

BASES Y ACTIVIDADES

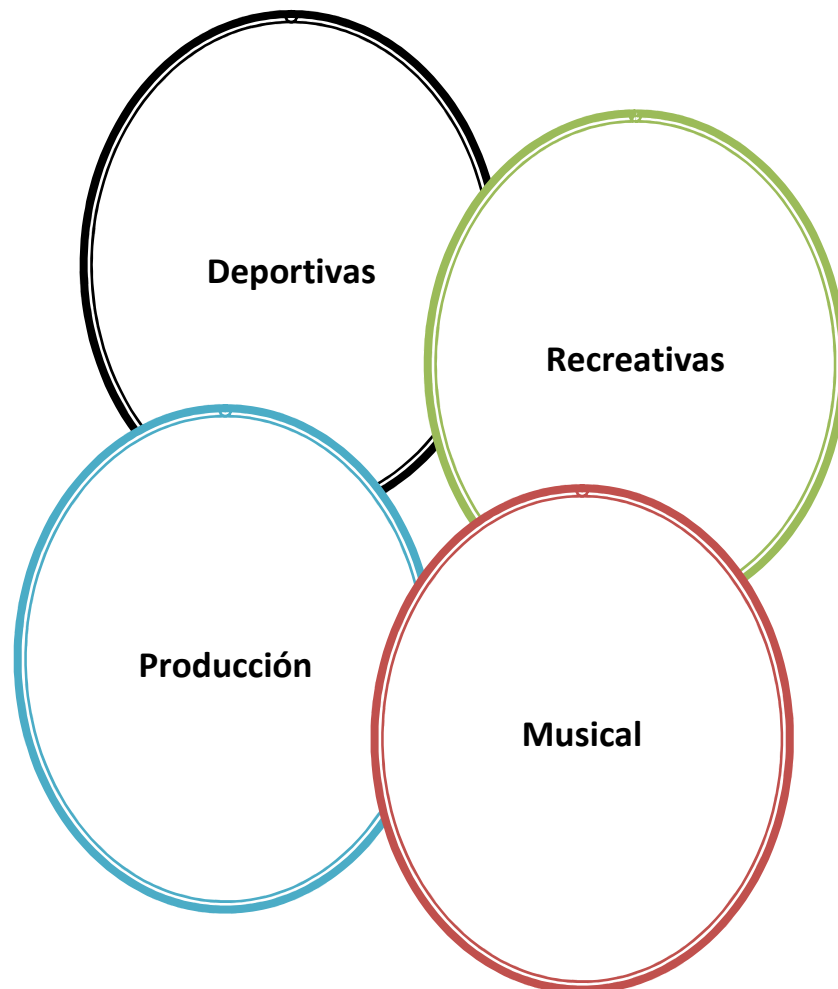
ANIVERSARIO 2010



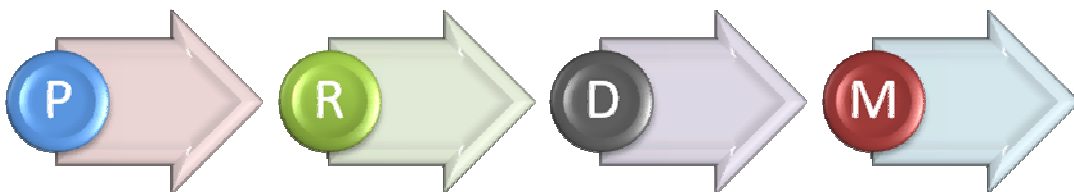
C.E.A.L

1.- ÁREAS DE COMPETENCIAS.

EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL ANIVERSARIO 2010 CONTEMPLAN LA ESTRATIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES A TRAVÉS DE 4 ÁREAS:



PARA EFECTOS DE OPTIMIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PEDIMOS ENCARECIDAMENTE A LAS ALIANZAS SEGUIR LA SIGUIENTE **SIMBOLOGIA** QUE HABITUARÁ Y SIMPLIFICARÁ LA COORDINACIÓN Y ORIENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.



(P): ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN

(R): ACTIVIDADES RECREATIVAS

(D): ACTIVIDADES DEPORTIVAS

(M): ACTIVIDADES MUSICALES

1.2 CONSIDERACIONES SOBRE EL JEFE(A) DE ALIANZA Y COORDINADORES DE ÁREA.

- Se exige por alianza un Coordinador General; el cual será el responsable de comunicar a su alianza respectiva la información dada por el CEAL 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 (CEAL).
- Cada alianza deberá asignar un representante para las siguientes aéreas en las que fueron divididas las actividades del aniversario con la finalidad de obtener una mayor organización y comunicación con el centro de alumnos.

ÁREAS: RECREATIVA, MUSICAL, PRODUCCIÓN Y DEPORTIVA.

