

**COLECCION
DIDACTICA**

6

**MINISTERIO
DE
EDUCACION
Y
JUSTICIA**

SERIE

LOS MIL

JUEGOS

CUARTA Y ULTIMA PARTE

**DIRECCION
NACIONAL
DE
EDUCACION
FISICA,
DEPORTES
Y
RECREACION**

LOS MIL JUEGOS PARA LA JUVENTUD

MINISTERIO DE EDUCACION Y JUSTICIA

DIRECCION NACIONAL DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION

TRADUCCION DE :

Prof. SUSANA WEINRATH

CARRERAS-RELEVOS

Pgs. 5 a 19 - Nos. 400 al 578 (según el original)

LUCHAS POR PAREJAS

Pgs. 20 a 27 - Nos. 600 al 683 (según el original)

JUEGOS EN LA CIUDAD

Pgs. 28 y 29 - Nos. 766 al 779 (según el original)

JUEGOS EN EL AGUA

Pgs. 30 a 35 - Nos. 800 al 854 (según el original)

JUEGOS EN LA NIEVE

Pgs. 36 y 37 - Nos. 900 al 915 (según el original)

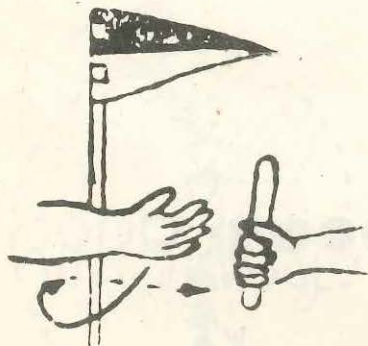
BIBLIOTECA NACIONAL
DE MAESTROS

400 - **CARRERAS.** Pueden ser llevadas a cabo con muy pocos participantes, largando, estos últimos, todos a un tiempo y a la vez, o estableciéndose una división de varios grupos (series) que, al correr independientemente y por turno, permitan la determinación del mejor de cada uno de ellos. Los ganadores de cada serie deben medir luego sus fuerzas en una carrera final. Estas son las llamadas carreras por eliminación.

Es más interesante aún cuando se pueden formar varios equipos, pues ello da la posibilidad de hacerlos competir en relevos. Los relevos son carreras en las que los jugadores de cada equipo deben cumplir por turno la prueba indicada por el líder, tratando de finalizarla antes que los demás grupos y ganar así un punto. Es pues, el esfuerzo de cada uno de los integrantes del equipo el que decide la victoria o derrota del mismo. También se pueden realizar series en las que participen por orden, un jugador de cada equipo; el ganador de cada evento gana un punto para su grupo. Un juez enérgico debe cuidar el cumplimiento de las leyes de juego y dar señales claras de largada.

No se consideran las carreras efectuadas en desorden y se descalifica a los equipos que tratan de hacer trampa o provocan indisciplina. Antes de cada carrera debe controlarse el terreno quitando todos los vidrios, latas de conservas, piedras, etc. que pudiera haber. Debe ser un terreno llano sin pozos.

Relevo: Delante de cada hilera se coloca una clava. El participante que ha de correr debe pararse detrás de ella, extendiendo su mano derecha en dirección al compañero que viene corriendo, por la derecha de la misma. El corredor da una palmada sobre la mano ofrecida o le entrega el testimonio, dando así la señal de largada al compañero, y continúa su avance por el lado izquierdo de la clava. Para formar los equipos puede hacerse que los capitanes, nombrados previamente por el líder o los mismos compañeros, vayan eligiendo a sus integrantes. En esta forma se obtienen, generalmente, equipos homogéneos.

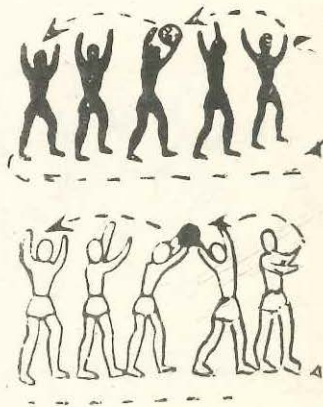


401 - **GANAR O PERDER.** En caso de querer formarse dos equipos se eligen dos capitanes, los cuales, a su vez, nombran en forma alternada a los compañeros que han de formar sus bandos. Pero es necesario determinar quién hace la primera elección.

Hay diferentes formas: una de ellas consiste en que ambos jefes de equipo agiten dos veces una mano en el aire y luego la cierran (piedra), o extendan el dedo índice y medio, manteniendo los demás dedos flexionados (tijera), o muestren simplemente la mano abierta (papel). Cada contrincante lo hace a discreción pero la "tijera" vence al "papel", pues lo corta y pierde ante

la "piedra"; la "piedra" gana a la "tijera" y pierde ante el "papel" que la envuelve; si ambos coinciden en la señal, se repite la acción. También se puede definir la prioridad de elección por medio de los dados, los que también pueden, en muchas circunstancias, definir el lado del campo de juego, el tipo de actividad, reglas cuestionables del juego, etc.

403 - **PELOTA VIAJERA.** Los equipos se forman en hilera uno al lado del otro, guardando cierta distancia entre sí. Los primeros, a la señal del líder, pasan la pelota hacia atrás por encima de sus cabezas; los segundos la reciben y la pasan a los terceros, etc., hasta que llegue a los últimos. Estos deben tomarla, correr hacia adelante, colocarse delante de la formación y volver a pasar la pelota en la forma indicada. El juego queda finalizado cuando todos los jugadores han corrido, siendo ganador el equipo que termina primero.



Variaciones:

a) Hacer pasar la pelota 3 veces hacia atrás y adelante por encima de las cabezas. La formación de los jugadores no sufre alteración en este juego. (Es una forma que puede aplicarse a todos los relevos y carreras).

b) La misma. La pelota viaja repetidas veces por encima de las cabezas de los jugadores, pero cada uno de ellos da media vuelta después de haberla entregado, de manera que ésta es pasada únicamente hacia atrás. (Esta variación es más simple que la forma opuesta).

c) Se determina el lugar del primero y del último jugador de cada equipo mediante una línea, para evitar posibles ventajas al acortarse (o alargarse), inconscientemente o premeditadamente las distancias. La mayoría de los juegos no necesitan, sin embargo, esta demarcación.

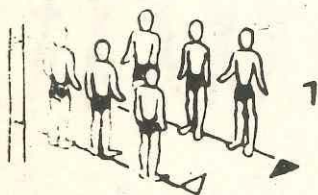
d) Aproximadamente a 10m delante de cada hilera, se coloca una marca de retorno que debe ser bordeada por cada uno de los corredores.

e) Otras actividades que pueden ser incluidas en los relevos son: vueltas carnero, volteos, pasar por debajo de un obstáculo, rango, avanzar en posición de cuadrupedia, es decir apoyando pies y manos, hacer rodar una pelota con la mano, el pie o la cabeza, enviar la pelota al compañero de atrás por entre las piernas separadas (túnel). Desde la posición de sentados en hilera: los jugadores deben acostarse uno tras otro y entregar la pelota al compañero de atrás. Desde la posición de sentados en

hilera a poca distancia, brazos extendidos arriba, pasar la pelota hacia atrás de mano en mano. Desde la posición de sentados en fila a doble distancia, con piernas extendidas: saltar sucesivamente por encima de las piernas de los jugadores. Acostados boca abajo (decúbito ventral) en fila, pasar a la posición de acostados con apoyo de brazos extendidos para permitir el pase de la pelota, etc.

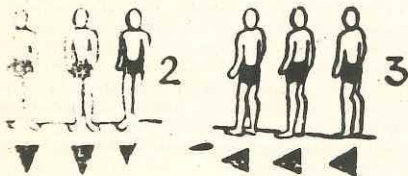
404 - DIFERENTES FORMACIONES PARA LA REALIZACION DE RELEVOS. Las siguientes variaciones sólo se explican sintéticamente y con el fin de presentar distintas formas en que pueden desarrollarse relevos y carreras. Cada bando o grupo forma un equipo, y éstos pueden ubicarse formando callejón, fila, hilera o círculo.

Callejón: dos filas enfrentadas (o doble hilera) con algo de distancia entre ambas formaciones, aproximadamente 1m, ya sea entre filas o hileras.



Fila: los jugadores se ubican uno al lado del otro a un paso de distancia.

Hilera. Los jugadores se ubican uno detrás del otro, generalmente a un paso de distancia.



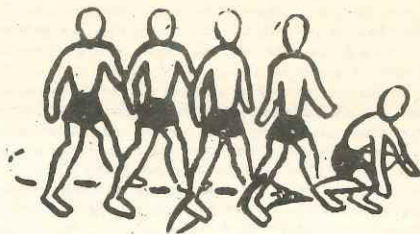
Cuando no hay muchos jugadores puede formarse un equipo único, tomándose en este caso el tiempo, con cronómetro o reloj con segundero, para estimular la ambición de los participantes. Por eso es que nada puede suplantar la competencia entre dos o más equipos. También puede realizarse un campeonato por eliminación, corriendo dos participantes por vez, y luego los ganadores entre sí.

405 - DESARROLLO DEL JUEGO. Los jugadores de un equipo deben correr por orden e individualmente, cumpliendo al mismo tiempo una tarea especial o prueba de destreza. Para evitar irregularidades en el juego, es necesario que el primer corredor dé una palmada al participante siguiente, o le dé una se-

ñal de largada, después de haber cumplido su cometido.

Variaciones:

a) El último jugador va hacia adelante pasando por debajo del túnel formado por las piernas de sus compañeros, corre al rededor de su hilera y da al pasar, una palmada al último a fin de que éste pueda largar y va finalmente a colocarse primero en la formación.

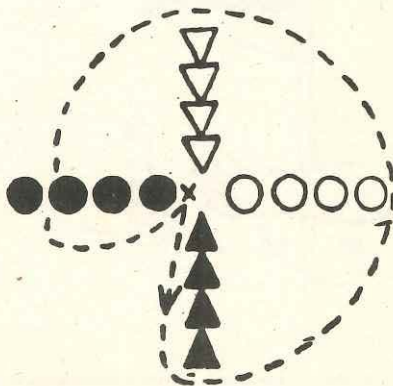


b) El último de la hilera va hacia adelante pasando por el túnel de piernas y luego golpea sus manos, dando así la señal de largada para el último.

c) Ambos equipos forman sus hileras enfrentándose. Los últimos jugadores pasan hacia adelante, cada uno por su túnel, corren alrededor de la hilera enemiga, dan una palmada al último jugador del propio equipo, y se colocan luego primeros en su formación (Aquí se hace necesario demarcar bien claro el comienzo y fin de cada formación).

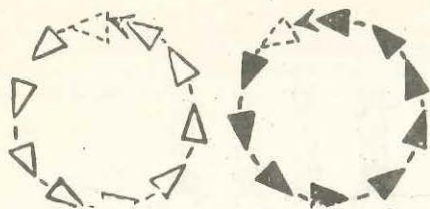


d) En el caso de haber varios equipos puede recurrirse a la distribución en estrella. Los jugadores deben correr por detrás de todos los grupos, describiendo un círculo hacia la derecha. (Cuarto bandos forman una cruz, cada grupo un brazo de la misma).



e) Cada equipo forma un círculo; un jugador de cada uno de los círculos, designado por el líder o los mismos compañeros, es el primero. A la voz de largada debe pasar por entre las piernas separadas de sus compañeros, describiendo una línea en zigzag, y palmear al segundo una vez que llegue a su lugar. Para ello es necesaria una demarcación exacta de los círculos sobre el suelo. También puede hacerse una formación en triángulo o

cuadrado, clavando polos o banderillas en los vértices, para impedir una deformación del campo de juego.



406 - Los jugadores forman un callejón de dos filas enfrentadas, tomándose de las manos por parejas. El último jugador (o bien, uno de los dos últimos jugadores) corre lo más rápido posible alrededor de su propio equipo, para luego saltar o trepar por encima de los brazos de las parejas hacia adelante. Una vez allí, golpea sus manos para que el último pueda largar. Todo este relevo puede hacerse a la inversa: el corredor pasa primero por el callejón trepando por arriba de los brazos, y vuelve luego hacia atrás por el costado de la formación, da una palmada al que le sigue, y se coloca finalmente, en el primer lugar.



407 - Los jugadores se sientan en fila con las piernas separadas, de manera que se toquen las puntas de los pies de los participantes vecinos. El corredor debe saltar por encima de los pies.

408 - Los jugadores forman un callejón sentándose con las piernas separadas, de manera que se toquen las plantas de los pies de los participantes enfrentados. Se forman tantos rombos como parejas integren el equipo. El corredor debe pisar dentro de cada uno de ellos.

409 - Los jugadores se acuestan en hilera o formando un círculo.

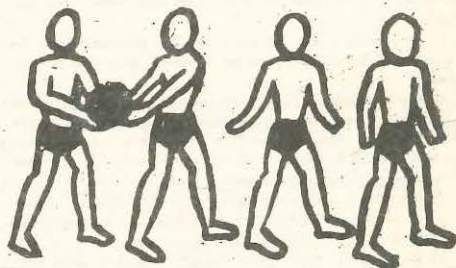
El último debe pasar por encima de sus compañeros, apoyando sus pies en el suelo a ambos lados de ellos, para colocarse luego encabezando la formación. Los demás competidores repiten la acción individualmente o en seguidilla.

410 - Todos en posición de rango, formando hilera o círculo. El último salta a todos sus compañeros y, una vez llegado al extremo o a su lugar, palmea las manos para que pueda seguir el segundo, y adopta nuevamente la posición de rango. Esta forma da lugar para desarrollar múltiples variaciones tales como arrastrarse, pasar una pelota, etc.

412 - Cuando el relevo 410 es desarrollado en hilera, puede exigirse que el saltador corra hacia atrás una vez que haya pasado a todos sus compañeros, dé una palmada al último y se coloque luego rápidamente en primer lugar.

413 - Los equipos parados en hilera con piernas separadas. Pasan una pelota hacia atrás por el túnel de piernas; el último la recibe y corre hacia adelante para colocarse primero y enviar nuevamente la pelota en la dirección indicada.

414 - Lo mismo, pero la pelota debe ser entregada de mano en mano, sin que toque el suelo.

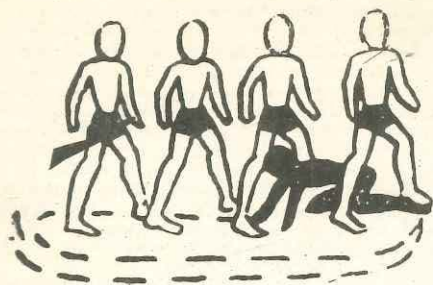


415 - Se pueden combinar varias formas de trabajo, pidiendo una variación para un trayecto y otra para el camino de vuelta, tal como arrastrarse a la ida y correr o empujar una pelota durante el regreso, etc.

416 - Cada equipo se forma en dos hileras enfrentadas a cierta distancia (relevo pendular). El primer alumno de una hilera corre hacia donde está su compañero, colocado en el primer lugar de la otra hilera, le da una palmada y se coloca en el último lugar de esta última formación, mientras su compañero hace lo mismo en el otro sector. Llega así un momento en que todos los jugadores de un equipo han pasado a la hilera opuesta. Puede darse por finalizado entonces el relevo, o continuarlo hasta que todos ocupen nuevamente su lugar primitivo.

418 - HILERA SALTARINA. Formación de caballo y jinete, en hilera. Los jinetes deben pasar o entregar una pelota por encima de sus cabezas hacia atrás; la última pareja trota, o el último jinete desmonta y corre hacia adelante con la pelota, para iniciar nuevamente el juego hasta que todos hayan pasado al frente. Si la pelota cae al suelo, debe ser levantada por el participante que cometió la falta, quien debe pasársela al jinete siguiente.

420 - COMPETENCIA DE SERPIENTES. Pueden participar de 6 a 36 jugadores, formando uno o varios equipos, colocados en hilera con piernas separadas. Los primeros de cada grupo a la voz del líder, deben arrastrarse hacia atrás por el túnel de piernas, volver luego rápidamente adelante corriendo por el costado de la formación, y finalmente dar una palmada a los segundos. Luego deben integrar nuevamente el túnel en el último puesto.



Variaciones:

a) El último se arrastra hacia adelante llevando una pelota o bastón, se coloca primero separando las piernas y entrega la pelota por entre las mismas al compañero de atrás. Este la toma y la pasa hacia atrás por arriba de su cabeza; los demás lo imitan hasta llegar al último el cual pasa adelante arrastrándose por el túnel, etc. (Se hace tan complicado para impedir posibles trampas).

b) Se permite a los jugadores dar una palmada sobre las nalgas al participante que pasa por el túnel, para acelerar su marcha.

c) Los jugadores colocados en hilera se sientan en cuclillas. El último, que es el corredor, se dirige lo más rápidamente posible al frente, apoyando sus pies en el suelo a ambos lados de sus compañeros. Al llegar adelante grita: "Arriba!", para que éstos se paren y él pueda pasar por el túnel.

d) Arrastrarse, avanzando primero con los pies.

e) El corredor debe empujar una pelota (con los pies o con la cabeza, en posición de cuadrupedia).

f) Los jugadores deben colocarse en hilera tomando distancias. El corredor debe sortear a sus compañeros describiendo una línea en zig-zag (se permite flexionar los brazos).

g) Los jugadores parados en fila con las piernas separadas. El primero debe pasar serpenteando por las piernas de sus compañeros, en posición de cuadrupedia, hasta llegar al final.

421 - **RANGO.** Los participantes pueden formar círculo o hilera.

Variaciones:

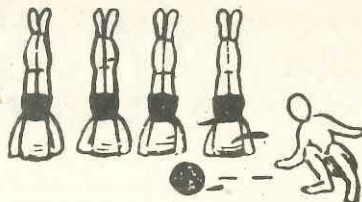
a) Saltar al rango, dando simultáneamente una palmada sobre la nalga al compañero.



b) Por arriba y por abajo: saltar al rango y pasar por debajo de las piernas separadas de los compañeros, en forma alternada.

c) El corredor pasa adelante saltando a sus compañeros con una pelota en una mano; una vez allí la tira hacia atrás por el túnel de piernas, la recibe el último, y éste repite la acción del primer corredor, etc.

422 - **RELEVO EN POSICIÓN SENTADA.** Los jugadores de cada equipo se sientan en fila, el primero toma una pelota, grita: "Arriba!" y todos sus compañeros deben hacer la vela (elevar piernas y caderas apoyándose en la nuca) para que éste pueda enviar la pelota al último, haciéndola rodar cerca de sus cuerpos. Los jugadores deben sentarse a medida que la pelota va pasando. El último recibe la pelota, corre hacia adelante con ella, grita "Arriba!", etc.



Variaciones:

a) Los jugadores se numeran de dos, para sentarse en dos filas enfrentadas a corta distancia, formando un callejón angosto.

Al oír el grito de "Arriba!", llevan sus piernas hacia atrás para permitir el pasaje de la pelota, la cual será tomada por el último, etc.

b) Aumentando el ancho del callejón, se puede hacer pasar la pelota en zig-zag, de jugador a jugador, empujándola con los pies solamente.

c) En esta misma formación puede hacerse pasar la pelota en zig-zag con las manos.

d) Los jugadores de ambas filas enfrentadas, avanzan formando una sola fila cuyos integrantes quedan colocados alternadamente en direcciones opuestas, y se sientan extendiendo las piernas hacia el frente que en este momento tienen. Repetir el juego anterior o incluir variaciones como pasar la pelota de jugador a jugador, etc.

e) Los integrantes de cada equipo deben sentarse en hilera tomando distancias. El primero apresa una pelota entre sus piernas extendidas, hace la vela, lleva luego las piernas más atrás y la deja caer para que el jugador siguiente la pueda tomar (solamente con los pies) y entregarla del mismo modo al jugador que se encuentra detrás de él.

