

COLEGIO EPULLAY
27ª SEMANA DEL COLEGIO
Japón

Lunes 18

Entrega de **EMPERATRIZ SUIKO PIDE**: Pruebas urbanas a realizar después de clases.

Martes 19

14:20 a 16:030 **Reunión de alianzas para el nivel de Aldea y Comunidad**

Entre el **Lunes 18** y el **Martes 19** las categorías de **Pumas, Águilas y Loros** de cada alianza podrán reunirse entre las **14:20** y las **16:30** para organizarse y ensayar.

El miércoles 20 en la mañana se reúnen por ciclos. Durante esta semana no se realizarán Academias.

Miércoles 20

| | | <u>Lugar</u> | <u>Responsable</u> | <u>Categ.</u> |
|---------------|-------------------------|--------------|--------------------|---------------|
| 11:30 a 12:30 | INAUGURACIÓN OLIMPIADAS | Pista | Equipo 1 | |
| 12:30 a 13:30 | DESFILE DE ALIANZAS | Pista | J. Cartes. | x Ciclo |
| 13:30 a 14:00 | CORRIDA | Pista | A. Campos | Pu, Ag, Lr |

Jueves 21

| | | <u>Lugar</u> | <u>Responsable</u> | <u>Categ.</u> |
|-------|---------------------------------|-----------------|--------------------|---------------|
| 9:00 | BUSCAMILLA: Búsqueda del tesoro | Patio Casa | Paulina B. | Mo |
| | | Patio Taller 1 | Francisca M. | Ar |
| | | Patio de Tulip. | Romina S. | Ca |
| | INDIARTE | Patio PEE | Paloma M. | Mo |
| | | Sala T2 | Paula L. | Ca |
| | | Sala T3 | Carolina T. | Zo |
| | MAKILLÚM | Terraza | Antonia S. | Pu |
| | | Atrio | Mauricio M. | Ag |
| | | Escenario | Constanza M. | Lo |
| | FUTBOLITO | Cancha Pasto | Camilo P. | Ca |
| | NACIONES | Gimnasio | Javiera R. | Zo |
| | PING PONG | Pérgola | Eduardo L. | Pu |
| | VOLEIBOL | Cancha 2 | Hernán L. | Ag |
| | HANDBOL | Cancha Tech | Adam C. | Lor |
| | PRUEBAS SORPRESA | P. Tulipanes | Carola C. | Zo |
| 11:00 | BAILEPU MOSQUITOS | Patio PEE | Ana S. | Mo |
| | NACIONES ARDILLAS | Patio T1 | Paulina D. | Ar |
| | NACIONES CASTORES | Gimnasio | Javiera R. | Cas |
| | FUTBOLITO | Cancha Pasto | Camilo P. | Zo |

| | | | |
|---------------------|--------------|--------------|-------------|
| DESFILE MAKILLUM | Escenario | Sebastián P. | Pu, Ag, Lor |
| PRUEBAS SORPRESA | Escenario | Paula F. | Pu |
| HANDBOL | Cancha Tech | Paulina D. | Ag |
| VOLEIBOL | Cancha 2 | Hernán L | Lo |
| 12:30 RECREO | | | |
| 13:00 BAILEPU | Patio T1 | Paula G. | Ar |
| | Patio Tulip. | Marcela A. | Cas |
| | Cancha Tech | Mario B. | Zo |
| FUTBOLITO | Cancha Past | Camilo P. | Pu |
| BAILEPU | Atrio | Francisca A. | Ag, Lo |

Viernes 22

| | | | |
|--|-------------|-----------------|------------|
| 9:00 SABIONDO: competencia cultural | PEE | Francis V. | Mo |
| | T1 | Paola B. | Ar |
| | T2 | Marianne C. | Ca |
| SIUKO PIDE | Gimnasio | Carolina FN. | Zo |
| | Atrio | Gonzalo H. | Pu, Ag, Lo |
| ENTREGA DE ACCIÓN SOCIAL | Cubil Scout | Isabel E. | |
| 10:30 OFRENDA A LA PACHAMAMA | Pista | J.Manuel C. | Pu, Ag, Lo |
| 11:30 COREOGRAFÍAS | Pista | Luis L. /Ana G. | Pu, Ag, Lo |
| 12:30 PREMIACIÓN Y CLAUSURA | Pista | JM. Cartes | T |
| | | Marcela E. | T |
| | | Orlando G. | T |

