

ROBERT BADEN-POWELL



Juegos scouts

Scouting Games

1910

EDICIÓN REVISADA

Juegos scouts

(Scouting Games)

ROBERT BADEN-POWELL

Juegos scouts. (Scouting Games)

© 1910 Robert Baden-Powell

Texto original de Robert Baden-Powell, de dominio público. Traducción al español hecha para esta edición a partir del original inglés. Reedición digital revisada (2026): corrección ortográfica y gramatical, lenguaje actualizado al español de España, sin ilustraciones.

Primera edición: 1910

Índice

Nota sobre esta edición	7
Nota sobre el contexto histórico	9
Prólogo a la sexta edición	11
1. Juegos de exploración	13
2. Juegos de acecho	31
3. Juegos de rastreo	35
4. Juegos de interior	43
5. Juegos generales para el campamento o el patio	55
6. Juegos para ciclistas	71
7. Juegos en la ciudad	75
8. Juegos nocturnos	83
9. Juegos de invierno	87
10. Juegos de marinería	93
11. Juegos de primeros auxilios	97
12. Juegos de fuerza	105
13. Exhibiciones	109

Nota sobre esta edición



ESTE LIBRO ES UNA TRADUCCIÓN NUEVA AL ESPAÑOL, HECHA para esta edición a partir del texto inglés de *Scouting Games*, publicado por Sir Robert Baden-Powell en 1910. El título se ha traducido como «Juegos scouts». La traducción sigue la sexta edición, que es la que recoge el texto de partida e incluye el prólogo que el autor escribió para ella. Se ha buscado un español de España actual, natural y fluido, sin quitar ni añadir nada al contenido. A las medidas inglesas se les añade su equivalencia aproximada en el sistema métrico la primera vez que aparecen. Esta edición digital prescinde del índice original y de las ilustraciones.

Nota sobre el contexto histórico



ESTE LIBRO SE ESCRIBIÓ HACE CASI UN SIGLO, EN TIEMPOS DEL Imperio británico, y refleja las ideas, el lenguaje y los valores de su época. Algunos pasajes contienen expresiones y opiniones sobre otros pueblos, razas y culturas que hoy consideramos racistas o coloniales; hablan de la caza, la guerra, la violencia o los castigos con una naturalidad que hoy no compartimos; presentan una visión de los papeles de hombres y mujeres, de la religión o de la sexualidad propia de entonces, o recogen consejos de salud y de primeros auxilios que la medicina actual desaconseja.

Esos pasajes se han conservado tal como están, sin suprimirlos ni suavizarlos, porque forman parte del documento histórico y ayudan a entender cómo nació el Escultismo y cuánto ha cambiado desde entonces. Mantenerlos no significa compartirlos. Los consejos prácticos de seguridad, salud y primeros auxilios no deben seguirse sin contrastarlos con las recomendaciones actuales.

Si este libro lo leen niños o jóvenes, conviene que lo hagan acompañados de un adulto que pueda comentar con ellos esos pasajes.

Prólogo a la sexta edición



LA FORMACIÓN DE LOS BOY SCOUTS SE HACE SOBRE TODO POR medio de juegos, prácticas y competiciones que les resulten interesantes y que, al mismo tiempo, pongan en juego las cualidades de hombría y de buena ciudadanía que queremos inculcarles.

Por eso, detrás de los juegos que aparecen en las páginas siguientes hay siempre un objetivo, físico o moral. No agotan todo lo que se puede proponer: son solo muestras o sugerencias a partir de las cuales los Jefes de Tropa con imaginación idearán sin dificultad otros mejores, y en mayor número, adaptados a las condiciones de su localidad. Pero al inventarlos hay que tener siempre presente el objetivo más alto; es decir, el instructor debe pensar primero qué quiere enseñar y después inventar un juego o una exhibición en la que se pongan en práctica esas enseñanzas. Conviene recordar que estos juegos mejoran mucho la segunda y la tercera vez que se juegan, porque a menudo hay que añadir reglas menores para adaptarlos a las circunstancias del lugar. Para que salgan bien, en general conviene ponerles un límite de tiempo.

Además de la salud y la alegría que proporcionan, estos juegos nos permiten inculcar en nuestros futuros hombres el sentido del juego limpio, la disciplina y el dominio de sí mismos; en una palabra, la deportividad.

ad. Aparte de los juegos que recoge este libro, en el Movimiento Scout hemos adoptado otras actividades, sobre todo la natación y la escalada. Sirven para que los chicos se desarrollen más plenamente, tanto en lo moral como en lo físico. En lo moral, porque la natación da una sensación de dominio sobre uno de los elementos y de estar preparado para servir a los demás en él, fruto de haber ejercitado el valor y la constancia; y la escalada, de forma parecida, da confianza en uno mismo y una sensación de fuerza al superar con éxito una aventura difícil.

Son buenas en lo físico porque ambas actividades desarrollan la salud y la fuerza mejor que otras: no son artificiales, como la gimnasia de tablas o la instrucción de cuadrar el cuerpo, sino naturales, y atraen al chico de tal modo que sigue practicándolas por su cuenta en su tiempo libre.

En estos tiempos en que una proporción tan grande de los hombres no está físicamente sana ni es capaz de soportar un gran esfuerzo de trabajo duro, los Jefes de Tropa prestan a la nación un servicio verdaderamente valioso al formar una nueva generación de ciudadanos más sanos de cuerpo y de mente que la anterior. Los juegos descritos en las ediciones anteriores se han revisado con cuidado a la luz de una experiencia más amplia, y se han introducido mejoras.

R. S. S. B.-P.

1. Juegos de exploración



1. Asalto a las banderas (*Flag Raiding*)

Este juego es para dos Patrullas, o para un grupo mayor dividido en dos bandos, cada uno al mando de un Guía de Patrulla. Se colocan tres banderas (sirven las de señales) dentro de un terreno determinado, a unas 20 yardas (unos 18 metros) una de otra. El Guía del bando defensor decide dónde ponerlas. Después sitúa a su Patrulla a no menos de 200 yardas de las banderas, y empieza el juego.

Los atacantes envían scouts para averiguar: 1) dónde están las banderas, y 2) dónde se ha situado la avanzada. Luego intentan llegar hasta las banderas y llevárselas sin que la avanzada los vea. Ningún scout puede llevarse más de una bandera. La Patrulla defensora no puede acercarse a menos de 200 yardas de las banderas, y para capturar a uno de los asaltantes tiene que haber al menos dos defensores a menos de 10 yardas de él y gritarle «¡Manos arriba!».

Cuando uno de los Guías de Patrulla o un árbitro da la señal de que se ha acabado el tiempo, todos deben ponerse de pie donde estén, para ver lo cerca que han llegado los asaltantes y la posición exacta de la avanzada. Es muy importante que los Guías mantengan el contacto con su Patrulla.

Si quieren, los atacantes pueden preparar una falsa alarma por un lado mientras un solo scout se dirige hacia las banderas desde el lado contrario y se hace con una. De noche, las banderas pueden sustituirse por faroles.

2. Los correos rivales (*The Rival Dispatch Bearers*)

Se juega entre dos Patrullas rivales, a las que, para entendernos, llamaremos los Lobos y las Avefrías. Cada Patrulla elige a uno de sus scouts como correo. El Jefe de Tropa se sitúa en un punto determinado, a ser posible en medio de un bosque o, si se juega en la ciudad, en un cruce de varias calles. Los dos correos salen desde puntos opuestos, a unas dos millas (unos 3 kilómetros) del Jefe de Tropa, e intentan llegar hasta él.

El resto de cada Patrulla tiene la misión de impedir que el correo rival alcance su meta. Así, los Lobos vigilarán la franja de terreno por la que es probable que venga el correo de las Avefrías; y como gana la Patrulla cuyo correo llegue primero hasta el Jefe de Tropa, los Lobos harán todo lo posible por capturar a la Avefría y quitarle el mensaje. Las Avefrías, por su parte, intentarán lo mismo, claro está.

Como es lógico, el correo al que le quitan el mensaje no puede seguir. Las Patrullas deben mantenerse a 200 yardas del punto de salida y del de llegada, lo que da al correo más posibilidades de alcanzar al Jefe de Tropa. Para que el correo quede capturado, uno de los defensores tiene que sujetarlo de verdad, aunque no se permite pelear.

3. El correo del asedio (*Dispatch Running*)

Se elige a un scout para que lleve un mensaje a una plaza sitiada, que puede ser un pueblo o una casa de verdad, o una persona apostada en un lugar acordado. El correo lleva prendido al hombro un trapo de color de al

menos dos pies (unos 60 centímetros) de largo, y tiene que llegar a su destino con el trapo en su sitio.

El enemigo que asedia la plaza debe impedir que llegue al cuartel general, pero, como es lógico, no puede entrar en las líneas de los supuestos defensores, es decir, a menos de 300 yardas del cuartel general (conviene fijar los límites de antemano). Para atraparlo, el enemigo tiene que quitarle el trapo del hombro. Los sitiadores saben que el correo sale desde una dirección concreta a una hora concreta; el punto de salida debe estar a una milla más o menos de la ciudad sitiada. Pueden hacer lo que quieran para capturarlo, salvo presenciar su salida.

El juego puede hacerse en una ciudad, eligiendo dos casas: una como punto de salida y otra como ciudad sitiada. El correo puede disfrazarse como quiera (menos de mujer), siempre que lleve el trapo prendido al hombro.

4. Leer el mapa (*Reading the Map*)

Es una prueba de lectura de mapas y de memoria de lo leído. El Jefe de Tropa, o el Guía de Patrulla que esté al mando, lleva a su Patrulla a una ciudad desconocida o a una zona complicada del campo, y quiere averiguar, a través de sus scouts, detalles de los alrededores. Para ello les enseña un mapa de la zona y asigna a cada uno un lugar que visitar: le señala la ruta en el mapa y le indica las iglesias, las posadas y demás cosas en las que debe fijarse por el camino. Cada scout debe tener que recorrer una distancia fija y anotar un número determinado de detalles. Luego salen y, a medida que regresan, el Jefe de Tropa o el Guía de Patrulla toma nota de sus informes. Gana el scout que trae el mejor informe en menos tiempo.

5. Carrera de relevos (*Relay Race*)

Una Patrulla compite contra otra para ver quién consigue hacer llegar un mensaje a gran distancia en menos tiempo, con relevos de corredores (o de ciclistas). La Patrulla recibe la orden de traer tres notas sucesivas que hay que recoger en una casa determinada, o bien unas prendas, como ramitas de ciertas plantas, de un lugar situado, por ejemplo, a dos millas, o más lejos si las Patrullas van en bicicleta. El Guía sale con su Patrulla y va dejando scouts a distancias convenientes; cada uno hará de corredor desde su puesto hasta el siguiente y luego volverá para la segunda nota o prenda. Los corredores deben salir a intervalos fijos.

Poniéndose de acuerdo con los Jefes de Tropa vecinos, se pueden organizar relevos de larga distancia de cien millas (unos 160 kilómetros) o más. Cada Jefe de Tropa o Guía de Patrulla se encarga de hacer avanzar el mensaje por su propia zona con relevos de scouts en bicicleta. Un ejemplo de esto se dio en el Jamboree, cuando se llevaron mensajes hasta Olympia con relevos de scouts desde lugares a más de 100 millas. Se podría establecer una interesante serie de marcas, y los distritos podrían competir entre sí llevando mensajes por tramos fijos de carretera. Los tiempos podrían publicarse en *The Scout*.

6. Columnas volantes (*Flying Columns*)

Pueden competir cualquier número de Patrullas. Una fuerza necesita ayuda, y un motorista militar que va camino de la guarnición más cercana se topa con un campamento scout. Da a cada Guía de Patrulla una idea rápida de la situación y le enseña un mapa hecho a toda prisa: le explica que la fuerza en apuros está a dos millas por una carretera determinada y que,

entre el campamento scout y esa fuerza, están las avanzadas enemigas. Los Guías tienen que llevar a sus Patrullas hasta la fuerza en apuros en el menor tiempo posible y sin que el enemigo los vea.

La fuerza en apuros se representa con cualquier punto bien visible, y las avanzadas enemigas, con personas con banderas rojas apostadas en la carretera entre el campamento scout y la otra fuerza. En cuanto vean a alguna Patrulla deben tocar el silbato, y esos scouts se consideran capturados (o bien pueden fijarse en a qué Patrulla pertenecen los scouts que han visto y anotárselo en contra). Gana la Patrulla que llega antes hasta la fuerza en apuros sin que hayan visto a ninguno de sus scouts.

7. Números (*Numbers*)

Este juego es estupendo para entrenar la vista y para aprender el arte de avanzar a cubierto. Cada scout lleva un número de tres cifras prendido en la parte delantera del sombrero. El número debe estar dibujado en negro y poder leerse bien a cien yardas (unos 90 metros) de distancia; las cifras deben medir al menos 3 pulgadas (unos 8 centímetros) de alto.

La Tropa se reparte así: dos o tres Patrullas se alejan 300 yardas del campamento y reciben la orden de avanzar hacia él a cubierto. Como defender es más fácil que atacar, solo una Patrulla se queda para defender el campamento. Cuando los atacantes avanzan, los defensores siguen atentamente sus movimientos: han elegido un buen escondite para que no se les vean los sombreros y esperan a que el enemigo se ponga a tiro. Mientras el número no se pueda leer con claridad, se considera que los atacantes están fuera de alcance.

Cuanto más se acercan, más cuidado deben tener los atacantes de no asomarse por encima de un arbusto el tiempo suficiente para que los defensores lean su número. Un buen scout, por supuesto, mira por un lado

y no por encima del arbusto o de la roca; y en este juego, si se asoma, tiene que ser muy rápido, porque no se puede quitar ni girar el sombrero, ni taparse el número con las manos. Si los defensores consiguen leer los números, los gritan y el árbitro los apunta. Los atacantes también gritan los números de los defensores que se dejan ver, y el árbitro que acompaña al bando atacante los anota. Cuando entre los dos bandos solo quedan 50 yardas, los árbitros dicen en voz alta los nombres de los que han sido abatidos, y esos chicos no pueden seguir participando en el combate.

Cuando el jefe de los atacantes considera que ha avanzado a cubierto todo lo que podía, da la orden de «¡Al ataque!», y los atacantes cruzan a la carrera el terreno abierto que hay delante del campamento mientras los defensores gritan los números tan deprisa como pueden leerlos. Si los atacantes llegan al campamento con más hombres de los que quedan en el bando defensor, han ganado. Pero si en el asalto final los defensores consiguen abatir a casi todos sus enemigos, el campamento se salva.

8. Reconocimiento del terreno (*Surveying the Country*)

En cuanto se monta un campamento, lo primero que hay que hacer es conocer el terreno de alrededor, y eso es un tema excelente para una competición entre Patrullas. Cada Guía de Patrulla recibe una hoja de papel para dibujar un croquis de la zona en unas dos millas a la redonda. Después envía a sus scouts en todas direcciones para que la reconozcan y le traigan un informe de todos los elementos importantes: carreteras, vías de tren, arroyos, etc. Para las direcciones más difíciles elige a sus mejores scouts. Gana la Patrulla cuyo Guía entrega al jefe del campamento el mejor mapa en menos tiempo. Los Guías deben hacer sus mapas únicamente con los informes de sus propios scouts.

9. Scout contra scout (*Scout Meets Scout*)

Este juego sale igual de bien en el campo que en la ciudad. Se llevan scouts sueltos, parejas o Patrullas completas a unas dos millas unos de otros y se les hace avanzar los unos hacia los otros, bien siguiendo una carretera, bien dando a cada bando un punto de referencia hacia el que dirigirse, como una colina empinada o un árbol grande. Gana la Patrulla que ve primero a la otra. Para indicarlo, el Guía levanta el banderín de su Patrulla para que lo vea el árbitro y toca el silbato.

La Patrulla no tiene por qué ir junta, pero gana la que antes levanta su banderín, así que conviene que los scouts estén en contacto con su Guía por señales, de viva voz o con mensajes. Los scouts pueden usar cualquier treta, como subirse a los árboles o esconderse en carros, pero no pueden disfrazarse.

Cuando la Tropa se reúne para cualquier actividad, es una buena práctica que, al acercarse al lugar de encuentro, cada Patrulla intente ser la primera en ver a las demás.

10. Cortar el telégrafo (*Telegraph Cutting*)

Un ejército invasor siempre intenta destruir todas las comunicaciones del país invadido, así que lo primero que se destruye es el telégrafo, y los defensores mandan hombres a proteger los cables.

Elegid una carretera con cables de telégrafo que tenga buenos escondites a ambos lados. Los defensores deben tener dos Patrullas por cada una de los atacantes, y solo se protege el tramo de terreno que permita poner un defensor en cada poste. Los defensores no tienen por qué quedarse

en la carretera: pueden enviar scouts para averiguar dónde se concentra el enemigo y por dónde es probable que ataque.

Para cortar la línea, los atacantes tienen que atar tres pañoletas alrededor de un poste (o el doble si atacan dos Patrullas). Los defensores pueden dejarlos fuera de combate con solo tocarlos; pero si en algún punto los defensores son menos, deben retirarse hasta que lleguen refuerzos. Así que la clave del juego está en que los defensores se mantengan en contacto a lo largo de la línea y estén listos para enviar refuerzos en cuanto el enemigo amenace con atacar cualquier punto.

11. El juego de las señales (*The Signallers' Game*)

Un juego para buenos transmisores de señales

La Tropa se divide en tres grupos o Patrullas: la Patrulla A, la Patrulla B y la Patrulla C. La A será la más pequeña, pero todos sus miembros deben ser buenos transmisores de señales; la C será la más numerosa.

Primero sale la Patrulla A y se coloca en un terreno elevado, en el campanario de una iglesia o en el tejado de una casa, de modo que domine bien una franja determinada de terreno. Esta Patrulla lleva banderas de señales para morse o semáforo, u otros aparatos de señales. Luego sale la Patrulla B, que se esconde dentro de esa franja de terreno vigilada por los transmisores de la Patrulla A. Al salir, la Patrulla B procurará mantenerse a cubierto y despistar o engañar a los transmisores, apareciendo y desapareciendo en distintos sitios, y al final se instalará en un escondite.

Cuando la Patrulla B lleva quince minutos fuera, avanza la Patrulla C. Entonces los transmisores le comunican por señales a la Patrulla C, la atacante, la posición de la Patrulla B enemiga y otros detalles que la ayuden a avanzar sin ser vista y sorprender al enemigo. Para ganar, la Patrulla C tiene que capturar a los scouts de la Patrulla B rodeando sus escondites. Si la

Patrulla C pasa de largo junto a más scouts de la B de los que captura, gana la Patrulla B. Conviene poner al juego un límite de tiempo de, por ejemplo, dos horas.

12. La carta del traidor (*The Traitor's Letter*)

El mejor sitio para este juego es un bosque o un soto, aunque, si hace falta, se puede jugar en otro tipo de terreno. La idea es esta: la Tropa se divide en dos mitades; una acampa a un lado del bosque y la otra al otro. A una mitad se la llama «los franceses» y a la otra «los prusianos».

En el campamento prusiano hay un traidor que ha acordado con los franceses dejar una carta con información importante sobre los planes prusianos en un árbol que marcará de una manera determinada. Este árbol debe estar cerca del centro del bosque. Cuando empieza el juego, el traidor esconde la carta en el árbol y vuelve a su campamento. Se supone que durante su ausencia se ha descubierto su traición, y al llegar lo detienen. Él se niega a revelar dónde ha escondido la carta. Lo condenan a ser fusilado, se supone que la sentencia se cumple y, a partir de ese momento, hace de espectador.

Cuando el árbitro da la señal, los prusianos salen a recuperar su carta e intentan impedir que los franceses se hagan con ella, mientras que los franceses salen a la vez de su campamento, decididos a conseguirla y sin perder de vista a los prusianos. Cada scout va armado con una pelota de tenis, o con piñas si las hay por allí. Al esconder la carta, el traidor debe tener cuidado de romper alguna ramita y dejar aquí y allá la marca de su bota, para que los prusianos tengan alguna posibilidad de encontrarla. Los franceses, por supuesto, tienen que buscar un árbol marcado de una forma concreta.

Cuando se encuentran dos adversarios, el primero al que alcanza una pelota o una piña queda «fuera de combate», y el scout tocado se compromete por su honor a no seguir participando en el juego. Cada hombre fuera de combate cuenta un punto en contra de su bando, sea el francés o el prusiano. El bando que se hace con la carta se lleva cuatro puntos. Gana el bando que sume más puntos.

13. Unir fuerzas (*Joining Forces*)

La Tropa se divide en cuatro grupos iguales (si tiene cuatro Patrullas, mejor). La Patrulla 1 se dirige a un lugar acordado, quizá a una milla de distancia, y la Patrulla 2 se envía a la misma distancia en la dirección exactamente opuesta; el resto de la Tropa (las Patrullas 3 y 4) se queda en la base como una sola fuerza.

Entonces empieza el juego. Las Patrullas 1 y 2 representan ejércitos aliados, cada uno en guerra con la fuerza que hay entre ellos, es decir, las Patrullas 3 y 4 unidas. El objetivo principal de los aliados es reunir sus fuerzas sin entrar en contacto con el enemigo, que supera a cada uno de ellos en número por dos a uno. Para ello envían exploradores y correos que averigüen la posición del enemigo y que, además, establezcan contacto con sus amigos. Si consiguen esquivar al enemigo común y reunir todas sus fuerzas, se les considera ganadores.

Por su parte, la única misión de las Patrullas unidas es impedir que se produzca esa reunión, cortando cualquier intento de comunicación y, si es posible, rodeando o tendiendo una emboscada a uno de los aliados y capturándolo, para que la unión resulte imposible. Si consiguen impedir la reunión hasta que se acabe el tiempo, se adjudican la victoria.

14. La araña y la mosca (*Spider and Fly*)

Se elige como telaraña un trozo de campo o un barrio de la ciudad de una milla cuadrada más o menos, se marcan sus límites y se fija la hora a la que acabará el juego. Una Patrulla (o media) es la «araña»: sale y busca un sitio donde esconderse. La otra Patrulla (o media) sale un cuarto de hora más tarde como «mosca» para buscar a la araña. Pueden repartirse como quieran, pero deben contar a su Guía todo lo que descubran. Con cada bando va un árbitro.

Si en el tiempo fijado (unas dos horas, por ejemplo) la mosca no ha descubierto a la araña, gana la araña. Las arañas apuntan los nombres de los miembros de la Patrulla mosca que vean; del mismo modo, las moscas apuntan los nombres de las arañas que vean y su escondite exacto. Los árbitros dan puntos por cada uno de estos informes. Los dos bandos deben llevar colores distintos o distinguirse de alguna otra forma.

15. Exploración a campo abierto (*Scouting in the Open*)

Se elige un terreno determinado, a ser posible la ladera de una colina, de unas cinco millas (unos 8 kilómetros) de lado (tiene que ser mucho más pequeño si solo vais a estar fuera unas horas). Antes de empezar, todo el mundo debe tener claros los límites del terreno.

Por la mañana temprano salen cuatro chicos que hacen de liebres. Pueden ir juntos o por separado, adonde quieran, y aunque pueden esconderse siempre que les apetezca, por lo general deben ir moviéndose de una parte del terreno a otra. Cada liebre lleva una banda roja cruzada al

hombro. Una hora después de que hayan salido las liebres, el resto del grupo, normalmente dieciséis, sale a buscarlas como cazadores. Los cazadores pueden ir todos juntos, solos o por parejas, como prefieran; pero, en general, lo más divertido es que las liebres vayan solas y los cazadores por parejas. Conviene que los cazadores lleven también una banda de color cruzada al hombro (gris, amarilla o azul) para distinguirlos de la gente del campo que anda por allí.

Así pues, el juego consiste en que los cazadores busquen hasta que vean una liebre, y entonces corran tras ella e intenten atraparla. Solo la atrapan cuando la tocan. Todo esto es una práctica excelente, tanto para los cazadores como para las liebres, de esconderse, acechar, rastrear y moverse a campo traviesa, y además es un juego de lo más emocionante. Al caer la tarde se acaba el juego y todos vuelven a casa.

16. Carrera de plantas (*Plant Race*)

Manda salir a tus scouts, en bicicleta o a pie, en la dirección que quieran, para que traigan una muestra de la planta que les hayas pedido: una ramita de tejo, un brote de encina, la marca en forma de herradura de una rama de castaño, una rosa silvestre o algo por el estilo. Elige una que ponga a prueba sus conocimientos de botánica y su memoria para recordar dónde vieron una de ese tipo. Si declaras ganador al primer scout que vuelva con la planta correcta, fomentará la rapidez.

17. ¿Dónde está el silbato? (*Where's the Whistle?*)

Este es un juego estupendo que se puede hacer en un prado abierto donde no haya dónde esconderse. Se vendan los ojos a varios scouts y se les pone en fila en un extremo del prado. Entonces un Jefe de Tropa o un

Guía de Patrulla se va al otro extremo y toca el silbato de vez en cuando. Los scouts con los ojos vendados tienen que llegar hasta el que toca el silbato y tocarlo. Este puede agacharse, pero no moverse de su sitio. En cuanto un scout toca al del silbato, se quita la pañoleta y queda fuera del juego.

