



BASES GENERALES ANIVERSARIO N°111

ESTIMADOS ESTUDIANTES Y FUNCIONARIOS:

Próximos a celebrar un nuevo aniversario de nuestro colegio, invitamos a cada uno de ustedes a hacerse participe de este magno evento.

Cumplir 111 años de vida educativa, significa que somos una comunidad que en su trayectoria ha marcado destinos, sueños, vocaciones gracias a cada uno de los que han sido parte en este camino.

En este aniversario los invitamos a:

- Resaltar el espíritu de lealtad, compañerismo y respeto hacia los demás
- Mantener en todo momento una sana convivencia.
- Fomentar la unión responsable entre los estudiantes, disfrutando y participando en las actividades programadas.
- Recaltar los valores que debe tener un “Estudiante Rosarino”:
- Sentido de honradez y corrección; cuando te equivoques reconoce tu falta.
- Expresar y transmitir una sana alegría: no te desalientes ante la dificultad.
- Aprender a querer a tu colegio: demuestra con hechos y gestos este cariño.

TEMA: GRANDES CIVILIZACIONES

CIVILIZACIONES: EGIPCIOS, JAPONESES, NÓRDICOS, GRIEGOS.

RECEPCIÓN DE MÚSICA: PROFESORA jhorka.arriaza@colegiorosarioconcha.cl
(24 horas de anticipación).

DISPOSICIONES GENERALES

Centro de estudiantes:

El centro de estudiantes 2024, podrá participar en actividades MASIVAS (desfile, baile, grito), se excluye de algunas actividades por temas de transparencia, que serán definidas en la descripción de cada juego.

RECLAMOS/ DUDAS

Los reclamos, deben ser realizados exclusivamente por JEFES DE ALIANZA y deben hacerlos llegar por vía correo electrónico a los profesores Patricio Fuentes y Jhorka Arriaza. Serán respondidos con un máximo 24 horas una vez recibida la queja. Estos reclamos no se



tomarán en consideración si lo realiza una persona ajena al jefe de alianza y/o realizado por un profesor.

DISTRIBUCIÓN DE ALIANZAS

1. Civilización: Japonesa - Naranja- Patio 1

Cursos: 4° medio A, 1° medio B, 7° básico B, 6° básico A, 3° básico B, 1° básico A, Kinder A

2. Civilización Nórdica (Vikingos) - Morado - Gimnasio

Cursos: 4° medio B, 1° medio A, 7° básico A, 6° básico B, 3° básico A, 1° básico B, Kinder B:

3. Civilización Egipcia - Blanco- Patio media

Cursos: 3° medio A, 2° medio B, 8° básico B, 5° básico A, 4° básico B, 2° básico A

4. Civilización Griega - Beige - Patio 2

Cursos: 3° medio B, 2° medio A, 8° básico A, 5° básico B, 4° básico A, 2° básico B

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

BANDERA

Cada alianza deberá presentar su bandera a los jueces, de manera estirada y limpia, luego de haber sido flameada frente a las alianzas.

Reglas:

- La tela debe ser del color de la alianza.
- Debe ser representativa de su bandera.
- Sus medidas deben ser de 2 metros de largo y 1 metro de ancho.
- Debe ser sostenida de un palo (sugerencia pvc).

Se evaluará:

- Prolijidad – limpieza - Relación temática – Color - Síntesis de una idea



Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- Si no se presenta 0 puntos

MASCOTA

La mascota de cada alianza debe representar el color o la civilización. Ésta deberá presentarse frente a todo el público realizando un mini show con una duración máxima de 5 minutos.

En el show se permite utilizar parlante y/o micrófono, el material de audio deberá ser entregado al inicio de esta jornada de aniversario al encargado de la actividad o audio.

Se considerará la creatividad, diversión y el hecho que se respete el contexto escolar. Este traje puede ser de espuma hasta un disfraz reciclado.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- Si no se presenta 0 puntos

REYES Y MINI REYES

Cada alianza debe presentar dos alumnos los cuales deben ser escogidos entre estudiantes **de 7º a 4º Medio**. Ambos deben presentar alguna gracia de una duración de 2 a 5 minutos.

En cuanto al vestuario, no se puede utilizar disfraz de goma o espuma. Debe ser una caracterización de la temática, no el arriendo de un disfraz. Se puede utilizar una pista de música la que debe estar preparada con antelación para agilizar la actividad.

