

BASES
SEMANA SC 2025
“MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA”

PRESIDENTA: Josefina Promis

VICEPRESIDENTA: Angélica Coloma

SECRETARIA: Fernanda Maass

TESORERA: Sofía Lerdo de Tejada

DELEGADA DE ECOLOGÍA: Francisca Szot

DELEGADAS DE PASTORAL: Sofía Verdugo e Ignacia Poblete

Semana SC 2025:

Dirigido a: Comunidad SC

Lugar: Instalaciones del Colegio

Fecha: 15, 17 y 18 de Julio

Horario:

- Viernes 18 de Julio: **8:10 a 13:20**
- Martes 15 y Jueves 17 de Julio: **8:15 a 13:10**

La Semana SC, es una actividad muy esperada por toda la comunidad, en donde el compañerismo y el trabajo en equipo toman protagonismo, para permitir a los estudiantes competir sanamente por el título de ganador. Durante tres intensos y emocionantes días, se demuestra el trabajo duro de semanas donde cada alianza pone todo de sí para lograr un objetivo común.

Tema: “MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA”

Alianza A: Europa del Este

Alianza B: Polinesia

Alianza C: Medio Oriente

Colores de Alianza:

Europa del Este: Azul, Plateado, Rojo

Polinesia: Verde, Rosado y Celeste

Medio Oriente: Naranja, Morado y Dorado

- **Alianza A: Europa del Este:** La zona geográfica de Europa Oriental, como su nombre lo indica, se ubica en el territorio al este del continente europeo, limitando al sur con el Mar Mediterráneo, Mar Caspio y Mar Negro, al norte con el océano Ártico y al este con los Montes Urales. Esta región se caracteriza por la presencia de la cultura eslava y por la posterior influencia de la Unión Soviética, además de por la gran diversidad de los países que la componen. Numerosos pueblos e imperios han pasado por estas tierras, tales como el Imperio Romano, el Imperio Austro-Húngaro y el Imperio Ruso, motivo por el cual la cultura europea oriental es una de las más ricas en el mundo. Su fractura con Europa Occidental, si bien no tiene una fecha específica, se atribuye en gran medida al Gran Cisma de Oriente y

Occidente en el siglo XI D.C, en donde en su mayoría Europa oriental optó por la religión cristiana ortodoxa, mientras que occidente mantuvo la religión católica. Esta diferencia provocó que su cultura conservara valores más tradicionales y desarrollará un estilo arquitectónico característico, con imponentes catedrales góticas además de opulentos palacios y edificios, que se mezclan con sus castillos medievales. Su forma de vida gira en gran medida en torno a la familia y al clima de la región, con crudos inviernos y soleados veranos. Por esto mismo es que el núcleo familiar y la vida en el interior es un elemento fundamental de Europa del Este. La historia de esta zona está marcada por la Revolución Rusa a inicios del siglo XX, que terminó con el gobierno de los zares y provocó el ascenso de los comunistas al poder. Tras la formación de la Unión Soviética, los países de la región pasaron a ser gobernados por un mismo régimen, razón por la que aún comparten fuertes lazos. Con el inicio de la Guerra Fría en 1945, las relaciones entre oriente y occidente se hicieron cada vez más tensas, y a causa del “telón de acero”, las diferencias culturales se marcaron aún más. Actualmente, con la caída de la U.R.S.S, podemos ver que Europa Oriental se conforma por numerosos Estados, y la disputa por la soberanía de sus naciones se ha vuelto un problema recurrente. El ejemplo más claro de esto es la actual guerra entre Rusia y Ucrania, que ha cambiado la vida de sus habitantes. Pero a pesar del conflicto y el frío que la caracteriza, Europa del Este ha podido demostrar una riqueza cultural sin igual, aún con una historia tan dolorosa. Es una muestra de que incluso en la adversidad, el espíritu de la humanidad y la comunidad pueden surgir.

- **Alianza B:** Polinesia: Se conoce como Polinesia al vasto grupo de islas y archipiélagos en el océano pacífico, caracterizadas por sus paisajes naturales y culturas indígenas, que a pesar de encontrarse separadas por grandes distancias, comparten elementos culturales que le dan sentido a la identidad polinésica. Su cultura data del año 1000 A.C, cuando los primeros pobladores llegaron a las islas desde Asia, y se ha enriquecido con el paso de los años, formando cientos de pueblos y asentamientos en todo el océano. A causa de la geografía del territorio, los polinesios desarrollaron una forma de vida fuertemente entrelazada con el mar. Es por esto que históricamente son reconocidos como talentosos navegantes y grandes

astrónomos, capaces de cubrir enormes distancias en barco y orientarse gracias a las estrellas. Esto fue necesario para establecer el comercio entre islas, que resultaba fundamental a causa del aislamiento de algunas de ellas. De esta forma, a pesar de sus diferencias, la gente de esta región comparte un sentido de identidad. Otra característica esencial de la cultura de la Polinesia es su fuerte conexión con la naturaleza y la rica mitología de sus pueblos, los cuales presentaban sus respetos y alabanzas a numerosas deidades a quienes atribuían los fenómenos naturales. Es importante mencionar la gran presencia volcánica en muchas de estas islas, lo cual afectó tanto su geografía como la disponibilidad de recursos. Estos últimos también han convertido a las islas en puntos de interés de múltiples imperios y potencias mundiales, lo cual ha convertido a La Polinesia en una región de constante conflicto y tensiones políticas. La resistencia a la colonización de estos pueblos en contraste a la necesidad de insertarse en un mundo globalizado a pesar de su aislamiento, han hecho de esta zona un lugar de incertidumbre incluso en la actualidad. Sin embargo, es importante valorar el sincretismo cultural que se ha propiciado y la sabiduría que podemos extraer de los pueblos de la Polinesia, tanto tecnológica como culturalmente, recordándonos siempre la importancia de cuidar nuestro planeta y el carácter sagrado de la naturaleza.

- **Alianza C: Medio Oriente:** También conocida como Oriente Medio, esta zona geográfica corresponde al norte de África y el sudeste de Asia. Reconocida por sus vastos desiertos y diversos pueblos, es una región rica en cultura e historia, siendo el territorio de algunas de las primeras civilizaciones en la historia de la humanidad. A inicios del siglo VII D.C, con el profeta Mahoma se daría inicio a la religión del Islam, que establecería una influencia permanente en el Medio Oriente, siendo la principal religión de la zona, seguida por cristianismo y el judaísmo. La presencia transversal del desierto y el mar mediterráneo han moldeado a sus pueblos, los cuales han adaptado sus costumbres, vestimentas y construcciones en torno a estos. Su cultura también ha sido definida en gran parte por las características geográficas de la zona; las construcciones de piedra y arcilla para aislarse de las altas temperaturas, la ropa ligera que cubre todo el cuerpo para protegerse del sol y la tradición mercante de las artesanías del desierto, a

través del comercio tanto terrestre como marítimo. Desde las pirámides de Giza, hasta las mezquitas en Turquía, y los templos judeocristianos en Israel, la arquitectura en esta parte del mundo destaca. Históricamente, son numerosos los pueblos e imperios que se han establecido en el Medio Oriente. Tanto el antiguo Egipto como Mesopotamia y Sumeria se asentaron en esta tierra durante los inicios de la civilización, para ser sucedidos por grandes imperios como el Imperio Romano, el Imperio Musulmán y los Turcos Otomanos. En la historia reciente, son múltiples las disputas y guerras que han tomado lugar aquí, como la guerra en Siria e Irak, o el actual conflicto Palestino-Israelí. Sin embargo, esto no ha sido impedimento para que florezca una cultura llena de alma y sentido de comunidad en el Medio Oriente, el cual a pesar de sus áridos desiertos y cruda historia, sigue siendo un lugar lleno de vida.

A continuación les dejamos la tabla con los países, personajes y bailes típicos que participaran en cada alianza:

Europa del Este:	Polinesia:	Medio Oriente:
Polonia Hungría Rumania Rusia Republica Checa Eslovaquia Bulgaria Ucrania Moldavia Serbia Croacia Bosnia y Herzegovina Albania Kosovo Montenegro	Samoa Tonga Hawaii Islas Cook Polinesia Francesa Niue Tokelau Rapa Nui Fiyi Nueva Zelanda Kiribati Tuvalu Vanuatu Islas Wallis y Futuna Tahití	Arabia Saudita Irak Irán Siria Israel Líbano Jordania Egipto Qatar Emiratos Árabes Unidos Palestina Turquía Chipre Omán Marruecos
Rasputín	Maui	Mahoma

Zares Eslavos	Maoríes Hawaianos	Faraones Sultanes
Hopak Hora	Haka Danza tahitiana	Baladi Dabke

Participación Pilares:

Libertad para el compromiso: En esta Semana del Colegio, buscamos que cada uno de los alumnos tengan la oportunidad de empoderar sus voces y poner sus talentos al servicio de un objetivo común. Cada uno podrá dar todo de sí comprometiéndose libremente con su alianza y compañeros. Es muy importante la sana competencia en donde haya honestidad entre todos para llevar a cabo las actividades y proyectos.

