

# SEMANA SC 2017

## **Décadas Dejando Huellas**

**PRESIDENTA:** JOSEFINA SAAVEDRA

**VICE-PRESIDENTA:** ISIDORA URIBE

**SECRETARIA:** JOSEFINA ARELLANO

**TESORERA:** PILAR MATURANA

**DELEGADAS DE PASTORAL:**

SOFÍA PIZARRO

MARÍA JOSÉ CISTERNAS

## **SEMANA SC 2017 - “DÉCADAS DEJANDO HUELLAS”**

**Dirigido:** A toda la comunidad

**Lugar:** Instalaciones del Colegio del Sagrado Corazón

**Fecha:** 26, 27 y 28 de abril, 2017

**Hora:** 08:15-13.10 horas.

### **Objetivos:**

- Conmemorar los 60 años del colegio.
- Compartir como comunidad tres días en los cuales podamos generar espacios de unión entre generaciones, creando y fortaleciendo lazos a través de una sana convivencia.
- Lograr que los cursos desarrollen un trabajo en equipo por medio de la unión y la organización.
- Aprovechar una semana entretenida para fortalecer el espíritu de colegio, mediante actividades en donde se hará mención a diferentes hitos, fechas, profesores, administrativos, recuerdos, entre otros, de manera que las alumnas sepan más sobre la historia del colegio lúdicamente.
- Desarrollar la creatividad de las alumnas en los distintos juegos y competencias.
- Profundizar valores como el compromiso, participación, compañerismo, responsabilidad y respeto.

### **Tema: DÉCADAS**

Como este año 2017 cumplimos 6 décadas queremos revivir importantes épocas del siglo pasado, basándonos en 1920 a 1930 , 1950 a 1960 y 1980 a 1990, años donde se desarrollaron distintos movimientos, estilos, costumbres y tendencias los que marcaron nuestra cultura e historia universal y nacional. Elegimos estas épocas ya que creemos que nuestras compañeras deben conocer más sobre el contexto que se vivía en los años que nuestro colegio fue fundado, sobre la historia de nuestro colegio y de sus religiosas.

Partiendo por el contexto previo, durante los años 1920 a 1930, para ser más exactos, el 25 de mayo de 1925 nuestra fundadora Sta Magdalena Sofía Barat fue canonizada, por lo que es un gran orgullo para la congregación del Sagrado Corazón. En esta época la mujer se percata de su situación con respecto al hombre y no le agrada (por ejemplo en el ámbito del trabajo, educación, actividades, etc.), es así como empieza a buscar hacerse presente en ámbitos en los que no era bien visto que una mujer realizaría, ya que se consideraban para hombres, como organizaciones políticas (consejo femenino de la defensa civil, comité de mujeres pro ayuda, unión femenina de Chile, entre otras) y deportes; se puso de moda jugar tenis, golf, polo y natación. También creemos que fue una época donde la mujer empieza a tener un rol activo en la sociedad, rol el cual el colegio nos inculca a cada una de nosotras, este rol se refiere a ser una mujer que no se queda indiferente con lo que pase a su alrededor, que

busca servir a los demás, que empatiza con su prójimo, actúa con misericordia y promueve la solidaridad.

Por otro lado, en 1950, específicamente 1957 el externado de Alameda cierra sus puertas y se traslada a Apoquindo. (Seguía existiendo el colegio de Maestranza). El traslado de nuestra institución de hoy en día a Apoquindo es la razón de celebración de estos importantes 60 años que lleva establecida.

Por último en 1980 a nivel mundial se vivió una época donde la libertad de expresión era algo esencial y relevante. Creemos que al ser alumnas del Sagrado Corazón, nos formamos como mujeres con opinión, que saben expresarse de manera adecuada, con tino y respeto. Esta década se relaciona con nuestro colegio, debido a que en 1988 fue la canonización de la importante religiosa Filipina Duchesne la cual hoy celebramos, por la huella que ha dejado en la historia de la congregación del Sagrado Corazón, viajando a América desde Francia para cumplir y desarrollar los sueños e ideales de Santa Magdalena Sofía.

### **Locos años 20 (1920-1930) Charleston:**

En 1920 surgió en Estados Unidos un baile llamado Charlestón en el cual se incentivaba a la diversión y entretenimiento. Como este año queremos celebrar la alegría de nuestro aniversario esta época nos evoca buenos momentos donde la gente le gustaba festejar, reunirse en comunidad y tener buenos momentos.

Por otro lado en estos años la mujer empieza a obtener un rol más protagónico en la sociedad, lo que ahora nos lleva a ser como somos, mujeres que tienen opinión y se hacen respetar luchando por sus derechos y sueños.



Coco Chanel



Baile Charleston

### **Rock and roll (1950-1960):**

El Rock and roll comenzó en 1950 siendo un gran estilo musical y movimiento cultural. Donde los afroamericanos se incluyen más en la sociedad gracias a esta corriente. Esta es una muestra clara de integración y diversidad. Con este tema queremos transmitir la inclusión mediante la diversión del rock and roll.

Richard Wayne Penniman es un cantante, compositor y pianista afroamericano. Se considera el pionero del rock and roll, pero a causa de su color de piel fue opacado por Elvis Presley.



### **Fiebre de sábado por la noche (1980-1990) Disco:**

Por último en 1980 predominó la música Disco, es un género musical de baile derivado de rhythm & blues, que también mezcló soul y funk. Tiene numerables artistas que son famosos hoy día como los rolling stone, Barry white, Abba, Bee

Gees.. etc. Esta época se destacó por la vestimenta extravagante que se usaba como pantalones de elefante, mucho brillo, el pelo ruliento con volumen, flecos, jeans, cuero, entre otros. Esto es una muestra de expresión, libertad y cambios.