Equipo 1 Inauguración: Myriam Urzua, Andrea Cancino, Viviana Escalona, Ana Gonzalez, Carmen Becerra, Paola Moyano, Paula Gomez, Mario Bustos, Rosario Puelma, Paulina Bravo, Ignacia Rillon, Paula Fuentes, Francisca Astudillo, Paolo Lizama, Samantha Muñiz.

Equipo 2 Jurado Pachamama: Italia Neira, Sebastián Prado, Paolo Lizama, Patricia Rojas, Rosario Puelma, Paulina Bravo, Paula Lavin, Constanza Murray, Samantha Muñiz.

BASES DE LAS OLIMPIADAS 2021 - COLEGIO EPULLAY

COMPETENCIA

Las Olimpiadas se realizan para conmemorar el Aniversario del Colegio Epullay. El tema de estas Olimpiadas es “**Japón**”.

Cada familia es asignada a una alianza al llegar al colegio y permanece siempre ahí, salvo excepciones, familias que se van del colegio y luego al regresar son asignadas **por sorteo**, a la alianza con menos participantes. Son parte de una Alianza los alumnos, sus padres, hermanos y exalumnos egresados del colegio. **Este año por contexto Pandemia, sólo participarán estudiantes.**

Hay **22 competencias**, con un máximo de **1.850** puntos en total, **2.050 puntos totales por concepto de pruebas**, además de puntos extra por comodines. Los puntajes son:

| LUGAR | Pequeñas | Grandes | Masivas |
|-------|----------|---------|---------|
| Cant | 18 | 5 | 2 |
| 1° | 70 | 100 | 150 |
| 2° | 55 | 80 | 120 |
| 3° | 40 | 60 | 90 |
| 4° | 25 | 40 | 60 |

Las competencias están divididas en categorías:

| Nombre | Sigla | Nivel | Nombre | Sigla | Nivel |
|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|----------|
| Mosquitos | Mo | Prebásica | Pumas | Pu | Aldea |
| Ardillas | Ar | Taller 1 | Águilas | Ag | 1° y 2°M |
| Castores | Ca | Taller 2 | Loros | Lr | 3° y 4°M |
| Zorros | Zo | Taller 3 | | | |

Este año, cada competidor representará a su alianza en la categoría que le corresponde, no se podrán subir, ni bajar de categoría, dado el contexto sanitario.

Del mismo modo, 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 **\$1000** por alumno.

PREMIACIÓN

El premio es simbólico y consiste en grabar el nombre de las dos alianzas que sumen más puntaje en un premio de madera de las olimpiadas.

En la premiación se mencionará a los participantes destacados, luego a la semana siguiente se hará entrega de la piocha de recuerdo. Los Toquis deben indicar los integrantes de sus respectivas alianzas que destacaron en lo siguiente:

| PREMIO | CAT | DESCRIPCIÓN |
|------------|-----|--------------------|
| Hormiguita | T | Trabajo silencioso |
| Abeja | T | Trabajo silencioso |
| Mono | T | Entusiasmo |
| Foca | T | Participación |
| Serpiente | T | Creatividad |
| Pantera | T | Deportivo |
| Oso* | T | Espíritu de Equipo |
| Oruga | T | Revelación |

Con el objeto de reconocer a todas las categorías se debe destacar a una 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 y todas.

