

COLEGIO EPULLAY
32° SEMANA DEL COLEGIO
América del Sur

Martes 20

14:40 a 16:00 Reunión de alianzas por nivel con caciques. (**Salón se reunirá de 13:15 a 14:30**)
 Entrega de **CACIQUE PIDE**.

Miércoles 21

14:40 a 16:00 Reunión general de alianzas.

Jueves 22

		Lugar	Responsable	Categ.
9:45	INAUGURACIÓN OLIMPIADAS	Cancha T.	Equipo 1	
10:30	DESFILE DE ALIANZAS	Cancha T.		
10:45	FUTBOLITO	Cancha 2		Ar
	NACIONES	Gimnasio		Ca
	HANDBALL	Cancha 3		Zo
	VOLEIBOL	Cancha Pasto		Pu
	HANDBALL	Cancha 1		Lor
	PING PONG	Patio Salón		
	PRUEBAS SORPRESA ALDEA/COM.	Escenario		Ag T
13:00	Almuerzo (Ardillas y Castores almuerzan 12:30)			
13:45 a 14:30	KIMELTUWE T1	Salones T1		Ag, Lor
13:45	FUTBOLITO	Cancha 2		Ca
	NACIONES	Gimnasio		Ar
	HANDBALL	Cancha 3		Pu
	VOLEIBOL	Cancha Pasto		Zo
	VOLEIBOL	Cancha 1		Ag
	MAKILLÚN	Escenario		Ag, Lor Ag, Lor
15:00	Fin Entrega ACCIÓN SOCIAL	Recepción		T
15:45	DESFILE MAKILLUM	Escenario		Ag, Lor

Viernes 23

9:15	OFRENDA A LA PACHAMAMA	Cancha	Equipo 2	T
10:15	CHASQUIS: competencias tipo posta	Patio Casa Niñ.		M
	HANDBALL	Cancha 3		Ag
	VOLEIBOL	Cancha 1		Lor
	MERKEN: cocina	Atrio/casino		Pu Zo
		Atrio/casino		Ar Ca
	INDIARTE: manualidades	Terraza		Zo Pu
		Terraza		Ar Ca
	MAKILLUN: cuerpos pintados	Atrio		Pu Zo
		Atrio		Ar Ca
10:30 a 11:15	KIMELTUWE T2	Salones T2		Ag, Lor
12:20	Almuerzo Salón			
12:30	SABIONDO ALD- COM	Gimnasio		Pu
		Atrio		Ag, Lor
13:15	Almuerzo Aldea y Comunidad			
13:15	BAILEPU 1: baile por parejas	Cancha T.		Ar, Ca, Zo
14:15	SABIONDO SAL: competencia cultural	Salones		Ar
		Patio T.		Ca
		Auditorio		Zo

14:30	BAILEPU 2: baile por parejas	Atrio	Pu, Ag, Lor
-------	-------------------------------------	-------	-------------

15:45	Entrega de puntajes y orden y limpieza de las áreas comunes.		T
-------	--	--	---

16:00	Presentación de videos de CACIQUE PIDE Audiovisual Auditorio.		Pu, Ag, Lor
-------	--	--	-------------

Sábado 24

9:00	CARRERA: carrera por categorías	Pista Atlética Ed. Física	T
------	--	----------------------------------	---

11:00	Fin entrega KEKE	Casino	T
-------	-------------------------	--------	---

11:00	BUSCAMILLA: Búsqueda del tesoro	Patio Casa Niñ	Mo
		Patio Taller 1	Ar
		Patio de Tulip.	Ca

11:30	PING PONG	Patio Salón	Lon
-------	------------------	-------------	-----

AJEDREZ MAXI	Terraza Atrio	Lon
---------------------	---------------	-----

AJEDREZ MINI	Terraza Atrio	Ar,Ca,Zo
---------------------	---------------	----------

CULTURALAZO: competencia cultural	Auditorio	Lon
--	-----------	-----

12:00	Entrega de CACIQUE PIDE	Terraza
-------	--------------------------------	---------

Práctica de coreografías por alianza	Sala Alianza
--------------------------------------	--------------

12:30 a 14:15	Picnic familiar
---------------	-----------------

15:00	TORNEO: destrezas grupales	Patio Media EQUIPOS	T
16:20	COREOGRAFÍAS MINI	Escenario	Ca, Zo, Pu
16:40	COREOGRAFÍAS MAXI	Escenario	Ag, Lor, Lon
17:30	PREMIACIÓN	Atrio	T

BASES DE LAS OLIMPIADAS 2026 - COLEGIO EPULLAY

COMPETENCIA

Las Olimpiadas se realizan para conmemorar el Aniversario del Colegio Epullay. El tema de estas Olimpiadas es **AMERICA DEL SUR**.

