



JUEGOS DE AMARRES

Actividades tomadas del Manual del curso Insignia de Madera de William Bill Hillcourt, 1985.



Material recopilado y editado por:
Jorge Ramón Insignares S.



RELEVO DE ATADO DE NUDOS

Equipo por Patrulla

Filas paralelas

Materiales: Una cuerda de 2 MT para cada Patrulla. Bordón Scout o un palo largo.

Acción: Patrullas alineadas en formación de relevo. Scout No. 1 a 3 MT del bordón, sostenido horizontalmente a 75 cm del suelo. A la señal "As de Guía (u otro nudo) ya" el primer Scout corre con la cuerda en la mano, la ata al bordón con As de Guía, recibe la aprobación del juez, lo desata, corre de regreso, da la cuerda al No. 2 quien corre, repite la operación y así hasta que se hayan atado ocho nudos.

Puntuación: La primera Patrulla en terminar recibe 100 puntos.

Nota: Para los nudos rizo plano, vuelta de escota, As de Guía, junte las cuerdas con un nudo apretado y pásele un bordón por la gaza. Ballestrinque, cote doble, amarre la cuerda al bordón y hálelo para asegurarlo. Ballestrinque doble, para que el bordón pase a través de la gaza.

RELEVO DE NUDO DE LAZO

Equipo por Patrulla

Filas paralelas

Materiales: Para cada Patrulla una cuerda de 2 MT

Acción: A la señal de "YA" el primer Scout amarra la cuerda como un lazo, con nudo cuadrado (o nudo sencillo, nudo de pescador u otro nudo de ensamble), y lo pasa sobre su cabeza y hasta abajo por todo el cuerpo. Se sale del lazo, desata el nudo y pasa la cuerda al próximo Scout quien repite el proceso y así todos en la línea.

Puntuación: La primera Patrulla que termina, gana. Si hay diferente número de muchachos en las Patrullas, indique una cantidad determinada de nudos que deberán atarse. Por ejemplo, diez. Esto quiere decir que uno o más Scouts deben atar dos nudos cada uno.

Variación: En vez de cuerda, use trozos de estambre. Si se rompe el estambre debe atarse de nuevo, haciendo el lazo más pequeño y por lo tanto más difícil de pasar por él.





TRACCIÓN AS DE GUÍA - VUELTA DE ESCOTA

Equipo por Patrulla Filas paralelas

Materiales: Para cada Scout, una cuerda para anudar, de por lo menos 1.80 MT de largo.

Acción: Cada Patrulla forma dos líneas, frente a frente. Cada jugador sostiene la cuerda en su mano derecha, levantada por encima de su cabeza. A la palabra "YA" corren a amarrarse el As de Guía alrededor de la cintura. Luego unen las cuerdas con una vuelta de escota. Los jugadores se echan hacia atrás con todo su peso para probar los nudos.

Puntuación: La primera Patrulla que ate todos los nudos correctamente, con todos los Scouts echados hacia atrás gana.

Variación: Los jugadores en formación de relevo. Las Patrullas frente a frente. La línea marcada en el centro. Cada jugador esta frente a un jugador de otra Patrulla a cada lado de la línea. A la señal, cada uno hará un As de Guía alrededor de la cintura de su oponente y trata de atraerlo para que crezca la línea. Cuando termina el tiempo, gana la Patrulla que tenga más jugadores en su lado.



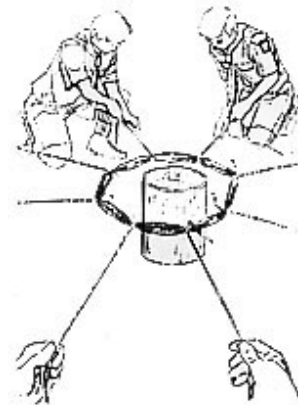
TRANSPORTE DE ISÓTOPO CALIENTE

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: El "container" del isótopo es un tronco de 15 a 20 cm de diámetro, de 25 cm de largo, colocado en el centro de un círculo de 6MT. Cercado con cuerdas. El transportador es una banda de goma, 5 a 7.5 cm de ancho, cortada de una tripa (neumático) de automóvil. A esta banda se le atan ocho cuerdas de 6 MT El objeto es coger el "container" del isótopo, desde adentro del círculo (supuestamente radiactivo) y colocarlo en el suelo fuera del círculo.

Acción: Las Patrullas se alinean alrededor del círculo. Cada Scout agarra una cuerda. Bajo la dirección del Guía de Patrulla, los Scouts halan las cuerdas para estirar la banda de goma. Luego llevan la banda estirada, la bajan sobre el "container", la aflojan para aprisionar el "container" y lo depositan fuera del círculo.

Puntuación: La Patrulla que haga el trabajo en menor tiempo, gana. (Si se tienen varios "container", la Patrulla que tenga más fuera del círculo, gana)





ENLACE DE BALLESTRINQUE A DISTANCIA

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: A cada Patrulla, un árbol, alrededor del cual se establece un círculo de 3 MT de radio donde no puede entrarse. Una cuerda de 15 MT de largo.