423 - **PASAJE DEL PUENTE.** (Pueden participar de 6 a 24 jugadores). Los integrantes de cada equipo deben pararse en hilera en posición de rango, uno muy cerca del otro, por lo que deben llevar la cabeza hacia un costado. El último de cada grupo, salta o trepa sobre la espalda del jugador que se encuentra delante de él, corre por arriba del "puente", formado por sus compañeros, salta al suelo por medio de un salto de rango al llegar al primero. Entonces regresa lo más rápidamente posible al final de la hilera, da una palmada sobre la espalda del último y vuelve nuevamente adelante para colocarse en posición de rango, mientras el compañero efectúa la prueba.

Variaciones:

a) Avanzar sobre el "puente" sentado a caballo.

b) Avanzar en posición de cuadrupedia.

c) Puente elástico: Los integrantes de cada equipo forman un callejón, los jugadores enfrentados flexionan sus troncos y apoyan sus manos sobre los hombros del compañero del frente.

d) Idem en posición de arrodillados.

e) Puente arrodillado: Los participantes de cada equipo se forman en hilera, se arrodillan sentándose sobre los talones y llevan la cabeza hasta el suelo.

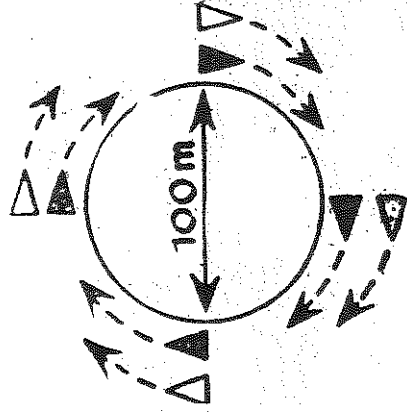
- f) Los participantes pueden tomar esta misma posición o hacer un banco, formando una fila cerrada.
- g) Todos cabalgan o corren sobre el puente en seguidilla. (El primero es seguido inmediatamente por el segundo, tercero, etc.).

424 - RELEVOS CON MARCA DE RETORNO. (Con participación de 6 a 36 jugadores). Cada equipo debe formarse en hilera detrás de la línea de largada, a cierta distancia de los demás y paralelamente a éstos. Delante de cada hilera y a unos 15m de la misma se coloca una marca (jabalina, bastón, círculo). Los primeros largan a la señal del líder, corren alrededor de la marca y dan la señal de salida al segundo al llegar a él, etc. hasta haber pasado todos.



Variación:

- a) La marca puede ser representada por un participante de cada grupo que, haciendo eso con los brazos para que el corredor se enganche, gira con él arrastrándolo consigo.
- b) El jugador "marca" debe adoptar posición de prevención para que los compañeros puedan pasar entre sus piernas.
- c) Relevé pendular.
- d) Relevé en formación de círculo: Los integrantes de un equipo deben ubicarse en formación circular alrededor de todo el campo de juego a una distancia aproximada de 60m entre sí.



- e) Posta o relevé sueco: Habiendo una distancia total determinada a cubrir, dependiente del terreno, tal como en las carreras con obstáculos, se elige la distancia entre jugadores, a discreción. Los relevos o pasas de testimonio deben hacerse evitando ambos corredores en pleno avance.

- 425 - RELEVOS CON CARRERA HACIA ATRÁS. Puede hacerse individualmente, en parejas o tercetos. Los corredores se toman de la mano. Al ser tres, pueden correr una hacia adelante y los dos de los extremos hacia atrás.

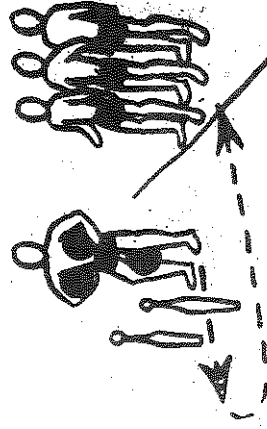
Esta actividad puede desarrollarse en forma de relevé o como competencia de eliminación.



- 426 - Sólo se corre hacia atrás durante el camino de ida; al regreso los compañeros sueltan sus manos y corren libremente.

- 427 - RELEVOS CON OBSTÁCULOS. Se colocan obstáculos en la trayectoria a cubrir, que los jugadores han de sortear pasando por arriba o abajo, en zig-zag.

También pueden transportar una o más pelotas, llevar una pelota sobre la cabeza o espalda, apretarla entre los rodillos y saltar, hacerla rodar con los manos o los pies, hacer rodar un aro, etc.

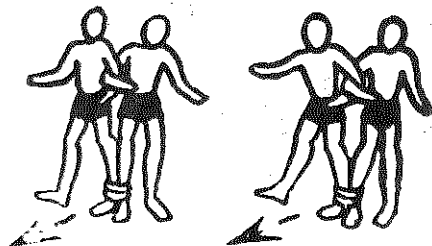


- 428 - Uno o más jugadores se acuestan o colocan en posición de rango, uno al lado del otro, para ser saltados. También pueden pararse en posición de prevención o banco para que los compañeros puedan pasar por abajo. Asimismo pueden ser utilizados troncos de árboles u otros elementos disponibles.



429 - **TRES OBSTACULOS.** Un jugador de cada equipo parado con las piernas separadas, otro en posición de rango y un tercero como "marca de retorno" con las manos en la cintura.

430 - **CARRERA DE TRES PIES.** Dos compañeros, que se han atado por los tobillos internos, deben correr juntos.



Variación:

Carrera de 6 pies: se atan los tobillos de 5 jugadores parados en fila, uniendo los miembros inferiores de los participantes contiguos.

431 - **CARRERA DE RENGOS.** Los corredores deben tomar su tobillo izquierdo con la mano izquierda y saltar sobre un pie. Variaciones:

a) 2 o más corredores simultáneos en hilera. Cada uno toma un pie del compañero de adelante, es decir que cada uno debe extender una pierna hacia atrás.

b) Todos los integrantes de los equipos avanzan al mismo tiempo: cada participante apoya su mano izquierda sobre el hombro del compañero de adelante y toma el pie derecho de éste último con la mano derecha.

432 - **SALTAR.** Tomar una pierna por delante del tronco con ambas manos y saltar.

433 - Saltar un paso con el pie izquierdo y otro con el pie derecho, alternando continuamente.

434 - Caminar con los rodillos duros (completamente extendidos).

435 - Apresar una postal entre los pies (también puede ser una hoja de papel o un diario) y cubrir la distancia a recorrer saltando con pies juntos.

436 - Caminar rápidamente colocando un pie exactamente delante del otro.

437 - Apayar un pie delante del otro y saltar en esa posición.

438 - Avanzar en posición de cuadrupedia, manteniendo extendidos brazos y piernas.

439 - Avanzar en posición de cuadrupedia apoyando primero mano y pie izquierdos y luego mano y pie derechos.

440 - **PERRO RENGÓ.** Avanzar apoyando las dos manos y un pie o los dos pies y una mano.

441 - En éstos y otros juegos fatigantes se recomienda pedir la realización de la destreza en un solo trayecto, preferiblemente a la ida, y permitir la carrera libre en el regreso.

442 - Pasar una caja de fósforos de una nariz a otra, sin utilizar las manos.

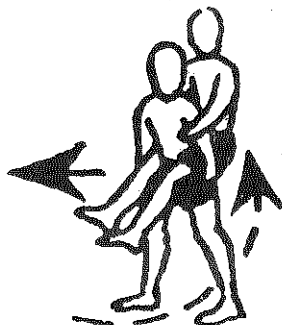
443 - Saltar por encima de una franja de aprox. 2m de ancho.

444 - Cada corredor debe girar 3 veces sobre sí mismo (o dar dos vueltas carnero) antes de finalizar el recorrido.

445 - Llevar un fardo de paja o pasto sobre la cabeza.

446 - Uno o dos jugadores dan vuelta o hacen girar una soga al final del recorrido; los corredores deben pasar por debajo de ella sin tocarla.

447 - El primero de media vuelta "c la señal de largada" pasa por entre las piernas del segundo y salta luego a caballo sobre la espalda de éste, que lleva entonces a su jinete a la marca de retorno, donde este último desmonta, momento en que el caballo da media vuelta, pasa por entre las piernas del compañero y salta sobre su espalda para ser llevado a la línea de largada; el jinete momentáneo da una palmada al tercer participante, quien dando media vuelta repite la acción con el cuarto.



448 - Cada corredor lleva una pelota o bastón que debe pasar por alrededor del poste de retorno y a la otra mano.

449 - Se coloca un jugador en posición de rango, a mitad de camino entre línea de largada y marca de retorno, que debe ser saltado en el trayecto de ida y vuelta.

450 - **RELEVO DEL BURRO.** Cada corredor que salta al compañero, se coloca inmediatamente detrás de él en posición de rango, quedando allí para ser saltado por el primero, quien continúa la carrera.

451 - Los corredores deben ejecutar ejercicios de destreza, o tumbling tales como roles, vertical de cabeza, vertical, media luna, etc. sobre colchonetas colocadas a mitad de camino.

452 - Utilizando dos tablas largas. Los corredores se paran sobre una tabla y apoyan la otra delante de la primera para pasar a esta última; deben avanzar sin tocar el suelo con los pies.



454 - **ESQUI TERRESTRE:** 2 tablas, a las que en un extremo se sujeta un lazo de alambre o piolín, o clava una lata de conserva para apoyo de los pies, sirven de esquís.

455 - Se utilizan dos tablas unidas en uno de sus extremos por una soga, que el jugador toma en sus manos.

456 - Los participantes deben avanzar, sentados en una polan-gana (también retroceder).

457 - El líder o maestro puede pedir a los alumnos que construyan carros, colocando ruedas a cajones de fruta o jabón. La carrera se realiza utilizando los vehículos como monopatín, es decir, cada competidor coloca un pie dentro de su carro y lo hace avanzar impulsándose con el pie libre. Asimismo puede realizarse una carrera de carros por parejas, en la que un compañero se sienta en el cajón y el otro empuja.

458 - **RECOLECTOR DE HARAPOS.** Se traza un círculo a 5m de cada hilera (los integrantes de cada equipo han de formar-se uno atrás del otro) y otro en los respectivos puntos de regreso. Los corredores de turno reciben un palo que tendrá un extremo en punta, con el que tienen que transportar una pelota de trapo o trozos de papel de un círculo al otro. Debe utilizarse únicamente el palo.



459 - El corredor de turno debe hacer pasar la cabeza por el agujero de una lona de carpa, colocándosela como si fuera un poncho, correr la distancia establecida y entregarla al corredor que le sigue sobre la línea de largada.

460 - Trazar aproximadamente 8 círculos de unos 30 cm de diámetro en el trayecto comprendido entre la línea de largada y la marca de retorno, y colocar un guijarro o piedra en cada uno de ellos. El primer corredor de cada equipo debe recolectarlos y entregárselos al segundo, el cual debe distribuirlos nuevamente en los círculos, etc.

Variación:

Los corredores de turno deben traer o llevar las piedras una por una, es decir deben correr 8 veces.

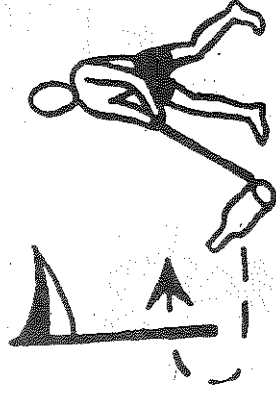
461 - Los corredores deben llevar cada piedra al círculo siguiente y la última, al primero.

462 - La prueba consiste en llevar o empujar con un palo, una lata de conservas o pelota alrededor de la marca de retorno.

463 - Hacer lo mismo llevando dos pelotas simultáneamente.

464 - Se puede dar un solo golpe a cada pelota, alternando continuamente.

465 - Llevar una botella alrededor de la marca de retorno utilizando un bastón, o simplemente una mano abierta.



466 - Los corredores deben hacer rodar su pelota aplicándole pequeños golpes con las manos. Puede hacerse lo mismo en posición de cuadrupedia, apoyando pies y manos. En esta posición también puede empujarse la pelota con la cabeza.

467 - El líder o maestro puede colocar obstáculos en el recorrido, para que los corredores los sorteen.

468 - Los corredores deben hacer rodar un barril, un aro, la cámara de una rueda de automóvil, etc. usando las manos o los pies.

469 - Los corredores deben pasar por el aro al llegar a la marca de retorno.

470 - La prueba consiste en saltar cuatro veces una soga al llegar a la marca de retorno, también 4 veces, a mitad del recorrido en el camino de ida y de vuelta.

471 - Carrera sobre zapatos ajenos. Esta actividad se realiza por parejas. Los integrantes de las mismas se enfrentan y se toman de las manos. Entonces uno de los jugadores se para en puntas de pie sobre los zapatos del compañero y caminan así hasta la marca de retorno. Allí se realiza el cambio de papeles.

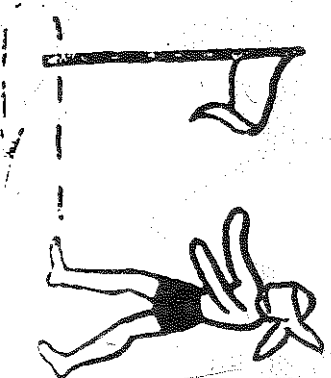


472 - Cada corredor debe lanzar una pelota por arriba de una soga, (o hacer pasar un bastón por un aro) y recibirla, durante el recorrido de ida y de vuelta.

473 - Cada corredor debe transportar tres pelotas grandes.

474 - Cada corredor debe llevar una vela encendida.

475 - Cada participante debe correr alrededor de la marca de retorno con los ojos cerrados o vendados, sus compañeros pueden prestarle ayuda dándole indicaciones. También se puede determinar una distancia de 7m desde la línea de largada hasta la marca de retorno, que cada corredor respectivo debe encontrar por sí solo.



476 - Cada participante debe hacer reventar una bolsa de papel al llegar nuevamente a la línea de largada. El sonido que produce es la señal de partida para el siguiente.

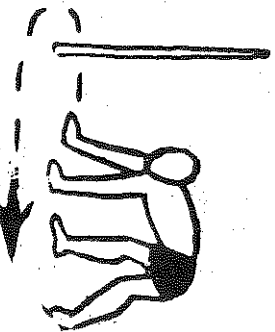
477 - Cada corredor debe llevar un leño sobre su cabeza y posar así cargado por arriba y por abajo de obstáculos.

478 - Cada corredor recibe la mitad de un fósforo, que debe colocar parado dentro de un círculo de aproximadamente 1m de diámetro, trazado detrás de la marca de retorno de cada equipo. Luego vuelve a la línea de largada para dar la palmetada de soldo al siguiente, que debe buscar la mitad de cerillo para entregárselo al tercero. Este repite la acción del primero, y así sucesivamente.

479 - Cada corredor debe llevar muchos guijarros en sus manos; en caso de caersele alguno tiene que levantarlo. También puede establecerse que cada guijarro caído equivale a un punto en contra.

480 - La prueba consiste en llevar una moneda sobre el dorso de la mano y posarlo al corredor siguiente sin utilizar los dedos ni la palma.

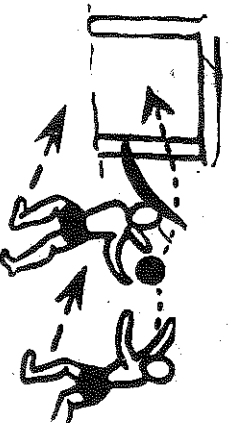
481 - CARRERA DE PERROS. Cada corredor debe avanzar en posición de cuadrupedia, es decir, apoyando pies y manos en el suelo y flexionando levemente las rodillas.



482 - Cada corredor debe embocar una pelota dentro de un cesto o ballete colocado junto a la marca de retorno.

483 - La prueba consiste en embocar la pelota en un ballete colocado a mitad del recorrido, llegar lo más rápido posible a la marca de retorno, ballearla, volver al ballete, sacar la pelota y entregársela al corredor siguiente.

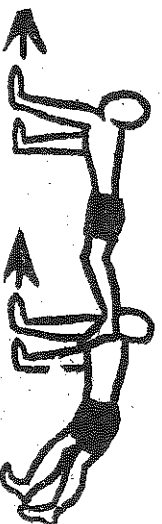
484 - ENTRENAMIENTO. Se construye un arco a 30m de la línea de largada. A la voz del líder salen los primeros dos participantes de cada equipo, haciéndose pases continuos con una pelota en dirección al arco, hasta que uno de ellos al haberse a una distancia aproximada de 10m la lanza contra este tratando de embocar. Cada gol equivale a un punto a favor. Al equipo más rápido se lo premia sumándole tres puntos más.



485 - La prueba consiste en lanzar la pelota contra una chapa (o balle de conservas) colgada a 2m de altura.

486 - CARRERA DE LA ORUGA. Dos o más jugadores deben ponerse uno atrás del otro y adoptar luego posición decubito ventral con apoyo de brazos extendidos, es decir, acostarse de bruses, apoyar las manos en el suelo junto a los hombros y elevar el tronco y cadera mediante una extensión de los brazos.

Cada jugador apoya luego sus pies sobre los hombros del participante que se encuentra detrás suyo. Colocado cada equipo en esta posición, recorren un trayecto determinado.



487 - CARRERA DE DIARIOS. Se entregan dos diarios a cada equipo. Cada corredor debe hacer su recorrido avanzando sobre los periódicos. Para ello es necesario que se pare sobre uno, ponga el otro en el suelo delante del primero, pase a éste último, tome el que quedó atrás, lo coloque nuevamente adelante, etc.

488 - Cada corredor debe girar 5 veces alrededor de la marca o polo de retorno.

489 - Cada corredor debe llevar una pluma apoyada sobre una tabla.

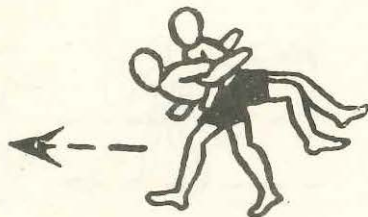
490 - Cada corredor debe apresar una pelota entre sus rodillas, saltar hasta la marca de retorno y volver corriendo trayendo la pelota en sus manos.

491 - Apresar una carta o postal entre las rodillas y correr.

492 - Cada corredor debe caminar poniendo cada uno de sus pies en un balde, sosteniendo las manijas con las manos para facilitar su tarea.

493 - Cada corredor debe apoyar la cabeza sobre el mango de un bastón, girar 5 veces sobre sí mismo y correr 5 pasos hacia adelante. El que da la señal de largada le da una palmasa sobre la nalgua inmediatamente después que el corredor ha dado las 5 vueltas y mira en la dirección correcta. El segundo recibe primero la palmasa de partida, después debe girar.

494 - Dos compañeros se paran espalda contra espalda (balanza) y enganchan sus brazos. El primero flexiona el tronco y transporta a su compañero durante el camino de ida; al regreso se hace a la inversa.



495 - Se forman dos equipos. Se colocan algunos guijarros o piedritas a mitad de recorrido de ambos bandos. Los primeros corredores deben colocarlos dentro de un balde o sobre un cartón que traen desde la línea de largada, utilizando una cuchara; luego corren con ellos alrededor de la marca de retorno, los derraman nuevamente en el lugar previsto y entregan el balde al segundo, etc.