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 a la alianza con menos participantes. Son parte de una Alianza los alumnos, sus padres, hermanos y **exalumnos egresados del colegio**.

Hay 44 competencias, con un máximo de **3560** puntos en total, **3940** puntos totales por concepto de pruebas, además de puntos extra por comodines.

Para el desarrollo de cada prueba puede tener un puntaje específico que determina los 4 lugares de dicha competencia, cada lugar entrega un puntaje que es el que se suma al total.

Los puntajes son:

LUGAR	Pequeñas	Grandes	Masivas
Cant	33	8	3
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		Loncos	Lo	Papás y Exalum

Algunas pruebas masivas son para todo competidor (**T**).

Los Loncos se dividen en Loncos Juniors y Seniors. Los Loncos Junior y Seniors 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. Si una alianza decide subir de categoría a un competidor, este no puede jugar en su propia competencia, aunque no haya competidores suficientes para que su alianza participe, debiendo subir participantes de manera de asegurar la ejecución de la prueba.**

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. La totalidad de los fondos recibidos no puede superar **la cantidad de \$170.000 mil pesos por alianza (que es un aproximado de la cantidad total de niños por alianza)**. **Por transparencia deberá ser rendido con boletas a José Manuel Cartes, el día sábado antes de las 13:00 hrs en Biblioteca**

En caso de no cumplir con la rendición de los fondos dentro del plazo establecido, la alianza será amonestada y se aplicará una penalización de 20 puntos. Asimismo, se penalizará con un descuento de 20 puntos a aquellas alianzas que sobrepasen el monto máximo de dinero establecido (\$170.000).

PREMIACIÓN

El premio es simbólico y en la premiación se entregará un reconocimiento a los participantes destacados. Los Toquis junto a los caciques deben entregar el viernes en el bloque de la tarde, junto a la entrega de videos, el listado de niños, niñas y adolescentes que serán destacados e 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*	Lon Sr	Trabajo y apoyo
Mono	T	Entusiasmo
Foca	T	Participación
Serpiente	T	Creatividad
Pantera	T	Espíritu Deportivo
Oso*	T	Espíritu de Equipo
Oruga	T	Revelación

*Elefante y Oso suben al escenario para la clausura.

Los **profesores Caciques de la alianza** deben entregar la lista a [Hernan Leyton](#) el **viernes antes de las 17:00 hrs**, cuidando que se considere en forma objetiva y justa los reconocimientos que se entreguen considerando **participantes de todas las categorías**, 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 por sorteo, 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 **20** y el Miércoles **21** las alianzas podrán reunirse entre las 14:40 y las 16:00 para organizarse y ensayar. El martes se reúnen por ciclos (Salón se reunirá a las 13:15 y hasta las 14:30) y el miércoles se reúnen en la sala. Los lugares asignados son:

Fuego : Sala Matemáticas T4

Tierra : Sala de Inglés T6

Agua : Sala Filosofía T6
Aire : Sala Lenguaje T6

Se pide a los profesores guardar materiales pequeños y que la alianza respete el espacio y se mantenga ordenado, especialmente después de las coreografías del sábado.

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 **Hernán Leyton**, 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 el encargado).

CACIQUE PIDE

Esta es una prueba que está destinada a los creativos de las alianzas. Es para ser realizado después de clases. El Martes **20** 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 24** con Marcela Encalada y Paulina Bobadilla. En el caso de los videos y fotos que se pidan, serán recibidos por **Cristina Clavo**, hasta las 12:00 hrs del viernes 23 de octubre y serán mostrados en el auditorio, a todas las alianzas esa tarde, de 16 a 17 horas. **La alianza que, por problemas técnicos de responsabilidad de la alianza, no pueda presentar sus videos, no tendrá puntaje.**

ACCIÓN SOCIAL

Este año, nuestras Olimpiadas se desarrollan en torno a América del Sur, un continente diverso, formado por pueblos, culturas, paisajes y tradiciones diferentes, pero también unido por historias que han sido transmitidas de generación en generación.

Gran parte de nuestra identidad se construye a partir de quienes estuvieron antes que nosotros. Las historias familiares, las canciones, los juegos, las recetas, las costumbres, los relatos y las experiencias de nuestros adultos mayores forman parte de una memoria que se comparte y se transmite.

Desde esta mirada, queremos que la Acción Social de este año nos invite no solo a conocer América del Sur desde su geografía o sus expresiones culturales, sino también desde algo que compartimos como comunidades: el valor del encuentro entre generaciones.

Por esta razón, cada alianza tendrá el desafío de organizar un:

BINGO CON HISTORIA: UN ENCUENTRO ENTRE GENERACIONES

Este año, la Acción Social tendrá como objetivo generar un espacio de encuentro, compañía y recreación con adultos mayores, entendiendo que una acción solidaria no consiste únicamente en entregar un aporte material, sino también en compartir tiempo, escuchar, conversar, acompañar y realizar actividades en conjunto.

