



# SEMANA DEL COLEGIO 2022

## I° a II° Medio

---

Tema de la Semana del Colegio:

*“Construyendo mi País, en Fraternidad Sagrados Corazones”*

**Contexto:** Como sabemos, seguimos en pandemia, por lo que les pedimos que **NOS SIGAMOS CUIDANDO**, con las medidas que todos y todas conocemos bastante bien.

- **Uso permanente de mascarilla**, cambiándola por una nueva en la mitad de la jornada
- **Manteniendo la distancia física.**
- **Lavado de manos permanentemente.**

### **Polera, ropa o distintivo de la Alianza**

Solicitamos a todos que cada vez que les toque competir, lo hagan con una polera, ropa o distintivo del color de la Alianza.

### **Puntaje por Asistencia**

Se otorgará puntaje diario por la asistencia del curso, entregándose el puntaje equivalente al porcentaje, vale decir, si viene un 90%, obtendrán 90 puntos.

### **Tribunal Supremo**

Cualquier reclamo relacionado con la Semana del Colegio lo resolverá un Tribunal Supremo, conformado por Rene Morales, jefe del Departamento de Religión y Filosofía y Jessica Quinteros, directora del tercer ciclo.

### **Equipo de Jueces**

Un grupo de profesores de asignatura y paradocentes serán los jueces oficiales de todas las actividades de la Semana del Colegio. Ellos se presentarán en el lugar de realización de las actividades para llevar el puntaje y definir las posiciones.

## Lunes 12 de Septiembre

### **Ofrenda –**

### **Carrito de Ofrenda**

Todos los cursos, de 7° Básico a IV° Medio, podrán aportar con las ofrendas de manera solidaria, las que irán dirigidas a la Casa Padre Esteban de la Parroquia San Pedro y San Pablo y al Comedor Parroquial de San Damián de Molokai.

Este año, al igual que el año pasado, para aportar en solidaridad, debes hacerlo a través del “Carrito de Ofrendas”, es decir, vas a realizar un aporte virtual donde el monto recaudado irá directamente a los lugares indicados. Esta “compra” la debe realizar entre el lunes 12 de septiembre desde las 19:00hrs hasta el día miércoles 14 de septiembre a las 22:00hrs.

Para ingresar al “Carrito de Ofrendas” y hacer tú aporte pincha aquí: [carritodeofrendas.sscmanquehue.cl](http://carritodeofrendas.sscmanquehue.cl)

### **¿CÓMO HACERLO?**

Ya en la página debes seleccionar ALIANZAS en la barra del menú superior, luego seleccionar el color de tu alianza y hacer la compra.

### **PUNTAJES:**

Cada alianza tendrá el desafío de aportar un máximo de \$200.000.- lo que equivale a 200 aportes. (Pensando en cada estudiante del tercer ciclo de la alianza aporte con \$1.000.-)

Si una alianza logra juntar los \$200.000, o más, tendrá el puntaje máximo, es decir, 400 puntos.

Si una alianza logra juntar \$100.000, tendrá un puntaje de 200 puntos.

Este carrito de ofrenda, busca ayudar a gente que lo necesita, y a través de esta página, podemos saber de los beneficiarios, que esperamos podamos conocer personalmente con actividades solidarias, cuando la pandemia lo permita.

### **Salida Solidaria (I° y II° Medio) - Parroquia San Pedro y San Pablo -**

**13:30 a 19:00hrs.**

Esta es una actividad solidaria para los I° y II° medios, donde los estudiantes están invitados a participar de una actividad solidaria, donde compartirán con la gente de la parroquia San Pedro y San Pablo.

**Este día, estas generaciones no pueden ensayar para la Semana del Colegio, de ser sorprendidos, se castigará con puntaje en la prueba donde están ensayando.**

### **“Juego Nocturno Scout” – (II° a IV° Medio) – Todo el colegio -**

**20:00 a 21:30 hrs.**

Este es un juego nocturno en el cual participaran 24 personas por alianza, 8 de cada nivel, de II°, III° y IV°.

Este grupo de personas, deben estar dispuestas a todo.... (Solo pueden estar en el colegio, ese grupo selecto de personas, no se pueden quedar a mirar otras personas que no sean los 8 de cada curso).

Para jugar, deben venir vestidas completamente de negro.

## Martes 13 de Septiembre

### **Actividad Pastoral I° a IV° Inauguración Semana del Colegio Liturgia - Iglesia- 8:15 a 9:45 hrs.**

Esta actividad será un espacio de encuentro e iniciación oficial de La Semana del Colegio.

