

## 22ª SEMANA DEL COLEGIO

Los años '90

Martes 18

14:00 a 15:30 Reunión de alianzas por nivel con caciques.  
Entrega de FORREST PIDE: Pruebas urbanas a realizar después de clases.

Miércoles 19

14:00 a 15:30 Reunión general de alianzas.

Jueves 20

	<b>Lugar</b>	<b>Responsable</b>	<b>Categ.</b>
9:00 INAUGURACION OLIMPIADAS	Cancha 1	Equipo 1	
9:15 DESFILE DE ALIANZAS	Cancha 1		
10:15 <b>FUTBOLITO</b>	Cancha 2	<i>Moises L.</i>	Ar
<b>NACIONES</b>	Gimnasio	Loreto A.	Ca
<b>HANDBOL</b>	Cancha 3	Paulina D.	Zo
<b>VOLEIBOL</b>	Cancha Pasto	Hernán L.	Pu
<b>HANDBOL</b>	Cancha 1	<i>Rodolfo P.</i>	Lor
<b>PING PONG</b>	Patio Salón	Eduardo L.	Ag
12:30 Almuerzo			
13:15 <b>FUTBOLITO</b>	Cancha 2	<i>Moises L.</i>	Ca
<b>NACIONES</b>	Gimnasio	Loreto A.	Ar
<b>HANDBOL</b>	Cancha 3	<i>Rodolfo P.</i>	Pu
<b>VOLEIBOL</b>	Cancha Pasto	Paulina D.	Zo
<b>VOLEIBOL</b>	Cancha 1	Hernán L.	Ag
<b>MAKILLÚN</b>	Escenario	Carla B. Paula F.	Lor

Viernes 21

8:45 <b>OFRENDA A LA PACHAMAMA</b>	Cancha 1	Equipo 1	T
9:45 <b>CHASQUIS:</b> competencias tipo posta	Patio Preesc.	Paulina B.	Mo
<b>HANDBOL</b>	Cancha 1	Hernán L.	Ag
<b>VOLEIBOL</b>	Cancha pasto	Isabel E.	Lor
<b>MERKEN:</b> cocina	Atrio/casino	Carolina S.	Zo, Pu
	Atrio/casino	Daniela T.	Ar, Ca
<b>INDIARTE:</b> manualidades	Pérgola	Geraldine C.	Zo, Pu
	Pérgola	Carola C.	Ar, Ca
<b>MAKILLUN:</b> cuerpos pintados	Atrio	Carla B.	Zo, Pu
	Atrio	Ana G.	Ar, Ca
11:15 Exposición Makillún	Atrio	Pedro G.	
11:45 Almuerzo Salón			
12:00 <b>BAILEPU 2:</b> baile por parejas	Atrio	Paulina D.	Pu, Ag, Lor
12:45 Almuerzo Aldea y Comunidad			
13:00 <b>BAILEPU 1:</b> baile por parejas	Atrio	Loreto A.	Ar, Ca, Zo
14:00 <b>SABIONDO:</b> competencia cultural	Gimnasio	Paola B.	Ar, Ca
	Terraza	Paula F.	Zo, Pu
	Escenario	Luis L.	Ag, Lor
<b>BOB CONSTRUYE:</b> manualidades	Patios	Equipo 3	Ar, Ca

16:00 Presentación de videos de FREDDIE PIDE Auditorio Hernán L. Pu, Ag, Lor

Sábado 22

10:30	<b>CORRIDA:</b> carrera por categorías	Acceso colegio	Ed. Física	T
11:30	<b>PING PONG</b>	Patio Salón	Eduardo L.	Lon
	<b>AJEDREZ MAXI</b>	Terraza Atrio	Renato I.	Lon
	<b>AJEDREZ MINI</b>	Terraza Atrio	Renato I.	Ar, Ca, Zo
	<b>CULTURALAZO:</b> competencia cultural	Auditorio	Francisco S.	Lon
	Práctica de coreografías por alianza	Sala Alianza		
12:00	Entrega de <b>FORREST PIDE</b>	Pérgola	Paola B.	
	Fin Entrega <b>ACCIÓN SOCIAL</b>	Recepción	Patricia R.	T
	Fin entrega <b>KEKE</b>	Casino	Marina F.	T
12:00	<b>BUSCAMILLA:</b> Búsqueda del tesoro	Piscina arena	Paloma M.	Mo
		Patio Taller 1	Equipo 2	Ar, Ca
13:30	Picnic familiar			
15:00	<b>TORNEO:</b> destrezas grupales	Patio Media	Ed. Física	T ext
16:20	<b>COREOGRAFÍAS MINI</b>	Escenario	Luis L.	Ca, Zo, Pu
16:40	<b>COREOGRAFÍAS MAXI</b>	Escenario	Luis L.	Ag, Lor, Lon
17:00	<b>PREMIACIÓN</b>	Atrio	Ma. José, Isabel	

