muestra se divide en dos bandos, que se colocan diagonalmente en los extremos opuestos del salón. Un Lebrero se pone al centro y grita "¡corred!". Los bandos tratan de cambiar lugares y el Lebrero del centro, de tocar al jugador más cercano posible. Los jugadores permanecen en el centro y tratan de ayudar a tocar a otros.

15.—**MERCADO DE GALLINAS.**—Toda la Muestra, con excepción de dos, representan gallinas que se colocan en fila, dobladas hasta adelante y con los brazos cruzados por detrás de las caderas. Uno de los jugadores hace de cliente y el otro de vendedor. El cliente pregunta "¿Tiene gallinas?" y el vendedor contesta "Bastantes, como la que le gusta". El cliente examina la fila cuidadosamente y rechaza una por falta, otra por flaca, otra por vieja, etc. Las gallinas, pero sin tocarlas o hacerles perder el equilibrio. Puede decir como que hacen ruidos a la que más le gusta, lo que hace que ésta quede descalificada a su vez. Finalmente compra una, y con el vendedor.

la zona por los jueces, arrojándole tres veces. Si la gallina se cae los jueces o se cae, el cliente se lo lleva a su casa.

16.—**GUESSA CIVIL.**—La Muestra se divide en dos bandos. El primero tiene una línea de cuerdas atadas y son los Cabezas Redondas. El otro bando son los Cabezas Redondas y tratan de saltarlas y de hacerlas de la línea del centro.

17.—**CHOCANDO LAS CARTILLAS DE GUESSA.**—Resaca y manoten con lista de sus objetos "¡dices de dibujar!", tales como: tijeras, hojas, etc. Preparan grupos de seis tarjetas en blanco, numeradas del 1 al 6, por lo menos una para cada Lebrero. Se barajan y se guardan junto con una lista de tarjetas extra, marcadas con una estrella.

Los Lebreros se sientan en círculo, y son numerados por puntos. Se le da una tarjeta a cada Lebrero, y se le da un plazo corto de tiempo para que dibuje al objeto nombrado con el mismo número de la tarjeta. Después de dos o tres vueltas o más, un Lebrero puede recibir una tarjeta que va ha recibirla antes. En tal caso, la gana por alto o, si así conviene a los jueces, seceses, cambiando para que su compañero. Si no lo creebado, la tarjeta se tira y va al centro.

El Lebrero que recibe una tarjeta con estrella, tiene la ventaja de poderla cambiar por cualquier otra del mismo. Si así se ha logrado obtener un juego completo, una vez distribuidas todas las tarjetas, el que tenga la mayoría es el ganador vencedor. Para hacer más divertido el juego basta reducir el número de tarjetas.

18.—**COCCOCCO.**—Se forma la Muestra en fila



filas, separadas de dos a tres metros, dándose las caras. Un Lobato es el cocodrilo y nada por el río, entre las dos filas. Aléjase luego en Lobato de cada fila, las que tratan de sostener de lejos sin ser atrapados por el cocodrilo. Si alguno es atrapado se une al cocodrilo y le ayuda a atrapar a los que aún quedan en las filas.



19. **APACIGUAY Y COCRODILLO.**—Se hacen, con gu. (cuer), dos líneas en el piso, que representan las orillas del río. Un Lobato se coloca hacia abajo en la mitad del río, las otras se colocan en la orilla hacia para arriba. Cantan canciones sencillas, luego que están el silencio, entonces pueden correr, pero el cocodrilo se pone de pie y trata de atraparlo, antes de que llegue la orilla opuesta. Todos los atrapados se convierten en cocodrilos y el silencio que queda es el que gana.

*Variante.*—Con zona de seguridad.

20. **CAZA DEL VERANO.**—La Masada se divide por mitad. Cada mitad, colocada en los extremos del río, representa las veranos. Cada Lobato lleva pedrito a cada lado del río, se pedrito de papel. Después, colocados al centro, puede pasar a los veranos, quedándose los dos pedritos de papel. Los veranos insertan pedrito a Bagheri. Los ve-

ranos corren de un lado a otro del río, a su gusto y no pueden ser tocados mientras están dentro de las veranos, cuando con gu. en los extremos del río.

21. **HAGAN UNO Y AHUELLO.**—El jefe se para en el centro de la Masada y hace un movimiento cualquiera (sever, un pedrito, doblar las rodillas, etc.) y dice "hagan uno" y todos le imitan; pero si dice "hagan aquello" nadie debe moverse. El último que queda es el vencedor.

22. **PUNTA Y GATOS.**—Se hacen dos líneas, la una frente a la otra, y se colocan a los Lobatos 1-2, 1-2, a lo largo de las líneas. Los niños usan sus pedros y los números dos, sus gatos. Se pasan una pelota, por ejemplo una cuchilla, un castor, y un lápiz, de un extremo al otro de las líneas. Igual para los dos equipos. Al recibirlos los pedros, lápiz y el medallón los gatos, medallas. Cuando todos los objetos han llegado al extremo opuesto regresan a repetir por donde principiaron.

23. **TERRA, AIRE Y AGUA.**—Uno de los jugadores pone en un objeto y los otros por medio de preguntas tratan de averiguar qué es. La lista de objetos puede limitarse a gusto del jefe.

24. **MENSAJE DEL DESCONOCIDO.**—Dos Lobatos que aún no han apostado señalamientos, están explorando un bosque cuando les llega un mensaje importante, que deberán transmitir a toda costa a su vecino Lobato. Pero éste se encuentra apurado de ellos por un río imaginario y la única forma que tienen de transmitirlo es pitando o accionando. El que está al surco y el que lo recibe, se encuentran en

el centro opuesto del río, representado por dos líneas de gu. (cuer), entre las cuales se coloca el resto de la Masada, cuyos componentes saltan y se movían de un lado a otro evitando el resto del río.

25. **PASEO DE HERRERA.**—A los jugadores, que forman un círculo alrededor del centro, se les asignan, en secreto, nombres de pajaros o animales, uno de cada animal. Al darles la orden de participar, cada quien salta a hacer el ruido peculiar del animal que representa y trata de encontrar a su pareja. Cuando se van formando los parejas se van acercando en sus lugares, pero a una se le ha asignado el burro y sus movimientos sólo, silenciosos.

26. **EL PIRATA COPE.**—Un Lobato se coloca en el centro del cuadro, mientras el resto de la Masada se concentra en un extremo, dando la cara al que está en el centro, que es el Pirata. Este trata a uno de los Lobatos por su nombre, el que se pasa a su lado, y de ahí, haciendo el ruido, continúa hacia el lado opuesto del río. El Pirata, también haciendo el ruido, le persigue y trata de hacerlo perder los dos pies en el suelo (los jugadores se están persiguiendo). Si el Pirata choca de lado, el centro se le une; si, por el contrario, el Lobato llega al otro lado, el resto de la Masada, por turno, sigue el centro. Todo Lobato atrapado se convierte en Pirata. El juego termina cuando sólo queda un Lobato.

27. **PAYATA CALIENTE.**—La Masada, sentada en círculo, trata al centro un Lobato que no puede sentarse mientras se haya cogido una pelota que su amigo pasado alrededor del círculo o fuera de un lado a otro. Cuando logra tocarla, el silencio que la ha tocado es su poder, le deja al silencio y así sucesivamente. Como pelota se usará algo que no toca.

28. **KAY.**—A los Lobatos distribuidos por Secciones, se les dan dos nombres para ver cuál puede hacer la más larga Kay, tratando de pasar de los que llevan pedros.

29. **KAY Y LOS BANDEROLLOS.**—La Masada, distribuida en Secciones, se coloca en círculo. Los señalamientos se hacen hacia el centro con pedros cortos. Se componen entre los señalamientos y al decir 2, por ejemplo, los Lobatos que tengan este número salen corriendo y son perseguidos por el resto de su propia Sección, quienes se han dado los pedros para perseguirlos. Cuando se han dado los pedros para perseguirlos, se detienen.

*Variante.*—(a) El primero se puede quitar. (b) El primero trata de escapar. (c) Los señalamientos hacen a su alrededor.

30. **SALTO DEL CANCHERO.**—A un Lobato se le atan los pedros con una pedreta y sólo como un canchero, persiguiendo a los demás. Cuando un Lobato es atrapado, se pasa los pedros y, saltando, persigue también a los otros. El último que queda vive es el que gana.

31. **PATINANDO LA PIEDRA.**—Coloque una pedreta de hielo o uno de los pedros de la pared y a un Lobato, con los otros señalamientos, en el centro del cuadro, dándole tres vueltas. Después, este deberá caminar y cuando termine que cada uno de la pelota deberá pararse hacia el centro cercano al "pedro" con los pedros, etc.

Si el Lobato trata la pelota contra otro participante del círculo, deberá recoger de nuevo. Para terminar la diversión puede decirse "fuerza" o "fuerza", según sea mal o bien colocado y repetir.





43. **LEVANTANDO EL CORCHO.**—De codifas y con un corcho entrete y a una distancia de 45 centímetros, con los dedos extendidos por la espalda, tratar de levantar el corcho con los dedos. Hay que tener cuidado con la nariz.



44. **FIGURA DE BAYAS Y PUNTAS.**—En esta una prueba de memoria, por medio del dibujo. Un Lobo ejecuta diferentes acciones, tales como saltar, hacer el cono, hacer señas, etc. En seguida los demás Lobos tratan de dibujar una serie de figuras con mayas y puntas, que representen las acciones ejecutadas por su compañero, en el orden en que lo fueron.

45. **PROVERBIO.**—El Jefe escribe un proverbio en la pizarra, utilizando uno solo de X, una para cada letra y agitando como palitos, cada uno de los jugadores, por orden, saca un letra, la cual, si es correcta, el Jefe le escribe en su lugar.

Cada jugador tiene una oportunidad que pueda usar cuando le convenga el proverbio que está escribiendo el Jefe. El primer jugador que acierte con el proverbio correcto es el que gana.

46. **BALAJA.**—Hay que quitar las pajas, para practicar este juego.

Se dice a los Lobos que han sido víctimas de un naufragio en un lugar infestado de lobos y

rescatarlos, pero que antes van a la tala, sin cuando no pueden volver todos en ella. Jala se pinta con una en el suelo. A una señal convenida, deben ir hacia la tala y tratar de introducirse en ella, pero a una segunda señal, los lobos se acercan y pelean a quien que tenga un nombre fuera de la tala.

Hecho esto se dice a los Lobos restantes que la tala se ha roto y han perdido un pedazo (cosa que se trata el pedazo rojo) y el juego se repite disminuyendo cada vez más la superficie de la tala, hasta que sólo queda un Lobo. El cual se presume que se salvó.

47. **RESCATANDO AL PARANOM.**—Todos se quitan los zapatos. Una Señora se escorpa como rescatadora y se le designa un nombre del juego. De el acción opuesta está un Lobo alado a ella, que se le menciona el nombre de la Señora con "bravucos" que se cuentan alrededor del fuego del campamento, con los ojos vendados. El juego consiste en rescatar al Lobo alado sin hacer ruido, pero que los "bravucos" no oigan. Si estas las oyes, dan una palmada; tres palmadas significa que los rescatadores han fracasado.

El primer Lobo que sea llevado al rescate de los rescatadores.

El Jefe de la Manada decide si el modo ha proveído de los "bravucos" o de los rescatadores. Dan oportunidad de actuar como rescatadores a cada uno de los Señoras.

48. **CARRERA DE PAQUETAL.**—Los lobos se alinean. El juego comienza con un jugador que sale al frente del grupo, y dice un número y crea

a determinando tres, donde coloca el paquete tratando de regresar a su lugar antes de que el jugador cuyo número ha dicho, pueda tener la palmeta y pegarle con ella.

49. **ENCUENTRO.**—Cada Lobo recibe algunos balones, pajas (de paja), corchos y unas fajas, pajas, etc.

En diez minutos hay que decidir cuál es el mejor conito, el mejor ratón, o el mejor madero, que con estos elementos haya sido construido.

50. **SEÑALES.**—Un pedazo de cartón se divide en cuadros de diferentes colores o se es lapiz en una pedazo de papel. Se concede a la Manada un minuto para verlo y luego se le muestra otro que contrasta los colores, pero arreglado de diferente manera. La observación durante un minuto y deben decir los cambios que han notado.

51. **PERROS PANTOMI.**—Tres Lobos se toman de las manos y se convierten en perros el resto de la Manada se desahoga.

Las cuatro acciones se desahogan a cuadros de colores. A la palabra "ya", el perro trata de atropellar a los otros. Cada vez que cobra es puesta en el centro del círculo y cuando llegan a tres, se convierten en perros, se dan los roles y salen al centro del salón a ayudar en la acción.

52. **NÚMEROS.**—Abela en los siguientes números, en cualquier orden y sin repetir. Todos deben ser obedecidos inmediatamente.

"A bordo", todos los Lobos corren, algunos hacia el lado norte del cuarto. "A los lados", todos los Lobos corren, algunos hacia el lado sur del

cuarto. "Cada uno con una ola encima", todos los Lobos se tiran al suelo.

53. **MERCADERIA.**—Se hace uso de tarjetas numeradas, las que se distribuyen en la forma acostumbrada. Cada muchacho es un mercader, vendedor, comprador, etc. El juego comienza y cada muchacho muestra una de sus cartas, formando una fila en sentido contrario de él, en un solo momento es al centro. Cuando dos de ellos vuelvan la misma carta, los dos, uno, etc., se van de girar "pajas", el primero que lo hace compra algo de lo que todos la misma carta que el primero, giro "dono", lo siguiente uno objeto que puede observarse en la habitación, moviéndose al frente gana "se gana" a algo por el estilo. El muchacho que compra primero, gana los dos montones de cartas. No puede observarse el mismo artículo dos veces. Si compra más de cuatro muchachos, después saca dos barajas. Este juego algunas veces se vuelve muy interesante, ya que con él se dan cuenta los muchachos de la habilidad que es necesario que tengan los demás.

54. **ATRAVANCIA.**—Se colocan los jugadores al rededor del cuarto, representando cada uno un animal. El Jefe dice en alta voz el nombre de un animal, y una letra, hace una pausa y luego dice un número. Los jugadores que tengan el número dicho, tan largo como piensen en un artículo que comienza con la letra mencionada y que sea vendido por uno de los animales que representados, corren hacia el Lobo encargado de él a comprar el artículo. El primero en hacerlo gana un punto, el segundo dos

puestos y así sucesivamente. El total más bajo al final, es el que gana.

**Nota:**—La pinta es esencial para dar lugar a que todas se concierten.

55. **EL MAGUADO SE SIENTA.**—Todos los Lobatos se colocan de pie alrededor del Local y uno es excepto para ser "el". El "el" tiene de tocar a cualquiera de los otros jugadores a voluntad; cuando que lo toque, aquel que ha sido tocado se sienta en el suelo y queda fuera del juego. El último que quede de pie será "el" al volver a iniciar el juego.

56. **ALIGUERO Y LANCEROS.**—Los Lobatos se dividen en dos filas que se colocan en los extremos dentro del círculo, unas representan a los aligueros, con la cara para la pinta y las otras, de frente a los aligueros, son los lanceros.

La idea es que los lanceros se acercan a los aligueros y cuando los hayan hecho, sacan las manos y corren de regreso a su lugar.

Los aligueros, inmediatamente que escuchan las palabras, dan la vuelta y tratan de cazar al lancero. Para probar el dominio de sí mismos en los aligueros, los lanceros pueden retardarse algunos segundos, después de haberlos tocado. Cualquier lancero que sea capturado antes de llegar de nuevo a su base, se convierte en aliguer. Continúa el juego hasta que todos los lanceros han sido capturados.

En este juego se resalta la atención y velocidad; también es bueno para enseñar a los niños a ser rápidos, así como para entrar en calor en tiempo de invierno.

57. **TRES PASES.**—Los jugadores toman cualquier punto de pie, en el suelo. A uno de los ja-

gadores se le vendan los ojos y su objeto es tocar a algún otro de los jugadores, que por ese hecho se convierte en "el". Los jugadores pueden dar tres pasos solamente en cualquier dirección: hacia atrás, hacia adelante, o hacia los lados, pero desde el punto de partida.

Cuando un jugador da al primer paso, pone una de sus manos sobre su cadera; al segundo paso, pone la otra en la otra cadera y al tercer paso se cruza de brazos. Esto permite a cada jugador ver si qué grado de adelanto se encuentran los otros.

Cuando un jugador ha sido tocado, todos los demás vuelven a tener derecho a los tres pasos.

58. **JUEGO DE HUYERES.**—Con los Señores puestos en fila, se sigue a cada Lobato el sonido de un animal, etc., de acuerdo con la historia que se va leyendo. Alida da principio a su relato. Cada vez que un animal, etc., se menciona, el Lobato que lo tiene asignado, saliendo de su Señora, corre rápidamente alrededor de una mano, tocando al animal y regresando a ocupar su lugar en la fila. Se pueden hacer muchas variaciones a este juego de acuerdo con la historia y según el grado de Alida como a continuación se verá.

Un Avesado vive en una tienda en una selva de las Indias, una hija, con su caballo, se va y se va con Margarita. Los lobos a su alrededor eran amigos. Una noche, un cordero entró a casa que la mamá se lo había perdido y un tigre se puso en los alrededores del río. Se vistió y se vistió en él, en él su caballo y sobre el perro, el cual corría tras de ellos. Cuando empezaban, el hombre comenzó a ver molestado por un mosquito que estaba alrededor de su nariz, "ah" pensó, "esto significa que hay agua cerca; los mosquitos se pegan a los ojos cerca

de los ojos", se volvió en caballo y comenzó a correr, rodeando y saltando para escapar de los lobos del tigre. De pronto el hombre se cayó, había visto dos lobos, uno de tigre y otro de la vaca. Los de esta última eran más peligrosos y más desconfiados "Pobre Margarita", iba despacio y con cuidado, pero ahora ya estaba forzando para de los interiores del tigre.

En este momento el mosquito le dio un picotazo en la nariz, que le hizo estornudar tanto que se le dio cuenta de que el perro sería tocado al pelo y podría huir fácilmente.

Había llegado a un pequeño claro a la orilla del río, y ahí, balanceándose de un lado para otro, se encontraba Margarita, la vaca. El Avesado, sin embargo, se perdió tiempo, desconfiando en él. Había olvidado el paquete del mosquito, dio los cuernos de su caballo a su perro, que las cogió entre sus dientes.

Permanecieron en silencio escuchando ya nada en la mañana, y hasta la mañana aparecieron un par de ojos malignos, sobre una gran roca: el tigre. No había tiempo que perder, mientras que se aproximaba, el hombre se subió al río a la casa y se cayó un hombre que hizo brincar al tigre en el río, lanzando su grito infernal, está gritando y está bramando; el Avesado cayó muerto a un metro de su presa. El hombre se echó al río en horizontal y murió en calma, alzó a su perro y uno de Margarita, la vaca. Había olvidado completamente el paquete del mosquito, y regresó a su casa desde la piel del tigre en otros cuatro días.

**Nota:** Señores = hombre; número 1 = caballo; número 2 = perro; número 3 = vaca; número 4 = tigre; número 5 = mosquito.

59. **MUERTO MARGARITA.**—Se forman los Lobos en círculo. Mowgli al centro. Mowgli los toca todos hacia la derecha, y saliendo van cantando: "Mowgli fui a la selva y que vio de Mowgli. Cuando terminan y vuelven hacia el centro del círculo Mowgli dice "¡¡¡¡¡". Los Lobos entonces saltan como ratas por fuera del círculo. Cuando Mowgli suena al silencio, corren a ocupar sus lugares y cuando de nuevo van cantando como antes. Cuando terminan al canto, Mowgli dice "¡¡¡¡¡"; los Lobos se ponen en cuatro pies y corren lentamente hacia afuera del círculo. Después de nuevo por tercera vez el canto comienza y Mowgli dice "¡¡¡¡¡"; los Lobos se arrastran lentamente con las manos extendidas hacia adelante, replegándose de cuando en cuando y persiguiendo a los otros como si se estuvieran.

