

Tapati Guía y Scout 2019

Tapati es una fiesta tradicional celebrada en Rapa Nui que se realiza durante los 10 primeros días de febrero desde 1968.

En ella se realizan varias actividades que celebran la cultura Rapa Nui, dichas actividades involucran elementos como canto tradicional, competencias deportivas y un desfile con ropas tradicionales. En su fase final el Tapati Rapa Nui (Semana Rapa Nui) y en base a las diferentes competencias efectuadas elige un rey y una reina del Tapati.

El Tapati Guía y Scout por su parte adaptara las competencias efectuadas en la isla para que puedan ser llevadas a cabo en competencias **por equipos de acuerdo a cada unidad** y adaptadas a los diferentes rangos etarios que componen las unidades de los grupos, en detalle, Bandadas (niñas entre 7 y 11 años), Manada (niñas y niños entre 7 y 11 años), Compañía (niñas y jóvenes entre 11 y 15 años), Tropa (niños y jóvenes entre 11 y 15 años), Avanzada (jóvenes entre 15 y 17 años), Clan (jóvenes entre 17 y 21 años).

El Tapati Guía y Scout es una actividad abierta a todos los grupos scouts, guías o guías y scouts, no importando su filiación con una u otra institución scout de nivel nacional, o si fuesen independientes, pero si es organizado por grupos que pertenecen a la asociación de guías y scouts de Chile y por lo tanto utiliza su metodología de trabajo en la base de la actividad, siendo de vital importancia el compromiso con los valores entregados en la ley y promesa entregados por el fundador del movimiento Scout. De igual manera la invitación a participar es para todos los grupos, unidades o equipos que quieran vivir la competencia dentro del marco de la cultura Rapa Nui, y hacemos una especial invitación a todos los grupos, unidades y equipos que utilicen la misma dentro de su hilo conductor, sin embargo, No es una actividad excluyente sólo para los mismos, por lo que la invitación se extiende a todas las guías y los scouts.

Sistema de competencia y Premios

El Tapati Guía y Scout es una actividad netamente de competencia entre equipos, siendo estos los equipos permanentes de cada unidad, o en los casos de las unidades menores los equipos que corresponden de acuerdo a la estructura que necesite su programa en el ciclo en curso al momento de la actividad.

Las Bandadas competirán de esta manera en colonias donde se considera de acuerdo al método de la unidad que el número de niñas para una colonia es de seis, por lo tanto, si bien no es necesario que todas las colonias se conformen por seis niñas si se considerara este número para cada competición, en este sentido las colonias que no tengan seis integrantes deberán repetirse en las actividades hasta completar el número de participantes considerado. Esto se repetirá en cada una de las unidades, las manadas con sus seisenas también consideraran 6 integrantes por seisenas, las tropas y compañías con sus patrullas consideraran equipos de 8 participantes, así como las avanzadas con sus comunidades consideraran equipos de 6 participantes, al igual que los equipos de Clan que consideraran el mismo número de 6 participantes por equipo.

La competencia con los equipos de los otros grupos según su propio rango etario, es decir, las patrullas de tropa competirán sólo con otras patrullas de tropa, las manadas mixtas o no competirán sólo con otras seisenas de manada, y así sucesivamente las comunidades competirán sólo con otras de avanzada, los equipos de clan sólo competirán con otros caminantes, etc.

Al finalizar el Tapati el equipo que gane la mayoría de las competencias dentro de su rango etario recibirá un premio simbolizando su victoria, el premio será un “Ao” (Remo ceremonial que representa el prestigio y el poder) para cada equipo que gane en su rango etario. Este Ao será de mayor tamaño a la media de los Ao tradicionales con el fin que el Equipo ganador pueda utilizarlo de forma regular en formaciones, ceremonias y actividades como si fuese un tótem más.

Lugar, Horarios y Fechas

La actividad se efectuará en el Parque André Jarlán, ubicado en la comuna de Pedro Aguirre Cerda, cercano al metro del mismo nombre teniendo también locomoción local y troncal que pasa cerca del mismo parque, el horario será entre 10.45 y 17.00 hrs el sábado 16 de noviembre la fecha fue escogida en base a las actividades y a la fecha en que se efectuó el Tapati Guía y Scout en 2018.