Equipo 1: **Inauguración y Pachamama:** Viviana E., Patricia V., Dalila C., Katherine Z., Ana G., Sofia C., M. Ignacia C., Robbie B, Pedro G., Francisco S.

Equipo 2: **Buscamilla Salón:** Sofia A, Ma. Fernanda A, Ana G., Carolina S.

Equipo 3: **Bob Construye:** Paulina A., Sofia C., Ana María O., Viviana E., Daniela T.

## **BASES DE LAS OLIMPIADAS 2016 - COLEGIO EPULLAY**

### **COMPETENCIA**

El tema de estas olimpiadas es “**Los Años ‘90’**”. Hay **32** competencias Pequeñas, **8** Grandes y **3** Masivas, con un máximo más de **3.490** puntos en total. Además se puede ganar puntos extra con los comodines o pueden ser penalizados.

LUGAR	Pequeñas	Grandes	Masivas
1°	70	100	150
2°	55	80	120
3°	40	60	90
4°	25	40	60

Las competencias están divididas en categorías: todo competidor (**T**), Mosquitos (**Mo**; PB), Ardillas (**Ar**; T1), Castores (**Ca**; T2), Zorros (**Zo**; T3), Pumas (**Pu**; T4), Aguilas (**Ag**; T5), Loros (**Lor**; T6), Loncos (**Lon**; adultos). Estos últimos se dividen en Loncos Juniors (hermanos y alumnos egresados de la alianza menores a 25 años) y Seniors. Los Loncos Junior sólo participan el Sábado, en el Culturalazo, Cross, Torneo y Coreografías. Para determinada prueba se puede optar por competir en la categoría superior, pero no 2 veces en la misma competencia o en una inferior.

Las Alianzas podrán solicitar la colaboración voluntaria de las familias mediante una colilla o por mail. Si solicitan un **aporte voluntario** de dinero para sus gastos, este no puede sobrepasar los **\$1.000** por alumno.

### **PREMIACIÓN**

El premio es simbólico y consiste en grabar el nombre de las tres mejores alianzas en un premio de madera de las olimpiadas.

En la premiación se entregará un reconocimiento a todos los participantes destacados. Los Toquis deben indicar los integrantes de sus respectivas alianzas que destacaron en lo siguiente:

PREMIO	CAT	DESCRIPCIÓN
Hormiguita	A, C	Trabajo silencioso
Abeja	Z – E	Trabajo silencioso
Elefante	L	Trabajo y apoyo
Mono	T	Entusiasmo
Foca	T	Participación
Serpiente	T	Creatividad
Pantera	T	Deportivo
Oso	T	Espíritu de Equipo
Oruga	T	Revelación

Con el objeto de dar la mayor cantidad posible de reconocimientos también se destacará a un ardilla, un castor y un zorro por alianza.

Los **profesores Caciques de la alianza** debe entregar esta lista a [M. José Ferrer](#). antes de iniciar las coreografías, cuidando que se considere en forma objetiva y justa los reconocimientos que se entreguen, ya que el objetivo de esto es incentivar la sana competencia y la participación de todos.

## **ALIANZAS**

Las alianzas **Fuego, Aire, Tierra y Agua** son completadas cada año con las nuevas familias, de manera de equiparar los equipos. Todos los hermanos (aunque no estén en el colegio) son parte de la alianza. Cada alianza es coordinada por un TOQUI y una MACHI y 6 guías que son los CACIQUES, que animan y colaboran con el equipo organizador. Estos últimos sólo pueden participar en pruebas masivas como parte de la alianza.

