

Bases Alianzas SSLA 2026.

Reglamento general y guía de actividades.

Lunes 15, martes 16 y miércoles 17 de junio.

✓ **COLORES Y CURSOS CORRESPONDIENTES A CADA ALIANZA:**

Alianza: Vikingos. Colores representativos: Naranja, plateado, café y blanco. (Cursos: Prekinder, 2°, 4°A, 5°A, 6°A, 7°A, 8°A, 1°A, 1°D, 2°A, 2°C, 3°A, 4°A)

Alianza: Árabes. Colores representativos: Negro, dorado, rojo y celeste. (Cursos: Kinder, 1°, 3°, 4°B, 5°B, 6°B, 7°B, 8°B, 1°B, 1°C, 2°B, 3°B, 4°B)

Estos deben ser usados de manera representativa DURANTE las alianzas, estos pueden ser poleras y/o polerones. También se puede hacer uso de maquillaje, pintura facial o accesorios, todo debe ser bajo el contexto escolar.

✓ **ORGANIZACIÓN Y REPRESENTANTES**

Cada alianza tendrá uno o dos representantes de IV° y/o III°, siendo estos responsables de comunicar las sugerencias o descontentos de su alianza al CASSLA respectivamente.

Ellos deben ayudar a mantener un ambiente ordenado, amigable y respetuoso cuando se realicen las actividades, si esto no se cumple y hay altercados, se le descontarán puntos.

- REPRESENTANTES (A): Antonia Urbina – Simón Contreras
- REPRESENTANTES (B): Tamara Flores – Felipe Vergara

Cualquier duda y/o reclamo debe ser informado al representante de la alianza correspondiente para que este informe al CASSLA, para así evitar conflictos o mal entendidos.

SANCIONES Y COMPORTAMIENTO

Todas las actividades deben realizarse en un ambiente amigable y respetuoso, es decir, deben tener un comportamiento de acuerdo con lo que dicta el manual de convivencia escolar, si este no es respetado y se genera un ambiente conflictivo, desordenado o irrespetuoso, se le descontará puntos a la alianza correspondiente. (Dependiendo de la gravedad de la falta, se le descontará una cierta cantidad de puntaje.)

1. Insultos

Usar apodosos ofensivos.

Palabras vulgares o despectivas para referirse hacia otra persona.

2. Amenazas

Siendo estas de tipo físico o emocional.

Intimidación u hostigamiento.

3. Rumores y difamación

Difundir información falsa o malintencionada.

Acusar falsamente a alguien de cometer una falta o acción negativa.

4. Discriminación

Hacer comentarios ofensivos basados en el género, orientación sexual, raza, religión o cualquier característica personal.

5. Golpes y pleitos

Golpear de manera mal intencionada a otro compañero/a con el puño u otra parte del cuerpo.

Empujar a alguien con fuerza provocando golpes o caídas en la persona que lo recibe.

Lanzar objetos a otra persona con la intención de dañar/lastimar.

Dar patadas, jalones de pelo, rasguños, entre otras cosas que pueda causar heridas o lesiones en otra persona.

Utilizar objetos contundentes, cortantes o cualquier tipo de arma para agredir o lastimar a alguien.

Comportamientos deshonestos y/o antideportivos a la hora de realizar actividades.

Participantes se niegan a realizar actividades retrasando a su realización.

Actitudes violentas, ofensivas o impetuosas hacia jueces, profesores, funcionarios o estudiantes.

Ingreso o consumo de sustancias ilícitas dentro del establecimiento tales como alcohol, drogas, etc.

Rayar o destruir mobiliario institucional (sillas, mesas, objetos deportivos, etc.).

* A MEDIDA QUE SE REALICEN ESTE TIPO DE ACTITUDES, MAYOR SERÁ EL DESCUENTO, ES DECIR, SE LE IRÁ RESTANDO DE 1.000 / 2.000 HASTA 3.000 PUNTOS, DEPENDIENDO DE LA GRAVEDAD DE ESTA.

✓ **REGLAS DE CONVIVENCIA**

Respeto: Cero tolerancia al bullying, cyberbullying o cualquier tipo de acoso.

Cuidado del establecimiento: Uso adecuado de instalaciones, limpieza y orden en salas de clases.

Normas de conducta: Comportamiento ejemplar dentro y fuera del aula, respetando a todo el personal.

Código de vestimenta: Sin short, faldas cortas, pantalones rasgados, tops según el manual. Poleras alusivas a violencia.

✓ **ACTIVIDADES**

1. EVALUACIÓN GRITO DE ALIANZA: (Participan todos los alumnos)

Criterio	Excelente 2000 pts	Aceptable 1000 pts
Creatividad	Original, hace referencia clara al tema de la alianza.	Medianamente creativo o poco coherente.
Rima	Presenta rimas constantes y bien estructuradas.	Pocas referencias con rimas o falta de ritmo.

