



BASES Y CRONOGRAMA ANIVERSARIO CEECH 2011

CENTRO DE ESTUDIANTES 2011:

Rafaela Villaseñor
Sebastian Moraga
Brenda Briones
Giarella Araya
Sebastian Magaña
Valentina Millar
Luis Ramírez

PROFESORES ASESORES:

Omar Rojas
Daniel Colina



BASES GENERALES ANIVERSARIO 2011

- ☞ Durante todo el aniversario 2011, los alumnos deberán mantener conductas de respeto hacia todo el personal del colegio, sus compañeros y centro de estudiantes, de no ser así se les sancionara con puntaje en contra u otras medidas dependiendo de la conducta.
- ☞ Los horario de la planificación (ver cronograma de aniversario), deben respetarse y cumplirse.
- ☞ La alianza que no participe de alguna prueba será sancionada con puntaje en contra.
- ☞ Se esperará un máximo de solo un minuto para comenzar una prueba si alguna alianza no se presenta dentro de ese tiempo se declara como NO PRESENTACIÓN.
- ☞ Los alumnos deben mantener una buena actitud durante el aniversario.
- ☞ Debe ser respetando el horario y fecha de entrega de implementos requeridos para algunas pruebas ya sean pistas, CD de video, lienzos, etc. el no cumplir con los horarios y fechas, llevara aplicar alguna sanción.
- ☞ Se exige por alianza un Coordinador General; el cual será el responsable de comunicar a su alianza respectiva la información dada por el CEECH y será con aquella persona con quien se deberá tratar cualquier tema con respecto al desarrollo del aniversario para luego hacer llegar cualquier sugerencia, inquietud, reclamo, etc. A los organizadores del aniversario.
- ☞ En caso de que se produzcan empates en algunas de las pruebas se les dará el puntaje mayor a las alianzas empatadas.
- ☞ Se requerirá una comisión de limpieza por cada alianza con un mínimo de 10 estudiantes por cada una.
- ☞ Se requerirán de 3 estudiantes por cada alianza, los cuales serán los ayudantes del CEECH en las actividades (no es necesario que sean los mismos durante todo el aniversario, pueden ir variando). El ayudante que comience el día debe terminarlo sin participar de ninguna actividad o juego mientras este en su labor.

ALIANZAS

Alianza Blanca	Alianza Azul	Alianza Roja
6°A	6°B	6°C
5°A	5°B	5°C
4°A	4°B	4°C
3°A	3°B	3°C
2°A	2°B	2°C
1°A	1°B	1°C
K°A	K°B	

Alianza MORADA	Alianza CELESTE	Alianza AMARILLA
IV°A	IV°B	III°B
II°A	III°A	III°C
II°B	I°B	I°C
I°A	8°A	I°D
8°C	7°A	8°B
7°C		7°B



CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES ANIVERSARIO 2011

Viernes 04	Sábado 05	Lunes 07	Martes 08	Miércoles 09	Jueves 10	Viernes 11	
Patio santa Laura y Multicancha	Playa Brava y Multicancha	Patio santa Laura y Multicancha	Patio santa Laura, Multicancha y Comedor	Patio santa Laura y Multicancha	Patio santa Laura y Multicancha	Patio santa Laura, Multicancha y Hostería Cavancha	
14.30 – 17.30	11.00 – 14.30/ 20.00 – 00.00	18.00 – 21.00	18.00 – 21.00	18.00 – 21.00	18.00 – 21.00	15.30 – 17.30 / 19.00 – 21.30/ 22.00 – 04.00/	
Presentación de reyes y mascota	Actividades playa	Lienzo	Handball	Fútbol tenis	Finales	Carrera de carritos Baileton	
Pruebas Relámpago		Baby Football	Ajedrez			Equilibrio Baileton	
Hombre musical - Jardinera	<ul style="list-style-type: none"> - Caminata familiar - Lanzamiento del huevo - Misión imposible 2.0 - Figura de arena - Metro cuadrado - Volleyball Playa - Carrera del mareado - Futbol 3 pies 					Frugelé Baileton	
Pasa la manzana - Penal borracho						Tragaton Baileton	
Cinta del saber						Si se la sabe cante	
Porristos Jocosos						Entrega de la acción social y la broma	
Misión imposible parte I						DISCO PEQUE	
Cambia la letra		CAFÉ CONCERT					Fiesta de Clausura

Viernes 04

Patio santa Laura

Presentación de reyes y mascota (14.30 - 15.00)

BASES:

- 📄 Cada alianza deberá presentar a su pareja de candidatos a reyes y su respectiva mascota.
- 📄 Los reyes deben presentarse con un disfraz inventado alusivo a "super-Humberstone".
- 📄 Cada alianza dispondrá de un máximo de 3 minutos para dar su mensaje de inauguración del aniversario y de buenas intenciones en éste.
- 📄 En todas las alianzas deberá haber intervención de ambos candidatos a reyes (Candidato a rey y candidata a reina) y también de la mascota.
- 📄 Se dará un minuto por alianza en el cual los reyes deberán explicar el motivo de su disfraz.
- 📄 Se les hará dos preguntas de cultura general y posteriormente una prueba sorpresa a los candidatos a reyes.

PUNTAJE:

Mejor disfraz con explicación:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	1500

Por cada pregunta correcta:



PUNTAJE
1000

Prueba sorpresa:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Pruebas Relámpago (15.00 – 15.15)

BASES:

-  Se les dará una prueba común a todas alianzas.
-  Deberán cumplir en el tiempo especificado.





