

# **ROMMEL & MONTGOMERY**

**DURACIÓN:** 90 minutos

**UBICACIÓN:** Campo de fútbol

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados.

**JUSTIFICACIÓN:** Una actividad de autonomía de grupo, en la que tienen que tomar sus propias decisiones; Un juego ligado a la historia del campamento que hace que la ambientación y la expectación sea máxima.

**OBJETIVO GENERAL:** La cohesión grupal en la actividad

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Que disfruten de la actividad todos los participantes
- Que los acampados se identifiquen con su equipo
- Que participen todos

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

### **ANTES**

El campo de batalla debe estar delimitado por cinta roja y blanca. Se delimitará un rectángulo dividido en 2. La ONU debe estar en el campo de batalla 5 minutos antes de que empiece la actividad. Antes de jugar cada mariscal repasará la estrategia con su equipo.

### **DURANTE**

Por la noche, se reunirán los 2 equipos en el campo de batalla. Una vez allí, cada mariscal guía a su ejército en lo necesario y les coloca según su estrategia.

Es un juego por turnos.

Cada acampado tendrá una tarjeta con un rango individual y a que rangos puede matar.

Sonará un silbato y los jugadores, entre pitido y pitido, se arrastrarán por el suelo (sin levantar el culo del suelo, sin hacer la croqueta) con el fin de avanzar por el campo de batalla hacia el lado contrincante. En cada turno atacará un equipo y los jugadores del equipo atacante, levantarán la mano pidiendo tiro cuando estén a 1 metro y medio de cabeza a cabeza con el contrario al que quieren atacar.

Los turnos de tiro van cambiando entre Rommel y Montgomery. En el turno de Rommel dispara el equipo de Rommel. Para el siguiente turno de Montgomery, disparará el equipo de Montgomery.

El objetivo principal del juego es encontrar la bandera del equipo contrario.

Los únicos rangos que pueden matar a la bandera son el soldado y el francotirador cuando este pase a ser soldado.

Si uno de los equipos se queda sin soldados bajo ningún concepto se sigue, ese equipo quedará eliminado y ganará el otro.

#### **Normas Generales:**

- RESPETO
- Se realizará un sorteo a piedra-papel-tijera para elegir campo y para decidir quién tiene el primer turno.
- Durante el primer pito, los niños avanzan y los mariscales pueden dar ánimos.
- En el segundo pito, los acampados pararán de avanzar.
- Después del segundo pito, los acampados pedirán tiro y el mariscal podrá alumbrar y hablar con su equipo sobre cuál es la mejor opción de tiro. Durante este tiempo solo habla el mariscal de ese turno con su equipo. El otro mariscal permanecerá callado a la espera de que llegue su turno de tiro.
- Cuando alguien muere, los mariscales pueden animar y recordar táctica.
- Jugador que se salga del campo, queda automáticamente eliminado. Para algo se delimita el campo.
- Jugador que tenga necesidad de servicio y sale al baño queda eliminado, aunque este sea bandera.

#### **RANGOS:**

- BANDERA (1): es inmune a las bombas y mata a todo jugador que le ataque excepto soldados y francotirador. No puede atacar.
- SOLDADOS (6): mata a bandera, zapador/espía, alférez y francotirador si el que dispara es el soldado.
- FRANCOTIRADOR (1): actúa igual que un soldado, pero su primer tiro es de 3 metros.
- BOMBA (4): la bomba no ataca, si la atacan explota matando a todos lo que tenga en radio de 1,5 m, excepto a la bandera y al alférez.
- BOMBA LAPA (2): mismo papel que la bomba. La diferencia está en que dispara cuando se sube encima de otro jugador.
- GENERAL (2): mata a zapador/espía, francotirador, soldado, coronel, teniente y alférez.
- CORONEL (4): mata a zapador/espía, francotirador, soldado, teniente y alférez.
- TENIENTE (5): mata a zapador/espía, francotirador, soldado y alférez.