El del silbato debe vigilar que ningún chico se meta en un seto o en una zanja; si ve que alguno se desvía, debe tocar el silbato para atraerlo en la dirección correcta. Los puntos se dan según el orden en que los scouts llegan hasta él, y la puntuación más alta es, claro está, para el primero en alcanzar su objetivo.

18. Fugitivos (*Fugitives*)

Este es un juego de exploración que a los Guías de Patrulla les resultará útil cuando trabajen con su Patrulla por separado, sin el resto de la Tropa.

Cada scout de la Patrulla lleva prendido en la espalda de la camisa o del jersey un disco redondo de cartulina blanca con un número bien visible. Se elige a un miembro de la Patrulla como «fugitivo», y los demás hacen de cazadores. El fugitivo, que lleva hierros de rastreo (*N. del T.: placas metálicas que se sujetaban a la suela de la bota para dejar una huella reconocible*) o va dejando algún otro tipo de rastro, sale con una ventaja de, por ejemplo, diez minutos. Luego sale el resto de la Patrulla e intenta seguirle la pista hasta dar con él.

En cuanto un cazador consigue acercarse lo suficiente al fugitivo, sin que lo vea, para apuntar su número, el fugitivo queda atrapado. Pero si el fugitivo logra, como sea, darle la vuelta a la situación y apuntar el número de alguno de sus perseguidores, este queda fuera de combate. En cuanto un scout apunta un número, debe decirlo en voz alta para que su prisionero sepa que está fuera de combate.

Este juego exige acechar con mucho cuidado, y no hay brusquedades como los golpes en los tobillos. Para hacer de fugitivo hay que elegir a un scout espabilado de la Patrulla, porque no solo tiene que escapar de seis o siete perseguidores, sino que además debe intentar capturarlos, si no quiere que acaben con él.

19. Colas (*Tails*)

En los juegos de exploración, muchas Tropas recurren a los golpes en los tobillos con el bordón para decidir quién gana. Es una forma muy emocionante de atacar y defenderse, pero también bastante peligrosa, y no exige mucho trabajo de exploración de verdad. Una manera mucho mejor de decidir qué bando gana es la siguiente.

Los scouts de los dos bandos llevan la pañoleta metida en el cinturón sin apretar, y el objetivo de cada bando es capturar el mayor número posible de estas «colas». Acercarse a escondidas por detrás de un scout enemigo y arrancarle la cola antes de que te descubra exige mucha más prudencia y más técnica de exploración que los golpes en los tobillos. Además, un scout puede descubrir de pronto que le falta su propia cola justo cuando iba a capturar la de un enemigo, lo que hace el juego todavía más divertido. Por supuesto, si se prefiere, en lugar de las pañoletas scouts se pueden usar trozos de tela de colores o pañuelos.

20. Puntos cardinales (*Compass Points*)

Este juego es una práctica excelente para aprenderse los puntos de la brújula.

Se colocan en el suelo ocho bordones en forma de estrella, todos saliendo del centro. Uno de ellos debe apuntar exactamente al norte. Un

scout se coloca en el extremo exterior de cada bordón y representa uno de los ocho puntos principales de la brújula. El Jefe de Tropa dice en voz alta dos puntos cualesquiera, por ejemplo «SE» y «N», y los dos scouts correspondientes tienen que cambiarse de sitio inmediatamente. Pierde un punto quien se mueva sin que hayan nombrado el suyo, quien vaya a un sitio equivocado o incluso quien dude.

Al cambiarse de sitio, los scouts no pueden cruzar por encima de los bordones, sino que tienen que pasar por fuera del círculo de jugadores. Quien pierde tres puntos queda eliminado. A medida que avanza el juego irán quedando huecos, lo que lo complica un poco para los chicos que siguen jugando. Para hacerlo más difícil, se pueden usar dieciséis puntos en vez de ocho. Si se juega bajo techo, las líneas de la brújula se pueden dibujar con tiza en el suelo.

21. Etiquetas en el bordón (*Spot your Staves*)

Se juega igual que una persecución de liebres y sabuesos con rastro de papel, salvo que las liebres llevan un buen número de etiquetas adhesivas pequeñas y redondas, como las que usan los tenderos para marcar el precio de los productos. Cada vez que dejan caer rastro, deben dejar con él dos etiquetas como mucho. En cuanto un sabueso encuentra el rastro, toca el silbato. Los demás sabuesos acuden enseguida al lugar y buscan las dos etiquetas. Quien las encuentra las pega en su bordón, y al final de la persecución gana el scout que tenga más etiquetas. Así se mantiene el interés de los scouts más pequeños, que de otro modo enseguida tenderían a quedarse rezagados.

22. Un árbol de distancia (*One Tree Away*)

Para este juego se marca una base en un terreno bastante llano, sin tocones ni piedras sueltas, normalmente con un círculo de árboles a los que se atan pañoletas. El siguiente anillo de árboles que rodea la base es la línea de defensa, que se explica más adelante. El grupo se divide en dos bandos, asaltantes y defensores, que se turnan en partidas de diez a veinte minutos cada una.

Los defensores se quedan en la base mientras los asaltantes se retiran hasta perderse de vista. En cuanto estos han tomado posiciones, el árbitro toca el silbato tres veces y empieza el ataque. Los defensores salen de la base y envían scouts bien por delante para conseguir toda la información posible sobre los movimientos del enemigo. El objetivo de los asaltantes es meter en la base al mayor número posible de hombres sin que los toquen los defensores, antes de que el silbato del árbitro dé por terminado el juego. Cada hombre que llega a la base sin que lo toquen suma un punto para los asaltantes; una vez dentro, debe sentarse bien dentro de la línea de la base para no estorbar a su propio bando.

No se puede tocar a ningún asaltante mientras tenga una mano en el tronco de un árbol, y si los defensores lo agobian demasiado, puede ordenarles: «¡Un árbol de distancia!». Cada árbol solo protege a un asaltante a la vez, y ningún defensor puede agarrarse a él. Si tocan a un asaltante, debe ir enseguida al campo de prisioneros, junto a la base, desde donde puede ver el juego sin estorbar a los combatientes.

Una vez empezado el juego, ningún defensor puede entrar en la línea de defensa mencionada antes, salvo si persigue de verdad a un asaltante; tanto si lo toca como si se le escapa, debe salir otra vez antes de intentar atrapar a otro. Algunos asaltantes pueden llevar banderines de Patrulla

atados a palos pequeños (no a varas largas), y el asaltante que consiga meter su banderín en la base puede exigir que se libere a un prisionero.

23. ¿Qué es? (*What Is It?*)

Dos scouts (preferiblemente con la insignia de Naturalista) salen primero y van dejando con tiza, en los árboles o en la acera, ciertas señales, como un número, una palabra o el dibujo de un animal o un pájaro. Las señales o los dibujos también se pueden hacer en el polvo o en el barro, en el suelo o en los taludes. Los dos scouts deben acordar además una señal poco corriente que signifique «¿Qué es?», por ejemplo un círculo atravesado por una línea. Pueden llevar trozos de madera con esta señal y clavarlos junto a plantas o en sitios donde no se pueda pintar con tiza.

El resto de la Tropa sale unos diez minutos después que los dos primeros, en grupo o por separado, con cuadernos y lápices. El juego consiste en apuntar en el cuaderno las señales que vayan viendo. Donde encuentren la señal de «¿Qué es?», tienen que anotar qué es lo que la lleva, por ejemplo «un roble» o «una valla de hierro». No se puede colaborar con los demás. Se dan puntos según el número de señales observadas y por cada respuesta correcta a la señal de «¿Qué es?».

Además de ser muy interesante, este juego desarrolla la capacidad de observación, refuerza la memoria y es una buena lección de botánica. Al terminar hay que borrar todas las marcas de tiza, y hay que tener cuidado de no estropear la propiedad privada.

24. Encontrar lugares (*Finding Places*)

Un día o dos antes del juego, el Jefe de Tropa sale a dar un paseo por el campo con un montón de postales en blanco. En cada una escribe una

breve descripción de un sitio por el que pasa, como «Puente de madera sobre un arroyo con tres sauces cerca» o «Cancela blanca de cinco travesaños junto a una casita en ruinas». El día del juego se reparten las postales entre los scouts, que disponen de un tiempo determinado, según las condiciones del lugar, para descubrir los sitios descritos en sus postales e informar al Jefe de Tropa, que se queda todo el rato en el punto de salida. Gana el scout que vuelve primero.

2. Juegos de acecho



1. Acechar al ciervo (*Deer-Stalking*)

El Jefe de Tropa hace de ciervo: no se esconde, sino que se queda de pie y se mueve de vez en cuando. Los scouts salen a buscar al ciervo y cada uno intenta, a su manera, acercarse sin que lo vea. En cuanto el Jefe de Tropa ve a un scout, le indica que se ponga de pie porque ha fallado. Pasado cierto tiempo, el Jefe de Tropa grita «¡Tiempo!», todos se ponen de pie en el punto al que han llegado, y gana el que esté más cerca.

El mismo juego sirve para comprobar si los scouts saben pisar con suavidad. En ese caso, el árbitro tiene los ojos vendados. Es preferible hacer la prueba en un sitio donde haya ramitas secas, piedras, gravilla y cosas así por el suelo. El scout puede empezar a acechar al enemigo ciego desde cien yardas, y tiene que hacerlo bastante rápido: por ejemplo, en un minuto y medio debe llegar a tocar al ciego antes de que este lo oiga.

2. Acechar e informar (*Stalking and Reporting*)

El árbitro se coloca a campo abierto y envía a cada scout, o a cada pareja de scouts, en distintas direcciones, a una media milla (unos 800 metros).

Cuando agita una bandera, que es la señal para empezar, todos se esconden y luego se acercan a él acechándolo, arrastrándose y observando todo lo que hace. Cuando vuelve a agitar la bandera, se levantan, regresan y, por turnos, cuentan todo lo que ha hecho, por escrito o de palabra, según se les haya indicado.

Mientras tanto, el árbitro ha estado vigilando en todas direcciones, y cada vez que ve a un scout le resta dos puntos. Por su parte, hace pequeñas cosas, como sentarse, ponerse de rodillas, mirar con los prismáticos, usar el pañuelo, quitarse el sombrero un rato o caminar en círculo unas cuantas veces, para que los scouts tengan algo que observar y contar. Los scouts reciben tres puntos por cada acción que cuenten correctamente. Se ahorra tiempo si el árbitro prepara de antemano una hoja de puntuación con el nombre de cada scout y varias columnas: una para cada acción suya y los puntos que gana ese scout, y otra para los puntos que se le restan por dejarse ver.

3. La caza del scout (*Scout Hunting*)

A un scout se le da tiempo para salir y esconderse. Después, los demás salen a buscarlo. El objetivo del scout escondido es volver al punto de salida lo antes posible sin que lo atrapen. Los buscadores avanzan desde el punto de salida en círculo, que se va abriendo poco a poco hacia fuera. Así, cuanto más lejos se vaya a esconder el scout, más separados estarán los buscadores cuando lleguen a su escondite; pero también tendrá que recorrer una distancia mayor para volver.

4. Seguir al enemigo (*Shadowing*)

Se encarga a una Patrulla que siga sin ser vista a un grupo enemigo (otra Patrulla o el resto de la Tropa) que avanza por el campo. La Patrulla encargada del seguimiento debe ir lo más cerca posible, pero lo mejor es enviar por delante a uno o dos scouts para que avisen con señales cuando se pueda avanzar sin peligro.

En cuanto el enemigo ve a un scout siguiéndolo, puede perseguirlo, y si lo alcanza, lo hace prisionero y lo obliga a marchar con el grueso de la fuerza. El enemigo también puede dividirse en dos grupos y volver a juntarse más adelante, o dejar a algunos atrás emboscados. Para hacer prisioneros a los perseguidores basta con tocarlos. Si en cierta distancia (unas dos millas) el enemigo no consigue despistarlos ni capturar a más de la mitad, debe darse por vencido, y entonces otra Patrulla pasa a encargarse del seguimiento. (Se puede practicar durante una marcha, y tiene la ventaja de que siempre se avanza por terreno nuevo).

5. Emboscadas (*Ambushing*)

El grueso de la fuerza avanza por una carretera, con scouts desplegados a ambos lados para evitar que la sorprendan. Dos Patrullas (el enemigo) la siguen por detrás e intentan tenderle una emboscada: una Patrulla se adelanta y la otra ataca por la retaguardia. Siguen al grueso sin ser vistas mientras avanza, hasta llegar a un terreno adecuado; entonces una Patrulla intenta adelantarse dando un rodeo en semicírculo para volver a salir a la carretera más adelante. Si lo consigue, se esconde en emboscada y ataca al grueso cuando llega; en ese momento, la otra Patrulla, que venía detrás, debe atacar enseguida por la retaguardia.

Para que la emboscada salga bien, la Patrulla de retaguardia tiene que poder atacar en cuanto se llega a la emboscada, así que debe seguir de cerca. Si ven a la Patrulla que da el rodeo, se la debe seguir para descubrir la emboscada; tanto ella como la otra Patrulla de detrás pueden ser capturadas, igual que en «Seguir al enemigo», con solo tocarlas.

6. Batalla simulada (*Mimic Battle*)

Para este juego hacen falta dos bandos; el número de jugadores lo deciden ellos mismos.

La munición es un montón de bolas de papel. Cada scout tiene un plato, y los bandos se colocan a una distancia a la que puedan alcanzarse lanzando. Si el terreno no es llano, se echa a suertes quién se queda con la ventaja de la pendiente. Cada scout se tumba boca abajo y planta su plato justo delante, clavando el borde en el suelo. A la voz de «¡Ya!», cada guerrero lanza una bola contra el plato de un contrario. Cuando derriban el plato de un scout, este queda «fuera de combate». Gana el bando que consigue «matar» a más contrarios en un tiempo determinado.

3. Juegos de rastreo



1. En busca del Jefe de Tropa (*Seeking the Scoutmaster*)

A cada Guía de Patrulla de una Tropa se le entrega un sobre cerrado. Se le dice que es importante y se le pide que dé su palabra de honor de no abrirlo antes de una hora determinada. Esa espera hace el juego más emocionante. Cuando llega el momento de abrir los sobres, los Guías encuentran dentro un mapa esquemático de cierta zona y unas instrucciones que dicen, más o menos: «Todos deben reunirse en un punto determinado; allí se formarán las Patrullas y cada una, siguiendo su propia ruta, se dirigirá al lugar señalado en el mapa, donde estará escondido el Jefe de Tropa». Como es lógico, ese lugar no debe ser demasiado pequeño, porque entonces descubrirían enseguida al Jefe de Tropa. Se ofrece un premio a la Patrulla que lo encuentre primero, así que cada Patrulla debe trabajar en equipo y registrar el terreno con cuidado, en orden abierto. Si a la media hora de que la Tropa llegue al sitio, o pasado el tiempo que se haya acordado, el Jefe de Tropa sigue escondido, toca el silbato y se acaba el juego. Después la Tropa puede seguir con otras actividades scouts.

El sitio elegido debe tener abundante maleza y prestarse bien para esconderse. En el sobre de cada Guía de Patrulla se mete un papel con la ruta que deben seguir sus hombres para llegar hasta allí. Estas rutas deben tener la misma longitud; si no, una Patrulla tendría ventaja sobre otra. Se hace así para que las Patrullas sientan que trabajan por su cuenta. Las órdenes en sobre cerrado enseñan, además, a los scouts a dominar la curiosidad. Si hace falta, el juego puede hacerse de noche.

2. La búsqueda del tesoro (*The Treasure Hunt*)

La búsqueda del tesoro exige dotes de observación y habilidad para rastrear, y puede participar en ella prácticamente cualquier número de jugadores. Hay varias maneras de jugarla:

1. Se esconde el tesoro y los scouts saben cuál es. Se les da la primera pista, y a partir de ella pueden ir encontrando todas las demás. Las pistas podrían ser, por ejemplo:
 - escrito en el poste de una cancela: «Ve hacia el oeste y examina la tercera cancela de la orilla norte del arroyo»;
 - en esa cancela, señales scouts que apuntan a un tablón de anuncios en el que pone: «Tira hacia el sur-sudeste, hasta el poste de telégrafos número 22»;

y así sucesivamente. Las pistas deben estar redactadas de modo que haga falta cierta habilidad para entenderlas, y debe costar llegar de un punto a otro. Este método puede servir como competición entre Patrullas: se las hace salir a intervalos de diez minutos y, en una de las pistas, puede haber órdenes distintas para cada Patrulla, para que las de detrás no se limiten a seguir a la primera.

2. Las pistas pueden ser trocitos de lana de colores atados a cancelas, setos, etc., cada tres yardas (unos 3 metros) más o menos, que marcan una dirección. Cuando se acaban las pistas, hay que saber que el tesoro está escondido a no más de tantos pies. Para que esto no se convierta en un simple «sigue al jefe», se pueden marcar varios rastros que lleguen al mismo punto, y también rastros falsos que solo sirvan para volver al rastro original.
3. A cada participante, o a cada grupo, se le puede dar una descripción del camino, quizá un poco distinto para cada uno. La descripción debe obligar a pasar por cada punto en orden y evitar que se pueda «atajar»; por ejemplo: «Ve al árbol más alto de tal campo; desde allí avanza 100 yardas hacia el norte; luego camina en línea recta hacia la torre de una iglesia que te quedará a la izquierda», etc. Todas las descripciones deben llevar, por recorridos de la misma longitud, a un punto concreto donde está escondido el tesoro. El primero que llegue a ese punto no debe dar a entender a los demás que es allí, sino buscar el tesoro con el aire más despreocupado posible.

3. El manuscrito roto (*The Torn Manuscript*)

Se sabe que en algún lugar de los alrededores hay un escondite secreto, pero la única pista para encontrarlo es un trozo de papel roto en el que una vez se escribieron las claves para llegar a él. (Se puede escribir en un papel la descripción del camino hasta el lugar, rasgar el papel por la mitad sin cuidado y dar una mitad a cada una de las dos Patrullas que compiten). La clave se rompió en dos a propósito, por seguridad, igual que en un banco los dos empleados principales tienen cada uno una llave y hacen falta las dos para abrir la caja fuerte. Dos grupos se han hecho con

esta clave y cada uno, con su mitad, intenta encontrar el lugar, porque se cree que allí está escondido el tesoro de unos antiguos contrabandistas.

4. La caza del león (*Lion-Hunting*)

Un scout hace de león. Sale con hierros de rastreo en los pies, un bolsillo lleno de grano o de guisantes y seis pelotas de tenis o bolas de trapo. Se le da media hora de ventaja y después la Patrulla sale tras él siguiendo sus huellas. Cada cazador lleva una pelota de tenis para dispararle cuando lo encuentren. El león puede esconderse, arrastrarse o correr, según le apetezca, pero siempre que el suelo esté duro o muy resbaladizo debe dejar caer unos granos cada pocas yardas para marcar el rastro. Si los cazadores no consiguen alcanzarlo, nadie gana. Cuando se acercan a la guarida, el león les dispara sus pelotas de tenis, y el cazador alcanzado cae muerto en el acto y ya no puede lanzar su pelota. Si la pelota de un cazador da al león, este queda herido, y si lo hieren tres veces, muere. Cada pelota solo puede dispararse una vez: no se puede recoger para volver a lanzarla en el mismo combate. Al terminar, cada scout debe recoger sus pelotas y entregarlas. En invierno, si hay nieve, el juego puede hacerse sin hierros de rastreo y con bolas de nieve en vez de pelotas de tenis.

5. La recogida de lana (*Wool Collecting*)

Corta unas madejas de lana en trozos de un pie (unos 30 centímetros) de largo. Sirve la más barata, pero no elijas colores muy vivos. Con ella se marca un rastro a campo traviesa. Ni que decir tiene que antes hay que pedir permiso a los granjeros por cuyas tierras se pase, y que las Patrullas reciben la orden estricta de cerrar todas las cancelas al pasar y de no atrave-

elas, setos, ramas bajas de los árboles, etc., dejando unas veinte yardas entre uno y otro.

Después se ponen en marcha por el rastro dos o más Patrullas. Se trata de seguirlo lo más deprisa posible y, a la vez, de recoger todos los trozos de lana. Cuando un scout ve uno, da en voz alta el grito de su Patrulla, para que los demás chicos de las dos Patrullas sepan dónde se ha visto el rastro por última vez, y entrega enseguida la lana a su Guía de Patrulla. Mientras dura la búsqueda, ningún chico puede dar el grito de su Patrulla salvo cuando ha encontrado el rastro. Gana la Patrulla cuyo Guía haya reunido más trozos de lana al final del recorrido. También se dan puntos por el ingenio que muestren los scouts al desplegarse y sacar el máximo partido de su número.

Este juego es una buena ocasión para que el Jefe de Tropa vea quiénes son los mejores rastreadores. Si el rastro se marca con ingenio, la habilidad de los scouts se pondrá a prueba de verdad. Esta forma de rastreo tiene una gran ventaja sobre los hierros de rastreo: como no todas las señales están en el suelo, los scouts aprenden a buscarlas también hacia arriba y no ir siempre con la nariz pegada al suelo.

6. «Buen olfato» (*Sharp-Nose*)

Un scout sale con media cebolla cruda y va dejando un «olor» frotándola en postes de cancelas, piedras, troncos de árboles, postes de telégrafos, etc. La Tropa sigue el rastro con los ojos vendados. El Jefe de Tropa, en cambio, no se los venda, para poder avisar a sus chicos de cualquier peligro (por ejemplo, al cruzar carreteras). Gana el scout o la Patrulla que llega primero al final del rastro. El chico que ha dejado el «olor» espera al final del rastro hasta que llega el primer «olfateador».

7. Escalada (*Climbing*)

Nadie puede llamarse scout con justicia hasta que sabe nadar y trepar. La escalada es una actividad tan buena como cualquiera de las de este libro. Ofrece un campo de aventura y de deporte insuperable, tanto si te dedicas a escalar rocas, árboles o montañas como si escalas la más peligrosa de todas: las casas. Además, gracias a saber trepar, muchos scouts han podido salvar vidas o evitar accidentes. Pero ninguna clase de escalada es algo que cualquiera pueda hacer de buenas a primeras, sin práctica; por eso mi consejo a todos los lobatos y scouts es que aprendan por su cuenta.

Una de las primeras cosas que hay que aprender es a mantener el equilibrio, y para eso se han ideado los ejercicios de «Andar por el tablón» y «Las piedras del río», que son muy útiles. «Andar por el tablón» se practica sobre un tablón corriente puesto de canto: hay que recorrerlo de un extremo al otro. Cada día se levanta unas pulgadas más del suelo, hasta que se puede usar como puente. «Las piedras del río» son unas piedras imaginarias que cruzan un río, marcadas en el suelo con círculos de tiza, trozos de cartón, piedras planas, baldosas, etc., en zigzag y a distancias diferentes.

La dificultad y la gracia del juego aumentan si se lleva una tabla plana con una pelota encima: gana la competición el que cruza el «río» sin dar un paso en falso y sin que se le caiga la pelota.

Con práctica, algunos chicos llegan a hacerlo de maravilla, y cuando han adquirido así un buen equilibrio suelen ser buenos escaladores. Muchas Tropas se han montado ya un aparato de escalada en el que se pueden practicar ejercicios que te preparan para casi cualquier trabajo, ya sea trepar a árboles, mástiles, rocas, montañas o chimeneas. El aparato se hace con unos cuantos maderos o palos de andamio bien atados entre sí, con

cuerdas de escalada colgadas del travesaño de arriba. En un aparato así puedes inventar toda clase de ejercicios y competencias que harán de ti un escalador experto.

4. Juegos de interior



1. El juego de Kim: cómo se juega (*Kim's Game. How to Play It*)

El Jefe de Tropa reúne en una bandeja varios objetos (cuchillos, cucharas, un lápiz, una pluma, piedras, un libro, etc.), no más de unos quince en las primeras partidas, y lo tapa todo con un paño. Luego hace que los demás se sienten alrededor, donde puedan ver la bandeja, y la destapa durante un minuto. Después, cada uno debe hacer en un papel una lista de todos los objetos que recuerde. También puede ser el Jefe de Tropa quien haga una lista de los objetos, con una columna de nombres al lado; los chicos van pasando por turno a decirle al oído lo que recuerdan, y él va marcando cada objeto que nombran. Gana el que recuerda más.

2. Debates y juicios (*Debates and Trials*)

Una buena manera de pasar una velada en el campamento o en el local es celebrar un debate sobre algún tema interesante, con el Jefe de Tropa o un Guía de Patrulla como presidente. Este debe asegurarse de que haya un ponente, preparado de antemano, que presente y defienda una postura

sobre el tema, y otro preparado para exponer la postura contraria. Después de sus intervenciones, el presidente da la palabra por turno a los demás asistentes para que expresen su opinión. Al final somete la propuesta a votación a mano alzada: primero votan los que están a favor y después los que están en contra. La mejor forma de elegir un tema que guste es colgar un papel algún tiempo antes para que los scouts propongan los temas que les interesen. Debe seguirse el procedimiento propio de las asambleas públicas: apoyar la propuesta, presentar enmiendas, acatar las decisiones del presidente, votar, dar las gracias a la presidencia, etc.

