



## **Bases Oficiales**

### **Aniversario Colegio Cholguán 2022**

Estimados Estudiantes:

Esperando que todos se encuentren bien junto a sus familias nos complace comunicarles oficialmente la realización y celebración del aniversario del Colegio Cholguán 2022.

Este año el aniversario se realizará el **25, 26 y 27 de octubre**.

A continuación, presentamos las bases junto con los lineamientos importantes para una exitosa realización de las actividades:

➤ **Lineamientos importantes**

- a) **Fecha de Realización**: 25,26 y 27 de Octubre
- b) **Color**: Los colores de las alianzas serán sorteados el día 13/10/2022  
Las opciones son los colores del arcoíris; *rojo, naranja, amarillo, verde, azul y morado (se puede el blanco y el negro)*. Según la tradición, Cuarto Medio elige el color de su alianza. Los alumnos no pueden ocupar la vestimenta del colegio como prenda.
- c) **Temática**: Películas animadas (Monster inc.; Toy Story; Frozen; Los increíbles; Shrek; Coco; Minions)
- d) **Mascota (relacionada con la temática, no con el color) (Media)**: El nombre del estudiante que representará a la mascota se debe dar antes de las fechas de realización y en cada actividad debe mostrar su rostro (***uso de mascarilla voluntaria***) antes de utilizar la máscara (en el caso de que ocupe una) para que se valide la participación del estudiante. La mascota debe estar completamente caracterizada y permanecer así durante todas las actividades, No se aceptarán pijamas.

e) **Reyes:** Reina y Rey serán solo de Enseñanza Media (**No se pueden repetir alumnos que han sido reyes años anteriores**).

f) **Lienzo:** Cada alianza deberá diseñar un lienzo respecto de la temática asignada, será revisado diariamente durante el primer bloque. De no ser presentado se le descontarán 8.000 puntos por cada día sin el lienzo.

g) **Alianzas:**

1. 4to Medio, 5to Básico, 1ro Básico, Kinder ▼	Alianza Azul
2. 3ro Medio, 6to Básico, 2do Básico, Pre-Kinder ▼	Alianza Amarilla
3. 2do Medio, 7mo Básico, 3ro Básico ▼	Alianza Verde
4. 1ro Medio, 8vo Básico, 4to Básico ▼	Alianza Blanca

h) **Tipo de puntuación:**

1. 1° Lugar ▼	8.000 pts.
2. 2° Lugar ▼	6.000 pts.
3. 3° Lugar ▼	4.000 pts.
4. 4° Lugar ▼	2.000 pts.

i) **Plataformas:**

1. **Instagram:**

En la cuenta de “@centroestudiantesccch” se subirán las actividades, se realizan los avisos oficiales, consultas de los delegados e interacciones por medio de historias.

**Horarios de consulta en Instagram (solo delegados): 10:00-11:00 y 14:00-15:00 (los cuatro días)**

2. **Gmail:**

El Gmail **centrodeestudiantesccch@colegiocholguan.cl** será el medio (medio único) que reciba las actividades, es decir, videos, fotos dependiendo lo que solicita la actividad.

**Horarios de consulta en Gmail (solo delegados): 09:00-11:00 y 14:00-16:00 (los tres días)**

3. **Whatsapp**

Esta cuenta, funcionará como alternativa al Gmail, para realizar consultas sobre actividades en general, el grupo se creará una semana antes del comienzo del aniversario. En este grupo solo estarán los delegados de cada alianza y el Centro de Estudiantes.

j) En todas las actividades la prenda distintiva (color de la alianza) debe ser visible.

- k) Se recomienda **enviar las actividades 10 minutos antes de la hora de entrega** para no tener problemas con la validación de éstas de lo contrario las actividades se anularán si no llegan a tiempo, aun así, sea por un minuto de diferencia.
- l) Solo se podrá hacer envío de evidencias mediante los correos institucionales de los delegados de cada alianza, considerando los siguientes datos:
- Nombre de la alianza (temática).
  - Actividad
  - Nombre del o los participantes.