PUNTAJE:

Por cada prueba cumplida:

PUNTAJE
2000

Hombre musical (15.15 – 15.40)

BASES:

-  Cada alianza debe presentar 12 competidores (6 hombres y 6 mujeres).
-  En este juego se hará obligatorio la participación de los candidatos a rey y reina de cada alianza (incluidos dentro de los 12 jugadores)
-  Los hombres estarán aleatoriamente ubicados en la cancha con los ojos vendados y las mujeres al ritmo de la música deberán bailar alrededor de ellos. Cuando se detenga el sonido ellas tendrán que subirse rápidamente en un hombre, la que no lo consiga será eliminada y se comenzara nuevamente.
-  Cada vez que se elimine a una participante, CEECH se encargara de sacar a un hombre para que el juego pueda continuar.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Pasa la manzana (15.40 – 16.00)

BASES:




- 📖 Cada alianza debe presentar 20 competidores (no podrán participar mas de cinco jugadores del mismo curso)
- 📖 Ganara la alianza que llegue primero con la manzana al último jugador en la fila y así respectivamente se designaran el segundo y tercer lugar.
- 📖 Los 20 jugadores deberán ubicarse en fila. Cuando se de el inicio se tiene que trasladar la manzana jugador por jugador hasta llegar al otro extremo del que se comenzó, SIN ocupar las MANOS, BRAZOS, PIERNAS y PIES.
- 📖 En caso de que algún participante bote la manzana, se tendrá que realizar la cadena desde el inicio (primer jugador).

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Cinta del saber (16.00 – 16.30)

- 📖 Cada alianza debe presentar 20 competidores (no podrán participar más de cinco jugadores del mismo curso)
- 📖 En este juego se hará obligatorio la participación de los candidatos a rey y reina de cada alianza (incluidos dentro de los 20 jugadores)
- 📖 Ganara el equipo que vacíe la cinta primero, le seguirán el segundo y tercer lugar dependiendo de su cantidad de participantes en la cinta.
- 📖 En caso que llegue la hora de termino del juego y todavía hallan participantes en la cinta, ganara la alianza que tenga menos jugadores en esta y así también se designaran el segundo y tercer lugar.
- 📖 se le realizara una pregunta al primer participante de la cinta, si la responde correctamente podrá abandonar esta, dándole el paso a su compañero de alianza que este ubicado detrás de el. En caso de no responder correctamente el jugador se mantiene en su lugar respectivo, dándole el turno a la siguiente alianza.



-  Se sorteará con la cajita numeradora el equipo que comienza con las preguntas.
-  Cada jugador tendrá un máximo de 15 segundos para responder a la pregunta dada.
-  En cualquier momento del juego llegara el “momentito” en donde se efectuara una pregunta sin alternativa a cada alianza, en caso de responderla correctamente el jugador se puede retirar, si no responde correctamente CEECH elegirá a dos participantes de su alianza y los sumara al final de la cinta.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Misión imposible parte I (16.30 – 16.50)





BASES:

-  Se darán misiones comunes a todas las alianzas (se deberán cumplir en un determinado tiempo).
-  La alianza que logre concretar la prueba como se le es requerido será la ganadora.

PUNTAJE: * SE DETERMINARA EN EL MOMENTO QUE SE PRESENTE LA MISIÓN.

Porristos Jocosos (16.50 – 17.10)

BASES:






-  Consiste en realizar a nivel grupal un cuadro coreógrafo musical (tipo cheerleader).
-  Se deberán presentar 20 hombres (estudiantes) por cada alianza, con un mínimo de 3 alumnos por curso (los restantes pueden ser escogidos aleatoriamente). La duración del cuadro es de 3 a 4 minutos.
-  Entrega de material musical (MIX o mezcla musical) con un día de anticipación al CEECH.
-  Se evaluarán los siguientes aspectos dentro del proceso de la competencia:
 - Coordinación, gritos alegóricos, creatividad y destrezas motrices.
 - Producción de la actividad: expresividad, vestuario y montaje (uso de letreros, pompones, falda, maquillaje, mascota, etc.)

* SE CAUTELARÁ QUE LA PRESENTACIÓN NO PIERDA EL SENTIDO ESENCIAL QUE TIENE LA ACTIVIDAD; ESTO SIGNIFICA QUE SE EVALUARÁN SOLO LOS ASPECTOS ANTES MENCIONADOS.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

Inventa la letra (17.10 – 17.30)**BASES:**






-  Se les dará una canción base en el momento de la prueba a cada alianza.
-  Tendrán 4 minutos de preparación para cambiarle la letra a la canción con motivo alusivo al apoyo de su alianza.
-  Como mínimo deberán cantar 1 minuto de la canción indicada.
-  En representación de la alianza pueden salir solo dos personas a cantar.
-  Se evaluará: calidad, creatividad y tiempo.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Multicancha

Jardinera, el sobreviviente (15.15 – 15.40)**BASES:**






-  Se deberán presentar 10 hombres y 10 mujeres (estudiantes) por cada alianza, con un mínimo de 3 alumnos por curso (los restantes pueden ser escogidos aleatoriamente).
-  Los 60 participantes serán divididos en dos grupos aleatoriamente por CEECH, se comenzará el juego con solo una pelota y a los 5 minutos se agregará otra.
-  El juego consiste en quemar a los participantes del lado contrario.
-  Serán invalidados los golpes con la pelota en la cabeza.
-  Los lugares serán determinados según las alianzas que tengan sus últimos jugadores en competencia, adjudicándose el primer lugar al último participante en cancha.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Penal borracho (15.40 – 16.00)

BASES:

-  Se deberán presentar 11 alumnos por alianza incluido el arquero (con variedad de niveles).
-  La competencia empieza en la mitad de cancha.
-  Al silbato el estudiante empieza a girar alrededor de un palo con el dedo al extremo superior (doce giros), cuando termina los giros corre hasta donde esta del balón para patearlo hacia el arco, gana la alianza que convierta más goles.
-  Si hay empate en alianzas cada una deberá tirar de a un penal hasta que uno falle.
-  Desde que el competidor termina de dar las doce vueltas y hasta el momento de patear el balón no podrá pasar más de 10 segundos, en caso contrario se considera penal fallado.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Sábado 05

Playa Brava

HORA: DESDE LAS 11:00

LUGAR: Jornada en Playa Brava "Parque Las Banderas".

