

1a. 1000 2/64
2a. 500 8/64

371.7
3
11160

**COLECCION
DIDACTICA**

3

SERIE

LOS MIL

JUEGOS

Primera Parte

MINISTERIO
DE
EDUCACION
Y
JUSTICIA

DIRECCION
NACIONAL
DE
EDUCACION
FISICA,
DEPORTES
Y
RECREACION

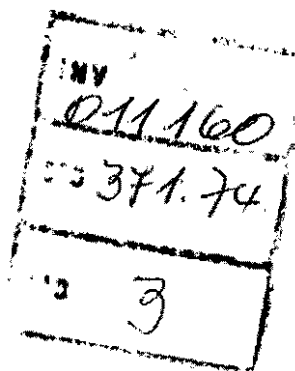
4C

CENTRO NACIONAL
DE DOCUMENTACION

INFORMACION
Buenos Aires Rep. Argentina

371.74

S
g2



VERSION LIBRE
DE LA OBRA

LOS MIL

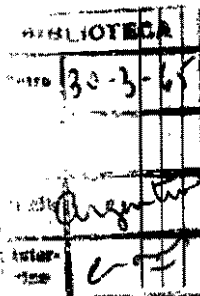
JUEGOS

PARA LA

JUVENTUD

DE

GUNTER STIFF



TRADUCCION DE:

Prof. SUSANA WEINRATH

**JUEGOS
DE BANDIDOS**

PAGINAS 5 a 18

**JUEGOS
PARA KERMES**

PAGINAS 19 a 22

**FOGONES EN
CAMPAMENTO**

PAGINAS 25 a 34

g2:
03892

DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
CENTRO NACIONAL
ENERO-FEBRERO DE 1964

INFORMACION NEGATIVA
Buenos Aires Rep. Argentina



JUEGOS DE BANDIDOS

NUMEROS 700 al 765, SEXUN ORIGINAL

700 - Juegos de bandidos, de lucha, de indios, de detectives y ladrones: no importa el nombre que les demos; lo primordial es que nos divirtamos y podamos retozar y gastar energías.

Ante todo, conviene hacer un paseo por el bosque y buscar un lugar con muchos escondrijos y pocos claros. Si esto no es posible, puede utilizarse un patio grande o una calle cortada.

Generalmente, el sentido de estos juegos es siempre el mismo: un equipo busca al otro. En ellos adquiere tanta importancia la agilidad, la destreza, la inteligencia, el saber subordinarse, como la habilidad para la lucha. Podemos aplicar todos nuestros conocimientos de scoutismo y todos aquellos otros que hemos adquirido leyendo libros de aventuras donde participan indios y cazadores. Cuanto más extraordinario sea el plan, tanto más interesante resultará el juego, pero también mayor será el peligro de que los equipos no lleguen a enfrentarse, o de que nadie pueda determinar quien es el ganador. Un director de juego que sea inteligente y previsor adoptará las medidas necesarias a fin de que se produzca el encuentro de ambos equipos en forma inesperada para ellos. Antes de iniciar el juego se lo podrá explicar rápidamente, haciendo un bosquejo en el pizarrón.

Nada nos produce más satisfacción que acercarnos sigilosamente, interpretar mapas, escribir cartas en clave, colocar líneas telefónicas, hacer señales de humo, usar la brújula, enviar espías y exploradores. En resumen, competir con el indio sioux o con el detective más moderno y avezado.

701 - Reglas del juego. La forma de iniciar el juego, el tiempo, los límites y el plan deben ser conocidos por todos. Deben designarse jueces, se formarán dos equipos de fuerza y destreza parejas, distinguiéndolos en forma bien visible por el color de la camiseta, el pañuelo alrededor del brazo, el "hilo de la vida", etc.

702 - Ejemplos: Acorrallar la caza; escondida con pido; vigilante y ladrón, chasques.

703 - Prisioneros: Si hemos tomado prisioneros a indios enemigos, los ataremos y vigilarémoslos, o los llevaremos a una fortaleza conocida por todos. Hay que contar a los presentes después de cada juego.

Los prisioneros podrán ser liberados. Los procedimientos para tomar prisioneros pueden ser los siguientes:

a) Por toque: Un equipo tendrá derecho de toque. Un adversario tocado tres veces consecutivas quedará eliminado; no podrá participar más en el juego y deberá dirigirse a un lugar determinado de antemano. No hay que prolongar demasiado este tipo de juego pues puede suceder que los prisioneros mueran realmente, pero de aburrimiento.

b) Toque por el cacique: Sólo el cacique tiene derecho de toque; los indios llevan a sus prisioneros ante el cacique, por la fuerza.

c) "Hilo de la vida": Un hilo o trozo de la tela atado alrededor del brazo o de la muñeca, ligere quien lo pierde.

d) "Varilla de la vida": Se grabará el nombre o seña del indio en un trozo de palo de escoba de 5 cm de largo. Vence quien logra quitar la vara de identificación al adversario durante una lucha. La varilla puede ser llevada en la mano o escondida de acuerdo con las reglas del juego. Sólo podrán ser escondidas desde la cintura hacia arriba, a fin de no alargar demasiado la búsqueda.

e) "Madero de la vida": Igual que la varilla, pero de 30 cm de largo.

f) Pañuelo en la cintura: Se colocará un pañuelo dentro del cinturón, sobre la región lumbar. El juego consiste en quitar el pañuelo al adversario.

g) Por llamada: Al encontrarse dos rivales, queda prisionero el que es nombrado primero. Este método es muy apropiado para la defensa de un castillo por un solo hombre, al cual debe ir nombrando a los adversarios cuando los vea. El que es nombrado debe retroceder hasta 50 metros de distancia, punto en que no se lo deberá ver más.

h) Lucha: Gana el jugador que coloca al adversario tocando el suelo con ambos hombros. Sólo deben hacerse luchas por parejas.

i) Lucha por equipos: Cada uno puede ayudar a sus compañeros de equipo.

Los prisioneros pueden seguir jugando después de haber firmado un documento o de haber entregado la tarjeta de identidad.

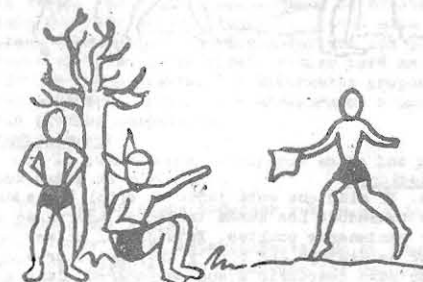
Los prisioneros pedirán al juez una nueva tarjeta o un hilo de la vida de repuesto.

Cada equipo tendrá derecho de toque únicamente dentro de su comarca (jurisdicción).

Una vez tomados, los prisioneros pueden ser llevados por la fuerza ante el juez a un lugar determinado, o ser arrastrados directamente fuera del bosque.

Según se convenga de antemano, los jugadores que son tomados prisioneros: a) quedan eliminados; b) reciben nueva vida del juez, o c) siguen jugando colaborando con sus capturadores.

704 - "Sorprender a los ciegos". Un jugador que hace de "ciego", se halla sentado contra un árbol; un compañero está parado a su lado.



Los demás tratan de acercarse sigilosamente para depositar una prenda junto al árbol; si el "ciego" los oye, señala en dirección a ellos gritando: "¡Alto!". Todos se quedan quietos en su lugar, el compañero del "ciego" hace retroceder 10 pasos al espía descubriéndolo.

Variaciones:

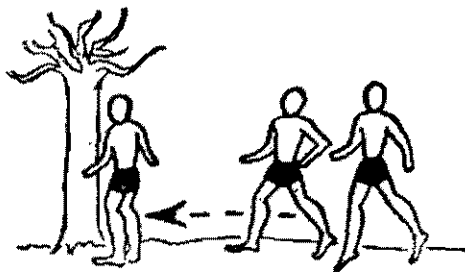
a) Por equipos: Se determina cuál de ellos logra depositar o, en caso contrario, quitar, el mayor número de objetos.

b) Juego a la inversa: Los jugadores tienen los ojos vendados; el muchacho que está junto al árbol silba y ellos tienen que buscarlo. Gana quien llega a tocarlo o se le acerca más. Un juez recorrerá el campo a fin de que ningún "ciego" se pierda o se lastime.

c) Ojos sin vender: Un jugador se esconde en un matorral y silba; los demás tienen que encontrarlo.

705 - "Buscar su árbol genealógico". Los niños se reúnen a la orilla del bosque y eligen cada uno un árbol situado a 20 metros de distancia aproximadamente (cada uno un árbol distinto, si fuera posible). Los jugadores se vendan mutuamente los ojos y tratan de llegar así a su árbol respectivo.

706 - Un jugador se encuentra parado junto a un árbol, dando la espalda a los demás; éstos se acercan sigilosamente, caminando arduos. El que está al lado del árbol gira repentinamente cada diez segundos y quien se halle en movimiento en ese instante deberá retroceder siete pasos. Gana el que toca primero al jugador que está al lado del árbol y pasa a ocupar el lugar de éste.



Variaciones:

a) El niño que está junto al árbol tiene los ojos vendados. Los demás tratan de acercarse a él y mantenerse ocultos. Entonces el primer jugador se destapa los ojos y dispone de tres minutos para descubrir a sus compañeros. Gana el jugador no descubierto que está más cerca del buscador.

b) Un jugador se coloca en el interior de un círculo de 15 metros de diámetro y donde haya muchos arbustos o malezas que dificulten la vi-

sión. El juego consiste en depositar o quitar objetos dentro del círculo sin ser vistos por el guardián.

707 - Se divide el campo de juego en dos partes; un equipo se coloca en la primera mitad, dando la espalda al otro, que ocupa la segunda mitad. Estos últimos deben esconderse; al cabo de 30 segundos, los del primer equipo se dan vuelta y van nombrando a los del segundo a medida que los van descubriendo. Los jugadores nombrados deberán adelantarse y ejecutar ciertos movimientos que les ordenará un jugador del primer equipo (por ejemplo: 1 minuto, molinetes con los brazos, 1 minuto, de saltitos, etc.).

708 - "Los encantados". Tres equipos se ubican dentro de un sector delimitado del bosque. Los integrantes de dos equipos son los "magos" que buscan a los del tercero. El jugador que es tocado queda "encantado" y debe permanecer inmóvil -de pie o sentado- en el lugar en que fuera sorprendido. Puede ser liberado mediante toque por los propios compañeros de bando. Cada equipo será perseguido durante 10 minutos. El jugador "encantado" podrá pedir socorro. Gana el equipo que tiene el menor número de "encantados" al término del tiempo establecido.

709 - "Caga de los papilitos". Dos "zorros" parten con sendas bolsas llenas de papilitos. El resto de los jugadores los persiguen después de aproximadamente 7 minutos, ya sea todos juntos, en grupos, o individualmente con 40 segundos de intervalo. Los "zorros" marcarán huellas falsas, desvíos que lleven a un punto muerto, etc. Esparcirán papilitos cada 10 metros; por último, se esconderán en un lugar situado a 50 metros de la última huella. Hay que tener la precaución de demarcar bien el terreno que se usará.

Una variación consiste en formar dos equipos; uno marca las huellas con muchas desviaciones falsas; el otro equipo le sigue con cautela. Una vez encontrados los "zorros", se volverá al punto de partida en carrera de competencia. Gana el equipo que reúne primero a todos sus jugadores junto a la meta.



Otras formas de señalar el rastro son:

a) Colocar solamente un papel (del tamaño de una mano) cada 10 metros.

b) Colocar cintas o papales colgados de los árboles, cada 20 metros.

c) Hacer marcas con tiza sobre árboles o piedras.

d) Señales indias: ramas quebradas, piedras apiladas, hojas de árboles que no sean los de esa región.

e) Huellas de aserrín (son las que menos se tropiezan la naturaleza).

f) Colocar pequeños trozos de papel o género de color colgando de las ramas de los árboles cada 10 metros.

g) Entregar al "zorro" una herradura colgada de un piolín para que la vaya arrastrando.

h) Esconder banderines o cartones a intervalos los variables entre 30 y 50 metros.

710 - "Buscar la cafetera". Un grupo de jugadores marca sus huellas con papilitos, agregando algunas pistas falsas. A 100 metros de la última huella acompañan y se preparan a tomar café. Los perseguidores deben encontrar al campamento antes de que haya hervido el agua.

711 - "Juego de camuflaje". Dos equipos: uno de ellos dispone de 7 minutos para disfrazarse con ramas, arbustos, etc.; luego sus integrantes se colocarán en cuclillas a unos 30 metros de distancia. El otro equipo tratará de adivinar los nombres del mayor número posible de jugadores.



Variaciones:

a) Los "camuflados" pasearán individualmente por delante del grupo adivinador a una distancia de 30 metros, o se le acercarán lentamente.

b) Los "buscadores" se acercarán lentamente a los "camuflados" hasta que éstos hayan sido todos reconocidos. Los que hayan sido nombrados correctamente se retirarán. Se establecerá un punto de conformidad con la distancia final.

c) Los "camuflados" se esconderán dentro de un determinado sector del bosque; los "buscadores" deberán encontrar el mayor número posible

de escondidos en un lapso determinado. Podrán actuar individualmente o en grupos.

712 - "La araña y la mosca". Dos equipos. El campo de juego será un sector del bosque muy poblado de árboles, de 100 por 100 metros. Las "moscas" se esconden. Al cabo de 5 minutos, las "arañas" comenzarán a buscar. Las "moscas" descubiertas quedarán eliminadas y se reúnen.



Variaciones:

a) Las "moscas" dan una prenda u hoja de papel.

b) Las "moscas" descubiertas se transforman en "arañas" y ayudan a buscar.

c) Las "moscas" descubiertas se transforman en ayudantes de las "arañas" y sostienen a sus presas pero no tienen derecho de toque.

d) Las "moscas" pueden huir, y para volver a apresarse con necesarios tres toques.

e) Las "moscas" no se esconden individualmente sino por grupos; el campo de juego es más amplio. Ambos equipos poseen "hilos" o "palitos de la vida".

713 - "Casa del espía". Un espía se esconde a unos 5 van en su busca y tratan de llevarlo ante el juez; cuando uno de ellos atrapa al espía, los otros grupos tratan de arrebatárselo para ser ellos quienes lo lleven ante el juez. Para capturar al espía bastará con quitarle el "hilo de la vida", o bien será necesaria una lucha previa. Los diferentes grupos pueden engañarse, llevando y arrastrando a uno de sus propios compañeros.

Variaciones:

a) La lucha puede establecerse entre los grupos desde un comienzo.

b) La lucha puede comenzar recién después del encuentro del espía.

c) Todos buscan separadamente. En el transcurso del juego se van reuniendo los componentes de cada grupo (cada jugador tiene un número; los números pertenecientes a un mismo equipo deben encontrarse; por ejemplo: del 1 al 5, del 6 al 10, etc.).

d) Búsqueda individual, sin constitución de equipos.

e) El espía deberá permanecer escondido durante 15 minutos en el sector de bosque señalado. Si no lo logran encontrarlo en ese lapso, habrá ganado la partida.

f) El espía debe tratar de acercarse a la zona de salida, que tiene 30 metros de largo, dentro de esos 15 minutos; ganará si al finalizar ese lapso se halla más cerca del límite que cualquier buscador.

g) El espía pueda evadirse haciendo uso de la fuerza.

714 - "Lucha en la montaña". Los "tigres" ocuparán una pendiente o loma muy poblada del bosque, formando cadena amplia. Los "tigres" tienen derecho de toque; los "leopardos" asaltan.

Variaciones:

a) En lugar de usar una loma, construimos un castillo con 20 metros de zona libre.

b) Se guardarán tesoros o banderas dentro del castillo o sobre la loma, para ser robados.