RESULTADOS:

Alianza _____ : _____ PUNTOS

Alianza _____ : _____ PUNTOS



2. PRESENTACIÓN DE LA FAMILIA REAL EN CARRO ALEGÓRICO Y MASCOTA.

Se presentará la Familia Real, la cual deberá estar integrada por un rey y una reina, un príncipe y una princesa, además de una mascota. Todos deberán ingresar al patio techado en su respectivo carro alegórico, el cual debe estar decorado predominantemente con los colores representativos de la alianza, para luego dar inicio al desfile. (rúbrica)

Durante el desfile, uno de los integrantes deberá lucir un traje confeccionado con materiales reciclados. (rúbrica)

Lienzo Integrado: Pueden incluir el lienzo de la alianza en la parte posterior o en los costados del carro, asegurándose de que presente dibujos bien definidos, orden y creatividad. (rúbrica)

Ambientación Sonora: Es obligatorio contar con música representativa y coherente con el tema de la alianza, la cual debe sonar durante todo el desfile. (rúbrica)

La familia real se conforma de la siguiente manera:

- **Rey y Reina:** 3ro medio a 4to medio
- **Príncipe y Princesa:** 4to básico a 8vo básico
- **Mascota:** 1ro medio a 2do medio

Durante el desfile se evaluarán distintos aspectos: **vestimenta, música, presentación y caracterización.** A continuación, se presentan las rúbricas para evaluar.



+ 3.000 al ganador elegido por los jueces.

Rúbrica alianza: _____ . Puntaje obtenido: _____ pts.

Categoría	2.500 pts.	1.000 pts.	500 pts.
Vestimenta temática	Todos los integrantes con vestimenta completa, acorde al tema y bien caracterizados.	Vestimenta acorde al tema, pero con detalles faltantes o poco esfuerzo en algunos integrantes.	No todos los integrantes están vestidos según el tema o hay ausencia de alguno.
Música acorde a la alianza	Música representativa y coherente con la alianza, bien utilizada durante el desfile.	Música relacionada, pero con fallas menores (volumen, coordinación, repeticiones).	No se usa música o no corresponde al tema de la alianza.
Presentación por jefe de alianza	Jefe de alianza presenta con claridad, energía y coherencia con el tema.	Presentación correcta, pero con poca fluidez o sin mucho entusiasmo.	No se presenta o la presentación no cumple con el tema.
Participación completa de la Familia Real	Rey, reina, príncipe, princesa y mascota presentes y participando activamente.	Falta un integrante o participación parcial de alguno.	Faltan dos o más integrantes o no hay participación real.
Carro alegórico	Carro creativo, bien construido, firme y decorado acorde al tema y colores de la alianza, con alto nivel de detalle.	Carro acorde al tema, pero con menor nivel de detalle, terminaciones simples o algunos elementos poco firmes.	Carro poco elaborado, sin relación clara con el tema o con problemas de estructura/seguridad.

Rúbrica alianza: _____ . Puntaje obtenido: _____ pts.

Categoría	2.500 pts.	1.000 pts.	500 pts.
Vestimenta temática	Todos los integrantes con vestimenta completa, acorde al tema y bien caracterizados.	Vestimenta acorde al tema, pero con detalles faltantes o poco esfuerzo en algunos integrantes.	No todos los integrantes están vestidos según el tema o hay ausencia de alguno.
Música acorde a la alianza	Música representativa y coherente con la alianza, bien utilizada durante el desfile.	Música relacionada, pero con fallas menores (volumen, coordinación, repeticiones).	No se usa música o no corresponde al tema de la alianza.
Presentación por jefe de alianza	Jefe de alianza presenta con claridad, energía y coherencia con el tema.	Presentación correcta, pero con poca fluidez o sin mucho entusiasmo.	No se presenta o la presentación no cumple con el tema.
Participación completa de la Familia Real	Rey, reina, príncipe, princesa y mascota presentes y participando activamente.	Falta un integrante o participación parcial de alguno.	Faltan dos o más integrantes o no hay participación real.
Carro alegórico	Carro creativo, bien construido, firme y decorado acorde al tema y colores de la alianza, con alto nivel de detalle.	Carro acorde al tema, pero con menor nivel de detalle, terminaciones simples o algunos elementos poco firmes.	Carro poco elaborado, sin relación clara con el tema o con problemas de estructura/seguridad.

3. **TRAJE RECICLADO:** Se le otorga máximo 2.000 puntos por presentar el traje y 3.000 más al ganador elegido por los jueces.

