



Colegio del  
**Sagrado  
Corazón**  
Apoquindo

# **BASES**

## **SEMANA SC 2026**

**“FESTIVIDADES QUE TRASCIENDEN”**

**PRESIDENTA:** Magdalena Osses

**VICEPRESIDENTA:** Rafaella Luraschi

**SECRETARIA:** Sofía Rebolledo

**TESORERA:** Sofía Villar

**DELEGADA DE ECOLOGÍA:** Amparo López

**DELEGADAS DE PASTORAL:** María Jesús Mahave e Elisa Vial

## **Semana SC 2026:**

**Dirigido a:** Comunidad SC

**Lugar:** Instalaciones del Colegio

**Fecha:** 13, 14, 15 de Julio

### **Horario:**

- Lunes 13 **8:15 a 14:00**
- Martes 14 **8:15 a 13:10**
- Miércoles 15 **8:10 a 14:00**

La Semana SC es uno de los momentos más esperados por toda la comunidad, donde se crea una instancia en la que conviven alumnos, profesores y este año queremos invitar a participar de manera más activa a los auxiliares y administrativos del colegio. Durante estos días, el espíritu de compañerismo y la colaboración se vuelven protagonistas, permitiendo la unión intergeneracional, para lograr una meta en común. Como Centro de Alumnos y alumnas, creemos que este espacio no solo promueve la competencia sana entre alianzas, sino también refleja nuestro énfasis 2026: **“comprender para transformar”**, ya que a través del trabajo conjunto aprendemos unos de otros e incentivamos a los estudiantes a ser agentes de cambio y que sean partícipes activos dentro de nuestra comunidad.

A lo largo de tres días llenos de energía y entusiasmo, se ve reflejado el esfuerzo y la dedicación de semanas de preparación, en las que cada alianza da lo mejor de sí para alcanzar una meta común y representar con orgullo a su equipo.

### **Tema: “FESTIVIDADES QUE TRASCIENDEN”**

Alianza A: México, tierra de memoria

Alianza B: China, el renacer del dragón

Alianza C: Brasil, alegría carioca

## **Colores de alianza:**

México, tierra de memoria: Naranja, morado y fucsia

China, el renacer del dragón: Rojo, blanco y dorado.

Brasil, alegría carioca: Verde, amarillo y azul.

- **Alianza A:** México, tierra de memoria: La cultura mexicana es una de las más ricas y reconocidas de América Latina, con profundas raíces en las civilizaciones prehispánicas, como los mayas y los aztecas, y una fuerte influencia española tras la colonización. Esta combinación ha dado lugar a una identidad cultural única, donde conviven tradiciones ancestrales y elementos modernos. Se caracteriza por su fuerte sentido de identidad, su simbolismo y la importancia de la historia en la vida cotidiana.

Las tradiciones mexicanas están llenas de significado y color. Celebraciones como el Día de los Muertos reflejan la relación especial que existe con la vida y la muerte, honrando a los seres queridos con altares, flores y ofrendas. Lejos de ser una fecha triste, esta tradición se caracteriza por su colorido, simbolismo y profundo sentido de comunidad, convirtiéndose en una instancia de encuentro entre la memoria, la valoración y celebración de la vida. Es una festividad que transforma el recuerdo en algo visible, compartido y lleno de sentido.

La gastronomía mexicana es considerada patrimonio cultural de la humanidad y es uno de los pilares de su identidad. Platos como los tacos, las enchiladas, el mole y los tamales muestran una gran diversidad de sabores, ingredientes y técnicas. El maíz es un elemento fundamental, presente en muchas preparaciones, y representa una conexión directa con las raíces prehispánicas.

En relación con la familia, la cultura mexicana valora profundamente la unión, el respeto y la tradición. Las reuniones familiares, las celebraciones y la transmisión de costumbres de generación en generación son esenciales para mantener viva su identidad cultural. En resumen, México representa

una cultura llena de historia, simbolismo y orgullo, donde las tradiciones y la comunidad ocupan un lugar central.

