

Capítulo IV: Rastreo

Fogata N° 11:

Observación de Señales



Baden Powell y Gilwell



"Señal" es la palabra que usan los Scouts para significar cualquier pequeño detalle, tal como huellas de pies, ramas rotas, pasto pisado, desperdicios de comida, una gota de sangre, un cabello y otras cosas por el estilo, que puedan servir de pista para obtener los informes que se desean.

Cuando la señora de Walter Smithson viajaba por Cachemira, seguí con algunos rastreadores indios las huellas de los "cimientos" de una pantera, que había matado y llevado consigo un gamo joven. Había pasado sobre una roca lisa donde, por supuesto, no había dejado huella alguna de sus patas. El rastreador se fue, desde luego, al extremo opuesto de la roca, donde terminaba en filo, se mojó los dedos y los pasó sobre él hasta encontrar unos pelos del gamo. Estos le indicaron que por ahí había pasado la pantera, arrastrando al gamo. Esos cuantos pelos son los que los Scouts llaman "señales".

El rastreador de la señora Smithson también encontró algunos osos, observando pequeñas "señales". En una ocasión notó un rasguño fresco hecho en la corteza de un árbol, que era evidente había sido hecho por la garra de un oso, y en otra, un cabello negro pegado a la corteza de un árbol, que le indicó que un oso se había restregado contra dicho árbol."

Advirtiendo "señales"

Una de las cosas más importantes que un Scout debe aprender, ya sea Scout de guerra, cazador, o Scout de paz, es no dejar que nada se escape a su atención. Deberá tomar nota de cualquier cosa, por pequeña que sea, de cualquier señal y deducir de ella su significado. Se necesita mucha práctica para que un Pie Tierno llegue a adquirir el hábito de advertir realmente todo y no dejar que nada escape a su vista. Este arte puede aprenderse lo mismo en el campo que en la ciudad.

De la misma manera, hay que advertir cualquier sonido extraño u olor peculiar y pensar lo que pueda significar. Si no se acostumbra uno a tomar nota de toda señal, no tendrá suficiente de "esto y aquello" y no servirá como Scout.

Hay que recordar que un Scout considera como una gran deshonra que un extraño descubra cualquiera cosa antes que él, ya sea que ésta se encuentre a gran distancia suya o debajo de su pie.

Si salís con un Scout adiestrado, notaréis que sus ojos se mueven en todas direcciones fijándose en los objetos, distantes y cercanos, observando todo lo que pasa.

Una vez, caminaba yo con una persona por el parque Hyde en Londres. De pronto me dijo: "Aquel caballo cojea". No había ningún caballo cerca; pero pronto descubrí que se trataba de uno que estaba muy lejos de nosotros, al otro lado del Lago Serpentina. En seguida se agachó y recogió un botón del suelo. Sus ojos, como véis, observaban cosas lejanas y cercanas.

"¿Ha visto usted un hombre?"

En las calles de una ciudad desconocida, el Scout se guiará por los edificios principales, por las calles que cruce, por las tiendas por que pase, por lo que haya en los escaparates de éstas; también notará los vehículos que pasen.

Muy especialmente se fijará en las personas: sus rostros, sus vestidos, sus zapatos, su manera de caminar, de tal modo que si un policía le dijera: "¿Ha visto usted a un hombre de cejas espesas y oscuras, vestido de azul, que caminaba calle abajo? " pueda contestarle con algo como esto: "Sí, cojeaba un poco del pie derecho; usaba zapatos que parecían extranjeros; llevaba un bulto en la mano. Dio vuelta en la calle Gold, la segunda de aquí, a la izquierda, y de esto hará como tres minutos".

Informes como los anteriores han sido a veces de gran valor para encontrar a un criminal.

Recordaréis en la historia de Kim cómo éste había sido instruido en el arte de la observación por medio de un juego en el que tenía que describir de memoria los objetos contenidos en una bandeja y que le habían sido mostrados por un minuto.

