 **ANIVERSARIO ANDALUÉ 2015**

Estimados alumnos y alumnas Colegio Andalué:

 A continuación se detallan las bases y/o requisitos para las actividades contempladas en el aniversario de nuestro establecimiento, las cuáles se desarrollarán entre el día lunes 26 al viernes 30 de septiembre.

**Requisitos preliminares:**

1. Los candidatos a Rey y Reina deben salir elegidos de distintos cursos de la alianza, y no haber sido candidatos a rey y reina en años anteriores. Será requisito que los candidatos no tengan registro de conductas consideradas graves según nuestro reglamento, o hayan firmado carta de compromiso o condicionalidad.
2. Cada alianza deberá tener un/a representante, quién será la única persona que podrá comunicarse con los jueces o profesores encargados del aniversario.
3. El día lunes, antes del comienzo del aniversario, el representante de cada alianza deberá presentar una nómina con los participantes de todas las actividades, esto con el objetivo de que no existan coincidencias en la participación de alumnos/as en actividades paralelas, incentivar la participación de los estudiantes y hacer más fluido el desarrollo de estas.
4. Las descalificaciones, groserías o cualquier actitud considerada contraria a las normas y respeto hacia cualquier integrante de la comunidad educativa, será penalizada de forma inmediata con la marginación total del alumno/a durante las restantes actividades del aniversario.

**RECORDEMOS QUE EL ANIVERSARIO ES UNA INSTANCIA PARA COMPARTIR Y DISFRUTAR…**

**¡¡VIVAMOS ESTA EXPERIENCIA CON RESPETO Y ALEGRIA!!**

**Temática:** Décadas: 20, 60, 80.

**Alianzas:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Alianza 1 | Alianza 2 | Alianza 3 |
| Cuarto Medio | Tercero Medio | Segundo Medio |
| Primero B | Octavo Básico | Primero A |
| Quinto | Sexto | Séptimo |
| Años 80’s Celeste | Años 60’s Morado | Años 20’s Naranjo |

Jueces: Profesores sin jefaturas, cuerpo docente, practicantes de las diversas asignaturas.

**ACTIVIDADES**

**1. TALENTO DE REY Y REINA**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Lunes 26 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 14.40 hrs. |

Los candidatos deberán presentarse indicando nombre, curso y alianza a la que representan.

Los candidatos deben vestir trajes característicos de su alianza explicando su tema.

Individualmente o en parejas Reina y Rey por Alianza deberán mostrar un talento (baile, canto, mimos, actuación, contar chistes, etc.)

Tiempo máximo: 5 minutos (con preparación de música, puesta en escena, etc. incluida)

CRITERIO DE EVALUACIÓN ‘PRESENTACIÓN REY Y REINA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CRITERIOS  | 5 | 3 | 1 |
| 1 | Se ajusta al tiempo programado.  |  |  |  |
| 2 | Vestuario de reina y rey de acuerdo al tópico de la alianza.  |  |  |  |
| 3 | Vestuario de rey y reina bien confeccionado y pulcro. |  |  |  |
| 4 | Actitud de reyes y reinas con desplante y entusiasmo. Se presentan adecuadamente.  |  |  |  |
| 5 | Uso de todo el espacio en sus respectivas alianzas y creatividad en la presentación (Incluye música, elemento en la escenografía, baile, etc.)  |  |  |  |
| 6 | Actitud respetuosa frente a todas las alianzas.  |  |  |  |
|  | Total 30 pts.  |  |  |  |

**Puntajes:**

**1º lugar: 3.000**

**2º lugar: 2.000**

**3º lugar: 1.000**

**2. LA MEJOR BARRA: ITEMS (MASCOTA, GRITO, LIENZO, ÁNIMO)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Lunes 26 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 15. 30 hrs. |

Cada alianza conformada por tres cursos conformará una barra, la cual tendrá una temática asignada por sorteo.

El puntaje por barra será otorgado acorde a los siguientes criterios: mascota, gritos, lienzo.

**a) MASCOTA**: la mascota es un representante fundamental de cada barra, pues, la identifica; por ende, esta debe estar disfrazada o caracterizada acorde a la temática de la alianza.