Vocación de excelencia: La semana es una gran oportunidad para que cada uno pueda desarrollar su mayor potencial, mejorando no solamente el alcance de metas personales sino el trabajo en equipo. Para esto los alumnos deberán aprender los respectivos temas y poner en práctica sus conocimientos para enfrentar de la mejor manera posible cada prueba.

Convivencia para la paz: A pesar de estar bajo un marco competitivo, es fundamental trabajar la sana competencia entre las alianzas, donde los estudiantes fomenten el buen trato, respeto y trabajo en equipo, creando así un ambiente de inclusión y buena convivencia dejando así cabida para todos y todas.

Jefas de alianza y toquis:

Cada alianza tendrá dos jefas de IV° Medio, elegidos por esta misma generación a través de una votación, donde es obligación que esté presente una de las dos Profesoras Jefas de cuarto medio para evitar cualquier tipo de conflicto. Asimismo, de 1° a 8° básico se tendrán dos toquis por cursos, y por

Último, de I° a III° medio deberán tener una encargada, con un rol similar al de "toqui" inscribiendo a los participantes en las actividades y comunicando sus preocupaciones con las Jefas o CASC.

Debido a que la generación de IV° medio son 2 cursos, dividiremos a la generación en 3, dejando todos los grupos equitativos y tomando en cuenta las preferencias de cada una. Considerando que la cantidad de alumnas de IV° por alianza no cubre totalmente los roles propios que se necesitan cubrir, **EXCLUSIVAMENTE** en el caso de las toquis será necesario pedirle ayuda a la generación de III°, según la propia disposición de estas alumnas para asumir el cargo. Es importante destacar que se priorizará la preferencia de las alumnas de IV° a la hora de asignar estos cargos.

Las jefas de alianza, desde que comienza la preparación de la semana, podrán ser sancionados con disminución de puntos a la alianza, o con la expulsión de su cargo si realizan algún acto irrespetuoso como, insultos verbales, violencia física o psicológica, sabotaje en las competencias, humillaciones a otras personas, comentarios o gritos despectivos, entre otras cosas contra la misma u otra alianza, juez o miembro del CASC incluyendo a asesores, administrativos o profesores.

LAS JEFAS DE ESQUEMA, CARNAVAL, PLAYBACK DEBEN SER DE IV° MEDIO. RECORDAMOS QUE UNA PERSONA NO PUEDE TENER DOS CARGOS, POR EJEMPLO, SER TOQUI Y JEFA DE ESQUEMA.

TOQUIS: Se podrán empezar a organizar con sus cursos desde el 4 de Junio. En caso de toquis de 1° a 5° deberán ir a pedir permiso a la encargada de disciplina del ciclo superior y a la subdirectora del ciclo que corresponda el curso a su cargo, para organizar el día y hora en la que irán a presentarse y organizar las actividades.

Para las toquis de 6° en adelante, pueden ir y pedir de manera respetuosa permiso al profesor jefe durante los 15 minutos de la mañana, si las dejan pasar a dar información.

DISTRIBUCIÓN DE CURSOS:

Para las generaciones que tienen únicamente dos cursos, estos se distribuirán de la siguiente forma:

Generación 6º básico:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
Agustina Manzur 6ºB Josefina Álvarez 6ºB Rafaela Fuentes 6ºB Amparo Pino 6ºB Magdalena Román 6ºB Ignacia Borbolla 6ºB Margarita Asenjo 6ºB Dominga Ekdhal 6ºB María Jesús Neira 6ºB Colomba Palacios 6ºB Fernanda Zamorano 6ºB Rafaela Gorigoitia 6ºA Matilde Campos 6ºA María Ignacia Criado 6ºA Sofía Lavín 6ºA Lucía González 6ºA Sofía Loyola 6ºA Trinidad Moraga 6ºA Josefa Ramírez 6ºA Matilde Ureta 6ºA María Jesús Vergara 6ºA	Juana Gutiérrez 6ºB Josefina Molina 6ºB Antonia Fernández 6ºB Emilia Vera 6ºB Fernanda Pinto 6ºB Macarena Domínguez 6ºB Alejandra Despouy 6ºB Amanda Gutiérrez 6ºB Fernanda Espinoza 6ºB Amanda Casals 6ºB María Amelia González 6ºB Olivia Álvarez 6ºA Josefa Cabezas 6ºA María Castellanos 6ºA Josefa Farías 6ºA Josefina Garnham 6ºA Josefina Faúndez 6ºA Josefina Mellado 6ºA Magdalena Pozo 6ºA Pascale Tobar 6ºA Antonia Vargas 6ºA	Inés Dussailant 6ºB Antonia Cornejo 6ºB Elisa Ossa 6ºB María Paz Irigoyen 6ºB Ignacia Ojeda 6ºB Maite Arévalo 6ºB Agustina Aldunate 6ºB Trinidad Retamal 6ºB Dominga James 6ºB Jacinta Duplaquet 6ºB Alicia Rufatt Von 6ºB Belén Abu-Khalil 6ºA Julieta Barros 6ºA Constanza Camps 6ºA Dominga De La Carrera 6ºA Renata Gálvez 6ºA Federica Barbero 6ºA Olivia Machiavello 6ºA Fernanda Pinto 6ºA María Spaansen 6ºA Lucía Valenzuela 6ºA Leonor Vergara 6ºA

Generación IIº medio:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
María Emilia Romero IIºA Catalina Meléndez IIºA Rosario Alegría IIºA Isidora Arrieta IIºA Trinidad Vergara IIºA Magdalena Cáceres IIºA Lucía Araya IIºA Anne Sophie Pommer IIºA Colomba Karmy IIºA Rosario Muñoz IIºB Magdalena Rojas IIºB	Emilia Goich IIº A Emma León IIºA Emma Kramer IIºA Marcela Guerrero IIºA Josefina Campos IIºA Eloísa Torres IIºA Sofía Aguirre IIºA María Agustina Monge IIºB Martina Villouta IIºB Daniela Órdenes IIºB Ignacia Allende IIºB	Catalina Gutiérrez IIºA Josefina González IIºA Josefa Lara IIºA Daniela Silva IIºA Rafaela Noton IIºA Sofía Stange IIºA Clara Carballeda IIºA Valentina Sepúlveda IIºA María Trinidad Fuentes IIºA Justina Mato IIºB María Jesús Palma IIºB

Amelia San Martín IIºB Violeta Valdivia IIºB Paula Mahave IIºB Catalina Toledo IIºB Maite Novoa IIºB	Rafaela Bruce IIºB Martina Nicholson IIºB Esperanza Villanueva IIºB Sofía Rojas IIºB Emilia Salinas IIºB	Martina Riderelli IIºB Josefina Acuña IIºB Matilda Farfán IIºB Emilia Arellano IIºB María Jose Medel IIºB
--	--	---

Generación IVº medio:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
Lucía Peralta	Javiera Durán	Catalina Morales
Trinidad Cañas	Manuela Edwards	Josefa Arellano
Agustina Díaz	Josefa Harrison	Valentina Sepúlveda
Klara Tiselj	Gabriela Salazar	Josefa Valle
Florencia Bravo	Trinidad Flores	Trinidad Hormazábal
Javiera Sepúlveda	Elisa Cáceres	Trinidad Morales
Susana Navarrete	Florencia Molina	Catalina Sepúlveda
Maite Tapia	Florencia Salinas	Isidora Álvarez
Martina Prieto	Noelia Rivera	Sofía Valenzuela
Trinidad Martínez	Amanda Varas	Dominga Karmy
Agustina Del Valle	Gabriela Castañeda	Agustina Domínguez
Simona Massera	Florencia Saavedra	Martina Argomedo
Matilde Hoyos	Isidora Díaz	Martina Espinaza
Amanda Carrasco	Sofía Cáceres	Amelia López
Lucía Seguel	Bernardita Fuentes	Dominga Behm
	Francisca Sánchez	Magdalena Mesías

El resto de las generaciones se dividirán por letra de curso: A, B y C

SISTEMA DE COMPETENCIA:

- Todos los participantes de las distintas actividades, **tendrán** que usar vestimenta (no solo accesorios) de los colores que le correspondan o disfraz de la alianza, para que así puedan distinguirse entre ellos.
- La competencia se dividirá en categorías dependiendo del juego (cada categoría está especificada en la descripción del juego; por favor poner atención en esta parte ya que las categorías varían según el juego).
- De 1° a IV° medio podrán ensayar y planificar actividades de la Semana SC el día jueves 10 de julio de las 14:00 a 16:00 y el viernes 11 de julio de 13:20 a 15:20 (el horario de almuerzo del ciclo superior se adelantará en función de respetar el tiempo de ensayo).
 - Desde 6° a IV° medio podrán quedarse a ensayar fuera del horario escolar, dentro del establecimiento del colegio (a cargo de las/os toquis o jefas de esquema), los lunes, martes y jueves a partir de las 16:00 hasta las 17:30, los viernes a partir de las 15:20 hasta las 17:00 y los miércoles de 13:20 hasta las 16:45. **Todo está sujeto a cambios. Se verificará que se cumplan los horarios; no se pueden atrasar en la salida.**
- Los puntos serán acumulados por alianza (1° básico a IV° medio), y ganará la alianza que al final de los tres días tenga el puntaje más alto.
- El CASC en conjunto con los asesores se encargará de contar los puntos y crear las planillas con los puntajes correspondientes a cada prueba y alianza.
- Se les descontarán 100 puntos diarios a la alianza que deje desordenado y descuidados los espacios comunes donde se ubique la barra durante la Semana SC. Además, el último día el gimnasio deberá estar ordenado antes de la presentación de los videos, dejándolo tal cual se les entregó. Si no se cumple con esto, se les restarán 300 puntos a la alianza.
- **SANCIONES PREVIAS A LA DIVULGACIÓN OFICIAL DE LA INFORMACIÓN: Por cualquier tipo de difusión de información confidencial por parte de los IV° (organización de toquis con los cursos, temáticas, distribuciones, etc) realizada previamente a la divulgación oficial de la información, será sancionada la alianza con 50 puntos menos por cada persona que cometa la falta o persona que se entere de esta información.**
- Los profesores jefes de 6° básico, II° y IV° medio no pertenecerán a ninguna alianza por lo que podrán participar en cualquier competencia, en cambio los profesores de 1° básico a III° medio (exceptuando a los ya mencionados) corresponden a la alianza de su curso.

