

# TRIBU N°:



INSTRUCTIVO ACTIVIDADES – SEJU 44

## **JUNTAS DE CACIQUES:**

Las juntas de caciques son un medio de comunicación (además del grupo de Facebook, whatsapp y el mail) que tienen las tribus con el departamento de actividades, que es el responsable de las mismas durante la Seju.

Sirven para aclarar las dudas, informar de cambios o modificaciones, repasar reglas y plantear inquietudes.

Por cuestiones de espacio, deberá asistir el cacique o un representante de la tribu. Salvo que expresamente se indique lo contrario, sólo se admitirá un indio por tribu y deberá tener escudo.

Cuando se realizan reuniones de caciques durante la Seju, son comunicadas a través de animación por micrófono y por carteles en las instalaciones.

Los caciques de las tribus que llegan en horario, reciben de actividades un chupetín. Aquellos que llegan tarde, a la siguiente junta de caciques deben traer tantos chupetines como tribus haya o de lo contrario se les descuentan 20 puntos a la tribu por llegar tarde. Esto es por cada vez que exista una junta.

Reuniones de caciques ya estipuladas:

- ✓ Domingo 28 de agosto 16:00 hs. en el salón parroquial

## **NOMBRE Y LEMA DE LA TRIBU:**

Cada tribu, además de su Número correspondiente debe contar con un nombre y un lema. El nombre debe estar traducido a alguna lengua autóctona de nuestro país (ej. Mapuche, guaraní, quichua, etc.). Por su parte el lema debe ser una frase que represente o tenga relación con el nombre.

## **ESCUDOS:**

**Tu tribu deberá presentar un Escudo por Indio, más un escudo que se usara para la evaluación de los mismos (Si en la tribu son 16 indios, presentar 17 escudos), estos deberán respetar las siguientes reglas:**

Deberá realizarse sobre una base plana de 10 x 15 cms. Con frente y dorso, sólo dos lados.

No pueden ser tridimensionales.



Se permite hacer relieve, con un máximo de espesor o altura de 1cm.

Deberá contener un dibujo o colage con tema libre.

En el frente debe llevar bien visible, número, nombre y lema de la Tribu y número de Seju.

El dorso debe quedar en blanco, sin ninguna inscripción, ya que será completado por nosotros con los datos personales y foto de cada indio.

Luego de ser completados, firmados y sellados por Actividades se los devolveremos y deberán ser plastificados por ustedes (NO ANTES)

No se pueden utilizar materiales punzantes, cortantes o que puedan ocasionar daño a quien lo porta o a un tercero.

No puede contener dibujos o expresiones OBSCENAS.

Este escudo es a modo de identificación y deberán llevarlo siempre colgado de manera visible. Este no solo sirve para participar de las actividades, sino que los identifica como miembros de la SeJu ante las autoridades que velan por la seguridad y el Gran Consejo.

En caso de pérdida o extravío del escudo deberán realizar un duplicado o triplicado del mismo en la ventanilla designada y en el horario que corresponda (en la próxima junta de caciques se les informarán los horarios). Sólo se realizarán dos escudos adicionales por indio (sin contar el original), esto quiere decir que el indio que pierda más de dos veces su escudo no podrá participar de ninguna actividad. Cada vez que se haga un duplicado (esto quiere decir que se haya perdido el escudo original) se le descontarán 20 puntos a la tribu y cada vez que se haga un triplicado (es decir que el indio haya perdido el original y además el duplicado) se le descontará a la tribu 40 puntos.- Si un indio pierde su escudo, se hace un duplicado y luego encuentra el escudo original podrá devolver el duplicado y se le acreditaran 5 puntos a la tribu. Lo mismo sucede con los triplicados. Los descuentos son por indio es decir que en los ejemplos dados, los puntos a descontar se multiplican por cada uno de los integrantes a los que les ocurra.