Bee Gees

**"Somos mujeres capaces de actuar, dejemos huella al andar"** nuestro lema se ve reflejado en los temas de la semana ya que estas distintas décadas dejaron una huella en la historia. Huella la que se ve reflejada hasta hoy en día. Elegimos tres movimientos emblemáticos que se desarrollaron en 60 años del siglo pasado, 60 años al igual que los que cumple el colegio. El que también ha dejado una huella muy importante en cada una de nosotras y de las distintas ex alumnas del colegio.

## **PARTICIPACIÓN PILARES SC**

- **Libertad para el compromiso:** A través de una competencia sana queremos que cada una se valore a sí misma, dándose cuenta para qué es buena, porque cada una cuenta, desde PK a IV, que a los cuartos medios no se les olvide el foco de la semana de colegio por ganar, y aprovechen al máximo. Que cada alumna sea honesta y sana para competir, y a la vez autónoma, haciéndose parte de cada década, reviviendo los momentos y recuerdos de ellas, haciendo cada una su aporte para que sean recordadas en estos 60 años.
- **Vocación de excelencia:** las alumnas desarrollarán la fortaleza en las competencias, aceptando el fracaso y el triunfo de buena manera. Valorarán lo que investiguen y sus nuevos conocimientos sobre la época y les sacarán el máximo provecho para ser un aporte en el recuerdo de ellas. Desarrollarán la responsabilidad que cada alumna tiene en todo momento, competencias, juegos, y lo que alianza necesite, apoyando a las jefas de alianza.
- **Convivencia para la paz:** queremos que esta semana tenga una participación activa de todas las alumnas, pero sin perder el sentido de una competencia

sana, justa, sin trampas y sobre todo, con respeto. Que haya una buena relación entre las alianzas.

# I. ALIANZAS

- Letra A → **Rock and roll (1950-1960):**
- Letra B → **Fiebre de sábado por la noche (1980-1990) Disco**
- Letra C → **Locos años 20 (1920-1930) Charleston:**

## Colores Alianza:

- Locos años 20: Blanco y dorado (Letras C)
- Rock and roll: rojo y negro (Letras A)
- Fiebre de sábado: plateado y morado (Letras B)

# II. JEFAS DE ALIANZA

Cada curso de IV° elegirá a sus tres jefas de alianza. Luego, junto con el CASC, se realizará el sorteo de alianzas con las jefas presentes.

## **Jefas de Alianza “A” Rock and roll (1950-1960):**

Sophie Molina, M. José Espinosa y Trinidad Rees

## **Jefas Alianza “B” Fiebre de sábado por la noche (1980-1990) Disco:**

Gabriela Robles, Sofía Mena y Bernardita Molina

## **Jefas de Alianza “C” Locos años 20 (1920-1930) Charleston:**

Antonia Icarán, Valentina Torres y Florencia Calvo.

# III. SISTEMA DE COMPETENCIA

- La competencia se dividirá en categorías dependiendo del juego (la división será de 1° a 6° básico y de 7° a III° medio ó 7° a 8° y I° a III° )
- Las alumnas de 1° a 6° tendrán dos toquis de IV° medio. Las alumnas de 1° a 6° básico que deben quedarse en el colegio deben ser citadas por una comunicación tipo que debe ser aprobada por la subdirectora correspondiente. De 7° a I° medio, tendrán una. Las Asesoras del CASC tendrán que saber quiénes se quedan y quienes son las toquis responsables.
- Los horarios para quedarse en el colegio a ensayar o preparar las distintas actividades son los siguientes:
  - Lunes, martes y jueves de 16:00 a 17:30 hrs.
  - Miércoles de 13:20 a 15:30 hrs.
  - Viernes de 15:20 a 16:30 hrs.
- Los puntos serán acumulados por alianza (1° básico a III° medio) y ganará la alianza que al final de los tres días tenga el mayor puntaje.
- Se premiará con 100 puntos diarios a la alianza que durante toda la semana

mantenga el orden y cuidado de sus salas y espacios comunes donde se ubique la barra.

- El jurado de las competencias serán siempre tres profesores, para evitar malos entendidos entre las alumnas. (No podrán ser jurado, profesores jefes y profesoras que sean mamás de alumnas)
- Las bases estarán disponibles para todos en la página del colegio desde el día del lanzamiento, hasta el último día de competencia.
- Tal como lo dice nuestro RICE “ Se entenderá por buena convivencia escolar la coexistencia armónica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de las estudiantes”

**Por lo antes mencionado cualquier actitud o conducta que esté fuera de nuestros valores y principios, será sancionada con descuento de puntaje o descalificación.**

## IV. PREMIO

La alianza ganadora podrá venir un día con blue jeans y polera/polerón del color de la alianza ganadora más un desayuno que consta de un jugo y un alfajor para todas las alumnas de la alianza ganadora. Esto se realizará el día que Dirección lo estime conveniente.

## V. CAMPAÑAS

**Todas** las campañas deberán ser entregadas en día jueves 20 de abril entre las **11:20 y las 11:40** horas en la **salita del CASC** a cualquier miembro del Centro de Alumnas.