Las mascotas se presentarán el primer día de iniciadas las actividades. En su presentación se evaluará:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ITEM A EVALUAR** | **DESCRIPCIÓN** | **PUNTAJES ASIGNADOS** |
| Caracterización | Que el disfraz o materiales utilizados para la caracterización estén bien trabajados, de manera prolija, ordenada y limpia. | 300200100 |
| Relación con la temática. | Que esté evidentemente acorde a la temática de la alianza, sin necesidad de interpretaciones. | 300200100 |
| Presentación | La mascota debe presentarse, explicar su caracterización y la temática de su alianza. | 300200100 |
| Animo | Debe animar a su alianza de manera carismática, alegre, que incentive sin caer en vulgaridades o descalificaciones a sus contrincantes | 300200100 |
| Constancia | Que esté presente a lo largo de las actividades, por lo menos en aquellas más masivas. | 300200100 |
| **TOTAL PUNTAJE MÁXIMO** | **1.500** |

**b) GRITO:**

Cada alianza debe crear gritos inéditos o adaptados para animar a sus representantes en cada competencia.

Junto con la presentación de las mascotas, se le otorgará a cada barra un espacio de tres minutos en que presentarán sus gritos de guerra, este tiempo debe ser bien aprovechado por las barras, los gritos deben ser continuos (uno tras otros) pueden utilizar elementos tales como banderines, bombos, pompones, poleras, chapitas, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| Respetan el tiempo asignado | 500300100 |
| Los gritos son comprensibles | 500300100 |
| Entusiasmo y participación | 500300100 |
| **TOTAL PUNTAJE MÁXIMO** | **1.500** |

**c) LIENZO**

**El lienzo debe presentarse el mismo día de la mascota y los gritos, debe estar acorde a la temática de la alianza y tener las siguientes dimensiones: 1,5 mts alto, 3 mts largo.**

|  |  |
| --- | --- |
| Dimensiones | 500300100 |
| Acorde a la temática | 500300100 |
| Prolijidad en el trabajo (presentación) | 500300100 |
| **TOTAL PUNTAJE MÁXIMO** | **1.500** |

**3. PEINADO LOCO**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Lunes 26 |
| Hora y lugar (aprox.) | Sala Pizarra desde las14.40Presentación Gimnasio – 15.50 hrs. |

a. Se escogerá a UNA representante por alianza.

b. Debe contar con AUTORIZACIÓN de los padres para hacerse el peinado, la cual debe ser entregada a Comisión aniversario.

c. El peinado será extravagante, creativo, sorprendente, fuera de lo común, podrá contener elementos diversos, accesorios, etc. Para poder hacer honor al concurso de “Peinado loco”.

d. No se permite uso de tinturas permanentes, líquidos decolorantes, pegamentos o ninguna sustancia tóxica que pueda afectar el cabello de forma nociva.

e. Se penalizará el uso de elementos que puedan afectar la integridad física de la participante (-500 puntos)\*

f. Se asignará una sala para todas las alianzas.

g. Deberá estar presente la persona a la que se le realizará el peinado y dos asistentes, no más personas.

h. Comienza el peinado a las 14:40 y debe estar en el gimnasio a las 15:50 para su presentación.

**Puntaje:**

**1er lugar: 3000 puntos**

**2do lugar: 2000 puntos**

**3er lugar: 1000 puntos**

**4. DESFILE DE MODA TEMÁTICO.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Martes 27 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 14.40 hrs. |

* Participantes: cada alianza debe presentar una pareja mixta que represente a la alianza; no es necesario que sea el rey y reina.
* Materiales de los trajes: ambos alumnos deben usar al menos una prenda (no accesorio) confeccionado con material reciclable.
* Colores: los participantes pueden usar prendas de diversos colores siempre y cuando la temática de la alianza se vea reflejado en el atuendo.
* Diseño: cada uno de los estudiantes debe usar prendas que hayan sido intervenidas para la ocasión. La idea es transformar prendas para estampar la temática de la alianza.
* Accesorios: se permite el uso de accesorios para complementar el atuendo.
* Desfile: la actitud y desplante que la pareja tenga para modelar los atuendos en la pasarela influirá en la decisión del jurado.
* Adicional: durante el desfile las alianzas podrán complementar el desfile con música, efectos especiales etc. Lo que no influirá en la decisión del jurado.
* Jurado: el jurado estará compuesto por personas con conocimiento de diseño y costuras.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Criterios  | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. los atuendos presentados por la alianza lucen limpios y bien confeccionados.  |  |  |  |  |  |
| 2. al menos una prenda (no accesorio) está fabricada con material reciclable.  |  |  |  |  |  |
| 3. el diseño y colores de las prendas van en estricta relación a la temática de la alianza.  |  |  |  |  |  |
| 4. los atuendos son atractivos visualmente y podrían ser usados en actividades cotidianas.  |  |  |  |  |  |
| 5. Los participantes lucen cómodos y se desplazan con seguridad por la pasarela. Sus movimientos realzan los detalles de los atuendos.  |  |  |  |  |  |