Cuando expresan al círculo, Mowgli levanta la mano con cuatro dedos hacia arriba, para recordar los que en la cuenta que van a contar, y el canto se cambia por el de "¡¡¡¡¡"; después de una pausa silenciosa, Mowgli grita "¡¡¡¡¡" y corre tras los Lobos, tratando de tocarlos con su dedo índice. Cualquier Lobato que sea tocado, se coloca a un lado del canto y ahí permanece hasta que se pueda hacer silencio de recordación.

60. **ENSAYANDO ALIDA.**—Los Lobos, formados por Señores, se tocan de las manos formando una fila. Alida levanta los dedos indicando un número, por ejemplo dos dedos significan que al Señores deberá pasar por el otro número dos. Los Lobos que cubren de las manos deberán seguir al Señores por debajo del arco.



61. **SEÑALES LUMINOSAS**.—Los Lobatos, colocados en un gran círculo, representan el trenzón, y Abela es el centro, el poste de señales. Cuando Abela levanta el brazo, apartando hacia el cielo, significa VERDE, y todos los Lobatos corren; cuando lo pone en ángulo recto, significa AMARILLO, y los Lobatos hacen alto; cuando lo deja caer hacia abajo, a un costado de su cuerpo, significa ROJO, entonces todos se detienen. El último en obedecer las señales pierde un punto o queda fuera del juego.

62. **EL BAST. con VARIAS**.—Un Lobato sale del cuarto y los demás toman los asientos de los diferentes objetos que uno lleva consigo en un viaje: trase de baño, paja, lana, colores, etc. El Lobato que ha salido del cuarto regresa y dice que desea besar su baúl y que entregue un objeto cuyo nombre principie con la letra "P". Si hay algunos Lobatos que han recogido representar objetos cuyo nombre empiece con "P", dan en palmos al frente y el dueño del baúl tiene que admitir lo que representan. Si ninguno se le ocurre una oportunidad con cada uno y si no acepta, el Lobato, que representa el objeto se aleja. En cambio si acepta, entonces el Lobato se une al viaje. Cada viajero solamente tendrá derecho a 4 letras para dar oportunidad de jugar a todos los Lobatos. En los Momentos muy pequeños se puede permitir al viajero coger todo el alfilerito, hasta que todos los jugadores pisen a su baúl o estén sentados. El viajero con el mayor número de objetos en su baúl es el que gana.

63. **CONSERVACIÓN DE COLORES**.—Cada uno toma decenas de tarjetas grises y se prepara de hojas de papel de 6 colores surtidos, empastados por un lado. Recorten las hojas al tamaño de las tar-

jetas y preparelas cuando en colores diferentes para cada tarjeta. Volteen las tarjetas y píganles otro papel por el otro lado, teniendo cuidado de que ninguna tarjeta tenga el mismo color por los dos lados. Ahora están ya listas para el juego.

Para las tarjetas se traen cuatro el mar y un anagual y se colocan a los Lobatos un corto espacio de tiempo para que graben; por orden, en su memoria los colores. A continuación los Lobatos se tapen los ojos —no se permita mirar— y mientras tanto se volteen las tarjetas; los Lobatos abren los ojos y deben decir cuáles son los colores que han sido cambiados —con favor en orden— no se permite hablar fuera de turno. Si este juego demandado bien, entonces colóquese las tarjetas sobre una mesa formando un círculo, que grabarán en su memoria. Mientras los Lobatos cierran los ojos, alteren el orden de las tarjetas y los colores. Cuando los Lobatos abren los ojos deben averiguar las tarjetas en el orden en que se encontraban antes; pero hoy que tienen la certeza de que alguien no ha olvidado el orden en que se encontraban.

64. **TARJETA EN EL RÍO**.—Se traen dos líneas paralelas, separadas una de la otra unos dos metros. Abela se coloca en el centro de la "corriente" en un anagual y flaquea con una antorcha en el otro. La mitad de los Lobatos se encuentran en una de las orillas y el resto en la otra, representando los animales de la India cuando a beber. Cada Lobato puede llevarse el primer correspondiente al animal que representa a un animal que haya actuado como este. El juego se juega cuando Abela dice: "Las fuertes raras, raras y el canal se ha secado y se ahogan, to y en, entonces corramos hasta que alguien este de fuera el agua con tiempo esta regua".

Los Lobatos pueden beber con seguridad utilizando el sol (la antorcha) brilla, pero los pronto como las nubes lo cubren (se apaga la antorcha), lo han via visto y la regua se acaba. Los Lobatos deben correr a las orillas antes de que Abela pueda atraparlo. El juego puede ser tan, rápido y lleno de incidentes como a la voluntad con que se encuentra y se apaga la antorcha eléctrica. Si la antorcha se enciende en el momento en que un Lobato es atrapado, éste puede ganar "regua" y se le deja en libertad.

65. **DICTIONARY BELLAS**.—De cuatro Lobatos, uno es el escogido para jugar. Este jugador poniendo palabras sobre el agua, recibiendo. Cuando un Lobato ha sido seleccionado se queda sentado, de pie, hasta que es designado todo el uso de los Lobatos libres. En esta forma se establece una carrera entre los Lobatos y los otros. Se deberá dar un límite de tiempo durante el cual si no han sido escogidos todos, se considera que los Lobatos han perdido. Para destacar a los Lobatos, de los demás, se les da una palabra al juego.

## CAPÍTULO II JUEGOS DE CÍRCULO

66. **JUEGO EN ACCIÓN**.—Los jugadores forman un círculo alrededor del jefe y con el elector una serie de acciones que representan una escena completamente sencilla. Un día de campo, alarma de fuego, reunión de Masada, yendo al río, etc.

67. **ESCALA DENTRO DEL CÍRCULO**.—La Masada se juega en un círculo y es muy rápida, digamos de 3 a 5. En el centro se coloca una bolita con brillos. Abela dice un número y los Lobatos que llevan ese número corren alrededor del círculo, por el lado de afuera, hasta llegar al brillo que ellos mismos dejaron en el, por el cual persiguen al número para quedarse de la bolita.

68. **CARRA DEL CÍRCULO**.—Se forma un círculo grande, con un Lobato en el centro, el que dice un número. Todos corren un número de pasos, en el sentido del reloj, contando en alta voz, a veces decenas y a veces cientos. Al llegar al número deben por el otro lado correr a su cabal, el otro extremo del círculo. El que trata de atrapar a uno de los jugadores y al mismo tiempo a alguien, éste se une al número.

69. **HERMANOS**.—La Masada se juega en dos



circulo igual: uno dentro del otro. Los jugadores forman parejas. Los del circulo exterior van los del circulo interior. Cada pareja se denomina "terceriza". Los del circulo interior van hacia la izquierda y los del exterior hacia la derecha. A la vez "van" hacia un lado y hacia el otro, pero a una velocidad de desplazamiento en lazo, tal que, de la mano y se abren. El juego se termina cuando se cambia en la tercera y el juego comienza hasta que alguien haya efectuado tres cambios en la tercera.

70. **Primeriza con Pato.**—La Masalla se forma en circulo y para alrededor de un palo centralizado dentro de dadas o pajas de boca. Abajo, en vez, dice "alto" y hace una bofetada sobre las manos o cualquier otro cosa del Lobo. Si la respuesta es correcta, se permite al Lobo tomar su palo o fruta, y así comienza el juego.

71. **Variación de El Gato y el Ratón.**—(1) El **Agujero Marcano.**—Se marcan tres agujeros, con dos jugadores sentados sobre ellos. El ratón puede pasar por cualquier agujero, pero el gato solamente por aquellos que están marcados con el dedo.

(2) **Los Ratones.**—Dos ratones se encuentran dentro del circulo y un gato fuera de él. El gato trata de pasar entre los jugadores, pero entre la mano jugando los ratones y puestas. Si logra introducirse en el circulo, los ratones pueden correr hacia afuera; pero el gato se le debe permitir solo cuando para inmóvil. Los ratones pueden regresar volviendo al circulo y entonces al gato se le cierra la entrada. Si el gato logra atrapar a un

ratón, el juego comienza otra vez con nuevo gato y nuevo ratón.

(3) **Los Gatos.**—Se forman dos circulos concéntricos, el exterior tiene una abertura. El ratón sale o salvo cuando está dentro del circulo interior. Ahí hay dos gatos. El ratón debe salir y tratar de cruzar una línea situada por fuera en el suelo a cuatro o cinco pasos de distancia. Puede salir por entre los jugadores, en cualquier lugar que lo desee. Inmediatamente que el ratón se encuentra en la zona comprendida entre el circulo exterior y la línea, los gatos tratan de cazarlo. Pero ellos solamente pueden entrar a la zona por entre los circulos si el ratón se halla afuera y tienen que entrar por la abertura y así pasar entre los jugadores. Cuando el ratón sale al espacio abierto, uno de los gatos trata de cazarlo y el otro entra a la zona entre los dos circulos para evitar al que el ratón sigue al cazarlo. Si el ratón cruza la línea, la queda y se encuentra en gato, escapando al mismo sus compañeros, para que sea el otro gato y el otro ratón. Si el gato es el que gana, entonces siempre dos nuevos gatos y el se comienza en ratón.

(4) **El Gato de Moco y el Ratón.**—Tres jugadores corren. El primero es el ratón, el segundo es el gato y el tercero es el palo.

72. **Atrapa el Globo.**—Los jugadores, sentados en circulo, van corriendo, pero no por todos lados. El jefe, es el centro, tiene un pequeño globo y cuando lo deja caer, el jugador cuyo número ha mencionado trata de atrapar el globo antes de que éste toque el suelo.

73. **Atrapa el Ratón.**—Se forman tres o cuatro circulos con los ratones de los Lobos hacia

afuera. Un Lobo de pie, es el centro, sostiene verticalmente un palo de cuatro varas, poniendo la punta de su mano sobre la punta superior del palo. Los Lobos en el circulo están sentados. El Lobo del centro de pie trata su mano del palo, al mismo tiempo que rotaciona su cuerpo. El Lobo cuyo numero ha sido mencionado trata de atrapar el palo antes de que éste caiga al suelo. Si tiene éxito, pasa el del centro a sostener el palo y el juego comienza como antes, con el que estaba en el centro convirtiéndose al que ahora ocupa su lugar. Si falla, el jugador del centro vuelve a soltar el palo, rotacionando otro número. (El palo no debe ser sostenido más tiempo en aquellos en posición vertical, por la presión de la mano sobre de él).

74. **Caza en Circulo.**—Se forma la Masalla en un gran circulo y se numeran de 4 a 4 (del 1 al 4). Al comenzar un número, todos los que lo van a dar, se pasan entre y corren alrededor del circulo, tratando de tocar al que llevan número. Los corredores que son tocados por dentro salen del juego. Cuando los cuatro han dado la vuelta, vuelven a sus lugares y se dan otro número.

75. **Circulo en Pasa y el Humo.**—Los jugadores se sientan en el mismo sentido que el reloj, formando un circulo en cuyo centro se colocan tres o cuatro artículos. Ahora empieza un artículo y dice su número. Los Lobos designados corren por fuera del circulo hasta llegar al lugar que ellos mismos han dejado vacío, y por ahí se introduce el interior del circulo para sacar el artículo antes que uno lo haga.

76. **Forma un Circulo.**—Los Lobos, for-

mados en un circulo, pasan una pelota de latón de un lado a otro y uno de ellos, parado en el centro, trata de atraparla. Si lo logra la mano en las manos o la mano movida de pasarlo entre las piernas de uno de los que forman el circulo. Si acierta, aquel que ha estado pasar la pelota ocupa el lugar del centro y comienza el juego.

77. **Vencidos.**—Toda la Masalla, excepto uno, se pone en el interior de un circulo trazado en el suelo con tres y extendido al mismo derecho hacia afuera. El Lobo que queda fuera corre alrededor y después de un rato grita "vengan" y trata de atrapar a uno de los que están dentro del circulo y corre alrededor, a su vez, alrededor y después de un rato grita "vengan" y trata de atrapar a uno de los que están dentro del circulo. Después, el jugador de los que quedan fuera grita "vengan" y todos tratan de introducirse en el circulo. El objeto es hacerlo es el que logra de volver al juego.

78. **Grupos.**—Los jugadores están alrededor de un circulo, y el jefe grita "¿cuántos de cinco se van?". Todos aquellos que se logran sentarse en el suelo en grupos de cinco, quedan fuera del juego.

Variación: el jefe cuenta una historia y cada vez que menciona un número todos se sientan en el suelo en grupos de ese número.

79. **Evadir.**—(Para una pequeña Masalla o para varios grupos de 12 a 14 Lobos).

Cada grupo forma un circulo alrededor del mismo. Los Lobos y rotacionan los brazos a toda su longitud. Los jugadores de cada grupo son numerados. El número 1 queda dentro del circulo y los

número 2 y 3 fuera. El objeto es que el número 1 corra tres veces alrededor de uno o más jugadores sin ser atrapado por los números 2 y 3, antes de que haya vuelto a entrar en el círculo. Continúa el número de los que pueden entrar con éxito. Los números 2 y 3 no deben estar en el círculo. Cuando el número 1 se ha podido ir y no ha sido atrapado, vuelve al círculo y el número 2 pasa a ser el número 2 y así otro del círculo para ocupar el lugar del número 3. El juego continúa así hasta que todos han sido atrapados o atrapados.

40. PASA COMEDIO.—Se pone a la Loba en el centro de un círculo de 4 pies de diámetro, rodeado por un círculo de piedras o de leña, a unas pocas pulgadas. El resto de la Sección trata de quitarle las piedras sin ser tocados. Entre se colocan en la parte exterior del círculo, extendiendo a él para tocar los objetos, para poder salir inmediatamente que son tocados.

41. COME MONTUCCO.—Los jugadores se



forman dos equipos con igual número de compañeros y se sitúan en un círculo de 4 pies de diámetro, los cuales se colocan formando un círculo amplio; una para cada uno de los miembros de uno de los equipos. Cada miembro del equipo que se considera dentro, debe defenderse, con las uñas y los dientes, uno de los otros, pero a la vez, queda colocado. Por turno, cada uno de los miembros del otro equipo hace de Cordero y grita "ahí viene Cordero", mientras trata de tocar la mano misma sin ser tocado o es tocado por el que lo custodia y que está defendido de los otros. De ahí procede a tocar cada uno por turno. Si completa el círculo, sin ser tocado, se cuenta una vuelta. Si es tocado, completa su círculo una vez cuando ya se le considera "fuera". Pero si es tocado tres veces mientras completa su círculo, toda su acción se considera "fuera". Cada vez que se completa una vuelta se sitúa a uno de los jugadores que ha sido puesto "fuera". El corredor puede cambiar cada uno de los otros al dejarlo, como advertencia para el jugador, cuando, de lo contrario, si los jugadores toman mucho tiempo por practicar, entonces deberá jugar un juego para completar cada vuelta.

42. LA ASOCIACIÓN DE VAMOS.—La Morsa se sitúa formando un círculo, uno que hace de "El" se pone en el centro y da principio al juego preguntando a cualquiera de los otros "¿La Morsa, una vez vamos?" el jugador que ha sido interrogado puede contestar "no me importa", "El" entonces pregunta "¿A quién prefieres (M)?", la contestación es "X.Y." (nombre de Lobo). Los Lobos entonces todos deberán entonces cambiar de nombres y "El" tratará de atrapar uno de los otros antes de que lleguen para lo va a ocupar. El jugador a quien va

quiere defenderse un círculo a la primera señal cada jugador hace una respiración profunda y en la segunda señal deja escapar el aire con un silbido prolongado. Cuando un jugador se queda en respiración se tira dentro al suelo y el último que quede vivo gana.

43. CINCO CUERPO.—La Morsa forma un círculo tan grande como le sea posible y la Loba se coloca en el centro. Hecho con 5 clavos de alfiler, 3 bolos o 5 botellas de cerveza vacías. Párrafos entre se determinados para, a cierta distancia uno de los otros, una pelota grande se lanza por el resto, con la mayor rapidez y tan seguro como sea posible, entre de ellos, para atravesar. El jugador del centro trata de pasar todos los clavos de alfiler, si tiene éxito gana, y puede asignar a otro que le reemplazo. De cualquier manera se cambia al Lobo del centro en períodos fijos de tiempo.

44. CADA LA PERLA.—Los Lobos forman un círculo por Sección. Cada vez comienza. En el centro de cada círculo se coloca un bolón. Cuando se comienza un juego, todos los Lobos de una sección corren por la parte de afuera del círculo y al llegar al lugar que desean, corren hacia el centro. El primero que levanta la pelota trata de sacarla al exterior del círculo por el mismo lugar que desean salir, corren hacia el centro. El primero que levanta la pelota trata de sacarla al exterior del círculo por el mismo lugar que ha dejado salir. Los otros se sitúan sobre él y tratan de quitarle la pelota.

45. AVE VIENTE CARLOS.—Este juego puede ser jugado en el interior del salón, una pelota. Se

dirigida la pregunta puede contestar: "me importan, pero ya me voy a mudar", que es la señal verdadera para que todos cambien de nombre. Si "El" puede sacar uno de los nombres, el que queda de que se cambie es "El".

46. EN EL ENTORNO.—Los jugadores forman un círculo alrededor del jefe, inmediatamente dentro de una línea formada con los otros.

A la orden "en el entorno", todos saltan hacia adentro.

A la orden "a la orilla", todos tiran hacia afuera.

Si la orden "en el entorno", se da cuando todos están dentro, ninguno debe moverse y volver a con la orden "a la orilla", entonces todos dicen "el entorno" y "a la orilla" no deben ser obedecidos.

A los dos errores se queda fuera del juego.

El último de los jugadores que queda dentro del juego es el que gana.

47. TIERRA, MAR O AIRE.—La Morsa se sitúa formando un círculo. Uno de los Lobos se coloca de pie en el centro y es "El". Si "El" se para delante de un Lobo y hace una señal de silencio con los brazos, el Lobo deberá dar el nombre de un animal que vive en tierra, agua o que "El" llama lo.

Si "El" pasa su mano hacia adelante y hacia atrás sobre la oreja, con las pulgares hacia abajo, esto indica las alas, y el Lobo deberá dar el nombre de un animal marino.

Si "El" coloca las manos a ambos lados de su cabeza y hace un movimiento de abanico, el Lobo deberá dar el nombre de un ave. Ninguno de los jugadores deberá repetir un nombre que ya haya sido dado.



88. **HUASMAN.**—La Muredo se forma en un círculo. Abola hacia el otro se poñado. Inmediatamente todos van y corren hasta que este toque el suelo. Cualquiera que no sta en el momento indicado o que continúe riendo después de que el poñado ha tocado el suelo, sale del círculo. El último en salir será el que dirija la siguiente tanda.

89. **ESPEJO.**—La Masada marcha en círculo al compás de música, canto o silencio, rodeando al centro un Lobito. A una señal o cuando la música cesa, el Lobito del centro se coloca frente a uno del círculo y el resto de los que el que tiene enfrente deberá imitar, como si el primero se estuviera viendo en un espejo, y.g.: si el Lobito del centro ante se levanta izquierda, el Lobito que tiene enfrente deberá mover el derecho. Si el Lobito del círculo exterior se levanta derecha, cambia lugar con el del centro.

90. **MATEO Y MARCA.**—Los jugadores van rodeados, forman un círculo. Los números 1, 2, 3, y 4 al mismo tiempo llevan los nombres de Mateo, Marco, Lucas y Juan. Mateo principia diciendo "Mateo a..." (a algún otro número o nombre)... digamos 7. Este en seguida deberá decir "7 a..." (otro número o nombre), y así sucesivamente. El jugador que en vez de avanzar pasa a la cola y los otros se acercan un lugar, formando el círculo a medida del avance.