Entre el [Martes 18](#) y el [Jueves 20](#) las alianzas podrán reunirse entre las 14:00 y las 15:30 para organizarse y ensayar. El martes se reúnen por ciclos y el miércoles se reúnen en la sala. Los lugares asignados son:

Tierra : Sala Multimedia (Gladys)  
Fuego : Sala Lenguaje (Mauricio)  
Agua : Sala Lenguaje (Sandra)  
Aire : Sala Biología (Alejandro)

## **COMODÍN**

Cada alianza dispone de **un comodín por día**. No se puede jugar un comodín en pruebas masivas ni dos en la misma prueba. Estos comodines duplican el puntaje obtenido en ellas. La alianza debe determinar en qué competencias tiene más probabilidades de ser vencedora y esforzarse por duplicar el puntaje. El uso de los comodines será confidencial. El encargado de los puntajes es **Ma. José Ferrer**, por lo que se le debe comunicar a ella el uso de los comodines el momento de la inauguración. Se puede realizar cambios en los comodines hasta 5' antes el inicio de la prueba ([de manera precencial con la encargada](#)).

## **FORREST PIDE**

Esta es una prueba que está destinada a los creativos de las alianzas. Es para ser realizado después de clases y participan Pumas, Aguilas y Loros. El [Martes 18](#) se entrega a los Toquis la lista de todo lo que se debe preparar y conseguir, lo que se recibirá hasta las **12:00 del sábado 22** a [Paola Bianchi](#). Los videos y fotos que se pidan, sin embargo, serán mostrados a todas las alianzas el día viernes de 16 a 17 horas.

## **ACCIÓN SOCIAL**

En los '90 el acceso a literatura impresa sufre una explosión y las publicaciones mejoran en calidad y variedad. Hoy el internet ha irrumpido con fuerza, pero hay instituciones que aun valoran la antigua forma de aprender. Es el caso de las salas de lectura de Hospitales de niños (Hosp. San José y Calvo Mackenna) además de un centro abierto de Peñalolén que esperan nuestras donaciones.

Cada alianza reunirá los libros en su sala y los empezará a entregar en Recepción a **Patricia Rojas** a partir de las **15:30 del miércoles 19** y hasta el **sábado 22 a las 12:00 Hrs.** Los puntajes se asignarán de acuerdo a los siguientes criterios:

a) Tipo libro:

- 5 Muy interesante (enciclopedias, arte, arquitectura, ciencias..)
- 4 Medianamente interesante (cocina, animales, auto ayuda,...)
- 3 Lectura complementaria (de acuerdo a listado en página web)
- 2 Novela, Juvenil (Harry Potter, Diario de Greg,...)
- 1 Infantil (libros dirigidos a preescolares)

Bono de 2 puntos

- a) Calidad impresión: color
- b) Tipo papel: couché

Bono de 1 punto

- c) Empastado: tapa dura
- d) Tamaño: más de 100 págs.

No se recibirán libros en mal estado, textos escolares, revistas o comics. Enciclopedias o atlas antiguos suman  $\frac{1}{2}$  puntaje y cada tomo se considera 1 libro. De esta manera, una enciclopedia podría sumar 11 puntos, un libro infantil 6 y una novela tipo sólo 3.

## **JUEVES 20**

La Inauguración estará a cargo de un equipo de profesores y los campeones del año anterior (**Fuego**) encenderán la llama olímpica y tomarán el juramento.

### **DESFILÉ DE ALIANZAS**

A continuación de la inauguración se hará un Desfile de Alianzas, en las que el Toqui y la Machi van disfrazados de acuerdo a la motivación y el resto de los integrantes llevan cintillos y colores distintivos de su alianza. El atuendo del Toqui y la Machi se usará nuevamente en la ofrenda a la Pachamama, cuando será evaluado.

Cada alianza debe presentar un estandarte por alianza, el que puede ser el mismo del año anterior. El día de la primera reunión se entregará un cartón forrado por alianza. El desfile se evalúa con 100 puntos a todas las alianzas, pero se penalizará con 10 puntos por cada una de las siguientes situaciones:

- que no tenga el estandarte
- que no tenga los disfraces de Machi o Toqui
- que no tenga al menos el 80% de sus integrantes con el color de la alianza
- que no tenga un grito de alianza

## HANDBOL

Se juega con reglas de handbol, en 2 tiempos de 13'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones.

