

BASES SEMANA DEL COLEGIO 2009

BASES DE LIMPIEZA

A las 4:15 de cada día habrá una revisión de salas con lo que se dará o quitará puntaje a las alianzas según el nivel de limpieza desde los -100 puntos a los +100 puntos.

También se dará puntaje diariamente para la alianza que recoja más basura de los patios

COMPETENCIA DE BARRAS

Esta prueba se evalúa a lo largo de toda la Semana del Colegio, se dará puntaje por dos conceptos:

1: Barras estables

Son las instancias oficiales dentro del programa, que serán evaluados por los jueces designados.

En esta prueba todas las alianzas obtienen puntaje, de 1º a 4º lugar. Se evaluará originalidad, entusiasmo, cantidad de gente (alianza completa) y potencia de gritos.

2: Barras constantes

Durante la semana jueces de cada una de las pruebas que se realicen evaluarán la constancia de las barras, es decir, que estén apoyando a los que participen en las distintas pruebas. Además considerarán la presencia de alumnos mayores que ayuden a organizar a los más chicos, y favorezcan el fair play. Esta evaluación dará una nota de 1 a 4 en cada prueba, y las notas obtenidas en todas las pruebas, se suman. En esta competencia se obtiene un solo puntaje total de toda la semana. El primer lugar es para la alianza que obtiene la mayor nota.

VIDEOS

A cada jefe de alianza se le entregará una serie de pruebas el día viernes 4 de septiembre. Estas pruebas las deben cumplir en lugares especificados previamente; deberán ser grabadas en un video que debe ser presentado el día jueves 10 de septiembre a más tardar a las 10:00 am a María Eugenia Larach, Secretaria de Rectoría. Se restará puntaje al que lo entregue fuera de tiempo. El video será presentado ante todo el colegio el día viernes 11. El jurado evaluará las pruebas (cada prueba tiene un puntaje especial asignado) y las alianzas obtendrán los lugares.

KILO Y RIFA

Este año se ha incorporado en la competencia de las alianzas un puntaje muy significativo por la participación de los cursos en la campaña del kilo y en la venta de boletos para la rifa del Colegio San Lorenzo.

Kilos:

Miércoles: Kl de cada curso

Jueves: Utiles escolares

Viernes: Utiles de aseo personal

MIÉRCOLES 9

En este día se celebrará el día de la chilenidad con una misa, se presentarán los bailes tradicionales que cada curso ha preparado en Educación Física y además cada curso deberá preparar su fondas y ramadas. Por la tarde se realizarán juegos y competencias típicas.

Lugar:

Patio central

Misa de la chilenidad:

Como ya es tradición en San Anselmo esta misa es preparada por el departamento de Pastoral y se celebra para agradecer y pedir a Dios por nuestra patria y sus gobernantes.

El horario para esta celebración es de 9:15 a 10:45, asisten de PK a IV° medio vestidos con el traje típico de la zona de Chile que se le ha asignado, los profesores también deben vestir traje típico.

Presentación de bailes:

Cada curso de 1° a IV° medio ha preparado junto a su profesor de Educación Física un baile típico de la zona norte, centro, sur o insular. Se evaluará vestimenta y presentación, lo que será traducido también en una nota individual para la asignatura.

Fonda:

Cada curso junto a su profesor jefe deben preparar una fonda que representa la zona a la que pertenecen, se les dará el lugar para ubicarse marcado y 2 mesas por curso.

Cada fonda se armará mientras se presentan los bailes típicos, cada curso debe designar una comisión para este fin.

Se evaluará decoración, presentación de comida típica (choripan, anticuchos, empanadas, pebre, pan amasado, sopaipillas, pasteles chilenos, etc.) y ambiente.

Cada curso almuerza en su fonda

Competencia de cueca:

Cada alianza debe presentar 4 parejas (1 de alumnos de media, 1 de alumnos de 7° y 8°, 1 de profesores, 1 de auxiliares o mixtas). Las mujeres deberán presentarse con el atuendo típico de china o huasa elegante y los hombres de huaso de campo o elegante.

Habrá un juez que determinará en sucesivas rondas las parejas descalificadas y las clasificadas para seguir en competencia. Se irá eliminando una de cada alianza.

Juegos tradicionales:

Tirar la cuerda:

Se dividirá en tres categorías, 1° - 4°; 5° - 8° y I – IV – Profesores y auxiliares. Por cada curso participarán 5 niños y en el caso de la media, serán 5 por curso más dos profesores y dos auxiliares, en ambos casos tiene que haber un hombre y una mujer.

Carrera de sacos:

Al igual que en el Tírar la cuerda, las alianzas se dividirán en las mismas tres categorías. Participarán 5 niños por categoría, es decir, dentro de esos 5 niños tiene que haber de todos los cursos correspondientes a su categoría y sólo se puede repetir de un curso. En el caso de la media, corre la misma regla pero, se le agregan dos profesores y dos auxiliares, en ambos casos un hombre y una mujer.

Emboque:

Se dividirá en tres categorías, Alumnos, profesores y auxiliares. Cada alianza debe presentar un participante por categoría y la alianza que logre embocar 3 veces antes que todas las otras, ganará.

Trompo: 1 por alianza, tirará el trompo en un círculo marcado y se elimina al que se le pega y se saca fuera del círculo.

