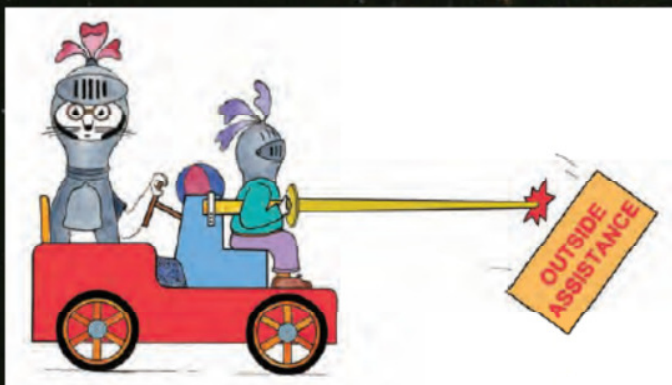
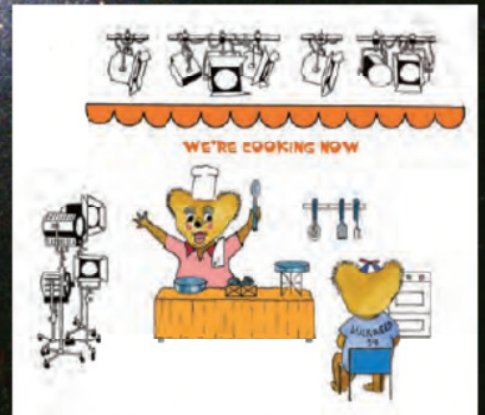


ODYSSEY OF THE MIND™

2017-18
Program Guide



2017 / 2018 Programmführer



"The world is but a canvas to our imaginations."
Henry David Thoreau

Herausgegeben durch Creative Competitions, Inc.
Übersetzung durch Odyssey of the Mind Deutschland e.V.
© Copyright 2016 - Creative Competitions, Inc.
Letzte Aktualisierung: Februar 2018

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	5
KAPITEL I	6
WILLKOMMEN BEI ODYSSEY OF THE MIND	6
WAS IST ODYSSEY OF THE MIND?	6
MACH DAS BESTE AUS DEINEM ODYSSEY OF THE MIND ERLEBNIS	7
COACHEN EINER ODYSSEY OF THE MIND MANNSCHAFT	7
WER KANN COACHEN?	8
ROLLE DES COACHES	8
LOSLEGEN	9
ERSTENS: INTERESSE WECKEN	9
ZWEITENS: EINE MANNSCHAFT BILDEN	9
DRITTENS: DIE ELTERN TREFFEN	10
VIERTENS: EINEN ZEITPLAN AUFSTELLEN	10
FÜNFTENS: DEINE MANNSCHAFT TRAINIEREN	11
TRAINIEREN DEINER MANNSCHAFT	11
TEAMWORK LEHREN	11
KREATIVITÄT LEHREN	12
KAPITEL II	15
ÜBER EURE MITGLIEDSCHAFT	15
TEILNEHMENDE SCHULEN	15
SONSTIGE EINRICHTUNGEN	15
ALTERSGRUPPEN	15
TEILNAHME DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER	16
KAPITEL III	16
AUFGABEN BEI ODYSSEY OF THE MIND	16
LANGZEITAUFGABEN	16
STIL DER LANGZEITAUFGABE	18
WERTUNG DES STILS	18
FESTLEGEN VON STILKATEGORIEN	18
ERLÄUTERUNGEN ZU DEN LANGZEITAUFGABEN ANFORDERN	20
DIE VORSTUFENAUFGABE	21
SPONTANAUFGABEN	21
WERTUNG DER SPONTANAUFGABE	22
ÜBEN VON SPONTANAUFGABEN	22
KAPITEL IV	24
AM WETTKAMPF TEILNEHMEN	24
AM WETTKAMPFTAG	24
WETTKAMPF-CHECKLISTE FÜR DIE LANGZEITAUFGABE	24
BESONDERE SITUATIONEN	25
WETTKAMPFWERTUNG	25
LANGZEITBEWERTUNG BEKOMMEN	25
FRAGEN ZUR BEWERTUNG	26

DER SPONTANWETTKAMPF	26
AUSZEICHNUNGEN	28
RANATRA FUSCA CREATIVITY AWARD	28
OMER'S AWARD	28
ODYSSEY OF THE MIND SPIRIT AWARD	29
KAPITEL V	29
REGELN DES PROGRAMMS	29
REGELN, DIE FÜR ALLE AUFGABEN GELTEN	29
KATEGORIEN VON STRAFPUNKTEN	36
POTENZIELLE GRÜNDE FÜR DISZIPLINARMAßNAHMEN	42
MÖGLICHE DISZIPLINARMAßNAHMEN	42
KAPITEL VI	44
GLOSSAR	44
SCHNELLZUGRIFF	47

Einleitung

Die Mission von Creative Competitions, Inc. ist es, Gelegenheiten zum Lösen von kreativen Aufgaben für jedermann zu schaffen, sowie originelles und divergentes Denken zu fördern. Mit Hilfe des Odyssey of the Mind Programms fördern wir Kreativität, indem wir Mannschaften herausfordern, divergente Aufgaben zu lösen, d.h. solche, mit mehr als einer Lösung. Durch das Arbeiten in Mannschaften lernen die Teilnehmer Teamarbeit, Wertschätzung und das Verständnis für andere, und dass eine Gruppe mehr Ideen produzieren kann als ein Einzelner. Sie entwickeln ein Gefühl der Selbstachtung und Respekt für andere durch vorbereitende Übungen wie Brainstorming und Rollenspiele. Obwohl das höchste Ziel der meisten Mannschaften die Aufführung ihrer Aufgabenlösung bei einem offiziellen Wettkampf ist, ist dies keine Bedingung für die Teilnahme. Der Zweck des Programms ist es, Schülern ein aufregendes Lernerlebnis zu verschaffen, das Herausforderung und Spaß verspricht.

Kapitel I

Willkommen bei Odyssey of the Mind

Willkommen bei Odyssey of the Mind (OotM), dem Programm zum kreativen Lösen von Aufgaben! Ob das nun Dein erste Begegnung mit OotM ist oder ob Du bereits ein erfahrener Coach bist, es ist in jedem Fall vorteilhaft, diesen Programmführer sehr gründlich durchzulesen. Er wird jedes Jahr aktualisiert. Beachte bitte alle Abschnitte sehr sorgfältig, besonders die mit den allgemeinen Regeln, denn diese gelten gleichermaßen für alle Mannschaften.

Was ist Odyssey of the Mind?

Odyssey of the Mind ist ein Wettbewerb zum kreativen Lösen von Aufgaben für Schüler jeder Altersstufe. Die Mitglieder einer Mannschaft wählen ein Langzeitaufgabe aus, erschaffen eine Lösung und präsentieren diese bei einem Wettkampf, bei dem sie gegen andere Mannschaften ihrer Altersgruppe, die die gleiche Aufgabe ausgewählt haben, antreten. Es gibt viele Einzelheiten des Programms, die in diesem Führer erklärt werden. Grundlegende Prinzipien für die Teilnahme aber sind:

- (1) Schüler arbeiten in Mannschaften mit bis zu sieben Mitgliedern unter der Anleitung eines erwachsenen Coaches.
- (2) Mannschaften erschaffen über einen Zeitraum von Wochen oder Monaten, ganz nach dem von Ihnen gewählten Tempo, Lösungen zu Langzeitaufgaben. Diese Lösungen müssen „Stil“-Komponenten beinhalten, die einzelne Aspekte der Lösungen besonders hervorheben und die später in diesem Programmführer beschrieben werden.
- (3) Mannschaften entwickeln alle Ideen für ihre Lösung allein und erledigen alle Arbeiten selbständig. Coaches dürfen die Mannschaften unterstützen, indem sie ihnen bestimmte Fertigkeiten beibringen und ihnen Wege aufzeigen, wie man eine Aufgabe angeht und wie man später die erarbeitete Lösung bewertet.
- (4) Mannschaften müssen die in der Beschreibung der gewählten Langzeitaufgabe angegebene Kostengrenze einhalten.
- (5) Mannschaften haben bei Wettkämpfen für die Aufführung ihrer Lösung der Langzeitaufgabe 8 Minuten Zeit.
- (6) Mannschaften werden hinsichtlich der Einhaltung der bei der Beschreibung der gewählten Langzeitaufgabe aufgeführten Anforderungen und hinsichtlich der dabei gezeigten Kreativität nach bestimmten Kriterien bewertet, die ebenfalls in der Beschreibung der Langzeitaufgabe genannt werden.
- (7) Beim Wettkampf erhält jede Mannschaft zusätzlich eine Spontanaufgabe, die sofort vor Ort gelöst werden muss.
- (8) Die Platzierung einer Mannschaft bei einem Wettbewerb ergibt sich aus einer Kombination aus der Bewertung ihrer Leistung beim Lösen der Langzeitaufgabe, der dabei verwendeten Stilkomponenten, sowie beim Lösen der Spontanaufgabe.
- (9) Beim Lösen von Aufgaben müssen die Mannschaften die allgemeinen Regeln in diesem Führer, die Regeln der jeweiligen Langzeitaufgabe und zusätzliche Erläuterungen beachten, die während des Jahres nach Bedarf speziell zu einzelnen Langzeitaufgaben veröffentlicht werden.
- (10) Die allgemeinen Regeln dieses Führers gelten grundsätzlich für alle Aufgaben. Spezielle Bestimmungen für einzelne Langzeitaufgaben haben Vorrang vor den allgemeinen Regeln; Aufgabenerläuterungen für einzelne Langzeitaufgaben, die

während des Jahres veröffentlicht werden, haben Vorrang sowohl vor den allgemeinen Regeln als auch vor den speziellen Bestimmungen für die entsprechende Langzeitaufgabe.

Mach das Beste aus deinem Odyssey of the Mind Erlebnis

Das Programm von Odyssey of the Mind basiert auf der Prämisse, dass Kreativität erlernt werden kann. Fällt Dir jemand ein, auf den eine der folgenden Beschreibungen passt

- der talentierte Schüler, der „von Natur aus“ kreativ ist;
- der Schüler, dessen Talente gefördert werden müssen;
- der Schüler, der von sich nicht glaubt, dass er kreativ ist, aber sich als „verschieden“ von Seinesgleichen betrachtet;
- oder der Schüler mit verborgenem Potential, aber keinem Ventil, es herauszulassen?

Odyssey of the Mind bietet dieses Ventil in einer Umgebung, in der fast jeder Typ von Schüler Erfolg haben kann.

Du als Coach kannst dafür sorgen, dass Deine Mannschaft den besten Nutzen aus der Teilnahme an Odyssey of the Mind zieht. Du wirst in den folgenden Kapiteln viele Übungen finden, die Dir helfen werden, Fähigkeiten zum kritischen Denken und zum kreativen Lösen von Aufgaben zu vermitteln. Das Programm kann aber viel mehr, als nur den Schülern das Denken beizubringen: es vertieft das in Unterrichtsstunden Gelernte und erlaubt es Schülern, das Gelernte in unterschiedlichen Situationen anzuwenden. In dieser Zeit der Haushaltskürzungen in künstlerischen und anderen wichtigen Bereichen können Schüler weiterhin Kunst, Musik, kreatives Schreiben, Schauspielen und einfach alles, woran sie sonst noch interessiert sind, erlernen, indem sie diese Gebiete in ihre Lösung der Langzeitaufgabe einbeziehen.

Es ist wichtig, dass Coaches sich des Reichtums an Chancen bewusst sind, die mit dem Coachen einer Mannschaft einhergehen. Die Zeit, die Du mit den Schülern verbringst, wird in deren Leben eine große Bereicherung darstellen. Die Mannschaft wird mehr bei der Teilnahme an Odyssey of the Mind lernen, als sie sich vorgestellt hat – und sie wird sich an die tolle Zeit erinnern, die sie dabei hatte. Und Du, der Coach, bist derjenige, der dies alles möglich macht.

Viel Erfolg und Glückwunsch, dass Du ein Coach geworden bist!



Coachen einer Odyssey of the Mind Mannschaft

Bei Odyssey of the Mind spielt der Coach eine zwar begrenzte, aber sehr wichtige Rolle. Jede Mannschaft bei Odyssey of the Mind muss mindestens einen Erwachsenen (18 Jahre oder älter) als ihren Haupt-Coach registriert haben. Einen Assistenzcoach zu haben, hilft, die Belastungen für den Einzelnen zu verringern. OotM ernennt keine Coaches. Der Coach einer Mannschaft wird von der jeweiligen Mitglieds-Organisation bestimmt.

Wer kann coachen?

Coaches kommen aus allen Berufen und aus allen Lebensbereichen. Obwohl eine Mannschaft die Unterstützung einer Mitgliederschule oder -Organisation haben muss, müssen die Coaches nicht unbedingt Lehrer sein. Häufig weckt die Teilnahme eines Schülers am Programm das Interesse der Eltern. Des Öfteren starten Eltern das Odyssey of the Mind Programm an der Schule ihres Kindes und nutzen die Rolle als Coach, um an der Entwicklung ihres Kindes teilzuhaben.

Rolle des Coaches

Coaches müssen daran denken, dass Odyssey of the Mind für Schüler eine Aktivität „zum Anfassen“ ist, aber „Hände-weg“ für Erwachsene bedeutet. Es ist wichtig, dass Mannschaften ihre Lösungen ohne die Hilfe von Außenstehenden erschaffen. Es hat dabei durchaus seinen Wert, Mannschaften sowohl den Erfolg wie auch manchmal den Misserfolg ihrer Bemühungen ernten zu lassen, besonders wenn man unter dem Erreichten nicht nur das Ergebnis, sondern auch die auf dem Weg dorthin erbrachten Leistungen versteht. Du, der Coach, wirst die Mannschaft anleiten und ermutigen und den Mannschaftsmitgliedern beibringen, Lösungswege auszukundschaften, Anderen zuzuhören, aus Fehlern zu lernen und Lösungen angemessen zu bewerten. Dabei darfst Du ihnen aber keine Ideen liefern oder die Aufgabe für sie lösen. Du wirst erstaunt sein, was Kinder allein erreichen können und am Ende wirst Du stolz darauf sein, dass sie es selbst geschafft haben. Und die Schüler werden über sich selbst staunen und Selbstvertrauen aus dem Wissen ziehen, dass sie es selbst geschafft haben.

Als Coach wirst Du die Schüler beaufsichtigen und Dich um die Logistik kümmern, z. B. Treffen planen, sicherstellen, dass Formulare ordnungsgemäß ausgefüllt werden, die Mannschaft zum Wettkampf bringen, ihr beibringen, wie Meinungsverschiedenheiten zu lösen sind, usw. Du bist unter Umständen dafür zuständig, Mannschaftsmitglieder anzuwerben und auszuwählen. Du wirst dafür sorgen, dass die Mannschaft die Regeln der von ihr ausgewählten Langzeitaufgabe versteht, und Du wirst Brainstorming-Sitzungen und das Üben von Spontanaufgaben beaufsichtigen. Wenn Mannschaftsmitglieder eine Idee haben, wirst Du dafür sorgen, dass sie die Fertigkeiten erlernen, die zur Umsetzung der Idee benötigt werden. Du wirst der Mannschaft moralische Unterstützung geben.

Und ... wenn etwas schief geht, wird die Mannschaft möglicherweise auf Deine Anleitung angewiesen sein, wie man Dinge in Ordnung bringt, allerdings ohne dass Du die Probleme für die Mannschaft aus der Welt schaffst. Lies Dir die Langzeitaufgabe und die dazugehörigen Aufgabenerläuterungen immer wieder mal durch. Und stelle sicher, dass auch die Mannschaft dies tut und versteht, was genau beim Wettbewerb bewertet wird.

Loslegen

Manchmal finden sich Schüler zu einer Mannschaft zusammen und suchen sich dann einen Erwachsenen als Coach. Bist hingegen Du ein Coach, der eine Mannschaft zusammenzustellen möchte, dann gibt es mehrere Wege, dies zu tun.

Erstens: Interesse wecken

Stelle sicher, dass Du mit den aktuellen Langzeitaufgaben vertraut bist, so dass Du deren Inhalt den Schülern präsentieren kannst. Vervielfältige die Kurzfassungen, die Du bereits erhalten hast oder unter www.odysseyofthemind.de finden kannst, und teile diese aus.

Bitte Lehrer, Schuldirektoren und/oder Elterngruppen um Hilfe, Schüler zu finden, die kreative Denker sind, die beim Mitmachen in einer Mannschaft Spaß haben könnten und/oder die von handwerklichen Erfahrungen profitieren könnten. Du könntest Odyssey of the Mind auch bei Schülerversammlungen vorstellen und Interessierte bitten, sich in Teilnehmerlisten einzutragen

Ein anderer Weg, Interesse an Odyssey of the Mind zu wecken, ist es, Lehrer zu bitten, beim Unterricht Material von Odyssey of the Mind zu verwenden. Das würde vielen Schülern die Wege zum kreativen Lösen von Aufgaben näherbringen und neue Lernmethoden in den Unterricht einführen. Übungsmaterialien, die Odyssey of the Mind Deutschland e.V. auf Anfrage bereit hält und die auch bei www.odysseyofthemind.de heruntergeladen werden können, sind dafür sehr gut geeignet.

Zweitens: Eine Mannschaft bilden

Letztendlich wird zwar die Mitgliedschaft bei Odyssey of the Mind durch die Leitung der Schule oder Organisation geregelt, jedoch ist der Coach bei der Zusammenstellung der Mannschaft für die Auswahl der am besten geeigneten Schüler unter Beachtung der Vorgaben der Leitung der Schule oder der Organisation verantwortlich. Es ist wichtig zu erkennen, dass alle Schüler durch Odyssey of the Mind profitieren können und dass bisherige Leistungen im Unterricht nicht unbedingt in einer direkten Beziehung zum späteren Erfolg beim Programm stehen.

Viele Schüler haben hoch entwickelte Fähigkeiten zum kreativen Lösen von Aufgaben, haben aber nicht die Möglichkeit, diese Fähigkeiten im Unterricht anzuwenden. Die Teilnahme an Odyssey of the Mind beseitigt Furcht und Selbstzweifel, die Schüler oftmals daran hindern, sich im Unterricht stärker einzubringen. Schüler, die im Unterricht keine großen Leistungen vollbringen, entdecken oftmals durch das Lösen von Aufgaben bei Odyssey of the Mind, wie das im Unterricht erworbene Wissen in vielen alltäglichen Situationen angewendet werden kann, und bringen sich im Ergebnis dann auch stärker in den Unterricht ein.

Es ist eine gute Idee, Schüler mit unterschiedlichen Fertigkeiten und Fähigkeiten einzubeziehen, damit die Mannschaft aus einer breiten Talentbasis schöpfen kann. Dies hilft bei der Entwicklung von Teamwork, da die Mitglieder lernen werden, die Fähigkeiten Anderer anzuerkennen und zu schätzen.

Egal ob Du versuchst, nur Interesse am Programm zu wecken, oder bereits aus einer Reihe interessierter Schülern eine Mannschaft zusammenzustellen, hier sind einige Empfehlungen:

- Führe einen „Kreativitäts-Wettbewerb“ durch, bei dem die Kandidaten mit Aufgaben konfrontiert werden, die kreatives Denken erfordern. Wem das kreative Lösen von

- Aufgaben Spaß macht, wird auch bei Odyssey of the Mind viel Freude haben.
- Steuere die Zusammensetzung jeder Mannschaft so, dass Schülern mit unterschiedlichen Begabungen dabei sind — z.B. ein Künstler, ein Musiker, ein Computerexperte, ein Dichter — je nach Beschaffenheit der Aufgabe.
- Gewinne so viele Schüler wie möglich und erlaube ihnen, ihre eigenen Mannschaften zu bilden. Soll nur eine Mannschaft die Schule vertreten, dann lass - wenn die Zeit der Wettkämpfe naht – alle Mannschaften gegeneinander antreten. Die beste Mannschaft vertritt dann die Schule. Da die Zahl der am Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften je Schule aber grundsätzlich unbegrenzt ist, dürfen selbstverständlich auch alle Mannschaften zum Wettkampf bei Odyssey of the Mind Deutschland e.V. antreten.

Drittens: Die Eltern treffen

Es ist stets eine gute Idee, am Anfang ein Treffen mit den Mannschaftsmitgliedern und ihren Eltern zu veranstalten. Höchstwahrscheinlich werden die Eltern die Teilnahme ihres Kindes am Programm unterstützen und helfen wollen. Gerade deshalb ist es jedoch sehr wichtig, den Eltern auch die Grenzen der erlaubten Hilfe aufzuzeigen. Erkläre die Regeln über die „Hilfe von außerhalb“. Betone, dass die Kinder nur dann den vollen Nutzen aus dem kreativen Lösen von Aufgaben ziehen können, wenn sie ihre Lösungen eigenständig erschaffen.

Eltern müssen wissen, welche Anforderungen bezüglich Geld, Zeit, Transport usw. an sie gestellt werden. Finde heraus, welche Tage und Zeiten aus Sicht der Familien am besten geeignet sind, und erarbeite dementsprechend einen Übungszeitplan. Stelle sicher, dass die Eltern über die Wettkampftermine im Voraus informiert sind, damit sie keine anderen Aktivitäten planen, die mit diesen Terminen in Konflikt kommen könnten.

Die Eltern kennenzulernen ist ein guter Weg, um diejenigen Ressourcen, Fertigkeiten und Einrichtungen in Erfahrung zu bringen, die die Eltern zur Verfügung stellen können. Eltern sind möglicherweise bereit, den Mannschaftsmitgliedern Fähigkeiten zu vermitteln, die diese für die Ausführung ihrer Aufgabenlösung benötigen — Tischlern, Nähen, Tanzen etc. Eltern können auch grundlegende Informationen zu Themen wie technische Anwendungen und wissenschaftliche Grundlagen vermitteln und sie sind geeignet zur Anwerbung als Offizielle, z.B. Wettkampfrichter, Wettkampfassistent, Ansager usw.

Um aufzuzeigen, womit sich ihre Kinder beschäftigen werden und um „das Eis zu brechen“ kannst Du die Eltern während eines der ersten Treffen selbst eine manuelle Spontanaufgabe lösen lassen.

