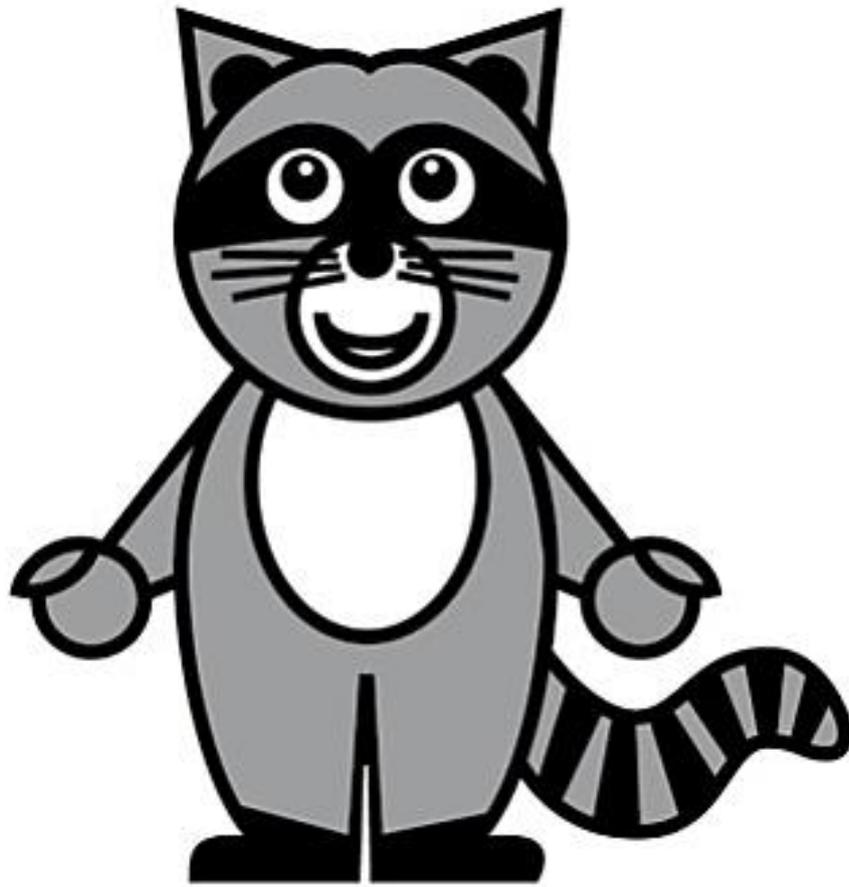




Odyssey of the Mind®



PROGRAMMFÜHRER

2024–2025

Dieser Programmführer ist für Coaches und Teams von Odyssey of the Mind gedacht. Er enthält die allgemeinen Regeln für den Wettbewerb und soll Euch helfen, das Programm zu verstehen. **Dieser Programmführer wird jedes Jahr aktualisiert. Bitte lest ihn daher sorgfältig durch, insbesondere die Allgemeinen Regeln.**

Inhalt

Kapitel I	3
Willkommen bei Odyssey of the Mind	3
Das Beste aus Deinem OM-Erlebnis machen	4
Coaching eines Teams bei Odyssey of the Mind	4
Erste Schritte	6
Trainieren Deines Teams	9
Kapitel II	14
Über die Mitgliedschaft	14
Kapitel III	17
Aufgaben bei Odyssey of the Mind	17
Kapitel IV	26
Teilnahme an einem Wettbewerb	26
Auszeichnungen	30
Kapitel V	33
Regeln des Programms	33
Strafpunkte	45
Mögliche Gründe für Disziplinarmaßnahmen	48
Kapitel VI	51
Glossar	51

Veröffentlicht von:
Creative Competitions, Inc. (CCI)
406 Ganttown Road
Sewell, NJ 08080
www.odysseyofthemind.com

Überarbeitet im August 2024

Copyright 2024 - Creative Competitions, Inc.

Deutsche Übersetzung: Odyssey of the Mind Deutschland e.V.

Die deutsche Übersetzung enthält in Bezug auf die Mitgliedschaft (Kapitel II) die für Deutschland von Odyssey of the Mind Deutschland e.V. aufgestellten Regeln.

Kapitel I

Willkommen bei Odyssey of the Mind

Vielen Dank, dass Du Dich der weltweiten Familie der kreativen Problemlöser bei Odyssey of the Mind anschließt! Unabhängig davon, ob dies Deine erste Erfahrung mit OM™ ist oder ob Du ein erfahrener OMer bist, ist es wichtig, dass Du diesen Programmführer gründlich liest. Dieser Programmführer wird jährlich aktualisiert. Bitte lies alle Abschnitte aufmerksam durch, insbesondere den Abschnitt „Allgemeine Regeln“, da diese Regeln für jedes Team gelten.

Was ist Odyssey of the Mind?

Odyssey of the Mind ist ein Wettbewerb zum kreativen Lösen von Problemen und Aufgaben für Schülerinnen und Schüler aller Altersgruppen und Lernstufen. Schülerteams wählen eine Aufgabe aus, entwerfen eine Lösung und präsentieren diese dann in einem Wettbewerb gegen andere Teams, die dieselbe Aufgabe gewählt haben und in derselben Altersgruppe antreten. Es gibt viele Feinheiten des Programms, die in diesem Programmführer näher erläutert werden, aber hier sind einige der Grundlagen der Teilnahme:

1. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Teams von bis zu sieben Mitgliedern unter der Leitung eines erwachsenen Coaches.
2. Die Teams arbeiten wochen- oder monatelang in ihrem eigenen Tempo zusammen und erarbeiten Lösungen für Langzeitaufgaben. Jedes Jahr gibt es sechs Langzeitaufgaben, die für die Kategorien Fahrzeug, Technik, klassische Kunst und Literatur, Struktur, Darbietung und Vorstufenbereich konzipiert sind.
3. Alle Teammitglieder bringen Ideen für ihre Lösung ein und machen die ganze Arbeit selbst. Coaches können dabei helfen, Fähigkeiten zu vermitteln und das Team über die Herangehensweise an die Aufgabe und die Bewertung der Lösung aufzuklären, aber sie lösen nicht die Aufgabe für das Team.
4. Um eine Aufgabe zu lösen, müssen die Teams die allgemeinen Regeln in diesem Programmführer, die Einschränkungen in der Aufgabe und die im Laufe des Jahres auf der Website von Odyssey of the Mind veröffentlichten Erläuterungen beachten.
5. Die Teams arbeiten innerhalb des in der Aufgabenstellung angegebenen Kostenrahmens. Dadurch lernen die Teams, mit einem Budget zu arbeiten, und eignen sich dadurch eine Kompetenz für das Leben an, die im Grunde unbezahlbar ist.
6. Die Teilnahme an einem Wettbewerb ist nicht vorausgesetzt, sondern eine Option. Die Teams lösen OM™-Langzeitaufgaben auf der ganzen Welt, und wir bieten eine Plattform für Teams, die

sich außerhalb ihrer Schule oder Organisation messen möchten. Wenn ein Team an einem Wettbewerb teilnehmen möchte, gibt es einige Dinge zu beachten:

- a. Die Teams haben acht Minuten Zeit, um ihre Lösung der Langzeitaufgabe im Wettbewerb zu präsentieren.
 - b. Wenn ein Team an einem Wettbewerb teilnimmt, wird es danach bewertet, wie gut es die Anforderungen der Aufgabe erfüllt hat und wie kreativ es in den für diese Aufgabe spezifischen Kategorien war. Die Teams sollten sich die Informationen zur Bewertung genau durchlesen, bevor sie ihre Lösungen fertigstellen.
 - c. Die Teams werden ermutigt, ihr Bestes zu geben. Die Qualität und die Wirkung von Teilen der Lösung werden mit Stilpunkten bewertet.
 - d. Den Teams wird beim Wettbewerb eine Spontanaufgabe gestellt, die sie vor Ort lösen müssen. Spontanaufgaben sind den Teams und Coaches vor dem Wettbewerb nicht bekannt. Sie werden im Teil „Regeln“ dieses Programmführers erläutert.
 - e. Die Platzierung eines Teams wird ermittelt, indem die Langzeit-, die Stil- und die Spontanwertung kombiniert und auf der Grundlage der Wertungen der anderen Teams in diesem Wettbewerb berechnet werden.
7. Die Regeln in diesem Programmführer beziehen sich auf alle Aufgaben. Bei etwaigen Widersprüchen haben die Regeln der Aufgabe Vorrang vor diesen Regeln. Aufgabenerläuterungen, die im Laufe des Schuljahres veröffentlicht werden, haben Vorrang vor den Regeln der Aufgabe und des Programmführers.

Das Beste aus Deinem OM-Erlebnis machen

Das Programm „Odyssey of the Mind“ basiert auf der Prämisse, dass Kreativität gelehrt werden kann. Kreativität kann aber nicht nur gelehrt werden, sondern das Erlernen kann und sollte auch Spaß machen. Fällt Ihnen jemand ein, auf den eine dieser Beschreibungen zutrifft: Der begabte Schüler, der „von Natur aus“ kreativ ist? Die Schülerin, deren Talente gefördert werden müssen? Der Schüler, der sich selbst nicht als kreativ ansieht, aber das Gefühl hat, „anders“ zu sein als seine Mitschüler? Oder die Schülerin mit ungenutztem Potenzial, für das es kein Ventil gibt, um es zu entfalten? Odyssey of the Mind bietet dieses Ventil in einem Umfeld, in dem sich fast alle Schülertypen wohlfühlen. In der Tat bietet Odyssey of the Mind einen pädagogischen Nutzen für alle Schülerinnen und Schüler in allen Lernstufen.

Coaching eines Teams bei Odyssey of the Mind

Bei OM™ spielt der Coach eine begrenzte, aber wichtige Rolle. Jedes Team bei Odyssey of the Mind muss mindestens eine erwachsene Person, die mindestens 18 Jahre alt ist, als Hauptcoach haben. Weitere Coaches führen zu einer Verringerung der Anforderungen, die an den Hauptcoach gestellt

werden. OM™ weist keine Coaches zu. Der Coach eines Teams wird von den am Wettbewerb teilnehmenden Institutionen bestimmt.

Wer kann coachen?

Coaches kommen aus allen Berufen und aus allen Lebensbereichen. Obwohl die Teams von der Schule oder der Institution, der sie angehören, unterstützt werden müssen, müssen die Coaches nicht unbedingt Lehrer sein. Häufig weckt die Teilnahme eines Kindes an dem Programm das Interesse der Eltern. Oftmals lernen die Eltern das Odyssey of the Mind Programm über die Schule ihres Kindes kennen und übernehmen die Rolle als Coach, um sich an der Ausbildung ihres Kindes zu beteiligen.

Die Rolle des Coaches

Die Coaches müssen bedenken, dass Odyssey of the Mind für die Schülerinnen und Schüler eine "hands-on" Aktivität ist und für die Erwachsenen eher "hands-off". Es ist wichtig, dass die Teams ihre Lösungen entwickeln, ohne die Ideen und die Hilfe anderer zu nutzen. Wertvoll ist es, dass die Teams ihren Erfolg und Misserfolg selbst bestimmen können, vor allem, wenn der Erfolg nicht nur nach den Ergebnissen, sondern auch nach dem Einsatz auf dem Weg dorthin bewertet wird. Der Coach bietet Anleitung und Ermutigung. Er lehrt die Teammitglieder, Möglichkeiten zu erkunden, anderen zuzuhören, aus Fehlern zu lernen und Lösungen effektiv zu bewerten. Er kann dem Team Fertigkeiten beibringen, wie z. B. Nähen, Malen, Bohren usw., aber die dabei gefertigten Gegenstände dürfen nicht Teil der Lösung sein. Niemand, auch nicht der Coach, darf dem Team Ideen geben oder es bei der Entwicklung der Aufgabenlösung unterstützen. Es ist erstaunlich zu sehen, was die Teams aus eigener Kraft schaffen können. Am Ende wird der Coach stolz auf sein Team sein, weil die Teammitglieder es selbst geschafft haben. Und die Schülerinnen und Schüler werden über sich selbst staunen und ihr Selbstwertgefühl stärken, weil sie wissen, dass sie es selbst geschafft haben.

Coaches übernehmen die Aufsicht und kümmern sich um die Logistik, z. B. die Planung von Treffen. Sie sorgen dafür, dass der Papierkram ordnungsgemäß erledigt wird, bringen das Team zu den Wettkämpfen, lehren es, wie man Streitigkeiten löst, und so weiter. Sie können für die Rekrutierung und Auswahl der Teammitglieder verantwortlich sein. Coaches sorgen dafür, dass das Team die Regeln der gewählten Langzeitaufgabe versteht und beaufsichtigen das Brainstorming sowie das Üben von Spontanaufgaben. Wenn die Teammitglieder eine Idee haben, können Coaches sicherstellen, dass sie die erforderlichen Fähigkeiten erwerben, um diese Idee umzusetzen. Die Coaches werden sie moralisch unterstützen. Und... wenn etwas schiefgeht, muss sich das Team möglicherweise auf die Anleitung ihrer Coaches verlassen, wie die Dinge in Ordnung gebracht werden können, ohne dass die Coaches dabei das eigentliche Problem selbst beheben. Coaches werden sicherstellen, dass das Team die Aufgabe und die dazugehörigen Erläuterungen immer

wieder liest. Die Teammitglieder sollten Kopien dieser Unterlagen erhalten, um sicherzustellen, dass sie die Aufgabe und ihre Bewertung verstehen.

Coach sein

Du als Coach kannst Deinem Team die Erfahrungen vermitteln, die es braucht, um den vollen Nutzen aus der Teilnahme an OM™ zu ziehen. In den folgenden Kapiteln findest Du viele Übungen, die Dir helfen werden, kritisches Denken und kreative Problemlösungsfähigkeiten zu lehren. Aber das Programm kann viel mehr bieten, als den Schülerinnen und Schülern beizubringen, wie man denkt: Es ergänzt den Unterricht im Klassenzimmer und ermöglicht den Schülern und Schülerinnen, das Gelernte auf verschiedene Situationen anzuwenden. In Zeiten von Haushaltskürzungen im künstlerischen und anderen wichtigen Bereichen können Schülerinnen und Schüler weiterhin Kunst, Musik, kreatives Schreiben, Schauspiel und alles, was sie sonst noch interessiert, lernen. Und zwar, indem sie diese Fächer in ihre Lösung der Langzeitaufgabe einbeziehen.

Es ist wichtig, dass Coaches die vielen Möglichkeiten erkennen, die sich ihnen durch die Betreuung eines Teams bieten. Die Zeit, die Du mit den Schülerinnen und Schülern verbringst, wird Dein Leben bereichern. Das Team wird mehr aus seiner Zeit bei OM™ lernen, als es sich vorstellen kann - und es wird sich an die schöne Zeit erinnern, die es dabei hatte. Und Du, der Coach, bist derjenige, der das möglich macht. Viel Glück, und herzlichen Glückwunsch, dass Du Coach geworden bist!

Erste Schritte

Manchmal organisieren Schülerinnen und Schüler ein Team und finden dann einen Erwachsenen als Coach. Wenn Du jedoch ein Coach, ein Elternteil oder jemand bist, der glaubt, dass Schüler und Schülerinnen oder andere Kinder von der Teilnahme an OM™ profitieren könnten, gibt es einige Schritte, die Du unternehmen musst, um OM™ den Schülern und Schülerinnen einer Schule oder einer Organisation vorzustellen.

Erstens: Interesse wecken

Vergewissere Dich, dass Du mit den Langzeitaufgaben des laufenden Jahres vertraut bist, damit Du den Schülern und Schülerinnen diese im Kern vorstellen kannst. Vervielfältige und verteile die Kurzfassungen, die Du auf <https://odysseyofthemind.de> findest.

Odyssey of the Mind sollte für alle Schülerinnen und Schüler zugänglich sein. Bitte Lehrkräfte, die Schulleitungen und/oder Elterngruppen um Unterstützung, um Schüler und Schülerinnen zu identifizieren, die kreative Denker sind. Solche, die vom Mitmachen in einem Team profitieren könnten oder die einen praktischen Ansatz beim Lernen schätzen. Du kannst auch die gesamte Schülerschaft in einer Versammlung oder auf einer AG-Messe über „Odyssey of the Mind“ informieren und alle Interessierten bitten, sich zur Teilnahme anzumelden.

Eine weitere Möglichkeit, das Interesse an dem Programm zu wecken, besteht darin, die Lehrkräfte zu bitten, Unterrichtsstunden mit den Materialien von Odyssey of the Mind durchzuführen. Auf diese Weise wird eine große Anzahl von Schülern und Schülerinnen in den kreativen Problemlösungsprozess eingeführt, und neue Lernmethoden werden in den Klassenraum gebracht. Eine Art von Aktivität, die man weitergeben kann, sind unsere früheren Spontanaufgaben, die online zu finden sind und von jedem unter www.odysseyofthemind.com heruntergeladen werden können.

Zweitens: Bilde ein Team

Letztendlich wird jede Mitgliedschaft von der Leitung der Schule oder Institution kontrolliert. Aber der Coach ist dafür verantwortlich, die besten Schülerinnen und Schüler für das Team unter den von der Leitung festgelegten Richtlinien auszuwählen. Es ist wichtig zu erkennen, dass alle Schüler und Schülerinnen von der Teilnahme an Odyssey of the Mind profitieren können und dass die Leistung im Klassenzimmer nicht direkt mit dem Erfolg im Programm korreliert.

Viele Schülerinnen und Schüler verfügen über hoch entwickelte Kompetenzen zum kreativen Lösen von Problem, haben aber nicht die Möglichkeit, diese im Unterricht anzuwenden. Die Teilnahme an Odyssey of the Mind beseitigt die Ängste und die Selbstzweifel, die Schüler oder Schülerinnen daran hindern können, sich stärker in ihre eigene Bildung einzubringen. Schülerinnen oder Schüler, die keine Leistungsträger sind, entdecken oft durch das Lösen von OM-Aufgaben, dass das in der Schule erworbene Wissen auf viele Situationen im wirklichen Leben angewendet werden kann. Dadurch engagieren sie sich stärker im Unterricht. Mit anderen Worten, sie nehmen ihr Schulwissen, um damit außerhalb der Schule anders, unkonventionell und mit neuen Perspektiven zu denken.

Es ist eine gute Idee, Schüler und Schülerinnen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzubeziehen, so dass das Team auf eine breite Talentbasis zurückgreifen kann. Dies fördert die Teamarbeit, da die Mitglieder lernen, die Fähigkeiten der anderen zu erkennen und zu schätzen.