Rúbrica alianza: _____. Puntaje obtenido: _____ pts.



Criterios	1000 pts.	500 pts.	250 pts.
Representatividad	El traje muestra claramente la temática de la alianza, utilizando elementos decorativos, maquillaje y peinado.	El traje representa la temática de forma poco clara, con escasos elementos decorativos.	El traje no representa la temática de la alianza ni utiliza elementos alusivos.
Calidad	El traje muestra buena calidad, sin roturas ni desprendimientos; se ve prolijo y limpio en su presentación.	El traje presenta calidad media, con algunos desprendimientos o roturas durante su uso.	El traje no presenta calidad; tiene roturas, desprendimientos o suciedad.
Creatividad	El traje es original y representa claramente la temática, siendo reconocible a primera vista.	El traje es relativamente original, pero no se comprende fácilmente y requiere explicación.	El traje no es creativo ni respeta los parámetros establecidos.
Materiales reciclados	Está confeccionado en su totalidad con materiales reciclados (botellas, papel, cartón, CD), evitando el uso de telas o géneros.	Combina materiales reciclados con una gran cantidad de materiales no reciclados.	Está confeccionado casi en su totalidad con materiales no reciclados.

Rúbrica alianza: _____. Puntaje obtenido: _____ pts.

Criterios	1000 pts.	500 pts.	250 pts.
Representatividad	El traje muestra claramente la temática de la alianza, utilizando elementos decorativos, maquillaje y peinado.	El traje representa la temática de forma poco clara, con escasos elementos decorativos.	El traje no representa la temática de la alianza ni utiliza elementos alusivos.
Calidad	El traje muestra buena calidad, sin roturas ni desprendimientos; se ve prolijo y limpio en su presentación.	El traje presenta calidad media, con algunos desprendimientos o roturas durante su uso.	El traje no presenta calidad; tiene roturas, desprendimientos o suciedad.
Creatividad	El traje es original y representa claramente la temática, siendo reconocible a primera vista.	El traje es relativamente original, pero no se comprende fácilmente y requiere explicación.	El traje no es creativo ni respeta los parámetros establecidos.
Materiales reciclados	Está confeccionado en su totalidad con materiales reciclados (botellas, papel, cartón, CD), evitando el uso de telas o géneros.	Combina materiales reciclados con una gran cantidad de materiales no reciclados.	Está confeccionado casi en su totalidad con materiales no reciclados.

TRAJE GANADOR: ALIANZA _____

4. BAILE TEMÁTICO

(BAILE REPRESENTATIVO DE CADA ALIANZA) Se otorgan máximo 2.000 puntos por presentarse y 3.000 más al ganador elegido por los jueces.

Rúbrica alianza: _____ Puntaje obtenido: _____ pts.



Criterios	2000 pts.	1000 pts.	10 pts.
Participación	La alianza presenta el baile característico con un mínimo de 10 integrantes.	La alianza presenta el baile con menos de 10 integrantes.	La alianza no presenta el baile.
Caracterización	La caracterización de los participantes es apropiada y acorde a la alianza; utilizan colores y elementos según el código de vestimenta.	La caracterización es escasa o solo parcialmente adecuada.	No hay caracterización o es inapropiada.
Creatividad	El baile es creativo, original y representa la alianza, evitando contenido inapropiado.	El baile es medianamente creativo y poco representativo de la temática.	El baile no es creativo ni hace referencia a la temática.
Calidad	El baile es coordinado y ejecutado de manera pulcra, con la menor cantidad de errores posible.	El baile es medianamente coordinado, con algunos errores.	El baile no es coordinado y presenta numerosos errores.

Rúbrica alianza: _____ Puntaje obtenido: _____ pts.

Criterios	2000 pts.	1000 pts.	10 pts.
Participación	La alianza presenta el baile característico con un mínimo de 10 integrantes.	La alianza presenta el baile con menos de 10 integrantes.	La alianza no presenta el baile.
Caracterización	La caracterización de los participantes es apropiada y acorde a la alianza; utilizan colores y elementos según el código de vestimenta.	La caracterización es escasa o solo parcialmente adecuada.	No hay caracterización o es inapropiada.
Creatividad	El baile es creativo, original y representa la alianza, evitando contenido inapropiado.	El baile es medianamente creativo y poco representativo de la temática.	El baile no es creativo ni hace referencia a la temática.
Calidad	El baile es coordinado y ejecutado de manera pulcra, con la menor cantidad de errores posible.	El baile es medianamente coordinado, con algunos errores.	El baile no es coordinado y presenta numerosos errores.

BAILE GANADOR: ALIANZA _____



5. LIENZO DE ALIANZA. (2.000 más al ganador)

MEDIDAS DEL LIENZO: 3 X 2 Vertical

Rúbrica alianza: _____.

