

## RELEVO ROMMEL & MONTGOMERY

**DURACIÓN:** TLD + 90 minutos

**UBICACIÓN:** Campamento

**DESTINATARIOS:** Mayores y monitores

**JUSTIFICACIÓN:** Una actividad necesaria para la continuación de un juego histórico del campamento Santa Paula. Un juego ligado a la historia del campamento que hace que la ambientación y la expectación sea máxima.

**OBJETIVO GENERAL:** El relevo de un papel fundamental para la historia del campamento

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que disfruten y participen de la actividad todos los participantes
- Que los acampados se identifiquen con su equipo
- La cohesión grupal en la actividad

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### ANTES

Durante la comida se realizará la puesta en escena, se pone la música y salen los mariscales con aspecto de derrotados, retirados, bastón y medallas de guerra. Estos darán un pequeño discurso buscando el relevo del mariscal.

El relevo del mariscal será el premio que recibirán 2 acampados (o monitores), para ello deberán conseguir el máximo número de puntos posibles.

Todas las pruebas tendrán una puntuación determinada, que no se desvelará, serán los mariscales los que otorgarán las puntuaciones de las pruebas.

#### DURANTE

Del grupo de mayores (o monitores), saldrán aquellos que quieran luchar por conseguir el cargo de mariscal de Rommel o Montgomery.

El relevo del mariscal, constará de las siguientes pruebas divididas en 2 partes:

#### PRIMERA PARTE - TLD

1. **Encuesta bélica (ANEXO I)** - Se introducirá el relevo repartiendo una encuesta bélica a los acampados del grupo de mayores y monitores. Estos deberán rellenar el test y entregarlo.
2. **Torneo de estratega (en TLD):** Jugarán los aspirantes a mariscales 1vs1.

Después de ambas pruebas, con los puntos del estratega y del test, se elegirán 3 aspirantes para Rommel y 3 para Montgomery.

## SEGUNDA PARTE (16:00h)

Se nombran a los 6 aspirantes que lucharán por el puesto correspondiente y se jugarán los 4 juegos presentados a continuación. A cada aspirante se le asignará un equipo de trabajo con el que luchará por ser el heredero del mariscal. 20 mins por juego aprox. Se turna.

**3. Pista americana:** Carrera de relevos en la que tendrán que esquivar los diferentes obstáculos en el menor tiempo posible. Lo hace todo el grupo de trabajo, incluido el mariscal. Lo hará cada grupo de trabajo por separado y se cronometrarán los resultados. Se le darán 6 puntos al más rápido, 5 al segundo más rápido y así sucesivamente. (1 equipo)

**4. En busca de la mina perdida:** Prueba que jugarán los 6 aspirantes a Rommel y Montgomery, con sus grupos (3 grupos de trabajos contra otros 3 grupos de trabajo). Pero irá por turnos, de 2 en 2. Consiste en que, con un tiempo determinado, deben esconder las minas (bolas de petanca) sin lanzarlas y deberán estar en un sitio accesible y dentro del campamento. El otro equipo deberá encontrar las minas escondidas del equipo contrario (Rommel las minas de Montgomery y viceversa). Para encontrarlas, los futuros mariscales deberán elaborar una estrategia, dado que cada acampado dispone de 1 minuto para entrar al campamento, salir e informar de donde pueden estar escondidas y coger la mina si la ven. Mientras, el mariscal deberá mentalmente contar 1 minuto y a través de un walkie (móvil con la app), avisar al acampado que esté dentro buscando las minas del tiempo restante. Cada acampado dispone de 3 turnos para entrar al campamento a buscar. Si se quedan en el campamento pasado el minuto ya no podrán salir, se cierra la baliza y perderá el grupo así un miembro del equipo, por lo que no podrán comunicarse con el resto ni el aspirante. Gana el equipo que tarde menos en conseguir encontrar las minas perdidas. (2 equipos)