ALIANZAS 2010 / 1ER Y 2DO CICLO

ALIANZA (A)	ALIANZA (B)
4ºMedio A	4ºMedio B
3ºMedio A	3ºMedio B
2ºMedio A	2ºMedio C
2ºMedio B	1ºMedio B
1ºMedio A	8ºBásico C
8ºBásico A	8ºBásico D
8ºBásico B	7ºBásico A
7ºBásico C	7ºBásico B
6º Basico B	6ºBásico C
5ºBásico C	6ºBásico A
5ºBásico A	5ºBásico B
4ºBásico C	4ºBásico A
4ºBásico B	3ºBásico B
3ºBásico C	2ºBásico C
3ºBásico A	2ºBásico A
2ºBásico B	1ºBásico C
1ºBásico A	1ºBásico B
KINDER B	KINDER A

REQUERIMIENTOS Y OBLIGACIONES GENERALES:

CABECILLA DE ALIANZA : IVºA	CABECILLA DE ALIANZA: IVºB
COLOR: AMARILLA	COLOR: NARANJA
MASCOTA	MASCOTA
NOMBRE DE FANTASÍA DE LA ALIANZA	NOMBRE DE FANTASÍA DE LA ALIANZA
LIENZO ALEGÓRICO: 3 MTS. (ANCHO) X 1.5 (LARGO)	LIENZO ALEGÓRICO: 3 MTS. (ANCHO) X 1.5 (LARGO)
COMISION DE LIMPIEZA POR ACTIVIDAD	COMISION DE LIMPIEZA POR ACTIVIDAD
JEFE DE ALIANZA	JEFE DE ALIANZA
COORDINADORES DE ÁREA: PRODUCCIÓN, RECREATIVA, MUSICAL Y DEPORTIVA	COORDINADORES DE ÁREA: PRODUCCIÓN, RECREATIVA, MUSICAL Y DEPORTIVA
REY Y REINA	REY Y REINA

CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

ANIVERSARIO 2010

Simbología de actividades:

SÓLO PARA 1ER CICLO	SÓLO PARA 2DO CICLO	PARA AMBOS CICLOS
---------------------	---------------------	-------------------

SÁBADO 03 DE JULIO	MIÉRCOLES 07 DE JULIO	JUEVES 08 DE JULIO	VIERNES 09 DE JULIO						
Hora: desde las 11:30. Lugar: playa brava.	Hora: 14:00 a 1615 hrs Lugar: patio Santa Laura y multicancha.	Hora: 14:00 a 16:15 hrs Lugar: patio Santa Laura y multicancha.	Hora: 11:00 a 13:00 hrs Lugar: patio Santa Laura y multicancha.						
Actividades	Actividades	Actividades	Actividades						
CAMINATA FAMILIAR - MURGA FAMILIAR (R)	PRESENTACIÓN DE REYES Y REINAS CON AD-HOC Y ANTIFAZ (P)	PORRISTOS JOCOSOS (P-D)	FESTIVAL FOLCLORICO (P-M)						
FUTBOL CON GUALETAS (D)	MANSO CORO (P)	TENIS DE MESA CON SARTÉN (D)	EL JUEGO DE LA OCA (R)						
VOLEY GLAMOUR (D)	TODOS BAILAN (P-M)	HANDBALL CON PELUCA (D)	SE SÉ LA SABE CANTE (M)						
METRO CUADRADO (R)	FUTSAL DAMAS Y VARONES (D)	IMPROVISADORES (R)	ACCIÓN SOLIDARIA (P)						
CARRERA DEL MAREADO (R)	MAYUMANA (P-M)	JARNIDERA MIXTA (D)	AJEDREZ (D)						
LANZAMIENTO DEL HUEVO (R)	CAMPEONATO DE DEPORTES CRIOLLOS: TAZOS, LÁMINAS, TROMPO, CÁNICAS, LA CUERDA. (R)	<div style="border: 1px dashed orange; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Actividades nocturnas </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%; background-color: #f08080;">Desde las 17 horas. Multicancha. DISCO- PEQUE</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #add8e6;">Desde las 20:00 horas. Multicancha.</td> <td style="background-color: #add8e6;">Desde las 22 horas. Hostería Cavancha</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #add8e6;">CAFÉ CONCERT: (P-M) - PRESENTACIÓN DE REYES -SHOW DANCE MUSICAL -CONCURSO DE LIENZOS -IMITACIÓN DE UNA PELÍCULA. -CONCURSO DE COMICS Y PERIODISMO ESCOLAR.</td> <td style="background-color: #add8e6;">-FIESTA DE CLAUSURA -YO DOY TODO POR MI ALIANZA (R) -CORONACIÓN</td> </tr> </table>			Desde las 17 horas. Multicancha. DISCO- PEQUE	Desde las 20:00 horas. Multicancha.	Desde las 22 horas. Hostería Cavancha	CAFÉ CONCERT: (P-M) - PRESENTACIÓN DE REYES -SHOW DANCE MUSICAL -CONCURSO DE LIENZOS -IMITACIÓN DE UNA PELÍCULA. -CONCURSO DE COMICS Y PERIODISMO ESCOLAR.	-FIESTA DE CLAUSURA -YO DOY TODO POR MI ALIANZA (R) -CORONACIÓN
	Desde las 17 horas. Multicancha. DISCO- PEQUE								
Desde las 20:00 horas. Multicancha.	Desde las 22 horas. Hostería Cavancha								
CAFÉ CONCERT: (P-M) - PRESENTACIÓN DE REYES -SHOW DANCE MUSICAL -CONCURSO DE LIENZOS -IMITACIÓN DE UNA PELÍCULA. -CONCURSO DE COMICS Y PERIODISMO ESCOLAR.	-FIESTA DE CLAUSURA -YO DOY TODO POR MI ALIANZA (R) -CORONACIÓN								
VOLANTINADA (R)									
COMPETENCIA DE SKATE (D)									
	(solo para 2º ciclo) TOCATA: 18:00 A 21:00 HRS Acad. De Educ. Física								

