

	<b>JUEGO NRO 5 EL MARATÓN A CABALLO</b>
---	---

## EL MARATÓN A CABALLO

**ÁREA DE JUEGO:** Un sendero de quinientos a mil metros, en un bosque o en un parque cuyo terreno sea ondulado.

**MATERIAL:** Ninguno.

**JUEGO Y REGLAS:** Según el número de participantes, se forman de cuatro a seis equipos, con un mínimo de tres jugadores cada uno. Cada equipo designa un "soldado de maratón", portador de un mensaje. Ha de entregarlo a su "ejército", situado al otro extremo del terreno. Para conseguirlo, dispone de tantos caballos como jugadores haya en su equipo.

El soldado de maratón monta en la espalda de uno de los caballos, que le llevará lo más lejos posible antes de ser relevado por uno de sus compañeros. Y así sucesivamente, hasta que el soldado alcanza su ejército, y vuelve al punto de partida. A mitad de la carrera, cuando se emprende el camino de regreso, hay que tener cuidado de cambiar de soldado. El equipo ganador es el primero que llega a la meta.

Tomado de:

Asociación Scout de Canadá