- Si algún integrante de alguna alianza ayuda a algún participante desde fuera de la competencia, se les descontará 50 puntos a la alianza.
- El jurado de las competencias tendrá un mínimo de dos profesores, los cuales no pueden ser PJ, ni apoderados de alumnos, y contarán con rúbricas de evaluación según los criterios a evaluar en cada prueba.
- En el caso de 6° básico, II° y IV° medio, sabiendo que estas generaciones estarán divididas en tres grupos sin tener en cuenta sus letras, cada uno de estos grupos competirá como un curso estándar sin distinciones.
- **EN EL CASO DE QUE SURJA CUALQUIER SITUACIÓN FUERA DE LO MENCIONADO EN LAS BASES SERÁ ANALIZADO POR PARTE DEL EQUIPO DIRECTIVO Y SE TOMARÁN LAS MEDIDAS NECESARIAS. SI HAY FALTAS QUE NO ESTÁN EXPLICITADAS EN ESTE DOCUMENTO, SE CLASIFICARÁ SEGÚN SU GRAVEDAD SIGUIENDO LA LÍNEA DE LA CAMPAÑA PREVENTIVA A LA BUENA CONVIVENCIA, SIENDO LEVE UN DESCUENTO DE 100 PUNTOS, 200 GRAVE Y 300 MUY GRAVE. SI ES UNA Falta leve que no fue mencionada, primero habrá una advertencia, y si ésta se reitera, habrá descuento de puntaje.**
- **“FECHA Y HORA DE ENTREGA”:** CALIFICARÁN LAS ENTREGAS QUE CUMPLAN CON EL HORARIO ESTABLECIDO, EN CASO DE SER ONLINE, NO TOMAREMOS EN CUENTA LA HORA DE ENVÍO, SINO LA HORA DE LLEGADA AL MAIL CASC. POR LO MISMO, RECOMENDAMOS ENVIAR LAS PRUEBAS CON ANTICIPACIÓN AL TIEMPO ESTIPULADO. EN CASO DE ENTREGAS PRESENCIALES SE CONTARÁ LA HORA DE LLEGADA A LA SALITA CASC O PUNTO DE ENCUENTRO. SE REGISTRARÁ POR LA HORA DE SANTIAGO DE CHILE, QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN INTERNET.
- **EL DÍA MIÉRCOLES 9 DE JULIO DESDE LAS 7:55 HASTA LAS 8:10 EN LA SALITA DEL CASC A FERNANDA MAASS DEBERÁN ENTREGAR PRESENCIALMENTE:**
 - **“PENDRIVE VIDEOS:”** Otro pendrive con los videos de cortometraje, songs in the real life, videoclip y flashmob. Debe estar en carpetas según la competencia, además cada vídeo debe estar nombrado por curso.
- **EL DÍA JUEVES 10 JULIO DESDE LAS 16:10 HASTA LAS 16:30, EN LA SALITA DEL CASC DEBERÁN ENTREGAR A SOFÍA LERDO DE TEJADA PRESENCIALMENTE:**
 - La letra de **“la canción al profesor”** la cual debe estar impresa y con la **firma del profesor que participará.**

- Lista impresa con el nombre y curso de los participantes de la prueba **“mi nombre es”** (debe incluir a todos los miembros de la alianza que competirán en la prueba) y del artista/famoso/personaje que imitarán. Además, se deben especificar los instrumentos o requerimientos que se quieran solicitar al departamento de música para sus presentaciones.
 - Guión impreso de la presentación a realizar en la prueba **“igualito a tu profesor”** con la firma del profesor correspondiente, autorizando la idea.
- **EL DÍA VIERNES 11 DE JULIO DESDE LAS 15:30 HASTA LAS 15:50, EN LA SALITA DEL CASC DEBERÁN ENTREGAR A ANGÉLICA COLOMA PRESENCIALMENTE:**
 - **PENDRIVE AUDIOS:** Pendrive con audios necesarios para las pruebas de **esquema de todos los cursos de 1º-6º** y del **esquema general, carnaval, playback, mi nombre es** (en caso de ser necesario) y **pista de canción al profesor**, indicando en el nombre del archivo de qué curso es cada pista. **SE RECIBIRÁ 1 PENDRIVE POR ALIANZA CON TODOS LOS AUDIOS. (DIVIDIR EN CARPETAS POR COMPETENCIAS DENTRO DEL PENDRIVE).**
- **EL DÍA VIERNES 11 DE JULIO DESDE LAS 15:20 HASTA LAS 18:30, POR MAIL (casc@alumnos-sc.cl) , DEBERÁN ENTREGAR:**
 - Lista de comodines por categoría (deben estar en un documento, indicando la competencia a la cual cada curso aplicará el comodín).
 - **“LISTA COMPLETA”:** LAS TOQUIS DE CADA CURSO (1º BÁSICO A IVº MEDIO) DEBERÁN REALIZAR UN EXCEL CON LOS NOMBRES DE LOS ALUMNOS QUE PARTICIPARÁN EN CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS. **ESTE DOCUMENTO DEBE SER ENVIADO A LA JEFA DE ALIANZA, QUIEN DEBERÁ UNIR CADA LISTA DE CURSOS Y MANDARLA EN FORMATO PDF AL MAIL DEL CASC (casc@alumnos-sc.cl), INDICANDO NOMBRE Y CURSO DE CADA ALUMNO QUE CONCURSARÁ EN LAS PRUEBAS. Si entregan la “lista completa” (lista con todas las personas que competirán en cada prueba por la alianza) después del plazo estipulado, se le quitarán los comodines a toda la alianza por atraso.**
- **ENTREGA EN EL GIMNASIO:** Los lienzos de cada alianza deben ser entregados el **LUNES 14 DE JULIO** entre las 16:10 y 16:30 para poder ser instalados. Deben entregarse a **FRANCISCA SZOT**, integrante del CASC.

- Si entregan los pendrives, lista de comodines, letra canción al profesor o lista de “Mi nombre es” fuera del horario estipulado NO SE CONSIDERARÁN.

ENTREGAS:

FECHA Y HORA	MODALIDAD	SE DEBE ENTREGAR	INTEGRANTE DEL CASC	LUGAR
Miércoles 9 de Julio 7:55 - 8:10	Presencial	Pendrives videos	Fernanda Maass	Salita CASC
Jueves 10 de Julio 16:10 - 16:30	Presencial	Letras “canción al profesor” firmadas Guiones “igualito a tu profesor” firmados Lista “mi nombre es” (con requerimientos incluidos)	Sofía Lerdo de Tejada	Salita CASC
Jueves 10 de Julio 16:15 - 17:00	Presencial	Campañas	Cualquiera (excluye asesores)	Salita CASC
Viernes 11 de Julio 15:30 - 15:50	Presencial	Pendrives audios	Angélica Coloma	Salita CASC
Viernes 11 de Julio 15:30 - 18:30	Online	Lista completa de participantes Lista de comodines	Mail: casc@alumnos-sc.cl	No aplica
Lunes 14 de Julio 16:10 - 16:30	Presencial	Lienzo	Francisca Szot	Gimnasio
Jueves 17 de Julio 7:55 - 8:10	Presencial	Misiones imposibles	Sofía Verdugo	Salita CASC

***El CASC por su parte hará entrega de los lienzos en blanco el día Viernes 6 de Junio a las 15:30 en la salita del CASC.**

***La lista de misiones imposibles será entregada por mail a las jefas de alianza el día Miércoles 16 de Julio a las 12:00.**

Más detalles sobre la entrega de pendrives o lista en el ítem VIII CONCURSOS Y COMPETENCIAS.

Las bases estarán disponibles para toda la comunidad en la página del colegio desde el día miércoles 4 de junio a las 8:00 hrs, hasta el último día de competencia.

Premio:

La alianza ganadora podrá venir un día con jeans y polera/polerón del color de la alianza, además de recibir un desayuno para todos los alumnos que la integren. La fecha será informada con la debida anticipación a través de los canales oficiales de comunicación.

Campañas:

Todas las campañas deberán ser entregadas el día jueves 10 de julio entre las 16:15 y las 17:00 en la salita del CASC (número 1, segundo piso del edificio Mater) a cualquier miembro del Centro de Alumnos (excluye asesores).