- **Alianza B: China, el renacer del dragón:** La cultura china es una de las más antiguas y continuas del mundo, con más de 4.000 años de historia, caracterizada por una profunda conexión entre tradición, filosofía, naturaleza y vida cotidiana. Ha desarrollado a lo largo del tiempo valores fundamentales como el respeto por la familia, la armonía social y el equilibrio con el entorno. A diferencia de muchas culturas occidentales, la cultura china pone un fuerte énfasis en lo colectivo por sobre lo individual, destacando la importancia de la comunidad, la tradición y la continuidad generacional.

La cultura china también se expresa a través de sus tradiciones, símbolos y costumbres. Elementos como el color rojo, asociado a la buena fortuna y la protección, los dragones como símbolos de poder y sabiduría, y los faroles como representación de luz y guía, forman parte del imaginario colectivo.

La gastronomía ocupa un lugar central dentro de la cultura china, no solo como forma de alimentación, sino como una expresión de identidad y simbolismo. Platos como los dumplings (jiaozi), que representan riqueza por su forma similar a lingotes antiguos; el pescado, asociado a la abundancia; y los fideos largos, que simbolizan la longevidad, son ejemplos de cómo la comida transmite significados culturales.

En el ámbito familiar, existe un fuerte sentido de respeto hacia los mayores y los antepasados, lo que se manifiesta en reuniones familiares, celebraciones y la transmisión de valores de generación en generación. Dentro de este contexto, festividades como el Año Nuevo Chino reúnen muchos de estos elementos, reforzando la identidad cultural y el sentido de pertenencia. Esta festividad simboliza renovación, nuevos comienzos, buena fortuna y unidad familiar. Sus raíces se remontan a tradiciones agrícolas, celebrando el fin del invierno y el inicio de una nueva temporada de siembra.

Como un pilar fundamental de la humanidad, la cultura china nos ofrece una filosofía de vida donde el universo y la naturaleza conviven en paz con

la sociedad. Es este enfoque en la tradición y la estabilidad lo que la define como una fuente inagotable de riqueza cultural.

- **Alianza C: Brasil, alegría carioca:** La cultura brasileña es una de las más diversas y vibrantes del mundo, resultado de la mezcla entre influencias indígenas, africanas y europeas, especialmente portuguesas. Esta fusión ha dado origen a una identidad cultural única, caracterizada por la alegría, la expresión artística y un fuerte sentido de comunidad. La música y la danza son elementos fundamentales, destacando ritmos como la samba y la bossa nova, que reflejan tanto historia como emoción. Además, celebraciones como el Carnaval muestran la creatividad, el colorido y la importancia de la fiesta como forma de expresión cultural. Sus raíces históricas se remontan a las fiestas europeas de la época colonial, que celebraban la llegada de la primavera y los cambios estacionales. Es un momento para celebrar la vida y proyectar un futuro renovado, uniendo a miles de personas en una experiencia colectiva única que refleja la riqueza, diversidad y vitalidad del espíritu brasileño.

También es común la valoración del fútbol como parte importante de la identidad nacional, funcionando como un elemento de unión social.

La gastronomía de Brasil es muy variada y refleja su diversidad cultural. Platos como la feijoada, un guiso de porotos negros con carne, son considerados tradicionales; y el pão de queijo, pequeño pan de queso. Además, el uso de ingredientes tropicales como el coco, el plátano y la yuca es característico en muchas preparaciones.

En el ámbito familiar y social, los brasileños valoran mucho la cercanía, la hospitalidad y la convivencia. Las reuniones, la música y la comida compartida son esenciales en la vida cotidiana. En conclusión, la cultura de Brasil se destaca por su energía, diversidad y capacidad de integrar distintas raíces en una identidad común llena de vida.