Viertens: Einen Zeitplan aufstellen

Nachdem Du Dich mit den Eltern getroffen und besprochen hast, welche zeitlichen Zwänge bestehen und was die Eltern beizutragen bereit sind, stelle einen Zeitplan für die Treffen der Mannschaft auf und halte Dich so gut wie möglich daran, bis der Tag des Wettkampfes gekommen ist. Vielleicht könnt ihr euch immer an einem bestimmten Wochentag und zusätzlich immer für ein paar Stunden am Samstagmorgen treffen. Rückt der Wettkampftag näher, dann wirst Du vermutlich versuchen, die Zahl der Treffen noch zu erhöhen. Versuche aber immer sicherzustellen, dass eure Treffen nicht mit anderen schulischen Aktivitäten der Mannschaftsmitglieder kollidieren.

Könnt ihr nur einmal wöchentlich als Mannschaft zusammenkommen, dann mach daraus eine Planungssitzung, bei der alle Mannschaftsmitglieder Beiträge zur Lösung der

Langzeitaufgabe einbringen, und übertrage dann den einzelnen Mannschaftsmitgliedern Aufgaben, an denen sie zu Hause arbeiten können. Stelle dabei sicher, dass jedes Mannschaftsmitglied gleich viel Verantwortung trägt. Zum Beispiel könnte ein Mannschaftsmitglied eine Szene eines Stückes schreiben und ein anderes Mannschaftsmitglied eine andere Szene. Ein Mannschaftsmitglied könnte ein Kostüm anfertigen, ein anderes ein Requisit zusammenbauen und wieder ein anderes könnte sich ein Lied ausdenken.

Fünftens: Deine Mannschaft trainieren

Wenn Du die logistischen Dinge geregelt hast, wird es Zeit damit anzufangen zu üben, worum es bei Odyssey of the Mind im Wesentlichen geht: Die Schüler, die gemeinsam in Mannschaften antreten, müssen lernen, wie man zusammenarbeitet. Und sie müssen ihre Kreativität zum Lösen von Aufgaben nutzen, also bring ihnen kreatives Denken bei.

Der folgende Abschnitt bietet einen Überblick über Methoden zur Förderung der Zusammenarbeit und des kreativen Denkens, die Du bei den Treffen Deiner Mannschaft und bei Übungen einsetzen solltest.

Trainieren Deiner Mannschaft

Ein wichtiger Nutzen von Odyssey of the Mind besteht darin, dass Schüler lernen, mit anderen zusammenzuarbeiten. Um deren Kreativität zu fördern, wird talentierten Personen oftmals der Freiraum gegeben, „ihr eigenes Ding“ zu machen. Es kann sein, dass sie sich dadurch daran gewöhnt haben, dass ihre Ideen allgemein anerkannt werden. Jetzt aber müssen sie genauso auch die Ideen ihrer Mannschaftskameraden berücksichtigen. Es ist ganz normal, dass eine neue Mannschaft Zeit braucht, um sich zu einer zusammenhängenden Gruppe zu entwickeln. Unter Umständen musst Du dabei helfen. Letztendlich wirst Du dabei feststellen, dass Mannschaftskameraden lebenslange Freundschaften schließen und tiefen gegenseitigen Respekt für die Talente des Anderen entwickeln.

Teamwork lehren

Es liegt in der Verantwortung des Coaches, die Mannschaft zu einer Einheit zu formen und dabei sicherzustellen, dass jedes Mannschaftsmitglied einen vergleichbar zur Lösung der Langzeitaufgabe beiträgt. Jede Meinung zählt, deshalb musst Du verhindern, dass ein oder zwei Mannschaftsmitglieder ein Treffen „beherrschen“. Sollte so etwas geschehen, dann wäre es Deine Aufgabe, auch die Ideen der anderen Schüler ans Tageslicht zu befördern. Es kann passieren, dass Mannschaftsmitglieder sich nicht auf eine Lösung einigen können und anfangs gegeneinander arbeiten. Vielleicht musst Du dann derjenige sein, der den Prozess der Konsensbildung einleitet. Mit der Zeit werden die Verhaltensweisen, die Du den Schülern beibringst, für diese ganz normal werden. Hier sind ein paar Vorschläge, wie man Fairness und Gleichberechtigung aller Mannschaftsmitglieder fördern kann:

- Lass das Amt des Mannschaftskapitäns reihum wechseln und übertrage auch die Leitung der Treffen reihum den einzelnen Mannschaftsmitgliedern.
- Sorge dafür, dass die Mannschaftsmitglieder bei Meinungsverschiedenheiten, die den Fortschritt behindern, zu einer Einigung kommen. Die Mannschaftsmitglieder sollten dabei alle Pro- und Contra-Argumente zum Streitthema auflisten, um einen Überblick zu erhalten. Sollte kein Konsens erreichbar sein, dann lass die Mannschaft

- geheim abstimmen.
- Setze Treffen an, bei denen die Mannschaft an nur einem Teilbereich der Lösung arbeitet. Auf diese Weise werden alle Mannschaftsmitglieder in einem gewissen Ausmaß zu den unterschiedlichen Teilen der Aufgabenlösung beitragen.
- Bilde Untergruppen für einzelne, von der Mannschaft festgelegte Teilbereiche (z. B. für Kunstwerke, Kostüme), wobei jedes Mannschaftsmitglied einer dieser Gruppen vorsteht. Dies wird helfen, Führungsqualitäten zu entwickeln.

Kreativität lehren

Coaches müssen ihre Mannschaft auf die drei Komponenten des Wettkampfes vorbereiten: Langzeit, Stil und Spontan. (Mehr dazu später.) Viele Mannschaften werden selbständig an der Erarbeitung ihrer Langzeitlösung arbeiten, brauchen aber Unterstützung bei der Entwicklung kreativer Denkfähigkeiten oder beim Üben des Lösens von Spontanaufgaben.

Um die Mannschaftsmitglieder auf die mentalen Belastungen eines Wettkampfes vorzubereiten, sollte das Training Übungen enthalten, die auf grundlegenden Prinzipien zum Erlernen von Kreativität basieren. Der Coach kann helfen, Selbstbewusstsein zu schaffen und das Denken abseits ausgetretener Pfade durch Brainstorming-Sitzungen und Übungen zu verbessern, die das Umformulieren von Aufgaben, das Loslösen von traditionellen Verwendungsmethoden von Gegenständen, das Überwinden starrer Denkstrukturen und Rollenspiel beinhalten.

Über solche Übungen hinaus sollte der Coach den Mannschaftsmitgliedern Disziplin sowie Management- und Organisationsfähigkeiten vermitteln. Häufig ist es leicht, Ideen zum Lösen einer Aufgabe zu finden. Dann aber einen Lösungsweg auszuwählen und diesen in die Praxis umzusetzen, das erweist sich oft als wesentlich schwieriger. Es folgen Übungen, die beim Aufbau von kreativen Denkfähigkeiten helfen sollen.

Brainstorming

Bei dem Versuch, eine Aufgabe zu lösen, bauen viele Menschen eine geistige Blockade auf. Das mag ein Ergebnis „zu angestregten Denkens“ sein. Später aber, ohne bewusste Anstrengung, fällt ihnen eine Lösung ein. Ein möglicher Weg, die geistige Blockade beim Prozess der Aufgabenlösung zu überwinden, ist es, eine Brainstorming-Sitzung abzuhalten.

Der Zweck des Brainstormings ist es, so viele Ideen wie möglich hervorzubringen. Umso mehr unterschiedliche Ideen zur Auswahl vorliegen, desto größer ist die Chance, eine zu finden, die zum Erfolg führt. Beim Brainstorming werden Ideen schnell entwickelt, was den Einzelnen daran hindert, sich lange damit aufzuhalten darüber nachzugrübeln, warum eine Idee vielleicht nicht funktionieren könnte. Die Bewertung der Ideen folgt in einem späteren Stadium. Coaches sollten die Schüler lehren, wie man solche Brainstorming-Sitzungen abhält, und sie können als Moderatoren dieser Sitzungen dienen. Nachfolgend einige zu beachtende Leitlinien:

- (1) **Erlaube keine Kritik.** Manche Menschen fangen an, an sich selbst zu zweifeln, wenn sie fühlen, dass sie kritisiert werden könnten, was sie dann davon abhält, überhaupt Ideen zu äußern. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass Ideen in diesem Stadium nicht bewertet werden. Nenne Beispiele für „verrückte Ideen“, die erfolgreich waren, wie zum Beispiel die, auf dem Mond zu laufen.
- (2) **Ermutige zu ausgefallenen Ideen.** Das führt oft dazu, dass Mannschaftsmitglieder über die üblichen Denkmuster hinausgehen.

- (3) **Ermutige dazu, an Ideen Anderer anzuknüpfen.** Oft führt eine Idee zu einer weiteren, die noch besser ist.
- (4) **Werte die Ideen erst am Ende der Veranstaltung aus,** oder ein oder zwei Tage später. Sortiere dabei diejenigen Ideen aus, die nicht realisierbar sind.

Vermittle der Mannschaft den Unterschied zwischen konstruktiver und demotivierender Kritik und betone, dass Mannschaftsmitglieder die Ideen der anderen allenfalls konstruktiv kritisieren sollen. Bitte sie, anstatt einfach zu sagen, dass ihnen eine Idee nicht gefällt, darzulegen warum dies so ist. Und bitte sie, zugleich Vorschläge zu unterbreiten, wie man die Idee verbessern kann. Und am wichtigsten: mach der Mannschaft klar, dass Brainstorming zwar produktiv sein soll, aber auch Spaß machen muss. Erwähne sie daran, dass Entscheidungen zu diesem Zeitpunkt nicht unbedingt endgültig sein müssen; Ideenfindung ist ein fortdauernder Prozess.

Neben dem Coach als Moderator sollte jede Mannschaft einen Diskussionsleiter auswählen. Kommen kaum noch neue Ideen, sollte der Diskussionsleiter – oder falls notwendig der Moderator – neue Ideen herauslocken, indem er „Was wäre wenn“ - Fragen wie die folgenden stellt:

- „Wenn wir andere Materialien verwenden, was könnten wir dann ...?“
- „Was würde passieren, wenn wir die Form verändern?“
- „Wie könnten wir es umbauen, damit es sich schneller bewegt?“
- „Wie können wir es kleiner, leichter, etc. machen?“

Ein Mannschaftsmitglied sollte die Schriftführung in der Sitzung übernehmen und alle Ideen und nützlichen Kommentare aufschreiben. Die Mannschaftsmitglieder sollten sich in den verschiedenen Rollen abwechseln.

Umformulierung der Aufgabe

Wie eine Aufgabe formuliert ist, hat oft großen Einfluss darauf, wie sie später gelöst wird. Im Wesentlichen gibt es zwei Arten von Aufgaben: analytische und divergente. Eine analytische Aufgabe ist von Natur aus konvergent; sie hat nur eine richtige Lösung. Divergente Aufgaben hingegen erlauben viele mögliche Lösungen.

Viele Aufgaben können unterschiedlich formuliert werden, so dass sie zu kreativen Antworten entweder ermutigen oder aber davon abhalten. Ein gemeinsamer Wesenszug kreativer Persönlichkeiten ist ihre Fähigkeit, eine Aufgabe anders zu formulieren, ohne dabei ihren Wesensgehalt zu verändern. Nehmen wir zum Beispiel die Aufgaben „Entwerft eine neue Zahnbürste“. Für die meisten Leute wäre die offensichtliche Lösung eine Variation des üblichen Utensils mit einem Handgriff an dem einem und Borsten am anderen Ende. Wenn Du die Aufgabe in „findet einen besseren Weg, Zähne zu säubern“ umformulierst, werden die kreativeren Personen über das naheliegende Konzept einer typischen Zahnbürste hinausgehen. Eine Brainstorming-Sitzung kann dabei helfen, viele unterschiedliche Lösungen zu finden. Coaches sollten die Mannschaftsmitglieder darin trainieren, die ihnen gestellten Aufgaben umzuformulieren, und diese Herangehensweise immer wieder anstoßen und fördern.

Du solltest aber bei der Umformulierung von Aufgaben sorgsam vorgehen und sicherstellen, dass sie sich dabei im Kern nicht verändert oder abweichend interpretiert werden. Wenn Du zum Beispiel einer Mannschaft aufgibst: „Entwerft einen Baseball-Handschuh“, dann entsteht im Kopf meistens das Bild oder das Lösungskonzept eines typischen Feldhandschuhs, der Fanghandschuh eines Fängers, bzw. ein Handschuh mit zwei oder drei Fingern und einem großen Gewebe. Die Aufgabe könnte umformuliert werden in „Denkt über verschiedene Wege nach, einen Baseball zu fangen“, was

Kreativität anregt und eine Vielzahl nützlicher Lösungen zulässt. Wird die Aufgabe hingegen umformuliert in „Entwerft einen neuen Handschuh“, dann wird das zu Vorschlägen führen, die nicht mehr der Lösung der eigentlichen Aufgabe dienen, einen Baseball zu fangen.

Loslösen von traditionellen Funktionen von Gegenständen

Das Loslösen von traditionellen Funktionen von Gegenständen bedeutet davon auszugehen, dass ein Gegenstand nicht ausschließlich nur die Funktion ausüben kann, für die er entworfen wurde. Die Tendenz, einem Gegenstand nur eine einzige Funktion zuzuordnen, begrenzt die Anzahl möglicher Ressourcen, die eine Person nutzen kann, wenn sie mit einer bestimmten Aufgabe konfrontiert wird. Obwohl nicht dafür entworfen, kann eine Zahnbürste benutzt werden, um einen Golfschläger zu säubern, eine Münze kann ein Schraubenzieher sein, eine alte Socke ein Lappen, oder ein Gummiband kann als Haargummi verwendet werden. Analog zum Umformulieren von Aufgaben kann das Umfunktionieren eines Gegenstandes Personen dazu ermutigen, über traditionelle Vorstellungen hinauszugehen.

Rollenspiel

Schüler verschiedene Rollen spielen oder andere Persönlichkeiten annehmen zu lassen, erlaubt ihnen, „aus sich heraus zu gehen“. Es hilft ihnen, Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten und öffnet ihren Verstand für Möglichkeiten, die sich von Gewohntem unterscheiden. Lässt man Mannschaftsmitglieder ausgedachte Erlebnisse in einer imaginären Umgebung darstellen, wird ihnen das helfen, fantasievoller zu denken. Es wird ihnen auch helfen, ihre schauspielerischen Fähigkeiten zu verfeinern und sich beim Vorspielen vor Anderen besser zu fühlen.

Du kannst vorgeben, was die Schüler in ihren gespielten Rollen tun sollen, oder Du kannst sie zum Improvisieren ermutigen. Gib ihnen ein Feedback, wie sie ihre Darbietung verbessern können, um überzeugender, humorvoller, dramatischer usw. zu wirken.

Kreativität lenker

Kreativität ist kein Selbstzweck. Kreative Prozesse sollten auch produktiv sein. Ein Weg, die Kreativität eines Mannschaftsmitgliedes zu „kanalisieren“, wäre es, die Aufgabe stärker zu konkretisieren. Dadurch werden Ideen gefördert, die nicht unnötig ausufern.

Jemanden aufzufordern, „irgendetwas“ zu erfinden, ist zu unbestimmt und kann dazu führen, dass sich die Person überfordert fühlt. Andererseits wäre die Aufforderung, ein rotes Spielzeugfeuerwehrauto zu entwerfen, auf dem ein Kind fahren kann, zu einengend. Einen Mittelweg zu wählen und jemanden aufzufordern, ein Spielzeug zum Ziehen zu entwerfen, lässt kreativem Denken einen angemessen breiten Spielraum. Ergänzende Vorgaben im Hinblick auf zulässige Kosten, erlaubte Größe und erforderliche Sicherheit engen den Bereich möglicher Lösungen weiter ein und führen zu einer Konzentration auf das Wesentliche.

Zusammenfassung

Denke einmal über die Aufgabe „Entwerft ein Boot“ nach. Weil man dabei gleich an die übliche Gestaltung eines Bootes denken würde, würde diese Formulierung Kreativität behindern. Um Kreativität hingegen zu fördern, könnte man die Aufgabe in „Baut eine Vorrichtung, um eine Person über einen Teich zu bringen“, umformulieren. Die Aufgabe dann noch einschränkend zu präzisieren, würde die Kreativität weiter anregen.

Kapitel II

Über Eure Mitgliedschaft

Wir freuen uns, wenn Ihr am Odyssey of the Mind Programm teilnehmen wollt. Um an einem Wettbewerb teilnehmen zu können, muss Eure Mannschaft einer Schule oder sonstigen Einrichtung angehören, die einen Teilnahmebeitrag entsprechend der Beitragsordnung von Odyssey of the Mind Deutschland e.V. entrichtet. Mit diesem Teilnahmebeitrag kann die Schule oder sonstige Einrichtung beliebig viele Mannschaften anmelden.

Teilnehmende Schulen

Bei Schulmannschaften bestimmt grundsätzlich die Klassenstufe der Mitglieder die Altersgruppe im Wettbewerb. Wenn mehrere Mannschaften einer Schule bei einem Wettbewerb in derselben Aufgabe und in derselben Altersgruppe antreten, wird die zweite Mannschaft mit „Team B“, die dritte mit „Team C“ bezeichnet, usw.

Einer Schulmannschaft können Mitglieder aus verschiedenen Schulen angehören.

Die Schulleitung muss mit der Teilnahme einverstanden sein – unabhängig davon, wie der Teilnahmebeitrag finanziert wird.

Sonstige Einrichtungen

Sonstige Einrichtungen, beispielsweise Jugendclubs, kirchliche Gruppen, Freizeiteinrichtungen, dürfen ebenfalls unter ihrem Namen teilnehmen. Die Aobigen Bestimmungen gelten entsprechend.

Altersgruppen

Mannschaften werden in Altersgruppen entsprechend der Klassenstufe der Mannschaftsmitglieder eingeteilt. Bei Wettkämpfen treten sie gegen andere Mannschaften in derselben Altersgruppe und in derselben Aufgabe an.

Die Mannschaft muss in der niedrigsten Altersgruppe, deren Bedingungen sie erfüllt, antreten. Zum Beispiel kann eine Mannschaft, die die Bedingungen für Altersgruppe II erfüllt, nicht in Altersgruppe III starten. Das Mannschaftsmitglied in der höchsten Klassenstufe bestimmt die Mannschaftsaltersgruppe. Folgende Kriterien gelten:

Altersgruppe I	Kindergarten bis 5. Klasse
Altersgruppe II	Klassenstufen 6 - 8
Altersgruppe III	Klassenstufen 9 - 13
Altersgruppe IV	Hochschulstudenten. Kein Mannschaftsmitglied darf noch die Schule besuchen. Die Mehrzahl der Mannschaftsmitglieder müssen an einer Fachhochschule oder Universität eingeschrieben sein. Die Mannschaftsmitglieder müssen nicht die gleiche Fachhochschule oder Universität besuchen.

Sind alle Mannschaftsmitglieder im Kindergarten, in der 1. oder in der 2. Klasse, kann alternativ die Aufgabe für die **Vorstufe** bearbeitet werden.

Teilnahme der Mannschaftsmitglieder

Bis zu sieben Mannschaftsmitglieder können in einer Odyssey of the Mind Mannschaft teilnehmen. Es gibt keine Mindestanzahl von Mannschaftsmitgliedern, aber wir empfehlen wenigstens fünf. Bei Wettbewerben dürfen alle sieben an der Aufführung der Lösung der Langzeitaufgabe teilnehmen.

Im Spontantwettbewerb dürfen nur fünf Mannschaftsmitglieder teilnehmen. Wenn weniger als fünf Mannschaftsmitglieder teilnehmen, kann es möglicherweise eine geringe Wertung im Spontanwettbewerb geben.

Seid darauf vorbereitet, im Falle von Krankheit oder anderer unerwarteter Abwesenheit bei einem Wettkampf Eure Lösung mit ein oder zwei Mannschaftsmitgliedern weniger aufzuführen. Mannschaftsmitglieder sollten üben, Rollen untereinander aufzuteilen und für einander zu übernehmen und alle sollten auf alle Arten von Spontanaufgaben vorbereitet sein.

Kein Mannschaftsmitglied kann aus irgendwelchen Gründen ersetzt werden. Das gilt auch dann, wenn ein Mannschaftsmitglied endgültig ausscheidet. Sobald ein Mannschaftsmitglied etwas zur Aufgabenlösung beigetragen hat, ist es Teil der Mannschaft. Das ist unabhängig vom Umfang des Beitrags und von der Teilnahme am Wettkampf. Eine Mannschaft mit weniger als sieben Mitgliedern kann jederzeit Mitglieder hinzufügen, bis die volle Anzahl von sieben erreicht wird.

Wenn eine Mannschaft sieben Mitglieder hat und aus irgendwelchen Gründen weitere Mitglieder hinzugefügt hat, muss sie dies beim Wettkampf auf dem Formular zur „Hilfe von außerhalb“ angeben. Sie wird dann Strafpunkte erhalten. Die Juroren beim Wettkampf werden den Beitrag der überzähligen Mannschaftsmitglieder und die sonstigen Umstände in Betracht ziehen, wenn sie die Höhe der Strafpunkte festlegen. Zum Beispiel wird eine Mannschaft, die ein Mitglied wegen Krankheit eines anderen Mitglieds sehr spät hinzugefügt hat, anders bewertet als eine Mannschaft, die von Anfang an mehr als sieben Mitglieder hatte. Die Höhe der Strafpunkte variiert und wird geringer sein, wenn die Mannschaft ehrlich mit der Situation umgeht.

Kapitel III

Aufgaben bei Odyssey of the Mind

Bei Odyssey of the Mind werden Aufgaben von Mannschaften kreativ gelöst. Bei Wettbewerben erhalten sie Wertungen in drei verschiedenen Kategorien. Diese sind:

- die Lösung der **Langzeitaufgabe**,
- die **Stilkomponente** der Lösung der Langzeitaufgabe und
- die **Spontanaufgabe**, die am Tag des Wettbewerbs gelöst wird.

