

# **SABOTI**

**DURACIÓN:** 90 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de Fútbol, comedor

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Que los acampados disfruten de la actividad

**OBJETIVO GENERAL:** conseguir sus objetivos a través del trabajo en equipo

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Que trabajen en equipo
- Que se repartan funciones específicas a cada miembro del equipo
- Competir de una manera responsable con el resto de equipos

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

Sentar a los acampados en la zona de fuera de la capilla. 2 de los monitores responsables (Jaime, Paula) Van a explicar la actividad y mientras se tienen que preparar las siguientes cosas:

2 monitores extra tienen q estar situados en la zona del campo de fútbol, estos tienen que colocar 6 hojas de caminos boca abajo esparcidos en el césped del campo de fútbol (en cada turno los acampados van a coger una carta, los monitores deben asegurarse que siempre que un acampado coja una carta se reponga inmediatamente por lo que siempre tiene que haber 6 cartas en el campo de fútbol).

Los niños SOLO pueden coger una carta por turno **ANEXO 1 CARTAS**

Un monitor tiene que darle un folio y un rotulador/boli a cada grupo para que los mayores de cada equipo puedan realizar la estrategia y el dibujo del camino.

2 monitores tienen que encargarse de colocar el tablero en la zona del comedor. Y un dibujo de un carbón en 2 de las últimas casillas del camino y un dibujo de una pepita de oro en el restante de una forma totalmente aleatoria como se indica en la tabla.

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  | X |
|   |  |  |  |  |   |
| O |  |  |  |  | X |
|   |  |  |  |  |   |
|   |  |  |  |  | X |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

O: Punto de inicio de la ruta

X: lugar donde van a estar colocados los 2 carbones y la pepita de oro de forma aleatoria.

## **DURANTE**

### **FASE 1 EXPLICACIÓN + SORTEO**

2 de los monitores responsables van a explicar el juego y acto seguido Jaime va a hacer el sorteo de roles. Los acampados se van a dividir por grupos de trabajo. Estos van a recibir un número del 1 al 6 que corresponderá a su equipo (es decir en este juego no van a ser el equipo azul, rojo.... Sino equipo 1,2,3...)

SORTEO: Se sortean los turnos de jugada con dados quien saque el número más alto tendrá el primer turno de juego el segundo número más alto el segundo turno de juego... y así hasta establecer el orden de los 6 turnos. Para elegir la base de juego (donde estará situado tu equipo) empezará eligiendo quien haya quedado en último lugar para los turnos siguiendo el orden inverso de la tirada de dados.

4 de los 6 grupos van a ser mineros (su objetivo en toda la partida es construir caminos/emplear cartas de acción y basar su estrategia con la finalidad de encontrar la pepita dorada) los otros 2 van a ser SABOTI (su objetivo es que los mineros no encuentren la pepita de oro). En el momento que los mineros encuentren la pepita de oro los SABOTI pierden. Si se han construido todos los caminos posibles en el tablero y no hay posibilidad de encontrar la pepita de oro los SABOTI ganan.

2 monitores (Jaime y Alvarito) se tienen que encargar de justo después de la explicación otorgar los roles a cada grupo. Estos estarán escritos en cartas y nadie más que el grupo va a saber el rol de cada uno (los roles de cada equipo son secretos por cuestiones de estrategia)

### **COLOCACIÓN DE MONITORES:**

- 1- 2 monitores en el campo de fútbol
- 2- 4 monitores en el centro de control (Jaime, Alvarito, Paula (la mejor) y Lydia)
- 3- 1 monitor en el campo de baloncesto
- 4- 1 monitor por equipo en la base de su equipo asignado (6 en total)

Las bases estarán colocadas: 4 en el césped paralelo al camino de entrada al campamento (2 a la izquierda de este y 2 a la derecha) y los 2 restantes entre estas zonas y el campo de baloncesto (cerca de la virgen)

### **COMIENZO DEL JUEGO**

Antes de empezar, cada equipo empezará la partida con 3 cartas de camino. El equipo que haya ganado el sorteo comenzará. La primera fase consta de construcción de la que se encargan los medianos. Cuando suene el pitido los medianos de 2 en 2 van a ir al comedor (donde va a haber un macro tablero de 6x7 cuadrados y cada cuadrado va a ocupar medio folio. El tamaño de estos cuadrados es igual al de las cartas de caminos)