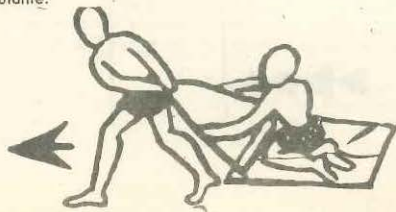
496 - Cada corredor debe flexionar un pie y entrelazar los dedos de sus manos debajo de él. De este modo para poder avanzar, es necesario que salte.

497 - **CARRERA DE LOS MELLIZOS:** Los participantes deben apoyar el brazo interno sobre la nuca del compañero parado a su lado y levantar las piernas internas.

498 - Los participantes se forman por parejas, en las que un jugador se para adelante y el otro atrás. El último debe tomar un pie del primero y flexionar una de sus propias piernas, para que ambos puedan avanzar en forma sincronizada al sonar la señal de largada.

499 - Carrera por parejas. Los compañeros se enfrentan y cada uno levanta un pie, que el jugador que hace pareja debe tomar. La competencia debe realizarse sobre distancias cortas.

500 - Competencia por parejas. Un jugador se sienta sobre una tabla, que es desplazada por su compañero mediante la tracción de una soga atada fuertemente por sus extremos a ambos lados de la tabla, y que sirve al mismo tiempo de sostén al tripulante.



501 - Cada corredor se toma de los tobillos y camina hacia atrás como el carigajo.

502 - Se coloca una botella sobre la marca de retorno de cada equipo o se distribuyen varias a lo largo del recorrido de cada grupo. En el camino de ida los corredores deben introducir una varilla en cada botella sin que ésta se caiga, y sacarlas nuevamente al regresar.

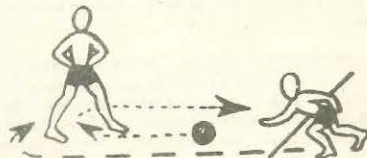
503 - Se trazan 3 círculos en el trayecto comprendido entre la línea de largada y la marca de retorno, colocándose luego una piedra o guijarro en cada uno de ellos. Los primeros de cada equipo, deben buscarlos uno a uno y depositarlos sobre la línea de largada, utilizando una cuchara; los segundos deben distribuirlos nuevamente a los círculos.



504 - La tarea consiste en llevar una toalla (o varo) apresándola con los dedos de un pie (por lo que los participantes deben hacer el recorrido saltando) y entregarla al jugador siguiente sin utilizar las manos.

505 - Se colocan de 3 a 5 clavos en fila, sobre la marca de retorno de cada equipo. El primero de cada grupo lanza o hace rodar una pelota hacia las mismas, tratando de voltearlas, y corre inmediatamente a buscar la pelota para pasarla al segundo. Gana el equipo que voltear primero todas las clavos. (También pueden volver a pararse las clavos caídos. En este caso gana el grupo que logra tumbar el mayor número de blancos).

506 - Se marca un arco, de aproximadamente 1m de ancho, a 5m de cada equipo, colocando dos varillas o pidiendo a un jugador que se pare en el lugar indicado, con las piernas separadas y de frente a sus compañeros. El primer participante de cada bando trata de hacer pasar la pelota por el arco, correr luego detrás de ella, tomarla, pasar por detrás de la marca de retorno y regresar a la línea de largada para entregarla al segundo. Cada gol equivale a un punto a favor y se otorgan tres más al equipo que finaliza primero. Puede hacerse el mismo juego dando puntapié a la pelota, o simplemente enviarla hacia el arco haciéndola pasar entre las propias piernas separadas, dando la espalda al mismo.



507 - El participante número 1 de cada equipo corre con la pelota hasta la marca de retorno, colocada aproximadamente a 12m de la línea de largada, y la lanza al jugador número 2. Si la pelota no llega a destino, debe buscarla y entregarla en manos de su compañero, para que éste pueda repetir la acción.

508 - La prueba consiste en hacer caer la pelota colocada sobre una botella de base ancha, tomarla, correr con ella alrededor de la marca de retorno y depositarla nuevamente sobre la boca de la botella, correr a la línea de largada y dar la señal de salida al próximo.

509 - **CARRERA DEL MENSAJE.** Se coloca una hoja de papel con un mensaje de aproximadamente 10 palabras junto a la marca de retorno de cada grupo. Los primeros de cada equipo deben correr hacia allí, leer lo escrito, guardar el papel en el bolsillo, volver a la línea de largada, llevar al segundo corredor a la marca de retorno y transmitirle el mensaje en voz baja. Luego deben quedarse en la marca de retorno, mientras los segundos regresan para buscar a los terceros, etc.

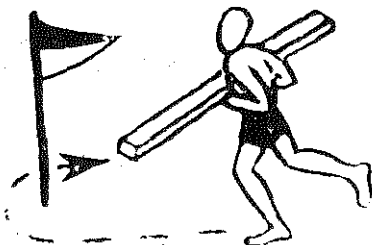
510 - Se coloca un cinturón cerrado, un piolín atado por sus extremos o una cámara de bicicleta sobre la marca de retorno de cada equipo. Cada corredor debe pasar por el oro así formado.

511 - **CARRERA DE EQUIPOS.** Estos se forman con tres o cuatro integrantes, que deben realizar el recorrido en grupo, tomados de las manos o enganchados por los codos.

512 - **CARRERA POR EQUIPOS.** Cada grupo debe correr manteniendo un bastón a la altura del pecho.

513 - Los bandos deben correr hacia atrás formando fila o hilera. El último de la hilera puede correr hacia adelante para guiar a sus compañeros.

514 - Se entrega un poste grande a cada uno de los primeros; éstos deben transportarlo, llevándolo en forma horizontal de frente de su pecho. El poste sólo puede ser cambiado de posición al pasar por detrás de la marca de retorno.



515 - Carrera alrededor de la marca de retorno llevando una hoja de papel, pluma, pañuelo o ladrillo sobre la palma de la mano.

516 - **CARRERA DE LA CARRETILLA.** Se realiza por parejas. Un jugador se coloca en posición decúbito ventral con apoyo de brazos extendidos, y el otro levanta las piernas del primero tomándolo por los tobillos. También se pueden apresar los pies entre los codos flexionados. A la voz de largada caminan ambos a la vez, el primero en función de carretilla sobre las manos y el segundo normalmente sobre los pies, empujando a su compañero. Al llegar a la marca de retorno se hace el cambio de papeles.

Variaciones:

a) Se da un medicine ball al jugador que hace de carretilla, para que la use como rueda, apoyando sus manos sobre ella.

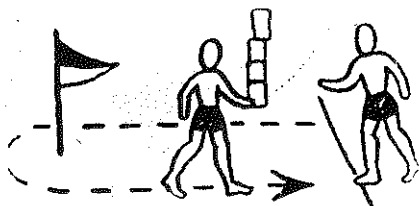
b) El participante que hace de carretilla debe empujar la pelota hacia adelante, con la cabeza.

517 - Carrera por equipos o individual: avanzando sobre pies y manos, pero de espaldas al suelo (cuadrupedia invertida).

518 - Por parejas. El jugador que hace de carretilla toma la posición boca arriba, semejante al juego anterior, y el compañero levanta sus piernas. Al llegar a la marca de retorno no cambian los papeles o inician el regreso en carrera libre.

519 - Carrera por equipos. El primero de cada grupo sale corriendo con 6 bolas aproximadamente, que para en la marca de retorno o a mitad de camino; el segundo debe traerlos nuevamente a la línea de largada, etc.

520 - El primero de cada bando debe armar una torre con cuatro latas de conservas a mitad de camino, correr alrededor de la marca de retorno, levantar la torre y entregarla como tal al jugador que sigue.



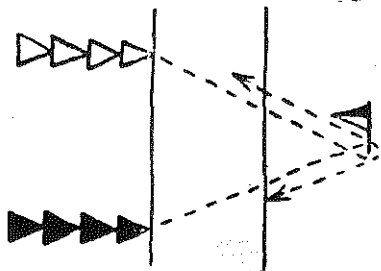
521 - Se distribuyen tres estacas en el recorrido de cada equipo.

El primero de cada bando tiene tres latas de conservas que debe colgar sobre las estacas al hacer su circuito; el compañero que le sigue debe sacarlas y entregarlas al tercero. (También puede exigirse que se coloquen las latas sobre las estacas en el camino de ida y se las vuelva a sacar durante el regreso).

522 - Los corredores deben avanzar en cuclillas, tomándose los dedos de los pies con las manos.

523 - Carrera en posición de rango. Se toman los tobillos con las manos; las rodillas deben permanecer extendidas (duras).

524 - **RELEVO CON LUCHA.** Se forman dos equipos y se establece una marca de retorno para ambos. Cada corredor debe entablar una lucha con el adversario en el momento en que los dos se encuentran. La lid puede ser interrumpida a discreción, ya que su único objetivo es ganar el mayor tiempo posible sobre el oponente, como en el caso de lograr colocarlo de espaldas sobre el suelo, y escapar. Cada corredor debe luchar por lo menos una vez en el primer encuentro con un integrante del equipo oponente (los jugadores que sean lentos deben luchar, eventualmente, dos veces).



Si un participante corre detrás de un oponente debe tratar de alcanzarlo y aplicarle una palmada, obligándolo así a aceptar el reto.

Variación:

Se demarca una "zona de lucha"; por ejemplo: desde la mitad del recorrido hasta la marca de retorno. Los jugadores adversarios deben luchar únicamente si se encuentran en ese tramo y los corredores rápidos pueden llegar a pasarlo libremente.

525 - CARRERA DE LAS BOLSITAS. Cada participante debe correr hasta una silla caída, colocada a aproximadamente 12m de la línea de largada, pararla, subirse a ella, y reventar una bolsita de papel, tomada de un paquete preparado a mitad de camino y regresar a la hilera, para dar la palmada de salida al siguiente.

También puede establecerse que el próximo corredor debe largar al oír el sonido que produce su compañero, al reventar la bolsita.

526 - RELEVO DE LOS CANGUROS. Cada jugador debe alcanzar la meta, apresando una pelota entre las rodillas y entregarla al compañero sin utilizar las manos. Puede hacerse así: el corredor que cumplió la prueba, deja caer la pelota al llegar a la línea de largada y el siguiente se arrodilla para tomarla.

527 - RELEVOS CON VUELTAS CARNEROS O ROLES. Deben ser realizados únicamente sobre distancias cortas o en terrenos que ofrezcan una pendiente.

528 - Cada participante debe correr sobre los talones.

529 - Cada jugador debe correr apoyando pies y manos en el suelo lo evitando que sus rodillas toquen el piso. Puede hacerse avanzando hacia adelante o a la inversa, hacia atrás.

530 - CARRERA DE CONEJOS. Los corredores adoptan posición de cuclillas apoyando las manos en el suelo entre las piernas, luego las desplazan hacia adelante y acortan nuevamente la distancia por medio de un salto de ambos pies.



531 - Se colocan tres bolos o clavos a 10m de cada hilera de corredores y a una distancia de 1m entre sí. Los participantes deben voltearlos al pasar, en el camino de ida, correr por alrededor de la marca de retorno y pararas nuevamente al regresar.

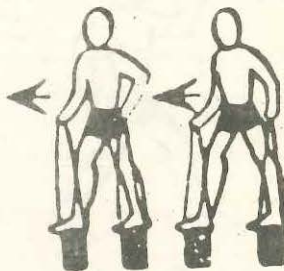
532 - CARRERA DE ZANCOS. Se colocan estribos a varios pasos o listones fuertes y ya puede comenzar la competencia. Es conveniente, no ajustar los estribos a mucha altura.

533 - Los corredores deben colocar sus pies dentro del aro formado por una soga atada por sus extremos, un cinturón cerrado o una cámara y avanzar caminando o saltando. La entrega del elemento debe hacerse sin utilizar las manos.



534 - EL PASEO DE LAS SILLAS. Se utilizan dos sillas o bancos por equipo. Los jugadores deben avanzar parados sobre las sillas, colocando alternadamente una delante de la otra.

535 - Se sujeta fuertemente un piolín o alambre por ambos extremos o latas de conservas o tarugos. Cada corredor debe colocar cada pie sobre uno de los elementos, tomar el piolín o alambre en sus manos y avanzar lo más rápido posible.



536 - Carrera por parejas. Dos compañeros avanzan simultáneamente valiéndose de 2 (6 3) grandes tablas, bancos o cajones.

538 - Carrera por parejas. Los compañeros cabalgan sobre una escoba colocados espalda contra espalda o frente a frente.

539 - Competencia por parejas. Dos jugadores colocados espalda contra espalda, deben llevar un palo de escoba debajo de cada axila. Lo mismo puede hacerse enfrentados.

540 - Relevos por parejas. Los compañeros deben pararse espalda contra espalda, pasar un aro por alrededor de sus cuerpos hasta la cadera y correr, así unidos, la distancia establecida.

541 - EN BUSCA DEL COMPAÑERO. Los primeros dos participantes de cada hilera deben correr tomados de la mano, hasta la marca de retorno, donde ha de quedar el No. 1; el jugador No. 2 debe volver al grupo para buscar al No. 3 y llevarlo a la marca de retorno, continuándose de esta forma hasta que todos los jugadores hayan cambiado la formación.

542 - TRANSPORTE SOBRE TABLAS. Cada equipo debe disponer de una gran tabla a la que se sujetan fuertemente ambos extremos de una soga. El primer corredor debe tirar de ella, para transportar al segundo, que se halla sentado sobre la tabla y debe fregarla con la misma, después de haber alcanzado la marca de retorno para remolcar al tercero. El primer jugador no debe volver a la hilera, sino permanecer en el lugar de relevo.

544 - Dos corredores se paran uno al lado del otro tomándose de las manos próximas y cuelgan sus piernas internas sobre ellas. (Eventualmente puede saltar sobre un pie, un sólo jugador).

546 - Por compañeros. El primero de la pareja debe colocarse en posición decúbita ventral con apoyo de brazos extendidos y poner luego sus pies sobre los hombros del segundo, preparado detrás de él, en posición de cuadrupedia (apoyando pies y manos en el suelo con la cadera levantada). Los competidores deben recorrer la distancia establecida en esta posición.

547 - CARRERA DE JINETES. También se hace por parejas, un jugador debe colocarse en posición de banco, apoyando manos, rodillas y empeines, y el otro debe sentarse a caballo o eventualmente pararse sobre sus caderas. Al llegar a la marca de retorno deben cambiar papeles.

548 - COMPETENCIA DE MOZOS. Los contrincantes deben correr llevando una bandeja o tabla, sobre la que se han colocado piedras o jarras llenas de agua.



Variaciones:

a) Los participantes deben llevar en equilibrio un bastón colocado verticalmente sobre un dedo, o una tabla sobre la cabeza.

b) Los jugadores deben correr, haciendo rotar un anillo sobre un bastón que sostienen en la mano.

c) Se entrega un bastón a cada participante, aunque también bastan dos bastones por equipo; cada corredor debe pasar el anillo en rotación, al bastón del compañero que le sigue en turno.

Cada corredor debe llevar:

d) Una piedra colocada sobre una cuchara.

e) El mango de la cuchara con la piedra, en la boca.

f) Latas de conservas, llenas de agua.
g) Una moneda sobre la yema de un dedo.
h) Una cacerola llena de agua sobre la cabeza, ayudándose con una mano.

549 - CARRERA DE LAS PAPAS. Se traza un círculo pequeño, o se coloca un plato frente a cada equipo, a aproximadamente 14m de distancia. Entre línea de largada y círculo se distribuyen 6 papas colocadas a dos metros una de otra. El jugador número uno de cada grupo, debe llevarlas todas al círculo, tomando una por vez. El número 2 debe distribuirlas nuevamente.

Variación:

En el caso de carreras individuales, se recomienda formar series de 2 a 5 participantes, colocando de 2 a 5 papas en cada andarivel o recorrido de cada corredor. Gana quien coloca primero todas las papas en el círculo o eventualmente, es más veloz en distribuirlas otra vez, una a una. Los campeones de cada evento deben realizar luego una competencia final.

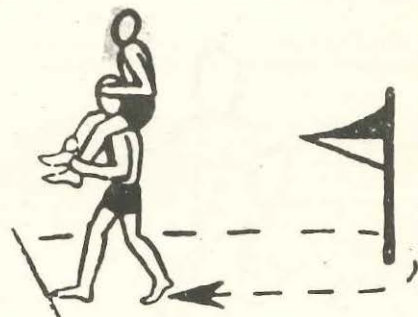
550 - EL TREN. A la señal del líder, larga el primero de cada hilera, corre alrededor de la marca de retorno colocada aproximadamente a 12m de distancia y regresa a la línea de largada; allí da una palmada de salida al segundo y vuelve a realizar el circuito junto con éste, etc.

Variaciones:

a) Los participantes deben tomarse de la mano a medida que deben realizar el recorrido, formándose finalmente una cadena con todos los integrantes del equipo.

b) Cada corredor nuevo se coloca al frente de la hilera para guiarla.

551 - CARRERA DE CABALLOS. Esta actividad se replica por parejas. Un jugador lleva a otro sobre los hombros, tomándolo de los tobillos para darle mayor equilibrio, o lo carga sobre la espalda; al llegar a la marca de retorno, se hace el cambio de papeles para regresar.



Variaciones:

a) El jinete desmonta en la marca de retorno y ambos participantes regresan corriendo.

b) Carrera de caballos, con salto sobre los hombros del jinete.

Técnica para montar: el jinete se para delante de su compañero dándole la espalda y éste flexiona su tronco hacia adelante, pasa su cabeza por entre las piernas del primero y lo toma de los tobillos. El jinete da luego un salto hacia arriba, mientras el caballo se yergue simultáneamente. Al darse la voz de largada es el No. 1 quien hace de caballero y el No. 2 de montura.

552 - **RELEVO DE CABALLOS.** Se forman dos equipos que deben colocarse en hilera. A la señal de largada; el No. 1 debe saltar sobre la espalda del No. 2, quien debe correr a la marca de retorno, ubicada a unos 10m de distancia, y regresar a la línea de largada donde el jinete se transforma en caballo y el tercer participante en caballero, etc.

553 - **RELEVO PENDULAR DE JINETES.** El ejecutante No. 1 corre al lugar del participante No. 2, que se encuentra en la hilera compañera colocada frente a la suya, y salta sobre su espalda. El No. 2 se dirige así cargado al No. 3, para que éste a su vez lo transporte hasta donde se halla el No. 4, etc.

554 - **SENTADO SOBRE EL ABDOMEN.** El jinete salta sobre el abdomen del compañero, se toma de su nuca y le abraza fuertemente el cuerpo con las piernas.



555 - El jugador más liviano del equipo hace de jinete permanente y debe pasar de caballo a caballo sin tocar el suelo.

556 - **RELEVO DE CRISTOBAL.** El varón más fuerte de cada equipo debe transportar a todos sus compañeros a la marca de retorno.

557 - **RELEVO DE PERROS.** Se realiza por parejas. Uno de los participantes se coloca en posición de cuadrupedia apoyando rodillas y pies en el suelo, y el otro se sienta sobre sus caderas. En esta posición deben llegar a la marca de retorno y cambiar papeles antes de regresar.