Egal, ob Du versuchst, das Interesse an dem Programm zu wecken oder aus einer Quelle von eifrigen Schülerinnen und Schülern auswählst – hier sind einige Vorschläge für die endgültige Entscheidung, wer in Deinem Team sein sollte:

- Rekrutiere so viele Schüler und Schülerinnen wie möglich und lass sie ihre eigenen Teams bilden. Wenn der Wettbewerb näher rückt, lass die Teams gegeneinander antreten, um zu ermitteln, wer die Schule bzw. Institution vertreten wird. Natürlich kannst Du auch alle Teams zum Wettbewerb schicken. Bei Wettkämpfen in Deutschland kann jede Mitgliedsinstitution beliebig viele Teams pro Aufgabe und pro Altersgruppe anmelden.
- Stell jedes Team aus einer Auswahl von Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen, z. B. einer Künstlerin, einem Musiker, einer Computerexpertin oder einem Schriftsteller, je nach Art der Aufgabe.

Drittens: Triff die Eltern

Es ist immer eine gute Idee, ein erstes Treffen der Teammitglieder und ihrer Eltern abzuhalten. Höchstwahrscheinlich werden die Eltern die Teilnahme ihres Kindes an dem Programm unterstützen und mithelfen wollen. Es ist jedoch sehr wichtig, dass Du sie auf ihre Grenzen aufmerksam machst. Erläutere die Regeln über die Hilfe von außerhalb. Betone, dass ihre Kinder den vollen Nutzen aus dem kreativen Lösen der Aufgaben ziehen werden, wenn sie ihre Lösung selbst entwickeln.

Die Eltern müssen verstehen, was von ihnen in Bezug auf Geld, Zeit, Transport usw. erwartet wird. Finde heraus, welche Tage und Uhrzeiten aus familiärer Sicht günstig sind, und erstelle einen entsprechenden Plan für Treffen des Teams. Informiere die Eltern rechtzeitig über die Wettbewerbstermine, damit sie keine Aktivitäten planen, die mit diesen Terminen kollidieren.

Das Kennenlernen der Eltern ist eine Möglichkeit, etwas über die Ressourcen, Fähigkeiten und Einrichtungen zu erfahren, die sie zu bieten haben. Die Eltern könnten bereit sein, den Teammitgliedern Fähigkeiten zu vermitteln, die sie für die Umsetzung ihrer Lösung benötigen - Schreiner, Nähen, Tanzen usw. Eltern können auch allgemeine Informationen über Themen wie Technik und wissenschaftliche Prinzipien liefern und sind eine gute Ressource, um als Wertungsrichter(in) oder Helfer(in) zu fungieren.

Vielleicht kannst Du die Eltern während des Treffens eine manuelle Spontanaufgabe lösen lassen, um das "Eis" zu brechen und zu zeigen, was ihre Kinder tun werden.

Viertens: Erstelle einen Zeitplan

Nachdem Du Dich mit den Eltern getroffen und mit ihnen besprochen hast, wie viel Zeit die Teammitglieder haben und was die Eltern zu tun bereit sind, kannst Du einen Zeitplan für die Teamsitzungen festlegen, an den sich alle so gut wie möglich halten, bis der Wettbewerbstermin näher rückt. Vielleicht möchtet Ihr Euch an einem Tag in der Woche und am Samstagvormittag für ein paar Stunden treffen. Je näher die Zeit des Wettbewerbs rückt, desto häufiger wird das Team wahrscheinlich üben wollen. Achte darauf, dass die Treffen nicht mit den schulischen Aktivitäten der Teammitglieder kollidieren.

Wenn sich das Team nur einmal pro Woche treffen kann, mach daraus eine Planungssitzung, in der alle Teammitglieder einen Beitrag zur Lösung leisten. Weise dann bestimmten Teammitgliedern verschiedene Aufgaben zu, an denen sie zu Hause arbeiten können. Achte darauf, dass jedes Teammitglied die gleiche Verantwortung hat. Zum Beispiel könnte einer eine Szene eines Sketches schreiben und ein anderes Teammitglied die zweite. Einer könnte ein Kostüm anfertigen, eine andere eine Requisite bauen, und wieder ein anderer könnte Musik komponieren.

Fünftens: Trainiere Dein Team

Sobald Du die logistischen Angelegenheiten geregelt hast, ist es an der Zeit, Dein Team zu schulen, um was es bei dem Programm geht. Da die Schüler und Schülerinnen in Teams arbeiten, müssen sie lernen, wie man kooperativ arbeitet. Sie werden Probleme mit Hilfe ihrer Kreativität lösen, also bring ihnen bei, kreativer zu denken. Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick über Techniken zur Teambildung und zum kreativen Denken, die Du in den Teamsitzungen und bei Übungen einsetzen solltest.

Trainieren Deines Teams

Ein wichtiger Vorteil von Odyssey of the Mind ist, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, mit anderen zusammenzuarbeiten. Um die Kreativität zu fördern, wird begabten Personen oft freie Hand gelassen, um „ihr eigenes Ding zu machen“. Sie sind vielleicht daran gewöhnt, dass ihre eigenen Ideen anerkannt werden, aber jetzt müssen sie auch die Ideen ihrer Teammitglieder berücksichtigen. Es liegt in der Natur der Sache, dass neue Teams Zeit brauchen, um sich zu einer zusammenhaltenden Gruppe zu entwickeln. Möglicherweise musst Du bei diesem Prozess helfen. Letztendlich wirst Du feststellen, dass die Teammitglieder lebenslange Freundschaften schließen und einen tiefen Respekt für die Talente der anderen entwickeln werden.

Teamarbeit lehren

Es liegt in der Verantwortung des Coaches, für Stabilität zu sorgen und sicherzustellen, dass jedes Teammitglied den gleichen Beitrag zur Lösung der Aufgabe leisten kann. Die Meinung jedes Einzelnen zählt. Vermeide also, dass ein oder zwei Teammitglieder eine Sitzung „dominieren“. Sollte dies der Fall sein, musst Du möglicherweise die Ideen der ruhigeren Schülerinnen oder Schüler in der Gruppe hervorheben. Es kann vorkommen, dass sich die Teammitglieder nicht auf eine Lösung einigen können und zunächst gegeneinander arbeiten. Es kann sein, dass Du den Prozess der Konsensfindung einleiten musst. Mit der Zeit werden die von Dir vermittelten Lektionen zu einem natürlichen Verhalten.

Im Folgenden findest Du Vorschläge, die dazu beitragen, dass alle Teammitglieder fair behandelt werden und gleichberechtigt mitarbeiten können:

- Wechsele die Teamkapitäne ab und lass sie die Sitzungen abwechselnd leiten.
- Lass die Mitglieder eine Einigung über Meinungsverschiedenheiten erzielen, die den Fortschritt behindern. Dazu sollten sie auflisten, was für und was gegen die jeweiligen Ansichten spricht, damit sie beide Seiten der Argumentation sehen. Wenn kein Konsens erzielt werden kann, lass die Mitglieder in geheimer Abstimmung abstimmen.

- Plane Besprechungen, bei denen alle Teammitglieder nur an einem Aspekt der Lösung arbeiten. Auf diese Weise werden alle Teammitglieder in gewissem Maße zu vielen Aspekten der Lösung beitragen.
- Bilde Gruppen, wobei jedes Teammitglied für eine dieser Gruppen verantwortlich ist, die einen vom Team festgelegten Beitrag leistet (z. B. Kunstwerke, Kostüme). Dies wird dazu beitragen, Führungsqualitäten zu entwickeln.

Kreativität lehren

Die Coaches müssen die Teams auf drei Wettbewerbsphasen vorbereiten: Langzeit, Stil und Spontan. (Mehr dazu später.) Viele Teams werden ihre Lösung der Langzeitaufgabe selbständig entwickeln, brauchen aber vielleicht Hilfe beim Aufbau kreativer Denkfähigkeiten oder beim Lösen von Spontanaufgaben.

Um die Teammitglieder auf die mentale Härte des Wettbewerbs vorzubereiten, sollte das Training Übungen beinhalten, die auf grundlegenden Kreativitätsprinzipien basieren. Der Coach kann die Fähigkeit des Teams zu divergentem Denken durch Brainstorming-Sitzungen und Übungen verbessern, die die Umformulierung eines Problems, die Fixierung auf eine bestimmte Funktion, das Überwinden eingefahrener Denkweisen und Rollenspiele beinhalten. Dadurch werden das Selbstvertrauen und die Fähigkeit zu divergentem Denken gestärkt.

Zusätzlich zu diesen Übungen sollte der Coach den Teammitgliedern Disziplin sowie Management- und Organisationsfähigkeiten vermitteln. Oftmals ist es einfach, Ideen zur Lösung einer Aufgabe zu entwickeln, aber die Auswahl einer dieser Lösungen und deren Umsetzung ist viel schwieriger. Die folgenden Übungen sollen helfen, die Fähigkeiten zum kreativen Denken zu verbessern.

Brainstorming

Viele Menschen entwickeln bei dem Versuch, ein Problem zu lösen, eine Denkblockade. Dies kann ein Ergebnis von „zu viel Denken“ sein. Später, ohne bewusste Anstrengung, fällt ihnen dann eine Lösung ein. Eine Möglichkeit, eine Denkblockade im Problemlösungsprozess zu überwinden, besteht darin, ein Brainstorming abzuhalten.

Ziel des Brainstormings ist es, so viele Ideen wie möglich zu sammeln. Je mehr Ideen ein Team zur Auswahl hat, desto größer sind die Chancen, eine Idee zu finden, die zum Erfolg führen kann. Die Ideen werden schnell generiert, wodurch verhindert wird, dass sich der Einzelne Gedanken darüber macht, warum eine Idee nicht funktionieren könnte. Die Bewertung der Ideen erfolgt erst in einer späteren Phase der Lösungsentwicklung. Die Coaches sollten den Schülerinnen und Schülern beibringen, wie man Brainstorming-Sitzungen durchführt, und sie können als Moderatoren der Sitzungen fungieren.

Im Folgenden findest Du einige Leitlinien für das Brainstorming:

1. **Keine Kritik zulassen.** Manche Menschen sind verunsichert, wenn sie das Gefühl haben, dass sie kritisiert werden könnten. Das hindert sie daran, Ideen vorzubringen. Aus diesem Grund ist es wichtig, Ideen zu diesem Zeitpunkt nicht zu beurteilen. Präsentiere Beispiele für „wilde Ideen“, die erfolgreich waren, wie z. B. die Mondlandung.
2. **Ermutige zu ausgefallenen Ideen.** Dies führt oft dazu, dass Teammitglieder über den normalen Denkprozess hinausgehen.
3. **Ermutige dazu, auf andere Ideen aufzusatteln.** Eine Idee regt oft eine bessere Idee an.
4. **Lass die Ideen bewerten** – am Ende der Sitzung oder nach ein oder zwei Tagen. Diejenigen, die nicht realisierbar sind, werden gestrichen.

Bring den Teams den Unterschied zwischen konstruktiver und destruktiver Kritik bei. Betone, dass die Teammitglieder die Ideen der anderen auf positive Weise kritisieren sollen. Anstatt einfach zu sagen, dass ihnen eine Idee nicht gefällt, sollten sie begründen, warum sie die Idee nicht mögen, und Möglichkeiten zur Verbesserung vorschlagen. Am wichtigsten ist, dass Du das Team wissen lässt, dass das Brainstorming zwar produktiv sein soll, aber auch Spaß machen kann. Erwähne das Team daran, dass die in dieser Phase getroffenen Entscheidungen nicht immer endgültig sind; die Ideenfindung ist ein fortlaufender Prozess.

Neben dem Coach als Moderator sollte jede Brainstorming-Gruppe einen Leiter wählen, der die Diskussion leitet. Wenn die Ideen abflauen, sollte der Teamleiter für diese Sitzung neue Ideen fördern, indem er Fragen wie „Was wäre wenn“ stellt,

- „Wie könnten wir durch die Veränderung der Materialien...?“
- „Was könnte passieren, wenn wir die Form verändern?“
- „Wie können wir es so anpassen, dass es sich schneller bewegt?“
- „Wie können wir es kleiner, leichter usw. machen?“

Lass ein Teammitglied als Sekretär der Sitzung fungieren und alle Ideen und nützlichen Kommentare aufzeichnen. Die Teammitglieder sollten sich in diesen Rollen abwechseln.

Umformulieren des Problems

Die Art und Weise, wie ein Problem formuliert wird, hat oft Einfluss darauf, wie ein Problem gelöst wird. Es gibt im Wesentlichen zwei Arten von Problemen: analytische und divergente. Ein analytisches Problem ist von Natur aus konvergent, d. h. es gibt nur eine einzige richtige Antwort. Divergente Probleme lassen viele mögliche Lösungen zu. Viele Probleme können so formuliert werden, dass sie kreative Lösungen entweder fördern oder erschweren. Ein gemeinsames Merkmal kreativer Menschen ist ihre Fähigkeit, ein Problem neu zu definieren, ohne seinen Sinn zu verändern. Nehmen wir zum Beispiel das Problem „Entwerft eine neue Zahnbürste“. Für die meisten Menschen

wäre die offensichtliche Lösung die Anwendung eines Utensils mit einem Griff und Borsten an einem Ende. Wenn Du das Problem umformulierst in „Finde einen besseren Weg, die Zähne zu putzen“, werden die kreativeren Menschen über die vorgefasste Meinung von der typischen Zahnbürste hinausgehen. Eine Brainstorming-Sitzung könnte helfen, viele verschiedene Lösungen zu finden. Die Coaches sollten die Teammitglieder darin schulen, die ihnen vorgelegten Probleme neu zu definieren und diese Denkweise anzuregen und zu fördern.

Sei jedoch vorsichtig, wenn Du Probleme neu formulierst, und achte darauf, dass der Sinn nicht verändert oder umgedeutet wird. Wenn Du beispielsweise ein Team aufforderst, „Entwerft einen Baseballhandschuh“, ist das Bild, das Konzept oder die Lösung, die einem am ehesten in den Sinn kommt, ein typischer Feldspielerhandschuh, ein Fäustling für Fänger oder ein Handschuh mit zwei oder drei Fingern und einem großen Netz. Das Problem könnte auch so formuliert werden: „Überlegt Euch verschiedene Möglichkeiten, einen Baseball zu fangen“. Das fördert die Kreativität und lässt eine Reihe von brauchbaren Lösungen zu. Die Aufgabenstellung „Entwerft einen neuen Handschuh“ wird hingegen zu Lösungen führen, die nicht dem beabsichtigten Zweck des Fangens eines Baseballs dienen.

Fixierung auf eine bestimmte Funktion

Die Fixierung auf eine bestimmte Funktion ist eine Denkweise oder die Tendenz, ein Objekt so wahrzunehmen, dass es nur die Funktion erfüllen kann, für die es entworfen wurde. Die Tendenz, einem Objekt nur eine Funktion zuzuweisen, schränkt die Anzahl der möglichen Ressourcen ein, die eine Person bei bestimmten Aufgaben einsetzen kann. Eine Zahnbürste kann zum Reinigen von Golfschlägern verwendet werden, eine Münze kann ein Schraubenzieher sein, eine alte Socke kann ein Lappen sein, und ein Gummiband kann als Haarband verwendet werden, obwohl es nicht für diese Funktionen konzipiert wurde. Ähnlich wie beim Umformulieren eines Problems ermöglicht die Neudefinition der Funktion eines Gegenstands dem Einzelnen, über vorgefasste Meinungen hinauszugehen.

Rollenspiele

Wenn man die Schüler und Schülerinnen in verschiedene Rollen oder in die Persönlichkeit anderer Personen schlüpfen lässt, können sie „über sich hinauswachsen“. Es hilft ihnen, die Dinge aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, und öffnet ihren Geist für andere Möglichkeiten als die, an die sie gewöhnt sind. Wenn die Teammitglieder fiktive Erlebnisse in einer fiktiven Umgebung nachspielen, hilft ihnen das, ihre Vorstellungskraft zu steigern. Es hilft ihnen auch, ihre schauspielerischen Fähigkeiten zu verbessern und sich wohler zu fühlen, wenn sie vor anderen auftreten.

Du kannst den Schülerinnen und Schülern vorgeben, was sie in ihren Rollen tun sollen, oder Du kannst sie zum Improvisieren ermutigen. Gib ihnen Feedback, wie sie ihre Darbietung verbessern können, damit sie überzeugender, humorvoller, dramatischer usw. wird.

Kreativität kanalisieren

Es reicht nicht aus, kreativ um der Kreativität willen zu sein. Kreative Prozesse sollten auch produktiv sein. Eine Möglichkeit, die Kreativität eines Teammitglieds zu „kanalisieren“, besteht darin, dem Problem Grenzen zu setzen. Dadurch werden Ideen angeregt, während man sich auf die eigentliche Aufgabe konzentriert.

Jemanden aufzufordern, „etwas“ zu erfinden, ist zu weit gefasst und kann dazu führen, dass sich eine Person überfordert fühlt. Andererseits ist es zu restriktiv, jemanden zu bitten, ein rotes Spielzeug-Feuerwehrfahrzeug zu entwerfen. Wenn man einen Mittelweg wählt und jemanden bittet, ein Nachziehspielzeug zu entwerfen, hat man einen großen Spielraum für kreatives Denken. Die Einbeziehung von Kosten-, Größen- und Sicherheitsvorgaben bietet weitere Orientierungshilfen und hilft, die Ideen praktisch zu halten.

Alles zusammenfügen

Stell Dir vor, die Aufgabe lautet: „Entwirf ein Boot.“ Diese Vorgabe hemmt die Kreativität aufgrund vorgefasster Meinungen über die Eigenschaften eines gewöhnlichen Bootes. Um die Kreativität zu fördern, könntest Du die Aufgabe umformulieren in „Konstruiere ein Gerät, das eine Person über einen Teich transportiert.“ Um die Kreativität weiter zu fördern, könntest Du bestimmte Einschränkungen auferlegen.

Diese Aufgabe und die folgenden Einschränkungen wurden Studentinnen und Studenten der Rowan University in New Jersey in den 1970er Jahren vorgelegt. Weiter unten wird die von einer Gruppe von Studenten entwickelte Lösung dargestellt. Die Lösung war nicht erfolgreich, da sie die Personen nicht über den Teich brachte, ohne nass zu werden, aber sie war sicherlich kreativ. Tatsächlich war sie die Inspiration für den Odyssey of the Mind Ranatra Fusca Kreativitätspreis. *Ranatra Fusca* ist der lateinische Begriff für „Wasserläufer“ und bei Odyssey of the Mind ein Synonym für außergewöhnliche Kreativität. Die Regeln für diese Herausforderung lauteten:

1. Es dürfen keine Benzinmotoren verwendet werden.
2. Der Wert der verwendeten Materialien darf 5 USD nicht überschreiten.
3. Das Projekt muss innerhalb von drei Wochen abgeschlossen werden.
4. Das Gerät muss die Person sicher und trocken halten.
5. Das Gerät muss über einen vorgegebenen Kurs navigieren.

Kapitel II

Über die Mitgliedschaft

(Die deutsche Übersetzung enthält in diesem Abschnitt die für Deutschland modifizierten Regeln.)