Como cambio, en lugar de un debate se puede celebrar un juicio simulado, que resulta muy interesante. El Jefe de Tropa o el Guía de Patrulla, como antes, se nombra a sí mismo juez y asigna a los scouts los papeles de acusado, policía, testigos, abogado defensor, fiscal, presidente del jurado y jurado (si hay scouts suficientes). Hay que seguir el procedimiento de un tribunal lo más fielmente posible. Cada uno inventa sus pruebas, su discurso o su interrogatorio según su propio criterio. El acusado, por supuesto, no es declarado culpable a menos que la acusación demuestre los hechos ante el jurado. El relato de *Escultismo para muchachos* (*Scouting for Boys*) titulado «La puñalada de Winter» es un buen tema para un juicio, o también alguno de los relatos de *The Scout*.

3. El ajedrez scout (*Scout's Chess*)

Lo primero que se necesita es un mapa o plano esquemático de los alrededores, a muy gran escala. Se puede dibujar con tiza en el suelo, en una mesa del local o en la pared, y dejarlo allí de forma permanente. En el mapa deben señalarse todos los senderos y carreteras y, si se está en el campo, los prados, marcando con cuidado los huecos de los setos y los sitios por donde se puede pasar. Después hacen falta piezas que representen a

los scouts: sirven las de ajedrez corrientes o, si el mapa está en la pared, banderitas para clavar en ella. Con ellas se pueden jugar diversos juegos scouts. Cada «scout» puede avanzar una pulgada (unos 2,5 centímetros), o la distancia que corresponda según la escala del mapa, en cada turno.

El mejor juego consiste en que un correo intente ir de un punto a otro del mapa sin que lo alcance el enemigo, que es una Patrulla a la que solo se le permite andar (es decir, avanzar en cada turno la mitad de lo que se le permite al correo). Para capturarlo, dos scouts deben quedar a dos turnos de él, acorralándolo. Como es natural, solo pueden moverse por los senderos y caminos que existen.

4. El corral (*Farmyard*)

No es un juego nuevo, pero es divertido e instructivo, y enseña a los scouts a imitar bien los sonidos de distintos animales domésticos. Se puede jugar alrededor del fuego de campamento al final del día. El Jefe de Tropa reparte primero a los scouts en grupos que representan distintos animales de granja (si se le ocurren animales suficientes, cada scout puede representar a uno) y luego cuenta la historia de una visita a una granja.

Con estas pocas ideas se puede hacer una buena historia: un niño pequeño y mimado, que no es scout y está recuperándose de una enfermedad, es enviado por sus padres, tan cariñosos como insensatos, a pasar unos días con unos tíos que viven en una granja. Sale en tren, y las instrucciones que le dan sus padres, demasiado preocupados, son bastante absurdas y de las que un scout nunca aceptaría. El primer día de la visita todo va de maravilla, porque Tommy todavía está demasiado débil para hacer travesuras. Pero la segunda mañana se despierta temprano y sale antes de que su tía se levante. Visita uno tras otro a todos los animales del corral y provoca un desastre allí por donde pasa. A su juicio, a los cerdos

habría que dejarlos correr por el huerto, y a las gallinas y los patos, ir a donde quisieran; y como cree que los pollitos deberían saber nadar igual que los patitos, mete una nidada en el estanque, y se ahogan todos. Saca a los caballos de la cuadra, echa a las ovejas del huerto de frutales, saca a las vacas a la carretera, libera a las palomas de sus jaulas, espanta a los pavos y a los gansos en todas direcciones y pone todo el corral patas arriba.

Cada vez que el narrador menciona un animal, los scouts que lo representan imitan su sonido, y hay que hacerlo en serio y lo mejor posible. Cuando aparece la palabra «corral», todos los scouts hacen sus sonidos a la vez y, si se hace bien, resulta muy realista. Los papeles de burro y de ganso se reservan como castigo para los que no hagan su sonido en el momento adecuado o hagan uno equivocado.

5. Encontrar el dedal (*Thimble Finding*)

La Patrulla sale de la sala y deja dentro a uno de sus miembros, que coge un dedal, un anillo, una moneda, un trozo de papel o cualquier objeto pequeño y lo coloca en un sitio donde se vea perfectamente, pero donde no sea fácil que alguien se fije en él. Luego entra la Patrulla y se pone a buscarlo. Cuando uno lo ve, debe ir a sentarse en silencio, sin dar ninguna pista a los demás de dónde está, y los otros hacen lo mismo a medida que lo encuentran. Pasado un tiempo razonable, se pide a cualquiera de los que están sentados que señale el objeto a los que todavía no lo han encontrado. Gana el primero que lo vio, que hace salir de nuevo a los demás y esconde él el dedal.

6. Nariz de scout (*Scout's Nose*)

Prepara varias bolsas de papel iguales y mete en cada una algo con un olor distinto: cebolla picada en una, café en otra, pétalos de rosa, cuero, anís, polvos de violeta, piel de naranja, etc. Coloca los paquetes en fila, a un par de pies de distancia unos de otros, y haz que cada concursante recorra la fila y olfatee cada uno durante cinco segundos. Al final tiene un minuto para escribir, o decir al árbitro, de memoria y en el orden correcto, qué objetos ha olido.

7. ¿Dónde está esto? (*Spotting the Spot*)

Enseña una serie de fotografías o dibujos de cosas de los alrededores que todos los scouts deberían conocer si van con los ojos bien abiertos (por ejemplo, un cruce de caminos, una ventana curiosa, una gárgola o una veleta, un árbol, un reflejo en el agua, adivinando qué edificio lo produce, etc.), y mira quién reconoce más. También se puede pedir a cada scout que aporte una foto o un dibujo de algo llamativo por lo que haya pasado en la última salida.

8. ¿Cuánto mide? (*How Long?*)

Un buen ejercicio de campamento consiste en dar a todos los scouts papel y lápiz y hacerles escribir la respuesta a diversas preguntas sobre longitudes y alturas. Por ejemplo: «¿Cuánto mido con el sombrero puesto?», «¿Cuánto mide la mesa del campamento?». Gana, claro está, el chico que más se acerque al número correcto de pulgadas.

9. El viejo Cara de Lunares (*Old Spotty-Face*)

(Es una adaptación del juego que aparece en *El rollo de corteza de abedul de los Indios del Bosque* (*The Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians*), del señor E. Thompson Seton, publicado por A. Constable & Co. a un chelín neto. Se recomienda practicarlo con regularidad para fortalecer la vista y desarrollarla).

Prepara unos cuadrados de cartón divididos en una docena de cuadraditos. Cada scout coge uno y un lápiz, y se aleja unos cientos de yardas o, si se juega bajo techo, todo lo que permita el espacio. El árbitro coge entonces una cartulina grande con doce cuadrados dibujados, de unas tres pulgadas de lado si se juega al aire libre, o de una pulgada y media a dos si se juega dentro. Tiene preparados unos discos de papel negro de media pulgada de diámetro y unos alfileres, y clava unos seis discos en su cartulina, repartidos donde quiera. Luego levanta la cartulina para que los scouts puedan verla. Ellos se van acercando poco a poco y, en cuanto alcanzan a verla, marcan en sus cartones los lunares con la misma disposición. Gana el que lo consigue desde más lejos del árbitro. Se dan cinco puntos por cada lunar bien colocado y se resta un punto por cada dos pulgadas que se haya acercado más que el que lo hizo desde más lejos. Esto enseña a ver de lejos.

10. Vista rápida (*Quick Sight*)

Con el mismo material de «Cara de Lunares» se puede enseñar a tener «vista rápida»: se deja a los scouts acercarse bastante y entonces se les enseña la cartulina solo cinco segundos; después la marcan de memoria en sus cartones. Gana el que más acierta.

11. El dirigible de nadie (*Nobody's Airship*)

Los jugadores se dividen en dos bandos (lo mejor es que haya cuatro o cinco por bando). Entre ellos se tiende de lado a lado de la sala un cordel o una cinta, más o menos a la altura de la cara. Luego se lanza un globo pequeño y cada bando intenta que toque el suelo en el lado contrario de la cinta. Hay que pasarlo golpeándolo por encima de la cinta y, al golpearlo, las manos no pueden pasar al otro lado.

12. Sopla la pelota (*Blow Ball*)

Los jugadores se dividen en dos bandos y se colocan en los extremos de una mesa de madera de unos 6 pies de largo. En el centro se pone una pelota de pimpón (o cualquier pelota ligera de celuloide) y cada bando intenta, soplando, hacerla caer por el extremo contrario. Si cae por los lados no cuenta, y se vuelve a poner en el centro. El juego desarrolla enseguida unos pulmones fuertes, pero exige igualmente serenidad, porque el mejor jugador es el que consigue soplar sin reírse de las caras que ponen los de enfrente al soplar. Lo mejor es jugar de rodillas o sentados alrededor de la mesa. Una variante más complicada, para cinco jugadores por bando, consiste en marcar una portería en cada extremo de la mesa. Cada bando tiene entonces un portero, dos delanteros situados en el otro extremo para soplar hacia la portería contraria y dos defensas que pasan la pelota a sus delanteros.

13. Artistas (*Artists*)

Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, cada uno con papel y lápiz. El que está en el extremo de la derecha dibuja una figura o una cabeza corriente con trazos separados y firmes, pero en un orden poco habitual, para que durante un buen rato cueste adivinar qué está dibujando. Cada jugador mira lo que dibuja el que tiene a su derecha y lo copia trazo a trazo. Cuando el artista de la derecha ha terminado su dibujo, se comparan con él todos los demás.

14. Un juego de memoria (*A Memory Game*)

Para jugar bien a este juego, uno de los jugadores, que hace de director, debe aprenderse de memoria la lista de palabras y frases que aparece más abajo. El director se vuelve hacia su vecino y le dice: «Un único búho ufano». Este se vuelve hacia el suyo y le repite la misma fórmula. Así va pasando por todo el corro hasta llegar otra vez al director, que la repite y añade la siguiente: «Dos dóciles y desesperantes sapos domesticados». La frase vuelve a dar la vuelta, y otra vez, y cada vez el director añade una fórmula nueva, hasta repetir la serie completa, hasta el diez. Aunque se puede asegurar que ningún grupo llegará nunca tan lejos. Los que se olvidan de una parte de la fórmula quedan eliminados del corro. Esta es la serie completa (*N. del T.: en el original son trabalenguas en los que casi todas las palabras empiezan por la misma letra que el número; se han adaptado al español procurando conservar el sentido y el juego de sonidos*):

1. Un único búho ufano.
2. Dos dóciles y desesperantes sapos domesticados.

3. Tres temblorosos, tremendos y terribles renacuajos.
4. Cuatro compadres cachazudos, quisquillosos, caprichosos y chiflados.
5. Cinco centelleantes flamencos, chapoteando y cazando ranas.
6. Seis sesudos y sombríos senadores de lengua de seda, sosteniéndose en pie y soltando a gritos: «Así, así».
7. Siete serenos serafines subiendo sin cesar hacia el sol y cantando: «Salud, hermanas».
8. Ocho orondos, operativos, obsequiosos, eruditos y emprendedores editores, comiendo con ansia bayas de saúco.
9. Nueve nababs nítidos, notables, nobles, navegantes, de buena vecindad y cabeceantes, navegando hacia el norte de Normandía.
10. Diez desgarbados, desharrapados, doloridos y díscolos vagabundos, discutiendo a destajo con trompetas de hojalata.

15. Preguntas (*Questions*)

Los scouts se sientan todos, en el suelo o en bancos, y el Jefe de Tropa o el Guía de Patrulla hace a cada chico, por turno, varias preguntas de cultura general. Por cada respuesta correcta se da un punto, y gana, naturalmente, el chico que consigue más puntos. Las preguntas variarán, por supuesto, según el lugar, pero aquí van algunas que se le hicieron a una Tropa: ¿Qué significa K. C. B.? (*N. del T.: Knight Commander of the Bath, caballero comendador de la Orden del Baño*). ¿En qué línea de tren está la estación de Peterborough? ¿Cómo irías de Londres a Torquay? ¿Cuál es la prueba para la insignia de Bombero? ¿Cuándo es el cumpleaños del Jefe Scout? ¿Cuándo es el Día de Trafalgar? ¿Por qué lleva un scout la flor de lis? ¿Dónde está la sede central de la Asociación de Boy Scouts? ¿Qué había

en la portada de *The Scout* de la semana pasada? La próxima vez que no sepáis qué hacer en el local, probad este juego. No solo pondrá a prueba vuestros conocimientos, sino que además aumentará vuestra reserva de datos útiles e interesantes.

16. ¿Quién dijo eso? (*Who Said That?*)

Es una prueba de memoria y vale mucho la pena hacerla en el local. A lo largo de la velada, y sin que los demás lo sepan, un scout va apuntando en una libreta de bolsillo unos veinte de los comentarios más llamativos que se dicen en la conversación general. Hacia el final de la velada se escabulle y escribe cada una de esas «frases», con letra grande, en una de las veinte hojas que ha reservado para ello. Conviene usar cera azul o negra, para que cada frase se lea bien cuando se cuelguen las hojas. Las hojas se numeran, se sujetan juntas con alfileres y se van pasando una a una, dejando tiempo suficiente para que los concursantes escriban en unos papelitos quién dijo cada cosa.

17. Personajes famosos (*Celebrities*)

Se puede preparar un buen juego recortando de los periódicos una selección de retratos de personajes famosos, pegando cada uno en una tarjeta numerada e invitando a los presentes a decir quiénes son. Los que se reconocen con más facilidad son los militares, los monarcas, los estadistas, los predicadores y los deportistas.

18. Figuras (*Patterns*)

Para este juego hacen falta dos tableros de damas y diez fichas blancas y diez negras. Tú tienes un tablero y tu amigo el otro. Repartid las fichas a partes iguales, de modo que cada uno tenga cinco blancas y cinco negras. Luego, mientras tú miras hacia otro lado, tu amigo coloca sus fichas en su tablero formando la figura que quiera. Cuando ha terminado, te deja mirar su tablero unos segundos; después lo tapa y tú tienes que colocar tus fichas igual en tu tablero en dos minutos como máximo. Os vais turnando para colocar las fichas, y gana el que las reproduzca correctamente más veces.

19. La vuelta al corro (*Round the Ring*)

Es un buen juego por lo divertido que resulta y porque desarrolla las muñecas y los brazos. Una docena de jugadores, más o menos, se sientan en corro con los pies hacia dentro. Los pies forman un círculo justo lo bastante grande para que quepa de pie otro jugador. El jugador del centro se queda completamente rígido y, en cuanto los demás están preparados, se deja caer hacia atrás o hacia delante sobre las manos extendidas de los que forman el corro. Estos se lo van pasando de mano en mano, y cuando uno de ellos lo deja caer, cambia el sitio con el del centro y a su vez es él el que va pasando de mano en mano alrededor del corro.

20. Tirar del tejón (*Badger Pulling*)

Aquí tienes un buen juego, llamado «Tirar del tejón», al que puedes jugar en el local o al aire libre. Juegan dos chicos. Se anudan dos o más pañoletas y se pasan por la cabeza de los dos jugadores. Se traza una línea entre ellos, y se trata de que cada uno intente arrastrar al otro al otro lado de la línea usando solo la cabeza, las manos y las rodillas. No se puede agarrar las pañoletas ni los brazos o las manos del otro; si no, se pierde la gracia.

5. Juegos generales para el campamento o el patio



(«A TRAPA AL LADRÓN» Y «REVIENTA EL OSO» PROCEDEN de *El rollo de corteza de abedul de los Indios del Bosque*, del señor Thompson Seton, publicado por Constable a un chelín).

1. Atrapa al ladrón (*Catch the Thief*)

Por la mañana se cuelga un trapo rojo en el campamento o en la sala. El árbitro va pasando por turno junto a cada scout, mientras trabajan o juegan, y le susurra: «Hay un ladrón en el campamento». Pero a uno le susurra: «Hay un ladrón en el campamento, y eres tú: Marble Arch», o el nombre de otro lugar conocido a una milla (algo más de 1,5 kilómetros) más o menos. Ese scout sabe entonces que debe robar el trapo en algún momento de las tres horas siguientes y escapar con él hasta Marble Arch. Nadie más sabe quién es el ladrón, adónde va a correr ni cuándo lo robará. En cuanto alguien se da cuenta de que han robado el trapo rojo, da la

ión del ladrón. Gana el scout que consigue el trapo, o un trozo de él. Si nadie lo consigue, gana el ladrón. Este debe llevar el trapo atado al cuello, no en el bolsillo ni escondido.

2. Revienta el oso (*Bang the Bear*)

Un chico grande hace de oso y tiene tres refugios en los que puede ponerse a salvo. Lleva un globo pequeño a la espalda. Los demás chicos van armados con porras hechas de cuerda de paja retorcida o de pañoletas anudadas, con las que intentan reventarle el globo mientras está fuera de un refugio. El oso tiene una porra parecida, con la que tira el sombrero a los cazadores. El cazador al que le tiran el sombrero se da por muerto; pero para matar al oso hay que reventarle el globo, así que aprenderá a dar la cara al enemigo y no la espalda.

3. Tiroteo (*Shoot Out*)

Compiten dos Patrullas. Se colocan de pie botellas o ladrillos, uno por cada scout de las dos Patrullas. Las Patrullas se sitúan una al lado de la otra, cada una frente a su enemigo (las dos «Patrullas» de botellas o ladrillos), y esperan la voz de «¡Fuego!». Cada scout va armado con doce piedras. En cuanto cae uno de los blancos, el scout correspondiente de la otra Patrulla tiene que sentarse: está muerto.

4. La corrida de toros (*The Bull Fight*)

Para este juego, que resulta interesante de ver y queda muy vistoso en una exhibición, hacen falta doce jugadores: un toro, un matador, cuatro chul-

os y seis portadores de pañoleta.

Primera parte. El toro entra en el ruedo (que pueden formar los scouts «haciendo valla») con cuatro o cinco tiras de papel de 6 pulgadas prendidas a la espalda. Los chulos intentan arrancárselas sin que el toro los toque; si el toro los toca dos veces, mueren. Los portadores de pañoleta llevan la pañoleta en la mano y, cuando un chulo está en apuros, se meten entre él y el toro y, agitándole la pañoleta delante de la cara, hacen que el toro los siga a ellos. Si el toro toca una vez a un chulo, este muere. Solo se puede arrancar una tira cada vez.

Segunda parte. Cuando se han arrancado todas las tiras, o han muerto todos los chulos, se despeja el ruedo y se le vendan los ojos al toro, al que se le ata al cuello una pañoleta de modo que salga de un solo tirón de una punta. Entonces entra el matador, que tiene que quitarle la pañoleta sin que el toro lo toque. Si lo consigue, el toro muere.

5. Baloncesto (*Basket Ball*)

Es un juego parecido al fútbol que se puede jugar en una sala o en un espacio reducido. Se usa un balón de fútbol pequeño, pero nunca se le da con el pie: solo se lanza o se golpea con las manos. No se permite chutar ni parar el balón con el pie o la pierna. Se puede sujetar con las manos, pero no apretarlo contra el cuerpo, ni llevarlo más de dos pasos. Están prohibidos agarrar, embestir, cargar, empujar con el hombro, poner la zancadilla, etc. La falta se castiga con un tiro libre a favor del equipo contrario desde la marca de quince pies, frente a la red, que hace de portería.

La red se cuelga a unos diez pies del suelo en un poste, un árbol o una pared, de modo que se pueda lanzar el balón dentro. Frente a cada portería se marca un pasillo de quince pies de largo y seis de ancho, que empieza justo debajo de la canasta y va hacia el centro del campo. Al final de ese

pasillo se traza un círculo de diez pies de diámetro. En los tiros libres, el que lanza se coloca dentro de ese círculo, y ningún otro jugador puede estar dentro de él ni del pasillo marcado. Los saques de esquina y las demás reglas son como en el fútbol de la Football Association, pero en las salas corrientes, que tienen paredes laterales, no hace falta marcar fuera de banda. Lo normal es que jueguen cuatro o cinco por bando, que pueden repartirse en portero, defensa y tres delanteros. Si hay mucho espacio, se puede aumentar el número de jugadores. Hace falta un árbitro, que lanza el balón al aire al comienzo de cada parte y también después de cada gol.

6. Caballeros andantes (*Knight Errantry*)

Una competición interesante entre Patrullas consiste en jugar a caballeros andantes. Salen dos con la orden de volver al cabo de dos o tres horas e informar, bajo palabra de honor, de las buenas acciones que hayan podido hacer en ese tiempo, llamando si hace falta a casas y granjas para preguntar si hay algún trabajo que hacer, sin cobrar nada.

7. Busca el norte (*Find the North*)

Se coloca a los scouts a treinta yardas unos de otros. Cada uno deja su bordón en el suelo apuntando a lo que cree que es exactamente el norte (o el sur), sin usar ningún instrumento, y se retira seis pasos hacia atrás. Después el árbitro compara cada bordón con la brújula. Gana el chico que más se acerca. Es un juego útil para practicar de noche o en días nublados, además de en los soleados.

8. Pelea de gallos (*Cock-Fighting*)

La pelea de gallos siempre resulta divertida, y aquí se propone una manera de jugarla que quizá sea nueva para algunos de vosotros. En vez de sentarse en el suelo con el bordón bajo las rodillas y las manos entrelazadas alrededor de las piernas, como se hace normalmente, los dos contrincantes se ponen en cuclillas, sujetando el bordón como de costumbre. Es muy cómico ver a cada «gallo» dando saltitos e intentando derribar al otro.

9. Billar de campamento (*Camp Billiards*)

La mesa de billar es un saco liso extendido sobre un trozo de terreno llano; las «bandas» se hacen con bordones. Las bolas de marfil de siempre se sustituyen por pelotas de golf viejas y, en lugar de un taco de billar de verdad, los scouts usan sus bordones.

10. Derribar el taburete (*Stool Kicking*)

Aquí tienes un buen juego para el local o para el aire libre. Juegan de seis a nueve jugadores, que se dan la mano y forman un corro alrededor de algún objeto que se caiga si lo tocan, como un taburete puesto de pie. Todos giran alrededor del taburete y cada uno hace lo posible por conseguir que otro lo derribe mientras giran, sin tirarlo él. El chico que derriba el taburete queda eliminado, y el juego sigue hasta que solo queda un jugador.

11. Coger el sombrero (*Take the Hat*), para dos Patrullas

Se pone un sombrero en el suelo. De cada Patrulla sale un scout. Los dos se inclinan hacia el sombrero, y cada uno pasa la mano derecha por encima de los brazos de su contrario y la izquierda por debajo. Se trata de coger el sombrero con la mano izquierda y escapar con él antes de que el otro te dé en la espalda con la mano derecha. El que lo consigue hace prisionero a su contrario. El juego continúa hasta que una Patrulla ha hecho prisioneros a todos los miembros de la otra, o a la mitad.

12. La carrera del bordón (*The Staff Run*), para cuatro Patrullas

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

A y B se colocan frente a frente, a cincuenta pies de distancia, con los chicos uno detrás de otro. C y D hacen lo mismo, a no menos de quince pies a un lado de sus contrarios. El Jefe de Tropa, o quien dirija el juego, se coloca en el centro del paralelogramo que se forma así, y entrega un bordón al primer chico de cada una de las dos Patrullas que están una al lado de la otra. A una señal, estos dos corren lo más deprisa que pueden hasta los chicos que encabezan las otras dos Patrullas, les dan los bordones y se retiran del juego.

Los dos que tienen ahora los bordones se los llevan al primero de los scouts que quedan en las otras Patrullas, y luego se retiran del juego, y así sucesivamente. El juego sigue hasta que todos los chicos han corrido con

los bordones. Se trata de ver qué pareja de Patrullas termina antes. El último chico de cada bando lleva el bordón al Jefe de Tropa, que está en el centro. Gana, claro está, el bando cuyo último chico llega antes hasta él. No hay que olvidar, como es natural, que los dos bandos deben tener el mismo número de chicos, y que cada uno debe quedarse completamente quieto hasta que recibe el bordón. Si se juega al aire libre, se le puede sacar más jugo haciendo que los que corren con los bordones tengan que salvar una zanja, una cerca u otro obstáculo.

13. Pásala (*Pass It On*)

Este juego se puede jugar en el local o al aire libre, y pueden participar dos o más Patrullas. Lo único que hace falta son dos pelotas de goma huecas, aunque también sirve un par de guantes de boxeo. Los jugadores se dividen en dos grupos iguales y se colocan en dos filas, una al lado de la otra. El jefe de cada grupo se pone a la cabeza de su fila y, cuando se da la señal de «¡Ya!», lanza la pelota entre las piernas al que tiene detrás, que se la pasa al siguiente, y así hasta que llega al último, que tiene que correr con ella por fuera de su fila y dársela a su jefe. Gana el bando que antes devuelve la pelota a su jefe. Para variar el juego, se puede pasar la pelota por encima de la cabeza en vez de entre las piernas.