715 - "Lucha por los castillos". La lucha por castillos es la idea básica de muchos juegos. Cada equipo construye su castillo (escondido o bien visible) poniéndole su distintivo, dentro del campo de juego señalado. El objetivo es tomar el castillo enemigo.

Procedimiento para hacer prisioneros: toque (sólo el jefe tiene derecho de toque), toma del "hilo de la vida", etc. Los prisioneros serán llevados al castillo. Antes de iniciar el juego puede convenirse la forma en que los prisioneros serán liberados.

El castillo será una zona libre de obstáculos de 12 por 12 metros, que no debe ser pisada por los defensores; éstos formarán una cadena de protección alrededor de esa zona. Cada atacante sólo puede liberar a un prisionero.

Se da por tomado el castillo cuando 2/3 de los enemigos lo han ocupado en un lapso determinado, o han completado esa proporción con "hilos de la vida" arrebatados a los defensores durante la lucha.

Cada equipo recibirá un plano de la posición del castillo enemigo.

Se marcarán bien los límites del castillo por medio de sogas tendidas, pequeñas empalizadas de ramas secas, líneas trazadas en el suelo, trozos de papel colgados de los árboles o distribuidos en el suelo.

716 - "Asalto al castillo". Se trata de defender una pequeña loma o círculo. Los defensores se colocarán en el borde del mismo. El objetivo es asaltar la loma o hacer el mayor número posible de prisioneros en un lapso determinado. Para hacer prisionero a un jugador es necesario: a) llevarlo por lo menos 3 metros dentro de la propia zona; b) hacerlo tocar el suelo con los hombros; c) quitarle un pañuelo que lleve atado al tobillo con un nudo simple.

Los prisioneros deberán ser llevados por la fuerza a una zona delimitada que servirá de prisión, de donde podrán ser liberados por sus compañeros.

717 - "Indicaciones generales sobre el plan de juego". Pueden buscarse ampliaciones de estos juegos simples, dividiendo los diferentes equipos en grupos, dándoles tareas especiales, enviando espías, etc. Cada equipo debe elegir su propio capitán, encargado de recibir los in-



formes. El juego resulta más apasionante si se realizan simulacros de ataques con mucho griterío, molestando al enemigo, atrapando espías solitarios, mandando "traidores" con noticias falsas (o haciendo caer prisionero a uno de ellos premeditadamente). Es preciso enseñar a los jugadores a actuar como verdaderos indios, pero sin que lleguen nunca a ser brutales sino, por el contrario, honestos y buenos perdedores. Para dar mayor variedad al juego, pueden tomarse no sólo castillos, sino también puentes, estancias o bosques enemigos y robar cintas, banderas o tesoros allí guardados. El director del juego puede también incluir disimuladamente en cada equipo un espía del bando contrario, quien habrá de volver a su grupo en el momento oportuno, por ejemplo, una hora antes de la finalización del juego. Se telegrafiará (usando el alfabeto morse) el plan de juego a ambos equipos simultáneamente. También podrá emplearse, para el mismo fin, un criptograma sencillo.

718 - "Criptogramas". Pueden escribirse con vinagre, sal disuelta, clara de huevo o jugo de limón. Las letras se tornan visibles recién después de calentar el papel.

Otra forma puede ser la siguiente: se escriben dos abecedarios en columna sobre dos tiras de papel cuadriculado. Convenimos una palabra clave, por ejemplo "martes". Esto significa que se enfrentarán ambas tiras de modo que a la letra "m" de la primera tira corresponda la "s" en la segunda. En base a esto el niño debe establecer la correspondencia de las demás letras. Ejemplo: si un mensaje contiene el siguiente grupo de letras: "hixiv", su significado es "árbol".

719 - Cuatro equipos de fuerzas homogéneas ocupan sus campamentos secretos en cuatro puntos opuestos del bosque. Los equipos ubicados en lugares diagonalmente opuestos deberán actuar mancomunadamente; buscarán conectarse para tratar de aniquilar al enemigo y sus campamentos. Para dar más interés al juego se pueden construir campamentos simulados, con piedras y ramas secas, defendidos por algunos copredadores valerosos.



720 - "Guerra civil". Se forman bandas de aproximadamente cuatro jugadores cada una, las cuales hacen lucha de guerrillas entre sí, sin campamentos. El objetivo es conquistar al mayor número posible de "hilos de la vida".

Una variante consiste en que cada jugador actúe por sí mismo, aunque se permitirán las alianzas temporarias.

721 - "Los conspiradores". El director de juego dirá a cada participante por separado si pertenece a los "conspiradores" o a los "políticos", indicándole al mismo tiempo su lugar en el campo de juego. A una señal bien perceptible, se inicia el juego, el cual consistirá, en primer término, en que los componentes de cada bando tendrán que identificarse, para luego proceder a hacer prisioneros, quitar al "hilo de la vida", etc.

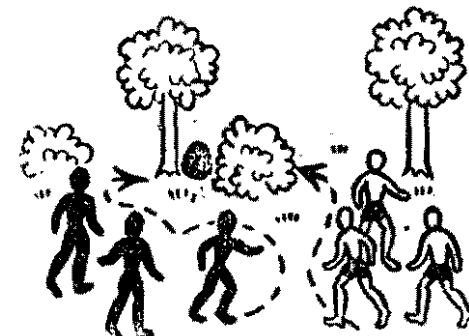
722 - "La patrulla". Los "mochileros" asedian a los "fronterizos"; éstos mandan tres mensajeros (patrulla) hasta la ciudad (un árbol determinado de antemano y conocido por todos). En la "ciudad" no puede haber lucha (zona libre). Si, al cabo de media hora, la patrulla no ha vuelto, el resto de los "fronterizos" tratará de llegar a su vez a la ciudad. Cada mensajero que llega a la zona libre obtiene tres puntos; si después de dejar constancia de su llegada (por algún procedimiento determinado con anterioridad) regresa a la frontera, recibe dos puntos más.

723 - "Liberación de prisioneros". Los "apaches" han tomado prisioneros a dos "aioux" y quieren llevarlos a su campamento para atarlos al poste del martirio. Los "aioux" conocen aproximadamente el camino que van a seguir y la situación del campamento de los apaches, y con estos datos tratarán de liberar a sus compañeros.

724 - "Prisioneros ciegos". Los pieses rojas llevan a su campamento a la mitad de los "cazadores de nutrias", con los ojos vendados. Cuando han llegado los sueltos y los apaches deben buscar por sí mismos el camino de regreso a su "aldeas", cuya ubicación también -

desconocen. En ella los esperan sus compañeros y, una vez reunidos, marchan todos juntos contra la aldea india. Tiempo de juego: 1 hora.

725 - "El tesoro". Sabemos que en el bosque se halla escondido un tesoro (mochilas llenas o troncos de árboles marcados). Los indios y los piratas tratan de encontrarlo y llevarlo al "castillo", conocido por todos.



Variaciones:

a) Ambos equipos conocen el lugar del castillo únicamente por un bosquejo o carta que les fuera entregada al comienzo del juego; de modo que antes de buscar el tesoro deben encontrar el castillo. El director de juego señalará en forma bien clara el sitio donde se halla ubicado aquí (árboles adornados con pasto o anillos de papel).

b) El director de juego entregará a ambos equipos cartas misteriosas con la descripción de un camino que llevará cerca del tesoro.

c) El plano con las indicaciones para llegar hasta el tesoro está en manos de un solo jugador ("el traidor"). Ambos equipos tratan de atraparlo para apoderarse del plano.

726 - "El plano del tesoro". Dos exploradores tienen el plano del tesoro. Los "piratas" y los "indios" quieren apoderarse de él. Cada explorador sigue un camino distinto. Cada equipo puede apresarse a un solo explorador.

Variaciones:

a) Cuatro exploradores; dos de ellos llevarán la misma mitad del plano.

b) Cada equipo tiene la mitad del plano. Tres exploradores llevan la otra mitad.

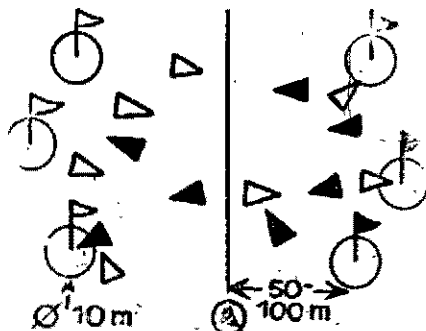
c) Cada integrante del equipo de los "indios" tiene la mitad del plano; la otra mitad está en poder de los "piratas". Cuando un jugador es tomado prisionero debe entregar su parte del plano si al cabo de un minuto de búsqueda sus compañeros no lo han encontrado (escondido únicamente de la cintura para arriba).

727 - "Los buscadores de oro". Cada jugador es enemigo de los demás. El director de juego distribuye a los participantes dentro del campo. A una señal dada comienza la lucha por los "hilos de la vida".

Variación: al director de juego esconden los tesoros; éstos deben ser llevados a un "castillo" conocido por todos.

728 - "Cuestión de límites". Entre los indios "iroqueses" y los indios "cuervos" hay una cuestión de límites. Cada bando tiene su castillo con bandera y una gran zona libre a unos 150 metros del límite. Sólo tienen derecho de toque dentro de su propia comarca. El límite es un camino o vereda.

729 - "Lucha por las banderas". Un terreno de juego amplio, dividido por la mitad por una línea; a cada lado de ésta se distribuyen los integrantes de cada equipo. Dentro de cada



zona y a una distancia de la línea central variable entre 50 y 100 metros se clavan tres banderas separadas entre sí por intervalos de 40 a 100 metros. Alrededor de cada bandera se trazará un círculo de protección de 10 metros de diámetro (zona libre). El juego consiste en tomar las banderas enemigas; en la lucha pueden hacerse prisioneros. Los prisioneros pueden pedir "nueva vida" al juez, el cual está situado en la línea límite. Si un jugador que se ha apoderado de la bandera es tocado en territorio enemigo, deberá clavarla en ese mismo lugar; los dueños de la bandera no pueden llevarla a la antigua posición.

De noche podrán usarse linternas en lugar de banderas.

730 - "Apsches y Comanches". Dentro de la zona de juego se determina un límite (un camino, vereda o alambrado) que la divide en dos partes. A cada lado de él, a 150m, está la prisión de cada bando, y a 60m de ella se clava la bandera, rodeada por una zona libre de 15m. Los prisioneros serán tomados por toque y se los llevará a la prisión. Los indios sólo tendrán derecho de toque en su propia comarca. Los

prisioneros podrán ser liberados, uno por vez, también por toque. El puntaje será el siguiente: prisionero - 1 punto; prisionero liberado - 3 puntos; bandera tomada - 10 puntos.

Puede variarse este juego haciendo que no haya una línea divisoria entre los dos bandos y que los prisioneros sean borrados quitándoles el hilo de la vida. También puede ser sin límite y sin hilo de la vida, es decir, que los prisioneros sean tomados en una lucha, sean llevados a la calda por la fuerza y pueden ser liberados. Otra variación es demarcar una zona neutral alrededor de la prisión; los defensores sólo podrán llegar hasta al borde de esa zona.

731 - "Contrabandistas y gendarmes". Hay dos castillos, cuya ubicación conocen todos, rodeados por una zona neutral y que pertenecen a los "contrabandistas". Estos deben transportar su tesoro de un castillo al otro. Al iniciarse el juego, un equipo está cerca de un castillo y los "gendarmes" cerca del otro. Los prisioneros se toman quitándoles el hilo de la vida.

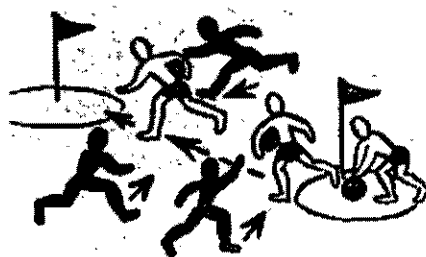
Variaciones:

a) Los "contrabandistas" se concentran en el castillo "falso", es decir, en donde no hay tesoro.

b) Los prisioneros se toman mediante lucha.

c) Los dos castillos están ocupados por "contrabandistas" y los "gendarmes" se distribuyen por la zona intermedia.

d) Cada castillo es ocupado por un equipo, el cual conoce aproximadamente la situación del otro por un bonqueo del lugar que ha recibido



del director del juego. Cada equipo trata de llevar sus tesoros (troncos de árboles, ramas secas, mochilas, mantas arrolladas, etc.) hasta el otro castillo. Por cada tesoro llevado al castillo enemigo, 3 puntos; por cada prisionero, un punto.

732 - "El rompecabezas silábico escondido". El director de juego esconde de 20 a 50 papales, cada uno de los cuales lleva escrita una sílaba. Cada jugador recibe una hoja de papel con las definiciones de las palabras que debe formar con los papales que encuentre. No es necesario que encuentre todos. Gana el que entrega primero la solución correcta.

733 - "Búsqueda de perlas". Se esconden aproximadamente 100 pedacitos de papel de distintos colores. Cada papel recibe un valor supeeditado a su visibilidad; por ejemplo: al blanco, un punto; al marrón oscuro y al verde, 5 puntos. Resulta ganador el jugador que ha logrado reunir la mayor cantidad de puntos en un lapso de 30 minutos. También pueden formarse dos equipos, sumándose los puntos obtenidos por sus integrantes.

734 - "La barrera". Se forman dos grupos de jugadores. Partiendo del mismo lugar, uno grupo se aleja marchando durante diez minutos hacia el oeste; al otro también lo hace, en la misma dirección, pero sólo durante cinco minutos. El primer equipo debe tratar de volver al campamento burlando la vigilancia del segundo; al regreso puede hacerse individualmente o en conjunto, según lo que se convenga previamente, y dentro de un lapso de 30 minutos.

735 - "Viaje peligroso". Dos bandos construyen cada uno su castillo, separados entre sí por una distancia de 600 metros. A una hora determinada, ambos equipos entran en acción; su objetivo es tomar el castillo contrario dentro de un lapso máximo de 30 minutos. Durante la lucha se toman prisioneros, siguiendo cualquiera de los procedimientos descriptos anteriormente.

736 - "Bandidos y mercaderes". Los "bandidos" se esconden a lo largo de un camino o un sendero del bosque. Los "mercaderes" inician la marcha diez minutos después; no pueden alejarse más de diez metros del camino. Su objetivo

es eludir la emboscada que les tienden los "bandidos". Para hacer más variado e interesante el juego, puede recurrirse a alguno de los siguientes agregados:

a) Los "mercaderes" llevan tesoros (mochilas llenas) que deben transportar hasta el otro extremo del camino.

b) Los "bandidos" forman un frente, a lo largo del camino o en los lindes del bosque, de aproximadamente 200 metros. Los "mercaderes" vigilan cruzando el bosque y tratan de quebrar el frente de "bandidos".

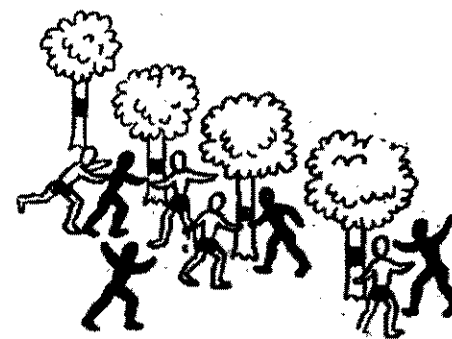
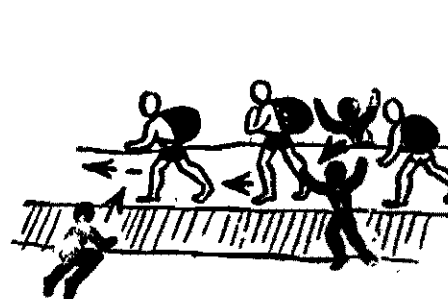
c) Los "bandidos" bordean un lago o montaña por el lado derecho, y los "mercaderes" por el izquierdo. Al encontrarse se produce la lucha.

d) Los "mercaderes" se hallan dentro del bosque; algunos de ellos, heridos, deben ser transportados al fuerte en parihuelas. Para confundir a los enemigos, pueden llevarse parihuelas vacías, que serán abandonadas en caso de peligro.