1.3 ACTIVIDADES Y BASES

SABADO 03 DE JULIO

HORA: DESDE LAS 11:30 HORAS

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

A) MURGA FAMILIAR (11:00 am). TODOS LOS NIVELES

- La murga familiar consta de una caminata desde el "Parque Las Banderas" hasta la calle Los Molles, cada alianza deberá presentar una batucada, poleras representativas del color de su alianza, con el motivo de darle un sentido "circense", es decir, presentar atuendos tales como: payasos, gitanos, malabaristas, bufones, monociclos, mimos, superhéroes, etc.
- Ganará aquella alianza que tenga mayor presencia (incluyendo familiares, amigos, mascotas, etc.), **que concurren identificados con la camiseta del color de su alianza**, orden y organización. *

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

B) FUTBOL CON GUALETAS: SÓLO SEGUNDO CICLO

Cada Alianza se debe presentar dos equipo uno de Damas y uno de Varones, que deberán presentarse con sus GUALETAS. Se jugarán dos tiempos de 10 minutos con 5 minutos de descanso. Ganará el equipo que convierta más goles, en caso de empate se resolverá por lanzamiento de penales (5).

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

C) VOLEYBALL PESADO: SOLOS SEGUNDO CICLO

- Cada alianza deberá presentar un equipo de 6 jugadores (hombres y mujeres); uno de cada nivel.
- Se jugarán 2 sets de 21 puntos, en caso de empate se jugará un set a 15 Puntos. Terminado cada set se pedirá la renovación total de los jugadores del equipo.

*COMO REQUISITO OBLIGATORIO DE LA ACTIVIDAD LOS JUGADORES DEBERÁN LLEVAR PUESTO 4 PANTALONES DE BUZO, Y 5 POLERONES DEL COLEGIO SIN SACARSELO.

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

D) MISION IMPOSIBLE: TODA LA ALIANZA

Cada alianza deberá cumplir con el listado de Misiones solicitadas y entregadas al JEFE de la Alianza el mismo día Sábado 03 de Julio de 2010 y que deberá entregar el día y hora solicitada.

C) METRO CUADRADO: PRIMER Y SEGUNDO CICLO

- La actividad consiste en introducir la mayor cantidad de personas en un metro cuadrado delimitado SIN TOCAR LA LÍNEA. Se constará de un minuto para organizarse, y luego deben permanecer así por otro minuto más, conservando los lugares.

Los niveles del Primer Ciclo competirán de la siguiente manera:

PRIMER CICLO:

- 1º y 2º Básicos.
- 3º y 4º Básicos.
- 5º y 6º básicos.

SEGUNDO CICLO:

- De 7º Básico a IVº Medio

Ganará la alianza que logre mantenerse estable durante el minuto solicitado con la mayor cantidad de personas en el metro cuadrado.

*SE REPETIRÁ LA PRUEBA EN EL CASO QUE LOS GRUPOS EN COMPETENCIA NO LOGREN EL OBJETIVO.

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

E) CARRERA DEL MAREADO. SEGUNDO CICLO

- Cada alianza deberá ser representada por: 1 Alumno de 7º Básico, 1 Alumno de 8º Básico y un alumno de Iº Medio.
- El circuito comienza dando 10 vueltas sobre el eje de un cono, luego realiza 15 tiburones, con manos hacia atrás debe buscar un caramelo en un plato de harina, Luego le da el pase a un compañeros de 8º Básico que debe dar 10 vueltas sobre el eje de un cono, luego realiza 15 tiburones y debe mascar una cebolla digerir lo mascado, luego da el pase a un compañero de 1º Medio que debe dar 10 vueltas sobre el eje de un cono , luego realizar 15 tiburones correr y beber un jugo vitamínico.
- Ganará el equipo que logre realizar la prueba en el menor tiempo.

PUNTAJE	
1er Lugar	1200 PUNTOS
2do Lugar	900 PUNTOS

C) LANZAMIENTO DEL HUEVO: PRIMER CICLO

- La actividad consiste en tirar sucesivas veces un huevo entre UN ALUMNO Y UN APODERADO los cuales se deberán ir alejando al aviso del control de la prueba. Ganará la pareja que conserve el huevo intacto, manteniendo la mayor distancia posible entre los dos participantes.
- Participarán por sub-ciclos:
 - 1º y 2º Básicos 10 pareja por alianza.
 - 3º y 4º Básicos 10 parejas por alianza.
 - 5º y 6º Básicos 10 parejas por alianza
- Deben participar dos parejas de profesores por alianza, compitiendo entre si.

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

D) VOLANTINADA: PRIMER Y SEGUNDO CICLO

Cada alianza deberá presentar los volantines que estime conveniente para este concurso, cumpliendo con las normas solicitadas:

VOLANTIN: Medidas : 1 Metro por 1 Metro.

Tamaño de la cola: 3 Metros.

La exigencia MINIMA será la siguiente. PRIMER CICLO: 1 Volantín de 1º y 2º Básico.
1 Volantín de 3º y 4º Básico.
1 Volantín de 5º y 6º Básico.

SEGUNDO CICLO: 1 Volantín de 7º y 8º Básico.
1 Volantín de E. Media.

- Ganará el volantín más creativo en el diseño y que pueda volar durante 2 minutos como mínimo.

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	800 PUNTOS

E) COMPETENCIA DE SKATE: SEGUNDO CICLO

La actividad se realizará en el Skate Park.

Cada alianza deberá presentar un participante con su tabla de Skate respectiva

La actividad consiste en evaluar en un tiempo máximo de 5 min. Los siguiente aspectos:

- Acrobacias
- Técnica y limpieza de las acrobacias.
- Montaje y rutina en general (estilo).