91. **MORCHA REY DE LA SELVA.**—La Masada se forma en círculo en círculo, rodeando al centro un Lobito que representa a Morcha. Este brinca en saltitos diciendo: "Yo soy Morcha, el Rey de la Selva" luego señala a otro Lobito, quien pasa también al centro, tratando una y otra de tocar los pies

del contrario (debajo de las medias). El que primero lo logre vuelve al círculo y deja al otro que continúe en la empresa.



92. **VACUNA.**—La Masada se divide en dos. Ante la mano hacia del canto, los señantes se vendan los ojos y se sientan formando un círculo. Cada uno de ellos tiene dentro de sí a su derecha, una silla vacía. Los de afuera regresan tan silenciosamente como les sea posible y procuran ocupar las sillas. A una señal convenida los recién llegados corren, o gritan saltando algún animal. Todo, a una nueva señal guardan silencio. Los que están con los ojos vendados, por sí solos, tienen una oportunidad para advertir entre la oscuridad la silla a su derecha. El que acierta se quita la venda de los ojos. Cuando todos han hecho uso de su oportunidad, el jefe al ser señalado y el resto comienza de nuevo. Después de esta segunda oportunidad, se vendan los brazos.

93. **PUESTA ANTERA.**—La Masada formada en círculo y conatos de la mano, representan la pri-

mera del Lobito que se encuentra al centro. El prisionero va de uno a uno de sus carceleros diciendo: "Abra la puerta" a lo que estos responden: "el jefe se encierra". De repente el prisionero se lanza por debajo de los brazos de dos de sus carceleros. Si logra pasar, los carceleros descolados quedan fuera del juego y el prisionero regresa a su puesto y repite la acción hasta que quedan solamente dos carceleros.

El prisionero, entonces, marcha a la cabeza de los carceleros que han sido traídos dando varias vueltas al rededor de los carceleros traidores, que forman un arco con los brazos pero que los dedos desfilan por ahí gritando: "Oh padre, así he estado una vez en el gu y otro sacamelo". Los dos que forman el arco atrepan a un muchacho que va en el juego de "varones" y "herman" y lo piden que cante "mantegilla" o "mél". El prisionero que va a la cabeza será el último en ser atrapado, actuando todo el tiempo como "padre" y contestando a sus "hijos" así: "Que Yah-Sa se ayude, mis hijos".

Al final del juego los dos ejércitos llevan cada uno un hombre a sus representantes "mél" y "mantegilla".

94. **CARRERA DE AGUERO.**—Los jugadores se sientan sobre sillas de alturas diferentes, formando un círculo y colocan a un jugador en el centro, dejando una silla vacía. Los jugadores se mueven alrededor del círculo ocupando la silla que tienen frente, conforme se vacía. El jugador del centro trata de ocupar cualquier asiento al descuido y antes de que sea ocupado por el jugador de frente. Si logra esto, el jugador que ha quedado en el centro toma su lugar.

95. **PASA UNO PASA EN CANTO.**—Los jugadores forman un círculo. El jefe, tomado dos pasos, los pasa a su vecino, creando o en según quiera, y al pasarlos dice: "te paso entre pasos cruzados (o en cruzados)" refiriéndose, a si sabe o no, las palabras cruzadas. El jugador que los recibe dice: "Yo recibí entre pasos..." y los pasa en seguida a... El jefe decide cuando lo han hecho correctamente o no. El que tiene los pasos puede moverse o cambiar cualquier la dirección. El juego se continúa hasta que todos lo han cogido el modo y lo hacen sucesivamente.

96. **PASADO EL BARRIO.**—Los jugadores forman un círculo, y pasan alrededor, de uno a otro, en sentido. El que lo hace en los pasos cuando cesa el silencio crea sus pasos por la espalda y en la segunda vuelta ya no recibe el balón. Continúa hasta que ya quedan sólo dos jugadores.

97. **PINCO RUMBA.**—La Masada se sienta formando un círculo. Uno de los Lobitos es Pedro, este puede decir cualquiera de estas cosas: "Pedro rueda", todos los Lobitos hacen con las manos el ademán de rodar. "Pedro se lava", los Lobitos se frotan con las palmas de la mano la cara como si se estuvieran lavando. "Pedro se toca", todos los Lobitos se tocan. Pedro podrá hacer los ademanes de cualquiera de las tres acciones, ya sea que está de acuerdo con lo que dice o no, pero el Lobito que no haga correctamente el ademán queda fuera del juego.

98. **PORRA GATA.**—Los Lobitos se sientan en el suelo formando un círculo y teniendo "al gato" al centro. El gato va a tres veces a uno que lo



excepto. Cada jugador deberá ser contestado así, pasando y diciendo: "pobre gato", cualquier jugador que se sita al lado está puesto en juego o se contesta en gato.

El gato puede hacer punto o en algunas formas actuar pero hacer está a la del círculo pero no de los labios y todo el tiempo continuará en cuatro pies.

99. CARTAS.—La Maza se forma en círculo. Cada Lohito toma el nombre de una ciudad. El Lohito con la pifileta en la mano se coloca en el centro. En dos lugares diferentes se colocan sendos leños, para indicar los lugares. El cartero dice: "Imagínate una ciudad que comienza" y los jugadores contestan: "¡oh ciudad!". El cartero dice el nombre de una ciudad y corre perseguido por el Lohito cuya ciudad ha mencionado. El cartero, es un momento más allá, coloca su pifileta en uno de los lugares y trata de quitar el leño que está vacante. Se perseguirán hasta la pifileta y trata de pegar con ella al cartero, antes de que éste llegue a su lugar. Si tiene éxito el cartero sólo y tiene que ser visto contestándose al otro jugador en cartero.

100. ALFABETO MAYÚSCULO.—Todos se sientan en círculo. Alaká saca una letra y pide al primero de los jugadores el nombre de un lugar que empiece con aquella letra. Si la respuesta es satisfactoria Alaká pide al segundo jugador diga el nombre del siguiente, que también debe principiar con la misma letra y continúa haciendo preguntas en el mismo orden. Cuando alguno pierde en la contestación, se le otorga el último lugar en el círculo. He aquí algunas de las preguntas: nombre del lugar; nombre del jugador; nacionalidad del jugador; nombre del doctor; especialidad del doctor; nombre del doctor; especialidad

del del doctor; nombre del doctor; pifileta que pegará sobre, etc.

101. CARTAS DE COMERCIO.—Pequeños jugadores contestando cada uno una letra, se sientan formando un círculo y la Maza se forma alrededor de éste. A la vez "ya" los Labios cubren alrededor del círculo y Alaká dice: "la tienda está abierta". Los Labios hacen ahí y tocan la letra que les queda más cercana con la punta del pie. Alaká dice el nombre de una tienda y los Viejos Labios, que están sentados, se levantan y cada Lohito, por orden, y cuentan 10. Los Labios deben mencionar un artículo que comience con la letra que está sujeta con el pie y que pueda ser comprado en la tienda, antes de que el Viejo Lobo oculte de contar los 10.

102. COMERCIO MAYÚSCULO.—Los Labios se sientan en círculo. De uno se despegan uno, quien se retira del juego. Mientras está afuera, los demás deciden lo que éste va a representar cuando regrese al decidir que sea policía, por ejemplo, le fuman y, por turno, va preguntando a cada uno de los Labios qué es lo que tendrá que contestarse. Uno contestará esas cosas regresa otro un artículo que sea un lugar eléctrico, y así sucesivamente, si el comprado para el jugador de la Maza no adviene lo que es, otorga ese punto.

103. LETRAS BARRAJADAS.—La Maza se forma en círculo. Varias hojas de papel (cada una marcada con una letra del alfabeto), se sacan dentro de un sombrero. Alaká las toma una por una, muestra la letra que tiene y da la clave, que empieza a la palabra en que está pensando, y que principie

con esa letra. Al primer Lohito que adviene la palabra, se le da el pedazo de papel. El que al final tenga el mayor número de papeles es el que gana.

Ejemplo: Letra: M. "Estoy pensando en un animal del libro de las selvas", contestación, Morsa. Letra D. Clara. "Estoy pensando en un Ciudad de Inglaterra", Contestación, Devon.

Letra M. Clara. "Estoy pensando en el nombre de una isla", Contestación, Margarita.

Letra A. "Estoy pensando en el nombre de una República Americana", Contestación, Argentina.

104. JUEGO.—Se forman dos bandos: rojos y blancos.

Cada rojo tiene un Maza por compañero. Se forman en doble círculo uno frente a otro los compañeros, el círculo es el centro. Los jugadores deberán estar 2 ó 3 pasos aparte.

El capitán de cada bando: "empalma con espaldas" o "cara con cara". Estas órdenes serán dadas con toda la rapidez que el capitán quiera, pero deberán ser obedecidas con elegancia. Cuando dice: "ven al lado de uno" todos los jugadores cambian lugares, empujando nuevos compañeros y formando con ellos el lado, en otro círculo. El capitán, que lleva como distracción una franja de color, trata de escapar un compañero. Si tiene éxito, el jugador que ha formado se tiene activo de cartón. Los puntos que crean un error al obedecer una orden o no se mueven muy rápidos, podrán recibir la orden de salir del círculo hasta que sus rivales hayan sido eliminados.

105. MONTAÑA DE VIEJO.—La Maza se forma en círculo. Alaká de este momento Kaa, que camina alrededor llevando una cuerda que forma la

cada. Kaa toca a alguno en la espalda y se echa a correr alrededor, tan aprisa como le sea posible. El Lohito que ha sido tocado debe a correr tratando de atraparlo la cola. Si Kaa logra llegar al lugar vacante sin perder la cola seguirá siendo Kaa.

La cola debe ser atrapada con las manos y no puede. Tóquese un círculo cuando que forme una letra por la.

106. BANDAS Y SUELOS.—Los Labios forman un círculo rodeando un leño. A la vez "ya" todos se agachan a alzar una cuerda por el, al mismo tiempo que pasan el leño alrededor del círculo.

Cuando Alaká levanta la mano, todos deberán caer de golpe y el que se quede con el leño gane. El juego termina cuando sólo queda un Labio, que es el que gana.

107. MATA LA MORA.—Póngase un círculo con los Labios de pie, hombre con hombre. Con un papel o algo sobre que la maza, hágase un cachiporra, póngase esta alrededor así que sea visto por el jugador que se encuentra en el centro y hace de "El". Tan fuertemente como sea posible, los jugadores dan un golpe a "El" con la cachiporra, pero a un jugador es tocado cuando la cachiporra está en su poder se convierte en "El".

108. ROMPER LA CADENA EN DOS SECCIONES.—Se forman dos bandos, cada uno de ellos es un círculo y uno dentro del otro. Se dan las manos, los del círculo interior se colocan lo más justo posible y los del exterior alrededor los unos de los otros. A la señal "ya" los círculos giran en direcciones opuestas. A una señal de silencio todos se detienen y los del interior, retirándose los brazos, tocan

de cruzar el camino a cualquier hora. Se hace el juego después de diez repeticiones. Los jugadores cambian lugares y se repite el juego. El jugador que tiene el mayor número de puntos que han logrado marcar, es el que gana.

109. SACRAMENTO MUSICAL.—Los jugadores caminan en círculo y cada vez que el jefe canta el número se sientan en el suelo. El último es el que gana el juego.

Variaciones: El jefe canta una letrada y cada vez que pronuncia una palabra excepto la de ordenanza, todos se sientan.

110. NO ME GUSTA EL TE.—Los Lobos se sientan en círculo. Ahora le preguntan a uno: "¿Te gusta el té?" el Lobo contesta: "no, me gustan más las papas, los pasteles, los refrescos, etc.", cualquier cosa de comer o beber con tal de que no tenga la letra "T". El juego continúa hasta que un Lobo responde un sí o no a alguna de las cosas que ya han sido mencionadas. Ahora puede elegir cualquier cambio. La letra contestada en la palabra que Ahora dice, es la que debe estar la Morsa.

111. ¿QUE HACE AHÍ.—Cada jugador tiene 12 piedrecillas, usando en secreto entre su dedo y su mano de palma.

Se sientan en un círculo con la palma entre las piernas, mostrando las piedrecillas. Se da principio contando uno de ellas algunas piedrecillas en su mano cerrada, la que muestra a su vez de la izquierda diciendo: "¿Qué hace ahí?". Este tiene que advertir el número de piedrecillas mostradas en la mano de su compañero. Si acierta, gana las piedrecillas; si pierde, da a su compañero la diferencia. Por ejemplo: "las tres", si el jugador solamente tiene

cinco piedrecillas en la mano le dará 2. Se repite hasta el once puntos y se comparten de la igualdad de puntos obtenidos. El juego comienza por algún tiempo, y al cabo de este el jugador con más puntos es el que gana.

112. ¿QUÉ SE HA PASADO?—Los Lobos se sientan en Círculo de Puntos y se les da la orden de "vuelven a la derecha". Cuando se les dice "pasa el té" deben marchar en círculo y perder su distancia. Cuando vuelve el jefe, los Lobos se tapen los ojos con la mano y continúan caminando. Al pasar frente al jefe, éste toca en el hombro de uno de los jugadores, el cual inmediatamente sale del círculo y se sienta.

Cuando el Lobo ha logrado acordarse se sienta al frente. Los Lobos se quedan la mano de los ojos y vuelven la cara hacia el centro del círculo. El primero que diga el nombre del Lobo que falta, gana un punto para su Señora. El Lobo que varias veces se equivoca del círculo comienza un día los tres segundos, pierde un punto para su Señora. Este juego se debe hacer sólo de 5 minutos.

113. COCHERA DE MAMMA.—Los Lobos forman un círculo viendo hacia al centro y con los brazos hacia afuera. Se coloca un caso en el centro del círculo y un Lobo camina por la parte de afuera del círculo, llevando consigo una cachara de madera con la cual toca el brazo de aquel a quien esgrime, corriendo en seguida el caso donde toca por la cachara; regresa rápidamente al fondo del círculo por la misma forma y quien toca, gana un punto que suma, después de haber sido tocado, para recoger la cachara del caso y tratar de tocar al primer Lobo; antes de que éste llegue a su lugar.

### CAPÍTULO III

## JUEGOS DE PRUEBAS DE ESTRELLA

114. CARRERA PAGANDO LA PELOTA.—Cada Señora elige un Lobo para centro, el cual se sienta en un rincón del cuarto mientras las demás Lobos son numeradas progresivamente, para un orden regular. Las señoras se sientan a su círculo. A una señal convenida, el número 1 dice: "vaya, para poner la atención del centro, quien deberá tirar la pelota. Conforme el número "uno" arroja la pelota, el número "dos" dice su número y así sucesivamente, hasta que todos los Lobos han recibido la pelota.

115. CARRERA DE RELIEVO CONSERVANDO EL EQUILIBRIO.—Cada equipo se forma en fila. Cada uno de los jugadores, por turno, va hacia el extremo del sofá y regresa corriendo en equilibrio sobre su cabeza. 2 o más Lobos si se le gana debe comenzar de nuevo. El primer equipo que termina es el que gana.

116. LANZAR LA PELOTA.—Los Lobos forman un círculo con uno de ellos en el centro. La pelota es lanzada de un lado a otro del círculo y el Lobo del centro trata de interceptarla. Cada La-

da deberá recordar el número de veces que ha recibido la pelota y al siguiente anunciar con el que en el caso el número de veces. El Lobo que lanza la pelota o alguna que ya la ha recibido 4 veces, cambia lugar con el del centro. En caso de que el lanzador en el centro intercepte la pelota, el Lobo que la lanzó pasa a ocupar su puesto y la cuenta se inicia de nuevo.

117. BOTAR Y LANZAR.—La Morsa se forma en fila, dejando un espacio de dos metros entre cada Lobo. El número 1 bota la pelota en el piso y luego la lanza al número 2, pero que la recibe. El número 2 le recibe, la bota y la manda al número 3 y así sucesivamente. Si un Lobo hace una mala bota y esto impide que la pelota sea atrapada, deberá correr tras de la bota y regresar a su lugar para lanzarla de nuevo. El primer equipo que vuelve a ponerse en posición de línea es el que gana.

118. CANTANDO EMBLEMAS.—A cada Lobo se le entrega un pedazo de cuerda, de igual longitud. En uno de los extremos del cuerda se coloca una silla por cada Señora. Los niños representan elefantes en la silla. A la vez "ya" cada Señora corre a su silla y al mismo tiempo, pero evitando que la cuerda se desahogue, patea y tira hacia el. Los elefantes se sientan, uno a los otros, haciendo el Nudo de Rizo, y a la vez por medio del de Ballesterías. Hecho esto la Señora lleva un elefante, cuando de la cuerda, a su silla. La primera Señora que haga esto y tenga todos los años correctos es la que gana. Si ha nadie está así hecho, el elefante por su parte se escapará.

119. EL COMIENZO DE LA PELOTA.—La Morsa



da su forma en círculo, con Akela en el centro. Devuélvase en las manos una pelota. A la vez "ya". Akela lanza la pelota por encima a cada Lobato, quien se la devuelve al centro. Muestran tanto en Lobato que ha quedado fuera del círculo tiene que correr por el lado exterior alrededor de éste, antes de que el mismo Lobato haya devuelto la pelota a Akela.

120. EL CÍRCULO ENTRE LA PELOTA Y EL CÍRCULO DE LOS FUEGOS.—Puede ser jugado en la forma ordinaria con los Lobatos de 10, 12 años, pero también puede ser jugado en la forma siguiente:

Los Lobatos giran alrededor de un círculo. Uno de ellos que se encuentra en el centro va lanzando la pelota a cada uno sucesivos sucesos y éstos deben devolverla.

También puede jugarse con los Lobatos formando un círculo.

121. ENTRENAR EN RUMBO CON LOS OJOS CERRADOS.—En el centro de un círculo se coloca un Lobato de 10, 12 años hasta el norte y con los ojos vendados. 2.º de los Lobatos del círculo rodean al centro en un círculo, de cuando en cuando otros tres corren, el centro con el vendado. Entre muchos intentos de cambiar lugares silenciosamente se ven capturados, pues se lo pisa, ocupan el lugar del centro. Variaciones: (a) Al Lobato del centro se le

indica con un dedo hacia el punto central en la mitad Sur, o sea S.O. o al este de Sur, o al Oeste, o al Norte, o al Norte.

(b) A los Lobatos colocados en el centro, uno de Sur al Norte y el otro de Norte al Sur, o cada uno se le indica con un dedo hacia el punto central en medio noche.

122. TARIJAT DE RUMBO.—Una serie de jugadores correspondientes a los puntos de la brújula se distribuyen entre la Masalla, formando un círculo que rodea una línea la línea "N". Se colocan los jugadores en círculo, con los dedos hacia el Norte. Al dar la orden, cada Lobato toma una pelota y a una señal se lanza la pelota, aquella que llega la pelota marcada con la "N" la pone en alto y el resto comienza a correr, de cuando en cuando al Norte es la pelota en que se encuentra el Lobato que tiene la pelota de su mano.

123. SALAS COLGADAS DE AHIENDO CON LA BRÚJULA.—Cada sala se coloca de acuerdo con un punto de la brújula, lo más separado que sea posible uno de otro, formando un círculo perfecto. La Masalla se coloca en línea recta de Akela, quien corre alrededor de las salas, por el lado de Akela. De vez en cuando Akela da el Norte, Sur, etc., y los Lobatos corren a ocupar la sala que corresponde a su nombre. El que llega primero lo gana. Cuando se juega en rondas dos veces, en segunda Lobato se juega en las internas del juego y de Sur, etc., que todavía ha ocupado pronto la sala es la que gana.