CAMPAÑA PACK DE HIGIENE:

No recibiremos packs desordenados o abiertos. En caso de entregar elementos sueltos, no se considerarán en el cálculo de puntaje, pero de todas formas serán donados.

Todos los packs deberán ser entregados el jueves 10 de julio, de manera ordenada, en cajas, con el nombre de la alianza correspondiente, cantidad de cosas que hay en su interior y deben contener:

- Jabón **LÍQUIDO** (200 ml)
Mínimo 200ml en el pack, si son botellas de 100ml **DEBEN** poner 2 botellas. Si hay jabones más grandes y quieren dividirlos en botellas más chicas, pueden hacerlo pero deben estar en botellas destinadas para este producto, llenas, especificando la cantidad de ml y con **excelente presentación.**
- Desodorante **EN BARRA (NO PUEDE SER ROLL-ON)**
- Toallitas **HIGIÉNICAS** (paquetes de 8)

Mínimo 8 por paquete, si son 6 deben poner dos paquetes para que cumplan el mínimo. Si tienen un paquete más grande, NO pueden abrirlo, este paquete cuenta como 1. No recibiremos paquetes de toallitas abiertas, tienen que estar cerrados.

- Alcohol gel (**NO PUEDE SER EN SPRAY, SOLO LÍQUIDO**) (100ml - 200ml)

Si tienen uno más grande pasa lo mismo que con el jabón, pueden separarlo siempre y cuando estén en botellas destinadas a este producto, llenas y bien selladas, especificando los ml y en **excelente presentación**.

NO ES OBLIGATORIO QUE LOS ESTUDIANTES TRAIGAN EL PACK COMPLETO (Esta información debe estar explícita en la comunicación que se envíe a los apoderados, la cual debe ser previamente enviada por las jefas de alianza a los asesores del CASC, para que estos la aprueben), NO FORZAR LA COMPRA DE ÉSTE. RECORDAR SITUACIÓN ECONÓMICA Y LA DIFICULTAD DE COMPRAR LOS PACKS, NO SE PUEDE PEDIR A LOS ESTUDIANTES QUE ENTREGUEN DINERO PARA QUE LAS TOQUI LOS COMPREN.

PUNTAJE: 100 puntos por los 10 packs completos de cada curso. 10 puntos extras a partir del 11° pack (con un máximo de 5 packs extra por curso, 50 puntos extra en total).

DINERO:

Cada alumno de 1° básico a IV° medio deberá traer **\$500**, dinero que la/el toqui de cada curso debe tener guardado en un sobre cerrado indicando el nivel, la cantidad de alumnos y el dinero recolectado. **Cada toqui será responsable de recolectar el dinero de su respectivo nivel. Luego, deberán entregárselo a las jefas de alianzas, quienes deberán juntar todo el dinero y entregarlo al CASC el día jueves 10 de julio, desde las 16:15 hasta las 17:00, junto a una lista de todos/as los/las alumnos/as que entregaron los \$500. Finalmente, se reunirá todo el dinero y se dividirá en 3, por lo que todas las alianzas tendrán la misma cantidad de dinero. Este dinero lo guardará el CASC y al final de la semana las jefas de alianza deberán rendir CON BOLETAS (no se podrá rendir sin boletas), para que el Centro de Alumnos les haga la devolución de plata. Además, al total recaudado se le extraerá una parte que tendrá el CASC, para poder cubrir el premio de la alianza ganadora.**

Está prohibido pedir dinero extra a los alumnos de la alianza o el CASC, y/o gastar más de lo que alcance con el monto entregado por el CASC. En caso de suceder y que esto sea visto previo y/o durante la semana, **se penalizará a la alianza descontándole 300 puntos.**

Instagram de alianza:

A partir del día Miércoles 4 de junio a las 16:00 hrs, las alianzas pueden crear su cuenta de instagram que debe ser **privada**, pero es obligatorio aceptar la solicitud a todos los miembros del CASC, incluyendo la cuenta oficial. A partir de ese día podrán empezar a usar el instagram y subir publicaciones. Recordar que esta información le llegará solo al alumnado que cuente con esta red social, pero no por eso debemos dejar fuera a quienes no cuenten con instagram. Es por eso que el contenido publicado debe ser informado también de manera presencial a través de las toquis de curso.

No se puede crear la cuenta antes de la fecha y hora estipulada; si no se cumple, la alianza será penalizada con 50 puntos menos.

***El uso de dichas cuentas es exclusivamente para motivar, resolver dudas y subir información de fechas, competencias, horarios, etc. Cualquier uso inapropiado (ya sea vocabulario inadecuado, insultar a otra alianza, etc) o difusión de información incorrecta/no oficial, será penalizado con 100 puntos menos por cada falta, a la alianza correspondiente.**

CONCURSOS Y COMPETENCIAS

COMPETENCIAS ENTREGADAS PREVIAMENTE

- **Todos los videos deben ser entregados el día Miércoles 9 de julio desde las 7:55 hasta las 8:10 en la salita del CASC** sólo a la integrante Fernanda Maass (Secretaria) del Centro de Alumnos, quien lo recibirá y registrará en un cuaderno a la persona y la hora de entrega, junto con su firma (Los asesores no aceptarán ningún tipo de entrega). **No se recibirá ningún pendrive después de las 8:10.**
- Se deben entregar los videos en el siguiente formato: **720x480.WMV** para que en el caso de ser un vídeo ganador, puedan ser mostrados en el salón de actos sin inconvenientes.
- Los videos ganadores del primer lugar de cada categoría (6° a 8° y I° a IV°) serán mostrados en el salón de actos.
- **Todos los audios necesarios para las pruebas de esquema de todos los cursos de 1°-6° y del esquema general, carnaval, playback, mi nombre es (en caso de ser necesario) y pista de canción al profesor deben ser entregados en un pendrive el día Viernes 11 de Julio entre las 15:30 a las**

15:50 en la salita del CASC a la integrante Angélica Coloma (Vicepresidenta) del Centro de Alumnos. **No se recibirá ningún pendrive después de las 15:50 horas. Se recibirá sólo UN pendrive por alianza.**

- **La letra de la canción al profesor debe ser entregada el día Jueves 10 de Julio, entre las 16:10 y 16:30 horas en la salita del CASC** a la integrante Sofia Lerdo de Tejada (Tesorera) del Centro de Alumnos. Esta deberá estar **escrita en computador e impresa**, indicando el nivel y alianza al cual corresponde y a qué profesor va dedicada la canción. El profesor debe haber autorizado la canción y para esto la letra entregada en papel debe venir firmada por el profesor correspondiente.
- **Cada alianza deberá mandar UN excel con la lista de integrantes de cada competencia, junto con todos los comodines, ambas cosas separadas por curso, lo cual deberá ser enviados por mail en formato PDF el día Viernes 11 de Julio, entre las 15:20 y las 16:00 horas a el mail del CASC (casc@alumnos-sc.cl) y a los Asesores del CASC (crodriguez@colegiodelsagradocorazon.cl y erioseco@colegiodelsagradocorazon.cl)** No se considerará ningún mail enviado después de las 16:00 horas.
- **La entrega del lienzo será el día Lunes 14 de Julio desde las 16:10 a las 16:30 a Francisca Szot (Delegada Ecología) del Centro de Alumnos en el gimnasio.**
- Si **NO** se cumple cualquier requisito de los descritos anteriormente, el curso o participantes por nivel, quedan automáticamente fuera de competencia.

1) VIDEOCLIP (categorías de 6° a 8° y de I° a IV°)

Cada nivel debe presentar un videoclip musical, grabado y editado, imitando a un videoclip real de cualquier canción. **Todos los integrantes del video deben ser alumnos del nivel correspondiente.** Este debe durar no menos de 1 minuto y 30 segundos y no más de 2 minutos, y no necesariamente debe ser el inicio de dicho video. **Debe venir adjunto el video original** (Si algún nivel no adjunta el original quedará descalificado).

Los puntos a evaluar son: creatividad, actuación, escenografía, vestuario y semejanza al original.

Debe haber un mínimo de 3 alumnos del nivel correspondiente en el video.

El video debe contener el nivel, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro colegio) serán descalificados.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

2) SONGS IN THE REAL LIFE: 6° a III° (categorías de 6° a 8° y de I° a III°).

Cada nivel deberá entregar un video de una historia corta actuada por los alumnos de cada curso. **(Debe entregarse junto con los otros videos del curso en el pendrive de videos de la alianza, especificando el curso en el nombre del archivo).** El video debe durar entre 1 y 2 minutos y tener **subtítulos en todo momento.**

Se evaluará la creatividad, originalidad, actuación y coherencia.

Debe haber un mínimo de 4 integrantes por nivel en el video.

El video debe contener el nivel, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

3) CORTOMETRAJE

Cada nivel debe presentar un cortometraje grabado y editado, imitando un segmento de una película o serie real. **Todos los integrantes del video deben ser alumnos del nivel correspondiente.** Este debe durar no menos de 1 minuto y 30 segundos y no más de 2 minutos, con **subtítulos en todo momento**, y no necesariamente debe ser el inicio de dicho video. **Debe venir adjunto la misma parte que es elegida del video original (Si algún nivel no adjunta el original, quedará descalificado).**

Los puntos a evaluar son: creatividad, actuación, escenografía, vestuario y semejanza al original.