737 - "Las fogatas". Dos equipos se alejan en direcciones opuestas, unos 600 metros. A una hora determinada -más o menos 20 minutos después de la salida- encienden un fuego, produciendo una gran señal de humo durante cinco minutos. El sitio en que se enciende la hoguera es el castillo. Los jugadores recibirán el plan de juego en carta cerrada (ver 715: "Lucha por los castillos").

738 - "Destruir la línea telefónica". Se colocan tiras de papel, extendidas en forma de cables telefónicos, en seis árboles situados en línea recta y a unos 20 metros unos de otros. Los "guardias" defienden la línea telefónica; los "indios" atacan y tratan de destruirla. Los prisioneros se hacen por toques; los "guardias" deben enviar espías para que den a tiempo, la señal de alarma.

Una variación sería tender una "línea telefónica" más corta y hacer prisioneros mediante la lucha.



739 - "Los aliados". Se forman dos equipos: uno de "gendarmes" y otro de "indios". Estos últimos quieren asaltar a los "gendarmes", sabiendo que recibirán ayuda de otra tribu vecina. Entre ambas tribus se hallan los "gendarmes", los cuales deben hacer todo lo posible por impedir que se unan las dos tribus aliadas.

Variaciones:

a) Los "indios" se distribuyen en cuatro tribus.

b) Los "indios" atacan individualmente y desde cualquier dirección.

740 - "Amigo o enemigo". Se forman tres equipos homogéneos. Los "hurones" y los "irgqueses" han desenterrado nuevamente al hacha de la guerra. Entre ellos se halla el campamento de los "dakotas"; éstos ayudarán a una de las tribus, pero nadie sabe a cuál. La decisión se toma por votación.

741 - "Juego de las dos fortalezas". Dos fortalezas conocidas por todos. Cada equipo forma una cadena de guardias delante de su fortaleza, y sólo puede alejarse para atacar a la fortaleza contraria en esa dirección. Los jugadores intentarán romper la cadena de guardias enemiga para llegar hasta la fortaleza y dejar allí la señal de su llegada (firma o garrote). Una vez realizada esta hazaña podrán volver a su propia fortaleza aunque hayan perdido su "hilo de la vida" en el camino de vuelta. Alcanzar el castillo: 2 puntos. Hilo de la vida arrancado: 1 punto. Un jugador hábil puede llegar varias veces a la fortaleza enemiga, pero después de cada ataque debe volver a su propia fortaleza.

Variaciones:

a) La situación de la fortaleza enemiga es desconocida.

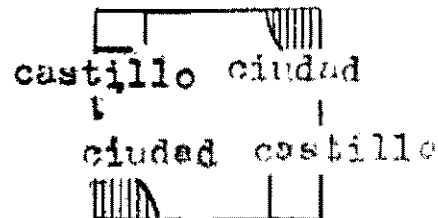
b) Cuando los jugadores son pocos sólo hay una fortaleza.

c) Sólo los guardias tienen derecho de toque (3 golpes); una vez dados los tres golpes, el enemigo entrega el "hilo de la vida".

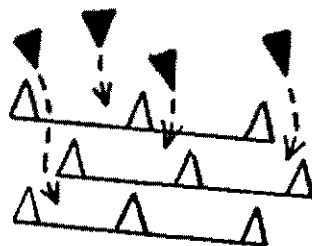
d) La fortaleza debe ser conquistada por cada jugador en particular.

e) El jugador que llega a la fortaleza enemiga tiene retirada libre.

742 - "Caballeros y burgueses". De 16 a 60 jugadores. Campo de juego: 200 x 200 metros. En las esquinas diagonalmente opuestas del campo de juego se hallan dos castillos y dos ciudades, respectivamente. La guarnición de cada castillo y de cada ciudad está formada por la décima parte de cada equipo. Los prisioneros serán tomados en lucha legal y honrada después de la cual los que hayan sido reducidos acompañarán a su vencedor al castillo (o ciudad); si, mientras realizan este camino, el grupo es atacado por compañeros de los prisioneros, éstos no puedan intervenir en la lucha, pero quedan liberados si como resultado del encuentro, todos los capturadores son tomados prisioneros o se han dado a la fuga. Puede hacerse un canje, dando 2 prisioneros por cada guardia. Un castillo o ciudad es tomado y todos los prisioneros liberados si ante él llega una soldadita cinco veces mayor que la guarnición del mismo. Cada castillo o ciudad conquistada recibe su guarnición. En caso de haber pocos jugadores sólo hay un castillo y una ciudad.



743 - "Cadena de guardias". El enemigo se halla en un campo angosto y bien delimitado, dispuesto en tres cadenas de guardias, entre las cuales debe haber por lo menos una distancia de 50 metros; distancia que también debe existir entre guardia y guardia. El otro bando dispone de media hora para abrirse paso



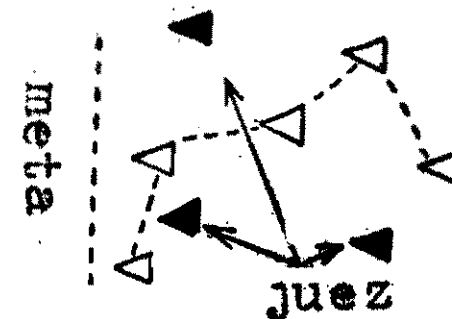
castillo

entre los guardias enemigos y llegar al castillo. El paso de cada jugador a través de una densa equivale a un punto. Resulta vencedor el segundo equipo si consigue la mitad de los puntos posible en el lapso determinado. Sólo el enemigo tiene derecho de toque.

744 - "Rastrear y observar". Dos patrullas se buscan en un sector del bosque. Gana la que primero ve y nombra a los integrantes de la otra. Como variación, puede ordenarse que los integrantes de cada patrulla busquen a los enemigos individualmente; la eliminación de los jugadores se hace nombrándolos. También pueden

formarse equipos que rastreen a los enemigos formando cadenas de guardias.

745 - "Posta de indios". Se trata de llevar un mensaje a través de un sector del bosque en donde se hallan tres jueces. Cualquier medio es lícito para llegar al fin. Un mensaje transmitido sin faltas otorga 10 puntos; el equipo más rápido obtiene 3 puntos más. Cada hombre visto resta un punto. Primero se distribuyen los equipos dentro de la zona de juego, luego



los jueces. Cada jugador debe transportar el mensaje por lo menos 30 metros. Los jueces serán llevados por el director de juego a su lugar de observación con los ojos vendados.

746 - "Juego de azar". Dos equipos. Se reparten elementos de identificación entre los jugadores: piedras, tijeras y papeles (igual número de cada elemento). Si se encuentran dos jugadores, se decide cuál es ganador presentando el elemento de identificación: el papel vence a la piedra, la piedra vence a la tijera y la tijera vence al papel. También puede usarse otro método para determinar al ganador: tirando la moneda, a cara o ceca; a par o impar, extendiendo los dedos de la mano; etc.

El jugador que obtiene así, al azar, su victoria sobre el enemigo, se anota un punto o se apodera del elemento de identificación del vencido: éste queda eliminado o pide al juez un nuevo elemento. Sólo habrá enfrentamientos individuales.

Otra variación es entregar a los jugadores tarjetas numeradas del 1 al adelante. Cuando dos enemigos se encuentran, será tomado prisionero el que tenga número más bajo, pero el 1 vencerá a todos los demás números.

También puede hacerse que cada equipo tenga un espía, el cual es invulnerable y puede averiguar el número de cada uno de los contrarios y hacerlos saber a sus compañeros. El espía posee una tarjeta especial y recibe toda la información requerida.

747 - "Juego de espías". El campo de juego es un campamento atravesado por una línea que

separa en forma absoluta el campo de cada uno de los bandos, pues está prohibido cruzarla. En un extremo del campo hay una zona neutral de unos 100 metros. Una mitad del campo está ocupada por los "rojos", la otra por los "azules" y un espía de cada equipo trata de llegar a la zona neutral atravesando el campo enemigo. Inicia la marcha desde una distancia de 1 kilómetro y dispone de una hora para cumplir su misión.

Variaciones:

a) Varios espías.

b) Tres equipos, de los cuales dos son vigías. El tercer equipo ataca durante 20 minutos, tratando de enviar igual número de espías a ambos campos enemigos. El juego se repite tres veces para dar oportunidad de actuar como atacante a todos los equipos. Resulta ganador el equipo que haya logrado introducir con éxito el mayor número de espías.

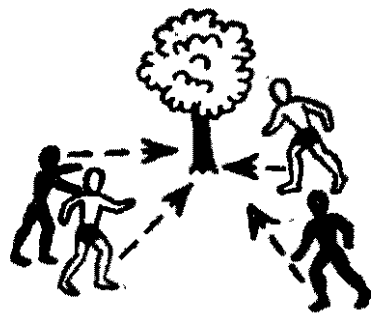
748 - "Volar el oleoducto". Dos equipos. Una es la distancia de 200 a 300 metros de largo representará el oleoducto, defendido y guardado por sus centinelas. Los autores del atentado tratarán de volarlo, y se considerará que han logrado su propósito si encienden y carbonizan una hoja de diario en el medio de la calle (oleoducto). Cada equipo dispone de 20 minutos para atacar y obtiene un punto por cada hoja de diario encendida y si ésta llega a carbonizarse sin que la apaguen los defensores.

749 - "Lucha por el tesoro". Dos castillos a una distancia de aproximadamente 200 metros. A unos 300 metros de los castillos se halla un tesoro (5 banderas o bastones). Al comienzo del juego se indica a ambos equipos la situación del "tesoro" (por ejemplo: a 300 metros al sur, un solo grupo de árboles, plátanos, etc.). El juego consiste en encontrar y llevar el tesoro al propio castillo. Alrededor de éstos hay una zona neutral de 20 metros de diámetro. Cada jugador podrá llevar sólo una pieza del tesoro, y ésta deberá ser llevada directamente al castillo una vez encontrado (puede agregarse un control de tiempo).

Como variación, puede permitirse que el tesoro no sea llevado directamente al castillo. El campamento es instaurable.

750 - "Los ciclistas enemigos". Un equipo está formado por varios ciclistas que recorren, independientemente, un circuito de 6 a 10 kilómetros. Cada bicicleta lleva una bandera blanca en el manubrio y dos de colores diferentes en el guardabarros trasero y el delantero. Los integrantes del otro equipo llevan sombreros de formas y colores diversos y se distribuyen por las bocacalles. Cada ciclista cubre tres veces el circuito. Los jugadores de a pie deben anotar los colores y números de las bicicletas que divisan, mientras que los ciclistas deben describir la forma y color de los diferentes sombreros de sus enemigos. Los jugadores informarán en forma individual sobre sus observaciones y recibirán diez puntos por cada informe completo. Para determinar al equipo ganador se sumarán los puntos obtenidos por sus integrantes.

Como variación, puede hacerse que cada



equipo entregue un solo informe, confeccionado sobre la base de las observaciones de todos sus integrantes. En ese caso la solución exacta vale 30 puntos.

751 - "La caza del tesoro". Para este juego es necesario saber leer cartas geográficas y usar la brújula. El director del juego entrega a cada uno de los jugadores, durante 5 minutos, una carta en la que se hallen marcados varios puntos. Hay que retener estas indicaciones para luego, individualmente o de a tres, emprender la búsqueda del tesoro. Este se halla escondido debajo de ramas, piedras, etc., y consiste en fichas. Cada jugador se lleva una.

En vez de fichas se pueden usar tarjetas de cartón sobre las cuales los jugadores estamparán sus firmas.

También se pueden usar esas tarjetas como indicadores del camino a seguir para encontrar el verdadero tesoro, especificando el punto cardinal, el grado de desviación del camino, el número de pasos a recorrer, etc.

752 - "Juego de orientación". Número de jugadores: 5 a 15. Se elige un lugar bien visible desde distintos puntos del campo de juego y los jugadores deben dirigirse a él con ayuda de cartas o usando la brújula. Puede marcharse individualmente o en grupos. Se forman dos equipos, "rojos" y "azules", pero los integrantes de cada uno se desplazan separadamente. Deben reunirse en el sitio elegido y construir un fuerte en él, al que defenderán del ataque del grupo enemigo.

Variaciones:

a) En el punto señalado se coloca una piedra pesada o un tronco de árbol, lo cual constituirá el botín de guerra. Gana el equipo que lo tiene en su poder a una hora designada de antemano. Se toman prisioneros mediante ligaduras.

b) En vez de elegir un solo lugar, proceder por etapas: en cada punto se encontrarán las indicaciones para llegar al siguiente. Los ju-

gadores salen de a uno o de a tres, a intervalos de 3 minutos. El grupo que es alcanzado por otro que largó después debe esperar para continuar la marcha a que este último se pierda de vista.

c) Se entrega a los jugadores una carta con indicaciones que deberá ser abierta en un lugar u hora determinados.

d) Se entregan varias cartas numeradas, que deberán ser abiertas en el orden establecido.

e) Las cartas con indicaciones están escondidas en determinados lugares.

753 - "Asalto al campamento". Los "buscadores de oro" se retiran al bosque y arman tres carpas bien escondidas, a unos 30 metros una de otra. A los 20 minutos les siguen los "lobos", quienes tratan de localizar el campamento y robar las carpas. Por cada carpa robada obtienen 3 puntos.

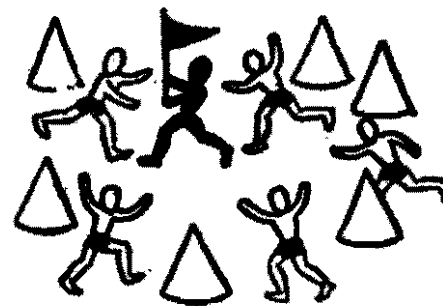
754 - "Motín en el campamento". Uno de los integrantes del campamento anuncia que se planea una rebelión y luego encarga a otro que la provoque. Este segundo jugador se pone en campaña y entusiasmo a escondidas a la mitad de los integrantes del campamento. Convienen en una señal secreta (piolín atado alrededor de la muñeca izquierda, etc.) y, en un momento dado, inesperadamente, se oye la proclama revolucionaria. Entonces se entabla una lucha de hombre a hombre hasta que un equipo se halla totalmente encadenado (prisioneros atados).

Variaciones:

a) El jugador encargado de preparar el motín sólo puede comunicar el secreto a la tercera parte de los muchachos. El momento de la rebelión puede ser elegido a gusto, siempre que todos los integrantes del campamento se encuentren en él. No hacerlo de noche.

b) El organizador tratará de obtener el menor número posible de adeptos y usará un ardid para hacer triunfar la rebelión. Se puede realizar de noche, pero se prohíben los engaños toscos tales como un asalto.

755 - "El ladrón". El jefe del campamento advierte a todos los integrantes del mismo que deban dar la voz de alarma en cuanto noten que la bandera ha sido robada. Uno de los jugadores se atreve a robarla y trata de escapar con ella; si es descubierto, todos los integrantes del campamento se lanzan en su persecución. Si, por el contrario, consigue perderse de vista con la bandera sin que el robo sea descubierto, vuelve y da una vuelta alrededor del campamento, para dar oportunidad a sus compañeros de que se den cuenta de lo sucedido. Si, a pesar de todo, nadie se percata del robo de la bandera, el "ladrón" se presenta ante el jefe del campamento y le informa sobre su hazaña.