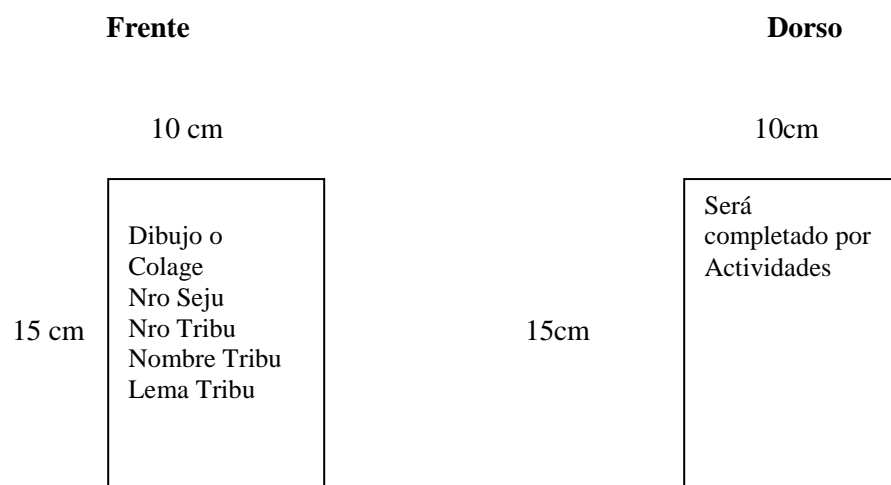
Los escudos serán evaluados tomando como parámetros: Originalidad, Belleza y Prolijidad.

**Los mismos deberán entregarse el domingo 28 de agosto a las 16 horas en el salón de la Parroquia.**

ES MUY IMPORTANTE QUE TENGAN EN CUENTA QUE CUALQUIER ESCUDO QUE NO RESPETE ESTAS REGLAS (MEDIDAS Y ELEMENTOS QUE DEBE INCLUIR) SERAN RECIBIDOS PARA SER UTILIZADOS COMO IDENTIFICACION DURANTE LA SEJU, PERO **NO SERAN EVALUDOS EN DICHA ACTIVIDAD, NO TENDRAN PUNTAJE.** AQUELLOS CUYO CONTENIDO SEA OBSCENO O CONTENGAN MATERIAL PUNZANTE O PELIGRO **NO SERÁN RECIBIDOS Y DEBERÁN REHACERLOS.**



### EJEMPLO ESCUDO: Base Plana 10x15cm



### **BANDERINES:**

Tu tribu deberá presentar un banderín de 35 x 55cm, que posea en uno de los lados más pequeños dos tiras para ser atado del mástil junto a la bandera de la SeJu y en el resto de los lados debe tener flecos. El banderín tiene que tener el número, nombre y lema de la tribu y deberá contener un dibujo o collage que represente dicho lema. También deben agregar el número de la SeJu.

**El banderín deberá entregarse el domingo 28 de agosto a las 16:00 horas en el salón parroquial.**

NO puede ser tridimensional (es decir que debe ser plano)

No puede contener dibujos o expresiones OBSCENAS.

Será evaluado, tomando como parámetros: Originalidad, Belleza y Prolijidad.

**ES MUY IMPORTANTE QUE TENGAN EN CUENTA QUE CUALQUIER BANDERIN QUE NO RESPETE ESTAS REGLAS (MEDIDAS Y ELEMENTOS QUE DEBE INCLUIR) SERAN RECIBIDOS PARA SER EXIBIDOS DURANTE LA SEJU, PERO NO SERAN EVALUADOS EN DICHA ACTIVIDAD, NO TENDRAN PUNTAJE. AQUELLOS CUYO CONTENIDO SEA OBSCENO NO SERÁN RECIBIDOS Y DEBERÁN REHACERLOS.**



## **DISTINTIVOS:**

Este año tu tribu deberá presentar a modo de identificación, además de los escudos, alguna prenda o accesorio que distinga a TU TRIBU de las demás. Estos deberán ser todos iguales, uno para cada miembro de la tribu, y lo deberán tener siempre puesto junto al escudo y utilizarlo en todas las actividades. Será necesario que realicen uno adicional que nos quedaremos a los efectos de la evaluación.

La temática es libre, siempre que no sea nada obsceno ni vaya en contra del mensaje de la Seju, y los materiales NO pueden ser corto-punzantes o de cualquier tipo que pueda lastimarlos, o lastimar a otros.

**El distintivo que servirá para la evaluación deberá entregarse el día 28 de agosto a las 16:00hs. En el Salón Parroquial.**

Luego durante la Seju, se constatará que sea igual a los que estén utilizando.

Puntos a evaluar:

- Originalidad
- Belleza
- Construcción y Prolijidad

## **MASCOTA:**

Tu tribu deberá tener durante toda la SeJu una mascota, (que tiene que ser un indio de la tribu disfrazado).

Deberán crear un personaje, con su vestimenta particular, y su auto, del estilo de “Los Autos Locos” (Tienen habilidades especiales).