Juegos Flash: cada alianza debe cumplir con pruebas que se irán anunciando por micrófono

Nota: Los alumnos de 1° a 4° básico almorzarán en la zona de los árboles a la salida del casino
También tendrán juegos, pruebas y competencia de baile especiales en la bombonera después de almuerzo

JUEVES 10

1° BLOQUE

Fútbol mujeres y Hombres:

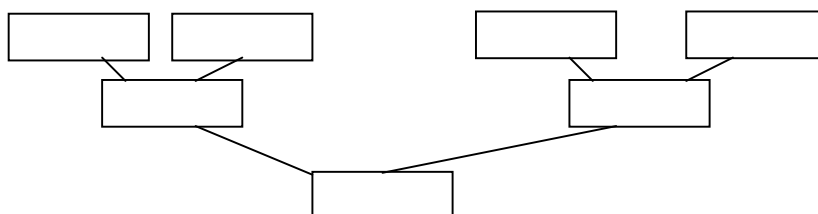
Cada alianza deberá presentar 1 equipo de hombres y 1 de mujeres. Cada equipo deberá estar compuesto por 8 jugadores y dos reservas (2° a 5°). Es requisito que en los equipos exista: 1 alumno por nivel y el arquero sea de 6° básico.

Se sortearán los equipos de cada alianza que juegue contra el otro.

Se juegan dos tiempos de 7 minutos sin entretiempo y con cambio de lado.

Ganará el que anote más goles.

Serán arbitrados por el centro de alumnos.



Se necesitarán 4 pitos, 4 pelotas de fútbol, petos del color de cada alianza.

Se realizarán en 4 canchas a lo ancho, bombonera (mujeres) y cancha 1° ciclo (hombres) hombres.

Competidores por alianza:

1 equipo hombres y 1 equipos mujeres.

Requisito 1 alumno por nivel (1° a 6°) + arquero de 6°

Encargados:

Raúl Rojas y Marcela Schmidt

Lugar:

Bombonera

Globo en el pie mixto:

Cada persona tiene un globo del color de la alianza correspondiente en el pie izquierdo a la altura del tobillo.

Compiten 27 jugadores por lado, en total deben haber 54 jugadores por alianza. Dos juegos simultáneos, en un cuadrado compiten 7 alumnos por curso de 1° a 3° básico mas 3 profesores y 3 auxiliares por alianza y en el segundo cuadrado compiten 7 alumnos por curso de 4° a 6° básico mas 3 profesores y 3 auxiliares por alianza.

El objetivo del juego es que cada alianza trate de mantener la mayor posibilidad de competidores con su globo inflado. La persona que le revienta el globo es eliminada y tiene que salir del cuadrado.

Lugar donde se realizara el juego: Patio 1° ciclo

Materiales: 54 globos rojos, 54 globos azules, 54 globos blancos, 54 globos verde, dos lanas, un pito

Competidores por alianza:

7 alumnos por curso de 1° a 3° + 3 profesores + 3 auxiliares

7 alumnos por curso de 4° a 6° + 3 profesores + 3 auxiliares

Encargados:

Claudia Cabello, M. José Ortúzar

Lugar:

Patio primer ciclo hombres

Naciones mixtas:

Se jugarán dos partidos simultáneos. En cada partido deben jugar 18 participantes por alianza.

Van a jugar 3 personas por curso, o sea 18 personas por alianza.

Perderá la alianza que quede sin participantes primero.

1° van a jugar la alianza blanca con la verde y después la roja con la azul.

2° se va jugar el partido por el 3er lugar, entre los equipos perdedores.

3° se va jugar el partido por el 1er lugar, entre los equipos ganadores.

Materiales:

2 pelotas, pito, tiza para marcar la cancha.

Competidores por alianza:

3 alumnos por curso 1° a 6°

Encargados:

Ricardo Fonseca, Carolina Labra

Lugar:

Patio primer ciclo hombres

Gymkhana:

La gymkana es una posta colectiva donde participarán 6 alumnos por alianza haciendo un recorrido establecido. Todos los participantes tendrán que ir pasándose un collar que indica el inicio de la estación.

Estación 1° básico: Deberán correr a la primera estación donde deberán pelar y comer una naranja, luego, caminando hacia atrás llegarán en la siguiente estación y entregarán el collar.

Estación 2° básico: Deberán lanzar a un basureo del color de su alianza 4 pelotas de tenis. Saltando en saco irán a la siguiente estación y pasarán el collar.

Estación 3° básico buscarán en un plato de harina un dulce, se lo comen y en carretilla lo llevan a la siguiente estación, pasa el collar.

Estación 4° básico: se disfrazarán y pondrán galletas para ir caminando a la siguiente estación y pasa el collar.

Estación 5° básico: inflan 3 globos y se sientan en el, se amarran los pies con otro compañero y corren a la siguiente pasando el collar.

Estación 6°, armar la torre de yenga, con la papa en la cuchara, caminan hasta la meta.

El que llega primero cumpliendo todas las pruebas gana.

Materiales:

4 collares, 4 naranjas, 4 basureros del color de la alianza, 4 pelotas de tenis, 4 disfraces, 4 pares de galletas, 12 globos, 4 cajas de yenga, 4 cucharas, 4 papas.

Competidores por alianza:

8 alumnos por alianza

Encargados:

CASA

Lugar:

Bombonera

Silla Musical:

Este juego consiste en que cada alianza elige a 5 alumnas por curso (de 1° a 6° básico, más dos profesores). En total son 32 personas (16 hombres y 16 mujeres), por alianza.