**Puntajes:**

**Primer lugar 2000 puntos.**

**Segundo lugar 1500 puntos.**

**Tercer lugar 1000 puntos.**

**5. EL FLACO**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Martes 27 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 15.50 hrs. |

Cada curso deberá contar con un stock de ropa para lograr colocar a un participante a su elección la mayor cantidad de ropa posible.

Condiciones:

- 4 participantes en total: 1 que será vestido, tres ayudaran al proceso.

- Los participantes que serán vestidos, deben tener características físicas similares (estatura, cuerpo).

- El stock de ropa, deben ser traído desde la casa, sin agregar en el proceso.

- Tiene un tiempo de cinco minutos para colocar la ropa al participante.

- El alumno que será vestido debe iniciar con: solo una polera y calza, no importa si es larga o corta. (No se considera la ropa interior en el conteo final)

Proceso:

1. Se inicia el tiempo para vestir a la participante (5 min.)
2. Se realizara de forma paralela entre las alianzas
3. En el proceso de vestirla no pueden recibir más ayuda que la de los participantes seleccionados por su alianza.
4. Finalizando el tiempo, se detienen todas las alianzas y comienza el conteo por cada alianza participante.
5. Se realizará u conteo público de cuanta ropa logró colocar cada alianza.
6. La alianza ganadora será quien tenga más ropa contabilizada.

**Puntajes:**

**Primer lugar 1500 puntos.**

**Segundo lugar 1000 puntos.**

**Tercer lugar 500 puntos.**

**6. FÚTBOL VARONES**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Martes 26 |
| Hora y lugar (aprox.) | Canchas – 14.40 hrs. |

- Los equipos deben ser compuestos por un máximo de 10 jugadores, y un mínimo de 6.

- Si uno de los equipos no presenta puntualmente y con al menos 5 jugadores en cancha, se le considerará ausente, otorgándole automáticamente al equipo rival el triunfo por 2-0.

- Cada partido se jugará a dos tiempos de 10 minutos, con el formato de futbolito tradicional.

- El arquero puede salir jugando hasta medio campo con los pies, y con sus manos solo dentro del área.

- Goles: Desde medio campo.

- Faltas: En caso de faltas, se reanudará el juego con saque de manos desde los costados, esto incluye los saques de esquina. Mientras que las faltas en área del equipo defensor, se cobrará penal.

- Tarjeta roja: Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas, el jugador será expulsado, dejando a su equipo con un jugador menos.

- Si la tarjeta roja es recibida de manera directa, se suma a la expulsión, la suspensión del jugador para el próximo partido o definición a penales.

- Los equipos serán sorteados para jugar de la siguiente manera:

**Puntajes:**

**Primer lugar 2500 puntos.**

**Segundo lugar 2000 puntos.**

**Tercer lugar 1500 puntos.**

**7. MISIÓN IMPOSIBLE.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Martes 27 (Sorteo)Miércoles 28 (entrega a las 15.30) |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio  |

- Cada alianza recibirá una prueba que desafíe la imaginación, creatividad y trabajo colaborativo.

- La prueba será entregada en un sobre cerrado, con las instrucciones específicas de construcción y de entrega (24 horas para realizarla).

- La alianza que cumple con el desafío en el tiempo presupuestado obtendrá el puntaje único correspondiente.