ALIANZAS

Las alianzas **Fuego, Aire, Tierra y Agua** son completadas cada año con las nuevas familias, de manera de equiparar los equipos. 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 no pueden participar en pruebas como parte de la alianza.**

Entre el **Lunes 18 y el Martes 19** las categorías de Pumas, Águilas y Loros de cada alianza podrán reunirse entre las **14:20 y las 16:30** para organizarse y ensayar. **El miércoles 20 en la mañana se reúnen por ciclos.** Los lugares asignados son:

| | AIRE | TIERRA | FUEGO | AGUA |
|---------------|------------------|-----------------|---------------|-----------------|
| T1 | T1A | T1B | T1C | T1D |
| T2 | T2B | T2C | T2D | T2A |
| T3 | T3C | T3D | T3A | T3B |
| T4-5-6 | Filosofía | Lenguaje | Música | Biología |

Se pide a los profesores guardar materiales pequeños y que la alianza respete el espacio y mantenga ordenado.

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 al momento de la inauguración. Se puede realizar cambios en los comodines hasta 5' antes del inicio de la prueba (de manera presencial con la encargada).

EMPERATRIZ SUIKO 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 **lunes 18** se entrega a los Toquis la lista de todo lo que se debe preparar y conseguir, lo que se recibirá hasta las **9:00 del viernes 22 a Gonzalo Hevia**. Los videos y fotos que se pidan **serán mostrados en el atrio, en el horario asignado para ello**.

ACCIÓN SOCIAL

Los japoneses tienen gran conciencia del contexto nacional y han decidido en esta oportunidad reunir alimentos con los que podrán ayudar a dos comunidades educativas, La Escuela Valle Hermoso y la Escuela Especial Peñalolén de la Corporación Canelo.

Cada paquete que contenga estos alimentos será llamado Himitsu-bako y debe estar compuesto de:

- 2 paquetes de tallarines de 400 grs**
- 2 salsas de tomates de 245 grs**
- 1 bolsa de porotos, lentejas o garbanzos 1 kilo**
- 1 bolsa de azúcar 1 kilo**
- 1 litro de aceite**

Esta ayuda es muy importante, por lo que se promueve la posibilidad de ayudar a otras comunidades. Se le asignará puntajes por tramo, a todas las alianzas según la meta que alcancen. Es importante recordar que en esta prueba no se pueden jugar los comodines.

| | |
|----------------------------|------------|
| 70 o más Himitsu-bako | 150 puntos |
| Entre 60 y 70 Himitsu-bako | 120 puntos |
| Entre 50 y 60 Himitsu-bako | 90 puntos |
| Menos de 50 Himitsu-bako | 60 puntos |

MIÉRCOLES 20

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

DESFILE 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 con la motivación y el resto de los integrantes desfilan, por categorías (Zo, Pu, Ag, Lo) llevan cintillos y colores distintivos de su alianza, además de un letrero o lienzo, que identifique a la categoría. El atuendo del Toqui y la Machi se usará nuevamente en la ofrenda a la Pachamama, cuando será evaluado.

La categoría Pu, Ag, Lo deben presentar un estandarte por alianza, el que puede ser el mismo del año anterior. 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 las categorías de Salón no lleven letrero distintivo (Ej: Zorros de Aire)
- 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

CARRERA

| Categoría | Prueba | Sector | Vueltas | Dist Aprox. |
|----------------|--------|--------|---------|-------------|
| Zorros | | Pista | 4 | 800 m |
| Pumas | | Pista | 6 | 1.200 m |
| Águilas, Loros | | Pista | 8 | 1.600m |

Se realizan las 3 carreras en forma consecutiva:

Participan 4 competidores por categoría, Damas y varones de una misma categoría corren simultáneamente y al momento de inscribirse reciben un peto numerado para registrar la llegada. El corredor debe estar identificado con una polera del color de su alianza.

| Lugar | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | 7° | 8° | 9°+ |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Pje. | 12 | 9 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

JUEVES 21

BUSCAMILLA

Esta actividad es tipo búsqueda del tesoro. Se realizan pruebas por estaciones, desafíos, conocimientos etc. En el caso de mosquitos, la prueba es sin puntaje. Cada categoría realiza la prueba en su patio y pueden participar todos y todas.