Langzeitaufgaben

Jedes Jahr gibt es fünf Langzeitaufgaben, deren Schwerpunkte eher technisch oder eher künstlerisch sind. Die Mannschaften wählen eine dieser Aufgaben aus und erschaffen eine Lösung, die im Wettkampf mit anderen Mannschaften der gleichen Altersgruppe präsentiert wird. Mit der Vorbereitung der Lösung sind die Mannschaften Wochen oder Monate vor dem Wettkampf beschäftigt. Jede Aufgabe enthält eine Reihe von Regeln

und Anforderungen sowie spezifische Bewertungskriterien. Die gestellten Aufgaben sind jedes Jahr unterschiedlich, und die Anforderungen und Regeln ändern sich, aber die Aufgabentypen sind jedes Jahr die folgenden:

- **Aufgabe 1: Fahrzeug** – Die Mannschaften entwerfen, bauen und betreiben ein oder mehrere Fahrzeuge. Manchmal sind sie klein, andere Male sind sie groß genug, um darauf zu fahren und damit Dinge transportieren zu können. Im Allgemeinen werden die Fahrzeuge für ihr Antriebssystem, das Fahren und die Erfüllung verschiedener Aufgaben bewertet.
- **Aufgabe 2: Technisch/Darstellerisch** – Die Mannschaften werden für darstellerische Elemente und für eine Art technische Errungenschaft bewertet. Gewöhnlich erfordert die Aufgabe es, ein oder mehrere Vorrichtungen zu erschaffen, die bestimmte Funktionen oder Aufgaben erfüllen.
- **Aufgabe 3: Klassisch** – Dies ist eine darstellerische Aufgabe und basiert auf einem „klassischen“ Thema. Dieses kann aus der Mythologie, der Geschichte, der Literatur, der bildenden Kunst, der Musik, der Archäologie oder ähnlichem stammen.
- **Aufgabe 4: Struktur** – Die Mannschaften entwerfen und bauen eine Struktur, die nur aus Balsaholz und Leim besteht. Sie testen die Struktur, indem sie Gewichte auflegen, bis sie bricht. Jedes Jahr gibt es ein Element, das die Aufgabe von denen anderer Jahre unterscheidet. Zum Beispiel muss die Struktur zusätzlich dem Aufschlag einer Kugel, die eine Rampe hinunterrollt, widerstehen.
- **Aufgabe 5: Darstellerisch** – Dies ist eine rein darstellerische Aufgabe, bei der die Bewertung zum Großteil auf der Vorstellung und den Elementen innerhalb der Vorstellung beruht. Manchmal steht eine bestimmte Figur im Mittelpunkt, manchmal der Humor, manchmal eine originelle Geschichte. Wichtig ist vor allem der Spaß, den die Mannschaften mitbringen!

Wertung der Langzeitaufgaben

Die Mannschaft, die die höchste Wertung in einer Langzeitaufgabe und einer Altersgruppe bei einem Wettkampf hat, erhält automatisch 200 Punkte, sofern die konkrete Aufgabe nichts anderes besagt. Jede andere Mannschaft erhält einen prozentualen Anteil von 200 Punkten, entsprechend dem Verhältnis ihrer Wertung zur höchsten Wertung. Etwaige Strafpunkte werden erst danach abgezogen. Keine Mannschaft erhält weniger als null Punkte. Es gibt zwei Arten von Bewertungskategorien bei den Langzeitaufgaben:

- (1) **Subjektive Bewertungskategorien** basieren im Allgemeinen auf Kreativität, Qualität, Effektivität, Humor usw. Sie sind von der subjektiven Meinung der Juroren abhängig. Diese werden auf einer gleitenden Skala bewertet, wie zum Beispiel 1 bis 25 Punkte. Ein Beispiel für eine subjektive Bewertungskategorie ist „Kreativität des Erscheinungsbildes des Fahrzeugs“. Die Juroren bewerten es individuell in Abhängigkeit davon, für wie kreativ sie das Aussehen des Fahrzeuges halten. Für jede subjektive Bewertungskategorie gibt es mindestens zwei Juroren, die unabhängig voneinander werten.
- (2) **Objektive Bewertungskategorien** basieren darauf, ob die Mannschaft bestimmte Anforderungen erfüllt oder nicht. Diese Wertungen sind absolut, wie zum Beispiel 0 oder 5 Punkte. Ein Beispiel für eine objektive Bewertung ist „Das Fahrzeug überquert die Ziellinie“. Die Mannschaft würde dann 0 Punkte für das Nichtüberqueren der Linie und 5 Punkte für das Überqueren der Linie erhalten.

Jede Aufgabe hat einen eigenen Satz an Bewertungskategorien, der in der Aufgabenbeschreibung angegeben ist. Wenn eine Mannschaft eine der Bewertungskategorien nicht erfüllt, erhält sie grundsätzlich eine Wertung von Null für diese Kategorie. Andere Bewertungskategorien können trotzdem gewertet werden.

Beispiel: Eine Aufgabe fordert z.B., dass eine Szene zu einer bestimmten Epoche spielt und ein zu bewertendes Gedicht enthält. Wenn die Szene in der falschen Epoche spielt, erhält die Mannschaft dafür 0 Punkte. Das Gedicht kann aber trotzdem bewertet werden.

Wenn eine Aufgabe ein bestimmtes Bewertungselement fordert, wie z.B. ein originelles Gedicht, kann die Mannschaft mehrere Gedichte für ihre Aufführung erschaffen. Sie muss aber eines dieser Gedichte zur Bewertung benennen. Elemente, die in keine Bewertungskategorie fallen, erhalten auch keine Punkte, es sei denn, sie gehören zur Stilkomponente.

Stil der Langzeitaufgabe

Die Stilkomponente gibt Mannschaften eine Gelegenheit, ihre Talente und kreativen Fähigkeiten stärker herauszustellen und ihre Lösung der Langzeitaufgabe zu vervollkommen. Stil Kategorien bilden einen Anreiz für Kreativität in verschiedenen Gebieten, weil die Mannschaften das bewertete Element weitgehend auswählen können. Dies erfolgt zusätzlich zur Wertung für die Lösung der Langzeitaufgabe.

Wertung des Stils

Jede Langzeitaufgabe hat fünf Stil Kategorien. Die Kategorien eins bis vier sind entweder spezifische Wertungselemente oder „Freie Wahl der Mannschaft“. Die fünfte Kategorie ist immer der „Gesamteindruck der vier Stil Kategorien in der Vorstellung“. Alle Stil Kategorien werden subjektiv bewertet, jede bis zu 10 Punkte wert. Die Mannschaft mit der höchsten Stilwertung bekommt automatisch 50 Punkte. Jede andere Mannschaft erhält einen prozentualen Anteil von 50 Punkten, entsprechend dem Verhältnis ihrer Wertung zur höchsten Wertung.

Um im Stil bewertet zu werden, muss die Mannschaft ein Stilformular (siehe Anhang) ausfüllen und vier Kopien davon dem Vorbühnenrichter (Staging Area Judge) aushändigen. Die Mannschaft muss die fünf zu bewertenden Kategorien auflisten. Zudem muss sie auf dem Formular erklären, wie die Stilelemente mit der Lösung der Langzeitaufgabe im Zusammenhang stehen und wie die vier Kategorien den Gesamteindruck bereichern. Die Mannschaften müssen sich bei der Erläuterung ihrer Stil Kategorien sehr kurz fassen.

In den technischen Aufgaben kann die Mannschaft ihre Stilelemente präsentieren, selbst wenn die technischen Komponenten ihrer Lösung nicht erfolgreich sind. Ein „Theaterstück“ oder eine „Aufführung“ sind nicht erforderlich, um eine Wertung im Stil zu erhalten.

Festlegen von Stil Kategorien

- (1) **Stil Kategorien:** Gewöhnlicherweise enthält jede Aufgabe zwei vorgeschriebene Stil Kategorien. Dies sind Kategorien, die bei jeder Aufgabenlösung einer Mannschaft bewertet werden. Jedoch kann bei jeder Mannschaft ein anderes Element oder ein anderer Aspekt dieses Elements bewertet werden. Wenn zum Beispiel eine vorgeschriebene Stil Kategorie das „Kostüm eines Mannschaftsmitgliedes“ ist, muss die Mannschaft entscheiden, welches Kostüm

und welcher Aspekt des Kostüms bewertet werden soll. Eine Mannschaft kann sich ein Clown-Kostüm und eine andere ein Cowboykostüm bewerten lassen. Und die erste Mannschaft kann den Gesamteindruck des Clown-Kostüms bewerten lassen, während die andere Mannschaft nur einen Aspekt des Cowboy- Kostüms bewerten lässt, zum Beispiel den Hut.

Wenn eine Mannschaft einen spezifischen Aspekt eines Kostüms bewertet haben möchte, muss sie dieses auf ihrem Stilformular *exakt* angeben und das Mannschaftsmitglied, das dieses Kostüm trägt, identifizieren. Beim Cowboykostüm kann die Mannschaft auf ihrem Formular „Erscheinungsbild des Cowboy-Huts“ angeben. Sie könnte auch andere Aspekte wählen, wie zum Beispiel „Konstruktion des Cowboykostüms“ oder „Verwendete Materialien für das Cowboykostüm“. Auf jeden Fall würde die Mannschaft auf dem Formular genügend Informationen geben, so dass die Offiziellen genau wissen, welcher Aspekt des Cowboykostüms bewertet werden soll. Wenn die Mannschaft „Kostüm des Cowboys“ angibt, werden die Offiziellen alle Aspekte des Kostüms bewerten.

- (2) **Freie Wahl der Mannschaft:** Für diese Kategorien dürfen die Mannschaften keine Elemente auswählen, die schon im Langzeitbereich bewertet werden. Sie können jedoch einen anderen Aspekt eines Elements der Langzeitlösung angeben. Zum Beispiel kann ein Fahrzeug, welches in der Langzeitaufgabe für seine Funktionsweise bewertet wird, für sein Aussehen als Stilcategory ausgewählt werden. Eine in der Langzeitaufgabe geforderte Figur, die für sein Auftreten bewertet wird, kann sehr wohl noch für etwas anderes im Stilbereich bewertet werden.

Als „Freie Wahl der Mannschaft“ sollte die Mannschaft die ihrer Meinung nach kreativsten Elemente ihrer Aufgabenlösung auswählen. Die Mannschaft muss genau das auf dem Stilformular auflisten, was sie bewertet haben möchte. Es folgen einige Möglichkeiten, als Beispiel wird ein Clown genommen:

- Wenn die Mannschaft das gesamte Erscheinungsbild des Clowns bewertet haben will — Kostüm, Make-up, Frisur etc. —, sollte sie „Erscheinungsbild des Clowns“ angeben.
- Wenn eine Mannschaft einen speziellen Aspekt des Clowns bewertet haben will, könnte sie im Stilformular „Kostüm des Clowns“ oder „Make-Up des Clowns“ angeben.
- Wenn die Mannschaft Materialien auf einzigartige Weise zur Fertigung des Clownkostüms verwendet hat und dies bewertet haben möchte, sollte sie angeben: „Materialien und Methode, die verwendet wurden, um das Clownkostüm anzufertigen“.
- Wenn die Mannschaft „Der Clown“ angibt, werden die Offiziellen alle Aspekte des Clowns berücksichtigen, einschließlich seiner Darstellung. Diese umfassende Betrachtung könnte zu einer geringeren Bewertung führen, als wenn spezifische Elemente bewertet worden wären.

Einige gebräuchliche Kategorien für „Freie Wahl der Mannschaft“ sind Spezialeffekte, Kunstwerke, Kostüme, Musik, Tanz, Gedichte oder die Integration eines spezifischen dramatischen oder humoristischen Elements. Alles Mögliche kann von der Mannschaft gewählt werden, zum Beispiel Zeichnungen, eines Modells der Lösung, die Enthüllung eines Modells der Lösung, Kostüme oder andere spezielle Elemente der Lösung. Auch wenn die Mannschaften für die Kreativität der gesamten Aufführung bereits im Langzeitbereich bewertet werden, können sie im Stilbereich für die Kreativität eines spezifischen Elements Punkte erhalten. Wenn eine Mannschaft zum Beispiel ein Gedicht während ihrer

Aufführung vorliest und dieses im Langzeitbereich nicht speziell für Kreativität bewertet wird, kann sie die Kreativität des Gedichts als „Freie Wahl der Mannschaft“ im Stilbereich bewerten lassen.

- (3) **Gesamteindruck der vier Stilelemente in der Vorstellung:** In dieser Kategorie wird die Mannschaft dafür bewertet, wie gut sich alle vier Stilelemente zusammenfügen, um die Aufführung der Lösung der Langzeitaufgabe zu bereichern.

Erläuterungen zu den Langzeitaufgaben anfordern

Die Langzeitaufgaben sind so geschrieben, dass gerade genug Anleitung zum Lösen der Aufgabe gegeben wird, ohne die Kreativität einzuengen. Wenn sich eine Mannschaft über die Interpretation einer Regel unsicher ist oder nicht weiß, ob ein Aspekt ihrer Lösung erlaubt ist bzw. die Aufgabenanforderungen erfüllt, kann sie eine Erläuterung anfordern. In der Erläuterungsanfrage muss die betroffene Regel angegeben werden. Lest immer die Aufgabe und den Programmführer genau durch, bevor Ihr eine Erläuterungsanfrage stellt. Falls die Frage dort bereits klar beantwortet wird, werdet Ihr nur auf die Aufgabe bzw. den Programmführer verwiesen werden. Es gibt zwei Arten von Aufgabenerläuterungen:

- **Allgemeine Erläuterungen** erweitern oder erklären die Regeln einer Aufgabe, ohne Informationen über die Lösung einer Mannschaft offen zu legen. Alle allgemeinen Erläuterungen werden unter www.odysseyofthemind.com/clarifications veröffentlicht. Wenn eine Mannschaft zu einer Regel einer Aufgabe Fragen hat, sollte sie zunächst online nachsehen, ob ihr Anliegen bereits behandelt worden ist, bevor sie selbst eine Anfrage stellt. Erläuterungen haben Vorrang vor den in der Aufgabe aufgeführten Regeln und den Regeln dieses Programmführers. Daher ist es wichtig, dass sich die Mannschaften bezüglich der allgemeinen Erläuterungen auf dem aktuellen Stand halten.
- **Mannschaftsspezifische Erläuterungen** betreffen eine Lösung einer einzelnen Mannschaft. Diese Erläuterungen sind vertraulich und werden nicht veröffentlicht, da die Mannschaft Einzelheiten ihrer Lösung beschreiben muss, um eine genaue Antwort zu erhalten. In einigen Fällen können die Antworten zu mannschaftsspezifischen Erläuterungen an die Juroren verteilt werden. Sie werden jedoch niemals anderen Mannschaften zugänglich gemacht. Nur wenn die Antwort „Nein“ ist und andere Mannschaften ebenfalls wissen sollten, dass eine Aktion nicht erlaubt ist, kann die Frage veröffentlicht werden. Wenn eine Mannschaft eine Erläuterung erhält, die etwas erlaubt, die Aufführung am Ende diesen Aspekt nicht beinhaltet, werden die Juroren die Erläuterung ignorieren. Achtet darauf, Anfragen so spezifisch wie möglich zu stellen.
- **Spezielle Regelung für Odyssey of the Mind Deutschland:** Mannschaften aus Deutschland können Erläuterungsanfragen auf Deutsch oder Englisch an team_coordinator@odysseyofthemind.de senden. Diese werden von Odyssey of the Mind Deutschland übersetzt und an CCI weitergeleitet. Die Antworten werden an die Mannschaften weitergeleitet.
- **Erläuterungen für Juroren** sind nur für Vertreter der regionalen Odyssey of the Mind Gesellschaften bestimmt und können jederzeit eingereicht werden.

Wenn eine Mannschaft eine Erläuterung erhält, ist es wichtig, dass sie den Juroren beim Wettkampf einen Ausdruck der entsprechenden E-Mail vorlegt, um Probleme bei der

Bewertung zu vermeiden. Nur von CCI herausgegebene Erläuterungen sind offiziell. Niemand sonst ist autorisiert, Aufgabenerläuterungen herauszugeben. Übermittelt keine Anfragen zu einer speziellen Wettkampfstätte, zum Beispiel Abmessungen, Art des Fußbodens, vorhandene Ausstattung, Beleuchtung usw. Für solche Informationen müsst Ihr den jeweiligen Wettkampfdirektor kontaktieren.

Der **15. Februar** ist der letzte Tag, an dem Erläuterungen angefragt werden können. Da die Aufgaben jedes Jahr neu und die Mannschaften sehr kreativ sind, können nach den ersten Wettkämpfen weitere Erläuterungen erforderlich sein. Dies soll sicherstellen, dass alle Mannschaften mit denselben allgemeinen Parametern arbeiten. Daher kann es vorkommen, dass auch nach dem 15. Februar Erläuterungen veröffentlicht werden, auch wenn Anfragen nicht mehr beantwortet werden. **Bitte überprüft daher vor jedem Wettkampf, ob es neue Erläuterungen gibt.**

Die Vorstufenaufgabe

Mit der Aufgabe für die Vorstufe sollen jüngere Kinder an das kreative Lösen von Aufgaben herangeführt werden. Das Format der Vorstufenaufgabe ist dem der Langzeitaufgaben sehr ähnlich – einschließlich Wertungsbeispielen und Stil kategorien. Obwohl es keinen offiziellen Wettkampf in der Vorstufe gibt, können die Mannschaften ihre Lösungen bei einem offiziellen Wettbewerb zu zeigen.

Spontanaufgaben

Bei Wettbewerben löst jede Mannschaft eine Spontanaufgabe. Dieser Teil des Wettkampfes heißt „Spontan“, weil die Mannschaften nicht wissen, was sie tun müssen, bevor sie den Wettkampfraum betreten. Das Lösen von Spontanaufgaben vermittelt den Schülern, schnell und kreativ zu reagieren.

Spontanaufgaben sind „streng geheim“. Mannschaften, die in derselben Langzeitaufgabe und derselben Altersgruppe antreten, werden dieselbe Spontanaufgabe lösen. Um Gerechtigkeit zu sichern, ist es daher entscheidend, dass niemand die Aufgabe außerhalb des Raumes bespricht, bis alle Mannschaften den Wettkampf absolviert haben. Für andere Mannschaften kann es einen Vorteil verschaffen, wenn sie die Aufgabe, die sie erhalten könnten, vorher kennen. Die Mannschaft desjenigen, der anderen eine Spontanaufgabe verrät, kann disqualifiziert werden!

Spontanaufgaben können sehr unterschiedlich aussehen. Jeder Typ hat seine eigenen speziellen Regeln, die den Mannschaften im Wettkampfraum vorgelesen werden. Die Mannschaften werden nur eine Art von Spontanaufgaben in einem Wettkampf zu lösen haben. Mannschaften, die in einer technischen Langzeitaufgabe antreten, können eine verbale Spontanaufgabe zu lösen haben und umgekehrt.

Um sich vorzubereiten, sollten die Mannschaften die drei gängigsten Typen von Spontanaufgaben, die unten aufgeführt sind, üben. Sie sollten aber auch für etwas Unerwartetes gewappnet sein (Beispiele von Spontanaufgaben im Anhang).

- **Verbale Spontanaufgaben** verlangen sprachliche „Antworten“. Sie können Improvisation oder Schauspiel mit einbeziehen. Die Mannschaften erhalten eine unterschiedliche Bewertung für gewöhnliche und für kreative Antworten.
- **Manuelle Spontanaufgaben** verlangen von Mannschaften, eine greifbare Lösung zu erschaffen. Jede manuelle Aufgabe hat seine eigenen spezifischen Bewertungskriterien.

- **Verbal/manuelle Spontanaufgaben** verlangen von Mannschaften, eine greifbare Lösung zu kreieren, und beinhalten gleichzeitig eine Art verbaler Komponente. Zum Beispiel muss zur erschaffenen Lösung eine Geschichte erdacht werden. Die Mannschaften werden sowohl für die greifbare Lösung als auch für die verbale Präsentation bewertet.

Obwohl alle sieben Mannschaftsmitglieder den Raum betreten können, dürfen nur fünf von ihnen am Spontwettkampf teilnehmen. Falls eine Mannschaft aus weniger als fünf Mannschaftsmitgliedern besteht, könnte sie einen Nachteil haben. Jede Mannschaft sollte die Fähigkeiten ihrer Mitglieder beurteilen und sich im Voraus darauf verständigen, wer teilnehmen und wer zuschauen wird. Dies kann abhängig sein von der Art der Aufgabe, die der Mannschaft gestellt wird. Mitglieder mit starken verbalen Fähigkeiten sind vielleicht am besten in verbalen Aufgaben; solche mit technischen Fähigkeiten vielleicht besser bei manuellen Aufgaben.

Wertung der Spontanaufgabe

In einem Wettkampf ist die Spontanaufgabe bis zu 100 Punkte wert. Die Mannschaft mit der höchsten Bewertung in einer Langzeitaufgabe und einer Altersgruppe erhält automatisch 100 Punkte. Jede andere Mannschaft erhält einen prozentualen Anteil von 200 Punkten, entsprechend dem Verhältnis ihrer Wertung zur höchsten Wertung. Über die Spontanwertungen entscheiden die Juroren im Spontanraum.

Bei **verbalen Spontanaufgaben** werden kreative Antworten höher bewertet als gewöhnliche Antworten. Wenn jedoch eine kreative Antwort von einem anderen Mannschaftsmitglied nur leicht abgeändert wird, wird die letztere als gewöhnlich bewertet. Zum Beispiel:

- Ein Juror liest die Aufgabe der Mannschaft vor: „Nennt verschiedene Arten von Bäumen!“
- Ein Mannschaftsmitglied antwortet „Stammbaum“, danach sagt jemand „mein Stammbaum“.
- Die Juroren vergeben für „mein Stammbaum“ die geringste mögliche Punktzahl, weil die Antwort zu „Stammbaum“ sehr ähnlich ist. Alle weiteren Antworten, die „Stammbaum“ enthalten, werden als gewöhnliche Antworten bewertet.