		Zo	Pu	Lor
	CANCHA	Cancha 1	Cancha 3	Cancha 3
A	Aire vs Tierra	10:15	13:15	10:15
B	Agua vs Fuego	10:45	13:45	10:45
	Perdedor A vs Perdedor B	11:30	14:30	11:30
	Ganador A vs Ganador B	12:00	15:00	12:00

## VOLEIBOL

Se juega con reglas de voleibol 6, al que lleve mayor puntaje a los 25' de juego. Con cambio de lado a los 25 puntos.

		Pu	Zo	Ag
	CANCHA	Pasto	Pasto	Cancha 1
A	Agua vs Fuego	10:15	13:15	13:15
B	Aire vs Tierra	10:45	13:45	13:45
	Perdedor A vs Perdedor B	11:30	14:30	14:30
	Ganador A vs Ganador B	12:00	15:00	15:00

## NACIONES (gimnasio)

Se juega con 1 embajador (dos vidas) y un máximo de 10 jugadores. La pelota se puede rescatar de los lados, pero sólo se tira desde el fondo. Se juega al que tenga más vidas después de 25' de juego, considerando las del juego anterior si vuelven a iniciar.

		Ca	Ar
A	Agua vs Aire	10:15	13:15
B	Fuego vs Tierra	10:45	13:45
	Perdedor A vs Perdedor B	11:30	14:30
	Ganador A vs Ganador B	12:00	15:00

## FUTBOLITO (cancha fútbol)

Se juega con reglas de futbolito en 2 tiempos de 13'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones. Se juega a lo ancho de la cancha de futbolito.

		Ar	Ca
A	Tierra vs Agua	10:15	13:15
B	Aire vs Fuego	10:45	13:45
	Perdedor A vs Perdedor B	11:30	14:30
	Ganador A vs Ganador B	12:00	15:00

## **PING PONG**

Se hará un cuadro de competencias por pareja para cada categoría. Cada alianza llevar 2 pares de paletas y debe presentar 2 equipos mixtos por categoría (Ag MIDI y Lo MAXI). SI una alianza sólo presenta 1, se sortea qué pareja queda libre en esa ronda, pero no suma puntaje. Se juega al mejor de 3 sets largos de 21 puntos. Se hace eliminación simple y cada partido ganado suma 1 punto, excepto la final que suma 2. La suma de todos los puntajes da los lugares de la prueba.

## **MAKILLÚN MAXI**

Se pinta el torso de un participante y la cara de otro. Se entregará los materiales en el momento y se considerará la coherencia entre la creación y la anatomía que se está utilizando. Se determina los lugares, de 4° a 1° para cada categoría, que suman 2, 3, 4 y 5 puntos respectivamente. La suma de todos los puntajes da el ganador de cada una de las pruebas. [A las 15:15 se realizará muestra de los trabajos, en el escenario.](#)

## **RETIRO DE ALIANZAS**

Al retirarse a las 15:30 se pasará a revisar los recintos donde se reunieron las alianzas y donde se realizaron las actividades. Si se verifica que ha quedado basura tirada o muy desordenado, se penalizará a la alianza con un puntaje entre 10 y 20 puntos en lo que obtengan por comodines.

## **VIERNES 21**

Los integrantes de las alianzas deberán vestir en forma permanente los colores respectivos de su alianza. Se permite el uso de plumeros, globos y otros elementos que animen las competencias.

## **OFRENDA A LA PACHAMAMA**

Cada alianza se reúne en su sala para preparar una presentación relacionada con el tema de la olimpiada: “**Los Años ‘90**”, la que debe durar entre 5 y 10 minutos. La alianza muestra los colores y distintivos propios. Culmina la presentación con el grito de la alianza. [No está permitido el uso de fuego, vehículos o elementos que dañen la superficie de la cancha.](#) Para el puntaje se considerará:

	Máx
Presentación: Claridad del mensaje	3
Presentación: Realización	3
Presentación: Participación de la alianza	3
Grito de la alianza	1
Vestimenta de la alianza	2

### HANDBOL (Cancha 3)

Se juega con reglas de handbol, en 2 tiempos de 13'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones.

		Ag
A	Tierra vs Aire	9:30
B	Fuego vs Agua	10:00
	Perdedor A vs Perdedor B	10:30
	Ganador A vs Ganador B	11:00

### PING PONG

Mismas reglas que el Ping Pong Maxi. La suma de todos los puntajes da los lugares de la prueba.

