



**Bases y Actividades:**

**Día del Alumno**

 Integrantes: Belen Bijman

 Constanza Bijman

 Luis Carrasco

 Joaquín Casapia

 Valentina Choque

 Leandro Chura

 Marion González

 Javiera Ocaranza

 Rodrigo Rojas

 Mathías Sagardia

 Profesor a Cargo: Gabriel Pérez

**Bases Generales**

* Los estudiantes deben mantener la buena conducta y el respeto hacia compañeros, profesores y toda persona.
* Los horarios de la planificación deben respetarse y cumplirse.
* Todas las actividades tienen puntaje considerado para el Aniversario.
* Cualquier daño mayor a la infraestructura del colegio dentro del horario (07:45 – 12:00 h), causará que los alumnos responsables sean vetados de TODAS las actividades a lo largo del año.
* Se esperará un minuto y medio a las alianzas una vez realizado el llamado para cada actividad. Si no se presentan, tendrán puntaje menos por NO PRESENTACION definido en cada prueba.
* En el caso que queden dos alianzas en primer lugar, se sumará el puntaje del 1er y 2do lugar y se dividirá en dos.
* Recordar que la finalidad del Día del Alumno es la convivencia escolar y disfrutar nuestro día.

**Actividades**

**Día:** viernes 18 de mayo.

**Hora de inicio:** 08:15 h.

**Hora de término:** 11:30 h.

Todas las actividades de este día fueron pensadas para que cada estudiante disfrute de una jornada alegre, de compañerismo y sana convivencia, celebrando de buena forma su día. Junto a ello los estudiantes desarrollarán la capacidad de trabajar en grupo, tomando en cuenta que deben organizarse en pocos minutos y con estudiantes los cuales comenzarán a establecer nuevas relaciones (fin que busca el nuevo Sistema de Alianzas).

1. **Conteo: poleras y temática.**

**Inicio: 8:15 h.**

* Cada alianza deberá ambientar su sala (cualquiera de las dos salas de la alianza) con la temática entregada por el centro de alumnos.
* Una pareja (hombre y mujer) por curso deberán disfrazarse en relación a la temática entregada, estos deberán estar caracterizados completamente.
* Ambos profesores de la alianza deberán estar disfrazados y caracterizados con la temática.
* Cada alumno, a excepción de la pareja caracterizada, deberá estar con una prenda del color de su alianza.
* A las 8:15 h. el Centro de Alumnos pasará por las salas evaluando la decoración y revisando los disfraces de la pareja de alumnos y de los profesores.
* Esta actividad tiene una base de **15.000 puntos**, por cada objetivo no cumplido la alianza tendrá un descuento de:

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivo** | **Puntaje** |
| Temática | -10.000 puntos |
| Profesores | -5.000 puntos |
| Alumnos | -1.000 puntos c/u |

**2. El objeto perdido (prueba en paralelo):**

* Dos participantes por alianza, uno de cada curso (**mixto**), deberán buscar 48 objetos determinados a lo largo de todo el colegio. Serán los mismos 48 objetos para las 6 alianzas, por lo que es una competencia directa entre todas.
* Cada objeto encontrado valdrá 1.000 puntos. Habrá 6 objetos épicos los cuales valdrán 3.000 puntos cada uno.
* Los objetos, el tiempo y todas las reglas de la prueba serán entregadas en el momento **solo** a los participantes de la prueba.
* Toda la información de la prueba es secreta y solo los participantes deben saberla.
* Si se sorprende a integrantes de la alianza o cualquier persona que no sean los participantes ayudando de cualquier forma, quedarán automáticamente descalificados de la prueba y con una penalización de **-15.000 puntos**.
* Los lugares de la prueba serán determinados por la cantidad de objetos encontrados.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Primer lugar | Segundo lugar | Tercer lugar | No presentación |
| 7.500 puntos | 5.000 puntos | 2.500 puntos | -7.500 puntos |

1. **Vóleibol:**
* Serán 6 jugadores por alianza, 3 por curso.
* El primer equipo en llegar a los 12 puntos gana el juego.
* Si se llega a un empate, gana el que consigue diferencia de dos puntos.
* Se usarán las reglas FIVB.
* En Enseñanza Media se jugará al mejor de 3 juegos de 12 puntos, mientras que en la Enseñanza Básica será al ganador de un juego.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Primer lugar | Segundo lugar | Tercer lugar | No Presentación |
| 10.000 puntos | 5.000 puntos | 2.500 puntos | -10.000 puntos |

1. **La silla cultural:**
* Será la silla musical tradicional, pero con la pequeña diferencia de que el participante que se quede sin silla deberá responder una pregunta de cultura general.
* Si la responde correctamente, debe pasarle la responsabilidad de responder otra pregunta a cualquier participante de otra alianza y ocupar su silla, así hasta que un participante se equivoqué y quede eliminado.
* En básica, serán 4 personas por alianza, 2 de cada curso mixto.
* En media, serán 4 personas por alianza, 2 de cada curso mixto.
* Si se sorprende a un participante utilizando la violencia para ganar una silla, se le advertirá una vez y a la segunda quedará descalificado.
* Si se sorprende a la alianza soplando y ayudando a sus participantes se les restarán puntos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Primer lugar | Segundo lugar | Tercer lugar | No presentación |
| 10.000 puntos | 5.000 puntos | 2.500 puntos | -10.000 puntos |

1. **Partido Goleado:**
* Serán 12 jugadores por alianza, 6 de cada curso
* Habrá un capitán por equipo, tendrá 3 vidas, las cuales gastará al momento de ir al terreno de juego o bien, donándolas a compañeros.
* El juego consiste en que se debe quemar al adversario con un balón, si el balón golpea a un compañero del equipo contrario y cae al suelo este quedará automáticamente quemado y se ubicará al lado de su capitán.
* Gana el equipo que elimine a todos los contrincantes, incluyendo al capitán, con todas sus vidas.
* Los tiros en la cabeza y zonas genitales están prohibidos y no cuentan.
* El capitán solo puede donar dos de sus 3 vidas.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Primer lugar | Segundo lugar | Tercer lugar | No presentación |
| 10.000 puntos | 5.000 puntos | 2.500 puntos | -10.000 puntos |

1. **Musixmatch:**
* Se competirá en el formato “Si se la sabe cante”, pero con un pequeño cambio, se deberá prestar atención a la “señal”, ya que esta avisará el cambio de la modalidad del juego
* En básica, serán 2 estudiantes por alianza (1 de cada curso), mientras que en media, 4 por alianza (2 de cada curso).
* La “señal” será simbolizada por los colores azul (Modo Shazam, tendrá que decir el nombre del artista y la canción) y rojo (Modo “si se la sabe cante”, tendrá que cantar la canción)
* En el Modo Shazam, si la canción está compuesta por dos artistas, se deberán decir ambos. Desde tres hacia arriba, con tan solo decir uno, estará correcto.
* Los estudiantes tendrán que estar sentados en el suelo con sus brazos y piernas estirados, formando un ángulo de 90° grados con su cuerpo, esperando a que se reproduzca la canción. Mientras no estén todos así, la canción no se reproducirá.
* Está prohibido ayudar a los estudiantes mientras participan. Si se sorprende a alguien, se le descontará puntaje a su alianza.
* Habrá todo tipo de estilos de música, por lo que deberán participar personas con amplios gustos musicales.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Primer lugar | Segundo lugar | Tercer lugar | No Presentación |
| 10.000 puntos | 5.000 puntos | 2.500 puntos | -10.000 puntos |

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *Valentina Choque Chávez Eduardo Díaz Soto*

 *Presidenta CEAL Director General*