Variaciones:

a) Cada jinete se para sobre su caballo.

b) Se vendan los ojos de los caballos, colocados en posición de cuadrupedia. Los jinetes respectivos deben apoyar las manos en su cintura y guiar a su montura por medio de indicaciones.

558 - **SALVAR HERIDOS.** El ejecutante que presta primeros auxilios toma un brazo del compañero herido y lo apoya sobre su hombro flexionando el tronco. Luego lo transporta al lugar indicado.

559 - **TOMA DE BOMBEROS.** El enfermero toma un brazo del herido, flexiona su tronco y deja caer al lesionado sobre sus hombros, en forma tal de sujetarle un pie con una mano, y un brazo con la otra.

560 - **LLEVAR CRIATURAS.** El participante que transporta debe llevar al accidentado en sus brazos, colocando uno debajo de las rodillas y pasando el otro por debajo de las axilas, mientras que el transportado rodea con un brazo la nuca del primero.



561 - **CARRERA DE TRES.** Dos competidores se paran uno al lado del otro y se toman de ambas muñecas; el tercero se sienta sobre sus brazos y apoya sus manos sobre los hombros de los otros dos.

562 - **CARRERA DE LOS EMBOLSADOS.** Cada corredor debe colocarse dentro de una bolsa o pararse sobre una lona de carpa y tomar sus cuatro puntas, antes de iniciar la carrera; luego debe avanzar saltando. Es conveniente que los competidores se quiten los zapatos.

Variaciones:

a) Los participantes deben largar desde la posición de sentados.

b) Cada embolsado debe sortear un tranco, un subibaja o debe sacar con la boca una castaña colocada dentro de una cacerola con agua.

c) **Carrera a pies juntos.** Se atan los tobillos de cada jugador.

563 - **CARRERA DE 5 PIES.** Se realiza en grupos de tres. Dos participantes se paran uno al lado del otro y se toman de la mano. Un tercero se para detrás de ellos, cuelga una pierna por encima de sus brazos y se sostiene de la nuca de sus compañeros.

564 - **MILPIES.** Cada participante debe correr apoyando pies y manos en el suelo.

Variaciones:

Carrera de conjunto. Muchos jugadores se colocan en posición de cuadrupedia formando una hilera y cada uno de ellos toma luego los tobillos del participante que se halla delante. A la vez de largada deben avanzar todos juntos y sin romper la cadena.

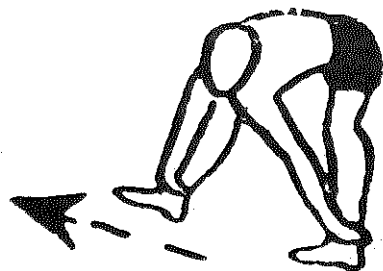
565 - **CARRERA DE LOS CONEJOS.** Se realiza sobre una distancia de 15m. Los contrincantes deben separar bien sus pier-

nas lateralmente y apoyar las manos en el suelo. Para avanzar en la carrera, deben llevar sus piernas separadas bien adelante, acompañando el movimiento con un desplazamiento de las manos.

Variación:

Lo mismo, pero con piernas juntas.

566 - **CARRERA DE LOS OSOS.** Los jugadores deben correr con las piernas separadas, tomándose los tobillos con las manos.



Variación:
Lo mismo, pero caminando hacia atrás.

567 - **CARRERA DE OBSTACULOS.** Pueden participar de 6 a 30 jugadores. Entre los obstáculos puede figurar: trepar árboles, saltar una zanja, subir pendientes y montañas, cruzar un tronco haciendo equilibrio, efectuar vueltas carnero, desvestirse y vestirse, cruzar un río a nado, arrastrarse por debajo de obstáculos, y muchas otras variaciones. Las carreras de obstáculos se realizan en circuito, es decir que el recorrido se inicia y finaliza en el mismo punto.

Variaciones:

a) Cada corredor recibe un mensaje que incluye un número, hora y nombre, por ejemplo: Hernán el Hermoso nació el 13 de junio en la ciudad de Salto Grande. Gana el equipo cuyo último corredor transmite el texto más exacto al líder o, en caso de haberse realizado una competencia individual, el participante que recuerde con más precisión el mensaje después de haber efectuado todo el circuito.

b) Cuando se realiza la carrera de obstáculos en un gimnasio o parque, se construyen las vallas con mesas, sillas y bancos. Las sogas, por ejemplo, sirven para trepar o saltar. Las colchonetas para ejecutar vueltas carnero o volteos, la barra para realizar toda clase de vueltas; se puede hacer equilibrio en el mástil o banco sueco, etc. Lo importante es que se haga el recorrido en forma circular.

568 - **CROQUET VIVIENTE.** Se distribuyen 8 jugadores de manera que, juntos, formen un ocho, como lo hacen los arcos de croquet. Siempre deben largar dos corredores a la vez, uno que inicia el recorrido hacia la derecha y otro que lo hace hacia la izquierda.

569 - **DAR Y TOMAR.** Los equipos deben formarse en hilera. El primero de cada grupo recibe tantas piedras como integrantes tenga su bando. A la voz de largada entrega una piedra a cada compañero, lo más rápidamente posible, corre alrededor de la marca de retorno y vuelve a recolectar todas las piedras, para entregarlas al segundo, etc.

570 - **CARRERA DE LOS BOLOS.** Se realiza con dos equipos. Cada uno de ellos toma ubicación para realizar un relevo pendular, dejando aproximadamente 10m de distancia entre hilera e hilera y colocando un bolo o clava a mitad del recorrido. Cada grupo debe tratar de voltear su blanco tirándole alternadamente desde cada hilera con una pelota. Cada tiro certero equi-

vale a un punto a favor, y quien lo realiza debe colocar nuevamente la clava en posición, buscar la pelota si ésta se ha desviado y pasarla al jugador siguiente.

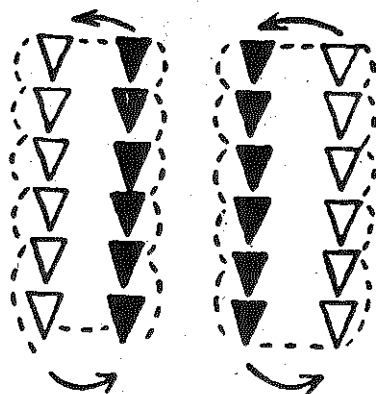
Gana el equipo cuyos integrantes finalicen primero, después de realizar todos y por turno una tentativa de dar en el blanco, y hayan volteado el mayor número de bolos.

Variaciones:

a) Gana el grupo que logra efectuar primero 10 volteos.
b) Obtiene la victoria el bando que volteo la clava el mayor número de veces en un minuto o en 20 tentativas.

571 - Cada equipo se divide en dos hileras paralelas e iguales y forma un callejón largo de unos 6m de ancho. El jugador número uno de cada grupo debe pasar una pelota hacia atrás, por encima de su cabeza, por entre las piernas o cualquier otra forma que se indique, que debe ser imitada por cada uno de sus compañeros hasta que llegue al último; éste debe pasar la pelota al participante de su equipo que esté parado a su lado en la otra hilera, correr luego detrás de ella y colocarse en el último lugar de la formación. La pelota sigue su viaje y debe ser pasada hacia adelante hasta llegar al primero, quien vuelve a lanzarla al compañero vecino de la otra hilera, para cambiar luego personalmente de formación como lo hizo el último. De este modo los integrantes de cada hilera deben correrse un lugar en la dirección que corresponda.

La actividad finaliza cuando cada educando ha vuelto a su posición primitiva. Para aumentar la rapidez del juego puede agregarse que el último o el primer jugador que recibe la pelota de su compañero de la hilera vecina debe pasarla nuevamente a quien se la ha lanzado, una vez que éste haya ocupado su nuevo lugar, de forma que sea él quien inicie el pasaje de la pelota por la hilera.

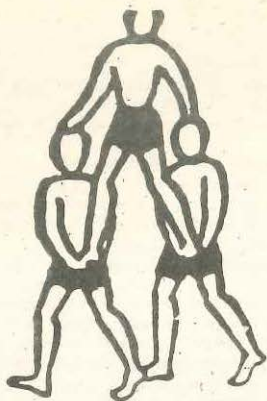


572 - **CARRERA DE CARROS ROMANOS.** Pueden participar de 6 a 30 jugadores formados en grupos de tres. Dos participantes se paran uno al lado del otro y cada uno de ellos entrelaza los dedos de sus manos detrás de la espalda; el tercero usa los estribos así formados para pararse sobre ellos, sujetándose de los hombros de los compañeros. A la voz de largada deben correr contra sus adversarios, sin perder el equilibrio.

Variaciones:

a) En grupos de cuatro, con una lona de carpa: tres ejecutantes toman las puntas de la lona y el cuarto se sienta sobre ella, para ser transportado durante la competencia.

b) En grupos de cuatro: dos jugadores se paran uno junto al otro, y pasan sus brazos internos por detrás de la nuca del compañero. Otro se coloca detrás de ellos, guardando una distancia de 2m, y el cuarto ejecutante se acuesta apoyando su

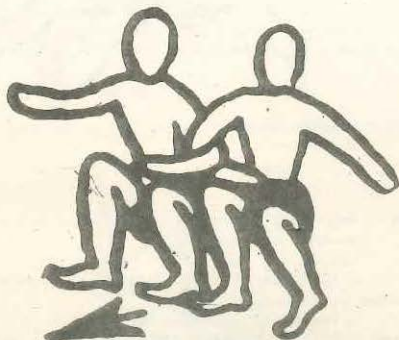


pecho sobre los brazos de los primeros y sus pies sobre los hombros del tercero. En la competencia contra los demás grupos, deben desplazarse lo más rápidamente posible en esta posición.

c) Formando grupos de cinco integrantes: Dos de ellos se paran uno junto al otro tomándose de las manos internas y llevan las externas hacia atrás; otros dos se paran detrás de los primeros, flexionan bien su tronco y toman la mano ofrecida por el compañero de adelante que se halla de su mismo lado. El conductor del carro se para sobre la cadera de los dos participantes agachados y se sujeta de los hombros de los primeros.

573 - **CARRERA DE CONJUNTO.** Cada equipo, formado aproximadamente por 5 integrantes, debe pasar la meta en grupo, ya sea tomándose de las manos, llevando al más débil, etc.

574 - **CARRERA DE LOS PATOS.** Se realiza por parejas y pueden participar de 4 a 12 jugadores. Los compañeros deben pararse uno junto al otro, engancharse por los codos y bajar a la posición de cuclillas, para tratar luego de alcanzar, lo más rápidamente posible, la meta colocada a unos 7m de distancia, dando pasitos muy cortos. El regreso se hace en carrera libre.



575 - **EL CIEGO Y EL RENGO.** Los bandos deben formarse para realizar un relevo pendular, dejando 12m entre las hileras compañeras.

A la señal de partida, sale el primer ciego de cada grupo, y se dirige hacia su compañero rengo ayudado por las indicaciones de éste. Al llegar a su lado, el rengo salta sobre las espaldas del ciego y lo guía de vuelta a su lugar de origen, y da la señal de partida al segundo ciego, etc.

576 - **MONTANDO ESCOBAS.** Se realiza por parejas. Cada uno debe contar con una escoba bastante grande, confeccionada con ramas. La competencia consiste en que uno de los participantes se sienta sobre las ramas, apoya sus pies sobre el mango y se sostenga del mismo pasando sus manos por entre las piernas, para hacerse llevar lo más rápidamente posible por su compañero hasta la meta.

577 - **LOS DESMAYADOS.** Todos los participantes se paran en fila y numeran de dos. A la orden del líder deben caer completamente relajados (desmayados) los números pares o impares. Los ejecutantes que se hallan a su derecha o izquierda, deben levantarlos y transportarlos tan rápido como puedan a la meta establecida.

Variaciones:

a) Un desmayado y dos que lo llevan.

b) El mismo, pero los enfermeros se valen de una lona de carpas, sobre la que acuestan al accidentado.

578 - **ENCONTRAR EL ZAPATO.** Se recolectan los zapatos de todos los jugadores y se los coloca en un montón, aproximadamente a 30m de distancia. A la señal de partida deben largar todos a la vez para buscar sus zapatos, ponérselos, volver a la línea de largada antes que los demás y ganar. Se permite tomar zapatos ajenos y tirarlos a otro lado.

Variación:

El mismo juego, pero para su realización se sugiere el empleo de ropa vieja, pues la vestimenta se rompe con mucha facilidad al ser usada en esta actividad. Por la misma razón se recomienda pedir a los participantes el uso de malla de baño. Los jugadores deben largar en malla, correr hasta donde se halla su ropa, vestirse y volver a la línea de largada.

600 - A los varones les gustan enormemente las luchas. Los encuentros pueden realizarse al aire libre, sobre el césped, o dentro, sobre colchonetas o lonas de carpas. Para hacerlas más interesantes se pueden organizar torneos por eliminación.



Dentro de un grupo, pueden seleccionarse las parejas mediante un sorteo (colocando papelitos con los nombres de los participantes dentro de un sombrero). Los vencedores, a su vez, forman nuevas parejas, y así, sucesivamente, hasta quedar consagrado el campeón. También los perdedores luchan entre sí.

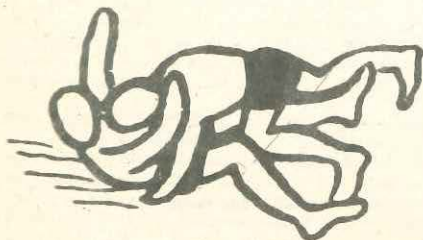
Muchas competencias pueden largarse en masa (formando dos equipos, o todos contra todos), pero ha de convenirse de ante mano si las luchas serán individuales o si los compañeros de equipo pueden ayudarse mutuamente.

Todas las luchas por parejas pueden ser organizadas como luchas entre dos equipos, sin necesidad de formar previamente los mismos.

Los integrantes de cada grupo eligen cada vez al que va a representarlo, de modo que luchen dos participantes de fuerzas parejas, pero cada uno sólo podrá luchar una vez.

En un torneo relámpago, los encuentros se producirán solamente entre ganadores, sistema de eliminación simple que permite la determinación del mejor luchador en pocas confrontaciones.

601 - Lucha. Pierde el que toca el suelo con ambos hombros. Si se dispone de tiempo, es mejor hacer tres ruedas de encuentros.



Variaciones:

a) Pierde el que toca el suelo con cualquier parte del cuerpo (salvo los pies, naturalmente).

b) Hay que abrazar al oponente por la espalda y tirarlo al suelo.

c) Posición inicial: a cuatro pies, acostados boca abajo, acostados de espaldas o sentados.

d) Los dos adversarios se dan una o ambas manos.

e) Ambos contrincantes se colocan enfrentados, con sus cuerpos tocándose, o espalda contra espalda.

f) Los jugadores se abrazan con una llave de cuello.

602 - Se inicia la lucha con un "abrazo cruzado": cada jugador abraza a su adversario de modo que su brazo derecho pase por arriba y el izquierdo por debajo del brazo del contrario. La lucha comienza recién después de iniciada la toma.

603 - Lucha con busca de toma: cada uno trata de voltear al contrario mediante una toma ventajosa. Sólo se puede tomar el tronco hasta las caderas, o los brazos. Está prohibido pegar, empujar, poner el pie, tomar la cabeza, aferrarse a los vestidos del adversario.

604 - Ambos luchadores se hallan uno junto al otro acostados de espaldas. A una señal, tratan de darse vuelta rápidamente para colocar nuevamente de espaldas al contrario.

605 - Los adversarios se colocan espalda contra espalda, con los brazos enganchados y tratan de voltearse de forma que el contrario toque el suelo con los brazos o las manos.



606 - Ambos contrincantes tratan de levantarse mutuamente por un lapso de 3 segundos.

Variaciones:

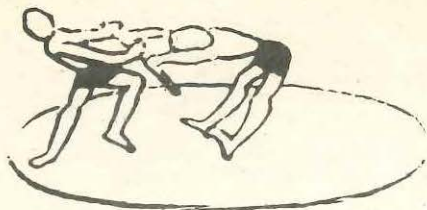
a) Además de levantar al adversario, hay que girar sobre sí mismo con él a cuestas.

b) Levantar al contrario y colocarlo sobre una mesa, teniendo cuidado de no golpearlo con los bordes de la misma.

607 - Los jugadores se toman de uno o varios bastones en el centro de un círculo y tratan de arrastrar al adversario hasta hacerlo pasar una línea límite situada a 3 metros de distancia.

Variación:

Los jugadores se tomarán solamente de una o ambas manos.



608 - Dar la mano derecha (o izquierda) al adversario y hacerlo caer de rodillas.

609 - Lo mismo saltando sobre un pie o parados sobre un banco.

610 - Con los brazos cruzados, los jugadores van uno al encuentro del otro saltando sobre un pie y luego tratan de hacer caer al oponente, enganchando con la pierna libre la del adversario y tirando de ésta.

611 - Dos jugadores se enfrentan; flexionan el tronco y se toman de los hombros. También pueden tomarse de las manos o entrelazar las manos detrás de la nuca del contrario. Luego se coloca una pelota o un pañuelo en el suelo, entre ambos. El juego consiste en tratar de dar un empujón al contrincante, tomar la pelota y llegar a una zona neutral situada a unos 5 metros, sin ser tocado por el adversario.

612 - Los rengos. Cada uno de los participantes trata de desatar el cordón de uno de los zapatos del adversario (o quitarle un pañuelo atado al cinturón).

613 - La lucha se hace con garrotes confeccionados con papel de diarios.

614 - Oponentes ligados. Los jugadores tienen, cada uno, un extremo de una soga de 2 metros de largo atado a un tobillo. Deben tratar de hacerse caer mutuamente o llevar al adversario detrás de una línea límite.

615 - Quitar el sombrero. Cada luchador tratará de hacer volar el sombrero del otro aplicándole una palmada. Debe golpearse con la mano abierta y está prohibido sostener el sombrero.

Variaciones:

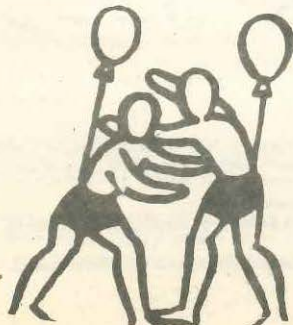
a) Los jugadores usan un gran bonete de papel.

b) En vez de sombrero, un pañuelo anudado.

c) Los adversarios tienen los ojos tapados, pero están ligados por una soga de 3 metros de largo atada a las caderas de ambos.

d) Lo mismo por equipos.

616 - Lucha por el globo. Ambos adversarios tienen un globo in-



flado atado a su espalda y lo cuidan de los ataques del contrario. El globo va atado del tobillo, del cinturón, etc.

617 - Boxear contra globos. Cada jugador lleva un globo atado delante de su pecho y, provisto de un par de guantes de boxeo, trata de golpear en el globo del adversario.

618 - A golpear los jamones. Dos jugadores se enfrentan y, sin luchar, tratan de dar palmadas en la nalga del adversario. Cada golpe correcto vale un punto.

619 - Hacer prisioneros. Cada jugador dispone de una soga de 2 metros de largo y con ella trata de aprisionar al adversario, atándole solamente las piernas; en caso de tener sogas más largas, hay que atarlo por completo. Puede agregarse dificultad al juego haciendo que, además, sea necesario apoderarse de un pañuelo atado al cinturón del contrincante, o a su tobillo.