Cada alianza deberá organizar y realizar un Bingo con Historia, destinado a adultos mayores pertenecientes a un hogar, residencia, Club de Adulto Mayor, Junta de Vecinos que desarrolle actividades para adultos mayores u otra organización de características similares.

El desafío deberá involucrar a las distintas categorías de la alianza, asignando responsabilidades acordes a las edades de sus integrantes.

1. CONTACTO CON LA ORGANIZACIÓN Y NECESIDADES

Antes de preparar la actividad, cada alianza deberá contactar a la organización seleccionada acompañado de un delegado de acción social y explicar el propósito de la Acción Social y consultar cuáles son sus necesidades actuales.

A partir de esta conversación deberán escoger dos necesidades:

A. ALIMENTOS

La organización deberá indicar qué alimentos necesita. La alianza organizará la recolección de estos productos de acuerdo con lo solicitado.

B. ELECTRODOMÉSTICO BÁSICO

La organización deberá indicar qué electrodoméstico básico necesita o sería de utilidad para sus actividades.

Puede ser, por ejemplo:

- Hervidor.
- Calefactor.
- Ventilador.
- Juguera.
- Batidora.
- Otro electrodoméstico básico solicitado por la organización.

Los alimentos y el electrodoméstico deberán ser incorporados como premios dentro del Bingo con Historia.

El propósito es que estos aportes respondan a necesidades manifestadas directamente por la organización y no sean definidos previamente por la alianza.

2. PARTICIPACIÓN DE TODA LA ALIANZA

La Acción Social busca involucrar a las distintas edades que conforman cada alianza, asignando responsabilidades de acuerdo con cada etapa.

MOSQUITOS, ARDILLAS Y CASTORES: CREACIÓN Y PREPARACIÓN

Los estudiantes de las categorías Mosquitos, Ardillas y Castores participarán principalmente en la preparación y confección de los materiales del Bingo con Historia.

Su tarea será colaborar en la elaboración de:

- Cartones de bingo.
- Fichas y/o números.
- Decoración de los materiales.
- Tarjetas, dibujos o mensajes para los adultos mayores.
- Otros elementos creativos que la alianza considere pertinentes.

Su participación deberá quedar registrada mediante imágenes como parte de la evidencia del proceso.

ZORROS Y PUMAS: PREPARACIÓN DE ACTIVIDADES

Además de participar presencialmente en la actividad, Zorros y Pumas podrán asumir especialmente la recolección de:

- Puzles.
- Crucigramas.
- Libros de Adivinanzas.
- Juegos de memoria.
- Libros de Refranes.

ÁGUILAS Y LOROS: ORGANIZACIÓN Y ANIMACIÓN

Los estudiantes de las categorías Águilas y Loros podrán asumir responsabilidades relacionadas con:

- Organización del bingo.
- Animación.
- Lecturas.
- Canciones.
- Música.
- Preparación y realización de los premios.
- Registro de la experiencia.
- Acompañamiento de los participantes.

LONCOS, TOQUI Y MACHI

Los Loncos, junto con el Toqui y la Machi, también deberán participar en el desarrollo de la actividad, colaborando en su organización, acompañamiento y realización.

De esta manera, toda la alianza tendrá un rol dentro de la Acción Social, aunque las responsabilidades sean diferentes según las edades.

Los más pequeños crean y preparan; los mayores llevan esa preparación al encuentro y la transforman en una experiencia compartida.

3. PARTICIPANTES EN LA VISITA

Los estudiantes de las categorías menores Mosquitos, Ardillas y Castores no deberán asistir a la visita. Su participación se realizará mediante la preparación previa de los materiales.

La actividad presencial con los adultos mayores deberá contar con 3 representantes mínimo de:

- Zorros
- Pumas
- Águilas
- Loros
- Loncos

Además de la participación del Toqui y la Machi.

Quienes asistan serán responsables de desarrollar el encuentro, preparar el espacio, realizar y animar el bingo, entregar los premios, desarrollar las actividades recreativas y, principalmente, conversar, acompañar y compartir con los adultos mayores.

4. CONFECCIÓN DEL BINGO

NO SE PODRÁ COMPRAR UN BINGO ELABORADO.

Los elementos necesarios deberán ser confeccionados por los integrantes de la alianza.

Esto incluye:

- Cartones de bingo.
- Tómbola o sistema de sorteo.
- Fichas y/o números.
- Cartelón para la formación y registro de letras y números.
- Otros elementos necesarios para desarrollar el juego.

Se podrán utilizar materiales nuevos, reciclados o reutilizados.