Wenn eine Antwort zur Aufgabe unpassend ist, werden die Juroren sie ebenfalls als gewöhnlich bewerten. Nur wenn ein Juror die Antwort nicht hören konnte, wird er die Mannschaft während der Antwortzeit unterbrechen und sie bitten, eine Antwort zu wiederholen.

Bei **manuellen Aufgaben** werden die Mannschaftsmitglieder dafür bewertet, wie sie die Aufgabe lösen, und oftmals auch dafür, wie gut sie zusammenarbeiten und wie kreativ ihre Lösung ist.

Verbal/manuelle Aufgaben erfordern gewöhnlicherweise verbale Antworten, kombiniert mit einer manuellen Handlung oder einer technischen Komponente.

Üben von Spontanaufgaben

Coaches sollten einen Teil jedes Treffens mit der Mannschaft dem Üben der verschiedenen Arten von Spontanaufgaben widmen. Im Anhang dieses Programmführers gibt es je ein Beispiel für jeden Typ von Spontanaufgaben. Bücher, die Übungsaufgaben enthalten, sind bei CCI erhältlich. Einige Tipps zum Üben von Spontanaufgaben:

- Bringt der Mannschaft bei, zuzuhören. Die Mannschaftsmitglieder sollten nicht „vorausdenken“ und annehmen, was die Aufgabe verlangt. Sie sollten sorgfältig zuhören, bis der Juror die gesamte Aufgabe vorgelesen hat.
- Veranstaltet ein Brainstorming zu verbalen Antworten. Fragt die Mannschaftsmitglieder, was sie dazu veranlasst hat, so zu antworten. Diese Fähigkeit sollte dann weiterentwickelt werden.
- Denkt Euch ungewöhnliche Verwendungen verschiedener Gegenstände aus.
- Macht die Mannschaftsmitglieder mit vielfältigen Materialien und ihrer Verwendung vertraut.
- Übt, Strukturen aus ganz gewöhnlichen Materialien zu bauen, zum Beispiel aus Zahnstochern, Pappbechern und anderen Materialien, die Euch einfallen.

Etwas zum Nachdenken

Kreative Antworten = 5 Punkte

Gewöhnliche Antworten = 1 Punkt

Wofür kann man Klebeband verwenden?

Was kann verletzen, und was wird damit verletzt?

Fülle die Lücken aus: „Es ist besser _____ zu haben als _____“!

Bilde einen Satz, der „Feuer“ und „Wasser“ enthält!

Bilde eine Form aus einem Stück Schnur und sage, was das sein könnte!

Wofür kann man einen Strohhalm verwenden?

Male etwas auf einem Stück Papier und erzähle eine Geschichte über das, was Du gezeichnet hast!

Binde einen Strick zu einer Schleife und improvisiere damit!

Aus Creative Interaction von Dr. C. Samuel Micklus und Samuel W. Micklus

Kapitel IV

Am Wettkampf teilnehmen

In Deutschland treten Mannschaften direkt auf nationaler Ebene beim Deutschlandfinale an. Die, die dort erste Plätze erringen, qualifizieren sich für die jährlichen **Odyssey of the Mind World Finals**. Im Jahr 2018 werden die World Finals vom 23. bis 26. Mai an der Iowa State University, in Ames, Iowa in den USA abgehalten werden.

Am Wettkampftag

Es kann erforderlich sein, dass die Mannschaften sich bei ihrer Ankunft beim Wettkampf an einem zentralen Ort registrieren. Sie bekommen im Vorfeld die Zeiten bekannt gegeben, zu denen sie zum Langzeit- und zum Spontanwettbewerb antreten. Manchmal sind diese an verschiedenen Tagen, aber meistens sind sie am gleichen Tag mit genügend Zeit dazwischen.

Die Mannschaften sollten sich 15 Minuten vor ihrer ausgewiesenen Wettkampfzeit im Vorbühnengebiet ihrer Aufgabe und ihrer Altersgruppe melden. Ein Juror zeigt ihnen dann, wo sie im Eincheckbereich oder im Aufbaugebiet warten. Auch nicht zur Mannschaft gehörende Personen können helfen, die Kulissen zu diesen Gebieten zu transportieren. Wenn der Auftritt vorbei ist, dürfen sie auch beim Abbau und Aufräumen der Wettkampffläche helfen. Eltern und Andere sollten daran denken, dass, wenn sie einen Gegenstand für die Mannschaft tragen und dieser kaputt geht, nur die Mannschaft ihn reparieren darf. Die Mannschaften können sich die Wettkampfstätte vorher ansehen, sie dürfen aber nicht an Wettkampftagen auf der Stätte proben.

Entweder im Eincheckbereich oder im Aufbaugebiet, abhängig von der Wettkampfstätte, sammelt ein Juror die Formulare der Mannschaft ein und überprüft die Fußbedeckungen und andere Anforderungen der Aufgabe. Die Mannschaft wartet hier mit all ihren Kulissen und Materialien, bis der Ansager (Timekeeper) das Signal zum Beginnen gibt.

Wettkampf-Checkliste für die Langzeitaufgabe

Zu Wettkämpfen muss jede Mannschaft folgende Dinge für ihre Langzeitlösung sowie alle Formulare, die von Ihrem örtlichen Wettkampfdirektor gefordert werden, bereitstellen. Die Mannschaftsmitglieder müssen alle ihre Formulare allein ausfüllen, mit Ausnahme der Altersgruppe I, bei der der Coach für die Mannschaft schreiben darf, aber die Mannschaftsmitglieder diktieren müssen, was geschrieben wird. Mannschaften sollten eine zusätzliche Kopie aller Formulare behalten. Die meisten dieser Dinge werden vom Bühnenrichter überprüft und/oder eingesammelt:

- Vier ausgefüllte Kopien des Stilformulars.
- Vier ausgefüllte Kopien der von der Mannschaft geforderten Liste (wenn in der Aufgabe vorgesehen).
- Ein ausgefülltes Kostenformular.
- Ein ausgefülltes Formular zur Hilfe von außerhalb.
- Ein Mitgliedsschild.
- Aufgabenerläuterungen, die sich auf die Lösung der Mannschaft beziehen.
- Alle zur vollständigen Aufgabenlösung notwendigen Kulissen, Kostüme, etc., außer denen, die in der Aufgabe unter „Der Wettkampfdirektor stellt bereit“ aufgeführt sind.
- Alle Dinge, die in der Aufgabe unter „Die Mannschaft stellt bereit“ aufgelistet sind.

Besondere Situationen

Wenn die Mannschaft eine Aufstellung für einen Wettkampf erst einmal übermittelt hat, darf sie diese Aufstellung für diesen Wettbewerb nicht ändern, es sei denn, dass der Wettkampfdirektor vorab zugestimmt hat.

Jedes Mannschaftsmitglied kann in mehr als einer Aufgabe antreten; jedoch darf ein Mannschaftsmitglied nicht in mehr als einer Mannschaft in derselben Aufgabe antreten.

Besondere Wünsche werden so weit wie möglich Berücksichtigung finden. Wenn eine Mannschaft einen besonderen Wunsch hat, muss sie diesen **schriftlich** zusammen mit der Anmeldung für einen Wettbewerb übermitteln und sollte mit dem Wettkampfdirektor zwei Wochen vor dem Wettkampf Rücksprache halten, um sicherzustellen, dass ihrem Wunsch nachgekommen wurde. Einige Gründe, einen speziellen Wunsch zu äußern, können sein:

- Wenn ein Mannschaftsmitglied in mehr als einer Aufgabe antritt.
- Wenn ein Mannschaftsmitglied die offiziellen Wettkampfsprachen nicht versteht und spricht.
- Wenn die Mannschaft ein behindertes Mitglied hat, muss die Mannschaft die Art der Behinderung und die Gebiete (Langzeit und/oder Spontan), wo dieses Mitglied mitwirken könnte, angeben. Bei einigen Spontanaufgaben kann eine Behinderung wie Farbenblindheit oder Lese- oder Lernbehinderungen die Leistung der Mannschaft beeinflussen.
- Lebensmittelallergien und andere medizinische Umstände, die spezielle Aufmerksamkeit erfordern.
- Wenn eine Mannschaft zu einer bestimmten Tageszeit während des Wettkampfes absolut nicht antreten kann.

Wettkampfwertung

Die Mannschaft mit der höchsten Rohpunktzahl in ihrer Altersgruppe und ihrer Langzeitaufgabe erhält die Maximalwertung. Alle anderen Mannschaften erhalten eine anteilmäßige Wertung, abhängig von der höchsten Rohpunktzahl. Die gleiche anteilmäßige Wertungsmethode wird im Spontanwettkampf und beim Stil angewandt.

Die Summe der **anteilmäßigen Langzeit-, Stil- und Spontanwertungen** (abzüglich der Strafpunkte) bestimmen die Gewinner in jeder Aufgabe innerhalb jeder Altersgruppe. Die Gesamtpunktzahlen werden auf zwei Dezimalstellen gerundet. Ein Platz wird geteilt, wenn die Punktzahl einer Mannschaft weniger als einen Punkt von der höchsten Punktzahl auf diesem Platz abweicht. Beispiel: Die Gesamtpunktzahlen lauten 294,51, 293,57, 293,11. 294,51 ist der erste Platz. Jedoch ist 293,57 kein ganzer Punkt weniger als 294,51, deswegen gibt es hier eine Teilung des ersten Platzes. Die Punktzahl 293,11 liegt mehr als einen Punkt unter der höchsten Sieger-Punktzahl (294,51), deswegen bedeutet das den zweiten Platz.

Langzeitbewertung bekommen

Am Wettkampftag teilen die Juroren den Coaches vor der Abschlussveranstaltung mit, wann sie die Rohpunktzahlen der Mannschaft - ohne die Stilbewertung - abholen können. Der Wettkampfdirektor entscheidet über die Art und Weise. Die Coaches werden gebeten, den Wertungsbogen der Mannschaft abzuzeichnen, um die Uhrzeit zu bestätigen, zu der sie ihn bekommen haben.

Sobald Coaches die Rohpunktzahl ihrer Mannschaft mit dem Juror durchgeschaut haben, haben sie 30 Minuten Zeit, Fragen zu stellen. Alle Rohpunktzahlen der Langzeitaufgabe werden 30 Minuten, nachdem die letzte Mannschaft in einer Aufgabe und einer Altersgruppe aufgeführt hat, offiziell, auch wenn ein Coach die Möglichkeit, die Rohpunktzahl der Mannschaft durchzuschauen, nicht in Anspruch genommen hat. Wenn einem Coach die Möglichkeit der Einsicht nicht gegeben wird, sollte er sich an den Wettkampfdirektor wenden.

Die Mannschaften erhalten nur die Rohpunktzahl der Langzeitaufgabe sowie ggf. die gemittelten Stilroh Bewertungen. Individuelle Bewertungen aus Langzeit, Stil oder Spontan werden den Mannschaften nicht mitgeteilt, aber sie können zur Verfügung gestellt werden, wenn der Wettkampf vorbei ist.

Fragen zur Bewertung

Falls eine Mannschaft ein Bewertungselement in Frage stellt, sollte die Mannschaft dies mit dem Hauptrichter (Head Judge) und, falls notwendig, mit dem Koordinator der Juroren diskutieren. Wenn eine Frage die Auslegung einer Regel betrifft, und wenn die Mannschaft nicht mit der gegebenen Erklärung einverstanden ist, kann die Mannschaft fordern, dass ein Wettkampfgericht einberufen wird. Ein Wettkampfgericht (Tribunal) besteht in der Regel aus drei Personen, die gründliche Kenntnis über die Regeln der Aufgabe haben. Das Wettkampfgericht wird die betreffende Regel überprüfen und, wenn nötig, mit dem Coach, Mannschaftsmitgliedern und/oder beteiligten Juroren reden. Wenn das Wettkampfgericht zu einer Entscheidung gelangt ist, ist diese endgültig. Wettkampfgerichte werden nicht einberufen zu Fragen, die subjektive Wertungen betreffen oder zu Fragen darüber, ob jemand oder etwas eine Linie übertreten oder sich in einem bestimmten Bereich befunden hat. Kurz zusammengefasst, ein Tribunal sollte nur einberufen werden, wenn es eine Frage zu einer Regelverletzung gibt. Fragen bezüglich, ob etwas während der Aufführung einer Mannschaft geschehen ist oder nicht, sind nicht legitim für ein Tribunal. In keinem Falle werden Videoaufzeichnungen zur Entscheidungsfindung herangezogen werden. Die Ergebnisse sind endgültig, wenn der Wettkampf endet. Wenn es Einwände gibt, müssen diese an den nationalen Direktor von Odyssey of the Mind gerichtet werden. Diese Person kann die Frage weiter verfolgen oder eine endgültige Regelung treffen. Die Resultate aus den nationalen Wettkämpfen werden nicht durch die internationale Ebene der Odyssey of the Mind Organisation geändert. Diese internationale Ebene kann zur Unterstützung mit den Mannschaften und deren Direktoren Rücksprache halten, um eine strittige Situation zu bewerten, aber die nationale Direktion hat das letzte Wort. Bedenkt, dass die Bewertungen von subjektiven Kategorien bei verschiedenen Wettkämpfen und dementsprechend auch verschiedenen Schiedsrichtern (Officials) unterschiedlich hoch ausfallen können und werden. Wenn bei einem Wettkampf eine hohe Punktzahl erzielt wurde, dann ist das keine Garantie dafür, beim nächsten Wettbewerb eine genauso hohe Bewertung zu bekommen.

Der Spontanwettkampf

Zur festgesetzten Wettkampfzeit betritt die gesamte Mannschaft den Spontanraum. Obwohl Mannschaften aus bis zu sieben Mitgliedern bestehen können, werden nur fünf an der Lösung der Spontanaufgabe teilnehmen. So ist eine Mannschaft nicht benachteiligt, falls ein Mannschaftsmitglied unerwartet nicht am Wettkampf teilnehmen kann oder es ihm unmöglich ist, an der Art der gegebenen Aufgabe mitzuwirken. Wenn eine Mannschaft weniger als fünf Mitglieder hat, müssen alle am Spontanwettkampf teilnehmen. Bedenkt jedoch, dass die Teilnahme mit weniger als fünf Mitgliedern einen

negativen Effekt auf die Leistung der Mannschaft oder ihre Möglichkeit, die maximale Anzahl an Punkten zu erreichen, haben kann.

Zur Wettkampfzeit der Mannschaft ruft ein Juror die Mitglieder in den Raum und nennt den Typ der Spontanaufgabe, die die Mannschaft lösen muss. Danach entscheidet die Mannschaft, wer teilnimmt. Wenn sich eine Mannschaft einmal entschieden hat, welche Mitglieder die Aufgabe lösen werden, kann sie keine Änderungen mehr vornehmen.

Die nicht teilnehmenden Mannschaftsmitglieder haben die Wahl, den Raum zu verlassen oder sich hinzusetzen und still zuzusehen. Wenn den Mannschaftsmitgliedern erlaubt wird, im Raum zu bleiben, können diese sich als Teil der Lösung fühlen und das Bedürfnis, die Aufgabe später zu diskutieren, wird verringert. Jedoch dürfen sie nicht reden, Zeichen geben oder in irgendeiner Art eingreifen. Wenn sie dies tun, wird die Mannschaft nicht bestraft, aber diese Mitglieder werden gebeten, den Raum zu verlassen, während die Zeit weiterläuft.

Jede Mannschaft sollte ihre eigene Aufstellung finden, in der sie bei den verschiedenen Typen von Spontanaufgaben antritt. Es ist aber eine gute Idee, jedes Mannschaftsmitglied auf jeden Typ von Aufgabe vorzubereiten, für den Fall, dass ein Mannschaftsmitglied unerwartet nicht am Wettkampf teilnehmen kann.

Bei den Spontanwettkämpfen erhält die Mannschaft zwei Kopien der Aufgabe, damit sie dem Juror folgen kann, wenn er die Aufgabe laut vorliest. Die Mannschaft kann während der gesamten Wettkampfzeit in ihre Kopien schauen.

In einer manuellen Spontanaufgabe können die Mannschaften ein Mitglied auswählen, um die Regeln zu überprüfen, während die restlichen Mitglieder an der Lösung arbeiten. Dieses Mannschaftsmitglied stellt sicher, dass die Mannschaft die Intention der Aufgabe versteht und es richtig löst. Wenn die Juroren bemerken, dass eine Mannschaft offensichtlich die Intention oder Regeln der Aufgabe nicht versteht, werden sie die Mannschaft darauf aufmerksam machen und sie darauf hinweisen, die Aufgabe sorgfältig zu lesen. Die Juroren werden der Mannschaft helfen, die Aufgabe zu verstehen, sie werden ihr aber nicht helfen, die Aufgabe zu lösen. Hier sind einige Gedächtnisstützen, die der Mannschaft bei Wettkämpfen helfen werden:

- Seid vor dem Betreten des Spontanraumes darauf vorbereitet, welche Mitglieder bei welchem Typ von Spontanaufgaben antreten werden.
- Hört dem Juror aufmerksam beim Vorlesen der Aufgabe zu, aber seht auch die Kopie der Mannschaft durch, um sicherzugehen, dass Ihr den Inhalt der Aufgabe versteht.
- Sollten Unsicherheiten über einen Aspekt der Aufgabe bestehen, stellt den Juroren Fragen. Die Zeit wird nicht angehalten werden, aber ein Missverständnis oder eine falsche Annahme kann zu einer niedrigen Bewertung führen.
- Es gibt viele mögliche Fähigkeiten, die bei einer manuellen Aufgabe angesprochen werden können, einschließlich Bauen, Strategie, Schätzen, Kommunizieren, etc. Versucht, diejenigen unter Euch für die verschiedenen Fähigkeiten einzubeziehen, die darin Stärken haben, wenn Ihr auswählt, wer bei einer manuellen Aufgabe antritt.
- Bei verbalen Spontanaufgaben sprecht laut und deutlich. Einige Aufgaben gestatten nur eine bestimmte Anzahl von Antworten. Es ist am besten, sich Zeit zum Nachdenken für kreative Antworten zu nehmen und dadurch mehr Punkte für jede Antwort zu erhalten als schnell viele gewöhnliche Antworten zu geben, eine niedrige Punktzahl zu erhalten und Zeit übrig zu lassen.
- Für alle Arten von Spontanaufgaben gilt, dass die Mannschaften, die viel und verschiedene Arten von Aufgaben geübt haben, grundsätzlich gelassener und besser auf das kreative und konstruktive Denken vorbereitet sind.

Auszeichnungen

Alle Teilnehmer eines Odyssey of the Mind-Wettkampfes erhalten eine Teilnehmerurkunde. Die besten Mannschaften, das heißt den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten, erhalten zusätzlich eine Auszeichnung. Diese Auszeichnungen können Pokale, Plaketten, Ordensbänder, Medaillen oder spezielle Urkunden sein. Bei den World Finals erhalten alle Mitglieder einer erst-, zweit- oder drittplatzierten Mannschaft eine Medaille, und die Mannschaft erhält einen Pokal.

Ranatra Fusca Creativity Award

Der Ranatra Fusca Kreativitätspreis repräsentiert das Wesen des Odyssey of the Mind Programms. Er wird Mannschaften oder einzelnen Personen überreicht, die besondere Kreativität zeigen, entweder durch einen Aspekt ihrer Aufgabenlösung oder durch eine über die Aufgabenlösung hinaus gehende außergewöhnliche Idee. Eine erfolgreiche Lösung der Aufgabe ist keine Voraussetzung dafür, diesen Preis zu gewinnen, vielmehr ist die Auszeichnung ein Weg, kreatives Denken und das Eingehen von Risiken anzuerkennen und dazu zu ermutigen.

Ranatra Fusca ist die Bezeichnung für ein bestimmtes Wasserinsekt. Obwohl dies keine sehr nahe liegende Verbindung zu kreativem Denken zu sein scheint, hat dieser Name für Odyssey of the Mind eine besondere Bedeutung. Odyssey of the Mind wurde in einer von ihrem Gründer, Dr. Sam Micklus, unterrichteten Universitätsklasse geboren, in der er den Studenten die Aufgabe stellte, eine schwimmfähige Vorrichtung zu erschaffen, die sie über einen Teich bringen konnte. Einer der Studenten entwickelte ein wasserläuferähnliches Vehikel. Das Gerät erfüllte die Aufgabe nicht, weil es nicht das Gleichgewicht halten konnte; jedoch wenn der Student die Zeit und Möglichkeit erhalten hätte, „an das Zeichenbrett zurückzugehen“, wäre er fähig gewesen, dies zu korrigieren und den Teich zu überqueren. Obwohl das Gerät nicht funktionierte, war die Idee außerordentlich kreativ.

Mannschaften, die in Deutschland den Ranatra Fusca Kreativitätspreis erhalten, sind berechtigt, an den World Finals teilzunehmen. Sollte ein Mannschaftsmitglied mit dem Preis ausgezeichnet werden, qualifiziert sich die ganze Mannschaft. Die Gewinner des Ranatra Fusca Kreativitätspreises bei den World Finals erhalten eine Medaille und ihr Mannschaftsname wird auf der Ranatra Fusca Trophäe eingraviert. Dies ist eine Tradition seit 1981 und die Trophäe wird jedes Jahr bei den Weltmeisterschaften zur Schau gestellt.

OMER's Award

Der OMER's Award ist nach dem Odyssey of the Mind Waschbär-Maskottchen OMER benannt. Dieser würdigt einzelne Personen oder Mannschaften, die überragenden Sportsgeist, beispielhaftes Verhalten und außergewöhnliches Talent gezeigt haben. Diese Auszeichnung kann an Coaches, Mannschaftsmitglieder, Eltern, Juroren oder sonst irgend jemanden verliehen werden, den die Juroren oder der Wettkampfdirektor aufgrund dieser Eigenschaften oder eines solchen Verhaltens als würdig empfinden. Der OMER's Award ist nicht dazu da, Kreativität anzuerkennen.

Jeder kann einen Juroren über einen möglichen Kandidaten für den OMER's Award informieren. Dieser Juror wird dann entscheiden, ob diese Person nominiert werden soll. Alle Nominierungen werden von einer Gruppe begutachtet, die die endgültigen Gewinner benennt. Bei den World Finals erhält jeder Gewinner des OMER's Award eine Medaille.