- se procura contar con elementos de seguridad

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

F) TIRAR LA CUERDA: PRIMER CICLO

Cada alianza deberá presentar un equipo por sub-ciclo de 15 alumnos.

La actividad consistirá en el tirar la cuerda convencional. La competencia se realizará por sub-ciclos:

1º y 2º Básico

3º y 4º Básico.

5º y 6º Básico.

	PUNTAJE
1er Lugar	500 PUNTOS
2do Lugar	300 PUNTOS

MIÉRCOLES 7 DE JULIO

A) PRESENTACIÓN DE REYES

- Se evaluará la presentación con un antifaz, el cual debe ser muy llamativo y creativo.

	PUNTAJE POR PRESENTACIÓN
1er Lugar	500
2do Lugar	500

C) MANSO CORO

SEGUNDO CICLO

- Consiste en crear un jingle musical grupal (musical infantil, cebolla, kitsch, etc.) en un orden cronológico desde los años 80 en adelante.
- Deben participar 5 alumnos de cada curso (un total de 40 participantes)
- Todos deben tener un atuendo estándar a elección de cada alianza
- Se evaluará creatividad, desplante, organización, coreografía (tipo góspel) y atuendo

	PUNTAJE
1er Lugar	1500 PUNTOS
2do Lugar	800 PUNTOS

D) TODOS BAILAN Y BAILETÓN. AMBOS CICLOS

- La actividad consta de dos instancias:

1.- El primer bloque, donde se premiará con 1000 puntos a toda la alianza bailando con un mínimo de 10 minutos.

2.- En el segundo bloque (oficial) se tienen que presentar 4 PERSONAS POR CURSO (pueden estar mezclados) para bailar. (Parejas Mixtas)

	PUNTAJE
1er Lugar	2000 PUNTOS
2do Lugar	100 PUNTOS

E) MAYUMANA. SEGUNDO CICLO

- La idea es producir una composición musical a través de elementos rústicos con un mínimo de 3 min y un máximo de 5 min.
- Debe estar dirigido por la mascota correspondiente de cada alianza
- Se evaluará la coordinación y composición musical

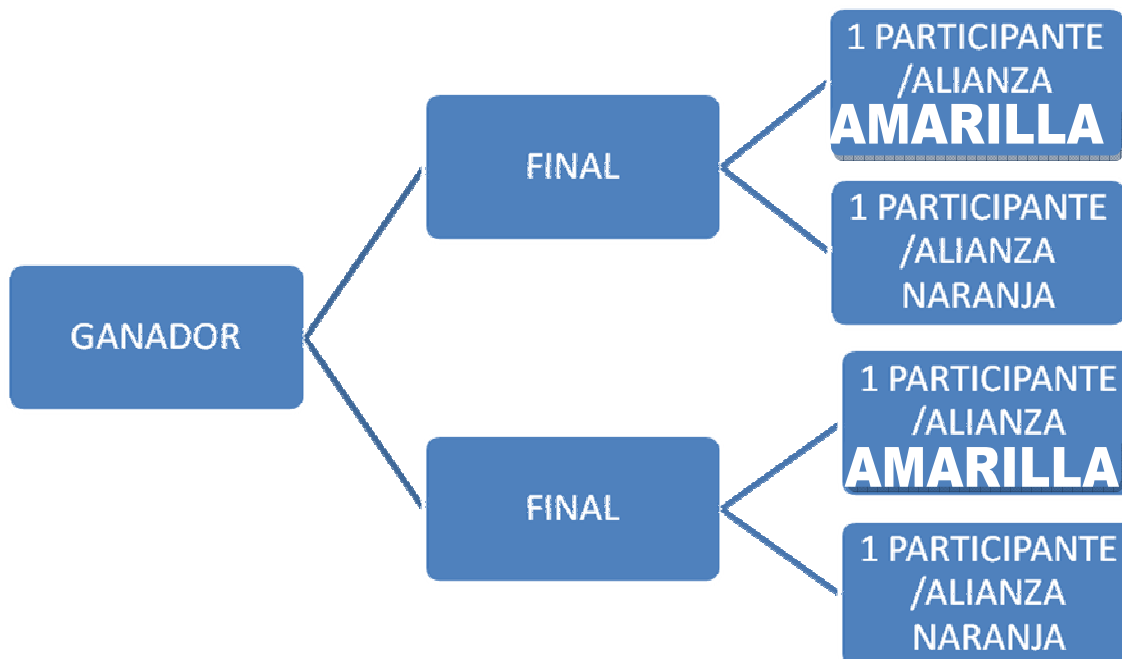
PUNTAJE	
1er Lugar	1500 PUNTOS
2do Lugar	800 PUNTOS

F) DEPORTES CRIOLLOS PRIMER Y SEGUNDO CICLO

La actividad contempla la participación tanto del 1º y 2º ciclo. Para tales efectos los puntajes por actividad se estandarizarán de la siguiente forma:

PUNTAJE	
1er Lugar	500 PUNTOS
2do Lugar	300 PUNTOS

DISPOSICIÓN DE PARTICIPACIÓN POR ACTIVIDAD:



ACTIVIDADES:

- Campeonato de tazos
- Campeonato de láminas
- Campeonato de trompo
- Campeonato de canicas
- Campeonato de gallitos