Nosotros usamos el juego de Kim, porque constituye para los Scouts una excelente práctica.



*Es muy fácil disfrazarse con cosas sencillas, si se sabe cómo.
¿Cuántas cosas ha cambiado este hombre para modificar su apariencia?
Notad que lo que principalmente cambia su apariencia es el cambio de postura.*

Existió en Italia una sociedad revolucionaria llamada Camorra, que adiestraba a sus socios en la observación rápida de las cosas y su retención en la memoria. Cuando uno de ellos caminaba por las calles, se le acercaba otro "Camorrista" y le preguntaba de repente:

"¿Cómo estaba vestida la mujer que se encontraba sentada a la puerta de la cuarta casa a la derecha, en la última calle? ", o: "¿De qué hablaban los hombres que se encontraban en la esquina, tres calles atrás? ", o: "¿A qué dirección le ordenaron a ese coche que fuera y cuál era su número? " o: "¿Cuál es la altura de esa casa y cuál el ancho de la ventana del piso superior? " y así sucesivamente. O se le daba al socio un minuto para que observara los objetos de un escaparate y, después, describiera lo que allí había.

El Scout deberá también observar el piso, especialmente en las orillas de la acera, pegado a los edificios o al basamento. Yo he encontrado con frecuencia objetos valiosos, que se le habían caído a alguien y que habían sido pisados y aventados por numerosos transeúntes sin que los hubieran notado.



Fijaos en los rostros de las personas para que podáis reconocerlos después.

Todo Scout de la ciudad debe saber, como cosa indispensable, dónde queda la farmacia más cercana (para caso de accidentes), la estación de policía; doctor; hospital; alarma de incendio; teléfono; ambulancia, etc., más cercanos.

Detalles de la gente

Cuando viajéis por tren u ómnibus, siempre tomad nota de todos los detalles de vuestros compañeros de viaje. Fijaos en sus rostros, vestidos, manera de andar y otras cosas por el estilo, de tal manera que más tarde puedan ser descritos con precisión. Hay que tratar también de deducir de su apariencia y comportamiento si son pobres o ricos (lo que es fácil de conjeturar por sus zapatos), cuál es su ocupación, si son felices, están enfermos, o necesitan ayuda.

Pero al hacer todo esto, no hay que dejar que se den cuenta de que los está uno observando, pues entonces se pondrán en guardia. Recordad al pastorcillo de quien os he hablado en la Fogata No. 2, quien observó las botas del gitano sin que éste lo notara y, por tanto, sin que entrara en sospecha.

El observar detenidamente a la gente y la habilidad para leer su carácter y pensamientos es de inmenso valor en los negocios y el comercio, especialmente para un subgerente o vendedor que trata de persuadir a alguien para que compre determinada mercancía o para descubrir a un probable estafador.

Se dice que el carácter de una persona se puede deducir de la manera como usa el sombrero. Si lo lleva ligeramente de lado se supone que es de buen carácter; si demasiado de lado, es un fanfarrón; si echado hacia atrás, es malo para pagar sus deudas; si lo usa derecho sobre la cabeza, probablemente será honrado pero lerdo.



¿Podéis deducir el Carácter por la manera de llevar el sombrero?

La manera de andar de una persona es, con frecuencia, un buen indicio de su carácter. Observad el paso inquieto y fanfarrón del hombre pequeño que camina con pasos cortos y gran movimiento de los brazos; el paso apurado y a brincos del hombre nervioso; el paso lento y cansino del haragán; el paso suave, rápido y silencioso del Scout; y así sucesivamente.

Prácticas de observación

Con un poco de práctica de observar se puede juzgar el carácter de una persona, con bastante precisión, por su manera de vestir.

Los zapatos, son, en general, la mejor prueba en los detalles del vestido.

Hace algún tiempo me encontraba en el campo, con una dama, y una joven caminaba delante de nosotros.