**Puntaje:**

**Correctamente realizado 2000 puntos.**

**8. MAYUMANA (será entregado en Anexo de Bases)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Miércoles 27 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 14.000 hrs. |

**9. PENAL BORRACHO.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Miércoles 27 |
| Hora y lugar (aprox.) | Canchas – 15.10 hrs. |

- Participantes: Un hombre y una mujer por alianza.

**Bases**

- Cada participante debe girar 15 veces alrededor de una pelota, ubicada al centro de la cancha, tocándola con una mano, sin moverla de su lugar, y sin detenerse. Una vez realizadas las vueltas, los participantes deben correr hacia el balón dispuesto para el lanzamiento del penal, sin interrumpir su carrera hasta chutear. Si el jugador se cae, o interrumpe su carrera, durante los giros o la corrida, se pierde el lanzamiento.

- Cada participante pateará dos penales.

- **Puntaje: 500 puntos por gol anotado.**

**10. FUTBOL 3 PIERNAS: TRIANGULAR DE FUTBOLITO.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Miércoles 27 |
| Hora y lugar (aprox.) | Canchas – 15.30 hrs. |

- Cada equipo debe estar conformado por 12 jugadores, 6 damas y 6 varones.

- Deben participar 2 varones y 2 damas de cada curso que pertenezca a la alianza.

- Se deben conformar parejas mixtas (dama y varón) los cuales se unirán de pies colocándose huincha de embalaje a su alrededor.

**Goles:** Los goles son válidos desde cualquier parte del campo.

**Tiempo:** Dos tiempos de 5 minutos.

**En caso de empate**

-Se definirá por lanzamientos penales.

- Los lanzamientos penales serán pateados a una distancia de 6 pasos desde el arco.

- Los lanzamientos penales deben ser lanzados con los pies que se encuentran **UNIDOS**.

- Cada equipo lanzará **1 penal cada uno** hasta lograr la ventaja definitiva.

- En caso que las 6 parejas de ambos equipos lanzaron un penal y **se mantiene la igualdad, se define por cara o sello.**

**Partidos**

- Cada alianza será sorteado con un número (1, 2 y 3).

Partido 1: Comienzan jugando según sorteo alianzas 1 y 2.

Partido 2: Juegan el perdedor de las alianzas 1 o 2 con la alianza 3.

Partido final: Se enfrentan el ganador del partido 1 con el ganador del partido 2. Determinándose así las posiciones.

**Puntajes:**

**Primer lugar 2.500 puntos**

**Segundo lugar 2.000 puntos**

**Tercer lugar 1.500 puntos**

**11. CONTEO DE DISFRACES.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Hall del Colegio – 08.00 a 08.45 hrs. |

Puntaje por profesor jefe disfrazado: 500 (En el caso de que faltase algún profesor jefe por licencia médica, se le puede solicitar ayuda a otro profesor que lo reemplace).

- Se considerará como parte básica del disfraz, llevar a lo menos dos prendas que lo caractericen de acuerdo a su principio y además contar con el logo que lo caracteriza, es decir, sólo contando con **estos tres elementos será considerado disfraz.** El logo puede ser pintado, dibujado, sobre la prenda de vestir, lo importante es que se observe claramente.

- Deberán presentarse en la fecha indicada en el hall del establecimiento, quién no llegue a la hora indicada no será contabilizado.

- Ganará la alianza que presente el mayor número de disfrazados, tomando como conteo final el porcentaje de alumnos disfrazados en relación al total de la alianza.

- En el caso de generarse un empate en cualquiera de los lugares, se les asignará el puntaje que les corresponde, es decir, si dos alianzas obtienen el segundo lugar, por cantidad de disfrazados, entonces cada una de ellas recibirá los 2000 puntos.

- Se penalizará descontando 500 puntos por falta aquella alianza que intente engañar al jurado de la actividad, realizando acciones como; colocarse nuevamente en la fila, traspasar prendas a otro compañero o compañera, o incurrir en insultos.

- Se timbrará a cada participante con el número de fila que corresponda, en la mano derecha, con un timbre contador.

