



COLEGIO “PLAZA MAYOR”

D-110

COMPETENCIAS

“PABLO MERNES”

2018



COMPETENCIAS "PABLO MERNES"

Consiste en un conjunto de competencias de Artes, Ciencias y Deportes, en las que se enfrentan 2 equipos (Algarrobos y Navegantes) formados por los estudiantes del nivel secundario del Colegio "Plaza Mayor".

Para determinar quienes conforman cada equipo se procederá a seleccionar mediante un sorteo a los estudiantes del último grado del nivel primario al inaugurar las competencias; realizando un sorteo para varones y otro para mujeres, para que sea más equitativo. Estos nuevos miembros participaran de las competencias del año siguiente. Si algún estudiante del nivel secundario quedara sin seleccionar por haber ingresado al colegio comenzado el ciclo lectivo, por ejemplo, se procederá a sortear a qué equipo pertenece junto a los alumnos de sexto grado de primaria.

Por regla general, por cada categoría se otorgan 10 puntos al ganador y 5 puntos al perdedor, siendo excepciones:

- a) DELEGADO: valdrá 30 puntos al ganador y 15 al perdedor, por la participación total del equipo y por ser la última actividad a realizar en la semana de competencias.
- b) COREOGRAFIAS MIXTA Y FEMENINA: valdrán 20 puntos al ganador y 10 al perdedor CADA UNA, por la dedicación y trabajo en equipo requeridos.

Al inaugurar las competencias, los preceptores y autoridades a cargo podrán descontar puntos a cualquier miembro de ambos equipos por mal comportamiento.

A continuación se describen todas las actividades propuestas para las Competencias de esta temporada

CIENCIAS:

Juego de los 8 escalones: Participan dos equipos (uno de algarrobos y otro navegante) correspondientes a CBC y otro a CO. Cada equipo se compondrá de 3 jugadores, uno de cada año.

El juego consiste en ir contestando preguntas y a medida ir avanzando desde el inicio hacia los escalones del 1 al 8. A cada escalón le corresponde una pregunta. Se realizará cada vez que le toque el turno a cada equipo el sorteo de la asignatura del cual se realizarán las preguntas y así se comenzará la serie de respuestas. El equipo tendrá como máximo 3 vidas.

El alumno una vez que haya leído la pregunta tendrá tres opciones:

- 1- Si contesta solo y acierta avanzan dos escalones.
- 2- Si decide responder con la opción de consulta con los demás miembros del equipo y acierta solo avanzará un casillero.

Si falla o fallan en la respuesta retrocede un escalón y pierden una vida. Cada equipo contestará una batería de 8 preguntas. Cada escalón vale 10 puntos. El equipo que obtiene la mayoría de puntaje será el ganador. Gana el grupo que haya sumado más puntaje al finalizar la ronda de preguntas.

Debate: PUNTAJE: 20 a 10 puntos.

Se proponen públicamente temas para debatir una semana antes de las competencias, y por común acuerdo entre ambos equipos se determina una de las opciones como tema de discusión. Luego se sorteará públicamente cual equipo sostendrá la postura a favor y cuál en contra. Cada equipo deberá preparar a 2 miembros (uno representando a CBC y otro a CO) que participaran de este debate para defender la postura de su equipo. El debate consistirá en la presentación del tema, seguido por la defensa de ambas posturas, y finalmente el árbitro podrá preguntar a ambos equipos sobre un punto en particular y los representantes argumentaran según su punto de vista. Ganará no quien este defendiendo la postura más razonable sino quien defienda mejor su postura.

Spelling: PUNTAJE: 20 a 10 puntos en total.

Este concurso se dividirá según los niveles de inglés correspondientes, no en CBC Y CO. Cada equipo nombrará 3 representantes por nivel, quienes deberán deletrear las palabras sorteadas para su equipo. Cada estudiante deberá deletrear solo, sin ayuda, la palabra sorteada, y puede tener una segunda oportunidad si él mismo reconoce su error y comienza a deletrear la palabra nuevamente. Quien obtenga más palabras correctamente deletreadas gana.

