
	Fecha de vigencia: 2020	
	INFORMATIVO CELEBRACIÓN DÍA DEL ESTUDIANTE 2023 ACHIGA COMEDUC	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y DESAFÍOS DÍA DEL ESTUDIANTE

Recolección de Tapas: Esta actividad tiene como objetivo ayudar al medio ambiente y a algunas fundaciones del cáncer. Para esto necesitarán recolectar tapas plásticas (bebida, agua, etc.). El plazo de esta actividad es hasta el recreo del almuerzo del día martes, la alianza con mayor cantidad de tapas recolectadas gana.

Alimentos no perecibles: Esta actividad tiene como objetivo ayudar a las personas que lo necesiten en la comunidad. Para esto necesitarán recolectar alimentos no perecibles (legumbres, fideos, harina, azúcar, arroz, enlatados, etc.) El plazo de esta actividad es hasta las 10:00 a.m. del día miércoles, la alianza con mayor cantidad y variedad de alimentos recolectados gana.

Botiquín: Esta actividad tiene como objetivo incrementar el botiquín de nuestro colegio. Para esto necesitarán recolectar insumos de primero auxilios (suero fisiológico, gasas, parche curitas, toallas higiénicas, etc) El plazo de esta actividad es hasta las 10:00 a.m. del día miércoles, la alianza con mayor cantidad y variedad de alimentos recolectados gana.

Mesa Pide: Esta actividad será realizada en el primer recreo los días lunes y Martes. El animador pedirá objetos al azar, la primera persona que llegue con el objeto y diga su nombre y curso ganará puntos para su alianza.

Voleibol: Cada partido tendrá una duración de 10 minutos considerando como ganador el que anote la mayor cantidad de puntos. Se necesitará de 6 participantes por alianza, compuesto por al menos un integrante de cada curso de la alianza. Se realizará el lunes durante los recreos en la cancha 2.

Faltas: línea , llevadas , malla, invasión.

- PRIMER PARTIDO (primer recreo) : PUNKS vs HIPPIES
- SEGUNDO PARTIDO (segundo recreo) : POKEMONES vs GÓTICOS
- FINAL (recreo del almuerzo).

Quemadas: Cada partido tendrá una duración de 10 minutos considerando la cantidad de personas que queden por lado. La cantidad de participantes es de 11 jugadores, 10 en la cancha y un embajador a cada lado, compuesto por al menos un integrante de cada curso de la alianza. Se realizará el lunes durante los recreos en la cancha 3.

Faltas: Invasión, golpes a la cabeza y conducta anti deportiva.

- PRIMER PARTIDO (primer recreo): POKEMONES vs PUNKS
- SEGUNDO PARTIDO (segundo recreo) HIPPIES vs GÓTICOS
- FINAL (recreo del almuerzo).

Creación de afiche que promueva la sana convivencia: Este afiche debe ser creado 100% por estudiantes, debe contar con una imagen diseñada no prediseñada por algún programa o página, debe tener una frase que promueva la sana convivencia, debe contar con los logos de la fundación en la parte superior izquierda y el de Achiga Comeduc en la parte superior derecha. Deben entregar el afiche en modo digital. Estos serán impresos y expuestos por la unidad de convivencia escolar.

Teléfono LSCH: Se realizará el día lunes en el segundo recreo en la cancha 1; Cada alianza debe formar un equipo de 6 persona. Se señalará una breve frase, y tendrán que ir repitiendo esta misma al compañero que esté detrás y así sucesivamente, el equipo que llegue hasta el final con la misma seña ganará.

Competencia Especialidades: Será realizada el día lunes en el recreo del almuerzo en la cancha 1. Se necesitará la participación de 2 integrantes por alianza.

Uno tendrá que preparar un merengue lo más rápido posible y luego depositarlo en una copa que estará en la bandeja de su otro compañero y tendrá que llegar hasta el punto de meta, el primer equipo en llegar gana.

Basquetbol: Cada partido tendrá una duración de 10 minutos considerando como ganador el que anote la mayor cantidad de puntos. Se requiere de 5 participantes por alianza, estos equipos deberán ser compuesto por al menos un integrante de cada curso de la alianza. Se realizará el día martes en la cancha 2

Faltas: Falta de tiro, falta por contacto y conducta anti deportiva.

- PRIMER PARTIDO (primer recreo): PUNKS vs GÓTICOS
- SEGUNDO PARTIDO (segundo recreo): POKEMONES vs HIPPIES
- FINAL (recreo del almuerzo).

Línea de zapatos: Se realizará el día martes en el segundo recreo en la cancha 1. Consiste en crear una línea ordenada con sus zapatos, la alianza que logre crear la línea con mayor cantidad de zapatos o zapatillas en un minuto, será la ganadora.