Puntaje obtenido: _____ pts.

Criterio	1500 pts.	750 pts.	0 pts.
Dibujos bien definidos	Dibujos claros, detallados y bien logrados.	Dibujos poco definidos o con escaso detalle.	Dibujos confusos o inexistentes.
Creatividad	Presenta alta creatividad y originalidad en el diseño.	Creatividad media, con ideas poco originales.	No presenta creatividad ni originalidad.
Orden y claridad del dibujo/pintura	Trabajo ordenado, limpio y fácil de comprender visualmente.	Presenta cierto orden, pero con detalles de desorganización.	Trabajo desordenado, poco claro o sucio.
Puntualidad de entrega	Entrega en la fecha y hora establecida.	Entrega con retraso menor.	No entrega o presenta retraso considerable.
Motivación por parte de sus integrantes	Alta participación y entusiasmo de los integrantes.	Participación media o poco entusiasmo.	Baja o nula participación de los integrantes.

Rúbrica alianza: _____ Puntaje obtenido: _____ pts

Criterio	1500 pts.	750 pts.	0 pts.
Dibujos bien definidos	Dibujos claros, detallados y bien logrados.	Dibujos poco definidos o con escaso detalle.	Dibujos confusos o inexistentes.
Creatividad	Presenta alta creatividad y originalidad en el diseño.	Creatividad media, con ideas poco originales.	No presenta creatividad ni originalidad.
Orden y claridad del dibujo/pintura	Trabajo ordenado, limpio y fácil de comprender visualmente.	Presenta cierto orden, pero con detalles de desorganización.	Trabajo desordenado, poco claro o sucio.
Puntualidad de entrega	Entrega en la fecha y hora establecida.	Entrega con retraso menor.	No entrega o presenta retraso considerable.
Motivación por parte de sus integrantes	Alta participación y entusiasmo de los integrantes.	Participación media o poco entusiasmo.	Baja o nula participación de los integrantes.

LIENZO GANADOR: ALIANZA _____

¡CAMPAÑA SOLIDARIA DE LEGUMBRES!

100 PUNTOS POR CADA KILO PARA TU ALIANZA
¡Ayuda, participa y suma puntos!

LA ALIANZA QUE MÁS LEGUMBRES REÚNA SERÁ LA GANADORA

- ¿EN QUÉ CONSISTE?**
Cada alianza deberá reunir la mayor cantidad posible de legumbres. Por cada kilo recolectado, su alianza suma 100 puntos.
- ¿QUÉ SE PUEDE TRAER?**
 - Garbanzos
 - Lentejas
 - Porotos
 - Arvejas
 - Entre otras
- ¿CÓMO SE GANAN LOS PUNTOS?**
1 KILO = 100 PUNTOS
Mientras más kilos traiga tu alianza, más puntos podrá sumar. **+100 PUNTOS**
- DESTINO SOLIDARIO**
Todas las legumbres recolectadas serán donadas a centros de cuidado para personas.
- IMPORTANTE**
 - ✓ Trae productos en buen estado
 - ♥ Cada aporte cuenta
 - ✋ Participa con entusiasmo y solidaridad
 - 🏆 La alianza que recolecte más kilos será la ganadora

¡TU ALIANZA GANA AYUDANDO A OTROS!

ALIANZA MORADA, ALIANZA AZUL, ALIANZA VERDE, ALIANZA NARANJA, ALIANZA GANADORA

Se recibirán desde el lunes 15 al martes 16 de junio.

Encargada de recepcionar y contar los puntos de la campaña solidaria, profesora Susana Pérez.

(Se debe entregar al destino el viernes 19, con representantes del colegio)

6. JUEGOS.



4 alumnos de
5° a 8° básico,
por alianza

4 alumnos de
1° a 4° medio,
por alianza

YINCANA



¿CÓMO SE JUEGA?

Por cada alianza participarán 4 representantes, ubicándose cada uno en una de las estaciones. Deben realizar las pruebas en orden. El primero en completar todas las etapas y llegar al punto de partida será el ganador.

1 ESTACIÓN 1



El primer participante deberá equilibrar un **huevo duro** sostenido en su boca con una **cuchara**, debiendo ponerlo sobre la mesa, lo que dará el pase al siguiente participante.

2 ESTACIÓN 2



El segundo participante tendrá que realizar **10 vueltas** alrededor de un obstáculo y correr hacia el siguiente participante, tocando su mano para dar inicio a la siguiente etapa. (Un juez contará las vueltas dadas).