Los MINI REYES (**Deben ser seleccionados de Kinder - 1º y 2º básico**) su participación se realizará el día del baile masivo, lo que validará el puntaje obtenido por la presentación de la alianza completa.



Cabe recalcar que esta pareja debe ser mixta y que su participación en la alianza debe ser permanente.

SE EVALUARÁ.

- Vestimenta
- Carisma (Interpretación del personaje)
- Naturalidad al responder preguntas
- Coherencia con su concepto de alianza.
- Puesta en escena y/o talento
 - No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Los jueces les podrán hacer preguntas a los reyes según la temática y ellos deberán responder con naturalidad y ésta debe ser correcta.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

GRITO

Cada alianza debe presentar un grito que no contenga mensajes violentos, sexuales, ni discriminatorios hacia las demás alianzas. Este grito debe tener elementos del color y de la temática correspondiente, ritmo acorde y sonar fluido.

Reglas:

- No se pueden utilizar parlantes, ni micrófonos.
- Tendrá que durar como mínimo 2 minutos hasta 4 como máximo.
- Debe mencionar elementos de la civilización asignada.
- No se puede mencionar a las demás alianzas específicamente.
- Prohibido utilizar basureros de las salas de clases y elementos del colegio (cortinas, plantas, materiales, fierros de cortinas, entre otros).
- Toda la alianza presente deberá participar.



Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación del grito 0 puntos

BAILE MASIVO.

Participan a lo menos dos estudiantes por cada curso de kínder hasta 4º Medio junto con al menos 3 profesores y/o asistentes de dicha alianza. La coreografía debe tener buena coordinación de los participantes, la música puede ser variada (mix de canciones, de diferentes ritmos musicales, no puede ser de un estilo único). **Es obligatorio que estén caracterizados de la civilización asignada.**

Se acepta que se utilice algún elemento para bailar (escenografía) y el **tiempo de duración debe estar entre los 5 y 8 minutos.**

Esta información (música) debe ser entregada con antelación al jurado.

Se evaluará:

- Coordinación entre participantes.
- Cumplir con la cantidad de estudiantes por cada curso.
- Participación de 3 profesores y/o asistentes de aula como mínimo.
- Tiempo de duración del mix musical.
- Diferentes ritmos de música.
- Cumplir con el plazo de entrega de la música.

Puntaje:

- 400 puntos al ganador
- 300 puntos al 2º lugar
- 200 puntos al 3º lugar
- 100 puntos al 4º lugar
- No presentación del baile masivo 0 puntos

VESTIMENTA RECICLADA.



Un representante de cada alianza deberá desfilarse con vestimenta reciclada, construida por la alianza. Está prohibido que sea realizado fuera del establecimiento con anterioridad.

Todo artículo y prenda de la vestimenta reciclada presentada por él o la modelo, deberá ser de material reciclado, no puede haber tela en este. La vestimenta es libre, no es necesario que refleje ni temática ni el color de la alianza. Debe ser creativa e innovadora, puede ser un traje de dos piezas o un vestido, es elección de la propia alianza.

Puntaje:

- 300 puntos al ganador
- 250 puntos al 2º lugar
- 200 puntos al 3º lugar
- 150 puntos al 4º lugar
- La no presentación de la vestimenta reciclada será evaluada con 0 puntos.
- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

DESFILE MASIVO

Según sorteo, cada alianza desfila ante el público y el jurado. Serán considerados aquellos disfraces que representan el tema de la alianza, es decir, puede ser alguna caracterización de la vestimenta de la civilización, dando el mayor esfuerzo para identificarla. Puede representar algún personaje, película, serie, entre otros elementos propios de la cultura.

El jurado contará el número de participantes que desfilen con el disfraz correspondiente.

Recordar que en el desfile pueden participar los estudiantes y todos los integrantes de la familia que quieran acompañar, **los profesores disfrazados tienen puntaje doble al igual que los apoderados.**

Gana la alianza que desfile con la mayor cantidad de participantes disfrazados.

Puntaje:

- 400 puntos al ganador
- 300 puntos al 2º lugar
- 200 puntos al 3º lugar
- 100 puntos al 4º lugar
- No presentación de desfile masivo 0 puntos.

CAMPAÑA SOLIDARIA



El responsable de la campaña, designado por la alianza es quien hará entrega de las cajas, a don Bernardo López, Subdirector de formación, para luego ir a bodega y dejar las cajas para poder ser revisadas.

Cada alianza deberá entregar un total de 5 cajas de mercadería, las cuales tienen el fin de ayudar a familias de nuestra comunidad. Las cajas deben contener los siguientes productos, sin importar su marca.