A continuación les dejamos la tabla con los personajes típicos que participaron en cada alianza:

China, el renacer del dragón	Brasil, alegría carioca	México, tierra de memoria
<p>Nian  Maneki-neko (gato chino)  Cai shen  Dragón león año nuevo chino  Mulán  Mushu  Guerreros de terracota  nŪwa  *****Ancestros  Ying yang  Kimonos  5 elementos: madera, agua, fuego, tierra y metal  Animales de los años  Qipao  Changshan  Yuhuan  Kung fu panda</p>	<p>Película rio  Tocado plumas  Tucán  Yemanjá  Oxum  Ogum  Curupira  Iara  Animales selváticos  Guerreros  Bailarinas de zamba (adecuadas al contexto escolar)  Reina del carnaval  Percusionistas  Cuca  Boitata  Fuleco  Ronaldinho</p>	<p>Coco  ****Ancestros  Catrinas  Calaveras  Animales Guía  Mariposa Monarca  Huitzilopochtli  Pueblos originarios  Mariachis  Frida Kahlo  Zayu  Alebrije  Lucha libre  La llorona  El charro negro  Brujas  Torero</p>

## **Participación Pilares:**

**Libertad para el compromiso:** Durante esta Semana del Colegio, se pretende que todos los estudiantes puedan expresar sus ideas con confianza y aportar sus habilidades en función de una meta compartida. Cada uno tendrá la oportunidad de involucrarse activamente, participando de manera voluntaria junto a su alianza y compañeros/as. Asimismo, es fundamental fomentar una competencia saludable, basada en la honestidad y el respeto, para el desarrollo de las distintas actividades y proyectos. Además, tenemos claro que en estos tres días se destaca en su mayor esplendor el amor, la unión y el compromiso de cada uno por el colegio representando a su alianza.

**Vocación de excelencia:** Este camino se vincula directamente con la vocación de excelencia, entendida como el llamado a dar lo mejor de sí para aportar a la comunidad. Así, se promueve la fortaleza para perseverar, enfrentar dificultades, adaptarse a los cambios y manejar la frustración; junto con una auténtica valoración del conocimiento, que impulse a aprender, reflexionar y realizar un trabajo bien hecho. Del mismo modo, se fomenta el desarrollo de la capacidad de pensar críticamente, planificar acciones con responsabilidad y fundamentar las propias ideas, abriéndose a nuevas perspectivas. Todo ello se sustenta en la responsabilidad, asumiendo las propias decisiones, comprometiéndose con valores y principios, y respondiendo con dedicación a las tareas y desafíos propios de la vida escolar. De esta manera, cada estudiante no solo crece en lo personal, sino que también aporta activamente al bien común.

**Convivencia para La Paz:** A pesar de desarrollarse en un contexto competitivo, esta instancia invita a promover una sana competencia entre las alianzas, en la que prime el respeto, el buen trato y el trabajo en equipo. Se espera que cada estudiante participe con una actitud inclusiva, valorando a los demás y contribuyendo a generar un ambiente positivo donde todos y todas tengan un lugar. Este enfoque se vincula directamente con la convivencia para la paz, entendida como el compromiso de construir relaciones basadas en la dignidad y el bienestar común. En este sentido, se fomenta la justicia, dando a cada uno lo que corresponde y respetando los derechos de todos; la solidaridad, estando atentos a las necesidades de los demás y actuando con generosidad; y el respeto, reconociendo el valor de cada persona, promoviendo el diálogo y

aceptando la diversidad. Asimismo, se fortalece la participación activa, donde cada estudiante es llamado a involucrarse, aportar desde sus capacidades y colaborar en la toma de decisiones, contribuyendo así a una convivencia armoniosa y al desarrollo de una comunidad más justa e inclusiva.

### **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 la Profesora Jefe del curso correspondiente De 1° a 8° básico 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.

Considerando que la cantidad de alumnas por cada curso de cuarto medio no basta para cubrir todos los roles necesarios, **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. Además, la elección de toquis también deberá realizarse en presencia de la Profesora Jefe (de III° Y IV° medio).

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 ALIANZA DEBEN SER DE IV° MEDIO. ADEMÁS, CADA ALIANZA DEBE CONTAR CON 2 JEFAS DE ESQUEMA DE ESTA GENERACIÓN. 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 1 de Junio. En caso de toquis de 1° a 5° deberán acercarse a la profesora jefe del curso a cargo para organizar el día y hora en la que irán a presentarse y organizar las actividades (momentos para visitar a los cursos, comunicación con los apoderados, elección de participantes para las pruebas etc).