Alle Schüler und Schülerinnen sind herzlich eingeladen, an Odyssey of the Mind teilzunehmen. Um an offiziellen Wettkämpfen von Odyssey of the Mind teilzunehmen, müssen die Teams entsendenden Institutionen jedoch eine aktuelle Mitgliedschaft verfügen und bestimmte Regeln und Anforderungen erfüllen. Alle Mitgliedsinstitutionen aus Deutschland können beliebig viele Teams für den Wettbewerb anmelden. Die Klassenstufe der Teammitglieder bestimmt die Altersgruppe, in der ein Team zum Wettbewerb zugelassen ist.

Mitgliedschaften von Schulen

In den meisten Fällen kommen alle Teammitglieder aus derselben Schule. Allerdings sind schulübergreifende Teams - also solche, die sich aus Schülern verschiedener Schulen zusammensetzen - zulässig. Wenn die Teammitglieder derselben Altersgruppe angehören und alle entsendenden Schulen eine Mitgliedschaft haben, können Teams wählen, welchen Schulnamen sie bei der Anmeldung verwenden möchten. Andernfalls müssen die Teams unter dem Namen derjenigen Schule antreten, die die Teammitglieder in der Altersgruppe entsendet, in der das Team antritt. Die Teammitglieder müssen die Erlaubnis der Leitungen aller beteiligten Schulen haben.

Vereine und Gruppierungen

Eingetragene Vereine und Institutionen wie Rotary, Kirchengruppen, Bibliotheken usw. können eine Mitgliedschaft unter dem Namen der jeweiligen Institution erwerben. Wenn ein Verein oder eine Institution einer Schule Geld spendet, um ein Team zu sponsern oder Schülerinnen und Schülern die Teilnahme zu ermöglichen, lautet die Mitgliedschaft auf den Namen der Schule.

Altergruppen

Die Teams werden in Altersgruppen eingeteilt und treten gegen Teams an, die derselben Altersgruppe angehören und die dieselbe Langzeitaufgabe gewählt haben. Die Klassenstufe bestimmt die Altersgruppe.

Das Team muss in der niedrigsten möglichen Altersgruppe antreten. Wenn sich ein Team zum Beispiel für die Altersgruppe II qualifiziert, kann sie nicht in der Altersgruppe III antreten. Das Teammitglied in der höchsten Klassenstufe bestimmt die Altersgruppe des Teams wie folgt:

- Vorstufe – Nicht wettbewerbsorientiert, kann aber bei einem Wettbewerb aufführen, um Feedback zu erhalten. Vorschule/Kindergarten bis 2. Klasse
- Altersgruppe I – Vorschule/Kindergarten bis 5. Klasse
- Altersgruppe II – 6. bis 8. Klasse
- Altersgruppe III – 9. bis 12. Klasse (ggf. 13. Klasse)
- Altersgruppe IV – Hochschulstudenten. Das Team muss mehrheitlich aus Mitgliedern bestehen, die einen Schulabschluss haben und an einer Hochschule oder einer Fachhochschule eingeschrieben sind. Die Teammitglieder müssen nicht dieselbe Einrichtung besuchen.

Teilnahme von Teammitgliedern

Von der Vorstufe bis zur Altersgruppe IV können bis zu sieben Mitglieder ein Odyssey of the Mind Team bilden. Es gibt keine Mindestanzahl von Teammitgliedern, aber wir empfehlen, dass jedes Team mindestens fünf, besser sechs oder sieben Mitglieder hat. Bei einem Wettbewerb können sieben Teammitglieder an der Präsentation der Lösung der Langzeitaufgabe sowie am Spontanwettbewerb teilnehmen. Seid darauf vorbereitet, am Wettbewerb aufgrund von Krankheit oder anderer unerwarteter Abwesenheit mit ein oder zwei Teammitgliedern weniger teilzunehmen. Die Teammitglieder sollten üben, ihre Rollen gegenseitig zu übernehmen und sich zu vertreten. Und sie sollten auf alle Arten von Spontanaufgaben vorbereitet sein.

Teammitglieder dürfen aus keinem Grund aus der Teamaufstellung gestrichen werden, auch wenn ein Teammitglied beschließt, nicht mehr teilzunehmen. Sobald ein Teammitglied auf irgendeine Weise und in irgendeinem Ausmaß zur Aufgabenlösung beigetragen hat, ist es Teil dieses Teams, auch wenn es nicht an einem Wettbewerb teilnimmt. Ein Team, das weniger als sieben Mitglieder auf seiner Liste hat, kann die Liste jederzeit und ohne Strafe erweitern, bis es die volle Anzahl von sieben Mitgliedern erreicht hat. (Siehe Abschnitt „Besondere Situationen bei der Teilnahme an Wettkämpfen“).

Wenn die Teamaufstellung sieben Mitglieder umfasst und das Team aus irgendeinem Grund seine Aufstellung erweitern muss, so muss es auf dem Formular zur Hilfe von außerhalb angeben, dass es mehr als sieben Mitglieder im Team hat, und erhält dafür Strafpunkte. Die Wertungsrichter des Wettbewerbs werden die jeweiligen Umstände berücksichtigen und die Höhe der Strafpunkte so festlegen, dass sie dem Verstoß angemessen ist. So werden beispielsweise bei einem Team mit einem aufgrund von kurzfristiger Krankheit zusätzlichen Mitglied die Beiträge des neuen Teammitglieds berücksichtigt. Dagegen werden bei einem Team, das ein Mitglied in der Anfangsphase verloren hat, die Beiträge dieser Person berücksichtigt. Die Höhe der Strafe ist unterschiedlich, aber weniger streng, als wenn das Team dies nicht auf seinem Formular angibt.

Identifizierung der Mitgliedschaft

Bei der Anmeldung zum ersten Wettbewerb werden der offizielle Name der Mitgliedsinstitution und der Teamname angegeben. Anhand dieser Informationen werden die Teams bei Wettkämpfen erkannt. Die Teams müssen sie bei der Anmeldung zu weiteren Wettkämpfen im gleichen Schuljahr verwenden. Alle Mitgliedschaften müssen vollständig bezahlt werden, um an Wettkämpfen teilnehmen zu können.

Kapitel III

Aufgaben bei Odyssey of the Mind

Kreatives Problemlösen ist die Grundlage für alle Arten von Aufgaben bei Odyssey of the Mind. Bei Wettkämpfen werden die Teams in drei Bereichen bewertet: für die Lösung der Langzeitaufgabe, für die Stillkomponente im Rahmen der Lösung der Langzeitaufgabe und wie gut sie die am Tag des Wettbewerbs vorgegebene Spontanaufgabe lösen.

Langzeitaufgaben

Jedes Jahr stellt Odyssey of the Mind fünf wettbewerbsorientierte Langzeitaufgaben bereit, deren Themen von technisch über künstlerisch bis hin zu klassisch reichen. Die Teams wählen das Problem aus, das sie lösen möchten, und erstellen eine Lösung, die sie bei einem Wettbewerb gegen andere Teams derselben Altersgruppe präsentieren. Bei Langzeitaufgaben müssen die Teams bereits Wochen oder Monate vor dem Wettbewerb mit der Ausarbeitung ihrer Lösungen beginnen. Jede Aufgabe umfasst ein oder mehrere Ziele, eine Reihe von Beschränkungen und Anforderungen sowie bestimmte Wertungskategorien. Die angebotenen Aufgaben sind jedes Jahr anders, und die Anforderungen und Beschränkungen ändern sich. Es gibt jedoch immer die folgenden Arten von Aufgaben:

- **Aufgabe 1: Fahrzeug** – Die Teams entwerfen, bauen und betreiben ein oder mehrere Fahrzeuge. Manchmal sind sie klein, manchmal sind sie groß genug, um darauf zu fahren und andere Gegenstände zu transportieren. Im Allgemeinen werden die Fahrzeuge nach ihrem Antriebssystem, ihrer Fortbewegung und der Erledigung verschiedener Aufgaben bewertet.
- **Aufgabe 2: Technik/Darbietung** – Die Teams werden sowohl für Elemente der Darbietung als auch für eine Art von technischer Leistung bewertet. Normalerweise verlangt diese Aufgabe, dass das Team ein oder mehrere Geräte entwickelt, die bestimmte Funktionen oder Aufgaben erfüllen.
- **Aufgabe 3: Klassiker** – Dies ist eine auf die Darbietung ausgerichtete Aufgabe, die auf einem „klassischen“ Thema basiert. Es könnte sich um Mythologie, Kunst, Musik, Archäologie oder etwas anderes Klassisches handeln.
- **Aufgabe 4: Struktur** – Die Teams entwerfen und bauen eine Struktur, die nur aus Balsaholz und Leim besteht. Sie testen die Struktur, indem sie Gewichte in Olympia-Größe auflegen, bis sie bricht. Jedes Jahr gibt es ein Element der Aufgabe, das sich von den anderen Jahren unterscheidet. Zum Beispiel muss die Struktur dem Aufprall eines Balls standhalten, der eine Rampe hinuntergeschossen wird.

- **Aufgabe 5: Darbietung** – Dies ist eine reine Darbietungsaufgabe, bei der die Bewertung hauptsächlich auf der Darbietung und den Elementen innerhalb der Darbietung beruht. Manchmal wird eine bestimmte Figur benötigt, manchmal Humor, manchmal eine originelle Geschichte, aber es macht immer Spaß!

Punktevergabe bei der Langzeitaufgabe

Das Team, das beim Wettbewerb bei seiner Langzeitaufgabe und in seiner Altersgruppe die höchste Punktzahl erreicht, erhält **200 Punkte** – es sei denn, die Aufgabe sieht etwas anderes vor. Alle anderen Teams erhalten einen Prozentsatz von 200 Punkten auf der Grundlage ihrer Rohpunktzahlen im Verhältnis zur höchsten Rohpunktzahl. Etwaige Strafpunkte werden nach der Berechnung der Punktzahl abgezogen. Kein Team erhält in seiner Wertung der Langzeitaufgabe eine Punktzahl unter Null. Es gibt zwei Arten von Wertungskategorien für die Langzeitaufgaben:

1. **Subjektive** Wertungskategorien basieren im Allgemeinen auf Kreativität, Qualität, Effektivität, Humor und anderen Bereichen, die qualitativ sind und von einer individuellen Einschätzung der Wertungsrichter abhängen. Diese werden innerhalb einer Skala bewertet, z. B. mit 1 bis 15 Punkten. Ein Beispiel für eine subjektive Bewertungskategorie ist „Kreativität des Erscheinungsbildes des Fahrzeugs“. Jeder Wertungsrichter und jede Wertungsrichterin wird sie irgendwo innerhalb der angegebenen Punkteskala bewerten, je nachdem, wie kreativ das Erscheinungsbild des Fahrzeugs eingeschätzt wird.
2. **Objektive** Wertungskategorien basieren darauf, ob das Team bestimmte Anforderungen der Aufgabe erfüllt oder nicht. Diese Wertungen sind absolut, z. B. 0 oder 5 Punkte. Ein Beispiel für eine objektive Wertung ist: „Das Fahrzeug überquert die Ziellinie“. Das Team würde null Punkte erhalten, wenn es die Linie nicht überquert, und 5 Punkte für das Überqueren der Linie.

Für jede Aufgabe gibt es eine Reihe von Wertungskategorien. Generell gilt: Wenn ein Team eine der Wertungskategorien nicht erfüllt, erhält es für diese Kategorie null Punkte. Andere Wertungskategorien, die von der ersten Kategorie abhängen, können weiterhin gewertet werden. Ein Beispiel: Eine Aufgabe erfordert eine Szene, die in einer bestimmten historischen Epoche spielt und ein Gedicht enthält. Wenn die Epoche für die Szene falsch ist, erhält das Team in dieser Kategorie null Punkte, aber das Gedicht kann immer noch voll gewertet werden. Auch wenn eine Aufgabe vorgeschriebene Wertungselemente hat, wie z. B. ein Originalgedicht, kann das Team mehrere Originalgedichte in seine Darbietung einbeziehen. Es muss aber eines bestimmen, das bewertet werden soll, und nur dieses Gedicht wird für diese Kategorie bewertet. Elemente in der Lösung, die nicht in eine Wertungskategorie fallen, werden nicht gewertet, es sei denn, das Team gibt sie als frei wählbares Stilelement an.

Stil innerhalb der Langzeitaufgabe

Der Stil ist ein zusätzliches Element, das die Präsentation der Lösung aufwertet. Der Stil-Teil des Wettbewerbs gibt den Teams die Möglichkeit, ihre Talente und kreativen Fähigkeiten zu zeigen und ihre Lösung der Langzeitaufgabe zu bereichern. Jede Aufgabe hat ihre eigenen vorgeschriebenen Stilelemente sowie frei wählbare Stilkategorien, die vom Team bestimmt werden. Diese bieten Anreize für Kreativität in verschiedenen Bereichen, da die Teams die Elemente auswählen können, die sie einbeziehen und bewerten lassen möchten. Die Stilpunkte werden zusätzlich zu den Punkten für die Langzeitaufgabe vergeben.

Punktevergabe beim Stil

Jede Langzeitaufgabe enthält fünf Stilkategorien. Die Kategorien eins bis vier sind entweder spezifische Wertungselemente oder „Freie Wahl des Teams“. Die fünfte Kategorie ist immer die „Gesamtwirkung der vier Stilelemente in der Aufführung“. Alle Stilkategorien werden subjektiv bewertet. Jede ist 1 bis 10 Punkte wert, so dass maximal **50 Punkte** erreicht werden können. Das Team mit den meisten Stilpunkten erhält eine Punktzahl von 50; jedes andere Team erhält einen Prozentsatz von 50 auf der Grundlage seiner Stil-Rohpunktzahl.

Um eine Wertung für den Stil zu erhalten, sollte das Team ein Stilformular (siehe Anhang) ausfüllen und dem Vorbühnenrichter vier Kopien davon vorlegen. Das Team muss die ersten vier zu bewertenden Kategorien auflisten und erklären, in welcher Beziehung sie zur Lösung der Langzeitaufgabe stehen und wie sie zur Gesamtwirkung der Aufführung beitragen. Die Teams müssen bei der Erläuterung ihrer Stilkategorien sehr spezifisch sein.

Bei technischen Aufgaben kann ein Team seine Stilelemente auch dann präsentieren, wenn die technischen Komponenten seiner Lösung nicht erfolgreich sind. Ein Sketch oder eine Aufführung ist nicht notwendig, um für den Stil Punkte zu erhalten.

Festlegung von Stilkategorien

1. **Obligatorische Stilkategorien:** Normalerweise enthält jede Aufgabe eine oder zwei obligatorische Stilkategorien. Dies sind Kategorien, die bei der Lösung jedes Teams für diese Aufgabe bewertet werden. Allerdings kann von Team zu Team ein anderes Element oder ein anderer Aspekt dieses Elements bewertet werden. Wenn zum Beispiel eine bestimmte Stilkategorie „Kostüm eines Teammitglieds“ lautet, kann das Team selbst entscheiden, welches Kostüm und welche Aspekte dieses Kostüms bewertet werden sollen. Ein Team könnte ein Clownskostüm und ein anderes ein Cowboy-Kostüm bewerten lassen. Außerdem könnte das erste Team entscheiden, dass das Gesamterscheinungsbild des Clownskostüms bewertet

werden soll, während das andere Team nur einen Aspekt des Cowboy-Kostüms bewertet haben möchte, wie z. B. einen Hut.

Wenn ein Team ein bestimmtes Element eines Kostüms bewertet haben möchte, muss es auf seinem Stilformular genau angeben, um welches Element es sich handelt. Zudem muss es das Teammitglied nennen, das das Kostüm trägt. Um auf das Cowboy-Kostüm zurückzukommen, könnte dieses Team auf seinem Formular „Aussehen des Cowboyhuts“ angeben, oder es könnte andere Aspekte auswählen und diese auflisten, z. B. „Aufbau des Cowboy-Kostüms“ oder „Für das Cowboy-Kostüm verwendete Materialien“. In jedem Fall sollte das Team genügend Informationen auf dem Formular angeben, damit die Richter genau wissen, welcher Teil des Cowboy-Kostüms bewertet werden soll. Wenn das Team „Das Cowboykostüm“ angibt, werden die Wertungsrichter alles am Kostüm berücksichtigen.

2. **Freie Wahl des Teams:** Für diese Kategorien können die Teams nichts auswählen, was bereits bewertet wird; sie können jedoch einen anderen Aspekt von einem Element angeben, das bereits bewertet wird. Zum Beispiel kann ein Fahrzeug, das für seine Funktionstüchtigkeit bewertet wird, für sein Aussehen ausgewählt werden. Und eine geforderte Figur, die für ihre Darbietung bewertet wird, kann für etwas Anderes bewertet werden.

Die Kategorien der freien Wahl sollten die nach Meinung des Teams kreativsten Aspekte seiner Aufgabenlösung umfassen. Das Team muss darauf achten, dass es auf seinem Stilformular genau auflistet, was es bewertet haben möchte. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten zur Auflistung von Kategorien am Beispiel eines Clowns beschrieben:

- Wenn das Team das Gesamterscheinungsbild des Clowns - Kostüm, Make-up, Frisur usw. - bewerten lassen möchte, sollte es „Erscheinungsbild des Clowns“ angeben.
- Wenn ein Team einen bestimmten Aspekt des Clowns bewertet haben möchte, kann es auf seinem Stilformular „Aussehen des Clownskostüms“ oder „Make-up des Clowns“ angeben.
- Wenn das Team bei der Herstellung des Clownskostüms Gegenstände auf besondere Weise verwendet hat und dies gewürdigt werden soll, sollte „Materialien und Technik zur Herstellung des Clownskostüms“ angegeben werden.
- Wenn das Team „Der Clown“ angibt, berücksichtigen die Wertungsrichter alle Aspekte des Clowns, einschließlich seiner Darbietung. Das kann unter Umständen zu einer niedrigeren Punktzahl führen, als wenn nur bestimmte Elemente bewertet werden.

Zu den üblichen Kategorien unter „Freie Wahl des Teams“ gehören Spezialeffekte, Kunstwerke, Kostüme, Musik, Tanz, Gedichte oder die Integration eines bestimmten dramatischen oder humorvollen Elements. Das Team kann alles Mögliche auswählen, einschließlich Zeichnungen, ein Modell der Lösung, die Enthüllung eines Modells der Lösung, Kostüme oder andere besondere Erweiterungen der Lösung selbst. Die Teams können wählen, ob sie nach der

Kreativität eines bestimmten Elements der Aufgabe beurteilt werden wollen, auch wenn sie bereits für die Gesamtkreativität der Aufführung beurteilt werden. Wenn ein Team beispielsweise während seiner Aufführung ein Gedicht vorträgt, das nicht speziell für die Kreativität bewertet wird, kann es die Kreativität des Gedichts als frei wählbare Stilcategory auswählen.

3. **Gesamtwirkung der vier Stilelemente in der Darbietung:** In dieser Kategorie wird das Team danach bewertet, wie gut alle Stilelemente zusammenwirken, um die Präsentation der Lösung der Langzeitaufgabe zu verbessern.