756 - "Búsqueda de las monedas". Un jugador se ha perdido aproximadamente 50 monedas en un camino del bosque (100 metros), bordeado de bastante maleza por ambos lados. Se forman dos equipos y cada uno de ellos se distribuye a lo largo de un lado del camino, tratando de encontrar el mayor número posible de monedas para su bando. Se puede estorbar la búsqueda del contrario, pero nunca robar. Cada jugador puede permanecer solamente 10 segundos sobre el camino. El juez se coloca sobre la ruta.

Variaciones:

a) Con robo y asalto (por la fuerza).
b) Los equipos de buscadores marchan uno al encuentro del otro.

757 - "Robar el avión". Un avión ha caído. Los jugadores se dividen en dos grupos: 1/4 de ellos son los asaltantes y 3/4 policías. El primer movimiento es la huida del piloto hacia el bosque, donde se esconde. Al cabo de 5 minutos salen los "ladrones", pero entre ellos, al destinarlos, va un "policia", quien da la alarma a sus compañeros -que estén en el campamento- cuando los "ladrones" han tomado prisionero al piloto. Si no reciben ese aviso, los "policías" entran en acción por cuenta propia al cabo de 30 o 45 minutos, pues ellos quieren decir que el "espía" también ha sido descubierto.

to y capturado. Los "ladrones" utilizarán ese lapso para esconder bien a sus prisioneros. Los "policías" ganarán la partida si logran encontrar al piloto o apresar a las dos terceras partes de los "ladrones" en un lapso de 60 a 90 minutos. Los "ladrones" apresados serán llevados, atados, a la penitenciaría, pero en el camino pueden escapar o ser liberados por sus compañeros.

Variaciones:

a) Varios "policías" siguen a los "ladrones".
b) Ambos equipos cuentan con igual número de jugadores.

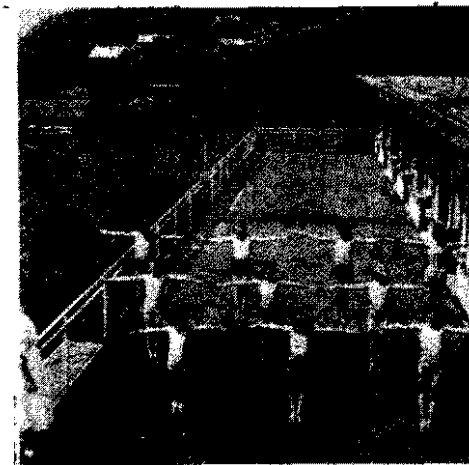
758 - "Sabuesos". Se forman dos equipos, "policías" y "ladrones". Los "ladrones" huyen con los efectos robados (mochilas con papeles, contando con una ventaja de diez minutos. En su huida van dejando huellas (caga de papalitos), con muchas desviaciones y pistas falsas. En un lugar adecuado eligen su castillo y se disponen a defender el producto de su robo si llegan los "policías".

Variaciones:

Los ladrones secuestran un muchacho capaz de soportar cualquier golpe, pues los jugadores se lo disputarán encerradamente, ya que el que logre retenerlo en su poder un tiempo estipulado (puede ser 90 minutos), resultará ganador.

759 - "Buscar huevos de Pascua". Uno de los jugadores, que no necesita ser el capitán, cuelga varios anillos de cartón de diferentes árboles, a la altura de los ojos.

Los jugadores, por orden, irán a buscarlos. Cada uno pondrá su nombre sobre el anillo que haya encontrado. Finalmente se recogen los



anillos ("huevos") y resulta ganador al jugador que haya puesto su nombre en el mayor número de "huevos".

Variaciones:

a) En vez de anillos de cartón colgados de los árboles, se distribuyen tiras de papel en cualquier lugar (sobre los árboles, arbustos, al suelo, etc.).



b) Un jugador esconde en el bosque aproximadamente 100 tiras pequeñas de papel; sus compañeros deben buscarlas y juntarlas, resultando ganador el que haya logrado mayor número de ellas.

760 - "Lucha en el arroyo". Se forman dos equipos; cada uno de ellos trata de saltar al contrario tirando piedras al agua.

Variaciones:

a) En vez de piedras se usan palos, con los cuales se pega en el agua.

b) Conquista de la orilla enemiga: Los equipos se distribuyen a lo largo de ambas orillas del arroyo, en una extensión de unos 40 metros. Al tratar de conquistar al terreno enemigo se puede saltar por encima del arroyo, usando una garrocha, o vadearlo.



c) Los enemigos que hayan caído al agua quedan eliminados.

d) No se elimina a nadie. Gana el equipo que haya logrado hacer pasar al mayor número de jugadores al lado contrario al cabo de 10 minutos.

761 - "Búsqueda del fuego". Un jugador se aleja 1 kilómetro del campamento y enciende una fogata. A una hora determinada produce una gran humareda con pasto mojado y la mantiene unos 5 minutos. Otro jugador da la señal de alarma en el campamento. Entonces el resto de los muchachos recibe un número y parte en busca de la fogata a intervalos de 20 segundos inmediatamente después que haya cesado de verla. El jugador que la encendió anota el tiempo de llegada y número de cada compañero.

Variaciones:

a) Combinar la búsqueda del fuego con un juego de bosque. Se encienden dos fogatas en dos puntos distintos y se señala una misma hora para hacer las señales de humo. Se entrega al plan de juego al muchacho más despierto y astuto de cada equipo.

b) El director divide en dos grupos a los bandidos, explica el plan de juego y da la señal de partida a los jugadores cuando ya no se ven más las señales de humo de las dos fogatas.

762 - "Los ciegos". El director conduce a los "ciegos" (jugadores con los ojos vendados), tomados de la mano, por un trayecto de unos 500 metros, por el bosque y por el llano. Debe llevarlos por senderos que presenten características bien marcadas: camino de guijeros, orilla de un arroyo, puente, junto a alambradas, etc.). Luego los "ciegos" se destapan los ojos y deben tratar de llegar al punto de partida uno por uno.



Variaciones:

a) El director vuelve al punto de partida solo. Uno de los "ciegos", de la voz de mando para que los demás se quiten la venda y la orden de largada para la carrera. Gana el que encuentre primero al director en el punto de partida.

b) El director coloca a cada "ciego" en un punto determinado y a 50 metros de sus compañeros más próximos. A la señal de largada, los "ciegos" se quitan las vendas y vuelven corriendo por el punto de partida. En lo posible se distribuirá a los jugadores de modo que, estando equidistantes de la meta, no puedan verse en el momento de la largada, la cual será señalada con un toque de silbato.

763 - "Los tesoros ocultos". Los tesoros (manzanas, galletitas, etc.) estarán escondidos alrededor del campamento, entre arbustos, sobre las ramas de los árboles, etc. El que encuentre un tesoro puede comérselo.

Variaciones:

a) Si esta búsqueda de "tesoros" se realiza de noche, es muy apropiada para curar a los miedosos. En ese caso los jugadores irán provistos de una linterna de poca potencia.

b) "Bosque de fantasmas". Se juega de noche. Se cuelgan los "tesoros" comestibles, pero también camisetas volantes colgadas de perchas, paredes de papel, etc., además de disponer la presencia de "fantasmas" representados por niños disfrazados. El director presenta el juego diciendo simplemente: "Bosque de fantasmas y golosinas. ¿Quién tiene el coraje suficiente?". Está terminantemente prohibido el uso de navajas, garrotes, piedras, etc.

764 - Juegos nocturnos. Este tipo de juegos es de difícil realización. Es necesario reducir el campo de acción y delimitarlo con elementos bien visibles: calles, alambrados, etc. Usar señales sonoras para indicar la terminación del juego. Numerar a los jugadores. Empezar con actividades fáciles.

a) Un jugador se halla sentado junto al fogón, mirando las brasas. Los demás se acercan sigilosamente por detrás. Si al primer jugador oye algún ruido, debe señalar la dirección de donde oree que proviene. El que ha sido sorprendido debe retroceder 10 pasos.

b) Un "león" se esconde en un campo de juego reducido y bien delimitado. Los demás deben buscarlo, resultando ganador el que lo encuentre primero.

c) El "león" ruga una o varias veces para indicar su posición. Los "cazadores" lo buscan de a uno por vez.

d) El "león rugiente" se pasea de un lado a otro, cambia de cueva y hace sentir su voz de vez en cuando.

e) En vez de "león", el jugador es un "faro" y hace brillar su luz una vez en todas direcciones, girando sobre sí mismo, y luego se queda quieto en su lugar, esperando a sus buscadores.

f) El "faro" se pasea.

g) El "león" enciende un fuego a bastante distancia del campamento.

h) El "león" enciende un fuego y le echa bastantes ramas y hojas verdes de modo que provoque una gran humareda y que no se vea ninguna llama. Los jugadores deberán encontrar el lugar de la hoguera guiándose por el olfato.

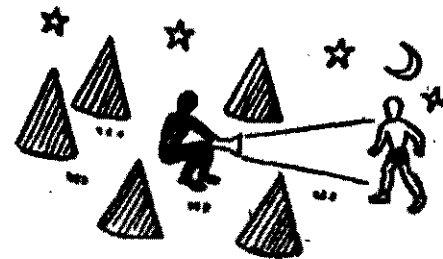
i) Un jugador se pasea con su flauta y la hace sonar cada medio minuto, sirviendo esta sonido de huella para buscarlo.

j) Dos o tres flautas vagabundas.

k) Un jugador se halla sentado en el centro del campamento, pero no hay fogón; en cambio está provisto de una linterna de luminosidad concentrada. Los demás tratan de acercarse sin hacer ruido. Si el jugador de la linterna oye haber escuchado algún ruido, apunta en esa dirección con la linterna apagada y la enciende sólo al llegar a ese punto (está prohibido hacer deslizar el cono de luz). Si ilumina a un

jugador, éste debe retroceder 20 pasos y ello significa un punto a favor del poseedor de la linterna; si, en cambio, no hay nadie en el lugar iluminado, será un punto en contra.

l) Juegos de búsqueda: caminos con señales luminosas. Un jugador se pasea por el bosque con una linterna. A los dos minutos le siguen los demás jugadores, cada uno por su cuenta. Gana el que lo alcance primero; una vez encontrado el jugador de la linterna, éste se detiene en ese lugar, pone la linterna en el suelo y espere la llegada de los demás.



m) Un jugador se pasea con la linterna tapada o apagada durante 20 pasos y la enciende o descubre durante 10.

n) Un jugador se pasea por el bosque y da indicios de su presencia, imitando al grito de algún animal, el canto de un pájaro o quebrando ramitas.

o) Si los muchachos son disciplinados, el juego puede hacerse de modo que todo aquel que encuentre al "león" se siente junto a él en el más absoluto silencio, hasta que el último jugador, vagando por el bosque silencioso, tropieza con el sonriente grupo de "leones".

p) Los jugadores caminan por el bosque oscuro haciendo zig-zag durante 10 minutos; luego o tratan de volver siguiendo el mismo camino. También se pueden recorrer distancias más largas y marcarlas con señales, volviendo de a uno. Tomar el tiempo que tarda cada uno en hacer el recorrido de vuelta.

q) Durante el día se esboza el itinerario de la caminata que se hará de noche. Los jugadores, individualmente, tratan de realizarla siguiendo el esbozo.

765 - Juegos nocturnos por equipos. En la oscuridad es muy difícil distinguir un equipo del otro. Los grupos deben permanecer unidos. El canto y señal debe ser un silbido, el grito de un animal, etc., y los distintivos deben ser bien visibles (pañuelo alrededor del brazo, etc.). Los deberes de los jugadores serán simples y el campo de juego pequeño con una demarcación bien clara.

a) Los "tramperos" forman una cadena de guardias bloqueando un determinado sector del bosque. Los "indios" tratan de romperla, pero deben retroceder si se los localiza y nombra. También puede aplicarse el derecho de toque, la toma del hilo de la vida, lucha, etc. como medio de hacer retroceder a los "indios".

b) Los "tramperos" defienden su fuerte, rodeado de una zona libre circular que los mismos guardianes no pueden pisar. Para indicar el lugar del castillo se enciende una fogata o una linterna dentro de él.

c) Los "tramperos" y los "indios", viniendo de dos puntos diferentes se encuentran sobre un

camino. No pueden apartarse más de 5 metros del camino. Preparar emboscadas.

d) Dos cadenas de "guardias" se lanzan una contra la otra.

e) Dos equipos de jugadores se buscan mutuamente en la oscuridad.

f) Dos campamentos, separados por unos 70 metros aproximadamente. Lucha entre los equipos. Campamento con o sin zona libre o fogón. Banderas y tesoros dentro del campamento.

g) La mayoría de los juegos diurnos en el bosque se adaptan para la noche. Depende de las aptitudes y edad de la "tribu india". Para la noche, simplificar el plan de juego y reducir el campo de acción.



JUEGOS PARA KERMES

NUMEROS 1.950 al 1.976, SEGUN ORIGINAL

1.950. **KERMES**: Podemos organizar una Kermés íntima para nuestro exclusivo recreo, u otra para invitados instalada afuera, con diversos juegos y kioscos. También podemos invitar a los niños de colonias vecinas o escuelas cercanas y celebrar una fiesta de verano. Todos participan de las ingeniosas competencias y carreras. Un circo de campamento con payasos, con sus chistes, alegras siempre los corazones; es interesante también enseñar canciones fáciles, que puedan ser cantadas por toda la concurrencia, por ejemplo: Martinillo Aquel Mangano - Yo tenía un hermoso barrilete Levántate burrito - El perro de mi tía - Mi sombrero tiene tres picos - La marcha de San Lorenzo - etc.

1.951. **DINERO DE JUEGO**: Se entrega dinero de juego, pequeñas fichas redondas multicolores (recortadas de cajas, blancas de zapatos) provistas de un sello de confección casera (corcho), para que cada invitado tenga oportunidad de divertirse. Son 12 monedas aproximadamente por persona.

1.952. **ENSEÑAMOS DE ACTIVIDADES**: Muchas carreras, pagar el balde, jardinero sobre la escalera de caracol, El Rey de España, (ver capítulo anterior).

1.953. **RULETA**: Se divide un gran disco de cartón en 5 ó 6 7 campos pintados de diferentes colores. En su punto central se sujeta una flecha giratoria, también puede utilizarse una gran rueda móvil (rueda de bicicleta) con su señalador fijo sujeto lateralmente. Los jugadores deben colocar sus fichas sobre los diferentes campos, es decir que sobre 5 campos equivaldría a 50 cts. El ganador se hace acreedor a 30 cts. y al 2. premio, otra vuelta de ruleta, a 29 cts.

B. En caso de surgir un período de inflación de dinero en nuestra Kermés, se restringirá a 10 cts., quedando los 10 restantes para la caja de la ruleta.

C. Nunca se entregará más de 10 cts. al 2. ganador; con este dinero "rescaudado" se paga luego a los jugadores que han atendido por cierto tiempo los diferentes kioscos, por ejemplo: hacer girar la ruleta de la ruleta, parar los bolos etc.

1.954. **KIOSCO DE TIRO AL BLANCO**: Tiros con arco y flecha sobre un blanco grande de color. Puede verificarse con tiros de cuchillo, honda, lazo, dardos, etc. Debe guiarse especialmente de atraer la atención del kiosco a los mayores, de cubrir el fondo y las paredes laterales con lonas; y de evitar que personas del público o ayudantes se acerquen demasiado.