Literatura: PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada texto.

Consiste en un concurso de escritura de Poesía y de Historia Breve. Se reunirán hasta 2 miembros por equipo para escribir el cuento y un representante para la poesía, quienes dispondrán de 1:30 horas para completar cada texto, sin firmarlo. La persona designada como evaluadora definirá los textos ganadores y luego se sabrá quien escribió cada uno, para determinar el ganador de ambas competencias. En ambas categorías el tema es libre, en el cuento debe haber como mínimo 3 páginas y

máximo 7. Se deben presentar los textos impresos y/o mandar vía mail con fuente Arial o Times New Roman número 12.

Geografía: PUNTAJE: hasta 20 puntos en CBC y CO

Ciclo Orientado

Países que participan en los Juegos Olímpicos de la Juventud – Buenos Aires 2018

A partir de la observación de una bandera deben identificar: País, Capital, Continente y mostrar en el planisferio ubicación. Cada equipo responderá 5 veces con 5 participantes. Las fuentes de información serán:

Nombre del país: sitio web de los juegos olímpico de la juventud

Nombre de la capital: Wikipedia

Afganistán	Laos
Argelia	Lesotho
Armenia	Lituania
Austria	Macedonia
Bielorrusia	Malawi
Bangladesh	Marruecos
Botsuana	Mongolia
Burundí	Mozambique
Camboya	Nepal
Congo	Omán
Corea del Norte	Pakistán
Croacia	Papúa Nueva
Egipto	Guinea
Emiratos Árabes	Polonia
Unidos	Rusia
Eslovenia	Serbia
Gambia	Seychelles
Ghana	Sudán
Guinea Bissau	Surinam
Guinea Ecuatorial	Taipéi
Hong Kong	Tanzania
Iraq	Tayikistán
Islas Marshall	Turkmenistán
Jamaica	Uganda

Jordania
Kosovo

Yemen
Zimbaue

Ciclo Básico Común

Países que participan en los Juegos Olímpicos de la Juventud – Buenos Aires 2018

A partir de la observación de una bandera deben identificar: País, Capital, Continente y mostrar en el planisferio ubicación. Cada equipo responderá 5 veces con 5 participantes. Las fuentes de información serán:

Nombre del país: sitio web de los juegos olímpico de la juventud

Nombre de la capital: Wikipedia

Argelia
Austria
Bielorrusia
Bangladesh
Congo
Corea del
Norte
Croacia
Egipto
Eslovenia
Gambia
Hong Kong
Iraq
Kosovo
Laos
Lituania

Macedonia
Malawi
Marruecos
Mozambique
Nepal
Pakistán
Polonia
Rusia
Serbia
Sudán
Taipéi
Tanzania
Tayikistán
Yemen
Zimbaue

SPELLING CONTEST RULES AND PROCEDURES

PARTICIPANTS: three students per team per English level.

WORDS: from the wordlist in the program of each English level.

Rules & General Guidelines:

1. Before the competition starts, each team will announce to the judges the spellers for each level. A form will be given to the head of each team to be completed with the spellers names.
2. The competition will be carried out in rounds, the number of rounds depends on the number of English Levels at the school, with the level of difficulty increasing per round (from A1 to C1)
3. To start each round, the six students of the same English level (3 Algarrobos and 3 Navegantes) will be facing the judges, audience behind them.
4. The student, at his/her turn, steps up to stand in front of the judges and spells the given word.
5. The spelling contest judging panel will internally select the pronouncer
6. In competition, after the pronouncer gives the speller a word, the speller will be encouraged to pronounce the word before spelling it and after spelling it.
7. The pronouncer will be assured that the speller has heard the word correctly if he or she pronounces it before beginning to spell it.
8. The speller may ask the pronouncer to say the word again.
9. Having started to spell a word, a speller may stop and start over and retrace the spelling from the beginning, but in retracing there can be no change of letters or their sequence from those first pronounced. If letters or their sequence is changed in the respelling, the speller will be eliminated.
Each participant will spell one word, there might be exceptions if there are less than 3 participants for a level in a team.
10. Each contestant would spell 1 word and then progress to the next student of the other team, taking turns until finishing the round.
11. Judges are in complete control of the competition and their decisions are final and judges have the authority to disqualify any team or any individual speller in case of identifying cases of suspected irregular conduct.