14. Completa el equipo (*Toilet Tag*)

Para este juego hacen falta dos equipos iguales. Lo más divertido es que cada equipo sea una Patrulla, pero si hace falta se pueden formar los dos con una sola. En su forma más sencilla, se cogen los sombreros de todos los jugadores y se colocan en fila en medio del terreno; los dos equipos se ponen frente a frente a ambos lados de la fila, a unas veinticinco yardas de

ella. Un Jefe de Tropa o un Guía de Patrulla, de pie en un extremo de la fila, dice un número, y el scout de cada Patrulla que tiene ese número corre hacia la fila e intenta coger el sombrero más cercano al Jefe de Tropa y volver a su sitio sin que el otro lo pille, es decir, lo toque. Si lo pillan, tiene que volver a dejar el sombrero en la fila. El juego sigue hasta que una Patrulla ha conseguido un juego completo de sombreros. Si hay más de dos Patrullas, la que pierde la primera partida juega contra otra, y así hasta que todas hayan tenido su turno.

Como lo más probable es que los dos scouts lleguen al sombrero casi a la vez, cada uno debe fingir que lo coge, para que el otro se mueva hacia un lado, mientras él lo coge de verdad y sale disparado hacia el otro. Ganar una buena salida con un amago bien hecho tiene mucho valor, y cuando se enfrentan dos expertos en fingir, la diversión está asegurada. No se debe llamar a ningún scout por segunda vez hasta que se haya llamado una vez a todos los demás miembros de su Patrulla. El juego admite varias variantes; estas dos son las más típicas:

1. En lugar de ir a por el mismo sombrero, cada scout al que llaman puede tener que encontrar el suyo entre todos los sombreros amontonados y, cuando lo encuentra, intentar a la vez pillar a su contrario y volver a su sitio sin que lo pillen. Si lo consigue, la siguiente vez que digan su número solo tiene que pillar a su contrario, sin preocuparse de coger ningún sombrero, puesto que ya tiene el suyo. Cuando los dos scouts que tienen el mismo número han conseguido sus sombreros, se lo dicen al Jefe de Tropa y se retiran detrás de la fila, sin participar más en el juego.
2. Se pueden poner en el suelo otras prendas del equipo scout, como pañuelos, cordones o cantimploras, y el jugador que ya tiene el sombrero va a por otra prenda, hasta completar su equipo. El Jefe de Tropa

debe fijar con claridad, al empezar el juego, el orden en que hay que conseguir las prendas. En esta variante gana la Patrulla del scout que antes completa su equipo.

15. Poner bombas (*Bomb-Laying*)

«Poner bombas» es un juego excelente para el campo. Resulta muy emocionante si hay buenos sitios para ocultarse o si está anocheciendo. La Tropa se divide en dos bandos, cada uno al mando de un Guía de Patrulla. Todos los scouts, salvo el Guía, llevan un palito de unas siete u ocho pulgadas de largo, afilado en una punta. Estos palitos se pueden cortar de árboles o arbustos (siempre que se pida permiso antes y no se cause ningún daño) o, si no, sirven muy bien las astillas de un haz de leña corriente. Cada scout lleva su «vida», es decir, una pañoleta, una corbata o un trozo de cinta, metida en la parte de atrás del cinturón como una cola, de modo que se pueda sacar con facilidad.

El Jefe de Tropa delimita entonces una zona con buenos sitios para ocultarse, y cada bando elige un «campamento» que crea que puede defender mejor. Un banderín de Patrulla montado en un bordón marca el centro de cada campamento. Si se juega a oscuras, los campamentos deben señalarse con un farol. Cada campamento es la zona comprendida en un radio de veinticinco yardas alrededor de la bandera o el farol. El objetivo de cada bando es colocar sus «bombas», que son los palitos, dentro del campamento contrario. Cuando un scout ha plantado su «bomba» en el campamento enemigo, debe sacar la pañoleta o la corbata del cinturón y atarla al palito; mientras no lo haga, la «bomba» no cuenta como puesta. Un scout queda «muerto» cuando un contrario le quita la vida del cinturón, y una vez «muerto» ya no puede seguir jugando: debe ir rápidamente a una zona neutral concreta, acordada antes de empezar. Cuando hay

buenos sitios para ocultarse, muchas veces se puede matar a un scout sin que se dé cuenta, y cuando, después de plantar con todo cuidado su «bomba», descubre que está muerto, lo que siente es más fácil de imaginar que de describir.

Cada bando actúa a las órdenes de su Guía, que dirige el ataque. Así, puede resultar mejor intentar poner solo unas pocas bombas y dedicar al resto del bando a la defensa. El Guía debe quedarse dentro de su campamento y no puede «matar» a nadie del bando contrario. Puede subirse a un árbol o dirigir las operaciones desde cualquier punto de su campamento. Los scouts que han conseguido plantar sus bombas deben volver directamente junto a su Guía e informarle; después pueden participar en la defensa de su propio campamento, para lo que reciben otra vida.

Ningún scout puede poner más de una bomba. Si a un scout que ha puesto su bomba lo cogen en el camino de vuelta, pueden llevarlo al campamento de su captor, obligarlo a quitar la bomba y después «matarlo». Al cabo del tiempo fijado, el Jefe de Tropa toca la corneta o el silbato para dar por terminadas las operaciones, y gana el bando que ha puesto más bombas. Una Tropa muy numerosa puede dividirse en más de dos bandos y entregarse a una auténtica «guerra internacional».

16. Hostigar al tejón (*Baiting the Badger*)

Es un juego excelente para una exhibición scout y se puede jugar en un salón o al aire libre, en un prado. Se atan a un peso grande dos cuerdas de unos diez pies de largo cada una, o se clavan al suelo con estacas de tienda. El «Tejón» sujeta el extremo suelto de una cuerda y el «Hostigador» el de la otra. El Tejón tiene una lata con una piedrecita dentro, y el Hostigador lleva un cojín o una almohada. Los dos tienen los ojos vendados. Se juega así: el Tejón agita la piedrecita dentro de la lata mientras corre alred-

edor del peso, y el Hostigador intenta encontrarlo y darle con el cojín. Los dos chicos, por supuesto, tienen que mantener su cuerda bien tensa mientras corren para no tropezar.

17. Atrapar aros (*Ring Catching*)

Un número muy vistoso para una exhibición scout es «Atrapar aros». Además, es un juego excelente para los scouts, porque les da rapidez de vista y agilidad de pies. Se juega así: un scout, al que llamaremos el «Lanzador», tiene media docena de aros de cuerda, de unas cuatro o cinco pulgadas de diámetro, que lanza a otro scout, que tiene que ensartarlos uno a uno con su bordón. El Lanzador debe tirar los aros bastante deprisa, dando al «Receptor» solo el tiempo justo para volver con rapidez a la posición de guardia después de atrapar o fallar cada aro. Los aros no deben lanzarse siempre desde el mismo sitio, pero el Lanzador nunca debe acercarse a menos de tres yardas del Receptor. Para que el juego sea más emocionante, hay que alternar lanzamientos cortos, altos y largos. Conviene poner en el bordón un trozo de cuero para que los aros de cuerda no hagan daño en las manos. Por supuesto, el alcance y las demás distancias pueden adaptarse a las condiciones del lugar.

18. Tiro (*Shooting*)

Se marca un círculo bastante grande y todos los scouts menos uno se colocan dentro. El que queda fuera va «armado» con una pelota de tenis, con la que intenta «disparar» a los scouts que están dentro del círculo.

Cada scout al que «disparan» sale fuera y ayuda a «disparar», pero en todo el juego se usa una sola pelota de tenis. Los scouts de dentro, corriendo de un lado a otro, esquivando o saltando, pueden tardar un buen

rato en ser alcanzados, y cuando quedan pocos, la diversión se vuelve frenética. Los scouts a los que han «disparado» deben repartirse alrededor del círculo para recoger la pelota enseguida cuando lo atraviese.

El juego se puede organizar como competición entre Patrullas de esta manera: una Patrulla se coloca dentro del círculo y el Guía de la Patrulla contraria empieza a «disparar». Por cada scout al que da, puede llamar a uno de su propia Patrulla para que le ayude, y el scout alcanzado se retira. Se anota el tiempo que se tarda en eliminar a toda la Patrulla contraria, y gana la Patrulla que menos tarda.

19. Chuta y corre (*Kick It and Run*)

Este juego sale mejor en un claro del bosque, pero también se puede jugar en un prado abierto. Un scout se coloca en el claro y los demás se esconden lo más cerca posible. El Jefe de Tropa, o quien haga de árbitro, rueda un balón de fútbol hasta el claro. El scout que está dentro lo saca enseguida de una patada y sale corriendo a pillar a cualquier otro scout que encuentre y pueda atrapar; pero en cuanto el balón vuelve al claro de una patada, tiene que regresar y volver a sacarlo. No se puede pillar a ningún scout mientras el balón esté parado dentro del claro. El árbitro vigila el balón y, en cuanto se detiene dentro del claro, toca el silbato para indicarlo. Mientras el scout vuelve para sacar el balón, los demás pueden cambiar de posición o buscar otros escondites.

Los scouts a los que pillan se quitan la pañoleta o se atan un pañuelo blanco en un brazo, y ayudan a su captor a atrapar a los demás; pero no pueden dar patadas al balón, y tienen que volver al claro cada vez que suena el silbato. Gana el último scout al que pillan. En un prado abierto, el claro se señala con una marca blanca en la hierba o con postes en las esquín-

as, y los scouts tienen que librarse de que los atrapen más esquivando que escondiéndose.

Como variante, las Patrullas pueden ir «defendiendo» el claro una tras otra e intentar capturar al resto de la Tropa en el menor tiempo posible. En ese caso, solo el Guía de Patrulla puede sacar el balón del claro de una patada. Gana la Patrulla que tarda menos. En esta variante, los scouts a los que atrapan ya no participan más en el juego, y por eso no es tan adecuada para un día frío de invierno.

20. Justa sobre barreños (*Tub-Tilting*)

Es uno de los juegos preferidos de los Boy Scouts de América, y lo inventó el señor Ernest Thompson Seton, Jefe Scout de América. Dos scouts se suben a sendos barreños puestos boca abajo, a unos nueve pies de distancia, armados con largas varas de bambú. Cada vara lleva un guante de boxeo en una punta, y los scouts tienen que tirarse uno a otro del barreño con las varas. El guante de boxeo, naturalmente, impide que nadie se haga daño. Si no se consiguen barreños, se pueden usar bancos o sillas.

21. Equilibrio con la tabla (*Balancing the Board*)

Para esta prueba hacen falta un bordón y una tabla. Se marca un recorrido de cincuenta yardas. Antes de salir se coloca la tabla en equilibrio sobre el bordón, y el scout intenta completar el recorrido antes de que se le caiga. Pocos consiguen llegar muy lejos, y los espectadores se divierten mucho con los esfuerzos del chico por mantener la tabla en equilibrio.

22. Una carrera de obstáculos (*An Obstacle Race*)

Una carrera de obstáculos siempre tiene éxito; lo difícil suele ser encontrar obstáculos adecuados. Aquí se usa una mesa larga, que se puede sacar de la tienda comedor. Sobre ella se dibujan varios círculos a distancias irregulares. Se hace una marca, por ejemplo, a veinticinco yardas, y a un scout se le vendan los ojos, se le dan tres vueltas y se le deja ir hacia la mesa. Cada círculo tiene dentro un número distinto, y cuando el scout llega a la mesa tiene que poner los dedos encima. Si los pone dentro de un círculo, suma ese número a su puntuación; si no, no se lleva nada. Se trata de conseguir el mayor número de puntos posible en un número determinado de intentos.

24. Quitar el pañuelo (*Snatch the Handkerchief*)

Para este juego se forman dos grupos de ocho scouts y se colocan en fila, a unos cincuenta pies uno de otro. A mitad de camino entre los dos se pone una maza de gimnasia o un palo, con un pañuelo encima. Se nombra un árbitro, que debe situarse junto a la maza o el palo. Cuando dice «¡Ya!», sale corriendo un jugador de cada bando hacia el palo e intenta quitar el pañuelo antes que su contrario. El que no lo consigue debe perseguir al otro hasta su fila e intentar pillarlo antes de que llegue. Si el que se ha llevado el pañuelo vuelve a su fila sin que lo pillen, su perseguidor pasa a ser su prisionero; pero si no lo consigue, es él quien pasa a ser prisionero del otro bando. El juego continúa hasta que uno de los bandos ha capturado entero al otro. Si no se llega a ese final en un tiempo razonable, gana el bando que ha hecho más prisioneros.

25. Dale al cubo (*Hit the Bucket*)

Aquí tienes un juego que da muchísima risa. Lo único que hace falta es un cubo, una pelota de tenis o de goma y un trozo de madera de unas dieciocho pulgadas de largo. Puede jugar cualquier número de jugadores, pero para empezar hay que decidir quién se sube primero al cubo. Se pone el cubo boca abajo y el elegido se sube encima con el trozo de madera en la mano. Los demás tienen que intentar dar al cubo con la pelota, mientras el que está encima lo defiende e impide que la pelota lo toque. Cuando alguien da al cubo, ocupa el sitio del que está encima. Si el de encima pierde el equilibrio y se cae, ocupa su sitio el último que ha lanzado la pelota. Por cierto, la pelota hay que lanzarla desde el sitio donde cae después de que el defensor la haya golpeado.

6. Juegos para ciclistas



(*T*OMADOS DEL MILITARY CYCLISTS' VADE MECUM*, DEL CAPITÁN A. H. Trapmann; 1 chelín).*

Muchos de los juegos del capítulo 1, «Juegos de exploración», sirven también para ciclistas; por ejemplo, «Carrera de relevos», «Columnas volantes» y «Reconocimiento del terreno».

1. De Wet (*De Wet*)

En este juego pueden participar cuatro Patrullas; si no, hay que dividir a los jugadores en cuatro grupos iguales. Una Patrulla hace de De Wet, otra de guarnición y las restantes de columna de socorro de Kitchener. (*N. del T.: Christiaan de Wet fue un general bóer que hostigó a las tropas británicas de lord Kitchener durante la guerra anglo-bóer*). Se marca en el mapa una zona que tenga aproximadamente una milla cuadrada (unos 2,6 kilómetros cuadrados) por cada dos scouts de la columna de socorro, y que esté bien provista de carreteras y caminos por los que se pueda ir en bicicleta.

Se eligen tres puntos, a ser posible pueblos (o más, si participan más de cuatro Patrullas), que la Patrulla de la guarnición tiene que defender,

con dos scouts en cada uno. El objetivo de De Wet es destruir el mayor número posible de pueblos. Cuando entra en uno, los dos scouts de la guarnición deben retirarse ante su superioridad numérica: uno sale pedalando lo más deprisa que pueda en busca de la columna de socorro, mientras el otro se queda vigilando los movimientos de De Wet. Dos hombres cualesquiera de De Wet pueden capturar a cualquiera de los dos. Si De Wet consigue ocupar el pueblo durante media hora, el pueblo queda destruido; pero tiene que retirarse si se acerca una columna de socorro más fuerte que su fuerza.

La columna de socorro debe situarse en el centro de la zona y estar atenta a las señales de las guarniciones. Para que no lo sigan, De Wet debe dividir a su gente y ordenarles que se reúnan todos en el pueblo que van a atacar, pero entrando por direcciones distintas.

2. El cazador cazado (*The Biter Bit*)

Divide a tu gente en dos grupos iguales, el 1 y el 2. Pon al frente del grupo 1 a un jefe capaz y dile que están en territorio enemigo y que deben velar por su propia seguridad; dile también que se espera que una fuerza de ciclistas enemigos pase por cierta carretera, a cierta hora y en cierta dirección. El grupo 1 sale entonces y se esconde en un buen lugar para tender una emboscada.

Después divide el grupo 2 en dos partes, A y B. Haz que A siga el plan previsto para los ciclistas enemigos y envía a B en la dirección exactamente opuesta. Al Guía de Patrulla que manda B dile que se ha visto a un grupo enemigo en la carretera, y déjalo ir a explorar en su busca. Dale tiempo suficiente para localizar al grupo 1 (si es espabilado) antes de que A llegue al lugar de la emboscada.

Lo más probable es que el grupo 1 esté tan absorto esperando a A que se haya olvidado de protegerse contra una sorpresa. Puede que B sorprenda al grupo 1 o puede que no, y hasta es posible que sea B el que caiga en una emboscada. En cualquier caso, se puede hacer un trabajo muy instructivo, que exige a todos los participantes pensar y actuar con rapidez. A todo el que se exponga a la vista de forma evidente estando bajo el fuego se le da por eliminado y se le pone a hacer de ordenanza del árbitro. Por lo demás, no se elimina a nadie: a los capturados se les manda de vuelta o se les hace unirse al enemigo.

3. La caza del bandolero (*Brigand Hunting*)

Marca una zona de unas tres millas por tres (unos 5 kilómetros por 5), bien provista de carreteras y senderos. Designa una Patrulla al mando de tu mejor Guía de Patrulla. Su objetivo será permanecer dentro de esa zona durante, por ejemplo, dos horas, sin que lo capturen. Se le dan diez minutos de ventaja. El resto de los jugadores se divide entonces en pequeñas patrullas que, coordinándose con cuidado, intentan capturarlo, procurando que no sea su presa la que les tienda una emboscada a ellos.

4. Emboscadas (*Ambuscades*)

Es algo que pueden hacer las Patrullas mientras van en bicicleta de un sitio a otro. Divide a los jugadores en dos grupos iguales. Elige una carretera. Todo lugar situado a más de 200 yardas (unos 180 metros) de ella queda fuera de los límites. Envía a uno de los grupos a tender una emboscada y, diez minutos después, haz que el otro se ponga en marcha por la carretera con sus exploradores bien adelantados. Si se descubre la emboscada, los dos grupos intercambian los papeles. Es un ejercicio muy interesante,

y conviene practicarlo a la vuelta de un día de maniobras, de una marcha por carretera, etc., aprovechando el camino de regreso.

5. La caza de los espías (*Hunting the Spies*)

Dos espías se han escapado en bicicleta del cuartel general y se les vio por última vez en un punto situado a una media milla carretera adelante. (Ese punto se les señala en el mapa a los scouts que van a perseguirlos en bicicleta). Desde allí, los espías tienen que dejar un rastro de papel, no continuo, sino cada cien yardas. Como el papel los retrasa, es probable que pronto les den alcance, así que tienen que elegir un buen sitio junto a la carretera para esconder las bicicletas, y cuando dejen la carretera deben dejar señales que lo indiquen. (Más les vale correr un trecho por la carretera sin dejar de marcar el rastro, para no revelar a sus perseguidores dónde han escondido las bicicletas).

Una vez fuera de la carretera ya no necesitan dejar rastro, pero su objetivo es seguir libres durante un cuarto de hora y después recuperar las bicicletas y volver al cuartel general sin que los atrapen. Los perseguidores deben buscar a los espías y quedarse con sus bicicletas si las encuentran, y al mismo tiempo vigilar las suyas para que los espías no se las roben. Para capturar a los espías, los perseguidores tienen que tocarlos de verdad o, si van en bicicleta, adelantarlos en la carretera. (El número ideal para este juego es de unos diez scouts).

7. Juegos en la ciudad



1. Seguimiento (*Shadowing*)

El Guía de Patrulla elige a un scout al que habrá que perseguir; luego toda la Patrulla se reúne en una calle bastante tranquila de la ciudad. El scout elegido tiene dos minutos de ventaja, durante los cuales los demás se esconden y no lo miran, salvo dos, que lo siguen de cerca. Pasados los dos minutos, uno de ellos vuelve corriendo y trae al resto de la Patrulla tras la pista del perseguido. Mientras tanto, el otro seguidor no lo pierde de vista con paciencia y tenacidad; perseguidor y perseguido llevarán al menos cuatro o cinco minutos de ventaja al resto.

Para indicar el camino que han tomado, el scout perseguidor va tirando confeti o haciendo marcas de tiza hasta que los demás lo alcanzan. Por supuesto, todos deben estar bien entrenados en la carrera y en el uso de sus conocimientos de escultismo, y el scout perseguido puede valerse de muchos trucos para despistar a sus perseguidores. Conviene acordar de antemano que, si consigue escapar durante un tiempo determinado, gana el juego.

2. Seguir el rastro (*Follow the Trail*)

Envía a una «liebre», a pie o en bicicleta, con un bolsillo lleno de granos de maíz, cáscaras de nuez o confeti, que debe ir dejando caer aquí y allá para marcar un rastro que la Patrulla pueda seguir. O bien, que dibuje con tiza el emblema de la Patrulla en paredes, aceras, farolas y árboles, y que la Patrulla lo persiga guiándose por esas marcas. Las Patrullas deben borrar todas las marcas a medida que pasan junto a ellas, por limpieza y para que no confundan a nadie en otra práctica.

También deben usarse las demás señales de pista, como cerrar ciertos caminos o esconder en algún punto una carta con indicaciones sobre el siguiente giro. En este juego, el objetivo de la «liebre» es explicar lo mejor posible a los que vienen detrás el camino que ha tomado, y no despistarlos, como en el «Seguimiento».

3. Atrapar al escurridizo (*Catching the Dodger*)

Se elige como «escurridizo» a un scout al que todos los demás conocen bien. Como punto de partida se escoge un lugar a unas dos millas del local scout, preferiblemente uno desde el que salgan muchas calles o caminos hacia el local. La idea principal es que el escurridizo tiene que salir de ese punto a una hora fija, por ejemplo a las siete o las ocho de la tarde, y llegar hasta el local sin que lo atrapen. Antes se lo presenta a los demás como su «presa», y a partir de ese momento puede disfrazarse como quiera para no levantar sospechas. Puede incluso llevar sobre la cabeza un saco grande de papel o de algún material blando, para taparse en parte la cara, pero no debe vestirse de mujer.

Todos los scouts tienen la tarea de repartirse bien por la zona por donde es probable que pase, vigilando con cuidado todas las calles, callejones y atajos; pero, por razones evidentes, hay que establecer la regla de que ningún scout puede acercarse a menos de cierta distancia, por ejemplo 250 yardas, del punto de salida o del de llegada. Hay que indicar al escurridizo que salga exactamente a la hora fijada. Puede ir tanto por el centro de la calle como por la acera, ya que lo necesitará para esquivar a algún scout que divise, y tiene que hacer todo el recorrido a pie, sin aprovechar ningún tranvía ni otro vehículo. Si ve que se acerca un scout, no hay inconveniente en que se meta en una tienda y pregunte el precio de algo hasta que pase el peligro, porque eso no es más de lo que haría cualquier ladrón para que no lo cogieran.

Si un scout reconoce al escurridizo, tiene que acercarse lo bastante como para decirle «Buenas noches» sin riesgo de que no lo oiga, o, mejor aún, tocarlo; entonces el escurridizo se rinde sin resistencia y su captor lo lleva al local, sin que ningún otro scout pueda unirse a ellos. Una hora después de la hora de salida fijada, todos los scouts deben volver al local, porque para entonces el escurridizo o habrá sido atrapado o se habrá presentado allí, ya que tiene que recorrer las dos millas en una hora.

Si un scout ve que otro está persiguiendo al escurridizo, puede ayudar en la captura (en el caso de que el escurridizo haya divisado de lejos a un scout que parece haberlo reconocido); pero, aunque los puntos se repartan, la mayor parte será para el scout que empezó la persecución. Es un juego emocionante de principio a fin, sobre todo porque un scout puede esconderse si ve que el escurridizo se acerca a lo lejos y no dejarse ver hasta que lo tenga a tiro para atraparlo.

4. El coleccionista de firmas (*The Signature Collector*)

Se elige un circuito apropiado de calles largas y muy concurridas, y en medio de algunas de ellas se forma una base, que ocupa unas cincuenta yardas de calle. En el centro de cada base se coloca a un scout, al que se llama «scout de base». El número de bases dependerá del número de scouts, ya que cada base necesita un scout de base y dos contrarios. No debe haber más de seis bases. El coleccionista de firmas y todos los scouts de base llevan un trozo de cinta roja sujeto a la insignia del ojal o prendido en la chaqueta. Los scouts contrarios llevan cintas azules.

El coleccionista tiene que recorrer el circuito de bases e intentar conseguir la firma de cada scout de base. Los scouts contrarios, dos en cada base, deben impedir que el coleccionista llegue hasta el scout de base, y para ello les basta con tocarlo. Si lo tocan cuando intenta llegar a una base, el coleccionista entrega su propia firma a quien lo ha atrapado y pierde su oportunidad en esa base. Pero si llega a la zona de la base sin que lo toquen, está a salvo: consigue la firma y puede marcharse sin que nadie lo moleste para intentarlo en la base siguiente. Queda entendido que puede hacer un intento en cada base. Las bases se disponen en círculo, de modo que, al terminar el recorrido, el coleccionista vuelve al punto de partida, donde está el árbitro.

Los scouts de base, que están compinchados con el coleccionista, pueden ayudarle haciéndole señales sobre cuál es el mejor momento para intentarlo. Así, el juego se convierte en una competición entre los «rojos» y los «azules». Gana el bando que consiga más firmas.