1.955. **ENSARTAR PESCADOS**: Los jugadores deben pararse sobre una mesa, o reclinarse sobre una baranda, para tirar con cuchillos o dardos sobre pescados de papel pintados de diferentes colores y marcados con cifras de varios valores. Como premio se entregará dinero de juego, cintas de diversos colores, medallas de confección casera, flores artificiales y comestibles.

1.956. **MATAR PAJAROS**: Se sujetan pájaros de cartón, madera o chape sobre una vara alta. Los participantes deben tratar de acertarles con arco y flecha, escopeta de aire comprimido, bailesta u honda. Quien baja el último resto del pajarillo o acierta 3 veces al ave se declarando "Rey de los Tiradores" de inmediato se transmite la noticia al Director de la Kermés y si ésta reconoce el título, se reúne toda la concurrencia y se presenta al campeón que es llevado en andas por los demás tiradores. Sigue una breve alocución del Director, felicitaciones, etc. Entrega ceremoniosa de la corona que al triunfador deberá lucir hasta el fin de la fiesta. Palabras emocionadas del Rey a su pueblo y entrega al mismo de gran cantidad de dinero de juego y bombones que tirará entre la muchedumbre. Además se le obsequiará "Dinero Real", 20 monedas de juego - y un "Ocurucho Real" - 20 bombones - para su uso personal.

1.957. **HUNDIR LATAS**: Se ancla una lata de conservas a 7 m. de la orilla de un estanque (Ancla = piedra atada al fondo de la lata, por medio de un picón). Cuanto mayor sea el blanco tanto más grande será la dificultad para hundirlo. Será necesario proveerse de varias latas.

1.958. **BOLOS**: Se han de voltear con una palota 3 o más botellas (clavas), colocadas en hilera, desde una distancia de 10 m.

B. Las botellas pueden ser reemplazadas por clavos de madera de confección personal. En este caso se necesitan 9 para ser usadas en forma de cuadrado, con su REY en el centro; un vértice debe señalar al público.

1.958. **BOLOS DEL AHORCADO**: Apropiado para jugar en salones y al aire libre. Se suspende una palota o bocha de una horca, travesaño, o rama, debajo de la cual se disponen las clavos. El jugador debe voltearlas tomando dicho péndulo en un punto marcado a dos metros de distancia; al soltarlo deberá pasar por el costado de los obstáculos en su primera trayectoria y dar en el blanco en el camino de regreso. Gana el participante que tumba el mayor número de clavos en 1 ó 3 tentativas o quien las volteas con el menor número de pruebas.

B. Dos equipos. Los jugadores hacen un tiro por turno; la cifra total se decide de conjunto, define el equipo ganador. Recién se refuerza la colocación de las clavos una vez que todas han sido volteadas.

C. Qué equipo volteas todas las clavos después de cada tiro?

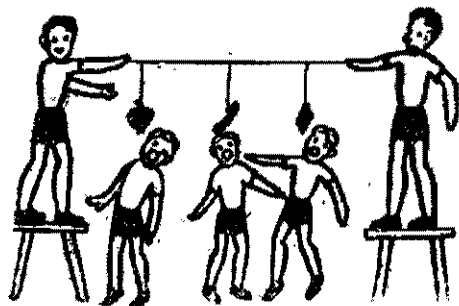
D. Se paran las clavos después de cada tiro.

1.960. **LOTERIA DE LOS PICOLINCIOS**: Si se cuenta con una gran cantidad de pequeños premios, se puede abrir un kiosco de picolincitos. Cada participante da un tirón de uno de ellos (precio: 10 cts.) y podrá o no lograr un regalito o una bolsita llena de arena o de papel, según decida el azar. Para que una gran cantidad de

público pueda observar y alegrarse, se organiza, como broche final, una lotería. El dueño del kiosco se encarga de hacer la respectiva propaganda con mucho alboroto. Se inicia luego un ramate a la AMERICANA para hacer correr al último dinero de juego con las rifas restantes. EL TIO DE LA LOTERIA baja al martillo cuando se ha alcanzado una suma satisfactoria. Todos los interesados, pueden elevar la apuesta de juego momentánea, pero sólo deben pagar la diferencia. Después del sorteo se desamarrarán los piolines y al que haya sacado el N° 1 podrá tirar del extremo que más le agrade. Los paquetes serán abiertos a la vista de todos, se leerán los vaneos y se hará público el nombre del ganador.

1.961. **MORDISQUEAR SALCHICHAS:** Se atan salchichas, manzanas o dulces a una soga. Los participantes deben alcanzarlos con la boca y morderlos. En lo posible deben elegirse series de competidores de altura homogénea.

Modo de realizar el juego: dos ayudantes pe-



rados sobre sillas, levantan o bajan la soga de acuerdo a las necesidades.

- B. Colgar guindas, ciruelas, panes de uvas u otras frutas desecadas de un hilo y su jeterías a una soga.
- C. Se colocan tiras de papel dobladas sobre la soga, que los competidores tratarán de atrapar primero.
- D. Elevar la altura de la soga: los jugadores deberán atrapar o cachetear los objetos.

1.962. **PESCAR MANZANAS:** Cada participante debe morder una manzana colocada dentro de una palangana llena de agua, dentro de 30" (quien lo hace demasiado rápido, es sumergido dentro de la misma.)

- B. Tirar con flechitas sobre las manzanas colocadas dentro de la palangana o directamente colocadas éstas sobre el piso. Cada participante puede ganar una fruta.

C. Sacar con la boca un botón o bombón envuelto en papel, colocado en una montañita de arena; quien libera primero el objeto recibe un caramelo.

1.963. **ARBOLE DE MAYO:** Los participantes deben trepar por un mástil liso o soga, de aproximadamente 5m de altura.

Se valora la agilidad y rapidez (tomar tiempo si es necesario). También se puede colocar una corona de laureles en el tope, cargada de premios y golosinas. Cada trepador tratará de apoderarse de una de ellas.

1.964. **RAMATE:** Cada invitado colaborará en la fiesta trayendo un pequeño regalito, algo útil envuelto cuidadosamente, como también 10 monedas (o dinero especial de juego). Cada participante debe tener la misma cantidad de dinero al comenzar la acción. Los paquetitos son rematados a la AMERICANA y desenvueltos por su respectivo ganador, dándose luego a conocer el nombre del donante, procedimiento que asegura en algo la calidad de los artículos o regalos.

1.965. **EMBOCAR AL ANILLO:** Se lanzan anillos de cartón coloreados alegremente, sobre botellas, palos, estacas, o clavos, desde una distancia de 3m. Se premia al participante que logra acartar su anillo en el cuello de los blancos.

B. Se trata de embocar los anillos sobre el blanco, gancho, clavos grandes numerados, con cifras de diferente valor, ajustados a un disco colgante.

C. Se debe embocar un anillo colgado del cielo o una rama; a 1 m. del suelo, sobre un gancho empotrado en la pared.

1.966. **PICOTAZO DE PAJARILLO:** Se cuelga un pajarillo provisto de un pico de metal, como un dardo o flecha; se tratará de tirar al ave sobre una pizarra (disco de tiro al blanco).

1.967. **CACHETEAR BOLSITAS:** Se cuelgan varias bolsitas infladas en una soga. Varios participantes largan de una distancia aproximada de 10m y tratan de reventarlas; se premia al primero en lograr el objetivo.

B. Se debe arrancar una bolsita nueva de la soga, inflarla después reventarla de un golpe.

C. Soplar hojas. Se extienden varios hilos a la altura de la cabeza; en cada uno de ellos se cuelga una hoja de papel grueso, o una bolsita, pintada de colores alegres con un broche para la ropa. Los competidores deben soplar dichas hojas de un extremo al otro del hilo.

1.967. **PUNCHAR PLANTAS:** Se cuelgan varias plantas de una soga. Los participantes deben lanzar una jabalina, en plena carrera atravesando el arco de las mismas.

1.969. **CARRERA AUTOMOVILISTICA:** Para ella se confeccionan pequeños autos de carrera también se pueden usar cajas de fósforos, que se sujetan a sendos hilos de un metro de largo, en cuyos extremos opuestos se ata un fósforo.

Luego se los ubica en fila uno al lado del otro y a la señal de partida se los pone en movimiento haciendo girar los fósforos. No se debe tocar al hilo gana al participante que ha pasado primero al otro por la línea de llegada.

B. Enrollar el hilo soplando contra las aspas de un molino de viento fabricado en pieles de fósforos y naipes formando una rueda.

C. De la misma forma podemos organizar carreras con juguetes de niños pequeños, utilizando piolín y varillas algo más gruesas.

D. Se ata un piolín a un madero o zapato. Cada participante - 2 a 5 competidores, - por vez, recibe un piolín de la misma longitud que sus opositores provisto de un lazo corredizo en uno de sus extremos que sujetará a su dedo índice, para poder arrollar luego el piolín en la forma más rápida posible sin hacer uso de los demás dedos de la mano izquierda.

E. Se debe arrollar un piolín de aproximadamente 7m sobre una varilla, que ha de ser tomada en UNO de sus extremos con UNA SOLA mano.

1.970. **FINELADO BAHUILLERO:** Antiguamente se utilizaba porcelana que debía ser rota con bolos de madera. Nosotros construiremos una pirámi-



de con cinco latas de conservas y trataremos de voltearlas con pelotas de género o piedras. B. O tiros de pelotas contra un objeto de juguete o figuras de madera teñida móviles.

1.971. **CARRERA DE CABALLOS:** La competencia de "Quién toma más rápido?" es indecente y se recomienda rechazarla, más la siguiente variación es inocente y se la podrá permitir.

Se realiza una carrera de carratillas de 3 a 15m. (un varón se coloca en posición de apoyo en decúbito ventral, con brazos extendidos,

mientras al otro lo toma por los muslos separados, eleva sus piernas y le ayuda a avanzar). Cada carratilla trata de alcanzar lo más rápidamente su plato de uvas, 'arsa de frutillas, helado o mermelada; colocado en la línea de llegada y comer su contenido. Todos los platos se encontrarán en fila, frente al público envidioso. Esta competencia puede realizarse con voluntarios tomados del público espectador sin explicación previa de la carrera, tomándose luego una foto al ganador.

1.972. **COMPETENCIA DE COMILONES:** Se coloca al extremo libre de un hilo de coser de aproximadamente 70 cm. de largo - en cuyo extremo opuesto se halla sujeto un pequeño disco de cartón. El ganador será premiado con una golosina.

B. 4 comilones tendrán sendos hilos de 1m. de largo, convergentes en un centro conductor de la recompensa. (Quien llega primero, come primero).

1.973. **TIJERES:** Para su confección se utilizan muchos diarios viejos que se ponen en remojo en agua caliente, después de ser desmenuados en girones. Acto seguido se cuelga el papel para separarlo del agua sobrante, se le agregan varias cucharadas de cola o engrudo, harina y agua, de manera que pueda amasarse bien en conjunto. Con la masa ya a punto se forman pelotas del tamaño de las de tenis; a las que se inscrutan dos dedos para formar los ojos, luego se le agregan la nariz y el cuello. Las figuras colocadas sobre estacas secan rápidamente en 8 días aproximadamente, se completa su apariencia con vestuarios del tamaño de una mano, en las que no deben faltar las manos. Caras demasiado oscuras se pueden aclarar con papel de seda pintado a la acuarela. Entre los títeres no debe faltar, al cocodrilo. Se prepara el escenario usando el marco de una puerta o bien se construye una casa de teatro a propósito para este fin, con un escenario de 40 cm. de alto por 60 cm. de ancho por la altura de la cabeza de borde inferior; no deben faltar las cortinas corridizas.

1.974. **MARIONETAS:** Son muñecos de aproximadamente 30 cm. de altura, movidos desde arriba, por medio de hilos invisibles.

Sus cabezas, brazos y piernas son construidas de madera maciza; tienen 8 articulaciones: en los hombros, codos, caderas y rodillas. El hilo de conducción se halla sujeto a la nuca de la marioneta; al otro extremo anuda la muñeca del actor por medio de un nudo corredizo. 4 hilos secundarios sirven para manejar los pies y las manos. Una mordaza (listón al cual se pueden sujetar varios hilos) colocada debajo de la muñeca, impide que éstos se enmarañen. Los jugadores se deben parar sobre un banco o inclinarse sobre el escenario.

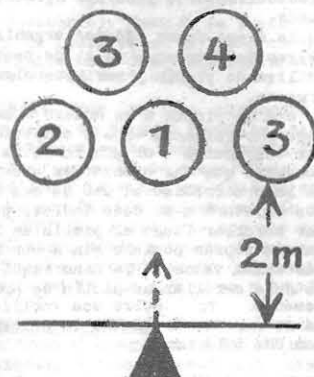
1.975. **PUNTERIA:** Se ha de voltear un balde viejo, debajo del cual se encuentra un premio, tirándolo por turno una piedra. Recibe la recompensa quien consigue al objetivo o hace blanco perfecto.

B. Se lanzan varillas sobre un cucurucho de papel o tacho colgado a gran altura.

- C. El objetivo es bajar un pájaro de madera asentado a gran altura sobre una varilla.
- D. Dos equipos prueban puntería tirando sobre un árbol, apostados en lugares opuestos, a 8 m. del mismo. Cada grupo debe contar sus puntos a favor.
- E. Emboque en seguidilla de un palillo o pila en un círculo trazado en el suelo. Se procederá a iniciar una rueda de desempaño en el caso de producirse varios aciertos.
- F. Se planta un palo en el suelo, en el centro de un círculo dividido en 12 secciones iguales, numeradas en orden consecutivo. Cada participante debe hacer rodar una pelota contra el soporte, desde una distancia de 5 m. recibiendo el puntaje determinado por el valor de la sección en que cae la piedra.
- G. Se trazan círculos (discos de tiro) sobre el suelo o se emplean discos pintados de diferentes colores, siendo el central el de mayor valor. El objeto es tirar con monedas a los blancos, desde una distancia de 2 m. Contar los puntos a favor.
- H. Se dibujan varios círculos o triángulos (3 y más) en la arena, señalándolos con diferentes números y valores.
- I. Se cortan aproximadamente 10 agujeros del tamaño de una taza dándoles diferentes numeración, en una tabla de madera dura de 50 x 80 cm. Es necesario colocar una redcilla detrás del tablero sujeto en posición inclinada tirándose a los blancos desde una distancia preestablecida.
- J. Se pueden suplantar los agujeros por varios ganchos o clavos, los cuales pueden ser también agregados a los primeros dándose anillas para probar puntería.
- K. Se utilizarán dardos para dar en el blanco.
- L. El jugador, con los ojos vendados, tratará de pinchar el blanco con una flecha, sin tantear el disco.
- M. Se tira con pequeñas paletas empolvadas con yeso para poder distinguir bien cada rebote.
- N. Se tira con gomitas u hondas y proyectiles de papel entalcados.
- O. Se forman dos equipos que deben tirar en forma alternada y reunir lo más pronto posible 21 puntos. Cada blanco equivale a un tanto a favor.
- P. Puntería con péndulo: Un tacho o cacerola vieja hace el papel de péndulo, que balancea colgado de una soga de aproximadamente 7 m. de largo y mantenida en movimiento por un jugador. Los tiradores deberán acertarle con garrotes, pelotas o piedras.
- Q. Se trata de embocar monedas o piedras en latas de conservas abiertas, o directamente en baldosas numeradas.
- R. Se colocan pequeñas placas provistas de diferentes cifras altas (10, 30, 50) en las latas, pero sólo podrán sobrepasar el borde superior de la misma en 1 cm.
- S. Se dibuja una cara sobre el cartón de una caja de zapatos y se recorta la boca que se la usará como blanco para tirar mone-

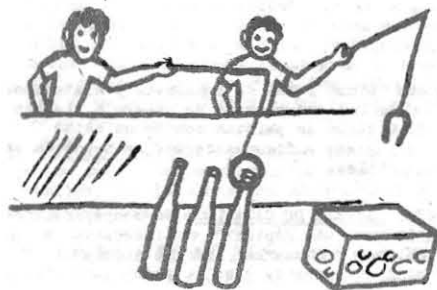
ditas o piedras.