### 1) CAMPAÑA PACK DE HIGIENE

Todos los packs deberán ser entregados en **bolsas plásticas transparentes** que contendrán:

- Toallas higiénicas (1 paquete)
- Jabón líquido (200 ml)
- Desodorante EN BARRA

**PUNTAJE:** 100 puntos por los 10 packs completo 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)

\*El pack de higiene será destinado a Coanil y la Cárcel de Mujeres

## 2) PLATA

Cada alumna de 1° básico a IV medio deberá traer **\$300**. La plata deberá venir en un sobre cerrado indicando el curso, la cantidad de alumnas y el dinero correspondiente por curso. Esto lo tendrá que tener listo la tesorera de cada curso. **Pasaremos el día Martes 18 de Abril en los 15 minutos** por los cursos retirando el dinero.

La plata se utilizará para comprar todo lo que la alianza necesite (materiales, pinturas, disfraces, decoración, etc.). Se le entregará un monto de \$ 50.000 a cada Jefas de Alianza y ellas, al terminar las Semana del Colegio, deberán rendir cuenta al CASC y sus asesoras de todos los gastos **con boleta. (No se podrá rendir cuentas sin boleta.)**

**Está prohibido pedir plata extra** a las alumnas de la alianza y/o gastar más de lo que alcance con el monto entregado por el CASC. En caso de suceder, **se penalizará a la alianza descontándoles 300 puntos.**

# VI. CONCURSOS Y COMPETENCIAS

## COMPETENCIAS ENTREGADAS PREVIAMENTE

- **Todos los videos** deben ser entregados el día jueves 20 de Abril entre las **16:00 y las 16:30** horas en la **salita del CASC** a cualquier integrante del Centro de Alumnas. Deberán ser entregados en un **pendrive por alianza** marcado y conteniendo todos los videos de esa alianza. **El flashmob debe ser entregado en un pendrive aparte indicando la alianza, el día lunes 24 de abril a las 07:55 horas No se recibirá ningún pendrive después de las 16:30 horas.**
- 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 (5° a 8° y I° a III°) serán mostrados en el salón de actos.
- La **canción al profesor** y su **pendrive con la canción sin letra** deberán ser entregados el día Lunes 24 de Abril, entre las **16:15 y 17:00** horas en la **salita del CASC** a cualquier integrante del Centro de Alumnas. La canción deberá estar **escrita en computador**, indicando al curso a la cual corresponde y a que profesor va dedicada la canción. No se recibirán más canciones el profesor después de las 17:00 horas. Es profesor debe haber autorizado la canción y para esto la letra entregada en papel debe venir firmada por el profesor correspondiente.
- Veremos la posibilidad de proyectar la Letra para que todo el publico la entienda.
- Si **NO** se cumple cualquier consideración de las descritas anteriormente queda automáticamente fuera de competencia.

## 1) FLASHMOB (POR ALIANZA)

Cada **alianza** deberá entregar un flashmob grabado y editado en un pendrive que debe tener escrito la alianza. El **pendrive** debe ser entregado **sólo con el flashmob** por una de las **Jefas de Alianza**.

Este video consiste en realizar una intervención urbana en un espacio público (\*), donde **mínimo 40 personas de la alianza** (que deben ser de **por lo menos tres cursos diferentes**, entre 7° básico y IV medio, harán un esquema de una canción previamente preparado, 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. La idea es que también se integre gente externa.

Debe durar **mínimo 1 minuto y máximo 1 minuto y 30 segundos**, y la música que pueden utilizar es libre.

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

(\*) Lugares a elegir: Apumanque, Pueblito de Los Domínicos, 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.

\*Si no queda claro revisar un ejemplo en Youtube, buscando "Flashmob".

\*Videos con cualquier contenido inadecuado serán descalificados, esto será visado por el CASC y sus asesoras.

Puntaje:

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

## 2) VIDEO CLIP (categorías de 5° a 8° y de I° a III°)

Cada curso debe presentar un videoclip musical, grabado y editado, imitando a un video clip real de cualquier canción. **Todas las integrantes del video deben ser alumnas del colegio**. Este debe durar no menos de 1 minuto y 30 segundos y no más de 2 minutos. Debe venir adjunto el video original. (Si algún curso no adjunta el original quedará descalificado). Los puntos a evaluar son: creatividad, actuación, escenografía, semejanza al original.

(No hay máximo ni mínimo de alumnas).

**\*Videos con cualquier contenido inadecuados (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntaje:

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

## 3) CÁMARA INDISCRETA (categorías 7° y 8° básico y I a III° medio)

Cada curso debe presentar un video de una cámara oculta, grabado y editado, en un pendrive\*\*.

Todas las alumnas que participen deben ser de nuestro colegio.

Ésta debe ser divertida, pero se eliminará la que sea agresiva o de mal gusto.

No pueden aparecer adultos relacionados con el colegio.

Duración máxima: 2 minutos

Habrà dos categorías: 7° a 8° y I° a III°.

Participantes: ilimitadas por curso.

Aspectos a evaluar: sorpresa, creatividad y actuación.

#### **PUNTAJE:**

1° lugar: 300 pts

2ª lugar: 200 pts

3ª lugar: 100 pts

#### **4) Songs in real life: 5° a III° (se divide en tres categorías, 5°- 6°, 7° - 8°, y I° a III°).**

Cada curso deberá entregar un video de una historia corta actuada por las alumnas, donde parte de los diálogos tiene que ser reemplazada por partes de canciones que tengan que ver con la historia. (Debe entregarse juntos con los otros videos del curso en un pendrive con el curso escrito). Debe durar entre 1 y 2 minutos.

Se evaluará la creatividad, actuación y coherencia.