JUEVES 08 DE JULIO**A) PORRISTOS JOCOSOS. SEGUNDO CICLO**

- El objetivo de esta actividad consiste en realizar a nivel grupal un cuadro coreógrafo musical (tipo cheerleader).
- En cuanto a la realización de la actividad se evaluarán los siguientes aspectos dentro del proceso de la competencia; estos son:
 - Datos Operacionales: 20 hombres por cada alianza, con un mínimo de 2 alumnos por nivel (los 4 restantes pueden ser escogidos aleatoriamente). La duración del cuadro es de 4 a 5 minutos.
 - Entrega de material musical (MIX o mezcla musical) con un día de anticipación al CEAL.
 - Coordinación, gritos alegóricos, creatividad y destrezas motrices.
 - Aparte se evaluará la producción de la actividad: expresividad, vestuario y montaje (uso de letreros, pompones, falda, 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	
1er Lugar	1500 PUNTOS
2do Lugar	800 PUNTOS

B) TENNIS DE MESA CON SARTÉN. SEGUNDO CICLO

- El objetivo de esta actividad es darle un sentido lúdico reemplazando la paleta común por un sartén.
- Se deben presentar 5 participantes por alianza con un mínimo de dos mujeres.
- Cada partido constará de 3 sets de 21 puntos.
- Se competirá por sorteo, y la alianza que tenga más partidos ganados obtendrá el 1er lugar.

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

C) HANDBALL 2do CICLO CON PELUCA SEGUNDO CICLO

HOMBRES:

- Deberán presentarse 2 equipos por alianza de 10 jugadores (7 en cancha contando al arquero y 3 reservas).
- El primer equipo jugará el primer tiempo: Alumnos de séptimo a primero medio
- El segundo equipo jugará el segundo tiempo: Alumnos de segundo a cuarto medio.
- Cada partido tendrá una duración de 15 minutos por lado.

*SE EXIGIRÁ COMO ACCESORIO OBLIGATORIO PARA TODOS LOS JUGADORES EL USO DE UNA PELUCA.

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

MUJERES:

- Deberán presentarse 2 equipos por alianza de 10 jugadoras (7 en cancha contando al arquero y 3 reservas).
- El primer equipo jugará el primer tiempo: Alumnas de séptimo a primero medio
- El segundo equipo jugará el segundo tiempo: Alumnas de segundo a cuarto medio.
- Cada partido tendrá una duración de 15 minutos por lado.
- *Se exigirá como accesorio obligatorio para todas las jugadoras el uso de una peluca.

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

D) IMPROVISADORES: SEGUNDO CICLO

Cada alianza deberá presentar 5 participantes.

La actividad consiste en improvisar en un tiempo determinado algunas de las siguientes actividades:

Abecedario: los actores deben crear una historia en la que cada frase debe empezar con letras sucesivas del alfabeto.

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 flaite, estilo teleserie venezolana, estilo western estilo español, etc.)

Combo de estilos: Similar al *Cambio de estilo*, con la diferencia que la historia se realiza concurrentemente y al toque de la chicharra, la historia se reinicia con un estilo diferente.

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

Sombreros: Una pareja de actores hace una determinada situación usando un sombrero en sus cabezas.. Ambos tienen que intentar quitarle el sombrero al otro. El actor al que se lo quitan es reemplazado por otro actor y si uno trata de quitarlo y no lo logra, también es reemplazado.

El director: Tres improvisadores hacen una historia, y el cuarto será el director, el cortará la historia cuando quiera para cambiarle el estilo a la historia y además puede quejarse, o al contrario felicitarlos por lo que hacen.

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 reemplazado 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.

Espacio vivo: Dos personas del público se convierten en la escenografía interactiva de dos actores.

Una palabra cada uno: Dos actores realizan una situación dada por el público, diciendo una palabra cada uno formando grandes diálogos.

Reportero perdido: Dos actores hacen de conductores de un programa de noticias mientras otro hace de reportero. El juego consiste en que el periodista no sabe dónde está y los conductores deben darle pistas para lograr ubicarse. Detrás del periodista se pone una imagen la cual el periodista debe tratar de adivinar.

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.

Transforma: Participan dos actores, ellos crean una situación dada por el público y cuando uno de los actores que esta detrás aplaude, se congela la escena y luego reemplaza a alguno de los dos creando así una nueva escena con la posición en la que quedo el actor que no fue reemplazado

¿Qué me quería decir?: Participan dos actores que se enojan hasta reventar con una frase que dice el otro.

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

El secundario: Participan dos actores, uno será el protagonista y otro el secundario, el secundario debe prestarse para todo lo que se le ocurra al protagonista.

La fiesta: Participan todos los actores, un actor será el anfitrión de la fiesta, los demás serán invitados con una característica, la cual tendrá que adivinar el anfitrión.

Sonido y mímica: Uno de los actores desarrollar una escena mientras el otro hace todos los efectos de sonido.

Destino final: Participan tres actores los cuales deberán crear una historia, cada una tendrá una profesión y un objeto con el cual deberán morir.

Switch: Participan dos actores, cada uno tendrá una característica, al sonido de la chicharra cambian sus características por la del otro y así viceversa.

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.

Doblaje simultaneo: Participan dos actores, uno hará la mímica y el otro hará el doblaje de los dos actores.