"¿Quién será? " —me dijo mi amiga.

"Podría saberlo —le contesté— si averigua de quién es sirvienta".

La joven iba muy bien vestida; pero al fijarme en sus zapatos, adiviné que el vestido pertenecía a otra persona, que se lo había regalado y ella se lo había adaptado, pero por lo que hacía a los zapatos, seguramente le acomodaban más los suyos. Poco después se detuvo a la entrada de sirvientes de la misma casa a la cual íbamos nosotros: era una de sus domésticas.



Tomasito, el Pie Tierno. No. 7.

Tomasito.

"¿Hacia qué lado he de voltear? " Ni de amigo o enemigo puedo la huella encontrar.

Una vez, pude prestarle un servicio a una dama en malas circunstancias. Había adivinado por sus vestidos, mientras caminaba detrás de ella, que a pesar de ir bien vestida, las suelas de sus zapatos necesitaban ser reparadas con urgencia. No creo que jamás se haya dado cuenta de cómo supe que necesitaba ayuda.

Es una práctica divertida, cuando se viaja en un compartimiento de ferrocarril, en un tranvía, o en un ómnibus, observar los pies de los otros pasajeros y adivinar, sin mirar más arriba, si son viejos o jóvenes, ricos o pobres, gordos o flacos, y luego levantar la vista y ver lo acertado que estuvo uno.

No hace mucho, hablaba yo con un detective acerca de un caballero, con quien los dos habíamos estado conversando y tratábamos de descifrar su carácter.

Yo hice la siguiente observación: "Por lo menos es pescador".

Mi compañero no supo por qué, pero es que él no era pescador.

Yo había notado una porción de hilos saltados en el puño de la manga izquierda de su saco. Un buen número de pescadores, cuando recogen sus anzuelos, los ponen a secar sobre su sombrero; pero otros, se los prenden en la manga del saco. Una vez secos, al quitarlos de allí, con frecuencia arrancan uno o dos hilos de la tela.

Recordad cómo Sherlock Holmes encontró un desconocido en la calle y observó que parecía hombre de posables, con su traje nuevo y su banda de luto sobre el brazo, que tenía el porte de un soldado y el andar de un marinero, que estaba tostado por el sol y llevaba las manos tatuadas... ¿Qué habríais deducido de todo esto? Pues bien, Sherlock Holmes dedujo lo correcto: aquel hombre se acababa de dar de baja de la Marina Real con el grado de sargento, su mujer había muerto y tenía en casa algunos hijos pequeños.

Señales alrededor de un cadáver

Tal vez sea alguno de vosotros quien encuentre un cadáver. En tales casos, hasta el más pequeño rastro es de importancia; hay que examinar, cuidadosamente, todos los que se encuentren cerca o lejos, y anotarlos antes de que el cadáver sea retirado o el terreno pisado o alterado. Además de anotar la posición exacta en que se encontraba el cadáver (que de ser posible hay que retratar tal como se encontró), debe examinarse con mucho cuidado todo el terreno alrededor, sin pisarlo más de lo absolutamente necesario, para no echar a perder las huellas que puedan existir.

Además, es muy conveniente dibujar un pequeño plano con la posición exacta del cadáver y los rastros que había a su alrededor.

Conozco dos casos de cadáveres encontrados, que en un principio se creyó pertenecían a personas que se habían colgado ellas mismas, pero que un examen detenido demostró que habían sido asesinadas. En uno de los casos, unas ramas quebradas y el pasto aplastado, y en el otro, una alfombra arrugada, demostraron que se había cometido un crimen y los cuerpos habían sido colgados después de muertos, para hacerlos aparecer como suicidas.

Huellas digitales

Las huellas digitales es lo primero que busca la policía. Si no corresponden a las del muerto deben corresponder a las del asesino, quien puede ser identificado comparando las impresiones halladas con las de sus dedos.

