

กรมราชบัณฑิต



การเล่นของลูกเสือ

ของ

นายมาตร์ตรี หลวงเพ็ชร์ศาสตร์วิธาน
(ผู้ พรรณนะแพทย์)

พิมพ์ครั้งแรก ๒๐๐๐ ฉบับ พ.ศ. ๒๔๖๒

ปก กระดาษราคา เล่มละ ๑๕ สตางค์

พิมพ์จำหน่ายที่โรงพิมพ์ ชัยชนะนี้ บางขุนพรหม

มีกรรมสิทธิ์ตาม พระราชบัญญัติ

๗ 0580A



การเล่น ของ ลูกเสือ

—*~*~*~*—

๑. วิ่ง เปลี่ยน ตัว

ผู้เล่นข้างละ หมู่ แข่ง ชัน กัน ใคร ส่ง
ข้าวได้ ไกล ที่ สุด ภายใน เวลา น้อย ที่ สุด เป็น
ผู้ชนะ ผู้ ส่ง ข้าว ส่ง ข้าว ต่อ กัน ไป เช่น
ค้อน ๆ คอย รับ ผลัก กัน ตลอด ทาง (ถ้า
ทาง ที่ จะ ใช้ ฝึก ยาน ก็ได้)

จัดให้ หมู่ หนึ่ง ส่ง ข้าว ไป ยัง หมู่ บ้าน แห่ง
หนึ่ง ห่าง วา ๕๐ เส้น ผู้นำ หมู่ จะ ต้อง จัด
วาง ลูก เสือ ไว้ เป็น ระยะ ตาม สมควร ลูก เสือ
ที่ วาง ไว้ เป็น ระยะ นี้ จะ เป็น ผู้ รับ ข้าว ส่ง กัน

ต่อ ๆ ไป แล้ว กลับ มา วิชาใหม่ แล้ว ส่ง ต่อ
ไปใหม่

๖ กอง ช่วย

จำนวน หมู่ผู้เล่น ไม่ กำหนด

สมมุติ ว่า มี กอง ทักษะ กองหนึ่ง อยู่ใน
ที่ลุ่ม ต้องการให้มีผู้มาช่วย มีทหาร
ซึบ รดยนต์ มา ตามทาง มา พบ ที่ พัก แรม
ของ ลูกเสือ เข้า กองหนึ่ง ทหาร ผู้นั้น ได้ เล่า
เรื่อง กอง ทักษะ ที่ เข้า ตาม ให้ ผู้นำ หมู่ ต่าง ๆ
ฟัง ก็ ทั้ง เขียน แผนที่ สังเกต อธิบาย ว่า
กอง ทักษะ ตั้ง อยู่ ห่าง จาก ถนน ราว ๕๐ เส้น
และระหว่าง กอง ทักษะ กับ ค่าย ลูกเสือ มี ยาม
ข้าศึก ผู้นำ หมู่ จะ ต้อง นำ หมู่ ลูกเสือ ของ

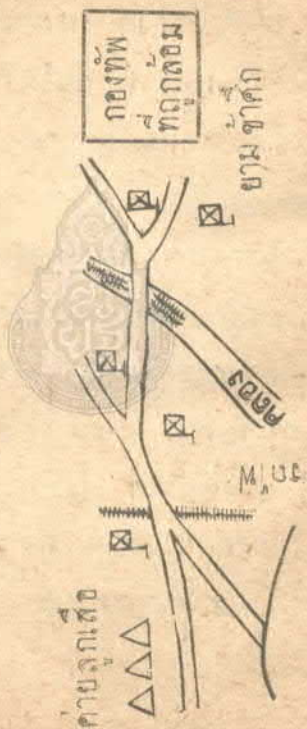
กองช่วย

คนไป ยัง กองทัพ นั้น อย่าง เร็ว ที่ สุด และ
ต้อง ไม่ให้ ยาม ของ ข้าศึก เห็น ด้วย

จัดให้ สะเมาะ หรือ คน ไม่นับ คนใด คนหนึ่ง
เป็นทัพที่เข้า ค่ายนั้นได้ คนยามของข้าศึก
ต้อง มีธง แดง และควร จัดให้ อยู่ตามทาง
ระหว่าง ค่ายลูกเสือ กับ กองทัพ นั้น เมื่อ ยาม
ข้าศึก เห็น ลูกเสือ ได้ เป่า นกหวีด สัญญา เมื่อ
ลูกเสือ ได้ยิน นกหวีด สัญญา ต้อง นับว่า คน
เป็น ผู้ถูก จับ ด้วย ผู้ชนะ คือ หมู ที่ เล็ด ลอด
ไป ยัง กองทัพ นั้น ได้ โดย ยาม ค่าย ไม่ เห็น
และ ถึง ภาย ใน เวลา เร็ว ที่ สุด

นี้ คือ แผนที่ ๗ ทหาร ผู้ นั้น เขียน ให้ ดู พอ
เป็น สันเขย

การ เล่นของ ลูกเสือ.



แผนที่นี้ไม่จำเป็น จะต้อง ทายตัว

จะ

บันทึก ขยาย อย่างไรก็ได้

✓ ๓ อ่าน เลข

การเล่น^๕ เป็นการฝึกหัดให้ตาไว และ
รู้จักใช้วิธี ลอยรุก เข้าหาข้าศึก ให้เขียน
เลข จำนวน ร้อย ด้วยเส้นคำ ให้มีส่วนสูง
อย่าง น้อย ๔ นิ้ว แล้วให้กลัดจำนวนเลขนั้น
ไว้ที่ หน้า ศมวก ลูกเสือ ผู้ เล่น ทุก คน

ให้ แยก ลูกเสือ ออก สัก ๒ หรือ ๓ หมู่
(พวกนี้ จะ เป็น ผู้ เข้า ค่าย) ให้ นำ ลูกเสือ
เหล่านี้ เดิน ไป ห่าง จาก ค่าย ราว ๑๐ เส้น
แล้ว ให้ คิตรุก เข้า มา ที่ ค่าย โดย วิธี กำ บัง ไม่
ให้ ผู้ รักษา ค่าย เห็น ได้ ง่าย ๆ ฝ่าย รับ หรือ

ฝ่าย รักษา ค่าย ไม่ ต้อง ทำ การ คณิต หนา อะไร
จะ จัก ให้ มี ผู้ รักษา ค่าย แต่ เพียง หมู เดียว ก็
ได้ ผู้ รักษา ค่าย จะ ต้อง คอย คุ ผู้ ที่ รุก เข้า
มา อย่าง กวัก ชัน และ ต้อง ระวัง ช้อน คน
อย่า ให้ ซ้ำ คัก เห็น เลข ที่ หน้า หมวก ได้

เมื่อ ผู้ รุก รุก เข้า มา ใกล้ ค่าย มาก ยิ่ง ต้อง
ระวัง มาก ชน เพราะ ฝ่าย อยู่ ค่าย จะ อ่าน ตัว
เลข ที่ หมวก ได้ ขรรคมดา ลูก เสือ ที่ ก็ ย่อม
ต้อง แอบ คุ ข้าง ๆ พุ่มไม้ ไม่ ควร สะ โงก คุ
ข้าม ยอด ไม้ และ ยิ่ง สำหรับ การ เล่น นี้ ด้วย
แล้ว ต้อง คอย คุ ได้ ไว ขึ้น อีก มาก ห้าม ไม่
ให้ ถอด หมวก หรือ กลับ หมวก หรือ ยก มือ
ขึ้น ปีก ตัว เลข ที่ หน้า หมวก ด้วย

ถ้า ผู้ รักษา ค่าย อ่าน ตัว เลข ได้ จะ ต้อง

ขานจำนวน เลข นั้น ขึ้น แล้ว กรรมการ จะ
 จด จำนวน เลข นั้นไว้ เมื่อ พวก รุก เห็น เลข
 ที่ หน้า หมวก ของ พวก ที่ รักษา ค่าย ก็ ต้อง
 ขาน จำนวน เลข นั้น ขึ้น เหมือน กัน ผู้ ตัก สัน
 หรือ กรรมการ ที่ มา กับ ฝ่าย รุก ก็ จะ จด
 จำนวน เลข ที่ ขาน นั้น ไว้ ด้วย

เมื่อ ระยะ ทาง ระหว่าง ฝ่าย รุก กับ ฝ่าย
 รักษา ค่าย ห่าง กัน ราว ๒ เส้นเศษ กรรมการ
 ทั้ง ๒ ฝ่าย จะ ขาน จำนวน เลข ของ ลูก เสือ
 ต่าง ๆ และ ลูก เสือ เหล่า นี้ จะ นับ ว่า ลูก ยิง
 แล้ว จะ เกี่ยว ข้อง ใน การ รบ ต่อ ไป อีก
 ไม่ได้

เมื่อ หัว หน้า ของ ฝ่าย รุก เห็น ว่า ตน
 แอบ รุก เข้า มา ใกล้ พธ ที่ จะ โจม ติ ได้ ก็ ให้

ออกคำสั่งว่า “เข้าประจันบาน” ที่เกี่ยว
ขณะนั้น ฝ่ายที่รับ จะต้อง ขาน จำนวน เลขที่
ตนเห็นให้ เร็วที่สุดที่จะทำได้

ถ้าฝ่ายรุก เข้าค่ายได้ และ คง เหลือ
จำนวนพลมากกว่า จำนวนของฝ่ายรับ ฝ่าย
รุกจะ เป็นผู้ชนะ แต่ ถ้า การ ประจัน บาน
ครั้งที่สุดท้ายทำให้ ฝ่าย รับ ขาน จำนวน เลข ฝ่าย
รุกได้หมด ก็ จะ นับ ว่า ค่าย นั้น พ้น อันตราย

๔. ทำแผนที่

เมื่อได้ตั้งค่าย เรียบร้อยสำหรับเป็นที่
พักแรมแล้ว ควร จะ จัดให้ ลูกเสือไปสืบ
เรื่อง สถานที่ที่ พัก นั้น ที่ เกี่ยว ให้ จัด หมู่
ต่าง ๆ เป็นผู้แข่งขัน ผู้นำ หมู่ ทุก หมู่ จะ

ต้องเขียนแผนที่สังเขป มีเขตรั้ว ออก
ไปราว ๘๐ เส้นโดยรอบ แล้วผู้นำหมู่
จะจัดให้ ลูกเสือ ของ ตน แยกกัน ไปทุกทิศ
แล้วให้มา รายงานถึง ถนนทางรถไฟทางหน้า
ๆ ๓ ๔ ที่ได้เห็นมา หมู่ที่ ทำแผนที่ที่ดีที่สุด
และ นำ มา ให้ ผู้บังคับ กอง ได้ ในเวลาเร็ว ที่
สุดเป็น ผู้ชนะ ผู้นำหมู่ ต้องทำแผนที่ตาม ที่
ลูกหมู่ ของ ตน มา รายงานให้ ฟัง เท่านั้น

๕ คดี สาย ไทโรเลข

กองทัพบกที่บุกรุกเข้ามา ย่อมพยายาม
ตัดทางคมนาคม ของ ประเทศ ที่ ตัว บุกรุก
เข้ามาเสมอ ไทโรเลขเป็นของสำคัญที่สุด
ที่ กองทัพฝ่ายรุก ต้อง ทำลาย ฝ่ายรับจะ

ต้องส่งคนไปคอยป้องกันรักษาสายโทรเลขไว้

ให้เลือกทางที่มีสายโทรเลข และมีที่กำบังดี ๆ ทั้ง ๓ ข้างทาง จัดให้ฝ่ายรับมี ๓ หมู่ ฝ่ายรุก หมู่เดียว ฝ่ายรับไม่จำเป็นจะต้องรักษาทางนั้นอยู่ตลอดเวลาจะส่งลูกเสือให้ไปสอดแนมดูว่า ข้าราชการอยู่ที่ไหน และคงจะอยู่ที่ไหนก็ได้ ฝ่ายรุกจะต้องเอาผ้าเข้ามาผูกที่เสาโทรเลขได้ ๓ ผืน จึงจะนับว่าได้ทำลายเสาโทรเลขนั้นแล้ว ถ้าฝ่ายรับไปถูกผ้าที่ผูกไว้ได้ หรือ แก้ว ออก เสียได้ ก็ จะนับว่าเสาโทรเลขนั้นยัง คง ที่ อยู่ ถ้าฝ่ายรับมีจำนวนพล

การใช้ อาณัติ สัญญา

๑๑

น้อย จะต้อง ล่า กลับ จนกว่า จะได้ รับ กอง
หนุน มา ช่วย

ความ ประสงค์ ของ การ เล่น นี้ ก็ คือ
หมาย ให้ ฝ่าย รับ รักษา หมู่ ของ ตน ไว้ ไม่ ให้
กระจัด กระจาย ไป และ เตรียม ที่ จะ หาก กอง
หนุน มา ช่วย ได้ ทันที เมื่อ ข้าศึก จะ เข้า โจมตี