Odyssey of the Mind Spirit Award

Jedes Jahr würdigt Odyssey of the Mind eine Einzelperson, die mit dem Programm verbunden ist und durch persönliches Handeln die Ermutigung zu und Entwicklung von Kooperation, Selbstachtung und Wertschätzung und Verständnis für Andere demonstriert. Bei den Odyssey of the Mind World Finals 2001 wurde dieser Preis an Dr. Karl-Ernst Plagemann aus Potsdam in Deutschland verliehen, dessen Bemühungen geholfen haben, das Odyssey of the Mind Programm in Europa zu verbreiten. Bei der Eröffnungsveranstaltung der World Finals 2017 wurde dieser Award Joy Kurtz überreicht. Sie ist seit vielen Jahren der International Spontaneous Captain.



Kapitel V

Regeln des Programms

Im Folgenden sind die allgemeinen Regeln für offizielle Odyssey of the Mind Wettkämpfe beschrieben. Diese gelten für jede Aufgabe und in jeder Altersgruppe. Jede Aufgabe hat ihren eigenen Regelsatz (Limitations), die die Mannschaft ebenfalls einhalten muss. Die aufgabenspezifischen Regeln haben Vorrang vor den hier gelisteten; Aufgabenerläuterungen haben jedoch Vorrang vor Beiden. Zusätzlich zu den unten genannten Regeln müssen die Mannschaften die lokalen sowie die Landes- und Bundes-Gesetze beachten, einschließlich der Regelungen der jeweiligen Einrichtung. Wenn Ihr hierzu Fragen oder Bedenken habt, kontaktiert Euren jeweiligen Wettkampfdirektor.

Regeln, die für alle Aufgaben gelten

- (1) Die Mannschaft muss eine gültige Mitgliedschaft nachweisen, um an einem Wettkampf teilnehmen zu können.
- (2) Die Mannschaft muss eine Lösung einer Langzeitaufgabe präsentieren, um bei einem Wettkampf für Langzeit und Stil eine Wertung zu erhalten. Die Mannschaft kann am Spontanwettbewerb teilnehmen, ohne dass sie am Langzeitwettbewerb teilnimmt, sie wird jedoch nicht in die Platzierung mit einbezogen.
- (3) Wenn die Mannschaft einen Teil der Lösung auslässt, der für die Wertung in der Langzeitaufgabe oder beim Stil erforderlich ist, erhält sie für diesen Teil 0 Punkte, auch wenn die Bewertungsskala mit 1 beginnt. Die Mannschaft wird darüber hinaus nicht bestraft. Wertungskategorien, die darauf aufbauen, dass dieser Teil stattfindet, können dennoch gewertet werden. Die Aufgabe fordert zum Beispiel eine Szene, die so präsentiert werden soll als würde sie im Freien stattfinden. Diese soll bezüglich ihres Aussehens, der Kreativität und ihrer künstlerischen Qualität bewertet werden. Die Szene wird jedoch als drinnen stattfindend präsentiert, in diesem Falle erhält die Mannschaft 0 Punkte für das Aussehen, Kreativität und künstlerische Qualität werden dennoch bewertet.
- (4) Reale Tiere dürfen bei keiner Aufgabenlösung benutzt werden. Dies bezieht sich nicht auf kommerziell gefertigte Teile in irgendeiner Form.

- (5) Die Offiziellen dürfen nicht Teil der Aufgabenlösung oder der Stilpräsentation werden. Während ihrer Wettkampfzeit darf die Mannschaft den Offiziellen Fragen stellen; die Offiziellen werden jedoch nur antworten, wenn es ihnen angebracht erscheint. Die Offiziellen werden nur mit den Mannschaftsmitgliedern sprechen, wenn sie das Gefühl haben, dass es angebracht oder im Rahmen der Regeln der Aufgabe notwendig ist. Im Spontanwettkampf werden die Offiziellen Fragen immer beantworten. Die Mannschaft darf die Offiziellen in keiner Form in ihre Aufführung einbeziehen und jegliche Reaktion oder Teilnahme der Offiziellen oder des Publikums geht nicht in die Bewertung ein. Die Offiziellen werden nichts von der Mannschaft zur Verfügung gestelltes benutzen, um spezielle Effekte wahrzunehmen, wie etwa 3D-Brillen. Sollten Programmhefte als Stilelement (oder „Freie Wahl der Mannschaft“- Kategorie) gefordert werden, so müssen diese dem Offiziellen im Vorbühnenbereich mit dem Rest der Formulare übergeben werden. Nichts, das den Offiziellen während der 8-minütigen Aufführung gehändigt wird wird in die Bewertung einbezogen. Mannschaften dürfen nichts in das Publikum werfen.
- (6) Während ihrer Wettkampfzeit darf die Mannschaft die Zuschauer zu Reaktionen wie Applaus, Buhen oder Gelächter auffordern. Wenn die Mannschaft das Publikum jedoch in einem ungewöhnlichen hohen Maße einbezieht, zum Beispiel für spezielle Dialoge oder Interaktionen zwischen der Mannschaft und einer Person im Publikum, werden die Offiziellen eine Strafe für Hilfe von außerhalb verhängen.
- (7) Sobald die Wettkampfzeit begonnen hat, dürfen Mannschaftsmitglieder in das Publikum gehen und von dort aus mit den im Aufführungsbereich verbliebenen Mannschaftsmitgliedern interagieren.
- (8) Nacktheit, Geschmacklosigkeiten, Fluchen, gewalttätige Handlungen und ethnische/rassistische Beleidigungen sind nicht erlaubt. Dies schließt die unangemessene Verwendung von potenziell beleidigenden Wörtern oder Handlungen ein. Die Mannschaften dürfen Akte von Gewalt während ihrer Aufführung lediglich *simulieren*.
- (9) Nationalhymnen oder offizielle Eide dürfen nicht in den Aufgabenlösungen verwendet werden. Diese verlangen Reaktionen von Anderen, wie zum Beispiel das Aufstehen oder Salutieren, die die Aufführung einer anderen Mannschaft stören könnte.
- (10) Die Offiziellen werden keine Strafe mehr als fünfmal verhängen, es sei denn, die Aufgabe erfordert, dass „jeder Verstoß“ bestraft wird. Die Höhe der Strafe kann jedoch mit jedem Verstoß ansteigen, wenn die Strafe einen Spielraum angibt, zum Beispiel -1 bis -100.
- (11) Sämtliche Teile einer Aufgabenlösung inklusive ihrer Verpackung müssen durch eine Türöffnung mit den Maßen 0,71 m x 1,98 m (28" x 78") passen und müssen zudem in der Lage sein, in einer aufrechten Position in einem Standardraum (Deckenhöhe 2,28 m bis 2,43 m (7,5' bis 8')) zu stehen oder hingestellt zu werden. Dies gilt ebenfalls für alle Behälter, die Teile der Mannschaftslösung enthalten. Es wird keine Strafe verhängen, wenn Teile diese Begrenzungen überschreiten,

jedoch werden einige Wettkampfstätten diese nicht unterbringen können. Wettkampfdirektoren sind nicht verpflichtet, Zeit zur Verfügung zu stellen, diese Gegenstände auseinander- und wieder zusammenzubauen, um sie in den Raum zu bringen und die Mannschaft darf die Wettkampfstätte in keiner Weise verändern.

- (12) **Eincheck-/Vorbühnenbereich:** Ein Offizieller (Staging Area Judge) empfängt die Mannschaft im Vorbühnenbereich. Wenn die Wettkampfstätte es erfordert, dass die Türen während des Auftritts einer Mannschaft geschlossen sind, befindet sich der Eincheck-Bereich meist außerhalb des Raumes. Dort trifft der Vorbühnenrichter (Staging Area Judge) die Mannschaft, um die Formulare einzusammeln, Fußbedeckungen zu kontrollieren und so weiter. Die eingeecheckte Mannschaft wird von einem Offiziellen in den Wettkampf-Raum gebracht und kann im Vorbühnenbereich auf den Beginn ihrer Aufführung warten. Die Mannschaft wird schließlich alle ihre Requisiten aus dem Eincheck-Bereich in den Vorbühnenbereich bringen. Verbliebene Gegenstände werden nach etwa 3 Minuten von einem Offiziellen entfernt, damit die nächste Mannschaft den Eincheck-Bereich betreten kann. Wenn sich die Mannschaft im Vorbühnenbereich befindet und die Offiziellen bereit sind, verkündet der Ansager (Timekeeper) den Beginn der 8-minütigen Aufführungszeit. Die Mannschaft darf mit ihrer Aufführung beginnen, während sie zeitgleich aufbaut.
- (13) Mit der Erlaubnis der Mannschaft können außenstehende Personen dabei helfen Requisiten in den Eincheckbereich beziehungsweise das Vorbühnengebiet zu transportieren. Sie dürfen ebenfalls beim Entfernen der Materialien von der Wettkampfstätte helfen, sobald die Offiziellen sie dazu auffordern. Bis die Mannschaft entlassen ist, darf jedoch niemand den Wettkampfbereich betreten.
- (14) **Formulare:** Erforderliche Formulare dürfen nicht verändert werden. Sie dürfen kopiert oder eingescannt werden, aber es dürfen keine Zeilen bewegt oder Leerräume hinzugefügt werden, und so weiter.
- (15) Niemand, einschließlich des Ansagers (Timekeeper) oder jedes anderen Offiziellen, darf vor dem Auftritt der Mannschaft eine Einleitung oder eine Beschreibung ihrer Vorstellung vorlesen. Wenn die Mannschaft etwas vorgelesen haben möchte, kann sie dies während der Wettkampfzeit tun.
- (16) Mannschaften dürfen zu keinem Wettkampf Waffen mitbringen. Wenn eine Waffe entdeckt wird, muss sie sofort aus der Wettkampfstätte entfernt werden, oder sie wird beschlagnahmt. Von der Mannschaft geschaffene Nachbildungen von Waffen, die leicht für echte Waffen gehalten werden können, sind ebenfalls verboten. Sie müssen so verändert werden, dass sie weniger realistisch aussehen, oder sie werden vom Wettkampf entfernt oder beschlagnahmt. Es gibt hierfür keinen Punktabzug. Requisiten, die in der Aufführung als Waffen erscheinen und/oder genutzt werden, sind erlaubt, vorausgesetzt, sie sind keine wirklichen Waffen und stellen keine Bedrohung dar. Das schließt von der Mannschaft hergestellte Requisiten und Spielzeuge ein, die nicht wie wirkliche Waffen aussehen, wie z.B. Wasserpistolen, Plastikschwerter, und so weiter. Wenn eine Mannschaft eine

zweifelhafte Waffe in ihrer Aufführung benutzen will, muss sie vorher die Erlaubnis des Vorbühnenrichters (Staging Area Judge) einholen. In diesem Falle darf die Waffe nur zu Übungszwecken oder während der Aufführung benutzt werden und muss für die restliche Zeit verstaut werden.

- (17) Alle Aufgabenlösungen müssen live (während der 8-minütigen Spielzeit) präsentiert werden. Die Mannschaftsmitglieder müssen anwesend sein, um ihre Lösung aufzuführen. Fern-Aufführungen sind nicht zulässig. Vorab aufgenommene Bilder und Ton können jedoch Teil der Aufgabenlösung sein. Zugelassene audio/visuelle Aufnahmen beinhalten von der Mannschaft gemachte oder kommerziell produzierte Aufnahmen. Um für die Bewertung berücksichtigt zu werden, müssen die Aufnahmen für die Offiziellen und das Publikum sichtbar beziehungsweise hörbar sein. Für beide gilt:
- a. Geforderte Bewertungselemente müssen von den Mannschaftsmitgliedern gelöst (ihre Idee und Mühe) und live präsentiert (nicht vorher aufgezeichnet) werden. Eine Aufzeichnung der Mannschaft, die zeigt wie sie einen geforderten Teil der Langzeitlösung oder des Stils präsentiert, wird nicht gewertet. Geforderte Aufgabenelemente müssen für die Bewertung live präsentiert werden.
 - b. Kommerziell produzierte Aufnahmen können andere Personen als die Mannschaftsmitglieder enthalten, so lange sie nicht als Teil der Aufgabenlösung geschaffen wurden. Mannschaften können kommerziell produzierte und allgemein verfügbare audiovisuelle Medien einsetzen, sofern diese nicht zum Erfüllen einer Wertungskategorie genutzt werden und nach Meinung der Offiziellen kein wesentlicher Teil der Aufgabenlösung oder des Stils sind. Sie können in Verbindung mit einer von der Mannschaft-kreierten Lösung für eine Bewertungskategorie einbezogen werden.
 - c. Wenn Aufnahmen ausdrücklich in einer Aufgabe erlaubt sind, können Elemente einer Videoaufnahme nur für objektive Bewertungskriterien gewertet werden, zum Beispiel ob etwas in der Aufführung erschienen ist oder nicht. Diese Elemente können auch für subjektive Kriterien bewertet werden, wenn sie zusätzlich live während der 8-minütigen Aufführung stattfinden. Zum Beispiel, ein Hintergrund, der in einer Videoaufnahme gezeigt wird, erhält keine Punkte für den kreativen Gebrauch von Materialien oder seine Originalität, er sei denn, er wird ebenfalls als Teil der Aufführung präsentiert. Subjektive Bewertungskriterien basieren darauf wie ein Element während der Aufführung erscheint und verwendet wird.
 - d. Jede nicht-kommerzielle Aufnahme muss komplett von den Mannschaftsmitgliedern kreiert und selbst aufgenommen werden. Für diese Aufnahmen gelten die gleichen Regeln für Hilfe von außerhalb wie für die Aufführung selbst.
- (18) **Sicherheit und Schadensverhütung:** Kein Teil der Aufgabenlösung darf Schäden an der Einrichtung oder Verletzungen von Personen verursachen. Wenn die Offiziellen eine Handlung oder einen Gegenstand als potenziell gefährlich erachten,

können sie eine Mannschaft veranlassen, zu zeigen, dass dadurch weder eine Verletzung noch ein Schaden verursacht werden wird. Wenn sie mit der Demonstration der Mannschaft nicht zufrieden sind, werden die Offiziellen der Mannschaft nicht erlauben, diesen Teil in die Lösung einzubeziehen.

Wenn ein inakzeptables Risiko für Personenschäden oder eine gefährliche Situation während der Aufführung eintritt, werden die Offiziellen die Aufführung anhalten. Sie können außerdem eine Strafe festsetzen. Mannschaften müssen jederzeit sicherer Chemikalien verwenden. Wenn eine bestimmte Reaktion mit Chemikalien erzeugt werden soll, muss der resultierende Effekt sicher und sauber sein. Unsichere Chemikalien und Reaktionen sind nicht erlaubt. Zum Beispiel, die Kombination von Mentos mit Cola ist nicht erlaubt. Es handelt sich zwar um sicherer Zutaten, aber die Reaktion ist unsicher und somit nicht erlaubt.

Folgende Gegenstände dürfen nicht in der Aufgabenlösung der Mannschaft verwendet werden:

- Ballons, die leichter als Luft sind (z.B. Heliumballons), die nicht ausreichend angebunden und/oder beschwert sind. Das bedeutet, dass solche, die unkontrollierbar in der Luft fliegen, nicht erlaubt sind.
 - Gegenstände, die extrem heiß oder kalt sind (einschließlich Trockeneis)
 - Gegenstände, die Rückstände hinterlassen (einige Arten von Feuerlöschern, Nebelmaschinen, usw.)
 - Verbrennungsmotoren
 - Brennbare Treibstoffe
 - Rauchbomben und ähnliche Gegenstände
 - Feuer in jeder Form, einschließlich brennender Kerzen und Wunderkerzen.
 - Flüssigkeiten, die abfärben oder anderen Schaden am Fußboden verursachen
 - Notfallwarnungen, das heißt Feuer- und Rauchalarme.
- (19) Mannschaften können stroboskopisches Licht in ihrer Aufführung verwenden, aber sie müssen den Vorbühnenrichter (Staging Area Judge) und/oder den Ansager (Timekeeper) vorher darüber informieren. Der Ansager wird das Publikum informieren und jedem, der damit ein Problem haben könnte, Gelegenheit zum Verlassen des Raumes geben.
- (20) **Fußbedeckungen:** Entsprechend den Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften an vielen Wettkampfstätten müssen die Fußsohlen mit einem Material bedeckt sein, das im Allgemeinen nicht penetrierbar ist. Das bedeutet, dass die Fußbedeckung den Fuß vor dem Eindringen von Splintern und Glasscherben schützen soll. Wenn sich die Fußbedeckung während der Aufführung löst, wird die Mannschaft nicht bestraft, sofern die Fußbedeckung wieder angebracht oder ersetzt wird. Das Mannschaftsmitglied, das sie verloren hat, muss bis dahin seine Aufführung unterbrechen, oder ein Offizieller wird ihn/sie dazu zwingen. Die Offiziellen können dem Mannschaftsmitglied helfen, die Fußbedeckung wiederzubekommen. Die anderen Mannschaftsmitglieder dürfen wie gewohnt weiterspielen.
- (21) **Beschädigung des Fußbodens:** Die Mannschaften müssen darauf achten, dass sie zu keiner Zeit Schaden am Wettkampfort verursachen. Denkt daran, Bodenschäden können beim Bewegen der Requisiten, sowie während der Aufführung auftreten. Die Offiziellen werden den Zustand des Bodens vor jeder Aufführung überprüfen. Wenn eine Mannschaft Schaden am Boden verursacht, egal ob vorsätzlich oder fahrlässig, ist die Mannschaft **für eventuell notwendige**

Reparaturen finanziell verantwortlich es wird eine Strafe in folgenden Abstufungen verhängt:

- Spuren, die mit Wasser und Seife entfernbar sind, werden nicht bestraft.
- Spuren, die nicht mit Wasser und Seife entfernt werden können, aber ohne dass anderer Schaden aufgetreten ist - 15 Punkte.
- Flecken auf Teppich oder Auslegware..... - 25 Punkte.
- Schaden am Boden, der einen neuen Anstrich erfordert - 25 Punkte.
- Risse in Teppich, Fliesen oder Auslegware - 50 Punkte.
- Schaden, der Abschleifen und einen neuen Anstrich erfordert - 50 Punkte.
- Wenn die Mannschaft während der Aufführung Schaden am Boden verursacht und dies nach der Warnung durch einen Offiziellen nicht beendet ... -100 Punkte und der Ansager (Timekeeper) wird die Aufführung mit „Zeit“ beenden.
- Wenn die Offiziellen vor der Aufführung entscheiden, dass eine Lösung oder ein Teil wahrscheinlich Schaden am Boden verursachen wird, können sie die Mannschaft daran hindern, ihre Lösung oder diesen Teil zu präsentieren.
- Wenn die Mannschaft vorsätzlich Schaden am Boden verursacht.... -200 Punkte und der Ansager (Timekeeper) wird die Aufführung mit „Zeit“ beenden.

- (22) **Verwendung von Batterien:** Sofern eine Aufgabe es nicht anders fordert, dürfen nur handelsübliche, versiegelte Batterien verwendet werden. Die Gesamtmaße von jeder kommerziell hergestellten Batterie, Akku oder Batterie-Ladegerät ist auf 38,1 cm (15") begrenzt. Das ist die Länge, sowie Höhe plus Breite - alle an der breitesten Stelle (ohne Batteriepole) gemessen - darf 38,1 cm nicht überschreiten.

Alle verwendeten Batterien müssen zur Kontrolle während des Eincheck-Prozesses zur Verfügung stehen. Batterien in Gegenstände wie Handys und Computern sind von dieser Regelung ausgeschlossen.

Da fast jedes batteriebetriebene System nicht nur eine einzelne Zelle benötigt, können Mannschaften zugelassene Batterien zusammenfügen, um höhere Stromstärken oder Spannungen zu erzeugen. Kommerziell hergestellte Batteriepakete, die unter die erlaubten Batterietypen fallen, können verwendet werden. Die Mannschaften müssen sicherstellen, dass jedes Batteriesystem einschließlich aller Verbindungen für alle während des Gebrauchs auftretenden Bedingungen sicher ausgelegt ist, und auch sonst vollkommen zweckmäßig für die gewünschte Anwendung ist. Eine Anordnung von Materialien, die nur ähnlich einer Batterie funktionieren, werden nicht als Batterie betrachtet.

Aufladen von Akkus: Geht sicher, dass das verwendete Aufladegerät das richtige für den aufzuladenden Akku ist. Die Mannschaften müssen kommerziell gefertigte Aufladegeräte nutzen und deren Bedienungsanleitung beachten. Erwachsene sollten das Aufladen durchführen oder beaufsichtigen. Dies gilt nicht als Hilfe von außerhalb. Akkus dürfen nicht an der Wettkampfstätte aufgeladen werden.

Etwas gesunder Menschenverstand

- Drähte, die Elektrizität leiten, und alle Anschlüsse zu Batterien müssen isoliert sein.
- Unabhängig davon, woraus eine Batterie besteht, haltet sie fern von offenem Feuer und von extremen Temperaturschwankungen. Explosion ist eine reale Gefahr bei Batterien, die ihren Siedepunkt erreichen. Lasst die Batterien nicht fühlbar heiß werden.