\*Los videos con contenido inadecuado serán descalificados.

\*Si no queda claro buscar un ejemplo en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) poniendo en el buscador "songs in real life".

Puntaje:

• 1° lugar: 300

• 2° lugar: 200

• 3° lugar: 100

#### **5) COMODÍN POR CURSO**

Cada curso 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 **doblará** el puntaje de ese juego. El comodín debe ser entregado en un **sobre cerrado** con el **nombre del curso**, el día Lunes 24 de Abril entre las **16:15 y las 17:00 hrs.** en la salita del CASC por una alumna del curso o Toqui del curso, a cualquier integrante del Centro de Alumnas. **No se recibirá nada después de las 17:00 hrs.**

\*(El comodín no puede ser puesto en campañas ni en competencias por alianza).

# COMPETENCIAS POR ALIANZA

## 1) DECORACIÓN DEL GIMNASIO

A cada alianza se le designará un lugar en el gimnasio que deberán decorar, siendo ese el mismo lugar donde estará su alianza durante los tres 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 miércoles 26 de abril a partir de las 07:15 hrs.

**\*El gimnasio debe quedar ordenado y limpio el día en que se decora el espacio de cada alianza. Y al finalizar cada día. De lo contrario a la alianza se le descontarán 200 puntos.**

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 alianza. Se presentarán los carnavales de las **tres alianzas** el día **jueves 27 de abril** a primera hora. En el carnaval deben participar **mínimo 50 personas** pertenecientes a cualquier curso de la alianza. Debe durar entre 7 y 8 minutos.

Se evaluará:

1. Originalidad
2. Entretención (dinámico)
3. Que contenga elementos relacionados con la alianza
4. Vestuario
5. Cantidad de gente
6. Música
7. Que incluya la mascota y el color de la alianza
8. Visualmente atractivo (que el público se interese)
9. La participación de mínimo 50 alumnas

Puntaje:

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

### 3) PUNTAJE POR BARRA

Se están evaluando las barras durante los tres días de la semana. Se evaluará dinamismo, color, gritos, cantidad de gente y respeto por las otras alianzas.

Al final de cada día se dirá el puntaje y lugar que obtuvo cada barra ese día, y al final de la semana se dirá el puntaje total y la barra ganadora.

Puntajes POR DÍA:

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

### 4) DÍA DEL DISFRAZ

El día **miércoles 26 de abril**, todas las alumnas **deberán venir al colegio disfrazadas** con algo que represente a su alianza. Ese mismo día cada alianza elegirá el mejor disfraz de cada curso de su alianza y concursará por el primer, segundo y tercer lugar en cada categoría. (Ciclo inicial, básico, medio y superior.)

Puntaje por categoría:

- 1° lugar: 100
- 2° lugar: 50
- 3° lugar: 25

### 5) PERSONAJE DE ALIANZA

El personaje será elegida por las jefas de alianzas y será presentada el día **de la presentación de temas** a todo el colegio. El personaje debe estar relacionada con el tema, e identificar a cada alianza. Debe ser una alumna disfrazada y estar presente todo el tiempo en el que estas sean necesarias. Se evaluará originalidad, creatividad, pertenencia y relación con la alianza. **El personaje que NO esté presente cuando se les llame, le restará 50 puntos a la alianza.**

Puntaje:

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

## 6) MISIÓN IMPOSIBLE (LISTA OTRO DRIVE)

Se entregará una lista de 20 misiones imposibles **a una jefa de alianza a las 13:20 hrs. en la Salita del CASC, el día miércoles 26 de Abril**. Las alumnas tendrán que hacer lo posible por conseguir la mayor cantidad de elementos de la lista, y deberán ser entregadas **todas juntas** por **una jefa de alianza** el entre las **13:10 y las 14:00 hrs, el día jueves 27 de Abril**. La alianza que tenga más misiones imposibles tendrá el mayor puntaje.

**\*No se recibirán misiones imposibles después de las 14:00 hrs.**

Puntaje:

- 1° lugar: 400
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

## 7) LIENZO

Cada alianza deberá pintar un lienzo (CASC entregará sólo el lienzo el día lunes 17 de Abril) el cual debe estar directamente relacionado alianza (algo representativo de la alianza, su nombre y su color).

Se evaluará diseño, calidad, creatividad, originalidad, relación con su **propia década**.

Cada alianza tendrá un lugar asignado por el CASC si quieren pintarlo en el colegio. Deberán contar con papel de diario o plástico para poner debajo de este y no manchar el lugar.

Se deberá entregar el lienzo terminado el día martes 25 de abril a las **16:15 a 17:00 hrs.(No se recibirán lienzos después de las 17:00)**

Se eliminará a la o las alianzas que ensucien el lugar asignado para pintarlo y que utilicen pinturas de la sala de arte o que no les pertenezcan.

Puntaje:

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

## **8) CONCURSOS RELÁMPAGOS**

Se realizarán **concursos** relámpagos. En estas competencias, se harán preguntas a las participantes de cada alianza y éstas deberán responder de la forma correcta. La respuesta correcta ganará **50 puntos para la alianza**. La alianza elegirá a la participante en el momento.

Las asesoras tendrán estos concursos con anticipación: Ejemplo quien está de cumpleaños el día de hoy?

## **9) PLAYBACK (Categorías de 1° a 5° y de 6° a III° medio)**

**Lugar:** Salón de Actos

Cada categoría deberá presentar un show imitando canciones, en el cual podrán participar todas las alumnas que quieran. Debe durar máximo 2 minutos. La música debe venir cortada y mezclada, lista para ser reproducida. Los aspectos a evaluar son originalidad, vestuario, reacción del público, relación de las canciones con el show, dinamismo constante, sonido y entretenimiento.