๖ การใช้ อาณัติ สัญญา

ให้ แบ่ง ผู้ เล่น เป็น ๓ พวก ดังนี้ พวก ๑

พวก ๒ และ พวก ๓

พวก ๑ มี จำนวน คน น้อย ที่ สุด แต่ ต้อง
เป็นผู้ ใช้ อาณัติ สัญญา ของ ข้าง นาน

ให้ พวก ๑ ไป อยู่ ตาม ที่ สูง ๆ เช่น บน
หลังคา เรือน ยอดไม้ หอระฆัง ฯ ล ฯ เพื่อให้

แลเห็นไก่ ไก่ ๆ พวกนี้ จะ ต้องใช้ของสัญญา
 กุ หรือ เตี้ยว หรือ เครื่อง อาวุธ สัญญา
 อย่างไม่รู้ก็ได้

พวก ๒ จะ แผลง ภาย ไป ตามที่ ๆ พวก ๑
 คอยสังเกตุอยู่ เมื่อพวก ๒ ออก เดิน พวก ๒
 จะ ต้องใช้ วิธี ลวง พวก ๑ จน เล็ดลอด ไปหา
 ที่ ซุ่ม ตั้ง มั่น อยู่ได้

เมื่อพวก ๒ ออก ไป ไกลราว ๑๕ นาที
 พวก ๓ ก็ ออก เดินตาม พวก ๑ จะ ให้
 อาวุธ สัญญา ต่อ พวก ๓ ว่า ข้าศึก ก็
 พวก ๒ อยู่ ที่ไหน

ถ้า พวก ๓ เข้า ล้อม ที่ ซุ่ม ของ พวก ๒
 ได้ นับว่า พวก ๓ ชนะ ถ้า ลูกเสือ พวก ๓
 ผ่าน พวก ๒ ไป จะ นับว่า พวก ๒ ชนะ

รวมกำลัง

๑๓

ควร กำหนดเวลาให้เล่นเพียง ๒ ชั่วโมง

๗/ รวมกำลัง

ให้แบ่งผู้เล่นเป็น ๔ พวกเท่า ๆ กัน
(ยิ่งได้ ๔ หมู่ยิ่งดี)

พวกที่ ๑ ต้องเดิน ไปราว ๔๐ เส้นถึง
ที่ ๆ กำหนดให้ พวกที่ ๒ ต้องเดินไป อีกทาง
หนึ่ง ตรงข้ามกับทางที่พวกที่ ๑ ไป ราว
๔๐ เส้นเหมือนกัน พวก ๓ กับพวก ๔
รวมกันอยู่ ยังกี่เดิมหรือที่ ๆ ออกเดิน วิธี
เล่น ดังนี้

สมมติ ว่า พวก ๑ กับพวก ๒ เป็นสัมพันธ
มิตรกัน และ ต่าง ก็ จะ ช่วย กัน คือ พวก ที่
อยู่ กลาง ระหว่าง ตน คือ พวก ๓ และ
พวก ๔ นั้น

พวก ๑ และ พวก ๒ ต้องพยายามเล็ดลอดเข้าไป รวมกำลัง กันให้ได้

พวก สัมพันธมิตร จะ ต้อง ส่ง คน ออกไป ทำการ ลาดตระเวน และ สอดแนม กับ ทำการ ติดต่อกัน

ถ้าพวก ๑ และ พวก ๒ เลี่ยงไปรวมกำลัง ได้ โดยไม่ให้ ซ้ำศึก (พวก ๓ และ พวก ๔) ซึ่ง รวมกำลัง กัน อยู่ จับได้ จะ นับว่า เป็น พวก ชนะ

ฝ่ายพวก ๓ และ พวก ๔ ต้อง คิ่ค คอย สักก จับ พวก สัมพันธมิตร อย่าให้ ส่งข่าวถึงกัน และ กัน หรือ รวมกำลัง กัน ได้ ถ้า พวก ๑ และ พวก ๒ รวม กำลัง กัน ไม่ได้ จนหมดเวลา

สอศแนมไนทีแจ้ง

๑๕

ทีกำหนค ให้พวก ๓ และพวก ๔ เป็น
พวกทีชนะ

๔ สอศแนมไนทีแจ้ง

ให้เลือกทีเล่นแข่งหนึ่ง ถ้าได้ทีลาต
เขายิงที กว้างราว ๒๐๐ เส้น และยาว
ราว ๒๐๐ เส้น (จะให้ มีเขตร้น้อยกว่านี้
ก็ได้ ถ้าเวลาเล่นมีเพียง ๒-๓ ชั่วโมง)
ผู้ เล่นต้องเข้า ใจแผนที่ทีเล่นให้ ทีก่อนลง
มือเล่น

• แต่งให้เด็ก ๔ คน ออกไป เป็น กระต่าย
แต่เข้า ครัว (ก่อนแตก รัน จัก) จะ เดิน
หรือวิ่ง ตามกันไป หรือ แยก กันไปก็ได้ แต่
ไม่ควร จะ อยู่ ทีเดียว ควร มีเศษผ้าแดง
กลัด อยู่ ทีไหล่ กล้วย ทุก คน

เมื่อ กระจาย ออก ไปได้ ราว ชั่วโมง หนึ่ง
 พวก ที่ ยัง เหลือ อยู่ (ราว ๑๖ คน) ต้อง เป็น
 พราน ออก ตาม ไป พวก พราน จะ ไป เป็น
 หมู่ หรือ แยก กัน ไป ก็ได้ จะ ไป ทาง ไหน ๆ
 ก็ได้ แต่ถ้า จะ ให้ ดีที่สุด ควร ให้ กระจาย
 แยก ไป ทาง ละ คน และ พราน ไป ทาง ละ คู่
 พวก พราน ควร มี สี เครื่องหมาย แสดง ด้วย
 เพื่อ จะได้ ไม่ เหมือน กับ ผี คน ตาม แถว นั้น

พวก พราน ต้อง เทียว ไป จน พบ กระจาย
 แล้ว ต้อง วิ่ง ไล่ จับ ให้ ได้ เพียง แต่ เอา มือ
 แตะ ตัว ได้ ก็ นับ ว่า จับ ได้

การ เล่น นี้ เป็น การ ที่ ชั่ว มั่ว ให้ พราน
 และ กระจาย เป็น ผู้ ที่ รู้ จัก ชั่ว มั่ว สอด
 แหม สกปรก อย ๑๒ ๑ อย่าง สนุก

๕ หา ของ ที่ ต้อง การ

แต่ง ให้ ลูก เสือ ไป เอา หัว ผัก กาก ใบ
มะลิ คัน ตะไคร้ หรือ อะไร อย่าง หนึ่ง อย่าง
ใด ก็ได้ ลูก เสือ จะ เดิน ไป หรือ ไป รด จักรยาน
ก็ตาม จะ ไป ทาง ใด ไหน ก็ ไม่ ห้าม สุก
แต่ ให้ ไข่ ของ ที่ สั่ง ให้ หามา ได้ ก็ แล้ว กัน
ใคร หามา ได้ ไข่ ก่อน เป็น ผู้ ชนะ การ เล่น
นี้ หัก ให้ เต็ม ไข่ ความ จำ ความ สังเกต แม่ น
และ ทำ ให้ ว่องไว ดี ขึ้น ด้วย

๑๐ สำหรับ กอง จักรยาน

(การ เล่น ของ ลูก เสือ ใน ช่วง ต้น หลาย
อย่าง เช่น วิ่ง ผลัก, กอง ช่วย, ทรวา ภูมิ

๑๘

การเล่นของ ลูกเสือ

ประเทศ เหมาะแก่การ เล่น สำหรับ กอง
จักรยาน)

๑๑ คนผู้ร้าย

เลือกหาที่ๆ มี ต้นไม้ มี ทาง มี ถนน
มาก ๆ รวมเนื้อที่ราว กว้าง ๑๐๐ เส้น
ยาว ๑๐๐ เส้น เป็น เหมาะ : ตั้งให้ ลูกเสือ
หมู่หนึ่ง มี ผู้กำกับ นำไป ซ่อน ตน อยู่ใน เขต
ที่กำหนดให้ ได้ ล่วงหน้า ไป ก่อน ๑๐ นาที
แล้ว จึงให้ ลูกเสือ อีก พวก หนึ่ง ตามไป ค้นหา
ถ้า จะ แยกย้าย กัน ไป หมู่ ละ ก็ คน ก็ ตาม
ถ้า พวก ลูกเสือ ที่ไป ซ่อน ตน ซ่อน อยู่ ได้
นาน ถึง สอง นาที (โดย พวก ออก ตาม
หา ค้นหา) จะ เป็น พวก ที่ ชนะ การ

เล่นนี้ ต้อง การ ความไหว พริบ และ เซวนี้
อย่าง ดี ของ ผู้ กำกับ พวก ที่ ต้อง ไป ซ่อน

๑๖ กองซุ่ม

แบ่ง ลูกเสือ ออกเป็น สองพวกเท่า ๆ กัน
เลือกถนนสำหรับ เล่น สายหนึ่ง กำหนดให้
เล่นให้ซุ่ม กันได้ ไม่เกิน ระยะ ห่าง จาก ถนน
๔ เส้น ส่ง ลูกเสือ พวก หนึ่ง ล่องหน้าไปก่อน
๑๐ นาที ให้ ไปคอยซุ่มอยู่ริมทาง แล้วจึง
ปล่อย ลูกเสือ อีก พวก หนึ่ง ตามไป ตาม ทาง
ลูกเสือ พวก หลัง นี้ ต้อง ส่ง ผู้ ตรวจทางไป
ข้าง หน้า พวก ถ้า ผู้ ตรวจทางไปพบ กอง
ซุ่มเข้าแล้ว ให้ ผลักกัน เป็น กองซุ่ม กอง
เดินทางเรื่อยไป การ เล่นนี้ เหมาะ สำหรับ

เวลา เมื่อ ลูกเสือ ไป เค้น ทางไกล กลับ มา
เล่น กัน ตาม ทาง ที่ เค้น กลับ

๑๗ จับจาวบรูษ

สมมุติว่า จาวบรูษ ๒ คน หัน ออก
ไป จาก ค่าย ลูกเสือ กอง หึ่ง มี ผู้ เห็น
จาวบรูษ ทั้ง สอง กำลัง ชี จักรยาน ไป ห่าง
จาก ค่ายราว ๒๐ เส้น (ควร ชี สถานที่ ให้
ดู จาก แผนที่ เพื่อให้ ผู้ ที่ จะ ตาม จับ เข้าใจ
ทาง) ตั้ง แต่ ที่ ที่ มี ผู้ เห็น จาวบรูษ ทั้ง สอง
ต้อง ไป รย กระต่าย แสง ทาง ที่ คน ชี จักรยาน
หนี ไป แต่ ไม่ จำ เป็น ต้อง ไป รย กระต่าย เรื่อย
ไป ตลอด ทาง จะ ไป รย ทุก ๆ ระยะ ๒ เส้น
ต่อ ครั้ง หนึ่ง ก็ ยอม ได้ จาวบรูษ ออก จะ เลี้ยว

เปรียบ พวกที่ตามจับ สักหน่อย เพราะ
 กระดาษ ที่ไปยไว เป็นเครื่องช่วยนำให้ศัตรู
 มาจับได้ง่าย ขึ้น หรือไม่ช้าก็จะมาทัน โดย
 เหตุนี้ จาวบรู ทั้งสองต้องพยายาม เลือกรูป
 ไม่เหมาะ ๆ ช่างทาง เขา รถจักรยาน
 ซ่อนไว้ แล้วหลบตัวอยู่ ใกล้เคียง ๆ ทาง นั้น
 (ต้อง อยู่ภายในเขต ที่กำหนดให้) เมื่อ
 จาวบรู จะ เล็ง ออก จาก ถนณ ก็ต้อง ทำ
 เครื่องหมายไว้ ให้ผู้ ตาม เป็น ที่ สังเกต ได้
 ด้วย จะใช้วิธี วิ่งเลยไป แล้ว ย้อน รอย กลับ
 มา แยก ออกจาก ถนณ ก็ได้ ตามใจ เว้นแต่
 ระวัง อย่าให้ ศัตรู ตาม มา พบ รถ ที่ ซ่อน ซุก
 ไว้ หรือ จับ คน ได้ เท่านั้น เมื่อ จาวบรู
 ซ่อน ตัว อยู่ ได้ ราว ภาคหนึ่ง ของ นาฬิกา แล้ว

ควร รีบ เขา รถ ออก ขี่ กลับ มา ยัง ค่าย อย่าง
 เค็ม ระวัง อย่า ให้ ศัตรู ที่ ตาม มา จับ ได้ ผู้
 ที่ ตาม จับ ต้อง พยายาม คั้น จาร บรูษ และ จับ
 รถ ที่ ซ่อน ไว้ ให้ ได้ กับ ต้อง ระวัง อย่า ให้
 จาร บรูษ ย้อน มา เขา รถ ของ ตน ไป ขี่ เสีย
 ภัย ผู้ ตาม ถูก ตัว จาร บรูษ ไต่ เมื่อไร ก็ ว่า
 เมื่อ หนี เชน เวลา จาร บรูษ ถูก จับ (การ
 เล่น นี้ เหมาะ สำหรับ ผู้ เล่น รว ๑๐ คน)

