

Zusammenfassung Tag der Alianzas 2022

Gritos

Zum Auftakt der Tage der Alianzas kommen alle Allianzen zusammen und präsentieren ihre *gritos de barra*. Diese gritos sollten möglichst kreativ sein und dienen der Ermutigung der Teilnehmer. Jede Alianza muss die Motivation an den Tag legen und den Wunsch zeigen, Spaß zu haben, teilzunehmen und zu gewinnen.

Gewinner*:

1. Nordische Länder
2. Polynesien
3. Griechisch-römische Antike
4. Ägypten
5. Lateinamerika
6. Japan

Haka

Der Haka ist ein alter Kriegstanz der Maori, der Gesang, Bewegung, Stimme und kraftvolle Gesten miteinander verbindet. Die Herausforderung besteht darin, etwas möglichst Ähnliches vorzustellen, um die anderen Alianzas in einer bestimmten Form einzuschüchtern.

Gewinner*:

1. Nordische Länder
2. Japan
3. Polynesien
4. Lateinamerika
5. Ägypten
6. Griechisch-römische Antike

Cheerleader

Cheerleading besteht aus einer Präsentation im „Cheerleader-Stil“, bei der die eigene Alianza angefeuert werden soll.

Gewinner*:

1. Polynesien
2. Nordische Länder
3. Griechisch-römische Antike
4. Japan
5. Lateinamerika
6. Ägypten

Nachahmung einer Lehrkraft

Diese Herausforderung besteht darin, eine Lehrkraft der Schule mit dessen vorheriger Erlaubnis zu imitieren. Die Nachahmung sollte die verschiedenen Merkmale der Lehrkraft aufgreifen und für sie typische Formulierungen enthalten. Die nachgeahmte Lehrkraft muss anhand der Imitation erkennbar sein und der Nachahmende muss sich als diese inszenieren.

Gewinner*:

1. Japan (Valentina Farías)
2. Ägypten (José Torres)
3. Griechisch-römische Antike (Miguel Almeida), Lateinamerika (Claudio Muñoz) und Nordische Länder (Antonio Lobos)
4. Polynesien (Maca Galdames)

Parodie

Diese Herausforderung besteht darin, eine Parodie eines Films zu erstellen, der in Zusammenhang mit der Thematik einer gegnerischen Alianza steht. In diesem Jahr waren es die Filme „Die Abenteuer von Peabody und Sherman“, „Ein Königreich für ein Lama“, „Pokemon“, „Ice Age“ und „Hercules“.

Gewinner*:

1. Lateinamerika
2. Nordische Länder
3. Polynesien
4. Ägypten
5. Griechisch-römische Antike

Mein Name ist

Bei dieser Herausforderung muss ein Mitglied der Alianza einen berühmten Sänger oder eine berühmte Sängerin imitieren, indem es ein Lied des betreffenden Sängers oder der Sängerin singt und sich als diese oder dieser inszeniert.

Gewinner*:

1. Nordische Länder (Amy Winehouse)
2. Polynesien (Ha*Ash)
3. Japan (Dua Lipa) und griechisch-römische Antike (Pailita und Cris Mj)
4. Ägypten (Pailita, Cris Mj und Aka420)
5. Lateinamerika (Jesse und Joy)

Liebeserklärung an die Schülervertretung oder das Komitee der Alianzas

Diese Herausforderung besteht darin, dass ein/e Teilnehmer/in der Alianza einem Vorstandmitglied der Schülervertretung oder des Komitees der Alianzas eine „Liebeserklärung“ macht. Diese Liebeserklärung sollte möglichst kreativ und humorvoll sein.

Gewinner:

1. Nordische Länder (Lucas Quaas)
2. Polynesien (Helena Jürgensen)
3. Griechisch-römische Antike (Matias Frederick)
4. Lateinamerika (Amalia Muñoz)
5. Ägypten (Tamara Sánchez)
6. Japan (Martina Kindermann)

Kaiser-Duo

Die Herausforderung des Kaiser-Duos ist eine der herrschaftlichen Herausforderungen. Die Teilnehmenden sind die Kaiserin und der Kaiser der jeweiligen Alianza. Beide müssen ein Lied im Duett aufführen. Die Kaiserin und der Kaiser müssen den Text des Liedes auswendig kennen und in der Lage sein, diese Liedinterpretation auf der Bühne zum Besten zu geben.

Gewinner*:

1. Polynesien (Esto Recién Empieza - Duki, Emilia)
2. Lateinamerika (Mamichula - Trueno, Nicki Nicole)
3. Japan (Bar - Tini, L-Gante)
4. Nordische Länder (Desde esa noche - Maluma, Thalia)

5. Griechisch-römische Antike (La Tortura - Shakira, Alejandro Sanz)
6. Ägypten (Fuiste Tú - Ricardo Arjona, Gaby Moreno)

Prinzen-Szene

Die Prinzen jeder Allianz müssen eine Szene aus einem Film, der im Zusammenhang mit ihrer Thematik steht, nachspielen.

Gewinner*:

1. Nordische Länder (Frozen)
2. Polynesien (Lilo & Stitch)
3. Ägypten (Die Abenteuer von Peabody und Sherman)
4. Griechisch-römische Antike (Herkules)
5. Lateinamerika (Rapunzel)
6. Japan

Der Bachelor

Die herrschaftliche Herausforderung der Könige besteht aus Fragen, mit denen festgestellt werden soll, wie gut sich die Könige und Königinnen der einzelnen Allianzas kennen. Dem König werden Fragen über die Königin gestellt und umgekehrt. Beide antworten, ohne die Antwort des anderen zu sehen, und wenn die Antworten übereinstimmen, erhalten sie Punkte.