\*\*\*\* Para cada una de las competencias siguientes: **Indiarte, Makillún y Merken**, se determina los lugares, de 4° a 1° para cada categoría, que suman 1, 2, 3 y 4 puntos respectivamente. La suma de todos los puntajes da el ganador de cada una de las 3 pruebas.

### INDIARTE

Se entregará material por equipo y deben realizar una obra plástica por categoría en grupos de 2 a 4 personas. En total son 4 grupos por alianza, considerando las 4 categorías, aunque son dos competencias que agrupan a 2 categorías cada una. El tema y los materiales (reciclados) se entregarán en el momento. A las 11:15 se exponen los trabajos.

### MAKILLÚN

Se debe pintar 1 participante por categoría, por lo en cada alianza hay 4 niños pintándose con 2 ó 3 personas adicionales cada uno. Hay diferentes competencias dependiendo de las categorías: caras, manos, etc. En total son 4 grupos por alianza, considerando las 4 categorías, aunque son dos competencias que agrupan a 2 categorías cada una. Se entregará los materiales en el momento y se considerará la coherencia entre la creación y la anatomía que se está utilizando. A las 11:15 se exponen los trabajos.

### MERKEN

Competencia de habilidades culinarias. Los equipos deben presentar una pareja de representantes por categoría (8 personas por alianza) y realizar en el momento una lista de platos con los ingredientes que se entreguen. Pueden practicar en sus casas, pues la lista se conocerá previamente:

Ar: **Fruta artística y merengue**

Zo: **Empanaditas de pino**

Ca: **Ensalada artística y mayonesa**

Pu: **Sushi**

A las 12:00 se para la actividad y se presentan todos los trabajos para que el jurado entregue los resultados. Los platos que se preparen serán **degustados** por los profesores, por lo que se pide evitar que el público se dedique a picotear las **preparaciones**.



## CHASQUIS

Esta actividad es exclusivamente para mosquitos y se realiza en el patio de preescolar. Se realizan pruebas por estaciones tipo Torneo.

## BAILEPU

Todas las alianzas podrán presentar entre 1 y 5 parejas de baile para cada categoría. Las parejas deben ser mixtas y de la misma categoría. Consiste en dos competencias sucesivas: bailan primero las categorías Pu, Ag, y Lor y después Ar, Ca y Zo.

Después de la 3a canción se empieza a eliminar parejas hasta que sólo quedan **5** de cada categoría y no se sigue eliminando, no importando a qué alianza pertenecen. De las parejas finalistas se selecciona los lugares y se asigna el puntaje:

Lugar	1°	2°	3°	4°	5°
Pje.	7	5	4	3	2

Se suman los puntajes obtenidos por cada alianza para determinar los lugares en la prueba. Se tocará Rock&Roll, Merengue, salsa, Pop, música latina, etc. **Los Toquis y Machis pueden aportar con música para el Bailepu, la que deben entregar al encargado de la prueba en un pendrive a mas tardar el día jueves.**

## SABIONDO

El sabiondo es una competencia cultural que abarca los siguientes temas: ciencias, lenguaje, arte y música, inglés, historia y geografía y matemáticas.

En esta competencia participa toda la categoría de manera simultánea. Se organizan las alianzas en 4 hileras y los primeros de la fila avanzan en su turno a la mesa que tendrá una campana. Se proyecta la pregunta y el primero que toca la campana tiene derecho a responder. Cada respuesta correcta son 2 puntos y se descuenta 1 punto por respuesta incorrecta o si no responde. Si es incorrecta, se sortea (matita o cachipún) entre los 3 restantes el derecho a responder, si lo quieren. Si es correcta es un punto, si se equivoca se descuenta un punto. El competidor que contesta bien su pregunta pasa detrás de la mesa hasta que el encargado avise que pueden retornar a la competencia, lo que se hace cada 10' aproximadamente. Los que responden mal, o no responden, vuelven al final de la hilera. Si una alianza se queda sin participantes en la hilera, finaliza su participación y no puede seguir sumando puntaje, por lo que conviene tener suficientes competidores. Gana la alianza que acumule el mayor puntaje durante la prueba.

La actividad se desarrollará en 3 lugares:

Ardillas y Castores: Gimnasio

Zorros y Pumas: Terraza

Aguilas y Loros: Escenario

En paralelo con el Sabiondo, en T1 y T2 se realizará “Bob Construye”, una actividad de manualidades con inscripción voluntaria y fuera de competencia, para los alumnos que no deseen participar del Sabiondo.