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 7° Básico:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
Maite Arévalo Ignacia Borbolla Fernanda Espinoza Josefina Molina Inés Dussillant Trinidad Retamal Daniella Razeto Fernanda Pinto Amelia González Emilia Vera Amparo Pino Julieta Barros Josefa Cabezas Ignacia Criado Josefa Farias Olivia Machiavello Trinidad Moraga Magdalena Pozo Valentina Razeto Matilde Ureta Antonia Vargas	Agustina Aldunate Margarita Asenjo Antonia Cornejo Jacinta Duplaquet Elisa Ossa Maria Paz Irigoyen Agustina Manzur Colomba Palacios Ignacia Ojeda Alicia Rufatt Amanda Gutiérrez Olivia Alvarez Federica Barbero Constanza Camps Maria Gracia Castellanos Josefina Garnham Rafaela Gorigoitia Sofia Loyola Josefina Mellado Ana Merino Josefa Ramirez Leonor Vergara	Josefina Álvarez Amanda Casals Alejandra Despouy Magdalena Román Rafaela Fuentes Dominga Ekdahl Juana Gutiérrez Antonia Fernández María Jesús Neira Dominga James Fernanda Zamorano Belen Abu-Khalil Matilde Campos Dominga De La Carrera Josefa Faundez Renata Galvez Lucia Gonzalez Sofía Lavin Catalina Spaansen Pascale Tobar Lucia Valenzuela M. Jesus Vergara

Generación Iº medio:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
Laura Aldunate Ema Blanco Josefina Bravo Sofia Campos Antonia Espinoza Ivana Estaba Antonia Fernández mila Gelcich Emma Gillmore Camila Goich Francisca González Camilla Hidalgo Ignacia King Sofía Lozano Isidora Muñoz Magdalena Pérez Emilia Quilodrán Amelia Santander Ignacia Toledo Sara Trombert Emilia Gutierrez Ignacia Cristi	Trinidad Abu-Khalil Javiera Avendaño Rosario Behm Montserrat Blanco Magdalena Campos Agustina Correa Valentina Encina Ignacia Gajardo Lucia Gómez Sofia Jara Juanita Machiavello Josefa Melendez Matilde Noton Sofia Osorio Olivia Palacios Magdalena Rodriguez Emilia Silva Josefa Szot M. José Urzúa Constanza Vásquez Estela Yaconi	Magdalena Acevedo Manuela Aceves M. Ignacia Arqueros Candelaria Barros Emilia Galdames Raffaella Granzotto Trinidad Gutiérrez Agustina Herrera Josefa Merino Trinidad Norambuena Antonia Novoa Consuelo Nuñez Emilia O'hrens Josefa Orbet Josefina Ortega Catalina Pérez Leonor Salinas Amparo Silva Leonor Valenzuela

Generación IIIº medio:

Alianza A	Alianza B	Alianza C
Magdalena Cáceres Lucía Araya Josefa Lara Trinidad Vergara Josefina González Sofía Stange Trinidad Fuentes Emma León Violeta Valdivia Paula Mahave Amelia San Martín	Rafaela Noton Catalina Gutiérrez Sofia Edwards Ema Kramer Marcela Guerrero Emilia Goich Daniela Silva Anne Sophie Pommer María Emilia Romero Josefina Acuña	Valentina Sepúlveda Colomba Karmy Clara Carballeda Catalina Melendez Josefina Campos Sofía Rojas Isidora Arrieta Eloisa Torres Emilia Arellano Sofía Aguirre Justina Mato Mato

Matilde Farfán María Jesús Palma Ignacia Allende Rosario Muñoz	Martina Riderelli Esperanza Villanueva Martina Villouta Rafaela Bruce Magdalena Rojas Emilia Salinas Maria José Medel	Maite Novoa Martina Nicholson Agustina Monge Catalina Toledo Daniela Ordenes
---	---	--

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° básico a IV° medio podrán ensayar y planificar actividades de la Semana SC el día jueves 9 de julio de las 14:00 a 16:00 y el viernes 10 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.**
  - **Las Toquis No tienen permitido citar a alumnos/as de ciclo inicial y básico a ensayar u organizar actividades fuera del colegio (casas - plazas etc)**
- 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,

sucio 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 le 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 100 puntos menos por cada persona que cometa la falta o persona que se entere de esta información.**
- Los profesores jefes de 7° básico, I° y III° medio no pertenecerán a ninguna alianza por lo que NO podrán participar en ninguna competencia, en cambio los profesores de 1° básico a IV° 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 100 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 7° básico, I° y III° 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 REGIRÁ