Costo e Inscripciones

El costo de la actividad será de \$2000.- por participante lo que incluirá la insignia del evento y ayuda a cubrir el costo de los materiales para las actividades.

Las inscripciones se encuentran abiertas, para confirmar su participación el responsable de unidad deberá inscribir a cada uno de los equipos de su unidad de forma individual, indicando el número de participantes que tiene el equipo y los datos que se indican a continuación.

Nombre del responsable del equipo (Adulto), número de contacto del responsable (Adulto) (El número será incorporado en el grupo de whatsapp del evento), email del responsable del equipo (adulto), Nombre del equipo (Seisena, Colonia, Patrulla, Comunidad o Equipo), Rama a la que pertenece el equipo (Lobatos, Golondrinas, Guías, Scouts, Pioneros, Caminantes), Unidad (Nombre de la unidad, Ejemplo: Tropa Rapa Nui), Grupo (Nombre del Grupo Scout o Guía y Scout al que pertenece el equipo), Distrito (Nombre del distrito al que pertenece el grupo), Zona (Nombre de la zona en la que se encuentra el grupo)

Estos datos deben ser incorporados en el siguiente formulario en línea <https://forms.gle/xCK8EU5LbQSHQxxw7> junto con ello el comprobante de transferencia de dinero debe ser enviado al correo tapati@nuamana.com los pagos deben ser efectuados mediante transferencia electrónica a la siguiente cuenta.

Banco: Estado

Tipo de Cuenta: RUT (Cuenta Vista)

Número de Cuenta: 15356295

Nombre: Claudio Mateluna González

R.U.T.: 15.356.295-4

Email: tapati@nuamana.com

Actividades

De acuerdo a la experiencia del Tapati Guía y Scout 2018 y también con la expectativa de innovar, se seleccionaron sólo 3 actividades que serán repetidas para esta versión, ninguna de las actividades a continuación debe ser consideradas una sorpresa por parte de los participantes y si así lo estimase puede preparar a su unidad para las competencias.

De la misma manera queremos motivar a todos que los participantes que lleguen motivados por la cultura Rapa Nui y la competencia, por lo que los invitamos a que puedan llegar con un **Takona** realizado desde antes al lugar para que por toda la región se vea la importancia del pueblo Rapa Nui al menos por un día, **Takona** es la pintura corporal propia del pueblo Rapa Nui (no es necesario pintar todo el cuerpo, un lindo motivo Rapa Nui pintado en sus caras será muy agradecido)

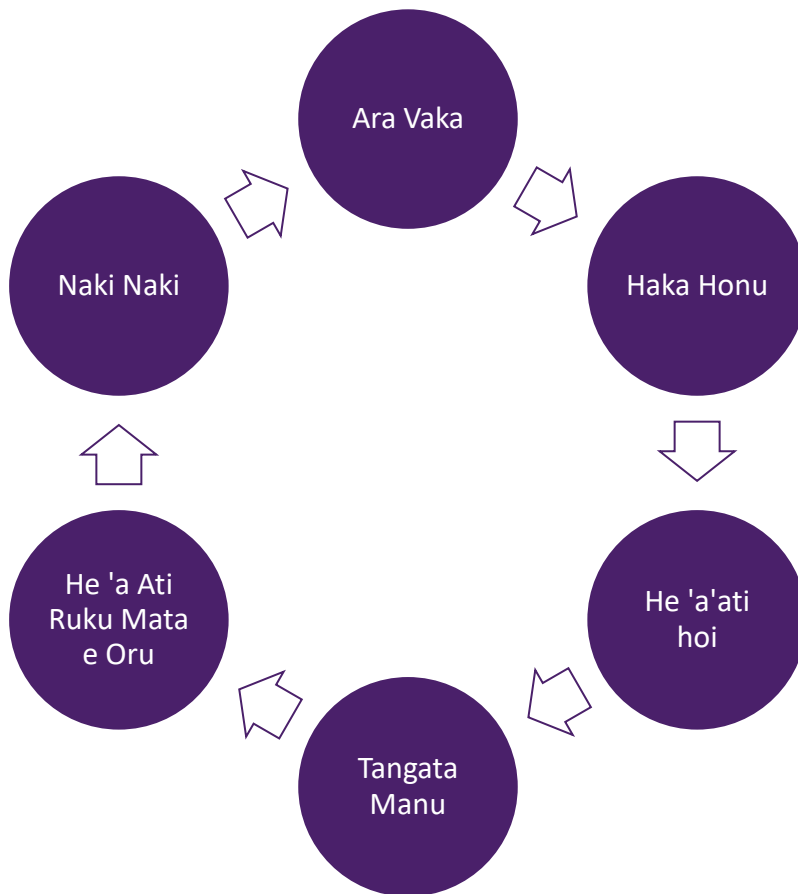
Las competencias que se efectuarán serán las siguientes, algunas de ellas consideran una competencia diferenciada con respecto a Manada y Bandada para que no efectúen acciones que los puedan dañar pero que de igual manera sean desafiantes, en las fichas de actividad más abajo se especifican los casos en los que corresponde y como se hará la modificación:

- **Ara Vaka** – Competencia que representara la llegada de los primeros habitantes a Rapa Nui
- **Haka Honu** - consiste en deslizarse sobre las olas sólo con el cuerpo, adoptando una peculiar postura que imita el modo en que las tortugas se acercan hasta la orilla
- **He 'a'ati hoi** – Competencia de carrera de Caballos.
- **Tangata Manu** – consiste en representar la antigua competencia de Tangata Manu simbólicamente y simulando el trayecto.
- **He 'a Ati Ruku Mata e Oru** – Representación de competencia de Caza Submarina con lanza tradicional.
- **Naki Naki** – Carnaval y caravana, un desfile con carros alegóricos contruidos por los competidores.

Sistema de operación

Las actividades se llevarán a cabo mediante un sistema modular donde irán rotando las unidades entre 6 módulos que contienen las competencias, cada actividad tiene una duración de 30 minutos y se considera a su vez un tiempo de traslado y/o margen de error de 15 minutos, excepto el traslado entre “Haka Honu” y “He 'a'ati hoi” que considera un traslado de 30 minutos para que se puedan cambiar ropa, también hay un tiempo de colación de 30 minutos.

Los puntos de inicio de cada unidad son los siguientes: Bandada > Ara Vaka / Manada > Haka Honu / Clan > He 'a'ati hoi / Avanzada > Tangata Manu / Compañía > He 'a Ati Ruku Mata e Oru / Tropa > Naki naki



Sistema de Evaluación y Puntaje

El sistema de puntaje será efectuado dentro de cada unidad, si consideramos que la competencia será entre los equipos de cada unidad, puede darse en muchos casos que ambas patrullas de una misma unidad y/o de un mismo grupo estén compitiendo por los primeros lugares dentro de su circuito, y es que, por ejemplo, todas las patrullas, de todas tropas, de todos los grupos, irán siempre compitiendo en el mismo ciclo de módulos. De esta manera también se utilizará un puntaje 0 a 15 para los primeros quince equipos que terminen la prueba, siendo entregados de la siguiente manera al primer lugar 15 puntos, al segundo lugar 14 puntos, al tercer lugar 13 puntos y así hasta llegar al número 15, todo equipo bajo el lugar número 15 no recibirá puntaje esto también con el fin de no incrementar demasiado las diferencias en puntaje y que dentro de lo posible mantenga la competencia interesante con la finalidad de que esta pueda ser remontada por los demás equipos.

Colaboración y Trabajo de Dirigentes y Guiadoras

Es importante señalar que el equipo organizador cuenta con poca gente por lo que necesitamos que cada dirigente de los grupos participantes se involucre en la actividad, ayude en la evaluación, control y desarrollo de cada modulo es por lo mismo que más abajo se explicara cada actividad en su ficha de actividad correspondiente. El Tapati Rapa Nui es una celebración también de hermandad, que este Tapati Guia y Scout sea una celebración de nuestra hermandad como grupos y como Scouts.