m) **Descalificaciones/Pérdida de puntaje:**

1. Se descontará puntaje a los estudiantes que realicen otras actividades que no sean parte del aniversario y estén en un sector distinto al del curso.
2. Se descalificarán y habrá pérdida de puntaje a los alumnos que escriban o mencionen **comentarios ofensivos** en las plataformas, actividades o en las reuniones donde se realizarán las actividades hacia las otras alianzas, compañeros o a personas del jurado, teniendo como consecuencia la anulación de su participación y con ello cualquier actividad en la que haya participado el alumno que cometió la falta.
3. Habrá pérdida de puntaje en el caso que los alumnos se repitan más de cinco veces en las actividades de alianza.
4. No se le asignará puntaje a la evidencia si las actividades no son enviadas con los **datos obligatorios**.
5. No se asignará puntaje a cualquier participante que se demore más de cinco minutos en llegar al lugar de la competencia.
6. Se sancionará (con pérdida de puntos) a quien no respete ni cumpla con el protocolo Covid existente en ese entonces (medida provisoria)

n) **Rol de los delegados:**

1. Son los **únicos encargados de enviar todas las actividades** con los datos de el/la/ o los/las participantes y la alianza.
2. **Las consultas de los estudiantes** para que sean válidas tienen que llegar a los **delegados** y luego al centro de estudiantes. **Los avisos a los estudiantes** para que sean válidos/oficiales serán informados por el grupo de Whatsapp a los delegados de cada alianza, quienes informaran a los estudiantes.
3. Cada alianza debe contar con dos delegados; deben ser de enseñanza media.

4. Delegado de Media: participación y organización activa en las actividades que se lleven a cabo.

**o) Donación alianzas**

Cada alianza deberá donar una torta para 50 personas del sabor que estimen conveniente. Esta donación tendrá puntaje extra (8.000 pts.) y deberá ser entregada el día jueves 27 de octubre a más tardar a las 13:00 hrs.

**p) Espacios:**

Las actividades que se desarrollan de forma presencial serán distribuidas, dependiendo de la actividad, en los siguientes espacios del colegio:

- Sala de computación
- Salas de enseñanza Media
- Complejo deportivo
- Plaza del colegio
- Salón comedor
- Patio de arena

## **Actividades:**

### **1. Día temático:** (Párvulo, Básica 1, Básica 2 y Media)

La mayor cantidad de representantes por curso deberá vestir con disfraz o caracterización de la temática, correspondiente a su alianza, durante la jornada de la mañana.

- Los y las estudiantes deben asistir completamente caracterizados de algún personaje de su temática.
- No se aceptarán pijamas.

La actividad será evaluada por jueces que, según sus criterios y los ya establecidos, decidirán si las prendas utilizadas califican como disfraz. Los puntajes destinados a cada alianza dependerá del porcentaje de alumnos por alianza que asistan con disfraz.

Los profesores jefes y asistentes de básica 1, básica 2 y media que participen en esta actividad serán contabilizados como cinco participantes.

Los apoderados que participen en esta actividad serán contabilizados como cinco participantes.

Los participantes deben hacer uso de un distintivo de su alianza en todo momento.



### **2. Preguntas de Cultura General:** (Básica 1, Básica 2 y Media)

La actividad consiste en que 1 participante por curso deberá responder preguntas de cultura general en un tiempo determinado, las cuales tienen diversos grados de complejidad.

Los participantes de todas las alianzas deben hacer uso de su distintivo en todo momento para que sea válida la puntuación.

### **3. Mesa Pide:** (Media)

La actividad consiste en que un participante por alianza deberá, en un tiempo límite, encontrar o realizar ciertas acciones que el animador, ubicado detrás de una mesa, solicitará.

El participante de todas las alianzas debe hacer uso de su distintivo en todo momento para que sea válida la puntuación. Esta actividad no tiene un horario, ya que se llevará a cabo en cualquier minuto de los tres días y recuerda:

#### 4. Decorando Ando: (Media, Básica 2)

La actividad consiste en que siete personas de la alianza, bajo supervisión, deberán decorar un pasillo en específico con la temática de su alianza, en un tiempo específico (ver cronograma).

- Alianza Azul: Pasillo Central.
- Alianza Amarilla: Pasillo Básica 2.
- Alianza Verde: Pasillo Media.
- Alianza Blanca: Pasillo biblioteca.