La elaboración de estos elementos forma parte del desafío y deberá quedar registrada mediante imágenes.

5. PREMIOS SOCIALES Y RECREATIVOS

Además de los alimentos y el electrodoméstico solicitado por la organización, el bingo deberá incorporar premios creativos deben existir pruebas sorpresas de carácter sociales y recreativos preparados por los integrantes de la alianza.

Algunas posibilidades son:

- Un abrazo, siempre que la persona quiera recibirlo.
- Cantar una canci
- Compartir adivinanzas o refranes.
- Realizar juegos de memoria.
- Bailar
- Karaoke.
- Compartir una historia o anécdota.
- Realizar una actividad artística o manual.
- Otros premios originales creados por la alianza.

EL PREMIO ES UNA OPORTUNIDAD PARA COMPARTIR

El objetivo no es solamente entregar un premio.
Si el premio es una canción, se canta junto al adulto mayor .
Los premios deberán favorecer una interacción real entre generaciones.

6. SENTIDO DE LA ACTIVIDAD

El valor económico de los aportes no determinará el logro de esta Acción Social.
Lo fundamental será la capacidad de la alianza para organizarse, involucrar a sus diferentes categorías, responder a una necesidad real y generar una experiencia recreativa y social significativa.
El bingo es el medio para encontrarse.
Por esta razón, la actividad deberá favorecer especialmente la conversación, participación, compañía, alegría y encuentro entre generaciones.

7. REGISTRO Y EVIDENCIAS

TODO EL PROCESO DEBERÁ SER EVIDENCIADO MEDIANTE IMÁGENES.

No será suficiente registrar únicamente la visita.

La evidencia deberá permitir observar:

- Contacto y coordinación con la organización.
- Identificación de las necesidades.
- Participación de Mosquitos, Ardillas y Castores en la creación de uno de los materiales del bingo (cartones, Tómbola, Bolitas , números u otro).
- Participación de Zorros, Pumas, Águilas y Loros.
- Participación de Loncos, Toqui y Machi.
- Confección del cartelón donde se forma la figura.
- Preparación de tarjetas, dibujos u otros aportes.
- Recepción y recolección de puzzles, crucigramas, juego de mesa.
- Organización de los alimentos y electrodoméstico.
- Preparación de los premios sociales y recreativos.
- Llegada y organización en el lugar.
- Desarrollo del Bingo con Historia.
- Entrega de los premios.
- Interacción entre estudiantes y adultos mayores.
- Cierre de la experiencia.

Las imágenes deberán permitir apreciar que la Acción Social fue producto de un trabajo colaborativo de la alianza.

8. VIDEO FINAL Y TESTIMONIOS

Con las evidencias recopiladas, cada alianza deberá elaborar un video final editado que muestre el proceso de preparación y la realización de la experiencia.

El video deberá incorporar obligatoriamente:

- Dos testimonios de adultos mayores participantes.
- Un testimonio del representante o encargado de la organización.
- Un saludo colectivo por el Aniversario del Colegio Epullay Montessori, realizado junto a los adultos mayores y participantes de la actividad.

La alianza deberá consultar previamente las condiciones de la organización respecto de fotografías, grabaciones y testimonios.

Se deberá respetar siempre a aquellas personas que no deseen ser fotografiadas, grabadas o entrevistadas.

9. ENTREGA

El video final deberá ser cargado:

VIERNES 23 DE OCTUBRE DE 2026

HASTA LAS 12:00 HORAS

La entrega se realizará en la carpeta Drive a la cual se dará acceso previamente a cada alianza.

Será responsabilidad de la alianza verificar que el archivo se encuentre correctamente cargado y pueda visualizarse sin inconvenientes dentro del plazo establecido.

10. CONDICIÓN DE LOGRO

Esta Acción Social no establece lugares ni una alianza ganadora.

Cada alianza que cumpla con las condiciones establecidas obtendrá la condición de:

LOGRADO

Para ello deberá:

- ✓ Contactar y coordinar con una organización que trabaje con adultos mayores.
- ✓ Consultar previamente sus necesidades.
- ✓ Incorporar como premios una necesidad de alimentos y un electrodoméstico básico solicitado por la organización.
- ✓ Confeccionar los elementos del bingo, sin comprar un bingo elaborado.
- ✓ Evidenciar la participación de Mosquitos, Ardillas y Castores en la preparación de materiales.
- ✓ Evidenciar la participación de Zorros, Pumas, Águilas, Loros, Loncos, Toqui y Machi en el desarrollo de la Acción Social.
- ✓ Incorporar actividad sorpresa de carácter sociales y recreativos creados por los integrantes de la alianza.
- ✓ Generar instancias reales de interacción y compañía con los adultos mayores.
- ✓ Registrar mediante imágenes las distintas etapas del proceso.
- ✓ Elaborar el video final.
- ✓ Incorporar dos testimonios de adultos mayores.
- ✓ Incorporar el testimonio del representante de la organización.
- ✓ Incorporar el saludo colectivo por el Aniversario del Colegio Epullay Montessori.
- ✓ Entregar el video en la carpeta Drive dentro del plazo establecido.