Los criterios evaluativos considerados para estas actividades son los siguientes:

- Desplante escénico
- Capacidad creativa de improvisar
- Recursos para verbales
- Carisma y espontaneidad

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

E) JARDINERIA MIXTA: PRIMERO Y SEGUNDO CICLO

- Cada alianza deberá ser representada por un equipo mixto de 24 jugadores (12 damas y 12 varones).
- La nómina debe ser integrada por 4 alumnos (2 damas y 2 varones) de cada curso que integra la alianza respectiva.
- El partido tendrá una duración de 20 minutos; ya finalizado el tiempo, el árbitro presente contará la cantidad de participantes que quedan en cancha de cada equipo. La alianza que tenga más jugadores será la vencedora

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

CAFÉ CONCERT (MULTICANCHA). Sólo 2º ciclo

- **HORARIO: 19:00 A 00:30 HRS.** (Los participantes deberán presentarse una hora antes de que inicie la actividad).
- El valor de la entrada será de 1 DOLAR o su equivalente en moneda nacional por alumno, el cual podrá traer a un sólo acompañante externo el cual debe pagar la suma de 1 DÓLAR o su equivalente en moneda nacional.

NOTA: El invitado deberá quedar registrado con Nombre y Rut el día MIÉRCOLES 7 DE JULIO con el CEAL.

**(El alumno que no registre a su invitado el día Miércoles; el Jueves no su invitado no podrá ongresar)
Para ingresar el invitado debe hacerlo con su Cédula de Identidad, RUT.**

A) PRESENTACIÓN DE REINAS Y REYES (De gala)

B) FESTIVAL DE COREOGRAFÍAS (SHOW DANCE)

- Se debe presentar un grupo de 10 personas, con un mínimo de 4 hombres.
- La pista (en CD) se deberá entregar a más tardar el día anterior (miércoles) y debe tener una duración máxima de 8 minutos.

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

C) FESTIVAL VILLERO

- Se debe presentar un grupo de 3 a 8 personas las cuales deben realizar un show tipo musical con un motivo villero. La pista (en CD) debe entregarse a más tardar el día anterior (miércoles) y su duración no debe superar los 5 minutos.

PUNTAJE	
1er Lugar	800 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

D) IMPROVISACIÓN HIP-HOP

- 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	
1er Lugar	700 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

E) MISS Y MISTER

SE CONTEMPLA PARA ESTA ACTIVIDAD UN PUNTAJE ESTÁNDAR PARA TODAS LAS PRESENTACIONES DE MISS Y MISTER.

PUNTAJE	
1er Lugar	500 PUNTOS
2do Lugar	300 PUNTOS

- Miss y Míster Jeans: Damas y varones con jeans ajustados.
- Miss Gogo Dancer: Debe vestirse, bailar y animar como tal.
- Miss y Míster igualito a: Debe parecerse a algún personaje de la TV, cine, etc.
- Miss y Míster Tribu Urbana: La pareja debe ser de la misma tribu urbana. Se premiará a la pareja más rebuscada.
- Miss y Míster Piernas: Se deben presentar con short
- Miss y Míster traje de baño: Las damas con bikini y los hombres con sunga
- Miss o Míster Cheque a fecha: Un participante de 7mo u 8vo
- Miss y Míster Sexo Opuesto: La mujer debe representar a un hombre y viceversa
- Miss y Míster Taquilla: Debe vestirse a la moda
- Miss y Míster Wachaca: Debe representar y tener aspecto Wachaca
- Miss o Míster Belleza Natural: No debe utilizar maquillaje, tinturas, lentes, frenillos, etc.
- Miss y Míster Extranjero: Tiene que imitar a personas de otra nacionalidad (no limítrofes) con el acento y vestimenta..
- Miss y Míster Retro (sólo profesores): Tienen que representar épocas pasadas

F) CONCURSO DE LIENZOS.

Cada alianza deberá presentar un lienzo considerando los siguientes aspectos:

En cuanto a la forma	En cuanto al contenido
<ul style="list-style-type: none"> - 3 metros de ancho por 1.5 metros de largo. - Puede ser de género o acrílico. - Debe tener soportes (maderos) para que éste pueda ser colgado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen y nombre de la alianza. - Eslogan

Criterios evaluativos:

- Creatividad
- Disposición de los elementos en el espacio del lienzo
- Colores, texturas, técnicas, difuminación y terminaciones.
- Eslogan

	PUNTAJE
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

G) IMITACION DE UNA PELICULA

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
 - 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 soez
- 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.)

Criterios evaluativos:

- Creatividad
- Montaje
- Adaptación
- Coherencia
- Recursos estéticos y de edición

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

H) CONCURSO DE COMICS Y PERIODISMO ESCOLAR

*Las bases y objetivos de los concursos se encuentran anexos al final del documento

PUNTAJE PARA AMBAS ACTIVIDADES	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

VIERNES, 9 DE JULIO

Hora: desde las 11:30

Lugar: patio Santa Laura y Multicancha

A) FESTIVAL FOLCLÓRICO

La actividad consiste en que cada alianza realice un montaje multiartístico a través de la muestra musical de proyección y creación folclórica. Para tales casos se consideraran los siguientes aspectos técnicos dentro del montaje:

COMPOSICIÓN MUSICAL	CUADRO DE DANZA
<ul style="list-style-type: none"> - Se llevará a cabo un sorteo donde a cada alianza le corresponderá representar un país, y así éstos deberán realizar un cuadro musical. - La presentación de la muestra debe ser en "vivo"; no se aceptará la utilización de material musical grabado como apoyo al cuadro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se insta a que cada alianza junto al cuadro musical presente como acompañamiento un cuadro de danza. - Se considerará la uniformidad de atuendos y estética de los participantes.
<ul style="list-style-type: none"> - Se considera para efectos del montaje una participación mínima de 15 personas. 	
<ul style="list-style-type: none"> - La muestra no deberá superar un tiempo máximo de 6 minutos. 	