En un lado estarán los hombres jugando y en otro lado las mujeres. Se ordenarán 64 sillas en un círculo por lado, donde cada competidor estará al frente de cada silla y cuando empieza a sonar la música todos tendrán que ir bailando al rededor de la silla en el sentido de las manecillas del reloj. En cualquier momento se detendrá la música y todos rápidamente se tendrán que sentar, el que no alcanza, es eliminado. Después se sacará una silla y volverá a partir la música

El último que se quede con la silla gana.

Deben haber 16 alumnas por alianza en un lado y 16 hombres por alianza al otro lado. En total habrán 64 jugadores por lado.

Materiales:

130 sillas, Parlantes, música.

Competidores por alianza:

5 alumnos por curso por nivel + 2 profesoras

Encargados:

Hareff Harcha y Soledad Ugarte

Lugar:

Patio primer ciclo hombres.

Carrera de sacos mixto con obstáculos:

Consta de un equipo por alianza formado por 4 personas, dos hombres y dos mujeres (de 1° a 6°) y saltarán, en dos pies dentro de un saco una distancia de 20 mts (10 de ida y 10 de vuelta), en forma

de posta turnando hombres y mujeres. Ganará el equipo que realice más rápido la carrera, y llegue primero.

Se realizará en La bombonera.

Materiales:

Se requerirán 4 sacos

Competidores por alianza:

Un equipo por alianza, formado por 4 personas

Encargados:

Rodrigo Olate y Marcia Arenas

Lugar:

Bombonera

Soy único/Igualito a:

Se deberán elegir tres representantes de cada alianza. Los representantes de cada alianza deberán tratar de hacer algo que nadie más, de los que estén presentes pueda hacer, si los jurados deciden que lo que hace es único, ganará. Pero si alguien más, incluyendo al público, puede hacerlo el participante queda inmediatamente eliminado, esto último es a criterio de los jueces.

Competidores por alianza:

3 representantes por alianza

Encargados:

Ricardo Fonseca

Lugar:

Bombonera

Campeonato de resistencia:

Todo el bloque se ubicará en el centro de la cancha, un profesor irá dando distintas instrucciones de resistencia que deberán cumplir el que resiste más gana

Competidores por alianza:

Todos los alumnos de las alianzas alianza

Encargados:

José Luis González, Carolina Labra y Denisse Ortiz

Lugar:

Bombonera

2º BLOQUE

Fútbol:

8 jugadores en cancha y tres reservas. Son 2 alumnos de 7º y 8º, 2 alumnos de Iº y IIº, 2 alumnos de IIIº y IVº y dos profesores.

Los partidos serán de un tiempo de 10 minutos y ganará quién anote más goles.

En caso de empate, se definirá con 3 penales por equipo.

El jugador que reciba una tarjeta roja no podrá jugar por 2 partidos.

Se realizarán dos partidos simultáneos, entre las alianzas roja y verde, en una cancha, y las alianzas blanca y azul, en otra.

Luego los ganadores disputarán por el 1º y 2º lugar, y los perdedores por el 3º y 4º lugar

Materiales:

2 pelotas de fútbol, 1 pito

Competidores por alianza:

8 jugadores en cancha y tres reservas. Son 2 alumnos de 7º y 8º, 2 alumnos de Iº y IIº, 2 alumnos de IIIº y IVº y dos profesores.

Encargados:

Francisco Núñez, Alejandro Labraña, Francisca Garriga

Lugar:

Cancha de atrás

Gallito:

Se elegirá un representante por cada curso y se realizarán dos circuitos, uno de mujeres y otro de hombres. La competencia consiste en que dos participantes de alianzas opuestas deberán sentarse frente a frente y con las manos tomadas y los codos apoyados sobre la mesa, deberán tratar de bajar la mano del oponente, sin mover las muñecas, hasta que toque la mesa.

Las especificaciones de los circuitos se encontraran en el lugar donde se realice el encuentro, que será la multicancha.

Materiales:

Mesas sillas

Competidores por alianza:

Un representante por cada curso

Encargados:
Denisse Ortiz

Lugar:
Multicancha.

Atletismo:

Constara de 3 pruebas:

Velocidad de 80 metros: habrán 13 representantes por alianza

- 6 mujeres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 6 hombres: de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 1 profesor por alianza

Las series serán por curso, es decir que habrán 3 categorías: 7° y 8°, I° y II°, III° y IV°. En estas se harán 4 series por categoría, 2 de hombres y 2 de mujeres. Luego se hará la final correspondiente a cada categoría (en total 3 finales.)

Luego se hará una serie de profesores en la cual el que llegue antes a la meta será el ganador.

Materiales:
Silbato

Competidores por alianza:

- 6 mujeres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 6 hombres: de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 1 profesor por alianza

Encargados:
Rodrigo Olate, Sebastián Honorato, Miguel Almeida, Juan Andrés reyes, Carola Labra, Julio Bahr

Lugar:
Pista de atletismo

a) Rambo: habrán 12 representantes por alianza

- 6 mujeres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 6 hombres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°

Se realizarán 2 series, una de hombres y la otra de mujeres.

Aunque es una carrera, en esta prueba también se deberá cumplir distintas pruebas y obstáculos los lugares serán por categoría.