## RETIRO DE ALIANZAS

Al retirarse a las 15:30 se pasará a revisar los recintos donde se reunieron las alianzas. Si se verifica que ha quedado basura tirada o muy desordenado, se penalizará a la alianza con un puntaje entre 5 y 10 puntos.

## VIDEOS DE FORREST PIDE

Dentro de las pruebas que se pedirán en Forrest Pide hay uno ó dos videos por alianza. Estos deberán ser presentados en CD o pendrive (plug & play) para ser grabados en un PC. Se invita a todos los interesados de Aldea y Comunidad a ver los videos que evaluará el jurado en el auditorio. Estos videos no pueden ser presentados el sábado junto con el resto de Freddy Pide y si no es posible verlos en este horario, no se asignará puntaje.

## SÁBADO 22

Se realizará desde las 10:30 Hrs. en adelante en el Colegio. Durante todo el día se pide que tanto los jóvenes como los Caciques se vistan con el color característico de su alianza para poder participar en las competencias.

Después de la premiación se realizará un partido de fútbol con los Loncos interesados.

## CORRIDA

Habrà varios circuitos diferentes. Los pequeños sólo corren en la pista atlética y a partir de castores parten desde el acceso al colegio por Alvaro Casanova.

	Colegio - Pista	Vueltas a la pista	Dist Aprox.
Mosquitos	No	1	200m
Ardillas	No	2	400m
Castores	Si	½	400m
Zorros, Pumas	Si	1,5	600m
Aguilas, Loros	Si	2,5	800m
Loncos (Juniors y Seniors)	SI	2,5	800m

Se realizan las 9 carreras en forma consecutiva:

CORRIDA MINI: Mosquitos, Ardillas y Castores

CORRIDA MIDI: Zorros, Pumas, Aguilas y Loros

CORRIDA MAXI: Loncos Junior y Loncos Senior

Damas y varones de una misma categoría corren simultáneamente [y al momento de inscribirse reciben un peto numerado para registrar la llegada](#). Los loncos juniors (menores de 25 años) y los seniors corren separados y son una competencia separada del Cross Maxi, por lo que es muy relevante conseguir hermanos mayores o exalumnos menores de 25 años que hayan pertenecido a la alianza.

Si los jueces advierten que algun competidor se sale del recorrido, éste será descalificado.

### **PING PONG MAXI**

Se hará tres cuadros de competencias en pareja. Cada alianza llevar 2 pares de paletas y debe presentar 2 equipos mixtos, 2 de mujeres y 2 de varones. Por lo tanto, participan un máximo de 12 loncos por alianza, pero se arma el cuadro con las parejas que se presenten a la hora. Si hubiera menos parejas para completar el cuadro, el árbitro puede sortear el equipo que queda libre la primera vuelta, pero no suma puntos. Se juega al mejor de 3 sets largos de 21 puntos. Se hace eliminación simple y un partido ganado en la primera ronda suma 3 puntos; cada ronda siguiente suma un punto adicional (4, 5, etc.). La suma de todos los puntajes da los lugares de la prueba.

### **AJEDREZ MAXI**

Cada alianza puede presentar un máximo de 4 participantes. El juez sortea las parejas procurando separar a las parejas de la misma alianza. Si hubiera menos parejas para completar el cuadro, el árbitro puede sortear el equipo que queda libre la primera vuelta, pero no suma puntos. Se juega contra reloj con 10' por jugador. Gana un jugador cuando hace jaque mate o cuando al otro jugador se le acaba el tiempo. Se hace eliminación simple y un partido ganado en la primera ronda suma 3 puntos; cada ronda siguiente suma un punto adicional (4, 5, etc.). La suma de todos los puntajes da los lugares de la prueba.

### **AJEDREZ MINI**

Cada alianza puede presentar un máximo de 2 participantes por categoría. El juez sortea las parejas procurando separar a las parejas de la misma alianza. Si hubiera menos parejas para completar el cuadro, el árbitro puede sortear el equipo que queda libre la primera vuelta, pero no suma puntos. Mismas reglas que el ajedrez Maxi. La suma de todos los puntajes de las 3 categorías da los lugares de la prueba.