3 ESTACIÓN 3



El tercer participante deberá inflar un **globo**, correr una distancia determinada y apoyarlo en una silla para reventarlo sentándose sobre él. Solo una vez que haya reventado el globo podrá continuar con la siguiente fase.

4 ESTACIÓN 4



Finalmente, el último participante deberá buscar, solo con su boca, un **dulce** escondido en un plato con harina. Para ello debe mantener sus manos juntas en la espalda y no puede soplar la harina; en caso de hacerlo, serán **DESCALIFICADOS**, otorgando todo el puntaje a la alianza contraria.

FINAL



Cuando haya encontrado el dulce, debe correr al punto de partida; el primero en llegar será **el ganador**.



REGLAS IMPORTANTES

- Los participantes deben cumplir las pruebas en el orden indicado.
- No se permite ayuda ni atajos.
- Respetar las indicaciones de los jueces en todo momento.
- Cualquier incumplimiento de las reglas puede implicar descalificación.



TRABAJO EN EQUIPO • DIVERSIÓN • RESPETO • FAIR PLAY



CURSOS	Alianza	Alianza
5° a 8° Básico		
1° a 4° Medio		
Puntaje total		

Puntaje asignado al ganador: 1.000 pts.

METRO CUADRADO

¿EN QUÉ CONSISTE?

Consiste en hacer que **quepa la mayor cantidad** de gente posible en un metro cuadrado, el cual estará marcado en el piso.



CATEGORÍAS

- ★ 3ro, 4to y 5to básico
- ⚡ 6to, 7mo y 8vo básico
- 👑 1ro, 2do, 3ro y 4to medio

REGLAS IMPORTANTES

-  Si un estudiante pisa la línea que demarca el metro cuadrado, **NO** será contado como dentro de este.
-  Se dará **1 MINUTO** para que logren acomodarse.
-  Será válida cualquier forma de caber en el cuadrado procurando evitar lesiones.
-  ¡Usen creatividad, trabajo en equipo y estrategia!

RECOMPENSA

1000 PTS.

A la categoría ganadora



¡RECUERDA!

- ✓ La clave es trabajar en equipo.
- ✓ Respeten a sus compañeros.
- ✓ Eviten lesiones y diviértanse.

¡MENOS ESPACIO, MÁS TRABAJO EN EQUIPO!

CURSOS	Alianza	Alianza
3° a 5° Básico		
6° a 8° Básico		
1ro a 4to medio		
Puntaje total		

TRIVIA HARINA



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1** Cada alianza reúne a un grupo de **4 estudiantes**.


- 2** Deberán responder preguntas de **cultura general**.


- 3** El estudiante deberá correr a **1 m²** que se designará en el piso.


- 4** El primero que entre será el que tiene derecho a responder.


- 5** Si la respuesta es incorrecta, el estudiante correspondiente será cubierto con harina y perderá la opción de volver a responder en ese turno.



¿QUIÉNES PARTICIPAN?

- 

4 alumnos de 3° y 4° básico por alianza.
- 

4 alumnos de 5° a 8° básico por alianza.
- 

4 alumnos de 1° a 4° medio por alianza.

¡GANA!



1.500 PUNTOS

¡RECUERDA!



Escucha bien las preguntas.



Piensa rápido, pero con calma.



Apoya a tu equipo y diviértete.



CONOCIMIENTO, VELOCIDAD Y DIVERSIÓN... ¡ESO ES TRIVIA HARINA!

Preguntas de 3ro y 4to básico	Respuesta	Alianza:	Alianza:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

Preguntas de 5to a 8to básico	Respuesta	Alianza:	Alianza:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

Preguntas de 1ro a 4to medio	Respuesta	Alianza:	Alianza:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			

ALIANZA CON MÁS PREGUNTAS CORRECTAS: _____

SI SE LA SABE CANTE



5° a 8°
BÁSICO



4 alumnos
por alianza

1° a 4°
MEDIO



4 alumnos
por alianza

¿CÓMO SE JUEGA?

1

4 participantes por alianza se forman tras una línea.



2

Deben correr una pequeña distancia y tocar un objeto.



3

El primer participante en llegar tendrá derecho a intentar adivinar la canción.



4

Se otorgarán 1000 puntos a la alianza con más canciones bien cantadas.



REGLAS BÁSICAS



Solo el primer participante en tocar el objeto puede cantar.



Si no adivina la canción, pierde su turno.



Apoya a tu equipo y respeta las reglas.



¡CANTA, ADIVINA Y GANA PARA TU ALIANZA!



5to a 8vo básico. Canción.	Alianza:	Alianza:
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

1ro a 4to medio. Canción.	Alianza:	Alianza:
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

ALIANZA GANADORA: _____

CARRERA DE SACOS





SE DIVIDE POR GRUPOS
Cada grupo está formado por 6 estudiantes.