Materiales:
Silbato

Competidores por alianza:

- 6 mujeres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°
- 6 hombres: 2 de 7° o 8°, 2 de I° o II° y 2 de III° o IV°

Encargados:

Rodrigo Olate, Sebastián Honorato, Miguel Almeida, Juan Andrés reyes, Carola Labra, Julio Bahr

Lugar:

Pista de atletismo

b) Posta mixta: deberá haber un alumnos representante de cada curso (hombre y mujer) y 2 profesores (hombre y mujer)

Cada corredor deberá recorrer una distancia de 80 metros. Partirá una profesora seguido de un competidor(a) de 7° seguido de uno(a) de 8°, luego uno(a) de 1°, y así sucesivamente hasta que finalizará un profesor.

Materiales:

Silbato

Palito

Competidores por alianza:

1 alumnos representante de cada curso (hombre y mujer) y 2 profesores (hombre y mujer)

Encargados:

Rodrigo Olate, Sebastián Honorato, Miguel Almeida, Juan Andrés reyes, Carola Labra, Julio Bahr

Lugar:

Pista de atletismo

Pelea de equilibrio:

Participan una persona por alianza (es decir 4 participantes) de media y tiene que ser mujeres.

4 palos parecidos a unos cotonitos, barro (agua y tierra)

Se realizará en la reja que se encuentra al frente del arco de fútbol de la cancha grande. Es la viga de la reja.

En los que consiste esta actividad es una pelea entre dos personas paradas arriba de la reja antes mencionada. Pueden solo empujarse con los palos y la primera que cae a la piscina de barro que hay abajo, es la que pierde. Primero se hará la actividad entre dos alianzas, y luego con las otras dos. Luego los ganadores definirán el 1° y 2° lugar y los perdedores el 3° y 4° lugar.

Materiales:

4 palos parecidos a unos cotonitos, barro (agua y tierra)

Competidores por alianza:

1 persona por alianza (es decir 4 participantes) de media y mujeres.

Encargados:

Rodrigo Figueroa, Pamela Araya

Lugar:

Atrás del arco, cancha oeste de fútbol

Quien quiere ser millonario:

Este juego consiste en que las 4 alianzas van a presentar 4 participantes (2 hombres y 2 mujeres). Va a haber un profesor con una campana y otro que leerá preguntas culturales, las reglas son que se vallan turnando de a uno, y que al escuchar una pregunta corran toquen la campana y digan la respuesta, si es que tocan la campana y no contestan correctamente se les restará puntaje a la alianza. El juego finaliza cuando se terminen las preguntas o cuando una alianza hubiera contestado todo en forma correcta.

Materiales:

Preguntas, sillas, campana, cronómetro

Competidores por alianza:

4 participantes (2 hombres y 2 mujeres) por alianza.

Encargados:

Andrea Novoa

Lugar:

Patio Central

Guerra de Bombitas:

Se forma un rectángulo grande, se divide en dos, en un sector se va a encontrar una alianza y en el otro la otra, el juego consiste en que cada alianza debe presentar 6 competidores (12 en juego), a cada alianza se le va a pasar un balde con varias bombitas de agua, consiste en que los 6 jugadores de cada alianza debe alcanzar con la bombita de agua al rival, si el rival es mojado o alcanzado, debe retirarse. No se pueden pasar los límites del rectángulo, el que lo hace queda automáticamente eliminado. Gana el que tiene menos competidores sin ser mojados.

Materiales:

Bombas de agua, silbato

Competidores por alianza:

6 competidores por alianza

Encargados:

Boris Zúñiga y Dagoberto Silva

Lugar:

Patio Media

Rugby:

Número de jugadores: 1 equipo por alianza (7° a 4 medio), con 8 jugadores cada equipo los equipos deben tener 2 jugadores por curso más 2 profesores que sean de la alianza.

Esta actividad se trata de un partido, el que gana pasa a la final con el otro ganador y el que pierde define 3 y 4 lugar con el otro perdedor. Serán partido a los 7 minutos el que lleva más puntos es el ganador. Tendrá las mismas reglas que tiene el rugby normal.

Materiales:

Pelota de rugby, petos, cancha tizada o conos para marcar la cancha.

Competidores por alianza:

1 equipo por alianza (7° a 4 medio), con 8 jugadores cada equipo los equipos deben tener 2 jugadores por curso más 2 profesores que sean de la alianza.

Encargados:

Jorge Vega, Patricio Herrera, Luis Felipe Herrera

Lugar:

Se realizará en la cancha de pasto, la de abajo

Dominar:

Las mujeres, que serán dos por alianza, constan de tres vidas para dominar con cualquier parte del cuerpo.

Los hombres, que también serán 2 por alianza, tienen 2 vidas y la diferencia será que no pueden dominar la pelota más de 5 veces con la misma parte del cuerpo, de lo contrario perderán una vida.

La partida de las mujeres puede ser con la mano o con el pie dependiendo de cual le acomode más.

Los hombres obligatoriamente deben partir desde el suelo, con el pie.

Quien realice más dominadas, ganará.

Materiales:

Pelota, silbato

Competidores por alianza:

2 mujeres y 2 hombres por alianza

Encargados:

Servando Reyes

Lugar:

Pasillo frente a la cancha de Volley

Volleyball Mixto:

Cada equipo debe estar integrado por 6 personas en total (2 hombres de media, 2 mujeres de media, un alumno de básica y un profesor). Las edades son desde el segundo ciclo en adelante.

Los puntos cuentan, cuando la pelota toca el suelo en el lado del equipo oponente al que lanzó o tenía el turno de sacar. Se juegan 2 set de 15 puntos cada uno. Primero jugará la alianza Roja contra la blanca y luego la verde con la azul. Los perdedores disputarán por el 3º y 4º lugar, y los ganadores por el 2º y 1º lugar.