EL DESAFÍO NO ES HACER MÁS NI GASTAR MÁS.

EL DESAFÍO ES QUE TODOS APORTEN DESDE SU LUGAR Y QUE ESE TRABAJO SE TRANSFORME EN UN ENCUENTRO ENTRE GENERACIONES.

JUEVES 22

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.

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 a la motivación y el resto de los integrantes llevan cintillos y colores distintivos de su alianza.

Cada alianza debe presentar un estandarte por alianza, el que puede ser el mismo del año anterior. El tamaño del estandarte es de 60 cm por 1 mt (estas medidas son solo referenciales). 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 handball, en 2 tiempos de 13'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones. **No se permitirá jugar con aros grandes, piercing, uñas largas y otros elementos que puedan producir una lesión (collares, pulseras, relojes, etc), en caso de tener pelo este debe estar tomado.**

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.

NACIONES

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.

FUTBOLITO

Se juega con reglas de futbolito en 2 tiempos de 13' (en el caso de ardillas serán 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		10:45	11:15	Lugar
Partido		A	B	
Handbol	Zo	F vs H	A vs T	Cancha 1
Handbol	Lor	A vs F	H vs T	Cancha 3

	13:45	14:15	Lugar
	A	B	
Pu	T vs F	A vs H	Cancha 3

Voleibol	Pu	H vs T	A vs F	Pasto
Voleibol				
Naciones	Ca	F vs A	T vs H	Gimnasio
Futbolito	Ar	F vs T	A vs H	Futbolito

Zo	T vs A	F vs H	Pasto
Ag	A vs H	F vs T	Cancha 1
Ar	A vs T	F vs H	Gimnasio
Ca	H vs T	F vs A	Futbolito

Perdedor A vs Perdedor B	11:45	14:45
Ganador A vs Ganador B	12:15	15:15

Todo estudiante que sea expulsado de un partido tendrá un partido de suspensión en el mismo deporte, y en el caso que sea una semifinal o final, no podrá participar del primer encuentro de otro deporte.

PING PONG

Se hará un cuadro de competencias por pareja para cada categoría. Cada alianza debe llevar 2 pares de paletas y debe presentar 2 equipos mixtos por categoría de niños. Se juega al mejor de 3 sets largos de 11 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.

La pareja que no se encuentre presente al momento de inicio del encuentro tendrá un **tiempo máximo de espera de 1 minuto** para presentarse. Transcurrido este plazo, y si la pareja no ha llegado, se aplicará **W.O.**

PRUEBAS SORPRESA

Desde las 10:45 hasta las 12:45 hrs. se pedirán pruebas sorpresa de distinto tipo. Hay que estar atentos en el sector del Atrio. En estas pruebas pueden participar integrantes de cada alianza, de cualquier categoría. Cada prueba va acumulando puntaje, para al final determinar los lugares de cada alianza en esta competencia.

KIMELTUWE

Esta prueba está dirigida a los estudiantes más grandes de la alianza, Águilas y Loros. Cada Alianza debe crear, planificar y realizar dos actividades diferentes (para realizar en los horarios definidos) una para la categoría Ardillas (Taller 1) y una para Castores (Taller 2). En grupos de dos o tres personas realizarán las actividades a los más pequeños. Cada actividad debe durar 45 minutos y debe ser creativa y alusiva a la temática (Manualidades, Arte, Juegos, Cocina, etc). La actividad para **Ardillas T1 se debe realizar el día jueves de 13:45 a 14:30 hrs.** y para **Castores T2 el día viernes de 10:30 a 11:15 hrs.** Los encargados pueden solicitar previamente (durante la semana, no se entregarán materiales el mismo día) materiales artísticos en el colegio y en caso de ser necesario, complementar con materiales traídos desde las casas.

Item	Pje. Max	Descripción
Puntualidad	2	Inician y finalizan a la hora establecida (Ardillas 13:45 hrs. Castores 10:30 hrs.).
Materiales	2	Cuentan con los materiales necesarios para realizar la actividad planificada.
Temática	2	La actividad es alusiva a la temática de las alianzas.
Desarrollo actividad	2	Realizan línea de Inicio y línea de cierre
	2	La actividad es acorde a la etapa de desarrollo
	2	La actividad es práctica, es decir, promueve el hacer de los niños.
	2	Los estudiantes incluyen dentro de la actividad la limpieza y orden del espacio de trabajo (cubren mesas, guardan los materiales)
Participación	2	Dos o tres participantes de la alianza realizan la actividad.
Duración	2	La actividad tiene una duración de 45 minutos.