TIE BREAK - Final Round: procedure changes

The number of spellers is reduced to two. Each team picks a speller for this final round. When one speller misspells a word, the other speller shall be given an opportunity to spell that same word. If the second speller spells that word correctly, plus the next word given, then the second team shall be declared the champion.

DEPORTES:

Delegado. PUNTAJE: 50 A 25 puntos.

Consiste en un juego en el que todos los miembros de ambos equipos participan, se sitúan en 2 zonas delimitadas para "quemar" y 1 delegado por equipo en el límite de la zona del equipo contrario.

Se puede quemar a un jugador lanzando la pelota sin que esta pique y que toque al jugador de la cintura hacia abajo. Si se "quema" a un jugador, este sale de la zona delimitada y cruza a los límites de la zona del equipo contrario, junto al delegado de su equipo.

Si la pelota pica, los oponentes la pueden tomar para quemar un nuevo jugador.

Gana el equipo que queme primero a todos los jugadores del otro equipo, y que queme 3 veces al delegado (quien ingresa como último jugador a la zona delimitada)

Futbol. PUNTAJE: 10 a 5 puntos por partido.

Reglamento Futbol

Integrantes por equipo:

Tanto para CBC como para CO, cada equipo deberá contar con 5 jugadores en cancha (1 arquero y 4 jugadores) con 3 suplentes como mínimo y 5 suplentes como máximo.

Cambios:

Los cambios son ilimitados, debiéndose realizar sin previo aviso, e ingresar por el centro del campo. El cambio será válido siempre y cuando el jugador suplente ingrese cuando el jugador de campo haya salido antes. De no ser así el cambio no será válido y deberá esperar a ingresar en la siguiente jugada.

Tanto para CBC como para CO

Tiempo de juego:

Cada tiempo constará de 12 minutos de juego con un entretiempo de 2 minutos. El reloj no se detendrá en ningún momento. Salvo en algunas excepciones como demora del juego por alguna situación que lo demande (regreso tardío de la pelota, explicación de parte del reglamento, sanción disciplinaria).

Cada equipo puede pedir 1 minuto por cada tiempo, los mismos no son acumulables.

Tanto para CBC como para CO

Desempate:

En caso de no sacarse ventajas dentro de los límites de tiempo, se procederá a definir el encuentro por penales de la siguiente manera: patearán 3 penales (sin carrera) cada equipo. En caso de sostenerse el empate, pateará 1 penal cada uno hasta lograr el desempate.

Sanciones:

El árbitro tendrá su disposición tarjeta amarilla y roja (expulsión del partido) Dependiendo la gravedad de cada situación el árbitro determinará la utilización de las mismas, siendo muy severas las actitudes antideportivas y de exceso verbal, tanto para sus pares como para el árbitro (las cuales serán sancionadas con roja directa y la no participación de las actividades deportivas restantes durante el día). Si un jugador recibe 2 veces la tarjeta amarilla se procederá a sancionar con tarjeta roja, el mismo debe abandonar el campo de juego pero pudiendo participar de las restantes competencias deportivas durante el día.

A TENER EN CUENTA.

EN EL SAQUE DE ARCO, TANTO COMO CON EL PIE Y CON LA MANO PUEDE PASAR LA MITAD DE LA CANCHA.