Hubo un caso de un hombre culto, a quien encontraron muerto en su cuarto con una herida en la frente y otra en la sien izquierda.

Con frecuencia, después de un crimen, el asesino, con sus manos llenas de sangre, al huir, coge el picaporte de la puerta, o una vasija con agua para lavarse.

En el caso a que me refiero, un periódico que se encontraba sobre la mesa tenía las huellas de tres dedos ensangrentados.

Recayeron sospechas sobre el hijo del muerto y fue arrestado por la policía.

Una investigación más minuciosa del cuarto y las huellas digitales encontradas en el periódico descubrieron que el anciano se había sentido enfermo durante la noche y se había levantado de la cama para tomar una medicina; pero un nuevo ataque le había hecho caer y golpearse contra la esquina de la mesa, ocasionándole la herida de la sien, que se ajustaba enteramente a ella. Al tratar de levantarse, se cogió de la mesa y dejó las marcas sangrientas de sus dedos en el periódico, que allí se encontraba. De nuevo cayó, hiriéndose por segunda vez la cabeza con los pies de la cama.

Las huellas digitales fueron comparadas con las del muerto y encontradas exactamente iguales. Como en 64.000.000.000.000 de ellas no se encuentran dos iguales, era, pues, evidente que no hubo asesinato, y el hijo del muerto fue puesto en libertad, como inocente.

Otras huellas

En una ciudad rusa, encontraron muerto a un banquero. Cerca del cadáver descubrieron una boquilla de ámbar. Era ésta de forma peculiar, que sólo podía ser sostenida en la boca en una sola posición y tenía además las huellas de dos dientes. Estas mostraban que los dientes eran de diferente tamaño.

Los dientes del muerto eran muy parejos, por lo que era evidente que la boquilla no era suya. En cambio, su sobrino tenía los dientes que se ajustaban a las huellas de la boquilla. Se le arrestó y más tarde se reunieron otras pruebas que demostraron que era el asesino.

Hay en las memorias de Sherlock Holmes una historia semejante llamada "El paciente permanente". En ella, un hombre fue encontrado ahorcado y se consideró que se había suicidado hasta que llegó Sherlock Holmes y mostró varias huellas tales como colillas fumadas por distintas personas; huellas de pies, que demostraban que en la habitación habían estado tres personas con el muerto, algún tiempo antes de su muerte, y después lo habían colgado.

Detalles en el campo

Cuando estéis en el campo notad los mojones, es decir, los puntos de referencia que os sirvan para encontrar vuestro camino, evitando perderos, tales como cerros lejanos, campanarios; y objetos cercanos como construcciones peculiares, árboles, puertas, rocas, etc.

Y recordad al tomar nota de estas referencias que probablemente tendréis que hacer uso de vuestro conocimiento de ellas, describiéndolas a alguien más para que le sirvan de guía a fin de encontrar su camino; así pues, debéis fijaros en ellas muy detalladamente para que seáis capaces de describirlas con exactitud y por su orden. Debéis observar y recordar todos los caminos y todas las veredas.



Una gran polvareda no siempre significa gran cantidad de gente. He aquí un ardid empleado para llamar la atención del enemigo, consistente en ramas arrastradas en un camino polvoriento, para hacer creer en una masa de caballería en marcha.

También debéis reparar en las pequeñas señales, como pájaros que vuelan precipitadamente, lo que significa que anda por ahí un hombre o un animal. Una polvareda quiere decir que algo se mueve: gentes, animales o vehículos.

Por supuesto, que cuando os encontréis en el campo debéis fijaros tanto como en la ciudad en todos los que pasan; cómo van vestidos, cómo son sus rostros y su manera de andar. Hay que examinar las huellas de sus pies y hacer dibujos de todo en vuestro cuaderno de apuntes, de tal manera que los conozcáis si los volvéis a ver, tal como aconteció con el pastorcito en la historia que os he narrado al principio de este libro.

