

**CENTRO GENERAL DE PADRES Y APODERADOS**  
**PROGRAMA ANIVERSARIO**  
**SABADO 19 DE OCTUBRE 2024**  
**DE 9:00 AM A 14:00 PM**

**OBJETIVO:**

Celebrar los 49 años del Aniversario colegio Santa María Reina, promoviendo la integración de la comunidad educativa en las diferentes actividades, además de la integración de los apoderados, con una participación sana y alegre.

**1.- ALIANZAS**

1.1. Se debe asignar 1 jefe de alianza y 2 delegados, quienes tendrán la responsabilidad de organizar y motivar a sus integrantes, estos deben tener comunicación directa con el Centro de Alumnos y Centro General de Padres (actividad sábado 19 de Octubre 2024 ) y deben estar ya elegidos y asignados antes del comienzo de las actividades de aniversario.

1.2. Designar una candidata a reina y su acompañante, por alianza, además de una pareja de alumnos de los cursos de Pre-Kínder a 2do. Básico.

1.3. La temática será: **VILLANOS Y SUPERHEROES**

Los colores serán:

**VILLANOS : MORADO Y AZUL.**

**SUPERHEROES: ROJO Y AMARILLO**

1.4. **Designación de cursos por cada Alianza ( designación por sorteo, realizado por Centro de Alumnos)**

<b>VILLANOS</b>	<b>SUPERHEROES</b>
<b>Morado - Azul</b>	<b>Amarillo - Rojo</b>
IV B	IV A
III B	IIIA
II A	II B
I A	I B
8 B	8ª
7 B	7 B
6A	6 B
5A	5 B
4B	4ª
3B	3ª
2A	2 B
1A	1 B
KINDER B	KINDER A
PRE KINDER	

## ACTIVIDADES ANIVERSARIO DIA SABADO 19 DE OCTUBRE 2024

### 1.- PRESENTACION ALIANZAS

Según lugar ya asignado se realizará una presentación de alianza en la cual participarán un mínimo de 2 alumnos por curso desde pre básica a Media, esta presentación será de libre elección y tendrán que presentar también el rincón asignado.

Esta actividad tendrá una duración máximo de 10 min por alianza, se otorgarán dos puntajes, uno por decoración que deberá ser con el 80% de material reciclable y otro por presentación y creatividad.

Esta presentación será supervisada por 5 jurados los cuales designarán el puntaje y se requiere la presencia de 1 jefe o delegado de alianza para transparencia

### 2.- COMPETENCIAS

#### 1.1 SI SE LA SABE CANTE

Para esta actividad se solicitan 2 grupos de 14 personas representantes por alianza, los cuales deben ser:

Esta actividad se realizará en dos bloques de 15 mín., uno para pre básica y básica y otro para media con la participación de alumnos y apoderados

La competencia consistirá en: Una vez que la música este sonando el juez dará la señal de inicio, con el sonido de un silbato, para que el participante que sepa la canción tome el micrófono y este deberá cantar siguiendo la letra de la canción hasta que el juez indique. La distancia entre la salida del participante y la micrófono será aproximadamente de 6 metros. Todas las canciones serán en **ESPAÑOL**, si la persona no se sabe la canción o no canta el punto será para el otro equipo.

Gana la alianza que logre mayor puntaje  
Esta actividad será supervisada por 3 miembros del jurado , los que darán el ok y puntaje designado a cada participante,

## **1.2**

### **PASANDO EL ULA ULA**

Este juego consiste en ir pasando el ULA ULA de la manera mas rápida entre los participantes  
Para esta actividad se requieren 30 participantes por alianza, la cual se realizará en 3 turnos  
1er Turno pre básica, 10 participantes por alianza  
2do Turno Básica 10 participante por alianza  
3 er Turno Enseñanza Media 10 participantes por alianza  
Esta actividad será supervisadas por 3 integrantes del jurado.

## **1.3**

### **JUEGO ROPA , ROPA ,ROPA**

En esta actividad, se solicitan 4 participantes por alianza , uno deberá ser asistido o vestido por sus 3 ayudantes que serán los encargados de recibir y vestir a su modelo,  
los integrantes de sus alianza deberán pasar la mayor cantidad de ropa & accesorios a los ayudantes, no se permite participantes externos dentro del recuadro identificado para la actividad  
la competencia se realizara de forma simultanea para los 2 grupos (uno de básica y 1 de media).  
esta actividad se realiza en 3 min , el representante de la alianza que tenga mas ropa & accesorios, gana la competencia. Observación: la ropa y accesorio debe estar debidamente  
Esta actividad será supervisada por 2 integrantes del jurado

#### **1.4**

##### **MENTES BRILLANTES**

Para esta actividad se solicitarán 12 participantes por alianza. Los cuales deberán ser 4 básica, 4 enseñanza media y 4 apoderados, Esta competencia consistirá de rondas de preguntar, de las cuales cada participante tiene que contestar, ganara el que tenga mayor cantidad de preguntar correctas, las preguntas serán de carácter general acorde a las edades.