Reglas:

- Está prohibido esconderse en las tiendas.
- Solo se puede uno ocultar en la calle.
- Todos los jugadores de cada base deben conocer bien sus límites. Si hace falta, se pueden marcar con tiza.
- Cuando el coleccionista ha superado una base y ha conseguido la firma, los scouts contrarios que la vigilaban no pueden ir a vigilar otra: han perdido y deben volver al punto de partida.

5. ¿Qué está mal? (*What's Wrong*)

Se reúne a los scouts en un punto determinado y se les divide en dos grupos; cada grupo avanza por una acera de la calle, se cruzan al final y vuelven por la acera contraria. Pueden ir en fila o de forma irregular, mejor esto último, cada uno con lápiz y libreta o papel, anotando durante el recorrido todo objeto o cosa que esté torcido. Puede ser un cartel colgado en la puerta o el rótulo de una tienda, o un letrero colgante que no esté horizontal, persianas torcidas, mercancías claramente torcidas en los escaparates, etc. No se anotan las irregularidades de los vehículos en marcha, porque el juez no tendría ocasión de comprobarlas.

Al llegar ante el juez, cada scout firma su papel o su libreta y se lo entrega; se dan puntos según el mérito, y se concede un premio al scout más observador de la Patrulla que haya sumado más puntos entre todos sus miembros. La idea no es solo que los scouts se fijen en los detalles, sino que hagan sus anotaciones con tanta discreción y en tales momentos que los scouts que van detrás no se den cuenta de que están anotando algo. Se puede jugar con límite de tiempo o sin él.

6. De lejos y de cerca (*Far and Near*)

El Jefe de Tropa recorre una carretera o un trayecto por el campo con una Patrulla en formación de Patrulla. Lleva una tarjeta de puntuación con el nombre de cada scout y, antes de empezar, les lee una lista de cosas que quiere que busquen. Cada scout está atento a los detalles pedidos y, en cuanto ve uno, corre hacia el árbitro y se lo dice, o le entrega el objeto si se trata de algo que ha encontrado. El árbitro le apunta el punto correspondiente junto a su nombre. Gana el scout que consiga más puntos durante el paseo.

Hay que elegir detalles como los siguientes, para desarrollar la observación del scout y animarlo a mirar de lejos y de cerca, arriba y abajo. Los detalles deben cambiarse cada vez que se juega, y hay que dar unos 8 o 10 cada vez:

- Cada cerilla encontrada: 1 punto.
- Cada botón encontrado: 1 punto.
- Huella de pájaro: 2 puntos.
- Remiendo visto en la ropa o en las botas de un desconocido: 2 puntos.
- Caballo tordo visto: 2 puntos.
- Paloma volando: 2 puntos.
- Gorrión posado: 1 punto.
- Chimenea rota: 2 puntos.
- Ventana rota: 1 punto.

7. El juego de Morgan (*Morgan's Game*)

Se manda a los scouts correr hasta cierta valla publicitaria, donde hay un árbitro apostado para cronometrarlos. Cada uno puede mirarla durante un minuto (por supuesto, sin tomar notas por escrito) y luego tiene que volver corriendo al local y contar al instructor todos los anuncios que había en la valla.

8. Escaparates (*Shop Window*)

El Jefe de Tropa o el Guía de Patrulla lleva a una Patrulla por una calle pasando por delante de seis tiendas. Les deja quedarse medio minuto ante cada una y luego, después de alejarlos un trecho, da a cada chico un lápiz y una tarjeta y le pide que escriba de memoria lo que vio, por ejemplo, en la tercera y en la quinta tienda; o bien lo anota él mismo. Gana el chico que apunte correctamente más objetos. Es una práctica útil enfrentar a los chicos de dos en dos en eliminatorias, de modo que los perdedores vuelvan a competir entre sí hasta llegar al peor. Así, los scouts más flojos son los que más practican.

9. Tomar notas (*Taking Notes*)

La próxima vez que salgas a explorar por las calles, aquí tienes algunas cosas en las que fijarte: la matrícula de todo automóvil que vaya demasiado deprisa o cuyo conductor se comporte de forma extraña; cuántas señales hace el guardia para dirigir el tráfico; las distintas marcas de tiza que dejan

en aceras y escalones de las puertas los agrimensores, los vagabundos o los niños; qué hombres caminan con las puntas de los pies hacia dentro.

Y si quieres convertirlo todo en un juego, llévate contigo a otro scout. Mirad cada uno unos cuantos escaparates durante un minuto; después alejaos y escribid todos los objetos que recordéis. Gana el que apunte más correctamente. Y aunque en sí mismo pueda parecer poca cosa, te alegrarás cuando te des cuenta de lo deprisa que aprendes a fijarte y a recordar, y de que así adquieres una capacidad que puede hacer tu fortuna, y todo gracias a practicar la exploración por las calles.

8. Juegos nocturnos



1. El fumador fugado (*The Escaped Smoker*)

Por Percy Hill.

Un presidiario se ha escapado de la cárcel y, como es un fumador empedernido, lo primero que hace es comprarse una buena provisión de cigarrillos y cerillas. Una noche oscura llega a los scouts el aviso de que lo han visto en un bosque cercano, y que sigue fumando. La Tropa sale enseguida y, rodeando el bosque, intenta en silencio encontrar a su hombre usando lo mejor que puede los ojos, los oídos y la nariz. El que hace de presidiario está obligado a llevar el cigarrillo a la vista todo el tiempo y a encender una cerilla al menos una vez cada tres minutos. Si los scouts no son muy espabilados, lo más probable es que se les escurra y que, al cabo de unos minutos, vean la cerilla parpadeando a sus espaldas.

Por supuesto, el «presidiario» no debe ser un scout, porque un scout no fumaría ni se delataría de esa manera. Una o dos horas practicando la instrucción en «orden abierto» harán que la Tropa sea mucho más eficaz en trabajos como este, porque en una noche oscura los chicos tienden siempre a apelotonarse en vez de mantener la misma distancia entre ellos. Una buena variante del juego, si no se dispone de un fumador, es darle al

presidiario una caja de cerillas y un silbato, y hacer que encienda una cerilla y toque el silbato alternativamente cada uno o dos minutos, de modo que se necesiten dos sentidos de rastreo a la vez: la vista y el oído.

2. El buscador de caminos (*The Path-Finder*)

Se juega de noche. Se elige una ciudad o un campamento, que defienden todos los scouts presentes menos una Patrulla. Las avanzadas deben colocarse con cuidado alrededor de todo el perímetro. A la Patrulla atacante la tiene que meter en la ciudad un guía elegido entre los defensores: es el traidor, que da una vuelta examinando con cuidado las defensas y luego se escabulle de la ciudad para reunirse con la Patrulla en un lugar acordado. Intenta guiarla hasta el centro de la ciudad, quizá llevándolos de dos en dos o de tres en tres, o a todos juntos en fila india. Si un defensor los toca, quedan capturados.

3. Rastrear por el olfato (*Tracking by Smell*)

Rastrear por el olfato de noche es una parte muy importante de la exploración. Una patrulla enemiga ha acampado en cierto lugar y, creyendo que no hay peligro, enciende un fuego y prepara la comida. Pero el centinela informa de señales y ruidos sospechosos, así que apagan el fuego enseguida, aunque no pueden evitar el humo. Hay que jugarlo en una noche tranquila y oscura, en un sitio bastante despejado; el humo puede hacerse quemando a fuego lento papel de estraza o pólvora húmeda en una lata. Los demás tienen que llegar al lugar guiándose por el olfato, mientras los acampados permanecen completamente inmóviles.

4. Fuego fatuo (*Will-o'-the-Wisp*)

Este juego se hace a campo traviesa y de noche. Dos scouts salen en una dirección determinada con una linterna sorda encendida. Pasados dos minutos, la Patrulla o la Tropa sale tras ellos. El que lleva la linterna debe mostrar la luz al menos una vez por minuto y tenerla tapada el resto del tiempo. Los dos scouts se turnan para llevar la luz, de modo que pueden relevarse cuando estén en apuros, pero se puede capturar a cualquiera de los dos. El scout que no lleva la luz a menudo puede mezclarse con los perseguidores sin que lo reconozcan y relevar a su amigo cuando lo tengan acorralado. Deben acordar entre ellos ciertas llamadas o señales.

5. Mostrar la luz (*Showing the Light*)

Este juego de exploración nocturna no solo es un buen entretenimiento, sino también una buena prueba para el oído y la vista, y una práctica estupenda para calcular distancias. Un scout se aleja a través de los campos en la oscuridad y, cuando oye el silbato de su Guía, muestra durante cinco segundos la luz de una linterna. Se queda allí, pero tapa la luz, y los demás scouts calculan a qué distancia y en qué dirección está. Luego salen hacia donde creen que se mostró la luz y cada uno intenta llegar antes que los demás. El que lleva la linterna se la entrega al primer scout que lo alcanza, y entonces le toca a ese chico alejarse y mostrar la luz. El Jefe de Tropa debe anotar los cálculos que van dando los scouts y, aunque no pueda averiguar la distancia exacta, debe saber qué scout dio la cifra más aproximada.

6. Avanzadas nocturnas (*Night Outposts*)

Dos o más scouts (según el número de participantes) salen por parejas con faroles de bicicleta corrientes o algo parecido, y se sitúan a no menos de un cuarto de milla del punto de salida (u otra distancia acordada). Se les llama «avanzadas»; no pueden moverse de su sitio, pero pueden mostrar u ocultar la luz según les parezca mejor. Unos diez minutos después sale un scout con un farol de tormenta para descubrir las avanzadas. Se le llama «corredor» y no puede ocultar la luz. Uno o dos minutos más tarde salen los demás para perseguir y capturar tanto al corredor como a las avanzadas; a estos se les llama «scouts».

Las avanzadas y el corredor no pueden llamarse unos a otros. Las avanzadas muestran la luz cuando creen que el corredor está cerca, pero deben tener cuidado de no delatar su posición a los scouts. En cuanto el corredor encuentra una avanzada, esta apaga la luz y vuelve al punto de salida. Cuando el corredor ha descubierto todas las avanzadas, hace lo mismo. Ningún scout puede quedarse a menos de la distancia acordada del punto de salida: unas 100 yardas, según las circunstancias.

9. Juegos de invierno



1. Caza del hombre en Siberia (*Siberian Man Hunt*)

Un hombre ha huido a través de la nieve y una Patrulla sigue sus huellas, pero avanzan con mucha cautela cuando creen que se acercan a su escondite, porque a ellos un solo impacto de bola de nieve les supone la muerte, mientras que a él hay que darle tres veces para matarlo. Si se ha refugiado en lo alto de un árbol o en un sitio parecido, será muy difícil darle sin que él les dé antes. El fugitivo tiene que seguir libre durante cierto tiempo, dos o tres horas, y luego volver a casa sano y salvo sin que lo atrapen.

2. Expedición al Ártico (*Arctic Expedition*)

Cada Patrulla construye un trineo con un arnés adaptado a los dos scouts que tirarán de él (o a perros, si los tienen y pueden adiestrarlos para esa tarea). Dos scouts van una milla o así por delante; los demás los siguen con el trineo, encontrando el camino gracias a las huellas y a las señales que los de cabeza dibujen en la nieve. Todos los demás dibujos que vean por el camino hay que examinarlos, anotarlos e interpretar su significado. El trineo

lleva las raciones, los cacharros de cocina, etc. Construid cabañas de nieve. Tienen que ser estrechas, según la longitud de los palos de que se disponga para hacer el techo, que puede hacerse con ramaje y cubrirse de nieve.

3. El fuerte de nieve (*Snow Fort*)

Una Patrulla puede construir el fuerte de nieve según sus propias ideas sobre fortificación, con aspilleras y otros detalles para vigilar el exterior. Cuando esté terminado, lo atacarán Patrullas enemigas usando bolas de nieve como munición. Todo scout alcanzado por una bola de nieve se da por muerto. Por regla general, los atacantes deben ser al menos el doble que los defensores.

4. La caza del zorro (*Fox-Hunting*)

Este juego se hace donde haya mucha nieve sin pisar. Dos scouts salen desde el centro de un prado o de un terreno despejado y, cinco minutos después, se pone al resto tras su rastro. Los dos zorros no pueden cruzar ninguna huella humana. Si se acercan a un camino por el que ha pasado otra gente, tienen que desviarse en otra dirección; pero pueden caminar por encima de los muros y usar cualquier otra artimaña que se les ocurra, como pisar uno en las huellas del otro y luego saltar uno de ellos a un lado apoyándose en el bordón. Para que los perseguidores ganen, tienen que atrapar a los dos. Los zorros tienen que evitar que los capturen durante una hora y luego volver al punto de partida.

5. La carrera hacia el Polo (*The Dash for the Pole*)

Dos expediciones rivales de exploradores del Ártico se acercan al Polo; cada una ha enviado a un scout por delante, pero ninguno de los dos ha vuelto. Saben en qué dirección salió cada uno porque todavía se ven sus huellas en la nieve. Lo que de verdad ha pasado es que los dos han llegado al Polo y cada uno está decidido a defender su derecho sobre él, así que no se atreve a moverse de allí. Los dos dejaron a propósito huellas y señales claras para que los pudieran seguir con facilidad si les pasaba algo. (Estos dos, uno de cada Patrulla, deben salir juntos del local y decidir después qué lugar será el Polo; cada uno debe llegar a él por una dirección distinta).

Las dos expediciones salen a la vez (unos quince minutos después de que se hayan ido los dos adelantados) y siguen las huellas de su propio scout. La primera Patrulla que llega al lugar donde los dos los esperan toma posesión de él: el Guía planta su bandera y los demás preparan bolas de nieve, después de dejar sus bordones en el suelo formando un círculo alrededor de la bandera, a seis pasos de ella. Cuando llega el otro grupo, intenta hacerse con los bordones. Los defensores no pueden tocar sus bordones, pero, en los dos bandos, dos impactos de bola de nieve dejan a un jugador fuera de combate.

Cada defensor muerto y cada bordón capturado cuenta un punto, y si el grupo rival consigue más de la mitad de los puntos posibles, puede reclamar el descubrimiento del Polo. Para que los defensores puedan reclamar un derecho indiscutible, tienen que matar a todos sus rivales, persiguiéndolos si solo quedan uno o dos. (Los dos adelantados no participan, sino que hacen de árbitros).

6. Esquivar la cuerda (*Clear the Line*)

Para este juego hace falta una cuerda ligera de cinco a ocho yardas (unos 4,5 a 7 metros) y una bolsa de lona o de cuero llena de arena que pese alrededor de una libra (unos 450 gramos). El Jefe de Tropa se coloca en el centro de un corro de scouts y hace girar la bolsa, soltando cuerda poco a poco hasta que los jugadores tienen que saltar para esquivarla. Hay que ir cambiando el sentido en que se hace girar la bolsa. También hay que ir aumentando poco a poco la velocidad del giro y la altura de la bolsa sobre el suelo. El objetivo de los jugadores es evitar que la cuerda o la bolsa los alcance y los tire al suelo.

7. La serpiente muda la piel (*Skin the Snake*)

Los scouts se colocan en fila india. Cada uno pasa la mano derecha entre las piernas, y el de detrás se la agarra. Entonces el primer scout camina hacia atrás pasando a horcajadas sobre el número 2. El número 2 repite el movimiento, pasando a horcajadas sobre el número 3, y así sucesivamente, hasta que el que era el primero queda el último. Es un ejercicio gimnástico ingenioso y, hecho deprisa, parece una serpiente mudando la piel.

8. Relevos con balón (*Soccer Relay*)

Es un juego de relevos en el que el primer scout de cada equipo sale llevando el balón a patadas desde su portería hasta un punto de giro situado a varias yardas, y luego lo devuelve a patadas para meterlo por la portería de la que salió. Cuando ha marcado el gol, el segundo scout repite lo que

hizo el primero, y así todos los scouts, uno tras otro. Gana la carrera el equipo que termina primero.

10. Juegos de marinería



1. Contrabandistas en la frontera (*Smugglers over the Border*)

Los contrabandistas tienen su mercancía escondida entre unas rocas, y se encarga a uno de ellos que la lleve a su escondite, un edificio o algún lugar marcado con banderas o árboles, a una media milla tierra adentro. Una Patrulla hace de contrabandistas; el elegido para llevar el contrabando lleva puestos hierros de rastreo y tiene que cargar con un saquito o un paquete que contiene la mercancía. (*N. del T.: los hierros de rastreo eran unas placas que se sujetaban a la suela del calzado y dejaban una huella característica*). La «frontera» es cierta franja de terreno, una carretera o un tramo de arena a lo largo de la costa, entre los contrabandistas y su escondite tierra adentro.

Los guardacostas (dos Patrullas) tienen que vigilar la frontera con centinelas y mantener el grueso de su reserva acampado un poco tierra adentro. En cuanto un centinela ve las huellas del contrabandista (el que lleva los hierros de rastreo) cruzando la frontera, da la alarma, y los guardacostas tienen que atraparlo antes de que pueda llevar la mercancía al escondite. Hay que acordar que los contrabandistas crucen la «frontera»

entre dos límites. Su longitud dependerá del número de centinelas: cada centinela debe vigilar un tramo de unas 200 yardas. Los contrabandistas tienen que subir su carga desde las rocas dentro de un tiempo determinado, porque está subiendo la marea. Deben ayudar al que lleva el contrabando distrayendo a los guardacostas y llevándolos en la dirección equivocada, ya que estos al principio no saben quién lleva los hierros de rastreo.

2. La isla del tesoro (*Treasure Island*)

Se sabe que hay un tesoro escondido en cierta isla o en un trozo de costa delimitado, y el hombre que lo escondió dejó un mapa con pistas para encontrarlo (rumbos de brújula, marcas de la marea, etc.). Ese mapa está escondido en algún lugar cerca del desembarcadero. Las Patrullas van por turnos a buscarlo: tienen que remar desde cierta distancia, desembarcar, encontrar el mapa y, por último, descubrir el tesoro. Deben tener cuidado de no dejar huellas ni otras señales cerca del tesoro, porque si no las Patrullas siguientes lo encontrarán con facilidad. Una vez encontrados, el mapa y el tesoro se vuelven a esconder para la siguiente Patrulla. Gana la Patrulla que vuelva al punto de partida con el tesoro en menos tiempo. (Se puede jugar en un río: las Patrullas tienen que cruzarlo remando para encontrar el tesoro).

3. Contrabandistas (*Smugglers*)

(*De noche o de día*).

Un grupo de contrabandistas que viene del mar intenta desembarcar y esconder su mercancía (un ladrillo por cabeza) en una base llamada «la cueva de los contrabandistas», y volver a marcharse en su barca. Otro grupo, el de los «aduaneros», se reparte para vigilar un largo tramo de costa

con scouts sueltos. En cuanto un aduanero ve desembarcar a los contrabandistas, da la alarma y reúne a los demás para atacar; pero el ataque no puede tener éxito a menos que haya en el lugar al menos tantos aduaneros como contrabandistas. Los aduaneros deben quedarse acampados en su puesto hasta que los vigías den la alarma.

4. La caza de la ballena (*A Whale Hunt*)

[Es el mismo juego que «Arponear el esturión» (*Spearing the Sturgeon*), del *Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians*, de Ernest Thompson Seton; 1 chelín, editorial Constable].

La ballena es un tronco grande con una cabeza y una cola talladas toscamente para que parezca una ballena. Normalmente la caza se hace con dos botes, cada uno tripulado por una Patrulla: el Guía de Patrulla hace de capitán, el Subguía de proel o arponero, y el resto de la Patrulla de remeros. Cada bote pertenece a un puerto distinto, y los dos puertos están a una milla más o menos el uno del otro. El árbitro lleva la ballena y la suelta más o menos a mitad de camino entre los dos puertos; a una señal, los dos botes salen a toda velocidad para ver quién llega antes a la ballena.

El primer arponero que llega a tiro de la ballena le clava el arpón, y el bote da la vuelta enseguida y la remolca hacia su puerto. El segundo bote lo persigue y, cuando lo alcanza, también arponea la ballena, da la vuelta e intenta remolcarla hasta su propio puerto. De este modo, los dos botes echan una especie de pulso tirando de la cuerda, y al final el mejor bote remolca la ballena, y quizá también al bote contrario, hasta su puerto. Se verá que la disciplina, el silencio absoluto y la atención a las órdenes del capitán ayudan mucho a ganar. Este juego demuestra, sobre todo, el valor de la disciplina.

Se permite soltar el arpón del contrario lanzando el tuyo por encima de él, pero en ningún caso debes lanzarlo por encima del otro bote ni por encima de la cabeza de tu tripulación, porque podría producirse un accidente grave. El arponero no puede ceder el arpón a ningún otro miembro del bote. Está prohibido poner las manos sobre el pez o sobre el otro bote, salvo para evitar una colisión.

5. Deportes acuáticos (*Water Sports*)

Hay varios tipos de deportes acuáticos que, bien practicados, dan lugar a una exhibición muy interesante:

1. Waterpolo. Se clavan estacas para hacer las porterías, y se usa un balón grande de goma si no se consigue uno de waterpolo de verdad.
2. Cucaña. Se fija un palo en el extremo de un muelle o de un embarcadero, con algún premio atado en la punta. (Nota: el palo no debe salir recto desde el extremo del embarcadero, sino inclinado a la derecha o a la izquierda, para que se vea mejor desde la orilla).
3. Justas. En canoas pequeñas o sobre troncos: un chico rema y otro lucha, armado con un pequeño escudo de madera y un palo de seis pies (unos 1,8 metros) con algo blando sujeto en la punta.
4. Carreras de natación, concursos de saltos y carreras para meterse en un salvavidas.

11. Juegos de primeros auxilios



1. Prisioneros heridos (*Wounded Prisoners*)

En varios puntos, cada uno a cincuenta yardas del campamento, se colocan prisioneros, uno por cada participante en el juego. Pueden hacer de prisioneros los chicos más pequeños de la Tropa, y hay que atarles bien los brazos y las piernas. Se supone que están inconscientes. A una señal, cada participante tiene que ir hacia un prisionero y traerlo al campamento, y el primero que llega con un prisionero desatado recibe doce puntos. Los participantes pueden deshacer los nudos en cuanto llegan junto al prisionero, lo que facilitaría el transporte, o al llegar al campamento, pero hay que quitar las cuerdas antes de dar el resultado. No se pueden usar navajas, y los prisioneros, como están inconscientes, no pueden ayudar en nada.

El Jefe de Tropa no quita ojo a los participantes en ningún momento, y se fija especialmente en si alguno trata al herido con brusquedad o lo transporta mal, ya que ambas cosas, como es natural, perjudican a los heridos. Gana el participante que consigue más puntos. Un chico, por ejemplo, podría ganar doce puntos por llegar antes que los demás, pero perder tres por tratar con brusquedad a su prisionero; en ese caso, el segundo,

que recibiría diez puntos, debería ser proclamado ganador. Aunque, por lo general, gana el primero en llegar. Es una buena práctica para desatar nudos y transportar heridos. También puede hacerse como juego entre Patrullas: de doce chicos, el primero en llegar recibe 24 puntos y el último 2, y gana la Patrulla que suma más puntos.

2. El héroe de la Cruz Roja (*The Red Cross Hero*)

Un día, mientras todo el campamento se divierte, llega un mensajero y cuenta a un Guía de Patrulla que, cuando el enemigo lo perseguía en su lado de la frontera, vio a uno de sus hombres herido en el suelo y no pudo prestarle ayuda. El Guía de Patrulla comunica entonces la mala noticia a sus hombres y pide un voluntario para ir a buscar a su compañero, o intentarlo, y traerlo al campamento. Así aparece el «héroe de la Cruz Roja». Su misión es encontrar al herido (al que se habrá colocado de antemano en un lugar bastante escondido) y traerlo de vuelta al campamento sin que lo capturen los scouts contrarios.

Este juego necesita a un scout con cabeza y recursos para hacer de «héroe de la Cruz Roja», porque se supone que está en territorio enemigo con un herido al que tiene que llevar al campamento. Si lo ven, debe intentar escabullirse. Para capturarlo tienen que sujetarlo dos enemigos. Es un juego que pondrá a prueba a fondo el ingenio del scout. Por ejemplo, si se ve acosado, puede tener la astucia de dejar a su compañero bien escondido hasta que haya despistado a sus perseguidores.

Una vez escondido el scout herido, todos los que se puedan quedar libres en el campamento deben salir a hacer de enemigo; luego uno vuelve haciendo de mensajero y describe más o menos dónde está el herido. Puede haber varios heridos y varios héroes de la Cruz Roja, si el número de enemigos es suficiente.

3. El campamento desdichado (*The Ill-Fated Camp*)

Por Percy Hill.

Se ordena a una Patrulla que marche en cierta dirección hasta encontrar un campamento y que, cuando llegue allí, actúe como mejor le parezca. Al poco rato encuentran el campamento, con todo revuelto, como si hubiera habido una pelea. En la tienda hay un hombre tumbado con una etiqueta que dice: «Disparo en la cabeza: muerto». Cerca hay otro con una etiqueta que dice: «Fractura de muslo», y algo más lejos hay otro herido que se alejó arrastrándose después de recibir el disparo y se desmayó por la pérdida de sangre.