Aufgabenerläuterungen anfragen

Die Langzeitaufgaben sind so geschrieben, dass sie gerade genug Anleitung zur Lösung der Aufgabe bieten, ohne die Kreativität einzuschränken. Wenn ein Team die Auslegung einer Regel hinterfragt oder sich nicht sicher ist, ob ein Aspekt seiner Lösung zulässig ist bzw. den Anforderungen der Aufgabe entspricht, kann es um eine Erläuterung („Clarification“) bitten. Jeder, der eine Erläuterung anfragt, muss die fragliche Regel zitieren. Ein Missbrauch des Erläuterungssystems kann zu einer Strafe für unsportliches Verhalten führen. Lies das Problem und diesen Programmführer vollständig durch, bevor Du eine Erläuterung anfragst. Wenn die Informationen in der Aufgabe oder im Programmführer klar dargestellt sind, wird man Dir antworten und Dich darauf hinweisen, diese erneut zu lesen. Es gibt drei Kategorien von Aufgabenerläuterungen:

1. **Allgemeine Erläuterungen** ergänzen oder erläutern die Regeln einer Aufgabe, ohne Informationen über die Lösung eines Teams preiszugeben. Alle allgemeinen Erläuterungen werden auf www.odysseyofthemind.com/clarifications und auf Deutsch unter <https://odysseyofthemind.de/clarifications/> veröffentlicht. Wenn Teams eine Regel in einer Aufgabe hinterfragen, sollten sie zunächst online nachsehen, ob ihr Anliegen bereits behandelt wurde, bevor sie um eine Erläuterung bitten. Erläuterungen haben Vorrang vor den Regeln, die in der Aufgabe und in diesem Programmführer aufgeführt sind. Daher ist es wichtig, dass sich die Teams über alle allgemeinen Erläuterungen, die im Laufe des Jahres veröffentlicht werden, auf dem Laufenden halten.
2. **Teamspezifische Erläuterungen** beziehen sich auf die Lösung eines einzelnen Teams. Sie sind vertraulich und werden nicht veröffentlicht, da die Teams Details ihrer Lösung beschreiben müssen, um eine genaue Antwort zu erhalten. In einigen Fällen kann die Antwort auf eine teamspezifische Erläuterung an die Wertungsrichter weitergegeben werden. Sie wird jedoch niemals anderen Teams zugänglich gemacht – es sei denn, die Antwort lautet „nein“ und andere Teams profitieren ebenfalls von der Information, dass diese bestimmte Aktion nicht erlaubt ist. Wenn ein Team eine Erläuterung erhält, die ein Element erlaubt, aber die Aufführung nicht mit dem übereinstimmt, was genehmigt wurde, werden die Wertungsrichter die Erläuterung nicht

berücksichtigen. Achte darauf, dass sich die Anfrage auf einen spezifischen Teil der Lösung bezieht. Teams können eine Erläuterung in Deutschland unter officials@odysseyofthemind.de anfragen. Allgemeine Erläuterungen sind unter <https://odysseyofthemind.de/clarifications/> auf Deutsch sowie unter <https://www.odysseyofthemind.com/clarifications/> auf Englisch einsehbar. Alle Erläuterungsanfragen werden von CCI innerhalb von sieben Tagen nach Erhalt beantwortet. Kopien aller Erläuterungen werden an den internationalen Problem Captain für die betreffende Langzeitaufgabe und an die Vorsitzenden des jeweiligen Verbandes, aus dem die Frage stammt, geschickt.

3. **Erläuterungen für Wertungsrichter** sind auf die Organisatoren von Odyssey of the Mind beschränkt und können jederzeit von diesen angefragt werden.

Wenn ein Team eine Erläuterung erhält, ist es wichtig, dass es den Ausdruck der E-Mail den Wertungsrichtern beim Wettbewerb vorlegt, um Unstimmigkeiten bei der Bewertung zu vermeiden. Nur von CCI ausgestellte Erläuterungen sind offiziell. Niemand sonst ist befugt, Aufgabenerläuterungen zu geben. Reiche keine Fragen zu einem bestimmten Veranstaltungsort ein, etwa zur Art des Bodens, zum Zeitplan und so weiter. Für diese Informationen musst Du Dich an die Leitung Deines Wettbewerbs wenden.

Der **15. Februar** ist der Stichtag für die Einreichung von Anfragen für teamspezifische Erläuterungen. Da die Aufgabenstellungen jedes Jahr neu sind und die Teams ihrer Kreativität freien Lauf lassen, kann es vorkommen, dass nach den ersten Wettkämpfen Regefragen geklärt werden müssen. Damit soll sichergestellt werden, dass alle Teams innerhalb der gleichen allgemeinen Parameter arbeiten. Aus diesem Grund werden zwar Erläuterungsanfragen, die nach dem **15. Februar** per E-Mail eingehen, nicht mehr beantwortet. Es können aber noch neue allgemeine Erläuterungen nach diesem Datum veröffentlicht werden. **Bitte prüft vor jedem Wettbewerb, ob es neue Erläuterungen gibt.**

Die Vorstufenaufgabe („Primary Problem“)

Die Aufgabe für die Vorstufe (Kindergarten bis 2. Klasse) ist nicht auf einen Wettbewerb ausgerichtet, sondern soll jüngere Kinder an den kreativen Problemlösungsprozess heranzuführen. Um die Schülerinnen und Schüler auf Wettkämpfe von Odyssey of the Mind vorzubereiten, ist das Format der Vorstufenaufgabe dem der normalen Langzeitaufgaben sehr ähnlich – inklusive Kategorien für die Punktevergabe und die Stil Kategorien. Obwohl es in der Vorstufe keinen Wettbewerb gibt, können Teams eingeladen werden, ihre Lösungen bei einem offiziellen Wettbewerb zu präsentieren. Dies ist eine Entscheidung der jeweiligen Leitung des Wettbewerbs. Schulen müssen eine Mitgliedschaft erwerben, um Zugang zur Vorstufenaufgabe zu erhalten. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Teams, die teilnehmen können.

Spontanaufgaben

Beim Wettbewerb löst jedes Team eine Spontanaufgabe. Dieser Teil des Wettbewerbs heißt „Spontan“, weil die Teams nicht konkret wissen, was sie zu tun haben, bis sie den Spontanraum betreten. Das Lösen von Spontanaufgaben hilft den Schülerinnen und Schülern, blitzschnell zu denken und zu reagieren.

Spontanaufgaben sind „streng geheim“. Teams, die in derselben Langzeitaufgabe und derselben Altersgruppe teilnehmen, werden dieselbe Spontanaufgabe lösen. Um Fairness zu gewährleisten, ist es daher wichtig, dass niemand die Aufgabe außerhalb des Spontanraums bespricht, bis *alle* Teams am Wettbewerb teilgenommen haben. Aber selbst dann dürft ihr die Aufgabe nur innerhalb des Teams diskutieren, bis alle OM-Wettkämpfe weltweit abgeschlossen sind. Wenn Ihr andere Teams über die Aufgabe informiert, könnten diese einen Vorteil in einem Wettbewerb haben. Jeder, der eine Spontanaufgabe anderen mitteilt, kann disqualifiziert werden und/oder es können Disziplinarmaßnahmen gegen das gesamte Team verhängt werden.

Die Art der Spontanaufgaben variiert. Für jede gibt es spezielle Regeln, die dem Team im Spontanraum vorgelesen werden. Die Teams müssen in einem Wettbewerb nur eine Art von Spontanaufgabe lösen. Teams mit einer technischen Langzeitaufgabe müssen möglicherweise eine verbale Spontanaufgabe lösen und umgekehrt.

Um sich darauf vorzubereiten, sollten die Teams für die drei häufigsten Arten von Spontanaufgaben üben, die unten aufgeführt sind. Sie sollten aber auch auf das Unerwartete vorbereitet sein.

(Beispiele für spontane Probleme findest Du im Anhang.)

- **Verbale Spontanaufgaben** erfordern verbale Antworten. Sie können auch Improvisation oder Dramatisierung beinhalten. Die Teams werden für gewöhnliche und für kreative Antworten bewertet.
- Bei **manuellen Spontanaufgaben** („Hands-on“) müssen die Teams eine greifbare Lösung erarbeiten. Jede dieser Aufgaben hat ihre eigenen spezifischen Bewertungskategorien.
- Bei der Kombination von **verbalen und manuellen („gemischten“) Spontanaufgaben** müssen die Teams eine greifbare Lösung erstellen und eine Art verbale Komponente einbauen, z. B. eine Geschichte über die Lösung erzählen. Die Teams werden sowohl für die greifbare Lösung als auch für die verbale Präsentation bewertet.

Alle sieben Teammitglieder dürfen am Spontanteil des Wettbewerbs teilnehmen. Jedes Teammitglied sollte sowohl verbale als auch praktische Fähigkeiten üben.

Punktevergabe bei Spontan

Im Wettbewerb ist die Spontanaufgabe bis zu **100 Punkte** wert. Das Team mit der höchsten Rohpunktzahl in jeder Langzeitaufgabe und Altergruppe erhält 100 Punkte; jedes andere Team erhält einen Prozentsatz von 100 Punkten auf der Grundlage seiner Rohpunktzahl. Die Spontanwertungen werden von den Wertungsrichtern im Raum festgelegt.

Bei **verbalen Spontanaufgaben** werden kreative Antworten höher bewertet als gewöhnliche Antworten. Wird eine kreative Antwort jedoch von einem anderen Teammitglied leicht abgeändert, wird sie als gewöhnlich bewertet. Zum Beispiel:

- Der Richter liest dem Team die Aufgabe vor: „Nenne verschiedene Arten von Bäumen.“
- Zu den Antworten gehören „Stammbaum“ und „Mein Stammbaum“. Die Wertungsrichterin schätzt „Stammbaum“ als kreative Antwort ein. Für „Mein Stammbaum“ vergibt sie dann aber die niedrigste mögliche Punktzahl, weil die Antwort dem „Stammbaum“ so ähnlich ist. Alle anderen Antworten, bei denen es um Stammbäume geht, werden als gewöhnlich bewertet. Ähnlich verhält es sich, wenn die Antwort unpassend ist oder sich nicht auf die Aufgabe bezieht: Dann wird sie von den Wertungsrichtern als gewöhnlich bewertet. Wenn das Team beispielsweise auf die Aufgabe „Nennt verschiedene Arten von Bäumen“ mit „Ein gelber Labrador“ antwortet, würde die Wertungsrichterin sie als gewöhnlich einschätzen, da die Antwort für die Aufgabe keinen Sinn ergibt.
- Ein Team wird während der Antwortzeit nur unterbrochen oder aufgefordert, etwas zu wiederholen, wenn ein Richter eine Antwort nicht hören kann.

Bei einer **manuellen Spontanaufgabe** werden die Teammitglieder für die Lösung der Aufgabe und oft auch für ihre Zusammenarbeit im Team und für die Kreativität ihrer Lösung bewertet.

Gemischte Spontanaufgaben erfordern in der Regel eine Art von verbalen Antworten, kombiniert mit einer Anwendung oder einer technischen Komponente.

Spontanaufgaben üben

Die Coaches sollten einen Teil jeder Teamsitzung dem Üben der verschiedenen Arten von Spontanaufgaben widmen. Im Anhang dieses Programmführers findest Du ein Beispiel für jede Art von Spontanaufgaben. Bücher mit Übungsaufgaben sind bei CCI erhältlich. Tipps zum Üben von Spontanaufgaben:

- Bring den Teammitgliedern bei, zuzuhören. Sie sollten nicht „vorausdenken“ und Vermutungen anstellen, was die Aufgabe erfordert. Sie sollten vielmehr aufmerksam zuhören, bis der Richter die gesamte Aufgabe zu Ende gelesen hat.

- Mach mit dem Team ein Brainstorming zu verbalen Antworten. Frag die Schüler und Schülerinnen, warum sie so reagiert haben, und entwickle diese Fähigkeit mit ihnen weiter.
- Improvisiere unkonventionelle Verwendungsmöglichkeiten für verschiedene Gegenstände.
- Mach die Teammitglieder mit den verschiedenen Materialien und ihrer Verwendung vertraut.
- Übe das Bauen von Strukturen aus gewöhnlichen Materialien wie Zahnstochern, Pappbechern und allem, was Dir sonst noch so einfällt.

Kapitel IV

Teilnahme an einem Wettbewerb

In den meisten Fällen treten die Teams zunächst auf **regionaler** Ebene an. Diejenigen, die sich auf dieser Ebene platzieren, nehmen an den **Finalwettkämpfen** des Bundesstaats oder eines Landes teil, wobei die Qualifikationskriterien von den einzelnen Verbänden festgelegt werden. In Deutschland gibt es keine regionalen Wettbewerbe. Alle Teams nehmen am von Odyssey of the Mind Deutschland e.V. organisierten Deutschlandfinale teil. Teams, die sich hier platzieren, sind berechtigt, an den jährlichen Odyssey of the Mind World Finals teilzunehmen. Im Jahr 2025 werden die World Finals vom 21. bis 25. Mai an der Michigan State University in East Lansing, Michigan, stattfinden.

Teams in Regionen, die keine offiziellen Wettkämpfe vor den World Finals anbieten, können sich direkt für die World Finals bewerben und werden nach dem Prinzip „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“ zugelassen. Diese Teams müssen sich bis zum 1. April des Programmjahres bei CCI bewerben, um zugelassen zu werden. Sie können auch an den offiziellen Wettkämpfen eines benachbarten Staates oder Landes teilnehmen, wobei die Sieger aus jedem vertretenen Staat/Land separat benannt werden. Wenn das Team dies wünscht, muss es sich mit dem Verbandsdirektor des Nachbarstaates bzw. -landes in Verbindung setzen, um die Einzelheiten zu erfahren. Wendet Euch an die Leitung Eures Wettbewerbs, um nähere Informationen über den Wettbewerb zu erhalten. In den meisten Fällen erhaltet Ihr diese Informationen per E-Mail, nachdem Ihr Euch angemeldet oder qualifiziert habt.

Am Tag des Wettbewerbs

Die Teams müssen sich gegebenenfalls bei ihrer Ankunft an einem zentralen Ort registrieren lassen. Sie erhalten einen Zeitplan für die Teilnahme an den Langzeit- und Spontanwettkämpfen. Manchmal finden diese an verschiedenen Tagen statt, oft aber auch am selben Tag mit genügend Zeit dazwischen.

Die Teams sollten sich 15 Minuten vor ihrer geplanten Wettbewerbszeit in dem Bereich für ihre Aufgabe und ihre Altersgruppe einfinden. Ein Richter wird sie dann anweisen, im Check-In-Bereich zu warten. Personen, die nicht Teil des Teams sind, können helfen, Requisiten dorthin und in den Vorbühnenbereich zu bringen. Auch wenn der Wettbewerb beendet ist, können andere Personen dem Team helfen, die Gegenstände zu entfernen und die Fläche zu räumen. Eltern und andere Personen sollten daran denken, dass, wenn sie einen Gegenstand für das Team tragen und dieser kaputtgeht, nur Teammitglieder den Gegenstand reparieren dürfen. Die Teams können sich die Wettbewerbsfläche gerne vorher ansehen, dürfen aber am Tag des Wettbewerbs nicht vor Ort proben.

In der Check-In Area oder im Vorbühnenbereich (je nach Ort) sammelt ein Richter die Unterlagen des Teams ein und überprüft das Schuhwerk und andere Anforderungen der Aufgabe. Das Team bleibt hier mit all seinen Requisiten und Materialien, bis der Zeitnehmer das Signal zum Start gibt.

Checkliste für den Langzeitwettbewerb

Beim Wettbewerb muss jedes Team die folgenden Elemente für ihre Langzeitlösung zusammen mit allen Formularen bereitstellen, die zusätzlich von der Leitung des Wettbewerbs auf lokaler Ebene verlangt werden. Die Teammitglieder müssen alle ihre Formulare selbst ausfüllen. Eine Ausnahme besteht für die Altersgruppe I, in der der Coach für das Team schreiben darf. Die Teammitglieder müssen aber diktieren, was zu schreiben ist. Die Teams sollten eine zusätzliche Kopie aller Formulare aufbewahren. Die meisten der folgenden Gegenstände werden vom Vorbühnenrichter geprüft und/oder eingesammelt:

- Vier ausgefüllte Exemplare des Stilformulars.
- Vier ausgefüllte Exemplare der teamspezifischen Liste (falls in der Aufgabe verlangt).
- Ein ausgefülltes Kostenformular.
- Ein ausgefülltes Formular über Hilfe von außerhalb.
- Ein Mitgliedsschild.
- Spezifische Aufgabenerläuterungen für die Lösung des Teams.
- Alle Requisiten, Kostüme usw., die für die Lösung der Aufgabe erforderlich sind, mit Ausnahme derjenigen, die in der Aufgabe unter „Die Leitung des Wettbewerbs stellt zur Verfügung“ aufgeführt sind.
- Alle Gegenstände, die in der Aufgabe unter „Vom Team bereitzustellen“ aufgeführt sind.

Besondere Situationen

Sobald ein Team eine Teamaufstellung für einen Wettbewerb eingereicht hat, darf es diese Aufstellung für diesen Wettbewerb nicht mehr ändern, außer es liegt eine Genehmigung der Leitung des Wettbewerbs vor.

Jedes Teammitglied darf an mehr als einer Aufgabe teilnehmen; ein Teammitglied darf jedoch nicht in derselben Aufgabe für mehr als ein Team antreten.

Sonderwünsche werden bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände berücksichtigt. Wenn ein Team einen Sonderwunsch hat, muss es diesen zum Zeitpunkt der Anmeldung für einen Wettbewerb **schriftlich einreichen** und sich zwei Wochen vor dem Wettbewerb bei der Leitung erkundigen, ob der Wunsch berücksichtigt wird. Einige Gründe für die Einreichung eines Sonderwunsches sind:

- Wenn ein Teammitglied an mehr als einer Aufgabe teilnimmt.
- Wenn eines der Mitglieder die im Wettbewerb verwendete Sprache nicht versteht und spricht.

- Wenn ein Teammitglied eine Behinderung hat. Das Team muss die Art der Behinderung und die Wettbewerbsteile (Langzeit und/oder Spontan) angeben, in denen das Teammitglied tätig sein wird. Bei einigen Spontanaufgaben kann eine Behinderung, wie z. B. Farbenblindheit oder eine Lese- oder Lernschwäche, die Leistung des Teams beeinträchtigen.
- Lebensmittelallergien und andere medizinische Probleme, die besondere Aufmerksamkeit erfordern.
- Wenn ein Team zu einer bestimmten Tageszeit während des Wettbewerbs absolut nicht antreten kann.

Wertung des Wettbewerbs

Das Team, das in seiner Altersgruppe und Langzeitaufgabe die höchste Rohpunktzahl erreicht, erhält die maximale Punktzahl. Alle anderen Teams erhalten eine prozentuale Wertung auf der Grundlage der maximalen Rohpunktzahl. Die gleiche prozentuale Wertung gilt für den Spontanwettbewerb und den Stil.