620 - Arponear. Dos jugadores se hallan parados, dándose la espalda, a una distancia de 2 o 3 metros uno de otro y con las piernas separadas. Hacen pasar un tirante entre las piernas, y ambos lo sostienen con las manos. Uno de ellos queda inmóvil, y delante de él se coloca un bolo. El otro intentará voltearlo empujándolo con el tirante, mientras el primero tratará de desviar los golpes.

621 - Ejercicios de fuerza.

a) Un jugador se acuesta boca abajo, con brazos y piernas extendidas a los costados, y otro participante trata de ponerlo de espaldas.

b) El primer jugador se sienta con las piernas juntas (separadas), y el segundo trata de separárselas (juntárselas).

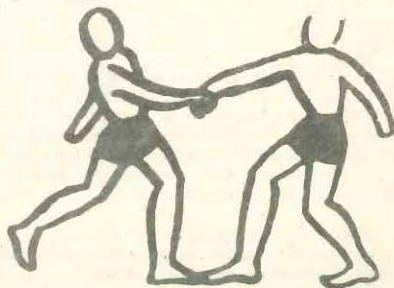
c) Un participante intentará separar las rodillas de otro, que las mantiene fuertemente unidas, y tratará de colocar las suyas entre ellas.

d) Un jugador engancha sus dedos índices frente a su pecho, y otro trata de separárselos.

622 - Dos jugadores se sientan enfrentados junto a una mesa y apoyan los puños en el centro de la misma, contra los del adversario. Cada uno trata de desplazar al otro empujándolo.

Variación: "Pulseada". Ambos jugadores apoyan los codos y se toman con las manos derechas. Tratan de vencer la resistencia del adversario haciendo fuerza con la mano. Lo mismo acostados boca abajo.

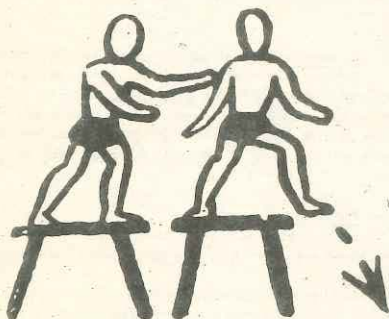
623 - Dos muchachos se enfrentan colocando cada uno su pie derecho junto al del adversario. Enganchan los dedos índices derechos y tratan de atraer a sí al contrario.



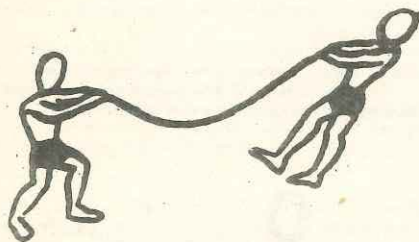
624 - **Doma de potros.** Un jugador se coloca en posición de "caballo" (tronco flexionado, manos sobre las rodillas). El otro participante salta sobre "el potro" y apoya las manos sobre los hombros del mismo, mientras enlaza sus piernas alrededor del tronco de éste. El "potro" trata de desmontar al "domador" y, si éste se mantiene 30 segundos resulta ganador.

625 - **"El Precipicio".** Dos jugadores se paran o sientan sobre un banco o cada uno sobre un banquito. La lucha consiste en tratar de hacer caer del banco al adversario.

Lo mismo, pero en vez de pararse sobre un banco, sentarse sobre una mesa.



626 - **Tirar de la soga.** Dos jugadores tiran cada uno de un extremo de una soga. El juego consiste en llevar al contrario a un lugar situado a 5 metros de distancia, o hacerlo caer, sorprendiéndolo, al aflojar repentinamente la soga o dando un tirón inesperado.

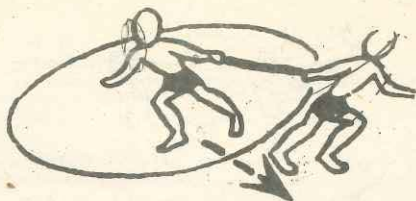


Variaciones:

- Lo mismo, pero con los participantes amodillados.
- Lo mismo, pero los jugadores parados en un solo pie.
- Cada luchador "rengo" cuenta con su asistente, quien lo sostiene cuando está a punto de caer.

627 - **"Cinchada" en un círculo.** Uno de los contrincantes se encuentra dentro de un círculo y el otro afuera. Cada uno sostiene un extremo de una soga, y el que está afuera trata de arrastrar al otro hasta su zona tirando de la soga y corriendo alrededor del círculo.

Variación: Los jugadores sostienen la soga por encima de su espalda, pero en ese caso hay que tener mucho cuidado cuando el que está afuera empieza a girar alrededor del círculo.



Luego se concede la revancha, es decir, se cambian los papeles.

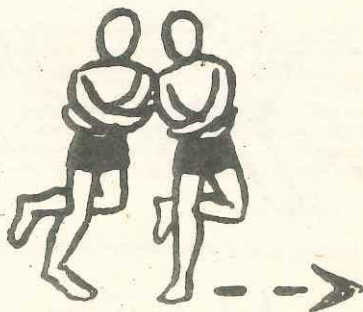
628 - **Cruzar el límite.** Dos jugadores se enfrentan, colocando los pies derechos uno junto al otro y dándose la mano derecha. Cada uno trata de llevar a su adversario fuera de su posición inicial, empujándolo y tirando de él.

Variaciones:

- Llevar al contrincante hasta la propia cancha.
- Los pies en cualquier posición. Tomarse de las manos (o de un bastón o soga corta) y arrastrar al adversario hasta 2 metros dentro del propio campo.
- Se traza una línea divisoria y los contendientes se colocan a uno y otro lado de la misma. Atacando repentinamente tratarán de sorprender al adversario y, tomándolo, llevárselo hacia su lado, por lo menos 1 metro detrás de la propia línea.

629 - **Riña de gallos.** Ambos jugadores topan uno contra el otro saltando en un pie y manteniendo los brazos cruzados al frente hasta que uno de ellos pierda el equilibrio.

Variación: La lucha tiene lugar dentro de un círculo de 4 metros de diámetro y resulta ganador el que logra sacar al contrario fuera del mismo.



630 - **Robo del pañuelo.** Los jugadores, "rengos", tendrán un pañuelo atado en el cinturón, que el adversario tratará de robar.

Variaciones:

- En vez de saltar en un pie, los contrincantes están embalsados.
- Los contendientes tienen los tobillos atados.

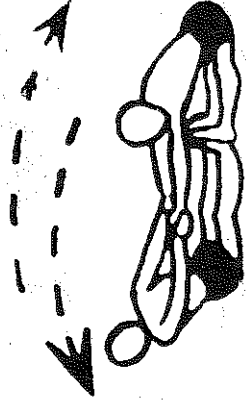
631 - Dos jugadores se enfrentan a corta distancia uno de otro. Cada uno coloca un pie delante de otro, tocando con la punta de uno el talón del otro. Simultáneamente extenderán una mano hacia adelante, y cada uno tratará de golpear la mano del otro. Está permitido retirar la mano y engañar.

632 - Los mulos. Dos jugadores a cuatro pies, con las cabezas en direcciones opuestas. La lucha consiste en hacer caer al contrario dando coces sobre las asentaderas del mismo.

Variación: Los contrincantes se colocan en cuclillas, espalda contra espalda, y cada uno se toma los tobillos con las manos. Mediante empujones, hay que tratar de sacar al adversario del círculo, previamente trazado, dentro del cual se encuentran.

633 - Cada jugador, en cuclillas, se toma el tobillo derecho con la mano izquierda, pasándola por detrás. Con la mano derecha toma la de su adversario y trata de hacer que pierda el equilibrio.

634 - "El bote". Dos jugadores se sientan enfrentados con las piernas extendidas y planta de los pies contra planta de los pies. Se toman de las manos y tiran uno del otro en forma alternada.



635 - Dos luchadores, parados espalda contra espalda y abrazan de el torso del contrario, tratan de mover a éste de su lugar.

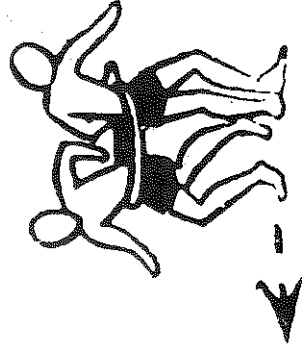
636 - Dos contrincantes se enfrentan, flexionan el tronco hacia adelante y entrelazan las manos detrás de la nuca del adversario. En esta posición, tratan de arrastrar a éste, caminando hacia atrás, hasta una línea límite.

637 - Se atan los extremos de una soga y los dos contendientes se colocan dentro del círculo formado por ella. Cada uno intentará remolcar al adversario por lo menos tres pasos.

638 - Los contrincantes se hallan ligados por una soga atada a sus tobillos; se colocan acostados boca abajo y apoyados sobre los brazos en extensión, y cada uno tira tratando de arrastrar al adversario.

639 - Los dos contendientes se colocan espalda contra espalda, y se toman de las manos entre las piernas separadas. Cada uno trata de arrastrar al adversario unos tres pasos.

640 - Dos jugadores espalda contra espalda, con una soga o una cámara de bicicleta alrededor de las caderas de ambos. Cada uno se esfuerza por arrastrar al otro unos 5 metros.



641 - En la misma posición de partida que en el caso anterior, cada contrincante intenta levantar y transportar al adversario unos 5 metros.

642 - Dos jugadores se arrodillan enfrentados, sosteniendo una vela cada uno y pasando la otra mano por debajo de una rodilla, de modo de quedar apoyados sólo en la otra. Se enciende una de las velas y el otro tratará de encender la suya en la del adversario. Cambiar papeles.

643 - Dos jugadores sobre zancos tratan de hacerse caer mutuamente.

644 - Dos adversarios se sientan enfrentados, apoyando las plantas de los pies en las del contrincante. Con las manos sosteniendo un banco por las patas o una palangana llena de agua, a la que tratan de atraer para su lado.



645 - Lucha estiría. Dos adversarios se toman mutuamente de la muñeca derecha y aprietan con los brazos extendidos hasta que uno de ellos toque el suelo o pierda el equilibrio.

646 - Pegar en los dedos. Dos contendientes se golpean mutuamente sobre las dedos índice y mayor, hasta que uno de ellos abandona.

647 - Un jugador extiende los brazos hacia adelante, con las palmas hacia arriba. Sobre las dedos apoyará una regla o varilla. Su contrincante tratará de apoderarse de ella y golpearle los dedos. El primero puede retirar los dedos, esquivando el golpe, una vez que la regla le ha sido retirada. Cambio de papeles después de cada golpe errado.

Variación: El primer jugador extiende las manos con las palmas hacia abajo; el otro mantiene sus manos a la altura de los

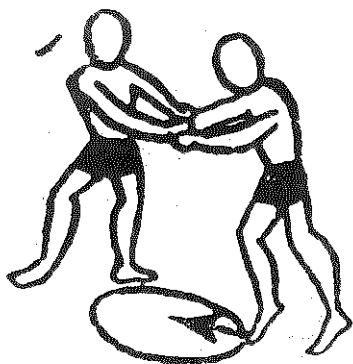
ojas y trata de pegar sobre las del primero, bajándolas repentinamente e inesperadamente.

649 - Balsa salvavidas. Dos jugadores se colocan dentro de un círculo de 2 metros de diámetro, trazado con tiza en el suelo, y tratan de echarse mutuamente de él.

Variaciones:

- Sacar al adversario sin emplear las manos.
- Desahacerse del contrincante empujándolo.

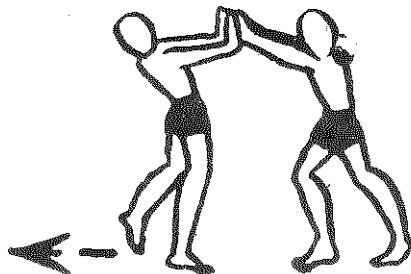
650 - Pisar el círculo. Se traza con tiza un círculo de 50 centímetros de diámetro. Dos contrincantes se toman de las manos y tratan de hacer que el adversario pise dentro del círculo.



Variaciones:

- Se planta un palo en el centro del círculo. Cada jugador intenta forzar a su adversario a que lo haga caer.
- Los contendientes tratan de pisarse los pies. Gana el que consigue sumar primero tres puntos.
- Pisar los dedos de los pies del adversario sin tomarse de las manos.
- Dar puntapiés sobre las nalgas del contendiente, sin tomarse de las manos.

651 - Empujar con las manos. Dos jugadores se enfrentan con los brazos extendidos hacia adelante a la altura de los hombros y, apoyando las palmas una contra otra, se empujan tratando de desplazar de su lugar al adversario.

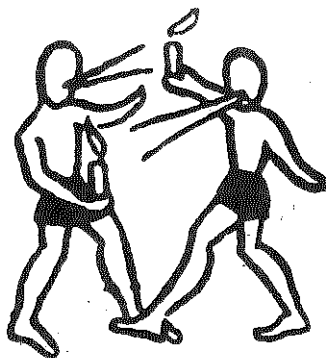


Variaciones:

- Lo mismo con piernas separadas.
- Igual, pero está permitido enganchar amagando movimientos para luego realizar otro sorpresivamente.

652 - Lucha de dedos. Dos jugadores se enfrentan y entrelazan los dedos de la mano derecha con los de la izquierda del adversario. Cada uno trata de vencer al otro obligándolo a tocar tierra mediante empujones. Sólo debe hacerse esta lucha entre muchachos de tamaño semejante.

653 - Apagar la luz de la vida. Dos jugadores se enfrentan, colocando sus pies izquierdos uno junto al otro. Cada uno sostiene una vela encendida en la mano derecha, que su adversario trata de apagar de un soplo o con una cuchara.



654 - La mula salvaje. Un jugador camina a cuatro pies y otro se sienta sobre él; para sostenerse usa las piernas, pero le está prohibido valerse de las manos. La "mula", a su vez, trata de desmontar al jinete, pero pierde si cae junto con éste.

655 - Dos jugadores se sientan con las piernas flexionadas, enfrentándose algo oblicuamente, y sosteniendo en sus manos derechos un cinturón o varilla. Se hamecan y al ir hacia adelante pegan en las nalgas del compañero con la varilla.

Variaciones:

- Ambos jugadores con los ojos vendados acostados uno junto al otro en direcciones opuestas (cabeza al lado de los pies del compañero) y se toman de la mano izquierda. Cada uno tiene una manita, con la que puede castigar a su compañero a discreción, sentándose previamente para ello.

657 - Báscula. Dos compañeros se paran espalda contra espalda



enganchándose por los codos; uno de ellos flexiona el tronco hacia adelante, para levantar el otro, quien debe acompañar el movimiento elevando sus piernas. Al bajarlas nuevamente hace lo mismo con el compañero.

Variaciones:

a) El jugador que flexiona el tronco gira rápidamente sobre sí mismo, de manera que el compañero, da vueltas como una calesita.

El jugador que es levantado puede llegar a hacer un volteo si el ejecutante hace una flexión profunda. Por lo tanto, debe tener cuidado de saltarse a tiempo.

b) Los dos compañeros se sientan sobre un banco para hacer la báscula; así se podrá colocar de improviso un paño mojado en el asiento del que se levantó.

658 - Lucha a empujones. Dos jugadores se sientan espalda contra espalda sobre un banco y tratan de desplazarse mutuamente.

Variaciones:

a) Se sientan enfrentados y luchan por desalojarse.

b) Los contrincantes se vendan los ojos.

659 - Lucha de perros. Dos jugadores se enfrentan acostados boca abajo con apoyo de brazos extendidos, de forma tal que sus caras se hallen próximas. Se coloca un cinturón abrochado alrededor de la nuca de ambos y cada jugador trata de atraer hacia su lado a su oponente, retrocediendo. Las rodillas no deben tocar el suelo.

Variaciones:

a) Idem a cuatro pies (rodillas apoyadas en el suelo).

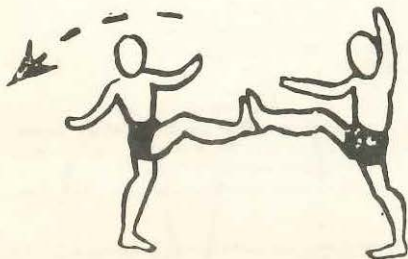
b) Los oponentes a cuatro pies deben mirar en direcciones opuestas es decir tienen la planta de los pies contra la planta de los pies del compañero. Se toma una soga y se la ata por sus extremos. Se la hace pasar entre las piernas de los jugadores, y cada uno de ellos la engancha en su cabeza. De este modo cada uno la tracciona tratando de arrastrar al contrario.

La mano correspondiente al pie que empuja pasa por debajo de esta pierna y se toma de la mano del contrincante por encima de la rodilla flexionada.

c) Se ata la soga a una o a ambas piernas de los jugadores.

d) Lo mismo en posición de rodillas. Cada uno tira hasta hacer caer al contrincante o hasta obligarlo a apoyar las manos en el suelo.

660 - Lucha con las plantas de los pies. Dos jugadores enfrentados en posición de pie levantan la pierna derecha (izquierda) y tocándose con la planta de los pies, tratan de hacerse caer empujándose.

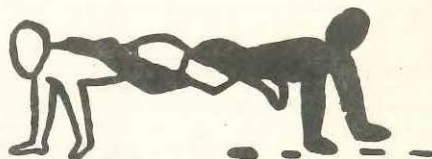


Variación:

Lo mismo en posición de sentado. Un pie empuja mientras el otro se halla flexionado.

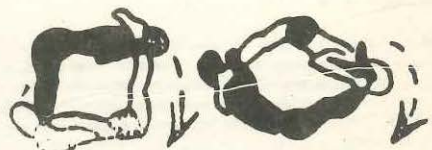
661 - Carrera de cocodrilos. Un jugador se acuesta boca abajo con apoyo de brazos extendidos. Otro asume la misma posición con las piernas separadas encima del primero y mirando en dirección contraria. Entonces el primero entrelaza sus piernas encima de la espalda del segundo.

Como el cocodrilo camina tan bien hacia adelante como hacia atrás, se lo hace avanzar primero 10m en una dirección y luego otros 10m en dirección opuesta.



662 - Bicho doble. Un jugador se para en posición de prevención otro salta por el frente a caballo sobre él; entrelaza fuertemente sus piernas en la espalda de éste, se deja caer hacia atrás y abajo, pasa por entre las piernas del primero y se toma de sus tobillos. Cada "bicho" formado así, compite en carrera con otros similares.

663 - Carrera de ruedas. Un jugador se acuesta de espaldas, con las piernas extendidas hacia arriba. Un compañero, parado junto a su cabeza, toma los tobillos del primero y éste los del segundo. Hay que mantener las piernas extendidas, las caderas levemente flexionadas y la cabeza contra el pecho. Empezar a rodar sin soltarse.



664 - Lucha de caballos. Dos "caballos" a cuatro pies con sus respectivos jinetes, colocados dándose la espalda. Los jinetes llevan los brazos hacia atrás y se toman de las manos. Los caballos comenzarán a avanzar a una señal, procurando llevar también el otro jinete y, si es posible, a su caballo.

665 - Carrera de botes. Los "botes" se forman de la siguiente manera: Dos jugadores se sientan enfrentados sobre un suelo liso, con las plantas de los pies apoyadas en las del compañero. Tomándose de las manos tiran y aflojan en forma alternada, avanzando. El que es tirado debe mantener las piernas extendidas. Varios "botes" recorren en carrera, una distancia fijada de antemano.

666 - Dos participantes entablan lucha, pero espalda contra espalda, pueden acercarse dándose el frente, pero girando rápidamente un instante antes de chocar. Está permitido engañar. Los espectadores actuarán de Jurado.