Es interesante observar cómo trabajan las distintas Patrullas. Una Patrulla de novatos, cuando llegue al lugar, se pasará probablemente los diez primeros minutos dando vueltas alrededor del muerto y, después de pincharlo, toquetearlo y darle vueltas, quizá haga una camilla y se lo lleve para enterrarlo. Después de perder todo ese tiempo precioso, se ocupan del hombre de la fractura de muslo y lo llevan a la tienda para curarlo, convirtiendo por el camino la fractura en abierta. Luego le entablillan la pierna que no es con un montón de nudos de abuela y, tras una respiración artificial totalmente innecesaria, dejan al desdichado paciente a su suerte. Nadie se fija en el rastro del tercer hombre, y lo dejan morir desangrado.

Pero observa ahora la llegada de una Patrulla con más experiencia. En cuanto el Guía ve que los hombres han sido heridos en una pelea, pone dos centinelas para evitar otro ataque por sorpresa; examinan brevemente al muerto y lo dejan donde está, entablillan con cuidado allí mismo la fractura de muslo y llevan al paciente con suavidad a la tienda. Entonces uno de los scouts se da cuenta de que hay tres cazos de té junto al fuego,

así que buscan por los alrededores al dueño del tercero. Cuando lo encuentran, la pañoleta de un scout sirve de torniquete, y se salva la vida del hombre. Este juego es un buen tema para una exhibición.

4. Lesiones (*Injuries*)

Se divide a los chicos por parejas. Uno de ellos empieza el juego volviéndose hacia su compañero y diciéndole: «Me he torcido el tobillo» o «Me he cortado un dedo», mientras adopta la postura que cree que provocaría ese accidente o simplemente le enseña la parte lesionada. Su compañero tiene que explicar en el acto el tratamiento adecuado para esa lesión. Si no sabe responder, carga él con el papel de herido. Si responde bien, el herido tiene que seguir en esa postura. Se hace lo mismo con cada pareja, con una lesión distinta en cada caso; así, al final de la primera vuelta, la mitad de los chicos son heridos (los que pierden) y la otra mitad están ilesos (los que ganan).

Entonces el herido se cura de repente de su mal, pero descubre otro igual de molesto y le pide a su compañero que lo resuelva. Si el compañero acierta, queda demostrado que es mejor que el otro en primeros auxilios, porque ha ganado dos veces. Solo pasan a la siguiente vuelta los chicos que han ganado dos veces; los que han perdido las dos, o han ganado una y perdido otra, quedan eliminados. Los ganadores se enfrentan entre sí hasta que sale un ganador final. Si la final entre los dos últimos chicos termina en empate, deben volver a ponerse a prueba el uno al otro.

Por supuesto, el ganador no tiene por qué ser el que más sabe de primeros auxilios en la Tropa, pero no cabe duda de que el juego ayuda a que los chicos graben en la memoria sus principios. El Jefe de Tropa escucha la descripción de cada lesión y juzga el tratamiento propuesto. También

puede hacer preguntas complementarias para asegurarse de que el «médico» de verdad lo entiende.

5. Caballeros de la ambulancia (*Ambulance Knights*)

En este juego un chico mayor hace de caballo y uno pequeño se monta a su espalda. Cada chico pequeño lleva una etiqueta con el nombre de una lesión y sujeta un palo en la mano. Se cuelgan unas anillas (una por pareja) a cierta distancia, de manera que se puedan descolgar fácilmente con los palos; ese es el objetivo del juego, y los mayores llevan a los pequeños corriendo por delante de las anillas. Cuando un chico pequeño consigue ensartar la anilla en su palo, el mayor que lo lleva tiene que llegar hasta un punto determinado, bajar al pequeño, leer su etiqueta y tratarle la lesión. Gana el que lo hace de la forma más rápida y correcta. Si el pequeño no consigue descolgar la anilla al primer intento, el mayor puede volver al punto de salida y probar otra vez. Hay que proporcionar a los mayores el material necesario.

6. Rounders de ambulancia (*Ambulance Rounders*)

Para este juego hace falta un juez. Se forman los equipos como en el rounders normal y se juega como de costumbre. (*N. del T.: el rounders es un juego inglés de bate y pelota parecido al béisbol*). Cada jugador del equipo que batea lleva atada al brazo una etiqueta que indica algún tipo de hemorragia. Cuando a uno lo eliminan atrapando la pelota o dándole con ella, se tira al suelo. El juez dice en voz alta, en el acto, el nombre de su supuesta lesión, y el que lo ha eliminado corre a tratarlo enseguida de la forma

correcta. El equipo contrario debe estar atento a cualquier tratamiento mal hecho, porque si lo hay, el punto es para ellos: el herido queda libre y su equipo sigue bateando. En todo lo demás, el juego es exactamente igual que el normal, pero cada miembro del equipo que está en el campo debe llevar una venda y un palo.

7. Franceses e ingleses de ambulancia (*Ambulance, French and English*)

Todos los chicos llevan una etiqueta con el nombre de alguna lesión y se dividen en dos bandos: uno francés y otro inglés. (*N. del T.: «franceses e ingleses» es un juego tradicional inglés en el que cada bando intenta robar objetos del campo contrario*). Se elige un capitán para cada bando y se acuerdan ciertos límites. Se escogen dos campamentos lo más alejados posible, y en cada uno se colocan tantos objetos como chicos tiene cada bando. Sirve cualquier cosa ligera de llevar, como palos, cajas de cerillas vacías, etc. El objetivo del juego, como en el «franceses e ingleses» normal, es que los chicos de un bando cojan los objetos del campamento contrario y los lleven al suyo. No hay división del terreno, como en el juego normal cuando se hace en un jardín, y un chico solo está a salvo cuando está en su propio campamento, que debe ser un espacio muy pequeño, cuando vuelve con un objeto del campamento enemigo o cuando vuelve con un prisionero.

Hay que jugar donde haya el mayor número posible de sitios para esconderse, porque así resulta mucho más emocionante. El chico de un bando que consiga antes arrancar la etiqueta a un enemigo y leerla tiene derecho a hacerlo prisionero. Entonces hay que atender al prisionero con el mejor tratamiento improvisado que permitan las circunstancias, y este

eres mucho conseguir cuantos más prisioneros mejor y sin perder tiempo. Al prisionero solo puede rescatarlo alguien de su propio bando. Queda libre cuando lo tocan, y entonces puede quitarse las vendas y demás y volver.

El capitán no participa activamente en el juego. Elige a su equipo y luego se queda en el campamento para poner etiquetas nuevas a los prisioneros liberados, juzgar el trabajo de primeros auxilios y llevar la cuenta de los puntos que consigue su bando. Si se quiere, se puede cambiar de capitán en el descanso. El juego dura hasta que suena el silbato a una hora fijada, y entonces se suman los puntos de cada bando. Los puntos se dan así: uno por cada objeto del campamento enemigo, uno por cada prisionero, y uno, dos o tres por el trabajo de primeros auxilios, según su calidad.

8. Batiburrillo de ambulancia (*Ambulance Hotchpotch*)

Se colocan mesas con distintos juegos, como palillos chinos, damas, clavar alfileres en corchos con unas tijeras, construir castillos de naipes, etc. En cada mesa se sientan dos chicos que juegan el uno contra el otro, y junto a cada uno hay un papel doblado y un lápiz. Cuando suena una campana, los chicos empiezan a jugar; cuando suena por segunda vez, lo dejan, desdobl原因 el papel, en el que hay una pregunta de primeros auxilios, y la contestan lo mejor que saben. Cuando la campana suena por tercera vez, todos paran y entregan sus respuestas. Cada pareja pasa entonces a la mesa siguiente, donde se repite lo mismo.

Por supuesto, a cada pareja hay que hacerle las mismas preguntas en cada mesa. Al terminar el juego, se suman los puntos de cada chico en las dos pruebas, y gana la puntuación más alta. Este juego puede servir para hacer preguntas como estas: ¿qué harías si se te prendiera fuego la ropa, o

se le prendiera a otra persona? ¿Cómo tratarías una quemadura grave? ¿Y la congelación? ¿Y un cuerpo extraño en el ojo o en el oído? Etcétera.

9. Elementos de ambulancia (*Ambulance Elements*)

Los jugadores se dividen en dos bandos y se echa a suertes cuál empieza.

El que empieza lanza una pelota o un pañuelo a cualquiera del bando contrario y, al mismo tiempo, dice el nombre de alguna arteria. Aquel a quien se lanza la pelota tiene que decir inmediatamente dónde está esa arteria antes de que el lanzador cuente hasta diez. Si no lo consigue, tiene que pasarse al bando contrario. Gana el bando que tenga más jugadores al cabo de un tiempo determinado.

El nombre de una arteria es solo un ejemplo. Se podría pedir, por ejemplo, que, al decir el nombre de una fractura, se diga el número de vendas necesario, o cualquier otra cosa por el estilo. Este juego puede venir bien para llenar los ratos sueltos.

12. Juegos de fuerza



1. El forcejeo (*The Struggle*)

Dos scouts se ponen frente a frente, a una yarda (casi un metro) de distancia, extienden los brazos hacia los lados y entrelazan los dedos de ambas manos. Luego se inclinan el uno hacia el otro hasta que se tocan con el pecho, empujan pecho contra pecho y ven quién consigue hacer retroceder al otro hasta la pared de la sala o hasta una línea de meta. Al principio basta con un forcejeo muy corto para que el corazón se les acelere, pero después de unos días de práctica el corazón se fortalece y pueden aguantar mucho rato.

2. Empujar con las muñecas (*Wrist Pushing*)

Este juego lo puede hacer un chico solo. Ponte de pie con los dos brazos hacia delante, más o menos a la altura de la cintura, y cruza las muñecas de modo que una mano quede con los nudillos hacia arriba y la otra con los nudillos hacia abajo; luego cierra los puños. Ahora haz que la mano de abajo empuje hacia arriba y la de arriba hacia abajo. Aprieta con las dos muñecas, poco a poco, con todas tus fuerzas, y solo después de mucha res-

istencia deja que la de abajo empuje a la de arriba hasta tenerla delante de la frente; después deja que la de arriba empuje a la de abajo hacia abajo, mientras esta resiste todo el tiempo.

Aunque parezcan poca cosa y muy sencillos, estos dos ejercicios, si se hacen con todas tus fuerzas, desarrollan casi todos los músculos del cuerpo, y en especial los de alrededor del corazón. No conviene alargarlos mucho de una vez; es mejor hacerlos a menudo a lo largo del día, durante un minuto más o menos. «Empujar con las muñecas» también se puede jugar entre dos chicos, colocados medio de cara el uno al otro: cada uno extiende con el brazo estirado la muñeca más cercana a su contrincante, la aprieta contra la del otro e intenta hacerle girar hacia atrás.

3. Melé (*Scrum*)

Dos equipos de scouts se colocan en fila, frente a frente, en el centro de la sala. Los scouts se agarran unos a otros por la cintura para que cada fila quede bien compacta.

Cuando suena el silbato, los dos equipos se inclinan el uno hacia el otro y empujan sin parar con la cabeza y los hombros hasta que una de las filas retrocede seis yardas desde el punto de partida. Se hace tres veces, y gana el equipo que se lleva dos «melés» de las tres.

4. Lucha con los pies (*Feet Wrestling*)

Dos chicos se ponen frente a frente con las manos a la espalda. Tienen que sostenerse sobre una pierna, y cada uno intenta derribar al otro empujándole con la pierna que tiene libre.

5. Espalda recta (*Straight Back*)

Un chico se tumba boca arriba en el suelo, y otro lo levanta por la cabeza. El que está tumbado debe intentar mantenerse completamente rígido hasta quedar de pie. Si lo consigue, es señal de que tiene la espalda fuerte.

6. El puente (*Bridge*)

Los scouts de un equipo se ponen en fila india, con el número 1 de cara a sus compañeros. El número 2 se dobla por la cadera y rodea con los brazos la cadera del número 1. Los números 3, 4, 5, etc., se colocan igual que el número 2, formando una fila recta de scouts doblados por la cadera, cada uno agarrado a la cadera del que tiene delante. Entonces el equipo número 2, igual que en el juego del «pie y medio», toma carrerilla, salta y se monta a horcajadas sobre la espalda de uno de los scouts. Los demás miembros del equipo 2 hacen lo mismo, hasta que quedan unos encima de otros en montones de tres y cuatro. El objetivo del juego es tratar de derribar a los scouts que intentan aguantar la carga.

7. Torneos (*Tournaments*)

Cada uno de los chicos mayores elige a uno pequeño y lo lleva a caballito. Estos caballeros montados se dividen en dos compañías, que se desafían a combatir, ya sea en duelos sueltos o en una refriega general. Los «caballeros» intentan tirarse unos a otros al suelo, y los «caballos» pueden ayudarles echando su peso en el tirón o embistiendo a los contrarios. Cuando un jinete toca el suelo con el pie, ya no puede seguir jugando. El torneo

termina cuando todos los jinetes de una de las compañías han sido desmontados.

8. Arrodíllate ante tu superior (*Kneel to Your Superior*)

Dos chicos se ponen frente a frente, entrelazan los dedos de ambas manos y ven quién consigue que el otro se arrodille apretándole las muñecas hacia abajo.

13. Exhibiciones



LO QUE SIGUE SON ALGUNAS IDEAS PARA EXHIBICIONES QUE RESULTAN interesantes y formativas tanto para los scouts como para el público. Merece la pena que los Jefes de Tropa se tomen un poco de trabajo para preparar una exhibición después del campamento, o en alguna ocasión en el local, y así mostrar a los padres de los chicos y a otras personas interesadas en el Escultismo algo del trabajo real y de sus resultados. Le da más interés incluir de paso varias cosas propias de la vida de campamento, como en la exhibición que se describe más abajo. Por ejemplo, en el campamento, antes del ataque de los indios, los scouts debían estar ocupados cocinando, haciendo señales y jugando a juegos de campamento, como saltos y boxeo, en lugar de estar sin hacer nada. Eso da a los espectadores una buena impresión de la actividad de un campamento scout, además de enseñarles qué clase de cosas se hacen en él. Los scouts que no participen en la exhibición pueden ser muy útiles «haciendo de valla» alrededor para mantener despejado el espacio; forman una barrera más vistosa que las cuerdas y los postes.

1. La exhibición del «Mercury» (*The «Mercury» Display*)

Publicada en The Scout el 9 de octubre de 1909.

No está mal preparar de antemano una exhibición para el último día, antes de levantar el campamento, e invitar a ella a los amigos y a la gente de los alrededores. Sus distintas partes pueden servir entonces como temas de instrucción y de práctica durante el campamento. Así resultarán de lo más interesantes para los chicos, los ensayos servirán para inculcar disciplina y, si los temas están bien elegidos, se darán enseñanzas valiosas.

Como ejemplo, esto es lo que organizamos para nuestra exhibición en el río Hamble, donde teníamos a nuestra disposición el buque escuela *Mercury*, además de un terreno adecuado en tierra.

Primera parte: a bordo. El *Mercury* está en alta mar, en medio de una calma chicha en los trópicos. La tripulación se entretiene con juegos acuáticos: carreras de natación, caminar por la cucaña enjabonada, montar en caballitos de madera, saltos de trampolín, waterpolo y una exhibición de salvamento. Se avista una ballena. ¡Botes al agua! Caza de la ballena. Fuego a bordo. Cada uno a su puesto contra incendios. Se abandona el barco. Se construye una balsa y los botes la remolcan.

Segunda parte: en tierra. Un campamento de pieles rojas, con tipis y hogueras, y unos pocos indios a su cargo. Se oyen cantos a lo lejos. Entran pieles rojas con pinturas de guerra y se dispersan hacia sus fuegos y sus tiendas. Se colocan vigías. Juegos de campamento: tiro con arco o con jabalina, «pega al oso», la pelea de gallos, etc. Un vigía anuncia que a lo lejos arde un barco. Agitación. El jefe reúne a los guerreros en un gran círculo y les dirige un discurso exaltado en una jerga inventada. Danza de guerra y coro del *Ingonyama*. Un segundo vigía anuncia que el enemigo

está desembarcando. Los indios desmontan las tiendas y se retiran al bosque, dejando a unos exploradores y a una retaguardia para vigilar y replérgase poco a poco a medida que se acerca el enemigo.

Los botes y la balsa desembarcan. Se montan tiendas y refugios. Se encienden fuegos y se cocina (exhibición de cocina de campamento: un ave asada dentro de barro, pan enrollado en un palo, etc., y confección de esteras). Se colocan centinelas. Señales. Juegos de campamento (boxeo, saltos, tira y afloja). Los vigías dan la alarma con una señal de humo. El campamento se prepara para la defensa: se tiran las tiendas y se apagan los fuegos. Los scouts forman en dos filas, la primera rodilla en tierra, para recibir la carga, mientras un grupo ha salido a esconderse para tender una emboscada al enemigo. Entran los pieles rojas arrastrándose, hasta que se reúnen en número suficiente. Entonces se levantan y cargan contra el campamento. Al acercarse a los defensores, se ven de pronto atacados por el flanco por los de la emboscada. Enseguida comprenden que los han superado en el arte de explorar. Se detienen, levantan las manos y hacen el saludo scout. Los blancos se lo devuelven. Confraternizan y se dan la mano. Forman todos un gran semicírculo y cantan «There's a King in the Land To-day» («Hoy hay un rey en esta tierra»), de la opereta *El rey de Cadonia*, y «God Save the King».

2. Buenas acciones (*Good Turns*)

Una Patrulla de scouts ha salido de expedición a correr aventuras como los caballeros andantes. Hacen un alto y se sientan a descansar. Preparan té.

El caballo y el carro. Entra un carro muy cargado. El carretero está de mal humor con el caballo, que va cubierto de espuma (de jabón). Los scouts acuden en su ayuda: le aflojan los arreos, le dan un cubo de agua, le

secan el sudor y le echan heno. Al mismo tiempo dan té y comida al carretero, que se recuesta tan a gusto a disfrutarlos mientras el caballo come. Luego el carretero se levanta, enciende la pipa con un tizón que un scout le alcanza del fuego y sigue su camino dando palmaditas al caballo. Mientras tanto, los scouts echan arena delante del caballo para que el camino resbale menos, se ponen en las ruedas y ayudan a sacar el carro.

La mujer y los niños. Los scouts siguen descansando después de que se haya ido el carro. Entra una mujer con un bebé en brazos, tirando de la mano de un niño que llora. Los scouts le dan té. Luego uno coge al bebé en brazos, otro se sube al niño a caballito y la madre los sigue, pero camina muy débil. Los demás scouts la observan un momento. Después dos corren hacia ella, hacen una silla entrelazando las manos por las muñecas y se la llevan sentada entre los dos.

Hacer cercas para los granjeros. Hace falta un montón de ramas flexibles, una docena de estacas, podaderas, un mazo, etc. Los scouts, dirigidos por el Guía de Patrulla, clavan una hilera de estacas de 3 pies (unos 90 centímetros) a 18 pulgadas (unos 45 centímetros) una de otra y entretejen entre ellas las varas de mimbre para hacer cercas de zarzo. Otros scouts se ponen a escardar con la azada. Entra un viejo granjero, ve a unos chicos en sus tierras y cree que están haciendo alguna travesura. Sale de puntillas y vuelve con un látigo. Se acerca sigilosamente por detrás del grupo, pero, cuando está a punto de atacarles, ve lo que están haciendo. El Guía de Patrulla le explica (con mímica) que le están quitando las malas hierbas, arreglándole las cercas y cortándole leña. El viejo granjero (con mímica) dice: «¿Queréis decir que estáis haciendo todo esto por mí?». «Sí». Se marcha muy contento y vuelve con una cesta de manzanas (o de otras cosas buenas) y se las ofrece a los chicos, pero el Guía de Patrulla (otra vez con mímica) le da las gracias y le dice que no necesitan ninguna recompensa. El granjero, muy sorprendido, dice: «¡Pues sí que es buena

esta!» (con mímica), e insiste en darle algo a cada scout, que lo acepta con una sonrisa de oreja a oreja y se lo come. Y mientras el viejo se aleja a pasitos, le cantan el coro de «Siempre listos» para mostrarle que están contentos.

La niña perdida. Para esta escena hay que preparar de antemano un cochecito de niño rudimentario, hecho con una caja vieja y cuatro ruedas pequeñas. Al principio las ruedas deben ir guardadas dentro de la caja, porque los scouts tienen que montarlo haciendo como que lo construyen. Los scouts descansan. Entra, sola, una niña pequeña que se ha perdido. Mientras ella deambula, los scouts la miran; uno se levanta, la llama y por fin va hasta ella y la lleva con los demás. La miman, le dan de comer y, con martillo y demás herramientas, se ponen a fabricar el cochecito. Cuando está terminado, entra la madre, desesperada, buscando a su hija por todas partes, y al final la encuentra entre los scouts. Gran alegría. Los scouts meten a la niña en el cochecito y la madre se marcha despidiéndose de ellos con la mano, agradecida, y tirando del cochecito.

El ciego. Entra una pandilla de golfillos burlándose de un ciego que va tanteando el camino con el bastón. Los chicos le tiran el sombrero y le apartan el bastón de una patada. Los scouts acuden a socorrerle, ahuyentan a los chicos y los persiguen hasta capturarlos. A cada prisionero le atan las muñecas con una pañoleta, le echan los codos bien atrás y le pasan un bordón por detrás de la espalda, entre los dos codos, y así lo dejan inmovilizado. Mientras tanto, uno o dos scouts ayudan al ciego a encontrar su sombrero y su bastón, y luego lo acompañan y lo encaminan. Después el Guía de Patrulla hace como que habla a los prisioneros: les explica lo que son los scouts, cuyo deber es ayudar a la gente en todo lo posible en lugar de abusar de ella. Entonces los prisioneros quieren hacerse scouts. Los desatan inmediatamente. Hacen el saludo y la Promesa. Todos los dem

ás scouts les dan la mano. Forman y se marchan juntos cantando el *Ingon-yama*.

3. El campamento del tesoro (*The Treasure Camp*)

Por P. W. Everett.

Hora: las ocho de la tarde, en verano.

Dos Patrullas de scouts representan a unos exploradores que vuelven de una expedición por un país extraño y llevan un tesoro hacia la costa. Acampan para pasar la noche y dejan la caja del tesoro en la parte de atrás de la tienda. Dos centinelas con abrigo montan guardia, uno a cada lado del campamento.

Los demás scouts encienden el fuego, preparan la cena y, por último, se envuelven en sus abrigos y se acuestan. El centinela de la parte trasera del campamento nota que se mueven los arbustos y va a ver qué pasa. Un scout, vestido de ladrón nativo, se levanta y le hace frente con una lanza en alto. Cuando el centinela se dispone a defenderse, otros dos nativos se le acercan por detrás arrastrándose, le echan un paño grueso sobre la cabeza y le atan las manos y los pies. Uno de los nativos se pone el sombrero y el abrigo del centinela y se acerca a hurtadillas a la parte trasera de la tienda, mientras los otros dos ladrones esconden al centinela atado. El primer ladrón llega a la tienda y saca la caja sin que nadie lo descubra. La va arrastrando a duras penas hacia el escondite donde esperan sus dos compinches cuando el otro centinela empieza a sospechar de sus movimientos. Da la alarma, los scouts se despiertan y llegan corriendo, y capturan al ladrón con el tesoro. También encuentran al centinela amordazado, lo traen al campamento y lo reaniman.

Mientras tanto, los otros dos ladrones han huido campo a través. Al prisionero lo atan y le ponen un guardia. Al poco rato, el prisionero pide

agua, y el guardia va a buscarla. Mientras está fuera, los otros dos ladrones, que han vuelto arrastrándose para averiguar qué ha sido de su compañero, reducen al centinela. Liberan a su compañero y se van los tres.

Casi enseguida los scouts descubren lo que ha pasado, y un grupo sale tras el rastro de los ladrones. Se ve caer a uno de los scouts, que evidentemente ha recibido un disparo. Otro scout hace señales al campamento pidiendo ayuda, mientras el resto del grupo sigue el rastro de los ladrones. Entretanto, llevan al herido al campamento en camilla y le curan las heridas. Al cabo de un rato vuelve el resto del grupo, trayendo triunfalmente a los tres ladrones capturados y bien atados. Es evidente que ha habido una lucha tremenda: uno de los scouts lleva el brazo en cabestrillo y otro un pie vendado; uno de los ladrones lleva la cabeza vendada, aunque puede andar, y otro va inconsciente y lo lleva auestas uno de los scouts. El grupo llega al campamento y los scouts vencedores bailan su famosa danza de guerra alrededor de los ladrones capturados. Luego se levanta el campamento y todo el grupo se marcha, con los ladrones escoltados.

4. Cómo se encontró a Livingstone (*How Livingstone Was Found*)

Esta pequeña obra, que cuenta un episodio dramático de la historia de dos grandes hombres británicos, se puede representar con mucha facilidad. Es una historia conocida en el mundo entero: cómo H. M. Stanley encontró a Livingstone, uno de los mejores «scouts de la paz» que ha tenido nunca el país. Esta escena podría formar parte de una función de los scouts a beneficio de sus fondos, cobrando una pequeña entrada. Se puede representar sin problemas en un espacio pequeño y al aire libre.

Escena: la selva, en el centro de África.