Die **Gesamtsumme der prozentuierten Langzeit-, Stil- und Spontanwertungen** (unter Abzug von Strafpunkten) bestimmt die Gewinner in jeder Aufgabe und Altersgruppe. Die endgültigen Punktzahlen werden auf zwei Dezimalstellen gerundet. Ein Gleichstand wird festgestellt, wenn die Punktzahl eines Teams nur einen Punkt von der höchsten Punktzahl auf dieser Platzierung entfernt ist. Beispiel: Die Endergebnisse lauten 294,51 | 293,57 | 293,11. Der erste Platz wird mit 294,51 erreicht. 293,57 ist jedoch nicht einen ganzen Punkt weniger als 294,51, so dass dies zu einem geteilten ersten Platz führt. Die Punktzahl 293,11 ist mehr als ein Punkt weniger als die höchste Punktzahl des ersten Platzes (294,51), so dass sie als zweitplatziert gilt.

Die Langzeitwertungen erhalten

Am Tag des Wettbewerbs, vor der Preisverleihung, teilen die Wertungsrichter den Coaches mit, wann sie die Langzeitwertungen des Teams abholen können. Die Teams haben die Möglichkeit, eine Kopie ihrer gemittelten Stilbewertungen zu erhalten. Wann und wo die Bewertungen abgeholt werden können, wird von der Leitung des Wettbewerbs festgelegt. Die Coaches werden gebeten, den Wertungszettel ihres Teams zu unterschreiben, um zu bestätigen, wann sie ihn erhalten haben.

Sobald die Coaches die Langzeitwertungen des Teams mit den Wertungsrichtern überprüft haben, haben sie 30 Minuten Zeit, um Fragen zu stellen. Alle rohen Langzeitergebnisse werden 30 Minuten nach der Überprüfung offiziell, auch wenn ein Coach nicht die Gelegenheit genutzt hat, das Langzeitergebnis des Teams zu überprüfen. Wird einem Coach eine Überprüfung verweigert, sollte er sich bei der Leitung des Wettbewerbs melden.

Nur Langzeit-Rohwertungen und gemittelte Stilwerte werden an die Teams weitergegeben. Langzeit-, Stil- und Spontanwertungen von einzelnen Wertungsrichtern werden den Teams nicht zur Verfügung gestellt.

Fragen zur Bewertung

Wenn ein Team eine Frage zu einem bewerteten Element hat, sollte sie diese an den für die Aufgabe zuständigen Haupttrichter und, falls erforderlich, mit dem Problem Captain bzw. der Leitung des Wettbewerbs besprechen. Wenn die Frage eine Auslegung der Regeln beinhaltet und das Team mit der gegebenen Erklärung nicht zufrieden ist, kann das Team die Einberufung eines Tribunals beantragen. Ein Tribunal besteht in der Regel aus drei Personen, die mit den Regeln der Aufgabe bestens vertraut sind. Das Tribunal prüft die betreffende Regel und spricht gegebenenfalls mit dem Coach, den Teammitgliedern und/oder den betroffenen Wertungsrichtern. Sobald das Tribunal eine Entscheidung getroffen hat, ist diese endgültig. Tribunale werden nicht einberufen, wenn es um subjektive Wertungen geht oder darum, ob etwas oder jemand eine Linie überquert hat oder sich innerhalb eines bestimmten Bereichs befand. Kurz gesagt, ein Tribunal wird nur dann einberufen, wenn die Frage einen Regelverstoß betrifft. Fragen, die sich darauf beziehen, ob etwas während der Aufführung eines Teams geschehen ist oder nicht, sind nicht Gegenstand eines Schiedsgerichts. In keinem Fall wird eine Aufzeichnung zur Entscheidungsfindung herangezogen. Die Ergebnisse sind offiziell, sobald der Wettbewerb beendet ist. Im Falle eines Einspruchs muss das Anliegen an die Leitung des zuständigen Verbandes (in Deutschland: Odyssey of the Mind Deutschland e.V.) weitergeleitet werden. Diese kann die Anfrage weiterverfolgen oder eine endgültige Entscheidung treffen. CCI wird mit den Teams und Verbänden zusammenarbeiten, um die Situation zu bewerten. Denkt daran, dass Punkte in subjektiven Kategorien bei verschiedenen Wettkämpfen unterschiedlich ausfallen können. Eine höhere Punktzahl auf einer Wettbewerbsebene ist keine Garantie dafür, dass sie auch auf der nächsten Wettbewerbsebene so hoch bleibt.

Der Spontanwettbewerb

Das Team sollte sich gemäß den Anweisungen für ihren Wettbewerb im Spontanbereich einfinden. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Teammitglieder und ein Coach angewiesen, in einem Wartebereich zu warten, bis die Wertungsrichter für das Team bereit sind.

Wenn die Wertungsrichter bereit sind, kommt eine(r) von ihnen zum Wartebereich und ruft das Team auf. Sie/er bittet es, die Langzeitaufgabe, die Altersgruppe und den Teamnamen zu bestätigen. Das Team wird dann in den Spontanraum für die Spontanaufgabe begleitet. Der Coach wird gebeten, außerhalb des Spontanbereichs auf sein Team zu warten.

Im Spontanraum angekommen, gibt die Richterin oder der Richter an, welche Art von Spontanaufgabe das Team lösen soll. Dann weist er das Team an, wo es stehen oder sitzen soll, und

beginnt mit dem Vorlesen der Spontanaufgabe. Das Team erhält zwei schriftliche Kopien der Aufgabe, die sie mitlesen können, während die RichterIn oder der Richter die Aufgabe laut vorliest. Das Team kann während des gesamten Wettbewerbs auf seine Kopien zurückgreifen. (Siehe "Besondere Situationen" bezüglich Behinderungen).

Bei manuellen Spontanaufgaben können die Teams beispielsweise ein Mitglied bestimmen, das die Regeln der Aufgabe überprüft, während die übrigen Mitglieder an der Lösung arbeiten. Diese Person stellt sicher, dass das Team das Ziel der Aufgabe verstanden hat und sie richtig löst. Wenn die Wertungsrichter bemerken, dass ein Team offensichtlich das Ziel oder die Regeln der Aufgabe nicht versteht, machen sie das Team darauf aufmerksam und fordern es auf, die Aufgabe sorgfältig zu lesen. Die Wertungsrichter helfen dem Team, die Aufgabe zu verstehen. Aber sie helfen dem Team nicht, die Aufgabe zu lösen. Hier sind einige Hinweise, die den Teams im Wettbewerb helfen werden:

- Alle Teammitglieder sollten sich entsprechend ihrer individuellen Fähigkeiten in den Spontanwettbewerb einbringen. Durch regelmäßiges Üben sollten die Teams lernen, wie sie die Stärken jedes Teammitglieds nutzen können, um so erfolgreich wie möglich zu sein.
- Hört dem Wertungsrichter bzw. der Wertungsrichterin aufmerksam zu, wenn er/sie die Aufgabe vorliest, und achtet darauf, dass die Richter oft auf Punkte hinweisen, die helfen können, das Ziel der Aufgabe zu verdeutlichen. Denkt daran, häufig auf die bereitgestellten Teamkopien zurückzugreifen.
- Wenn Ihr bei einem Aspekt einer Aufgabe unsicher seid, stellt den Wertungsrichtern Fragen. Die Zeit wird nicht gestoppt, aber ein Missverständnis oder eine falsche Annahme kann zu einer niedrigen Punktzahl führen.
- Es gibt viele mögliche Fähigkeiten, die bei manuellen Aufgaben angewandt werden können, z. B. Bauen, Strategie, Abmessen, Kommunikation usw.
- Sprecht bei verbalen Spontanaufgaben laut und deutlich. Es ist besser, sich die Zeit zu nehmen, sich etwas Kreatives einfallen zu lassen und für jede Antwort mehr Punkte zu bekommen, als schnell mit gewöhnlichen Antworten zu reagieren, wenig Punkte zu bekommen und Zeit übrig zu haben.
- Bei allen Arten von Spontanaufgaben sind die Teams, die oft geübt haben und viele verschiedene Aufgaben geübt haben, im Allgemeinen entspannter und besser darauf vorbereitet, kreativ und konstruktiv zu denken.

Auszeichnungen

Creative Competitions, Inc. ermutigt jede Leitung eines Wettbewerbs, jeder TeilnehmerIn und jedem Teilnehmer eine Teilnahmeurkunde zu überreichen und die bestplatzierten Teams, d. h. die Erst-, Zweit- und Drittplatzierten, zu prämiieren. Bei diesen Auszeichnungen kann es sich um Pokale,

Plaketten, Medaillen oder besondere Urkunden handeln. Bei den World Finals erhalten die erst-, zweit- und drittplatzierten Teammitglieder jeweils eine Medaille und das Team einen Pokal.

Ranatra-Fusca-Kreativitätspreis

Der Ranatra-Fusca-Kreativitätspreis verkörpert die Essenz von Odyssey of the Mind. Er wird an Teams oder Einzelpersonen verliehen, die sich durch außergewöhnliche Kreativität auszeichnen, entweder durch einen Aspekt ihrer Aufgabenlösung oder durch eine außergewöhnliche Idee, die über die Aufgabenlösung hinausgeht. Eine erfolgreiche Aufgabenlösung ist kein Kriterium für die Verleihung des Preises; vielmehr soll der Preis kreatives Denken und Risikobereitschaft anerkennen und fördern.

Ranatra Fusca ist die Bezeichnung für eine Klasse von Wasserinsekten. Auch wenn diese Bezeichnung nur entfernt mit kreativem Denken in Verbindung gebracht werden kann, hat der Name bei Odyssey of the Mind eine besondere Bedeutung. Odyssey of the Mind entstand aus einem College-Kurs des Gründers, Dr. Sam Micklus, in dem er Studentinnen und Studenten beauftragte, ein Schwimmgerät zu entwerfen, das sie über einen Teich transportieren sollte. Ein Student entwarf einen wasserläuferähnlichen Apparat. Das Gerät löste die Aufgabe nicht, da es nicht in der Lage war, das Gleichgewicht zu halten. Hätte man ihm jedoch die Zeit und die Möglichkeit gegeben, noch einmal an das Reißbrett zu gehen, hätte der Student dies korrigieren und den Teich überqueren können. Auch wenn die Vorrichtung nicht richtig funktionierte, war die Idee außergewöhnlich kreativ.

Teams, die einen Ranatra-Fusca-Kreativitätspreis auf der Ebene des Bundesstaates oder eines Landes erhalten, sind berechtigt, an den World Finals teilzunehmen. Wird eine Einzelperson mit einem „Ranatra Fusca“ ausgezeichnet, ist das gesamte Team dazu berechtigt. Die Gewinner des Ranatra-Fusca-Kreativitätspreises bei den World Finals erhalten eine Medaille und der Name ihres Teams wird in die große Ranatra-Fusca-Trophäe eingraviert. Dies ist seit 1981 Tradition, und die Trophäe wird jedes Jahr bei den World Finals ausgestellt.

OMER's Award

Der OMER's-Award ist nach OMER, dem Waschbär-Maskottchen von Odyssey of the Mind, benannt und dient der Anerkennung von Einzelpersonen oder Teams, die herausragenden Sportsgeist, vorbildliches Verhalten oder außergewöhnliches Talent zeigen. Empfänger dieses Preises können Teammitglieder, Coaches, Eltern, Offizielle oder andere Personen sein, die nach Ansicht der Leitung des Wettbewerbs diese Eigenschaften aufweisen. Diese Auszeichnung ist nicht dazu gedacht, Kreativität zu belohnen.

Jeder kann die Wettbewerbsoffiziellen über eine mögliche Kandidatin oder einen möglichen Kandidaten für den OMER's Award informieren. Die Wettbewerbsoffiziellen entscheiden dann, ob die betreffende Person nominiert werden soll. Alle Nominierten werden von einem Gremium geprüft,

das die endgültigen Preisträger bestimmt. Bei den World Finals erhält jeder Empfänger und jede Empfängerin des OMER's Award eine Medaille.

Odyssey of the Mind Kreativitätspreis

Jedes Jahr wird bei Odyssey of the Mind eine Einzelperson und/oder eine Organisation für außergewöhnliche kreative Leistungen oder außergewöhnliche Unternehmungen ausgezeichnet. Diese Auszeichnung wird während der Siegerehrung der World Finals verliehen. Zu den bisherigen Preisträgern gehören die **Library of Congress** für ihre Mission, eine universelle Sammlung von Wissen und Kreativität zu bewahren; **Peter Yarrows Operation Respect** für ihr „Don't Laugh At Me“-Programm; die **Blue Man Group** für den Einsatz innovativer und künstlerischer Techniken, um andere zu unterhalten; die **National Association for Gifted Children** für die Förderung von Talenten bei Kindern; die Rockband **OK Go!** für ihre innovative Herangehensweise an Musikvideos und TV-Persönlichkeit und Künstler **Bob Partington** für die Inspiration von Schülerinnen und Schülern durch seine Kunst, die MINT-Fähigkeiten, Bildhauerei und mehr kombiniert.

Odyssey of the Mind Spirit Award

Jedes Jahr wird bei Odyssey of the Mind eine am Programm beteiligte Person ausgezeichnet, die durch persönliches Handeln die Förderung und Entwicklung von Zusammenarbeit, Selbstachtung sowie Wertschätzung und Verständnis für andere demonstriert. Bei den Odyssey of the Mind World Finals im Jahr 2024 wurde diese Auszeichnung den Co-ADs Young Hyun Back und In Suk Kim von OM Korea verliehen.

Dr.-Karl-Ernst-Plagemann-Preis

Odyssey of the Mind Deutschland e.V. verleiht jedes Jahr den Dr.-Karl-Ernst-Plagemann-Preis an eine Person oder Institution, die sich in besonderer Weise um das Programm in Deutschland verdient gemacht hat. Er ist benannt nach dem 2020 verstorbenen ersten Verbandsdirektor, der Odyssey of the Mind Anfang der 1990er Jahre nach Deutschland gebracht und aufgebaut hat. Beim Deutschlandfinale 2024 wurde der Preis an Dr. Verena Ziethlow verliehen. Sie ist ehemalige Teilnehmerin, langjähriges Vorstandsmitglied und Organisatorin der Spontanwettbewerbe.

Kapitel V

Regeln des Programms

Im Folgenden sind die allgemeinen Regeln für offizielle Odyssey of the Mind Wettkämpfe aufgeführt. Sie gelten für jede Aufgabe und jede Altersgruppe. Jede Aufgabe hat ihre eigenen spezifischen Regeln (Einschränkungen), die das Team ebenfalls befolgen muss. Die Regeln der Aufgabe haben Vorrang vor den Regeln in diesem Programmführer. Aufgabenerläuterungen haben Vorrang vor all diesen Regeln. Zusätzlich zu den unten aufgeführten Regeln müssen die Teams die örtlichen und staatlichen Vorschriften einhalten, einschließlich der Vorschriften für bestimmte Einrichtungen. Wenn Du eine Frage hast, wende Dich an die Person, die Dir die nötigen Informationen geben kann.

Regeln, die für alle Aufgaben gelten

- (1) Um an einem Wettbewerb teilnehmen zu können, muss ein Team mit einer aktuellen Mitgliedsinstitution verbunden sein.
- (2) Ein Team muss die Lösung zu einer Langzeitaufgabe präsentieren, um bei einem Wettbewerb eine Punktzahl für Langzeit und Stil zu erhalten. Ein Team kann am Spontanwettbewerb teilnehmen, ohne am Langzeitwettbewerb teilzunehmen, wird dann aber nicht gewertet.
- (3) Wenn ein Team eine Anforderung der Aufgabe nicht erfüllt, die in den Kategorien „Langzeit“ oder „Stil“ gewertet wird, erhält das Team für diese Wertungskategorie null Punkte – auch wenn die Punkteskala bei eins beginnt. Es gibt keine zusätzliche Strafe. Wertungskategorien, die von der Erfüllung dieser Anforderung abhängen, können gewertet werden. Nehmen wir zum Beispiel an, dass eine Aufgabe eine Szene im Freien erfordert, die für ihr Erscheinungsbild, ihre Kreativität und ihre künstlerische Qualität bewertet wird. Wenn die Szene aber in einem Innenraum dargestellt wird, erhält das Team für das Erscheinungsbild der Szene null Punkte. Für die Kreativität und die künstlerische Qualität der Szene erhält es aber eine Punktzahl. Oder nehmen wir an, dass das Team einen bewerteten Gegenstand bei sich hat, ihn aber nicht während der Aufführungszeit vorführt. Dann kann er trotzdem für Kategorien bewertet werden, die nicht davon abhängen, dass er in der Aufführung erscheint. So können z. B. die künstlerische Qualität, der kreative Einsatz von Materialien und die Originalität noch bewertet werden. Aber die Effektivität oder die Wirkung in der Aufführung würde mit Null bewertet werden. Wenn das Team eine Anforderung der Aufgabe nicht erfüllt, die weder unter "Langzeit" noch unter "Stil" gewertet wird, vergeben die Wertungsrichter Strafpunkte für einen Verstoß gegen die Idee der Aufgabe.

- (4) Es dürfen keine echten Tiere in einer Lösung verwendet werden. Dies gilt nicht für hergestellte Gegenstände jeglicher Art.
- (5) Die Wertungsrichter dürfen nicht an der Aufführung der Lösung oder der Stilpräsentation beteiligt werden. Während der Aufführung kann das Team den Wertungsrichtern Fragen stellen. Diese werden jedoch nur antworten, wenn sie es für angebracht halten. Die Wertungsrichter werden nur dann mit den Teammitgliedern sprechen, wenn sie es für angemessen halten oder es nach der Aufgabe erforderlich ist. Bei Spontanaufgaben beantworten die Wertungsrichter immer Fragen. Das Team darf die Wertungsrichter in keiner Weise in seine Aufführung einbeziehen. Jede Reaktion oder Beteiligung der Wertungsrichter oder des Publikums wird nicht gewertet. Die Wertungsrichter verwenden keine vom Team bereitgestellten Hilfsmittel, um Spezialeffekte zu sehen, wie z. B. eine 3D-Brille. Wenn Programmheftchen als Stilcategory gewählt werden, muss das Team sie dem Vorbühnenrichter zusammen mit den übrigen Unterlagen aushändigen. Nichts, was den Wertungsrichtern während der achtminütigen Aufführungszeit ausgehändigt wird, wird für die Wertung berücksichtigt.
- (6) Während der Aufführung können die Teams das Publikum um eine Reaktion bitten, z. B. Applaus, Buhrufe oder Lachen. Wenn ein Team das Publikum jedoch mehr als nur allgemein einbezieht, z. B. durch einen spezifischen Dialog oder eine Interaktion zwischen dem Team und einem Mitglied des Publikums, wird von den Wertungsrichtern eine Strafe wegen „Hilfe von außerhalb“ verhängt. Die Teams dürfen keine Gegenstände in das Publikum werfen.
- (7) Sobald die Aufführung beginnt, können die Teammitglieder ins Publikum gehen und von dort aus interagieren, während sich die übrigen Teammitglieder auf der Wettbewerbsfläche aufhalten.
- (8) Nacktheit, Obszönität, anstößiges Verhalten, Gewalttätigkeit und diskriminierende/rassistische Verunglimpfungen sind nicht gestattet. Dies gilt auch für die unangemessene Verwendung von potenziell beleidigenden Wörtern oder Handlungen. Die Teams dürfen während einer Aufführung Gewalttätigkeiten nur simulieren. Diese müssen jedoch in einer akzeptablen und offensichtlich fiktiven Weise dargestellt werden. Es liegt im Ermessen der Wertungsrichter, weitere Situationen, Darstellungen oder Verhaltensweisen zu bestimmen, die als unangemessen für eine Aufführung bei Odyssey of the Mind gelten, und sie können eine Strafe für unsportliches Verhalten verhängen. Wenn das verbotene Verhalten oder die verbotene Darstellung wiederholt vorkommt, können die Wertungsrichter die Aufführung eines Teams abbrechen.
- (9) Nationalhymnen oder offizielle Gelöbnisse dürfen bei der Lösung der Aufgabe nicht verwendet werden. Diese erfordern Handlungen von anderen, wie z. B. Aufstehen oder Salutieren, was die Aufführung eines anderen Teams stören könnte.