การเล่นในเมือง

๑๔ สกต รอย

เลือก ลูกเสือ คน หนึ่ง สำหรับ ให้ เป็น ผู้
 ออก หนี หนี ลูกเสือ ทั้ง หมู่ พร้อม กัน ใน ถนน

ที่เขียน ๆ แห่งหนึ่ง แล้วให้ลูกเสือที่จะเป็นผู้
ออกเดินหนีล่วงหน้าไปก่อน ๔ นาที ระยะเวลา
นี้ห้ามไม่ให้ลูกเสืออื่น ๆ มองดูผู้ที่
ออกหนีเลย เว้นแต่ลูกเสือ ๒ คนซึ่งจะ
เป็นผู้ตามติดไปจับผู้ที่ออกหนี เมื่อเวลา
ล่วงแล้ว ๔ นาที ลูกเสือที่ตามไปคนหนึ่ง
ต้องวิ่งกลับมานำลูกเสืออื่น ๆ ไปตามผู้ที่
หนีทันที

ลูกเสือที่ตามหลังผู้ที่หนีไปอีกคนหนึ่ง
ต้องทำเครื่องหมายให้พวกที่ตามมาข้างหลัง
ทราบว่าได้หนีไปทางไหนกัน จะใช้กระดาษ
ลูกปลาไปรยตามทาง หรือเขียนถนนเดิน
เท้าไป เป็นเครื่องหมายให้เข้าใจกันก็ได้

ลูกเสือทุกคนที่เล่นการ เล่นนี้ ต้อง

เป็น ผู้ชำนาญ ในการ เลียง หลัก ศลบท วิ่ง
และ ผู้ หินี ต้อง เป็น ผู้ ที่ มีความไหวพริบหา
อุบายให้ ผู้ ตาม ตาม ไม่ ถูก ทาง ไ้

ถ้า ลูกเสือ ผู้ หินี เลียง อยู่ ไ้ เป็น เวลา
นาน เท่า ไ้ ตาม ที่ ไ้ ตก ลง กัน ไ้ แล้ว
ลูกเสือ ผู้ นั้น เป็น ฝ่าย ชนะ

๑๕ ตาม รอย

ส่ง ‘กระต่าย’ ล่วงหน้า ไป ‘กระต่าย’
จะ เดิน หรือ ขี่ จักรยาน ก็ ตาม ‘กระต่าย’
ต้องมี แกลบ หรือ กระต่าย ติด เป็น ลูก ปลา ไ้
ถุง ไป ด้วย ‘กระต่าย’ ต้อง ไป รอย ของ ที่ ไ้
ถุง ไป ตาม ทาง เพื่อ ผู้ ตาม จะ ไ้ รู้ ว่า ไป ทาง
ไหน ถ้า จะ ไม่ ไ้ อะไร รอย บอก คน ทาง จะ

ซิคเขียน เครื่องหมาย อาณัติสัญญา ตาม
ทางเดินเท้า เสาโคม หรือกำแพงให้เป็น
ที่เข้าใจแก่ผู้ตามก็ได้ พวกที่ตามรอยมา
ต้องลบ เครื่องหมาย เหล่านั้นเรื่อยมา เพื่อ
จะได้ ไม่เป็นสิ่ง รบกวนรำคาญ และเย็น เครื่อง
หมาย ผิดสำหรับ เล่นกัน วันหลัง อีกได้

จะ เขียน เครื่องหมาย บอก เรื่อง อื่น ๆ
นอกจาก บอก ทางที่ไป เช่น บอก ที่ ซ่อน
เครื่องหมาย บอก ปีก ทาง ๆ ฯลฯ ด้วย ก็ได้

ในการเล่นนี้ 'กระต่าย' ต้องพยายาม
ทำ เครื่องหมายบอก ทาง ที่ ตนไปให้ แจ่มแจ้ง
ที่สุด เพื่อ พวก ที่ ตามไป จะได้ ตาม ถูก ทาง
อย่า พยายาม ทำ ให้ พวก ตาม ตาม ผิด ทาง
ไปได้ อย่าง ใน การ เล่น 'สกดรอย'

๑๖ สลับ เข้า ค่าย

เลือก ลูกเสือ คน หนึ่ง ซึ่ง ลูกเสือ อื่น ๆ
รู้จักดี ให้ เป็น 'ผู้ สลับ เข้า ค่าย' เลือก สถานที่
ที่ ตั้ง คณ เล่ม แห่ง หนึ่ง ห่าง จาก ค่าย ลูกเสือ
ราว ๕๐ เส้น 'ผู้ สลับ เข้า ค่าย' ต้อง เป็น
ผู้ รู้ จัก ทาง ที่ จะ ไป ค่าย ได้ ดี

ผู้ สลับ เข้า ค่าย ต้อง พยายาม เค้น ออก
จาก ที่ ที่ กำ หุ่น ให้ ไป ยัง ค่าย ลูกเสือ ให้ ได้
โดยไม่ ถูก จับ ลูกเสือ ที่ จะ เป็น พวก คอย
จับ ตาม ที่ กล่าว มา ข้าง ต้น เป็น ผู้ ที่ ได้
เห็น หน้า ผู้ ที่ จะ สลับ เข้า ค่าย แล้ว ผู้ สลับ
เข้า ค่าย จะ แผลง ปลอม ตัว อย่างไร ก็ ตาม
ใจ เว้น แต่ ต้อง ไม่ ปลอม เป็น ผู้ หุญ

หน้าที่ ของ พวก ที่ คอย จับ ต้อง แยก ย้าย

กันไปตามที่ทางต่าง ๆ ที่คิดว่าจะลอบ
เข้าค่าย จะเดินมา ต้องคอยระวัง วาง
ยามไว้ให้เหมาะ ห้ามไม่ให้พวก จั๊บเข้า
ใกล้ ที่ตั้งค่าย และค่าย ลุกเสีย
เกินกว่าระยะ ๖ เส้น

ผู้ลอบเข้าค่าย ต้องออกเดินตรงต่อ
เวลาที่กำหนด จะให้เดินตามถนนตาม
ทางใดทั้งสิ้น ห้ามไม่ให้ใช้ยานอย่างหนึ่ง
อย่างใด ขอมให้เดินเท้าอย่างเดียว ถ้าเห็น
พวก จั๊บ มา ใกล้ จะหลบเข้าไปในร้าน
ใกล้ซอกของ คูของ พอเห็นว่า ผู้จะ จั๊บ
ผ่านพ้น รอคับันตราย แล้วจึงออกเดิน
ตามทางต่อไปก็ได้

ถ้าพวกจับเห็น ผู้ลอบเข้าค่าย ต้องพยายามเข้าใกล้ทักให้ไต่ขึ้นว่า 'สหายหรือ' ก็ได้ หรือจะแตะต้องตัว มือก็ได้ ผู้ลอบเข้าค่ายจะต้องยอมให้เขาจับ โดยที่และถือว่าตนเป็นขเลยศก และยอมคืนกลับค่าย มา กับผู้ที่จับได้

เมื่อเวลาตั้งแต่ ลงมือ เล่น สว่าง พันไป ๑ นาฬิกาแล้ว ลูกเสือทั้งหลายต้องกลับค่ายหมด เพราะว่าชั่วเวลา นาฬิกาหนึ่ง ผู้ลอบเข้า ค่ายควร ลอบเข้า มา โน้ค่ายได้ หรือพวกจับควร จับเขาได้ ระยะทางตั้งแต่ที่ ตั้งต้นเล่น จนถึงค่าย ก็กำหนด ให้เพียง ๘๐ เส้น พอสมควร แล้ว

ถ้าลูกเสือในจำพวกคอยจับ เห็นเพื่อนลูกเสือช่วยกัน กำลัง จะ ตามจับ ผู้ลอบเข้า

ค่าย จะไปช่วยเขาด้วยก็ได้ แม้แต่จะแบ่ง
คะแนนให้ผู้จับทั้ง ๒ เท่า ๆ กันก็ได้ ควร
ยอมให้คะแนนผู้ที่ตั้ง ต้น จะ จับก่อนดีกว่า
การเล่นนี้ สนุกดี ตั้งแต่ ต้น จน เล็ก

๑๗ เก็บลายเซ็น

การเล่นนี้เหมาะ กับจังหวัด ที่มีถนนหน
ทาง มาก ๆ แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ ฝ่าย คือ
ฝ่ายขาวกับฝ่ายแดง จะใช้ผ้าขาวผ้าแดง
พันแขนหรือพัน หมวก ให้ เป็น เครื่องหมาย
ก็ได้ วางลูกเสือฝ่ายขาวไว้แห่งละคน ห่าง
กันราว ๒ เส้นสัก หก แห่ง (จะวางไว้ก็
แห่ง ก็ตาม แล้วแต่จำนวนลูกเสือที่เล่น
แห่งหนึ่ง ต้อง มีฝ่ายขาวคนหนึ่ง และฝ่าย
แดงคอย ระวัง สองคน)

ฝ่าย ขาว ที่ไม่ได้ อยู่ ประจำ แห่ง (ที่วาง
 ประจำ แห่งไว้ แล้ว เคลื่อน ที่ไม่ได้) จะ เป็น
 ผู้ พยายาม เข้า มา เอา ลาย มือ ผู้ ประจำ แห่ง
 ให้ ได้ โดย มิ ให้ ฝ่าย แดง จะต้อง คว้า ได้
 ผู้ ประจำ แห่ง คอย ให้ อาณัติ สัญญา ผู้ ที่ จะ เข้า
 มา เอา ลาย มือ ได้ คือ เมื่อ เห็น ว่า ผู้ ที่ จะ
 เข้า มา เอา ลาย เช่น นั้น จะ ไม่ รอค้น ตราย
 กล่าว คือ จะ ถูก ฝ่าย แดง จับ ก็ บอก ไม่ ห้าม
 อย่า ให้ เข้า มา เมื่อ เห็น ว่า ปลอก ไป รัง ที่
 จึง ให้ เข้า มา ถ้า ผู้ ที่ จะ เข้า มา เอา ลาย เช่น
 เข้า มา ได้ ถึง ประสงค์ แล้ว ฝ่าย แดง ต้อง
 ยอม ให้ ผู้ นั้น ออก ไป ยัง แห่ง อื่น ๆ ได้ โดย
 สดวก . ต้อง ไม่ ไป จับ กุม กัน อีก

ผู้ เอา ลาย เช่น ไป เทียว เก็บ ลาย เช่น ครบ

แห่ง ก็ จะ คง กลับแหล่งเดิม (เพราะวางแห่ง
ต่าง ๆ เป็นวงไว้) ใครได้ ลายเซ็น มา มาก
ที่ สุด เป็น ผู้ ชนะ เมื่อ ถูก จับ แล้ว ต้อง ง ค
การ ไป เก็บลายเซ็น จากที่อื่น ๆ ที่ เกี่ยว

ข้อบังคับ

๑. ต้อง ไม่ ซ่อน หรือ ซุ่ม ใน บ้าน ขาซ
ของ ต่าง ๆ

๒. ต้อง หลบ หลีก หรือ จับ กุม กัน ใน
ถนนคนทาง เท่า นั้น

๓. ผู้ เล่น ต้อง รู้ ดี ว่า แห่ง ต่าง ๆ
ที่ วางไว้ อยู่ ที่ ไหน

๔. ฝ่าย แต่าง ๓ คน ที่ ระวัง แห่ง ไหน
ต้อง ประจำ แห่ง นั้น จะ เทียว ไป จับ ตาม
แห่ง อื่น ๆ ไม่ได้

๑๘ อะไรวะแปลกตา

แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ พวก ให้พวก
หนึ่ง เดินไปริมถนนข้างขวา อีกพวกหนึ่ง
เดินไปริมถนนข้างซ้าย เมื่อเดินสุดทาง
ที่กำหนดให้แล้ว ให้พวกเดินกลับเปลี่ยน
ข้างกัน คือพวกเดินขวา กลับเดินทางซ้าย
พวกเดินทางซ้าย กลับเดินทางขวา

จะปล่อยลูกเสือให้เดินออกไปเป็นแถว
ก็ได้ แต่ถ้าปล่อย ออกเดินไป คราวละ คน
สองคน จะดีกว่า ลูกเสือทุกคน มีกระดาด
ติดสอพร้อม สำหรับ จดสิ่ง ของ ต่าง ๆ ที่
เห็นในเวลา เดินว่า แปลกตาอย่างไร บ้าง
กล่าวคือ เสาเฮน บ้ายไม้ตรง ของในร้าน

ไม่เรียบ ๆ ล ๆ (ไม่ ต้อง สังเกต ความเร็ว
ความ ช้า ของ ยาน พาหนะ ซึ่ง เคลื่อนไป มา
ตาม ถนน เพราะ กรรรม การ จะไม่มีโอกาส
สอบให้ เห็น จริงได้)