124. EL CÍRCULO DE LA BRÚJULA.—En una

juego toma parte 5, 16 o 32 Lobatos, los cuales se sitúan en círculo y a uno de ellos se le asigna el Norte. Se concede tiempo suficiente a los demás para que se sitúen en círculo, el tiempo que les corresponde. Cuando ya ha pasado tiempo suficiente, de acuerdo con los instrucciones sobre orientar, que tengan los jugadores, el Scout dice un rumbo, por ejemplo SE, y cada uno queda quieto hasta que se oiga NO, lo toca y entonces comienza de nuevo adaptando los nuevos rumbos. Poco después vuelve a este juego, el Norte pasa a algún otro de los jugadores. Si sobre algunos muchachos, nota permancencia de pie en los círculos y si alguien tiene el muchacho con el que se apoya lo haya tocado, ocupa el lugar de este.

125. BRÚJULA ROTATORIA.—La Masalla se forma en un círculo, que gira alrededor de un Lobato que se encuentra en el centro. Cuando dice: "ata", nombra dos rumbos de la brújula y empieza a correr 15. Si los dos rumbos señalados están cambiados de lugares entre sí, uno de que el del centro acabe de contar 15, éste trata de ocupar uno de los lugares o el lugar que haya sido desocupado por alguno que haya salido del círculo creyendo que su rumbo había sido tocado. El del centro no deberá moverse más hasta tanto que han terminado de contar 15. Este sistema puede ser aumentado o reducido según convenga para hacer activo el juego.

126. RUMBO DE BRÚJULA.—Los Scouts se forman en filas. Enfrente a ellas, se trata con una, sobre el piso, un círculo en el cual se marca el Norte, pero con el resto de las partes indicadas. Akela nombra un rumbo y el número 1 de cada fila va y

coloca, antes de que Akela haya contado seis, en el lugar en el lugar de la brújula que corresponde. Si lo hace correctamente, el jugador ocupa un punto dentro de la brújula. Si comete un error va a formar parte de la sala de la Masalla. Akela nombra otro rumbo y el segundo de cada fila hace lo mismo que el anterior. Lo primero Señora que ocupa los puntos de la brújula, es la que gana. Para ahorrar tiempo es conveniente tener un juez por cada Señora.

127. BOLA CALDA.—Una serie de jugadores forman un círculo en una línea se coloca uno de ellos. Se lanza la pelota alrededor del círculo, por turno, a cada uno de los Lobatos. El Lobato del centro tiene una pelota la que puede lanzar a quien él quiera. Por supuesto que inicialmente la pelota a aquel que está primero en turno y que deberá correr una de las dos pelotas. Si así es, comienza la pelota entre sí.

128. UN PISO DE LA Roca.—La Masalla se nombra en cada jugador, formando en fila. Un pedazo de cuerda colocado a alguna distancia alrededor lleva escrito "PATY". Se nombra un jugador que se coloca de pie justo a la boca y da a conocer un número. El Lobato que viene lo toca mencionando bien la pelota tratando de tirar al piso, si tiene éxito obtiene se puede ganar al otro lado. Si al lanzar la pelota no obtiene éxito, trata de que de nuevo la pelota y volviendo a jugar antes de ser atrapado por el guardián si es atrapado toma el lugar del guardián.

129. JUEGO DE LA BARRERA.—Se coloca una pelota de papel de colores y se trata de encontrarla para



locar la bandera. La voluntad y la ligazón al ejecutar esta operación deben tenerse en consideración. También se podrán hacer algunas preguntas relacionadas con detalles de la bandera.

130. **VOLANDO CON BASTURA.**—Hay en efecto una gran carrera aérea. Los aviones viajan de todos los puntos cardinales. Cada Lobo es un acrópata y tiene su puesto en el mundo del cielo, pero en la Manada es muy silencioso se oiguen a uno el otro muy ruidoso. Alas Lobos es el cuarto llamado viento, es el que da la señal. El silencio es el que da la señal. El silencio dice: "al acrópata del Norte se acerca mucho al Sur". Los dos Lobos mencionados antes a muchos lugares, pero el silencio trata de llegar antes que ellos. Si hace falta, el acrópata que ha mencionado se queda en el centro, mostrando al mundo del silencio. Cualquier Lobo que crea hasta un punto equivocado muestra su rumbo en la cabaña mencionada, pido.

131. **CARRERA BARRA.**—La Manada se divide en círculos, delimitado el tiempo hacia atrás. Dos Lobos, A y B, se persiguen por el lado de fuera del círculo. Cuando un círculo B, sobre la espalda de uno de los Lobos del círculo y está fuera de la pista de aquel que estaba siendo perseguido.

132. **LEON LA BANDERA.**—Los Lobos se dividen y se les da una bandera a cada uno. Un animal es colocado en el piso a una 10 a 20 metros al frente de cada Seneca. A la vez "ya", cada Seneca corre a la bandera en el suelo, de la manera que pueda, regresa y toca al segundo Lobo, quien recoge la bandera y la entrega al tercero. Y, quien a su vez corre y la vuelve a dar. Así sucesivamente.

1 hace el primer tira, uno de los Lobos lleva la pelota tratando de quitar la que está sobre la mano. Si lo logra y la pelota permanece sobre para 4 puntos. Si tira la pelota y también la banda, gana solamente 2 puntos. Mientras tanto el otro equipo trata de coger la pelota antes de que toque el suelo, si lo hace gana 4 puntos; si la pelota le toca una vez solamente antes de ser recogida, gana 2 puntos; si ha tocado varias veces antes de recogerla, no cuenta nada.

Entonces el otro equipo tiene su vez y así sucesivamente hasta que cada uno ha tenido oportunidad de llevar la pelota a casa que se han casado. El equipo con más puntos es el que gana.

136. **JUAN EL PRETENCOSO.**—Se marca una línea sobre el piso, una senda de 60 cm. de ancho, que vaya en zigzag de un lado a otro del campo. De cuando en cuando se planta un posteado para significar un entorpecimiento. Juan lleva un libro sobre la cabeza



trata, alternándose entre los Lobos. La Bandera debe ser tratada con propiedad cada vez.

133. **HACIENDO AL CORO.**—Se repiten dos Lobos y se pasan uno al otro del otro, a una distancia de distancia entre ellos. Entonces se pasa a los Lobos de cada bando cubriendo en un pie, con las manos unidas por la espalda. El objeto es que cada uno trate de que el otro ponga los pies en el suelo o sobre las manos. Los que van haciendo, pueden recibir de pie, si así lo desean, siempre y cuando en algún momento tenga los dos pies en el suelo a la vez. Cuando un jugador ha sido conquistado se pone al lado de sus compañeros. El juego se gana el lado que tenga mayor número de jugadores en el momento de ganar el juego.

134. **JUEGO DE PIEDRA SOBRE LAS BANDERAS.**—Cada Seneca lleva un círculo, en que cada Lobo está a la distancia del brazo extendido de su brazo. Un Lobo en cada Seneca lleva consigo una pelota de tenis, los otros permanecen con los brazos juntos y los brazos extendidos hacia el frente, de manera que siempre un jugador.

A la vez "ya", el Lobo que tiene la pelota, la lanza al aire, si es derecho, le roje de nuevo y va buscando al jugador del círculo, en esta forma, hasta volver a tocar su lugar, dando entonces la pelota al Lobo que tiene a la derecha, y puede también a veces al mismo un jugador. La primera Seneca que termina es la que gana.

135. **PUNTERA.**—Los Lobos se dividen en dos bandos, cada uno tiene consigo una pelota. Al centro se coloca una botella de cerveza, puede valer se boca y una otra pelota encima. El bando No-

y trata de recoger la senda, pero cada vez que pone el pie sobre un posteado pierde un punto; si pone los dos, entonces se libera y ya no puede seguir jugando. Sus puntos están separados a algunos metros, si se le que el libro de la cabeza. El último Lobo que quede vivo será el vencedor y el ganador recibirá premio en esta forma, se le da un tiempo, el fin del cual, gana el que tenga mayor número de puntos malos.

137. **EN PISO DE LA HIGIENE.**—Los Lobos se pasan en un extremo del campo. Cada Seneca tiene un dado marcado de letras o de ligas y papel. Abajo anota una regla de higiene, e.g., "vestidos abarrotados", pero al decir la frase le hace con las letras barajadas. Los Lobos escriben las letras y tratan de descifrar el mensaje.

138. **EL SAÍRO EN EL BÚHO.**—Los Lobos se dividen en círculo, apachados como para jugar al béisbol; pero con la cabeza hacia el centro. Uno de los Lobos persigue a otro, el que quedará a salvo saltando sobre uno de los Lobos apachados. El Lobo sobre el que ha saltado, es el que aboca tiene que correr pero no ser atrapado; pero si lo es, entonces se convierte en perseguido.

139. **CARRERA DE LA BANDERA DUELA.**—Para este juego se necesitan los trozos que componen la bandera inglesa, las cuales pueden fácilmente ser hechos con cartón y hasta papel y rojo. Las partes se hacen y cada Seneca, por turno, lleva con ellas la bandera inglesa, transfiriéndola al tiempo. La Seneca que tiene el mayor tiempo, es la que gana. La bandera deberá estar hecha en forma correcta (la flecha blanca está en la parte superior, etc.). Al

hacen las puestas debe abstenerse que las puestas sean mancomunadas.

138. **Asaque con Juego en Espalidos para cada uno en particular.** En el que se reparten cinco de esta manera: "Cartas a un Lobito", reparte una baraja a cada uno con los fondos de las puestas mancomunadas.

139. **Campesón del Círculo.**—Las jugadoras forman un círculo. Se trata con una moneda puesta en el centro de cada grupo. Cada jugador se trata de hacer, hasta en un pie y hasta de sacar a los otros del círculo, cualquiera que descomponga los fondos o posea los dos pies en el suelo queda fuera del juego. El Campeón del círculo es aquel que permanece dentro el mayor tiempo.

140. **Tarjetas en Sembrados.**—Se hacen los Lobbos en dos líneas frente a frente. A una línea se le dan tarjetas: A, B, C, D, etc., y a la segunda tarjetas con signos de señalamiento que representen A, B, C, D, etc., de tal manera que los puros pueden exactamente con los otros. Alida, entonces, dice una letra y el primer Lobo que levanta un tarjeta, ya sea con la letra o con el signo, gana un punto. Para saber que los Lobos que dicen las tarjetas con las letras habrán de ser siempre los mismos, pero los Lobos llegan a conocer también los signos (que es lo que se desea) que con la misma facilidad reconocen la letra que el signo y así se procede con frecuencia, que los Lobos de las signos son los que ganan.

Del mismo modo puede practicarse este juego haciendo al Jefe el signo en vez de la letra, compitiendo los Lobos en la letra antes dicha.

dentro de cada grupo el que queda sin grupo va al centro y trata de "circular" de la parte, si puede cambiar la puestas cada un día, pero si no puede, queda fuera del juego.

141. **Lazos de Música.**—La Masada se forma en círculo llevando cada Lobo sobre la cabeza un libro que trata de quedar en equilibrio. Los Lobos juegan alrededor al compás de una marcha rápida y cuando la música cesa, los Lobos deben colocarse sobre esa música, sin tocar el libro. Si uno cae al suelo, el Lobo pierde la vida y debe retirarse al fondo. Se juega una música o descomponen en algunas formas. El juego continúa hasta que se han perdido tantas vidas como se haya señalado al comenzar el juego. Si no se cuenta con música, un alfano puede substituirlo.

142. **Salto Musical.**—Los Lobos forman un círculo. Las jugadoras se dan la mano y giran en la barra, cantando. En el momento en que suena el alfano, los del círculo exterior brincan en un pie, hasta pasar tras de los machos del círculo interior, quienes se han quedado quietos. Los de afuera corren, tomando uno de los círculos que se encuentran al centro, sobre el suelo. Deben haber en el suelo tantos artículos como séanos de machos hay en el círculo exterior, es decir uno, de tal manera que el que no logra coger el artículo, sale del juego hasta que se compaen. Por espacio, en cada vuelta se reduce en uno el número de artículos y en dos el número de participantes.

143. **Huevo Nacional.**—Alida tiene un sobre para cada Seisena y este contiene una hoja de papel en blanco y cierto número de etiquetas pegadas.

La Tercera Seisena, a la Oficina Nacional viene para su venta tarjetas impresas de Seisena y Mor-

144. **Encontrar el Pareja.**—Este puede jugarse en una sala con los machos de la Masada o solamente con los machos que ya tengan sus Etiquetas. Es un juego sencillo, pero muy efectivo. Se colocan tarjetas, ya sea con letras o con signos, dentro del grupo a ciertos intervalos. A los Lobos se les distribuyen otras tarjetas que hagan pareja con las anteriores y a la vez "ya" dicen que corren y toman la tarjeta que les corresponda, regresando en seguida con Alida.

Otra forma de practicar es prender en la cabeza de uno Lobos las tarjetas con los signos y distribuir entre los otros las letras boca abajo. A la vez "ya", entre Lobos corren a encontrar al que tiene la tarjeta con la cual hacen pareja, le toman por la mano y corren con él a Bala.

145. **Montaxco.**—A cada Seisena se le presta que haga al círculo de una Seisena o de un grupo, con cartas, con arena, con pajas, con grana o con cualquier otro de las masas que se fácil encontrar en los bosques.

146. **Circular.**—La Masada se forma en un círculo simple. Cada Lobo, excepto uno, coloca en poses en el suelo, frente a sí. En el centro del círculo hay una paja lista de palabras de papel dobladas, en las cuales se ha escrito una palabra acerca de los Lobos. Estas palabras representan "seisenas" o a la vez "ya" los Lobos dan vuelta a la derecha y corren alrededor de las pajas hasta que Alida dice: "alto" y entonces se detienen.

Cada etiqueta lleva una palabra de las versos del Huevo Nacional. Los Seisenas dicen pagar los palabras en se orden correcto, hasta completar dos versos. La Seisena que termina primero es la que gana.

147. **Raleros de Paquetes.**—Los equipos se forman en filas opuestas. A cada uno de ellos se le entrega un pedazo de papel café, un cordel y un objeto que envolver. El primer jugador de cada equipo corre, toma el objeto y hace el paquete a satisfacción del jefe, regresa y toca el siguiente, quien corre hasta el jefe, desboca el paquete, envía el papel convenientemente y va a tocar al siguiente, quien nuevamente hace el paquete y así sucesivamente. El primer equipo en terminar es el que gana.

148. **Levantar un Objeto y Pasarlo al Compañero.**—Los jugadores se forman en línea a los extremos del cuarto y se trata una ropa "S" al centro. A lo largo de esta ropa se colocan pelotas; los jugadores corren por parejas. El primer equipo corre, levanta la pelota y la pasa inmediatamente a su compañero, al otro extremo del cuarto.

Por repetición continua, el tiempo que toma para recoger la pelota y llevarla al compañero, se reduce gradualmente.

149. **Anillo y Pajeta.**—Cada Seisena forma un anillo, y al centro se coloca un Lobo con una pajeta. Los anillos no deben ser demasiado pequeños. Pero se formanlos con el mismo número de Lobos. El Lobo al centro toma la pajeta a uno del círculo, que lo coge y la hace circular hasta que regresa a su lugar, entonces la manda al del centro y se alista. El del centro la lanza al siguiente y así sucesivamente.



El adivino que tiene a todas las Lobetas sentadas primero, es el que gana.

131. **ESCRIBIENDO RUIN.**—Alola llama aparte a los Seiscientos y les dice en secreto su mensaje. El primer Lobeta corre a donde está su Seisciento y recibe el mensaje; el segundo corre a donde está el primero, quien le pasa el mensaje y así sucesivamente. El último Lobeta tiene que ejecutar el mensaje. Por ejemplo: "Buscar un tesoro (dicho) en las botas de Alola".

132. **SEÑALES DE VINO.**—Las Lobetas, por Seiscientos, se forman en círculos o en línea, de frente a Alola. Cada Lobeta de la Seisciento representa una letra diferente; Alola debe estar seguro de que sus Lobetas han aprendido su letra particular en señalero. Entonces Alola hace la letra y los Lobetas que lo representan, se ponen de pie, hacen la letra y se sientan de nuevo. Las letras pueden ser cambiadas varias veces durante el juego.

133. **DESCUBRIR DE SEISCIENTOS.**—Los Seiscientos se ponen cada uno en un círculo. Un Lobeta de cada Seisciento debe conocer el símbolo (o el Mensaje). Entonces los dos Lobetas venen cada uno un pedazo de papel y una. Alola hace la palabra para los Seiscientos y para aquellos que están aprendiendo símbolos, quienes dicen a la Seisciento qué palabra es, y esta Alola el objeto, mientras los Seiscientos regresan con Alola a recibir la segunda palabra. La Seisciento que Alola el mayor número de objetos correctos es la que gana.

**Nota:** Este juego es útil para los Alolas que no tengan ayudantes, para mantener ocupados a los Lobetas pequeños, mientras Alola practica señales.

se con los mayores. Las palabras pueden formarse para principiantes, con las letras del primer círculo. Los Lobetas deben mirar a la vista una coma donde están escritos con claridad las letras del alfabeto.

134. **REINAR DE SEISCIENTOS.**—Las Lobetas se forman por Seiscientos y se conocen. Alola hace, por ejemplo, la letra "c" y dice en secreto. Los Lobetas de ese Seisciento tienen que correr al otro extremo del salón y regresar, si hace la "a" así, si hace la "b" así, si hace la "g" así, si hace la "v", así, etc.

135. **COMER LAS VENTANAS.**—Los Lobetas se forman en dos equipos, uno detrás del otro y en un extremo del salón y se les dice que están en un jardín. Las ventanas de la casa se dibujan en el suelo, sobre el suelo, haciendo dos pines cada rastro de la ventana. El Norte está marcado, pero no así los otros rumbos. El Viejo Lobo dice: "La nieve se está acumulando por las ventanas del norte" o "La lluvia se mete por las ventanas del sur", etc. Los Lobetas entonces corren a la casa y cierran las ventanas. Esto se hace repitiéndose en círculos, por equipos, dentro de las ventanas.

136. **SEÑALES DE BOSTON.**—Los Lobetas están parados, con los pies juntos, y cubren partes y rasos, saltando. Para un punto derecho corren con los pies juntos y para una raya con los pies apartados. Se puede jugar individualmente, por Seiscientos a toda la Manada junta.

137. **SEÑALES CON BOTELLAS.**—En este juego se juega varias Seiscientos, las que generalmente se ponen en línea, formando cada una botella a uno

cuarenta metros delante de él. Alola menciona una letra y el número 1 de cada Seisciento corre hasta la botella, hace el signo de la letra, levanta la botella y corre a ponerse a la cola de la Seisciento. Lo sucesivo del juego es: que la botella, no es tan fácil de levantar que hay que conocer señales y que el Lobeta verdaderamente apto, es el que tiene la mejor oportunidad.

138. **JUEGO DE SEÑALACIÓN.**—Prepárese una casa de juguete con las letras del alfabeto en Alola o en señalero, indicando cuál es la parte superior de cada tarjeta. Prepárese también una serie, con las letras ordenadas del alfabeto, basándose en la casa y distribuyéndolas.

Un Lobeta, comienza preguntando a otro si tiene las letras (en Morse o en alfabeto) que hacen que con los ruidos. El Lobeta número 2, después de haber dado una carta, o contestado negativamente, pregunta a otro Lobeta si tiene las cartas que le faltan para completar su colección. Cuando el Lobeta que pregunta hace por con todas sus cartas.

139. **CARRERA SALTANDO.**—Se forman dos bandos, colocados alternadamente, formando un círculo, con los codos hacia el interior y las manos por la espalda. Un Lobeta corre alrededor y coloca una cuerda para saltar en los huecos de cualquiera del bando contrario, quien corre hacia el centro del círculo y ahí trata de saltar el mayor número de veces que pueda, mientras el Primer Lobeta corre de nuevo en círculo (hasta completar dos vueltas) y regresa a su lugar. La cuerda entonces pasa al vecino del primer Lobeta, un contrario, y así se repite hasta que todos lo han hecho por turnos. El bando que termina con el mayor número de saltos registrados, en su contra, es el que gana.