Tantos el traje como el auto deben ser contruidos por ustedes. Cabe aclarar que el auto que deben construir es para que el personaje lleve colgado sobre su cuerpo (VER EJEMPLO DE LA FOTO), y tiene que poder ponérselo y sacárselo en todo momento. Cualquier accesorio que lleve el personaje en su vestimenta, como el auto en su decoración no podrán ser compradas, sino realizadas por la tribu. También es obligatorio que el disfraz de la mascota sea de cuerpo completo.

El **domingo 28 de agosto a las 16:00hs.** Deberán presentar 3 fotos de la mascota (frente, costado y otra de espalda). Detrás de cada foto deben indicar: número de tribu, nombre de la mascota, habilidad que posee el auto y actividad en la que será presentada para duplicar el puntaje obtenido en dicha actividad (duplica puntos, **NO MODIFICA PUESTO**). Es importante que la mascota realice TODA la actividad en la que fue designada para



duplicar puntaje, por ejemplo, si es usada en Paremanchas, la mascota DEBE estar pintando y en el caso de ser utilizada en Deportes DEBE participar de todos los partidos que juegue la Tribu.

Tengan en cuenta que la Mascota podrá ser requerida para realizar actividades sorpresa en cualquier momento de la Semana de la Juventud.

#### Puntos a evaluar:

- Construcción del traje (Prolijidad, belleza, uso de materiales, complejidad)
- Construcción del auto (Prolijidad, belleza, uso de materiales, complejidad)
- Originalidad

**LA MASCOTA NO PUEDE UTILIZARSE EN FERIA INDIA O CARROZAS.**



#### **DEPORTES:**

Para detallar los mismos se realizará una reunión de caciques específica el **domingo 28 de agosto a las 16:00 horas**. En dicha reunión se hablará del o los deportes a realizar, su reglamento y su forma de juego.



### **PAREMANCHAS:**

Tu tribu deberá realizar un dibujo en paredes de Turdera a designar.

Junto con este instructivo se adjunta una hoja A4 sellada en la cual deberán confeccionar el boceto del paremanchas, el cual deberá representar/estar inspirado en la siguiente frase de una canción:

**Deben presentar el boceto el 28 de agosto a las 16.00hs EN LA HOJA QUE LES SERÁ ENTREGADA HOY respetando la consigna. No serán recibidos bocetos en otra hoja distinta a la entregada por nosotros.**

El paremanchas deberá contener el número de la tribu y la frase que les haya tocado, en la distribución que deseen dentro del espacio asignado a tu tribu.

#### **Puntos a evaluar:**

- Técnica y prolijidad
- Belleza
- Originalidad
- Relación del dibujo con la frase asignada

**Como en toda actividad de la Se.Ju, no se aceptan dibujos obscenos o que vaya en contra del mensaje de la SeJu**

### **BAILE DE LOS ENGENDROS:**

Tu tribu deberá presentar 3 tríos para que bailen durante esta actividad. Cada uno de estos tríos estará compuesto por dos indios disfrazados, representado las parejas que se adjuntan más abajo, mientras que el tercer integrante deberá ser el “hijo” (fusión/combinación) de la pareja, creado inventado por ustedes.

Durante el Baile, se armará una pista central en la cual se llamara a los tríos (la pareja dada más su respectivo “hijo” creado por ustedes) para que bailen una canción. Los temas musicales serán designados en el momento del baile.



La evaluación se realizará en dos etapas: primero mediante la toma de fotografías de cada uno de los tríos y luego durante la realización del baile.

Es obligatorio que cada uno de los indios disfrazados tenga en el pecho y en la espalda el número de tribu DE MANERA GRANDE Y VISIBLE, puede ser un cartel o estar incorporado a la vestimenta del traje. Como también deben llevar su escudo y distintivo.

NO ESTA PERMITIDO que un mismo indio baile representado a más de un personaje

Es importante que presencien la totalidad del baile dado que las tribus no serán llamadas en orden para ser evaluadas.

Puede haber actividades sorpresa.

#### Puntos a evaluar:

- Similitud con la imagen dada
- Construcción del disfraz ( materiales, prolijidad, belleza)
- Originalidad en la creación del “hijo” de la pareja
- Baile

#### **FERIA INDIA:**

Consiste en realizar un stand para ser exhibido en la Plaza de Turdera (en una junta de caciques más cercana a la Se.Ju. les daremos un plano para que sepan qué lugar ocuparán).

Será considerado stand aquella construcción que se mantenga en pie por sí sola, con una forma específica y que permita que uno o dos indios de tu tribu puedan estar dentro vendiendo los objetos. El Stand debe ser una estructura TRIDIMENSIONAL.