Se jugará en la cancha de volleyball ubicada en el patio de media, al frente de los baños.

El profesor encargado será del área de deportes para que las reglas sean bien cumplidas.

Materiales:

Competidores por alianza:

6 personas por alianza en total (2 hombres de media, 2 mujeres de media, un alumno de básica y un profesor). Las edades son desde el segundo ciclo en adelante.

Encargados:

M. José Valenzuela y Francisco Muñoz

Lugar:

Cancha de volleyball ubicada en el patio de media

Misión Imposible (Paintball):

Deberá haber dos representantes de cada alianza, una mujer y un hombre, el (la) cual deberá contar con un traje de Paintball.

El juego consiste en que en un extremo de la cancha habrá una o dos personas con pistolas de Paintball los que tratarán de darle al alumno.

La meta del alumno es cumplir una misión que consiste en retirar una banderas que van a estar dispuestas en distintas partes de la cancha. Ganará quien cumpla su misión con menos marcas de pinturas en su traje, y en caso de empate ganará quien lo haya hecho en menor tiempo.

Materiales:

Traje de paintball por cada integrante de alianzas, 8 pistolas de paintball, cargas con pinturas

Competidores por alianza:

2 representantes de cada alianza, una mujer y un hombre

Encargados:

Miguel Zbinden y Mauricio Muñoz

Lugar:

Patio central

Cálculo Mental:

Número de jugadores: 1 por curso, mujeres y hombres de 7 ° a 4 medio.

Necesidades: 24 lápices, 24 hojas de calculo mental, un plumón para marcar los orden de llegada. 24 mesas y una mesa de profesor más 25 sillas.

El cálculo mental consiste en que los profesores encargados dictarán 1 ejercicio de (suma, resta, multiplicación y división) y los 8 primeros en llegar a la mesa pasarán a la final, todo esto si es que tienen buenos los resultados. En la final, se dictará 1 ejercicio mas difícil y se definirán los primeros 4 lugares, por orden de llegada a la mesa, teniendo buenos los resultados

Materiales:

24 hojas de cálculo mental, un plumón para marcar los orden de llegada. 24 mesas y una mesa de profesor más 25 sillas.

Competidores por alianza:

1 por curso, mujeres y hombres de 7 ° a 4 medio.

Encargados:

Edmundo Núñez, Regina Illanes

Lugar:

Auditorio

Tenis:

Se necesitarán 16 jugadores entre 7° a 4 medio, 4 jugadores por alianza (1 jugador e 7° o 8° ,2 jugadores de 1° o 2° medio y 1 jugador de 3° o 4° medio. Dependiendo de la alianza.)

Esta actividad consiste en un torneo de 16 jugadores en el cual se jugará a eliminación directa, los partido serán a los 3 games, resultando ganador el que gane dos de los 3.

Materiales:

Pelota de tenis, que pongan la malla, raqueta por cada jugador.

Competidores por alianza:

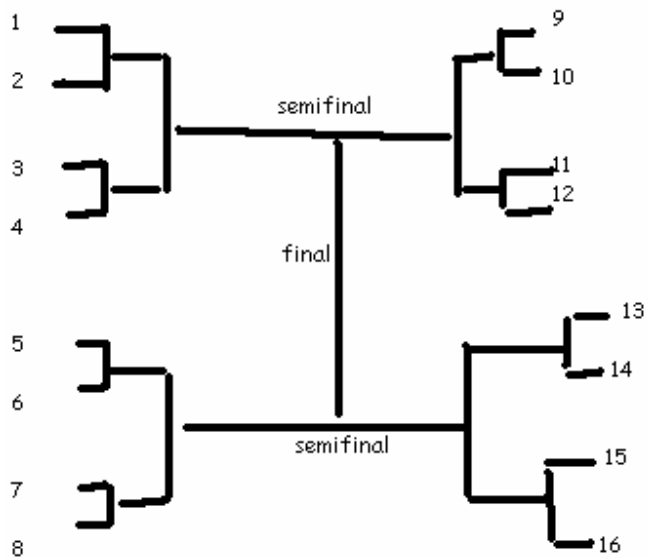
16 jugadores entre 7° a 4 medio, 4 jugadores por alianza (1 jugador de 7° u 8° , 2 jugadores de 1° ó 2° medio y 1 jugador de 3° ó 4° medio.

Encargados:

Jorge Torres

Lugar:

Multicancha.



Plástico 1(carrera):

Participa una persona de cada alianza (es decir 4 participantes). Puede ser hombre o mujer, pero desde el segundo ciclo en adelante.

Se necesita un plástico grande, agua y jabón líquido o shampoo y se ubicará en la cancha de pasto. En lo que consiste esta actividad es que se tiene que deslizar por el plástico de guata. Hay una línea de partida en donde todos toman vuelo y corren hasta llegar a un punto en donde se tiene que tirar al plástico (donde este empieza) y deslizarse. No pueden moverse, ya que el impulso es lo que los desliza. Son 3 intentos y el que logra más veces llegar más lejos gana. Si sale fuera del plástico es nulo y si no se tiran en el punto adecuado también es nulo.

Materiales:

Plástico grande, agua y jabón líquido o shampoo

Competidores por alianza:

1 persona de cada alianza (es decir 4 participantes Puede ser hombre o mujer, desde el segundo ciclo en adelante).