**POR LA HORA DE SANTIAGO DE CHILE, QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN INTERNET.**

• **EL DÍA MARTES 7 DE JULIO DESDE LAS 7:55 HASTA LAS 8:10 EN LA SALITA DEL CASC SÓLO A M. JESÚS MAHAVE (DELEGADA DE PASTORAL) Y SOFÍA VILLAR (TESORERA) DEBERÁN ENTREGAR PRESENCIALMENTE:**

- **“PENDRIVE VIDEOS:”** Pendrive con los videos de cortometraje, songs in the real life, videoclip, jingle y flashmob. Debe estar en carpetas según la competencia, además cada vídeo debe estar nombrado por curso. En **formato mp4**.
- Las integrantes del casc recibirán los pendrives y registrarán 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 1° a IV°) serán mostrados en el salón de actos.

• **EL DÍA MIÉRCOLES 8 DESDE LAS 14:10 HASTA LAS 14:30 EN LA SALITA DEL CASC DEBERÁN ENTREGAR SÓLO A ELISA VIAL (DELEGADA DE PASTORAL) Y MAGDALENA OSSES (PRESIDENTA) PRESENCIALMENTE:**

- La letra de **“la canción al profesor”** la cual debe estar escrita en computador, impresa, indicando el nivel y alianza al cual corresponde, con el nombre y **firma del profesor que participará autorizando la letra**. (Eso en cada letra de “la canción al profesor” de cada curso).
- El profesor debe haber autorizado la canción y por esto la letra entregada en papel debe venir firmada por el profesor correspondiente.
- 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.
  - Lista impresa con el nombre y curso de los participantes de la prueba **“pitch perfect”** (debe incluir a todos los miembros de la alianza que competirán en la prueba).
- **EL DÍA JUEVES 9 DE JULIO DESDE LAS 7:55 HASTA LAS 8:10, EN LA SALITA DEL CASC DEBERÁN ENTREGAR A RAFAELLA LURASCHI (VICEPRESIDENTA) 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 EN FORMATO MP3. (DIVIDIR EN CARPETAS POR COMPETENCIAS DENTRO DEL PENDRIVE).**
    - **No se recibirá ningún pendrive después de las 8:10 horas.**
- **ENTREGA (LUGAR POR CONFIRMAR):** Los lienzos de cada alianza deben ser entregados el **JUEVES 9 DE JULIO** entre las 16:10 y 16:30 para poder ser instalados. Deben entregarse a **SOFÍA REBOLLEDO (SECRETARIA)** del **Centro de Alumnos.**
  -
- **EL DÍA VIERNES 10 DE JULIO DESDE LAS 15:20 HASTA LAS 16:00, POR MAIL ([casc@alumnos-sc.cl](mailto:casc@alumnos-sc.cl) Y CON COPIA A LOS ASESORES [crodriguez@alumnos-sc.cl](mailto:crodriguez@alumnos-sc.cl) [erioseco@alumnos-sc.cl](mailto:erioseco@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 (PARTICIPANTES POR PRUEBA + COMODINES) Y MANDAR UN EXCEL FORMATO PDF AL MAIL DEL CASC** ([casc@alumnos-sc.cl](mailto: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.**

- **No se considerará ningún mail enviado después de las 16:00 horas.**
- Si entregan los pendrives, lista de comodines, letra canción al profesor o lista de “Mi nombre es” **fuera del horario estipulado NO SE CONSIDERARÁN.**
- Si **NO** se cumple cualquier requisito de los descritos anteriormente, el curso o participantes por nivel, quedan automáticamente fuera de competencia.