Debe haber un mínimo de 3 alumnos del nivel correspondiente en el video.

El video debe contener el nivel, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

4) FLASHMOB

Cada alianza realizará una intervención urbana en un espacio público (*), donde se deberá presentar un esquema simple con una canción previamente preparada, y donde de a poco se irán integrando todas las participantes. Al terminar el esquema, debe irse cada una por su lado, como si no hubiera pasado nada. El objetivo es que también se integre gente externa. Este debe durar mínimo 1 minuto y menos de 1 minuto y medio.

Los puntos a evaluar son: creatividad, originalidad, vestuario, cumplir con los requisitos de personas y que llame la atención (que se note la intervención).

Debe haber un mínimo de 40 alumnos de 7° a IV° medio de la alianza correspondiente en el video ocupando vestimenta con los colores de dicha alianza. **De no cumplirse este requisito, será automáticamente descalificado de esta prueba.**

(*)Lugares a elegir: Apumanque, Pueblito de Los Domínicos, Parque Santa Rosa de Apoquindo, Parque Bicentenario, Parque Araucano, Plaza las Lilas, Plaza Río de Janeiro, etc. (Cada Alianza elige el lugar que quiera, no importa si entre las alianzas eligen el mismo lugar) Tener la consideración de que existen lugares en donde **NO** está permitido.

El video debe contener nombre de alianza y vestimenta de los colores correspondientes de la alianza.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntaje:

- 1° lugar: 600
- 2° lugar: 400
- 3° lugar: 200

5) COMODÍN POR CATEGORÍA

Cada nivel de alianza deberá elegir con anticipación un juego o competencia en el que creen que tienen una mayor posibilidad de ganar. En caso de que obtengan el primer lugar se les **duplicará** el puntaje de ese juego

***La decisión debe ser tomada en conjunto por las/os toquis de cada categoría.**

***El comodín no puede ser puesto en campañas ni en competencias por alianza completa.**

6) LIENZO

Cada alianza deberá pintar un lienzo (**CASC entregará sólo el lienzo el día viernes 6 de Junio a las 15:30 en la salita CASC**) el cual debe estar directamente relacionado con la alianza e incluir su nombre y colores. Cada alianza tendrá un lugar (por confirmar) asignado por el CASC si quieren pintarlo en el colegio, en el mismo horario destinado para los ensayos. Deberán contar con papel de diario o plástico para poner debajo de este y no manchar el lugar.

Se evaluará diseño, calidad, creatividad, originalidad, relación con su tema, limpieza del lugar y presentación. Se sancionará con 50 puntos a la(s) alianza(s) que ensucien el lugar asignado para pintar, si se quedan más tarde de las 17:30 y que utilicen pinturas de la sala de arte o que no les pertenezcan

Se deberá entregar el lienzo terminado el día Lunes 14 de Julio entre las 16:10 y las 16:30 hrs en el gimnasio.

***Tener en cuenta que el lienzo debe ser apropiado para todas las edades y que cualquier integrante de la comunidad lo verá.**

***El lienzo deberá estar SECO a la hora de ser entregado, de lo contrario se descontarán 50 puntos.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

COMPETENCIAS POR ALIANZA

1) DECORACIÓN DEL GIMNASIO

A cada alianza se le designará un lugar en el gimnasio que los IV°s medios deberán decorar, siendo ese el mismo lugar donde estará su alianza durante los días de esta semana. Se evaluará calidad, creatividad, relación con su tema y que se mantenga limpio y ordenado todos los días. **Tiene que instalarse el día martes 15 de Julio, entre las 7:15 y las 7:55.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

2) CARNAVAL

Lugar: Gimnasio

Cada alianza deberá desarrollar su tema presentando un carnaval que abarque el contenido de su tema. Se presentarán los carnavales de las **tres alianzas** el día **martes 15 de Julio**, a primera hora. En el carnaval deben participar **mínimo 50 personas en cada alianza**, con un mínimo de dos representantes por generación (de 1° básico a IV°). Debe durar entre 7 y 8 minutos.

Se evaluará originalidad, entretención (dinámico), que contenga elementos relacionados con la alianza, vestuario, cantidad de gente, orden (que cuente una historia), música, que incluya la mascota y los colores de la alianza, visualmente atractivo (que el público se interese) y coordinación.

Puntaje:

- 1° lugar: 900
- 2° lugar: 600
- 3° lugar: 300

3) BARRA

A cada alianza se le asignará un minuto de barra, en el cual se evaluará dinamismo, originalidad, color, gritos y respeto por las otras alianzas (implica no gritar mientras otra alianza está presentando su minuto de barra). Para eso, se dividirá a las alianzas en Ciclo Inicial-Básico y Ciclo Medio-Superior.

Puntajes por minuto de barra, para cada categoría:

- 1° lugar: 200
- 2° lugar: 150
- 3° lugar: 100

4) DÍA DEL DISFRAZ (categorías de 1° a 4°, de 5° a 8° y de I° a IV°)

El día **Martes 15 de Julio**, todos los alumnos **deberán venir al colegio disfrazados** con algo o alguien que represente a su alianza. Ese mismo día cada alianza elegirá el mejor disfraz de cada curso para que dispute el primer, segundo y tercer lugar en cada categoría. Se deberá escoger 3 presentadores/as por alianza, que deben ser de III° o IV°, y cada uno de estos estará a cargo de presentar todos los disfraces de una categoría (1° a 4° una presentadora, 5° a 8° una presentadora, I° a IV° una presentadora)

Puntaje por categoría:

- 1° lugar: 150
- 2° lugar: 100
- 3° lugar: 50

En la **categoría de 1° a 4°**, cada curso presenta 1 disfraz (4 disfraces en total)

En la **categoría de 5° a 8°**, cada curso presenta 1 disfraz (4 disfraces en total).

En la **categoría de I° a IV°** cada curso presenta 1 disfraz (4 disfraces en total).

Los disfraces de cada alianza, separados en las respectivas categorías deberán pasar simultáneamente, mientras la presentadora habla, en un tiempo máximo de 2 minutos.

5) MASCOTA DE ALIANZA

El personaje será elegido por las/os jefas/es de alianza y **será presentado el día de la presentación de alianzas a todo el colegio el día 3 de Junio**. El personaje debe estar relacionado con el tema e identificar a cada alianza. Debe ser un alumno disfrazado y estar presente todos los días. Se evaluará originalidad, creatividad, pertenencia y relación. **La mascotas que llegue después de los 3 minutos de ser llamada, será sancionado con un descuento de 50 puntos a la alianza.**

***Si la mascota llega mientras presentan las otras mascotas, luego de los tres minutos, SI podrá ser presentada para que sea reconocida por el público, pero no ganará puntos para su alianza.**

***El disfraz debe ser confeccionado por los alumnos y no puede ser comprado o arrendado, este debe luego de ser aprobado por el CASC.**

Además, la mascota debe ser transportable, e incluir aperturas para ojos, manos y piernas.

Puntaje:

- 1° lugar: 200
- 2° lugar: 150
- 3° lugar: 100

6) MISIÓN IMPOSIBLE (LISTA OTRO DRIVE)

Se entregará una lista de 50 misiones imposibles **a un/a jefe/a de alianza a las 12:00 hrs. por vía mail, el día Miércoles 16 de Julio**. Los alumnos tendrán que hacer lo posible por conseguir la mayor cantidad de elementos de la lista, los cuales deberán ser entregados **todos juntos** por **una jefa de alianza** entre las **07:55 y 08:10 el día Jueves 17 de Julio a Sofía Verdugo en la salita del CASC**. La alianza que tenga más misiones imposibles completadas correctamente obtendrá el primer lugar.

***No se recibirán misiones imposibles después de las 08:10 hrs.**

***Todo tipo de edición o uso de inteligencia artificial, descalificará a la alianza en esa misión.**

***El mail enviado por el CASC con las misiones deberá ser respondido “acusando recibo” por alguna de las jefas, para poder confirmar que efectivamente hayan recibido la lista. La alianza que no lo haga, será descalificada de la competencia.**

Puntaje:

- 1° lugar: 600
- 2° lugar: 400
- 3° lugar: 200

7) CONCURSOS RELÁMPAGOS

Se realizarán concursos relámpagos a lo largo de la Semana SC. En estas competencias, se harán preguntas o mini retos a los participantes de cada alianza y ellos deberán responder de manera correcta y/o superar el reto lo más rápido posible. Participan quienes lleguen más rápido. Cada concurso relámpago ganado le dará **50 puntos a la alianza**.

Estos serán aprobados por los asesores con anticipación.

8) PLAYBACK (categorías de 1° a 5° y de 6° a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos

Dentro de cada categoría se deberá presentar un show haciendo lip sync, en el cual **deben participar un mínimo de 30 personas y un máximo de 40 por categoría**. Debe durar máximo 2 minutos. La música debe venir cortada y mezclada, lista para ser reproducida (dentro del pendrive pedido anteriormente).

Los aspectos a evaluar son originalidad, vestuario, prolijidad, relación de las canciones con el show, dinamismo constante, sonido y sincronización.