Para esta actividad, los cursos y profesores jefes, se deben dirigir a la Iglesia a las 8:15.

### **Juego en PC – Laboratorio de Computación - 10:00 a 11:30 hrs.**

Para esta actividad se necesitan 2 equipos por alianza, y cada equipo debe estar conformado por 5 integrantes de la alianza. Los cuales deben ser estudiantes de la alianza que estén entre 7° y IV°. Este juego se llevará a cabo el martes, miércoles y jueves, en el segundo bloque en la sala de computación. Donde algunos equipos irán siendo eliminados.

### **“Voleibol GIGANTE” y “Gotcha” Patios Atrás de los II° y III° 9:45 a 11:05hrs**

Estos juegos consisten en que cada alianza debe presentar un equipo de Voleibol y un equipo para la batalla de pintura.

El equipo de volley debe estar conformado por 20 personas de la alianza, 10 de cada curso.

#### **Reglas Volley**

Se jugará en maicillo atrás de la cancha de pasto sintético, donde las medidas de la cancha serán más grandes de las habituales, al igual que la pelota. Las reglas básicas, son que la pelota no debe caer al suelo y el equipo debe dar tres golpes antes de pasar la pelota al otro lado.

#### **Reglas Gotcha**

El equipo de Gotcha debe estar conformado por 30 personas de la alianza, 15 de cada curso con **polera BLANCA, que se pueda manchar.**

Se trata de una Guerra de Pintura, donde ganará la alianza que logre pintar de forma más clara, a las personas que pelearán por la alianza.

### **Copa Padre Damián – (I° a IV° medio) Canchas del Colegio - 11:45 a 15:30 hrs.**

Los cursos disputarán la Copa Padre Damián. Todos los cursos juegan en todos los deportes, por lo que es obligación que todo el curso traiga equipo de educación física y presentarse en las canchas. Las bases de cada deporte, lo presentará el departamento de Educación física.

### **“Orden y Aseo de Salas” Todas las salas - 15:30 a 15:45 hrs.**

Es una actividad solidaria voluntaria, donde se ayudará con el orden y aseo del colegio, para ayudar a la gente del aseo.

En esta actividad, se realizarán diversas competencias en paralelo, por lo que una persona solo puede participar en una.

Las actividades y juegos son:

1. **Ping pong** (hasta los 21) 4 participantes por alianza

Reglas clásicas ping pong.

Es con eliminación directa hasta llegar a la final

2. **Spikeball** (hasta los 21) 4 participantes por alianza  
(16 total) (2 parejas de hombres y 2 mujer)

Reglas:

3 toques por pareja (toques únicos por persona).

No puede dar bote en el suelo.

La pelota no puede pegar en el borde, solo en la malla.

No puede caer dos veces en la malla.

Eliminación directa.

3. **Catán** 4 participantes por alianza (16 total)

Reglas instrucciones catan. (Cada alianza debe traer un CATAN)

4. **LOL** (A cargo del profesor Jorge Gutiérrez, las instrucciones están arriba en Juegos de PC)

5. **Fútbol Tenis** (hasta los 11)

4 parejas por alianza (2 parejas hombres y 2 mujeres)

Reglas:

No se puede tocar con la mano.

1 bote permitido antes de tocar la pelota.

3 toques máximo entre la pareja (1 toque cada uno).

No se puede pasar la pelota a la primera.

Eliminación directa.

6. **Básquetbol media cancha** (hasta los 11 puntos)

4 parejas por alianza (2 parejas hombres y 2 mujeres)

Reglas:

1 punto por anotación dentro del semicírculo

2 puntos por anotación fuera del semicírculo

Mínimo dar un pase para poder anotar

Faltas se cobran desde afuera del semicírculo

Reglas generales basquetbol.

Eliminación directa.

7. **Ajedrez** 4 participantes por alianza (16 total)

No van a correr las “ilegales”, estas son:

-No se puede mover otra pieza que solo las que tocas.

-No se puede avisar el jaque al rival.

La regla que si va a correr es:

Pieza soltada en otra casilla que no es la que estaba, se le considerara como pieza que está jugada.

El formato del campeonato será de 8vos se final, en un sistema de partido único, en donde el ganador de dicho partido avanzará a la siguiente fase, al igual como lo estará el esquema de abajo.

Eliminación directa.

8. **-FIFA 2** parejas por alianza (PS4)

Reglas:

Partidos de 6 minutos cada tiempo.

No hay tiempo extra en caso de empate, penales directo.

Se sortearán equipos entre las parejas.

Eliminación directa.

9. **-Call Of Duty BO3** 2 parejas por alianza (PS4)

Será desde los cuartos de final, en una partida hasta las 30 kills, sin límite de tiempo.