Las divisiones de playbacks serán de 1° y 2° básico, 3° a 5° básico, 6° a 8° básico y I° a III° medio. En la competencia, la elección de lugares es de 1° a 5° básico y de 6° a III° medio. Todos los playbacks se presentarán el día miércoles 26 de abril a las 14:00 horas.

Puntaje por categoría:

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

# COMPETENCIAS DE 1° A 6° BÁSICO

## 1) IGUALITA A TU TOQUI (1ero básico a 6to básicos)

**Lugar:** Salón de Actos

Una niña de cada curso deberá vestirse y actuar como una de sus toquis. Para esto, se podrá preparar un diálogo de aproximadamente 1 minuto que será presentado ante el jurado. Primero la toqui hará su presentación y luego su niña la imita, tratando de ser lo más parecida posible.

Se evaluará la actuación y el vestuario de la niña en comparación con el de su toqui en ese momento (que se parezca) y su creatividad.

La actividad se realizará el día.

Puntajes:

- 1er lugar: 200
- 2do lugar: 150
- 3er lugar: 100

## 2) GYMkana (1ero básico a 6to básicos)

Categorías de 1ero a 3ro y 4to a 6to

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso elegirá **3 representantes** las cuales competirán según las alianzas

Las participantes deberán competir como equipo en una serie de juegos, los que consistirán:

1. **Papa en la cuchara:** una alumna deberá trasladarse hasta un punto determinado llevando en su boca una cuchara con una papa. No se puede tomar la cuchara con la mano.
2. **Trasladar un globo:** Dos alumnas deberán trasladar un globo afirmándolo sólo con sus cabezas. No podrán afirmarlo con la mano. Cuando lleguen deberán reventar el globo para que parta la siguiente.
3. **Carretilla:** una alumna deberá llevar a su compañera de los pies mientras la otra camina con sus manos.

Puntajes:

- 1er lugar: 200
- 2do lugar: 150
- 3er lugar: 100

### **3) ESQUEMA (1ero básico a 6to básicos)**

Categorías de 1ro a 3ro y 4to a 6to

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso deberá preparar un esquema con música de cualquiera de las tres épocas, el cual deberá durar 2 minutos como máximo. Deben participar de **10 a 12 alumnas** por curso. Este concurso será evaluado por un jurado, el cual medirá creatividad, originalidad, relación de la música y los disfraces con el tema, respetar los tiempos y coordinación.

En la categoría de 1° a 3° podrá haber dos toquis haciendo la coreografía para ayudar a las niñas.

Puntaje:

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

### **4) CONCURSO DE BAILE (1ero básico a 6to básico)**

**Lugar:** Gimnasio

**Dos parejas de cada curso** deberán 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 o que las identifique como pareja. Se evaluará coordinación, ritmo, vestimenta y entusiasmo.

Puntaje:

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

### **5) UÑA Y MUGRE (1ero básico a 6to básicos)**

Categoría de 1ro a 3ro y de 4to a 6to

**Lugar:** Gimnasio

Se elegirán dos alumnas por curso que sean mejores amigas entre sí. Se separarán las alumnas en dos grupos, de manera que las parejas de cada curso queden separadas en dos filas, enfrentándose las parejas para que no se digan las respuestas. A las alumnas de cada grupo, se les hará una pregunta sobre ellas mismas que deberán responder. Luego, las niñas tendrán que responder las preguntas que respondió su pareja en el cuestionario. Una integrante del CASC se ubicará al medio de ambos grupos y hará las preguntas. Si la respuesta de la alumna coincide con la respuesta de su pareja, sigue participando, de lo contrario queda descalificada automáticamente. El curso que obtenga más respuestas correctas y por lo tanto más puntos ganará la competencia.

Puntaje:

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

## **6) MI NOMBRE ES (1ero básico a 6to básicos)**

Categorías de 1ro a 3ro y de 4to a 6to

**Lugar:** Salón de Actos

Se elegirá a una alumna por curso que deberá elegir a un famoso e imitarlo, este puede ser una actriz, actor, cantante, personaje, etc. Se evaluará la similitud en gestos, actitudes, voz y vestimenta. El objetivo no es que se parezcan físicamente, sino que se note el nivel de conocimiento por el famoso y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento de alumna cuando cante, si no que se priorizará la imitación. **La lista de las presentaciones por cada alianza debe ser entregada el viernes 21 de abril al CASC.**

Puntaje:

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

## **7) MODA RECICLABLE (1ero básico a 6to básico)**

Categoría de 1ero a 3ro y de 4to a 6to

**Lugar:** Salón de Actos

Cada curso deberá elegir una representante a la cual tendrán que vestir con un vestuario hecho de materiales reciclados y a otra que presente a la niñita que modele el vestuario frente a los jueces. Pueden participar todas las que quieran del curso en la confección del vestuario, pero sólo dos pueden pasar adelante (la del vestuario y la que presenta). De 1ero a 3ero básico, pueden pasar al frente de los jueces con la ayuda de sus Toquis.