La canasta deberá ser entregada a más tardar el día jueves 29 de agosto a las 17:30 horas en la oficina del Subdirector.

PRODUCTOS:

- 2 kilos de azúcar
- 2 tarros de conserva de jurel
- 2 litros de Leche
- 2 kilos de arroz
- 1 botellas de aceite de 900 cc
- 2 kilos de harina
- 3 salsas de tomate
- 3 paquetes de tallarines
- 2 kilos de legumbres
- 4 rollos de papel higiénico
- 1 tubos de pasta de dientes
- 1 barras de jabón
- 1 paquete de detergente de 400 grs.
- 1 (Chocolate o dulce o queque)
- 1 Carta fraterna de saludo y buenos deseos para la familia

Puntaje:

Cada caja completa recibe 100 puntos. El máximo de cajas contabilizadas son 5, completando un total de 500 puntos.

CELEBRACIÓN LITÚRGICA



Participan 10 estudiantes de cada curso por cada alianza. Deben presentarse adecuadamente vestidos para la ocasión (uniforme escolar).

Se contabilizarán los estudiantes al momento de entregar la autorización en la entrada de la iglesia, alumno que no tenga la autorización no validará para su alianza. El inspector general Fabián Ramírez y el subdirector Bernardo López deberán ayudar a que el proceso de traslado a la iglesia y la entrega de la autorización sea ordenado.

En la autorización se pedirá identificar de qué alianza pertenece, por ende, posteriormente los encargados contarán a los participantes de cada alianza y se sacará un porcentaje de ellos, la alianza con mayor porcentaje de asistencia obtendrá el primer lugar en la actividad.

Puntaje:

- 400 puntos al ganador
- 300 puntos al 2º lugar
- 200 puntos al 3º lugar
- 100 puntos al 4º lugar
- 0 puntos a la inasistencia.

GYMKANA

Participan 6 por alianza (3 hombres y 3 mujeres). El primer participante deberá avanzar saltando la cuerda, pasar por detrás de la mesa y luego volver al punto de inicio. El segundo participante tendrá que avanzar lo más rápido posible con un limón entre las rodillas, pasar por detrás de la mesa y luego volver al punto de inicio de la misma forma. El siguiente participante tendrá que correr hasta la silla y tomar una naranja que está allí, pelarla, comerla y luego vuelve corriendo con la cáscara al inicio. La siguiente pareja deberá amarrar con una cuerda un pie del otro integrante y correr hasta la silla, darle la vuelta y volver a la partida. El último participante deberá correr hacia la silla y beber el agua de una botella que se encuentra debajo de ésta lo más rápido posible y luego volver al punto de partida. La alianza que logre terminar primero será la ganadora. (Las parejas de los pies amarrados deberán estar amarrados antes de que empiece la carrera).

Puntaje:



- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

LA MESA PIDE

Participa toda la alianza, pero solo una persona tendrá que llevar las cosas al juez, este delegado siempre tendrá que ser él mismo, su nombre se tendrá que dar a conocer al principio del día a los jueces. Se pedirán 3 objetos secretos. La alianza que llegue con más objetos primero ganará la prueba. Los puntajes serán otorgados de acuerdo con los objetos entregados en el tiempo asignado.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

VESTIR AL MONO

Participan 9 estudiantes, 4 hombres y 4 mujeres, el mono libre elección. Cada equipo tendrá que recolectar la mayor cantidad de ropa antes de comenzar la competencia, la cual será ubicada en una mesa al lado del estudiante que será vestido. Los alumnos deberán ubicarse en una fila por alianza detrás del cono, para que cuando empiece la competencia corran en su respectivo orden. Primero correrán hacia la mesa, tomarán la prenda que desean ponerle al mono, se la colocarán y luego volverán al punto de partida para que salga el siguiente participante. La alianza que tenga al estudiante vestido con mayor cantidad de prendas puestas será la ganadora. Solo se aceptan: poleras pabilo, polera manga corta o larga, polerones, chalecos, chaquetas, parkas, short, calzas y pantalones. Gana la alianza que más ropa logre colocar al mono en 5 minutos.