### **ENTREGAS:**

<b>FECHA Y HORA</b>	<b>MODALIDAD</b>	<b>SE DEBE ENTREGAR</b>	<b>INTEGRANTE DEL CASC</b>	<b>LUGAR</b>
Martes 7 de Julio 7:55 - 8:10	Presencial	Pendrives videos	M. Jesús Mahave - Sofía Villar	Salita CASC
Miércoles 8 de Julio 14:10-14:30	Presencial	Letras “canción al profesor” firmadas Guiones “igualito a tu profesor” firmados Lista “mi nombre es” (con requerimientos incluidos)	Elisa Vial - Magdalena Osses	Salita CASC
Jueves 9 de Julio 7:55-8:10	Presencial	Pendrives audios	Rafaella Luraschi	Salita CASC
Jueves 9 de Julio 16:10-17:00	Presencial	Campañas	Cualquiera (excluye asesores)	Salita CASC
Jueves 9 de Julio 16:10-16:30	Presencial	Lienzo	Sofía Rebolledo	Por confirmar
Viernes 10 de Julio	Online	Lista completa de participantes	Mail: casc@alumnos	No aplica

15:30 - 16:00		Lista de comodines	-sc.cl	
Martes 14 de Julio 7:55 - 8:10	Presencial	Misiones imposibles	Amparo López	Salita CASC

**\*El CASC por su parte hará entrega de los lienzos en blanco el día Viernes 5 de Junio a las 15:25 en la salita del CASC.**

**\*La lista de misiones imposibles será entregada por mail a las jefas de alianza el día Lunes 13 de Julio a las 14:00.**

Las bases estarán disponibles para toda la comunidad en la página del colegio desde el día Lunes 1 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 9 de julio entre las 16:10 y las 17:00 en la salita del CASC** (número 1, tercer piso del edificio Mater, a la altura del segundo piso del edificio principal) 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 9 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:

- Desodorante **EN BARRA (NO PUEDE SER ROLL-ON)**
- Toallitas **HIGIÉNICAS** (paquetes de 6 o más)  
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.
- Pasta dental (de adulto) (Desde 75 ml)
- Cepillos de dientes (pack de 2)
- Shampoo y/o Acondicionador (Desde 250 ml)  
Desde 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.**
- Crema corporal (200ml)  
Mínimo 200ml en el pack, si son botellas de 100ml **DEBEN** poner 2 botellas. Si hay 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.**

**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 TOQUIS LOS COMPREN.**

**PUNTAJE:** 100 puntos por los 8 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 9 de julio, desde las 16:15 hasta las 17:00, junto a una lista con la cantidad de 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 Lunes 1 de junio a las 17:00 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**

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

Cada nivel debe presentar un videoclip musical o intro (Cancion de introduccion) de serie o película (que cumpla con los requisitos de tiempo), grabado y editado, imitando a un videoclip o intro 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 8°)**

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: 6° - IV° (Categoría 6° a 8° y de I° a IV°)**

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) JINGLE: (I° A IV° MEDIO)**

Cada alianza deberá entregar un jingle, el cual consistirá en la creación de una parodia de una canción existente cuya letra sea modificada para hablar directamente sobre su alianza. Esta propuesta musical debe presentarse obligatoriamente en formato de videoclip, en el cual se exige la participación en pantalla de un mínimo de 2 alumnas por cada generación, sin un límite máximo de integrantes. Este debe durar un mínimo de 2 minutos y un máximo de 3 minutos y 30 segundos.

**El video debe contener nombre de alianza, créditos con los nombres de todos los participantes al final y sus respectivos cursos, 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

## **5) FLASHMOB**

Cada alianza realizará una intervención urbana en un espacio público concurrido (\*), donde se deberá presentar un esquema simple con una canción previamente preparada, debe partir con una escena de los participantes realizando actividades cotidianas, donde de a poco se irán integrando al baile. Al terminar el esquema, deben irse cada una por su lado, continuando sus actividades cotidianas como si nada hubiera pasado. Se debe integrar un **mínimo de 10 personas externas**. 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(Solo estudiantes SC deben tener algún elemento con el color de la 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

## 6) 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.**

## 7) LIENZO

Cada alianza deberá pintar un lienzo (**CASC entregará sólo el lienzo el día viernes 5 de Junio a las 15:25 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. **No se pueden usar las salas de clases para pintar los lienzos.**

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 jueves 9 de Julio entre las 16:10 y las 16:30 hrs en la sala de estudio 12.**