Encargados:

Simón López, Miguel Aguilar

Lugar:

Cancha de pasto

Plástico 2(bowling humano):

Se necesitan en total 10 personas de la cuales 6 serán los bolos y las otras 2 serán la pelota. Por lo tanto hay 1 alumno por curso y 2 profesores.

El juego consiste en que 6 alumnos se formarán de manera piramidal en un extremo del plástico mientras que al otro lado estarán los alumnos que harán de bola. Estos deben deslizarse a lo largo del plástico y tratar de votar a la mayor cantidad de compañeros posibles. Tiene dos oportunidades y quien bota más alumnos en estas oportunidades ganará

Materiales:

Plástico grande, agua y jabón líquido o shampoo

Competidores por alianza:

10 personas por alianza, 1 alumno por curso y 2 profesores a

Encargados:

Simón López, Miguel Aguilar

Lugar:

Cancha de pasto

Skate:

Esta actividad consiste en que el juez dirá un truco y los participantes, lo deberán hacer, así los jueces tendrán una planilla en la cual anotarán la puntuación. Serán 10 trucos, Irán de menor a mayor dificultad. Finalmente el primer lugar será el que tenga mayor suma de puntajes también definiendo así el 2,3 y 4 lugar. Los participantes deberán hacer el truco, obteniendo su puntuación de inmediato y cuando el último participante termine su truco y tenga su puntuación se pasará al siguiente truco.

Número de participantes:

4 alumnos por alianza (de 7º a 4 medio.)

Materiales:

Una mesa de profesor más las sillas para los jueces. Tarjetas o carteles del 1 al 10 para mostrar la puntuación del truco.

Encargado:

Patricio Herrera, Vicente Tupper

Lugar:

Patio central de media.

Importante:

Cada participante deberá llevar su propia tabla de skate.

Dogeball:

Consta de un equipo de 6 personas, un alumno de 7º, 8º, Iº, IIº y de IIIº o IVº, además de un profesor.

Los equipos se ubicarán en una cancha dividida por una línea en la cual se depondrán 6 balones. Al toque del pito, cada equipo debe tocar la pared o línea que tiene detrás y luego correr en busca de uno de estos balones. Una vez que obtenga un balón deberá retroceder a la línea de tres metros y recién ahí podrá efectuar un tiro buscando quemar a un oponente. Si un participante es quemado, deberá abandonar la cancha y solo podrá ser rescatado si un participante de su mismo equipo agarra el balón en el aire. Además quien tira el balón y su tiro es atajado en el aire queda automáticamente quemado.

Se realizarán dos partidos simultáneos entre las alianzas roja y blanca en una cancha, y la verde con la azul, en otra cancha.

Luego de esto los ganadores de cada partido, disputarán el 1º y 2º lugar, y los perdedores el 3º y 4º lugar.

Materiales:

12 Pelotas

Competidores por alianza:

6 personas, un alumno de 7º, 8º, Iº, IIº y de IIIº o IVº, además de un profesor

Encargados:

Miguel Zbinden y Claudia Riquelme

Lugar:

Patio 2º ciclo mujeres

Grecorromana:

Para este juego se dividirá el bloque en 3 categorías: 7º-8º, Iº-IIº y IIIº-IVº. Se necesitará de un alumno por nivel en los cuales se hará una serie.

Además se hará una serie de profesores.

El ganador será el que logre que su oponente toque primero el suelo con la cabeza.

Este juego se realizará en una piscina de barro.

Materiales:

Barro, piscina

Competidores por alianza:

1 alumno por nivel, 1 profesor por alianza

Encargados:

Iván Godoy

Lugar:

Piscina de barro

Corre y canta:

Va a competir 1 persona por curso por cada alianza, en total serian 6 alumnos por alianza, 2 profesores (1 hombre y 1 mujer), y una auxiliar.

En total competirían 9 personas por alianza, y competirían todas las alianzas al mismo tiempo.

Se pondrá una canción y quién se sepa la canción deberá correr al micrófono, si no se la sabe, será descalificado.

Tiene que correr 1 POR ALIANZA, si corren 2 o más se restan puntos.

Se necesita, 1 amplex, 2 micrófonos, el cable para conectar el Ipod.

Se va a hacer en la multicancha verde.

Materiales:

Equipo de música, CD o Ipod preparado para la actividad, cable para conectarlo, 2 Micrófono

Competidores por alianza:

1 persona por curso por cada alianza, en total serian 6 alumnos por alianza, 2 profesores (1 hombre y 1 mujer), y una auxiliar.

Encargados:

Hareff Harcha y Matías Matamala

Lugar:

Multicancha verde

Remate:

Se necesitan 4 personas por alianza, 2 alumnos de media y 2 profesores. A los que se les dará un tema en el momento, como por ejemplo marcas de autos y estos deberán apostar la cantidad de marcas. La alianza que mas ofresca deberá decir las en 1 minuto. Si no cumplen con la cantidad apostada la alianza contraria le tirará un huevo.

- No se deben repetir las marcas dichas
- Se debe cumplir con el tiempo
- No se puede soplar, si esto ocurre la alianza perderá automáticamente

Materiales:

Competidores por alianza:

4 personas por alianza, 2 alumnos y 2 profesores

Encargados:

Alejandra Aguirre

Lugar:

Auditorio

Trivium Profesores:

Para este juego se necesitan 2 representantes, un profesor y una profesora, por alianza.