Puntaje:

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

## **8) STOP (1ro básico a 6to básico)**

Categorías: 1ro a 3ro y 4to a 6to

**Lugar:** Gimnasio

En este juego participarán dos alumnas por curso. Consiste en que una de las alumnas tendrá que correr por 5 estaciones, la otra alumna tendrá que responder una pregunta de cultura, música, teatro, u otra, para que la primera pueda ir avanzando las 5 estaciones. Por cada respuesta mala se les retendrá 10 segundos en la estación, explicándoles la respuesta correcta. La pareja que tenga más respuestas buenas ganará. La pareja tiene un máximo de 2 minutos para pasar por las 5 estaciones.

Puntaje:

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

## **9) TESORO ESCONDIDO (1ro básico a 6to básico)**

Categorías de 1ro a 3ro y 4to a 6to

**Lugar:** Alrededor del colegio

En este juego participan **3 niñas por curso**. El juego consiste en que se descubra un tesoro que está escondido en algún lugar del colegio, por medio de pistas seguidas que van llevando a las alumnas a seguir buscando. La alianza que encuentre primero será la ganadora.

Puntaje:

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

### **10) CORRE Y CANTA (1ro básico a 6° básico)**

Categorías de 1ero a 3ero, 4to a 6to

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso elegirá a dos alumnas que lo representen, las cuales deberán identificar una canción, correr, tomar un pañuelo y cantarla. Cada vez que una alumna cante correctamente sumará un punto. Al final del juego se designarán los lugares según la alianza que junte más puntos. Los aspectos a evaluar serán saberse la canción y respetar a las otras competidoras. **Por cada alumna que tome el pañuelo sin saberse la canción, se restan 15 puntos del puntaje obtenido en la competencia.**

Puntaje:

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

## COMPETENCIAS DE 7° A IV°

El día del libro se premiará la decoración de la mejor sala en dos categorías:

7° básico a I medio

II medio a IV medio

Puntaje:

1° lugar: 150

2° lugar: 100

3° lugar: 50

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

Lugar: Gimnasio

Cada alianza debe realizar un esquema integrado por mínimo **40 alumnas y máximo 60 alumnas**. Este esquema debe durar entre **7 y 8 minutos** y se debe ver reflejado el tema de cada alianza, representándose esto de manera libre. Deberá ser preparado previamente y presentado el (todos los esquemas serán presentados el mismo día). Deben participar alumnas de todos los cursos.

Se evaluará coordinación, música, originalidad, dinamismo, relación con la alianza, formaciones, creatividad, tiempo. (No se evaluará vestimenta).

Puntaje:

1° lugar: 600

2° lugar: 400

3° lugar: 200

### 2) GUERRA DE CANCIONES

Categorías de 7° a I° y II° a IV°

Lugar: Gimnasio

Este juego cada curso deberá presentar 6 alumnas, las cuales competirán contra los otros equipos de su generación; las participantes deberán ir cantando canciones según un tema previamente definido, y a medida que se le apunta al grupo, este debe cantar alguna canción relacionada con el tema. Pero estas no puede repetirse con otra de la misma ronda ni tampoco demorarse mas de mas de 5 segundos en responder. De modo que si eso ocurre el equipo perderá. El equipo que se mantenga con vida ganará la competencia.

Puntaje:

• 1° Lugar: 300

• 2° Lugar: 200

• 3° Lugar: 100

### **3) MI NOMBRE ES (7mo básico a III° medio)**

Categorías de 7mo a 8vo y I° a III

**Lugar:** Salón de Actos

Se elegirá a una alumna por curso que deberá elegir a un famoso e imitarlo, este puede ser una actriz, actor, cantante, personaje, etc. Se evaluará la similitud en gestos, actitudes, voz y vestimenta. El objetivo **no** es que se parezcan físicamente, sino que se note el nivel de conocimiento por el famoso y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento de alumna cuando cante, si no que se priorizará la imitación. **La lista de las presentaciones por cada alianza debe ser entregada al CASC el lunes 24 de abril entre las 16:15 hrs y las 17:00 hrs.**

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

Puntaje:

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

### **4) ART CHALLENGE (7mo básico a III° medio)**

Categorías de 7° a I° y de II° a III°

**Lugar:** Salón de actos.

Cada curso debe elegir a una alumna, que estará compitiendo con las demás alumnas de su categoría. A cada participante se le entregará una hoja de block y materiales para que puedan dibujar. La hoja tendrá una línea abstracta donde la alumna tendrá que ingeniárselas y dibujar algo relacionado a su alianza. Tendrán 1 minuto y medio para dibujar.

Los aspectos a evaluar serán la creatividad, originalidad, referencia al tema de la alianza, limpieza.

Puntaje:

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

## 5) BAILE CON PROFESOR (7mo básico a IV° medio)

Categorías de 7mo, 8vo y I° y de II°, III° y IV°

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso deberá elegir a una alumna y a un profesor para que bailen juntos y compitan contra las otras parejas en un concurso de baile representando a las alianzas. Las parejas deberán tener un vestuario entretenido que represente a la alianza o elementos que los identifiquen. Los aspectos a evaluar serán vestimenta, ritmo, originalidad, continuidad y entusiasmo.

Puntaje:

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

## 6) CANCIÓN AL PROFESOR

Categorías de 7mo a 8mo y de I° a III°

**Lugar:** Salón de Actos

Esta actividad consiste en que tres participantes por curso más un **profesor(a) o administrativo** del colegio deberán cambiarle la letra a una canción que elijan. La letra de la canción deberá estar dirigida a este profesor, auxiliar o administrativo de acuerdo a su rol o a la asignatura que ejerce en el colegio; **es obligatorio** que este participe junto a las alumnas cantando un pedazo de la canción.