Contacto

Para mayor detalle de las actividades y/o del mismo Tapati puede consultar al Responsable de la coordinación Claudio Mateluna al fono (+ 56 9) 6689 6001 ya sea por whatsapp o telefónicamente; también puede efectuar sus consultas en el Instagram del Evento @tapati_scout, al evento pueden asistir tanto grupos, como unidades y/o equipos, existe una proyección para este año de 600 participantes al evento por favor considere esto e inscribese a la brevedad, una vez cancelado el costo del evento por persona se coordinara para entregar la insignia del evento, para puedan portarla en el uniforme durante el evento ya que se utilizara para que los asistentes puedan ingresar gratuitamente a los servicios higiénicos. (considere que se hará entrega a contar de finales de septiembre)

Cronograma

10.45 – Apertura y Presentaciones

11.30 – 1° Ciclo de Módulos

12.00 – Fin de Ciclo

12.15 – 2° Ciclo de Módulos

12.45 – Fin de Ciclo

13.00 – 3° Ciclo de Módulos

13.30 – Fin de Ciclo

13.45 – Colación

14.15 – Fin de Colación

14.30 – 4° Ciclo de Módulos

15.00 – Fin de Ciclo

15.15 – 5° Ciclo de Módulos

15.45 – Fin de Ciclo

16.00 – 6° Ciclo de Módulos

16.30 – Fin de Ciclo

16.45 – Cierre de Evento y Premiación

Fichas de Actividad

A continuación, se detallan cada una de las actividades que se efectuaran en el evento

Ficha N°	01	Unidad	Todas	Fecha	16 / 11 / 2019
Nombre	Ara Vaka				
Lugar	Campo Abierto	Duración	30 minutos	Responsable	Mata Ki Te Rangi

Materiales

- Cuerdas o tela para traslado de los navegantes
- Flotadores tubulares en caso de usar cuerdas
- Objetos para transportar

Objetivos

- Conocer y representar la leyenda del origen del asentamiento en Rapa Nui.
- Despliegue de fuerza y coordinación dentro de un equipo.
- Trabajo en equipo.

Descripción

Contexto.

Hotu Matua, el primer ariki o rey de Rapa Nui debió migrar desde la isla polinésica de Hiva, para salvar a su pueblo y perpetuar su cultura. Para encontrar el lugar más apto envió a siete exploradores a recorrer nuevos territorios. ([ver Enlace de referencia](#))

La actividad recrea la travesía de estos 7 expedicionarios a través de un desplazamiento con “canoas” humanas que recogerán símbolos de una tierra apta para vivir. Las canoas deberán ser arrastradas por el resto del equipo que no esté a bordo de la “canoa” Cada equipo realizara 7 viajes o tramos donde recogerán elementos símbolos del asentamiento en la isla y los llevarán a la zona Rapa Nui. La competencia culmina cuando el ultimo equipo completa la prueba.

Recomendaciones

Se sugiere que los materiales sean para el uso de las unidades intermedias o mayores y las unidades menores pueden realizar la travesía utilizando el entrelazamiento de las manos entre los integrantes del equipo para trasladar al explorador, es decir, tomados de las manos ir a buscar el objeto y retornar a la isla, así cada equipo realizaría el viaje 7 veces entre el punto A y el punto B

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad. Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuáles son los equipos que han terminado primero, entonces el primer equipo que se traslade completo al punto B tendrá la asignación de los 15 puntos, el segundo 14 y así sucesivamente.

Ficha N° 02

Unidad Todas

Fecha 16 / 11 / 2019

Nombre Haka Honu

Lugar Campo Abierto

Duración 30 minutos

Responsable Nua Mana

Materiales

- Bandas plásticas.
- Jabón o algo para hacer resbaladizo.
- Agua

Objetivos

- Representar una de las competencias del Tapati Rapa Nui.
- Trabajo en equipo

Descripción

Contexto.