CAMINATA FAMILIAR 11.00 – 11.30

- La caminata familiar consta de un recorrido por “Parque Las Banderas”.
- Cada alianza deberá presentar una batucada.
- Todos los representantes de la alianza deberán asistir con poleras del color correspondiente a su equipo.
- Ganará aquella alianza que tenga mayor presencia (incluyendo familiares, amigos, mascotas, etc.), orden, motivación y organización.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

ACTIVIDADES PRIMER CICLO

LANZAMIENTO DEL HUEVO 11.30 – 12.00

- La actividad consiste en tirar sucesivas veces un huevo entre dos personas las cuales se deberán ir alejando. Ganará la pareja que conserve el huevo intacto, manteniendo la mayor distancia posible entre los dos participantes.
- Deben participar una pareja de profesores por alianza.
- Las parejas deberán contar de un estudiante con un apoderado.
- Se exigirán 20 parejas por alianza.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

CASTILLO DE ARENA 12.00 – 13.30

- Cada alianza deberá crear un castillo de arena.
- Ganará el más original y mejor confeccionado.
- Se podrán utilizar SOLO elementos marinos como agua, arena, algas, conchas, plumas, etc.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

METRO CUADRADO 12.00 – 12.20

- La actividad consiste en introducir la mayor cantidad de personas en un metro cuadrado delimitado SIN TOCAR LA LÍNEA. Se constará de 5 minutos para organizarse, y luego deben permanecer así un minuto, conservando los lugares.
- SE REPETIRÁ EN EL CASO DE QUE TODAS LAS ALIANZAS FRACASEN.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

TIRAR LA CUERDA 12.20 –

12.50

- Se competirá por categoría: 6to y 5to (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)

4to y 3ro (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)

2do y 1ro (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)

Kínderes (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)

Por cada categoría ganada:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

LA CUNCUNA 12.50 – 13.20

- Se competirá por categoría: 6to y 5to (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)
4to y 3ro (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)
2do y 1ro (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)
Kínderes (15 por alianza, con un mínimo de 7 mujeres)

Por cada categoría ganada:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

PASA LA MANZANA 13.20 – 13.40

- Cada alianza debe presentar 20 competidores (no podrán participar más de cinco jugadores del mismo curso)
- Ganara la alianza que llegue primero con la manzana al último jugador en la fila y así respectivamente se designaran el segundo y tercer lugar.
- Los 20 jugadores deberán ubicarse en fila. Cuando se dé el inicio se tiene que trasladar la manzana jugador por jugador hasta llegar al otro extremo del que se comenzó, SIN ocupar las MANOS Y BRAZOS.
- En caso de que algún participante bote la manzana, se tendrá que realizar la cadena desde el inicio (primer jugador).

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

PRUEBAS RELÁMPAGO 13.40 – 14.00

- Se les dará una prueba común a todas alianzas.
- Deberán cumplir en el tiempo especificado.

PUNTAJE:

Por cada prueba cumplida:

PUNTAJE
3000

ACTIVIDADES SEGUNDO CICLO

LANZAMIENTO DEL HUEVO 11.30 – 12.00

- La actividad consiste en tirar sucesivas veces un huevo entre dos personas las cuales se deberán ir alejando. Ganará la pareja que conserve el huevo intacto, manteniendo la mayor distancia posible entre los dos participantes.
- Deben participar una pareja de profesores por alianza.
- Se exigirán 20 parejas por alianza.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

MISIÓN IMPOSIBLE 2.0 11.30 – 14.30

- Se les entregará una lista de misiones a cada alianza (todas tendrán la misma)
- Ganará la alianza que llegue primero con toda la lista cumplida. En caso que ninguna lo logre a las 14.30 se verá cuál de estas cumplió la mayoría de las misiones (para obtener puntaje debe tener el 60% del listado cumplido).

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	20.000
2do	12.000
3ro	10.000

FIGURA DE ARENA 12.00 – 13.30

- Cada alianza deberá crear una figura de arena.
- Ganará la más original y mejor confeccionada.
- Se podrán utilizar SOLO elementos marinos como agua, arena, algas, conchas, plumas, etc.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

METRO CUADRADO 12.00 – 12.20

- La actividad consiste en introducir la mayor cantidad de personas en un metro cuadrado delimitado SIN TOCAR LA LÍNEA. Se constará de 5 minutos para organizarse, y luego deben permanecer así un minuto, conservando los lugares.
- SE REPETIRÁ EN EL CASO DE QUE TODAS LAS ALIANZAS FRACASEN.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

VOLEYBALL PLAYA 12.20 – 13.00

- Cada alianza deberá presentar un equipo de ocho jugadores (hombres y mujeres); se aceptara un máximo de 2 jugadores por curso en cancha.
- Se jugaran 3 sets de 21 puntos, en los cuales se pide renovación total de los jugadores al término de cada set.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

CARRERA DEL MAREADO 13.00 – 13.20

- Se deberán presentar dos participantes por alianza, uno de 8vo básico y el otro puede ser escogido aleatoriamente por su alianza.
- El circuito comienza dando 20 vueltas sobre el eje de un cono, luego realiza 20 flexiones de brazos, con manos hacia atrás debe buscar un caramelo en un plato de harina, con las manos atrás nuevamente debe dar un mordisco a una cebolla y digerirlo. Después darse una voltereta (vuelta carnero) y dar el pase al próximo.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

FUTBOL DE TRES PIES MIXTO 13.20 – 14.00

- Para este juego se requerirán de 5 parejas en cancha por alianza (una pareja por curso conformada por un hombre y una mujer)
- Cada pareja será amarrada por una pierna.
- No podrán soltarse durante todo el encuentro.













PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

CAFÉ CONCERT

(20.00 – 00.00)

BASES GENERALES:

-  Las escenografías deben ser de fácil y rápida movilidad.
-  No se permitirá participantes de un año anterior en pruebas como: Mister y Miss y que ya haya participado, ejemplo una Miss belleza natural del año 2010 no puede participar en la misma prueba en el 2011.
-  Tampoco se podrán repetir participantes (a miss o mister) en las pruebas antes mencionadas. Ejemplo: un mister wuachaca no podrá ser mister extranjero.
-  Cualquier persona que participe en más de una actividad del café concert, lo podrá hacer sólo en caso de que no atrase el horario del show, con excusas de cambio de vestuario y/o maquillaje, etc. Si llegase a ocurrir la alianza será sancionada.
-  El orden de presentación de las actividades se hará mediante un sorteo entre los jefes de alianza y CEECH.
-  Durante la presentación no se permitirá que los concursantes se acerquen al jurado.
-  Los reclamos deben ser presentados por el jefe(a) de alianza a algún integrante del CEECH con sumo respeto.
-  La coordinación general tiene la facultad de suspender y/o anular cualquier prueba que no cumpla con lo establecido, por problemas técnicos o riesgos que implica su realización.
-  No se permite fumar ni ingresar bebidas alcohólicas, en la actividad.
-  Las decisiones del jurado son definitivas.
-  Los participantes deberán presentarse una hora antes de que inicie la actividad (pagando entrada).
-  El valor de la entrada será \$500 por alumno, el cual podrá traer a un sólo acompañante externo el cual debe pagar la suma de \$700 y presentarse con cedula de identidad.

ACTIVIDADES

A) FESTIVAL DE COREOGRAFÍAS. 20.00 – 20.30

- Se debe presentar un grupo de min. 10 personas y máx.15 (con un mínimo de 5 hombres dentro de estos).
- La pista (en CD) se deberá entregar a más tardar el día viernes 4 a las 17.30 HRS.
- La coreografía debe tener un mínimo de 4 minutos y un máximo de 8.
- Se exigirá que bailarines(as) se presenten con un vestuario acorde a su performance (será parte de la evaluación).
- Serán criterios a evaluar: coordinación, lift, desplazamiento, interpretación, creatividad.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	10.000
2do	6000
3ro	4000

B) LA GRACIA DE LOS REYES 20.30 – 20.50

- Cada pareja de candidatos a reyes deberán presentar algún talento.
- En un tiempo de 3 minutos como máximo y un minuto y medio mínimo.
- NO podrá ser un baile o coreografía.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

C) MISS Y MISTER PARTE I 20.50 – 21.20

- Miss y Mister "JEANS": Los candidatos se deben presentar con jeans. Modelar y bailar en el escenario.
- Miss y Mister "CHEQUE A FECHA": participante de 7mo u 8vo.
- Miss y Mister "SUPER STAR": Debe vestirse a la moda y actuar como una súper celebridad.
- Miss y Mister "EXTRANJERO": Tiene que imitar a personas de otra nacionalidad (no limítrofes) con el acento y vestimenta.
- Miss y Mister "WACHITURRO": Los participantes deberán bailar y doblar la canción de los wachiturros, sin olvidar vestir como estos.

PUNTAJE POR CADA CATEGORÍA:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

D) YO DOY TODO POR MI ALIANZA PARTE I 21.20 – 21.40

- Se les dará una prueba común a todas alianzas, la cual deben cumplir para ganar el puntaje.
- El jurado será el encargado de determinar si la alianza cumplió la prueba.

Por cada prueba cumplida:

PUNTAJE
3000

E) IMPROVISADORES 21.40 – 20.00

- Cada alianza deberá presentar 5 participantes y un profesor.
- La actividad consiste en improvisar en un tiempo determinado algunas de las siguientes actividades:

Cambio de estilo: Los actores deben crear una historia con una situación dada por el público. Al toque de la chicharra, continúan la historia pero con un estilo diferente (estilo flaute, estilo teleserie venezolana, estilo western estilo español, estilo XXX, etc.)

Otra: Cuando el conductor toca la chicharra, los actores deben cambiar lo que están diciendo.

Pensadores: Los actores salen un momento de la situación para narrar lo que están pensando.

Sólo preguntas: Todos los diálogos deben hacerse usando sólo preguntas, el que se equivoca pierde su turno y es remplazado por otro actor.

Papelitos: El público, al inicio del programa, escribe un papel con alguna palabra o frase. Cuando el actor ve la situación indicada saca uno de sus papeles y lo lee, sin preocuparse de la continuidad, sentido o coherencia que la frase le de a la historia en desarrollo.

Contra reloj: Los improvisadores deben crear una historia en dos minutos, y luego repetirla en un minuto, luego en treinta segundos, en quince segundos y si es que el público quiere, en 5 segundos.

4,3,2,1: Cuatro de los actores crean una historia dada por el público, cuando el conductor toca la chicharra se repite la historia pero solo con 3 actores, luego con 2 y finalmente con uno solo.

Mas y menos: Participan dos actores, el publico crea una situación y cuando el conductor toca la chicharra va aumentando o disminuyendo su significado.