HANDBOL

Se juega con reglas de handball, en 2 tiempos de 10'. El primer tiempo juegan 6 mujeres y el segundo 6 varones.

VOLEIBOL

Se juega con reglas de voleibol 6, al que lleve mayor puntaje a los 20' de juego. Los equipos deben ser mixtos (3 mujeres y 3 varones en cancha).

NACIONES

Se juega con 1 embajador (dos vidas) y un máximo de 7 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 15' de juego, considerando las del juego anterior si vuelven a iniciar.

FUTBOLITO

Se juega con reglas de futbolito en 2 tiempos de 10'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones. Se juega a lo ancho de la cancha de futbolito.

| JUEVES | | 9:00 | 9:30 | Lugar | | 11:00 | 11:30 | Lugar |
|------------------|-----------|---------------|---------------|-----------------|-----------|---------------|---------------|-----------------|
| Partido | | A | B | | | A | B | |
| Futbolito | Pu | H vs F | A vs T | Pasto | Zo | H vs T | F vs A | ½ Pasto |
| | | | | | Ca | H vs A | T vs F | ½ Pasto |
| Naciones | Zo | H vs T | F vs A | Gimnasio | Ar | H vs F | A vs T | Pasto T1 |
| | | | | | Ca | H vs T | F vs A | Gimnasio |
| Voleibol | Ag | H vs A | T vs F | Cancha 2 | Lo | H vs A | T vs F | Cancha 2 |
| Hándbol | Lo | H vs F | A vs T | Cancha 1 | Ag | H vs F | A vs T | Cancha 1 |

| | | |
|--------------------------|--------------|--------------|
| Perdedor A vs Perdedor B | 10:00 | 12:00 |
| Ganador A vs Ganador B | 10:30 | 12:30 |

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 de niños y 4 de Loncos. Se juega al mejor de 3 sets largos de 15 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.

Si una alianza sólo presenta 1 pareja en alguna categoría, se sortea qué pareja queda libre en esa ronda y suma 1 punto de W/O. El cuadro debe realizarse de manera de que 2 parejas de la misma alianza no deban enfrentarse hasta la final si fuera el caso.

Cada alianza puede anotar un tercer integrante como reemplazo, en caso de que alguno de los titulares deba realizar otra prueba, pero un mismo participante no puede participar con otra pareja ni pueden jugar personas que no estén previamente inscritas.

PRUEBAS SORPRESA

Desde las 10:00 hasta las 11:00 hrs, en el caso de los Zorros y de 11:00 a 12:30 hrs en el caso de los Pumas, se pedirán pruebas sorpresa de distinto tipo. Cada categoría realizará su prueba en el lugar asignado. Cada prueba va acumulando puntaje, para al final determinar los lugares de cada alianza en esta competencia.

MAKILLÚN

Cada categoría debe presentar una pareja de pintores y un participante que será pintado. Pumas manos, Águilas pintan brazos y Loros pintan torso o espalda. 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 a la alianza ganadora de la prueba. A las 11:00 se realizará muestra de los trabajos en el escenario.

INDIARTE

Se entregará material por equipo y deben realizar una obra plástica por categoría en grupos de 2 a 4 personas. Cada categoría trabajará en el lugar designado. El tema y los materiales (reciclados) se entregarán en el momento. En el caso de Mosquitos, Ardillas y Castores, la categoría compite sin puntaje. Se determina los lugares, de 4° a 1° para la categoría Zorros, lo que suma 1, 2, 3 y 4 puntos respectivamente.

BAILEPU

Este año realizaremos esta competencia en todas las categorías, en los espacios asignados. El objetivo es promover la participación de todos y todas. En el caso de BAILEPU de Mosquitos, participan sin puntaje. En el caso de BAILEPU MINI (Ar, Cast, Zo) y BAILEPU MAXI (Ag, Lo) todas las alianzas podrán presentar 5 parejas de baile para cada categoría. Las parejas deben ser mixtas y de la misma categoría.