Se le hará un total de 10 preguntas a cada pareja quienes una vez que les hacen una pregunta tiene 1 minuto para deliberar su respuesta y en caso que no puedan responder, existirá la posibilidad de pedir ayuda al público, a un profesor o a un alumnos, pero solo una vez.

Ganará quien acierte a más preguntas, y en caso de empate, quien haya usado la menor cantidad de comodines.

Materiales:

Preguntas, audio, 4 sillas

Competidores por alianza:

2 representantes, un profesor y una profesora

Encargados:

Daniela Arrate

Lugar:

Auditorio

Cachos:

Habrá 4 mesas con 4 participantes C/U en total 16 participantes. 1 mesa será de 7° y 8° otra de I° y II, y otra de III y IV. Por último habrá una de profesores. Al final, se realizará una gran final entre los ganadores de todas las mesas.

Se necesitan 16 vasos y 80 dados. 4 mesas con sus 4 respectivas sillas.

Materiales:

16 vasos y 80 dados, 4 mesas con 4 sillas.

Competidores por alianza:

4 participantes C/U en total 16 participantes. 1 mesa será de 7° y 8° otra de I° y II, y otra de III y IV. Por último habrá una de profesores.

Encargados:

Pamela Pacheco y Alejandra Cazorla

Lugar:

Patio techado media

Señora araña:

Cada alianza deberá tener una Auxiliar y a una alumna a las que se les entregará un par de palillos y una madeja con las que deberán tejer.

Ganará quien llegue al tamaño previamente establecido.

El tejido debe ser de 20X20 cms. si no lo cumplen se les descontará puntaje.

Materiales:

4 pares de palillos, 4 ovillos de lana

Competidores por alianza:

Encargados:

M. Eugenia Maluenda

Lugar:

Patio techado media

Rey del Tollo:

Se necesita a un alumno por cada alianza.

Al participante se le hace una pregunta aleatoria y tiene que inventar una respuesta creativa. Cada participante habla 5 minutos. Gana el tolo más creativo y creíble.

Por ejemplo: ¿Por qué Yoda es verde?

Materiales:

Audio y micrófono

Competidores por alianza:

1 alumno por cada alianza

Encargados:

Loreto Gálvez, Jorge Vega

Lugar:

Auditorio

Mejor Montaje/Imitación de películas:

Cada alianza deberá presentar a 4 participantes, a los cuales se les mostrara una escena de una película y tendrán un máximo de 4 minutos.

Los personajes que actuaran deberán estar elegidos antes de que sea mostrada la escena y ninguno puede arrepentirse, de lo contrario la alianza queda eliminada de la actividad.

La imitación tendrá un máximo de tiempo en comparación a lo que dure la escena,

Se pueden demorar menos pero no más.

Materiales:

CD con películas

Competidores por alianza:

4 participantes por alianza

Encargados:

Loreto Gálvez y Jorge Vega

Lugar:

Auditorio

Taca-Taca y Ping-pong:

Taca-taca:

Consiste en dos parejas por alianza que jugaran un cuadrangular con play-off. Se jugará un partido por llave de 3 minutos y el que meta más goles ganará y pasará de ronda. En caso de empate se realizarán 3 penales por equipo. Se necesitan mínimo 4 pelotas de taca-taca. Se realizará en el pasillo del baño.

Materiales:

Mesas de taca taca, 4 pelotas de taca-taca

Competidores por alianza:

2 parejas por alianza

Encargados:

Héctor Sotomayor

Lugar:

Patio techado de media

Ping-pong:

Consiste en dos parejas por alianza que jugarán un cuadrangular con play-off. Se jugará un partido por llave a los 21 puntos y la pareja que gane pasará de ronda. En caso de llegar 20 iguales se definirá por moraga. Se necesitan 8 paletas y 4 pelotas. Se realizará en el pasillo del baño.

Materiales:

Mesas de ping pong, pelotas, silbato

Competidores por alianza:

2 parejas por alianza

Encargados:

Patricio Blumer

Lugar:

Patio techado de media

JUEVES 10, NOCHE

De 19:00 a 22:30 se realizará la gran fonda 'Onde Anselmo' en el patio del Segundo Ciclo de Mujeres. El objetivo es compartir un tiempo agradable, tanto a nivel de alumnos cómo a nivel familiar.

Los alumnos de 7° a IV° medios podrán venir solos, mientras que los alumnos menores deben hacerlo en compañía de un adulto (apoderado).

Cada alianza debe presentar ante el CASA, al menos 4 apoderados y 2 Profesores de su alianza (los apoderados no se repiten) para mantener el orden y darle un carácter familiar.

Si un alumno hace desorden se le pedirá a su apoderado que lo retire de la actividad

Las actividades son las siguientes:

1. Juegos chilenos: rayuela, trompos, emboque, además de otros designados a scout
2. Bandas por alianzas: cada alianza deberá traer una banda para que toque entre dos o tres canciones, puede ser de alumnos, apoderados o profesores.
3. Desfile: cada alianza debe presentar el traje que representa a la época de su alianza, más 3 trajes originales. Gana punto la alianza más original, mejor confección, y presentación.
4. Karaoke hit: 2 alumnos por alianza compiten en cantar la canción que se toque. Gana el que adivine más canciones.
5. Rey y reina SDC: Cada alianza presenta 2 parejas candidatas los que deben modelar los trajes
6. Concurso de baile: Se deben presentar 4 parejas por alianza (1 debe ser de profesores), las que deben bailar la música que escuchen, puede ser cueca, rap, salsa, etc. Se harán 8 rondas de baile y se irán eliminando cada 2 rondas 1 pareja por alianza
7. Stand de comida: Se dará la posibilidad de vender comida a los primeros medios para su VDE, a Scout y Servicio. Cada área debe contar con todo lo necesario para la venta y no repetir lo que se ofrece entre ellos. Se sugiere venta de empanadas, anticuchos, hot dogs, bebidas, café, pasteles chilenos, etc.