¿QUIÉNES PARTICIPAN?

3 participantes

de 1° a 4° básico por alianza.



3 participantes

de 5° a 7° básico por alianza.



3 participantes

de 8° a 4° medio por alianza.



¿CÓMO SE JUEGA?



Se hará una competencia de velocidad.



Los participantes deberán correr con los sacos puestos.



¡El primero en llegar a la meta será el **ganador!**





PUNTOS PARA TU ALIANZA

Se le otorgarán los puntos a la alianza del participante que llegue primero a la meta.

¡RECUERDA!

- ✓ Sigue las instrucciones del juez.
- ✓ Respeta a tus compañeros y rivales.
- ✓ Compite con energía, pero con fair play.
- ✓ ¡Diviértete y apoya a tu alianza!

Cursos	Alianza	Alianza
1° a 4° Básico (500 pts.)		
5° a 7° Básico (500 pts.)		
8° a 4° Medio (500 pts.)		
Puntaje total		


SILLA MUSICAL

¡EL CLÁSICO JUEGO QUE NUNCA FALLA!



¿QUIÉNES PARTICIPAN?

El juego se dividirá por cursos, participando **4 estudiantes** por cada curso.



2° a 4° BÁSICO



4 participantes por curso

5° a 8° BÁSICO



4 participantes por curso

1° a 4° MEDIO



4 participantes por curso

¿CÓMO SE JUEGA?

-  Los participantes bailan alrededor de las sillas dispuestas en un círculo.
 
-  Habrá una cantidad menor de sillas que de participantes.
 
-  Deben bailar sin tocar ni mover las sillas.
 
-  Si un jugador toca o mueve una silla, será descalificado.
 

REGLAS IMPORTANTES

-  No se puede tocar ni mover las sillas.
-  Si lo haces, serás descalificado.
-  ¡Sigue el ritmo y diviértete!



¡GANA!
 EL JUGADOR QUE SEA
EL ÚLTIMO
 ganará
500 PUNTOS
 para su alianza.



Cursos	Alianza	Alianza
2° a 4° Básico (500 pts.)		
5° a 8° Básico (500 pts.)		
1° a 4° Medio (500 pts.)		
Puntaje total		

QUEMADOS CON PROFESORES

¡Juego por alianzas, estrategia y trabajo en equipo!

1

¿QUIÉNES PARTICIPAN?



7 alumnos +
3 profesores jefe
por equipo.



1° a 4°
básico



5° a 8°
básico



1° a 4°
medio

CATEGORÍAS:

2

¿CÓMO SE JUEGA?



Cada equipo debe intentar "quemar" a la alianza contraria lanzando un balón.



Si la pelota toca a un jugador, queda eliminado.



Si la pelota cae al suelo, el jugador también queda eliminado.

3

¿QUÉ PASA SI TE ELIMINAN?



Vas a la zona designada de la alianza contraria.



Desde allí puedes ayudar a quemar a los jugadores que siguen en cancha.

4

TIEMPO DE JUEGO



10 minutos.



5

¿CÓMO SE GANA?



Gana la alianza que termine con mayor cantidad de estudiantes al finalizar el tiempo.

¡1000 PUNTOS!



¡MUÉVETE, ESQUIVA, APUNTA Y APOYA A TU EQUIPO!



Cursos	Alianza	Alianza
1° a 4° Básico (500 pts.)		
5° a 8° Básico (500 pts.)		
1° a 4° Medio (500 pts.)		
Puntaje total		



1

¿QUIÉNES PARTICIPAN?

10 participantes por categoría



2

¿CÓMO SE ORGANIZAN LAS CATEGORÍAS?

PRIMERA CATEGORÍA

1° (6 integrantes)
+ 3° (4 integrantes)
vs 2°



SEGUNDA CATEGORÍA

4°, 5° y 6°



TERCERA CATEGORÍA

7°, 8° e 1°



CUARTA CATEGORÍA

II°, III° y IV°



3

¿CÓMO SE JUEGA?

- Dos equipos compiten en el tradicional juego de tirar la cuerda.
- Cada equipo debe tirar con fuerza y coordinación para hacer avanzar al rival.



4

¿CÓMO SE GANA?

Gana el equipo que logre hacer pasar la línea media a su favor.



RECOMPENSA

1000 PUNTOS
por categoría ganadora

¡TIRA CON FUERZA, COORDÍNA TE Y APOYA A TU EQUIPO!

Cursos	Alianza	Alianza
1° Categoría (1000 pts.)		
2° Categoría (1000 pts.)		
3° Categoría (1000 pts.)		
4° Categoría (1000 pts.)		
Puntaje total		

PINTURA FACIAL

¡Creatividad, color y trabajo en equipo!