Después de la 4ª canción se empieza a eliminar parejas hasta que sólo quedan 4 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 | 1º | 2º | 3º | 4º |
| Pje. | 7 | 5 | 4 | 1 |

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 más tardar el [día Miércoles](#).

RETIRO DE ALIANZAS

Al retirarse a las 14:00 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.

VIERNES 22

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

SABIENDO

El sabiendo es una competencia cultural que abarca los siguientes temas:

Ciencias, lenguaje, arte y música, inglés, historia y geografía y matemáticas.

[Esta competencia se realizará por categorías](#) y participa toda la categoría de manera simultánea. [En el caso de Mosquito, Ardillas y Castores, participan sin puntaje.](#) 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 4 lugares: Mosquitos: [Patio PEE](#), Ardillas: [Patio Scout](#); Castores: [Patio Tulipanes](#); Zorros: [Gimnasio](#)

Se suman los puntos obtenidos en cada ciclo para sacar los lugares de la prueba.

VIDEOS DE SUIKO PIDE

Dentro de las pruebas que se pedirán en **SUIKO 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 a ver los videos que evaluará el jurado en el **ATRIO. T4 Los podrá ver desde el 4° piso y T5 y 6 desde el 5° Piso. Ese mismo día se presenta el resto del SUIKO PIDE.** Si por algún motivo, no es posible ver los videos en este horario, no se asignará puntaje.

OFRENDA A LA PACHAMAMA

Las categorías de Pu, Ag, Lo de cada alianza se reúnen en su sala para preparar una presentación relacionada con el tema de la olimpiada: **“Japón”**, la que debe durar entre 5 y 8 minutos como máximo. La alianza muestra los distintivos propios como su grito y el estandarte. Culmina la presentación con el grito de la alianza. No está permitido el uso de fuego, vehículos o elementos que puedan afectar el entorno. Con el objetivo de respetar la burbuja social, no podrán participar estudiantes de otras categorías. Para el puntaje se considerará:

| Indicadores | Puntaje Max. |
|---|--------------|
| Presentación: historia relacionada al tema y claridad del mensaje | 10 |
| Presentación: ejecución y coordinación | 10 |
| Presentación: participación de las categorías de la alianza | 5 |
| Presentación: vestimenta de los diferentes personajes | 5 |
| Presentación: creatividad y elementos escenográficos utilizados | 4 |
| Grito de la alianza y estandarte | 3 |
| Tiempo de ejecución | 3 |
| TOTAL | 40 |

COREOGRAFÍAS

La competencia de coreografías consiste en crear una coreografía de baile original combinando distintas música a elección de la alianza. La idea de la presentación es que represente una idea o entregue un mensaje, pero no es necesario que tenga relación con Japón. La coreografía debe ser un mix en el que participen las tres categorías correspondientes. La primera parte debe ser de Pumas, la segunda de Águilas para finalizar con Loros. Hay un máximo de 50 puntos:

| Item | Pje. Max | Descripción |
|----------------|----------|---|
| Coordinación | 8 | Movimientos simultáneos entre los participantes |
| Interpretación | 8 | Impacto de la presentación, continuidad de escena |

| | | |
|---------------|---|---|
| Dificultad | 8 | Complejidad de los movimientos |
| Historia | 6 | Se entiende el mensaje o la idea transmitida |
| Vestimenta | 6 | Interesante, acorde a la historia |
| Participación | 6 | Sin protagonismo excesivo, trabajo grupal |
| Formalidad | 2 | Mínimo 5 integrantes de cada categoría |
| | 2 | Duración de 2 a 3 minutos como máximo por categoría. |
| | 2 | No más de 1' para iniciar al ser llamado |
| | 2 | Mínimo 4 trozos de canciones diferentes |

*Se penalizará a la alianza que no respete los tiempos de duración de la coreografía, considerando un máximo de tiempo por alianza de 9' minutos.

CLAUSURA

Cada Alianza subirá al escenario con su bandera, el estandarte y 4 representantes: el Toqui, la Machi. 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 **2021**.