Lenguaje inventado: Dos actores harán una historia con un lenguaje extraño, mientras otros dos actores harán la traducción.

El negativo: Participan todos los actores, uno de ellos será un personaje totalmente negativo.

- Los criterios evaluativos considerados para estas actividades son los siguientes: Desplante escénico, capacidad creativa de improvisar, recursos para verbales, carisma y espontaneidad.

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

F) MERENGUE DE LOS REYES 22.00 – 22.10

- Cada pareja de candidatos a reyes deberá bailar una canción de merengue (Suavemente- Elvis Crespo)
- Tendrán que presentarse con un atuendo alusivo a este baile.
- Las tres parejas bailaran al mismo tiempo en la pista, haciéndolo más competitivo.
- Criterios a evaluar: Vestuario, coordinación, lift, desplazamiento, interpretación y creatividad.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

G) MISS Y MISTER PARTE II 22.10 – 22.40

- Miss y Mister “DISFRAZ ORIGINAL”: Deberán vestir un traje hecho solo de materiales reciclados, confeccionado por personas de su misma alianza.
- Miss y Mister “WASHACA” (sólo profesores): Debe representar y tener aspecto Wachaca, realizando un mini sketch (2 min. máximo).

*A esta categoría junta a los misses y misters “CEECH” se les asignará un puntaje diferente.

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

- Miss y Mister “CEECH”: Cada alianza deberá presentar a dos estudiantes parecidos físicamente a cualquiera de los integrantes del CEECH, deberán presentarse adelante con el nombre del integrante al cual dicen parecerse, tendrán 30 segundos para imitarlos haciendo un mini sketch y finalmente se les harán 3 preguntas a cada alianza acerca del centro de estudiantes (la pregunta la puede ser respondida por cualquiera de los dos).

* TODO TIPO DE BURLA U OFENSA SERA SANCIONADA.

- Miss y Mister “SEXO OPUESTO”: La mujer debe representar a un hombre y viceversa.

PUNTAJE POR CADA CATEGORÍA:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

H) YO DOY TODO POR MI ALIANZA PARTE II 22.40 – 23.00

- Se les dará una prueba común a todas alianzas, la cual deben cumplir para ganar el puntaje.
- El jurado será el encargado de determinar si la alianza cumplió la prueba.

Por cada prueba cumplida:

PUNTAJE
3000

I) YO SOY 23.00 – 23.20

- Cada alianza presentará a un artista o grupo musical a elección, siendo la idea principal parecerse tanto físicamente como vocalmente al artista o grupo escogido.
- Se puede utilizar video de apoyo en escena.
- Debe ser cantado en vivo (sonido directo), utilizando solo la pista de la canción que deberá ser entregada con un día de anticipación a la actividad.
- Presentarán una performance con música de fondo, pudiendo utilizar pelucas, maquillaje y vestuario a elección.
- Podrán incorporar un ballet de máximo de cuatro estudiantes.
- La performance debe durar un máximo de 3 minutos.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

J) IMPROVISACIÓN DE RAP 23.20 – 23.35

- Se pueden presentar de 1 a 3 participantes por alianza.
- El tema de la improvisación se entregará en el momento y tiene como requerimiento evitar los improperios ya que será sancionada la alianza si es que llegase a suceder.
- La pista (en CD) debe entregarse a más tardar el día anterior (miércoles) y debe tener una duración de no más de 3 minutos.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

K) IMITACION DE UN TRÁILER 23.35 – 23.45

- Cada alianza deberá presentar un tráiler alusivo a la caracterización de alguna película.

Datos operacionales:

- El tráiler de la película deberá ser entregada un día antes de su presentación.
- Será posible contar con la participación de gente externa a la alianza, siempre y cuando sea en roles secundarios.
- El formato de entrega será digital (en CD); se aceptaran única y exclusivamente los siguientes formatos: *wmv, *mov, *mpeg, y *avi.
- Los tráiler deberán evitar cualquier utilización de vocabulario vulgar.
- No se podrán utilizar imágenes o material extraído de la red (copy/paste)
- La temática de los tráiler es libre (terror, comedia, drama, suspenso, infantil, etc.)
- El video debe ser entregado al CEECH el día viernes 04 en un CD. También debe ser subido a youtube enviando el link del video al correo ceech@colegiohumberstone.cl
- Criterios evaluativos: Creatividad, montaje, adaptación, coherencia, recursos estéticos y de edición.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	10.000
2do	6000
3ro	4000

L) COPIA FIEL DE MUSICAL-RETRO 23.45 – 00.00

- Dicho vídeo deberá estar realizado en base al video sorteado en CODECU.
- Tendrá que contar con al menos 2 funcionarios (profesores, auxiliares, inspectores, etc.) del colegio.
- Será posible contar con la participación de gente externa a la alianza, siempre y cuando sea en roles secundarios.
- El video no puede durar menos de 3 minutos y más de 5 minutos.
- No se podrán utilizar imágenes o material extraído de la red (copy/paste)
- El video puede ser grabado con cualquier tipo de cámara, pero la entrega del video debe ser en formato DVD (en lo posible con buena resolución), entregado al CEECH el día viernes 04 en un CD. También debe ser subido a youtube enviando el link del video al correo ceech@colegiohumberstone.cl
- Criterios evaluativos: Creatividad, parecido de los personajes, montaje, adaptación, coherencia, recursos estéticos y de edición.