Puntaje:



- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

TIRAR LA CUERDA (5°-8vo)

Participan 6 alumnos por alianza, 3 hombres y 3 mujeres. El objetivo del juego es que cada equipo tire de la cuerda junto con los miembros del equipo contrario hacia su lado. El juego se gana cuando cualquiera de los lados con la marca blanca cruza el punto central.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

QUEMADAS (DODGE BALL)

Participán 6 estudiantes varones, 3 de cada curso. El juego consiste en quemar a todo el equipo rival, lanzándole la pelota y que ésta toque al jugador y caiga al suelo. En ese momento se considerará quemado. Si un jugador es quemado, debe salir de la cancha y situarse detrás de la línea de fondo de su equipo. Se puede revivir un jugador, atrapando la pelota lanzada por el rival sin que caiga al suelo. Si eso ocurre, el que la lanzó queda automáticamente quemado y quien la atrapa rescata a un compañero.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos



LA SILLITA MUSICAL

Participan 2 alumnos por alianza, los cuales deben ser mixtos. Se disponen 7 sillas para los 8 participantes y en la medida en que se detiene la música, se deberán sentar y el que queda sin asiento, será eliminado. El último participante que quede sentado o sentada será el ganador o ganadora.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

FUERZA GRECORROMANA

Participan 2 estudiantes por alianza, 1 hombre y 1 mujer. El juego consiste en sacar del óvalo al adversario completamente, empujando al oponente sólo con sus brazos, sin utilizar hombros, codos, piernas, pie ni arrastres de ningún tipo.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

BAILE DE PAREJAS

Participan 1 pareja de cada curso. Libre elección. Serán premiados aquellas parejas de baile que a juicio del jurado cumplan con los diferentes estilos de baile, tengan mayor variedad de pasos y presenten mejor coordinación entre ellos y con el ritmo de la música.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar



- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

EVALUACIÓN DE BARRAS

Se evaluará el comportamiento y entusiasmo que presenten los integrantes de cada alianza a la hora de hacer barra. La limpieza de los espacios asignados es fundamental al momento de finalizar cada jornada. Esta evaluación se realizará con puntaje los días miércoles 28 y jueves 29 de agosto.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

VOLEIBOL

Se realizarán partidos de vóleibol mixto al mejor de 11 puntos (sacando 2 puntos de ventaja) (3 hombres y 3 mujeres por alianza, manteniendo 3 integrantes por curso). Se sortearán los contrincantes. Luego se enfrentarán perdedor contra perdedor para ver quién obtiene el tercer y cuarto lugar. Luego se enfrentarán las alianzas que ganaron su primer partido para ver quién obtendrá el primer y segundo lugar.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

PRESENTACIÓN DEL ROSTRO PINTADO

Cada alianza debe presentar a 1 estudiante maquillado según el tema entregado por los jueces. Ellos se encargarán de determinar qué maquillaje se ve más prolijo, detallado y refleja



mejor la temática. Quien represente mejor el tema obtendrá el mayor puntaje. La creación del maquillaje comenzará a las 10:00 de la mañana. Los participantes deben presentarse en biblioteca con su rostro limpio sin maquillaje. Luego se les autorizará para iniciar la prueba donde estimen conveniente.

Criterios de evaluación:

- Cumplimiento de la temática otorgada por los jueces.
- Colorimetría del maquillaje acorde a la temática.
- Simetría del maquillaje.
- Prolijidad y limpieza.
- Originalidad y creatividad.
- Cumplimiento del tiempo establecido para la realización del rostro pintado.
 - No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

TENIS DE MESA

Participan 1 hombre y 1 mujer por alianza. Se sortearán los partidos entre las 4 alianzas. Se jugará en modalidad individual. Cada partido será al mejor de 11 puntos. Luego del primer partido los ganadores jugarán por el primer lugar y los que perdieron el primer partido jugarán por el tercer y cuarto lugar.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos



SI SE LA SABE CANTE

Participán 4 estudiantes por alianza. Cada equipo deberá ubicarse detrás del cono y correr a tomar un peto. El que toma primero el peto, se le entregará el micrófono para cantar la letra de la canción que se escucha. Se le bajará el volumen a la música y tendrán que cantar la letra correctamente, de lo contrario el punto no será contado. El equipo que acierte más canciones obtendrá el mayor puntaje (el equipo de jueces decidirá si es válido o no lo cantado).