2 puntos: Logrado

1 punto: Medianamente logrado

0 puntos: No logrado

MAKILLÚN MAXI

Se debe pintar 1 participante por categoría, por lo que en cada alianza hay 4 niños pintándose con 2 ó 3 personas adicionales cada uno, que son los participantes que pintan. Se entregarán los materiales en el momento y se considerará la coherencia entre la creación y la anatomía que se está utilizando. Se determinan 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 15:30 se realizará muestra de los trabajos en el escenario.

Anatomía a utilizar:

Ardillas: Manos por ambos lados

Castores: Manos y medio brazo

Zorro: Cara y cuello

Puma: Cara, cuello y manos

Loro: Torso, cara, cuello y brazos

Águila: Cara, cuello y torso

El jurado evaluará con los indicadores: Logrado (8 puntos), Mayormente Logrado (6 puntos), Medianamente Logrado (4 puntos), Escasamente Logrado (2 puntos), No logrado (0 puntos).

Uso de anatomía: Utilizan todas las zonas corporales solicitadas para la categoría y las diferentes partes contribuyen a la expresión del tema

Uso del color y manejo técnico: Manejan una variedad de colores, relacionándolas con la temática. Asimismo, el manejo técnico evidencia una buena delineación y entendimiento de las formas. La pintura se mantiene sin craquelaciones.

Tema: Las formas realizadas corresponden a la temática solicitada. Se plasma en la creación elementos coherentes y congruentes con la temática

Responsabilidad: Comienzan y terminan a la hora señalada. Utilizan el tiempo asignado.

Uso del espacio: Dejan todos los materiales limpios y ordenados tal como les fueron entregados.

Tiempo para explicación de la Obra: Este no debe sobrepasar 1 minuto.

VIERNES 23

Los integrantes de las alianzas deberán vestir en forma permanente los colores respectivos de su alianza. Se permite el uso de plumeros (**no se permite el uso de 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: **“América del Sur”**, la que debe durar **entre 6 y 8 minutos**. 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 dañen el entorno. Se penalizará cualquier mención que atente contra la dignidad de las personas o mensajes discriminatorios. .

Para el puntaje se considerará:

Indicadores	4	2	0
La historia se relaciona con el tema.			
A través de la historia se transmite un mensaje positivo.			
Existe coordinación entre el relato y las acciones que se realizan (actuación, cambios de escenografía, diálogos, etc.)			
La interpretación de los personajes protagónicos muestran seguridad, confianza y entusiasmo			
Participan todas las categorías de la alianza.			
Todos los participantes tienen una vestimenta acorde a la temática del relato.			
Utilizan elementos que se relacionan y complementan la presentación (escenografía, objetos, carteles, etc.).			
Al finalizar la presentación se realiza el grito de la alianza.			

Al realizar el grito está presente el estandarte de la alianza.			
La presentación dura entre 6 y 8 minutos como máximo.			
Puntaje obtenido:			
Puntaje Total:	40		

4 puntos: Logrado

2 puntos: Medianamente logrado

0 puntos: No logrado

HÁNDBOL ÁGUILAS (Cancha 3)

Se juega con reglas de hándbol, en 2 tiempos de 13'. El primer tiempo juegan 7 mujeres y el segundo 7 varones. **No se permitirá jugar con aros grandes, piercing, uñas largas y otros elementos que puedan producir una lesión (collares, pulseras, relojes, etc), en caso de tener pelo este debe estar tomado.**

VOLEIBOL LOROS

Se juega con reglas de voleibol 6, **tres mujeres y tres hombres en cancha**, al que lleve mayor puntaje a los 25' de juego. Con cambio de lado a los 25 puntos.

VIERNES		10:15	10:45	Lugar
Partido		A	B	
Hándbol	Ag	F vs T	H vs A	Cancha 3
Voleibol	Lor	T vs H	A vs F	Cancha 1

Perdedor A vs Perdedor B	11:15
Ganador A vs Ganador B	11:45

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: **Indiarate, 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 12:00 se exponen los trabajos.

MAKILLÚN

Mismas bases que el Makillum Maxi.

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: Pizza Argentina

Zo: Calzones Rotos

Ca: Arepas, con queso y verduras salteadas

Pu: Carne a la parrilla con pebre.

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 Casa de los Niños. Se realizan pruebas por estaciones tipo Torneo.

BAILEPU

Todas las alianzas podrán presentar entre 1 y 5 parejas de baile para cada categoría. Se exigirá paridad de género. La prueba consiste en dos competencias sucesivas: bailan primero las categorías Pu, Ag, y Lor y después Ar, Ca y Zo.