- ZAPADOR/ESPÍA (6): mata a general, alférez y desactiva bombas.
- ALFÉREZ (1): es inmune a las bombas. No puede atacar.
- MORTERO (1): ataca tirando TUMBADO dos pelotas con luz, puede moverse como cualquiera y dispara en turno de tiro, una vez dado el tiro y la bola lanzada, hay dos opciones: Si esa bola impacta a una persona sea de tu equipo o no, queda eliminado salvo bandera. Si cae al suelo sin impactar a nadie, desde el suelo se hace un radio de 1m a cualquier parte del cuerpo matando a gente de tu propio equipo o contrario. Una vez usado sus dos tiros, se convierte en bomba. Durante el uso de mortero puede matar a cualquier rango menos a la bandera y muere al igual por todos menos la bandera.

### **CARTAS ESPECIALES:**

Estas cartas podrán ser usadas en tu turno, en otro turno o entre medias, según el tipo de carta que sea, estas son repartidas al azar en la hora de la comida en la que se anuncia que hay Rommel y Montgomery. Serán 4 para cada equipo. Para usar una carta se debe de gritar “ONU, USO CARTA” en el momento que se quiera usar.

- DOBLE-TIRO: Esta carta permite que haya en un mismo turno dos tiros del mismo bando, debe ser de diferente persona, una misma persona no puede disparar esas dos veces, y si o si un pequeño debe de ser un tiro de ellos.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Esta carta si o si se debe usar con un niño pequeño. Si eliminan a un pequeño, el Mariscal al que pertenece el muerto podrá avisar a la ONU diciendo, “ONU, USO CARTA” y el niño quedará con vida en su mismo sitio. Solo puede ser usada con rangos que no sean ni bandera ni explosivos.
- UN MONITOR MÁS EN EL EQUIPO: Esta carta se debe utilizar nada más empiece el Rommel y Montgomery antes del pitido inicial para avisar a la ONU y enseñar la carta, una vez no señalada al principio si el monitor juega será eliminado y su mariscal tendrá que sacrificar a 3 de su equipo.
- EL OJO PIOJO: Esta carta permite que un niño pueda levantarse a hablar con el mariscal durante 30 segundos y luego volver al sitio. Se debe usar cuando se va a pedir tiro de ese bando, se esperan dicho tiempo para que un PEQUEÑO, se levante y hable con el mariscal una vez se termine esos 30 segundos ese bando podrá pedir tiro ya que está en su turno.
- CASA SALVADORA: Esta carta permite tener un respawn, es decir, un sitio de la base (al lado del mariscal) donde puedes volver utilizándolo solo 1 vez y no puede ser usada por nada explosivo, ni por generales. Se debe enseñar esta carta a la hora de pedir tiro, y se gastaría ese tiro de ese mismo turno.
- LA IDA Y VUELTA: Esta carta permite cambiar a dos niños del mismo bando entre ellos de sitio (siendo si o si uno de ellos un pequeño).
- ECHA EL FRENO: Esta carta permite bloquear un turno de tiro del otro bando.

- LA PRUEBA DE LA VERDAD: Esta carta permite que un niño cuando muere tiene la opción de tirar unos dados si esos dados es un número par, sobrevive y no muere, vuelve a empezar desde la base de su mariscal, solo puede ser usada por un pequeño o mediano.

## RECURSOS HUMANOS

- 2 Mariscales (Jaime y Alvarito)
- 3 personas responsables de la ONU
- 4 monitores que jueguen + 1 de la carta (todos ellos limitados)
- 1 o 2 monitores responsables de llevar niños a la cama

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Mesa	1		X
Sillas	6		X
Silbato	1		X
Megáfono	1		X

MATERIAL FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
Cuerda pita	1		X
Tarjetas de rangos	66	X	
Bancos	2		X
Cartas ESPECIALES	8	X	
Cinta delimitadora	2 rollos		X