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

BÁSQUETBOL 3X3

Los alumnos conforman un equipo de 3 integrantes por alianza (mínimo una mujer en cancha). No puede haber un equipo conformado por estudiantes de un mismo curso. La duración del partido será de 7 minutos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

DISFRAZ CULTURAL

Participan 1 estudiante por alianza libre elección. Deberá presentar una vestimenta que represente a la cultura asignada por alianza, confeccionado por sus propias manos. Tiene que



respetar los elementos característicos de la civilización. Está prohibido traer elementos fabricados con anterioridad y/o comprados.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

FÚTBOL ROSARINA

Participán 6 estudiantes en cancha, 5 jugadoras y 1 arquero. Se disputa 1 tiempo de 8 minutos. En caso de empates se lanzarán 3 penales por equipo. Se regirá el reglamento de futbolito, es decir goles de todos lados, excepto del arquero.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

Participan 2 estudiantes por curso (mixto). El juego consiste en contestar un set de preguntas elaboradas por la comisión a cargo, en torno a diferentes temáticas y/o asignaturas. El alumno/a que no contesta o se equivoca será eliminado. El ganador es la alianza que más puntos acumule.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Cada pregunta correcta equivale a 1 punto.

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar



- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

AJEDREZ

Participa 1 representante por alianza. El objetivo del juego es dar jaque mate, es decir, amenazar al rey del oponente con la captura hasta que sea inevitable.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

BATALLA DE SUMO

Participan 2 representantes por alianza, obligatoriamente la pareja debe ser mixta. Los participantes oponentes se ubican en la zona delimitada de juego, en donde deben intentar sacar de la zona de juego a su rival.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

ROSARIO CROSSFIT

Participan 2 representantes por alianza, obligatoriamente la pareja debe ser mixta. El y la participante deben pasar los obstáculos y pruebas propuestas en el circuito. El o la ganadora



será el competidor/a que termine la prueba en el menor tiempo posible o quien termine el circuito primero.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

SPEED CUP

Participa 1 estudiante por alianza hombre o mujer. El juego consiste en ordenar vasos de colores según el modelo en el menor tiempo posible.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

BATALLA DE RAP/IMPROVISACIÓN

Participa 1 estudiante por alianza, hombre o mujer.

Se competirá en formato semifinal y final.

Consistirá en tres rondas, de dos minutos cada una, con derecho a réplica. Cada participante consta de un minuto para atacar y otro para responder, en orden ABBA. Seguido de una ronda en formato “4x4” de 120 segundos de forma ABAB.

Los jueces determinarán cuál es la mejor improvisación. Si el jurado determina que ningún participante demostró superioridad se recurrirá a réplica. En esta etapa de la competencia la modalidad será dos minutos 4x4, la utilización de garabatos de manera despectiva queda estrictamente prohibida. En caso de que ello no se cumpla el competidor será descalificado. La base la proporciona la comisión organizadora.

Tiempo: 1 minuto cada intervención.

Criterios de evaluación:



- El jurado deberá elegir al ganador según el competidor que se desenvuelva mejor escénicamente.
- Que los participantes cumplan con los tiempos de intervención.
- Que los versos sean acordes a la pista otorgada.
- El respeto a su contrincante y alianza.
 - No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Descalificación: Cualquier falta grave al reglamento interno de convivencia escolar del colegio. El curso que hace uso de garabatos o lenguaje inapropiado de forma despectiva. Presencia de alguien externo al curso. Se presentan distracciones a otro participante, entorpeciendo su rendimiento. Si se detecta cualquier tipo de comportamiento anticompetitivo. Presencia de desnudos (genitales, glúteos o senos). Ofensas dirigidas al colegio o a cualquier miembro de la comunidad escolar. En caso de descalificación y dependiendo la causa se aplicará manual de convivencia y puntaje máximo en resta.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos.

PENALES CIEGOS - VARONES

Participan 5 integrantes por cada alianza, 2 por curso, más 1 arquero de libre elección. Sólo varones. El juego consiste en patear el penal con los ojos vendados o tapados. Gana la alianza que convierte más penales y haya llegado a la final. En caso de empate, patearán de a 1 penal cada alianza.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador



- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos.

MI NOMBRE ES

Participan 1 estudiante por alianza, hombre o mujer. La actividad consiste en imitar a un cantante a elección, considerando caracterización absoluta y desplante escénico. Puede realizar doblaje o play back.

- No pueden participar integrantes del centro de alumnos.

Criterios de evaluación:

- Caracterización del cantante a imitar.
- Desplante escénico.
- Conexión con el público.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos.

FÚTBOL MIXTO. (5º-8vo)

Participan 6 estudiantes en cancha, 3 hombres y 3 mujeres. Mínimo 1 hombre y 1 mujer por curso. Se disputa 1 tiempo de 8 minutos. En caso de empates se lanzarán 3 penales por equipo. Se regirá el reglamento de futbolito, es decir goles de todos lados, excepto del arquero.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar



- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

JUEGO DE DAMAS

Participan 1 integrante por alianza.