VALE GOL DE ARCO A ARCO CUANDO LA PELOTA ESTA EN JUEGO LA PELOTA SIEMPRE EN LA LINEA AL SACAR LATERALES.

Hándbol. PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada partido.

Reglamento handball**Integrantes por equipo:**

Cada equipo deberá contar con 1 arquero y 5 jugadores de campo para CBC y 1 arquero y 4 jugadores de campo para CO

Cada equipo deberá contar con 4 suplentes como mínimo y 6 como

Tiempo de juego:

Cada tiempo constará de 12 minutos de juego con un entretiempo de 2 minutos. El reloj no se detendrá en ningún momento. Salvo en algunas excepciones como demora del juego por alguna situación que lo demande (regreso tardío de la pelota, explicación de parte del reglamento, sanción disciplinaria).

Cada equipo puede pedir 1 minuto por cada tiempo, los mismos no son acumulables.

Tanto para CBC como para CO

Desempate:

En caso de no sacarse ventajas dentro de los límites de tiempo, se procederá a definir el encuentro por penales de la siguiente manera: lanzaran 3 penales cada equipo. En caso de sostenerse el empate, lanzará 1 penal cada uno hasta lograr el desempate.

Sanciones:

El árbitro tendrá a su disposición tarjeta amarilla y roja (expulsión del partido) Dependiendo la gravedad de cada situación el árbitro determinará la utilización de las mismas, siendo muy severas las actitudes antideportivas y de exceso verbal, tanto para sus pares como para el árbitro (las cuales serán sancionadas con roja directa y la no participación de las actividades deportivas restantes durante el día).

Si un jugador recibe 2 veces la tarjeta amarilla se procederá a sancionar con tarjeta roja, el mismo debe abandonar el campo de juego pero pudiendo participar de las restantes competencias deportivas durante el día.

Si se expulsa a un jugador, el equipo afectado deberá esperar 2 minutos antes de completar nuevamente el equipo no pudiendo ingresar el jugador expulsado.

Hockey. PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada partido.

Se realizarán 2 partidos de 2 tiempos de 15 minutos cada uno, un partido de hockey femenino en CBC y otro en CO. Si es necesario, se desempata con penales.

Vóley PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada partido, habrá 3 partidos de vóley para CBC (uno de mujeres, uno de varones y uno mixto) y 3 partidos de vóley para CO (uno de mujeres, uno de varones y uno mixto). Se jugarán 3 sets por partido. Gana el equipo que gana 2 sets. Los dos primeros sets a 25 puntos, ganándose ambos con diferencia de 2. En caso de que se juegue un tercero, gana el equipo que llega primero a 15 puntos, no siendo necesaria la diferencia de 2 puntos.

Básquet. PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada partido. Se jugarán 2 partidos masculinos, uno de CBC y otro de CO. Podrá haber 5 jugadores titulares y 3 suplentes por equipo. En los equipos de CO, se permite incluir sólo un jugador de CBC. Se jugarán 2 tiempos de 12 minutos. En caso de haber empate, habrá un tiempo extra de 5 minutos.

Ping Pong. PUNTAJE: 10 a 5 puntos cada partido. Habrá 2 partidos femenino, 2 partidos de ping pong masculino, y 2 partidos mixtos. Se juega al mejor de 3 sets. Gana el equipo que llega a 21 puntos por diferencia de 2 puntos en los primeros 2 sets. En el set decisivo gana el equipo que llega a 15 puntos, no siendo necesaria diferencia de 2 puntos.

Ajedrez. PUNTAJE: 10 a 5 puntos 2 partidos, uno en CBC Y otro en CO.

Participa un representante por equipo en cada partido.

Truco: PUNTAJE: 10 a 5 puntos LOS 2 partidos (CBC Y CO). 3 representantes por equipo se enfrentan en un torneo de truco.