#### 5. Rescate real: (Básica 2 y Media)

En esta actividad, dos participantes (hombre y mujer) deben completar circuitos de distintas destrezas, con el fin de rescatar a los reyes, para que luego ellos puedan rescatar a la mascota de sus respectivas alianzas. Esta actividad se divide en dos partes:

- Salvar a los Reyes: 2 participantes de cada alianza deberán completar un circuito de 4 etapas, donde realizarán pruebas específicas para ciertas habilidades (física, motricidad fina, estrategia y conocimiento). Salvarán a los reyes por separado, es decir, deberán elegir a quien salvará cada uno.
- Salvar a la Mascota: Los Reyes, una vez liberados, deberán trabajar juntos para salvar a la Mascota realizando un circuito de 3 etapas , donde realizarán pruebas específicas para ciertas habilidades (físicos, motricidad fina y conocimiento). Deben llegar al mismo tiempo para poder empezar el rescate de la mascota. El tiempo se detendrá cuando todos los participantes (2 estudiantes, Reyes y Mascota) estén dentro del escudo del colegio.

**(CADA ALIANZA SE HARÁ CARGO DE LA APTITUD DE SUS REYES PARA LA COMPETENCIA, ES DECIR, NO SE PERMITIRÁN REEMPLAZANTES EN NINGÚN CASO)**

Ganará la alianza que logre rescatar a sus reyes y mascota en el menor tiempo posible. Los participantes deben hacer uso de su distintivo en todo momento para la validez de la actividad.

**6. Adivina la Canción: (Básica 1, Básica 2 y Media)**

Dos participantes por curso deberán correr hacia el escenario y hacer sonar la maraca de su alianza en caso de conocer la canción presentada.

El participante que primero logre hacer sonar la maraca se le otorgará 1 punto el cual deberá cantar mínimo tres versos seguidos o mencionar el nombre de la canción.

Los participantes deben hacer uso de su distintivo en todo momento.

En el caso de que los participantes hagan sonar la maraca sin saber la canción, se le descontará 1 punto a la alianza.

**7. Fútbol femenino y masculino: (Básica 2 y Media)**

Siete participantes por curso se enfrentarán en un partido que durará 15 minutos por lado, con un descanso de 5 minutos. El formato de enfrentamiento será el siguiente:

- 4° Medio vs 3° Medio
- 2° Medio vs 1° Medio
- 8° Básico vs 7° Básico
- 6° Básico vs 5° Básico

**8. Basketball Femenino y Masculino: (Media)**

Cinco participantes por alianza se enfrentarán en un partido y ganará el equipo que llegue primero a los 35 puntos en un tiempo máximo de 15 minutos, con descanso de un minuto y medio entre cada tiempo. El formato de enfrentamiento será el siguiente:

- 4° Medio vs 3° Medio
- 2° Medio vs 1° Medio

**9. Tugar Tugar, salir a bailar: (Párvulo, Básica 1, Básica 2 y Media)**

**Bailes:** Cueca, Ranchera, Rock and Roll, Onda Disco, Tango, Vals y Guaracha

Por alianza se solicitará una pareja por cada nivel de la alianza (Párvulo, B1, B2 y M) para cada baile. Deberán bailar ritmos específicos, presentarse con su vestimenta y distintivo de la alianza.

- **Los participantes de Párvulo y Básica 1 se excluyen de presentarse con vestimenta** (pueden venir caracterizados, pero no influirá en el puntaje).
- Media y Básica 2 se les considera la vestimenta dentro del puntaje.
- No pueden repetirse los/las bailarines/as. Ejemplo: si alguien baila cueca luego no puede bailar nada más.
- Párvulo no suma puntaje para su alianza
- Las parejas pueden ser mixtas o del mismo género

## **10. Cicletada: (Media)**

Tres representantes por alianza deben presentarse en el bosque cercano a las instalaciones del colegio con su bicicleta. Para la validez de la participación de la alianza, es obligatorio que cada uno utilice su bicicleta y vistan en todo momento un casco, el distintivo, la ropa deportiva (buzo, calzas, short, polera y polerón, zapatillas deportivas).