PUNTAJE:





LUGAR	PUNTAJE
1er	10.000
2do	6000
3ro	4000

Lunes 07

Patio Santa Laura y Multicancha

Lienzo (18.00)

BASES:

-  Deberá ser presentado el lienzo oficial que representará a la alianza respectiva durante todo el Aniversario.
-  Tendrá que medir 3 MTS. (ANCHO) X 1.5 (LARGO).
-  Evaluación: Originalidad, Diseño, Colorido, Orden Estético, Presentación.
-  A la hora estimada deberá ya estar instalado.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

NOTA: Todos los deportes se desarrollarán en dos categorías.

1º Categoría: 7º - 8º y Iº Medios.











2º Categoría: IIº - IIIº y IVº Medios

- ✓ La Reina y Rey de cada candidatura deberá jugar en su categoría durante todo el partido en Futbolito, Ajedrez y Tenis futbol.
- ✓ SI EL EQUIPO ES INTEGRADO POR UN PROFESOR DE LA ALIANZA Y JUEGA A LO MENOS 1 TIEMPO, ESTA OBTENDRÁ 1000 PUNTOS EXTRAS.

Eliminatorias Futbolito Damas (18.00 – 19.40)












BASES GENERALES:

La reina debe jugar todo el partido y no puede ser sustituida.

-  Se esperarán solo 5 minutos para el W.O. En caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.
-  Los equipos se integrarán con 10 alumnos en la nómina, de los cuales 5 estarán en cancha.
-  Se debe jugar con polera o camiseta deportiva alusiva al color de la alianza.
-  La nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día Viernes 4 de noviembre, hasta las 17:00 hrs. al profesor Daniel Colina.
-  Los cambios que se realicen deberán ser informados al árbitro mediante el capitán y el cambio solo podrá ser por un jugador de nivel académico inferior.
-  Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nómina.
-  No podrán jugar personas que no hayan sido previamente inscritas al día.
-  Los partidos se jugarán con las reglas globales de Futbolito.
-  Los partidos durarán 15 minutos por lado con un descanso de 5 minutos.
-  En caso de empate definición a 3 penales

Eliminatorias Baby Fútbol Varones (19.40 - 21.20) **(A continuación del partido de damas)**

BASES GENERALES:










-  **El rey debe jugar todo el partido y no puede ser sustituido.**
-  Los equipos se integrarán con 10 alumnos en la nómina, de los cuales 5 estarán en cancha.
-  Se esperarán solo 5 minutos para el W.O. en caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.
-  Se debe jugar con polera o camiseta deportiva alusiva al color de la alianza.
-  La nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día Viernes 4 de noviembre, hasta las 17:00 hrs. al profesor Daniel Colina.
-  Los cambios que se realicen deberán ser informados al árbitro mediante el capitán y el cambio solo podrá ser por un jugador de nivel académico inferior.
-  Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nómina.
-  No podrán jugar personas que no hayan sido previamente inscritas al día.
-  Los partidos se jugarán con las reglas globales de Baby fútbol.
-  Los partidos durarán 15 minutos por lado con un descanso de 5 minutos.
-  En caso de empate definición a 3 penales

Martes 08

Multicancha










Eliminatorias Handball Damas (18.00 - 19.40)

BASES GENERALES:

-  Cada equipo estará integrado por 12 jugadores
-  En el terreno de juego sólo debe haber un máximo de 7 jugadores, en la zona de cambio no se admite más que a los reservas.
-  Se deben presentar un mínimo de cinco jugadores para dar comienzo al partido.
-  Si algún jugador no está en la nómina oficial entregada previamente, no podrá entrar al campo de juego.
-  Si el equipo no se presenta en 5 minutos se dará W.O. En caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.
-  Se tiene que jugar con el color de polera respectiva a su alianza.
-  Los partidos duraran 15 minutos por lado y 5 minutos de descanso.
-  El partido se desarrollara con las reglas generales del Handball.
-  En el caso de empate, se darán 3 penales por equipo.

Eliminatorias Handball Varones (19.40 - 21.20)






BASES GENERALES:

-  Cada equipo estará integrado por 12 jugadores
-  En el terreno de juego sólo debe haber un máximo de 7 jugadores, en la zona de cambio no se admite más que a los reservas.
-  Se deben presentar un mínimo de cinco jugadores para dar comienzo al partido.
-  Si algún jugador no está en la nómina oficial entregada previamente, no podrá entrar al campo de juego.
-  Si el equipo no se presenta en 5 minutos se dará W.O. En caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.
-  Se tiene que jugar con el color de polera respectiva a su alianza.
-  Los partidos duraran 15 minutos por lado y 5 minutos de descanso.
-  El partido se desarrollara con las reglas generales del Handball.
-  En el caso de empate, se darán 3 penales por equipo.

Miércoles 09

Comedor Nebraska
















Ajedrez (18.00 – 17.30)

-  Deberán ser 5 jugadores por alianza (uno de cada nivel, no pueden repetirse).
-  Jugarán todos a la misma vez.
-  El juego constará de un tiempo total como 20 minutos (si todavía no hay ganador en el tiempo determinado se le sumarán 5 minutos de reloj).
-  Si el jugador va en posición favorable (mejor situación posicional o de mayor cantidad de piezas) se va a tablas, en el caso de que el jugador vaya en posición desfavorable perderá el juego.
-  Deberá ser obligación la participación de los reyes

Multicancha

Eliminatorias Fútbol Tenis Damas (18.00 - 19.40)







BASES GENERALES:










-  **La reina debe jugar todo el partido y no puede ser sustituida.**
-  No se podrá pisar la línea al sacar sino se contará como falta y se otorgará un punto a la alianza contraria.
-  Solo se pueden dar 3 pases por equipo
-  Se puede pegar de aire o con un bote al balón.
-  Solo en el saque se puede dar un bote
-  Se esperarán solo 5 minutos para el W.O. En caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.
-  Los equipos se integrarán con 12 alumnos en la nómina, de los cuales 6 estarán en cancha.
-  Se debe jugar con polera o camiseta deportiva alusiva al color de la alianza.
-  La nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día Viernes 4 de noviembre, hasta las 17:00 hrs. al profesor Daniel Colina.
-  Los cambios que se realicen deberán ser informados al árbitro mediante el capitán y el cambio solo podrá ser por un jugador de nivel académico inferior.
-  Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nómina.
-  No podrán jugar personas que no hayan sido previamente inscritas al día.
-  Los partidos se jugarán con las reglas globales de Futbolito.
-  Los partidos durarán 15 minutos por lado con un descanso de 5 minutos.
-  Se jugará al mejor de 3 sets de 25 puntos cada uno. En caso de empate se jugará un tiebreak de 15 puntos.