- Schließt die Batterien nicht kurz.
 - Batterien sollten voneinander und von Metallgegenständen isoliert aufbewahrt werden, um externe Kurzschlüsse zu vermeiden. Lagert die Batterien nicht lose, und legt sie nicht auf Metalloberflächen.
 - Bevor Batterien in einen Schaltkreis eingefügt werden, sollte der Schaltkreis getestet werden, damit Kurzschlüsse und Ladevorgänge vermieden werden.
 - Seid umweltbewusst: entsorgt Batterien entsprechend den Anweisungen des Herstellers; z.B. sollten NiCd-Zellen recycelt werden, da das Cadmium in den NiCd-Zellen ein toxisches Metall ist.
- (23) **Mitgliedsschilder:** Alle Mannschaften müssen ein Mitgliedsschild habend, das während der gesamten Aufführung sichtbar ist (siehe S. 37 für Anforderungen an das Mitgliedsschild). Wenn das Mitgliedsschild umfällt oder verdeckt wird, gibt es keine Strafpunkte, solange die Mannschaft das Problem rechtzeitig behebt.
- (24) **Urheberrecht:** Mitglieder dürfen aktuelle Langzeitaufgabentitel und –symbole verwenden und Odyssey of the Mind Materialien für die Verteilung innerhalb der Mitglieder während des Programmjahres fotokopieren. Diese Materialien unterliegen jedoch dem Urheberrecht und dürfen nicht außerhalb der Mitglieder und nicht ohne Zustimmung für zukünftige Nutzung verteilt werden. Auf allen Gebieten — Musik, visuelle Hilfsmittel, schriftliche Werke, Charaktere — liegt es in der Verantwortung der Mannschaft, Verletzungen des Urheberrechtes zu vermeiden. Es ist illegal, urheberrechtlich geschützte Werke ohne die Erlaubnis des Rechteinhabers zu verwenden. Die Mannschaft sollte herausfinden, ob ein Werk urheberrechtlich geschützt ist und die Erlaubnis, das Werk zu verwenden, einholen. Die Offiziellen werden nicht von Mannschaften verlangen, eine schriftliche Erlaubnis zum Gebrauch eines urheberrechtlich geschützten Werkes vorzulegen, da sie nicht ermitteln können, wer das Urheberrecht besitzt. Daher werden sie die Mannschaft nicht dafür bestrafen, dass sie keine schriftliche Erlaubnis vorlegt. Die Mannschaft muss sich aber darüber im Klaren sein, dass sie von den Inhabern des Urheberrechtes zivilrechtlich verfolgt werden kann, wenn sie unerlaubt urheberrechtlich geschützte Materialien verwendet. Es obliegt der Mannschaft festzustellen, welche Urheberrechtsvorschriften gegebenenfalls für Materialien gelten, die nicht von der Mannschaft stammen, und die sie verwenden möchte. Weder CCI noch ihre verbundenen Organisationen können der Mannschaft helfen, solche Informationen oder Genehmigungen zu erlangen.
- (25) **Markenzeichen:** Odyssey of the Mind Mitgliedern ist es erlaubt, die folgenden Markenzeichen, die US-bundesweit für Creative Competitions, Inc. geschützt sind, in ihrer Aufgabenlösung, für Werbezwecke und Fund-Raising-Aktivitäten innerhalb des Gebietes ihrer Mitgliedschaft und für Zwecke der Werbung für das Programm zu verwenden. Mannschaften können T-Shirts und ähnliche Gegenstände für den eigenen Gebrauch herstellen, die eines dieser Markenzeichen zeigt. Wenn sie jedoch beabsichtigen, Gegenstände, die diese Markenzeichen zeigen, zum Verkauf anzubieten, müssen sie zunächst die Erlaubnis des Direktors ihrer Assoziation und möglicherweise von CCI einholen und können diese nicht online verkaufen, z.B. auf ebay.

- Odyssey of the Mind®
- Creative Competitions®
- Current Long-Term Problem Icons



- OotM™
- OMER®
- OMER's friends

• Current Long-Term Problem cover art

Die Mannschaft muss die Verantwortung dafür übernehmen, wenn sie andere geschützte Markenzeichen wie den NIKE Haken, McDonalds goldene Bögen, usw. verwendet. Die Mannschaften müssen sich bewusst sein, dass sie von Markenzeicheninhabern zivilrechtlich verfolgt werden können, wenn sie geschützte Markenzeichen ohne Zustimmung des Inhabers verwenden. Den Mannschaften ist es nicht erlaubt World Finals oder das WF-Logo zu benutzen. Mannschaften und/oder andere Gruppen müssen sich von ihrer zuständigen Assoziation oder CCI eine Erlaubnis besorgen, um irgendwelche anderen geschützten OotM Markenzeichen bei den World Finals zu benutzen.

- (26) Das Licht wird an keiner Wettkampfstätte gedämpft werden. Falls notwendig, kontaktiert Euren Wettkampfdirektor für spezifische Angaben wie Bühnengröße, Bodenart, etc.
- (27) Ein Internetzugang wird an keinem Wettkampfort zur Verfügung gestellt werden. Medien, die in einer Aufführung verwendet werden, müssen auf einem Gerät gespeichert werden.
- (28) Teilt mit niemandem eure Lösungen bis die World Finals vorüber sind. Das beinhaltet etwas online zu veröffentlichen. Vertraut außerdem keinen Ideen, Lösungen oder Ratschlägen u.ä., die euch andere anbieten.

Kategorien von Strafpunkten

Jede Aufgabe hat ihre eigenen Strafpunkte und die Mannschaften sollten sich bewusst sein, welche Strafpunkte beim Lösen ihrer Langzeitaufgabe entstehen könnten. Jede Aufgabe hat unendlich viele Lösungen. Die häufigsten Strafen sind nachfolgend erläutert. In den meisten Fällen zieht das Auslassen einer geforderten Bewertungskategorie keine Strafpunkte nach sich, außer den Verlust der Wertung selbst. Niemand darf die Höhe der Strafpunkte-Kategorie verändern oder Strafpunkte einführen, die nicht in der Aufgabe oder hier gelistet sind.

Verstoß gegen den „Sinn der Aufgabe“ (jeder Verstoß, - 1 bis - 100 Pkt.)

Jede Aufgabe erklärt unter „A. Die Aufgabe“, was von den Mannschaften erwartet wird, um die Aufgabe zu lösen. Jede Aufgabe hat unendlich viele mögliche Lösungen. Dennoch hat jedes eine zugrundeliegende Zielstellung, den Sinn der Aufgabe (Spirit of the Problem). Wenn eine Mannschaft die grundlegenden Ziele der Aufgabe umgeht oder gegen Regeln/Anforderungen verstößt, für die keine spezifische Strafe angegeben ist, erhält sie eine Strafe für den Verstoß gegen den Sinn der Aufgabe.

Unsportliches Verhalten (jeder Verstoß, - 1 bis - 100 Pkt.)

Odyssey of the Mind vermittelt Werte wie Teamwork, Integrität und Respekt vor Anderen. Eine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens wird für die Verwendung jeglicher Art von Flüchen, Nacktheit oder was sonst von den Offiziellen als inakzeptables Verhalten betrachtet wird, verhängt. Dies schließt die Verspottung von Anderen ein, auch von eigenen Mannschaftsmitgliedern. Eine Mannschaft kann wegen unsportlichen Verhaltens in vielerlei Hinsicht bestraft werden, einschließlich des Verhaltens eines Coaches oder Elternteils, einer Beschwerde über eine andere Mannschaft, Fehlverhalten innerhalb des Veranstaltungsortes, usw. Strafen können rückwirkend und für zukünftige Ereignisse erteilt werden.

Falsches oder fehlendes Mitgliedsschild (- 1 bis - 15 Pkt.)

Um sicherzustellen, dass die Offiziellen die richtige Mannschaft bewerten, und um vom Publikum erkannt zu werden, muss jede Mannschaft ein Mitgliedsschild haben, das während der Aufführung der Langzeitlösung aus einer Entfernung von mindestens 7,5 m (25') sichtbar ist. Ist es zum Teil während der Aufführung nicht sichtbar, gibt es keine Strafpunkte. Falls die Mannschaft kein Mitgliedschild bereistellen kann, kann sie eines im Vorbühnenbereich kreieren, wenn es die Zeit erlaubt. Ist das Mitgliedsschild für Teile der Aufführung nicht sichtbar, wird keine Strafe verhängt. Ist es die meiste Zeit für die Offiziellen nicht sichtbar, erhält die Mannschaft Strafpunkte. Das Mitgliedsschild muss die Mitgliedsnummer und -namen zeigen, wie sie auf der Mitgliedskarte erscheinen. Der Name kann ausgeschreiben oder abgekürzt werden, solange die Abkürzung für die Offiziellen erkennbar ist. Zum Beispiel: Georg Washington High School kann George Washington HS oder Geo. Washington HS abgekürzt werden, GWHS ist jedoch nicht ausreichend. Falls eine Mitgliedskarte weitere Informationen enthält, wie z.B. Mannschaft A, Mannschaft B, usw., müssen diese ebenfalls auf dem Mitgliedsschild erscheinen, entweder ausgeschreiben oder abgekürzt, z.B. Ms A oder Team A. Die erforderlichen Informationen auf eurem Mitgliedsschild müssen immer in der Sprache des Wettkampf-Gastgebers erscheinen. Jede andere Sprache, die auf dem Schild abgebildet ist, wird als Teil der Dekoration gezählt.

Die Mannschaft kann beliebig zu seinem Mitgliedsschild hinzufügen, und dieses kann sein Erscheinungsbild während der Aufführung ändern, d.h. es kann sich drehen oder blinken, usw. Die Mannschaft darf mehr als ein Mitgliedsschild haben, aber nur eins ist das offizielle Mitgliedsschild, das während der Aufführung sichtbar sein muss und welches bewertet wird, wenn es innerhalb der „Freie Wahl“-Kategorie im Stil gewählt wird.

Hilfe von außerhalb (jeder Verstoß, - 1 bis - 100 Pkt.)

Schüler lernen am besten, wenn sie Aufgaben auf eigene Faust erledigen. Sie entwickeln ein Gefühl des Stolzes und ein gesteigertes Selbstbewusstsein, wenn sie über das hinausgehen, was erwartet wurde. Um sicherzustellen, dass jedes Mannschaftsmitglied den vollen Nutzen aus der Teilnahme am Programm zieht, und um Gerechtigkeit zu sichern, müssen die Mannschaftsmitglieder alle Aspekte ihrer Aufgabenlösung selber entwerfen und erstellen. Das schließt ihr Mitgliedschild, die Requisiten, alle technischen Anforderungen (Fahrzeuge, Strukturen, etc.) und Kostüme ein. Diese müssen entweder (1) von den Mannschaftsmitgliedern erschaffen oder (2) von den Mannschaftsmitgliedern aus kommerziell hergestellten Teilen zusammengesetzt werden. Können die Mannschaftsmitglieder eine entworfene Lösung, eine Requisite, ein Kostüm oder ein

Schild nicht herstellen, oder wenn ein Coach denkt, dass die Werkzeuge, die sie für die Herstellung benutzen wollen, zu gefährlich sind, dann müssen sie einen anderen Weg finden, um den Gegenstand zu erstellen, oder diesen so entwerfen, dass sie ihn selbst herstellen können.

Obgleich Mannschaftsmitglieder bei der Lösung ihrer Langzeitaufgabe nicht von außen unterstützt werden dürfen, wird es nicht als Hilfe von außerhalb angesehen, wenn die Mannschaft Gegenstände verwendet, die Teil einer Aufgabenlösung aus vergangenen Jahren waren – vorausgesetzt, entsprechende Materialien wurden ursprünglich nicht für die Lösung der Aufgabe erschaffen. Verfügt eine Schule beispielsweise über einen „Odyssey of the Mind Fundus“, wo Materialien von vorherigen Jahren gelagert werden, so dürfen zukünftige Mannschaften sich dessen ohne Bestrafung bedienen. Wenn die Materialien von exakt derselben Mannschaft (d.h. das kein Mannschaftsmitglied von der Originalliste auf der aktuellen Liste fehlt) stammen, werden sie als von der Mannschaft geschaffen gewertet. Ist das nicht der Fall, werden die Materialien als handelsüblich hergestellt betrachtet. Diese Gegenstände, wie zum Beispiel Requisiten und Kulissen, werden genauso behandelt wie Gegenstände, die man in Gebrauchtwarengeschäften, Schultheatern etc. finden kann. Jeder handelsüblich hergestellte Bausatz, der wie vom ursprünglichen Hersteller beabsichtigt, angewendet (montiert) wurde, wird nicht als von der Mannschaft erschaffen angesehen. Werden hingegen Teile eines handelsüblich hergestellten Bausatzes in abweichender Form als ursprünglich beabsichtigt eingesetzt, werden diese als von der Mannschaft erschaffen angesehen.

Die Mannschaften müssen das Formular zur Hilfe von außerhalb im Anhang ausfüllen und es dem Vorbühnen(Staging Area Judge) vor der Aufführung übergeben. Sie müssen angeben, ob sie Hilfe von außerhalb erhalten haben, und wenn ja, in welcher Art und Weise diese stattfand. Die Offiziellen werden eine Strafe wegen Hilfe von außerhalb abhängig vom Ausmaß der Hilfe auf die Lösung der Aufgabe verhängen.

Coaches agieren als Moderatoren, aber sie dürfen keine Anregungen dazu geben, wie eine Mannschaft die Aufgabe lösen sollte. Sie dürfen zu Gedanken anregende Fragen stellen, aber sie sollten nie auf eine Lösung hindeuten. Wenn eine Mannschaft den Coach nach seiner Meinung fragt, sollte der Coach antworten: „Das entscheidet Ihr.“ Außer wenn eine Situation als potenziell gefährlich eingeschätzt wird, lasst immer die Mannschaft die endgültige Entscheidung bei der Entwicklung einer Lösung treffen.

Bei Wettbewerben dürfen Andere der Mannschaft helfen, die Kulissen und andere Materialien für die Aufgabe in den Eincheck- und Vorbühnenbereich zu transportieren. Andere dürfen jedoch nicht helfen, Hintergründe oder irgendetwas anderes zusammenzubauen, oder Make-up aufzutragen, Kostüme zu reparieren, usw. Wenn sie dies tun, wird die Mannschaft eine Strafe für Hilfe von außerhalb erhalten. Strafen für Hilfe von außerhalb beruhen auf den Beobachtungen der Offiziellen und/oder den Aussagen der Mannschaft, nicht auf dem Hörensagen von Anderen.

Wenn die Mannschaft mit der Arbeit zur Lösung ihrer Langzeitaufgabe begonnen hat und ein Mannschaftsmitglied aus irgendwelchen Gründen die Mannschaft verlässt, kann diese Person nicht mehr ersetzt werden, da sie zur Aufgabe beigetragen hat. Falls ein Mannschaftsmitglied ersetzt wird, und die Mannschaft nun mehr als 7 Mitglieder hat, wird die Mannschaft eine Strafe wegen Hilfe von außerhalb erhalten.

Eltern und andere Unterstützer dürfen als Tutoren oder Instrukturen fungieren, aber sie dürfen keine Vorschläge machen, wie die Aufgabe zu lösen ist. Zum Beispiel darf ein Elternteil der Mannschaft das Nähen beibringen, darf aber selber kein Kostüm nähen oder vorschlagen, dass sie Mannschaft für die Lösung der Aufgabe etwas näht.

Überschreiten der Zeitbegrenzung (- 5 Pkt. je angefangene 10 Sek.)

Es gibt zwei Arten von Zeitbegrenzungen für die Odyssey of the Mind Langzeitaufgaben. Die erste ist die Kategorie mit keiner Zeitüberschreitung. Diese Aufgaben geben der Mannschaft 8 Minuten Zeit, um alles zu tun. Das schließt ein, die Gegenstände vom Vorbühnenbereich in den Wettkampfbereich zu bringen, Requisiten und Kulissen aufzubauen, die Aufführung zu präsentieren und alle technischen Erfordernisse zu erfüllen. Nach Ablauf der 8 Minuten, wird der Ansager (Timekeeper) „Zeit“ sagen und alle Aktivitäten dieser Aufführung müssen beendet werden. Es gibt keine Zusatzzeit und keine Strafpunkte.

Die zweite Kategorie ist die mit Zeitüberschreitung. Diese Aufgaben geben ebenfalls 8 Minuten für alle Aktivitäten. Wenn die Aufführung jedoch 8 Minuten überschreitet, wird der Ansager (Timekeeper) noch eine Minute zugeben und wird dann, wenn die Mannschaft nicht zum Ende gekommen ist, „Zeit“ sagen. Wenn die Mannschaft die Zeit von 8 Minuten überschreitet, erhält sie Strafpunkte, wie bei der jeweiligen Aufgabe beschrieben.

Jede Spontanaufgabe hat ihre eigenen Zeitregeln. Manchmal ist es ein Zeitblock, in dem eine Aufgabe zu lösen ist. Ein anderes Mal sind es zwei Zeitabschnitte, einer zur Vorbereitung und einer zur Ausführung der Aufgabenlösung. Zeitüberschreitungen sind in keinem Falle erlaubt. Am Ende jedes Abschnitts ruft der Offizielle „Zeit“ und die Mannschaft muss aufhören, somit gibt es niemals Strafpunkte für Zeitüberschreitungen.

Überschreiten der Kostenbegrenzung (- 1 bis - 100 Pkt.)

Um gleiche Bedingungen zwischen den Mannschaften zu schaffen, hat jede Aufgabe eine Kostenbegrenzung. Dies ist der maximal erlaubte Gesamtwert der Gegenstände, die die Mannschaft zur endgültigen Lösung der Aufgabe bei einem Wettkampf benutzt. Alle Materialien, die in der Aufführung der Lösung der Mannschaft verwendet werden, außer den von den Kosten ausgenommenen, müssen bei diesem Wert berücksichtigt sein. Die Mannschaft muss den Wert eines Gegenstandes auch dann anrechnen, wenn er geliehen oder gespendet worden ist, jedoch dürfen die Gegenstände zu Preisen vom „Flohmarkt“ oder vom „Gebrauchtwarenhandel“ bewertet werden. Das ist ein Secondhand-Preis oder ein Preis für benutzte Sachen. Gegenstände, die neu erworben werden, müssen mit dem vollen Preis angerechnet werden, und die Mannschaft sollte die Quittung aufbewahren. Wenn die Mannschaft nur einen Teil eines Gegenstandes verwendet, zum Beispiel eine halbe Büchse Farbe oder einen Teil eines Bretts, muss die Mannschaft nur den Wert des verwendeten Teils auflisten.

Wenn eine Mannschaft die Kostenbegrenzung überschreitet, wird dies bestraft. Wenn eine Mannschaft vergisst, benutzte Gegenstände auf dem Kostenformular aufzulisten, wird der Vorbühnenrichter (Staging Area Judge) ihnen erlauben, den Wert hinzuzufügen. Setzt sie dies über die Kostengrenze, werden die Offiziellen Strafpunkte verhängen.

Jede Mannschaft muss dem Vorbühnenrichter (Staging Area Judge) vor Beginn der Aufführung ein Exemplar ihres ausgefüllten Kostenformulars (siehe Anhang) übergeben. Auf dem Formular muss der Wert der verwendeten Materialien in der Währung des Landes, in dem der Wettbewerb stattfindet, eingetragen sein. Kostenbegrenzungen werden in US-Dollars angegeben. Assoziationen werden ihren Wechselkurs nicht später als am 15. Oktober des Wettkampfjahres bekannt geben. Wenn diese nicht veröffentlicht sind, müssen Mannschaften von außerhalb der USA den Wechselkurs für ihr Land vom 1. Oktober des Programmjahres zur Bestimmung des Materialwertes verwenden.

Auflistung von Materialien auf dem Kostenformular

Es gibt drei Grundkategorien für Gegenstände: (1) Kosten, (2) zugewiesener Wert und (3) von den Kosten ausgenommen. Die meisten Gegenstände fallen in die Kategorie „Kosten“. Das allgemeine Kriterium für die Feststellung des Preises eines Gegenstandes ist sein gebräuchlicher Wert; das heißt, kann eine andere Mannschaft die Aufgabenlösung für die gleiche Summe von Geld duplizieren? Dies unterliegt der Entscheidung der Offiziellen; daher sollten die Mannschaften den Wert eines Gegenstandes durch Quittungen und/oder Preislisten nachweisen können, falls irgendwelche Fragen auftauchen. Umsatzsteuer und Versandkosten sind nicht aufgeführt. Wenn ein Baukasten, oder ein Teil von einem, für den ursprünglichen Zweck verwendet wird, muss der Preis der Anschaffungskosten angesetzt werden. Wird dieser jedoch wiederverwendet, gelten Flohmarktpreise. Zum Beispiel, wenn ein Gummiball in ein Fahrzeug verwandelt wird, das geworfen wird und in einen erforderlichen Bereich hüpfen - es wird verwendet wie vorgesehen und der volle Preis sollte für den Gummiball aufgeführt werden. Wenn der Ball jedoch verändert oder zerlegt wird und ganz oder teilweise in einer anderen Anwendung (nicht rolled/ hüpfend) verwendet wird, sind Flohmarktpreise erlaubt.

Auf dem Kostenformular können die Mannschaften Gegenstände, die in geringen Mengen verwendet wurden, zusammenfassen, wie zum Beispiel Klebeband, Leim, Bindfaden, Heftklammern, Malkreide, Büroklammern, Papier, Farbe und kleine Eisenwaren (Muttern, Bolzen, Nägel, Schrauben, etc.), und sie als „Verschiedenes“ berechnen. Alles, was die Mannschaftsmitglieder an sich tragen und Mehrwert für die Aufführung hat, muss zum Gesamtwert hinzugerechnet und auf dem Kostenformular aufgelistet werden. Die Mannschaft kann aber den Preis eines Flohmarktverkaufs oder einen Gebrauchtwert für alle Gegenstände, die für die Kostüme verwendet werden, angeben, einschließlich der Straßenbekleidung. Von der Mannschaft hergestellte T-Shirts, die nicht zu einem Kostüm gehören, können zum Gebrauchtwarenpreis berechnet werden, auch wenn alle Mannschaftsmitglieder sie tragen. Jeder Verzierung der Fußbedeckungen muss ebenfalls im Gesamtwert enthalten sein.

Die Kosten für Gegenstände wie Krücken, Rollstühle usw., die von einem Mannschaftsmitglied benötigt werden, sind generell von den Kosten ausgeschlossen. Wenn sich zum Beispiel ein Mannschaftsmitglied ein Bein bricht und einen Rollstuhl benötigt, muss der Rollstuhl nicht im Kostenformular aufgeführt werden. Wenn der Rollstuhl jedoch dekoriert ist, muss der Wert der Dekoration aufgelistet sein. Wird der Rollstuhl als Teil eines Fahrzeugs oder Teil einer Vorrichtung zum Bewegen der Kulisse verwendet und hilft dem Mannschaftsmitglied nicht nur beim Bewegen im Wettkampfbereich, dann müssen die Kosten miteinbezogen werden.