**Puntajes:**

**Primer lugar 2500 puntos.**

**Segundo lugar 2000 puntos.**

**Tercer lugar 1500 puntos.**

**Profesor disfrazado: 500 puntos.**

**12. COLECTA SOLIDARIA**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Casino – 08.45 hrs. |

**Definición:** Actividad cuya finalidad es reunir elementos que representen una necesidad para diversos integrantes de nuestra comunidad. Debe quedar claro que dicha actividad no busca rivalizar ni competir por un lugar, es claramente solidaria, por lo que no habrá sobre puntaje por elementos extras, sólo niveles de logro.

-Cada alianza deberá reunir los artículos determinados por la Comisión de aniversario 2015.

-Se sortearán los elementos que se deben recolectar entre las distintas alianzas.

-Se contarán y de acuerdo al nivel de logro se determinará puntaje.

1**. Logro alto** (3.000 puntos): incluirá el 100% de los elementos encargados por la comisión

2. **Logro medio** (2000 puntos): incluirá el 75% de los elementos encargados.

3. **Logro bajo** (1000puntos): incluirá menos del 50% de los elementos encargados.

**13. FÚTBOL DAMAS**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Canchas – 08.45 hrs. |

- Los equipos deben ser compuestos por un máximo de 10 jugadores, y un mínimo de 6.

- Si uno de los equipos no presenta puntualmente al menos con 5 jugadores en cancha, se le considerará ausente, otorgándole automáticamente al equipo rival el triunfo por 2-0.

- Cada partido se jugará a dos tiempos de 10 minutos, con el formato de futbolito tradicional.

- El arquero puede salir jugando hasta medio campo con los pies, y con sus manos solo dentro del área.

- Goles: Desde medio campo.

- Faltas: En caso de faltas, se reanudará el juego con saque de manos desde los costados, esto incluye los saques de esquina. Mientras que las faltas en área del equipo defensor, se cobrará penal.

- Tarjeta roja: Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas, el jugador será expulsado, dejando a su equipo con un jugador menos.

- Si la tarjeta roja es recibida de manera directa, se suma a la expulsión, la suspensión del jugador para el próximo partido o definición a penales.

- Los equipos serán sorteados para jugar de la siguiente manera:

**Puntajes:**

**Primer lugar 2500 puntos.**

**Segundo lugar 2000 puntos.**

**Tercer lugar 1500 puntos.**

**14. MESA SIN PATAS.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 09.15 hrs. |

El juego consiste en que NUEVE participantes por alianza deben acomodarse inicialmente con nueve sillas, formando una especie de mesa, la cabeza de cada uno debe quedar en las rodillas del otro compañero.

Se retiran las sillas, y aquel equipo de permanezca **la mayor cantidad de tiempo en equilibrio gana**.

**Integrantes:** tres alumnos de cada curso, cada alianza escoge si son hombres, mujeres o mixto.

No se podrá apoyar manos en el piso, si esto ocurre, queda descalificado.

**Puntajes:**

**1º lugar: 2.000**

**2º lugar: 1.000**

**3º lugar: 1.500**

**15. NATACIÓN (será entregado en Anexo de Bases)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Piscina – 10.00 hrs. |

**16. POZO SIN FONDO**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 10.00 hrs. |

Un representante de cada alianza (hombre o mujer) deberá tomar 1,5 litros de agua en el menor tiempo posible.

**Puntajes:**

**Primer lugar 1500 puntos.**

**Segundo lugar 1000 puntos.**

**Tercer lugar 500 puntos.**

**17. Traje reciclable**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 10.20 hrs. |

Descripción: consiste en el reciclaje y reutilización de elementos aptos para la creación y confección de piezas de moda.

1. Se presentará un participante por alianza (hombre o mujer)
2. Deberán confeccionar un traje con elementos reciclados que pueda ser vestido por el participante.
3. El traje deberá ser presentado por un modelo quién además deberá lucirlo.

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos dentro de la evaluación:

* Aspecto general de quien luce el traje (calzado, peinado, desplante, etc)
* Creatividad
* Diseño
* Confección
* Material reciclado

**Puntajes:**

**Primer lugar: 2000 puntos.**

**Segundo lugar: 1000 puntos.**

**Tercer lugar: 500 puntos.**

**18. YINCANA (será entregado en Anexo de Bases)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 10.45 hrs. |

**19. COMPETENCIAS ACADÉMICAS (MATEMÁTICAS, LENGUAJE, INGLÉS)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Sala pizarra – 11.40 hrs. |

**MATEMÁTICAS**

El juego consiste en realizar cálculos mentales de operaciones básicas combinadas.