***No tiene que estar necesariamente relacionado con el tema de la alianza.**

En la **categoría de 1° a 5°**

- 1° + 2° presentan 1 playback por alianza
- 3° + 4° + 5° presentan 1 playback por alianza

En la **categoría de 6° a IV°**

- 6° + 7° + 8° presentan 1 playback por alianza
- I° + II° + III° + IV° presentan 1 playback por alianza

Todos los playbacks se presentarán el día Martes 15 de Julio a las 14:20 horas, en el salón de actos (con las autorizaciones pertinentes para los niveles que lo requieran)

Puntaje por categoría:

- 1° lugar: 600
- 2° lugar: 400
- 3° lugar: 200

COMPETENCIAS DE 1° A 5° BÁSICO

1) SILLITA MUSICAL (categorías de 1° y 2° y 3° a 5°)

Lugar: Gimnasio

En el caso de la categoría de 1° y 2° básico, 12 alumnos (2 por curso) participarán en una ronda de sillita musical que iniciará con 11 sillas. En el caso de la categoría de 3° a 5° básico, 9 alumnos (1 por curso) participarán a su vez en una ronda de sillita musical que comenzará con 8 sillas. A medida que se detenga la música los participantes deberán sentarse, y en cada ronda, se eliminará a quien se haya quedado parado para luego retirar una silla. Gana la persona que se quede con el último puesto.

Cabe recalcar, que al momento de caminar alrededor de las sillas, los/as participantes **no pueden tocar las sillas**, de hacerlo quedarán descalificados. Si 2

estudiantes al momento de detener la música, se sientan en una misma silla, deberán hacer cachipún para ver quien continúa con la competencia. En el caso de que los jueces digan que un estudiante se sentó antes que otro, deberán guiarse por eso.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

2) QUEMADAS: (de 3° a 5°)

Lugar: Multicanchas

Cada alianza deberá elegir a 4 jugadores por curso, formando un total de 12 jugadores por alianza, los cuales competirán simultáneamente formando 1 equipo.

Las reglas son:

- Los capitanes se tendrán que quedar en la embajada a lo largo del juego, entrando a la cancha cuando crean necesario, siempre y cuando haya alguien en el "cementerio".
- El capitán tendrá 2 vidas, las cuales no pueden ser dadas a otro jugador.
- No hay cancha libre
- **TODO pelotazo cuenta, a excepción de la cabeza**
- Los jugadores deberán tener el pelo amarrado en caso de tener pelo largo.
- Sólo se resucita si alguien del "cementerio" quema a alguien del equipo contrario.

Cada partida durará 7 minutos, al final de los cuales se contará la cantidad de personas "vivas" para determinar al ganador.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

3) ESQUEMA (categorías de 1° a 3° y 4° a 6°)

Lugar: Gimnasio

Cada curso deberá preparar un esquema con música relacionada al tema de su alianza, el cual deberá durar entre 1 minuto y medio y 2 minutos como máximo. Este concurso requiere de la participación de 10 a 12 alumnos por curso, y en la categoría de 1° a 3° básico podrá haber dos toquis en los extremos del esquema, presentándose con ellos en la coreografía para ayudar a los

estudiantes. En el caso en que las toquis lleguen a participar, TIENEN que estar con la misma vestimenta que los estudiantes, de no ser así, no podrán bailar con ellos.

***Para los cursos mixtos, el esquema deberá contar con la participación de AL MENOS un niño hombre.**

Se evaluará creatividad, originalidad, relación de la música y los disfraces con el tema, respetar los tiempos y coordinación

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

4) CONCURSO DE BAILE (categorías de 1° y 2° y 3° a 5°)

Lugar: Gimnasio

1 pareja de cada curso deberá competir con las otras en un concurso de baile representando a sus alianzas. Las parejas deberán tener un vestuario entretenido que tenga relación con su tema de alianza. Se evaluará coordinación, ritmo, vestimenta y entusiasmo

Modalidad de la competencia por categoría:

1. Todas las parejas bailando (2 canciones)
2. Preselección de 6 parejas bailando, se eliminan 3, (2 canciones)
3. Se eliminan otras 3 parejas, (1 canción)
4. Obtienen puntaje las 3 mejores parejas

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

5) MI NOMBRE ES (categorías de 1° a 2° y de 3° a 5°)

Lugar: Salón de Actos

Se elegirá a uno o más alumnos (hasta 5) por curso que deberán elegir a un famoso o grupo de famosos e imitarlo, estos pueden ser actores, cantantes, personajes, etc. **No tiene que estar necesariamente relacionado al tema de la alianza.**

Se evaluará la similitud en gestos, actitud, voz y vestimenta. El objetivo no es que se parezcan físicamente, sino que se note el nivel de conocimiento del famoso y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento del alumno cuando cante, si no que se priorizará la imitación, tanto en el canto, baile, etc, como en la vestimenta.

Si alguna presentación requiere de instrumentos musicales, amplificadores u otros implementos, estos deben ser incluidos en la lista de inscritos para poder gestionarlos con el departamento de música.

***Cualquier contenido inadecuado será penalizado con 50 puntos menos a la alianza.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

6) PASARELA RECICLABLE (categorías de 1° y 3° y de 4° a 5°)

Lugar: Salón de Actos

Cada curso deberá elegir a 1 representante: al cual vestirán con un outfit relacionado con su alianza y hecho de materiales reciclados.

Para la presentación de la primera categoría, deberán elegir a 1 representante de **3ero básico**, quien presentará, a todos/as los/as participantes de su categoría, narrando de qué curso es el/la modelo, de qué está hecha su vestimenta, cuáles son los materiales reciclados utilizados, y cómo se relaciona con su alianza. Mientras este estudiante habla, los representantes que modelan, deberán ir pasando por una pasarela que estará ubicada frente a los jueces. Modelarán por categoría de alianza (por ejemplo 1A, 2A y 3A modelan todos juntos, pasando en fila).

Para la presentación de la segunda categoría, deberán elegir a 1 representante de **5to básico**, quien presentará, a todos/as los/as participantes de su categoría, narrando de qué curso es el/la modelo, de qué está hecha su vestimenta, cuáles son los materiales reciclado utilizados, y de cómo se relaciona con su alianza. Mientras este estudiante habla, los representantes que modelan, deberán ir pasando por una pasarela que estará ubicada frente a los jueces. Al igual que antes, modelarán por categoría de alianza (por ejemplo 4C y 5C modelan todos juntos, pasando en fila).

Todos los alumnos del curso pueden participar en la confección del vestuario, pero sólo el participante que modela puede estar en la pasarela. De 1° a 3° básico, pueden modelar con la ayuda de sus toquis.

Se evaluará la calidad del vestuario, el uso de mínimo dos materiales distintos y reciclados, creatividad, actitud en la pasarela y originalidad.

***La mejor presentadora por categoría, ganará 50 puntos para su alianza.**

***Si se encuentra algún elemento del vestuario en la basura, se penalizará a la alianza con 50 puntos menos.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

7) STOP (categorías de 1° a 2° y de 3° a 5°)

Lugar: Gimnasio

En este juego participarán dos alumnos por curso. Consiste en que uno de los alumnos tendrá que correr por 5 estaciones y el otro alumno tendrá que responder una pregunta de cultura, música, deporte u otra temática de acuerdo a la estación en que se encuentre el primer alumno para que este pueda ir avanzando a la siguiente estación. Por cada respuesta incorrecta se les retendrá 10 segundos en la estación, explicándoles la respuesta correcta. La pareja que tenga mayor cantidad de aciertos y logre el recorrido en el menor tiempo posible ganará. Las parejas dispondrán de 2 minutos para pasar por las 5 estaciones y quedarán descalificadas si se les agota el tiempo.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

8) CORRE Y CANTA (categorías de 1° a 2° y de 3° a 5°)

Lugar: Gimnasio

Cada curso elegirá a dos alumnos que los representen y deberán identificar una canción, correr, tomar un pañuelo y cantarla por al menos 10 segundos. El competidor debe cantar el fragmento que está sonando, no puede esperar hasta el coro de la canción. Tampoco se puede tararear la canción, de lo contrario estará descalificado. Cada vez que un participante cante correctamente la letra de la canción sumará un punto para su alianza.

Los aspectos a evaluar serán saber la canción y respetar a los otros competidores. Gana la alianza que sume más puntos. **Cada alumno que tome el pañuelo sin saberse la canción, será descalificado.**

Si dos estudiantes toman el pañuelo al mismo tiempo, estará a criterio de los jueces quien continúa con la ronda. De no saber una respuesta, anularán esa ronda y seguirán con la próxima canción.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

9) MANOS A LA OBRA (Categorías de 1° a 2° básico y de 3° a 5° básico)

Lugar: Gimnasio

Esta prueba consistirá en el planteamiento de un problema o situación específica para cada categoría, donde cada equipo deberá crear un implemento o construcción que les ayude a resolver dicho problema. Por ejemplo: *deberán construir algo que les permita comunicarse con extraterrestres*. Es importante destacar que las situaciones planteadas serán las mismas para cada equipo dentro de la misma categoría, pero se diferenciarán entre categorías.

Para ello, los alumnos tendrán a su disposición una serie de materiales con los que deberán ejecutar su invento en un tiempo máximo de 3 minutos. Todos los integrantes del equipo deben participar activamente en la construcción y presentación de este. Los criterios de evaluación serán originalidad, coherencia con la problemática planteada, estabilidad de la construcción, y ejecución.