Gemietete Ausrüstung, wie z.B. Beleuchtung, die bei der Aufführung verwendet wird, ist mit einer Tagesmiete zu berechnen. Die Mannschaften müssen eine Quittung oder eine Preisliste für die Tagesmiete vorlegen. Eine Auflistung der Gegenstände mit zugewiesenem Wert folgt, wenn jedoch die tatsächlichen Kosten berechtigterweise geringer als der zugewiesene Wert sind, kann die Mannschaft die tatsächlichen Kosten auflisten.

Gegenstände mit zugewiesenem Wert

Die folgenden Gegenstände müssen intakt und für ihren beabsichtigten Zweck verwendet werden. Wenn sie ausgeschmückt werden, müssen die Kosten für die Dekoration dem zugewiesenem Wert hinzugerechnet werden. Die folgende Liste zeigt Kategorien von Gegenständen und deren zugewiesenen Wert.

- (1) Kommerziell hergestellte Musikinstrumente und ihre Hüllen, einschließlich aller peripheren Gegenstände wie Notenständer, Verstärker und Lautsprecher
..... WERT \$ 5 oder wirklicher Preis, wenn geringer.
- (2) Jede Art von Audio- oder Videorecordern (einschließlich Radios und MP3-Player):
..... WERT \$ 5 oder wirklicher Preis, wenn geringer.
- (3) Audio- visuelle Gerätewagen: WERT \$ 5 oder wirklicher Preis, wenn geringer.
- (4) Computersysteme und –komponenten (einschließlich Monitore, Keyboards und Verbindungskabel). Smartphones werden als Computer angesehen.
..... WERT \$ 10 oder wirklicher Preis, wenn geringer.
- (5) Projektoren jeglicher Art. WERT \$ 10 oder wirklicher Preis, wenn geringer.
- (6) Fernsehgeräte oder Monitore, die nicht in Verbindung mit einem Computer benutzt werden WERT \$ 10 oder wirklicher Preis, wenn geringer.

Ausgenommene Gegenstände

Bestimmte Gegenstände sind von der Kostenrechnung ausgenommen, solange sie intakt bleiben und für ihren vorgesehenen Zweck verwendet werden. Das sind solche Gegenstände, die als allen Mannschaften zugänglich gelten, ohne dass Kosten damit verbunden sind. Sie beschränken sich auf die folgenden Gegenstände. Alles, was im Folgenden nicht genannt aber in der Aufführung der Lösung der Mannschaft benutzt wird, muss im Kostenformular aufgeführt werden.

- (1) Verlängerungskabel und Verteilersteckdosen
- (2) Batterien
- (3) Stühle, Hocker, Tische und Schreibtische
- (4) Schmuck wie Armbänder, Ohrringe und Ringe sowie Alltagskleidung, die keinen Mehrwert für die Aufführung haben oder zu einem Kostüme gehören. Trägt eine Mannschaft jedoch identische Alltagskleidung, wie z.B. passende T-Shirts, sind die Kosten dafür anzusetzen, weil sie den Anschein einer Uniform erwecken und dadurch die Aufgabenlösung bereichern.
- (5) T-Shirts, die von CCI unter www.odysseyofthemind.com/shop verkauft werden.
- (6) Wegwerfartikel – Gegenstände, die gewöhnlich weggeworfen werden, wie z.B. Pappkartons, Milchtüten und kleine Holzreste, die aus ihrem ursprünglichen Zustand verändert werden können und von der Kostenbegrenzung ausgenommen sind.
- (7) Werkzeugkästen – Werkzeuge, die benutzt werden sollen um einen Teil der Lösung herzustellen oder zu reparieren, ohne die Aufführung zu verbessern. Zum Beispiel ist ein Schraubenzieher, der zur Reparatur einer Requisite gebraucht wird, von der Kostengrenze ausgenommen, solange das Aussehen des Schraubenziehers und/oder sein Gebrauch die Aufführung nicht verbessert. Der Werkzeugkasten muss sich im Vorbühnenraum befinden, wenn die Zeit beginnt, und darf nur für den Aufbau oder die Reparatur von Kulissen innerhalb der Wettkampfstätte benutzt werden. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt ihr Aussehen oder ihre Nutzung die Aufführung positiv beeinflusst, ist das Werkzeug nicht mehr von den Kosten ausgenommen und die Mannschaft erhält Strafpunkte für die Verletzung des Sinns der Aufgabe.

Hinweis: Gegenstände wie Transportkisten, Laufrollen oder Sackkarren können benutzt werden, um Requisiten vom Vorbühnenbereich zum Wettbewerbsgebiet zu befördern, solange sie nicht Teil der Aufführung sind. Sie müssen sofort nach der Platzierung des transportierten Gegenstandes aus dem Wettbewerbsgebiet entfernt werden. Wenn das nicht geschieht, werden die Kosten der Aufgabenlösung hinzugezählt.

Ausgenommene Sicherheitsgegenstände

Die folgenden Sicherheitsgegenstände sind von der Kostenbegrenzung ausgenommen:

- (1) Verordnete Hilfsmittel der Mannschaftsmitglieder wie Brillen und Hörhilfen.
- (2) Fußbodenbedeckungen, wie Schutztücher, die nur den Fußboden schützen sollen, oder Matten, die dazu dienen, Mannschaftsmitglieder vor Verletzungen zu schützen.
- (3) Geforderte Fußbedeckungen, die getragen werden, wie sie handelsüblich hergestellt sind. Wird den Fußbedeckungen irgendetwas hinzugefügt, muss der Wert der Zusätze berechnet werden. Diese Ausnahme gilt nicht für Schuhe mit eingebauten Rädern. Diese müssen zu den Kosten gerechnet werden und durch den Wettkampfdirektor zur Verwendung an der Wettkampfstätte freigegeben werden.

Potenzielle Gründe für Disziplinarmaßnahmen

In bestimmten Situationen können gegen eine Mannschaft Disziplinarmaßnahmen ergriffen werden. Dies liegt im Ermessen der Offiziellen und/oder des Wettkampfdirektors. Mögliche Gründe für Disziplinarmaßnahmen können die folgenden sein, allerdings nicht begrenzt auf:

- Urheberrechtsverletzung - Kopieren von Odyssey of the Mind Materialien für Nicht-Mitglieder.
- Unterlassung, alle Namen der derzeitigen Mannschaftsmitglieder und aller anderen Mitglieder, die zu irgendeinem Zeitpunkt während des Programmjahres in der Mannschaft waren, auf der Mannschaftsaufstellung einzubeziehen
- Anmelden einer Mannschaft, die einen Schüler einschließt, dem es entsprechend den Regeln verboten ist, in der Mannschaft zu sein.
- Anmelden einer Mannschaft in der falschen Altersgruppe.
- Eine Aufführung mit der Absicht aufnehmen, die Ideen anderer Leute zu verwenden.
- Übermäßige Hilfe von außerhalb.
- Schwere oder wiederholte Strafen wegen unsportlichen Verhaltens während eines Wettkampfes.
- Verraten der Spontanaufgabe entgegen den Regeln.
- Unfairen Verhalten der Coaches oder vorsätzliche Verletzung der Regeln.
- Verletzung von Bundes-, Landes- oder örtlichen Gesetzen.

Mögliche Disziplinarmaßnahmen

Mannschaften und/oder Individuen werden entsprechend der Art und Schwere ihrer Vergehen bestraft. In einigen Fällen wird die Mannschaft eine schriftliche Verwarnung erhalten. Diese wird vom Wettkampfdirektor oder Direktor der Assoziation erteilt und an den Coach der Mannschaft sowie, falls angebracht, die Eltern der Mannschaftsmitglieder gesandt. Einige Verhaltensweisen führen zur sofortigen Disqualifikation und zum Ausschluss von der Veranstaltung. Dies liegt allein im Ermessen der lizenzierten Assoziation und/oder der Repräsentanten des Gastgebers des Wettkampfes. Für die World Finals hat CCI auch die Autorität, Maßnahmen bezüglich unangebrachten Verhaltens zu ergreifen. Mögliche Disziplinarmaßnahmen schließen ein:

Bewährungsfrist: Bestimmte Zeitspanne, in der wiederholte Verstöße automatisch zur Suspendierung und/oder Untersagen der Teilnahme eines Coaches, eines Mannschaftsmitgliedes, einer Mannschaft und/oder einer Mitgliedseinrichtung führen.

Suspendierung: Für eine bestimmte Zeit darf die suspendierte Partei nicht an Wettkämpfen teilnehmen oder mit einer am Wettkampf beteiligten Mannschaft verbunden sein, oder eine Mannschaft darf nur zur Demonstration bei einem offiziellen Wettkampf aufführen/teilnehmen. Dies kann eine ein- bis dreijährige Zeitspanne sein. Die suspendierte Partei kann die Entscheidung bei Creative Competitions, Inc. anfechten. Die suspendierte Partei hat 15 Tage nach Eingang der schriftlichen Mitteilung über die Disziplinarmaßnahme durch die lizenzierte Gesellschaft Zeit, schriftlichen Einspruch einzulegen. Der Einspruch wird CCI vorgelegt und in angemessener Zeit bearbeitet. Die Entscheidung von CCI ist endgültig.

Untersagen von Mitgliedschaft oder Teilnahme: Einer Mannschaft, einem Coach oder einem Mannschaftsmitglied kann die Teilnahme am Odyssey of the Mind Programm für eine bestimmte Zeitspanne untersagt werden. Der Mannschaft, dem Coach oder dem Mannschaftsmitglied wird jedoch die Möglichkeit gewährt, sich gegen jedwede Anschuldigungen zu verteidigen.

Disqualifikation: Die Mannschaft wird von dem Wettkampf disqualifiziert, bei dem die Regelverletzung stattfindet. Wenn die Entscheidung zur Disqualifikation getroffen wird, nachdem der Wettkampf beendet ist, kann die lizenzierte Assoziation oder das Wettkampfgericht einer Mannschaft das Recht absprechen, bei der nächsten Wettkampfebene anzutreten und statt dessen eine andere Mannschaft nominieren. Diese Maßnahme sollte vom Assoziationsdirektor koordiniert werden.

Spontanaufgaben können nicht vor Ende eines Wettkampfes bekannt gemacht werden. Danach können die Mannschaftsmitglieder mit Coaches und nicht teilnehmenden Familienmitgliedern über die Aufgabe reden. Niemand darf diese Informationen mit irgendwem sonst austauschen, bis diese Stufe der Wettkämpfe weltweit abgeschlossen ist. Z.B. darf niemand über die Spontanaufgabe des Deutschlandfinales sprechen, bis auch alle anderen Odyssey of the Mind Gesellschaften ihren Wettbewerb abgeschlossen haben. Zuwiderhandlungen werden mit Disqualifikation und/oder Disziplinarmaßnahmen gegen die gesamte Mannschaft geahndet.

Jeder, der sich mit Anderen, die nicht zu seiner Mannschaft gehören, über Ideen und/oder Lösungen austauscht, kann disqualifiziert werden und/oder gegen die gesamte Mannschaft können Disziplinarmaßnahmen verhängt werden. Diejenigen, die die Ideen und oder Lösungen erhalten, werden ebenfalls bestraft. Wenn z.B. ein Mannschaftsmitglied die Lösung einer Aufgabe in einem Chat-Raum veröffentlicht, wird seine Mannschaft disqualifiziert oder suspendiert, und diejenigen, die an dem Chat-Raum teilgenommen haben, müssen den Vorfall auf ihrem Formular für Hilfe von außerhalb aufführen, um eine Disqualifikation zu vermeiden.

Strafen für unsportliches Verhalten, gegen den Sinn der Aufgabe und für Hilfe von außerhalb gibt es in jeder Aufgabenart. Odyssey of the Mind behält sich allerdings das Recht vor, Strafen über die aufgeführten Strafrahen hinaus zu verhängen, wenn dies die Situation rechtfertigt.

Kapitel VI

Glossar

Die folgenden Wörter und Begriffe werden häufig in den OotM Aufgaben verwendet. Wenn ein Wort in einer Aufgabe *kursiv* gedruckt erscheint, ist es entweder im Glossar der Aufgabe oder in diesem Kapitel definiert. Erscheint es in beiden, benutzt jeweils die Definition in der Aufgabe. Diese Definitionen sind für den Zweck des Lösen von Odyssey of the Mind Aufgaben geschrieben und können sich von dem unterscheiden, was in einem Wörterbuch gefunden wird. Einige dieser Begriffe werden auch in Spontanaufgaben verwendet.

Aufbau (set up) – Die Zeit, nachdem ein Offizieller „Beginnt“ gesagt hat, die die Mannschaft zum Aufbau ihrer Kulissen und Requisiten benutzt. Dies ist in den 8 Minuten Zeitbegrenzung enthalten. Die Mannschaften können bereits mit der Aufführung beginnen, während sie gleichzeitig aufbauen.

Aussehen/Erscheinungsbild (appearance) – Wie etwas aussieht, das heißt seine nach außen sichtbaren Charakteristika, nicht nur dass es in der Aufführung auftaucht.

Begrenzungen/Begrenzungslinien (boundaries) – Begrenzungslinien werden als auf einer vertikalen Ebene liegend betrachtet. Der Kontakt mit dem Klebeband, das die Begrenzungslinie markiert, wird nicht als **Überschreitung** angesehen (es sei denn, die Aufgabe gibt etwas anderes an). Die Mannschaft darf die Begrenzungslinien nicht verdecken und somit die Sicht der Offiziellen behindern. Eine unbeabsichtigte Verdeckung, die die Offiziellen nicht daran hindert die Begrenzungslinie zu erkennen, wird nicht bestraft. Dies wird durch die Offiziellen entschieden. Ein Gegenstand befindet sich **außerhalb der Grenzen**, wenn der äußere Bereich die Begrenzungslinie auf irgendeiner Höhe gekreuzt wird (es sei denn, die Aufgabe gibt etwas anderes an). Wenn eine Aufgabe besagt, dass etwas **innerhalb der Begrenzung** sein muss, muss jedes Teil des Gegenstandes, ob es den Boden berührt oder nicht, vollständig innerhalb der Begrenzungslinien sein. Das schließt angebrachte Gegenstände wie Drähte, Dekorationen, die auf ihm fahrenden Mannschaftsmitglieder, Steuerungssysteme und so weiter mit ein.

Berührung/berühren (touching) – Wenn eine Aufgabe besagt, dass die Mannschaft etwas nicht berühren darf, bedeutet dies Kontakt zwischen dem Gegenstand und der Hand oder jedem anderen Körperteil, egal ob dieses bedeckt ist oder nicht. Zum Beispiel ein Ball gilt als berührt, wenn dieser in der Hand gehalten wird, auch wenn diese mit einem Handschuh bedeckt ist. Ein anderes Beispiel: wenn es der Mannschaft verboten ist, den Fußboden in einem bestimmten Gebiet zu berühren, darf ein Mannschaftsmitglied nicht einfach auf ein Stück Papier treten, um zu zeigen, dass er/sie den Boden in diesem Gebiet nicht berührt.

Im Spontanwettbewerb muss die Mannschaft unter Umständen Gegenstände benutzen, um die Aufgabe zu erfüllen. Zum Beispiel bekommt sie einen Besen, einen Stock und eine Angel, um einen Ball in eine Kiste zu bewegen, ohne den Ball zu berühren. Da dies erfordert, dass die Gegenstände zum Bewegen des Balles benutzt werden, kann die Mannschaft diese Gegenstände berühren, die wiederum den Ball berühren, und dies wird nicht als Berühren des Balles betrachtet.

Bühnenbild (stage set) – Alle von der Mannschaft erstellten Materialien, die sich auf der Bühne befinden um eine bestimmte Umwelt/Szenerie zu erschaffen. Mannschaftsmitglieder, Kostüme, und Requisiten sind nicht Teil des Bühnenbildes. Alles, was während der Aufführung von einer Figur aufgenommen oder benutzt wird, ist ein *Requisit* und somit kein Bestandteil des Bühnenbildes. Das Mannschaftsschild kann Teil des Bühnenbildes sein, aber NUR wenn es nicht separat im Stil bewertet wird.

Charakteristisch (characteristic) – Ein Merkmal einer Figur oder eines Gegenstandes, das es

von anderen unterscheidbar macht.

Darstellen (portray) – Etwas repräsentieren oder eine spezielle Rolle spielen.

Die Ebene durchbrechen (breaking the plane) – Über eine Linie hinausgehend, aber innerhalb der Endpunkte einer imaginären vertikalen Ebene verbleibend; beispielsweise eine Grenze oder ein Start- oder Ziellinie überqueren.

Effektivität der Aufführung (effectiveness of performance) – Die gesamte Herangehensweise an die Aufführung; alles was nicht eindeutig in Langzeit oder Stil bewertet wird, aber zur Aufführung gehört wie zum Beispiel Überleitungen und Zeiteinteilung, Stimmung, die Ausarbeitung, hinzugefügte Verbesserungen, die Verwendung von Spezialeffekten/Technik und so weiter.

Ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder (one or more team members) – Wenn gefordert ist, dass etwas durch ein oder mehrere Mannschaftsmitglieder betrieben, gefahren oder dargestellt werden muss, dann darf dies mehr als ein Mannschaftsmitglied zur selben Zeit oder ein einzelnes Mannschaftsmitglied zu einem Zeitpunkt sein. In beiden Fällen können die Mannschaftsmitglieder wechseln; es müssen nicht dieselben Personen während der gesamten Aufführung sein.

Etwas erscheint (appears) – Etwas ist sichtbar und während der Aufführung der Mannschaft für die Offiziellen erkennbar.

Figur (character) – Wenn die Aufgabe nichts anderes vorgibt, müssen Figuren nicht von Mannschaftsmitgliedern dargestellt werden. Sie müssen jedoch lebhaft sein. Das heißt, sie müssen ein oder mehrere menschliche Eigenschaften aufweisen. Wenn eine Aufgabe eine oder mehrere spezielle Figuren erfordert, können verschiedene Mannschaftsmitglieder die geforderte(n) Figur(en) spielen. Die geforderte Figur muss während der gesamten Aufführung dieselbe bleiben, das Aussehen darf sich aber ändern. Zum Beispiel war Superman ursprünglich eine Comicfigur. Obwohl er seitdem als Zeichentrickfigur oder durch verschiedene Schauspieler dargestellt wurde, hat er immer die Eigenschaften, die ihn zu Superman machen, bewahrt.

Funktionales Design (functional engineering) – Die Funktionsweise, die eingesetzt wird, damit etwas funktioniert; die Fähigkeit einer Komponente eine bestimmte Funktion auszuführen.

Hintergrund (backdrop) – Stoff, Karton, große Stücke Papier und so weiter, die einen bestimmten Teil einer Szene oder eines Designs zeigen. Er wird gewöhnlich mit Farbe oder anderen Medien hergestellt und ist Teil des Bühnenbildes.

In einem Bereich arbeiten (working within an area) – Ein Mannschaftsmitglied darf nur den Boden innerhalb bestimmter Grenzen berühren. Er/Sie darf die (imaginären) Seitenwände durchbrechen, jedoch ohne den Boden außerhalb dieser Grenzen zu berühren.

Innerhalb eines Gebietes (inside an area) – Berührung des Bodens nur innerhalb der Grenzen eines definierten Gebietes, einschließlich des Materials, das zur Schaffung des Gebiets benutzt wird. Wenn zum Beispiel die Begrenzung verlangt, dass ein Gegenstand sich innerhalb eines abgeklebten Gebietes von 10cm x 10cm (4'x4') befinden muss, dann bedeutet dies, dass der Gegenstand den Boden nur innerhalb des Gebietes einschließlich des Klebebandes berühren darf. Es kann über die imaginäre vertikale Fläche des Gebietes hinausragen, aber es darf dabei nicht den Boden oder etwas auf dem Boden stehendes außerhalb dieses Gebietes berühren. Das ist oft bei Spontanaufgaben der Fall.

In sich geschlossen (self-contained) – Jeder Aspekt einer geforderten Komponente ist komplett unabhängig von allem Externen. Zum Beispiel wenn sich ein in sich geschlossenes Objekt bewegen muss, bewegen sich alle Teile des Objekts (es sei denn, ein elektrischer Antrieb ist erlaubt). Wenn eine Mannschaft einen elektrischen Antrieb nutzt, darf das Stromkabel angeschlossen bleiben und muss sich nicht als Teil der Lösung mitbewegen. Das Kabel trägt nicht zur Bewertung bei.

Kommerziell hergestellt (commercially produced) – Vorgefertigt und nicht von der Mannschaft

erschaffen. Ein kommerziell hergestelltes Teil kann ein Teil eines größeren Gegenstandes sein, wie die Lenkstange eines Fahrrades oder das Rad eines Spielzeugautos. Es kann auch ein eigenständiger Gegenstand sein, wie ein Nagel, ein Baseballschläger, ein Bilderrahmen und so weiter. Auch wenn die Teile eines von der Mannschaft gefertigten Gegenstandes nicht selbst hergestellt sind, kann deren Kombination etwas sehr originelles ergeben.

Kreativität der Konstruktion (creativity of overall engineering) – Die gesamte Herangehensweise an die Komponenten einer Lösung. Das beinhaltet Materialien, sowie deren Anordnung und einzigartige Verwendung.

Künstlerische Materialien (artistic materials) – Jedes Medium, das typischerweise in Kunstformen benutzt wird, wie etwa Ölfarben, Acryl, Stifte, Kreide, Wasserfarben, Leinwand, Papier, Holz und so weiter.

Künstlerische Qualität (artistic quality) – Die charakteristischen Merkmale, der Stil und die Wirksamkeit des Aussehens der visuellen Attribute. Jeder Aspekt der Lösung, der nicht in der Aufgabe oder durch eine Aufgabenerläuterung weiter definiert ist, wird durch die Mannschaft selbst während der Aufführung dargestellt. Zum Beispiel wenn die Gemeinschaft innerhalb der Aufgabe nicht definiert ist, kann die Mannschaft diese so präsentieren wie sie möchte: Außerirdische, lebende Büroklammern und so weiter.

Lied (song) – Musik mit Text. Die Musik kann auf jede Art und Weise produziert werden (es sei denn, die Aufgabe besagt etwas anderes).