En esta fase los medianos van a tener que decidir 1 de las 3 funciones que pueden realizar (construir, jugar carta de acción o pasar) y una vez lo hayan hecho tienen que memorizar el tablero y volver a su base. En

segundo lugar, se produce la fase de reunión para que el grupo hable de su estrategia y coordinar todo. En tercer lugar, los pequeños van a ir a coger las cartas de caminos y volver. En cuarto lugar, otro tiempo para reunir y coordinar. En quinto lugar, los mayores van a jugar por conseguir las cartas de acción y por último tiempo de reunión y coordinación. Una vez la ronda (compuesta por 6 turnos) acabada se da la asamblea y se procede a comenzar la siguiente ronda. **ANEXO 2 FASES DEL JUEGO**

El Juego se divide por pitidos de 1:30 en unos turnos específicos. **ANEXO 3 TURNOS/RONDAS** Con el primer pitido se empieza la primera fase y tras 1:30 se volverá a pitar y esto será el indicador de que la persona que ha estado fuera de la base esa ronda tiene que volver y ese mismo pitido dará inicio a la segunda fase y así las 6 fases. 6 turnos hacen 1 ronda.

Una vez construido el camino y llegado a una de las 3 posibles metas (donde están colocados los carbones y la pepita) se va a descubrir que hay debajo del camino. La partida termina en estos 2 casos:

- 1- Cualquier grupo (da igual que sea SABOTI o minero) encuentra la pepita de oro en este caso ganarán los mineros
- 2- Se completa el tablero con las 42 piezas de camino y no se ha descubierto la pepita de oro. En este caso ganan los SABOTI.

Se harán el número de partidas que de tiempo. Los puntos se irán acumulando, la victoria se los mineros les otorga 1 punto y la de los SABOTI igual.

cada grupo de nivel tiene un rol diferente en este juego:

- 1- **Pequeños:** Ir corriendo al campo de fútbol y coger una de las 6 cartas del suelo (estas cartas las coloca un monitor en el campo de fútbol al principio de cada ronda) y volver con la carta a la base (el monitor encargado de colocar las cartas se tiene que encargar que siempre haya 6 cartas en el suelo es decir si un pequeño coge una carta el monitor tiene que instantáneamente colocar una carta. Van todos los pequeños del equipo en su turno a realizar esta acción
- 2- **Medianos:** ir al punto de control memorizar el camino y construir (con las cartas que previamente han conseguido los pequeños de su equipo) o jugar las cartas de acción (que previamente han tenido que conseguir los mayores o pequeños de su equipo). Van de 2 en 2 por turno.
- 3- **Mayores:** estrategia en papel en base y negociar cartas de acción en el campo de baloncesto. Van de 2 en 2 por turno

## **ANEXO 1: CARTAS**

**Cartas de acción:** estas cartas son las cartas que van a conseguir los mayores en sus respectivos turnos de juego y solo pueden ser jugadas por los medianos como una de sus posibles acciones de juego. Estas cartas incluyen:

- 1- **Carta de bloqueo:** consiste en bloquear a un equipo de elección propia durante 1 ronda entera (el equipo bloqueado no va a poder construir ni jugar cartas de acción hasta que ese equipo u otro utilice una carta de desbloqueo a su favor).

- 2- **Carta de destrucción de camino:** el equipo que posee esta carta podrá destruir un camino de elección propia.
- 3- **Carta de desbloqueo general:** sirve para eliminar la carta de bloqueo (puede ser jugada para desbloquear al propio equipo del que la juega o a cualquier equipo, esto dependerá de la estrategia de cada uno).
- 4- **Carta de mapa:** con esta carta, uno de los equipos podrá saber una las posibles zonas de finalización del juego, es decir, este equipo podrá saber dónde están o el carbón o la pepita dorada dependiendo cuál de las tres zonas elija.

**Cartas de caminos:** estas son las cartas que van a estar en el campo de fútbol y las van a conseguir los pequeños de cada equipo:

- 1- **Caminos rectos:**
  - Tienen una línea que va **de arriba a abajo**.
  - Se usan para avanzar en línea recta.
- 2- **Caminos en curva:**
  - Hacen una **esquina**, conectando dos lados (por ejemplo, de abajo a la derecha).
  - Sirven para cambiar de dirección o redirigir el camino.
- 3- **Caminos en T:**
  - Tienen **tres salidas**: arriba, abajo y a un lado.
  - Permiten conectar varias direcciones al mismo tiempo.
- 4- **Caminos en cruz:**
  - Tienen **cuatro salidas** (arriba, abajo, izquierda y derecha).
  - Son muy útiles porque conectan con todo.

Habrán otras cartas de caminos que hagan que el camino no tenga continuidad o de formas un poco diferentes.