El objetivo del juego es capturar las fichas del oponente o acorralar para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura.

Reglas:

- Los jugadores se turnan para mover una ficha.
- Puedes mover una ficha a un cuadrado adyacente (horizontal, vertical o diagonal).
- Si una ficha del oponente está en un cuadrado adyacente, puedes saltar sobre ella y capturarla.
- Puedes seguir saltando y capturando fichas en la misma jugada si hay oportunidad.
- Si llegas al final del tablero con una ficha, se convierte en una "dama" y puede moverse en cualquier dirección.
- No puedes mover una ficha a un cuadrado ocupado por otra ficha tuya.
- No puedes saltar sobre una ficha tuya propia.
- Debes capturar una ficha del oponente si tienes la oportunidad.

Gana el juego:

- El jugador que capture todas las fichas del oponente gana.
- Si un jugador no tiene fichas para mover, pierde.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

GALLINITA (5º-8vo)

Participán 12 estudiantes por alianza, 6 hombres y 6 mujeres. Respetando 3 hombres y 3 mujeres por CURSO.



Deben avanzar lo más rápido llevando una pelota de tenis entre cada pierna sin que caiga al suelo. Si se cae la pelota debe volver al inicio y comenzar de nuevo. Debe ser depositada en un bowl, de esta manera se da el pase al siguiente compañero. Gana la alianza que deposite más rápido todas las pelotas.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

PASANDO EL ARO (5º-8vo)

Participan 15 integrantes por alianza. Se ubican en un círculo y se toman de las muñecas, el primer integrante está posicionado dentro de un aro, el cual debe subir por su cuerpo y pasarlo al del compañero sin soltarse de las manos. Gana la alianza que termine primero en pasar el aro a todos los integrantes. Si se sueltan o usan las manos para pasar el aro, se devuelven al punto de partida e inician de nuevo.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

PENALES CON EL TACO. (5º-8vo)



Participan 10 integrantes por alianza, 5 damas y 5 varones. Se coloca un elemento fijo como arquero y se lanzan 1º penales con el taco, uno por cada participante. Gana la alianza que convierte más goles.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

GYMKANA 2

Participan 12 participantes por alianza (6 hombres y 6 mujeres)

El primer y segundo estudiante deberán saltar con el saco pasando por detrás de la mesa y devolverse de la misma manera al inicio.

El tercer estudiante deberá trasladar el huevo en una cuchara apoyada en la boca, sin usar las manos hasta la mesa, luego dejar el huevo y la cuchara en ese lugar y devolverse corriendo (si se cae el huevo, parte del inicio el traslado).

El cuarto y quinto participante tiene que trasladar hasta la mesa una pelota de ping-pong golpeándola con la paleta, sin que ésta caiga al suelo y se devuelve corriendo.

El sexto, séptimo, octavo y noveno participante, debe saber un dulce del plato con harina, mostrarlo al jurado y volver corriendo.

El décimo participante, corre a armar el rompecabezas de la bandera, una vez armado, vuelve corriendo.

El undécimo y duodécimo participante corre con el globo inflado hasta la silla, donde deberá reventarlo, sentándose sobre él.

Gana la alianza que realice las pruebas en el menor tiempo posible, respetando las reglas.

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar



- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

CUERPO A TIERRA. (5°-8vo)

Participán 12 estudiantes por alianza. (6 niñas y 6 niños).

Los participantes se ubican en un hilera, uno detrás del otro, el último de la fila grita “cuerpo a tierra, todos se acuestan en el piso dejando una distancia entre ellos, el que gritó pasa corriendo saltando sobre ellos, luego corre lo más rápido posible hasta la silla, vuelve y de espaldas a sus compañeros pasa la pelota por el túnel de piernas, cuando llega al final, se inicia de nuevo.

Gana la alianza cuando todos los integrantes de la fila hayan pasado.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos

TACA - TACA

Dos integrantes por alianza. Se sortearán los partidos entre 4 alianzas. Se jugará en modalidad parejas. Cada partido jugará 3 pelotas. Luego del primer partido los ganadores jugarán por el primer lugar y los que pierden, jugarán por el tercer y cuarto lugar.

Puntaje:

- 200 puntos al ganador
- 150 puntos al 2º lugar
- 100 puntos al 3º lugar
- 50 puntos al 4º lugar
- No presentación 0 puntos