เมื่อ ผู้ เล่น เสร็จ ทาง กลับ มา แล้ว ให้
เขียน ชื่อ ไว้ท้าย กระดาษ ที่ ได้ เจต มา ส่ง ให้
กรรรม การ ซึ่ง จะ เป็น ผู้ ให้ คะแนน ตาม มาก
ตาม น้อย สำหรับ สิ่ง ที่ สังเกต แปลก ตา มา
ฝ่ายไหน ได้ คะแนน มาก ที่ สุด เป็น ผู้ ชนะ
ควรมี รางวัล พิเศษ สำหรับ ลูก เสือ ผู้ ที่ ได้ สัง
เกต มาก ที่ สุด ด้วย สัก รางวัล หนึ่ง

ความ ประสงค์ ในการ เล่น นี้ ไม่ ใช่ว่า
แต่ จะ ฝึก หัด ให้ ลูก เสือ สังเกต อย่าง เกียว

๓๔

การเล่นของ ลูกเสือ

ประสงค์ จะ ให้ ลูกเสือ รู้จัก วิธี ปกติ บัง เวลา จก
อะไร ลงไป ด้วย เพื่อไม่ให้ เพื่อน กัน เห็น หรือ
รู้ ทัน ว่า จก อะไร ลงไป เมื่อไร

จะ กำหนด เวลา ให้ เล่น หรือ ไม่ ไม่ สำคัญ
สำหรับ การ เล่น นี้

๑๕ ไกล่ และ ไกล

ผู้กำกับ คุ่ม หมู ลูกเสือ เดิน ไป ตาม ถนน
ผู้ กำกับ เป็น ผู้ ถือบัญชี มี นาม ลูกเสือ ที่ เดิน
ไป กำกับ ทุก บัญชี ก่อน ออก เดิน ผู้ กำกับ
จะ อธิบาย ความ ประสงค์ ให้ ลูกเสือ ฟัง

ความ ประสงค์ ใน การ เล่น นี้ คือ ให้ ลูกเสือ
สังเกต คุสิ่ง ต่าง ๆ ที่ ผู้ กำกับ จะ บอก ให้ ก่อน
เวลา ออก เดิน

ลูกเสือ ต้องคอย ระวัง คุสิ่งต่าง ๆ ที่ต้อง
การ เมื่อ พบ เข้า แล้ว ต้อง ระวัง ไป บอกผู้
กำกับ หรือ นำ สิ่ง ที่ พบ ไป ให้ ผู้กำกับ
จะให้ คะแนน ตาม สิ่ง ที่ ได้ พบ ใคร ได้ คะแนน
มาก ที่ สุด เป็น ผู้ ชนะ

สิ่ง ที่ ต้องการ ควร เป็น สิ่ง แปลก ๆ ต่าง ๆ
ให้เห็น ได้ ใกล้ และ ไกล เพื่อ เป็น การ ฝึกหัด
ความ สังเกต ของ ลูก เสือ ให้ รู้ จัก คุใกล้ ไกล
ของ สูง และ เบื้อง ต่ำ ควร เลือ ก สิ่ง ต่าง ๆ
ราว ๑๐ สิ่ง เช่น ของ ต่อไป นี้ :—

หาไม้ขีดไฟได้ อัน หนึ่ง	ให้ คะแนน ๑
หา ลูก คุม ได้ ลูก หนึ่ง	๑
เห็น รอย เท้า นก	๒

การ เล่น ของ ลูกเสือ
เห็น รอยปะที่เสื้อหรือรองเท้า

ของผู้เดินทาง	ให้ คะแนน	
เห็น ม้า สี ขี้ เท้า	..	๒
เห็น นก พิวาบิน	..	๒
เห็น นก กระ จอก เกาะ อยู่	..	๑
เห็น ปล่อง ไฟ บิน	..	๒
เห็น หน้า ต่าง พัง ครีษ แดก	..	๑
เห็น ต้น มะม่วง	..	๑

๒๐ วึ่ง รายงาน

ให้ ลูกเสือ วึ่ง ไปยัง ที่ สำหรับ ปัก ใบ โฆษณา
มาก ๆ มีกรรม การ คอย กำกับ คุ เวลา อยู่
ที่ นั้น ผู้ คำนึง คอย ระวัง ไม่ ให้ ลูกเสือ หยิบ คุ
ใบ โฆษณา ต่าง ๆ เกิน หนึ่ง นาทิ ห้าม ไม่ ให้

ถูกเลือกอะไรลงในกระดาษเลย ให้ใช้
แต่ความจำอย่างเดียว เมื่อถูกเลือก หยต
คุที่ที่สำหรับปักใบโฆษณา นานหนึ่งนาทีแล้ว
ต้องวิ่ง กลับมา รายงานว่ามีใบโฆษณา เรื่อง
อะไรบ้าง ใครทำได้มากถูกต้องเป็นผู้ชนะ

สำหรับเล่น เวลา กลาง ค่ำ

๖๑ จับนักโทษ ✓

สมมุติว่านักโทษคนหนึ่งหนี ออก จาก
คุกันได้ นักโทษผู้นั้นเห็นคนติดบุหรี่อม
ฝิ่น ออก พ้น จากคุ ก็ ตรงไป ซื้อมัน กับ ไม่
ซื้ดไฟ ที่เดียว

ในเวลา กลาง ค่ำ หนึ่ง มีผู้นำข่าว

มาว่าเห็น นักโทษ ที่หนีขุุ่ม อยู่ในป่าใกล้ ๆ
 แห่งหนึ่ง กำลังสู้รบอยู่ด้วย พวกลูก
 เสือได้ข่าว ก็พากันออกไป ล้อมป่าแห่ง นั้น
 แล้วก็พยายามลอบเข้าไปค้น จับ ผู้ร้ายอย่าง
 เงียบ ๆ ใช้ดา ใช้หุ ใช้หมอก ช่วยกัน ช่วย
 พัง ช่วยกันสังเกตุอย่างดี

ผู้ที่ เล่น เป็น นักโทษ ต้อง คาบ ขุุ่ม ไว้
 และ ควร ชีตไม้ ชีตไฟ ครั่ง หนึ่ง ทุก ๆ ๓ นาที
 นักโทษ จะ เคลื่อนที่ หนีวนไปได้ ในป่า นั้น ถ้า
 ลูกเสือ ไม่ ไหวพ้อ ไม่ ไหวพ้อ ก็ยาก ที่ จะ จับ
 นักโทษ ได้

ผู้กำกับ ควร หัก ให้ ลูก เสือ รู้จัก ขยาย
 แถว มี ระยะ ห่าง เท่า กัน ใน เวลา มี ค ตาม

ธรรมดา พอมีตาเข้า เข้ม มักจะ รวม ออกกัน
อยู่ เป็น พวก

ถ้าหากคน สุข บุตรี เป็นไม่ได้ ควรให้
นักโทษ เป้า นกหวีด แทนคาบบุหรี และคง
ซัดไม้ซัดไฟ ตาม เติม ทุก ๆ นาทีข้าง
๒ นาทีข้าง เพื่อ ระหัดให้ ได้ ใช้ความ
สังเกต ด้วย ประสาท จักขุ และ โสตร

ถ้าในที่ เล่นมีใบไม้แห้ง นักโทษ ต้อง
ระวัง อย่าให้ ไม้ซัดไฟติดสิ่ง ที่ เป็นเชื้อไฟใด

๖๖ หาทาง

(การ เล่น สำหรับ เวลาว่าง)

เลือกตำบลแห่งหนึ่ง (จะไปในเมือง หรือ
ที่ค่าย ก็ได้) มีลูกเสือ อยู่พร้อม คอย รักษา

ทำบดนั้นไว้อย่างแข็งแรง นอกทำบดนี้มี
ลูกเสืออีกหมู่หนึ่งซึ่งจะเป็นผู้หาทางเล็ด
ลอบเข้าไปในเมืองหรือในค่ายให้ได้โดย
ความช่วยเหลือของผู้นำ ซึ่งจะเป็นลูก
เสือผู้ที่รู้จักลู่ทางและตำแหน่งยามของ
พวกที่รักษาทำบดนั้นอย่างดี หรือจะพูด
ว่าเป็นผู้คิดขบถก็ได้ 'ผู้ขบถ' ผู้นี้จะเป็น
ผู้นำลูกเสือหมู่ นอกทำบดเข้าไป ครึ่งละ
สองหรือสามคน หรือจะเดินเรียงหนึ่งกัน
เข้าไปก็ตาม ถ้าพวกที่รักษาทำบดมา
แตะต้องผู้ที่เข้าไปได้ ต้องนับว่าพวก
ผู้เล็ดลอบนั้นถูกจับ

๒๓ หาทางด้วยกลิ่น

ในการสังเกตรอยด้วยกลิ่นเวลากลางคืน

ลูกเสือต้องพยายามหักใช้ ฉะนั้นประสาทให้
มาก ๆ

สมมุติว่าลูกเสือหมู่หนึ่ง ตั้งค่ายที่
พักอยู่ที่ตำบลแห่งหนึ่งซึ่งนับว่าเย็นที่พื้นอัน
ทราย ต่างก็ก่อไฟหุงต้มกิน ยามลูกเสือ
ประจำค่ายสงสัยว่ามีข้าศึกลอบเข้ามา
จึงพากันดับไฟหมด แต่หาทำให้ควัน
สุมหมกไปด้วยไม่ (การเล่นนี้ควรเล่น
ในเวลากลางคืนมืด ๆ ในที่แจ้ง วิธีทำ
ให้ควันขึ้น คือให้สุมกระดาษฟางหรือดิน
คอกไม้เปียก ๆ ในกระป๋องก็ได้) ลูกเสือ
ทั้งค่ายต้องนอนนิ่ง ๆ และลูกเสือข้าศึก
ต้องพยายามกลมกลืนเข้ามาถึงค่ายให้ได้

๖๔ ฝึ ไชยเมต

(ควรเล่นในเวลาากลางคืน กลางทุ่ง)

ให้ ลูกเสือ สอง คนเดิน ไปทางทิศ ที่กำ
หนดให้ และให้มี ไคม กระสือไป ด้วยไคม
หนึ่ง เมื่อ ลูกเสือ ทั้ง สอง ออก ไป ได้ ราว
๒ นาที แล้ว ให้หมู่ ลูกเสือ ตามไป

ผู้ถือไคม ต้อง ฉาย แสง ให้ เห็นทุก ๆ
นาที นอกจากนี้ เปิดแสงไฟไว้ ได้ ลูกเสือ
สอง คน ผลัด กันถือ ไคม ได้ และ คอย ช่วย
เหลือ ซึ่ง กัน และ กัน อย่า ให้ หมู่ ลูกเสือ จับ
ไปได้ ผู้ที่ไม่ได้ถือ ไคม อาจ เข้ามา ประปน
กับหมู่ ลูกเสือ ได้ กับทั้ง อนุญาต ให้ ใช้อาวุธ
ลง หมู่ ลูกเสือ ให้ เลี่ยง ไปเสีย เมื่อ เห็น เพื่อน

ที่ถือโคม รวนตัว เขียนถูก จับ ลูกเสือ ทั้ง
สอง ที่ ออก ก่อน ต้อง นึก หมาข อาณัติ
สัญญาให้ เข้าใจ กันก็

๖๕ สองแสง

การ เล่นใน เวลา กลาง ค่ำนี้ ไม่ใช่
เช่น การ สนุก อย่าง เดียว เช่น การ ฝึกหัด
ให้ ลูกเสือ ไซ้หู ไซ้ตา ก็ยิ่ง ขึ้น ด้วย กับ ทั้ง
หัด ให้ คำนวณ ระยะ ทาง ก็ได้

ให้ ลูกเสือ ผู้หนึ่ง เดิน ผ่าน ทุ่งไป จนกว่า
จะ ได้ ยืน เสียง นกหวีด ของ ผู้ กำกับ จึง หยุด
ชู แสง ตะเกียง ที่ถือ ไป ด้วย ให้ เห็น แสง ราว
๕ วิภาที่ แล้ว ดับ ตะเกียง เสียบ และ นิ่ง อยู่
กับ ที่ ลูกเสือ อื่น ๆ จะเป็น ผู้ คะเน ระยะ

ทางที่เห็นแสง และ คิก กระที่ ๆ ผู้ถือ
ตะเกียง นั้น พัก อยู่ แล้ว ต่าง ก็ ออก ตามไป
ใคร ไป ถึง ผู้ที่ถือ ตะเกียง ก่อน จะ เป็น ผู้ ได้
รับ ตะเกียง และ จะ เป็น ผู้ รับ ถิ่น ตะเก็น
ต่อไป แล้ว สอง แสง ให้ เห็น เมื่อ ได้ ยืน
นอก หวัด ๑ ล ๑

ผู้กำกับ จะ เป็น ผู้ กระจาย ทาง ที่ ลูก เสือ
ตะเน แม้ จะ ไม่ได้ กระจาย จริง ก็ ดี ลูก เสือ
ที่ ตะเน ได้ ใกล้ กับ ความ จริง ที่ สุด เป็น ผู้
ชนะ