El “Haka Honu” consiste en deslizarse sobre las olas sólo con el cuerpo, adoptando una peculiar postura que imita el modo en que las tortugas se acercan hasta la orilla. Es una competencia tradicional del Tapati y una precursora del más conocido deporte “Surf”.

Para representar este evento cada equipo deberá deslizarse por una manga plástica enjabonada de esta manera pasara cada uno de los participantes del equipo considerando como medición del equipo al participante que haya llegado más lejos en la manga, con ello pasaran todos los integrantes de cada equipo.

El sitio hasta donde el participante logro deslizarse será señalizado con una marca para luego dar paso al siguiente equipo

Recomendaciones

En caso de haber mal clima se utilizará algún elemento plástico para que los participantes se puedan deslizar y de esta manera evitar que se mojen por completo.

Para esta edición se considerará un aumento en la cantidad de bandas plásticas y así hacer el deslizamiento más rápido

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad. Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuál es el equipo que haya llegado más lejos y en orden de distancia se asignaran los lugares para el puntaje.

Ficha N°	03	Unidad	Todas	Fecha	16 / 11 / 2019
Nombre	He 'a'ati hoi				
Lugar	Campo Abierto	Duración	15 minutos	Responsable	Nua Mana

Materiales

- Sin Materiales

Objetivos

- Representar una de las competencias del Tapati Rapa Nui.
- Trabajo en equipo.

Descripción

Contexto.

El caballo como medio de transporte se convertido desde su llegada a la isla en un elemento vital, otrora relacionado con la tenencia del poder y la virilidad, El “He ‘a’ati hoi” consiste en una carrera de caballos sin montura, similar o igual a la carrera a la chilena, aunque vienen de contextos culturales diferentes.

Para representar este evento cada equipo deberá desplazar del punto A al punto B de forma completa y de acuerdo al máximo de participantes establecidos para cada sistema de equipos, para ello el primero del equipo correrá del punto A al punto B y de regreso, al regresar deberá tomar a caballo al segundo jugador y llevarlo al punto B, quedándose el primer jugador en el punto B, regresa el jugador 2 para tomar a caballo al siguiente jugador en la fila, el jugador 3 se subirá a caballo del jugador 3 y de esta manera se trasladaran al punto B, donde el Jugador 3 regresara para tomar al jugador 4, y así sucesivamente hasta completar el número de jugadores máximo establecido en el sistema de equipos de la unidad que compite.

Si un jugador se cae del caballo, puede volver a subir en el mismo punto en que cayo, pero una vez iniciado el traslado no puede detenerse hasta que se complete, por lo tanto no pueden irse caminando uno al lado del otro, ni tampoco cambiar el rol de Jinete y caballo, entre ellos o con otros miembros de su equipo, esto será considerado causal de eliminación, asignándoseles el menor puntaje posible en base a la cantidad de equipos compitiendo en el módulo, pudiendo incluso ser 0.

Recomendaciones

Hacer las recomendaciones a todos los equipos que se organicen de forma que los más fuertes trasladen a los más pesados, por lo que es positivo dejarles un pequeño tiempo para que se organicen de forma adecuada.

Entregue la información de la competencia solo a un representante por equipo para facilitar la comprensión de la información

Para **Unidades Menores** se hará una sola carrera la seisena o colonia, toda junta debe levantar a un solo jinete y hacer una carrera de carros, midiendo la competencia por la fortaleza del conjunto de participantes.

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad. Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuáles son los equipos que han terminado primero, entonces el primer equipo que se traslade completo al punto B tendrá la asignación de los 15 puntos, el segundo 14 y así sucesivamente.