Deberá respetar las siguientes medidas mínimas: **2 metros de ancho, 2 metros de largo y 2 metros de alto**, de lo contrario serán **DESCALIFICADOS**.

El Stand deberá ser un personaje de dibujitos animados de los canales “Cartoon Network” o “Nickelodeon”.

**El día domingo 28 de agosto a las 16:00hs deberán presentar una fotografía o captura de pantalla, impresa a color, donde se pueda ver el personaje que hayan elegido.**

Durante la Feria deberán tener 25 artículos, como mínimo, para vender, más una obra maestra realizada por ustedes mismos. NO está permitido vender alimentos. La obra maestra es uno de los objetos pero más grande y les servirá para que realicen una rifa.



Un indio de la tribu deberá estar realizando un objeto de muestra en el momento que pase el Jurado y además deberán estar dos miembros, como mínimo, de la tribu disfrazados como personajes del dibujito elegido (el indio que realiza el objeto de muestra puede ser uno de los disfrazados, no es necesario que sea un tercero). Los Stands deberán estar ARMADOS en su TOTALIDAD a las 11 de la mañana, pudiendo empezar a armarlos a partir de las 9hs. A las 10hs pasaran dos miembros de Actividades a controlar que tengan los 25 artículos mínimos para vender, a partir de ese momento podrán comenzar a hacerlo. El jurado pasará a evaluar a las 11hs. La tribu que en ese horario no tenga su Stand listo, se le descontaran puntos.

**Lo que se presente como Stand que sean carpas de tela y/o caña, al igual que cuadrados de estos materiales, o simples paneles atados de los árboles, serán descalificados y ni siquiera serán evaluados los objetos para vender. La misma suerte correrán las mesas decoradas.**

Puntos a evaluar:

- Construcción del Stand (Materiales, que respete las medidas mínimas)
- Belleza / Prolijidad
- Que el stand “sea el personaje”
- Elementos para Vender (Materiales, prolijidad, originalidad)
- Indios disfrazados (Confección del disfraz, prolijidad, belleza)

**Recuerden que esta actividad vale 50% más que el resto.**

Los Stands deberán permanecer por lo menos hasta las 17hs, y tu tribu debe encargarse de retirarlos y dejar el lugar asignado en perfectas condiciones de limpieza. Si el mismo será destruido debe hacerse en sus casas, NO puede hacerse en la vía pública ni en zonas aledañas. Las tribus que no respeten esto tendrán descuentos de puntos desde 200 puntos en adelante, perderán la posibilidad de que valga para ellos esta actividad el 50% adicional y hasta podrían quedar descalificadas de la actividad a criterio del departamento de Actividades acorde a la gravedad de la situación.

**ACTIVIDAD SORPRESA (Podríamos ponerle otro nombre pero no queremos dar pistas):**

Esta actividad consistirá en una serie de juegos, pruebas y adivinanzas para las cuales no necesitan tener mayor información por el momento.

El día de la actividad, previa a la misma, se realizara una Reunión de Caciques para informarles, en detalle, en que consiste la actividad.





### **VIDEOCLIPS:**

Tu tribu recibirá hoy una foto de una situación determinada, en base a ella deberá armar un compilado de canciones, que dure entre 2 y 3 minutos, que cuente una historia en relación a la foto. El compilado deberá incluir, como mínimo, canciones de 5 ritmos musicales diferentes.

El día de los Video-Clips deberán realizar una puesta en escena al modo de musical, con representación de la letra y baile.

De esta actividad deben participar al menos 10 integrantes de la tribu.

Por lo menos un indio de la tribu deberá realizar playback.

También deberán confeccionar la escenografía para el videoclip en una tela de 4 metros de largo x 2 metros de alto y deberán colocar abrojo en la parte alta del dorso.

### **El día 28 de agosto a las 16:00hs deberán traer el compilado musical realizado por ustedes en un pen drive y la letra del mismo escrita en computadora.**

En los fogones nosotros nos ocuparemos de proporcionarles la música y los equipos de sonido para reproducirla, por lo que no es necesario que traigan CD'S ni equipos de música.-

#### **Puntos a evaluar:**

- Representación de la letra
- Playback
- Baile/Coreografía
- Vestuario (materiales, prolijidad)
- Escenografía (Construcción, prolijidad, belleza)

En esta actividad se permitirá el acceso sin costo a los padres y/o familiares que la quieran presenciar.