Trivia de preguntas: Se realizará el día martes en el tercer recreo en la cancha 2. Cada Alianza deberá tener 5 participantes, habrá un profesor encargado de hacer preguntas sobre cultura general, para responder, los integrantes deberán correr hasta una silla la cual tendrá un globo, el que deben reventar sentándose sobre él sin uso de manos, Si responden bien sumará puntos para su alianza y si no, se le dará un pastelazo en la cara y deberá pasar el otro integrante haciendo el mismo procedimiento, recuerda que si pierdes no puedes volver a unirse.

La alianza con más respuestas correctas será la ganadora.

Mascota: Para esta actividad se requiere un participante por alianza, este tendrá que ser una persona motivada, dispuesta a ser el espíritu de la alianza, que tendrá que venir de mascota caracterizado con rasgos de la alianza.

Silla musical: Esta actividad será realizada el día miércoles, deben ser 2 participantes POR CURSO. En esta actividad se hará un círculo con sillas, alrededor de ellas estarán los participantes bailando, cuando la música pare tendrán que sentarse, los que no alcancen a sentarse serán eliminados.

Tirar la cuerda: Para esta actividad se requieren 8 participantes por alianza. Los participantes tendrán que agarrar un extremo de la cuerda, el equipo con que tire con más fuerza ganará.

- **PRIMERA RONDA: POKEMONES vs GÓTICOS**

- **SEGUNDO RONDA: PUNKS vs HIPPIES**
- **FINAL**

Congelado: Esta actividad se realizará el día miércoles. Se necesita la participación de 10 personas por alianza, los participantes deberán bailar al ritmo de la música, cuando está pare tendrán que quedarse quietos, en esta actividad se permite la participación de las mascotas distrayendo a los concursantes, NO SE PERMITE EL CONTACTO FÍSICO, por último, si los concursantes no bailan, serán descalificados.

Reyes: Cada alianza deberá contar con dos reyes de la convivencia escolar, por ser el último Año de estos cursos, que solo estuvieron en el colegio de manera presencial durante dos años, tendrán el privilegio de representar a sus alianzas. (pueden ser hombre y hombre, Mujer y mujer, hombre mujer.) Estos serán presentados el día miércoles a las 11:20 haciendo un desfile con caracterización de sus alianzas y una corona hecha con material reciclado; al final de este, entregar la canasta y botiquín de la alianza correspondiente públicamente. Deben representar a la alianza y la corona tiene que ser hecha con materiales reciclados.

Performance de los reyes: La actividad consiste en que cada pareja de reyes debe presentar un número artístico utilizando como base alguna música o canción relacionada

con la temática y otra cualquiera que escojan. Dentro del show se permiten breves representaciones, danza, canto, sketch, playback, etc. Siempre dentro del marco de la sana convivencia (no gana puntaje la pareja más sensual ni atrevida), sino el show deberá ser atractivo. (tiempo de actividad entre 2 y 5 minutos).

Yimkana: Se realizará el día miércoles a las 12:15 en la cancha 1, La cual tendrá una cantidad de 5 personas jugando por alianza. Esta consta de 4 etapas.

Carrera de 3 pies: Donde dos participantes tendrán que amarrar sus piernas juntas una contra la otra e ir avanzando desde su punto de partida hasta la segunda etapa tocándole la mano para que pueda proseguir.

Cuchara con pelota de ping pong: Al choque de manos este deberá estar listo con la cuchara en la boca y la pelota colocada en ella y de esta forma a avanzar hasta la etapa tres y cederle el juego chocando la mano.

Encontrar el dulce en la harina: Al choque de manos este deberá estar preparado hasta encontrar el dulce escondido bajo toda la harina hundiendo su cara sin ayuda de sus manos al encontrarlo deberá correr hasta la 4 y última etapa.

Cadena de ula ula: Las mismas 5 personas participantes deberán agarrarse de las manos y pasarse un ula ula por cada uno de ellos/as hasta el final sin soltarse.

La alianza que primero termine será la ganadora de esta actividad.

Baile: Será realizada el día miércoles a las 12:35 en la cancha 1. Cada alianza debe preparar una coreografía que debe tener durar 5 minutos máximo. La cantidad de personas que participan debe de ser entre 5 y 20 integrantes.

Desafío zumba: Un espacio de 15 minutos de baile entretenido, la alianza que tenga más participantes bailando, será quien se lleva el mayor puntaje. (Penúltima prueba del día miércoles). En cancha 1.

Aseo salas: A nivel de curso, deben preocuparse de dejar la sala limpia todos los días, sillas arriba, sin papeles ni cuadernos ni libros en escritorio o estante. Piso limpio y mesas sin rayados. Cada día al término de la jornada se revisarán las salas y se asignara o no el puntaje por día.

Achique y limpieza: Cada alianza debe considerar que el espacio de canchas debe quedar impecable para llevarse un puntaje extra, no gana quién limpia más rápido, sino aquellos que dejan todo limpia.

Asistencia a clases de lunes 15 a miércoles 17 de mayo: Al final de cada día, se contabilizará el % de asistencia de cada alianza. Quienes presenten mejor asistencia, se quedarán con el puntaje mayor.