Las indicaciones del recorrido serán mencionadas 10 min antes de la hora de salida, luego de que este tiempo se cumpla no se permitirá la participación de: representantes que lleguen atrasados, sin su bicicleta/casco o de representantes que no vistan ninguna de las prendas anteriormente mencionadas.

La alianza ganadora será la que llegue primero a la meta con sus tres representantes.

Se sumarán 1.000 puntos extra por apoderado que participe de la actividad y llegue a la meta.

Se sancionarán conductas que pongan en peligro a los competidores (empujones, tirar cualquier tipo de elemento, entre otros).

## **11. Cachipun Gigante: (Párvulo, Básica 1)**

Se solicitará un máximo de seis representantes por curso para jugar Cachipun Gigante. El juego consiste en que los primeros de ambas filas deben correr hasta cierto punto delimitado de la pista y jugar piedra, papel o tijera, el ganador pasa al siguiente punto y el perdedor vuelve a la fila de su alianza. En el punto de encuentro, un asistente de la actividad vigilará que los participantes no hagan trampa y se mantenga el ritmo del juego. Gana el equipo que llegue 5 veces a la línea de la alianza contraria al vencer al último de la fila.

Habrá pérdida de puntaje en el caso de no cuidar la sana competencia como, por ejemplo: de haber malos tratos hacia los demás compañeros (empujones, zancadillas, groserías, entre otros) o hacer trampa.

## **12. Circuito Deportivo: (Párvulo, Básica 1)**

Se solicitará un máximo de cinco representantes por alianza para realizar un circuito deportivo que consta de 5 estaciones sorpresas de las cuales se requerirá resistencia, coordinación, velocidad y flexibilidad.

Gana la alianza que logre completar 2 vueltas al circuito. Se descontará cualquier tipo de sabotaje entre alianzas o no cumplimiento de las medidas sanitarias.

Los participantes de todas las alianzas deben hacer uso de su distintivo en todo momento para que sea válida la puntuación.

**13. Be drawing machine:** (Básica 2, Media)

Tres participantes (uno de básica 2 y dos de media) por alianza, cada uno debe diseñar una mascota que represente al colegio, y enviar sus dibujos al email del centro de estudiantes el día 27 de octubre hasta las 12:00 am. (el formato es a elección de quienes dibujan)

**14. Baile de Barra:** (Párvulo, Básica 1, Básica 2 y Media)

Se solicitará un mínimo de 15 estudiantes por curso para realizar una coreografía con un mix creado con anterioridad por la alianza. El mix debe ser de mínimo 5 minutos a máximo 6 minutos y debe ser entregado el día lunes 24 hasta las 17:00 hrs.

En el caso de que el mix demore más de lo establecido o no se respeten las normas de la actividad se descontará puntaje.

Los participantes de todas las alianzas deben hacer uso de su distintivo en todo momento para que sea válida la puntuación.

**15. Torneo de FIFA:** (Básica 2, Media)

Dos estudiantes de cada curso se enfrentarán en un Torneo de FIFA 2 vs 2, los contrincantes y los equipos se definirán por sorteo. El primer tiempo lo jugará básica 2 y el segundo Media. Los partidos tendrán una duración de 8 minutos por tiempo.

**16. Torneo de Voleibol mixto (Media)**

Seis participantes por alianza se enfrentarán en un partido de vóley, en tres sets de 15 puntos . Se pueden llevar dos jugadores extra de recambio, sin límite de sustituciones. Al ser mixto, los equipos deben estar conformados por 50% mujeres y 50 % hombres. El formato de enfrentamiento será el siguiente:

- 4° Medio vs 3° Medio
- 2° Medio vs 1° Medio

**17. Carrera de 50 metros planos (Párvulo, Básica 1)**

Participarán cuatro representantes por alianza (dos de párvulo y dos de básica 1) para correr 50 metros planos.

**18. Carrera de 100 metros planos (Media, Básica 2)**

Participarán cuatro representantes por alianza (dos de media y dos de básica 2) para correr 100 metros planos.

### **19. Carrera 400 metros posta (Media y Básica 2)**

Participarán ocho representantes por alianza (cuatro de media y cuatro de básica 2) para correr 400 metros posta

**EN TODAS LAS CARRERAS POR CADA CICLO SE REQUIERE QUE SEA UN HOMBRE Y UNA MUJER.**

### **20. Campeonato de Taca-Taca. básica 1)**

Dos representantes por alianza de cada ciclo , jugarán un partido de Taca Taca de 5 minutos por lado, ganará la pareja que haga más goles en dicho tiempo. Los ganadores jugarán la final y los perdedores jugarán por el tercer y cuarto lugar.