- (10) Alle Teile einer Aufgabenlösung und die Container, in denen sie transportiert werden, müssen durch eine Türöffnung mit den Maßen 28" x 78" (0,71 m x 1,98 m) passen und müssen stehen oder in aufrechter Position in einem Standardraum (Deckenhöhe 2,31 m) aufgestellt werden können. Dies gilt für alle Behälter, die Teile der Lösung des Teams enthalten. Es wird keine Strafe verhängt, wenn ein Teil diese Maße überschreitet. Allerdings kann es sein, dass einige Veranstaltungsorte nicht in der Lage sind, für sie Platz zu bieten. Die Leitung des Wettbewerbs ist nicht verpflichtet, Zeit für den Ab- und Wiederaufbau dieser Teile zur Verfügung zu stellen, um sie in den Raum zu bringen. Das Team darf das Gebäude in keiner Weise verändern.
- (11) **Check-in/Vorbühne:** Die Vorbühnenrichter treffen das Team im Check-In Gebiet. Wenn am Veranstaltungsort die Türen während der Aufführungen der Teams geschlossen sind, befindet sich der Check-In-Bereich in der Regel außerhalb des Raumes, wo der Wettbewerb stattfindet. Hier sammeln die Vorbühnenrichter die Unterlagen ein, überprüfen die Fußbekleidung und so weiter. Wenn das Team bereit ist, weisen die Richter es an, in den Wettbewerbsraum zu kommen und im Vorbühnengebiet auf den Beginn seiner Aufführung zu warten. Das Team und seine Helfer bringen alle Materialien aus dem Check-In-Bereich in den Vorbühnenbereich. Alle Materialien, die nach ca. 3 Minuten noch übrig sind, können von den Richtern entfernt werden, damit das nächste Team den Check-In-Bereich betreten kann. Wenn das Team im Vorbühnenbereich ist und die Wertungsrichter bereit sind, verkündet der Zeitnehmer „Ihr dürft beginnen“. Dann fängt die achtminütige Aufführungszeit an. Das Team kann seine Aufführung schon während des Aufbaus beginnen.
- (12) Mit Erlaubnis des Teams dürfen andere Personen, die nicht zum Team gehören, dabei helfen, die Gegenstände für die Aufgabenlösung in den Check-In-Bereich und den Vorbühnenbereich zu bringen. Andere können dem Team auch helfen, Gegenstände von der Wettbewerbsfläche zu entfernen, wenn sie von den Wertungsrichtern dazu aufgefordert werden. Bis das Team von den Wertungsrichtern entlassen wird, darf jedoch niemand die Wettbewerbsfläche betreten.
- (13) **Formulare:** Die vorgeschriebenen Formulare dürfen nicht verändert werden. Sie können fotokopiert oder in einen Computer eingescannt werden, aber es dürfen keine Zeilen verschoben, Leerzeilen hinzugefügt werden usw.
- (14) Niemand, auch nicht der Ansager oder ein anderer Wertungsrichter, darf dem Publikum vor der Aufführung des Teams eine Einführung oder eine Beschreibung der Lösung des Teams vorlesen. Wenn das Team etwas vorlesen möchte, kann es dies während seiner Aufführungszeit tun.
- (15) Waffen sind auf der Wettbewerbsfläche und am gesamten Veranstaltungsort verboten. Wenn eine Waffe entdeckt wird, muss sie sofort vom Gelände entfernt werden, sonst wird sie konfisziert. Es gibt keinen Punktabzug. Von Teams hergestellte Waffennachbildungen, die leicht mit echten Waffen verwechselt werden können, sind ebenfalls verboten. Sie müssen entweder

so verändert werden, dass sie weniger realistisch aussehen, oder sie müssen vom Veranstaltungsort entfernt werden. Sonst werden sie beschlagnahmt. Es gibt keinen Punktabzug. Requisiten, die in der Aufführung als Waffe erscheinen und/oder verwendet werden, sind erlaubt, sofern sie offensichtlich nicht echt sind und keine Bedrohung darstellen. Dazu gehören vom Team selbst hergestellte Requisiten und Spielzeuge, die nicht wie echte Waffen aussehen, wie z. B. Wasserpistolen, Plastikschwerter usw. Wenn ein Team in seiner Aufführung eine Waffenattrappe verwendet, muss es sich von den Vorbühnenrichtern bestätigen lassen, dass diese erlaubt ist. Die Waffe darf nur zum Üben und während der Aufführung verwendet werden; zu allen anderen Zeiten muss sie weggelegt werden. Dies kann sich je nach den Regeln an den verschiedenen Veranstaltungsorten ändern. Wenn es eine Frage zu einem Teil einer Lösung gibt, sollten die Teams die Leitung des Wettbewerbs fragen, ob etwas am Veranstaltungsort erlaubt oder verboten ist.

- (16) Alle Lösungen müssen live präsentiert werden (während der achtminütigen Aufführungszeit). Die Teammitglieder müssen während der Live-Performance anwesend sein. Übertragungen sind nicht erlaubt. Voraufgezeichnetes Bild- und Tonmaterial kann Teil der Aufgabenlösung sein. Erlaubt sind Audio- und Videoaufnahmen, die vom Team aufgenommen wurden, sowie kommerziell produzierte Elemente. Um gewertet zu werden, müssen sie sowohl für die Offiziellen als auch für das Publikum sichtbar sein. Das Folgende gilt für beide:
- (a) Geforderte Bewertungselemente müssen von den Teammitgliedern selbst erschaffen werden (ihre Ideen und Arbeiten) und live präsentiert werden (keine Aufzeichnung). Eine Aufzeichnung des Teams, die eine Anforderung aus den Bereichen „Langzeit“ oder „Stil“ präsentiert, kann nicht für die Bewertung dieser Anforderung herangezogen werden. Bewertete Anforderungen der Aufgabe müssen live präsentiert werden.
 - (b) Kommerziell produzierte Aufnahmen können auch andere Personen als die Teammitglieder enthalten, solange sie nicht als Teil der Lösung erstellt wurden. Die Teams können kommerziell produziertes und allgemein verfügbares audiovisuelles Material verwenden, wenn es allein keine der geforderten Bewertungskategorien erfüllt oder nach Meinung der Wertungsrichter keinen wesentlichen Teil der Aufgabenlösung oder des Stils darstellt. Sie können in Verbindung mit vom Team erstellten Arbeiten verwendet werden, um eine Bewertungskategorie zu erfüllen.
 - (c) Wenn es die Aufgabe ausdrücklich zulässt, können Gegenstände, die in einem vorab aufgezeichneten Video vorkommen, nur objektiv bewertet werden, d. h. ob sie in der Aufführung vorkamen oder nicht. Diese Gegenstände können jedoch auch für subjektive Bewertungen herangezogen werden, wenn sie auch während der achtminütigen Aufführung live erscheinen. Ein Hintergrund, der in einem Video erscheint, erhält

beispielsweise keine Punkte für die kreative Verwendung von Materialien, Originalität usw., es sei denn, er wird auch als Teil der Aufführung präsentiert. Die subjektive Bewertung basiert darauf, wie der Gegenstand während der Live-Performance erscheint und verwendet wird.

- (d) Alle nichtkommerziellen Voraufnahmen müssen vollständig von den Teammitgliedern erschaffen und aufgenommen werden. Für diese Aufnahmen gelten dieselben Regeln über Hilfe von außerhalb wie für die Aufführung.

(17) Sicherheit und Schadensvermeidung: Kein Teil der Aufgabenlösungen darf Schäden an der Einrichtung verursachen oder jemanden verletzen. Wenn die Wertungsrichter eine Handlung oder einen Gegenstand als potenziell gefährlich einstufen, können sie ein Team auffordern, nachzuweisen, dass es keine Verletzungen oder Schäden verursacht. Sind die Wertungsrichter mit der Demonstration des Teams nicht zufrieden, darf das Team diesen Teil der Lösung nicht einbeziehen.

Wenn ein inakzeptables Risiko von Personenschäden oder für eine gefährliche Situation entsteht, unterbrechen die Richter diesen Teil der Aufführung des Teams. Sie können auch Strafpunkte vergeben. Die Teams müssen zu jeder Zeit sichere Chemikalien verwenden. Wenn versucht wird, einen bestimmten Effekt mit Chemikalien zu erzielen, muss der resultierende Effekt sicher und sauber sein. Unsichere Chemikalien und unsichere Reaktionen sind nicht erlaubt. Zum Beispiel: Die Kombination von Mentos-Bonbons mit Limonade ist nicht erlaubt. Obwohl es sich um sichere Zutaten handelt, führen sie zu einer unsicheren Reaktion und sind nicht erlaubt. Wenn die Möglichkeit besteht, dass eine Reaktion nicht in sich geschlossen ist, muss jeder, der sich in diesem Bereich aufhält, eine Schutzbrille oder Schutzausrüstung tragen. Wenn die Vorbühnenrichter feststellen, dass die Reaktion unsicher ist, nicht schnell bereinigt werden kann oder die Gefahr besteht, dass die Einrichtung beschädigt wird, wird dieser Teil der Lösung nicht zugelassen.

Die folgenden Elemente dürfen bei der Präsentation der Lösung des Teams nicht verwendet werden:

- Ballons, die leichter als Luft sind (z. B. mit Helium gefüllt), wenn sie nicht ausreichend angebunden und/oder beschwert sind. Das heißt Ballons, die unkontrolliert nach oben treiben, sind nicht erlaubt.
- Drohnen
- Gegenstände, die übermäßig heiß oder kalt sind (einschließlich Trockeneis)
- Gegenstände, die Rückstände hinterlassen (einige Arten von Feuerlöschern, einige Arten von Nebelmaschinen, usw.)

- Verbrennungsmotoren
- Entzündliche Brennstoffe
- Rauchbomben oder ähnliche Gegenstände
- Feuer in jeder Form, einschließlich brennender Kerzen und Wunderkerzen
- Flüssigkeiten, die Flecken oder andere Bodenschäden verursachen können
- Warnungen für Notfälle, z. B. Feuer-/Rauchalarm.
- Hoverboards
- E-Zigaretten/Vape Pens
- Kondensatoren für Batterien

(18) Die Teams dürfen bei ihrer Darbietung Stroboskoplicht verwenden, müssen dies aber vorher den Vorbühnenrichtern und/oder Zeitnehmern mitteilen. Die Zeitnehmer werden dies dem Publikum ankündigen und jedem, der damit ein Problem hat, die Möglichkeit zum Verlassen des Raumes geben.

(19) **Fußbedeckungen:** Aufgrund von Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften in vielen Veranstaltungsorten müssen die Fußsohlen mit einem Material bedeckt sein, das im Allgemeinen nicht durchdringbar ist. Das heißt, der Belag sollte verhindern, dass Splitter und kleine Glasscherben in den Fuß eindringen können. Wenn die Fußbedeckung während der Vorführung abfällt, wird das Team nicht bestraft, solange sie wieder angelegt wird. Das Teammitglied, das die Fußbedeckung verliert, muss seine Darbietung unterbrechen, bis sie wieder angelegt ist. Ansonsten werden die Wertungsrichter das Teammitglied zum Aufhören auffordern. Die Wertungsrichter können dem Teammitglied helfen, die Fußbedeckung wieder zu finden. Die anderen Teammitglieder können ihre Darbietung wie gewohnt fortsetzen.

(20) **Beschädigung des Bodens:** Die Teams müssen darauf achten, dass sie zu keinem Zeitpunkt Schäden an der Wettbewerbsfläche verursachen. Denkt daran, dass der Boden sowohl beim Bewegen von Requisiten als auch während der Aufführung beschädigt werden kann. Die Wertungsrichter prüfen den Zustand des Bodens vor jeder Aufführung. Wenn ein Team den Boden absichtlich oder unabsichtlich beschädigt, ist das Team **für die notwendigen Reparaturen finanziell verantwortlich** und muss mit einer Strafe in den folgenden Stufen rechnen:

- Spuren, die mit Wasser und Seife entfernt werden können, werden nicht bestraft.
- Spuren, die nicht mit Wasser und Seife entfernt werden können, aber keine anderen Schäden verursachen: 15 Punkte.

- Fleck auf einem Teppich: 25 Punkte.
- Beschädigung des Fußbodens, die eine neue Lackierung erfordert: 25 Punkte.
- Riss im Teppich oder beschädigte Fliese: 50 Punkte
- Schäden am Boden, die abgeschliffen und neu lackiert werden müssen: 50 Punkte.
- Wenn das Team während der Aufführung den Boden beschädigt und auch nach einer Ermahnung durch die Wertungsrichter nicht aufhört: 100 Punkte und die Wertungsrichter brechen die Präsentation ab.
- Wenn die Wertungsrichter vor der Aufführung feststellen, dass eine Lösung oder ein Teil einer Lösung wahrscheinlich den Boden beschädigen wird, können sie das Team daran hindern, seine Lösung oder diesen Teil seiner Lösung zu präsentieren.
- Wenn das Team den Boden absichtlich beschädigt: 200 Punkte und die Wertungsrichter brechen die Präsentation ab.

(21) **Verwendung von Batterien:** Sofern nicht anders in einer Aufgabe angegeben, dürfen nur unveränderte, handelsübliche und verschlossene Batterien verwendet werden. Die Gesamtabmessungen einer handelsüblichen Batterie, eines Batteriesatzes oder eines Batterieladegeräts sind auf 38 cm (15") begrenzt. Das heißt, die Summe aus Länge, Höhe und Breite, gemessen an der längsten Stelle (ohne Batteriepole), dürfen 38 cm (15") nicht überschreiten. Alle verwendeten Batterien müssen während des Check-Ins von den Offiziellen überprüft werden können. Batterien in Geräten wie Handys und Computern sind von dieser Anforderung ausgenommen. Da fast jedes batteriebetriebene Gerät nicht nur eine Zelle auf einmal verwendet, können Teams erlaubte Zellen zusammenfassen, um höhere Spannungen oder Ströme zu erzeugen. Es dürfen kommerziell hergestellte Batteriepacks verwendet werden, die unter die erlaubten Batterietypen fallen. Die Teams müssen sicherstellen, dass jedes Batteriesystem sicher und für die gewünschte Anwendung vollständig geeignet ist. Eine Materialkombination, die nur vermeintlich ähnlich wie eine Batterie funktioniert, gilt nicht als Batterie. Kondensatoren sind nicht zugelassen.

Aufladen von Batterien: Vergewissert Euch, dass das Ladegerät das richtige für die zu ladende Batterie ist. Die Teams müssen ein handelsübliches Ladegerät verwenden und die Gebrauchsanweisung befolgen. Das Aufladen der Batterien sollte von Erwachsenen durchgeführt oder beaufsichtigt werden. Dies gilt nicht als Hilfe von außerhalb. Die Batterien dürfen nicht am Veranstaltungsort aufgeladen werden.

Ein wenig gesunder Menschenverstand:

- Elektrisch leitende Drähte und alle Anschlüsse an Batterien müssen isoliert sein.

- Unabhängig davon, woraus eine Batterie besteht: haltet sie von offenen Flammen und extremen Temperaturschwankungen fern. Bei Batterien, die ihren Siedepunkt erreichen, besteht eine echte Explosionsgefahr. Achtet darauf, dass sich eine Batterie nicht heiß anfühlt.
- Schließt Batterien nicht kurz.
 - Batterien sollten voneinander sowie von Metallgegenständen getrennt aufbewahrt werden, um externe Kurzschlüsse zu vermeiden. Bewahrt Batterien nicht lose auf, und legt sie nicht auf Metalloberflächen.
 - Bevor Batterien in einen Stromkreis eingesetzt werden, sollte der Stromkreis getestet werden, um einen Kurzschluss oder eine Aufladung der Batterie zu vermeiden.
- Seid umweltbewusst: Entsorgt Batterien entsprechend den Empfehlungen der Hersteller. Zum Beispiel sollten NiCad-Batterien recycelt werden, da das Cadmium in NiCad-Batterien ein giftiges Metall ist.

(22) **Mitgliedsschild:** Alle Teams müssen während ihrer Aufführung der Lösung der Langzeitaufgabe ein Mitgliedsschild sichtbar aufstellen. (Weitere Informationen findet Ihr unter „Strafpunkte“.) Wenn das Mitgliedschaftsschild herunterfällt oder verdeckt wird, gibt es keine Strafe.

(23) **Urheberrechte:** Die Mitglieder dürfen aktuelle Titel und Symbole von Langzeitaufgaben verwenden und Materialien von Odyssey of the Mind für die Verteilung innerhalb der Institution während des Schuljahres fotokopieren. Diese Materialien sind aber urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht über die Mitgliedsinstitution hinaus und ohne Erlaubnis für die zukünftige Verwendung verteilt werden. In allen Bereichen - Musik, Bilder, geschriebenes Wort, Figuren - liegt es in der Verantwortung des Teams, Verstöße gegen das Urheberrecht zu vermeiden. Es ist verboten, urheberrechtlich geschütztes Material ohne die Erlaubnis des Eigentümers zu verwenden und zu vervielfältigen. Das Team sollte herausfinden, ob ein Werk urheberrechtlich geschützt ist und den Rechteinhaber fragen, ob es verwendet werden darf. Die Wertungsrichter verlangen von den Teams nicht die Vorlage einer Genehmigung für die Verwendung eines urheberrechtlich geschützten Werks, da sie nicht feststellen können, wer das Urheberrecht besitzt. Daher werden sie ein Team nicht dafür bestrafen, dass es keine Genehmigung vorlegt. Die Teams müssen sich jedoch bewusst sein, dass sie in einigen Fällen von den Urheberrechtsinhabern strafrechtlich verfolgt werden, wenn sie urheberrechtlich geschütztes Material verwenden, ohne eine Genehmigung einzuholen. Es obliegt dem Team, festzustellen, ob und welche Urheberrechtsgesetze für nicht vom Team stammendes Material gelten, das es verwenden möchte. Weder CCI noch die Verbände können Teams bei der Suche nach solchen Informationen oder Genehmigungen unterstützen.