Después de la 3º 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	1º	2º	3º	4º	5º
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 más tardar el día jueves. Dentro de la evaluación se considerará la coordinación, ritmo y pasos de baile acordes a la música. Hay que considerar que nos encontramos en un contexto escolar, por lo que se pide bailar de manera acorde al contexto.

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:

Sabiondo MINI: Ardillas: Sector T1, Castores: Tulipanes

Sabiondo MIDI: Zorros: Gimnasio, Pumas: Gimnasio

Sabiondo MAXI: Águilas y Loros: Atrio

RETIRO DE ALIANZAS

Cada alianza debe presentar a la encargada de alianzas, una lista con los nombres de una comisión de 4 integrantes, que se encargarán de entregar los salones en el mismo estado en que se les entregó a la alianza. Esta revisión será el lunes 26 a las 8:30 hrs. Al retirarse a las 15:50 se pasará a revisar los espacios donde se reunieron o participaron las alianzas. Si se verifica que ha quedado basura tirada o desorden, se penalizará a la alianza con un puntaje de 10 puntos cada día. Al finalizar las alianzas, aquellas cosas que queden (disfraces, objetos, escenografías, materiales, etc.) serán donadas dentro de la semana siguiente.

VIDEOS DE CACIQUE PIDE

Dentro de las pruebas que se pedirán en **CACIQUE PIDE**, hay uno ó dos videos por alianza. Estos deberán ser cargados **con anticipación y hasta el viernes 23 de octubre a las 12:00 hrs.** en una carpeta Drive a la cual se les dará acceso. Se invita a todos los interesados de Aldea y Comunidad a ver los videos que evaluará el jurado en el auditorio el día viernes en la tarde. Estos videos no pueden ser presentados el sábado junto con el resto de **CACIQUE PIDE** y si no es posible verlos en este horario por temas técnicos de responsabilidad de la alianza, no se asignará puntaje.

SÁBADO 24

Se realizará desde las **9:00 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.

Se inicia a las 9:00 hrs con los **Loncos Senior A y B, Loncos Junior, Mosquitos, Ardillas y así sucesivamente hasta los Loros**; Se realizan las 9 carreras en forma consecutiva:

CARRERA MINI: Mosquitos, Ardillas y Castores

CARRERA MIDI: Zorros, Pumas, Aguilas y Loros

CARRERA MAXI: Loncos Junior, Loncos Senior A (-45 años) ; Loncos Senior B (+46 años)

Categoría	Prueba	Sector	Vueltas	Dist Aprox.
Mosquitos	MINI	Pista	1	200m
Ardillas		Pista	2	400m
Castores		Pista	2	400m
Zorros	MIDI	Pista	3	600m
Pumas		Pista	4	800m
Águilas, Loros		Pista	5	1000m
Loncos Juniors	MAXI	Pista	5	1000m
Loncos Seniors A		Pista	4	800m
Loncos Seniors B		Pista	4	800m

Se realizan las 9 carreras en forma consecutiva:

CARRERA MINI: Mosquitos, Ardillas y Castores

CARRERA MIDI: Zorros, Pumas, Aguilas y Loros

CARRERA MAXI: Loncos Junior, Loncos Senior A y B

Damas y varones de una misma categoría corren separados. **El corredor debe estar identificado con una polera del color de su alianza.** Los loncos juniors y los seniors son una categoría distinta del Cross Maxi, por lo que es muy relevante conseguir hermanos mayores o ex alumnos que hayan pertenecido a la alianza.

Este año cada alianza podrá inscribir solo 8 corredores en las categorías Loncos junior, Loncos Senior A (hasta 45 años) y Loncos Senior B (+46 años), tanto en damas como varones. El resto de las categorías no tiene límite de competidor.

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

Lugar	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°+
Pje.	100	90	80	70	60	40	30	20	10	1

PING PONG MAXI

Se harán tres cuadros de competencias en pareja. Cada alianza debe llevar 2 pares de paletas y debe presentar 4 parejas mixtas de loncos. Por lo tanto, participan un máximo de 8 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 **11 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.). Si una alianza sólo presenta menos parejas, 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.

AJEDREZ MAXI

Cada alianza puede presentar un máximo de 4 participantes, los que deben estar presentes al momento de iniciar la prueba. 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 se acaba el tiempo y tiene más piezas en el tablero.

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 **encargado** 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 realizada **POR LOS ESTUDIANTES** 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 hasta las **11:00 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. Los Kekes que tengan relación con la alianza no podrán obtener ninguno de los 4 primeros lugares y sólo sumarán un punto.

Ardillas y Castores: Categoría queque, tamaño 25/30 cm aprox (molde circular) o 13 x 30 aprox molde rectangular o 25 x 25 cm aprox molde cuadrado.