**5. Taller de montaje y desmontaje de armas JENGA:** Simultáneamente a que se buscan las minas, se simula un taller de desmontaje y montaje de armas con juegos de montar y desmontar: Jenga. Lo hará cada grupo de trabajo por separado y el que más fichas consiga quitar y poner en el tiempo de la prueba gana. Los monitores encargados deberán estar atentos cada uno a un equipo y contar. (2 equipos)

**6. Encuéntralo (orientación):** Taller de orientación para llegar a las pinturas con las que podrán caracterizarse. Para ello, el mariscal de cada grupo tendrá 3 intentos para descifrar el camino de obstáculos hacia la caja. Este camino deberá ser marcado por el mariscal pero hecho por uno de sus miembros de equipo (e.g. 2 pasos hacia adelante norte, 1 a la izquierda oeste, 4 hacia adelante norte, 2 a la derecha este, etc) De tal manera que puedan llegar a la caja. La prueba por ende, se divide en 2 partes:

a. El mariscal elige a 3 personas de su equipo para la prueba y es el momento en el que puede memorizar y descifrar el camino por pasos.

b. Se vendan los ojos al mariscal y debe recordar el camino y las medidas exactas. Sin embargo, serán los monitores de la prueba los que elijan a 3 nuevas personas que deben seguir las indicaciones del mariscal ciego. Esto se hace con el fin de que el mariscal previamente tiene que haber pensado una estrategia a la hora de elegir a sus 3 acampados (si coge un peque, un medi y un mayor, las probabilidades de acertar serán mayores que si escoge a todo mayores por ejemplo)

Si resulta ser muy fácil se resetea el camino y pueden probar de nuevo. (1 equipo)

## DESPUÉS

Suma de puntos y comparaciones. Se anuncian los 2 nuevos mariscales y se comienza a preparar la estrategia para la noche. Los antiguos mariscales deberán acompañar a los nuevos para la explicación y la estrategia y se sientan así apoyados.

## RECURSOS PERSONALES

Monitores	Funciones
2 mariscales viejos	Ambientación durante la comida
1 monitor	Efectos especiales ambientación
1 monitor TLD	Torneo Estratego con mariscales
2 monitores	Pista americana
2 monitores	Campo de minas y cronometrar tiempos
2 monitores	Jenga taller de armas, uno con cada grupo
1 monitor	Taller de orientación
6 monitores	Uno por grupo de trabajo

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Encuestas	20	✓	
Pinturas de cara	1 caja		✓

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Estratego	3	✓	
Ibiza	1		✓
Sillas	8		✓
Silbatos	2		
Disfraces Rommel	2		✓
Aros	todos		✓
Pelotas	4		✓
Churros	8		✓
Setas	10		✓
Raquetas	1		✓
Pelotas Petanca	6		✓
Móviles	2		
Jenga	2	✓	
Pañoleta	1		✓

## ANEXO I

### ENCUESTA BÉLICA

1. Nombre y Apellidos

2. Edad
3. Años de experiencia en el campo de batalla
4. Aspirante a
  - a. Rommel
  - b. Montgomery
5. ¿Por qué?
6. Nombra a todos los mariscales de R&M del campamento que te sepas
7. Ordena los siguientes rangos de mayor a menor: Bandera, Francotirador, Zapador-Espía, Coronel, Soldado, General, Bomba, Teniente.
8. Formas de ganar la batalla
  - . Matando a la bandera del equipo contrario
  - a. Matando a todos los soldados del equipo contrario
  - b. Matando al General y a la Bandera
  - c. A y B son correctas
  - d. B y C son correctas
  - e. Todas son correctas
9. Quién mata a la Bandera
  - . Soldados
  - a. Francotirador
  - b. Bomba
  - c. General
  - d. Coronel
  - e. Teniente
10. Plantea una estrategia simple con los siguientes rangos: 1 Bandera, 4 soldados, 1 Francotirador, 2 bombas, 1 General, 1 Coronel, 1 Teniente.