(24) **Markenzeichen:** Gegenwärtige Mitglieder von Odyssey of the Mind dürfen die folgenden Urheberrechte und Markenzeichen, die auf US-Bundesebene für Creative Competitions, Inc. registriert sind, in ihrer Lösung, zu Werbe- oder Fundraisingzwecken und zur Bekanntmachung des Wettbewerbes verwenden. Teams können T-Shirts und ähnliche Artikel mit diesen Markenzeichen für ihren eigenen Gebrauch herstellen. Wenn sie jedoch beabsichtigen, Artikel mit diesen Markenzeichen zum Verkauf anzubieten, müssen sie zunächst die schriftliche Genehmigung ihrer Verbandsleitung oder von CCI einholen und dürfen die Artikel nicht online, zum Beispiel bei ebay, verkaufen.

- Odyssey of the Mind™
- OotM™
- Creative Competitions®
- OMER®
- Symbole der aktuellen Langzeitaufgaben
- OMERs Freunde
- Titelbilder der aktuellen Langzeitaufgaben
- Odyssey Angels
- OM

Das Team muss die Verantwortung für die Verwendung anderer eingetragener Marken übernehmen, wie z. B. den NIKE-Swoosh, die goldenen Bögen von McDonald's usw. Die Teams müssen sich darüber im Klaren sein, dass sie von den Markeninhabern belangt werden können, wenn sie eingetragene Marken verwenden, ohne die Erlaubnis des Eigentümers eingeholt zu haben. Kein Team darf *World Finals* oder das WF-Logo verwenden. Teams und/oder andere Gruppen müssen die Erlaubnis ihres örtlichen Verbandes oder von CCI einholen, wenn sie bei den World Finals eine andere OotM-Marke oder ein urheberrechtlich geschütztes Werk von CCI verwenden wollen.

(25) Das Licht wird an keiner Wettbewerbsfläche gedimmt. Wendet Euch bei Bedarf an die Leitung Eures Wettbewerbs, um Einzelheiten über den Veranstaltungsort zu erfahren, wie z. B. die Größe der Wettbewerbsfläche, die Art des Bodenbelags usw.

(26) An den Veranstaltungsorten wird keine Internetverbindung zur Verfügung gestellt. Alle Medien, die in einer Lösung verwendet werden, müssen auf einem Gerät gespeichert sein.

(27) Veröffentlicht Eure Lösung erst nach den World Finals. Das schließt Online-Posts ein. Traut auch nicht den Ideen, Lösungen, Vorschlägen usw., die andere liefern.

(28) Der Einsatz von Technologien der Künstlichen Intelligenz (KI) für einen Teil der Lösung eines Teams wird als Hilfe von außerhalb angesehen.

(29) Es gilt nicht als Hilfe von außerhalb, wenn ein Team etwas verwendet, das nicht vom Team erstellt wurde. Wenn eine Schule über einen "OM-Schrank" verfügt, in dem sie Materialien aus vergangenen Jahren aufbewahrt, können künftige Teams diese Gegenstände ohne Strafe auswählen und verwenden. Wurden die Materialien von den Mitgliedern des aktuellen Teams erstellt, d. h. es fehlen keine Mitglieder der

ursprünglichen Aufstellung, gelten sie als vom Team erschaffen. Andernfalls werden sie als kommerziell hergestellt gewertet und müssen auf dem Kostenformular aufgeführt werden. Diese Gegenstände, wie z. B. Requisiten und Kulissen, werden genauso gewertet wie Gegenstände, die man in einem Secondhand-Laden, im Fundus der Theatergruppe der Schule usw. findet.

(30) **Kosten berechnen:** Um gleiche Bedingungen für alle Teams zu schaffen, gibt es für jede Aufgabe ein Kostenlimit. Dies ist der maximal zulässige Gesamtwert der Gegenstände, die in der endgültigen Aufgabenlösung des Teams beim Wettbewerb verwendet werden. Alle Materialien, die für die Aufführung der Lösung des Teams verwendet werden, müssen in diesen Wert eingerechnet werden – mit Ausnahme derjenigen, die von den Kosten freigestellt sind. **Das Team muss den Wert eines Gegenstands auch dann angeben, wenn er geliehen oder gespendet wurde. Gegenstände können jedoch zum Preis eines Garagenverkaufs oder Flohmarkts berechnet werden.** Dabei handelt es sich um einen Gebraucht- oder Secondhand-Preis. Neu gekaufte Gegenstände müssen zum vollen Preis angegeben werden, und das Team sollte die Quittung aufbewahren. Wenn das Team nur einen Teil eines Gegenstands verwendet, z. B. eine halbe Farbdose oder ein Segment eines Holzbretts, muss das Team nur den Wert des verwendeten Teils angeben. Wenn ein Gegenstand bei einer früheren Lösung verwendet wurde und erneut verwendet wird, werden die Kosten trotzdem angegeben. Die Teams füllen ein Kostenformular (siehe Teamressourcen) nach den nachfolgenden Maßgaben aus.

Aufschlüsselung der Materialien auf dem Kostenformular

Es gibt drei grundlegende Kategorien für die Auflistung von Materialien: (1) Kosten, (2) zugewiesener Wert und (3) freigestellt. Die meisten Materialien fallen unter die Rubrik „Kosten“. Hierfür gilt der allgemeine Wert als Kriterium für die Preisangabe der allgemeine Wert. Die Leitfrage dabei ist, ob ein anderes Team die Aufgabenlösung für denselben Geldbetrag duplizieren könnte. Dies unterliegt der Beurteilung durch die Wertungsrichter. Daher sollten die Teams in der Lage sein, den Wert eines Gegenstands anhand von Quittungen und/oder Preislisten nachzuweisen, falls Fragen auftreten. Die Mehrwertsteuer und die Versandkosten müssen nicht angegeben werden. Wenn ein Bausatz oder ein Teil davon so verwendet wird, wie es vorgesehen ist, muss der Einkaufspreis unter den Kosten angegeben werden. Wird ein Bausatz oder ein Teil davon umfunktioniert, kann ein Flohmarktpreis angegeben werden. Wenn zum Beispiel ein Gummiball zu einem Fahrzeug umgebaut wird, das in einen bestimmten Bereich geworfen wird und dort aufspringt, wird er bestimmungsgemäß verwendet. Dann muss der volle Preis für den Ball angegeben werden. Wenn der Ball aber verändert oder zerlegt wird und ganz oder teilweise eine andere Verwendung findet (nicht gerollt/gesprungen), ist der Flohmarktpreis zulässig.

Auf dem Kostenformular können die Teams Gegenstände, die in kleinen Mengen verwendet werden, wie Klebeband, Klebstoff, Schnur, Heftklammern, Buntstifte, Büroklammern, Papier, Farbe und kleine Eisenwaren (Muttern, Bolzen, Nägel, Schrauben usw.), zusammenfassen und als „verschiedene Gegenstände“ auflisten.

Alles, was die Teammitglieder an Kleidung tragen, um die Aufführung zu verbessern, muss in die Kosten

eingerechnet und auf dem Kostenformular aufgeführt werden. Das Team kann jedoch für alle Kostümteile, einschließlich Straßenkleidung, den Flohmarktpreis oder einen Secondhand-Preis ansetzen. Vom Team angefertigte T-Shirts, die nicht als Kostüm gelten, können zum Flohmarktpreis angesetzt werden, auch wenn sie von allen Mitgliedern des Teams getragen werden. Jegliche Ausschmückung der Fußbedeckungen muss ebenfalls in die Kosten einbezogen werden.

Die Kosten für Gegenstände wie Krücken, Rollstühle usw., die ein Teammitglied benötigt, sind generell von den Kosten freigestellt. Wenn sich zum Beispiel ein Teammitglied ein Bein bricht und einen Rollstuhl benötigt, muss der Rollstuhl nicht auf dem Kostenformular aufgeführt werden. Wenn der Rollstuhl jedoch dekoriert ist, müssen die Kosten für die Dekoration angegeben werden. Wenn der Rollstuhl Teil eines Fahrzeugs wird oder wenn der Rollstuhl Teil eines Geräts wird, das zum Drehen von Kulissen verwendet wird, dann müssen die Kosten für den Rollstuhl ebenfalls angegeben werden. Denn dann ermöglicht er dem Teammitglied nicht ausschließlich, sich auf der Wettbewerbsfläche zu bewegen.

Für Leihgeräte, wie z. B. Scheinwerfer, die bei der Aufführung verwendet werden, muss eine Tagesmiete berechnet werden. Die Teams müssen eine Quittung oder Preisliste für eine Tagesmiete vorlegen. Gegenstände mit zugewiesenem Wert sind wie nachfolgend dargestellt anzugeben. Wenn die tatsächlichen Kosten jedoch nachweisbar unter dem zugewiesenen Wert liegen, kann das Team die tatsächlichen Kosten angeben.

Gegenstände mit zugewiesenem Wert

Die folgenden Gegenstände müssen unversehrt sein und so verwendet werden, wie es vorgesehen ist. Wenn sie dekoriert sind, werden die Kosten für die Dekoration zusätzlich zum zugewiesenen Wert angerechnet. In der folgenden Liste stehen die Kategorien von Gegenständen und der ihnen zugewiesene Wert.

- (1) Kommerziell hergestelltes Musikinstrument und sein Gehäuse, einschließlich des **erforderlichen** Zubehörs wie Ständer, Verstärker und Lautsprecher. WERT: 5 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger.
- (2) Jede Art von Audio- oder Videorekorder oder -player und ggf. Lautsprecher, um den Ton wiederzugeben. WERT: 5 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger. Ein Telefon, das Ton über Bluetooth-Lautsprecher abspielt, wird ebenfalls mit 5 USD/EUR berechnet.
- (3) Medienwagen. WERT: 5 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger.
- (4) Laptop oder Desktop-Computer (einschließlich Monitor, Tastatur und Anschlusskabel). Smartphones gelten als Computer. WERT: 10 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger.
- (5) Projektor eines beliebigen Typs. WERT: 10 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger.
- (6) Fernsehgerät oder Monitor (nicht in Verbindung mit einem Computer verwendet). WERT: 10 USD/EUR oder die tatsächlichen Kosten, falls niedriger.
- (7) 3D-gedruckte Gegenstände: 1,50 EUR je 100 g gedruckten Kunststoffes (50 US-Cents pro Unze).

(8) Robotersteuerung: 20 USD/EUR

Freigestellte Gegenstände

Bestimmte Gegenstände werden nicht auf die Kosten angerechnet, solange sie intakt bleiben und für ihren vorgesehenen Zweck verwendet werden. Es handelt sich um Gegenstände, die für alle Teams zugänglich und kostenlos sind. Sie sind auf die folgenden Gegenstände beschränkt. Diese müssen zusammen mit allem anderen auf dem Kostenformular aufgelistet, aber mit 0 USD/EUR ausgewiesen werden.

- (1) Verlängerungskabel und Mehrfachsteckdosen.
- (2) Batterien.
- (3) Stühle, Hocker, Tische und Schreibtische.
- (4) Schmuck, wie Armbanduhren, Ohrringe, Ringe usw., und Straßenkleidung, die die Lösung nicht aufwerten oder zu einem Kostüm beitragen. Denkt daran: Wenn ein Team identische Straßenkleidung trägt, z. B. aufeinander abgestimmte Shirts, werden diese auf die Kosten angerechnet, da sie wie eine Uniform wirken und somit die Lösung aufwerten.
- (5) Aufgabenspezifische T-Shirts, die von CCI unter www.odysseyofthemind.com/shop verkauft werden.
- (6) Müllgegenstände, die normalerweise weggeworfen werden, wie z. B. Pappkartons, Milchbehälter und Holzreste, die in ihrem ursprünglichen Zustand verändert werden können, sind von den Kosten freigestellt. Gebrauchte Materialien, die recycelbar sind und einen Wert haben, wie z. B. eine Pfandflasche, gelten ebenfalls als Müll und sind von den Kosten freigestellt.
- (7) Werkzeugkasten – Werkzeuge, die für den Bau und/oder die Reparatur eines Teils der Lösung verwendet werden, aber nicht die Aufführung aufwerten. Zum Beispiel ist ein Schraubenzieher, der zur Reparatur einer Requisite verwendet wird, ausgenommen, es sei denn, das Aussehen des Schraubenziehers und/oder die Art und Weise, wie der Schraubenzieher verwendet wird, wertet die Aufführung auf. Der Werkzeugkasten muss sich im Vorbühnenbereich befinden, wenn die Aufführungszeit beginnt, und darf auf der Wettbewerbsfläche für den Aufbau der Aufführung oder für Reparaturen verwendet werden. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt das Aussehen oder die Art und Weise, wie der Schraubenzieher benutzt wird, die Aufführung positiv beeinflusst, ist er nicht mehr freigestellt und das Team erhält eine Strafe wegen Verstoßes gegen die Idee der Aufgabe.

Hinweis: Gegenstände wie Aufbewahrungsbehälter, Rollen oder Rollwagen dürfen zum Transport von Requisiten vom Vorbühnenbereich zur Wettbewerbsfläche verwendet werden, solange sie nicht in der Aufführung selbst verwendet werden. Sie müssen sofort entfernt werden, nachdem der Gegenstand, den sie transportieren, auf der Wettbewerbsfläche platziert wurde. Andernfalls werden die Kosten bei der Lösung der Aufgabe berücksichtigt.

Ausnahmen für Sicherheitsartikel

Die folgenden Sicherheitsartikel sind von den Kosten freigestellt:

- (1) Persönliche verschreibungspflichtige Artikel von Teammitgliedern wie Brillen und Hörgeräte.
- (2) Bodenabdeckungen, wie z. B. Abdecktücher, die nur zum Schutz des Bodens verwendet werden, oder Matten, die dazu dienen, Verletzungen eines Teammitglieds zu vermeiden.
- (3) Erforderliche Fußbedeckung, die so getragen wird, wie sie handelsüblich hergestellt wird. Wenn den Fußbedeckungen etwas hinzugefügt wird, muss der Wert der Zusätze angerechnet werden. Diese Ausnahme gilt nicht für Schuhe mit eingebauten Rollen. Diese müssen in die Kosten eingerechnet werden und müssen außerdem von der Leitung des Wettbewerbs für die Verwendung am Veranstaltungsort genehmigt werden.
- (4) Schutzbrillen

Strafpunkte

Jede Aufgabe hat eine Reihe von Kategorien für Strafpunkte. Das Team muss wissen, welche Strafpunkte es bei der Lösung der Aufgabe geben könnte. Die häufigsten Strafpunkte werden im Folgenden erläutert. In den meisten Fällen führt die Nichterfüllung der Anforderungen einer Aufgabe nur zum Verlust der möglichen Wertung. Niemand darf die Skala einer Kategorie von Strafpunkten ändern oder neue Strafpunkte erschaffen, die nicht in der Aufgabe oder unten aufgeführt sind.

Verstoß gegen die „Idee der Aufgabe“ (für jedes Vergehen -1 bis -30 Punkte)

In jeder Aufgabe wird unter „A. Die Aufgabe“ erklärt, was von den Teams zur Lösung der Aufgabe erwartet wird. Für jede Aufgabe gibt es unendlich viele mögliche Lösungen. Jede Aufgabe hat jedoch ein grundlegendes Ziel, das wir die Idee der Aufgabe nennen. Wenn ein Team die grundlegenden Ziele der Aufgabe umgeht oder gegen Regeln verstößt, die nicht in die Wertung einfließen und für die es keine spezielle Strafe gibt, erhält es Strafpunkte wegen eines Verstoßes gegen die „Idee der Aufgabe“.

Unsportliches Verhalten (für jedes Vergehen -1 bis -30 Punkte)

Odyssey of the Mind lehrt Werte wie Teamwork, Redlichkeit und Respekt für andere. Unsportliches Verhalten wird geahndet, wenn Obszönitäten, Nacktheit, Drogenkonsum, sexuelle Situationen oder andere Dinge, die von den OM-Offiziellen als inakzeptabel angesehen werden, verwendet oder dargestellt werden. Dazu gehört auch die Verspottung anderer, einschließlich anderer Teammitglieder und Offizieller. Teams können für unangemessenes Verhalten in vielerlei Hinsicht bestraft werden, auch für das Verhalten eines Coaches oder

Unterstützers, für Beschwerden über ein anderes Team, für schlechtes Benehmen auf dem Gelände usw. Strafen können rückwirkend verhängt und auf zukünftige Veranstaltungen angewendet werden.

Fehlendes Mitgliedsschild (-5 Punkte)

Um sicherzustellen, dass die Wertungsrichter das richtige Team bewerten, und um von den Zuschauern erkannt zu werden, muss jedes Team ein Mitgliedsschild haben. Es muss während der Aufführung der Lösung der Langzeitaufgabe aus einer Entfernung von mindestens sieben Metern lesbar sein. Wenn das Team kein Schild hat, kann es eines im Vorbühnenbereich anfertigen. Wenn es einen Teil der Zeit nicht sichtbar ist, gibt es keine Strafe. Das Schild muss von dem Team erstellt werden. Es muss den offiziellen Mitgliedsnamen des Teams enthalten. Der Name kann ausgeschrieben oder abgekürzt werden, solange die Abkürzungen von den Wertungsrichtern erkannt werden können. Zum Beispiel kann die Astrid-Lindgren-Grundschule als Astrid-Lindgren-GS oder Lindgren-GS abgekürzt werden, aber ALGS wäre unzureichend. Wenn ein Mitgliedsname andere Informationen enthält, wie z. B. Team A, Team B usw., müssen diese ebenfalls auf dem Schild erscheinen, entweder ausgeschrieben oder abgekürzt, z. B. Tm A. Diese erforderlichen Informationen auf Ihrem Mitgliedsschild müssen immer in der Sprache des Wettbewerbs erscheinen. Jede andere Sprache, die auf dem Schild erscheint, wird als Teil der Dekoration des Schildes betrachtet. Wenn das Mitgliedsschild bewertet wird, gibt es für das Fehlen des Schildes keine andere Strafe als eine Wertung von null Punkten.

Das Team kann sein Mitgliedsschild nach Belieben ergänzen, und das Schild kann sein Aussehen während der Aufführung verändern. Es kann z. B. sich drehen, blinken usw. Das Team kann mehr als ein Schild haben. Aber nur eines ist das offizielle Mitgliedsschild, das während der Aufführung sichtbar sein muss und bewertet wird, wenn es als frei wählbare Stilcategory aufgeführt ist.