140. **RELEVO SALTANDO.**—Se forman dos bandos en fila, cada jugador pone los brazos, alrededor del cuerpo, con un pedazo de cuerda. El primer bando que termina es el que gana.

141. **CONSECUENCIAS DE PERDIDA DE ESPERANZA.**—La Manada se divide en 3 o 3 alrededor del cuarto, el número 1 se coloca debajo del uno formando por el número 2 y el número 3. Todos van en sentido contrario de las manecillas del reloj. Un círculo en el centro contiene todos los ruidos como antes. Al la señal de principio, cada número 1 corre hacia el centro, levanta su libro y regresa a colocarse detrás de su propio arco, pero el libro sobre su cabeza, corre por debajo del arco y continúa corriendo alrededor del círculo, pasando debajo de todo uno de los arcos. Al llegar de nuevo con su libro, cada número 1 pone el libro al número 2, cuyo lugar ocupa, y éste, a su vez, corre por debajo de su arco, como lo hizo el número 1. Cuando el número 2 regresa, el número 3 continúa. Cuando el número 3 regresa, el libro es colocado sobre el pino y se forma un círculo alrededor de él.

142. **LA CUBIERTA Y LOS CARRACONES.**—Tres Seiscientos son cubiertas, la otra Seisciento carracón. Las cubiertas se forman en fila, parados en un pie, los carracóns, por turno, hacen una pelota tratando de dar a la cubierta en el pie o en el tobillo. La cubierta evita el golpe saltando. Se anota un punto si la cubierta es tocado por la pelota en el pie o en el tobillo o si pone los dos pies en el piso. Los bandos alternan después de cada entrada.

143. **AL TRAVÉS DEL ARCO.**—Cada Seisciento forma un círculo, sentado cada uno de los Lobetas a



la distancia de la longitud de su brazo. En todo círculo hay un Lobato con una pelota de tenis, los demás, con las manos con los dedos relajados, están en los brazos extendidos hacia afuera representando un arco. A la vez "ya", el Lobato con la pelota lanza ésta al nivel del arco, a su derecha; la mano de mano y va ejecutando la misma alrededor del círculo hasta que regresa a su lugar, y entonces entrega la pelota al Lobato que tiene a su derecha y pasa a ocupar el lugar de éste, formando también un arco. La primera Seisena que termina es la que gana.

## CAPITULO IV

## JUEGOS DE EQUIPO Y COMPETENCIAS ENTRE SEISENAS

164. CADA DEL AMUNDO.—Se reparten en periódicos para cada Seisena y todos de la misma edición. Cada Lobato recibe una hoja del periódico y algunos hasta dos. Alrededor de cada Seisena se juega o amunco, que sabe aparecer en una pendición y el primer Lobato que lo recorra y se lo presenta gana un punto para su Patrulla.

165. CAMERA DE GIGANTES.—Los equipos se retoran por parejas y deben tener que correr llevando un globo sobre sus hombros, sostenido por las dos caderas.

166. PASEAR A LA PELOTA.—Las Seisenas se forman en filas. El primer Lobato de cada fila lleva los ojos vendados. A una distancia considerable se coloca un muro y un muro y medio más adelante una pelota; ambos en línea con la Seisena. A la vez "ya", los jugadores que tienen los ojos vendados corren hacia adelante, tocan el muro, corren los pasos hacia la pelota y tocan de nuevo. El primero en tocar a la pelota es el que gana y así, el se-

gunda de la fila. Con anticipación se le da el tiempo para cada jugador. Hay que tener cuidado de que los jugadores no estén demasiado cerca los unos de los otros, para evitar que se caigan sobre.

167. CADA MAYOR.—(Se usan juegos de dibujos de animales, de los que se reparten como acciones).

Los Lobatos van a sus rincones; cada uno de las Seisenas examina un juego de tarjetas y aprende a reconocer cada animal en la serie que lleva por detrás de la tarjeta. Entonces las Seisenas se forman en fila en uno de los extremos del cuarto y colocan los juegos de tarjetas en línea sobre el suelo, una frente de otra, pero el otro extremo del cuarto. Ahora, de pie, cerca de las tarjetas, dice el nombre de un animal. Un Lobato de cada Seisena corre desde está un juego de tarjetas y el primero que toma la tarjeta correcta y la levanta sobre su cabeza, gana un punto para su Seisena. Cada Lobato en la Seisena jugará por turno.

168. AVES.—Las Seisenas se colocan en los rincones y en el centro del cuarto un montón de dibujos de aves. El No. 1 va a donde está Alada, quien le dice el nombre de un ave; reparte ces, se Seisena y le describe el ave, pero no le da el nombre. Cuando una Seisena advierte, el Lobato que ha dado la descripción va al montón, encuentra el ave y la lleva a Alada. Lo mismo hace el número 2, luego el 3 y así sucesivamente.

169. SÓLIDAMENTE A LA PELOTA.—Este es jugado por dos equipos, colocados a los lados de una mesa grande, que tiene marcada en cada extremo una meta. Cada equipo trata de suplir a una pelota de

prop-pong y hacerla entrar en la meta de los contrarios. La pelota no debe ser tocada ni sostenida por la parte de un mismo Lobato.

170. CONSERVANDO UNA CASA.—Cada equipo se coloca cada uno en un rincón del cuarto, en donde tienen un círculo. En el centro del círculo se dibuja un cuadrado y a cada equipo se le señala el muro que debe construir. A una señal convenida, los equipos intentan o corren alrededor de sus círculos, y a una segunda señal, corren a pararse en la línea del cuadrado que les corresponde. El primer equipo que llega tiene a todos sus componentes en posición de firme, a lo largo de su línea, formando el muro, es el que gana.

171. ABRIR LAS VELAS.—Cada equipo se coloca frente a una línea de velas cuyo número corresponde al de jugadores y el primer equipo que logra apagar todas sus velas gana. La distancia a que deberán colocarse los jugadores de las velas, depende de la calidad de éstas, ya que son más fáciles de apagar unas que otras.

172. CAMARAS.—Cada Seisena es una cámara; los Lobatos se ponen en cuclillas, por parejas. Levantado cada uno un palo a guisa de mesa. Si sobre algún Lobato, puede actuar de timonel y colocarse en la parte posterior. Con este juego se gana precisión en remar uniformemente. Después, se pueden jugar carreras. Si los remos pierden el control, la carrera se detiene y debes comenzar de nuevo.

173. ANCIANA VENTROCHES.—Los equipos se forman en filas, una frente a la otra. Uno de ellos se presenta con varias vendadoras y la otra, gente que

está da para poner en a tomar un tren. A una señal convenida, entre alance entre hacia los otros, pasando los unos entre los otros lo más apuro posible sin tocarse. Como de que alguna haya sido tocada, esta gana "vicio".

Cuando el primer equipo ha regresado, cambian puestos, es decir, los primeros se convierten en viajeros y los segundos en conductores, y se repite el juego. Al final cada equipo cuenta el número de "vicios" y el equipo que tenga el menor número es el que gana.

174. **LETRAS MARIQUINAS.**—Se forman la Marra en hilera. Un Lobato de cada Sección, por turnos, pasa al frente y busca en su pie, formando una letra cualquiera. Si la Sección advierte la letra de que se trata, se avisa al punto para la Sección que haya advertido. Después de alguna pelotica se podrán también formar figuras de animales, etc.

175. **EMPUJAR LA PALETA CON UNA PATA ALTERNANDO CON CASCARET.**—Los Lobatos forman círculo, por Sección (el Círculo de Pereda). Cada Sección tiene una pelota; a la vez de cuando, la pelota es empujada con la pata por el Sección, entre cada uno de los Lobatos en el círculo, hasta llegar a su Sección, quien en seguida continúa en la misma forma, pasando la pelota hasta llegar al siguiente Lobato y cuando todos en la Sección han hecho lo mismo, la primera Sección que termine y todos sus compañeros se sientan simultáneamente, es la que gana.

176. **VARIANTE ANTERIOR.**—Los Secciones se forman en fila. Después de cada Sección se colo-

can algunas hojas revolotadas, pero las mismas para toda la Sección (así los Lobos desde los árboles se quedan sin hojas durante el invierno), se pueden usar cosas al estilo de éstas. Las hojas van marcadas con el color de la Sección. En el otro extremo del salto se escriben los nombres de varios árboles. Los Lobatos, por turnos, recogen las hojas y las colocan en el lugar apropiado. Los árboles que generalmente se usan son: pino, roble, álamo, sauce, brezo, etc.

N. del T.—Cada Sección recoge hojas de los árboles más cercanos en la localidad.

177. **RANITERO O INDIOS.**—Se forman dos Secciones. Todas las intenciones de cada bando se pisan de bolitas de papel café, lo suficientemente grandes para poder pisarlas a manera de capricho, descomponiendo sobre las bolitas. Entre bolitas son marcadas previamente con los nombres de indios y raniteros. Cada jugador además, lleva sobre el hombro derecho una marca que lo distingue. Los primeros en Píoletas y los segundos en pedones de cuerda. Sobre el pie y en los rincones cuarenta se pisan una hora, quedando dentro de ella el bando correspondiente. Los Lobatos pisan lo más que puede posible hasta la base opuesta. Si dos jugadores, se pisan los brazos para orientarse y al ser uno del bando de la base de la Sección, pero al ser uno del bando de la Sección que lo reconocen tratándose de quitarle la bola, lo que significa que la ha quitado el otro cabellado, al estilo de los indios, y gana se gana.

178. **CARRERA DE CASCARETOS.**—Los Lobatos, que los ojos vendados, corren de lado sobre sus pies y manos, cubriendo sobre, en línea recta, una distancia de cerca de 20 metros y terminan entre dos troncos separados la una de la otra 5 metros.



179. **PEREJICO DE CASCARET.**—Los Secciones, de pie, se forman en fila a un extremo del campo, con los pies abiertos lo más que les sea posible. El Sección se coloca enfrente de su Sección, a unos 15 metros de distancia, mostrando una pelota de cricket. El número 1 le lanza una pelota de tenis, y ésta trata de pegarle y hacerlo pasar entre las piernas de los de su Sección. Se avisa al punto si le da a la pelota y si lo hace pasar por entre las piernas. Después de haber recibido dos pelotas se retira detrás de su Sección. El número 1 se convierte en atacante y el 2 en lanzador. La Sección que se avisa más puntos gana; el tiempo no se toma en consideración.

El objeto del juego es enseñar a los Lobatos a pegarle a la pelota con un pie recto y conservar la pelota en juego.

180. **COMPETICIÓN DE DERRIBOS.**—Los equipos se ponen en fila, con uno de sus jugadores enfrente, a 15 metros de distancia, mostrando de pie. A cada jugador se le dan unos pedones de bolita, de papel crepe, de escoria, etc. y pueden también usar un concho o pedregal para lanzar. Cada jugador, por turnos, se hace el lanzador y realiza la parte que le corresponde del derribo. El jugador mejor vestido es el que gana.

El primer equipo que pueda presentar un personaje mejor vestido y, hasta donde sea posible, con propiedad, por ejemplo Cristóbal Colón, gana.

Al principio hay que ser tolerante respecto a la ansiedad con que se realiza el vestido.

181. **JUEGO MUDO DE HALLAR CONCORDANCIA.**—Uno de los equipos sale del salto y el otro escoge una palabra que puede ser un nombre o un verbo, en ejemplos: "habla" y se le dice al equipo que la escuche, que viva con "habla". El equipo de afuera, en silencio, dice todas las palabras que pueda relacionar con lo que se le ha dado, hasta que da con ella. Entonces el otro equipo sale y los de adentro dicen para éste otro palabra; el que toma el mayor tiempo para adivinar es el que gana.

182. **PALAS ALABRA.**—Cada equipo se forma en línea, frente a un año pequeño, en el centro del cual se cuelga una carpasa. Cada jugador, por turnos, trata de lanzar una pelota de tenis al través del año de su equipo, sin tocar la carpasa. Por cada vez que se avisa 2 puntos y por cada vez que entre la carpasa se avisa dos. Si un jugador en tres oportunidades falla todas, es declarado un punto. La mejor cuenta es la que gana.

183. **FORMAS LETRALES.**—Cualquier número de equipos puede tomar parte. El jefe dice una letra del alfabeto y el equipo que se avisa para hacerla es el que gana. Usualmente es el quinto pueden formar mejor las letras y es más fácil leerlas.

184. **SEÑALES DE CAMBIO.**—(Para desarrollar el sentido del oído).

Las Señoras se forman en fila, con sus Lobositos avanzados: cada fila se coloca detrás de un motor que ha sido señalado y que está cruzado a la mitad por una vanda secundaria. Ahora describe una situación de cruce y llega a un punto suficiente de Lobositos de cada Señora, para que resuelva la situación. Se otorgan puntos a cada Señora que tome las medidas adecuadas conforme al reglamento de tránsito. (Es conveniente tener un juez por cada Señora).

#### Ejemplos de preguntas

- 1.—Si Ud. es un peatón, camina fuera del carril de los coches.
- 2.—¿Cuándo es indebido sonar el claxon? (contestación verbal).
- 3.—Ud. es un policía, párese en el cruce de dos carriles y detenga al tránsito de los y detiene a Ud.
- 4.—Ud. es peatón. Camina un peatón a lo largo del carril para camiones.
- 5.—Por qué existen en algunos lugares dos líneas blancas paralelas a la guarnición del carril? (contestación verbal).
- 6.—Ud. firma un convenio de señalamiento de baja velocidad: proceden a caminar hacia el final del carril.
- 7.—Ud. es un chofer: señale su coche en el carril de camiones.
- 8.—Diga Ud. en qué orden aparecen las señales luminosas (contestación verbal).
- 9.—A caballo, recorra Ud. el carril de camiones.
- 10.—Ud. es un motociclista de vuelta a la derecha en el cruce.
- 11.—Ud. es un policía: haga señales al tránsito adelante y detrás de Ud. para que siga adelante.

- 12.—Ud. es un motociclista y se acerca a un peatón jacobino (en el extremo más lejano del motor principal).
- 13.—¿De qué lado de la acera debe caminar un peatón? (verbal).
- 14.—Ud. es un motociclista y llega a un cruce: haga señales de que desea continuar de frente.
- 15.—¿Por qué existen en ciertos lugares 3 líneas blancas paralelas, a los lados del carril (contestación verbal).
- 16.—Ud. es un motociclista: al llegar al cruce haga señales de que va Ud. a seguir hacia la izquierda.
- 17.—Ud. es un policía: párese en el cruce y haga señales al tránsito que tiene a los lados para camiones.
- 18.—Ud. es un motociclista y va a pasar al cruce que va adelante: hágalo, teniendo las precauciones necesarias.
- 19.—Ud. es un motociclista: haga señales al cruce que va atrás para que le pase.
- 20.—A caballo y llevando otro caballo de una cuerda, camine sobre la carretera.

185. EMPLEOS.—Los Lobositos, de pie, en sus cuevas, se forman en fila india. Ahora con una lista de empleos y Señoras con las señas necesarias para llevar a cuenta, se colocan en el cruce. Ahora llama al primero de cada fila y les dice que hagan cierto trabajo. Mientras Señoras les tocan el cuerpo. En segunda repasan a sus grupos. Ahora llama a otros y les da otro trabajo, señalándoles otro punto para el que gane. Así continúa hasta que todos los Lobositos han hecho algún trabajo. (La mejor manera de llevar la cuenta, para 3 Señoras, desde el punto de vista

de los Lobositos, es dar 3 puntos al que gane, 2 al que le siga y 1 al último).

#### Lista de Trabajos

Encontrar una hoja de campamento, o correr hacia un asiento y volver haciendo el ruido. Tocar cinco (una vez). Tocar tres veces a diez la línea de acuerdo con el reloj de la iglesia. Tocar una flor blanca. (por ejemplo, una margarita). Correr hacia atrás a su asiento. Dar un salto mortal y regresar a donde está. Ahora, haciendo el ruido. Entran en silencio las tres últimas letras del alfabeto. Continúan hacia el Suroeste, etc.

186. CORRER EN LA SELVA.—Con las Señoras en fila, colóquese un pedazo de papel café y otro de papel blanco, al otro extremo del cruce y frente a cada Señora. Ahora dice el nombre de un animal de la selva. Cada Lobosito, por turno, corre hacia el papel de su Señora y tiene una línea adelante, repasa corriendo a su lugar y marca el siguiente Lobosito. (Los Lobositos tienen 2 o más oportunidades, de acuerdo con el animal que se trate de dibujar). Ahora dice cuál es el mejor dibujo.

187. KO-KO.—Este juego proviene de la tierra de los Gineales y es empleado para proporcionar suficiente ejercicio en un espacio pequeño. La Manada se divide en dos bandos: corredores y cazadores. Los corredores se sitúan en el suelo en fila, alternados, viendo hacia la derecha y hacia la izquierda, y se colocan entre sí dos metros. El cazador a la cabeza de esta fila es "EF". Los corredores están de pie al otro extremo de la fila y "EF" los resaca alabando de la fila de los cazadores sea.

todos. Después de recorrer una vez la fila, se les permite que se dispersen pasando de un lado a otro de la fila, en cualquier lugar que encuentren un pedazo, pero es importante recordar que "EF" puede pasar de un lado a otro de la fila si cualquier es deseado. Cada vez que lo desea, "EF" puede cambiar lugares con cualquier otro de los cazadores. Para hacerlo le toca, diciendo "Ko-Ko" y el azar "EF", corre hacia su derecha o hacia su izquierda, pero del lado de la fila hacia donde está corriendo, mientras el antiguo "EF", se sienta en su lugar. La ciencia del juego consiste en los cambios frecuentes de "EF", en el momento oportuno para que el nuevo "EF" pueda fácilmente atrapar a un corredor que pise se frente a él.

Los corredores salen del juego cada vez que son tocados. Cuando todos han sido tocados, los bandos cambian lugares. El bando que para es el que tomó menos tiempo para atrapar a todos sus componentes o el que hace mayor número de cambios en determinado tiempo. Ningún corredor o cazador puede ir más allá de la línea divisa, que debe estar como máximo a 10 metros de cada lado de la fila.

188. EL DUEÑO DEL MINERO.—Insistiendo dos señas de acción, uno al lado de otro: durante el tiempo de descanso, los dueños están sentados juntos y cada uno prepara que sus trabajadores son más fuertes que los del otro. Entren los dueños entre los trabajadores: una Señora y su Señora (o). Los dueños se pasan de acuerdo para examinarlos, puede dotes a adviatar, y entran en acción.

El primero pregunta a sus trabajadores: "¿cómo vamos a la mina (qué tanto grano sacamos)?" cada Lobosito tiene una oportunidad, pero si cae en la Señora de la manifestación inesperada, el segundo



propietario hace la pregunta a su grupo. El muchacho que adviene, se llega a su jefe y hace una respiración profunda, cuenta en alta voz los dedos de su jefe, da media vuelta, y corre tan lejos como le sea posible gritando: "Yaaf!" por todo el tiempo que le dure la respiración. Cuando se le ha acabado la respiración, se detiene y su Señera tiene derecho a conducir a la Señera que perdió de las aristas.

189. **ESQUEMOS DE LA NATURALEZA.**—Las Señeras se forman en filas. Se hacen dos círculos, uno al lado del otro, enfrente de cada Señera. Estos círculos van marcados con C. (centro) y E. (exterior). Se colocan tarjetas enfrente de cada Señera, marcadas como sigue: las esquivadas son pulchras; las bolas de nieve florecen en invierno; las alondras hacen sus nidos en los árboles; las bellotas se dan en las encinas, etc.

Los Lobatos deben colocar estas tarjetas en el círculo apropiado.