Eliminatorias Fútbol Tenis Varones (19.40 - 21.20)

(A continuación del partido de damas)

BASES GENERALES:

-  **El rey debe jugar todo el partido y no puede ser sustituido.**
-  No se podrá pisar la línea al sacar sino se contará como falta y se otorgará un punto a la alianza contraria.
-  Solo se pueden dar 3 pases por equipo
-  Solo se puede pegar al balón de aire, no con bote.
-  Solo en el saque se puede dar un bote al balón.
-  Se esperarán solo 5 minutos para el W.O. En caso de que ocurra esto, se les descontará 5000 puntos a la alianza.







-  Los equipos se integrarán con 12 alumnos en la nómina, de los cuales 6 estarán en cancha.
-  Se debe jugar con polera o camiseta deportiva alusiva al color de la alianza.
-  La nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día Viernes 4 de noviembre, hasta las 17:00 hrs. al profesor Daniel Colina.
-  Los cambios que se realicen deberán ser informados al árbitro mediante el capitán y el cambio solo podrá ser por un jugador de nivel académico inferior.
-  Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nómina.
-  No podrán jugar personas que no hayan sido previamente inscritas al día.
-  Los partidos se jugarán con las reglas globales de Futbolito.
-  Los partidos durarán 15 minutos por lado con un descanso de 5 minutos.
-  Se jugará al mejor de 3 sets de 25 puntos cada uno. En caso de empate se jugará un tiebreak de 15 puntos.

Jueves 10

Comedor Nebraska

Final Ajedrez (18.00 - 18.30)

BASES GENERALES:

-  Deberán ser 5 jugadores por alianza clasificada (uno de cada nivel, no pueden repetirse).
-  Jugarán todos a la misma vez.
-  El juego constará de un tiempo total como 20 minutos (si todavía no hay ganador en el tiempo determinado se le sumarán 5 minutos de reloj).
-  Si el jugador va en posición favorable (mejor situación posicional o de mayor cantidad de piezas) se va a tablas, en el caso de que el jugador valla en posición desfavorable perderá el juego.
-  Si queda el rey dentro de los ganadores en la final se adicionarán 1000 puntos extras.
-  La alianza que presente más ganadores en la final ganará el evento.

Multicancha

Final Futbolito Damas (18.00 - 18.30)

BASES GENERALES:


 Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Final Baby Fútbol Varones (18:30 – 19:00)

BASES GENERALES:


 Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Final Handball Damas (19:00 – 19:30)

BASES GENERALES:

 Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Final Handball Varones (19:30 – 12:00)

BASES GENERALES:



Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Final Fútbol-Tenis Damas (20:00 – 20:30)

BASES GENERALES:



Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:

LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Final Fútbol-Tenis Varones (20:30 – 21:00)

BASES GENERALES:



Constará de las mismas bases de las eliminatorias

Puntaje:






LUGAR	PUNTAJE
1er	5000
2do	3000
3ro	2000

Viernes 11

Patio santa Laura

Carrera de carritos (15.30 - 15.50)




BASES:

-  Cada alianza deberá presentar 1 carro armado artesanalmente, identificando con su color y logo.
-  2 participantes por alianza; uno que maneja (4to medio) y otro que tira o empuja (7mo básico).
-  NO participa el conductor que no presente: casco (que proteja la cara), rodilleras, guantes y coderas.
-  Pueden tener un equipo de apoyo (mecánicos y técnicos) de 5 personas como máximo.
-  Por presentar el carro, se le otorgara a cada alianza automáticamente 3000 puntos.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000




Equilibrio (15.50 - 16.10)

-  Cada alianza deberá presentar a 15 competidores (no podrán participar más de tres jugadores del mismo curso).
-  Cada participante deberá llevar un tarro de pintura normal. Cuando comience la prueba deberá pararse sobre el, en un pie.
-  Los lugares serán determinado según las alianzas que tengan sus últimos jugadores en competencia, adjudicándose el primer lugar al último participante.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000



Frugelé (16.10 - 16.30)**BASES:**

-  Cada alianza deberá presentar a 20 competidores (no podrán participar más de cuatro jugadores del mismo curso), 10 hombres y 10 mujeres.
-  Los participantes deberán hacer un círculo intercalando 1 hombre y 1 mujer, acto seguido los participantes deberán pasarse mediante la boca 1 frugelé, el cual deberá dar la vuelta completa y llegar hasta la persona que inició la ronda. Cada vez al llegar a esta instancia deberán depositar el frugelé en un pote asignado (sin utilizar las manos) y coger otro para continuar la prueba, volviendo a repetir lo anteriormente señalado. Al caer el frugelé, se comienza con uno nuevo al principio de la ronda. Una vez comenzada la prueba no se pueden utilizar las manos como ayuda.
-  Ganara la alianza que junte más frugelé en el pote cuando se cumpla el tiempo estimado.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Tragaton (16.30 – 17.00)**BASES:**