También notad las huellas de los animales, los pájaros, las ruedas, etc., pues de todas ellas podéis sacar valiosos informes.

La lectura de huellas es de tal importancia, que a ella dedicaré toda una Fogata.

El uso de vuestros ojos

Que no haya nada demasiado pequeño para vuestra atención. Un botón, un fósforo, la ceniza de un cigarro, una pluma o una hoja, todo ello puede ser de gran importancia.

Un Scout no sólo debe ver hacia enfrente, sino, también a los lados, y aun para atrás. Deberá tener "ojos en la nuca", como dice el dicho.

Con frecuencia, volviendo los ojos hacia atrás inesperadamente, podréis ver a un Scout enemigo o a un ladrón, en una actitud que seguramente no habría tenido si hubiera sabido que ibais a volver los ojos hacia él.

Existe una historia interesante de Fenimore Cooper llamada *El Localizador*, en que se describe muy bien la acción de un Scout Piel Roja. Tenía éste "ojos en la nuca" y, después de pasar frente a unos arbustos, notó que había en ellos una o dos hojas marchitas mezcladas con las frescas y eso le hizo pensar que habían sido puestas allí intencionadamente para indicar que aquel era un buen escondite y, en efecto, descubrió a unos fugitivos que allí estaban escondidos.

Escultismo nocturno

Un Scout debe ser capaz de notar pequeños detalles lo mismo de noche que de día.

De noche, tendrá principalmente que hacerlo escuchando, y en ocasiones, por el tacto o por el olfato.

En la quietud de la noche los sonidos lejanos se escuchan mejor que de día. Si ponéis vuestro oído Contra el suelo, o contra un palo o, lo que es mejor, contra un tambor colocado en el suelo, podréis oír el ruido de las herraduras de un caballo, o el de las pisadas de un hombre, a gran distancia.

Otra forma es tomar una navaja con una hoja abierta por cada lado y clavando una de ellas en el suelo, morder la otra con cuidado, lo que os permitirá oír mucho mejor.

La voz humana, aún hablando en voz muy baja, va muy lejos y es difícil de confundir con cualquier Otro ruido.

Con frecuencia he atravesado por entre las avanzadas, de noche, después de haberme dado cuenta del lugar donde se encontraban los centinelas por el ruido de su conversación y el ronquido de los que dormían.

PRACTICAS DE OBSERVACION POR PATRULLAS

EN LA CIUDAD: Enseñad a vuestros muchachos que, al caminar por una calle, tomen nota de las diferentes clases de tiendas por las que pasan y las recuerden por su orden. Después, a recordar sus nombres. Luego, a fijarse y recordar lo que había en sus escaparates, después de haberlos observado por dos minutos. Y, finalmente, a recordar el contenido de varios escaparates vistos uno después del otro por medio minuto cada uno.

Haced que los muchachos se fijen en los edificios prominentes usándolos como referencia, el número de esquinas que han doblado, los nombres de las diferentes calles por donde han pasado, datos de los automóviles que los han cruzado y muy especialmente detalles de personas con respecto a sus vestidos, facciones y manera de andar. Conducidles la primera vez para enseñarles cómo han de hacer. Después, enviadlos solos e interrogadlos a su regreso.

Haced que los Scouts aprenden por sí mismos a fijarse y retener en la memoria el lugar donde se encuentran las alarmas de incendio, las estaciones de policía, los hospitales, etc.

EN EL CAMPO: Sacad a la patrulla de paseo y enseñad a los muchachos a fijarse en aquellas cosas distantes, pero prominentes que sirvan de referencia tales como cerros, torres y otros detalles por el estilo; cosas cercanas, tales como construcciones peculiares, árboles, rocas, puertas, etc., que también puedan servir de referencia. Hacedles notar, además, los caminos vecinales, las veredas, las diferentes clases de árboles, aves, animales, huellas, personas y vehículos.

