



JUEGOS DE LA NATURALEZA

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



Material recopilado y editado por:
Jorge Ramón Insignares S.



EMPAREJAMIENTO DE HOJAS

Equipo por Patrulla Fila frente a frente.

Materiales: Mesa grande (o dos mesas), con capacidad para que se sienten dos Patrullas.

Acción parte I: Envíe a las Patrullas a recoger una sola hoja de cuantos árboles diferentes puedan encontrar. Tienen 5 minutos para hacerlo.

Acción parte II: Una Patrulla se sienta a un lado de la mesa. La otra al otro lado. Un Scout de cada lado levanta una hoja y si la identifica gana 10 puntos. El primer Scout del otro equipo, si levanta una hoja igual, gana 5 puntos para su equipo. Este segundo Scout levanta luego otra hoja y si la identifica, gana lo mismo que antes. Si un grupo identifica erróneamente una hoja que muestra, no gana nada, pero el otro equipo puede ganar 10 puntos si corrige el error. Si un equipo no puede emparejar la hoja del oponente pierde su turno, y el otro equipo muestra otra hoja para que la emparejen.

CACERÍA DE RECUERDOS NATURALES

Equipo por Patrulla Informal

Materiales: En una mesa grande se encuentra extendida una colección de cosas naturales, consistente aproximadamente de 20 objetos, como: piedrita, pluma de pájaro, semilla de aguacate, flor, rama de helecho, hoja de pino, fruta silvestre, limón, cáscara rota de un huevo, etc.

Acción parte I: Las Patrullas tienen 5 minutos para observar lo expuesto, en silencio, mientras los Scouts tratan de memorizar los objetos.

Acción parte II: Después de reunirse, los Scouts se despliegan durante 10 minutos por el campo, para recoger objetos que correspondan con los que están en la nuestra original.

Puntuación: La Patrulla que consiga más objetos en un tiempo dado, gana (si lo permite el tiempo, trate de identificar los objetos)





CUÁL ES CUÁL EN PLANTAS COMESTIBLES

Equipo por Patrulla Informal

Materiales: 20 (o más) plantas comestibles en una lata, numeradas del 1 al 20. Una tarjeta, en cada planta indica su nombre y la parte que es comestible. P.ej. "Trigo" granos para harina. "Yuca" raíz para comer. "Tallo", para comer. Lápiz y papel para los muchachos.

Acción parte I: La Patrulla camina alrededor de las latas, silenciosamente, mientras leen las tarjetas descriptivas y tratan de reconocer las plantas y sus partes.

Acción parte II: Se quitan todas las tarjetas identificadoras. De nuevo la Patrulla camina alrededor de las latas. Los Scouts tratan de identificar y anotan todas las plantas y sus partes comestibles. Las Patrullas se reúnen y hacen una lista con los nombres de las plantas y sus partes comestibles.

Puntuación: 5 puntos para cada planta identificada correctamente.

CACERÍA DE BASURAS NATURALES

Equipo por Patrulla Informal

Materiales: Carta sellada para cada Patrulla.

Acción: A cada Patrulla se le entrega una carta sellada, contentiva de las siguientes instrucciones "Saludos amigos: Uno de los sub jefes de Tropa ha contraído una enfermedad terrible. Está sufriendo de "mojigatería" y no se mejorará al menos que tome una dosis de mi fórmula patentada "antimojigatería". Para esto necesitaré, dentro de una hora, desde el momento que lean esta, los objetos anotados en esta lista: doce agujas de pino. Seis ramas de sasafrás. Catorce semillas de diente de león. Mechones de pelo de conejo. Cinco moscas muertas. Buena suerte y buena caza" (Fdo) Granbambuly, Doctor brujo" (La lista deberá contener de 12 a 20 artículos que se encuentren en su localidad)

Puntuación: La Patrulla que traiga el mayor número de artículos en una hora, gana.





CACERÍA DE PLANTAS RARAS

Equipo por Patrulla Informal

Materiales: Libreta y lápiz para cada Patrulla. Artículos para "alterar" las plantas.

Acción: En un área determinada, "altere" un número de plantas y árboles diferentes; por ejemplo: amarrando hojas de plátano en un limonero; haciendo que "crezca" una naranja en un árbol de caoba, o que "florezcan" margaritas en una mata de rosas, etc. Explique el área a ser cubierta y de un tiempo determinado para regresar y luego envíe las Patrullas durante 10 minutos para que encuentren esas rarezas de la naturaleza.

Puntuación: La Patrulla que traiga informe sobre mayor número de rarezas, gana.

Variación: Haga que los Jefes tracen un sendero sencillo. Colóquense las plantas extrañas y rarezas de la naturaleza a lo largo del sendero. Haga el juego como una prueba de velocidad y observación.

Puntuación: La primera Patrulla que regrese gana 25 puntos. La Patrulla con mayor lista de rarezas gana 50 puntos o puntos proporcionales de acuerdo a las cosas vistas.