I°A: Anticuchos

I°B: Empanadas

I°C: Postres, helados

I°D: Hot dog

Scout: Juegos de Kermese (4)

Servicio: Kioko

VIERNES 11:

Búsqueda del tesoro¹:

Se darán una serie de pruebas que hay que cumplir, el que las reúne y encuentra el tesoro gana.

Ambientación y mascota²:

Con materiales de desecho y otros deberán ambientar el lugar asignado con el tema de su alianza y crear una mascota o disfrazar a un profesor.

Imitación de alumnos:

Pueden llegar a participar 3 profesores por alianza como máximo.

Se necesita un micrófono, amplex, etc.

Se realizará en el Escenario casino

Esta actividad consiste en que por turno las alianzas presenten 3 profesores haciendo una pequeña actuación de no más de 5 minutos imitando a un alumno de nuestro colegio. Luego por voto de un jurado será elegido los primeros 3 lugares.

Imitación de profesores:

Cada alianza debe hacer un sketch colectivo o show particular en el cual los alumnos deben imitar mínimo uno y máximo tres profesores. Se evalúa creatividad, similitud al imitado y manejo del público.

Soy único/Igualito a:

Se deberán elegir tres representantes de cada alianza. Los representantes de cada alianza deberán tratar de hacer algo que nadie más, de los que estén presentes pueda hacer, si los jurados deciden que lo que hace es único, ganará. Pero si alguien más, incluyendo al público, puede hacerlo el participante queda inmediatamente eliminado, esto último es a criterio de los jueces.

Posta de Comidas:

Cada alianza deberá tener 3 representantes, hombres o mujeres, para esta actividad donde se les mostrará la cadena de alimento que deben comer en un determinado orden de lo contrario serán eliminados.

¹ Sólo para bloque 1

² Sólo para bloque 1

La persona que se vea que esta botando comida será eliminada de la competencia y para eso habrá árbitros en la prueba.

Ganará la alianza que se haya comido todo.

Carro alegórico:

Cada alianza deberá presentar un carro decorado de acuerdo con su tema presentándolo frente al colegio, con “rey y reina” de cada alianza en él

Presentación en cancha:

Cada alianza debe hacer una presentación de máximo 13 minutos. Es requisito que todos los cursos de las alianzas participen activamente del baile, de lo contrario se descontará puntaje. Además debe contar con al menos un auxiliar, un administrativo, 5 profesores y un apoderado, mientras más adultos, mayor será el puntaje.

El tema es el de cada alianza. Se evalúa originalidad y cantidad de personas.

Recolección de basura:

Se le otorgará puntaje a las alianzas que junten la mayor cantidad de basura. Las bolsas se entregarán al encargado de limpieza, luego del baile en cancha. Prohibido vaciar basureros.

PRUEBAS TRANSVERSALES:

Autos reciclados:

Cada alianza deberá hacer un equipo de al menos 5 personas, el cual deberá ingeniárselas para construir un autito de material reciclado. Estos, deben tener la capacidad para una persona.

Se realizará una carrera el día jueves, en la cual quien llegue primero a la meta, gana. Pero además se le otorgará el puntaje más al auto más original.

Pruebas sorpresa:

Son pruebas las cuales usaremos en minutos en que las barras no estén en una actividad determinada.

Estas pruebas no requieren que la barra se mueva del lugar en el que está y pueden ir desde: un pelo con 3 nudos hasta dedicar una canción de amor.

Pruebas anunciadas:

El día martes se le entregará una lista a cada jefe de barra en la cual saldrán especificada una serie de pruebas las cuales deben ser presentadas el día miércoles a primera hora al encargado de esta prueba.

Ganará quien cumpla con la mayor cantidad de estas pruebas.

Pruebas de III° y IV° medio:

El día martes luego de la ceremonia inaugural, junto con las pruebas anunciadas, se reotorgará a cada jefe de barra una lista con una serie de pruebas exclusivas para los alumnos de III° y IV° medio, las cuales deberán ir a cumplir inmediatamente a Santiago. Estas pruebas deben ser grabadas y el video deberá ser presentado el día miércoles a primera hora, junto con las pruebas anunciadas. Ganará quien realice la mayor cantidad de pruebas correctamente.

Preguntas culturales:

Al comienzo de cada día, a partir del miércoles, se le otorgará al jefe de barra 4 preguntas las cuales serán: una matemática, una de ciencias, una de actualidad y una de farándula.

Estas deben ser respondidas exclusivamente por alumnos en el menor tiempo posible y una vez que lleguen al resultado, deben entregárselas a Juan Esteban Garnham.

Ganará quien responda las preguntas correctamente en el menor tiempo posible.

Fotografía:

El día martes, junto con las otras pruebas, se le entregará a cada jefe de barra una lista con distintos estilos y tipos de fotografía las cuales deberán entregar en un CD o pendrive el día jueves en la mañana. Habrá un jurado quien evaluará cada fotografía individualmente.

Las fotografías ganadoras serán exhibidas, el jueves en la noche, durante el desfile de modas.