190. **CASICA Y RAYAL.**—Se hacen 9 cuadros sobre el piso, 3 alrededor de los lados de un cuadrado y la 9a en el centro de éste, cada uno a la misma distancia en línea recta de su vecino. Juegan dos equipos: 3 casica y su capitán, y 3 rayal y su capitán; distinguiéndose los uno de los otros, porque uno lleva puesta la goma y los otros no. Los capitanes echán suertes para ver cuál de los dos equipos sale. El ganador envía a un jugador que deberá ponerse sobre uno de los cuadros. Entonces el otro capitán envía también a otro jugador. Continúan enviando jugadores alternativamente hasta que han sido enviados todos. El objeto es conseguir colocar 3 de ellos en línea. Cuando todos están ya colocados, se les puede añechar entre un espacio, dando

los dedales alternativamente. Los jugadores solamente pueden moverse en línea recta y no en diagonal.

Tan pronto como uno de los equipos tiene 3 jugadores en línea, todos vuelven a sus lugares, se escogen otros capitanes y se principia de nuevo.

191. **CADENAS CON CADENAS DE PAPEL.**—Cada equipo lleva consigo varios ejemplares de periódicos atados y una buena cantidad de alfileres. Se trata de fabricar la cadena más larga de papel que sea posible, sostenida por sus extremos y que no toque el piso en ningún punto.

El límite de tiempo deberá ser lo suficientemente largo para dar oportunidad a que se recoja una de las cadenas.



192. **COLCHAS PARCHADAS.**—Cada Señera está equipada con un mazo de seis láminas de colores. Estas se colocan a una misma distancia de distancia del Señero, junto con un pedazo rectangular de papel blanco, dividido en cuadros. El tamaño y el número de estos cuadros pueden variar, pero las divisiones convenientes son las de hojas de papel de veinte por treinta centímetros, divididas en cuadros de 5 centímetros cada uno. Las cuadros son llevadas por los Lobatos, por tanto, cada uno envía a los siguientes condiciones: se se pondrán colores iguales en dos cuadros adyacentes si dos espacios

con colores adyacentes, por ejemplo: rojo y púrpura.

Al principio, cuando se juega con muchos espacios vacíos, es fácil ajustarse a las reglas, pero conforme al juego avanza, se hace difícil estar al ser forzado a cometer faltas. Elise una media de puntos, para el orden en que los colores sean completados, así: 50 pero el primero 40 para el segundo, etc., los colores se completan después y se deducen 5 puntos por cada error, dos puntos por cualquier condición que Akela mande que no está perfectamente, llamados "Vicios de colores" y tomando, en vez de rectángulos, un arco dividido en muchos, por medio de líneas diagonales.

193. **PICHA DE CAMARAS.**—Prepárese una picha grande de madera de chopo, o de roble, y dibújese en su superficie una picha semejante a la que se encuentra en cualquier tarjeta de juego de cartas, así los jugadores, pero mostrando una claridad tanto como sea posible como Señera se juega. Tienen líneas perpendiculares a la picha, de punta a punta, se extienden aparte. Estas constituyen las líneas de "puntos" y deberán ser numeradas del uno al diez. Consigue un automóvil de carrera pequeño, de plástico por cada Señera, que sea del color de ésta y introduzcan competidores en la Misera. Por cada punto que gana un Lobato o una Señera, el auto avanza. Si un Lobato o una Señera pierden puntos, su auto permanece inmóvil, pero los de los demás avanzan el número de puntos que han perdido los delirantes. Alternativamente los autos delirantes pueden ser enviados al taller para "reparación", donde permanecerán hasta que Akela disponga que vuelvan a ocupar su lugar, en el punto en que se encontraban al ser castigados. Esta forma

de competencia en automóvil fíjase en líneas, pero deben llevar una del juego en que los autos se encuentran, para uno de que un golpe cuando a ésta fuera de sus líneas con todo el cuidado.

194. **RATONES Y CARROZUITOS.**—Las Señeras lo juegan en un cuarto, patio o campo (si es en el campo, deberá ser de noche). A cada Señera se le entregan dos ratones de bala u otros objetos pequeños. En los extremos opuestos del cuarto, se hacen montones de cuadros de cartón (que representen carrozuitos) y la persona que dirige el juego lleva una linterna eléctrica.

Las Señeras principian el juego donde sus ratones, se apagan las luces y el objeto es que cada Señera: (a) pise el mayor número de carrozuitos posibles y (b) pise al ratón a otro Señera. En cada ocasión, solamente un carrozuito puede tomarse cuando los Lobatos lo han tocado, después revuélvese al otro montón de carrozuitos y de ahí llevar uno, de tal manera que estén constantemente en movimiento. Mientras se juegan de un ratón pisa el otro la luz de la linterna recorre el cuarto. Si aparece a uno de los Lobatos, y a éste se le se moviera, se le firma por su nombre, y al final del juego cada nombre que se ha mencionado cuenta su punto de puntos: cada carrozuito tocado, cuatro los puntos buenos y cada ratón en poder de un Lobato, cuenta tres puntos.

195. **VIEJERO A LA VISTA.**—A la Misera se le dice que representa a una misfregon en una isla desierta. De pronto se anuncia un viejo a la vista. ¿Cómo podrá llevarse la atención? Se conceden 5 minutos a cada Señera para que piense cómo pueda hacerlo y p. cuando la bandera de cobeta, enviando

la llamada R.O.S.) por medio de señales de fuego, etc. Al final de los 5 minutos cada Seisera, por turno, se adelanta y pasa en acción lo que ha ideado.

196. **PLAYS.**—La Murela se construye en la esquina del cuarto, desde de una línea. Se pone detrás de una línea, al otro extremo, en la esquina de la línea o de la cancha.

A la voz "ya", los Lobos vienen a la plays. Ahí dice: "¡vete la murela, vete la murela!". Los Lobos comienzan a levantar las canchas, una por una, y continúan hasta que Ahí dice: "La murela ha llegado" y todos corren al otro extremo del cuarto propugnado por Ahí. El que es atrapado, se va a Ahí para hacer de muerto, hasta que todos han sido atrapados.

Los Lobos conservan sus canchas, ya sea que hayan sido atrapados o no, y al fin del juego, cada Seisera cuenta las canchas que obran en poder de sus Lobos.

197. **JUEGO DE OBSERVACIÓN DE SEÑALES.**—Colocándose en círculo varias de figuras, de las que sean las avanzadas como marra, recorridos y cubriendo con losa china. Describiéndose y estudiándose puntos al equipo que haya podido identificar al jugador mismo de ellas.

198. **HISTORIA DE SEISERA.**—Se asigna un cartel de papel para cada Seisera, contando cinco o seis acciones diferentes. Cada Seisera tiene que hacer una historia que incluya los señales del cartel. Después de un tiempo dado, cada Seisera, por turno, tiene que pasar en acción su historia, utilizando los objetos contenidos en la lista.

199. **INTERCAMBIO DE PAPELES.**—Los jugadores

deben se dividen en dos bandos, atendiendo el uno enfrente del otro, y avanzando, cada uno, principando por las pautas opuestas. Se colocan dos señales entre los equipos, una en cada extremo, con un pañuelo rojo atado a una y uno blanco a la otra. Se hacen dos señales y los Lobos indicados corren a su respectivo punto, lo destruyen y corren a la otra señal, donde le otro de nuevo, regresando a sus lugares. El primero que vuelve a ocupar su lugar gana un punto para su equipo, y así se continúa.

200. **TIRAS PUNTO Y UN HUECO.**—Se forman dos equipos conforme al diagrama. Con que, pautas en el suelo un círculo de 30 cms. de diámetro, enfrente de cada jugador. Entre los líneas colocarse seis canchales con fríoles u otros objetos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 0 0 0 0 0 0 0 0

3 3 3 3 3 3 3

0 0 0 0 0 0 0 0 0

3 3 3 3 3 3 3

0 0 0 0 0 0 0 0 0

3 3 3 3 3 3 3

Aquí forma, después a los "cuatro", entonces los dos No. 4 corren y arrojan cada uno un canchal de fríoles, regresan y le colocan en su círculo, uno de nuevo por uno y lo colocan en su círculo. El primero que logra colocar tres canchales en su círculo y estar en su punto en posición de "ahí", gana un punto para su equipo.

201. **TOMAS Y SENTADOS EN CUBILLAS.**—Los Lobos se forman en fila. A una señal corren al interior del cuarto. Ahí muestra algo, va, una forma, un cuadro, un color o un material, etc. Cada Lobo entonces toma lo que se le ha indicado y

corren a ocupar de nuevo su sitio en la Seisera. La primera Seisera que quede completa, gana.

202. **CASA DEL TERNERO.**—Ahí escoge varios objetos en el cuarto o en el campo. Cada Lobo tiene un papel en el que se le indica qué es lo que ha de traer de encontrar. Al decir "ya", todos van en busca del ternero. La primera Seisera cuyos componentes encuentran todos se sienta, recibe un pequeño premio.

203. **JUEGO DE ANIMALES.**—Seleccionados unos seis animales, de forma distinta (ej.: ranas, alamos, vacas, jirafas, etc.); jugadores por separado señalan de cada uno. No se permite ver uno a otro. Después, que dan idea, cada uno de la forma del animal. Después también una colección de las letras, desordenadas si se pueden obtener. A la Murela se le colocan unos animales para que reconozca cada uno de los animales antes de dar principio al juego. Ahí toma una, indistintamente, de cualquiera de los animales y la muestra. Entonces los Lobos, si se trata de un animal, proceden a dibujar la letra correspondiente y viceversa. El primer Lobo que entrega un dibujo completo, correcto y reconocible, gana un premio para su Seisera.

204. **EXERCICIO EN CASA DE ANIMALES.**—Mientras de la casa se colocan fotografías o dibujos de animales en las canchas de ellos, pero todos reconocidos. Si los Lobos en estos muy avanzados en el estudio de los animales, es de reconocidos que al lado de cada fotografía se colocan letras para que reconozcan el nombre de los mismos. En seguida se puede decir a los Lobos que se acaba de descubrir un bosque y que pueden explorarlo a diferenciar

entre de los animales que se encuentran en él. Se les avisa por señales, el Seisera, para que la paz y papel en que cambian los señales de los animales que corren. Los Lobos se deben conservar por Seisera y deben regresar después de cinco minutos, una muestra, por ejemplo, para decir animales. La Seisera que tiene el mayor número de animales correctamente, es la que gana.

205. **ARROLES Y SERPENTES.**—Los Seiseras se forman en fila de dos en dos. En dos de éstas, los Lobos se dan las manos y las levantan formando arcos, representando arcos. Con otras filas superpuestas serpientes, para lo cual los Lobos de ellas también se dan las manos, pero formando una cadena. A la voz "ya", las serpientes van pasando entre los arcos. La primera serpiente que regresa a su lugar sin haberse roto es la que gana. Si destruye un arbol, la serpiente queda destruida. Las serpientes y los arboles corren como si. Para agregar interés, Ahí puede decir "¡agua vacante!" y los ramas de los árboles caen, y basta haciendo más difícil a la serpiente el avanzar.

206. **ARROLES.**—Ahí escoge una línea con tantas palabras como Lobos; cada palabra se escribe en un pedazo de papel por separado. Cada Lobo toma una y recibe al mismo tiempo un alfiler de Ahí.

A la voz "ya", todos van con papales y se las pegan sobre el pecho. En seguida van en busca del lugar que les corresponde para formar la línea. El último es reconocido en punto para pagar. Puede jugarse en competencia entre Patrullas o como juego de Murela entre dos equipos, con la misma base cada uno.



207. **MURCI.**—La Murci se juega en filas, por Seiseros y asistidos. A cada uno a coma se le asigna una letra y un color, v.g.: A, B, C, D; rojo, blanco, azul, negro.

Alcía recorre ya sea las cuatro letras o los cuatro colores en cualquier orden y luego dice un número. Cada Lobato que tenga el número mencionado, corre a tocar los muros, pero debe hacerlo en el orden en que han sido nombrados y regresar a su lugar.

208. **¿Qué es?**—Esta juego fue inventado por uno de los muy conocidos coristas de la sección china para niños, de los periódicos, y consiste una poca de preparación. Tienen un cuadro o dibujo de un asunto, con sus contenidos claro y preciso.—Los alumnos se prestan mutuamente y colocan sobre el contenido, a intervalos, números consecutivos, en particular de los que son sabidos o más importantes. Después Seisera un dibujo con los números solamente. El primer Lobato usa el 1 con el 2; el segundo el 2 con el 3 y así sucesivamente, hasta que todos los números han quedado usados.

209. **¿Qué, Qué y Dónde?**—Alcía recorre de los periódicos recuadros, algunos grabados de objetos o imágenes positivas. Seisera entrega a los Lobatos el grabado sin ninguna cosa que lo identifique, pero Alcía revisa uno por uno el pie del grabado. La Murci se forma en filas, en un extremo del cuadro, y Alcía se coloca en el otro extremo a donde queda un Lobato de cada Seisera, quienes tratan de identificar el grabado. El primer Lobato que lo logra, lleva el grabado a su Seisera y el siguiente de las otras filas toma el cuadro y así sucesivamente, hasta que todos han tenido una oportu-

nidad. El Seisero recoge los grabados que le dan los Lobatos y la Seisera que para mayor número de ellos es la que gana.

Sugerido de asunto: animales (pájaros, insectos, peces, aves, etc.), plantas, objetos, etc.

210. **PASAR LA PELOTA.**—Se forma una fila con seis Lobatos en cada brazo. Los cuatro Lobatos del centro pasan la pelota al Lobato más próximo y éste al siguiente y así sucesivamente. Todos los brazos hacen esto mismo, al mismo tiempo, y el brazo que primero ha pasado la pelota a todos sus componentes, se sienta y gana.

211. **¿Quién es Quién?**—Se forman dos equipos a los estudiantes oportunos, cada uno con una manita para cubrir a uno de los Lobatos. Se recoge a uno de cada equipo para que anuncie sucesivamente de la sueta. Cada uno de ellos tratará de descubrir al primero que el otro, la identidad de su contrario. El que lo logra se sienta un punto y se recoge a otro para continuar.

212. **CONSERVAR EL ASESINO EN EQUILIBRIO.**—Dos Seiseras se forman en línea una delante de la otra, separadas como dos metros. Sobre la cabeza del primero de cada línea se coloca un asilo. Cada uno trata de hacer que se le caiga el asilo a su contrario. Si se les cae a los dos hay que principiar de nuevo, o no el que gana procede a competir con el número 2 y así sucesivamente.

213. **Si n No, o ¿Qué es?**—Los jugadores forman equipos. Un miembro de cada equipo pide del cuadro los dibujos se piden de acuerdo sobre el

que objeto. Regresa los que faltan y van a otro equipo que en su turno, para contestar con un simple "sí" o "no" las preguntas que se les hacen, si esta se es posible por el contenido del cuadro. El primer equipo que adivina el objeto, es el que gana.

## CAPÍTULO V RELEVOS

214. **RELEVOS DE MANO VUELTA.**—Los Seiseros se colocan en filas. Proyectan en la forma ordinaria, pero a una señal los Lobatos dan media vuelta y continúan en esa dirección hasta terminarse la carrera. Voleamos los Seiseros contra los Lobatos. Los Lobatos por parejas dan la media vuelta sin soltar de las manos.

215. **CARRERA DE ANTEPUESTO.**—Cada Seisera tendrá un asiguillo de papel y un abanico de colores. Los Seiseros se forman en línea y al frente de cada uno se coloca el asiguillo y el abanico. De el extremo opuesto del cuadro y frente a cada Seisera se coloca con una señal que representa el tiempo. El primer Lobato toma el abanico y comienza a moverlo en el asiguillo conduciéndolo al tiempo. Una vez logrado esta tarea con el asiguillo y el abanico o si Seisera, continuando al paso hasta que todos los Lobatos han hecho la misma operación.

216. **RELEVOS DE ANTEPUESTO.**—Los Seiseros se forman en filas. Ponen el primer uno, el otro extremo del cuadro, sobre un pie y un pedazo de papel rojo. A la voz "va", el número uno corre hacia el papel y mueve la letra A, representando a un atleta para entregar el pie al atleta dos, quien a su vez



corte hacia el papel y escribir la letra **B** y así sucesivamente, hasta escribir todo el alfabeto. La primera Señera que lo termina correctamente, es la que gana.

Este juego parece fácil; pero debido a la seriedad, con frecuencia se cometen errores.

217. **RELEVO DE ALAS.**—Los Lobatos se forman en fila, cada Señera a una distancia de distancia y los Lobatos separados entre sí tres metros. A la voz "ya", el último Lobato de la fila corre y tiene el primer por la cintura y los dos justos corren hacia el próximo Lobato y ejecutan la misma acción. El grupo, conforme va creciendo se va acercando a la línea final y el que primero la cruza completo es el que gana.

218. **RELEVO.**—Un dolo, a un tercio de altura, se coloca en un plato sobre el piso. Los Lobatos, por turno, se acercan al plato, se arrodillan sobre una rodilla y, con los brazos extendidos por la espalda, levantan el dolo con la boca.

219. **RELEVO LARGANDO LA PALITA.**—La Manda se forma en fila apretada. El último Lobato de la fila, manda una pelota hacia el frente, y al llegar ésta al primer Lobato, éste la levanta y lanzándola, trata de introducirla en un bote colocado a dos metros delante de él. Cada Lobato hace así tres veces. Cuando la pelota ha sido introducida en el bote, el que la lleva la saca, corre de nuevo a su Señera y manda la pelota como se ha hecho antes, continuando así el juego.

220. **RELEVO DE FUSIONES.**—Cada equipo se forma en fila, haciendo saliente una letra de paque-

tes círculos, separados sin tocar al uno del otro y un círculo grande saliente del primer jugador, es el que se encuentran, tantos triángulos como círculos haya. Cada jugador, por turno, mueve los triángulos uno por uno hasta los círculos pequeños, pasando un triángulo a cada círculo y luego, uno por uno, los regresa de nuevo al círculo grande, volviendo a su lugar para dar oportunidad al que sigue de continuar el juego. El equipo que termina primero es el que gana.

221. **CARRERA DE MUECA DE PATA.**—Cada equipo se forma en fila frente a él se marcan escalones sobre el piso, iguales para cada uno. Los jugadores tienen una señal para distinguir los equipos de los malos. El primer jugador de cada equipo corre pasando sobre las escaleras, pero si pasa uno de los malos, deberá principiar de nuevo. Cuando ha terminado corre a su lugar y sale el siguiente. El equipo que termina primero, es el que gana.

222. **CARRERA CHICA DE CASCABEL.**—La Manda se forma por Señeras; el Señero se coloca a patas, de frente a su Señera, con las patas de los pies sobre una línea trazada a un metro de la Señera. A una señal convenida, el Lobato corre hacia atrás, enciende a patas, hacia un círculo o tres marcados en el suelo a 4 ó 5 metros de distancia. Debe dar la vuelta alrededor de la marca y continuar siempre para atrás, de regreso a su Señera, para que el Señero y colocarse al final de ella, salga al siguiente Lobato. La primera Señera cuyos Lobatos se hallen todos de regreso sentados y con los brazos cruzados, es la que gana.

223. **ENCUADERA Y PAJAL.**—Los Lobatos se

forman por equipos, cada uno dotado con una pala para latir. El primer Lobato corre hacia una soga, al extremo opuesto del cuerno, sobre la que se ha colocado un pedazo de estambre y viene que tomarlo con la punta de su pala, abrochando al otro, para llevarlo hasta su Señera. Si la pala cae en el estambrado, no deberá usar los brazos para levantarlo.

224. **RELEVO DE CASCABEL.**—Los Lobatos se forman por Señeras. A la palabra "ya", el número 1 toma el número 2 por el cuello. Ambos corren juntos, a saltos, hasta el final de la pista y regresan. Siguen el 3 y el 4 corriendo y así sucesivamente.