**El profesor o administrativo no podrá salir disfrazado (a).** La canción deberá ser traída **sin la letra** (puede ser karaoke) y deberá estar en un pendrive lista para ser tocada. La **canción al profesor** y su **pendrive con la canción sin letra** deberán ser entregados el día Lunes 24 de Abril, entre las **16:15 y 17:00** horas en la **salita del CASC** a cualquier integrante del Centro de Alumnas. La canción deberá estar **escrita en computador**, indicando al curso a la cual corresponde y a que 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. La canción debe durar máximo 3 minutos. Aspectos a evaluar serán presentación personal, afinación, show y letra de la canción. **No se recibirán pendrives con canción, ni letras de canción después de las 17:00 hrs.**

\*Si el curso se presenta **sin** profesor o administrativo, **no podrán optar por puntaje** en esta competencia.

\* Si no llega el pendrive y/o la hoja con la canción, **el curso no podrá presentarse**, y por lo tanto quedará descalificado de la competencia.

\*La canción debe ser **aprobada por el profesor(a)** 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 20 puntos a la respectiva alianza.

Puntaje:

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

## 7) LOS IMPROVISADORES: (I°, II°, III° y IV°)

**Lugar:** Salón de Actos

Este juego consistirá en una presentación al estilo del programa “Los improvisadores” por alianza, donde cada curso deberá presentar **2 alumnas por curso**. Las alumnas de cada alianza participan juntas como equipo al mismo tiempo. La competencia se dividirá en tres partes:

- 1era parte: **Parte preparada**: Se dará un tema y las participantes tendrán 1 minuto para organizarse y luego representar lo que les tocó.

- 2da parte: **Contra el tiempo**: Se les dará un tema elegido por el público, el cual deberá ser representado tres veces, pero cada vez se irá acortando más el tiempo (Primero en 1 minuto, luego en 30 segundos y finalmente en 10 segundos).

- 3era parte: **Cambios de estilos**: Se les dará un tema y se deberán ir desarrollando con distintos estilos que se les darán mientras actúan.

Aspectos a evaluar: originalidad, recepción del público, desplante, improvisación, coordinación entre los participantes y diversión de la presentación.

Puntaje:

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

## 8) FUTBÓL COMUNIDAD SC (7mo básico a IV° medio)

**Lugar:** Cancha de atletismo

Cada curso de 7mo a IV° medio debe elegir a 2 alumnas. Por alianza deberán juntarse y armar un equipo de fútbol.

Habrá un árbitro para cada partido y éstos serán de 10 minutos (5 minutos cada tiempo, es decir, por lado).

La dinámica será la siguiente:

- A contra C
- C contra B
- A contra B

Cada equipo habrá jugado dos partidos y luego de éstos se acumularán los goles. Y según esto se elegirán los lugares. De haber empate irán a penales.

El equipo deberá llevar el color de la alianza y deberá haber barras animando, lo que también dará puntaje (que **se sumará al puntaje de barra**).

Cantidad de personas: **12 por equipo** (2 representantes por curso)

Puntaje:

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

## 8) ADIVINA QUÉ ES (7° A III° MEDIO)

Categoría: 7° a III°

Lugar: Gimnasio.

Se deberá elegir una alumna por curso y formarán un equipo por alianza. La prueba consiste en que las alumnas adivinen, con algún sentido, ya sea tacto, olfato o gusto, mientras están con los ojos vendados, qué es lo que le está dentro de un recipiente cerrado (uno específico para cada alianza). El orden de juego será por generación, primero compiten las de séptimo, luego octavo, etc. Las alumnas tendrán 15 segundos para adivinar y deberán decir en voz alta el objeto que está en el recipiente, cada respuesta correcta sumará un punto para la alianza. Si la respuesta es incorrecta no suma punto. Ganará la alianza con mayor puntaje. Esta competencia consiste en tres etapas.

I.Tacto: A cada participante se le entregará un objeto, y tendrá 15 segundos para decirnos que es el objeto que le entregamos.

II.Olfato: Cada alumna deberá oler un objeto que le pondremos cerca de la cara y tendrá 15 segundos para darnos la respuesta correcta.

III.Gusto: A cada participante se le dará una cucharada de alguna comida y tendrá 15 segundos para decirnos que está comiendo.

**Si alguna alianza sopla la respuesta, se descalifica la alumna.**

Puntaje:

- 1° lugar: 250
- 2° lugar: 150
- 3° lugar: 100

### **9) UÑA Y MUGRE (7mo a III°)**

Categoría de 7mo a 8vo y de I° a III°

**Lugar:** Gimnasio

Se elegirán dos alumnas por curso que sean mejores amigas entre sí. Se separarán las alumnas en dos grupos, de manera que las parejas de cada curso queden separadas en dos filas, enfrentándose las parejas para que no se digan las respuestas. A las alumnas de cada grupo, se les hará una pregunta sobre ellas mismas que deberán responder. Luego, las niñas tendrán que responder las preguntas que respondió su pareja en el cuestionario. Una integrante del CASC se ubicará al medio de ambos grupos y hará las preguntas. Si la respuesta de la alumna coincide con la respuesta de su pareja, sigue participando, de lo contrario queda descalificada automáticamente. El curso que obtenga más respuestas correctas y por lo tanto más puntos ganará la competencia.