### **YINKANA:**

Consiste en la resolución de una serie de actividades combinadas entre preguntas y juegos de ingenio que deberán ser realizadas en un tiempo determinado, teniendo como centro de realización el gimnasio techado “Elefante” y el patio rojo del IVP (La Yinkana NO puede salir de dichos lugares).



Los puestos de esta actividad surgen de la cantidad de respuestas y presentaciones correctas. Cada pregunta/consigna tiene un puntaje que se suma y del total surge el puesto. En caso de empatar en un puesto se desempata por el horario de entrega final de las planillas. En una junta de caciques previa a la actividad, recibirán una lista de materiales que necesitarán traer para la resolución de la misma, dado que por cuestiones de seguridad, la misma será llevada a cabo en las instalaciones del IVP y la Parroquia San Pablo.

### **SEJU-MATCH:**

Consistirá en una serie de “x” cantidad de juegos encadenados (al estilo “caramelo en la harina”). Tu tribu deberá ir pasando cada uno de ellos, de acuerdo a una rotación establecida el día de la actividad. La SeJu Match se completa pasando por todos los juegos.

Esos juegos les serán informados en una Junta de Caciques previa a la actividad.

### **CARROZAS:**

Las carrozas son con tema libre y deben transportarse por tracción a sangre. (Es decir empujada por Uds.)

Deben ser más bajas que la altura de los cables de luz de la Ciudad de Turdera y tener como MÍNIMO OBLIGATORIO DOS METRO DE ALTO, y a elección, debe cumplir con una de las otras dos medidas mínimas de 2 metros en ancho o de largo.

Deberán ser acompañadas por toda la tribu portando un cartel a modo de estandarte con el número de la misma. Además los indios deberán disfrazarse y opcionalmente podrán preparar una canción acompañada por instrumentos no convencionales.

Si la carroza será destruida debe hacerse en sus casas, NO puede hacerse en la vía pública ni en zonas aledañas. Las tribus que no respeten esto tendrán descuentos de puntos desde 200 puntos en adelante, perderán la posibilidad de que valga para ellos esta actividad el 50% adicional y hasta podrían quedar descalificadas de la actividad a criterio del departamento de Actividades acorde a la gravedad de la situación.

### **Puntos a evaluar:**

- Construcción (Belleza, Materiales, Prolijidad, Terminaciones, que respete las medidas mínimas)
- Originalidad (Que sea una carroza que no se vea todos los años, por ejemplo: la virgen de la Seju, Un mundo, etc.)



- Que los Indios que acompañan estén disfrazados y la calidad de los mismos.-
- La relación entre la carroza y los disfraces de los indios.-
- La dificultad en la forma de la carroza (es decir que no sean cuadrados de paneles planos/rectos).-

**Esta actividad tiene un 50% de puntos más que el resto.**

*Junto al presente, se les hace entrega de un cronograma de toda la Seju, con sus horarios de inicio de cada actividad los cuales serán respetados, lo que significa que si no están y han sido llamados quedaran descalificados. Recuerden que en todas las formaciones de la mañana y en los altos en el camino como mínimo (se puede agregar alguna otra actividad) hay toma de lista. Se descuentan 5 puntos por cada ausencia. Ojo con esto! Por ejemplo hubo un año que una tribu perdió el Gran premio por el descuento de puntos por ausencias.*

*Es importante también que sepan, que para participar de las actividades al inicio de la Seju, Apertura, TODOS los indios sin excepción deben tener completa y firmada la planilla del Seguro, de lo contrario NO podrán participar de las mismas. . Actualmente hay fechas vigentes para llevar a cabo ésta diligencia que son informadas en el Grupo de Facebook de los caciques y en el de Seju Turdera Oficial.*

*El cronograma recibido, está sujeto a modificaciones, que sólo puede hacer el Gran Consejo y serán informadas fehacientemente en el caso de ocurrir.*

**Cualquier consulta sobre las actividades o el instructivo pueden escribirnos a: [actividades@sejuturdera.com.ar](mailto:actividades@sejuturdera.com.ar)**

**Recuerden que en NINGUNA de las actividades, se pueden realizar presentaciones OBSCENAS o que vayan en contra del mensaje de la Semana de la Juventud y su espíritu Cristiano. No se pueden tener conductas agresivas con nadie (otras tribus, gran consejo, terceros) ni propiciar peleas.**

**Cualquier tribu que incumpla estas reglas será automáticamente descalificada de la actividad y dependiendo de la gravedad puede ser descalificada de la Semana de la Juventud.**