Menschliche Krafteinwirkung (human power) – *Direkt*: das beabsichtigte Objekt so zu betätigen, dass es ohne einen anderen Mechanismus funktioniert, zum Beispiel: Werfen, Treten, Pusten, Biegen oder Drehen des Objektes, das bewegt werden soll. Etwa einen Ball in einen Behälter werfen. *Indirekt*: menschliche Krafteinwirkung auf etwas, das das Objekt direkt betätigt, welches dann bewegt wird. Etwa einen Ball mit einem Golfschläger treffen, sodass dieser in einem Behälter landet. Wenn menschliche Kraft benutzt wird, um zu helfen, eine Reihe von Mechanismen auszulösen, um etwas funktionieren zu lassen, dann wird dies als mechanische Krafteinwirkung angesehen und nicht als menschliche; etwa eine Kurbel zu drehen, die eine Spule abwickelt, sodass ein Objekt abgelegt wird, wird als mechanisch angetrieben angesehen. Auch eine Kurbel per Hand zu drehen, die eine katapult-ähnliche Vorrichtung zurückzieht und diese dann loslässt, sodass sie einen Ball in einen Behälter bewegt, wird als mechanisch angetrieben angesehen. Dies ist erlaubt, solange wie menschliche Krafteinwirkung nicht verboten ist und die Aufgabe keine anders lautenden Begrenzungen hat.

Musik (music) – Koordinierte Struktur von Geräuschen oder Tönen, die durch die Mannschaft produziert werden (es sei denn, die Aufgabe besagt etwas anderes).

Requisit (prop) – Ein Objekt, das von einer Figur innerhalb der Aufführung benutzt oder gehalten wird. Requisiten beinhalten keine Komponenten, die nur als Teil des Bühnenbilds oder zum Wechsel des Hintergrundes benutzt werden. Handrequisiten werden von einer Figur während der Aufführung gehalten und größere Requisiten, wie Leitern oder Stühle, werden während der Aufführung benutzt. Zum Beispiel kann eine Figur das Telefongespräch annehmen, dabei den Hörer abnehmen und in einem Stuhl sitzen – das Telefon und der Stuhl sind Requisiten. Ein Requisit kann auch Teil eines Kostüms sein. Zum Beispiel wenn eine Figur ein Schwert in der Hand haltend auf die Bühne geht und dieses Schwert in der Aufführung benutzt, ist das Schwert ein Requisit und auch ein Teil des Kostüms. Geforderten Fahrzeuge, Strukturen, Geräte und so weiter, die für die Bewertung eine Funktion ausüben, sind keine Requisiten

Verändert (modified) – Etwas abzuändern oder zu verändern, um eine Aufgabe lösen zu können.

Vollständig innerhalb eines Gebietes (completely within an area) – Nichts darf über die Grenzen des definierten Bereichs herausragen oder den Boden berühren. Wenn zum Beispiel eine Aufgabe verlangt, dass ein Gegenstand sich innerhalb eines abgeklebten Gebietes von 10cm x 10cm (4'x4') befinden muss, dann bedeutet das, dass kein Teil des

Objektes die Begrenzungslinie überschreiten darf. Wenn ein Gegenstand komplett innerhalb eines Gebietes sein soll, ist dies dasselbe als wenn es von imaginären Seitenwänden umgeben wäre. Bei Spontanaufgaben ist dies selten der Fall.

Wie in der Aufführung dargestellt – Jeder Aspekt der Lösung, der nicht in der Aufgabe oder durch eine Aufgabenerläuterung weiter definiert ist, wird durch die Mannschaft selbst definiert. Zum Beispiel, wenn die Gemeinschaft keine Definition innerhalb der Aufgabe hat, kann die Mannschaft diese so präsentieren wie sie möchte: Aliens, lebende Büroklammern, usw.

Zufälliger Kontakt oder Berührung (incidental contact or touching) – Berührung, ohne einen Vorteil daraus ziehen zu können (es sei denn, die Aufgabe besagt etwas anderes). Es wird dafür keine Strafe vergeben, es sei denn, die zufällige Berührung wird trotz einer Warnung der Offiziellen wiederholt oder sie ist vorsätzlich.

Schnellzugriff

Informationen zu Odyssey of the Mind Deutschland e.V.

→ Siehe www.odysseyofthemind.de oder www.creativeopportunities.org

Informationen zur Mitgliedschaft

→ Email an office@odysseyofthemind.de

Informationen zum Deutschlandfinale, sowie lokalen und internationalen Events

→ Siehe www.odysseyofthemind.de (Wettbewerb) und unsere Facebook-Seite 'Odyssey of the Mind Deutschland e.V.'

Generelle Regeln für alle Odyssey of the Mind Mannschaften

→ Siehe Odyssey of the Mind Programmführer; vor allem Kapitel 5

Formulare (Kosten, Stil, Hilfe von außerhalb)

→ Siehe Odyssey of the Mind Programmführer Appendix

Aufgabenerläuterungen

→ Englische Originalfassung: siehe <http://www.odysseyofthemind.com> (Clarifications)

→ Deutsche Übersetzung: siehe www.odysseyofthemind.de (Team-Ecke)

→ Einsenden von Aufgabenerläuterungen (nur vor dem 15. Februar): Email an officials_coordinator@odysseyofthemind.de

Stil-Formular

Die Mannschaftsmitglieder müssen dieses Formular ausfüllen. Erwachsene dürfen nur bei Mannschaftsmitgliedern in der Altersgruppe I beim Ausfüllen helfen. Bei Wettkämpfen von Odyssey of the Mind Deutschland e.V. i.G. muss eine Kopie in Deutsch und eine in Englisch ausgefüllt werden. Bei den Weltmeisterschaften und einigen anderen Wettkämpfen werden vier Kopien gefordert. Diese müssen dem Vorbühnen-Richter ausgehändigt werden.

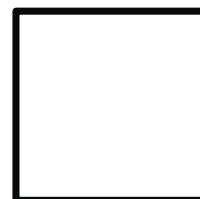
BITTE IN DRUCKBUCHSTABEN AUSFÜLLEN. Achtet darauf, dass kein Element gewählt werden darf, welches bereits im Langzeitbereich bewertet wird.

Langzeitaufgabe _____ Altersgruppe _____
 Mitgliedsname _____ Mitglieds-Nr. _____
 Stadt _____ Bundesland _____ Land _____
 Offizieller _____

Stilkategorie (Mannschaften füllen #1 bis #4 aus)	Mögliche Punkte	Vergebene Punkte (füllt Offizieller aus)
1.	1 bis 10	1. _____
2.	1 bis 10	2. _____
3.	1 bis 10	3. _____
4.	1 bis 10	4. _____
5. Gesamteindruck der vier Stilelemente in der Aufführung	1 bis 10	5. _____

Beschreibt kurz, wie die vier Stilelemente zusammenwirken, um die Lösung der Langzeitaufgabe auszugestalten. **Bitte druckt oder schreibt in Druckbuchstaben und benutzt nur den folgenden Platz.**

GESAMTPUNKTZAHL STIL =
 (Maximal erreichbar = 50 Punkte)



HINWEIS: Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.

Kostenformular

Die Mannschaftsmitglieder müssen dieses Formular selbst ausfüllen und alle in der Aufführung benutzten Materialien, außer denen, die von den Kosten ausgenommen sind, auflühren und einen Wert dafür angeben. Erwachsene dürfen nur Mannschaftsmitgliedern in Altersgruppe I helfen, es auszufüllen. Die Mehrwertsteuer ist nicht anzugeben.

Langzeitaufgabe _____ Altersgruppe _____

Mitgliedsname _____ Mitglieds-Nr. _____

Stadt _____ Bundesland _____ Land _____

Bezeichnung des Gegenstandes (z.B. Holz, Stoff, etc.)	Verwendet für (z.B. Kostüme, Kulissen, alles, etc.)	Wert (verwendeter Wert)
1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____
4. _____	4. _____	4. _____
5. _____	5. _____	5. _____
6. _____	6. _____	6. _____
7. _____	7. _____	7. _____
8. _____	8. _____	8. _____
9. _____	9. _____	9. _____
10. _____	10. _____	10. _____
11. _____	11. _____	11. _____
12. _____	12. _____	12. _____
13. _____	13. _____	13. _____
14. _____	14. _____	14. _____
15. _____	15. _____	15. _____
16. _____	16. _____	16. _____
17. _____	17. _____	17. _____
18. _____	18. _____	18. _____
19. _____	19. _____	19. _____
20. _____	20. _____	20. _____

GESAMTWERT DER VERWENDETEN MATERIALIEN = _____

HINWEIS: Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.

Formular zur Hilfe von Außerhalb

Langzeitaufgabe _____ Altersgruppe _____

Mitgliedsname _____ Mitglieds-Nr. _____

Stadt _____ Bundesland _____ Land _____

Wir wissen, dass es gegen die Regeln verstößt, wenn jemand anderes als die Mannschaftsmitglieder die Lösung der Langzeitaufgabe entwirft, baut oder präsentiert.

Wir wissen, dass jedes Mannschaftsmitglied, das jemals in unserer Mannschaft war, in der Aufstellung bleiben muss und als Mannschaftsmitglied zählt.

Wir sind uns bewusst, dass wir eine Einführung in verschiedene Gebiete, wie Design und Konstruktions- oder Theatertechniken erhalten dürfen. Aber wir wissen auch, dass diese Einführungen nicht speziell zur Lösung der Langzeitaufgabe dienen dürfen. Indem wir unten unterschreiben, bezeugen wir, dass wir alle Regeln bezüglich der Hilfe von außerhalb befolgt haben. Falls es Ausnahmen gibt, haben wir diese hier aufgelistet.

WIR HATTEN HILFE BEI: (Bitte beschreibt jede Hilfe bei Eurer speziellen Aufgabenlösung, wenn Ihr welche hattet. Gebt **NICHTS** an, wenn Ihr keine erhalten habt. Bitte gebt auch ehemalige Mannschaftsmitglieder, die nicht mehr in eurer Mannschaft sind (wenn Mitgliedsverzeichnis Zahl 7 überschreitet) und wann sie zuletzt mit eurer Mannschaft gearbeitet haben, an.

Coach #1: _____

Coach #2: _____

Coach #3: _____ Mitglied: _____

Geburtstag: _____ Klasse: _____

Mitglied: _____ Mitglied: _____

Geburtstag: _____ Klasse: _____ Geburtstag: _____ Klasse: _____

Mitglied: _____ Mitglied: _____

Geburtstag: _____ Klasse: _____ Geburtstag: _____ Klasse: _____

Mitglied: _____ Mitglied: _____

Geburtstag: _____ Klasse: _____ Geburtstag: _____ Klasse: _____

HINWEIS: Dieses Formular darf kopiert oder eingescannt, aber darf nicht verändert werden.

Verbale Spontanaufgabe: Tierische Hilfe

A. Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies eine verbale Aufgabe ist.

B. OFFIZIELLER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

- (4) Ihr habt 2 Minute zum Nachdenken und 5 Minuten zum Antworten. Ihr könnt den Offiziellen Fragen stellen, die Zeit läuft aber weiter. Ihr dürft Euch nicht während der Zeit zum Antworten unterhalten.
- (5) Ihr erhaltet einen Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 5 Punkte für kreative Antworten. Dies ist eine subjektive Meinung der Offiziellen, und ihre Entscheidung ist endgültig.
- (6) Jeder von Euch hat 8 Antwortkarten. **Ihr könnt in beliebiger Reihenfolge antworten. Bevor ihr antwortet, müsst ihr eine Eurer Antwortkarten an die Offiziellen geben.** Ihr dürft Eure Antwortkarten nicht teilen.
- (7) Sprecht laut und deutlich. Wenn die Zeit einmal begonnen hat, wird sie nicht mehr angehalten, auch wenn die Offiziellen Euch auffordern, eine Antwort zu wiederholen, oder zu erläutern, oder eine passendere Antwort zu geben.
- (8) **Eure Aufgabe ist es, ein Tier und eine Aufgabe zu nennen für die ihr das Tier benutzen könntet.** Zum Beispiel könnt Ihr sagen, „Eine Giraffe benutzen, um Äpfel von einem Baum herunter zu schlagen“.
- (9) Der Wettkampf endet, wenn die Zeit zu Ende ist oder ihr Eure Antwortkarten aufgebraucht habt.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR OFFIZIELLE:

1. Geben Sie jedem Mannschaftsmitglied ein Set mit 8 Antwortkarten, bevor die Zeit anfängt. Jedes Set sollte von den anderen unterscheidbar sein (Farbe, Markierungen, etc).
2. Bevor ein Mannschaftsmitglied antwortet, sammeln Sie eine Antwortkarte von ihm ein. Die Mannschaftsmitglieder können in beliebiger Reihenfolge antworten; sie dürfen aber ihre Antwortkarten nicht untereinander teilen.
3. Geben Sie der Mannschaft exakt 2 Minuten zum Nachdenken und 5 Minuten zum Antworten. Die Zeit ist äußerst wichtig. Mannschaftsmitglieder, die am Ende der Zeit antworten, dürfen beenden und werden bewertet.
4. Geben Sie 1 Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 5 Punkte für jede kreative Antwort.

5. Beispiele für gewöhnliche Antworten:

Offensichtliche Verbindung zwischen Tier und Aufgabe: Einen Hahn benutzen, um meinen kleinen Bruder zu wecken; Mir von meinem Hund die Zeitung hereinbringen lassen; Eine Giraffe benutzen, um Äpfel von einem Baum herunter zu schlagen; Ein Pferd zur Fortbewegung nutzen.

Keine wirkliche Aufgabe: Auf einer Schildkröte sitzen; Auf einem Adler fliegen; Eine Spinne benutzen, um Tücher zu machen; Auf einem Nilpferd surfen; Eine Stachelschwein als Kissen benutzen; Ein Huhn benutzen, um an einen Baum zu hämmern.

Geringe Verbindung zwischen Tier und Aufgabe: Eine Schlange als Baseballschläger benutzen; Eine Katze als Fußbank benutzen; Mit einem Strauss Laub harken; Ein Huhn meine Hausarbeiten erledigen lassen.

6. Beispiele für kreative Antworten:

Angemessene Aufgabe beruhend auf dem Ruf eines Tieres: Meinen Papagei das Telefon beantworten lassen; Eine Maus benutzen, um meine Mutter aus meinem Zimmer fernzuhalten; Mir von einem Huhn Eier servieren lassen.

Tierische Wortspiele: Mit einer „Maus“ Computerspiele spielen; Mit einer „Klapper“-Schlange meinen

kleinen Bruder unterhalten; Mit einem „Bullen“ den Verkehr regeln; Von einem „Kuckuck“ die Zeit ansagen lassen.

Menschen als Tiere: Beim ersten Mal als kreativ bewerten. Alle weiteren als gewöhnlich bewerten, es sei denn, die Aufgabe ist hochgradig kreativ.

Verbale/Manuelle Spontanaufgabe: Kamm Improv

A. Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies eine verbale/manuelle Aufgabe ist.

B. OFFIZIELLER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

- (1) Ihr habt 1 Minute zum Nachdenken und 2 Minuten zum Antworten. Ihr könnt den Offiziellen Fragen stellen, die Zeit läuft aber weiter. Ihr dürft Euch während der gesamten Zeit nicht unterhalten.
- (2) Ihr erhaltet einen Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 3 Punkte für kreative Antworten. Dies ist eine subjektive Meinung der Offiziellen, und ihre Entscheidung ist endgültig.
- (3) Eure Mannschaft wird der Reihe nach abwechselnd antworten. Ihr dürft niemanden auslassen, niemand darf mehrfach hintereinander antworten und es darf nicht weiter gegeben werden.
- (4) Es liegt ein Objekt vor Euch. Eure Aufgabe ist es, das Objekt zu nehmen und etwas darüber zu sagen, wie das Objekt benutzt werden könnte, oder damit zu improvisieren. Wenn ihr damit improvisiert, müsst ihr die Improvisation zeigen und sagen, was es ist.
- (5) Wenn ihr mit Eurer Antwort fertig seid, legt ihr das Objekt wieder auf dem Tisch ab, das nächste Mannschaftsmitglied nimmt es auf, antwortet usw.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR OFFIZIELLE:

1. Legen Sie einen normalen, schwarzen Kamm auf den Tisch, bevor die Mannschaft eintritt. Halten Sie einen Ersatzkamm bereit, falls es zu Beschädigungen kommt. Erlauben Sie der Mannschaft nicht, den Kamm zu verändern oder zu beschädigen.
2. Geben Sie der Mannschaft exakt 1 Minute zum Nachdenken und 2 Minuten zum Antworten. Die Zeit ist äußerst wichtig. Mannschaftsmitglieder, die am Ende der Zeit antworten, dürfen beenden und werden bewertet.
3. Geben Sie 1 Punkt für jede gewöhnliche Antwort und 3 Punkte für jede kreative Antwort.

4. Beispiele für gewöhnliche Antworten:

Normaler Einsatz eines Kamms: Seine Haare kämen, die Haare einer Puppe, etc.; Zum Haare Schneiden benutzen, um Krausen zu zähmen.

Gewöhnlicher, nicht normaler Einsatz: Zum Aufreißen einer Brotpackung benutzen, um einen Namen in den Sand zu schreiben, um sich zu kratzen.

Diverse: Um im Sand oder Dreck zu malen; unter die Nase halten und sagen „Ein Schnurrbart“; Unter das Kinn halten und sagen „Ein Bart“; Senkrecht halten und sagen „Zahl Eins“ (oder der Buchstabe „I“).

5. Beispiele für kreative Antworten:

Lustige Antworten: Unter die Nase halten und sagen „Charlie Chaplin“ (oder eine andere, berühmte Person mit Schnurrbart); Senkrecht vor dem Ohr halten und sagen „Elvis“ oder „Koteletten“; Jemanden durch den Kamm ansehen und sagen „Wie lange bist Du schon im Gefängnis?“

Ungewöhnlicher Einsatz: Zwischen den Zähnen Papiere sortieren; Zum

Nägelsäubern benutzen; In Farbe eintauchen und Kunst kreieren; Die Finger über die Zähne ziehen und sagen „Ein Musikinstrument“; Zum Entfernen von Fußabdrücken im Sand; Als Katapult

Diverse: Waagrecht halten und sagen „Ein Strich“; Hin und Her bewegen und sagen „Dirigieren“; die Zähne abbrechen und als Zahnstocher verwenden; Auf einem Finger balancieren und sagen „Eine Wippe“; Hineinsprechen oder –singen und sagen „Ein Mikrophon“

Manuelle Spontanaufgabe: Pack es ein

A. Wenn die Mannschaftsmitglieder den Raum betreten, sagen Sie ihnen, dass dies eine verbale/manuelle Aufgabe ist.

B. OFFIZIELLER LIEST DER MANNSCHAFT VOR: (Nicht die Anweisungen in den Klammern.)

- (1) Ihr habt 7 Minuten Zeit, die Aufgabe zu lösen. Die Offiziellen werden Euch darauf hinweisen, wenn noch 2 Minuten und noch 1 Minute übrig sind.
- (2) Auf dem Tisch liegen Klebeband, Papier und zwei Scheren.
- (3) Auf den Tischen liegen verschiedene Gegenstände. Jedes ist mit einer Nummer versehen.
- (4) **Eure Aufgabe ist es, so viele Gegenstände wie möglich einzupacken.**
- (5) **Ein Gegenstand wird als eingepackt angesehen, wenn man keinen Teil davon mehr sehen kann.**
- (6) Wenn die Nummer des Gegenstandes rot ist, dürft ihr diesen Gegenstand nicht verändern.
- (7) Ihr werdet wie folgt bewertet:
Jeder eingepackte Gegenstand erhält so viele Punkte, wie die Nummer auf ihm.
Ihr erhaltet drei Punkte für jedes Blatt Papier, das ihr nicht benutzt.
Ihr erhaltet zwischen 1 und 15 Punkte dafür, wie gut Eure Mannschaft zusammenarbeitet.

(Wiederholen Sie das fett Gedruckte. Beginnen Sie mit „Ich wiederhole.“)

C. NUR FÜR OFFIZIELLE:

1. Markieren Sie folgende Gegenstände mit den angegebenen Zahlen:

3½ Zoll Diskette (rote 3)	2 Stücken Pappe ca. 15cm x15cm (4)
4 nicht gespitzte Bleistifte (1)	2 Tennisbälle (rote 4)
2 große, feste Plastikbecher (rote 6)	1 kleine Bratpfanne (rote 10)
1 Golfball (6)	1 kleine Papierkorb (rote 3)
2 Golfbälle (2)	1 hölzerne Schöpfkelle (rote 7)
2. Legen Sie die Gegenstände, das Klebeband, zwei Scheren und sieben Blatt A4 Papier auf den Tisch.
3. Stellen Sie sicher, dass die Mannschaft genügend Klebeband hat, um die Aufgabe zu lösen.
4. Geben Sie der Mannschaft exakt 7 Minuten zum Lösen der Aufgabe. Denken Sie daran, die Mannschaft darauf hinzuweisen, wenn noch 2 Minuten und 1 Minute übrig sind.
5. Die Mannschaft kann Gegenstände ineinander legen und dann verpacken. Der Papierkorb hat eine relativ niedrige Punktzahl, weil viele andere Dinge

hineinpassen. Wenn die Mannschaft fragt, ob sie Gegenstände ineinander legen darf, sagen Sie, dass dies erlaubt ist; weisen Sie sie jedoch nicht ungefragt darauf hin.

6. Die Mannschaft kann Papierzelte bauen, um Gegenstände zu verbergen. Mit anderen Worten, das Papier kann auf dem Tisch ruhen, um die Gegenstände zu verbergen. Das Papier muss nicht zwischen Gegenstand und Tisch sein. Wenn die Mannschaft fragt, ob dies erlaubt ist, bestätigen Sie dies; weisen Sie die Mannschaft jedoch nicht ungefragt darauf hin.
7. Ein Blatt Papier kann nur bewertet werden, wenn es nicht beschnitten wurde. Geben Sie der Mannschaft auf keinen Fall mehr Papier.



"The human mind stretched to a new idea never goes back to its original dimensions."

Oliver Wendell Holmes