Esta actividad será supervisada por 3 integrantes del jurado

#### **1.5**

##### **TUGAR - TUGAR SALIR A BAILAR**

Participan :

- 2 pareja de pre básica por alianza
- 2 parejas de básica por alianza
- 2 parejas de Media por alianza
- 2 parejas de apoderados por alianza

Por alianza de conformación libre ( no necesariamente del mismo curso ) , con su respectiva vestimenta del estilo de música que ha sido designada por su jefe de alianza , estas parejas se deben presentar con sus vestimentas acorde al baile y al pasar a la pista de baile , se evaluar vestimenta y el mejor estilo al bailar.

##### **OPCIONES DE BAILE**

CUECA            ONDA DISCO  
REGGAETON    ELECTRONICA  
CUMBIA            MERENGUE / SALSA  
ROCK & ROLL    TANGO

**El sorteo de opciones de baile se hará durante la semana, para que cada alianza tenga el tiempo de preparar vestimenta y participantes**

El puntaje se obtendrá en base a las parejas que vistan y representen mejor su baile, el puntaje será por parejas Gana la alianza que tenga mas parejas ganadoras.

Esta actividad será supervisadas por todos los integrantes del jurado

**1.6 BAILE MASIVO**

Se baila de manera masiva el máximo de participantes de cada alianzas, al concluir se cierra los límites y no podrán ingresar más personas.

La alianza con más participantes gana. Si existieran personas que no respeten las reglas o a lo que señale el juez de línea, serán penalizados con el puntaje  
Esta actividad será supervisadas por 5 personas del jurado (uno en cada esquina) más el locutor o animador quien será el ministro de fé, contando a cada participante

**2 CARROS ALEGORICOS**

Se está a la espera de autorización municipal, así que se proponen dos planes para poder definir una vez teniendo respuesta municipal.

**PLAN A**

**CARROS ALEGORICOS FUERA DELCOLEGIO**

Esta actividad se realizará antes del término de la jornada, la cual se incentivara la participación de toda la comunidad .  
La alianzas competirán por los siguientes puntajes .

Primer lugar 20.000 puntos  
Segundo Lugar 10.000 puntos.

Se evaluará, la mayor cantidad de vehículos que participen en la caravana, salida desde colegio por Pepe Vila, circuito por definir (manzana)  
La alianza más entusiasta, con sus bocinazos y gritos de su alianza.  
Decoración de la caravana.

**PLAN B**

**CARNAVAL EN INSTALACIONES DEL COLEGIO (en caso de no recibir autorización municipal)**

Esta actividad se realizará antes del término de la jornada, la cual se incentivara la participación de toda la comunidad .  
Las alianzas competirán por los siguientes puntajes. Consta de realizar un pequeño carnaval o desfile con mini carros alegóricos, bailes, etc., en un recorrido dentro del colegio,

Primer lugar 20.000 puntos  
Segundo Lugar 10.000 puntos.

Se evaluará, la creatividad, participación de los cursos mas pequeños, limpieza, materiales reciclados, gritos de alianza, decoración, etc.

**3** **CORONACIÓN Y TRIUNFO DE ALIANZA**  
Al regreso se la caravana coronará a los reyes de alianzas y se dará a conocer que Alianza obtuvo el 1er Lugar .

**4** **ACTIVIDADES ENTRE TIEMPOS**

**LA MESA PIDE**

Esta actividad consiste en pedir a todos los asistentes que traigan un elemento , que se solicitará al azar , el participante que llegue primero con lo solicitado obtendrá el puntaje para su alianza .

Esta actividad se realizará durante toda la jornada entre todas las actividades del día.

Cada objeto se darán 500 puntos.

**Ejemplos**

Un carnet de identidad cuya serie de documento termine el numero 6

Un flor roja

**Se conversará  
previamente  
que se  
solicitará**

**LA MEJOR BARRA DE GALERIA**

Las barras de las dos alianzas deberán competir por los siguientes puntajes :

Primer lugar 15.000 puntos

Segundo lugar 7.000 puntos

**Se evaluará :**

Conformación de la Alianza y su Barra.

Canticos, ornamentación y motivación constante de la alianza.

Respeto y aceptación tanto de triunfos como derrotas.

Conservar la limpieza del sector.

Esta actividad se evaluará durante toda la jornada entre todas las actividades del día.

Será evaluada por todos los miembros del jurado, llenado encuesta de obtención de puntajes. (jurado Incognito)

### **LA MASCOTA DE TU ALIANZA**

Las mascotas de las dos alianzas deberán competir por los siguientes puntajes :

Primer lugar 7.000 puntos  
Segundo lugar 3.000 puntos

Debe ser original y acorde a su tema, se evaluará desplante y participación durante la jornada.  
Será evaluada por todos los miembros del jurado, llenado encuesta de obtención de puntajes.

### **ACTIVIDADES FACTOR SORPRESA**

Durante toda la jornada, se realizarán actividades sorpresa, esta pueden ser misiones imposibles, baile especial, ven y canta esto son solo ejemplos, por lo mismo Se solicita que estén atentos durante toda la jornada , ya que el cumplimiento de estas actividades pueden marcar la diferencia en tu alianza.

### **PENALIZACIONES**

Cada participante (alumnos o apoderados) de todas las competencias & actividades incurrir en malos tratos, vocabulario no adecuado o actitudes que no permitan la buena realización de esta actividad, sera penalizado (puntaje máximo de la actividad llevada a cabo) con el descuento de 5000 puntos, por cada participante que incurra en lo anteriormente mencionado.