225. **ARMANDO DE PAPEL.**—Este consiste de relevos en muy paquitas. A cada uno se le da un abanico hecho con un pedazo de hojalata o de cartón y tiene que recortar un pedazo de papel hacia el otro extremo del cuerno, abrochándolo, para introducirlo perfectamente en un pequeño círculo. Las dificultades principales cuando ya hay varias pedruzcos de papel en el círculo y un Lobato trata de introducir el otro, porque al jugar con el abanico saca a los otros del círculo. Los papitos deben estar en posición recta.

226. **RELEVO DE BOMBAS.**—Los Lobatos de cada Señera improvisan bombas y pistones con los dedos. A la voz de "fuego", se paran de pie, se cubren con la palma, se inclinan y se incorporan haciendo cada uno un pedazo de corda, los que deben ir arrojando haciendo una sola cuerda para cada Señera. En seguida corren a la cuerda del fuego, al otro extremo del cuerno, y se paran a la "dama en agua" (una para cada Señera), arrojando

de la cuerda con un dedo de manganta a un círculo y con el otro al cuerno de bombas.

227. **LA BUENA ACCIÓN DE LOS ENANOS.**—Se puede decir a los Lobatos que en la copa de un árbol hay un papito con una sola semilla y que no puede volar para posarse en el árbol o volar, pero que los enanos han procurado alimentarlo y darle de beber. Las Señeras se forman en tres pares corriendo de relevos y se abren un árbol saliente de cada uno, marcando una línea que represente el tronco y otras líneas simulando sus ramas. Se da al Señero un plato con agua y tiene que salir a la copa del árbol, tomar por riego, y regresar para entregar el plato al siguiente y así sucesivamente.

228. **LARGAR EL AJO.**—Se forman en círculo en el piso, al centro, dentro del cual se colocan varios objetos. Los equipos se forman en fila. El primero de cada fila corre hacia el círculo, toma un ajo que hay ahí y lo hace dentro del círculo, sobre algún objeto y es seguido por el otro, pero no alguno de las formas siguientes, es: si ha caído sobre una cuerda para saltar, quiere decir que representará saltando con ella; si es sobre una caja de bombas, se le colocará en la mano y correrá a su lugar; si roba un cuerno con triángulo, se le colocará sobre la cabeza y representará guardando el ajolote; si sobre la palaneta, se acercará con ella los triángulos y representará saltando si sobre una pelota, representará botando. El primer equipo que pasa de regreso completo, es el que gana.

229. **RELEVO ENOCHE HACIENDO EL COJO.**—Corren en todas las direcciones de relevos, las Señeras se forman en fila a un extremo del cuerno. Con un

ga se dibuja en círculo al extremo superior y cabreante de cada una de ellas. Un varito pequeño se coloca en el centro de uno de los círculos y cada Lobato por su turno, haciendo el círculo, dobla por el varito que el pie sobre el que levanta, hasta introducirlo en el otro círculo, ya; el número 1 se para al círculo opuesto y el número 2 le regala el primer círculo y así sucesivamente.

226. PALABRAS ENLAZADAS.—La Maestra se forma en fila, por Seiseros. En un extremo del cuadro hay dos montones de palabras (A y B) escritas en tarjetas, cada montón contiene palabras complementarias de las que se encuentran en el otro, así: caritas-cristal, pastel-chocolate, etc. etc.

A la palabra "ya" el número 1 se hace el movimiento "A" y toma una tarjeta y repone o se fija en la Seisera. El número 2 toma la tarjeta, la lee y corre al montón "B" buscando de acuerdo al complemento, continuándose hasta dar fin a los dos montones.

227. ANIMAS EN PAISAJE.—Cada Seisera se mueve en círculo sobre el piso, en un extremo del cuadro y a cada Lobato es la Seisera la que alquila el animal de algún insecto de un paisaje. Todos los primeros Lobatos pueden ser "animas", todos los segundos "insectos".

Cuando Akla dice el nombre de alguno de estos insectos, los Lobatos a quienes se les ha asignado corren al otro extremo del cuadro y regresan a su Seisera. El primero en regresar gana un punto para su Seisera.

De cuando en cuando Akla dice: "Algunos van a buscar el paisaje" y entonces todos los Seiseros corren hacia el otro extremo, regresando a sus posi-

ciones. La palabra Seisera cuyos componentes están todos de regreso en sus puestos, primero, es la que gana.

228. RESERVOIR ENLAZADO UNA ANIMA.—Los Lobatos se forman por Seiseros. Un Vicio Lobo en frente de cada Seisera sostiene en la mano una aguja y una fibra de hilo. El primer Lobato corre hacia el boma el hilo y trata de acortar la aguja sostenida por el Vicio Lobo. Cuando la aguja regresa a su puesto y el agudo sigue la aguja, y así sucesivamente.

229. CAMBIO DE CORTACORTES.—Se forman los Seiseros en fila, entre dos Seiseras. Y se marcan una pista como sigue:

1. Enfrente de cada Seisera una línea de cuerda.
2. Una cuerda tendida de lado a lado del cuadro a 50 cm. de altura.
3. Dos seiseros o chicos sosteniendo una cuerda y otro un montón de fichas.
4. Un espacio libre tan amplio como sea posible.
5. Una silla con varias pedras encima de ella.

Al sonar el silbato, el número 1, pasa por la línea, salta la cuerda, cambia la pelota por la bolsa de fichas, haciendo al coro se hasta la silla, toma una piedra y corre de regreso a su Seisera cubriendo la cuerda de cuerda. El número 2 puede solo tan pronto como el número 1 ha pasado la línea. La Seisera que primero logre formarse en fila, llevando cada uno de sus Lobatos una piedra, es la que gana.

230. RESERVOIR DE DÍA DE CLAVOS.—Los Seiseros se forman en fila, cada jugador, por turno, re-

cibe la pista, entonces cada uno hace de papel, la traza, cubre los pedales en un círculo de papel y regresa a su sitio para dar la pista al siguiente. El primer equipo que termine sin dejar pistas quedadas es el que gana.

231. RESERVOIR DE PISO-PISO.—Para este juego se requiere una pelota de ping-pong por cada equipo y un pedazo de cartón o madera, que sirva de alfiler. Los equipos se forman en fila, como para cualquier juego. El primero de cada fila, sostiene el alfiler y tira la pelota de ping-pong a sus pies. A la voz "ya", observa la pelota hasta el extremo derecho del cuadro, almidar de un salto y de regreso a la aguja y así se repite hasta que han tirado sobre los de la fila. La primera fila cuyos componentes completos han regresado y están en orden, en posición de juego, es la que gana.

232. PLANTAS EN FLORES.—Los Seiseros se forman en fila. Se colocan algunas flores frente a cada Seisera; los niños pasan cada Seisera, pero en división cada. Se pueden usar tarjetas con flechas para conseguir flores. Las flores deben estar marcadas con los colores de las Seiseras. En el otro extremo están escritas las nombres de las flores. Cada Lobato, por turno, toma una flor y la coloca en el lugar apropiado.

233. RESERVOIR VENTANAS.—La Maestra se forma en fila, cada Lobato por una cuerda de su centro de fragilidad hasta el extremo opuesto del cuadro y regresa a su lugar haciendo la cuerda.

234. RESERVOIR DE PAREDES.—La Maestra se forma por Seiseros. Las piernas de la Seisera se co-

locan en fila a 3 metros de distancia. Sus piernas o piernas se colocan en su sitio frente a la primera Seisera. A la palabra "ya", el número 1 cubre una pista en cada Seisera (desplazando de una en una). Las recoge de nuevo y las vuelve a colocar en su lugar, en su sitio.

235. CUBO CUADRO.—Los Seiseros se forman en fila con las manos por la espalda. Al extremo opuesto de cada Seisera, se coloca una hoja de papel blanco sobre la que se pone un estandarte de color. A la palabra "ya", el número 1 corre, toma el estandarte en su boca y regresa a su Seisera. Lo deja caer sobre el piso enfrente de su Seisera y dice "cubo, cuadrado" y corre a colocarse a la cola de su fila. El número 2 va en busca de otro estandarte y, por turno, hacen lo mismo todos los Seiseros. Cuando el último estandarte es colocado a los pies del Seisero más la Seisera gana y entre hace "cubo, cuadrado".

236. RESERVOIR DE RESERVOIR.—Los Lobatos se forman en fila por Seiseros en un extremo del cuadro. A cada Seisera se le entrega un paquete de tarjetas, cada una con un número pequeño a que las letras de una palabra. A la voz "ya", los Seiseros corren hacia el extremo opuesto, arreglan las tarjetas en su orden (si son números, por ejemplo, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100). Los números 2, corren a recoger las tarjetas y regresan con ellas entregándolas a los Seiseros 1, quienes repiten lo que hicieron los Seiseros, y así hasta que todos han tomado parte. Si se cuenta con suficientes niños, a cada Lobato se le puede dar que entregue las tarjetas y los números.

241. RESERVOIR DE SEISEROS.—Una Seisera 1000-



se puede unirlos poniendo dos alfileres adhiéndonlos de nuevo, que así quedará en forma. Los Lobos tienen que correr pasando por debajo de ellos y si los tocan y se caen, el causante del percance tiene que volver a colocarlo como estaban, antes de regresar a su Seta.

242. **VENTA REVERTIDA.**—Dentro de un círculo se colocan varias piezas de ropa, por ejemplo: un saco, un sombrero, una bola de hilo, etc., tantas como Lobos haya para jugar. Cada uno de estos objetos se atada con un cordón. Los Lobos se forman por equipos y a cada equipo se le proporciona una caja de pajar con hilo y aguja. Los equipos se forman en fila, y al número 1 de



cada uno de ellos, se acerca al círculo, toma la caja y saca uno de los objetos, se lo pone y regresa a ocupar el último lugar de la fila. El primer equipo cuyos componentes han logrado cada uno colocarse convenientemente sus prendas, es el que gana. Las prendas de vestir pueden ser tan sencillas como una pañoleta, pero una pañoleta para usar a la cabeza o una bola de hilo pueden ser suficientes.

243. **DESENGAÑO.**—Los Setales se forman en fila. En su extremo del centro se tocan con la yema de los dedos, primero, los dedos, etc. Después de cada Setales se coloca un paquete de tarjetas conteniendo los siguientes propósitos: ¿En qué posición las respuestas permanecen en las tarjetas? ¿Cuál es la posición de la tarjeta? ¿En qué posición se ve el círculo? etc. Los Lobos, por turnos, colocan las tarjetas en el círculo que a cada uno corresponde.

244. **SOLUCIÓN SIN ZARZOS.**—Se toman tres piezas y a la mitad de ella una raya. Al llegar a una los jugadores se quitan los zapatos, corren hasta el fin y regresan a la raya desde donde vuelven a ponerse los zapatos para llegar al punto de partida, donde todos al siguiente están ejecutando la misma manobra. Los zapatos de todos deberán ser de un mismo estilo.

245. **DEL RE SEÑALADO.**—Se forman equipos en fila, con los brazos abiertos. Cada jugador toma por la mano izquierda al que está detrás de él, poniendo su brazo derecho por entre sus piernas. A la voz "ya", el último de los jugadores se sienta en el suelo y el resto, corriendo hacia atrás, ponen sobre él. Conforme cada jugador pasa al que está en el suelo, el también se sienta. Cuando el último jugador se ha acostado, se levanta y corre hacia adelante pasando sobre los demás y tirando de ellos para que le sigan. Los jugadores no deben soltarse nunca de las manos. El primer equipo que cada uno se sienta sobre sus pies y formado en orden es el que gana.

246. **RETRATO DE ESCALONADO.**—Se entregan a los jugadores 2 piezas de cartón cuadradas, de más o

menos 20 centímetros por lado. Partiendo de una línea, cada jugador está de pie, con un pie en uno de los cartones y coloca el otro pie de tal manera que puede pisar sobre él y también alcanzar el cartón que está detrás. El objeto es correr al cartón más lejano entre los cartones, sin pisar los pies sobre el piso. Aquel que pasa su pie en el piso después de correr de nuevo.

247. **RETRATO DE DIFERENCIACIÓN.**—Los Setales se forman en fila sencilla, con los Setales formando una pelota. A unos dos metros de la línea de partida, se tocan en pequeños grupos. Todos, menos los Setales, están con los brazos abiertos. A una señal dada, el jugador corre hacia el círculo tocando con la pelota al centro de este, y regresa a su Setales, para pasar la pelota por el nivel. Cada Lobo se acerca conforme va pasando la pelota. El último Lobo que recibe la pelota pasa con los brazos abiertos sobre los demás hasta llegar al frente de la Setales, donde recibe la mancha asignada por el Setales. La Setales que primero recibe a tener el frente al Setales es la que gana.

248. **LANZAR EL CORRAL.**—Para este juego los Setales se sitúan frente al juego de aques y enfrente de cada uno, a unos dos metros de distancia a cada, si se prefieren, se tocan en círculo.

El Setales lleva consigo un cordón de tripa y a la voz "ya", la lanza suavemente, de tal manera que vaya a caer dentro del círculo. Si tiene éxito, corre, lo levanta, regresa a su línea y lo pasa al número dos, y así sucesivamente hasta que el último llega al último lugar de la fila. El número dos hace la misma operación y así los demás sucesivamente.

El equipo que termina primero es el que gana.



Si el cordón no cae dentro del círculo, el Lobo que lo ha lanzado deberá correr a recogerlo y volverlo a lanzarlo.

249. **TORONTO.**—La Mancha se levanta en fila, y en el extremo opuesto, frente a cada Setales, se ponen 6 corchetes de hilo dentro de un círculo pintado en la arena. A la voz "ya", el primer Lobo corre hacia el círculo y para uno de los corchetes, agarrándolo en la yema de los dedos de su mano, agarrándolo en la yema de los dedos de su mano, agarrándolo en la yema de los dedos de su mano. Se continúa hasta que los 6 corchetes están colocados uno sobre el otro. El juego puede variar se dando al primer Lobo un libro o una tarjeta sobre la que colocar el corchete. Con la tarjeta y corchete se hace el segundo, y así sucesivamente hasta que el sexto llega a tener sobre los 5 corchetes uno sobre otro, es suficiente.



250. **PELOTA VIADERA.**—La Manada se forma en fila. El último Lobato de cada Sección tiene consigo una pelota y otro objeto que es pasado de Lobato en Lobato. Tan luego como la pelota ha salido de las manos de un Lobato, éste corre a poner en el primer lugar de la Sección. En este forma la pelota o objeto siempre está al final de la Sección, pero esta es nueva hasta adelantarse al final del cuarto o del tiempo. La primera Sección que pase una bola fuera de antemano es la que gana.

Cualquier Lobato que fure consigo la pelota hacia el frente, debe regresar a la cola y pasar la pelota en forma debida.

251. **TÓMBOLA Y PUENTE.**—La Manada se forma en fila. Cada Lobato representa una estación diferente, pero los capataces de cada Sección llevan el mismo nombre. En el extremo opuesto del cuarto hay una bodega con un montón de trojes que representan pasajeros. Alrededor de los trojes se colocan, el número de pasajeros que hay en el tren y si éste va a pasar por un puente o por un túnel. Los Lobatos indicados, toman el número de pasajeros y regresan a su lugar por un túnel o sobre un puente. En el primer caso los de la Sección se abren de piernas para que el otro pase por ahí, y en el segundo, se tiran hacia abajo en el suelo, para que pase brincando sobre ellos.

252. **DESARROLLO DE UNA CORRIDA.**—Se coloca de lado a lado del cuarto, una serie de cuerdas estiradas; los jugadores corren hasta la primera y pasan por debajo de ella y brincan sobre la siguiente estirando esta última con las demás cuerdas. Los jugadores regresan a sus puestos en la misma forma y hacen el siguiente jugador.

## CAPÍTULO VI

### JUEGOS PARA EL CAMPO O PARA EL PATIO DE RECREO

253. **QUEMADO.**—Poco una Manada de 18 Lobatos.

Se forman dos bandos de un campo de juego 30 metros por lado, los de "afuera" tienen una pelota de cuero con la cual tiran de pegar a uno de los de "adentro". Tan luego como uno de estos es tocado, los bandos cambian de lugar. Los golpes son los siguientes: (1) cualquier pelota que golpee a la pelota; (2) si la pelota ha tocado el suelo, los de adentro lo pueden poner fuera los de afuera, pero no pueden usar los manos para detenerla antes de pasarla; (3) los de adentro pueden correr de un lado para otro dentro de los límites fijados. Los de afuera corren como los plom, pero al uso de adentro sale de los límites en caso si hubiera sido tocado. Los de afuera no pueden correr con la pelota en la mano. El uso del juego concluye en que los de afuera los pegaron a los de adentro y movieron la pelota y en que en vez de hacer un tiro sobre la pelota a uno de sus compañeros que se encuentra mejor situado para lanzarla.

254. **RELEVO DE RINOS.**—Los equipos se alinean en círculos viendo en el sentido de las manecillas del reloj. El número uno de cada equipo lleva consigo una pelota y corre por el lado de afuera alrededor de la fila, después se coloca en el último lugar desde donde pasó la pelota al número dos, quien hace lo mismo y así sucesivamente hasta que todos han tocado su turno.

El equipo cuyo número 1 tocó primero, por segundo vez la pelota, es el que gana.

255. **ARRAÑA LA PELOTA.**—Todos tienen uno se colocan dentro de un cuadro. El jugador se coloca en la mano y desde ahí lanza una pelota de cuero que los demás tratan de atrapar. El que la atrapa le pega con ella al primero que pueda, por lo que se coloca afuera del cuadro. Al primero que ha sido tocado 3 veces se le impone un castigo. El que la atrapa, es el que la lanza en cada caso. El castigo es como sigue: la víctima, en un lugar acordado, se apacha dando la espalda al cuadro, desde donde todos, por turno, le lanzan la pelota. Cuando todos han lanzado la pelota, la víctima tiene una oportunidad para lanzarla a los otros que también están apachados.

256. **CONTRAMARCHAS CIRCUNDALES.**—Para jugar al uso libre. Designase la cantidad que habrá de encontrarse. El grupo se divide para hacerlos. El que lo encuentra lanza a los demás que se le reúnen. Si ha tocado todo, de ahí se parte para encontrar la siguiente. Los jugadores pueden ser como: un árbol tocado por un rano; un árbol con agujeros del año anterior; un árbol con rano en su año feliz; un árbol con agujero del lado norte solamente; un árbol con agujeros del lado sur; trozos de engrías; mareas roídas por arillos; paréntesis de la mano; cuatro de rano; años de pederasta; y trozos de sábanas.

257. **CONTRAMARCHAS CIRCUNDALES.**—Se forman dos equipos. El jugador lanza la pelota y el equipo de los de "adentro" corre entre montañas como en el juego del mismo nombre. El jugador puede quedarse en el mismo punto, en el que puede mostrar cualquier

número de jugadores. Si la pelota se coge a un que el burlador la haya cogido, este sale fuera, pero no así todo el equipo. El equipo con mayor número de carreras es el que gana.

258. **BATALLA CON BELLOSAS DE PIEDRA.**—Se le da corder con el dedo de bellotas con objeto al mismo de jugadores. Entre se dividen en dos equipos, cada uno a unos 25 metros de la línea divisoria y con igual número de jugadores. A la voz "yo" de principio la batalla, cada jugador llevando la bellota en la mano y las lleva como pueda. Al principio lanza las dos bellotas que tiene en las manos y después las que recoge de los del lado contrario. A una señal convenida todos hacen alto y se cuentan las bellotas. Todas las que encuentren más allá de la línea dividen cuentan dos puntos y las otras uno.

259. **EL FURTO.**—La Masada se divide en dos grupos, los atacantes y los defensores. Los defensores forman un círculo tocados de la mano y cuando hacen alto, uno se coge en el centro. Los atacantes los rodean a unos 5 o 10 pasos de distancia y tratan de introducir una pelota de la ve al círculo, lo que puede pasar por entre las piernas de los defensores o por sobre sus cabezas. Si pasa por encima de las cabezas, el capitán deberá cogerla y devolverla en seguida. Pero si toca el pie dentro del círculo, el frente la debe capturar y los jugadores también poseídas.