Ficha N°	04	Unidad	Todas	Fecha	16 / 11 / 2019
Nombre	Tangata Manu				
Lugar	Campo Abierto	Duración	30 minutos	Responsable	Ka Ite Maunga

Materiales

- Huevos Duros
- Cartones Impermeabilizados y Sellados

Objetivos

- Recrear de forma simple la competencia de tangata manu (hombre pájaro)
- Desfogue de Energías
- Trabajo en Equipo

Descripción

Contexto Histórico, la competencia de Tangata Manu fue la forma del pueblo Rapa Nui para solucionar un conflicto bélico al interior de la isla, conflicto que se generó tras el fin del culto a los Moais que enfrente la cosmovisión del pueblo basado en el mana (poder místico) de los antepasados y el agotamiento de los recursos naturales que genero la construcción de los moais. tras años de conflicto para hacerse de los pocos recursos que quedaban la solución se dio mediante una competencia para obtener el primer huevo de Manutara del islote Motu Nui, para ganar la competencia los representantes de cada clan subían a Orongo en el volcán Rano Kau, debían bajar por el acantilado, nadar hasta Motu Nui y esperar allí hasta que anidaran los Manutara y saliera el primer huevo, nadar de regreso hasta el acantilado y escalar el acantilado hasta Orongo. Durante la competencia muchos Hopu Manu (Competidores elegidos mediante visiones) morían producto de la dificultad de la competencia enfrentados a los mismos competidores, además de los riesgos de caída o los tiburones en el trayecto.

Para representar la competencia se establecerán los mismos equipos que representarán a los Hopu Manu.

Bajaran el acantilado, para ello los participantes deberán llegar a un punto establecido con anterioridad pasando por debajo de las piernas de todo el equipo, así mismo el siguiente participante realizara la misma acción y así sucesivamente hasta llegar a la línea.

Nadaran hasta Motu Nui, para ello el equipo utilizara cartones forrados sobre las que podrán pisar, cada participante del equipo tendrá derecho a un cartón, para comenzar pondrá el primer participante su cartón en el suelo y lo pisara, el segundo participante pasara su cartón al primero, quien lo pondrá en el suelo, inmediatamente al lado del primer cartón, y lo pisara, así el primer cartón podrá ser utilizado por el segundo participante para pisarlo, así sucesivamente hasta que todo el equipo se encuentre sobre "el agua", después de ello el equipo se compactara para dejar un cartón libre y pasar el último cartón hacia adelante y poder avanzar un cartón a la vez de regreso al punto de origen. En caso de que un cartón se rompa este podrá ser remplazado por uno nuevo. Si un participante toca "El Agua" se considerará muerto o comido por tiburones, perdiendo el equipo también un cartón haciendo más lento el avance, de esta manera si el equipo queda con un sólo participante será eliminado al no poder avanzar. Al llegar al punto inicial se les entregara un huevo que no pueden perder o quebrar y regresaran de la misma manera hasta el acantilado.

Subir el acantilado, para representarlo los equipos regresaran nuevamente saltando por encima de sus compañeros hasta alcanzar la meta final, el primer equipo que regrese con el huevo intacto hasta Orongo será el ganador de la competencia.

Recomendaciones

Procure tener al menos un dirigente o guiadora para vigilar a cada equipo que atraviese correctamente cada meta y no cometa errores en cada fase, al mismo tiempo que cada dirigente debe tener hojas de oficio adicionales para reemplazarlas en caso que se rompan.

Procure que cada dirigente también sea un animador del equipo que les vaya entusiasmando en cada paso con su avance, esta es una competencia larga y difícil por lo que mantener el buen ánimo es de vital importancia.

Para **Unidades Menores** se reducirán en dos las vueltas, es decir, sólo representaran la bajada al acantilado, pasando por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar al punto B donde representaran sólo el nado de ida a Motu Nui, utilizando los cartones para ello como es descrito antes, con la llegada a Motu Nui se completa la competencia para las unidades menores y se entrega el puntaje a quienes corresponda.

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad.

Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuál es el equipo que cruza completo primero la línea final, serán eliminados y quedaran en el camino, asignándoseles el puntaje menor desde el último puesto de la competencia (pudiendo ser 0) los equipos que se considere por los dirigentes y guiadoras que hacen trampa.