(Entran unos guerreros salvajes escoltando a su jefe, tocando el tambor y entonando el canto de su tribu. En el centro del escenario forman un semicírculo alrededor del jefe. Un explorador nativo entra corriendo por la derecha, se inclina ante el rey y habla muy agitado).

Explorador: Señor, un chacal blanco está a un grito de aquí. Un hombre blanco se acerca a ti.

Jefe: ¿Trae con él una multitud de hombres? Me dicen que los blancos nunca vienen solos. Vienen en hordas, como las langostas, con armas que hacen ruido, que escupen fuego y pican a los hombres hasta matarlos.

Explorador: No, señor; viene solo, salvo dos nativos que le enseñan el camino y le llevan el equipaje.

Jefe: ¿Qué le trae por aquí?

Explorador: No lo sé, señor, pero me dio esta prenda como señal de paz hacia ti. *(Entrega al jefe una pequeña cruz de madera. Se vuelve y grita).* ¡Pero mira, señor, viene sin esperar tu permiso!

(Entra Livingstone, seguido de dos nativos que llevan sobre la cabeza fardos con ropa de cama, ropa y comida).

Livingstone *(se detiene a la derecha, levanta la mano derecha y exclama):* ¡Salve, oh jefe!

Jefe *(aparte, a sus acompañantes):* Así que este es un hombre blanco que ni se arrodilla ni se inclina ante mí. Que alguno de vosotros le diga que esa no es nuestra costumbre.

(Un nativo se acerca a Livingstone, le habla al oído y le imita la reverencia, etc., para enseñarle lo que debe hacer).

Livingstone *(en voz alta):* No; yo no me inclino ante ningún nativo. Lo saludo para mostrarle que mi mano derecha no va armada y que lo reconozco como hombre, pero solo me arrodillo ante Dios. *(Se acerca al jefe y le estrecha la mano).* Buenos días; me alegro de conocerte a ti y a tu pueblo.

Jefe (*responde*): Salud, hombre blanco.

Livingstone: Veo que tienes ahí mi prenda. Significa «buena voluntad y paz entre nosotros». Esa cruz tiene cuatro brazos, como el género humano, porque hay cuatro grandes divisiones de hombres: los blancos en Europa, los negros en África, los rojos en América y los amarillos en Asia; pero todos son seres humanos y forman las cuatro ramas de una gran familia. Los blancos están en mejor situación que los negros, los rojos o los amarillos, porque tienen el conocimiento y el amor de Dios, que los eleva por encima de los demás.

Jefe: Pero ¿qué haces aquí tú solo? ¿O traes a más gente detrás, para atreverte a entrar así en mi tierra y presentarte ante mí? ¿No sabes que con una sola señal a mis hombres podría hacer que te mataran en cualquier momento?

Livingstone: ¿Y qué importa eso? No puedes matar lo que llevo dentro, es decir, mi alma. Mi cuerpo sí podrías matarlo, es cierto, pero mi alma no la puedes tocar: vuelve a Dios, allá arriba, que se la prestó a este cuerpo mientras está en la tierra. No me matarás, porque he venido a hacerme bien: a decirte que tú también tienes alma.

Jefe: ¿Cómo? ¿Una como la tuya, que no morirá aunque yo muera? Ojalá la tuviera. ¿Podrías tú dármele?

Livingstone: No; Dios mismo lo hizo hace mucho tiempo. Solo hace falta que la desarrolles trabajando bien para Dios.

Jefe: Buen señor, me parece algo maravilloso esto que me enseñas. Siéntate y descansa aquí muchos días, y enséñame todo esto. ¡Eh, esclavos! (*Los nativos se adelantan corriendo*). Traed comida para este buen hombre, limpiad una choza y meted dentro sus cosas. Dad de comer también a sus hombres y dejadlos descansar.

(Los nativos extienden mantas en el suelo. El jefe se sienta en el centro, Livingstone cerca y medio de cara a él. Los nativos se sientan en cuclillas

alrededor).

Jefe: Ahora cuéntame más: de dónde vienes, por qué has venido y adónde vas desde aquí.

Livingstone: No soy más que un hombre corriente. Hace años, cuando era un niño pequeño, trabajaba hilando algodón en una fábrica enorme en Escocia, lejos de aquí, al otro lado de los mares. Pero en las largas y oscuras tardes, después del trabajo, me encantaba leer libros, que vosotros, pobres nativos, todavía no entendéis. En esos libros me contaban todas las maravillas de las plantas y las flores, de las aves y los animales y de las tierras extranjeras, y me entraron ganas de recorrer el mundo. Así que crucé los mares en un largo viaje en barco, en el que aprendí sobre las estrellas y el lugar que ocupan en el cielo. Luego, cuando llegué a esta tierra, recorrí los desiertos y los bosques del sur. Vi sus montañas y sus valles, sus ríos caudalosos y la gran caída de agua que llaman «el humo que truena» (el nombre nativo de las cataratas Victoria). Después, mientras recorría la tierra, vi las plantas y los animales sobre los que había leído. *(Se ríe)*. A los animales los vi demasiado de cerca, porque uno de ellos, un león, me atrapó una vez y casi me destroza hasta matarme. Mira aquí, en el brazo, sus marcas. Pero, como todos los scouts, yo había aprendido bien el arte de curar heridas, así que me hice un remedio cociendo hojas y preparé con ellas unas vendas.

Jefe: ¿Cómo? ¿También sabes curar a los enfermos y a los heridos?

Livingstone: Claro que sí.

Jefe *(a sus acompañantes)*: Entonces traedme de prisa a mi hijo herido, Lompolo.

Livingstone *(continuando)*: Y por toda esta tierra encontré hombres como vosotros, de buen corazón y dispuestos a recibirme, y rara vez me marché sin dejarlos más tranquilos y más felices con la idea de que tenían

dentro un alma que nunca moriría, sino que viviría según el bien que hicieran, como enseguida te mostraré. Pero aquí llega tu hijo.

(Entra Lompolo, sostenido por otros. Tiene una herida grave en el brazo. Se deja caer, y Livingstone le quita el vendaje, le pone medicina nueva y lo venda, sin dejar de hablar).

Livingstone: Esta no es la cura adecuada; te daré otra mejor. Ya está, esto te sentará bien *(y así sucesivamente)*.

(Mientras atiende al herido, se oye ruido fuera. Entra corriendo un nativo y se arrodilla ante el jefe).

Nativo: ¡Oh, jefe! Viene otro hombre blanco, con hordas de nativos armados con lanzas y fusiles. Amenazan con que, si no sales a recibirlos, nos harán un daño que no olvidaremos fácilmente.

(Entra Stanley. Va a dirigirse al jefe, pero ve a Livingstone atendiendo a Lompolo. Se detiene en seco, se acerca a grandes zancadas a Livingstone, se quita la gorra y dice:)

Stanley: El doctor Livingstone, supongo.

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

Stanley: ¡Pensar que por fin nos hemos encontrado! Llevo meses buscándole, entre la esperanza y el miedo, porque parecía que no le iba a encontrar nunca. Se movía usted con una escolta tan pequeña que es difícil seguirle la pista.

Livingstone: Me alegro de conocerle. Es usted el primer hombre blanco que veo desde hace meses. Aun así, no sé por qué quería encontrarme; pero si hay algo que desea que haga, lo haré lo mejor que pueda.

Stanley: Quizá no sepa usted que todos sus compatriotas están pendientes de su suerte y quieren que vuelva sano y salvo. Me han enviado a buscarle para llevarle de vuelta a su casa y a su tierra natal.

Livingstone: Pero ¿qué quieren de mí? No veo de qué puede servirles mi ayuda, cuando aquí sí sirve. ¿Qué es lo que quieren de mí?

Stanley: Nada más que volver a verle. Llevan años sin saber de usted. Conocen su trabajo, le quieren por él y desean verle de nuevo en casa.

Livingstone: Yo no tengo más que un hogar, y es este...

Stanley: No; me han enviado a sacarle de aquí, a llevarle de nuevo a Escocia y con los suyos.

Livingstone: No lo entiendo. Y usted, a quien no conocía hasta ahora, ¿quién es?

Stanley: Soy celta, como usted, porque usted es escocés. Yo nací en Gales. Me llamaba Rowlands, pero me hice a la mar y llegué a América como grumete; allí, empezando en el taburete de una oficina, fui subiendo hasta que mi patrón me adoptó como hijo y me dio su apellido: Stanley. Me dediqué a escribir, me hice periodista y, como tal, me han enviado a conocer este país y a buscarle a usted. Le he estado buscando durante muchos meses, hasta que empecé a temer que fuera usted un fuego fatuo al que nunca encontraría.

Livingstone: Bueno, ya me ha encontrado. Vuelva usted con quienes le enviaron y dígales que estoy bien y contento, pero que aquí tengo mucho que hacer.

Stanley (asombrado): Pero ¿no va a volver a casa conmigo?

Livingstone: Mi hogar está donde está mi trabajo; mi trabajo está aquí, así que aquí está mi hogar.

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

Livingstone: Sí, eso es todo. Si quiere usted comer y descansar, me alegraré. Si no, solo me queda decirle adiós. Tengo que ocuparme de este muchacho herido.

(Vuelve junto a Lompolo después de estrechar la mano a Stanley. Stanley da media vuelta y se marcha. Los nativos levantan al muchacho

o y se lo llevan, atendido por Livingstone y seguido por el jefe).

5. El ladrón del diamante (*The Diamond Thief*)

(Sale mejor al aire libre y en pantomima).

Un grupo de buscadores ha recorrido una región salvaje de Sudáfrica y ha encontrado un diamante magnífico. Ahora vuelven con él hacia la civilización. La peste equina ha acabado con sus caballos, así que hacen el viaje a pie, cargados con las mantas, la comida y las cazuelas.

Cuando aprieta el calor del día, acampan un rato con la idea de seguir de noche. Montan tiendas con las mantas, encienden fuegos y se hacen la comida, tejen colchones, cantan canciones de su tierra, juegan a las cartas, etc. Sacan el diamante de la lata de sardinas donde lo guardan para que todos lo vean y lo admiren. Luego lo vuelven a guardar con cuidado. Dejan la caja al descubierto, a la vista, y nombran a un hombre centinela para que la vigile. Los demás comen y, poco a poco, se tumban a dormir.

Cuando el campamento está en silencio, el centinela se cansa de estar de pie, al rato se sienta y empieza a dar cabezadas. Mientras dormita, aparece el ladrón del diamante: se acerca sigilosamente al campamento y se agazapa, vigilando al centinela dormido; cuando este se despierta un momento sobresaltado, el ladrón se pega al suelo. Al final el centinela se re-cuesta y se queda dormido. Palmo a palmo, el ladrón se arrastra hasta él, le aparta a escondidas el fusil (o la pistola) para que no pueda alcanzarlo, se desliza rápidamente hasta la caja del diamante, la coge y se escabulle sin que nadie lo descubra. Va dando rodeos, camina hacia atrás y borra sus huellas al pasar, para despistar a sus perseguidores.

El jefe del grupo se despierta bostezando, mira a su alrededor y se sobresalta al ver que no hay ningún centinela de pie. Se levanta de un salto,

ante. El centinela se despierta aturdido y asustado. Los demás se despiertan y se agolpan furiosos a su alrededor, amenazándole y acosándole a preguntas. De pronto uno ve las huellas del ladrón y sigue el rastro a tirones, unos pasos cada vez; los demás le siguen y le ayudan a encontrarlo, unas veces uno y otras otro, hasta que salen de escena. El jefe está a punto de seguirlos cuando se detiene, les hace señas para que sigan adelante y se vuelve hacia el centinela, que está de pie, atontado. Le da una pistola y le insinúa que, ya que ha arruinado a sus amigos con su deslealtad, más le vale pegarse un tiro. Luego el jefe se vuelve para seguir a los demás y los busca con la mirada. Justo cuando el centinela culpable se está llevando la pistola a la cabeza, se oye un grito a lo lejos. El jefe le impide dispararse, y los dos se quedan escuchando los gritos lejanos.

Vuelven los demás hombres trayendo al ladrón y el diamante, sano y salvo. Se sientan en semicírculo, con el jefe en el centro, sobre un montículo o una caja, y el diamante delante de él. Juzgan al ladrón, que está de pie con los brazos atados, y lo condenan a ser fusilado. El ladrón se aleja unos pasos, se sienta de espaldas a los demás y piensa en su vida pasada. Luego juzgan al centinela y, como castigo por su descuido, lo condenan a fusilar al ladrón. Se levantan todos. Empiezan a cavar una tumba. Cuando está lista, hacen ponerse de pie al ladrón y le vendan los ojos. El centinela coge una pistola y le dispara. Los demás traen una manta, ponen al muerto en ella y lo llevan a la tumba, por el lado opuesto al público, para que todos puedan ver cómo bajan el «cadáver» a la fosa. Luego retiran la manta, rellenan la tumba y pisotean la tierra. Todos dan la mano al centinela para mostrar que le perdonan. Por último, recogen el campamento y siguen su viaje con el diamante. Otra posibilidad es ahorcar al ladrón en un árbol y dejarlo colgado.

Para eso, al pie del árbol que va a hacer de horca se cava de antemano una pequeña zanja; se tapa con cuidado con hierba, etc., y se esconde en

ella un muñeco hecho para que se parezca lo más posible al scout al que van a ahorcar. Cuando llevan al prisionero a la ejecución, se le hace tumbarse junto a la zanja para atarlo. Mientras los scouts se afanan a su alrededor atándolo y poniéndole la soga, cambian, claro está, al chico de verdad por el muñeco, y el chico se desliza a la zanja y se queda allí escondido.

Nota: la tumba se prepara así. Hay que hacer antes un hoyo cerca del borde del escenario. Luego se hace un túnel por el que el «cadáver» pueda salir de la tumba arrastrándose y marcharse bajo tierra. Para ello se cava una zanja, se cubre con tablas o con cercas de zarzo y se tapa de nuevo con tierra y césped, de modo que el público no lo note. La tumba se hace igual, pero menos honda y rellena en parte de tepes. Los que cavan quitan la tierra de encima y, ocultos por los demás, que se apiñan alrededor, retiran la tabla y amontonan los tepes en la superficie. En cuanto bajan el «cadáver» a la tumba, este se escabulle por el túnel y así sale de escena. Los que cavan echan un poco de tierra, saltan dentro y la pisotean, y después apilan los tepes encima hasta dejar una tumba de buen aspecto. Todo esto exige ensayarlo bien antes, pero, cuando se hace bien, resulta muy efectista, sobre todo si se acompaña con música apropiada. Es una buena exhibición para un espectáculo al aire libre con el que atraer público cuando se recaudan fondos para la Tropa.

6. Juega limpio (*Play the Game*)

Un poema de Henry Newbolt.

Primera escena: cuadro vivo de unos chicos jugando al críquet.

Recitado:

Hay un silencio que corta el aliento esta noche en el campo: faltan diez carreras y hay un partido que ganar, la pelota bota traicionera, la

luz ciega, queda una hora de juego y sale a batear el último. Y no es por ganarse una chaqueta con galones ni por la esperanza egoísta de una temporada de gloria, sino porque la mano de su capitán le golpea el hombro...

[*Acción: el capitán se acerca al bateador, le pone la mano en el hombro y le dice con apremio:*]

«¡Ánimo! ¡Ánimo! ¡Y juega limpio!».

Segunda escena: cuadro vivo de unos soldados que se retiran tras un combate muy reñido; entre ellos, un joven oficial.

Recitado:

La arena del desierto está empapada de rojo, roja con los restos del cuadro que se rompió; la ametralladora Gatling se ha atascado y el coronel ha muerto, y el regimiento está cegado por el polvo y el humo. El río de la muerte se ha desbordado, Inglaterra queda lejos y el Honor es solo un nombre, pero la voz de un colegial reagrupa las filas...

[*Acción: el joven oficial se adelanta y apunta con la espada al enemigo, y los soldados que se retiraban se vuelven, dispuestos a cargar con él, mientras grita:*]

«¡Ánimo! ¡Ánimo! ¡Y juega limpio!».

Tercera escena: un desfile de hombres de toda clase, los viejos a la cabeza, los de mediana edad en el centro y los jóvenes detrás —soldados, marineros, abogados, obreros, futbolistas, etc.—, escoceses, irlandeses, ingleses y de las colonias, todos cogidos de la mano.

Recitado:

Esta es la consigna que, año tras año, mientras el colegio siga en su lugar, cada uno de sus hijos ha de oír, y nadie que la oiga se atreverá a olvidarla. Todos la llevan con alegría por la vida, como una antorcha encendida, y al caer la lanzan a la multitud que viene detrás...

[*Acción: el que encabeza el desfile despliega una bandera del Reino Unido y grita a los demás:*]

«¡Ánimo! ¡Ánimo! ¡Y juega limpio!».

[*Uno de los del centro grita entonces a los más jóvenes:*]

«¡Ánimo! ¡Ánimo! ¡Y juega limpio!».

[*El más pequeño de los jóvenes se adelanta y grita al público:*]

«¡ÁNIMO! ¡ÁNIMO! ¡Y JUEGA LIMPIO!».

7. Cuadro vivo del asalto a Delhi (*Tableau of the Storming of Delhi*)

[*Escena: el puente levadizo en ruinas de la Puerta de Cachemira. Grupos de oficiales y soldados a punto de volar la puerta. La descripción se lee en voz alta mientras se mantiene el cuadro.*]

Lord Roberts, en *Cuarenta y un años en la India* (*Forty-one Years in India*), cuenta cómo las tropas británicas tomaron la Puerta de Cachemira de Delhi durante el Motín. Los tenientes Home y Salkeld, con ocho zapadores y un corneta del 52.º Regimiento, se adelantaron para volar la puerta y abrir paso a la columna hacia Delhi. Al parecer, al enemigo le asombró tanto la audacia de aquella acción que durante uno o dos minutos

os apenas ofreció resistencia. Pero pronto se dio cuenta de lo pequeño que era el grupo y de a qué había venido, y enseguida abrió un fuego mortífero contra el valiente puñado de hombres desde lo alto de la puerta, desde la muralla de la ciudad y a través del portillo abierto.

El puente sobre el foso que había delante de la puerta estaba destruido, y costó bastante cruzar por la única viga que quedaba. Home pasó primero, con los hombres que llevaban los sacos de pólvora. Mientras sujetaban los sacos a la puerta, mataron al sargento Carmichael e hirieron al havidar (sargento nativo) Madhoo. Los demás se dejaron caer entonces al foso para que el grupo encargado de prender la carga, que había llegado con Salkeld, cumpliera su parte. Cuando intentaba prender la carga, Salkeld recibió un disparo en la pierna y otro en el brazo, y entregó la mecha al cabo Burgess. Burgess lo consiguió, pero cayó herido de muerte al hacerlo. En cuanto se produjo la explosión, el corneta Hawthorne tocó el toque del 52.º como señal para que avanzara la columna de asalto. Así entraron las tropas por la Puerta de Cachemira, y Delhi fue tomada. Por desgracia, el teniente Home murió a las pocas semanas en la explosión accidental de una mina que estaba haciendo estallar; de lo contrario, habría recibido la Cruz Victoria.

8. La S. A. C. (*The S.A.C.*)

[La South African Constabulary (Policía Sudafricana) era un cuerpo de 10 000 hombres a caballo que reuní en Sudáfrica durante la guerra de los Bóeres para que hiciera de policía en todo el Transvaal, la Colonia del Río Orange y Suazilandia. Eran hombres de una talla espléndida, y su dedicación intrépida al deber les dio gran fama tanto entre los bóeres como entre los británicos, y también entre las tribus nativas. Igual que el uniforme de los Boy Scouts está copiado del de la S. A. C., los Boy Scouts pueden muy bien

imitar el ejemplo de valor y eficacia de los hombres de aquel cuerpo. La escena siguiente se basa en un hecho real: la detención de un jefe por un solo soldado.]

Escena: al fondo, un kraal o poblado nativo de chozas de paja en forma de colmena. Muchos guerreros nativos pasean o están sentados por allí. El jefe, un salvaje grande y apuesto con pinturas de guerra, entra por la derecha con uno o dos indunas o cabecillas. Todos los guerreros se levantan a la vez de un salto para saludarle, con la mano derecha en alto, y gritan todos: «¡Bayete!».

El jefe se compara entonces con un león y a los blancos con chacales, y anuncia que algunos de la tribu han capturado a un grupo de blancos, a los que manda traer. Entran por la derecha más salvajes, que conducen a los prisioneros blancos: dos o tres hombres, mujeres y niños. Los hombres están heridos y ensangrentados. Se apiñan en el centro derecha, al fondo del escenario. Los guerreros gritan excitados, cogen sus azagayas, bailan la danza de guerra alrededor de los prisioneros y luego se lanzan a matarlos, pero el jefe los detiene desde el centro izquierda gritando: «¡Quietos! ¡No los matéis! Todavía no. Tengo un uso mejor para ellos». Y explica que pedirá al Gobierno de Pretoria que pague por ellos un rescate en oro. Cuando reciba el oro, los soltará, para que sus hombres puedan matarlos entonces. Los guerreros lo aclaman a gritos, se agolpan alrededor del jefe (en el centro izquierda) y se inclinan ante él, besándole los pies o el suelo que pisa. En medio del alboroto aparece por la derecha un soldado de la Policía Sudafricana; desmonta y se queda de pie. Los guerreros se apartan encogidos hacia la izquierda, detrás de su jefe, y miran al soldado con rabia.

Soldado: ¿Qué es esto, perros?

(Avanza hacia el jefe y dice:) Jefe Sikomo, soy un mensajero del gran Rey Blanco.

Los guerreros retroceden (hacia la izquierda) uno o dos pasos y dejan al jefe solo (en el centro izquierda). De repente, el soldado saca dos pistolas: con una apunta a la cabeza del jefe y con la otra encañona a los guerreros. A estos les dice:

Soldado: Vuestro jefe es hombre muerto si movéis un dedo para rescatarlo. En cuanto a vosotros, guerreros, daos la vuelta; si alguno asoma la cara por aquí, se llevará una bala en el corazón. Ahora, que cada uno suelte las armas (*lo hacen*), y ahora, andando.

(Los guerreros se vuelven de espaldas al soldado).

Soldado (*a los prisioneros blancos*): Ahora, buena gente, seguid vuestro camino. Estáis a salvo.

Se marchan deprisa (por la derecha).

Soldado: Y ahora, guerreros, vuestro jefe se viene conmigo o cae aquí muerto. (*Al jefe*). Te conviene venir conmigo por las buenas. Voy a llevarte, vivo o muerto. Me da bastante igual cómo; eso depende de ti. Así que, guerreros, a vuestros kraals, o Sikomo muere.

(Los guerreros salen por la izquierda. A Sikomo:)

Soldado: ¿Qué, vienes?

Sikomo se vuelve a medias para llamar a sus guerreros, pero el soldado le amenaza con la pistola. El jefe, con un gesto de desesperación, se da la vuelta y sale por la derecha, seguido por el soldado con la pistola en la mano, que mira hacia atrás para protegerse de un ataque de los guerreros.

9. Pocahontas, o la captura del capitán John Smith ***(Pocahontas, or the Capture of Captain John Smith)***

Escena: en la selva de Virginia, en 1607.

Entra una partida de pieles rojas explorando. El explorador que va en cabeza hace de pronto señas a los demás para que se detengan y se escondan, y él se queda mirando atentamente hacia delante. El Guía de Patrulla se le acerca arrastrándose y hablan en un susurro fuerte.

Ala de Águila (*el Guía de Patrulla*): ¡Eh, Zorro Plateado! ¿Qué ves?

Zorro Plateado (*el explorador que va en cabeza*): Jefe, hace un momento he visto una figura extraña ahí delante, pero ahora no la veo. Había un indio, uno de la odiada tribu de los assock, y a su lado un ser que parecía un hombre y a la vez no lo era. No llevaba plumas ni pinturas de guerra. Tenía todo el cuerpo tapado con pieles o telas, y la cabeza cubierta con una especie de protector enorme. Es verdad que tenía dos brazos y dos piernas, pero su cara era de un color horrible: no bronceada como la nuestra, sino de un blanco espantoso, como la de un muerto, y medio tapada por una mata de pelo.

Ala de Águila: Debe de ser un hechicero o un demonio.

Zorro Plateado (*sin dejar de mirar hacia delante*): ¡Mira, se mueve!

(*El Guía de Patrulla se adelanta de un salto y se agacha junto a Zorro Plateado*).

Zorro Plateado: Ahí, junto a aquel abedul. ¿Qué es eso que lleva? Un bastón de hierro, pesado y brillante. Mira, apunta con él a esos patos. ¡Ah!

(*Se oye a lo lejos un disparo*).

Ala de Águila: ¡Exploradores! Tenemos delante al demonio. Escupe fuego y humo por un bastón de hierro.

Zorro Plateado: Sí, y mirad cómo caen muertos los pájaros ante él.

Ala de Águila: Sí, es un auténtico demonio. ¡Qué trofeo para nosotros si conseguimos matarlo y arrancarle la cabellera!

Exploradores: ¡No, no! Es un demonio. ¡Nos matará!