Variaciones:

a) Desplazar al adversario empujándolo con las caderas en vez del choque de espalda contra espalda.

b) Lo mismo, pero cada luchador debe tomarse las rodillas o las pantorrillas con las manos.

c) Lo mismo dentro de un círculo de 2 metros de diámetro, tratando de echar al adversario fuera del círculo.

d) Los contrincantes se colocan en cuclillas y pasan las manos entre las rodillas para tocar el suelo con ellas, de modo de poder caminar en esa forma. Cada contendiente tratará de hacer perder el equilibrio a su adversario.

667 - Lucha de los aprisionados. Los jugadores se colocan en situación de "aprisionados" en la siguiente forma: Se ponen en cuclillas en el suelo, se hace pasar un palo por debajo de las rodillas y se atan los muñecos por arriba de éstas luego de pasar los brazos por debajo del palo. Dos participantes en esta posición se sientan frente a frente y tratan de hacerse caer mutuamente con los pies.



Variaciones:

a) Los jugadores no se sientan sino que quedan en cuclillas, marchan uno al encuentro del otro y tratan de hacerse perder el equilibrio.

b) Dos jugadores que trabajan en esa forma tratan de apoderarse de una manzana.

c) Carrera.

d) Después de la lucha se deja que los contendientes se liberen por sus propios medios; para ello, la ligadura se hará con una simple correa.

668 - Torneo de lanzas. Se tomarán dos polos de 2m de largo y en un extremo de cada uno se clava una tabla de unos 20cm, la cual se envuelve bien con trapos, como si fuera una pelota. Cada uno de los contrincantes subido a un banquito, tomará una "lanza" y tratará de hacer caer al adversario empujándolo con ella.

Variaciones:

a) Lo mismo con lucha de jinetes o competencia de carros romanos. También se presta para lucha de botes.

b) Más difícil: los caballeros sostienen al mismo tiempo con la otra mano una "luz de la vida" (vela encendida).

669 - Lucha de ciegos. Dos jugadores, con los ojos vendados, provistos cada uno de una manta, se buscan mutuamente para castigarse con ella.

Variaciones:

a) Los "ciegos" se arrodillan en el suelo y se dan la mano izquierda. En vez de mantas, usan como armas diarios enrollados.

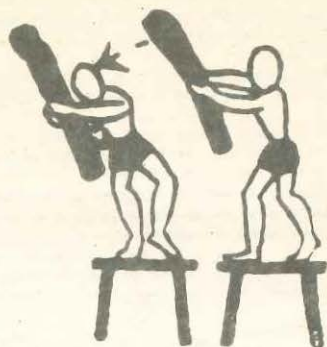
b) Lo mismo, pero sin darse las manos. Entonces preguntarán alternadamente: "¿Dónde estás?", para orientar los golpes.

c) Igual pero el espacio de lucha está limitado dentro de un círculo.

670 - Lucha de mantas. Dos jugadores se hallan dentro de un círculo y cada uno recibe una manta con la cual trata de castigar al adversario. Resulta vencido el que abandona o es desalojado del círculo.

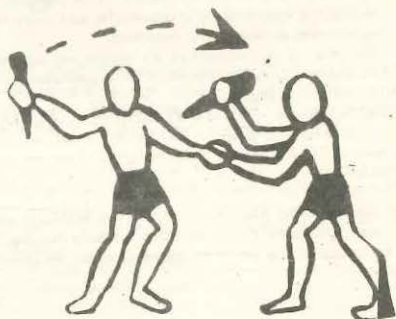
Variaciones:

a) Para mantener la distancia, cada uno de los jugadores se toma de un extremo de un palo de escoba.



b) Los contrincantes se sientan sobre una barra fija, con los pies juntos, a una altura tal que puedan quedar colgados cabeza abajo al intentar esquivar un golpe.

671 - Lucha india. Dos jugadores se toman de la mano izquierda; con la derecha empuñan un "puñal" (palo de escoba) de 15 cm de largo. Gana quien acierta primero al corazón del contrario.



672 - Lucha con polos. Cada contrincante tiene un palo de escoba en una mano. La lucha consiste en arrebatar el palo al adversario. Está permitido caerse pero está prohibido retomar el palo que ha sido quitado.

Variaciones:

a) Lucha con las dos manos.

b) Cada luchador tiene, además, un bastón.

c) Un contendiente sostiene una punta de cada bastón, y el otro la otra. Los jugadores tratan de arrastrar a su lado al adversario tirando de los bastones, o quitárselos.

d) Todas las variaciones mencionadas, pero saltando en un pie.

674 - Lucha de sastres. Dos contrincantes se sientan en posición de sastres sobre un banco y se propinan cachetadas en forma alternada. Para defenderse está permitido esquivarse y taparse la cara con las manos cruzadas delante de ella, con las palmas hacia afuera.

Variaciones:

- a) Pegar sólo con la mano izquierda.
- b) Ambos contendientes tratan de hacerse caer mutuamente. Todo está permitido menos el boxeo.
- c) Lo mismo en posición arrodillada sentada.
- d) Lo mismo, pero los luchadores se sientan como cabalgan las damas, es decir, sentados de costado y dejando colgar las piernas a la izquierda.

675 - Lucha de las cachetadas. Dos jugadores con los ojos vendados se enfrentan a un brazo de distancia. Cada uno trata de dar cachetadas al adversario manteniendo los brazos extendidos, pero puede esquivarse pasando a la posición en cuclillas. El juez indica la iniciación del encuentro y señala a uno de los contrincantes, el cual debe empezar a pegar mientras el juez cuenta lentamente hasta 3. Transcurrido ese lapso, le toca al segundo jugador intentar pegar a su adversario durante un período semejante. Gana el que acierte más golpes.



Variaciones:

- a) Lo mismo, pero los contendientes se dan la mano derecha y pegar en forma alternada.
- b) Los adversarios se traban en lucha munidos de un almohadón o una palmeta.

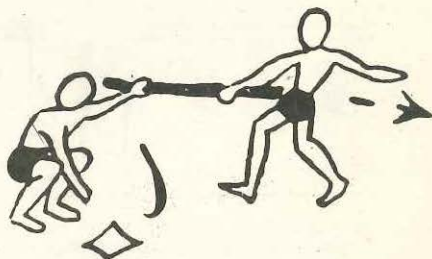


676 - Boxeo contra el pecho. Sólo están permitidos los golpes sobre el pecho y los brazos. Queda descalificado el que los da sobre la cabeza o el abdomen del adversario. Se fabrican unos guantes con una pequeña bolsita de género. El juez debe actuar energicamente. Cada lucha consistirá de 3 rounds de 1 minuto cada uno.

Variaciones:

- a) Se untan los "guantes" con tizne o pomada para lustrar zapatos. Pierde el que queda con el pecho más negro.
- b) Los boxeadores luchan embolsados desde la cintura.
- c) Los adversarios llevan los ojos vendados y están unidos por una soga. Ignoran que los guantes están sucios.
- d) Los contendientes llevan puesto un sombrero de paja. Se trata de hacer caer el sombrero del adversario sin tocarle la cara.

677 - En esta lucha dos contendientes se toman cada uno de una punta de un palo de escoba. En el suelo, a un costado y equidistante de ellos, está un pañuelo. Los adversarios intentan apoderarse de él y, al mismo tiempo, impedir que lo haga el oponente, empujándolo con el palo.



678 - Cada contrincante se coloca dentro de una cámara de automóvil, estando permitido sentarse dentro de ella. Pierde el que toca primero el suelo fuera de la cámara.

679 - Cada adversario se para dentro de un círculo trazado en el suelo, sosteniendo entre sus rodillas o tobillos una tarjeta postal. El juego consiste en hacer caer al oponente o desalojarlo del círculo que ocupa, pero si en esa pugna deja caer la tarjeta, pierde.

680 - Lucha por una pelota. Cada período es de 20 segundos. Gana el jugador que al cabo de ese lapso está en posesión de la pelota o la ha llevado a su rincón dentro del período.

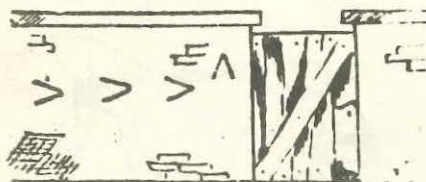
681 - Cada contendiente tiene un palo de 20 cm. en la mano y trata de quitarle el suyo al adversario sin perder el propio.

682 - Cada jugador tiene una piedra en una cuchara sopera y trata de hacer caer la de su adversario.

683 - Lucha pecho contra pecho. Terreno delimitado de 1 x 3 m. Dos jugadores se colocan en el centro del mismo, pecho contra pecho y con los brazos extendidos lateralmente y dándose las manos. A una señal del juez tratan de desplazarse mutuamente contra la línea final empujándose con el pecho.

766 - **JUEGOS EN LA CIUDAD.** Muchos juegos de bosque pueden ser adaptados para ser aplicados en la ciudad. A pesar de todo, es un medio peligroso que puede llevar a accidentes de importancia (ello depende, en gran parte, del director del grupo, quien debe elegir plazas, parques, baldíos y calles de poco tránsito para el desarrollo de estas actividades.) Hemos establecido como norma que sólo deben realizarse juegos en los que **NO SE CORRA**. También se halla prohibido utilizar medios de transporte públicos. Es necesario establecer claramente el sector donde ha de desarrollarse el juego, las calles que deben ser utilizadas y la hora de finalización de la actividad.

767 - **JUEGO DE LAS FLECHAS.** Es la cacería del zorro realizada en la ciudad. Los perseguidos utilizan tiza, en vez de papel, para señalar, con una flecha, los puntos en los que se desvían de la recta. Este trazo puede ser reemplazado por un ángulo. La cacería puede hacerse pasando por casas, jardines, negocios, por sobre paredes, etc. La persecución puede desarrollarse en forma individual o en grupos.



Variaciones:

A - Se dividen los participantes en dos equipos. Dos zorros largan simultáneamente en direcciones contrarias, después de concertar un punto de reunión, donde han de encontrarse las flechas de ambos. De esta manera se origina un circuito. Los dos equipos largan simultáneamente 10 minutos después de los zorros, persiguiendo cada uno una ruta.

Gana el equipo que llega primero al lugar de partida. **NO CORRER.**

B - Cacería a través de la ciudad.

Deben designarse como zorros a dos jugadores que conozcan bien las calles de la zona. Estos conducen a sus perseguidores hasta un patio, por medio de las conocidas flechas de tiza y allí esconden una hoja de papel sobre la que se halla escrito, por ejemplo: "Toma la 3a. letra de la primer calle, la cuarta de la 2a," etc. La reunión de todas las letras dirá el escondite de los zorros. Si las letras formaron la palabra "ingeniero", por ejemplo, puede deducirse que los zorros se hallan en la casa del ingeniero.

769 - **SHERLOCK HOLMES.** El director de juego hace saber a los participantes que su tarea es reconocer al gran detective, quien recorrerá personalmente, pero oculto bajo un disfraz cualquiera, las Avenidas A, B, C y D entre las 16.00 y 17.30 horas. El jugador que lo descubre debe acercarsele disimuladamente y decirle la clave: "Querido abuelito" (o mejor: "Perdone Ud., ¿qué hora es?") Sherlock Holmes le entregará entonces una tarjetita numerada.

Es necesario concertar una hora y un punto de reunión exactos donde los perseguidores han de encontrarse después del plazo fijado. Allí se hará la proclamación de los ganadores por orden numérico.

Variaciones:

a) Se deben descubrir 3 detectives.

b) Para dificultar la tarea a Sherlock Holmes, se le exige llevar un paquete de por lo menos 50 x 20 x 10 cm., aunque puede esconderlo.

c) Sherlock Holmes debe llevar a la vista una cinta de 50 cm. de largo y 3 de ancho. (Puede disfrazarse de niña y adornar su sombrero con ella).

770 - **INSTITUTO DE DETECTIVES.** La mitad del grupo hace de detectives, que trabajan cada uno por su lado, pudiendo disfrazarse. Ellos deben reconocer a los bandidos que también disfrazados recorren la zona indicada y éstos últimos entregan una tarjetita con su nombre, numerada, a quienes los identifican.



Variaciones:

a) Ambos equipos se disfrazan y entregan tarjetitas. Sólo cibe la tarjetita quien sorprende primero al adversario. Por ejemplo: le da una palmada sobre la espalda o le habla. Es ganador el jugador que colecciona el mayor número de tarjetas sin tener que entregar una sola.

b) Los detectives, disfrazados, deben buscar a los bandidos, que no lo están, y pedirles tarjetas. **SE PROHIBE CORRER!**

771 - **LADRONES DE BANCO.**

Uno o más ladrones disfrazados deben llevar su botín desde el banco hasta la estación, utilizando determinadas calles. No deben hacer uso de medios de transporte.

772 - **CONTRABANDISTAS DE OPIO.** Dos contrabandistas de opio deben llevar 9 paquetes de diferente tamaño y en un lapso determinado, desde una calle establecida a otra. Deben permitir que se los revise en caso de ser descubiertos (para ello puede utilizarse la entrada de una casa) y entregar el opio. Este sólo puede ser escondido en un portafolios, bolsillo del saco, o cualquier lugar situado por arriba de la cintura. Ningún detective puede vigilar o pararse en las calles que dan comienzo y fin a la competencia. **NO CORRER.**

Variaciones:

a) La cuarta parte de los jugadores hacen el papel de contrabandistas, pero sólo una cuarta parte de los mismos llevan paquetes. Estos pueden ser pasados de uno a otro maleante, en el transcurso del juego.

b) Se hacen muchos paquetes. Los contrabandistas deben recorrer varias veces el trayecto para transportarlos a todos.

c) Se hacen tantos paquetes como dos veces el número de detectives. Los contrabandistas pueden hacer el viaje tantas veces como quieran, llevando o no paquetes. Estos también pueden ser pasados, escondidos para ser buscados: luego por otro compañero, etc.

d) Cada contrabandista debe hacer el camino 4 veces y llevar personalmente dos paquetes al lugar indicado. Cada detective debe entregar una tarjetita al maleante que detiene; debe ser muy cuidadoso con ellas pues sólo dispondrá de cuatro. (La cantidad de paquetes, número de viajes de los contrabandistas y tarjetas de identificación deben ser variados de acuerdo a las condiciones del lugar, tráfico existente y edad de los jugadores).

e) Se forman dos equipos de igual número de integrantes, los policías y los contrabandistas. Nadie puede disfrazarse. Los contrabandistas deben reunirse en un punto indicado (puede ser el hogar de uno de ellos) a las 18.00 horas, por ejemplo y hallarse en

posesión del opio. Previamente, éste, les ha sido entregado en la estación ferroviaria, fijándose la hora 16.30 como momento en que puede iniciarse el contrabando, saliendo por todas las puertas del andén.

Todos los contrabandistas deben llevar carteras y llenarlas de papel; sólo una de ellas contendrá el ladrillo que hace las veces de opio.

Los detectives pueden revisar las carteras en todo momento, pero estas pueden ser intercambiadas entre los maleantes. NO CORRER.

773 - BUSCAR LA CUEVA. Uno de los jugadores, designado previamente, relata su visita a una cueva de fumadores de marihuana y explica que no conoce el camino que podría llevar a ella, pues había sido transportado en un coche sin ventanas; sólo recuerda haber visto una casa de tres pisos con un balcón en el primero y un jardín muy cuidado. Manifiesta que debe hallarse cerca de la Iglesia X pues ha podido descubrir sus torres. Gana el jugador que encuentra primero la presunta casa. Cada líder puede crear rutas de acuerdo a la zona en la que organiza la actividad.

774 - LA CASA DE LOS CRIMINALES. Uno de los participantes que había sido raptado, después de haber podido escapar, da puntos de referencia a sus compañeros para que éstos puedan llegar al lugar donde están los malhechores. Manifiesta que había sido capturado momentos después de salir de su casa, situada en la calle.....; que se le habían vendado los ojos inmediatamente, razón por la cual no pudo ver más nada.

Que había seguido por esa calle 120 pasos, y luego doblado hacia la derecha. Después habían cruzado tres calles tomando luego hacia la izquierda; que había podido escuchar el ruido de un tranvía y música de baile proveniente, quizá, de un restaurante; etc. Cada participante debe anotar los puntos que más le interesan y tratar de localizar, antes que los demás jugadores, el lugar donde había sido llevado el compañero. Los raptos han de dar la bienvenida a los detectives exitosos.

775 - EXAMEN DE LAS VIDRIERAS. El director de juego explica a los alumnos que ha visto un objeto de tan mal gusto en una vidriera, que quisiera mostrarlo a todos, pero no recuerda el negocio que lo vendía. Sólo puede decir que el comercio se hallaba en la calle X y que el regalo costaba 108,35\$.

Gana quien lo encuentra primero.

Variaciones:

a) Cada participante debe estudiar el contenido de una vidriera y detallarlo al llegar al hogar. Total de tiempo disponible: 15 minutos.

b) Lo mismo con una cartelera.

c) Deben estudiarse 5 vidrieras, deteniéndose 1 minuto en cada una.

d) Más difícil: descubrir el reloj más barato y el más caro de una determinada calle. Como también la vidriera más elegante, la más atractiva, de peor gusto o la más fea, etc.

776 - MUSEO. Gana el participante que localiza primero cuadros o pinturas que expresan mejor un determinado estado de ánimo. Por ejemplo: rabia, tristeza, alegría, desenfreno, euforia, desesperación, etc.

También puede pedirse que se busque un cuadro que quede bien en el hogar, en la Iglesia, en el club, etc.

777 - CUIDADO! Se hace una lista de objetos que los participantes deben buscar individualmente o en grupos, sin tener roles, tales como:

1 cerilla = 1 punto; caja de fósforos = 2 puntos, botón = 3 puntos, moneda = 5 puntos.

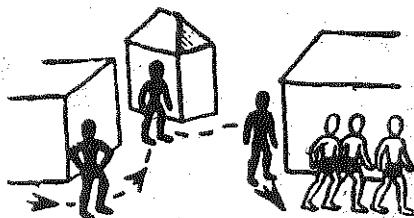
También se puede indicar que recuerden los precios de las prendas u objetos que deben buscar en las vidrieras, por ejemplo: zapatos de fútbol, batería de cocina, el reloj más barato, topado de piel más caro, etc. otorgándose 30 minutos para realizar la tarea.

Se resta uno y dos puntos a quienes llegan más tarde y dema-

siado temprano, respectivamente.

778 - CACERÍA DE CRIMINALES. Se elige un lugar tranquilo y se forman dos equipos. Se designa luego un ladrón que comienza a caminar, sin apresurarse demasiado. Un grupo lo persigue dejando en cada esquina o al alcance de la vista un guarda, tratando de no dejar entre vigía y vigía una distancia mayor de 70 m.

Cuando sólo falta que tres ocupen sus puestos de vigías, el último colocado debe levantar la mano y hacer señas o silbar en el momento de ocupar su puesto. Esta señal es transmitida por toda la cadena de vigías hasta llegar al otro grupo; que esperaba en el punto de origen y que sale corriendo para llegar hasta el criminal guiándose por los integrantes del primer grupo y comenzar a su vez a apostar guardias. Por su parte, los integrantes del primer grupo se reúnen en el lugar en que el segundo equipo dejó a su primer vigía. Se otorgan puntos en contra al equipo que pierde el rastro. (El criminal debe esperar).