El ganador avanzará a la siguiente fase, el formato para elegir contrincantes será por sorteo.

Se permitirá que cada jugador traiga sus control de ps4 para jugar.

Si no hay acuerdo entre las parejas contrincantes para elegir mapa, este se sorteará entre los dos mapas que quieran cada pareja.

Eliminación directa.

10. **-Mario Kart 4** participantes por alianza (Nintendo Switch)

Reglas:

Modo vs.

4 alianzas en una carrera

Sin cpu(bots)

11. **-Smash Bros** 4 participantes por alianza (Nintendo Switch)

Reglas:

Reglas: 1v1, 3 vidas, sin ítem, escenarios battelfield o omega (se ponen de acuerdo entre los participantes)

Todos los encuentros serán al mejor de 3 (semifinal y final se está viendo si mejor de 5 o de 3)

Eliminación directa.

Total: 48 alumnos por alianza. 24 por curso.

<b>Juego Organizado por el CAA</b> (I° a IV°) Explanada de la Iglesia - 9:45 a 11:05 hrs.
---

Esta actividad cultural y recreativa organizada por el CAA y se desarrollará en la explanada de la Iglesia.

<b>“Dancing with the Stars”</b> (7° Básico a IV° Medio) – Gimnasio 11:20 a 12:40hrs
---

Una pareja por alianza bailará los siguientes estilos de baile: Cumbia, Cueca, Rock and Roll, Salsa, Reggaetón y Kpop. El detalle de las bases, se entregaron aparte.

**El Gran Juego**      **“Gran Juego de las Décadas”**      - Gimnasio - 12:55 a 15:30 hrs.

El Gran Juego se desarrollara en el gimnasio grande, a las alianzas se les ha asignado de forma aleatoria una década de la historia (60s, 70s, 80s y 90s) de las cuales se deberán caracterizar, apelando a la creatividad de las alianzas (Cultura pop, cine, historia). En base a esto deberán presentar dos íconos de la década (uno femenino y uno masculino) asignada, los cuales cumplirán un rol en determinados momentos del Gran Juego.

El Gran Juego consta de tres momentos, un primer espacio que incluirá un sketch de presentación de los íconos de la década y diferentes pruebas. Un segundo momento donde se muestran los videos de las pruebas realizadas por las alianzas a lo largo de la semana, en este momento se entregarán empanadas para almorzar. Finalmente un cierre del Gran Juego donde se harán nuevas pruebas en las que será fundamental contar con la mayor cantidad de participantes de la alianza posible. El horario formal de asistencia de ese día termina después del primer momento, nadie está obligado a quedarse al segundo y tercer momento.

Se entregaron bases aparte donde se especifican puntos importantes.

**“Orden y Aseo de Salas”**      **Todas las salas**      - 14:30 a 16:35 hrs.

**Festival Cultural –**      **Gimnasio Chico**      - 19:30 a 22:00 hrs.

Esta instancia, a lo largo de los años, se ha caracterizado por dar un espacio a los alumnos para ser espectadores y también protagonistas de la expresión artística. Para esto, se han desarrollado una serie de actividades que están en relación con ésta, como obras teatrales, presentaciones musicales, exposiciones literarias, fotográficas y audiovisuales, etc.

Para esta tarde Cultural, se entregan bases aparte, donde se pide en algunas pruebas la participación de apoderados, para que también en la semana del colegio, hagamos comunidad.

Tratamos de que sea un espacio lo más masivo posible, por lo que los esperamos, hay puntaje por asistencia.

***Jueves 15***

**La Sala Ordenada –**      **Salas de clases**      - 8:00 a 8:15 hrs.

Todos los cursos deben ordenar su sala. Para que nuestro personal del aseo no se lleve un trabajo extra, la idea es que, antes de irse a vacaciones, cada curso deje su sala impecable. Durante la el día, entre las 9 y 12, un jurado pasará evaluando limpieza y orden general.

**La Gran Trivia – (I° a IV°)**      **Gimnasio Grande**      - 8:15 a 10:40 hrs.

Este es un juego cada alianza deberá afrontar diferentes pruebas, con un público que puede participar en cualquier momento. Existirán pruebas de destrezas, habilidades y conocimientos técnicos.

**Presentación en Cancha – Cancha de Fútbol**      - 10:45 a 12:30 hrs.

Los cursos asistirán a ver las presentaciones en cancha, donde competirán las 4 alianzas. Además, se hará el cierre de la Semana del Colegio, dando a conocer la Alianza ganadora.

Se entregó aparte las bases.