๖ ยาม ดำน

ให้ ลูก เสือ สอง คน (หรือ มาก กว่า ก็
ตามแต่ จำนวน ผู้ เล่น) ออก ไป จาก ค่าย ห่าง

ราว ๑๐ เส้น หรือ กว่า นั้น ตามแต่ จะ
กำหนด ให้มีตะเกียงติดมือไปด้วย เมื่อ
ล่วงคนไป ถึงที่ ๆ กำหนดแล้ว จะให้เห็น
แสง ตะเกียง หรือซ่อนแสงเสียก็ได้ แต่
ห้ามไม่ให้ เคลื่อนที่ไป มา

เมื่อเวลา ล่วงไป แล้ว ๑๐ นาที ให้
ลูกเสืออีก ผู้หนึ่งถือ โคม ร่วงหรือ โคม ชนิดที่
ลมพัดไม่ดับ ตาม ออกไปให้พบ ลูกเสือ
ที่ ออก มา ก่อน ซึ่ง จะให้ ชื่อ ว่า 'ยามทำน'
ลูกเสือ ผู้ นี้ จะซ่อนแสง โคมไม่ได้

ต่อ มา อีก อีก ๒ นาที ให้ลูกเสือที่
ยัง เหลือ อยู่ ตามไป จับ ลูกเสือ ที่ถือ โคม และ
ยามทำนให้ ได้

ยามทำนกับ ลูก เสือ ที่ถือ โคม จะ ใช้

๔๖ การ เล่น ของ ลูกเสือ

เสียง เรียงร้อง กันไม่ได้ ยาม ค่ำ แสง
ตะเกียง ให้ ลูกเสือ ถือ โคม เห็น ได้ แต่ ต้อง
ระวัง ว่า เวลา แสง ตะเกียง นั้น ไม่ เห็น
โอกาส ให้ พวก หลัง ที่ ตาม มา จับ สังเกต ที่ ๆ
ตน อยู่ ได้

เมื่อ ยาม ค่ำ กับ ลูกเสือ ถือ โคม พบ กัน
แล้ว ก็ ไฟ ได้ ทันทิ แล้ว พา กัน กลับ มา ยัง
ค่าย ได้ โดย วิธี เล็ดลอด ขยำ ให้ จับ ได้

ห้าม ไม่ ให้ ลูกเสือ พวก หลัง ซึ่ง เป็น พวก
ที่ เคย จับ อยู่ ใกล้ ค่าย เกิน เขต ที่ กำหนด
ได้ เช่น ๒ เส้น หรือ ๓ เส้น แล้ว แต่ จะ
ตกลง

เหล่าสมุทเสนา

๒๗/ ช่อน ของ ต้อง ห้าม ข้าม ด่าน

ผู้ ช่อน ของ ต้อง ห้าม ไ้ ช่อน ของ ไว้ ใน
หมู่ ก้อนหิน ริมฝั่ง และตกลง จะให้ คนหนึ่ง
ในจำพวก ของ ตน เป็นผู้นำ ของที่ช่อนไว้ ไป
ช่อน ยิง ที่ อีก แห่ง หนึ่ง อยู่ต่าง จากคลัง รว
๒๐ เส้น สมมุติให้ ลูกเสือหมู่ หนึ่ง เป็น พวก
ช่อน ของ ส่วนคนที่จะ ย้าย ของ จากที่ช่อน
เดิม ไป ยิง ที่ ช่อน ใหม่ นั้น ต้อง มี รอง แท้
คอก เหล็ก เป็น เครื่องหมาย ให้เห็น รอย แท้
ที่ เติบ แปลก กว่า คนอื่น ๆ ทั้งหมด กับ ทั้ง
ต้อง มี กระ สอบ หรือ ข้าม แบก หรือ สะพาย
ไปด้วย (สมมุติว่า ของ ต้อง ห้าม อยู่ใน นั้น)

‘แดน’ ท่านนั้นคือ ทางริมฝั่งหรือตาม
หาด ซึ่งอยู่ระหว่าง พวก ซ่อน ของ และ ที่ ๆ
จะย้าย ของไป ซ่อนใหม่

สมมุติให้ลูกเสือ ๒ หมู่ เป็นผู้ รักษา ท่าน
มี ยามคอยตรวจ ทั่ว ตลอด เขตฯ ต้อง กำหนด
เขตฯ ให้ เล่น ด้วย พวก ซ่อน ต้อง ซ้ำม ท่าน
ใน ระหว่าง เขตฯ ที่ กำหนดไว้

เมื่อยามเห็นผู้นำของไปซ่อน (รองเท้า
มี เหล็ก คอก แปลงกับคนอื่น) ซ้ำม แดน
ต้อง รีบ บอก พวก รักษา ท่าน ซึ่ง จะ ตั้ง ค่าย
อยู่ ไม่ ห่าง จาก ฝั่ง ก็ มาก น้อย ให้ รีบ ออก จับ
ก่อนผู้ ซ่อน นำของ ไป ยัง ที่ ซ่อน ใหม่ ได้

ยาม ท่าน ควร ยืน ระยะ ห่าง กัน ราว ๕
เส้น พวก ซ่อน ต้อง นำ ของ ที่ ซ่อน ออก จาก

ที่เดิมภายในเวลาที่กำหนดไว้ (ระวังอย่าให้
ถูกเวลาน้ำขึ้นได้) พวกซ่อนต้องพยายาม
ลง ยามค่ำอย่าให้ไปตามผู้ที่ตนได้เลือก
ให้ไปซ่อนของยังที่ใหม่ได้ เพราะว่าในตอน
แรกนี้ ยามค่ำยังสังเกตไม่ได้ว่า คนไหน
เป็นผู้ใส่เกือกมีเหล็กตกแปลกกว่าคนอื่น

๒๔ ชุมทรัพย์

สมมุติว่า มีผู้ฝังทรัพย์ไว้ในเกาะแห่ง
หนึ่ง มีสายแหวงบอกทาง บอกเครื่องหมาย
ทั้งไว้ด้วย สมมุติว่า สายแหวงอยู่ใกล้ๆ
กับท่าที่ จะขึ้นเกาะนั้นแห่งหนึ่ง คนผู้ถูกเลือก
ต้องพากันมาหาเขาเอง ต้องให้ลูกเลือก

พายุหรือที่ กรรเชียง มา แตะ โกล พอสวมควรว
เมื่อพบลายแทงแล้วต้องค้นหาชุมทรัพย์จน
ได้ พวกที่หา ลายแทง และ พบบชุมทรัพย์
แล้ว ต้องระวังอย่า ทั้ง ร้อง รอยไว้ โกล ๆ
ชุมทรัพย์นี้ เพราะ ว่า หมู่ลูกเสือที่ ตาม
มาทีหลัง จะ จับได้หรือค้นทรัพย์ ได้ โดยง่าย

เมื่อ หมู่แรก พบบลายแทงพบบชุมทรัพย์
แล้ว ต้องย้ายที่ซ่อนทั้ง ๒ สิ่งเสียใหม่
สำหรับา แล่ หมู่หลัง ๆ หมู่ไหน นำทรัพย์
มาได้ ในเวลาน้อยที่สุด เป็นหมู่ที่ชนะ

การเล่นนี้ จะใช้เล่นตามที่ ๆ ไม่มี
เกาะ แต่มีแม่น้ำหรือลำคลองก็ได้ สมมุติ
ให้ที่ริมฝั่งข้างหนึ่ง เป็นเกาะเสีย ก็ได้เช่นกัน

๒๕ จบ สลัก

สลักพวกหนึ่ง กำลัง ขนทรัพย์ มาซ่อน
ใน ถ้ำ สลัก แห่ง หนึ่ง (ใช้ อีฐ คน ละ ก้อน
และ ใช้ สถานที่ แห่ง หนึ่ง เป็น ถ้ำ ก็ได้) แล้ว
ก็ รีบ กลับ ไป ลง เรือ

ลูก เลือ หมู หนึ่ง เป็น ผู้ รักษา ผึ้ง แยก
ย้าย คอย บัง กัน ไม่ ให้ สลัก ขึ้น ผึ้ง ได้ ต่าง ก็
ขยี้ เรือ ว่าย กัน ไป พอ คน หนึ่ง เห็น พวก
สลัก ขึ้น ผึ้ง ก็ ร้อง บอก กัน เลย พา มา รวม
กัน เข้า ต่อ สู้ กับ สลัก ถ้า จำ นวน ผู้ รักษา ผึ้ง
น้อย กว่า พวก สลัก จะ นับ ว่า สลัก ชนะ ผู้
รักษา ผึ้ง ทั่ว ทั้ง มัน อยู่ ใกล้ ๆ ผึ้ง และ ใช้
อาณัติ สัญญา คอย เรียก รวม กำลัง กัน ให้ ได้
โดย เร็ว เมื่อ เห็น พวก สลัก

๓๐ ชัก กระเบือ

สมมุติว่ามีไม้ท่อนใหญ่ (ซึ่ง เป็นเหมาะ)
 ถอยหน้ามา ลูกเสือทั้ง ๒ พวกเห็น ต่างก็
 ออกไปชิงเก็บ พอวิ่งไปถึงซุง คนหัวเรือ
 ก็ผูกซุงลากเอา มา ใครไปถึง ก่อนผูกได้
 ก่อนผูกได้ลาก มา ก่อน ส่วนผู้ไปถึงทีหลัง
 ต้องวิ่งตามไป แล้วผูก ปลายซุง อีกข้าง
 หนึ่งลากเอา มา ใครลาก มา ได้ถึงที ๆ
 ออกวิ่งไป ก่อนเป็นผู้นชนะ

กรรมการ ต้อง กำหนดที ๆ ลูกเสือทั้ง
 สองลำ จะ ออกไป ผูกซุง และ ควรวเอาซุงไป
 อยู่ระหว่าง กลาง ลูกเสือทั้ง ๒ พวก กระเน
 ะยะให้วิ่งทำกัน ถ้าสายน้ำ ใด ควร ผลัด
 กัน อยู่ เหนือ น้ำ ครึ่ง ๑ ไท่ น้ำ ครึ่ง หนึ่ง

ผู้เล่นต้องบังคับบัญชาใน ลูกเรือของตน
รักษาระเบียบให้เรียบร้อย คือ ให้พร้อม
กัน แวหรือพายหรือตีกรรเชียง กับทั้งต้อง
พยายามอย่าให้น้ำเป็นหัวเราะคิกคักซึ่ง จะเป็น
ทางทำให้แพเขาได้ โดยง่าย การเล่นนี้
เป็นการ หัก ทิสปลิน อย่างที่ช่วย

๗๑ การเล่นในน้ำ

มีหลาย อย่าง เช่นฟุตบอลในน้ำ ถ้า
น้ำไม่สูงลึกพอหยั่งถึง ใช้มือจับลูกโยนไป
ให้เข้าประตูกัน; ปีนเสาตะโกลมน้ำมัน
ควร บังเส้าให้เอนสักหน่อย อย่าได้ ตรงนัก;
ว่ายน้ำแข่ง; ซึ่งเข้าพวง มาลัยชูชีพ ฯลฯ

การเล่นสำหรับปัจจุบันพยาบาล

๗๖ นักโทษเจ็บ

ให้ลูกเสือเล็ก ๆ เป็นนักโทษหรือชะเลย
 คัก ถูกมัดกลิ้งอยู่ห่างจากค่าย ราวเส้น
 หึ่ง และ สมมุติให้นักโทษเหล่านี้เป็นผู้
 ปราศจากสภที่ช่วยเหลือผู้เล่นไม่ได้ จำนวน
 ผู้เล่นมีเท่าไร จำนวนนักโทษต้องมีเท่านั้น
 ผู้เล่นจะอยู่พร้อมกันที่ค่าย พอได้
 อนุญาตสัญญาต่างก็ตรงออกไปที่นักโทษของ
 ตน แก้มัก ออกแล้ว แยกมายังค่าย ใคร
 ถึงค่าย ก่อหได้ ๑๒ คะแนน ผู้เล่นจะแก้
 มัดนักโทษเมื่อแรกไปถึงหรือเมื่อพามาถึง

ค่าย แล้ว ก็ไ้ แต่ จะ นับ ว่าไ้คะแนนเมื่อ
แก้มัด ออก แล้ว

ห้ามมิให้ ใช้มีด และไม้ ให้ นักโทษ ช่วย
เหลือผู้ เล่นอย่างหนึ่ง อย่างใด ผู้ ถ้า กับ จะ
ต้อง คอย คุ ความ ว่องไว อาการ ที่ ทำ ของ ผู้
เล่น อยู่ เสมอ ว่า ถูก ต้อง สมควร หรือไม่ ถ้า
ผู้ เล่น ใช้ ภิรยา ที่ นำ เป็น อันตราย แก่ นักโทษ
คน เจ็บ ในการ แก้ มัด หรือ แยก มา จะ ต้อง
ถูก หัก คะแนน