***Si algún material se rompe o daña durante la construcción de alguno de los inventos, la alianza deberá asumir la pérdida ya que dispondrá de menos materiales para la siguiente ronda.**

Cada categoría deberá formar equipos de la siguiente manera:
Categoría 1° a 2° básico: 1 equipo de 4 alumnos, con 2 estudiantes por curso.
Categoría 3° a 5° básico: 2 equipos de 3 alumnos, con 1 estudiante por curso.

Importante: Si el equipo no está completo a la hora establecida, será descalificado

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

COMPETENCIAS DE 6° A IV°

1) ESQUEMA (alumnos de la alianza de 7° a IV° medio)

Lugar: Gimnasio

Cada alianza debe realizar un esquema con **35 a 45 alumnos de todos los niveles (7°, 8°, I°, II°, III° y IV°)**, con un **mínimo de 6 por nivel**. Este esquema debe durar entre **7 y 8 minutos** y representar de manera original el tema de su alianza.

Se evaluará coordinación, música, originalidad (que no haya plagio), dinamismo, relación con la alianza, formaciones, creatividad, tiempo, vestimenta.

Recuerden que deben de entregar el audio del esquema dentro del “PENDRIVE AUDIOS”

Puntaje:

- 1° lugar: 900
2° lugar: 600
3° lugar: 300

2) GUERRA DE CANCIONES (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Salón de actos

Este juego consiste en que cada grupo de participantes (3 alumnos por nivel) deberá cantar diferentes canciones según el tema o palabra dada, a medida que sea su turno. No pueden repetirse las canciones con otra de la misma ronda ni tampoco demorarse más de 5 segundos en responder, de lo contrario, el equipo queda descalificado. El equipo que se mantenga con vida ganará la competencia. Todo el grupo debe de conocer y cantar la canción claramente y con la letra correcta, de no ser así el equipo será eliminado inmediatamente.

***Si en una ronda se pide una canción con cierta palabra NO contarán canciones que contengan otras palabras similares o derivadas de la palabra original (por ejemplo, si la palabra es amor, no se aceptarán canciones que únicamente digan la palabra amar).**

En la **categoría de 6° a 8°**, cada nivel participa por separado formando un grupo representando a la alianza.

En la **categoría de I° a IV°**, cada nivel participa por separado formando un grupo representando a la alianza.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

3) MI NOMBRE ES (categorías de 6° a 8° básico y I°a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos

Se elegirá a uno o más alumnos (hasta 5) por nivel que deberán elegir a un famoso o grupo de famosos e imitarlo, estos pueden ser actores, cantantes, personajes, etc.

Cada presentación deberá durar entre 1 minuto y 2 como máximo. Se descalificará si esta se pasa del límite de tiempo

Al momento de presentar a cada concursante se harán dos llamados para corroborar asistencia, con una diferencia de 1 minuto para que lleguen al escenario. De no ser así se descalificarán.

Se evaluará la similitud en gestos, actitud, voz y vestimenta. El objetivo es que se parezcan físicamente mediante la vestimenta (ropa y accesorios) , que se note el nivel de conocimiento del famoso y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento del alumno cuando cante, si no que se priorizará la imitación.

Recordatorio:

***La lista impresa de las presentaciones por cada alianza debe ser entregada dentro de la LISTA COMPLETA (junto a las de 1° a 5° básico). Esta lista debe especificar si alguna presentación requiere instrumentos, amplificadores, etc, para poder gestionarlos junto al departamento de música.**

***El audio o pista (en el caso de ser necesaria) se debe entregar dentro del "PENDRIVE AUDIOS"**

***Cualquier contenido inadecuado será penalizado con 50 puntos menos a la alianza.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

4) BAILE CON PROFESOR (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Gimnasio

Cada nivel deberá elegir a un alumno y a un profesor para que bailen juntos y compitan contra las otras parejas en un concurso de baile. Las parejas deberán tener un vestuario entretenido que represente a la alianza. Los aspectos a evaluar serán vestimenta, ritmo, originalidad, continuidad y coordinación en la dupla.

***El estudiante que participe en el concurso no puede bailar con su respectivo funcionario apoderado**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3°: Lugar: 100

5) CANCIÓN AL PROFESOR (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos

Se elegirá a mínimo 2 alumnos y máximo 3 por nivel que deberán acordar la participación en la actividad con un **profesor(a) o administrativo(a)** del colegio y escribir una canción en la que ambos participen, para luego ser presentada juntos ante el resto de la comunidad. Tendrán que hacer un "cover" de alguna canción, cambiando su letra (con originalidad), para dedicársela al profesor/administrativo con el que participarán. Esta letra tiene que ser en función al rol de la persona seleccionada en el colegio.

- En la presentación al público **es obligatorio** que el profesor/ administrativo participe junto a los alumnos cantando un pedazo de la canción.
- La pista deberá ser traída **sin la letra** (puede ser karaoke) y deberá estar en un pendrive lista para ser reproducida.
- La letra deberá estar **escrita en computador** y deben entregarla impresa, indicando el nivel, nombre de los/las alumnos que cantaran y a qué profesor va dirigida, en la fecha previamente explicitada en este documento. El profesor debe haber autorizado la canción y para esto la hoja deberá entregarse firmada por el funcionario correspondiente .

- La canción debe durar máximo 2 minutos y los aspectos a evaluar serán: originalidad, coordinación, entonación y ritmo, show (baile, uso de implementos, etc) y letra de la canción.

***El funcionario que participe en el concurso no puede ser apoderado del participante.**

*Si el curso se presenta **sin** profesor o administrativo, **será descalificado** en esta competencia.

*Si no llega el pendrive y/o la hoja con la canción en la fecha señalada anteriormente, **el nivel no podrá presentarse**, y por lo tanto quedará descalificado de la competencia.

*La canción debe ser **aprobada previamente por el profesor** a quien se le canta y este deberá revisar que no tenga ningún contenido o palabra inapropiada. Si esto sucede, no sólo se descalifica al curso, sino que también se descontarán 50 puntos a la respectiva alianza.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

6) FÚTBOL COMUNIDAD SC (categoría de 6° a IV° medio)

Lugar: Cancha Ana du Rousier

Cada alianza deberá formar un equipo de **8 personas** (con arquero incluido). Habrá un árbitro para cada partido, los cuales serán de 12 minutos cada uno (6 minutos cada tiempo, es decir, por lado) y no habrá alargue.

La dinámica será la siguiente:

Modalidad de participación alianzas:

En cada equipo participará 1 alumna por generación, a excepción de una generación la cual deberá elegir a 2 participantes para completar los 8 jugadores. Esta generación deberá ser aprobada por las jefas de alianza.

Cada equipo jugará dos partidos y dependiendo del resultado obtendrá 2 puntos si gana, 1 si empata y 0 si pierde. Si después de la suma de puntos, hay empate, se contará la cantidad de goles. Si los puntajes siguen iguales, se considerará la diferencia de goles, y de mantenerse la igualdad, se realizará una definición a 3 penales con las alianzas involucradas.

Por obligación el equipo tiene que llevar el color de la alianza y deberá haber barras animando, lo cual dará puntaje extra que **se sumará al puntaje de barra (20 puntos)**.

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

7) POSTA KILOMETRAZO (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Cancha atletismo

Esta posta consistirá en lograr correr 1 kilómetro en donde cada atleta correrá 100 metros planos a excepción de los 2 últimos/as que correrán 200 metros planos.

En la categoría de 6° a 8° básico deberán participar 2 alumnos por nivel, además de 2 profesores/funcionarios.

En la categoría de I° a IV° medio deberá participar 1 alumno por generación, además de 2 profesores/funcionarios, los cuales deben ser distintos a los que compitieron en la categoría anterior.

Además cada alianza tendrá que elegir a 2 alumnas de la generación que desee (previamente aprobado por jefas de alianza) para completar los cupos de los participantes.

- El orden de la posta será organizado por los mismos participantes.
Ejemplo, podrá partir el profesor, luego se le entregará a un estudiante, luego a otro estudiante, etc.
- Todos los corredores deberán vestir de acuerdo a los colores de la alianza.
- Todas las postas formadas competirán al mismo tiempo, separadas por categoría.
- Si algún alumno se cruza por la pista entorpeciendo la competencia, se descontarán **100 puntos** a la alianza correspondiente.

Recordatorio: *Al entregar la lista de participantes, incluidos profesores, en el documento LISTA COMPLETA, TIENE que estar el orden en el cual van a correr.

***El funcionario y/o profesor que participe en la corrida NO podrá ser profesor/a de educación física.**

*** Si se tira o se cae el testimonio se descalificará al equipo completo.**

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

8) RECONOCE A TU PROFESOR (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos

Esta competencia consistirá en que, a base de distintas imágenes y categorías, los alumnos puedan adivinar a qué profesor, administrativo o auxiliar corresponde la fotografía. Para esto, participará un alumno de cada nivel, dividiéndose en un grupo de 6° a 8° básico y de I° a IV° medio por alianza. Ganará el grupo que tenga mayor puntaje luego de las tres etapas, las cuales corresponden a las siguientes:

Zoom: Se le mostrará a cada grupo una foto con zoom de alguna parte del cuerpo o algún elemento característico de algún funcionario, de modo que no sea reconocible fácilmente. A continuación, se le darán al grupo tres opciones de profesores, de los cuales deberán elegir una respuesta definitiva en 10 segundos. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por categoría.