260. **CONFERENCIA DE INGENIEROS.**—Los Seisones se forman en fila, cada uno con una pacha de papel, una moneda, unos pedales de papel cruzados de color, un muñeco de palo, un canote de filo y una cinta con tierra; cada cinta a 5 metros de dis-

tancia de la moneda, la que estará colocada a unos 50 centímetros del suelo de la Seisena. A la voz "yo", el número 1 toma la cinta y con ella una cucharada de tierra, y la lleva a la moneda, luego pone la cucharada al número 2 y así sucesivamente. Entre tanto el resto de la Seisena fabrica una flor, varias flores o un arbusto, etc. Cuando la moneda está lista de tierra la Seisena planta la flor, etc. La mejor flor colocada en su lugar, en el mismo tiempo, es la que gana.

261. **MARCHE ENCONTRA.**—Se requiere el mismo número de carreteras como en el de Seisena. Se escriben manzanas en pequeños pedales de papel, las que se esconden en la parte hacia de los carreteros, y estos a su vez en un lugar escondido. La Seisena tiene que encontrar un canote y llevar al otro las instrucciones contenidas en el manzano. Los manzanos son generalmente como sigue: "Carretera hacia el norte y atrás el papete cuando el Nada de Río". "Carretera hacia el Sur y toquen una pacha de pedales en una chibcha". "La pacha debe ser negra-oble". "Carretera hacia el Oeste y recien el pinto y tener verse del Hino Nacional". "Carretera hacia el Este y salte 30 veces". Cuando se llega al otro lado, lo que es más conveniente, el número de instrucciones es diez veces.

262. **CARRERA ENCONTRA.**—La Masada se divide en Seisena y se les ordena ir en busca de determinación ciegos, cuya letra inicial se les da.

P	pan
A	agua
R	rama
E	huevo
S	manzana

Cuando estas están colocadas en forma correcta deberán obedecer al sonido de determinación ciegos. La primera Seisena que regresa es la que gana.

Cuando cambia la Seisena pueden recoger el nombre de la ciudad y darle a conocer a Añela. Una Seisena van en busca de los otros y los atrapan dentro de un cierto límite de tiempo. Las otras Seisenas las inspeccionan y tratan de descubrir el nombre de la ciudad.

263. **CAZA DE AVES DE CORRAL.**—Al gallo y a la gallina se les da tiempo para que sepan y juegan es que de huevos (pachetas que deberán ser viejas) y estar en lugar donde se puedan recoger. Los cazadores se les da de los huevos, los cuales solamente pueden cogerlos uno por uno. Las aves deben estar a una distancia del agua, pero deben estar frente a este por lo menos cada 2 minutos. Hasta que las dos fuerzas han sido encontradas, sólo las aves pueden mover, lo cual hacen colocando los pies de los cazadores, uno por uno (entre líneas colocadas en el círculo). Cuando las dos fuerzas han sido encontradas, las aves se alejan de su nido y pueden ser tomadas por los cazadores, quedando las las aves (el gallo caza verde; la gallina caza amarilla).

264. **LA PELOTA CON CANTAR.**—Una Seisena hace de canot y está armada con una pelota. El resto de la Masada, llevando en pedales es el círculo para distinguir, queda distribuido por todo el campo. El canotirista pasa a los atacantes, pegándoles con la pelota en las piernas, sobre de las rodillas. Cada pelota que ha sido tocada se convierte en canotirista, se coloca en pedales alrededor del can-

otirista y ayuda al primer canotirista a tomar. El animal que queda al último es el que gana.



265. **CARRERA Y BARRERA.**—Se marcan dos líneas, una a cada lado de un espacio amplio; las líneas se convierten en una de ellas. Se designa un canotirista y dos o tres jugadores que llevan la pelota hacia el otro lado de la línea, pero los jugadores corren de una valla a la otra, evitando el ser tocados por el canotirista y los jugadores. Si un jugador ataca a una línea deberá retroceder hasta que el canotirista lo toque y le dé 3 palmadas. La línea trata de escapar, pero una vez que ha tocado los 3 palmados se convierte en canotirista. Cuando todas las líneas juegan una vez con ellas, otra se convierte en canotirista y las demás dos o tres en jugadores. Los jugadores deberán tratar de cruzar de una valla a la otra, lo más frecuentemente posible.

266. **VIRADA ENTRA.**—Se forman una corda con hojas, ramas, etc. Todas las Seisenas, excepto una, se sitúan en dos filas, con la espalda hacia la valla y hacia las otras. La Seisena libre, uno por uno, trata de cruzar por la valla tan lejos como le sea posible sin ser oído; si lo oyen oyen en red, oír. Aquel que ha llegado más lejos estará el

lugar a donde ha llegado con su palaneta y los demás de la Seisena tratan, por turno, de ir más lejos.

267. **Encuentro de la Seisena.**—La historia de "La Seisena levanta" (de "El Libro de las Tresas Viejas") se lee a la Manada, la que después se divide en dos partes. Una de ellas con las palanetas amarradas a la cabeza representa a Balón y los aldeanos con Mowgli; la otra representa a Mowgli y la Manada de Seisena llevando sus palanetas a manera de collar.

De acuerdo los dos bandos escogen de cuál se adelantará a otra casa, que representa a Khanbura, donde se encuentran los ingleses. Los dos grupos se mueven en direcciones opuestas hasta que Akela sale al sillón. Balón y los aldeanos se detienen el lugar donde han hecho más represento la "aldea". Mowgli está en su "casa" sola. Dejan guardia con ella y las demás se aproximan entre su campamento en Khanbura permaneciendo al silencio. Mowgli y la Manada también se han detenido. Al día 2 oficiales dados por Akela, se disponen a hacer a Mowgli. Cualquier Lobo que entre la "aldea" deberá ponerse en contacto con Mowgli, para salvarse el punto siguiente. Si Mowgli tiene éxito en traer a Mowgli sin un día de lazo, por el lado de los aldeanos, se le permite sin molestia. Se va a Mowgli 50 pasos fuera del campamento pero antes de hacerlo, el día la Manada de la Manada para hacerles saber que la cacería ha terminado.

Mowgli y los lobos tratan de volver a Mowgli hasta Khanbura. Balón y los aldeanos tratan de retarlo. En la pelea, cualquier Lobo que pierda su palaneta amarrada por su enemigo se da por muerto.

268. **HERRA MADERA.**—Cada Seisena representa un hombre que está tratando de morir a su jefe lobo, por medio de una herra maderal, que crece en el bosque. Se le muestra una flor en una cacería y cuyo nombre desconocen los Lobos; él la describe a la Seisena y los otros a la historia. Se muestra la división del juego si algunas herra de animales salvajes y otras si son maderales. La primera Seisena que encuentra la flor y la presenta es la que gana.

269. **Mowgli y los Bandereros.**—Esta juego se presta para ser jugado al aire libre donde haya algún refugio a su campo abierto. Tres Lobos representan a Mowgli, Balón y Baghara y andan de caza por la selva (representada por un árbol circular). El resto de la Manada representa a los Bandereros (llevando sus palanetas a guisa de collar) y permanecen alrededor del círculo. Tratan de cazar a Mowgli y llevarlo a las Caves Frias, un lugar situado a 100 metros de distancia. Mowgli procura estar cerca de Baghara y Balón, quienes tratan de protegerlo quitándoles las albas a los Bandereros. Cualquier mano que pierda su collar se retira fuera del círculo a esperar que Mowgli sea atrapado. Mowgli es capturado por cualquier mano que le toca de la mano; toda defensa con una vez que la mano de Mowgli ha sido tocada. Entonces todos los Bandereros, llevando a Mowgli en el centro, corren hacia las Caves Frias. Baghara y Balón tratan de capturarlos tan luego como han atrapado al círculo. Si Mowgli es rescatado antes de llegar a las Caves Frias el juego comienza de nuevo, pero si se intermite con la Manada del Hombre de Kila y luego se repite.

Nota: Si la Manada es pequeña, es probable

que Mowgli vaya a cazar acompañado solamente de Baghara.

270. **ROSA HONOR Y EL ALDEANO.**—La Manada se divide en dos grupos. Balón Hood y sus seguidores, y el Aldeano de Tolofo y sus hombres. Los Lobos de cada grupo se distinguen llevando unido al torso un estambre de distintos colores, además cada grupo lleva una bandera especial.

El Solista de Mowgli va con cada grupo, para actuar con de Balón Hood y el otro de Alpacá. Los grupos marchan de una base común, donde se encuentran Akela y caminan en direcciones opuestas. A una señal de Akela de Akela, los dos grupos hacen alto y establecen sus bases. Las banderas son colocadas en lugares fácilmente accesibles y se nombran 3 guardias, que se colocan a una distancia de 15 metros de cada bandera. Los jugadores reciben ahora unos mensajes que llevan consigo escondidos. Cuando todos están listos, un Viejo Lobo de cada grupo da una señal de silencio. Akela comienza con uno, y los grupos comienzan a avanzar; si uno se desvía de la base de los contrarios y captura el bandera, eliminando los mensajes de que son portadores al Viejo Lobo, que se encuentran en la base.

Las reglas del juego son las siguientes:

1.—Cualquier jugador que comience a su enemigo lo puede capturar totalmente. Si dos jugadores se tocan al mismo tiempo, los dos hacen alto, se paran de espaldas el uno al otro y se aproximan caminando en direcciones opuestas 25 pasos, recordándose en seguida el juego.

2.—Un jugador capturado es llevado por su captor a su base y registrado para volver al juego. Pero si uno se es rescatado antes de llevarlo al Viejo Lobo haya corrido 25 al primer caso.

libertado y no puede ser perseguido hasta que esté a 50 pasos de distancia de la base enemiga. Si se le encuentra el mensaje, éste es entregado al Viejo Lobo y el jugador rescatado a su base se distancia de su nuevo mensaje. Durante el momento de una a una base no puede ser capturado ni se puede comenzar a nadie.

3.—Si la bandera es capturada, el Viejo Lobo lleva un silencio largo, lo que quiere decir que ha terminado el juego, y todos los Lobos se encuentran alrededor de Akela.

271. **ENCUENTRO DE LOS LOBOS.**—Los Lobos juegan por el campo. A una señal convenida todos deben desaparecer de la vista antes de que hayan sido contados diez. Cualquiera que esté visible cuando la cacería haya sido terminada se le sanciona por no obedecer y queda fuera del juego.

272. **LOS LOBOS CONTRA LOS CHACALOS.**—Cada lobo tiene entre los chacalos uno con igual número al suyo. Los lobos avanzan en fila sencilla en una ruta que ha sido marcada; cada uno lleva una palanqueta en su cintura o algo en su mano. Los chacalos se esconden a la izquierda de la ruta antes de que los lobos den principio a su carrera. El objeto es que cada lobo tenga más de la posibilidad que posea el lobo que luego designa el mismo número. Los lobos deben ver siempre hacia adelante a los chacalos, pero jamás hacia atrás. Cualquier lobo que se oye al chacal grita: "Tobago" ("ahí está un chacal"). El chacal que ha sido visto se aproxima a la fila de los lobos a jugar con ellos hasta el final de su carrera. Cuando los lobos llegan a esta



se quitan las pesadumbres que llevan consigo. Los chachales son llamados y se hace un cómputo como sigue: se otorga un punto a los lobos por cada chacal que haya sido descubierto, y un punto a los chachales por cada uno que no haya sido descubierto; pero siempre por ese último punto, dond' qui pechalemos portaba "su número correspondiente". Para ahorrar tiempo los chachales que no hayan sido descubiertos pueden agregarse a la fila de los lobos, después de que el último de éstos les pasara delante a él, pero bajo su palabra de honor de no hacerse notar al punto correspondiente por haber averiguado la pertenencia de su "número correspondiente" si esto lo ha hecho después de salir de su escondite y agregarse a la fila.

276. El MACHACO ZULU.—Un Lobo portando un pequeño blanco es enviado a buscarse dentro de su área defensiva donde existan arbustos, helechos, etc., con los que pueda ocultarse. Se le otorgan 3 minutos de ventaja, después de los cuales los otros Lobos salen en su persecución. El Zulu no deberá quitarse el nombre y el premio que le sea su cantante en Zulu.

## CAPITULO VII

## JUEGOS DE ADIESTRAMIENTO DE LOS SENTIDOS

274. CARRO.—Este antiguo juego consistía en ganar puntos por encontrar a un hombre escondido, pero puede jugarse de distintos modos.

El primer Lobo que vea un Cadáver, un hombre, una víctima, una iglesia, un perro determinado u otra cosa por el estilo, grita "Carro" y se otorga un triplé por cada cosa vista y el que tenga mayor número de triplés al vencer el plazo, es el que gana.

275. LA MARMITA DEL COCO.—Dos Señores forman dos grupos. A uno pertenece la marmita del cocido y al otro el novio. El cocido y su grupo salen del campo y su deber es ver la que ahí pasa. Entre tanto la Señora poseedora de la marmita escoge a uno de sus componentes para que represente el contenido de la marmita: lo cubre con una manta para ocultarlo. De tiempo en tiempo los de afuera gritan "¿Ya está el cocido?" y los de adentro responden: "todavía no", hasta que el cocido ha sido robado completamente. Cuando esta tarea llega, la Señora de la marmita lo deja con el cocido dentro y se retira a esconderse, gritando a los de afuera: "El cocido está listo". El novio, con sus amigos, entra facilitando a los de la marmita y van juntos hacia él.

el novio pone su pie sobre de la marmita y el cocido se lo saca fuertemente. Entonces el novio pide al cocido que ladre como perro a vista de cualquier otro animal y trata de indicar qué representa el cocido. La Señora que está escondida, promueve frito para sobre y repeler el novio si éste se acerca; mientras el cocido lo retiene cada fuertemente, hasta que un amigo, por la fuerza, lo rescaten.

276. El AVE en el SOTRACON.—Este es un juego serio de poderlos con cuadros de aves, raras, comunes, pero sin nombres, las que se colocan alrededor del campo y la Marmita, en todo, se hacen la fila a donde están esas aves, que nadie puede moverlas. Comenzando sobre las partes de los pies, van los Lobos alrededor del campo, buscando en secreto y haciendo cada uno una lista de las aves que reconocen. Si un Lobo trae una tarjeta blanca que regresa al hueco, y pueda probar que alguna que haga un ruido. A una señal determinada todos regresen al hueco y se les otorgan puntos por las aves que reconocieron correctamente.

277. ACORTO DE AVES.—Los Señores se hacen en fila, en la entrada del terreno Akela (representa un ave) y se colocan en el centro, en el otro extremo, y con la espalda hacia la Marmita. A un metro detrás de Akela y frente a cada Señora, se coloca una alfombra grande de una ave. Akela mueve cuidadosamente la espalda un cuadro a colores de la misma ave, de tal manera que los Lobos pueden verlo. A la vez "va" cada Lobo, por turno, se arrastra silenciosamente, de un cuadro al cuadro y trata, con ligeros o con gritos, sobre la alfombra aquel cuadro del cuadro que le haya llamado la atención. Si el ave se da cuenta de que se acerca al acortador

señala el vuelo y el Lobo puede una vida y una oportunidad.

278. EL CACIO.—Los jugadores se sientan en círculo: uno de ellos, con los ojos vendados, es el centro. Este señala en una dirección y hace un ruido ruidoso. El que ha sido señalado deberá tratar de averiguar qué puede el ruido. El que está con los ojos vendados deberá de advertir qué hay y si lo hace cambios de lugar, pero si no contesta.

Cuando un nuevo Lobo ha pasado al centro, los demás deben cambiar lugares en el círculo.

279. EL RABÓN.—Los Lobos forman un círculo, uno de ellos, con los ojos vendados, es el centro, hace de guía. Cada Lobo en el círculo representa un rabón y por turno se arrastra hacia el guía. Tan pronto como el guía se da cuenta de su ruido, señala en la dirección en que cree haberlo oído. Si señala al Lobo que se está arrastrando hacia él, éste se detiene en donde se encuentra y ahí se sujeta. Otro ruido se oye entre ellos. Cuando todos se han arrastrado, aquel que está vestido más cerca del guía es el que gana. El círculo deberá ser tan amplio como el campo lo permita. Deberá haber absoluto silencio entre los Lobos.

280. LA Caza DEL DIABLO.—Correr en pequeños pedazos varias de diferentes colores, y distribuirlos por todo el campo. Los señores de los colores pueden correr. Cada uno de los señores que pueden correr un área similar. La cosa se hace por Señores. Los señores más difíciles correrán más puntos.

281. ENCONTRAR AL REINO.—Con la Marmita

hacia del cuarto escalón un reloj. Hágase que la Minota regrese al cuarto y déle 5 minutos para que lo descarte por el tic-tac, tomando los Lobos en totalidad. Cuando alguna la ha descubierto, no deben indicar en forma alguna el lugar donde se encuentra, sino solamente decir que lo sabe. Entonces la Señora se forma en círculo y se ocupan primero a los que dicen correctamente el lugar donde se encuentran. Cuando se repite esta juego siendo encubierta dos o más veces.

282. **CONSERVACIÓN.**—La Manada se forma en fila, con dos círculos pintados con él, entrete de cada uno y como a 10 pasos de distancia. En el primer círculo colóquense varios artículos tales como: una botella, un libro, una arveja, un alfiler, etc. El número 1 corre y levanta artículos del primer círculo para colocarlos en el segundo círculo, en el orden en que se encuentran. En seguida el siguiente Lobo corre al segundo círculo, toma los artículos y los regresa al primero, colocándolos en orden y en sucesivamente. La exactitud y la velocidad cuentan al otorgar los votos.

283. **CITA DE ALFILERES.**—Se colocan solo o a ambos círculos alrededor del cuarto, por los alfileres, variadas. Los alfileres de colores blancos cuentan 1, los de color de colores cuentan 2, los negros cuentan 3.

284. **EL SEÑOR CITA.**—Los jugadores se forman en círculo, numerados: el número 1 es el Cita, el número 2 es el secretario.

El Cita empieza diciendo: "El Cita de la parrotilla ha perdido su sombrero, pero dice que si y otros dicen que no, para ya dijo alguien (por

ejemplo 7", y principia a contar rápidamente hasta 10. El número 7 deberá decir inmediatamente: "no señor, ya se lo ha ido". El Cita responde: "el señor, señor fue", pero el número 7 dice: "no señor". El Cita dice: "¿Quién fue entonces?", el número 7 para el secreto a quien el Cita, diciendo un número o también: "10 Cita" o "El Secretario". El que responde antes de que se haya contado 10, pasa a ser el último y todos se corren tomando nuevos números.

285. **SUMAR Y ENCONTRAR.**—A cierto o más Lobos se les venden los ojos y se les coloca en una línea, mientras los demás toman posiciones, digamos a 100 metros de distancia. Cuando todos están listos, los que no están vendados abren los ojos, se dirigen a intervalos, para dar a conocer a los vendados desde se encuentran. Los vendados tienen de record, por turno, y rodea los ojos y el primer que lo logra es el que gana. Aléalo adentro a cualquier Lobo cuando corra peligro.

## LIBROS SOBRE LOBATISMO

MANUAL DE LOBATOS.—Helen Pond.

PROBES Y ESPECIALIDADES SCOUTS.—(Reglas de Oficiales de las Panchas y Especialidades de los Lobos, Scouts y Rover).

CARTILLA DEL LOBO.—J. M. Calafina y C. Macatangay. (Como pasar las pruebas de Pancha, Pícaro y Segunda Escalera).

CAMPAMENTO DE LOBATOS.—Morgan y Neame.

CÓMO ORGANIZAR UNA MANADA DE LOBATOS.—C. I. E.

VIAJE A LA SELVA.—J. M. Calafina (Los Animales, las Hierbas y las Danzas de la Selva).

TARJETAS SCOUTS DE SAN ANTONIO Y MONTE.

COMO DE ALFILERES DE LA SELVA.