1



Participantes

3 participantes por alianza
Desde 1ro a 4to medio

2



¿En qué consiste?

Cada alianza deberá realizar un maquillaje temático que represente a su alianza.

3



Lugar

En el escenario.
Esta actividad se realiza en paralelo mientras se desarrollan otras actividades.

4



Tiempo

30 minutos para realizar el maquillaje.



5



¿Qué se evaluará?

- Creatividad del diseño
- Relación con la alianza
- Presentación del maquillaje

6

★ Premio ★

6.000

puntos para la alianza ganadora

¡Demuestra tu talento y representa a tu alianza con el **mejor diseño!**

Rúbrica alianza: _____ . Puntaje obtenido: _____ pts

Criterio	Excelente 1500 pts.	Bueno 750 pts.	Suficiente 100 pts.
Creatividad del diseño	El diseño es muy original, llamativo y demuestra una idea clara y creativa.	El diseño es creativo y se entiende la idea principal.	El diseño es simple, pero tiene algunos elementos creativos.
Relación con la alianza	El maquillaje representa claramente a la alianza mediante colores, símbolos o temática.	El maquillaje se relaciona con la alianza, aunque podría ser más claro.	La relación con la alianza es débil o poco evidente.
Ejecución del maquillaje	El maquillaje está bien realizado, limpio, ordenado y con buen uso de colores.	El maquillaje está bien hecho, aunque presenta pequeños detalles por mejorar.	El maquillaje se entiende, pero falta prolijidad o mejor terminación.
Presentación final	El resultado final es claro, atractivo y está bien presentado ante el jurado.	El resultado final es bueno y se presenta adecuadamente.	La presentación es simple, pero permite observar el diseño.

Rúbrica alianza: _____ . Puntaje obtenido: _____ pts

Criterio	Excelente 1500 pts.	Bueno 750 pts.	Suficiente 100 pts.
Creatividad del diseño	El diseño es muy original, llamativo y demuestra una idea clara y creativa.	El diseño es creativo y se entiende la idea principal.	El diseño es simple, pero tiene algunos elementos creativos.
Relación con la alianza	El maquillaje representa claramente a la alianza mediante colores, símbolos o temática.	El maquillaje se relaciona con la alianza, aunque podría ser más claro.	La relación con la alianza es débil o poco evidente.
Ejecución del maquillaje	El maquillaje está bien realizado, limpio, ordenado y con buen uso de colores.	El maquillaje está bien hecho, aunque presenta pequeños detalles por mejorar.	El maquillaje se entiende, pero falta prolijidad o mejor terminación.
Presentación final	El resultado final es claro, atractivo y está bien presentado ante el jurado.	El resultado final es bueno y se presenta adecuadamente.	La presentación es simple, pero permite observar el diseño.



¡LA ASISTENCIA SUMA PUNTOS!

La asistencia de cada curso durante estos tres días contará como **puntaje** para las **alianzas**

Lunes 15 de junio **Martes 16 de junio** **Miércoles 17 de junio**

Asistencia del curso	Puntaje para la alianza
100%	= 200 puntos
95% a 99%	= 160 puntos
90% a 94%	= 120 puntos
85% a 89%	= 80 puntos
Menos de 85%	= 20 puntos

PUNTOS

Encargada de contar los puntos:
Profesora Doris

¡Ven a clases, participa y ayuda a tu alianza!

¡Caminata Familiar!

Te invitamos a participar en nuestra
caminata al Cerro San Francisco



Sábado
16 de mayo



10:00
horas



Lugar:
Cerro San Francisco

★ **¡Muy importante!** ☀



Por cada integrante representando a su alianza, se sumarán **50 puntos**.



Se pasará una lista para el registro de los asistentes.



¡Participa junto a tu familia y suma puntos para tu alianza!



Lleva agua y colación



Usa ropa cómoda y bloqueador



Calzado adecuado



Cuidemos la naturaleza

BÚSQUEDA DEL TESORO

Juego de alianzas del colegio

★ ¡1500 PUNTOS★
al ganador!

1



¿QUIÉNES PARTICIPAN?

Este juego estará dirigido exclusivamente a los cursos de cuarto medio, con el fin de mantener el orden y evitar filtraciones sobre la ubicación del premio.



2



REPRESENTANTES POR ALIANZA

Cada alianza deberá elegir 2 representantes, quienes participarán en la búsqueda (por ejemplo, los jefes de alianza).



3



¿CÓMO SE JUEGA?

- El CASSLA esconderá un premio dentro del colegio.
- Al inicio del juego, cada alianza recibirá una primera pista.
- La primera pista los llevará a una segunda pista.
- La segunda pista los guiará finalmente hacia el tesoro.