**Número de participantes**: Cada alianza presenta 2 participantes, uno de enseñanza básica y otro de enseñanza media

**Bases**

* Se realizarán 20 preguntas: 10 irán dirigidas a los alumnos de enseñanza básica y 10 a los alumnos de enseñanza media.
* Se entrega una pizarra a cada competidor donde deben escribir su respuesta.
* El resultado se muestra una vez finalizado el tiempo indicado por los ejecutores de la prueba.
* No se puede borrar, modificar ni dar vuelta la pizarra una vez finalizado el tiempo. De producirse alguna de estas situaciones será desestimada la respuesta y no se considerará el puntaje.
* Inician la competencia los alumnos de enseñanza básica.
* Tendrán 15 segundos para contestar cada pregunta.
* La pregunta se realiza una sola vez, por lo tanto el participante debe estar atento y el público en silencio.
* La actividad se realizará en la sala de la pizarra y podrán asistir a dicha actividad sólo 10 integrantes por alianza, fuera de los participantes.
* El soplar la respuesta de alguna de las preguntas por parte de una alianza, provocará que su representante quede sin puntaje y la alianza completa deba abandonar la sala.

**PUNTAJE**: Cada respuesta correcta tendrá un puntaje de 100 puntos

 (Todo correcto 2.000 puntos)

**SPELLING DICTATION**

El juego consiste en escribir palabras dictadas en inglés en forma correcta.

* Participantes: Cada alianza deberá presentar 1 participante por curso (3 personas por alianza).
* Competencia: La competencia consistirá en un dictado de 10 palabras iguales para todos los participantes. El dictado de cada palabra se realizará una sola vez, por lo tanto el participante debe estar atento y el público en silencio.
* Lugar: La actividad se realizará en la sala de la pizarra y podrán asistir a dicha actividad sólo 10 integrantes por alianza, fuera de los participantes.
* Jurado: El jurado estará compuesto por una de las profesoras del Departamento de inglés.
* Palabras: Las palabras consideradas en el dictado serán tomadas de unidades vistas en clases; pueden ser conectores, sustantivos, verbos o adjetivos. No se incluirá en la lista nombres de lugares o personas (nombres propios). Las palabras tendrán un máximo de cuatro sílabas.
* Tiempo**:** Los participantes tendrán 5 segundos para escribir cada palabra en una pizarra. Después de los 5 segundos, los participantes deberán dar vuelta sus pizarras para mostrar la palabra escrita.
* Sanciones: El soplar la respuesta de alguna de las preguntas por parte de una alianza, provocará que su representante quede sin puntaje y la alianza completa deba abandonar la sala.

**Puntaje:** Cada palabra correcta equivale a 100 puntos (Todo correcto 1.000 puntos)

**SI LO SABE ESCRIBA**:

a. Este juego consiste en que dos participantes por alianza, hombres y/o mujeres, uno de básica y otro de media deberá escribir 10 palabras en una pizarra individual, se considerará según sea cada caso; el uso de mayúsculas, tildes, y uso correcto de consonantes.

Se elegirán 10 palabras, para cada nivel, las cuales se encontrarán en una tómbola o caja, se dictará la misma palabra y al mismo tiempo para cada participante. Tendrán 10 segundos para escribir la palabra en E.M y 15 segundos por palabras para E. Básica

b. Número de participantes: 2 participantes por alianza. (1 de básica y otro de E.M.).

Puntaje asignado por cada respuesta correcta: 200 puntos c/u

d. La palabra se dictará una vez, por lo tanto el participante debe estar atento y el público en silencio. El vocablo se muestra una vez finalizado el tiempo indicado por los ejecutores de la prueba. No se puede borrar, modificar ni dar vuelta la pizarra una vez finalizado el tiempo. De producirse alguna de estas situaciones será desestimada la respuesta y no se considerará el puntaje.

El soplar la respuesta de alguna de las preguntas por parte de una alianza, provocará que su representante quede sin puntaje y la alianza completa deba abandonar la sala.

La actividad se realizará en la sala de la pizarra y podrán asistir a dicha actividad solo 10 integrantes por alianza, fuera de los participantes.