REGLAMENTO

- Se jugará a 30 puntos, gana el equipo que llega primero a 30 puntos, contabilizándose cuando uno o ambos equipos pasan los primeros 15 puntos.
- Se incluye la flor
- Se jugará a 1 falta envideo. Si la falta envideo la gana quien va ganando el partido, dicho equipo se consagra ganador del partido. Si la falta envideo la gana el equipo perdedor, gana los puntos que le restan al equipo ganador hasta llegar a 30.
- Combinación "envideo – envideo": 2 puntos si no se quiere, 4 puntos para el ganador si se quiere.
- Combinación "envideo – real envideo": 2 puntos si no se quiere y 5 puntos para el ganador.
- No se incluye el "pica pica" (enfrentamientos entre dos rivales al llegar el partido a determinada puntuación).

ARTES:

1) **COREOGRAFIAS:**

A) FEMENINA: vale 20 a 10 puntos.

B) MIXTA: vale 20 a 10 puntos.

C) MASCULINA: 20 a 10 puntos.

Femenina:

- Duración 2,50 mínimo y 3,50 máximo
- Fusión de dos ritmos como mínimo
- Integrantes 6 mínimo
- Posición inicial y final
- Mínimo 6 formaciones
- Se pueden utilizar elementos

- Se puede incluir elementos de gimnasia deportiva (vertical, medialuna, etc.)
- Espacio a utilizar será un perímetro aproximado de 10 X10 metros

Masculina:

- Duración 2 minutos mínimo
- Integrantes
- Un solo ritmo a elección

Mixta:

- Duración mínima de 2,50
- 6 parejas mínimo

En las tres coreografías se tendrá en cuenta: elección musical utilización del espacio, creatividad y originalidad, complejidad de pasos y brazos, vestimenta, coordinación individual y grupal.

Los grupos son los responsables de la música a utilizar y el sistema de reproducción.

- 2) **TALENTO:** 10 a 5 puntos. Un representante por equipo demostrara un talento de tema y categoría libres, pudiendo realizar una demostración musical, artística, un baile, una canción, comedia, video, etc. Será evaluado por los jueces públicamente del 1 al 10 para más objetividad.
- 3) **DIBUJO:** Vale 10 a 5 puntos por categoría (CBC Y CO). Se le otorga 1:30 horas al representante de cada equipo para realizar un dibujo con materiales propios y de tema libre, siendo evaluados la técnica y originalidad alcanzados. No se deben firmar los dibujos, para que al ser evaluados se garantice la imparcialidad.
- 4) **PROPAGANDA:** El tema a elegir en cada año puede ser cómico, musical, cortometraje, sketch, etc. siendo por común acuerdo decidido este año el tópico de publicidades.

Cada equipo se encargara de la preparación, filmación y edición del video publicitario, que será mostrado a los jueces para su evaluación. Se deberá tener en cuenta la participación de los miembros del equipo, la complejidad y edición de las filmaciones y la originalidad. No se permiten contenidos inapropiados para el ambiente escolar.

- 5) **HIMNO:** 10 a 5 puntos. Se creara una letra original como canción que identifique al equipo y la deberán cantar todos juntos al iniciar las competencias. Se evaluarán los contenidos y significados de la canción, así como la originalidad con respecto a años anteriores y canciones preexistentes.
- 6) **BANDERA:** 10 a 5 puntos. Debe representar los valores y principios por los que se rigen ambos equipos, siendo evaluadas la calidad y complejidad de la elaboración de la bandera, el lema y el escudo, además de la justificación de los símbolos presentes.
- 7) **PECHERAS:** 10 a 5 puntos. Se evalúa la originalidad, uniformidad, y calidad de elaboración.

Notas:

- Las actividades que se realicen tanto separadas es decir CBC y CO dan un total de 10/5 puntos para el ganador/perdedor.
- En caso que una actividad requiera jurado, este será seleccionado por quienes organicen las competencias y quienes sean elegidos juzgaran de la manera que ellos consideren las actividades para las que se los requiera.