ใคร ไ้ คะแนน มาก เป็น ผู้ ชนะ ไม่ จำ เป็น
ว่า คน ที่ มา ค่าย ก่อน ชนะ หรือ มา ถึง ที่ หลัง
ชนะ ต่าง ว่า ผู้ นำ คน เจ็บ เข้า ค่าย ไ้ ก่อน
ไ้ ๑๒ คะแนน แต่ อาจ ถูก หัก ออก เสีย
๓ คะแนน ก็ ไ้ ผู้ ที่ มา ที่ หลัง ไ้ ๑๐ คะแนน

๕๖ การเล่น ของ ลูกเสือ

ไม่ถูกหักคะแนนออกเลย ก็อาจเป็นผู้ชนะ
ได้ แต่โดยมาก คนที่ทำการสำเร็จก่อน
มักเป็นผู้ชนะ

การเล่นนี้เป็นการศึกษาให้รู้จักวิธีแก้เชือก
แก้มัดอย่างละม่อม กับทั้งศึกษาวินัยแบกตาม
คนเจ็บให้ถูกต้อง และ ว่องไว พร้อม

๓๓ ช่วยชีวิต

ผู้สืบข่าวผู้หนึ่งวิ่งมาที่ค่ายรายงานว่
ได้ถูกข้าศึกไล่ตามมาเมื่อกำลังอยู่ในแคว
ของข้าศึก ได้สังเกตเห็นพวกของตนนอนกลิ้ง
อยู่ที่ดินผู้หนึ่ง กระตืดกระเต็บไม่ได้ กับทั้ง
ไม่มีทางที่จะช่วยเหลืออย่างใดได้ด้วย ผู้
ถ้ากับ จึง ชุ่มชุมหมู่ ลุกเสือแล้ว แจ้งเรื่องให้

♀ พัง และเรียกหาผู้ อาสาไป ช่วย เขา คน เจ็บ
กลับ มา

ผู้ อาสา จะ ต้อง ไป ค้นหา คน เจ็บ (ต้อง
ช่วย คน เจ็บ ไว้ ใน พุ่มไม้ หรือ ที่ กำบัง ลับ ๆ
สัก หน่อย) แล้ว นำ มา ยิง ค่าย ให้ ได้ โดย
ไม่ได้ ชำคึก จับ ได้

การ เล่น นี้ ต้อง การ ลูก เสือ ผู้ อาสา เก่ง
จริง ๆ เพราะ ต้อง สมมุติ ว่า ตน อยู่ ใน แขน
ของ ชำคึก ถ้า พบ ชำคึก เข้า ต้อง พยายาม
หลบ หลีก ให้ ดี เมื่อ ควร จะ ช่วย คน เจ็บ ไว้ ได้
แล้ว ตัว เอง เสี่ยง ออก ไป เสี่ยง ทาง หนึ่ง แล้ว
จึง หา ทาง มา ยิง ที่ ช่วย คน เจ็บ นำ คน เจ็บ
มา ค่าย ต่อ ไป ก็ ยิง ดี สุด แต่ อย่า ให้ ชำคึก

๕๘ การ เล่น ของ ลูก เลื้อ

จับได้เท่านั้น ต้องมีฝ่ายข้าศึก ๒ คน จึงจะ
จับผู้อาสาได้

ทราบว่า ได้เตรียมคนจับไว้ดีแล้ว และ
เมื่อมีผู้นำข่าว มาบอก ตำแหน่ง ที่คนจับ อยู่
เป็นเลา ๆ ควรให้ลูกเลื้อที่ไม่ได้อาสา ออก
ไปเป็นข้าศึกอยู่ในแดนข้าศึก ถ้ามีคน
เล่นมากจะ จัดให้ผู้อาสาหลาย คนไปช่วยคน
จับ หลาย คน ก็ได้

การ เล่น นี้ เช่น การฝึกหัดความกลไกไหว
พริบอย่าง คีที่เดียว

๓๔ ค่ายร้าง

ลูกเลื้อ หมู่หนึ่งเกินไปถึงค่ายแห่งหนึ่ง
ซึ่งเป็นค่ายร้าง เจ้าของเดิมทิ้งหนีไป

เสียแล้ว ใน ค่าย นี้มี คนเจ็บมีกระต่าย
 ปีกบอกว่า ‘ถูกยิงที่หัวท้าย’ และดั๊กไป
 อีก คนน้อยมีคนเจ็บหมายไว้ว่า ‘ตะโพกหัก’
 และ อีก คนหนึ่ง สมมุติว่า ถูกยิงที่อกสำคัญ
 คลานไปพุ่มอยู่ เลือดไหลไม่หยุด จนสลบไป
 ลูกเสือหนุ่ม ที่ไปพบค่ายเข้านี้ ต้องทำหน้า
 ที่ถูก สือ ทันทิ กล่าวคือต้อง เข้า ช่วย คน
 เจ็บโดย รีบ พลัน

ถ้าคอย สังเกต ดูว่า ลูกเสือทำ อย่างไร
 จะ เห็น เป็นการ ชื่น และสนุก มาก ลูกเสือ
 ตำรวจ คง จะไปเสีย เวลา ปล่อย ธนิจึง กระต่าย
 เสีย ทั้ง ๑๐ นาที และ เมื่อปล้ำ ปลุกกับ คน
 ตาย พอ แล้ว คง จะ จัดทำ เปส หามศพ ไปฝัง
 ถิ่น เมื่อเสร็จธุระ นี้แล้ว คง จะ หันไปพบ

คนตะโพกหัก เข้า แล้ว คง จะช่วยกันห้ามไป
รักษา ซึ่ง จะทำให้ อาการ ยิ่งร้าย ขึ้นอีก
และ คง จะ พันผูก ข้าง ที่ ไม่ เป้น อันตราย ด้วย
เงื่อน ด้าย และ ใน ที่ สุก คง จะ ทำ วิธี ให้ คน
เจ็บ หายใจ โดย ไม่ มี ประโยชน์ เลย หรือ ทั้ง
คนเจ็บ ไว้ ที่ นั้น เอง บางที อาจ จะ แด่ ข้าม คน
ที่ เลือ ก ไหล ไม่ หยุ ด ไป ก็ เป็น ได้ ตก ลง คน นั้น
คง เลือ ก ออก หมัด ด้าย อยู่ นั้น เอง

คราว นี้ กอ ย สัก เกด หมู ลูก เสือ ที่ จำ นวน
ในการ พยายาม แข่ง กัน มา ทำ หน้า ที่ ผู้ กำกับ
ของ ลูก เสือ หมู นี้ พอ เห็น สิ่ง ต่าง ๆ เข้า ก็ จะ
สันนิษฐาน ได้ ว่า คง เกิด รบ ฟุ้ง กัน ที่ นั้น
แล้ว ก็ จะ จัก วาง ยาม ๒ คน ทันที เพื่อ
บ่ง กัน คั ตู ที่ จะ หวน มา รบ ถวน อีก พอ

เห็น คน ตาย พวก ลุง เสือ จะ ไม่ ยอม เสีย
 เวลานาน พอ รู้ แน่ ว่า ตาย ก็ คง ปลด ปล่อย ให้
 นอน ใ้ ใ้ อยู่ โดย ลำพัง พอ ถึง คน ตะ โปก หัก
 ก็ คง เข้า ฝึ่อก ให้ ที่ ตรง นั้น เอง แล้ว คง จะ
 ไล่ เป่ล หาม มา อย่าง ระวัง ลุง เสือ ผู้ หนึ่ง
 เห็น ผ่า ขาวม้า ฝูง อยู่ หรือ ทั้ง อยู่ ๓ ฝูง ก็
 คง ชวน ให้ พวก ลุง เสือ อื่น หา เจ้า ของ ผ่า อีก
 ฝูง หนึ่ง เมื่อ หา ได้ แล้ว คน หนึ่ง ก็ จะ
 เป่ล ฝูง ผ่า พัน คอ ออก ทำ ชะ เหนาะ ชัน ห้าม เล็ด คุ
 ไม่ ไ้ ไ้ ไ้ ออก ชีวิต ของ คน ที่ ๓ นี้ ก็ จะ
 รอด ได้

การ เล่น นี้ ทำ เป็น เล่น ลคร ก็ได้ และ
 เหมาะ กว่า เล่น แข่ง ชัน กัน มาก

๑๕ ผลัดเป็น หมอ

ถ้าได้ผู้เล่น ๒ หมู เป็นเหมาะ (ไม่
 ควรจะให้เกินกว่า ๒ หมู) หรือจะน้อยกว่า
 เพียงหมูเดียวก็พอ ถ้าได้ ๒ หมู ก็จะได้
 เป็นการ แข่งขัน ระหว่าง หมู ต่อ หมู ครั้ง
 แรกให้หมูหนึ่งทำหน้าที่ หมอ อีกหมูหนึ่ง
 เป็นคนเจ็บ คนเจ็บ จะต้องบอกอาการป่วย
 ให้หมอฟัง จะบอกว่า ข้อเคล็ด มีตก
 ฯลฯ แล้ว ทำอาการ ประกอบ กับ การเจ็บ ให้
 สม เช่น ทำซาเซบกหรือซูห์ง ฯลฯ ด้วย
 ก็ได้ หมอ จะต้องบอก วิธี แก้อ หรือ รักษา
 ให้ทุก ๆ โรค ผู้กำกับ จะเป็นผู้คอยฟัง
 คอยตัดสินว่า หมอ บอกวิธี แก้อ วิธี รักษา ถูก

หรือไม่ ถ้าบอก ถูก สำหรับ คน เจ็บ คน ที่
ได้ ค่ะ แหม คนหนึ่ง เมื่อ หมอ ทุกคน ทรร
อาการ คน เจ็บ ทุกคน แล้ว ให้ กรรม การ
รวม ค่ะ แหม ที่ ได้ ไว้ แล้ว จึง ผลัด ให้ หมู่ คน
เจ็บ เป็น หมู่ หมอ บ้าง และ ทำ ต่อ ไป เช่น
เดียว กัน เมื่อ รวม ค่ะ แหม ใน ที่ สุด หมู่
ไหน ได้ ค่ะ แหม มาก หมู่ นั้น เป็น ผู้ ชนะ

ถ้า มี การ เล่น น้อย ให้ เล่น เป็น การ แข่ง
ขัน ระหว่าง ตัว ถูก เสีย ได้ ใคร ได้ ค่ะ แหม
มาก เป็น ผู้ ชนะ ทุกคน ต้อง เป็น หมอ บอก
วิธี แก่ รักษา ครั้ง หนึ่ง และ ต้อง เป็น คน
เจ็บ ให้ หมอ รักษา ครั้ง หนึ่ง

การ เล่น นี้ เป็น การ ฝึก หัด ให้ เด็ก เข้าใจ
จำ วิธี ข้าง บน พยาบาล ต่าง ๆ ได้ อย่าง ดี ผู้

กำกับ หรือ กรรมการ จะ ช่วย คน จับตามวิธี
ที่หมอบอกให้ทำ เพื่อสอบความรู้ของหมอบ
ถูกซักหนึ่งหน้ก็ได้ เมื่อเห็น ควร

๗๖ การ เล่น ทำให้ แข็งแรง

ยืดแขนขึ้น ให้ผู้เล่นหันหน้าเข้าหากัน
ยืนห่างกัน ราว ๒ ศอก แล้วเหยียด แขนไป
ข้าง ๆ มือต่อมือประสานกัน (หว่างนิ้ว
เข้า ว่าง นิ้ว) ก่อนี้ไปให้เขนตนเข้าหา
กัน จนอกประทะ กัน แล้วต่างก็เหวออก
กัน จนกว่าจะ ถึง ฝา หรือ เขตที่ที่กำหนดไว้
พอ ลงมือ เล่น ก็ ทำให้ เหนื่อย พอใจเต็มได้
แล้ว แต่ถ้เล่นไป สัก สอง สามวัน ก็ จะ
ทน กัน กัน อยู่ได้นาน

การเล่นทำให้แข็งแรง ๖๕

ยอมคุกเข่า ให้ผู้เล่นยืนหันหน้าเข้า
หากัน มือต่อมือประสานกัน แล้วให้
พยายามยกมือที่ประสานกันลงไป จนคุกเข่า
ใคร ลงคุกเข่า ก่อนเป็นผู้แพ้

เตะดิน ให้ผู้เล่นยืนหันหน้าเข้าหากัน
ไขว่แขนไปข้างหลัง และ ยืน กั้น
เขี้ยวแล้วต่างก็พยายามเอาดินที่ไม่ได้ ใช้ยืน
ปักให้ล้ม ใคร ล้ม ลงก่อน เป็นผู้แพ้

หลังตรง ลุกเลื้อยผู้หนึ่งต้องนอนหงาย
ราบลง แล้วอีกผู้หนึ่งยกหัวขึ้น ผู้ที่
นอนต้องพยายาม ทำตนให้ แข็งข้อ จนกว่าผู้
ที่ยกได้ยกตนขึ้น ตั้งตรงแล้ว ถ้าทำได้
เป็นเครื่อง แสดงว่ามี หลัง แข็งแรง ที่เขี้ยว