Puntaje:

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

### **10) ÚLTIMO PASAJERO (7mo básico a III° medio)**

Categoría de 7mo a III°

**Lugar:** Gimnasio

En este juego participará una alumna por curso. Las alumnas estarán divididas en un equipo por alianza. Cada alumna deberá pasar por las 4 estaciones, en orden. Comienza la alumna de séptimo básico, luego la de octavo, etc. y el equipo que realice el circuito en un menor tiempo será el ganador. Será como una posta. Donde las tres alianzas compiten al mismo tiempo. La primera alumna parte, realiza las cuatro pruebas y tiene que correr a tocarle la mano a la otra compañera de alianza para que repita las 4 estaciones. El recorrido consiste en pasar por 4 estaciones, donde se realizarán las siguientes pruebas:

1. La marcha del elefante: consiste en poner 2 filas paralelas de 4 botellas y tirarlas. Tienes que colocarte una media en la cabeza que tenga en su extremo una pelota de tenis. Balanceando la pelota con el movimiento de tu cabeza tienes que ir tirando las botellas al suelo

2. Galleta: Ponerse una galleta en la frente y moverla desde la frente hasta la boca sin tocarla, solamente con los movimientos de tu cara. Si se cae la galleta y se rompe no se puede repetir, pero si cae al suelo y no se rompe se puede volver a empezar desde la frente

3. Clávala: Agarra el cuello de la botella con agua, dándole una vuelta completa y que caiga de pie sobre el suelo.

4. Pelotita: Dentro de una caja con un orificio, que estará con una cinta amarrada a la cintura, habrá una pelota de ping pong. La alumna deberá sacarla de espaldas sin ayuda de las manos.

Puntaje:

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

## **11) RECONOCE A TU PROFESOR (7° a IV° medio)**

**Lugar:** Salón de Actos

Esta competencia consistirá en que, a base de distintas imágenes y categorías, las alumnas puedan adivinar a qué profesor corresponde la fotografía. Para esto,

participará una alumna de cada curso, dividiéndolo en 7° a I° medio y II° medio a IV° medio, y participando como un grupo de alianza. Ganará el grupo que tenga mayor puntaje luego de las tres etapas. La competencia se dividirá en tres partes:

**Zoom**: Se le mostrará a cada grupo alguna parte del cuerpo o algún elemento característico de algún profesor de forma acercada, de modo que no sea reconocible de forma tan fácil. 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 grupo.

**Flashback**: Se mostrará una fotografía de ciertos profesores en su infancia. Luego de darle las tres opciones al grupo, tendrán 10 segundos para elegir su respuesta definitiva. Si aciertan, ganarán un punto. Se harán tres rondas por grupo.

**A mano**: Se mostrará la letra de ciertos profesores a las competidoras y se les proporcionarán la tres opciones posibles. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganarán un punto. Se harán 2 rondas por grupo.

**[Los profesores deberán dar su autorización si quieren ser parte de esta competencia y ellos aportarán las fotografías]**

Puntaje:

- 1er lugar: 250
- 2do lugar: 200
- 3er lugar: 150

## **12) CORRE Y CANTA (7° a IV° medio)**

Categorías de 7mo a I° y II° a IV°

**Lugar:** Gimnasio

Cada curso elegirá a dos alumnas que lo representen, las cuales deberán identificar una canción, correr, tomar un pañuelo y cantarla. Cada vez que una alumna cante correctamente sumará un punto. Al final del juego se designarán los lugares según la alianza que junte más puntos. Los aspectos a evaluar serán saberse la canción y respetar a las otras competidoras. **Por cada alumna que tome el pañuelo sin**

**saberse la canción, se restan 15 puntos del puntaje obtenido en la competencia.**

Puntaje:

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

### **13) DESLÍZATE ( 7° a III°)**

Lugar: Cancha de atletismo

Categoría 7° a III°

Una alumna por curso y se formará un equipo por alianza. En la cancha de atletismo (pasto) se pondrá una banda plástica jabonosa de 15 metros de largo, la cual tendrá distintos puntajes a los lados. Las participantes deberán después de una pequeña carrera, deslizarse solo con el dorso (las manos deben estar adelante) y la cabeza será el punto de selección de su tirada, se contará con una huincha para poder medir con exactitud quién será la ganadora.

Por la seguridad de las alumnas se usarán cascos. Cada alumna obligadamente debe traer una muda de ropa de no ser así, la alumna no podrá participar en la actividad, dejando a su equipo sin una participante, la alumnas para participar debe venir con una polera y shorts (Está prohibido el uso de traje de baño)

Cada participante tendrá una oportunidad de lanzarse por la banda plástica, dependiendo de donde quede su cabeza se contará el puntaje, el equipo con mayor puntaje ganará.

Esto será medido con huincha.

Puntaje:

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

## **ACTIVIDAD DE PRE KÍNDER Y KÍNDER**

Para las alumnas más pequeñas habrá un recreo entretenido organizado por las alumnas de IV° medio (que no son toquis ni jefas de alianza).

### **1) Píntate a tu pinta:**

Las alumnas de IV° medio tendrán pinturas de cara, las alumnas de IV deberán traer las pinturas, con la que podrán pintar a la niñita a su pinta (mejor si se utiliza el tema de la semana del colegio, de todos modos se dispondrán de ideas impresas para que las niñas puedan elegir)

Ubicación: Patio de PK Y K.

Horario: 10:00 a 11:00 hrs.

Día: Jueves 27 de abril

Encargadas: alumnas de IV° medio que no sean toquis ni jefas de alianza.

Actividades: pintarse la cara.

### **2) Día de la muñeca**

Las alumnas de PK y Kinder celebran este día el miércoles 26 de abril.

Pediremos a alumnas de IV medio que vayan a visitarlas y entretenerlas en el recreo.