Criterios evaluativos

- Montaje en vivo
- Coordinación
- Afiatamiento musical
- Desplante escénico
- Producción

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

B) JUEGO DE LA OCA (EX CARRERA DEL SABER)

La actividad se realizará en un circuito (tipo monopoly) en la multicancha de nuestro colegio.

Cada alianza deberá presentar 2 participantes los cuales deberán ingresar (tipo peones) al circuito.

La actividad consiste en avanzar la mayor cantidad de espacios hasta llegar al final de éste. Al detenerse en alguno de los espacios deberán contestar o realizar algunas de las actividades que se han dispuesto a través de las siguientes áreas temáticas:

- Ciencias y tecnología
- Humanidades
- Deportes
- Cine
- Música
- TV y farándula
- Habilidades
- Nuestro colegio
- Matemática
- Enigma

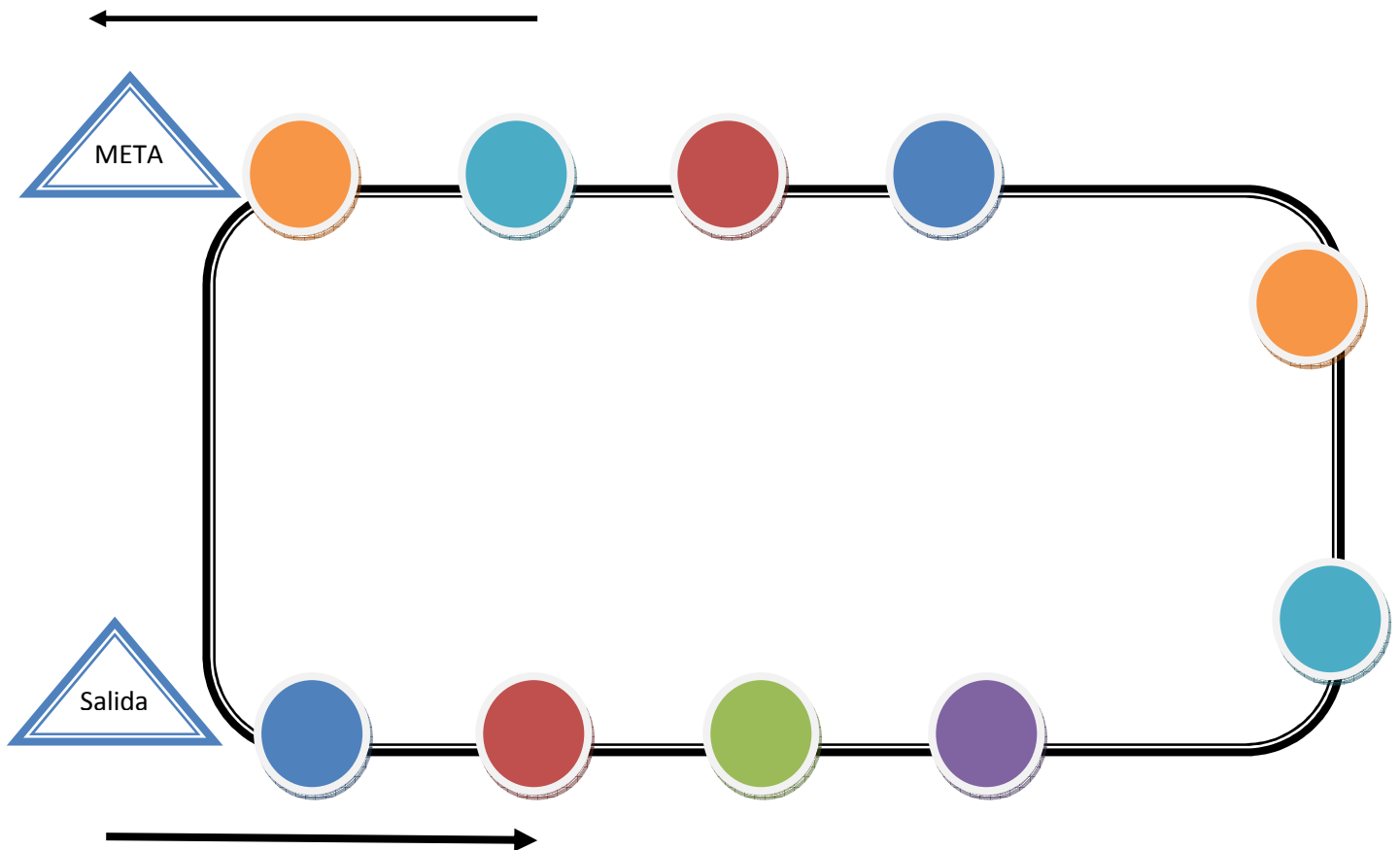
EN CASO DE QUE LOS PARTICIPANTES NO RESPONDAN CONSECUTIVAMENTE DOS ÁREAS, UN CHACAL SALDRÁ DEL ESCENARIO SIMBOLIZANDO DE QUE LOS PARTICIPANTES HAN PERDIDO "UNA JUGADA".

