

	JUEGO NRO 3 EL INCREÍBLE HULK
---	--

EL HOMBRE INCREÍBLE

*

ÁREA DE JUEGO: Un bosque poco espeso, con límites bien determinados.

MATERIAL: Trozos de papel, un reloj o un cronómetro, pañoletas o retales de tela.

JUEGO Y REGLAS: Un jugador designado por la suerte se convierte en el hombre increíble. Durante un tiempo determinado, será perseguido por sus compañeros. el hombre increíble parte cinco minutos antes que los demás y, durante todo el camino, va sembrando los trocitos de papel a intervalos regulares.

el hombre increíble lleva sujeta a la cintura una pañoleta, que sus "perseguidores" tendrán que quitarle para "neutralizarle". Pero también ellos llevarán cada uno la suya, de manera que, cuando el hombre increíble sea alcanzado, podrá gozar de una prórroga de tres minutos, siempre que consiga apoderarse de la pañoleta de uno de sus perseguidores antes de que le hayan quitado la suya.

El arbitro del juego fija un tiempo límite (entre veinte y treinta minutos). Si el hombre increíble es atrapado antes de ese tiempo, se designa a otro el hombre increíble y el juego vuelve a comenzar. Si no pierde antes de que transcurra el plazo determinado, se le consagra como el hombre increíble.

Tomado de:

Asociación Scout de Canadá

César Augusto Suárez G. I.M.S	1
-------------------------------	---