## **ANEXO 2: FASES DE JUEGO:**

- 1- **Acción de medianos:** los medianos son los únicos que intervienen en el tablero y tienen 3 opciones de juego: construir camino, jugar carta de acción o pasar turno. Una vez hecha una de esas tres acciones tendrán el tiempo restante para memorizar el tablero hasta que suene el pitido a continuación volver con su equipo y decirles lo que han memorizado y la jugada que han hecho).
- 2- **Reunión del equipo:** Se reúne el grupo para hablar de posible estrategia y coordinar todo.
- 3- **Acción de pequeños:** Ir corriendo al campo de fútbol y coger una de las 6 cartas del suelo, estas cartas las coloca un monitor en el campo de fútbol al principio de cada ronda, y volver con la carta con tu equipo (el monitor encargado de colocar las cartas se tiene que encargar que siempre haya 6 cartas en el suelo es decir si un pequeño coge una carta el monitor tiene que instantáneamente colocar una carta. Cada 3 rondas los monitores deberán colocar 6 cartas de acción junto con cartas

de caminos por lo que deberá haber durante esas rondas 12 cartas en juego (esto ocurrirá en las rondas: 3,6,9...)

- 4- **Reunión del equipo:** Se reúne el grupo para hablar de posible estrategia y siguientes posibles construcciones
- 5- **Acción de mayores:** estrategia y negociación de cartas de acción
- 6- **Última reunión:** análisis final de la estrategia antes de la siguiente ronda

### ANEXO 3: RONDAS

#### RONDA 1

| FASES         | 1er TURNO | 2o TURNO | 3er TURNO | 4o TURNO | 5o TURNO | 6o TURNO |
|---------------|-----------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| Medianos      | 1         | 2        | 3         | 4        | 5        | 6        |
| Planificación |           | 1        | 2         | 3        | 4        | 5        |
| Pequeños      |           |          | 1         | 2        | 3        | 4        |
| Planificación |           |          |           | 1        | 2        | 3        |
| Mayores       |           |          |           |          | 1        | 2        |
| Planificación |           |          |           |          |          | 1        |

#### RONDA 2

| FASES         | 1er TURNO | 2o TURNO | 3er TURNO | 4o TURNO | 5o TURNO | 6o TURNO |
|---------------|-----------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| Medianos      | 1         | 2        | 3         | 4        | 5        | 6        |
| Planificación | 6         | 1        | 2         | 3        | 4        | 5        |
| Pequeños      | 5         | 6        | 1         | 2        | 3        | 4        |

|                      |          |          |          |          |          |          |
|----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>Planificación</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> |
| <b>Mayores</b>       | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>1</b> | <b>2</b> |
| <b>Planificación</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>1</b> |

Y así sucesivamente el número de rondas necesarias hasta que se acabe la partida. Los números de la tabla del 1 al 6 corresponden con los equipos del 1 al 6.

**IMPORTANTE:** los 6 turnos hacen 1 ronda y entre rondas habrá una asamblea a la que asistirá 1 mayor de cada equipo. En esta se hablará de estrategias, cada uno comentará lo que ha visto en los turnos y cada equipo tendrá que usar sus estrategias para mentir, distraer a otros equipos o colaborar con otros para ganar.

#### RECURSOS PERSONALES.

- 1- 2 monitores en el campo de fútbol
- 2- 1 monitor por equipo en la base de su equipo asignado (6 en total)
- 3- 4 monitores en el centro de control (Jaime, Alvarito, Paula, Lydia)
- 4- 1 monitor en el campo de baloncesto

#### RECURSOS MATERIALES

| <b>MATERIAL NO FUNGIBLE</b>     |          |                   |                  |
|---------------------------------|----------|-------------------|------------------|
|                                 | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | MATERIAL GENERAL |
| Cartas caminos                  | 42       | <b>X</b>          |                  |
| Rotus                           | 6        |                   | <b>X</b>         |
| Cartas acción                   | 15       | <b>X</b>          |                  |
| Pitos                           | 1        |                   | <b>X</b>         |
| Imagen impresa de Carbon        | 2        | <b>X</b>          |                  |
| Pepita de Oro impresa           | 1        | <b>X</b>          |                  |
| Tablero hecho de papel continuo | 1        |                   | <b>X</b>         |

| <b>MATERIAL FUNGIBLE</b> |          |                   |                  |
|--------------------------|----------|-------------------|------------------|
|                          | CANTIDAD | CAJA DE ACTIVIDAD | MATERIAL GENERAL |
| Folios                   | 6        |                   | <b>X</b>         |