**Cada respuesta correcta tendrá un puntaje de 100 puntos (Todo correcto 2.000 puntos)**

**20. TODO POR MI ALIANZA**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 12.00 hrs. |

La prueba consiste en que el o la participante decide si está o no dispuesta a realizar el desafío que le es entregado.

Bases:

- Tiempo estimado: 30 minutos.

- Los integrantes por alianza serán un varón y una dama, ambos de cursos distintos.

- Los integrantes deben estar previamente inscritos por la comisión organizadora. (Sólo en caso de ausencia el alumno podrá ser reemplazado por otro integrante del mismo sexo).

- Las pruebas se realizarán en forma individual y sólo una por integrante, iniciando primero con el grupo de las damas y luego por el grupo de los varones.

- Las pruebas serán sorteadas al azar en una tómbola, las que serán escogidas por los participantes.

- No se puede pedir ayuda a la alianza.

- El participante puede negarse a realizar la prueba previo a su conocimiento, lo cual no implica penalización.

- Tiempo límite para realizar la prueba por integrante: 5 minutos.

**Puntaje:**

**500 puntos por prueba.**

**21. VOLLEYBALL (será entregado en Anexo bases)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 14.40 hrs. |

**22. MATANZA.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Jueves 29 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 15.30 hrs. |

Bases:

Cada alianza deberá formar equipos de diez jugadores (5 hombres y 5 mujeres), al momento del juego cada equipo deberá posicionarse a un extremo de la cancha, se comenzará el juego decidiendo con una moneda que equipo comenzará con el dominio del balón, el equipo ganador tendrá la oportunidad de por medio de un pelotazo eliminar o quemar al jugador contrario (el jugador eliminado deberá esperar el termino del juego sentado a un costado de la cancha con su respectivo equipo), siempre y cuando el jugador que ha recibido el pelotazo no logre tomar el balón antes de que dé un bote en el suelo, de tomarlo antes del bote, el jugador se salvará y podrá volver al juego a un miembro de su equipo que haya sido eliminado previamente, según donde caiga el balón después de cada tiro un equipo tomara posesión de él.

Tiempo: El juego acabará a los 20 minutos, ganando el equipo con más jugadores en cancha, o en cuanto un equipo quede sin jugadores.

**Puntajes:**

**Primer lugar 2000 puntos.**

**Segundo lugar 1500 puntos.**

**Tercer lugar 1000 puntos.**

**23. PAPISHOW: PRUEBA DE TALENTO DE APODERADOS.**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Viernes 30 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 19.45 hrs. |

Esta prueba consiste en mostrar un talento artístico: Canto –Tema instrumental –Coreografía (baile) (**No** puede ser un doblaje).

**-** En esta prueba pueden participar apoderados o apoderados suplentes de algún integrante de la alianza como: solistas, dúos, tríos etc. (No pueden participar ningún miembro del colegio que tenga algún cargo académico, administrativo o auxiliar)

- El jefe de alianza debe hacer llegar a la organización el nombre del o los participantes el día anterior hasta las 12:00 hrs. Indicando además el tipo de talento que se llevara a cabo.La pista musical, si se utiliza debe ser entregada al momento de la inscripción.

**-** El tiempo de esta actividad no debe superar los 5 minutos por número.

- Jurado estará compuesto por tres personas relacionadas con el área artística.

**Criterios de evaluación:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Indicadores | Excelente 7.0 | Bueno 5.0 | Satisfactorio 4.0 |
| Entonación, ritmo o armonía |  |  |  |
| Desenvoltura escénica |  |  |  |
| Precisión en la letra, la coreografía o instrumento |  |  |  |
| Muestra energía y animo al desarrollar la presentación |  |  |  |
| Respeta el tiempo proporcionado. |  |  |  |
| Total |  |  |  |
| Promedio: |

**Puntajes:**

**Primer lugar 2500 puntos.**

**Segundo lugar 2000 puntos.**

**Tercer lugar 1500 puntos.**

**24. COREOGRAFÍA TEMÁTICA (se entregará en Anexo Bases)**

|  |  |
| --- | --- |
| Día | Viernes 30 |
| Hora y lugar (aprox.) | Gimnasio – 20.10 hrs. |