

SP WARRIOR

DURACIÓN: 1h.

UBICACIÓN: Prado de las Majás.

DESTINATARIOS: Todos los acampados y acampadas. Por grupos de trabajo.

JUSTIFICACIÓN: Juego que se realizará antes del Rommel y Montgomery para crear un ambiente de tensión entre bandos rivales y de cohesión entre los miembros de los bandos. Además de eliminar la mamitis.

OBJETIVO GENERAL

Aprender a trabajar por equipos y fomentar una competitividad sana antes de la actividad que más rivalidad crea del campamento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar en equipo
- Aprender a competir de una manera sana
- Realizar ejercicio físico de una manera lúdico-recreativa.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Antes: Preparar todas las pruebas 10 minutos antes del inicio de la actividad. Aprovechando la explicación del juego y de las mismas pruebas.

Durante: Se divide el campamento en grupos de trabajo, y se anuncian los equipos de Rommel y Montgomery. Una vez hagan piña se les divide de nuevo en grupos de trabajo. Cada equipo de trabajo deberá enfrentarse al resto de equipos en diferentes pruebas. Para ello se empareja cada equipo con otro, esta pareja estará compitiendo entre sí hasta el final de la actividad. (Las parejas deben ser siempre un equipo de Rommel y la otra de Montgomery).

El juego consistirá en varios enfrentamientos en diferentes pruebas. El equipo que gane obtendrá cinco puntos cada vez que ganen un enfrentamiento, en caso de empate ganarán tres puntos. Los equipos que pierden ganan un punto. Estos puntos permitirán obtener ventajas en "Rommel y Montgomery".

Pruebas:

1. **La telaraña Láser:** Se colocará una cuerda atada a dos árboles, esa cuerda se va entrecruzando hasta formar una especie de laberinto. Este proceso se hace dos veces, es decir, formar dos laberintos. Cada equipo se situará delante de cada laberinto, y uno a uno, los acampad@s irán pasando, tratando de cruzar al otro lado sin tocar la cuerda. El equipo que consiga pasar el máximo de personas gana.
2. **Land of Mine:** En un espacio delimitado por cinta delimitadora se situarán varias setas repartidas por el campo. Uno de los equipos de trabajo se situará en el espacio de salida, un@ voluntari@ se vendará los ojos y se le atarán los pies juntos, y deberá pasar al otro lado sin pisar ninguna mina, para ello su equipo debe guiarle en voz alta. El otro equipo debe hacer el mayor ruido para que la persona que cruza no escuche las indicaciones. Cada vez que una persona pise una mina habrá un cambio de equipo.

3. **Relevos borrachos:** Por equipos, tienen que llevar una pañoleta por un circuito, formado por aros, churros... Antes de empezar deben dar 8 vueltas sobre si mismos. Cuando acaben el circuito tendrán de volver a su posición inicial, darle la pañoleta al siguiente y que éste vuelva a hacer el circuito. El equipo con más personas que hayan completado el circuito gana.
4. **Hundir la Flota:** Se divide cada equipo en dos, y se ponen en 4 filas. El objetivo de este juego es eliminar el resto de los barcos contrarios. Para ello el primero de la fila deberá ser disparado e impactar con otro barco, este jugador estará con los ojos tapados, y el último de la fila se encargará de dirigir el barco transmitiendo la información al resto de jugadores que repetirán sus movimientos con el jugador de delante, en silencio deberá dar en el hombro derecho del de delante para girar a la derecha, y en el izquierdo para girar a la izquierda. Para disparar, el último deberá dar dos golpes en los hombros del de adelante. Para avanzar debe empujar hacia delante los hombros, y viceversa para retroceder. Una vez se impacte un barco el jugador en cabeza del barco impactado se elimina y abandona el barco. Gana el equipo que mas derribos haya realizado. (Al estar divididos en 4 equipos, hay que eliminar los barcos del equipo contrario, no los de tu equipo.) (Un equipo puede defender con su barco a su aliado y absorber el impacto).

El equipo que más puntos consiga obtendrá una ventaja para su equipo en Rommel y Montgomery a elegir por la mariscal; la ventaja puede ser un doble turno en el campo de batalla, elegir turno de ataque o que un pequeño pueda levantarse en un turno e informar a su mariscal de la situación (rol del boina verde sin serlo).

Después: Recoger las pruebas y el material utilizado.

RECURSOS PERSONALES

- 2 monitor@s por prueba (8 en total).

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cinta delimitadora	1		X

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cuerda pita	-----		X
Setas	10		X
Pañoletas	2		X
Aros	8-10		X
Churros	5-7		X
Cinta marrón	-----		X