Flashback: Se mostrará una fotografía de algún funcionario durante su infancia, luego se les darán tres opciones al grupo y tendrán 10 segundos para elegir su respuesta definitiva. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por categoría.

A mano: Se mostrará la letra de ciertos profesores a los competidores y se les proporcionarán las 3 opciones posibles. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por categoría.

Familiarízate: En esta etapa se mostrará una foto de la familia de ciertos profesores/as a las/os competidores y se les darán 3 alternativas, donde deben responder de quién corresponde la familia que se muestra en la imagen (puede ser tanto de su descendencia, como de su ascendencia). En la imagen no aparecerá la/el profesor correspondiente. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganan 1 punto. Se harán 3 rondas por grupo.

Los funcionarios deberán dar su autorización si quieren ser parte de esta competencia y ellos aportarán las fotografías.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

9) CORRE Y CANTA (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Gimnasio

Cada nivel elegirá a dos alumnos que representarán a la alianza, los cuales deberán identificar una canción, correr, tomar un pañuelo y cantarla. Deberán cantar con los siguientes requerimientos:

- Al menos cantar durante 15 segundos, si no es así y no se respeta la letra ni el orden de la canción durante ese tiempo, quedará descalificado/a, es decir, eliminado/a de la competencia.
- El tiempo comenzará a correr desde la primera palabra dicha por el/la participante.
- Además del tiempo, deberá pronunciar al menos 20 palabras.

En conclusión para obtener un punto deberá cumplir ambos requisitos, cantar durante un mínimo de 15 segundos y al mismo tiempo cantar 20 palabras correctas.

El competidor debe cantar el fragmento que está sonando, no puede esperar hasta el coro de la canción. Cada vez que un participante cante correctamente la letra de la canción sumará un punto.

Los aspectos a evaluar serán respetar los requisitos antes mencionados, saber la canción y buen trato a los otros competidores. Gana la alianza que sume más puntos.

***Si un jugador es descalificado, no pierde el puntaje previamente acumulado, es decir, si ya ganó 5 puntos y este corresponde al puntaje más alto, este jugador gana el primer lugar.**

***La suma de los puntos es lo que define el 1°, 2° y 3° lugar.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

10) DAME TU ARGUMENTO (categoría I° a IV°)

Lugar: Salón de Actos

Consistirá en que 1 participante de cada nivel tendrá que debatir durante unos 3 minutos en total. Cada estudiante tendrá 1 minuto y medio para contestar y tendrá 30 segundos para pensar y comenzar su argumento defensor.

Se les dirá el tema que tendrán que debatir y luego al azar se definirá quien defenderá la temática y quién irá en contra. El /la que inicie con el debate se decidirá también al azar.

Las temáticas serán bastante simples, la idea de este juego es conseguir rápidamente algún argumento, fortalecer la creatividad de cada uno y finalmente hacer un debate entretenido.

Ejemplo: se dará una temática como "los días de lluvia son buenos", uno tendrá que defender la postura y el otro debatirla ("sí, los días de lluvia son buenos" contra "no, los días de lluvia no son buenos").

Se competirá por nivel de la siguiente manera:

Subirán por rondas al escenario las 3 participantes de cada nivel (una por alianza), para realizar dos debates cada una (ya que cada alianza debe competir contra sus otras dos contrincantes; por ejemplo, comenzará la alianza A contra la alianza B, luego la alianza B contra la alianza C, y finalmente la alianza A contra la alianza C). El orden de los debates será sorteado en el momento, así como qué postura deberá defender cada participante y quién comenzará haciéndolo.

Finalmente los jurados serán los que decidan qué nivel de alianza gana el punto de debate. Estos evaluarán originalidad, validez, creatividad, fluidez de la idea, buena argumentación.

La alianza de I° a IV° que sume más puntos en total será la ganadora.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

11) PASARELA RECICLABLE (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos

Cada curso deberá elegir a 1 representante, al cual vestirán con un outfit relacionado con su alianza y hecho de materiales reciclados.

Todos los alumnos del curso pueden participar en la confección del vestuario, pero sólo el participante que modela, puede estar en la pasarela.

Se evaluará la calidad del vestuario, el uso de mínimo tres materiales distintos y reciclados, creatividad, actitud en la pasarela y originalidad.

La modalidad de la competencia será una pasarela donde cada alianza (dividida en categoría), tendrá 1 presentadora la cual, tendrá 30 segundos para presentar a cada concursante.

***Si se encuentra algún elemento del vestuario en la basura, se penalizará a la alianza con 50 puntos menos.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

12) CARRERA DE MASCOTAS

Lugar: Cancha a cerrito

Esta competencia consta de una carrera de obstáculos donde participarán las 3 mascotas respectivas de cada alianza en un circuito creado por el CASC, que irá desde la cancha de la virgen al cerrito, ida y vuelta.

- Será obligación que dentro de la mascota esté una alumna de IV° medio.
- Cada mascota podrá tener un guía/ acompañante a lo largo del circuito, cuya condición será que esta alumna sea de III° medio y esté disfrazada. La carrera terminará cuando la mascota llegue a la meta, **NO** su acompañante.
- Habrá un juez en cada obstáculo corroborando que las mascotas pasen correctamente por cada prueba.
- Se puede hacer barra alrededor del circuito, pero sin entorpecer la carrera.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

13) MANJAR DE LOS DIOSES (7° a I° y II°a IV°):

Lugar: Salón de actos

Esta prueba consistirá en que una alumna por curso deberá probar una mezcla de alimentos (todos aptos para el consumo) realizada por el CASC, teniendo los ojos vendados. Luego de 30 segundos en los que podrán probar esta mezcla, cada concursante tendrá 2 minutos para realizar una lista de los ingredientes que crea que esta contiene. Habrá un máximo de 15 ingredientes que pueden escribir en su lista, o de lo contrario esta no se contabilizará.

Luego de que todos los participantes elaboren sus predicciones, se proyectará la lista de ingredientes usados en esa ronda, para contar la cantidad

de alimentos correctos que tenga cada una. Para esto se considerará como correcto al ingrediente en específico que contenga la mezcla, por ejemplo, si contiene cebolla en polvo, no obtendrá punto quién haya escrito cebolla.

Se realizará una ronda por generación, en la que se le dará la misma mezcla a las tres participantes (sin embargo, las mezclas para cada generación serán diferentes entre sí), para luego sumar la cantidad de alimentos correctos por alianza en cada categoría y obtener el podio.

Es importante destacar que previo a la realización de esta actividad, pediremos a cada alianza especificar si alguna de sus concursantes tiene alergias alimentarias. Esta lista deberá ser entregada junto a la lista de participantes por competencia.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

14) IGUALITO A TU PROFESOR/A (I° a II° y III°a IV°)

Lugar: Salón de Actos

Esta prueba consistirá en que una alumna por curso deberá imitar a un profesor o profesora en apariencia y demostrar su parecido en una breve imitación frente al jurado, presentándose ante este como el educador elegido. La idea es presentarse junto al educador elegido por un tiempo de 2 a 3 minutos para demostrar al jurado los ámbitos a evaluar, recreando una escena que el educador haga en su cotidianidad, lo cual puede ser hablado o actuado. Deberán contar con los siguientes requerimientos:

- Anticipadamente, entregar al CASC un papel firmado por el profesor donde se apruebe la imitación tanto en: aspecto, actitud, recreación del educador escogido y descripción de lo que harán al momento de presentar (en formato guión, que debe ser entregado al CASC el día jueves 10 de julio). **De no ser así, no se tomará en cuenta al participante junto al educador en la competencia.**
- En la presentación al público **es obligatorio** que el Profesor/ administrativo participe junto al alumno recreando **al menos una** escena junto a este, es decir, participando en esta al momento de presentar.
- La presentación debe durar máximo 3 minutos y los aspectos a evaluar serán: originalidad, parecido, show (uso de implementos, materiales, etc), actitud (imitar al profesor/profesora elegido)

***El educador que participe en el concurso no puede ser apoderado del participante.**

***Si el curso se presenta sin profesor o administrativo, será descalificado en esta competencia.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

SHOWS FINALES:

1) SHOW DE PROFESORES

Todos los profesores que quieran participar, prepararán un show para todo el colegio tipo “playback”, musical, etc.

2) SHOW DE IV°s

Toda la generación de cuartos medios podrá presentar un show final, el cual será creado y organizado por la misma generación. NO HABRÁ DIVISIÓN DE ALIANZAS, el show será tal como dice su nombre; de generación, sin distinción. Las jefas de alianza deben tener una reunión previa con subdirección para que el show sea aprobado.

Queremos finalizar estas bases recordando que el objetivo de la Semana SC es poder compartir de manera diferente y pasarlo bien, a través de la sana competencia. Es por esto que no debemos perder el enfoque de buena convivencia que nos caracteriza y el buen trato hacia nuestros compañeros y compañeras, así como hacia el resto de la comunidad SC.