Gewinner*:

1. Griechisch-römische Antike
2. Polynesien und nordische Länder
3. Lateinamerika
4. Japan
5. Ägypten

Videoclip

Diese Herausforderung besteht darin, einen Musikvideoclip so gut wie möglich zu imitieren. Dabei müssen Szenografie, Choreografie und Kostüme berücksichtigt werden.

Reihenfolge der Präsentation:

Donnerstag: Lateinamerika - I Want You Back - Victorious
Donnerstag - Polynesien - Judas - Lady Gaga

Donnerstag: Griechisch-römische Antike - Ser mejor - Violetta
Freitag: Nordische Länder - Baby One More Time - Britney Spears
Freitag: Japan - Watch Me - Bella Thorne, Zendaya
Freitag: Ägypten - Rain On Me - Ariana Grande. Lady Gaga

Blinder Picasso

Wir glauben, dass die Alianzas eine Möglichkeit sind, alle möglichen Fähigkeiten zu verbessern und zu fördern, weshalb wir nicht auf die Herausforderung im Bereich Kunst verzichten wollen. Die Teilnehmer mussten mit verbundenen Augen ein berühmtes Gemälde nachmalen. Die diesjährige Herausforderung war Edvard Munchs „Der Schrei“.

Gewinner*:

1. Polynesien
2. Ägypten
3. Japan
4. Nordische Länder
5. Lateinamerika
6. Griechisch-römische Antike

Tanz-Herausforderung

Auch die Disziplin Tanz war an den Tagen der Alianzas sehr präsent und unter der gleichen Dynamik wie beim „blinden Picasso“ führten wir den klassischen Maulwurfstanz auf. Dabei mussten die Teilnehmer eine Choreographie aus Just Dance auswendig lernen und ihn dann mit verbundenen Augen aufführen. Der zweite Teil der Herausforderung war der Baileton-Test, bei dem zwei Personen aus jeder Alianza ihre besten Tanzschritte und ihr Wissen über Musikgenres unter Beweis stellen mussten. Die Herausforderung bestand aus improvisiertem Tanzen zu Liedern verschiedener Musikrichtungen.

Gewinner „Maulwurfstanz“*:

1. Lateinamerika
2. Nordische Länder, Polynesien und Griechisch-römische Antike
3. Ägypten
4. Japan

Gewinner „Baileton“*:

1. Polynesien
2. Lateinamerika
3. Japan

4. Nordische Länder
5. Ägypten
6. Griechisch-römische Antike

El que se la sabe cante

Für Musikliebhaber haben wir das Quiz „El que se la sabe la cante“ veranstaltet. Aus jeder Generation trat jeweils ein Teilnehmer an, um an dieser Herausforderung teilzunehmen. Es wird ein Lied gespielt und wenn die Teilnehmer den Liedtext kennen, müssen sie zu dem Mikrofon rennen, um das Lied korrekt vorzutragen und zu zeigen, was sie draufhaben.

Wer wird Millionär?

Jeweils zwei Schüler aus jeder Allianz beantworten zusammen mit einer Lehrkraft Fragen der Allgemeinbildung. Die Teams haben 3 Joker (Hilfe aus dem Publikum, einen Telefonanruf und die Frage an einen anderen Teilnehmer weitergeben), die sie jederzeit während des Wettbewerbs einsetzen können.

Hahnenkampf

Jede Allianz tritt in einem Rap-Battle im FMS-Stil gegeneinander an.

Gewinner*:

1. Polynesien
2. Lateinamerika
3. Griechisch-römische Antike
4. Ägypten
5. Nordische Länder
6. Japan

Sportliche Herausforderungen

Dieses Jahr haben wir mehrere neue sportliche Herausforderungen eingeführt. Wir haben das gemischte Volleyballturnier wieder aufgenommen, und gleichzeitig auch neue Disziplinen wie den Weitsprung und das Gamer-Turnier hinzugefügt. Die gemischten Fußball- und Volleyballturniere fanden während der beiden Tage der Alianzas statt. Am Donnerstag fanden die Qualifikationsrunden statt, gefolgt von den Halbfinalspielen und dem Finale am Freitag. Das Gamer-Turnier bestand aus 1v1-Spielen in Clash Royal. Außerdem nahmen alle Generationen am Weitsprungwettbewerb teil, da jeweils ein Vertreter jeder Klasse der Alianza springen musste, und dann wurden die Werte aller Teilnehmer addiert.

Gewinner Fußball*:

1. Polynesien
2. Japan
3. Lateinamerika
4. Nordische Länder
5. Griechisch-römische Antike
6. Ägypten

Gewinner Volleyball*:

1. Lateinamerika
2. Polynesien
3. Griechisch-römische Antike
4. Nordische Länder
5. Ägypten
6. Japan

Gewinner Weitsprung*:

1. Nordische Länder
2. Griechisch-römische Antike
3. Japan
4. Polynesien
5. Lateinamerika
6. Ägypten

Gewinner Gamer-Turnier*:

1. Nordische Länder
2. Griechisch-römische Antike
3. Japan
4. Lateinamerika
5. Ägypten
6. Polynesien

(*) Die Gewinner der Herausforderungen können sich noch ändern, da die Frist für den Einspruch gegen die Testergebnisse verlängert wurde.