การเล่น สำหรับ ย่อง จับ

๓๗ (๑) ย่อง จับ กวาง

(หรือ แฝงกาย เข้าใจกล)

สมมุติให้ผู้กำกับหรือ รองผู้กำกับ เป็น
“กวาง” ห้ามไม่ให้ซ่อนตน แต่จะเคลื่อน
ที่บ้างก็ได้

ให้พวกลูกเสือไป เทียว หา กวาง และ
พยายามเข้าไป จับโดยไม่ให้กวาง เห็น

เมื่อผู้กำกับหรือ รองผู้กำกับ (ที่เป็น
กวาง) เห็น ลูกเสือ หมอบ ลอบ เข้า มา ได้
บอก ลูกเสือ ขึ้น ขึ้นทันที และให้คอย อยู่ ที่นั้น
จะ ลอบ เข้า มา จับ กวาง อีกไม่ได้. เมื่อ
หมดเวลาให้ผู้กำกับ หรือ รองผู้กำกับ ร้อง ชัน

ว่า “เวลาหมดแล้ว” แล้ว ลูกเสือ ทั้ง
หลาย จะต้อง ยืน ขึ้นตามที ของ ตน ใคร
อยู่ใกล้ผู้กำกับ มาก ที่สุด ผู้นั้น ชนะ

จะ เล่น การ เล่น คล้าย อย่าง นี้ เพื่อ ลอง
ดูว่า ลูกเสือ ย่อง เบา ๆ เป็น หรือ ไม่ก็ได้
ให้ กรรมการ คน หนึ่ง ผูก ตา เสียบ แล้ว ให้ วาง
ลูกเสือ ห่าง จาก ผู้ ผูก ตา ราว ๑๐๐ หลา
แล้ว ให้ ลูก เสือ ค่อย ย่อง เข้า มา จน แตะ ตัว
กรรมการ ได้ ลูก เสือ จะ ต้อง ทำ โดย
เร็ว—ราว นาที ครึ่ง เพื่อ จะได้ มา แตะ ตัว
“อ้ายโม่ง” ได้ โดย ไม่ ให้ เขา ได้ ยืน เลย การ
เล่น นี้ ควร เล่น ตาม ที่ ๆ มี กิ่งไม้ แท่ง ๆ
หรือ ก้อน กรวด อยู่ มาก

(๒) ย่อง เข้า และ รายงาน
(หรือ แฝงกาย รายงาน)

ให้ กรรมการ อยู่ในที่แจ้ง แล้วให้
ลูกเสือไปทาง ตะคนหรือ จะไป เป็นคู่ ๆ กัน
ก็ได้ ให้ ลูกเสือไปต่าง กรรมการ ราว
๒๐ เส้น เมื่อ กรรมการ ให้ สัญญา โบก ของ
ลูกเสือ ทั้ง หลาย จะ คง ชั่ว นคน แล้ว ต้อง
พยายาม แอบ ย่อง จน เข้า ใกล้ กรรมการ ได้
เมื่อ กรรมการ โบก ของ อีก ครั้ง หนึ่ง ลูกเสือ
ทั้ง หมก ต้อง ยืน ขึ้น แล้ว เข้า มา รายงาน เรียง
ตัวว่า กรรมการ ได้ ทำอะไร บ้าง จะ ให้ รายงาน
ปากเปล่า หรือ เขียน ก็ ตาม แต่ จะ ตั้ง

ใน ระหว่าง เวลา เล่น กรรมการ ต้อง

คอย ระวัง ลูกเสือให้รอบข้าง และ เมื่อ
กรรมการ เห็น ลูกเสือ คนใด ลูกเสือ นั้น จะ ต้อง
ถูก หัก หมาย ออก ๒ หมาย ทุก ครั้ง กรรมการ
จะ ทำ ฎิรียา อา การ อย่าง ไร ๆ ก็ ได้
เช่น หนึ่ง แล้ว ลูก, ลูก เข้า ช่อง กล้อง, ชัย
เคื่อ, ถอด หมวก, เดิน วง ไป วง มา เป็น ต้น
เพื่อ จะ ให้ ลูก เสือ มี เรื่อง เข้า มา รายงาน เท่านั้น
ถ้า ลูก เสือ รายงาน ถูก ตาม ฎิรียา อา การ
ของ กรรมการ ที่ ได้ กระทำ ไป จะ ได้ หมาย
๓ หมาย สำหรับ ข้อ หนึ่ง

กรรมการ ควร ทำ แผน กระดาษ มี ช่อง ให้
หมาย ต่าง ๆ มี ช่อง หมาย สำหรับ หัก ออก
มี ชื่อ ลูก เสือ และ มี ช่อง เลข ที่ เสีย ก่อน เพื่อ

จะได้ ไม่เปลืองเวลาที่ต้องตรวจต้องให้หมาย
มากมายไปเปล่า ๆ

๗ (๓) จับ ลูกเสือ

ให้ลูกเสือคนหนึ่งล่วงหน้าไปซ่อนกำบัง
ตัว แล้ว จึงให้พวกที่ยังเหลืออยู่ ออก
ตามหา ลูกเสือ ที่ไป ซ่อน อยู่ ก่อน ต้อง
พยายาม กลับ มา ยัง ที่เดิมให้ได้ โดยไม่
ให้พวกที่ ตามหา เห็น หรือ จับได้ พวก
ที่ ต้อง ตามหา จะ ออก ตาม แยก กัน ไป ทุก
ทิศ ทุก ทาง ถ้าผู้ ซ่อน ไป ซ่อน ห่าง จาก
ที่ ๆ ออก ไป มาก, พวกที่หา ก็ จำ ต้อง
แยก อยู่ ห่าง กัน มาก. เมื่อถึงที่ ๆ ผู้

ช่อน กำบัง อยู่ และผู้ที่ช่อน อยู่ นั้น ก็ จะ
ต้อง เค้น ไกล กว่า จะ กลับ มา ที่ เติม ได้

๔๐ (๔) สภท รอย

ให้ ลูก เสือ หมู หนึ่ง สภท รอย ตาม ขำ คึก
หมู หนึ่ง ซึ่ง กำลัง เค้น ทัก อยู่ ลูก เสือ หมู
สภท รอย ต้อง พยายาม เค้น ตาม “ ขำ คึก ”

ให้ ไกล ที่ สุด ที่ จะ ไกล ได้ และ ควร จะ
ส่ง ลูก เสือ คน หนึ่ง หรือ สอง คน เค้น หน้า ไป
ก่อน เพื่อ จะได้ ให้ สัญญา ว่า กอง สภท
รอย ควร เค้น ต่อ ไป หรือ ไม่ ถ้า “ ขำ คึก ”

เห็น ลูก เสือ สภท รอย ตาม มา ได้ ไล่ ตาม จับ
ถ้า จับ ได้ ลูก เสือ นั้น จะ ต้อง เค้น ต่อ ไป ใน
กอง ขำ คึก ด้วย “ กอง ขำ คึก ” จะ แยก ออก

๕
 เชนสอง พวกก็ไ้ แล้วให้รวมกันทีหลัง
 หรือจะทิ้งไว้ แอบอยู่ข้างทางข้างก็ไ้
 วิธีจับพวก สกต รอย เพียง แต่ แตะ ค่องตัว
 เท่านั้น ก็นับว่า จับไ้ ถ้า กองข้าศึก ย้อง
 กันไม่ไ้ กอง สกต รอย ตามมาไ้ รว ทาง
 ๘๐ เชน หรือ จับพวก สกต รอยไ้ มากกว่า
 ครั้ง จะ นับ ว่า กองข้าศึก เป็นผู้ชนะ

(การเล่นนี้จะเล่นในเวลา เดินทาง
 ไกลก็ไ้ จะเห็นประโยชน์มาก เพราะ
 ทั้ ๆ เชนไปก็เชนที่ใหม่ ๆ แปรสกลาเสมอ)

๘๑ (๕) ชุม

ให้กอง ลูกเสือ เชนไปทางใหม่ และ
 ให้มี ลูกเสือ เป็นปีก ทั้ง สอง ข้าง คอยระวัง

ภักย์ เมื่อจะมี ข้าศึก ซ่อนซุ่ม คอยโจมตี
อยู่ข้างทาง

ให้หมู่ลูกเสือ “ข้าศึก” ๒ หมู่เดินทาง
ข้างหลัง และพยายามส่ง หมู่หนึ่ง ไปข้าง
หน้ากอง ที่เก็บอยู่ แล้วโจมตีทั้ง ข้างหน้า
และ ข้างหลัง

ให้หมู่ลูกเสือ ข้าศึก ตาม กอง ลูกเสือ
ไป จนถึงที่ใด ที่หนึ่ง ซึ่งเหมาะแก่ การ ที่จะ
แยกหมู่ อ้อม โอบ ไป ข้างหน้า ได้ ก็ให้
หมู่หนึ่ง เดิน อ้อม โอบ ไป แล้วซุ่ม อยู่ริม
ทาง พอ กอง เดิน มา ถึง ให้ ออก โจมตี
และ หมู่ที่ ตาม มา ต้องช่วย ตี กระหนาบ ด้วย
ถ้า จะให้ การ ตี กระหนาบ สำเร็จ หมู่หลัง

กองต้อง กระ เวลาที่ ให้ เหมาะ คือ เวลา ที่
กอง เดิน ถึง ที่ ชุ่ม ของ หมู ที่ ไป ข้าง หน้า

ถ้า พวก ใน กอง ไหล่ แล เห็น หมู ลูก เสือ
ที่ กำลัง เดิน อ้อม มา ก็ ให้ สกต รอย ไป ตาม
จนถึง ที่ ชุ่ม ของ หมู ลูก เสือ นั้น

การ จับ ให้ ใช้ วิธี อย่าง การ เล่น “สกต
รอย” คือ เพียง แต่ แตะ ตัว กัน ก็ นับ ว่า
จับ ได้

๔๖ ตาม รอย

(๑) หา ผู้ กำกับ

ให้ แจก ของ ฝึก แก่ ผู้ นำ หมู ทุกคน ๆ
ละ ของ และ บอก แก่ ผู้ นำ หมู ว่า ใน ของ

นั้น มี ๖๓ หมายถึงสำคัญนัก และห้ามไม่ให้
เปิดของนั้นดู จนกว่าจะถึงเวลาที่กำหนด
ได้ การคอย เวลาเปิดดู ชาวสำคัญนี้ทำ
ให้ผู้เล่นรู้สึกทึ่งมาก และกระหายอยาก
ดู ชาวทุกคน

เมื่อถึงเวลาที่กำหนดไว้ ผู้นำหมู่ที่เล่น
ทุกคน ก็เปิดของ ออกดู ในของนั้นมีแผนที่
อย่างหายาของค่ายใดแห่งหนึ่ง และมีคำสั่ง
ถึงนี้———ทุก หมู่ ทุกคนจะต้องไปพร้อม
พบกันที่ สถานที่แห่งหนึ่ง ทุกหมู่จะแยก
ทาง กันไป และต่างก็มุ่งไปที่ ๆ แห่งหนึ่ง
ซึ่งผู้กำกับซ่อนตัวอยู่ ระวังอย่าให้วงเขตร
แคบนัก เพราะว่าถ้าไม่ให้เล่นที่กว้าง ๆ

ก็จะค้นหาผู้กำกับได้ โดยเร็ว จะมีรางวัล
 ให้แก่พวก แรกที่ได้พบผู้กำกับ ทุกหมู่
 ทุกคน ควร ร่วมทำการ หา ค่าย กัน ถ้า
 หาผู้กำกับ ยังไม่พบ เมื่อ เวลา ล่วง ไป แล้ว
 ครึ่ง ชั่วโมงหรือชั่วโมงหนึ่งตามแต่ กำหนด
 ไว้ ผู้กำกับ จะ เป่านกหวีดขึ้น เมื่อหมู่
 ต่าง ๆ มา รวมพร้อม กันแล้ว เป็น สัญญา ว่า
 หมด เวลา เล่น แล้วหมู่ต่าง ๆ จะฝึก หัด
 การ สอด แนม หรือ อะไร ๆ ได้

สถานที่เล่น ควร เป็น ที่รกร้าง มีทาง ซ่อน
 ซุ่ม เหมาะ ๆ คำสั่ง ในซอง ฝักร ควร มีทาง
 เดิน ต่าง ๆ กัน แต่ไม่ควร ให้ สั้นยาว กว่า

กัน เพื่อจะได้ไม่เสียเปรียบในทางเดิน
ไกลเดินใกล้กว่ากัน

ของ ผืนนี้ สอนให้ลูกเลือกรู้จัก สกตใจ
ไม่ให้เปิดช่องกุ เพราะความประสงค์
อยากดูก่อนเวลาที่กำหนดให้

๔๑ (๒) กัณฑ์หาทรัพย์

การเล่นนี้ต้องการ ความสังเกต และ
เขวี้ยงไวพริบในการ สกต รอย จำนวน
ผู้เล่นไม่จำกัด วิธีเล่นมีหลายอย่าง
ดังนี้:—