-  Cada alianza deberá presentar a 6 competidores (uno por curso a excepción de la alianza morada), 3 hombres y 3 mujeres.
-  Los participantes deberán comer lo que se le indique en el menor tiempo posible. Si un participante no puede comer más, se retira, o vomita, su Alianza queda descalificada y gana la alianza contraria. Quien termine primero será el ganador

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000


Multicancha


Baileton (15.30 - 17.00)

BASES:

 La actividad consta de dos instancias:

- 1.- Se premiará con 2000 puntos a toda la alianza bailando con un mínimo de 10 minutos.
- 2.- La oficial, se tienen que presentar 20 competidores (no podrán participar mas de cinco jugadores del mismo curso)

 En este juego se hará obligatorio la participación de los candidatos a rey y reina de cada alianza (sin incluirlos dentro de los 20 participantes)





 Las parejas (hombre y mujer) deberán bailar los distintos ritmos musicales que se van tocando, los cuales podrán ser: Rock & Roll, Tango, Cueca, Rancheras, Pascuense, Reggaetón, Tecno, Tropical, Villeras, Vals, Disco, Salsa, Dubstep, etc. A medida que transcurre la competencia el jurado irá eliminando parejas.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	8000
2do	5000
3ro	3000

Si se la sabe cante (17.00 – 17.30)

BASES:

-  Cada alianza deberá presentar 5 participantes.
-  Se emitirán temas musicales aleatorios.
-  Deberá saber y cantar la canción en vivo al menos 10 segundos.
-  Ganara la alianza que cante y sepa la mayor cantidad de temas.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	3000
2do	2000
3ro	1000

Entrega acción social (17.30)

Criterio evaluativo:

- Se considerara como prueba cumplida aquella alianza que entregue la acción solidaria completa EL DÍA VIERNES HASTA LAS 17:30 HRS.
- Luego de esa hora se descontara 1000 puntos por hora.

PUNTAJE ESTÁNDAR
10.000

Entrega de la broma (17.30)

- Dicho vídeo deberá consistir en hacer un tipo cámara indiscreta a alguna(s) persona(s) externa(s) al colegio.
- Tendrá que contar con al menos 1 funcionario (profesor, auxiliar, inspector, etc.) del colegio como cómplice.
- Será posible contar con la participación de gente externa a la alianza, siempre y cuando sea en roles secundarios.
- El video debe durar entre 2 a 4 minutos.
- No se podrán utilizar imágenes o material extraído de la red (copy/paste)
- El video puede ser grabado con cualquier tipo de cámara, pero la entrega del video debe ser en formato DVD (en lo posible con buena resolución), entregado al CEECH el día viernes 11 a las 17.30 HRS. en un CD. También debe ser subido a youtube enviando el link del video al correo ceech@colegiohumberstone.cl
- Será muy importante que la broma sea de buen gusto, es decir que no lastime a nadie, ni avergüence en demasía, sin olvidar que el objetivo principal de una broma es hacer reír.
- Criterios evaluativos: Creatividad, simpatía, actuación, montaje y veracidad.

PUNTAJE:

LUGAR	PUNTAJE
1er	10.000
2do	6000
3ro	4000

FIESTA DE CLAUSURA

(A partir de las 22.00)

Lugar: Hostería Cavanha

Este será el gran, último y definitivo momento de nuestro aniversario 2011. Se les pide encarecidamente a los jefes de alianza constatar y cautelar de que el sentido de la fiesta tiene como objetivo la celebración sana, responsable y segura de los presentes. De igual forma recordamos que aquella noche nos engalanamos, esto significa que nuestra presentación personal debe estar acorde a la celebración (de gala).

Estará prohibido en ingreso con bebidas alcohólicas y sustancias ilícitas.

Las entradas se comenzaran a vender a partir del lunes 7 de noviembre y la alianza que venda más de estas hasta 17.30 HRS. del día viernes 11 se adjudicara 5000 puntos.

Antes de dar el resultado final de la alianza ganadora del aniversario 2011 y pasar a la premiación de los reyes, estos tendrán que bailar un vals.

Motivos de descuentos/puntajes:

Suciedad y desorden del lugar = 2000 puntos

Actitudes deshonestas y trampas = Descalificación y/o 3000 puntos

Groserías, garabatos o insultos = 1000 puntos

Faltar el respeto o insultar a los jueces o jurado = Descalificación y/o 3000 puntos

Faltar el respeto o insultar a la comisión organizadora (CEECH y ayudantes) = Descalificación y/o 3000 puntos

Agresiones físicas de cualquier tipo al jurado o comisión organizadora = Descalificación y/o 10.000 puntos.

El jefe de alianza será la única persona que tenga la facultad de hacer llegar sugerencias, inquietudes, reclamos, etc. A los organizadores del aniversario. En caso de hacerlo otra persona = 1000 puntos. Si la actitud de este es prepotente y ofensiva = 3000 puntos.

* Como medidas de castigos personales a participantes habrán dos:

- Jugador fantasma: es decir no podrá participar de ninguna actividad del aniversario, solo como barra.

- Prohibir su ingreso a la fiesta de clausura (en caso de haber comprado su entrada no se le devolverá el dinero).

LUGAR PUNTAJE

1er 10.000

2do 6000


3ro 4000


Motivos de bonificaciones/puntajes:

Limpieza = 2000 puntos.

Motivación (bailes, barras, canciones, etc.) = 1000 puntos

Asistencia = 2000 puntos.

 Se hará una votación online en la página del colegio. La alianza que reúna más votos (hasta el día viernes 11 hasta las 17.30) se adjudicará 5000 puntos.

 Montaje y desmontaje del escenario 3000 puntos.