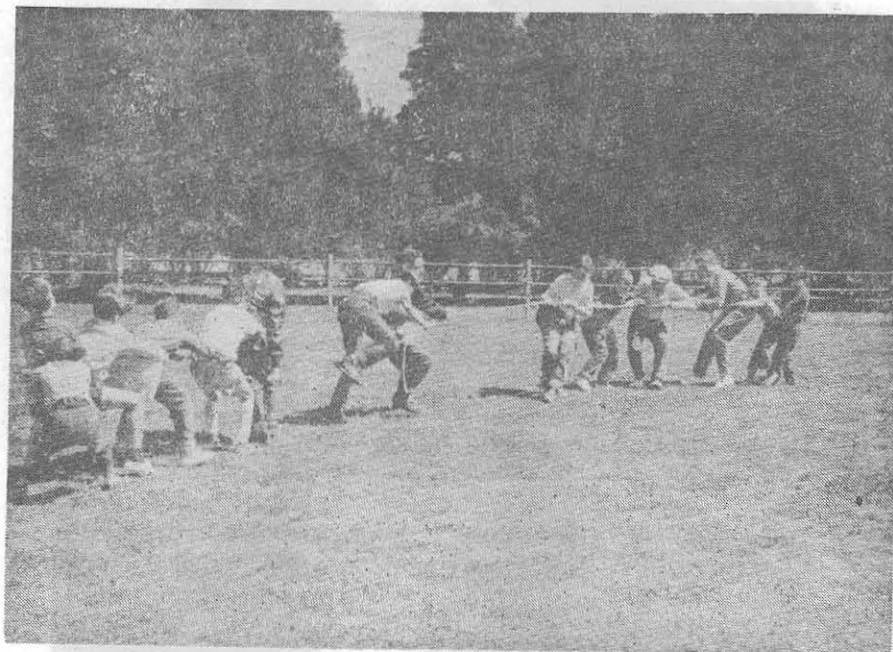
- T. Se prueba puntería sobre cuadrados de diferentes colores, por ejemplo baldosas; o se dibujan 25 cuadrados de 20 x 20 cm. numerados al azar del 1 al 25, contando-se los tiros certeros como puntos personales o a favor de un equipo.



1.976. PESCAR: Se preparan pequeñas paqueteritas bien atadas y provistas de un lazo que deberán ser pescados luego por los participantes por medio de una caña, piolín y gancho; en el transcurso de un minuto.

- B. Competencia de pesca: Varios jugadores compiten al mismo tiempo, recibiendo un premio el primero en lograr el objetivo.
- C. Se construye una caña de 1,5 m. de largo a la que se sujeta un piolín y en su extremo un anillo de color que se tratará de colocar alrededor del cuello de botellas pintadas, o se utilizará para apoderarse de ellas.
- D. CAÑAS magnéticas: Atar bombones o premios, en blancos con alambres, o añadir al paquete un clavo o broche de hierro. Pescar por medio de un imán.





FOGONES EN CAMPAMENTOS

NÚMEROS 1.900 al 1.949, SEGUN ORIGINAL

1.900. **CIRCO EN EL CAMPAMENTO:** Nombre, "Alegria" "Cosquillita" - "Pulguita". Cartelera, plátano, palco.

El niño bromista Florindo es elegido director. El supervisa las obras; elige el lugar, consigue las sogas para cercarlo, hace construir una cabina con lona de carpas para los actores, supervisa la confección del vestuario.

Mientras tanto la orquesta de jazz practica, los payasos preparan sus bromas y pruebas de destreza, pruebas de tumbling, la media luna, vuelta carnero, salto al rango, pirámides, la vertical, peleas, etc.

El director anuncia luego el programa con todos sus números en forma grandilocuente y exagerada.

Los payasos barren la pista irremediablemente después de cada número, a pesar de estar completamente limpia, acompañando su trabajo con pantomimas, peleas, o llevando la escoba a un guardián, para quitársela y escapar cuando la quiere tomar entregándosela a un colega.

1.901. **ANNA, LA SERPIENTE GIGANTE:** Formada por tres varones como mínimo, envueltos en lonas de carpa abotonadas. Anna es traída a la pista por varios hombres fuertes y ella se echa satisfecha.

El Director hace el relato de su vida y el animal se yergue repentinamente, se muestra inquieta. Tiene hambre! El orador toma decididamente a un varón y lo arroja a la serpiente, el niño trata de huir desprovisto, pero queda rígido ante la mirada del animal y es devorado.



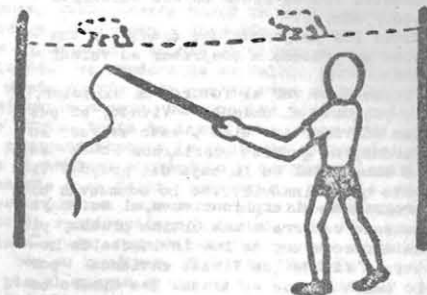
Más eso no es todo, Anna se retuerce, un bulto avanza progresivamente en su interior, por último aparece nuevamente el varón devorado, echado por la boca, como indigesto, con los cabellos en desorden y la camisa salida. El Director elige otro varón, esta vez un muchacho rubio que sienta mejor a Anna. Se lo sacrifica y

la serpiente se hace cargo de él; al poco tiempo, salen volando sucesivamente de la cola, la camisa, el pantalón y los zapatos; ellos no son digeribles.

Anna se enroscas luego satisfecha y se duerme. Aparecen hombres que la transportan la hacen rodar fuera de la pista.

1.902. **OTROS EJEMPLOS:** Carrera al tacho, hama de agua, pirámide de perros, baile de los sacos, bañar ardillas, Domingillos, El Gordo y El Flaco, hombres sin abdomen, tambor doble, un grejo, calesita, canonazo, carrera de los coco drilos, carrera de carros romanos, mil pies, la salvaje, torneo de jabalina, pantomimas, deberes de prendas, juegos de ciegos.

1.903. **PULGAS SALTIBANQUIS:** Aparece el director de pulgas y sus queridos animalitos amaestrados. Muy elocuentemente se disculpa ante el estimado público por la demora, causada por la cena que las damas deseaban terminar (sobre su pecho). Mientras tanto tiende una soga invisible llamando a sus supuestas favoritas por sus nombres sacándolas del escote de su camisa.



A continuación les hace balancear imaginativamente en la soga, ejecutar pruebas de destreza por comando. Alaba su actuación en la vertical, salto, carreras y por último el salto gigante, de un extremo a otro de la soga. Pero ahora la pulga Amanda se resiste, a pesar de los terroncitos de azúcar éstos sí bien visibles.

Amanda se enoja, se escapa entre el público. El Director se precipita desesperado detrás de ella, la busca sobre diferentes cabezas, para encontrarla finalmente sobre la cabeza del invitado de más alta jerarquía, pero no, no es ella, no es Amanda! Triste y decepcionado se aleja el actor.

1.904. **VIVATO EL ANIMAL O CALCULADOR:** Un mono truco parecido a un caballo soluciona cálculos simples, dando patadas contra el suelo. Se le pregunta el precio de alguna cosa; Vivato, que así se llama, lentamente con una mano y luego con dos, acelera el ritmo, finalmente tamborileo a

desafortunadamente con las cuatro patas, haciendo que su amo lo espante horrorizado.

B. Vivato también posee al don de adivinar: Cuántos pañuelos tiene ese señor (el director señala un espectador cualquiera) en su bolsillo? - Vivato, patea una vez más. El Director señala luego a Mario, (preestablecido) y pregunta: "¿Tiene un pañuelo?", Vivato patea una vez, pero la vante una mano y mira al amo como si quisiera patear otra vez. - "¿Pero es que querás dos pañuelos?" preguntale éste. Vivato, da inmediatamente dos señales y se nuevamente una mano. Nueva pregunta, del director, nueva respuesta del animal. Increíble! Es necesario ver para creer. Se hace pasar al escenario a Mario para evitar que éste tome eventualmente los pañuelos de sus vecinos. Así se continúa preguntando y respondiendo hasta establecer el pañuelo de respuesta. El Director formula entonces la pregunta lógica: "¿Por qué tanteas?" y la respuesta: - "Me han encargado al grupo de los niños más pequeños (bebés) que necesitan de especial cuidado, por lo cual había preparado un pañuelo para cada uno de ellos".

C. Vivato debe ver al futuro: El director, le pregunta al animal: - "Vivato, si puedes adivinar tan bien, esto es, ver la verdad, no podrías contarnos cuál es la suma total de la caja del grupo? Vivato queda inmóvil... No lo conmueven ni preguntas, ni explicaciones, el actor ya cansado recurre a una última prueba, pide dinero a uno de los invitados de honor, a fin de que Vivato entienda por lo menos de qué se trata. Ese dinero es colocado en la copa de un sombrero - que representa desde ese momento la Caja Federal, en su haber hay pues 1 \$.- Cuánto dinero tenemos entonces, en total?" es la pregunta dirigida a Vivato. Este contesta pateando una vez. El director, se desespera, "un sólo peso, para tantos bellos planes que hemos elaborado: con papeles, hogares educativos, material didáctico!... ¿Qué será de ellos?... Una idea le asalta repentinamente y dice al animal: - "Vivato, da una mirada al futuro, si pasáramos luego al sombrero (la Caja Federal) ante los distinguidos señores, cuánto dinero contendrá después? Vivato comienza a patear furiosamente, hasta hacer temblar todas las paredes y el Director debe utilizar todas sus fuerzas para empujarlo hacia afuera. En efecto Vivato y su amo, pasan al escenario por entre las filas de espectadores en los intervalos y los esperan en la puerta una vez finalizada la función.

1.905. **EMILIO EL HOMBRE MAS FUERTE DEL MUNDO**: Aparece en una salla maravillosa, cuatro hom-

bres traen por el otro lado, muy esforzadamente, una pequeña piedra apoyada sobre una angarilla.

Emilio alza este objeto utilizando todo su vigor y exhala grandes suspiros. Su proeza, es premiada con los correspondientes aplausos.

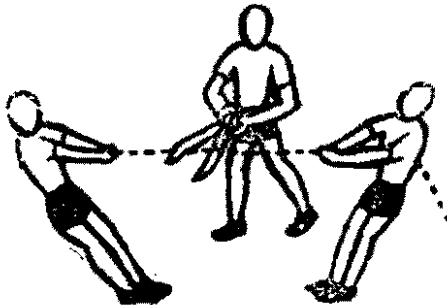
Los changadores quieren volver a llevar la pesa, pero un payaso se les adelanta en ese momento y les arrebató la piedra.

B. Lo mismo con grandes pesas de cartón. El payaso hace conqueillas a Emilio durante su actuación, cosa que le enfurece y tira las pesas en pos del travieso que eventualmente las devuelve de la misma forma.

1.906. **EL YUNQUE VIVIENTE**: El segundo varón u hombre más fuerte del mundo, se acuesta decubito dorsal sobre dos sillas apoyándose únicamente con la nuca y con los pies, habiéndosele hipnotizado previamente con gran ceremonia. Sobre el abdomen se le coloca una tabla, que sirve de apoyo a una piedra. Se acerca luego un varón que utiliza el yunque así formado para cortar leña o andearar alavos. (No duele pero causa sensación).

1.907. **JUMBO, EL BEBE DE ELFANTE GIGANTE**: Lo forman dos varones parados flexionados uno atrás del otro. El primero coloca su cabeza y un brazo dentro de un pantalón buzo, figurando la trompa, al segundo imita el brazo de los elefantes soplando en una ragera. Jumbo, es un animal muy inteligente, da contestaciones, afirmando o negando con la cabeza, acepta y toma los regalos que se le ofrecen, como también el sombrero de copa de su donador; con la trompa. Repentinamente se enfurece, comienza a correr desafortunadamente por la pista, no obedece, realiza pruebas de destreza, hace enojar a su amo, pierde algún objeto, pelotas, botellas, se encoabrita levantando las patas traseras o de lanternas, da coces y por último persigue a su amo.

1.908. **IVAN, EL MAGO DEL CABELLO**: Arranca un cabello de su pelo, éste debe ser muy especial



pues hace diez intentos de encontrarlo, no lo consigue, su caballo es demasiado inteligente, el otro muy ondulado, etc.; por último lo encuentra sobre la calva de un invitado de honor. Este es el caballo! Nunca visto! Lo enrolla, rápidamente sobre un dedo, luego lo desenrolla, lo hace balancear sobre el mismo, la nariz etc. Vuelva a enrollarlo, lo pasa por ambas orejas, lo traga y suena nuevamente por la botanaga de su pantalón, etc.

Elige dos ayudantes (avisados) del público, éstos toman al caballo, lo extienden y entablitan una cinchada, hasta que Ivan corta repentinamente el cabello por el medio con una tijera, por lo cual caen sobre las nuucas! Enojados persiguen al actor.

1.909. **MUSEO DE BARBAS**: Alf es el guía del museo que lo explica todo. Aparecerán objetos, traídos ceremoniosamente sobre una almohadilla o en cajas: un cabello de Napoleón, la huella del tiempo, la piedra del escándalo, el huevo de Colón, la manzana del Paraíso (mordida) arco del tonal que perteneció a Dilégenas, mandadientes de Carlos el Gordo, un rufo de Sarah Leander. Por último se vuelcan en el suelo todos los objetos; aparecen los payasos y se pelean furiosamente entre ellos, algunos quedan muertos sobre la pista, los sobrevivientes lloran, luego se llevan tristes a sus compañeros inertes.

B. Pedazo de costilla de Adán que dio vida a Eva, un pedazo de hilo rojo que aurea los milenios de la historia, un poco de oscuridad egipcia (tinta en un vaso) el trombón de Jericó, trompeta de juguete, Margarita de "Goethe": una flor, la manzana de la discordia de los tiempos pasados: una manzana vieja.

C. Esta es la costilla que perdí al reirme tanto, cuando un león me quiso agredir en el desierto y éste es el círculo que trató en su furia al animal con la cola.

D. Ahora les he de mostrar algo que ninguna persona ha visto antes que ustedes, ni verá jamás el sucesivo. El charlatán, toma una nuez, la abre y come su contenido.

1.910. **LA COMEDIA FUNEBRE**: Varios payasos han sido fusilados en el programa anterior, ahora, se los lleva al entierro.

Cada cadáver es transportado por una soga por una. Maleantes en apacho sorprenden de pronto a la comitiva, pero quedan estupefactos, ante la defensa de los difuntos.

Esto es muy fácil y que cada portador lleva sobre sus brazos extendidos hacia adelante dos varillas, apoyadas en sendos hombros por uno de sus extremos y tapados con un par de botas por los otros. Las propias caras enharinadas y llevadas hacia atrás, al tono disfrazado habilitante con lona de carpa, de lugar a engaño.

1.911. **PAT Y PATACÓN**: Pat el largo, es representado por dos varones altos: uno sentado sobre los hombros del otro, cubiertos por una lona de carpa a manera de capa, un pequeño árbol sirve de bastón. Patacón, el pequeño gordínflón, es rellenado con lonas de carpas. Pat y Patacón bromean mutuamente - "Dime, por qué

estás tan gordo?" o "¿Debes colocar un anillo de cartón alrededor de tu cuello, te protegerá contra el mareo!". Patacón pone un pie a Pat cuando están por retirarse, éste oye cuán largo es; se descubre la farsa, por lo que Pat, ahora en duplicado de una paliza a Patacón que pierde sus almohadones durante la pelea. Vienen los payasos y sacan a los embaucadores.

