

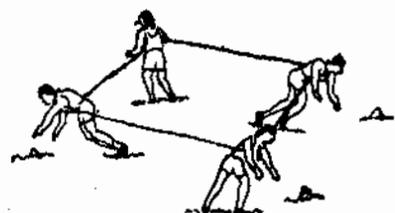
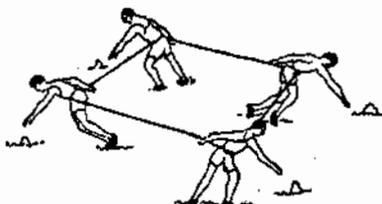
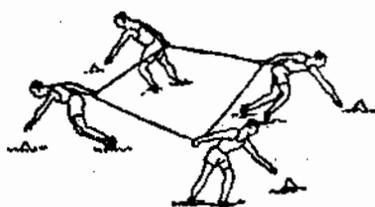
Página COLEGIAL



Como se diverte a mocidade do mundo

Pelo **Cap. Antônio Pereira Lira**

CABO DE GUERRA A QUATRO



Tomamos um pedaço de corda que tenha, mais ou menos, quatro metros de comprimento; ligamos as suas pontas por um nó, de modo a fazer um anel. Em seguida, fazemos com que ela tome a forma de um quadrado.

Estando o quadrado formado sobre o solo, cada concorrente segura a corda na altura dos cantos.

Um quinto colegial, servindo de juiz, coloca um lenço em forma de pirâmide, em frente de cada concorrente.

A um sinal do juiz, inicia-se a luta. Cada concorrente procura alcançar o lenço a si destinado; é vencedor da turma aquele que primeiro consegue apanhá-lo.

Os vencedores de cada turma disputam, entre si, o título de campeão.

Não existindo número suficiente (16 no mínimo) de concorrentes para serem formadas quatro turmas, organizamos as turmas com três concorrentes e, assim, podemos fazer um campeonato com 12 colegiais.

1.^a VARIANTE — O jogo pode ser feito com os concorrentes dentro do quadrado e com a corda passada na altura da cintura de cada um.

2.^a VARIANTE — O jogo pode ser ainda realizado, de modo que a corda passe pela nuca e pelas axilas dos concorrentes.

CORRIDA DO BALDE



Para a realização deste jogo, devemos colocar, na linha de partida, dois baldes para cada concorrente.

Os concorrentes entram nos baldes, de modo que, curvando o corpo, possam segurar nas suas respectivas alças.

É vencedor aquele que primeiro atinge a linha de chegada.



Para a realização deste jogo, devemos colocar, na linha de partida, tantos arcos quantos forem os concorrentes.

A saída será dada estando, ainda, cada concorrente com o arco na mão.

Os disputantes só podem iniciar a corrida, isto é, transpor a linha da partida depois de estarem com os arcos em posição.

CABO DE GUERRA A DOIS — CONCORRENTES DE QUATRO PÉS



Tomamos um pedaço de corda que tenha, mais ou menos, seis metros de comprimento. Em cada ponta fazemos uma laçada de modo que não aperte. Cada concorrente enfia a laçada no corpo, de maneira que passe pela nuca e pelas axilas.

Os concorrentes, de quatro pés e de costas um para o outro, ficam colocados perpendicularmente e à mesma distância de uma linha traçada no solo.

Iniciado o jogo, o perdedor é aquele que primeiro tocar a linha com qualquer parte do corpo.