Zorros y Pumas: Categoría kuchen, tamaño 25/30 cm aprox (molde circular) o 25 x 25 cm aprox molde cuadrado.

Águilas y Loros: Categoría torta, 25 a 30 porciones aproximadamente.

Cada alianza podrá presentar para evaluación un máximo de **5 queques, 5 kuchen y 3 tortas**.

Sólo serán recepcionados y evaluados los productos que se encuentren dentro de los límites máximos establecidos, considerando estrictamente el orden de recepción o llegada.

No recibirá ni considerará para evaluación una cantidad de productos superior a los máximos establecidos en las presentes bases

La evaluación de los Kekes considera, dimensión, decoración (No debe tener identificación de la alianza) y degustación (sabor, consistencia). No se evaluarán los kekes que sean comprados y no sean preparados por los integrantes de la alianza. Los puntos obtenidos en todas las categorías determinan la alianza ganadora. **Los kekes serán distribuidos a las familias a partir de las 13:30 hrs, para compartir durante el picnic.**

COREOGRAFÍAS

La competencia de coreografías consiste en crear una coreografía de baile original combinando distintas músicas a elección de la alianza. El objetivo de la presentación es que represente una idea o entregue un mensaje, pero no es necesario que tenga relación con el tema de las alianzas. Cuidando la importancia de no generar basura, no se permitirán escenografías desechables. En caso de querer ambientar se puede

utilizar objetos, no maquetas ni lienzos pintados. No está permitido colgar telas, ni poner colgantes de lado a lado del escenario.

Son dos competencias consecutivas. La primera presentación es de Castores, Zorros y Pumas, y la segunda de Águilas, Loros y Loncos.

Cada coreografía debe tener una duración máxima de 5 minutos

Hay un máximo de 28 puntos:

Indicador	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Satisfactorio (2 pts)	Inicial (1 pt)
1. Coordinación y sincronización	Movimientos precisos, fluidos y completamente sincronizados entre los integrantes.	La mayoría de los movimientos son coordinados, con leves desajustes (hasta dos)	Se observan varios momentos de descoordinación. (3 hasta 5)	Falta coordinación y sincronización durante gran parte de la coreografía. (más de 6 descoordinaciones)
2. Expresión corporal y emocional	Expresión clara, coherente y emocionalmente conectada con la música. Se muestran alegres, melancólicos o tristes, de acuerdo a lo que la música inspira.	Buena expresión, aunque no siempre constante. No hay coordinación en la expresión en uno de los bailarines	Expresión corporal limitada o poco coherente. No hay conexión o expresión emocional en dos de los bailarines	Falta de expresión emocional o corporal. No hay expresión en tres o más bailarines.
3. Dominio técnico y ejecución	Ejecución precisa, control corporal y técnica precisa en todos los participantes	Buena técnica, con algunos errores menores en dos participantes	Técnica irregular o poco definida. Tres errores de técnica o ejecución.	Falta de control técnico y errores frecuentes.
4. Puesta en escena y presencia artística	Actitud, energía y conexión sobresaliente con el público; vestuario similar en todos los participantes.	Se observa cierta falta de actitud, energía y conexión con el público, el vestuario no es similar en hasta dos participantes	Se observa baja energía y conexión con el público. El vestuario no es similar en tres participantes	Baja conexión, actitud y energía
5. Idea o mensaje de la coreografía	La coreografía transmite con claridad una idea o mensaje coherente con la música y el movimiento.	El mensaje se percibe, aunque con uno o dos momentos de ambigüedad.	El mensaje o intención artística es poco claro. Hay tres o más momentos ambiguos.	No se percibe una idea o mensaje definido en toda la coreografía.
6.- Acompañamiento y edición musical	Las canciones elegidas están perfectamente editadas (no hay sonidos extraños y los volúmenes son parejos). Hay, al menos 4 canciones o piezas musicales	Se nota un error en la edición (ruido o volumen irregular); o hay sólo 3 canciones en la edición	Se percibe dos ruidos o volúmenes irregulares; o hay solo dos canciones.	Se perciben tres o más errores de edición.
7.- Entrega del audio a tiempo	El archivo sonoro de la presentación es entregado hasta las 13.30 del día viernes 24 de octubre	El archivo sonoro es enviado el día viernes 24 de octubre entre las 13.31 y las 16.00 Hrs,	El archivo es enviado entre el día viernes 24 de octubre a las 16.01pm y el día sábado 25 de octubre hasta las 10.30.	El archivo es entregado el día sábado 25 de octubre entre las 10.31 am y las 12.30 pm.

Enviar las litas de audios a llira@epullay.cl y isierra@epullay.cl

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 nombre de la alianza ganadora [2026](#).