Criterio evaluativo

- Ganará quienes lleguen al final de circuito

PUNTAJE	
1er Lugar	1000 PUNTOS
2do Lugar	700 PUNTOS

DISPOSICIÓN DEL JUEGO



C) SI SE LA SABE CANTE

- Cada alianza deberá presentar 5 participantes.
- Se dispondrá de una lona enjabonada en la Multicancha.
- Se emitirán temas musicales aleatorios.
- Uno de los 5 integrantes (quien sepa la canción) deberá deslizarse por la lona, llegar al final y tocar un pito que se encontrará sobre una mesa

Criterios evaluativos

- 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
1er Lugar	700 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

D) ACCION SOLIDARIA

*Las bases y objetivos de los concursos se encuentran anexos al final del documento.

Criterio evaluativo

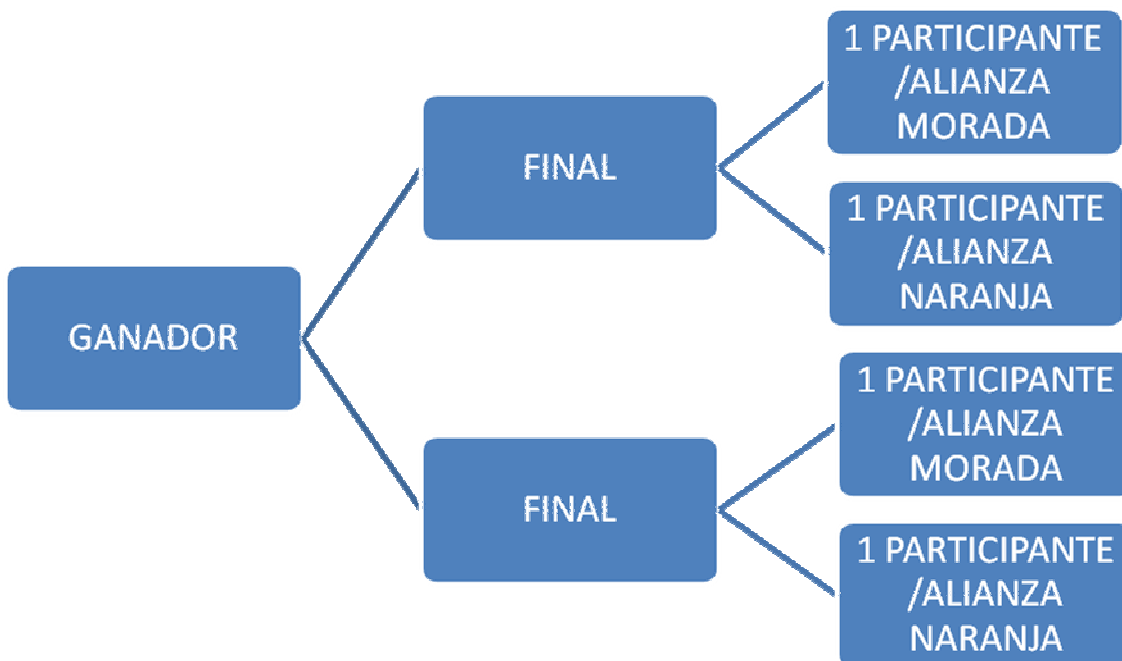
- Se considerara como prueba cumplida aquella alianza que entregue la acción solidaria completa EL DÍA VIERNES HASTA LAS 13:00 HRS.
- Luego de esa hora se descontara 100 puntos por hora

PUNTAJE ESTÁNDAR	
1er Lugar	1000 PUNTOS

E) AJEDREZ PRIMER Y SEGUNDO CICLO

DATOS OPERACIONALES:

- Dos participantes por alianza
- Esta actividad se realizará en nuestro comedor Nebraska a partir de las 13:00 hrs.



PUNTAJE	
1er Lugar	700 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

GRAN FIESTA DE CLAUSURA Y CORONACIÓN

Hora: a partir de las 21:00 hrs

Lugar: Hostería Cavanca

Este será el gran, último y definitivo momento de nuestro aniversario 2010. 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)

En el CODECU del aniversario se darán concesiones tanto para los 3º y 4º medios para la venta de bebidas y comestibles

De igual forma habrá 2 competencias específicas:

1.- Entrega y muestra de prueba fotográfica " Mí aniversario 2010" (5000 fotos) en un CD

	PUNTAJE
1er Lugar	700 PUNTOS
2do Lugar	500 PUNTOS

ANEXOS

Anexo nº1: ESTÁNDARIZACIÓN DE PUNTAJES EN ALGUNAS ACTIVIDADES.

MISIÓN IMPOSIBLE:

PUNTAJE	
1er Lugar	1500 PUNTOS
2do Lugar	1000 PUNTOS

Anexo nº2: CONCURSO DE COMICS Y PERIODISMO ESCOLAR.

Anexo nº3: ACTIVIDAD: MUESTRA MUSICAL. MIÉRCOLES 07 DE JULIO. ACADEMIA DE EDUCACIÓN FÍSICA DESDE LAS 18:00 HORAS.

Posdatas:

Todos los puntajes serán publicados vía online.

Para el día del “café concert”, el CEAL junto a Inspectoría General corroborará a través de un “lista” todos aquellos alumnos que deseen invitar a personas externas a nuestro colegio.

Hacemos un llamado para los presidentes de curso tanto de IIIº como IVº medio con respecto a la organización de las concesiones (venta de productos) para el día de la “fiesta de gala”. Desde ya el CEAL manifiesta que tengan en consideración todas aquellas variables (circunstancias, repartición de productos de ventas, cantidades, etc.) de modo que todos los cursos salgan beneficiados con aquella actividad. Ante todo la máxima de tener “BUENA COMUNICACIÓN” entre los cursos participantes.