Zorro Plateado: Sí, eso es verdad. Hay un dicho: «Deja dormir a los perros que duermen, y no te harán daño». Dejemos en paz a este demonio, y así no nos hará daño.

Exploradores: ¡Sí, sí!

Ala de Águila: Exploradores, ¿qué charla de mujeres es esta? ¿Ya no sois exploradores ni guerreros cuando veis a un enemigo? Cuanto peor es el enemigo, mayor es la gloria de vencerlo. ¿Cuatro exploradores sioux tienen miedo de uno solo, aunque sea el mismo demonio? Volved a vuestras tiendas, pero no os llaméis nunca más guerreros. ¡Sois unos perros por tener siquiera esos pensamientos! Yo voy a por esa cabellera: ¡demonio o no, voy a conseguir esa cabellera!

Zorro Plateado: Perdón, jefe, no soy ningún cobarde. Me enfrento a cualquier hombre, pero no había contado con una bruja o con el demonio. Pero si tú piensas hacerle frente, yo también.

Exploradores: Sí, y todos nosotros también.

Ala de Águila: Bien dicho, exploradores. Pero silencio, viene hacia aquí. ¡Qué suerte! Mejor que arrancarle la cabellera será cogerlo vivo y presentárselo vivo a nuestro rey. ¡Escondeos! Tumbaos cerca de su camino y, cuando yo dé la señal, os echáis sobre él y lo sujetáis.

(Se esconden todos a la derecha).

(Entra por la izquierda el capitán John Smith, acompañado de un guía indio que va atado por la muñeca al brazo izquierdo de Smith con una liga, es decir, una cinta de color).

Smith: ¿Qué tal, mi mentiroso amigo? Acabas de decirme que en esta parte del país no hay indios, y aquí hay huellas de varios, muy recientes; y mira dónde la hierba, recién pisada, todavía suelta jugo. Deben de estar muy cerca. Menos mal que te tengo atado a mí, porque si no podrías escapar y dejarme sin guía; pero ahora, pase lo que pase, correremos juntos los riesgos. ¿Qué te parece, mi gorrión rojo?

(Pasa una flecha silbando).

¡Ja! No andan lejos. Mira, ya vienen; pero van a ver que un británico está hecho de una pasta más dura que los enemigos a los que están acostumbrados.

(Se oyen fuera los gritos de guerra de los pieles rojas. Pasan flechas. John Smith dispara, carga y vuelve a disparar sin dejar de hablar, mientras su guía nativo se encoge, asustado).

Smith *(riendo)*: ¡Ja, ja! No les gusta mi fuego de fusil. ¡Huyen, los perros! Otro que muerde el polvo. *(Da palmaditas al fusil)*. ¡Bien hecho, mi fiel Bess! Eres una buena chica. ¡Vamos! A por ellos otra vez. *(Dispara)*. ¡Bien, otro que cae! Pero ahora se rehacen y vuelven a la carga; su jefe les da ánimos. Bueno, pues nosotros les daremos plomo.

(Vuelve a disparar. A su guía, que está muy asustado:)

¡Ánimo! ¡Diantre, me gusta su jefe! La última bala le ha alcanzado, y aun así no desfallece. Los vuelve a guiar al ataque. ¡Por mi cabeza, que vamos a tener una buena pelea! Ayúdame, san Jorge, y déjame mostrar de qué pasta está hecho un inglés.

(Mientras avanza, el guía, muerto de miedo, resbala y, sin querer, arrastra a Smith al suelo con él).

¡Pero qué haces, idiota! Me has perdido.

(Los indios irrumpen por todas partes, se lanzan sobre Smith y, tras una dura lucha, lo capturan y le atan los brazos a la espalda. Él se queda de pie, jadeando y sonriendo. Los indios se apartan a ambos lados, mientras Ala de Águila, con un brazo sangrando, se dirige a él).

Ala de Águila: Así que por fin te tenemos atrapado, demonio. Has enviado a cuatro buenos guerreros a sus felices cazaderos, pero ahora nos toca a nosotros y te tenemos bien sujeto: un trofeo digno de reyes, y de nuestro rey.

Smith: Bueno, ha sido una buena pelea, y os merecéis ganar por haber hecho frente a un fuego de fusil que no habíais visto nunca. Me gustaría estrecharte la mano, si tuviera una mano libre para hacerlo. Pero, por san Jorge, si no llega a ser por este bribón cobarde que me ha arrastrado al suelo, más de vosotros se habrían unido a vuestra partida de caza allá abajo. Pero ¿quién es este que viene?

(Se oye fuera el coro de los exploradores: el «Ingonyama», etc. Todos los exploradores levantan las manos y se unen al coro, mirando hacia la derecha).

(Entra por la derecha el rey Powhatan, con sus jefes y sus guerreros).

Key: ¿Qué es esto? Ala de Águila, ¿qué tienes ahí?

Ala de Águila: Señor, acabamos de luchar contra un auténtico demonio y lo hemos vencido. No lo hemos matado para que tú, nuestro señor, pudieras tenerlo, verlo, interrogarlo y matarlo tú mismo. *(Le trae el fusil)*. Con este artefacto usaba el rayo y el trueno del cielo, y así mata a los que odia. A cuatro de los nuestros los ha dejado muertos ahí detrás con él. Es un auténtico demonio.

Key *(a Smith)*: ¿Y tú qué eres? ¿Demonio, brujo o un indio pintado de blanco? ¿Qué haces aquí?

Smith: ¡Salud, rey! No soy brujo ni demonio, sino nada más que un hombre: un inglés, que es algo más que un simple hombre. Vine cruzando los mares. Tardé cinco lunas, tan lejos está mi país. Pero aquí estoy, y adonde voy yo me siguen otros. Y venimos a hablarte de un rey más grande que tú: nuestro rey, que ahora va a ser también el tuyo.

Key *(muy enfadado)*: ¿Cómo? ¿Un rey más grande que yo? Bribón, ¿cómo te atreves, seas demonio o no, cómo te atreves a hablar así? Sí, he oído hablar de esa gente blanca. ¿No tienes miedo?

Smith: No. Me he enfrentado a los mares y a las tormentas, a la furia de los elementos, al lado de la cual la ira de los hombres es muy poca cosa.

(*Riendo*). No lo olvides: soy inglés, y un inglés no conoce el miedo.

Rey: ¡Ja! ¿Eso dices? Pronto lo pondremos a prueba para que no quede ninguna duda.

(*Saca un puñal, se lanza contra Smith con un alarido, como para apuñalarlo, y detiene el cuchillo justo cuando toca el pecho de Smith. Smith ni se inmuta*).

¡Ah!

Smith: ¿Era una broma? (*Se ríe*). Por san Jorge, creía que querías matarme.

(*Entra por la derecha la princesa Pocahontas, la hija del rey. Aparte:*)

Pocahontas: ¿Qué ser tan extraño es este? Un hombre, pero no un piel roja. Tiene aspecto noble. ¡Ay, que haya caído en poder de mi padre, porque sin duda lo matará!

Rey (*a Smith*): ¿Y no tenías miedo?

Smith: No. ¿Por qué iba a tenerlo? Hace mucho que pensé cómo afrontar mi destino. La muerte y yo ya nos hemos mirado cara a cara otras veces, y la muerte tiene una sonrisa amable para todo el que nunca ha hecho mal a sabiendas a un semejante; para alguien así ya no es un demonio temible, sino un anfitrión amable.

Rey: ¡Bien! Pues dentro de poco tendrá un invitado; porque, si dices que es amiga tuya, eso demuestra que eres, como me dijo al principio mi gente, una especie de brujo o de demonio. Por eso será bueno para esta tierra que te matemos. Además, hace muchos días que no veo la sangre roja de un hombre, y estoy harto de la sangre de los assock.

(*Pocahontas se encoge y se tapa los oídos*).

Me encantará ver qué aspecto tiene la sangre de un blanco, medio hombre y medio demonio. Pero primero quiero verlo acobardarse y chillar pidiendo clemencia, porque en eso está el placer de matar. (*Llama a*

sus guerreros). ¡Eh, vosotros! Tended a este demonio en el suelo, y que aprenda que la muerte no es la alegría que él cree.

(Arrastran a Smith y lo tumban boca arriba en el suelo, en el centro. Uno le sujeta los pies, pero los demás, al ver que no se resiste, se apartan; dos se preparan para usar con él sus hachas de guerra, mientras los demás bailan danzas extrañas alrededor, cantando el coro del «Ingonyama». Los verdugos amagan golpes contra su cabeza, pero él no se inmuta).

Pocahontas *(arrodillándose junto al rey, a la derecha)*: ¡Oh, rey! No te he pedido regalos muchas veces, y ahora te ruego de rodillas que me concedas esta petición. No tengo ningún esclavo que me proteja cuando salgo a pasear. No está bien que me lleve a un joven guerrero de nuestra tribu, y los viejos son ya tan viejos y tan lentos... Aquí tienes un esclavo del que una puede estar orgullosa: extraño a la vista, pero fuerte, grande y valiente. ¡Ah, dáselo a tu hija en lugar de a la muerte!

Rey: ¡No, no, hija mía! Si no te gusta la escena, retírate, porque morirá. Me divierte ver cuánto aguanta antes de pedir clemencia. Y cuando la pida, morirá. *(A los guerreros)*. Ahora ponedlo de pie y probad algo nuevo para hacerle temblar.

(Pocahontas se echa atrás. Levantan a Smith, que se queda de pie, mirándolos con valentía).

Rey: Ahora te llega la muerte, y no tienes ninguna posibilidad de escapar de ella. ¿No le tienes miedo ahora?

Smith: No. ¿Por qué iba a tenerlo? Los hombres no nacemos para nosotros mismos, sino para ayudar a los demás; y si obramos así, con lealtad, sabemos que Dios cuidará de nosotros, ahora y después de la muerte.

Rey: ¿Pero después de la muerte uno está muerto?

Smith: No es así. Un cristiano vuelve a vivir.

Rey *(a Smith)*. Pues bien, ha llegado tu hora. No sé qué te ha traído a esta tierra, pero has de saber que, seas brujo o no, tus hechizos no tienen

poder sobre mí. Morirás, y yo sonreiré al verte morir.

Smith: Lo que me ha traído aquí es el deber hacia mi Rey, mi Dios y mis compatriotas: extender su poder por toda la tierra, para que tú y los tuyos conozcáis a Dios y para que el comercio se extienda y lleve paz y riqueza al mundo entero. Si aceptas estas ideas, todo irá bien; si no las aceptas, haz lo peor que puedas, pero date prisa: ¡nuestra misión es limpiar el mundo! Mátame, pero de nada te servirá, porque donde yo caiga vendrán otros mil. Sábelo, Rey salvaje: la palabra de un británico merece confianza en todo el mundo; lo primero para él son los demás, no él mismo; no abandona a un amigo en lo bueno ni en lo malo, y es leal a su Rey. Y aunque lo amenaces con la muerte o con el dolor, cumplirá con su deber hasta el final.

Rey (*dando un salto adelante, furioso*). ¡No quiero oír más! ¡Me pones condiciones a mí, al Rey! ¡Abajo, perro, de rodillas, y recibe la muerte de la que finges reírte! (*A los guerreros.*) ¡Golpead, golpead, y quitadme de en medio a esta alimaña!

(*La princesa Pocahontas, que se ha quedado encogida al fondo, corre hacia delante y se pone justo delante del capitán John Smith para protegerlo de los guerreros, que se preparan, a la derecha y al fondo, para lanzarse contra él con sus lanzas y sus hachas.*)

Pocahontas: ¡Alto, guerreros! Soy vuestra princesa, y para llegar hasta él tendréis que matarme primero a mí. (*Al Rey.*) Oh, Rey (ya no te llamo «padre»), oh, Rey, tu reinado ha sido un tiempo de sangre y de asesinatos. Antes era demasiado joven para pensar, pero ahora sé que todas tus obras son crueles, malas e injustas.

(*Los guerreros bajan las armas y cuchichean entre ellos, como diciendo: «Sí, tiene toda la razón».*)

Hasta ahora he sido una hija obediente. Pero se me han abierto los ojos y veo que, como Rey, no eres justo ni bondadoso con tu tribu ni con

los demás hombres. Para que lo entiendas bien, te juro que si matas a este hombre matarás también a tu hija, porque no lo dejaré morir solo. *(A los guerreros.)* ¡Vamos, valientes, venid y haced vuestro trabajo! *(Ellos se quedan atrás.)* ¿Qué pasa? Nunca habéis temido a un enemigo, ¿por qué me teméis a mí?

Ala de Águila *(con una reverencia)*. No, dulce princesa, eso no puede ser. No nos importa a cuántos hombres matemos luchando por nuestra tierra, pero esto no podemos hacerlo: levantar la mano contra una mujer, y además nuestra propia princesa.

Rey *(furioso)*. ¿Cómo? ¿Qué palabras son esas? Habláis como si no tuvierais Rey ni órdenes. ¡Matad, golpead con tino y no perdonéis ni a hombre ni a doncella, porque ella ya no es hija mía!

(Los valientes siguen dudando.)

¿No queréis? Perros, ¿pretendéis que lo haga yo mismo? Pues lo haré, y además te mataré a ti, Ala de Águila, por esto, y a ti también.

(Entra por la izquierda un explorador indio, que corre hacia el Rey y se arrodilla, mientras fuera se oyen disparos.)

Explorador: ¡Oh, Rey! Hay más demonios blancos allí. Avanzan y nadie puede resistirlos.

Rey *(a los guerreros)*. ¡Aguantad firmes y matad a esos demonios según vayan llegando! A todo valiente que arranque la cabellera a un hombre blanco le daré la pluma más noble para su cabeza. ¡Firmes! ¡Tensad bien los arcos!

(Mientras el Rey y los guerreros miran hacia la izquierda, fuera de escena, donde se libra la lucha, Pocahontas lleva a Smith hacia la derecha, saca un puñal y le corta las ataduras de los brazos. Él le estrecha la mano. Coge el puñal, corre hacia el Rey y, agarrándolo del pelo con una mano mientras lo amenaza con el puñal con la otra, lo lleva al centro.)

Smith: ¡Ríndete, Rey, y date preso, o te mando ahora mismo a otros cotos de caza! *(A los guerreros, que se lanzan a rescatar al Rey.)* ¡No, quedaos ahí! Un paso más y vuestro Rey morirá. *(Pausa. Todos se quedan inmóviles.)* No le haré daño si me escucha.

(Lleva al Rey al frente, en el centro, y entonces lo suelta. Los guerreros se quedan al fondo. Durante todo el rato se oye a lo lejos el ruido del combate, gritos y disparos. Los guerreros no dejan de mirar hacia fuera para ver cómo va la lucha. Smith está a la izquierda, frente al Rey, que está en el centro; Pocahontas, a la derecha; los guerreros, al fondo.)

Smith: Si queréis vivir en paz, vuestro único camino es uniros ahora a nosotros. Nuestro Dios es más fuerte que vuestros ídolos, y nuestro Rey es rey de muchas tribus, mucho más grandes y poderosas que la vuestra. Pero si os unís a nosotros, vuestras malas costumbres tendrán que acabar: no más matar a vuestra gente sin que haya cometido ningún delito, no más robarle sus bienes o sus animales, no más convertirla en esclava contra su voluntad. Bajo la bandera británica todos los hombres son libres.

(Los guerreros cuchichean entre ellos. Smith se vuelve hacia ellos.)

¿Qué decís? ¿Os uniréis a nosotros para servir a nuestro Rey y vivir en paz, o seguiréis siendo esclavos de jefes crueles y viviendo con miedo y en la pobreza?

Ala de Águila: No. Nos gustaría mucho unirnos a vosotros, pero siempre hemos sido fieles a nuestro Rey, y lo que él diga, eso haremos.

Smith: Hacéis bien en ser fieles a vuestro Rey. Y bien, Rey, ¿qué dices? ¿Te unirás con todos tus valientes a nuestro poderoso Rey, o te enfrentarás a su poder y serás destruido?

Rey *(de mala gana).* Hablas como si fueras tú mismo un rey y un conquistador, en lugar de un simple prisionero en mis manos. O estás loco o eres muy valiente, porque podría matarte de un solo golpe.

Smith: Bueno, loco o valiente, da igual; pero ahí fuera hay otros tan locos o tan valientes como yo que ahora mismo (*señala hacia la izquierda, fuera de escena*) están haciendo retroceder a tus hombres. Y aunque tus hombres acabaran con todos nosotros, por cada uno que mataran vendrían mil más, y al final también a ti te llegaría tu hora. Sabe esto: cuando Gran Bretaña pone la mano en el arado para hacer una obra noble, no se echa atrás, sino que sigue adelante hasta que se establecen la paz y la justicia y se reparan las crueles injusticias. Tú seguirías siendo rey de tu pueblo, pero bajo el ala amiga del poder de Gran Bretaña, que abarca el mundo entero.

Rey (*a los guerreros*). ¡Valientes míos! Nunca antes os pedí vuestra opinión, pero ya habéis oído lo que ha dicho este hombre valeroso. ¿Qué pensáis? ¿Nos rendimos o luchamos contra el poder de este hombre blanco?

Ala de Águila: Rey mío, todos decimos: «Rendíos», y unámonos a ese gran poder, que nos hará fuertes también a nosotros.

Pocahontas (*arrodillándose ante el Rey, a la derecha*). Una vez más te llamo padre, y te ruego, por todas las esposas y los hijos de nuestra tribu, que sigas el consejo de este noble hombre y traigas por fin una paz verdadera a nuestra tierra.

(*Le besa las manos al Rey y sigue arrodillada mientras él habla.*)

Rey: Está bien. Noble señor, nos rendimos, y juramos lealtad a vuestro Rey por siempre jamás, en la dicha y en la desgracia. Seremos leales. (*Levanta la mano derecha haciendo la seña scout.*)

Guerreros (*levantando la mano derecha en el saludo scout*). Seremos leales.

Smith (*saca de debajo de la casaca la bandera de San Jorge, la ata al bordón de un scout y la levanta en alto*). ¡Contemplad vuestra bandera, la bandera de San Jorge y de la alegre Inglaterra!

(Los guerreros saludan y cantan el canto de Ingonyama. La banda toca «Rule, Britannia». Cae el telón.)

Vestuario

Guerreros: Una cinta o una tira de tela alrededor de la cabeza, con una trenza de pelo sobre la oreja y cuatro plumas de ganso con las puntas negras. El cuerpo, desnudo, pintado de color rojo ladrillo. Pantalones, de color claro si es posible, con tiras de trapo de colores y plumas de ganso cosidas a lo largo de toda la costura exterior de la pierna. Descalzos. Arco, flechas y bordón.

Key: Como los guerreros, pero con una manta o un chal rojo sobre un hombro, y un tocado hecho con una cinta de lienzo con plumas de ganso, unas de pie y otras que siguen espalda abajo.

Pocahontas: Un tocado de cinta de lienzo, con tres plumas de ganso de pie y dos caídas a cada lado, y una trenza de pelo sobre cada hombro. Como pendientes, unas anillas de latón de cortina atadas con hilo alrededor de cada oreja. Collar de cuentas y también pulseras. Una falda, con unas enaguas cortas de color debajo. Descalza.

John Smith: Un sombrero grande con plumas de la cola de un faisán. Barba, bigote y melena larga de estopa o de pelo de crepé, que, si se quiere, pueden ir todos cosidos al sombrero. Una gola de acero o un cuello de lienzo ancho y blando; una casaca larga, marrón o amarilla, con un cinturón grande. Bombachos holgados. Medias. Zapatos con grandes hebillas. Un fusil de chispa antiguo.

Decorado

Unas tiras de papel de estraza de 1 pie a 1 pie y medio de ancho (de unos 30 a 45 centímetros), y de 2 a 3 pies de ancho por abajo, pegadas a la pared

del fondo, sirven para representar árboles si se marcan con carbón y tiza imitando la corteza rugosa.

10. El secuestro (*Kidnapped*)

Se descubre a un mozo de granja que está escardando un campo con la azada, y con él a un niño pequeño que juega por allí y que lleva una bota mal atada. Entra una Patrulla de scouts y pregunta si puede acampar en el campo del granjero. El mozo da su permiso, y la Patrulla monta su refugio, enciende el fuego y pone los cazos alrededor; luego se marcha en formación y deja a uno de los suyos, un novato, a cargo del campamento. Este se queda dormido enseguida.

Entonces aparecen dos vagabundos, Willie el Cansado y Tim el Rendido (*N. del T.: Weary Willie y Tired Tim, una famosa pareja de vagabundos de las historietas cómicas inglesas de la época*), y empiezan a pedirle limosna al mozo, que les da una moneda. Pero ellos quieren más y lo amenazan, hasta que el mozo sale corriendo. Se fijan en el niño y deciden llevárselo; le echan un abrigo por la cabeza y se escabullen con él. En el forcejeo, el niño pierde la bota de una patada y se queda en el suelo. Los vagabundos desaparecen.

Entra el granjero, con la cara colorada, que se altera al ver la tienda y el fuego de los scouts, llama a gritos a su mozo y le exige explicaciones. Entra entonces la Patrulla de scouts, en formación. El granjero se acerca al Guía de Patrulla, lo insulta y les ordena que se larguen, amenazándolos con el látigo. El Guía le explica que el mozo les había dado permiso, etcétera. El granjero llama a voces a «Garge» (*N. del T.: pronunciación rústica de George, Jorge*).

«Garge» entra pálido y aterrado, retorciéndose las manos, y explica que el hijo pequeño del granjero ha desaparecido y que cree que se lo han

llevado los vagabundos. Entonces el Guía de Patrulla da un paso adelante y se ofrece a encontrarlo y traerlo de vuelta, si el granjero quiere. Él acepta, y se ponen en marcha, el granjero y el mozo con ellos. Por el camino encuentran el zapato. Eso les da el rastro, y desaparecen en la dirección que tomaron los vagabundos. (Unos arbustos o árboles permiten hacer esto.)

Entran los vagabundos con el niño, se sientan a comer, le dan una paliza al pequeño y luego se echan a dormir. Aparece un scout, los descubre y vuelve para informar. La Patrulla se acerca a los vagabundos, los rodea y se produce una pelea; los vagabundos quedan apresados y se los llevan prisioneros. Al niño lo tumban en una camilla improvisada y lo llevan a casa, con el granjero, que les da las gracias efusivamente y quiere recompensarlos. Pero el Guía lo rechaza y le dice que se darán más que satisfechos si el granjero les permite acampar en su campo, etcétera. Y así salen de escena.

11. Salvamento (*Saving Life*)

El caballo desbocado

Los scouts están sentados descansando. Entra un caballo desbocado tirando de un carro. (El cochero debe ir tumbado en el fondo del carro, sin que se le vea, con una abertura en la parte delantera para pasar las riendas y para mirar; de la brida del caballo cuelga una cuerda que arrastra por el suelo). Dos scouts salen corriendo: uno agarra la cuerda que arrastra y corre tirando de ella; el otro se sube por detrás al carro, trepa dentro y coge las riendas. Entre los dos consiguen parar el caballo. Dentro del carro encuentran al cochero sin sentido; los scouts lo bajan y lo tienden en el suelo. Uno le hace una almohada con su chaqueta para levantarle la cabeza; el otro le hace ver que tiene la cara pálida y que se ha desmayado, y que por

tanto no hay que ponerle almohada, sino bajarle la cabeza y apretarle las cejas para que vuelva en sí. Lo ayudan a subir al carro; uno conduce el caballo y el otro lo sostiene a él.

Los atracadores

Los scouts están sentados descansando. Entran dos rufianes con muy mala pinta que, a todas luces, rondan por allí buscando a alguien a quien robar. Los scouts se esconden y vigilan. Entra un anciano caballero, de buena posición, fumando y haciendo girar su bastón. Uno de los maleantes se le acerca con humildad y le pide (por gestos) que le ayude, porque está sin trabajo. El anciano escucha su historia, pero mientras tanto el otro maleante se le acerca a hurtadillas por detrás con un saco vacío en la mano; se aproxima cada vez más y, de repente, se abalanza sobre él y le mete la cabeza en el saco, mientras el otro va a por su reloj. Pero los scouts acuden corriendo, se lanzan sobre los ladrones, los derriban, los reducen y los atan con bordones pasados por los codos y las muñecas sujetas con pañoletas.

Entretanto, un scout ha ido corriendo (o en bici) a buscar a la policía, que llega enseguida, toma nota y se lleva a los dos maleantes. El anciano caballero saca dinero del monedero para darles, pero el Guía de Patrulla lo rechaza. Entonces el anciano extiende un cheque para la Patrulla, les da la mano y se marcha muy contento entre los vítores de los scouts.

Gases venenosos

Mientras los scouts están sentados descansando, notan un fuerte olor a gas; se levantan de un salto, se tapan la nariz, etcétera. Van entrando hombres uno tras otro, tambaleándose; el gas los vence y caen sin sentido. Los scouts se atan pañuelos sobre la boca y la nariz y se acercan a los hombres

a gatas. Les atan cuerdas alrededor de la cintura y de los talones, y después, con un as de guía, alrededor de su propio cuello, y los sacan a rastras con los pies por delante, no sin antes extenderles los faldones de la chaqueta bajo la cabeza para que no les vaya rozando contra el suelo.