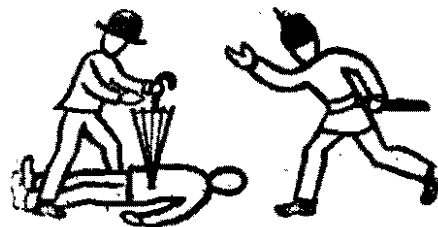
1.912. **DIRECCION DE UNA PELICULA**: El director de escena dirige a los actores con mucha prepotencia, lujo de detalles y griterío.

Hay estrallas de la pantalla disfrazadas y maquilladas. Se hacen escenas: en el puerto, en la selva, en el desierto, en el polo...

1.913. **DANZAS DE CANTIALES**: (o de hechiceros) vistiendo mallas de hato cubiertas de cañas o polleritas de rafia pintadas horriblemente con acuarelas; plumas en el caballo y armas. Se distinguen por contar y dar alaridos, galopes alternando el pis, giros, saltos acompañados palmoteo de manos.

1.914. **EL MUERTO VIVO**: "Robalotodo" se encuentra con "Machomodo" en la feria de los ladrones, ambos desean hacer un buen negocio de trueque. Comienzan a discutir y pelear hasta que "Machomodo" exhala su último suspiro; "Robalotodo" se apodera de su reloj, pero le asalta miedo cuando nota que el otro se halla completamente muerto. Lo ausculta, toma su pulso y por último trata de inflarlo nueva vida con un paraguas (apoyar la punta del paraguas sobre el abdomen abriéndolo y cerrándolo continuamente - es decir, bombearle - o darle aire fresco con una lona de carpa, hacerle ejercicios de respiración artificial, etc.).

Nada ayuda; repentinamente aparece un gendarme con su revólver. El grito "Policia" pone de pie al muerto de un salto, para escapar corriendo llevando consigo al sorprendido "Robalotodo", tomándolo del saco.

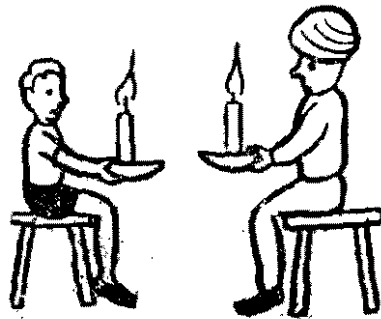


1.915. **MULTA** : La mulita humana Horacio, se en tierra rápidamente con una pala (el pozo ya está preparado de antemano) y desaparece.

El director señor "Nariocorto" dirige la acción, escucha de brucos contra el suelo e informa sobre el progreso del trabajo, grita hacia el pozo dando indicaciones: "Más a la derecha, más hacia la izquierda, etc."

Por fin se comienza a elevar la tierra 10 m. más allá, vuela al pasto, se cae un árbol y aparece la mulita cubierta de polvo, trabajando afanosamente. Se la llevan triunfalmente.

Cada pozo debe estar ocupado por un varón, ambos deben vestir idénticamente: una malla de baño de lana, antiparras, una máscara de género y un balde viejo como casco. Horacio Nili va te al uniforme en público con mucha solemnidad, minutos antes de comenzar la actuación.).



1.916. **HIPNOTIS EN MASA** : Un varón, hablador, como un autómatas manifiesta saber hipnotizar.

Pide a la concurrencia que le mire fijamente a los ojos y le imite en todo. Levanta un brazo, lo deja caer, etc. finalmente hace molinete con las manos interrumpiendo repentinamente la acción; algunos espectadores (avizados) continúan el movimiento y el hipnotizador pide a éstos últimos que pasen al escenario, se hallan hipnotizados y lo imitan constantemente; cumplen lo que les ordena el mago.

Los hace vivir en el Sahara en un viaje y todos se liberan de sus ropas, menos la malla de baño; un viaje al Polo Norte, se visten, castañean los dientes; a la selva, serpientes (bramar del tigre) lucha contra los indios, trepadores a los árboles, etc. Pero llega un momento en que las víctimas se resisten. Primeramente el dinero prometido. El hipnotizador se desespera. Ordena: "Viaje al Sahara, desvestirse!".

Nadie obedece. Todos se abalanzan sobre él. lo llaman farsante, le dan una paliza y lo echan del escenario. Luego explican que les había prometido \$20 a cada uno de ellos si participaban en el engaño. Y ahora se descubría que no tenía dinero!

B. El hipnotizador hace cantar al Medium frente a sí, sobre una silla y la transmite números de cuatro cifras que le son mostrados en una pizarra, para que éste las repita oralmente.

El maestro debe concertar con su Medium la forma de transmisión: colocar las manos sobre los hombros y señalar los números apretando los dedos contra los mismos.

1.917. **HIPNOTIZAR** : Un varón se sienta exactamente frente al hipnotizador, de espaldas al público, debe mirarle fijamente a los ojos e imitar todos sus movimientos. Ambos reciben un plato con agua o una vela prendida. El hipnotizador pasa sus manos sobre la superficie inferior del plato, para magnetizarlos según sus propias palabras y luego por la cara; la víctima hace lo suyo, siempre de espaldas al público para que las risas no perturben la "Hipnotización".

Se verá muy cómico al acabar la sesión, pues su plato había sido cubierto con tizne.

B. El hipnotizador vuelca el agua del plato sobre la cara de su víctima, si ésta manifiesta intención de mirar cautelosamente debajo del mismo.

C. Un hipnotizador hábil puede pintar varias víctimas simultáneamente, mientras, todos pronuncian al unísono una fórmula mágica.

1.918. **NELSON** : Es el hombre más fuerte del mundo, nunca derrotado. Se presenta en una malla, harto antitruada. Saluda a un amigo invisible, dándole la mano, o indica con éste una lucha espectacular que culmina con su victoria. como vencedor, apoya un pie sobre el abdomen del invisible derrotado y agradece las ovaciones del público.

B. **NELSON AUTOBOOKEADOR** : Entabla una lucha emocionante con el adversario invisible. Después tendido varias veces, logra recuperarse a duras penas, pero finalmente puede vencer a su oponente, dejándolo K.O.

1.919. **TROVADOR** : Un varón, disfrazado de viejo vagabundo o vendedor ambulante con su organito (cajón de fruta) canta un poema épico, aventuras de bandoleros, estirando lentamente las sílabas. Poco a poco, su acompañante ilustra la historia con los correspondientes dibujos a cada verso, pintados sobre un gran friso de papel, tales como: la imagen del asesino, la vieja cruz del camino que señala el lugar donde se perpetró el homicidio, el hacha; instrumento mortífero, la amada. Si hubiera un "Estrómbolo" podrá ser cantado por toda la concurrencia: "Y nadie pensó en esa era, que el mal ejemplo hace escuela". También podemos utilizar los trovadores con o sin cuadros ilustrativos, para el Museo de Baratas.

1.920. **LOS PAYASOS** : Son los que con sus chistes y bromas alegran al público en los intervalos, visten disfraces imposibles, pantalones m-

mandados demasiado holgados, sacos idénticos condiciones, paraguas, sombreros gigantes o demasiado pequeños, una nariz de papel o caja de cigarrillos.

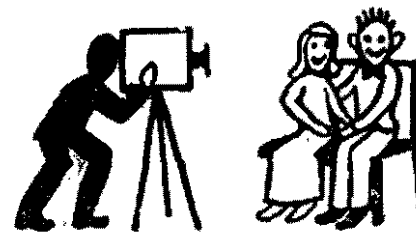
Enfadados al director, irritan a los animales, pretenden imitar a los artistas en todas sus pruebas, con grandes pantomimas de su parte o descubriendo los trucos con la consiguiente desesperación y espanto de los actores. Los payasos amanizan los intervalos con preguntas, bromas, peleas, o realizando "al revés" cuanto cosa se les pida. (Por ejemplo, se paran sobre una tabla cuando se les indica que la llaven fuera del escenario). Luchan contra la "perfidia" del objeto, se caen sobre sus propios pantalones, demasiado largos, etc.

1.922. **LOS ZAPATOS EMERUNADOS** : El payaso se acerca cautelosamente, arrastrando sus enormes zapatos, desea hacer sus bromas a Emilio, que sentado en una esquina del escenario les muy interesado un diario.

El payaso se descalza cuidadosamente y se le aproxima, sus zapatos regresan mientras tanto, por cuenta propia, tirados de hilos invisibles se paran repentinamente cuando el payaso se da vuelta.

1.923. **FOTOGRAFAR** : Los payasos Augusto y Emilio son fotógrafos de profesión y se dirigen a una pareja de recién casados. Los enfocan con el mayor cuidado. Emilio se coloca debajo de la lona negra y cuando todo está listo para la toma, sale un chorro de agua en vez del consabido pajarito.

B. De la misma forma pueden hacerse fotografías reales, muy originales. Emilio prepara la cámara y Augusto pone en pose las caras de las víctimas, parado detrás de ellas siguiendo las indicaciones del primero; más, como tiene las manos negras de tizne, sólo debe tocar o tomar sus caras; no acariciarlas, para evitar un posible descubrimiento.



1.924. **EL FOSFORO QUE CLAVA** : El payaso Augusto afirma que puede clavar un vaso lleno de agua sobre una pared, utilizando un fósforo. Se sienta sobre un banco y deja caer la cerilla, pide entonces al compañero Emilio que se le alcance y en lugar de agradecerle le arroja agua sobre la cabeza.

B. Emilio manifiesta luego, a su vez, que puede clavar un plato de aluminio (lata de conserva) lleno de agua sobre la pared con un fósforo, también se le cae la cerilla pero nadie quiere levantarla y él lo hace hacerlo personalmente; entonces pide al payaso Augusto que le retenga, mientras tanto, el plato en su posición con un palo de escoba; se consagra de hacerlo pero si lo suelta será muy posible que reciba una linda ducha.

1.925. **EL CRADOR LOCO** : Un varón se sienta junto a una mesa, las manos tomadas detrás de la espalda, otro compañero colocado detrás de él pasa sus brazos por debajo de las axilas del primero, llevándolos hacia adelante. Se cubren ambos personajes con un abrigo, de manera que sólo se vea al actor sentado. Este da una conferencia muy erudita, mientras su compañero, escondido, acompaña sus palabras con movimientos de brazos y manos más discordantes: hace ademanes de negación, envía besitos, rasca la cabeza de quien habla, toca con un dedo sobre su frente, le limpia la nariz, etc.

1.926. **MALABARISTA A CIEGAS** : Un varón hace malabariar con botellas y pelotas, al mismo tiempo que avanza sobre una barra de equilibrio caminando hacia atrás y adelante de manera que al público sólo pueda verlo de perfil. El asombro es general, cuando momentos más tarde muestra las mismas y otras actividades, después de pedir que se le vendan los ojos, hasta que aparece en escena uno de los payasos, él hace bromas al artista y éste pierde rápidamente la paciencia y al control corriendo en persecución del fastidioso, descubriéndose entonces la farsa. La venda le cubre un sólo ojo.

1.927. **EL CAMELLO** : Dos varones se paran uno detrás del otro a distancia de un brazo, un tercero, se acuesta sobre ellos, apoyando las rodillas sobre los hombros del último y las manos sobre los del primero. Por último se cubre esta pirámide con una lona. El director del circo o un campeón consagrado, pueden hacer su entrada en la arena "montados en tan hermoso mello".

1.928. **EL PROMENARIO** : Será constituido por dos varones colocados uno atrás del otro, el primero sostiene una escoba por las pajas, su cabeza formará la corona. El segundo varón flexionará el tronco, toma el cinturón del compañero

delantero con una mano y un plumero que servirá de cola, con la otra. Finalmente se cubre todo con una lona ajustada al cuello (escoba) por medio de un picín.

1.921. **EL ENCUENTRO FESTIVO**: El Gordo y el Flaco, dos personajes muy distinguidos, se encuentran en la calle y desean saludarse con la mayor cortesía. El Flaco se quita el sombrero (con la mano derecha) pero el Gordo le extiende simultáneamente su mano (o se quita sus guantes) y ambos quedan mirándose turbados, vuelven a saludarse y esta vez sucede a la inversa, el Gordo se saca el sombrero, mientras que el Flaco le extiende su mano (o se quita sus guantes), no logran saludarse nuevamente; hasta que el Flaco, cansado ya, se apodera de un martillo, de cartón y lo prueba sobre la cabeza de su amigo, quien cae muerto, llorando y culpándose, se arroja sobre él para auscultarlo, en ese momento siente un sobrio puntapié propinado por el difunto, que lo hace caer. Ambos se retiran de escena peleándose.

1.930. **SALUDO DEL SOMBRERO**: Dos actores, con sendos sombreros se saludan ceremoniosamente, alternando apretones de mano, con reverencias a compaños de elevación de sombreros, hasta que uno de ellos se cansa, toma su sombrero y lo cae sobre la cabeza del otro, éste reacciona y hace lo mismo con su compañero, así continúan a ritmo, hasta que se acerca un tercero que saluda a su vez con su sombrero, al notar que nadie se acerca de ello se incorpora al círculo, de la misma forma se agregan un cuarto y quinto, etc. Cada uno cae su sombrero sobre la cabeza del que tiene a su derecha.

1.931. **POMPÓN** (la gorra de dormir): Escena en la que participan dos actores cuyo vestuario se compone de mantas y sombreros o toallas drapadas a manera de turbante. Un personaje pregunta al otro: "Has visto al 'Pompón' de mi padre?" el otro responde: "No, no lo he visto!". Juego de preguntas y respuestas que se repite varias veces en forma cada vez más insistente y persuasiva, o pasando a otras inflexiones: conversando como simples actores, en tono normal de pláticas, transportándose a la ópera, cantando hermosamente acompañando al recital con grandes gestos, a la ópera; bailando y cantando, a la comedia; hablando y riendo, hablando y llorando como en la tragedia, lamentando amargado implorando, etc.; dramáticamente a una obra de teatro de argumento escabroso: asesinato.

El actor se acerca al otro sigilosamente, lo toma escrupulosamente y le hace la pregunta fatal del "Pompón", para luego matarlo de una puñalada.

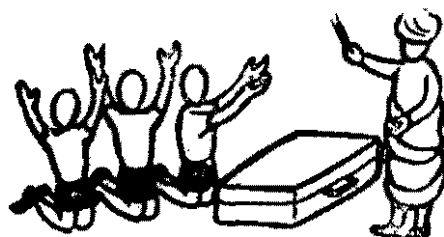
1.934. **BEBÉS**. Se traen al escenario dos varones, disfrazados de bebés, sobre un plano inclinado a los efectos de hacerlos visibles a todo el público. Se hallan rígidos como muñecos, durmiendo con el dedo o chupete en la boca. Uno de ellos se despierta bostezando y con una pa-

ta se dedica a hacer cosquillas al compañero, éste responde gritando, chillando, comienza una pelea acompañada con los consabidos gritos, que finaliza cuando uno de ellos introduce las manos debajo de sus envolturas y extrae dos botellas de leche con sendos chupetes, que se dedican a saborear gozosos deseándose "Salud".

Pero la paz no dura, al poco tiempo ya se aburre nuevamente uno de ellos e inicia otra pelea, hay puñetazos y finalmente una reconciliación. Vuelven a la hermandad entrecruzando los brazos al beber; ya las botellas están vacías y los niños comienzan sus escaramuzas, repentinamente sobreviene la tranquilidad ambos se abrazan cariñosamente... pero uno de ellos tiene las manos negras de tinta, con ellas pinta la cara del hermanito sin que éste lo note. (Los que los dejaron allí, olvidaron también un plato lle no de hollín). Trabaja otra pelea hasta que salen del escenario saltando en la bolsa y tratando de voltearse mutuamente.