779 - REEMPLAZANDO JUEGOS DE ORIENTACION. Cada jugador o grupo recibe diversas órdenes por carta o teléfono. Estas pueden ser así: Averiguar determinados precios, que multiplicados, divididos o sumados, den el número de una casa misteriosa. La calle en que éstas se halla se deduce de combinaciones semejantes, como ser: el título de un libro expuesta en la vidriera X, en cuyo ángulo derecho inferior se ha pegado una tarjeta con más indicaciones. Estas pueden continuar en una cartelera, hallándose escritas directamente sobre el papel. Otra forma de hacer llegar mensajes es diciendo a los alumnos que un muchacho gordo, con gorro marinero y que se paseará por la avenida principal entre las 17 y 18 horas, se encargará de transmitir más datos. Este hace saber a los participantes que deben prestar atención a un silbido especial, o golpes dados con un determinado ritmo sobre una puerta indicada, etc.

El jugador (o grupo) que descubre primero la meta final, encuentra un regalito o diploma de ganador.

800 - LOS NO NADADORES. En primer término debe familiarizarse con el agua a los participantes que no saben nadar. La mejor forma de lograrlo es a través del movimiento y el juego, realizados a intervalos de corta duración. Se debe sacar del agua inmediatamente a todo jugador que, a pesar de ello, sienta frío.

801 - CARRERAS. Se pueden organizar competencias individuales en las que los ejecutantes deben desplazarse hacia adelante y hacia atrás. Al principio, en aguas que lleguen hasta las rodillas y, más adelante, hasta las caderas y el pecho. Cuando estas pruebas se realicen en aguas profundas deben ser acompañadas por movimientos vigorosos de los brazos para aumentar la estabilidad y, al mismo tiempo, la velocidad.



802 - CARRERA DE RANAS. En aguas que lleguen hasta las rodillas. Todos los jugadores deben acostarse boca abajo sobre la superficie del agua y apoyar las manos en el suelo. Luego se desplazan caminando con éstas, al mismo tiempo que mueven vigorosamente las piernas o, simplemente, las arrastran al dejarlas flotar.

803 - JUEGOS CON UNA PELOTA. Se puede utilizar un globo, una pelota de fútbol o de waterpolo, o una pelota pequeña de goma, para realizar muchos juegos conocidos, tales como: a matar, sumergiéndose para no ser tocado por la pelota; pelota cazadora, pelota peleada, relevos con pelotas, etc.

804 - JUEGOS CON CARRERAS EN AGUAS QUE LLEGUEN HASTA LA RODILLA. Pueden ser persecuciones o la caza del tercero, en la que el perseguido debe sumergirse o zambullirse y pasar por debajo de las piernas de los otros jugadores para salvarse.



También puede jugarse en el agua "el cazador" y "la muralla china", en la que los corredores sólo pueden ser tocados si dejan una parte de su cuerpo fuera del agua en el momento en que el cazador quiere apresarlos.

Asimismo puede jugarse "Día y noche": los participantes deben pararse en dos filas enfrentadas a 2m de distancia. El juez, ubicado en uno de los extremos de la formación, tira un disco, blanco de un lado y negro del otro, en el medio del callejón e indica por la cara superior la forma en que debe hacerse la persecución. Si es la negra debe huir el equipo NOCHE y no dejarse atrapar por el grupo DIA; si es la cara blanca, a la inversa.

Pelota cazadora: pelota por sobre la soga, colocada a 70 cm sobre el nivel del agua. Cada participante que recibe la pelota debe lanzarla al otro campo por encima de la soga, desde el lugar en que se encuentra. Cada pelota que pasa por debajo de la soga, significa un punto en contra.

Carrera de los números, o dos perros y un hueso, colocando la pelota en el centro del callejón formado por los dos equipos numerados. Los jugadores de ambos equipos que poseen el número nombrado por el líder deben trotar de obtenerla y llevarla hacia su bando.

805 - JUEGOS DE RECREACION EN EL AGUA. Soplar el barco, formar pirámides, carrera de las carretillas (el primer jugador debe nadar o chapucear con los brazos), carreras en grupo, carreras de transporte, carrera de carros romanos, saltar al rango, etc.

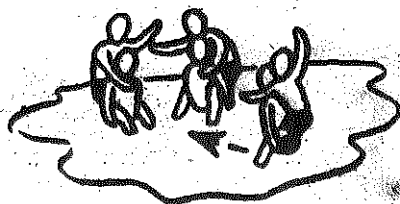
806 - CARRERAS CON EL AGUA A LA ALTURA DEL PECHO. Por ejemplo: saltar o eventualmente trepar por encima del jugador colocado en posición de rango, bucear por entre las piernas separadas de los compañeros, pararse sobre las hombros de un jugador y hacer salto de largada, carreras en zig-zag, etc.

807 - LUCHAS POR PAREJAS. Lucha en aguas que lleguen hasta las rodillas, empujarse con el pecho en el agua a la altura del pecho, riña de gallos, etc.

808 - CARRERAS DE OBSTACULOS Y RELEVOS EN EL AGUA. Ejemplos: nadar por entre las piernas separadas de los compañeros colocados en hilera.

Otro ejemplo: Un jugador entrelaza las manos por delante de las piernas; el compañero apoya un pie sobre las manos del primero, quien entonces lo impulsa para ayudarlo a saltar por encima de él.

809 - LUCHA DE JINETES EN EL AGUA: (juego 152), como también carreras de jinetes y carrera de carros romanos (572).



810 - CINCHADA soltando la soga de improviso.

811 - CARRERA DE LOS NUMEROS EN AGUAS HASTA EL PECHO o colocar eventualmente la marca de retorno en el lugar donde el agua sea más profunda.

812 - WATERPOLO. Sólo se puede golpear la pelota con la palma de la mano o el puño.

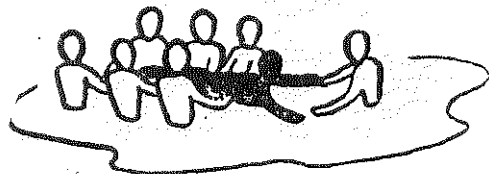
813 - TIRARSE mutuamente al agua desde el borde de la pileta. Puede jugarse de forma que sea una lucha de todos contra todos, o entre dos equipos. La actividad puede consistir también en hundirse o hacerse caer los unos a los otros estando en el agua. En ambos casos se otorgan puntos a favor a aquéllos que hayan logrado su objetivo.

814 - EL CÍRCULO LUCHADOR. Los jugadores deben formar un círculo alrededor de un leño flotante y hacer luego que sus compañeros lo toquen con cualquier parte de su cuerpo, para eliminarlos. Ganan los dos contrincantes que quedan últimos.

815 - JANGADA. Los participantes forman un callejón. El último se acuesta boca abajo sobre el agua al comienzo de la formación, mirando hacia sus compañeros y extendiendo bien los brazos hacia adelante. Los demás deben arrastrarlo lo más rápidamente posible, hasta el otro extremo del callejón, desde donde debe regresar corriendo o nadando, hasta el lugar de salida, dar la señal de partida al próximo y volver atrás nuevamente para colocarse último.

Variaciones:

- a) El jugador que hace el papel de tronco debe acostarse boca abajo, señalando con las piernas en dirección al callejón.
- b) Lo mismo pero acostado de espaldas. Los compañeros deben tirar o empujar.



816 - BUCEO. Se puede lograr por medio de diversas actividades, tales como: hacer la vertical, o dar vueltas carnero hacia adelante dentro del agua. Bucear en busca de piedras, nadar debajo del agua. Juegos; por ejemplo una mancha en la que sólo se puede tocar al compañero estando sumergido.

817 - CARRERA DE LAS PALANGANAS! Los participantes deben sentarse dentro de palanganas, o sobre troncos y remar con los brazos para avanzar.

818 - FUENTES DE AGUA. Dos jugadores, enfrentados a poca distancia, deben llenar su boca con agua, dar cada uno un giro sobre sí mismo y tratar luego de rociar la cara del adversario, para obtener un punto a favor.

820 - VOLAR. Un ejecutante se sienta sobre el borde anterior del trampolín o a la orilla del agua y luego se acuesta sobre su espalda y levanta ambas piernas, flexionándolas levemente. Otro participante se sienta o acuesta boca abajo o arriba llevando los brazos hacia los costados de manera que quede en posición horizontal sobre los pies del primero. Entonces éste balancea o hama-ca dos veces al segundo para después enviarlo al agua con un vigoroso impulso.

821 - DELFINES. En el extremo del trampolín un jugador se coloca en posición de banco chico, arrodillado y sentado sobre los talones y apoyando la cabeza sobre las rodillas. Los demás nadadores toman una breve carrera de impulso y pasan al agua, realizando un salto del esturión por sobre su compañero.

Variación:

El ejecutante que hace de obstáculo, debe efectuar una vela, es decir, acostarse sobre la espalda y levantar piernas y caderas quedando apoyado sobre los hombros y nuca, separando luego las piernas. Los jugadores deben realizar un salto del esturión pasando por entre las piernas del primero, para caer al agua.

822 - SALTO DE TIGRE. Dos participantes se paran al borde del agua, tomándose de las manos, de manera que al levantar los brazos externos formen un arco. Los compañeros pasan por el mismo, efectuando un salto de tigre al agua.

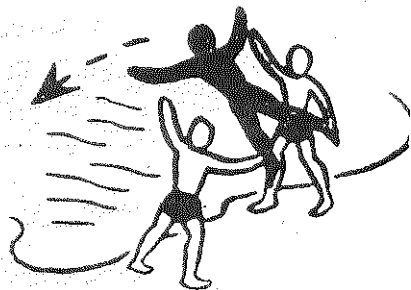


823 - SERPIENTE ACUÁTICA. Los jugadores se sientan uno junto al otro, al borde del agua, dando la espalda a ésta y en-ganchando sus brazos. El líder toma luego las piernas del jugador sentado en uno de los extremos y llevándolas hacia atrás lo hace caer al agua. Todos sus compañeros le siguen en cadena.

824 - TIRAR EL PAQUETE. Un jugador se acuesta de espaldas sobre el suelo, otros dos lo toman del tobillo y la muñeca del mismo lado respectivamente y lo lanzan al agua profunda a distancia, después de haber efectuado un balanceo hacia adelante y otro hacia atrás.

Variación:

Lo mismo con el jugador acostado boca abajo. Este debe tratar de girar durante el vuelo y caer de espaldas al agua, o a la inversa.



825 - VELOCIDAD. Uno de los ejecutantes tira una pelota o madero al agua lo más lejos posible. Todos deben largar a la vez y tratar de obtener el elemento para devolverlo al lanzador.

Variaciones:

- a) Se forman dos equipos, que deben entablar una lucha por la pelota.
- b) Se tiran al agua varias pelotas o elementos flotantes.
- c) Para ganar basta tirar la pelota a la orilla, o a un gran círculo trazado en el suelo.

826 - **CAZA DE LOS CORCHOS.** Se tiran al agua muchos corchos de color. Los jugadores deben largar a la vez y tratar de obtener el mayor número posible de corchos. Eventualmente se puede pedir que cada corcho sea entregado al líder antes de buscar el siguiente.



827 - **HUNDIR Y RESCATAR.** Se tira al agua una lata de conservas abierta o una botella pequeña. Todos los jugadores tratarán de hundirla. Luego todos los participantes procuran rescatarla buceando; el que lo consigue gana dos puntos.

828 - **PASAR LA PELOTA.** Dos equipos de dos a seis jugadores. Los integrantes de cada equipo se pasan la pelota entre sí tratando de atajarla el mayor número posible de veces. Por cada tres pases exitosos se anota un punto. No se permite la marcación tocando el cuerpo del jugador adversario.

829 - **PASAR CON LA ROPA EN LA CABEZA.** Los jugadores se colocan a 100 metros del agua. A una señal dada, corren hacia el agua, se desvisten quedándose en malla y atraviesan el río o la pileta a nado, llevando su ropa sobre la cabeza. En la otra orilla corren hacia un lugar situado a unos 50 metros y regresan sin vestirse.

830 - **NADAR VESTIDOS.** Nadar aproximadamente 20 metros vestidos con pijama, sombrero y zapatos; luego desvestirse (que dándose en malla), tirar la ropa sobre la orilla o dentro de un bote, y volver a nado al punto de partida.

Variación:

Como carrera de relevo: El primer jugador se pone la ropa indicada, nada hasta la otra orilla, y regresa hasta el punto de partida, donde se quita dicha ropa, a fin de que se la ponga el segundo jugador. Este debe repetir el recorrido y de la misma manera los demás jugadores.

831 - **DESTREZAS ACUÁTICAS.**

a) Competencias: nadar sobre la espalda o sobre el vientre, manteniendo las manos entrelazadas sobre la superficie del agua.

b) Idem pero haciendo movimiento de bicicleta o delfín con las piernas.

c) Nadar de espaldas manteniendo las piernas juntas y los dedos de los pies.

832 - **NADAR CON PARAGUAS.** Nadar en distintos estilos y di-



versas distancias llevando paraguas de diferentes colores y sin mojar la tela de los mismos.

Variaciones: En vez del paraguas:

a) Llevar una vela prendida.

b) Sostener un plato lleno de piedras.

c) Leer un diario nadando de espaldas.

d) Empujar un plato de papel con la cara.

e) Llevar ropas sobre la cabeza.

f) Carrera de obstáculos: sortear troncos o nadar por debajo de ellos.

833 - **CARRERA DE LOS MELLIZOS.**

a) Dos o más jugadores se toman del brazo y largan juntos.

b) Boca abajo: el segundo nadador apoya sus manos sobre la espalda del primero; este último ejecuta el movimiento de brazos y aquél el de piernas.

c) Nadando de espaldas, el segundo nadador toma de los pies al primero.

d) También de espaldas, pero el delantero toma al compañero con las piernas, enganchándolas en las axilas de éste.

e) Salvataje: El "salvado" se halla de espaldas con las piernas juntas; el salvador apoya las palmas de las manos contra las orejas o contra la mandíbula inferior del primero, aproximándosele desde atrás; y llevando luego a la orilla nadando de espaldas, por impulso de las piernas.

835 - **COMPETENCIA CON BUCEO.** Se forman dos equipos. Los jugadores bucean en forma alternada en busca de platos, monedas, etc.

Variación:

Dos jugadores oponentes se lanzan al agua simultáneamente en busca de un mismo objeto.

836 - **POSTA.** Los jugadores de cada equipo se colocan en hilera a la orilla del agua. El primero nada hasta la marca indicada, vuelve y da una palmada sobre el pie del segundo para que éste, a su vez, parta.

Variación:

Hacer la posta con entrega de un testimonio.

837 - **CARRERA DE LOS HUEVOS EN EL AGUA.** Seis jugadores se colocan a la orilla del río o la pileta y reciben una cuchara de madera. Se arrojan seis pelotas de ping-pong al agua a una misma distancia. Al sonar la señal de largada, todos se lanzan al agua para buscar rápidamente las pelotitas sin usar las manos, es decir con la cuchara en la boca y procurando agarrar la pelota con ella.

Variaciones:

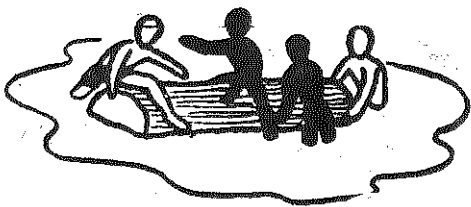
a) Utilizar sólo dos o tres pelotas de ping-pong.

b) Si el salir de la pileta resulta fácil, se agregará una carrera, hasta una marca situada a 10 metros de distancia llevando la pelota en la cuchara.

c) Cada jugador confeccionará su propia cuchara y pelota con un trozo de madera.

d) Utilizar otros elementos, como por ejemplo palillos pequeños que deben ser tomados con la boca, etc.

838 - **LUCHA POR LA BALLENA.** Un tronco sin ramas, o un tirante sin clavos ni astillas, o un barril sin bordes filosos, cla-



vos o hierros, hacen las veces de ballena. Dos equipos largan simultáneamente y luchan por ella; la ballena debe ser llevada por el equipo que la consiga hasta su propia orilla.

Variaciones:

a) Dos jugadores. Luchan por la ballena y pueden tirarla abajo al enemigo haciendo girar el tronco. Gana quien, después de un minuto, se halla sentado sobre la presa.

b) Cabalgar sobre el tronco e impulsarlo con remos.

c) Los jugadores, sentados cada uno sobre su tronco, tratan de hacer blanco en los demás con una pelota, para eliminarlos.

d) Dos o más nadadores toman un tronco con la mano izquierda y nadan en competencia contra otros grupos que se hallan en iguales condiciones.

839 - **ROSETA DE AGUA.** Cuatro nadadores forman un círculo tomándose de las manos. Uno de ellos cambia de lugar con el que está frente a él, nadando bajo el agua, mientras el otro da una vuelta carnero hacia adelante. Los dos restantes también quedan de espaldas.

840 - **TORNEO DE LANZAS.** Se coloca una viga (trampolín o puentecillo) por encima del agua. Los jugadores se sientan sobre la viga y con lanzas tratan de derribar a los rivales. Las lanzas deben tener las puntas bien envueltas y estarán atadas a un poste colocado a algunos metros por encima de los contrincantes, para impedir que puedan caerse al agua y mojarse al ser soltados por los jugadores.

841 - **CAZA DE PATOS.** Uno de los jugadores hace las veces de pato y se coloca un pañuelo en la espalda, dentro de su manga de baño. Todos los demás lo persiguen y tratan de quitarle el pañuelo; el que lo consigue pasa a ser pato y obtiene un punto a su favor. El que ha sido cazado no puede actuar durante esta rueda. No se puede quitar el pañuelo al pato cuando éste nada debajo del agua.

842 - **SALTOS DESDE EL TRAMPOLIN.**

a) Saltar verticalmente al agua.

b) Saltar con las piernas flexionadas sobre el tronco.

c) Colocarse en posición de rango de espaldas al agua en el extremo del trampolín y tirarse hacia atrás.

d) Arrodillarse sobre el borde del trampolín, dejarse caer hacia adelante y hundirse verticalmente en el agua.

e) Saltar llevando sobre los hombros o la espalda a un compañero.

f) Tirarse de cabeza, teniendo cuidado de cerciorarse antes de que la profundidad del agua sea adecuada.

g) Hacer una vertical, girar sobre sí mismo en tirabuzón y dejarse caer al agua de cabeza. Este salto sólo puede ser ejecutado por aquéllos que sepan hacer muy bien la vertical y mantenerse en esa posición, pues de lo contrario se corre el riesgo de golpear con las piernas en el trampolín.

h) Saltar hacia atrás y hacia adelante, partiendo desde la vertical.

i) Salto del esturión: Dos jugadores, parados al borde del agua, forman un anillo con sus brazos, para que un tercero ejecute un salto del esturión atravesándolo.

j) Saltar a través de una cámara de bicicleta, bien inflada y con la válvula envuelta con un trapo para evitar lastimaduras.

844 - **LUCHA DE BOTES.** Cada jugador está sobre un bote o una balsa; la lucha consiste en apoderarse de un bote ajeno echando al agua a su ocupante.

Variaciones:

a) Por equipos: eliminación de los integrantes del equipo contrario mediante tiros de pelota. Los que son tocados deben abandonar la embarcación.

b) Está permitido apoderarse de la pelota del adversario e impedir así que éste elimine a los propios compañeros.

c) Lucha de capitanes: parados sobre las balsas, luchan a lanzazos. Las armas son atadas a las botes mediante sogas.