๑. มีทรัพย์ซ่อนอยู่ และ ลูกเลือ
รู้ว่าทรัพย์ นั้นคืออะไร และ ได้ร่อน รอย พอ

๗๘ การ เล่น ของ ลูกเสือ

เป็นเค้าให้ สืบให้ค้นได้ เช่น (ก) มี
หนังสือ เขียนไว้ที่เสา ประตูว่า “ไปทาง
ขวามือ ทก แล้ว ตรวจดู ประตูที่ ๓ ทาง ด้าน
เหนือ ของ ลำน้ำ (ข) บน ประตู นั้น มี
เครื่องหมาย ลูกเสือ ซึ่งไปทาง ที่ ปีก ประภาศ
ซึ่ง มีหนังสือ เขียนไว้ว่า “ไปทาง ระหว่าง
ทิศใต้ กับ ทิศ ทวัน ออกเฉียงใต้ จนถึง เสา
โทรเลขที่ ๒๒ ”

ควร เขียน คำ ที่ พอ เป็น ร่อง รอย ได้ ไว้
ให้ผู้ ที่มี ไหว่ พริบ คิคิด ได้ ไม่ ควร เขียน
ไว้ให้ ง่าย ให้ จัง นึก

๒. จะ ใช้ สำลี หรือ กระดาษ สี ผูก ตาม
ประตู ไว้ ค้น ไม่ ๖ ล ๖ ห่าง กัน ราว ๑๐

ศอกไปตามทางที่ซ่อนทรัพย์ไว้ก็ได้ เมื่อ
ไปถึงปลายทาง พอหมดกำลังหรือกระต่าย
ก็แล้ว คงเข้าใจว่าทรัพย์ที่ซ่อนไว้
อยู่ห่างไปเท่านั้นเท่านี้ศอก จะทำทาง
หมายไว้หลาย ๆ ทาง เป็นทางหลอก
ไว้บ้างก็ได้ แต่ทางเหล่านั้นต้องเป็นทาง
ไปรวมที่ ๆ ซ่อนทรัพย์ หรือวนเวียน
อยู่ในทางที่จะนำไปยังทรัพย์นั้นจริง ๆ
ก็ได้

๔๔ (๓) กระต่าย ขาด

มีผู้รู้ที่ลึบสำหรับซ่อนคงอยู่ภายใน
ในหมู่บ้านหรือป่าแห่งหนึ่งเป็นแน่—แต่
ไม่รู้ว่าตรงไหนแท้เท่านั้น

ให้เขียนใจความแสดงหนทางที่จะนำไป
ไปยังที่ซ่อนบนกระดานแผ่นหนึ่ง แล้วฉีก
ออกเป็น ๒ ท่อน เมื่อฉีกแล้วยื่นให้แก่
หมู่ที่แข่งชั้นหมู่ละ ๕ คน

การที่แก่งฉีกกระดานนี้ ออกกับประ
สงค์จะให้การศึกษา “ที่ลับ” นั้นยากขึ้น
อย่างเกี่ยวข้องกับในสนามการศึกรบหน้าเสมือน
๒ คนต่างก็มีลูกบุญแก่คนละท่อน คือ
กระดานที่แก่งนั้นเอง และต่างก็พยายาม
หาที่ลับ ซึ่งเชื่อว่าเป็นที่ซ่อนทรัพย์นั้น

๔๘ (๕) ยิงสิงโต

สมมุติให้ลูกเสือคนหนึ่งเป็นสิงโต ให้
ลูกเสือ “สิงโต” นั้นถือ หรือเมตคอะไรเต็ม

กระเป๋ากับทั้งลูกเตน นิส หรือ ผลหูกวาง
ราวครึ่งโหล แล้วให้เดินล่วงหน้าไป ก่อน
ราวชั่วโมงหนึ่ง (ลูกเสือ "สิงโต" นี้ควร
สวมรองเท้าที่มีเหล็กคอกเพื่อจะได้ยึดดิน
แน่นและทั้ง รอยไว้ ด้วย)

เมื่อ "สิงโต" ออกไปได้ครึ่ง ชั่วโมง
แล้ว ให้หมู่ลูกเสือตามไป มีลูกเตนนิส
หรือผลหูกวาง เป็นอาวูชคนละ ผลต่างลูก
ปืน เมื่อเห็นสิงโตเข้าจะได้ยิง (คือขว้าง)

"สิงโต" จะซ่อนคนหรือหมอบคลาน
หรือวิ่งก็ได้ตามใจ แต่ถ้า "สิงโต" ไปตาม
ดินที่แข็ง "สิงโต" จะต้องไปรบ เมล็ดถั่ว

หรือ เมล็ด อะไรไว้ทุก ๆ ระยะห่าง ๒ หรือ ๓ วา เพื่อจะได้ทิ้ง รอยไว้ ให้ลูกเสือ ตามได้

ถ้าพวกที่ตาม จับหา “สิงโต” ไม่ได้
จะนับว่าการเล่นนั้นเสมอ กัน จะไม่นับว่า
ใคร เป็นผู้แพ้ หรือ ชนะ ถ้าพวกที่ตาม ๆ
มาถึงที่ “สิงโต” ซ่อนอยู่และ “สิงโต”
เขา ลูกเตนนิส หรือ ลูกผูกวางป่า ถูกใคร ต้อง
นับว่าผู้ที่ถูก ป่านั้น “ตาย” และ จะยิง
(หรือ ปา) “สิงโต” นั้นไม่ได้ จะนับว่า
“สิงโต” ตาย ก็เมื่อ “สิงโต” นั้นถูก ยิง
๓ ครั้ง จะ ปา ลูกเตนนิส ลูก ๑ หรือ
ผลผูกวาง ผล ๑ ได้ครั้งเดียวเท่านั้น ปาไป
แล้ว เก็บ เข้า มา ปา อีกไม่ได้

๑ (๕) เก็บเศษผ้า

ให้หาเศษผ้าสีหม่น ๆ ยาว ราวเก็บหนึ่ง
 (ไม่ควรใช้ผ้าสีฉูดฉาด) ให้เอาเศษผ้า
 นี้รายไปตามทางที่จะเดิน ก่อนเดินควรขอ
 อนุญาตเจ้าช่องที่ ๆ เราจะต้องผ่านไป และ
 ควรจะสั่งให้ลูกเสือปิดประตู หน้า หรือ สวน
 เมื่อผ่านไป แล้ว ห้ามไม่ให้แหกรั่วหรือ
 ทำอันตรายแก่สิ่งของต่าง ๆ ตามทาง

อย่าวางเศษผ้าตามพื้นดิน ควรผูก
 ไว้ตามประตูหรือรั้วหรือกิ่งไม้ ทั้ง ระยะ
 ไว้ราว ๑๒ วาระหว่างเศษผ้าสองชิ้น ให้
 ลูกเสือสองหรือสามหมู่ ออกเดินไปตามทาง
 ที่รายเศษผ้าไว้ โดยเร็วที่สุดที่จะไปได้ และ

ให้ลูกเสือเก็บเศษผ้าชิ้นมาด้วย เมื่อลูกเสือเห็นเศษผ้าก็ให้ร้องบอกขึ้น เพื่อลูกเสืออื่น ๆ จะรู้ว่าได้ไปถึงแค่นั้นแล้ว และให้ลูกเสือผู้ที่พบเศษผ้าชิ้นนั้นยื่นเศษผ้าให้แก่ผู้นำหมู่

ขณะ เมื่อเดินทางอยู่ ห้ามไม่ให้ลูกเสือคนหนึ่งคนใดร้องบอกขึ้น เว้นแต่จะได้พบเศษผ้า หมายถึงทางเดินนั้นจริง ๆ

หมู่ที่เก็บเศษผ้าได้มากที่สุด เมื่อถึงปลายทางแล้วเป็นพวกที่ชนะ การเล่นนี้จะทำให้ผู้กำกับสังเกตลูกเสือได้ว่า คนไหนเป็นผู้ที่หาทางได้ดีที่สุด

การเล่นนี้ทำให้ลูกเสือรู้จักดูเครื่องหมายของรอยทางเป็นอย่างดี และ จะ ทำให้

ถูกเสือมีนิสัยรักกิน หน้า มอง ดู รอย แต่ เบื้อง
ต่ำ เท่านั้น



การเล่น สำหรับ ที่ พัก แรม

หรือ ใน สนาม

๘๖ จับชะโมย

ให้ แขนง เศษ ฝัก สี่ ไว้ ที่ ค่าย หรือ ใน ห้อง
สโมสว ทอน เข้า ให้ ผู้ ตัก สุนัข ไป กระชิบ บอก
ถูก เสือ ต่าง ๆ ที่ กำลัง เล่น หรือ กำลัง ทำงาน
อยู่ ว่า “มี ‘ชะโมย’ อยู่ใน ค่าย” แต่ ให้ ผู้
ตัก สุนัข กระชิบ บอก แก่ ถูก เสือ คน หนึ่ง ว่า “มี
ชะโมย อยู่ใน ค่าย เจ้า คือ ‘ชะโมย’—สาม

แยก” หรือที่หนึ่งทีใดก็ตาม กระให้มีระยะ
ห่างจากค่ายหรือห้อง สโมสรราว ๔๐ เส้น

ลูกเสือที่ได้ยินผู้ตักสิน กระซิบ บอกว่า
“เจ้าคือ ‘ชะโมย’” จะเข้าใจว่าตนต้อง
พยายาม ‘ชะโมย’ เศษผ้า นั้นได้ไ้ ภายใน
เวลา ๓ ชั่วโมง แล้ว ต้อง หินไปยังสาม
แยก ลูกเสืออื่น ๆ ไม่มีใคร รู้ว่าใคร เป็น
ตัว ‘ชะโมย’ และไม่รู้ว่า ‘ชะโมย’ จะหินไป
ที่ไหนหรือ จะ เข้า ‘ชะโมย’ เศษผ้า เมื่อไร

เมื่อใคร เห็นเศษผ้า หาย ผู้ นั้น จะ ต้อง
บอก กล่าว ทันที แล้ว ลูกเสือ ทุกคน จะ ต้อง
หยุด เล่นหรือ หยุด ทำงาน หมาด ให้พา กัน
ออกไป ตาม จับ ‘ชะโมย’

ใครไป เขา เศษผ้า กลับ มาไ้ เป็น ผู้ ชนะ

ถ้าไม่มีใคร พบเศษผ้า หรือ ซะโมย 'ซะ โมย'
จะเป็นผู้ชนะ 'ซะโมย' จะ ต้อง เอา เศษผ้า นั้น
พันคอ ห้ามมิให้ซ่อนในกระเป๋าหรือในเสื้อ

๔๔ ที่ หมี่

ให้ ลูกเสือ โต ๆ เป็น 'หมี่' ให้ 'หมี่' มี
ที่ปัก พัน อันตรายได้ ๓ แห่ง ที่ หลัง 'หมี่'
มี ลูก ไปง่ ตี ต ขนุ่ กว้ย

ให้ ลูกเสือ อื่น ๆ ใช้ ผ้า พัน เป็น เกดียว
หรือ เชือก เป็น อาวุธ ให้ คอย ตี ลูก ไปง่ ให้
แตก เมื่อ 'หมี่' นั้น ออก มา เพ้น พ่าน (คือ ไม่ อยู่
ในที่ ๆ พัน อันตราย ๓ แห่ง นั้น) ให้ 'หมี่'
มี อาวุธ อย่าง เกียวกัน สำหรับ ใช้ บั ค หมวก
พวก ที่ จะ มา ตี ลูก ไปง่ ให้ ตก

การเล่นของลูกเสือ

ถ้าพวกที่มาจับลูก 'หมี' ที่ หมวก หลุด
ต้อง นัย ว่า ตาย 'หมี' จะ ตาย เมื่อถูกตี จ
ลูกโป่ง ที่ หลั่ง แดง กวรว เล่นนี้ สอนให้
'หมี' รู้จัก หิน หน้า รัช ชำ คัก ไม่ใช่ หิน หลั่ง
ให้ ชำ คัก

๔๕ ยิง

ได้ จับ ผู้ เล่น เป็น ๒ พวก ๆ ละ หมู ก ก็
ให้ วาง ขวต หรือ ก้อน อีฐ ไว้ ๒ แถว ขวต ใบ
หนึ่ง หรือ อีฐ ก้อน หนึ่ง แทน ลูก เสือ คน หนึ่ง
แล้ว ให้ ผู้ เล่น ยิง หิน หน้า เข้า ตู ก้อน อีฐ หรือ
ขวต นั้น ระยะ ห่าง พอ สัม ควรว พอ บอก คำ สั่ง
ให้ 'ยิง' ก็ ให้ ลูก เสือ ขว้าง ขวต หรือ อีฐ ให้ ล้ม
ถ้า อีฐ หรือ ขวต ชึ่ง แทน คน ไหน ล้ม คน นั้น
ต้อง นัย ว่า ตาย ต้อง นิ่ง ลง คน หนึ่ง ให้ ใช้