### **21. Matanza mixto (Media, Básica 2 y Básica 1)**

15 participantes por cada ciclo de la alianza correspondiente, jugarán matanza con un máximo de tiempo de 20 minutos. Ganará el equipo que termine con más participantes en juego.

### **22. Competencia goloso/a.(Media)**

Dos representantes por alianza (Hombre y Mujer) deberán comer cinco completos **italianos** en el menor tiempo posible.

### **23. Acción solidaria.**

Cada alianza deberá traer una canasta solidaria, que incorpore los siguientes requisitos, como mínimo:

- a) Aseo personal (1 Shampoo; 1 Jabón; 1 pasta dental; 1 Cepillo de dientes; 1 bálsamo o acondicionador)
- b) Alimentos no perecibles: (1 kg. arroz; 2 paquetes de Tallarines; 5 Salsas de Tomates; 1 tarro de café; 1 paquete de té; 1 kg. De Azúcar; 1 kg. De Sal; 1 Kg. de Legumbres; 5 Sopas en sobre; 3 tarros de atún, 2 tarros de jurel, 2 tarros de champiñones)
- c) Útiles escolares: (1 Cuaderno; 1 Estuche completo; 1 Carpeta)
- d) Bebestibles: (6 sobres de Jugo en polvo, 1 caja o tarro (1 Lt.) de leche, 2 bebidas desechables de 2 litros.)

#### **24. Caracol musical.**

30 participantes por alianza deberán bailar alrededor de un cuadrado que estará marcado en el piso, cuando la música pare los estudiantes deberán quedarse dentro del cuadrado. Los estudiantes que queden fuera deberán irse retirando del juego. Cada vez que la música pare, el cuadrado irá disminuyendo su tamaño.

#### **25. Valorant (Media).**

Cinco representantes por alianza jugarán la modalidad "spike rush" al mejor de tres partidas. Antes de la competencia se sortearan los rivales.

#### **26. Futbol apoderados**

La actividad deportiva se desarrollará el martes 25 de octubre a partir de las 18:00 horas en las instalaciones deportivas (estadio y gimnasio de Cholguán).

Las alianzas se agruparán de 2. **Para esta versión, la alianza azul se agrupará con la alianza blanca y la alianza amarilla se juntará con la alianza verde.** Dando puntaje al equipo a cada grupo.

#### **Futbol:**

Se deben presentar 2 apoderados varones y 2 apoderados mujeres por curso.

- Mujeres: se jugará a las 18:00 horas, 20 minutos por lados, 11 contra 11. Se jugará a mitad de cancha.
- Varones: se jugará a las 19:00 horas, 30 minutos por lados, 11 contra 11. Se jugará a cancha completa.

Para las dos actividades habrá arbitraje y mesa de control.

En caso de empate se definirá al ganador por medio de lanzamientos penales.

Se mantendrán todas las reglas FIFA de fútbol.

## **Voleibol:**

Se debe presentar 1 apoderado varón y 1 apoderado mujer por curso.

- Varones: se jugará a las 18:00 horas, a tres sets de 21 puntos.
- Mujeres: se jugará a las 19:00 horas, a tres sets de 21 puntos.

Habrará arbitraje y control de mesa.

## **27. Solsticio Real: (Básica 2 y Media)**

En esta actividad se solicitará la alianza completa en la plaza del colegio. Cada alianza va a tener un lugar delimitado para decorar al llegar a la plaza. Los estudiantes deben estar caracterizados de la temática de su respectiva alianza. Deben asistir los Reyes y Mascotas (Caracterizados de la Temática). Se realizarán las siguientes actividades:

1. Regius adventus: Los Reyes y Mascota deben empezar la celebración con su llegada en un vehículo decorado con la temática, al patio de buses donde la alianza esperará su llegada. Luego se dirigen a la plaza y dan inicio al Solsticio cortando un listón. (Los reyes y mascotas deben traer su propia tijera).
2. Competencia de Arengas: Se evalúan las mejores arengas de las alianzas, en un momento indicado por el animador. Se evaluará la creatividad, sincronía y originalidad al momento de responder a la alianza.
3. Show de Reyes: Los reyes deben hacer una presentación de 3 minutos en la cual el baile y escenografía sean de acuerdo a la temática. La música se debe entregar a las 9:00 am el día de la actividad.
4. Batalla de baile: Cada alianza debe competir con 15 estudiantes (8 estudiantes de Media y 7 estudiantes de Básica 2). Los equipos por turnos deben improvisar pasos de bailes al comenzar la música y al terminar esta es el turno de la siguiente alianza quien debe responder con su improvisación. La ronda termina con 10 canciones en total (5 por cada alianza). Las/Los participantes de todas las alianzas deben hacer uso de su distintivo en todo momento. El ganador será determinado por los jueces por su creatividad, sincronización y coordinación.

5. Show de Mascota: La mascota de cada alianza tiene 2 minutos para realizar un show de entretenimiento al público. Se permite el uso de 5 objetos y música la cual se debe entregar a las 9:00 am el mismo día de la actividad. La mascota debe estar con su traje y distintivo en todo momento.
6. Batucada: (Media)  
4 estudiantes por alianza tendrán como mínimo de 4 a 5 minutos como máximo para realizar diferentes sonidos creando la batucada con materiales reciclables. No se permite el canto, gritos o sonidos vocales. En caso de que alguna alianza interrumpa la presentación se le descontarán puntos a ésta y se repetirá la presentación de la alianza que se encuentre en el escenario.

## **28. Calducho: (Media y Básica 2)**

La velada comenzará a las 18:30 hrs hasta las 22:00 hrs. Se realizarán las siguientes actividades:

### 1. Yo soy: (Media)

Un participante por alianza deberá elegir a un cantante para imitarlo. El/La participante debe presentarse con la actitud y caracterización completa del personaje al cual imita, siendo lo más parecido posible y además, estar con alguna prenda del color distintivo de la alianza, si hay parecido en la voz sumará 2000 puntos a su alianza.

### 2. Show de Talentos: (Media)

Un representante por alianza deberá presentar en una performance completa su talento en un mínimo de tres y máximo cinco minutos.

### 3. Uña y Mugre: (Media)

Dos representantes por alianza deben responder por separado las preguntas del presentador en una pizarra (con su respuesta y con la que creen que pondrá su compañero) si sus respuestas coinciden obtendrán la mayor cantidad de puntos. Las/Los participantes deben hacer uso de su distintivo en todo momento. En caso de que los participantes copien o alguien del público le sople una respuesta se le descontarán puntos a la alianza.

### 4. Desfile Reciclado: (Media)

4 representantes por alianza deben confeccionar su traje de acuerdo a la temática de cada uno. Los trajes sólo se deben componer de material reciclable. Se requerirá que uno de los 4 representantes por alianza sea presentador y que en el caso de que necesiten canciones especiales para el desfile, debe entregar un pendrive con las canciones el **día Lunes 24/10**

**hasta 5:00 pm hrs.** Las/Los participantes de todas las alianzas deben hacer uso de su distintivo en todo momento para que sea válida la puntuación.

5. Misiones imposibles: Se mostrarán los videos y fotos.
6. Escena de película:  
Los estudiantes deben grabar una escena extraída de la película correspondiente a su temática, debe durar mínimo tres minutos y máximo cinco minutos. La escena debe estar recreada lo más parecido posible a la original.
7. Peinado exótico: Un estudiante por alianza debe presentar un peinado relacionado con la temática de la película.

**29. Fiesta Aniversario:** (Párvulo y Básica 1)

La velada comenzará el jueves 27 a las 14:00 hrs hasta las 15:15 hrs. Se realizarán 2 actividades:

1. Concurso de Canto y de Baile: (sin puntaje, solo es una actividad para entretenimiento)
2. Habrá actividades sorpresa sin puntaje.

**30. Gala/ Coronación Media:** (7mo básico a 4to medio)

La velada comenzará a las 19:00 hrs hasta las 21:30 hrs. Se entregará el conteo de los puntajes y luego se hará la coronación.