### **CULTURALAZO**

El culturalazo es una competencia cultural que abarca temas de cultura general, actualidad, ciencias, deporte, arte, geografía e historia.

Cada alianza debe presentar 4 parejas por categoría. Se sientan alternadamente por alianza y cada pareja responde las preguntas que corresponden a su categoría. Si una pareja no sabe una respuesta, se sigue el orden hasta que alguien lo hace y después se retorna al orden original. Cada respuesta correcta son 2 puntos y se descuenta 1 punto por respuesta incorrecta. Cuando uno responde una pregunta que originalmente era de otra pareja, suma 1 punto, pero no se le descuenta por las malas. Los integrantes de cada pareja pueden consultarse entre ellos, pero no pueden recibir ayuda de nadie más.

Después de dos rondas de preguntas de clasificación acerca de un material que se entrega previamente, se elimina de 3 a 5 parejas de más bajo puntaje o todas las que no tengan más de 0. Después se empieza a eliminar parejas al final de las rondas con los temas generales. El puntaje ganado en la ronda clasificatoria se acumula para el puntaje final. Todas las parejas dan puntaje. Gana la alianza que acumule el mayor puntaje con todas sus parejas

participantes. Mientras más tiempo dure una pareja sin ser eliminada, mayor posibilidad tendrá de sumar puntaje.

Es muy recomendable determinar con anticipación quiénes serán los Loncos participantes de cada Alianza para poder entregarles el material para las rondas de clasificación.

## **TORNEO**

El **Torneo de la Pachamama** busca acumular el mayor puntaje en una serie de pruebas que se realizan. Diversos personajes darán tareas para ser realizadas simultáneamente por cada una de las alianzas en diferentes lugares.

## **KEKE**

Es una competencia de repostería para ser realizado POR LOS ALUMNOS el día viernes en la tarde en las casas. Los Kekes deben ser entregados a un Cacique de la alianza, quien los inscribirá en el concurso. Los “Kekes” serán recibidos por **Gladys** hasta las 12:00 Hrs. del sábado y se les asignará un número correlativo por cada una de las 6 categorías, para la imparcialidad en la decisión del jurado. Por lo mismo, está prohibido que se identifique a la alianza en el Keke, aunque la decoración puede ir en relación al tema de las olimpiadas.

Ardillas y Castores : queque

Zorros y Pumas : kuchen

Aguilas y Loros : torta

Si bien se acepta la orientación de los Loncos, como se cocina en las casas se confiará en que los Kekes fueron cocinados principalmente por los propios jóvenes y que primará el objetivo de que sea obra de ellos. Se puede llevar más de 1 Keke por categoría, ya que cada uno de ellos suma al menos 1 Pto. Para cada una de las 6 categorías se determina los lugares: 1º: 5 Pts.; 2º: 4 Pts.; 3º 3 Pts. Al final se suman los puntos obtenidos en todas las categorías para determinar la alianza ganadora. [Este año, se entregará a los toquis una pequeña declaración de que el keke fue cocinado por el niño o joven. Cada keke debe ser entregado con esta papeleta firmada.](#)

## **BUSCAMILLA**

Actividad lúdica fuera de competencia tipo búsqueda del tesoro o Gymkana, destinada a Mosquitos, Ardillas y Castores.

## **COREOGRAFÍAS**

La competencia de coreografías consiste en crear una coreografía de baile original con una música proporcionada por la alianza. Son dos competencias consecutivas. La primera presentación es de Castores, Zorros y Pumas, y la segunda de Aguilas, Loros y Loncos. La coreografía debe durar de 3 a 5 minutos y debe ser ejecutada por un mínimo de 3 personas de cada categoría.

Se evalúa con 10 puntos cada ítem:

1. Participación de el menos 3 integrantes de cada categoría
2. Homogeneidad y vistosidad de la vestimenta
3. Creatividad en la elaboración de los movimientos
4. Coordinación entre los participantes
5. Puesta en escena, impacto de la presentación

## **CLAUSURA**

Cada Alianza subirá al escenario con su bandera, el estandarte y 4 representantes: el Toqui, la Machi y los dos integrantes que hayan recibido el premio Elefante y Oso. Antes de la premiación deben dar algunas palabras de agradecimiento a las personas que los apoyaron y expresar un breve mensaje a la comunidad. Se entregarán los puntajes y el Trofeo [2016](#).