Considérese **trampa** para esta actividad, ubicar los cartones separados unos de otros para avanzar más rápido, pisar el “agua” por cualquiera de los participantes, separarse más de un cuerpo para pasar por debajo o por encima de los demás. Los equipos que hicieran trampa serán eliminados en la medida que son descubierto por las guiadoras y dirigentes que dirigen el juego, siéndoles asignados el menor puntaje posible (pudiendo ser 0 si el número de equipos que compite es mayor a 15) en el mismo orden que son descubiertos siendo desleales y no dignos de confianza.

Ficha N° 05

Unidad Todas

Fecha 16 / 11 / 2019

Nombre He 'a Ati Ruku Mata e Oru

Lugar Campo Abierto

Duración 30 minutos

Responsable Mata Ki Te Rangi

Materiales

- Cuerdas
- Palos de Tarugos
- Bombitas de Agua/globos
- Cartulinas
- Plumones
- Tachuelas

Objetivos

- Representar una de las competencias del Tapati Rapa Nui.
- Potenciar la motricidad fina

Descripción

Contexto.

La pesca ha sido desde siempre una de las principales fuentes de alimentación del pueblo Rapa Nui, prueba de ello es por ejemplo el Mangai (anzuelo hecho de madera o hueso) que tiene gran relevancia en su sociedad siendo un símbolo de poder, de virilidad y que además se hereda entre generaciones.

Este juego o competencia, está basado en el he 'a' ati ruku mata e oru, que consiste en la caza submarina con lanza tradicional.

Se realizará por equipos, los participantes usarán una lanza para "cazar" los peces que serán representados por globos o bombitas de agua.

Cada pez tendrá un puntaje asignado y el equipo que reúna más puntaje será el ganador.

Para efectuar la prueba los equipos formaran un círculo alrededor del cardumen de peces y deberán ir girando en torno al cardumen como si se tratara de un barco en el que se encuentran, mientras van girando también deben procurar pescar la mayor cantidad de globos posible, cada globo tiene un puntaje dentro que será aleatorio.

Recomendaciones

Se debe poner atención en la manipulación de las "lanzas" para evitar accidentes, es por eso que se requiere de apoyo de más dirigentes en la actividad.

Para **Unidades Menores** la distancia de lanzamiento será menor al resto de las unidades ya que poseen menos fuerza para poder hacer los lanzamientos.

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad. Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuál es el equipo que haya obtenido más puntos con los peces que haya reventado para ello cada equipo debe ir con un dirigente o guiadora que vaya contando los puntos que van reventando.

Ficha N° 06

Unidad Todas

Fecha 16 / 11 / 2019

Nombre Naki Naki

Lugar Campo Abierto

Duración 30 minutos

Responsable Ka ite Maunga

Materiales

- coligue
- yute
- papel volantín

Objetivos

- trabajo en equipo.
- confianza.
- Estimular la creatividad.

Descripción

Contexto.

El naki naki o farándula se celebra el penúltimo día de la competencia donde a través de un desfile con carros alegóricos los clanes, invitan a los visitantes y turistas a disfrutar de la gran caravana.

Los miembros del equipo deberán construir un carro alegórico con coligues y yute, poniendo a prueba sus conocimientos en construcciones, además deberán decorarlo alusivo a nuestra gran isla, solo utilizando los materiales puestos a su disposición.

El equipo ganador será el primero que arme y cruce desde el punto A al punto B con un integrante sobre la estructura; en el caso de que el carro alegórico se desarme durante el trayecto, el equipo participante quedará automáticamente fuera de la competencia.

Recomendaciones

La evaluación de las **Unidades Menores** se hará de manera diferenciada, se pedirá el traslado del carro desde el punto A al punto B, pero sin el integrante sobre la estructura, para así cuidar la integridad de todos los participantes.

Evaluación

La evaluación será efectuada por cada equipo en una fecha posterior para hacer una retroalimentación a la actividad. Para la asignación de puntaje la evaluación será ver cuáles son los equipos que han terminado primero, entonces el primer equipo que se traslade completo al punto B tendrá la asignación de los 15 puntos, el segundo 14 y así sucesivamente.