845 - CARRERA DE BOTES O DE BALSAS.



a) Remando únicamente con las manos.

b) Los participantes deben nadar empujando o tirando de él.

c) Remar parados, con las piernas separadas apoyadas en los bordes del bote.

d) Colocar una tabla sobre el bote, en sentido transversal. En cada extremo un jugador, parado o sentado, va remando.

e) Cinchada de botes: se unen dos botes con una soga y sus ocupantes tratan de arrastrar al barco contrario remando o haciendo movimientos similares con los brazos.

f) Carrera de botes hasta un punto situado a 50 metros de distancia; una vez allí, toda la tripulación salta al agua, nada hacia el otro lado de la embarcación por debajo de ella y finalmente trepa de nuevo al bote para emprender el camino de regreso.

g) Carrera combinada: A la ida, nadar remolcando el bote; regresar remando.

h) Combinar carrera de botes con carreras terrestres. Precavición: no saltar al agua estando acalorado; debe realizarse siempre primero la competencia dentro del agua y luego la terrestre.

i) Carrera de botes con remolque: cada bote remolcará una balsa pequeña sobre la cual viajará uno de los participantes.

j) Carrera de botes que remolcan a uno o más nadadores tomados de una soga.

846 - **CACERIA DE BOTES.** Dos o más botes procuran apoderarse de un tercero o de un tronco.

Variaciones:

a) Dos botes tratan de alcanzar un madero, que está a una cierta distancia a fin de apoderarse del mismo.

b) El trozo de madera está sobre una balsa o en la playa y hay que enlazarlo.

c) Se arrojan varios bastones al agua. Gana el bote que recoge el mayor número posible de ellos.

d) Los tripulantes de cada bote se lanzan al agua, recogen bastones y nadan hacia la orilla.

847 - **POSTA DE BOTES.** Cada equipo tendrá un bote o balsa. Los jugadores reman por turno e individualmente hasta la otra orilla, corren hasta un punto determinado, vuelven a subir al bote y regresan remando.

Variaciones:

a) Trasladarse a la otra orilla; en el primer viaje van en el bote dos jugadores; al llegar a la otra orilla se queda el que fue remando y el otro regresa a buscar al tercero, y así sucesivamente. Gana el equipo que logra trasladarse primero a la otra orilla.

b) Igual que la anterior, pero pasando alrededor de obstáculos sin tocarlos.

c) Levantar dos maderos a mitad del camino.

d) Pescar un madero con uno de los remos.

e) Remar con las manos, con un sólo remo, etc.

848 - CARRERA CON PREMIOS. Se tiende una soga por encima del río; de ella penden golosinas u otros objetos. Los competidores pasan con sus botes y, sentados o parados, tratan de morder o pellizcar o tomar los objetos. También se pueden colgar botellas de la soga, en vez de golosinas.

Variación:

Igual que lo anterior pero en forma de posta. Cada equipo cuenta con un bote; uno o dos jugadores por vez prueban su suerte.



849 - WATERPOLO CON BOTES. Cada bote que alcanza la pelota debe deshacerse de ella inmediatamente. Los jugadores tocados por la pelota no pueden tirarla o, de lo contrario, deben salir del juego.

850 - SALVAMENTO. Fondear los botes aproximadamente a 10 m de la orilla. Cada equipo se divide en dos mitades; por ejemplo: 3 jugadores en el bote y 3 en tierra; éstos últimos lanzan una soga a sus compañeros del bote, quienes deben alcanzar la orilla lo más pronto posible.

Variaciones:

a) Los integrantes de cada equipo cambian de posiciones mediante la soga.

b) La soga no se ata al bote; los tripulantes deben alcanzar la otra orilla de a uno o todos juntos, tomándose de la cuerda.

PARODIAS EN EL AGUA:

851 - JACOBO Y AMANDA. Un matrimonio de campesinos, vestidos humorísticamente con pañuelos de colores vivos, som-

breros raros y que llevan un paraguas, un cesto, etc., llegan a la orilla del agua. La esposa, Amanda, expresa su ardiente deseo de ver los peces de colores, mientras su esposo, Jacobo, le pide que continúen el camino. De pronto Amanda sube al trampolín, arrojándose luego en su extremo, para ver y poder observar mejor. Tan grande es su entusiasmo que pierde la cartera y, en su intento desesperado de recuperarla, también el sombrero. El pobre Jacobo debe tratar de recuperar ambas cosas, pescando con el paraguas y escuchando primero los sabios consejos y, luego, los reproches de su esposa. Estos enfurecen a Jacobo, quien había permanecido mudo hasta entonces y al querer dar expresión a su estado de ánimo suelta la pipa, que desaparece en las aguas. Furioso golpea el sombrero de Amanda y lo hunde. Esta se venga, tomando rápidamente el sombrero de paja de su esposo y echándolo al agua. Jacobo ya no puede dominarse al ver que ha perdido todo a causa del desdichado deseo de su esposa y entabla una lucha; recibe una bofetada, trata de enlazar una de las piernas de Amanda con el paraguas, y finalmente lo consigue, haciéndola caer al agua de espaldas. Esta logra asirse a último momento del paraguas de su conyuge, quien, al no soltarlo para no dejar lo único que le queda, pierde el equilibrio siguiendo a su amada.

852 - EL BOTE. Se está por largar una carrera de nadadores, cuando se acerca una embarcación tripulada por una pareja de enamorados. Ella, muy pintada, vestida con exageración y luciendo un sombrero de ala muy ancha. El bote se halla cargado, con una valija en la proa y un tocadiscos en la popa; en su interior se ve un revoltijo de almohadones de todos los colores, tazas, platos, botellas, un ramo de flores, etc. La embarcación se halla en medio del recorrido de los competidores, listos ya para largar e imposibilitados de hacerlo. El director, furioso, se dirige a los novios retándolos y estos responden del mismo modo; simultáneamente trata de persuadir a su compañero de que están en su derecho. El director, enardecido cada vez más, no nota la presencia de un niño pequeño, que, aprovechando la circunstancia, se apodera del revólver y lo dispara. Los nadadores se echan al agua, inician la carrera y, al llegar al bote que entorpece su avance, lo vuelcan. Todo cae al agua; el novio logra finalmente trepar sobre el bote volcado y busca con desesperación a su amada, trata de localizarla por todos los medios, pero es inútil. La última vez que la vio había desaparecido debajo de la embarcación, pero cómo iba a sospechar que allí se había despojado de sus ropas y alcanzado inadvertidamente la orilla nadando, junto con los demás guardavidas, pues era un varón disfrazado?

853 - EL PROTECTOR Y AMIGO DE LOS NADADORES. El director de la alegre fiesta anuncia la llegada del amigo más en-



tusiasta de todos los nadadores, su Excia. el Sr. Terranova. Lo hace con gran elocuencia y un torrente de palabras manifestando el deseo del invitado de pronunciar un discurso ya que se consideraba un orador eximio, con la única desventaja de no dominar una sola palabra del idioma castellano.

Expresa que tampoco sabe nadar, motivo por el cual se había convertido en un promotor noble del arte de la natación.

Aparece su Excelencia el Sr. Terranova, además de todas las condecoraciones necesarias para el caso, con frac, sombrero de copa, guantes y paraguas. Se detiene en el extremo del trampolín y comienza su discurso en un idioma extranjero o desconocido, dándole mayor expresión con grandes e innumerables gestos que le hacen perder el equilibrio, que por suerte puede recuperar. La segunda vez cae y logra asirse a último momento del borde del trampolín. El director se acerca desesperado. Le ofrece su ayuda y comienza a pedirle sucesivamente el portafolios, el monedero, el monóculo, el reloj de oro, para salvarlos del agua, a despecho de las protestas del invitado que quiere ser salvado él mismo. Pero, en cambio, el director en su excitación pisa la mano al pobre Sr. Terranova, quien sólo puede gritar y lamentarse colgado ahora de una sola mano. El director queda completamente turbado, aturdido, se quita el cilindro y se disculpa en un extenso discurso, durante el cual pisa la otra mano de su Excelencia, quien cae finalmente al agua. Todos los nadadores se lanzan al agua para ayudarle, arrastrando consigo al director.

854 - **HUELGA DE HOMBRES SENTADOS.** Se oye un acalorado cambio de palabras. Es el director quien interpela a Tito, el capitán de los "Lobos de mar". Este se niega a realizar el partido de Waterpolo contra los "Tiburones" - "Por qué?", pregunta; "Porque el otro equipo ha recibido 5 tabletas de chocolate y 2.000\$ y nosotros sólo la mitad! Inaudito!" El director ruega al enardecido nadador no dar a conocer todos estos secretos profesionales. Es inútil: enumera detalladamente todas las tortas de crema, los sobres abultados de recompensa, botellas de sidra, etc. hasta agotar la paciencia del primero, quien se dirige a los otros nadadores pidiéndoles que echen a Tito y sus "Lobos de mar". Pero aquéllos se niegan; por el contrario, exigen la entrega de otras tortas, milanesas, pelotas de waterpolo nuevas, gorras de baño, etc. entre amenazas feroces, gritos, y coros hablados; finalmente se sientan al borde de la pileta, de espaldas al agua y enganchados por los codos. Luego expresan su decisión de no dejar entrar al agua a nadie. El director desesperado acaba por tirarse de los cabellos, hasta que se le ocurre una idea. Toma al último por las piernas y llevándolas hacia atrás lo tira al agua; como todos los rebeldes se hallan tomados por los codos son arrastrados sucesivamente a la pileta. Ya en el agua se dividen los jugadores de ambos equipos, mientras el director sonriente y satisfecho lanza la pelota al medio para dar comienzo al partido.

BIBLIOTECA NACIONAL
DE MAESTROS

900 - **LOS JUEGOS EN LA NIEVE.** La nieve constituye un elemento ideal para innumerables juegos.

A - Seguir huellas en la nieve virgen. Ejemplo: la cacería del zorro.

B - Se designan dos zorros que deben dejar sus huellas en recorridos individuales, pero que se cruzan en diversos puntos. Los demás jugadores, divididos en dos grupos de igual número de integrantes, deben después de un tiempo, perseguir una huella por bando, tratando de dar caza a una presa.

C - Ambos bandos deben entablar una guerrilla al recontrarse, tirándose con pelotas de nieve para eliminar al contrario tocado por una de ellas... ¡Cuidado! No deben prepararse municiones de antemano, pues se transformarán en pelotas de hielo.

D - Los zorros pueden valerse de trineos y los demás participantes de esquís.

E - Un equipo hace de zorros, marca huellas y construye un castillo de nieve. El otro grupo emprende la persecución después de 7 minutos.

901 - **CACERÍA DEL ZORRO.** Se designa un zorro que debe marcar huellas, verdaderas y falsas, cortadas, correr en círculo, volver sobre sus pasos y cuanta táctica quiera usar; pero después de 20 min. de haber salido, debe esconderse. Puede bombardear a los cazadores con pelotas de nieve en caso de ser encontrado. Cada perseguidor tocado por una pelota queda eliminado, dándose por terminado el juego si el zorro recibe tres impactos.

Variaciones:

a) Se distingue al zorro por señas especiales, tales como un chinché pinchada debajo de los esquís, un alambre sujeto al costado de uno de ellos, forma diferente del plato el bastón, etc.

b) El zorro puede eliminar a sus perseguidores tirándoles con pelotas de nieve desde lugares estratégicos; los tocados sólo podrán participar de la cacería colocándose en último término del grupo y tampoco pueden lanzar pelotas de nieve (también se pueden otorgar puntos en contra por cada perseguidor tocado).

902 - **ENVIDIA DE MALEANTES.** Dos buscadores de oro -que, como los zorros, han dejado dos series distintas de huellas que se cruzan en diversos puntos pero que finalmente se reúnen- son perseguidos por dos bandos que siguen, cada uno, una ruta. El grupo que llega primero al lugar donde se hallan los buscadores debe defenderlos contra los ataques del grupo que llegará después e impedir que sean tocados por las pelotas de nieve de aquéllos o rapados por los mismos. Gana el equipo que posee los buscadores de oro al final del tiempo determinado.

903 - **CAZA DE HUELLAS.** Se trata de perseguir la huella de un animal hasta sus orígenes, es decir la cueva, guarida o nido del animal.

904 - **HOMBRE BLANCO.** Un jugador, parado en el centro de un campo de juego de 10 x 20m., trata de tocar con una pelota de nieve a los demás participantes quienes corren de una línea final a la otra, después de haber sido invitados por el primero.

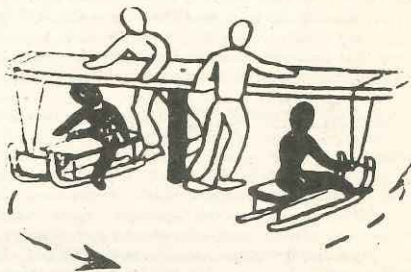
905 - **HOMBRE DE NIEVE.** Se construye un hombre de nieve muy grande, vistiéndolo con un balde como sombrero y una pipa; se le hacen ojos negros con trozos de carbón y una nariz con parte de una zanahoria. El objeto es destruirlo bombardeándolo con pelotas de nieve desde un radio de 6m.

906 - **CASTILLO DE NIEVE.** Con una pala se cortan tantos ladrillos de nieve dura como sean necesarios para construir una pared resistente. Si los jugadores se empeñan, pueden llegar a hacer un iglú o choza de esquimales, con su puerta en la parte superior. Si hiela una noche, adquirirá una consistencia considerable. También pueden colgarse lonas de carpa en la parte interna

y externa de la entrada. Es necesario cubrir el piso con maderas, mantas, lonas, etc. pues es peligroso sentarse sobre la nieve.

907 - **JUEGOS EN LA NIEVE.** Molinete en la nieve: Se cava un agujero en la nieve dura y en él se coloca un poste que debe sobresalir aproximadamente un metro; se redondea su extremo superior para clavar luego horizontalmente otro poste o tabla sobre el mismo, utilizando un perno fuerte o clavo grande. Se sujeta un trineo liviano en cada extremo del poste transversal por medio de una soga.

Dos jugadores, parados junto al poste vertical, hacen girar la tabla horizontal y con ella los trineos, tripulados cada uno por un participante. (Cuidado!).



908 - **SERPIENTE DE NIEVE.** Los jugadores, ya sea calzando esquís o no, se toman de las manos y corren en hilera describiendo curvas, círculos, serpentinando y desviaciones repentinas, de forma tal que el último sea despedido con bastante fuerza. Proceder con cuidado. Colocar únicamente corredores buenos en los últimos lugares. No permitir espectadores y cuidar que la nieve esté en condiciones.

909 - **HANDBOL SOBRE ESQUÍES.** No se permiten peleas por la pelota. Cada jugador tocado por un adversario debe dejarla caer inmediatamente, o entregarla al participante correspondiente; tampoco puede participar en el juego en los siguientes segundos. Puede utilizarse una gorra, pelota de trapo, etc. como elemento de juego.

910 - **VARIACIONES EN LA NIEVE.** Competencias, relevos, etc.
A - Un jugador parado sobre esquís es remolcado por otro, o dos compañeros, que tiran de una soga o el bastón de esquís, sostenido también por el primero.



B - Lucha con pelotas de nieve.

C - Se colocan varillas de forma que queden distribuidas según el esquema de los bolos. Dos equipos tratan de voltearlas tirando en forma alternada desde una distancia de aprox. 8m.

D - Tirar al blanco con pelotas de nieve.

E - Los jugadores forman un círculo y se realiza una competencia individual, o entre equipos, de tiro al blanco sobre una varilla colocada en el centro de la formación.

F - Tirar la pelota de nieve dentro de un aro o círculo.

911 - PUNTERIA CON EL ARO. Cada participante confecciona un aro del tamaño de su cabeza, con ramas y piolín. Los competidores deberán enganchar su aro en un bastón de esquí, colocado a mitad de la pendiente, al bajar la misma a toda carrera.

Variaciones:

a) Dos equipos. Cada bando debe tener su bastón, o designar un compañero que ha de atajar el aro con uno de sus brazos, o una mano.

b) Se colocan todos los aros uno junto al otro, sobre la pendiente. Los jugadores deben levantarlos al bajar la misma a gran velocidad.

c) Se colocan todos los aros en hilera pendiente abajo. Cada participante trata de levantar el mayor número de ellos.

Quando se organiza una competencia por equipos, se determina que deben levantarse primero todos los aros, antes de distribuirlos nuevamente. (Como en los bolos.)

d) Lo mismo con guantes colocados sobre varillas.

912 - TRINEOS.

Carrera barranca abajo.

a) Carrera en parejas: un participante se sienta sobre el trineo, el otro empuja. (En caso de haber hielo, se puede hacer lo mismo utilizando esquíes y el trineo).

b) También de a dos: Los jugadores se sientan espalda contra espalda sobre el trineo, y el último empuja con los pies.

c) Uno de los jugadores se acuesta de bruces sobre el trineo, el otro lo empuja tomándolo de los pies, como en el juego de la carretilla.

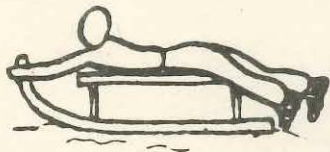
d) Un jugador se sienta y otros dos tiran (o empujan).

913 - CARRERA DE BRUCES.

Cada competidor se acuesta boca abajo sobre el trineo, y utiliza los pies para avanzar.

Variación:

Sentarse al revés sobre el trineo y desplazarse empujando con los pies. También puede hacerse entre dos.



914 - CARRERA DE SERPENTINAS. Todos los jugadores se toman de las manos y los dos últimos participantes se sientan sobre trineos. Toda la hilera echa a correr describiendo vueltas y círculos cerrados, dando impulso a los jugadores que están sobre los trineos. Estos pueden saltarse en caso de haber suficiente espacio.

Variación:

En esta forma puede organizarse una competencia por equipos, que deben llegar hasta una marca de retorno y volver a sus posiciones.

915 - PATINAJE SOBRE HIELO. Pueden hacerse:

Carreras, relevos, patinar hacia atrás, etc.

Variaciones:

a) Desplazarse sobre un patín.

b) Carrera de tres pies.

c) Mellizos patinando. Dos jugadores se enfrentan tomándose de ambas manos y se desplazan patinando uno de frente, el otro de espaldas.

d) También puede hacerse que un participante se agache, hasta quedar en cuclillas, mientras el otro lo empuja, patinando al mismo tiempo.

LA SERIE

LOS MIL JUEGOS PARA LA JUVENTUD

COMPRENDE :

FOLLETO TECNICO No. 3:

PRIMERA PARTE

"JUEGOS DE BANDIDOS"
"JUEGOS PARA KERMES"
"FOGONES EN CAMPAMENTO"

FOLLETO TECNICO No. 4:

SEGUNDA PARTE

"JUEGOS DE ESCRITURA Y DIBUJO"
"JUEGOS DE IMPROVISACION"
"JUEGOS DE BOY SCOUTS"
"JUEGOS DE PELOTA"

FOLLETO TECNICO No. 5 :

TERCERA PARTE

"JUEGOS CON CARRERAS"
"JUEGOS PARA LA ARENA Y EL CESPED"

FOLLETO TECNICO No. 6 :

CUARTA Y ULTIMA PARTE

"CARRERAS - RELEVOS"
"LUCHAS POR PAREJAS"
"JUEGOS EN LA CIUDAD"
"JUEGOS EN EL AGUA"
"JUEGOS EN LA NIEVE"