Enviad a los muchachos a dar un paseo. A su regreso examínadlos uno por uno y haced que todos juntos escriban las respuestas a, digamos, seis preguntas que les pongáis referentes a ciertos puntos en que debieron haberse fijado. Da más interés a la prueba el poner de antemano algunas señales en el piso, o dejar tirados botones y fósforos para que los muchachos los vean y recojan, haciendo con ello que examinen con detenimiento el terreno adyacente, igual que se fijan en los objetos distantes.

En la junta de la Tropa preparad un "incidente" insospechado tal como este: un hombre entra corriendo, pone "fuera de combate" al Jefe de Tropa y escapa. Cada patrulla escribirá un informe de lo que ha ocurrido, con la descripción del hombre, etc.

JUEGOS DE OBSERVACION

Encontrar el dedal

(En el local)

Envíese una patrulla fuera del cuarto.

Tómese un dedal, anillo, moneda, pedazo de papel, o cualquier otro objeto y colóquese en un lugar donde sea perfectamente visible, pero donde no sea fácil de notar. Haced que la patrulla entre y lo busque. Cuando un Scout lo ve se va silenciosamente a sentar, sin decir dónde lo ha visto.

Después de un tiempo razonable, se le pedirá que indique a los que no lo han visto el lugar donde se encuentra.

Lejos y cerca

(Para la ciudad y el campo)

El árbitro sale con una patrulla, en formación de patrulla, a un camino señalado. Lleva consigo una tarjeta para marcar, en la que van escritos los nombres de cada uno de los Scouts.

Cada Scout busca los detalles requeridos y conforme los va encontrando corre al árbitro y le informa o le entrega el objeto, si es un objeto lo que ha encontrado. El árbitro le anota un punto al lado de su nombre. El Scout que obtiene el mayor número de puntos durante el paseo, es el que gana. Deben escogerse detalles como los siguientes, para conseguir desarrollar la facultad de observación en el Scout y a la vez estimularse a ver lejos y cerca, arriba o abajo. Los detalles deben variarse cada vez que se juegue y se darán ocho o diez de ellos a la vez.

Por cada fósforo encontrado	1 punto
Por cada botón	1 punto
Huellas de pájaros	2 puntos
Ver un caballo gris	2 puntos
Ver una paloma volando	2 puntos
Ver un gorrión empollando	1 punto
Ver un fresno	2 puntos
Ver una ventana roja	1 punto

(y así sucesivamente)

Escaparate

(En la ciudad, al aire libre)

El árbitro lleva consigo una patrulla y la pasa frente a seis tiendas diferentes, permitiendo a los muchachos detenerse por un minuto, y los provee de lápiz y papel para que escriban de memoria lo que pudieron observar en la tercera y quinta tienda. El Scout que anota correctamente el mayor número de objetos es el que gana. Es muy útil hacerlos competir de dos en dos, volviendo a repetir el que pierde hasta dar con el peor. Esto hace que el peor tenga mayor práctica.

Observar el cuarto (En el local)

Envíase por turno a un cuarto, durante un minuto, a cada Scout. Al Salir, haced que escriban una lista de los muebles y objetos que allí había. El muchacho que anotó correctamente el mayor número es el que gana.

La manera más sencilla es formar una lista de todo lo que hay en el cuarto y poner a continuación tantas columnas como Scouts compiten, para en ellas irles anotando los puntos y luego sumarlos.

El "cara manchada"

Se preparan pequeños cuadros de cartón divididos en una media docena de cuadros más pequeños. Cada Scout toma consigo uno de esos cuadros y un lápiz, alejándose unos cuantos centenares de metros del juez, quien tiene un cuadro grande, dividido en igual número de cuadros de unos siete centímetros por lado. El juez tiene consigo unos discos de papel negro de poco diámetro, y unos alfileres con que fijar los discos al cuadro. Coloca indistintamente digamos, seis de éstos, en el centro de otros tantos cuadros pequeños y exhibe el cuadro grande. Los Scouts se van acercando y señalando en su cuadro los puntos en que están colocados los discos negros en el del árbitro, y el que acierte a mayor distancia es quien gana.