4



OBJETIVO

La alianza que encuentre primero el premio y lo lleve al CASSLA ganará para su equipo.



★ ¡SIGAN LAS PISTAS, TRABAJEN EN EQUIPO
Y ENCUENTREN EL TESORO ANTES QUE LOS DEMÁS!★

CAMPAÑA SOLIDARIA

Agrupación
Las Arañitas

**¡100
PUNTOS
POR CADA
CUADRADO!**

1



¿EN QUÉ CONSISTE?

Debes reunir cuadrados tejidos de 20 x 20 cm.

2



¿CÓMO DEBEN SER?

Pueden ser de cualquier color.

3



PUNTAJE

Cada cuadrado tejido suma **100** puntos para tu alianza.

4



ENTREGA

La encargada de recibir los cuadrados tejidos es la profesora Doris.

¡Juntos
tejemos
solidaridad!

¡TU ALIANZA
CUENTA!

¡Teje, ayuda y suma puntos para tu alianza!

¡DECORA TU MASCOTA!

Actividad de alianza para Prekínder y Kinder

Martes 16 de junio **500 puntos**

- ¿Quiénes participan?**
Prekínder y Kinder, en sus salas respectivas.
- ¿Qué deben hacer?**
Los pequeños decoran las mascotas en cartón.
- ¿Qué pasa después?**
Cuando terminen, saldrán a mostrar sus trabajos para sumar puntos a su alianza.
- Objetivo**
Participar con entusiasmo, creatividad y apoyar a su alianza.

MASCOTAS DE LAS ALIANZAS

ALIANZA VIKINGO **ALIANZA CAMELLO**

¡A crear, decorar y sumar puntos para tu alianza!

¡NUESTRA ALIANZA ES LO MEJOR!

CREAR DECORAR SUMAR ¡GANAR!

¡JUNTOS SOMOS UNA GRAN ALIANZA!

En pliego de cartulina.

RETOS ALIANZAS SSLA 2026



Fecha límite: **viernes 12 de junio**



Enviar todos los retos al Instagram del CASSLA: **@cassla.2026**

Si los videos o fotografías se suben al Instagram de cada alianza, también deben etiquetar al CASSLA para que sean considerados.



1



1. Foto con famoso o saludo de famoso

- Foto con famoso: 100 puntos por cada fotografía.
- Video o saludo de famoso: 200 puntos por cada video.

2



2. Recrear intro de teleserie chilena

Cada alianza deberá recrear la intro de una teleserie chilena en formato video.

- Puntaje: 3.500 puntos.
- Se evaluará que el video sea lo más parecido posible a la intro original.
- Se debe entregar solo un video por alianza.

3



3. TikTok bailando con la mascota de la alianza

Cada alianza deberá realizar un TikTok bailando junto a su mascota.

- Puntaje: 2.000 puntos.
- Se debe entregar solo un video por alianza.

4



4. Auto payaso

El desafío consiste en lograr que la mayor cantidad de integrantes de la alianza ingrese y permanezca dentro de un auto.

Para que el reto sea válido, el vehículo debe ser un auto con dos corridas de asientos. No se considerarán camionetas, furgones u otros vehículos similares.

Solo se contarán las personas que estén completamente dentro del auto. No se considerarán participantes en la parte exterior del vehículo, pick-up, maletero abierto, techo o alrededores.

La alianza deberá grabar un video continuo y sin cortes, mostrando claramente a todos los participantes dentro del auto. Luego, deberán salir uno por uno mientras se realiza el conteo.

El auto debe estar completamente detenido durante toda la grabación.

- Mínimo para que el reto sea válido: 15 personas dentro del auto.
- Puntaje: 2.000 puntos.

5



5. Recrear video musical "The Lazy Song"

Cada alianza deberá enviar un video recreando "The Lazy Song" de Bruno Mars.

- Puntaje: 3.500 puntos.
- Se evaluará que sea lo más parecido posible al video original.
- Se debe entregar solo un video por alianza.

6



6. Video bailando Just Dance "Timber"

Cada alianza deberá entregar un video bailando la coreografía de Just Dance de la canción "Timber".

- Puntaje: 2.000 puntos.
- Se debe entregar solo un video por alianza.

7



7. Reto Unicornio

El reto consiste en comprar un helado en cono y pegarlo en la frente de un integrante de la alianza, simulando el cuerno de un unicornio.

Este reto debe realizarse en un lugar público y registrarse en video.

- Puntaje: 2.000 puntos.
- Se debe entregar solo un video por alianza.

¡Recuerden respetar las indicaciones de cada reto y enviar su evidencia dentro del plazo!