Acción: Dos Scouts agarran la cuerda por cada extremo, la cual no pueden soltar. El objeto es atar el nudo de Ballestrinque alrededor del árbol, sin entrar en el círculo. Otros Scouts pueden ayudar aconsejando y levantando la cuerda cuando sea necesario. Esta es una clase de tontería que requiere mucha imaginación.

Variación: ENLACE DE NUDO CUADRADO POR PAREJA

Materiales: Para cada equipo, una cuerda de 15 MT

Acción: Dos Scouts agarran la cuerda por las puntas y no la pueden soltar. El objeto es atar las dos puntas de la cuerda con un nudo de rizo. Otros Scouts pueden ayudar con sus consejos.

AMARRE DE TRÍPODE

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: Para cada Patrulla tres bordones Scouts, o varas del mismo largo, una cuerda para atar de 2.40 MT de largo y otra de 1.80 MT de largo para suspensión.

Acción: Al hacer una señal, los miembros de la Patrulla atan los tres palos o varas formando un trípode, utilizando un amarre de trípode. Al terminar levantan el trípode, atan un As de Guía en una punta de la cuerda corta y colocan el lazo del As de Guía encima del tope del trípode, de modo que la punta que queda libre cuelgue en el centro del trípode. Ate un As de Guía en la punta libre -suficientemente alta, de modo que el lazo no toque el suelo. Un Scout se encarama en el lazo del As de Guía y se mantiene en equilibrio colgándose de la cuerda que baja del tope del trípode.

Puntuación: La primera Patrulla que tenga un Scout colgado del lazo del As de Guía, con el trípode aguantando su peso, será la ganadora.





CARRERA DE CULEBRA

Equipos por Patrulla Filas paralelas

Materiales: Para cada Patrulla, 8 bordones, 7 cuerdas para amarrar.

Acción: Patrulla en formación de relevo coloca los palos en una fila entre las piernas. A una señal, los palos se atan juntos de modo que formen una larga "culebra", con ataduras sencillas. Cuando esté bien segura, se hace pasar la "culebra" hacia adelante, por arriba por sobre la cabeza y hacia atrás, por abajo y hacia adelante por entre las piernas, hasta su posición original.

Puntuación: La Patrulla que termine primero, gana.



CARRERA DE CARROZA ROMANA

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: Para cada Patrulla, seis bordones Scouts y nueve pedazos de cuerda para atar.

Acción: El equipo se apila frente a las Patrullas. A una señal, las Patrullas corren y atan la "carroza". Esto se lleva a cabo haciendo una armazón tipo caballete, como para construir un puente. Cuatro palos forman un cuadrado: el quinto y el sexto palo se atan diagonalmente a los dos lados opuestos, cuando la armadura se ha terminado, dos Scouts tiran de la "carroza" con un pasajero encima y corren por el terreno alrededor de una marca y de regreso a la línea de llegada.

Puntuación: La primera Patrulla que llegue con la "carroza" intacta, gana.



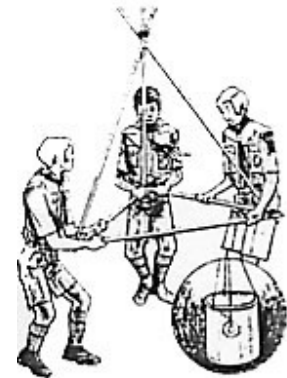
TRANSPORTADOR DE REACTOR

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: Para cada Patrulla, seis bordones Scouts o varas de cerca de 2 MT de largo, cuatro cuerdas de 2 MT cada una, 6 MT de cabuya para amarrar o de cuerda delgada, una lata o pote No. 10 y una tuerca para tornillo de 1/2 pulgada.

Acción: A la señal, cada Patrulla construirá un transportador atando una estructura de tres lados con tres palos y luego atándole un trípode en las tres esquinas de la estructura. El pote se cuelga del trípode. La tuerca también se cuelga del tope del trípode, colgando hacia abajo dentro del pote, pero sin tocar el fondo ni los lados. Al terminar el trabajo, tres miembros de la Patrulla lo levantarán agarrándolo por sus tres esquinas y lo llevarán hasta la línea de llegada, a por lo menos 30 MT de distancia. Si la tuerca se mece y pega contra el lado del pote, la Patrulla deberá regresar a su punto de partida y volverá a repetir la operación -el fin que se busca es transportar el reactor tan suavemente y tan parejamente, que no vibre o trepide.

Puntuación: La primera Patrulla que cruce la línea, gana.



LEVANTAMIENTO DE ASTA

Equipos por Patrulla Informal

Materiales: Para cada Patrulla, cinco bordones Scouts, un Banderín de Patrulla, 8 pedazos de cuerda para hacer cuatro ataduras dobles, 3 estacas de madera, un martillo para clavar estacas y 3 mecates de 6 MT de largo.

Acción: La Patrulla se pone en línea con 4 bordones Scouts y con el Banderín de la Patrulla colocado en el quinto palo. A una señal, los Scouts atan los cinco bordones. Luego le amarran 3 líneas de guía, más o menos a las dos terceras partes de la distancia al tope; levantan el asta y amarran las líneas de guía a las estacas, para que el asta quede vertical. Al terminar, la Patrulla se pondrá en fila sencilla junto a la base del asta y en formación de atención.

Puntuación: La primera Patrulla que termine, gana. De puntos extra a la que haya hecho el asta más alta.