Otórguense cinco puntos por cada acierto y dedúzcase uno por cada cinco centímetros que se esté colocado más cerca que el Scout más lejano.

Contrabandistas

La "frontera" estará marcada por una línea de unos trescientos metros de largo, con preferencia, un camino, una vereda, o un poco de arena para que las pisadas puedan ser fácilmente observadas. Una patrulla vigila la frontera por medio de centinelas colocados a lo largo del camino y otros, de reserva, más adentro, a la mitad del camino entre la "frontera" y la "ciudad". La "ciudad" será una base marcada por un árbol, un edificio, o una bandera y a medio kilómetro de la frontera. La patrulla hostil de contrabandistas se reunirá a medio kilómetro del otro lado de la frontera. Todos cruzan la frontera, ya sea separados en formación de patrulla o en otra cualquiera y se dirigen a la ciudad caminando, corriendo paso Scout. Sólo uno se supone que trae el contrabando y ése lleva clavos en los zapatos para que sus huellas puedan ser distinguidas.

Los centinelas se pasean de un lado a Otro tratando de descubrir las huellas (no pueden correr hasta que se ha dado la "alarma"). Tan pronto un Centinela descubre las huellas del contrabandista da la señal de alarma a los de la reserva y corre tan aprisa como le sea posible siguiendo la huella. Los de la reserva cooperan con él y todos tratan de aprender al contrabandista antes de que llegue a la ciudad, pues una vez dentro de sus límites está a salvo y gana el juego.

Juego de Kim

Colóquense de veinte a treinta objetos pequeños, tales como dos o tres diferentes clases de botones, lápices, corchos, trapos, tuercas, piedras, navajas, cordones, fotos o cualquiera otra cosa que se tenga a la mano.

Hágase una lista de estos objetos con columnas enfrente para anotar las respuestas de los muchachos. Así:

Lista Martinez, Pérez, Gamboa, Ramírez, Saavedra.

Nueces

Botones negros

Trapo rojo

Navaja de bolsillo

Lápiz amarillo

Corcho

Cordón

Timbre postal



"Cara manchada" es un juego muy bueno para practicar observación y también aguzo la vista.

En seguida, descubrid los objetos, y contad un minuto en el reloj, o mientras cantáis despacio sesenta. Inmediatamente cubridlos de nuevo.

Haced que cada muchacho, separadamente os diga al oído los nombres de los objetos que pueda recordar o haced que escriba una lista de ellos y vosotros marcadlos en vuestra lista.

El muchacho que recuerda el mayor número de objetos es el que gana.

Fugitivos

A cada Scout de la patrulla se le da un disco de cartón blanco con un número claramente escrito en él y se le prende a la espalda, en la camisa.

A uno de los miembros de la patrulla se le escoge de "fugitivo", mientras el resto actúan de cazadores.

El "fugitivo" deberá llevar zapatos con claveteado en las suelas o, por lo menos, dejar alguna huella de su paso. Se le conceden, digamos, diez minutos de ventaja y pasado este tiempo salen los demás en su persecución.

Tan pronto como un "cazador" se acerca lo suficiente al "fugitivo" como para poder leer su número, éste queda cazado, pero si el "fugitivo" puede de alguna manera voltearse y leer primero el número del cazador, éste queda fuera de combate.

Tan pronto el "fugitivo" lee el número de uno de los cazadores, lo dice en voz alta para que éste sepa que ha quedado fuera de combate.

Este juego requiere acechar con mucho cuidado. Para "fugitivo" deberá escogerse a un Scout muy listo, que no sólo sepa evadirse de los seis o siete que le persiguen, sino su vez, ponerlos fuera de combate, para que no lo casen a él.



WWW.TRAVESIASCOUT.COM