1.935. **FAQUIR**: El faquir se halla desesperado, sentado sobre su baúl, pide fervorosamente que Alá le mande un mono; caso contrario no podrá iniciar su presentación, repentinamente se le ilumina el rostro, quizás se hayan oído sus palabras y el mono ya lo espera en el baúl, lo mueve, pero no hay milagro, sigue vacío. Implora desesperado nuevamente a Alá que le deparé un mono, muy pequeño, no importa, para la so la creación de su personaje.

Cree oír algo, pero su nerviosismo le impide abrir el arca; por último pide ayuda a dos o tres varones del público. Todos se esfuerzan pero el baúl queda cerrado. Es así que pide a sus ayudantes que imploran con él a Alá, levantan y bajando el arca al mismo tiempo, inclinándose hacia el oriente, etc. Por fin apoyan el baúl en el suelo y lo abren; el faquir introduce su mano y esperanzado busca el mono entre los objetos que éste contiene, no lo encuentra, pero halla un papel que dice: "Alá oyó tu pedido, no sólo te mandó un mono pequeño, sino tres monos bien crecidos!" y el faquir se

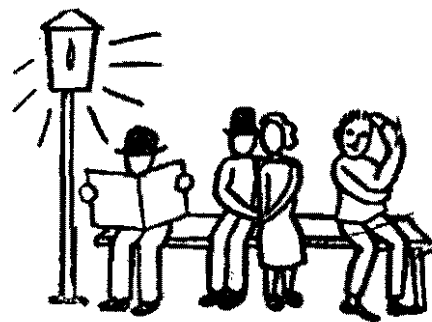


hala sonriendo llano de felicidad a sus tres ayudantes. Se entabla una gran pelea y todos desaparecen (o los tres monos se apoderan del mono mayor, lo colocan dentro del baúl y se lo llevan).

B. El faquir, que desea amaserrar serpientes o hacer aparecer palomas blancas, pide a varios espectadores, que hace pasar por turno, que la ayuden en su tarea. Estos deben imitarlo en todo, mover la mano a un ritmo determinado, hacer reverencias, etc.; como todo es en vano, se vuelve al público y le comunica entristecido: "Procuré al intento, me da gran pena no poder mostrarles una serpiente, pero me alegro sobremanera poder mostrar les tres perfectos camellos amaserrados."

C. El payaso quiere presentar "LA DAMA SERRUCHADA" Acuesta a un jugador sobre tres bancos, lo cubre con una manta y pide a dos varones que lo sostengan de la cabeza y los pies respectivamente, después de lo cual murmura frases mágicas persuasivas; al rato se enfurece porque no dan el resultado esperado y expresa: "No puedo presentarles la dama serruchada, pero a cambio de ello van aquí dos perfectos os burros que han creído la farsa!"

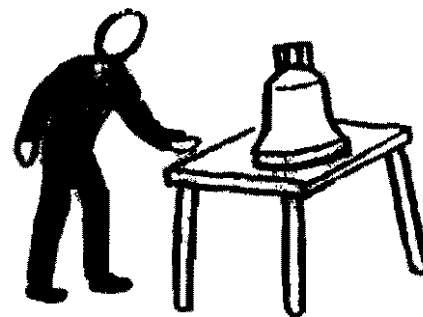
1.936. **EL VAGABUNDO**: Se halla sentado sobre el banco de una plaza, deseando dormir, pero le molestan una pareja de novios y un profesor, que leo el diario a la luz del farol, sentados en los extremos de su improvisado lecho. Repentinamente comienza a rascarse, está claro que busca pequeños animalitos. Uno tras otro huyen espavoridos y el vagabundo, satisfecho de su labor, se acuesta y comienza a roncar.



1.937. **INYECCION ATOMICA**: Una mujer muy gorda visita al médico. Se halla representada por un varón que mantiene en alto un paraguas cubierto con una frágida que llega hasta el suelo.

Una máscara y un sombrero colocados sobre la punta del paraguas, completan la caracterización. Ha tomado demasiado café y ahora se oye palpar el corazón con toda claridad (pagar con una quichara sobre madera). El médico manifiesta que la única salvación está en hacerla reventar, para coser luego los restos. Va en busca de un inflador con el que llena de aire a la pobre enferma que gime y se tambalea considerablemente. El corazón palpita furiosamente; súbitamente, el galeno se acuerda de la nueva inyección, la INYECCION ATOMICA (es la única posibilidad! Aplica la inyección, (una botella de vino) y al poco tiempo se oye un estampido formidable (pagar sobre una olla o gritar salvajemente) y la gorda enflaquece por etapas (cerrar poco a poco el paraguas) ya delgada muere: "Muchas gracias doctor" alajándose con pasos de baile o cayéndose con larga es, con las envolturas, y ella danza hacia la salida.

1.938. **EL CLARIVIDENTE**: Un faquir se halla sentado muy ceremoniosamente sobre una alfombra en su oratorio, ataviado únicamente con taparrabo y turbante. Posee el don de ver, predecir el futuro. El director pide a una persona del público que abra el libro que se le entregó, en cualquier página y señale un renglón a discreción. Acto seguido pregunta: "¡Oh! hermoso faquir, cómo reza el texto de este libro en el 5 renglón de la página 88? El interrogado desahoga de su inmovilidad, hace extravagancias y luego da a conocer poco a poco las palabras del renglón señalado, pero en la tercera prueba falla, no logra adivinar, se pone nervioso, por fin se da vuelta furioso y grita una diatriba de palabras ininteligibles hacia los bastidores; como consecuencia aparece un señor vestido a la europea desde atrás de las cortinas, que da con un libro por la cabeza al faquir di



ciendo: "La página ... falta!"....alea y re tirada de los actores.

(Es necesario, por consiguiente, contar con dos libros iguales).

EN LA PRELUQUERIA: Tres actores se sientan para ser afeitados; a tal efecto se les coloca una tabla preparada de antemano, alrede dor de sus cuellos, con lo que se ahorra la toa lla anticuada del siglo pasado y luego una es sa entre los dientes. El palquero sólo necesi ta tirar del extremo derecho, para que todos miren en la dirección deseada, para pasar la brocha mojada a todas las caras de un lado, lue go un tironcito del otro extremo y enjabona la otra mitad. (Los jugadores podrán aprovechar el momento en que el barbero afila el cuchillo pa ra pasarse la lengua alrededor de la boca, si se trata de orama de leche). O se raspará la espuma con un cuchillo de madera ... Nueva en jabonadura, de improviso suena el grito de alar ma: "¡PUXIO!" El barbero huye abandonand o a sus espantados clientes que quieren escapar, salir de allí y no pueden porque la tabla los mantiene unidos. Por fin logran levantarse.... sobreviene un nuevo desconcerto al querer salir todos en direcciones diferentes, más por una feliz coincidencia, logran ponerse de acuerdo los desesparados de los extremos, que también son los más ALTOS y se llevan suspendido al po bre hombrecito del medio, que chillaba enfureci do dando vueltas en su prisión.

1.942 EL APRENDIZ DE PRELUQUERO: (Escena muda) Actores: el palquero y su aprendiz. Llega un cliente y el futuro barbero le ayuda a quitar se al sobretodo, etc., le coloca la toalla y lo jabona, mientras el maestro afila la navaja pa ra al querer comenzar su labor, no pueda; ha desaparecido la espuma. Impaciente ordena al a prendiz que se apresure a preparar el señoríto te cumple ofendido el mandato y el cliente a provecho los momentos en que el maestro espera y pasa el tiempo mirando por la ventana o le yendo al diario, para comer la espuma que sig nificará luego una rica cachetada para el a prendiz. Se repite la escena, que finaliza con el despidio del muchacho.

El maestro enjabona, ahora, personalmente , pero mientras se seca las manos y toma la nava ja, desaparece el preparado. Rojo de ira torna a poner nuevamente en condiciones al candidato, lo observa luego desde cierta distancia, ve en tonces lo que sucede, lleno de furor se lanza sobre el comilón, toma una vasija con espuma , ésta af de jabón verdadero y lo pinta entero , nariz, ojos, cuello y como punto final vuelca el resto sobre la cabeza del cliente. (Senta do de cara al público durante toda la acción).

1.943. MURADA: Dos peones, cargados con pesa das cargas avanzan arrastrándolas penosamente, ya no dan más y tiran sus bolsas al suelo. En esto aparece un burro (dos varones disfrazados) le preguntan si desea ayudarles, éste rebuza a afirmativamente con todas sus fuerzas lusa...! pero sólo logra dar tres pasos con tan tremen da carga, para desplomarse sancándose sobre u-

na de las bolsas (al varón delantero se sienta sobre las rodillas del trasero y se cruza de piernas). Al instante entra en escena el moline ro llamando al animal a grandes voces, se enfu rece con los peones, opinando que bien puede llevar sus bolsas por cuenta propia, puesto que el burro se halla destinado a su transpor te personal. Es así que deben ayudar a esa mo le de molinero a instalarse sobre el animal y luego tratar con sus cargas detrás de él. La marcha continúa siempre en círculo, los furio sos peones comienzan a golpear las naigas del burro, sin que el molinero lo note haciéndole corcovar y galopar, y a su finiste lamentar y resbalar. La carrera se hace cada vez más ve loz hasta que el molinero se percibe de la ma niobra, pero ya es tarde porque el burro se rom pe en dos y al independizarse cada parte se le gra una gran confusión; simultáneamente el amo del animal cae sentado y ya no se puede levan tar más.-

Burro y peones, los cuatro, se llevan al que jumbrosó hombre tomándolo de piernas y brazos.

(También pueden cargarse las bolsas sobre el molinero).

1.944. LA ESTATUA VIVIENTE: Dos varones desman talan un estatus, para que uno de ellos pued a ocupar el lugar sobre el pedestal, luciendo ú nicamente una malla de baño. Representará al dios de los mares, NEPTUNO, con su tridente . (Esta puede ser reemplazado por una jabalina) Un guía ilustra a los presentes sobre el signifi cado del monumento haciendo la descripción so mera del lugar (región), mientras, la estatu a acompaña la exposición con gestos y morisque tas, provocando colapsos en algunas damas en tradas en edad, que son sacadas rápidamente de escena.

Aparece un pintor que desea perpetuar la es tatus sobre su lienzo, pero ésta cambia conti nuamente de posición de manera que el artista, pierde la paciencia e inorrueta al caballete re



vestido de papa sobre la cabeza del dios, de jándolo con un marco.

Un muchacho se acerca a descosurar junta a la estatua, dejando en el suelo su cesta de pa necillos, se pone a leer una revista; mientras, Neptuno hace desaparecer uno a uno los panes ensartándolos en su lanza.

Dos niños vienen del colegio, comienzan a jugar al ahorcado sobre el pedestal de la esta tua, uno de ellos no sale de su scombó pues cada vez que toma su emparedado encuentra que tiene un bocadito menos.

Aparece una pareja de enamorados y se sientan sobre el banco, Neptuno toca con su lanza el brazo del muchacho cada vez que éste lo de esa colocar sobre el hombro de su amada; repi te la acción tantas veces molestando de conti nuo a la pareja hasta que los novios parten fu riosos en direcciones opuestas.

Pasa un vendedor de sifones; Neptuno roba u na botella y queda petrificado sosteniendo su botín con el brazo extendido hacia arriba al ser descubrierte.

Por último se aproxima una fregona que se dedica a lavar escrupulosamente a la estatua, la cepilla, pero cuando se decide a velcar un balde de agua fría sobre la cabeza de Neptu no sucede lo imprevisto, éste salta espantado de su pedestal y un pobre pescante inocente que, asustado, se había quedado detrás de la estatua, recibe el chapuzón.

1.945. CARRERA DE AUTOS: El auto se compone de cuatro niños colocados de a dos en posición de banco. Las ruedas son transportadas o hechas ro dar de a una hasta la carrocería (tapada con u na manta), donde se las ajusta en infla: para g llo los niños hacen "espaldas de gato".... pero vuelven a quedar en flanta en el momento en que el conductor se apresta a poner en condiciones la goma siguiente; luego da manija al motor (los niños marcan el ritmo con cucharas y tapas de ca cerolas) toma asiento en su vehículo, mueve los cambios, se oye bien claramente el ruido del mo tor y el auto comienza a andar cada vez más rá pido; evoluciona en curvas a la izquierda (las ruedas se inclinan hacia la izquierda) y también a la derecha. Por fin, alcanza una velocidad de 100 km. por hora; en este momento se desprende una rueda, el coche vuelca y los niños ruedan en diferentes direcciones.

1.946. SOMBRAS CHINESCAS: Se utiliza una sáb na bien tensa como pantalla, además se imprec cindible una luz fuerte. Figuras móviles recor tadas en cartón y pegadas sobre varillas para poder ser pasadas a lo largo de la parte poste rior de la pantalla, ilustrarán el argumento.

B. Los mismos varones actúan detrás de la pantalla ofreciendo escenas desolofrian tea de box, danzas, y pequeñas obras.

1.947. DENTISTA: Teatro de sombras.

El facultativo saluda a su paciente y lo ha ce sentar en su silla cubierta con una manta , luego revisa el diente enfermo introduciendo b do el brazo en la boca. Golpea con un palo de escoba sobre cada uno de los dientes para revi sarlos, los limpia con un taladro de madera , les da el toque final con cincel y martillo.

(Los sonidos correspondientes se hallan a cargo de ayudantes colocados a resguardo de las miradas del público). El paciente se re tuerce de dolor, gesticula, amenaza, tira los instrumentos a la cabeza del médico y pretende escapar, pero dos enfermeros corpulentos y fieros lo atajan y vuelven a sentar en su silla , atándolo. El dentista prueba nuevamente su mar te , pero la víctima le muerde el dedo (Debe verse bien claro la falta del dedo índice del médico, para ello debe acercarse bien a la sá bana y mostrar la mano herida).

El cliente escupe el dedo, se acaba la pa ciencia del doctor, quien narcotiza al enfermo con un medio muy eficaz: el martillo de madera (gran martillo de cartón) después de lo cual reinicia su labor con una pinza, pero el pa ciente se traga el instrumental y el facultati vo se tira desahogado de los caballos, mas to do llega a su fin, aliviado extras una muela gigante. El paciente despierta, con grandes do lores de estómago, el dentista introduce por s llo su brazo en la boca de la pobre víctima y recupera sus instrumentos, acto seguido le qui ta las ligaduras. El paciente agradece afusiva mente la atención médica recibida, pagando con muchos papeles una suma exorbitante (fajo gran de de billetes) luego se despide del dentista, colgándose espontáneamente de su cuello.



1.948. CAMBAMENTO: (Teatro de sombras en el bosque) Todos se sirven la sopa con grandes ou charones, de una olla inmensa, pasándolos cerca de la lámpara, por un costado de la cara.

1.949. LA CABRA Y EL CAMPESINO : (Teatro de sombras) Un guarda prohíbe a un campesino que viaje con su cabra en el tren, por eso la ata al último vagón. Se produce la desgracia cuando el convoy comienza a caminar, después de dar la señal de partida; el cuello de la cabra se estira paulatinamente cada vez más hasta que

por fin se rompe (el animal deberá ser construido de tal forma que permita al cuello alargarse considerablemente hasta romperse). El campesino sólo ve la cabeza de su cabra, al llegar a la estación final y furioso la golpea muchísimas veces contra la cabeza del guarda, hasta que éste cae desmayado.