**\*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 lunes 13 de Julio, entre las 7:15 y las 7:55.**

#### Puntaje:

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

### 2) CARNAVAL

**Lugar:** Gimnasio

Dado que este año la temática es "Festividades que trascienden" esta prueba será principal en la semana, ya que cada uno de los países cuentan con una gran festividad. 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 **lunes 13 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: 1000
- 2° lugar: 700
- 3° lugar: 400

### 3) BARRA (Categorías 1° a 5° y 7° a IV°)

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 **Lunes 13 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 como primera instancia el día de la presentación de alianzas a todo el colegio el día 29 de Mayo**. 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. **\*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 65 misiones imposibles **a un/a jefe/a de alianza a las 14:00 hrs. por vía mail, el día Lunes 13 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 Martes 14 de Julio a Amparo López en Salita 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 6° a 8°)**

**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 por categoría**. Debe durar máximo 3 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 8°**

- 6° + 7° + 8° 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.

\*NO se trazarán la eliminación de los participantes en caso de que pierda, es por esto que se les pide hablar previamente con ellos, que una vez que pierdan serán eliminados, esto para evitar conflictos durante la prueba.

### **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.

**Se jugarán 3 partidas (A-B, B-C Y C-A) Cada partida durará 7 minutos, al final de los cuales se contará la cantidad de personas “vivas” de cada partido y estas serán sumadas así obteniendo la alianza con la mayor cantidad TOTAL de sobreviviente para así 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.

**\*Todos los cursos deberán contar con participación mixta obligatoria.**

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

**\*NO se trazará la eliminación de los participantes en caso de que pierda, es por esto que se les pide hablar previamente con ellos, que una vez que pierdan serán eliminados, esto para evitar conflictos durante la prueba.**

### **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.** Cada presentación debe durar **máximo 2 minutos.**

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.

**\*NO se trazará la eliminación de los participantes en caso de que pierda, es por esto que se les pide hablar previamente con ellos, que una vez que pierdan serán eliminados, esto para evitar conflictos durante la prueba.**

**Puntaje:**

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

## **9) GYMKANA (3° a 5°)**

**Lugar:** Gimnasio.

En esta actividad participará un integrante por curso, representando a su alianza. La competencia se desarrollará en formato de alianzas (A vs B vs C).

La gymkana se llevará a cabo de manera paralela por grupos, conformados por 3°A, 4°A y 5°A; 3°B, 4°B y 5°B; y 3°C, 4°C y 5°C. Cada uno de estos grupos actuará como un equipo, enfrentándose a los otros dos grupos en su respectiva tanda.

Cada equipo deberá completar un recorrido con distintas estaciones, donde cada integrante tendrá asignada una prueba específica. Para avanzar, será clave la coordinación y el trabajo en equipo, ya que solo podrán ayudarse entre los miembros de su propio grupo, sin intervención externa.

El objetivo será completar correctamente todas las estaciones en el menor tiempo posible. El rendimiento de cada grupo aportará puntaje a su alianza correspondiente.

### **Puntajes:**

- 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 **36 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.

Para la organización de este esquema, se deberán designar **2 jefas/es de esquema por generación** desde I° a IV°.

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 **funcionario\*** 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, coordinación en la dupla **y adecuación al contexto escolar, es decir se mantiene el respeto y los límites entre funcionario - estudiante. En caso de que un baile se considere inadecuado, la pareja será DESCALIFICADA.**

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

**\*También puede ser elegido un funcionario (incluyendo auxiliares, administrativos, etc).**

**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 funcionario(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 del 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) 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

### **7) RECONOCE A TU PROFESOR/ TRIVIA SC (categorías de 6° a 8° básico, y de I° a IV° medio)**

**Lugar:** Salón de Actos

Esta competencia combinada reunirá en el escenario a una entrevistadora del CASC junto a una alumna representante por curso (de 6° a IV° medio) de cada alianza, quienes trabajarán en equipo divididas en dos grandes grupos: de 6° a 8° básico y de I° a IV° medio.

La dinámica imitará un formato de programa de televisión donde los equipos deberán responder preguntas y adivinar a qué funcionario (profesor, administrativo o auxiliar) corresponden las imágenes proyectadas.

El concurso se desarrollará en cinco etapas consecutivas:

1. **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 un punto.

2. **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 un punto.
3. **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 un punto.
4. **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 el funcionario correspondiente. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganan 1 punto.
5. **Preguntas sobre el SC:** En esta etapa se pondrá a prueba el conocimiento histórico, la identidad y la cultura escolar de las participantes mediante una trivía interactiva con preguntas sobre el colegio, que abarcarán desde datos curiosos de la institución hasta información sobre los profesores y eventos emblemáticos del establecimiento. Para simular fielmente la experiencia de un programa de concursos televisivo, las preguntas se clasificarán en cinco niveles correlativos, donde el puntaje asignado aumentará de forma progresiva a medida que se incremente la complejidad y la dificultad de la trivía. Así, el equipo sumará 20 puntos por responder correctamente la primera pregunta, 40 puntos por la segunda, 60 puntos por la tercera, 80 puntos por la cuarta y un total de 100 puntos por la quinta y última pregunta, permitiendo que la estrategia del trabajo en equipo sea clave para asegurar la mayor cantidad de puntos antes del cierre de la competencia.

**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

## **8) 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

## **9) 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

## **10) 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

**11) CARRERA DE MASCOTAS**

**Lugar:** Cancha atlética.

Esta competencia consta de una carrera de obstáculos donde participarán las 3 mascotas respectivas de cada alianza en un circuito creado por el CASC.

- 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

**12) 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

**13) 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

**14) PITCH PERFECT (I° y II°/ III° y IV°)**

**Lugar:** Salón de actos

Consiste en crear mix de canciones (no importa la cantidad de canciones) que no exista, cantando a capella (solo se puede usar la voz y partes del cuerpo) que dure un minuto como mínimo y **un minuto y medio** como máximo.

En esta prueba, deben participar un mínimo 7 alumnas y sin máximo. Se evaluará: calidad del mix, originalidad, ritmo, coordinación, movimientos atractivos.

Las categorías en las que se evaluará serán las siguientes:

- I y II medio (un grupo de cada alianza)
- III Y IV medio (un grupo de cada alianza)
- 

**Puntaje:**

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

**15) SPLASH (III° y IV°):**

**Lugar:** Cerrito

Esta competencia consiste en que una integrante por curso deberá correr y luego deslizarse sobre una superficie plástica previamente mojada y con jabón, con el objetivo de alcanzar la mayor distancia posible.

Cada participante tendrá un intento, el cual será medido desde el punto de inicio del deslizamiento hasta el punto donde se detenga completamente. Se deberá

respetar el orden de participación y las indicaciones de los encargados de la actividad.

**Requisitos:**

Las participantes deberán asistir con ropa apta (short/calzas del colegio y polera del colegio) para mojarse, además de llevar una muda de ropa para cambiarse una vez finalizada la actividad. Luego de la actividad inmediatamente deberán cambiarse a ropa seca.

**Puntaje:**

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

**16) QUEMADAS (de 6º a IVº medio)**

**Lugar:** Multicanchas

Cada alianza deberá elegir a 1 jugador por curso formando un total de 7 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.

**Se jugarán 3 partidas (A-B, B-C Y C-A) Cada partida durará 7 minutos, al final de los cuales se contará la cantidad de personas "vivas" de cada partido y estas serán sumadas así obteniendo la alianza con la mayor cantidad TOTAL de sobreviviente para así determinar al ganador.**

**Puntaje:**

- 1º Lugar: 300
- 2º Lugar: 200

- 3° Lugar: 100

### **17) FASHION EMERGENCY (de I° a IV° medio)**

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso de I° a IV° deberá elegir a un funcionario del colegio. Deberán cambiarle el look (no disfrazarlo, pero pueden pedirle que venga con cierta ropa para esta actividad) en relación a su maquillaje y peinado.

Los funcionarios elegidos deben haber aceptado participar en esta actividad y así mismo deberán posterior a la "transformación", desfilan por el gimnasio frente a un jurado.

Cada curso, además deberá traer los implementos necesarios para realizar este cambio de look (por ejemplo: maquillaje, colets, cepillo de pelo, lentes, etc)

Participantes: Máximo de tres alumnas por curso + funcionario

#### **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 IVºs**

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.