Hilfe von außerhalb (für jedes Vergehen -1 bis -25 Punkte)

Schülerinnen und Schüler lernen am besten, wenn sie Aufgaben selbstständig lösen. Sie entwickeln ein Gefühl des Stolzes und ein gesteigertes Selbstwertgefühl, wenn sie über das Erwartete hinausgehen. Um sicherzustellen, dass die Teammitglieder den vollen Nutzen aus der Teilnahme ziehen und um Fairness zu gewährleisten, müssen die Teammitglieder alle Aspekte ihrer Aufgabenlösung selbst entwerfen und erstellen. Dazu gehören ihr Mitgliedsschild, Requisiten, alle technischen Anforderungen (Fahrzeuge, Strukturen usw.) und Kostüme. Diese müssen entweder (1) von den Teammitgliedern selbst hergestellt werden oder (2) von den Teammitgliedern aus handelsüblichen Teilen zusammengesetzt werden. Wenn die Teammitglieder nicht in der Lage sind, eine von ihnen entworfene Lösung, ein Requisit, ein Kostüm oder ein Mitgliedsschild herzustellen, müssen die Teammitglieder einen anderen Weg finden, den Gegenstand zu konstruieren, oder ihn so umgestalten, dass sie ihn selbst herstellen können. Das gleiche gilt, wenn ein Coach der Meinung ist, dass die Werkzeuge, die das Team für die Herstellung eines Gegenstands verwenden möchte, für die Teammitglieder zu gefährlich sind.

Obwohl niemand den Teammitgliedern bei der Lösung der Aufgabe helfen darf, ist es keine Hilfe von außerhalb, etwas zu verwenden, das von jemandem erstellt wurde, der nicht zum Team gehört. Voraussetzung dafür ist aber, dass der Gegenstand nicht erstellt wurde, um die Aufgabe in irgendeiner Weise zu lösen. Ein kommerziell hergestellter Bausatz zum Beispiel, der wie vom Hersteller vorgesehen zusammengebaut wird, gilt als nicht als vom Team erstellt. Die Teams müssen das Formular über Hilfe von außerhalb im Anhang ausfüllen und es vor der Aufführung an die Vorbühnenrichter weitergeben. Sie müssen angeben, ob sie Hilfe von außerhalb in Anspruch genommen haben, und wenn ja, welcher Art diese Hilfe war. Die Wertungsrichter werden eine Strafe für Hilfe von außerhalb verhängen. Die Höhe hängt davon ab, wie entscheidend die Hilfe für die Lösung war.

Coaches fungieren als Moderatoren, aber sie dürfen nicht vorschlagen, wie ein Team eine Aufgabe lösen sollte. Sie können Fragen stellen, die zum Nachdenken anregen, aber sie sollten niemals eine Lösung andeuten. Wenn das Team um eine Meinung bittet, sollte der Coach antworten: „Ihr entscheidet“. Sofern eine Situation nicht als potenziell gefährlich eingestuft wird, sollte das Team bei der Entwicklung einer Lösung immer die endgültigen Entscheidungen treffen.

Beim Wettbewerb dürfen andere Personen dem Team beim Transport von Requisiten und anderen Materialien in den Check-In- und Vorbühnenbereich helfen. Es ist jedoch nicht gestattet, dem Team beim Aufbau von Kulissen oder anderen Dingen zu helfen, Make-up aufzutragen, Kostüme zu reparieren usw. Wenn sie es doch tun, erhält das Team eine Strafe für Hilfe von außerhalb. Solche Strafen für Hilfe von außerhalb beruhen auf den Beobachtungen der Wertungsrichter und/oder den Aussagen des Teams, aber nicht auf Hörensagen von anderen.

Sobald das Team mit der Arbeit an seiner Lösung der Langzeitaufgabe beginnt, darf ein Teammitglied, das das Team aus irgendeinem Grund verlässt, nicht aus der Aufstellung gestrichen werden, da es zur Lösung beigetragen hat. Wird ein Teammitglied ersetzt und überschreitet das Team damit die Grenze von sieben Mitgliedern, erhält das Team eine Strafe für Hilfe von außerhalb.

Eltern und andere Unterstützer können als Tutoren oder Dozenten fungieren, dürfen aber keine Vorschläge zur Lösung der Aufgabe machen. Zum Beispiel kann ein Elternteil den Mitgliedern das Nähen beibringen, wenn sie darum bitten. Es darf aber nicht vorschlagen, dass die Mitglieder ein Kostüm für die Lösung des Teams nähen und/oder entwerfen.

Überschreitung der Zeitbegrenzung (-1 Punkt für jede angefangenen 2 Sekunden)

Es gibt zwei Arten von Zeitbegrenzungen für Langzeitaufgaben bei Odyssey of the Mind. Für einige Aufgaben gibt es kein Überschreiten der Zeitbegrenzung. Dabei hat das Team acht Minuten Zeit, um alles zu erledigen. Dazu gehört, dass das Team die Gegenstände aus dem Vorbühnenbereich auf die Wettbewerbsfläche bringt, die Kulissen und Requisiten aufbaut, das Stück aufführt, die technischen Anforderungen erfüllt und so weiter. Nach Ablauf von acht Minuten rufen die Zeitnehmer „Zeit“ und alle Aktivitäten für diese Aufführung sind beendet. Es gibt keine Überschreitungen und es wird keine Strafe verhängt.

Beim zweiten Typ sind Überschreitungen der Zeitbegrenzung möglich. Auch bei diesen Aufgaben stehen acht Minuten für alle Aktivitäten zur Verfügung. Überschreitet die Aufführung jedoch acht Minuten, lassen die Zeitnehmer die Aufführung noch bis zu einer Minute weiterlaufen und rufen erst dann, falls das Team nicht fertig wird, „Zeit“. Wenn das Team die Zeitbegrenzung überschreitet, erhält es in der Aufgabe beschriebene Strafpunkte. Es kann aber immer noch für alles, was in dieser einen Minute passiert, bewertet werden.

Jede Spontanaufgabe hat eigene spezifische Zeitbegrenzungen. Manchmal gibt es einen gesamten Block Zeit, um eine Aufgabe zu lösen. In anderen Fällen sind es zwei Zeitblöcke – einer für die Vorbereitung und einer für die Lösung mit Bewertung. Überschreitungen der Zeitbegrenzung sind bei Spontan nie erlaubt. Die Richter rufen am Ende jedes Blocks „Zeit“ und das Team muss aufhören. Es gibt also nie Strafen für das Überschreiten der Zeitbegrenzung.

Überschreitung der Kostengrenze (-1 bis -30 Punkte)

Wenn ein Team die Kostengrenze überschreitet, erhält es Strafpunkte. Wenn ein Team es versäumt, einen seiner Gegenstände auf dem Kostenformular aufzulisten, erlauben ihm die Vorbühnenrichter, den Wert dieser Gegenstände hinzuzufügen. Wenn es durch das Hinzufügen des Wertes die Kostengrenze überschreitet, werden die Wertungsrichter Strafpunkte vergeben.

Jedes Team muss den Vorbühnenrichtern eine Kopie des ausgefüllten Kostenformulars (siehe Anhang) übergeben, bevor es mit seiner Aufführung der Lösung der Langzeitaufgabe beginnt. Der Wert der verwendeten Materialien muss auf dem Formular in der Währung des Landes angegeben werden, in dem der Wettbewerb ausgetragen wird. Die Kostengrenzen sind in den Aufgaben in US-Dollar bzw. Euro angegeben. Die Verbände geben den offiziellen Wechselkurs bis spätestens 15. Oktober des jeweiligen Schuljahres bekannt. In Deutschland werden die Kostengrenzen in Euro direkt in den Übersetzungen der Langzeitaufgaben angegeben.

Mögliche Gründe für Disziplinarmaßnahmen

In bestimmten Situationen können disziplinarische Maßnahmen gegen ein Team ergriffen werden. Dies ist eine Entscheidung der Wertungsrichter und/oder der Leitung des Wettbewerbs. Mögliche Gründe für eine Disziplinarmaßnahme sind unter anderem die folgenden:

- Urheberrechtsverletzung - Kopieren von Materialien von „Odyssey of the Mind“ für Nicht-Mitglieder.
- Nichtangabe aller Namen der aktuellen Teammitglieder in der Aufstellung bzw. der Namen aller anderen Mitglieder, die zu irgendeinem Zeitpunkt während des Schuljahres im Team waren.
- Anmeldung eines Teams, die Schülerinnen der Schüler enthält, die nach den Regeln nicht in dem Team sein dürfen.
- Anmeldung eines Teams in der falschen Altersgruppe.

- Aufzeichnung einer Aufführung mit der Absicht, die Ideen anderer Personen zu verwenden.
- Übermäßige Hilfe von außerhalb.
- Schwere oder mehrfache Strafen für unsportliches Verhalten, die während eines Wettbewerbs verhängt werden.
- Verraten von Spontanaufgaben unter Verletzung der Regeln.
- Fehlverhalten von Coaches oder bewusste Verletzung der Regeln.
- Verstoß gegen Bundes-, Landes- oder lokale Gesetze.

Mögliche Disziplinarmaßnahmen

Teams und/oder Einzelpersonen werden je nach Art und Umfang des Verstoßes bestraft. In einigen Fällen erhält das Team eine schriftliche Verwarnung. Diese wird von der Leitung des Wettbewerbs oder des Verbands ausgesprochen und an den Coach des Teams und gegebenenfalls an die Eltern der Teammitglieder geschickt. Bestimmte Verhaltensweisen führen zur sofortigen Disqualifikation und zum Ausschluss von der Veranstaltung. Dies liegt im alleinigen Ermessen des zuständigen Verbandes und/oder des Vertreters des Austragungsortes des Wettbewerbs. Bei den World Finals ist CCI ebenfalls befugt, Maßnahmen bei unangemessenem Verhalten zu ergreifen. Mögliche disziplinarische Maßnahmen umfassen:

Bewährung: Bestimmte Zeitspanne, in der wiederholte Verstöße zur automatischen Suspendierung und/oder Verweigerung der Teilnahme eines Coaches, Teammitglieds, Teams und/oder der Mitgliedsinstitution führen.

Suspendierung: Für eine bestimmte Zeit darf die suspendierte Partei nicht an Wettkämpfen teilnehmen oder in einem anderen Team mitwirken, oder ein Team darf nur zu Demonstrationszwecken an einem offiziellen Wettbewerb auftreten/teilnehmen. Dies kann einen Zeitraum von einem bis drei Jahren umfassen. Die suspendierte Partei kann gegen die Entscheidung bei Creative Competitions, Inc. (CCI) Einspruch einlegen. Die suspendierte Partei hat 15 Tage Zeit, um einen schriftlichen Einspruch ab dem Zeitpunkt des Erhalts einer schriftlichen Mitteilung über eine Disziplinarmaßnahme vom zuständigen Verband einzureichen. Der Einspruch wird bei CCI eingereicht und zeitnah geprüft. Die Entscheidung von CCI ist endgültig.

Verweigerung der Mitgliedschaft oder Teilnahme: Einem Team, Coach oder Teammitglied kann die Teilnahme an Odyssey of the Mind für einen bestimmten Zeitraum verweigert werden. Dem Team, dem Coach oder dem Teammitglied wird jedoch die Möglichkeit gegeben, sich gegen Vorwürfe zu verteidigen.

Disqualifikation: Das Team wird von dem Wettbewerb, in dem der Verstoß stattgefunden hat, disqualifiziert. Wenn die Entscheidung zur Disqualifikation nach Abschluss des Wettbewerbs getroffen wird, kann der zuständige Verband oder die Leitung des Wettbewerbs ein Team von der nächsten Wettbewerbsebene ausschließen. Anstelle des Teams kann ein anderes Team entsendet werden. Diese Maßnahme sollte über die Verbandsleitung koordiniert werden.

Spontanaufgaben dürfen erst nach Abschluss des Wettbewerbs aufgedeckt werden. Zu diesem Zeitpunkt können die Teammitglieder die Aufgabe mit den Coaches und nicht teilnehmenden Familienmitgliedern besprechen. Niemand darf die Informationen mit jemand anderem teilen, bis diese Stufe des Wettbewerbs weltweit abgeschlossen ist. So darf zum Beispiel niemand eine Spontanaufgabe bei einem Verbandsfinale öffentlich enthüllen, bevor alle Verbandsfinals weltweit beendet sind. Zuwiderhandlungen führen zur Disqualifikation und/oder es werden andere disziplinarische Maßnahmen gegen das gesamte Team ergriffen.

Jeder, der Ideen und/oder Lösungen mit jemandem teilt, der nicht zu seinem Team gehört, wird disqualifiziert und/oder es werden andere disziplinarische Maßnahmen gegen das gesamte Team ergriffen. Diejenigen, die Ideen und/oder Lösungen erhalten, können ebenfalls bestraft werden. Wenn z. B. ein Teammitglied eine Beschreibung seiner Lösung in einem Chatroom veröffentlicht, wird das entsprechende Team disqualifiziert oder gesperrt. Die Teilnehmer dieses Chats müssen den Vorfall auf ihrem Formular über Hilfe von außerhalb angeben, um eine Disqualifizierung zu vermeiden.

Die möglichen Strafpunkte für unsportliches Verhalten, für Verstöße gegen die Idee der Aufgabe und für Hilfe von außerhalb sind in jeder Aufgabe aufgeführt. Odyssey of the Mind behält sich jedoch das Recht vor, Strafen zu verhängen, die über den aufgeführten Rahmen hinausgehen, wenn die Situation dies rechtfertigt.

Kapitel VI

Glossar

Die folgenden Wörter und Ausdrücke werden häufig in OM-Aufgaben verwendet. Wenn ein Wort in einer Langzeitaufgabe kursiv gedruckt ist, wird es im Aufgabenglossar (das letzte Kapitel der jeweiligen Aufgabe) definiert oder ist im Folgenden definiert. Wenn es in beiden Glossaren vorkommt, ist die Definition in der Aufgabe anzuwenden. Diese Definitionen wurden für die Lösung von OM-Aufgaben geschrieben und können sich von denen in einem Wörterbuch unterscheiden. Einige der Begriffe werden auch in Spontanaufgaben verwendet.

Arbeiten innerhalb einer Zone - ein Teammitglied darf nur den Boden innerhalb der Begrenzung berühren, kann aber die abgrenzenden Ebenen (imaginäre Seitenwände) durchbrechen, jedoch ohne den Boden außerhalb dieser Zone zu berühren.

Aufbau - Die Zeit, nachdem die Teilnehmer „Team, beginnt“ gesagt haben, die das Team zum Aufbau der Requisiten nutzt. Sie ist in der Zeitbegrenzung von acht Minuten enthalten. Die Teams können gleichzeitig aufführen, während sie die Requisiten aufbauen.

Begrenzung/Begrenzungslinien - Begrenzungslinien werden in einer vertikalen Ebene betrachtet. Die Berührung des Klebebandes, das die Begrenzungslinie darstellt, gilt nicht als Regelverstoß – es sei denn, in der Aufgabe ist etwas anderes angegeben. Das Team darf die Begrenzungslinien jedoch nicht so abdecken, dass die Sicht der Wertungsrichter vollständig verhindert wird. Das unbeabsichtigte Verdecken eines Teils einer Begrenzung, das die Wertungsrichter nicht daran hindert, diese zu erkennen, wird nicht als Verhinderung gewertet. Dies wird von den Wertungsrichtern entschieden. Ein Gegenstand gilt als **außerhalb der Begrenzung**, wenn die Ebene über dem äußeren Ende des Klebebandes, das die Begrenzungslinie darstellt, in beliebiger Höhe überschritten wird – es sei denn, in der Aufgabe ist etwas anderes angegeben. Wenn eine Aufgabe besagt, dass ein Gegenstand **innerhalb der Begrenzung** sein muss, muss jeder Teil dieses Gegenstands, unabhängig davon, ob er den Boden berührt oder nicht, vollständig innerhalb der Begrenzungslinien liegen. Dazu gehören auch Anbauteile wie Drähte, Dekorationen, alle Teammitglieder, die darauf sitzen, Antriebssysteme usw.

Berührung/Berühren - Wenn eine Aufgabe besagt, dass das Team etwas nicht berühren darf, bedeutet dies der Kontakt dieses Gegenstandes mit der Hand oder einem anderen Körperteil, unabhängig davon, ob bedeckt oder unbedeckt. Zum Beispiel gilt das Halten eines Balls mit einem Handschuh immer noch als Berühren des Balls. Oder wenn das Team in einem bestimmten Gebiet den Boden nicht berühren darf, darf ein Teammitglied in diesem Gebiet nicht auf ein Stück Papier auf dem Boden treten.

Bei Spontanaufgaben kann ein Team aufgefordert werden, Gegenstände zu verwenden, um Aufgaben zu erfüllen. Es könnte zum Beispiel einen Besen, einen Stock und eine Angelrute haben, um einen Ball in einen Behälter zu befördern, ohne den Ball zu berühren. Da es erforderlich ist, die Gegenstände zu benutzen, um den Ball zu bewegen, kann das Team diese Gegenstände berühren, die wiederum den Ball berühren, was nicht als Berührung des Balls angesehen wird.

Bühnenbild - Alle vom Team erstellten Materialien, die sich auf der Wettbewerbsfläche befinden, um die Umgebung/den Schauplatz einer Szene zu gestalten. Teammitglieder, Kostüme und Requisiten sind nicht Teil des Bühnenbildes. Alles, was von einer Figur während der Aufführung aufgehoben und benutzt wird, gilt als Requisite und nicht als Teil des Bühnenbildes. Das Mitgliedsschild kann Teil des Bühnenbildes sein, aber NUR, wenn es nicht separat als Stilelement bewertet wird.

Darstellen - Etwas porträtieren oder eine bestimmte Rolle spielen.

Durchbrechen der Ebene – Überschreiten/-fahren z. B. einer Begrenzung oder einer Start- oder Ziellinie, aber innerhalb der Endpunkte der imaginären vertikalen Ebene.

Effektivität der Aufführung – gesamte Herangehensweise an die Aufführung. Alles, was nicht speziell unter Langzeit oder Stil bewertet wurde, aber zur Aufführung beiträgt, wie Überleitungen und Timing, Stimmung, Ausarbeitungen, zusätzliche Verbesserungen, Einsatz von Spezialeffekten/Technologie usw.

Eigenschaft - Ein charakteristisches Merkmal einer Figur oder Sache.

Eigenständig - Jeder Aspekt einer erforderlichen Komponente ist unabhängig von allem, was von außen kommt. Wenn z. B. ein in sich geschlossener Gegenstand reisen muss, müssen alle Teile des Gegenstands reisen – es sei denn, Wechselstrom ist in den Regeln der Aufgabe ausdrücklich erlaubt. Wenn ein Team Wechselstrom verwendet, darf das Kabel, das die Energie liefert, eingesteckt bleiben und muss sich nicht als Teil der Lösung bewegen. Das Kabel wird nicht in die Wertung aufgenommen.

Ein oder mehrere Teammitglieder - Wenn etwas von einem oder mehreren Teammitgliedern bedient, gefahren oder dargestellt werden muss, kann dies mehr als ein Mitglied gleichzeitig sein, oder es können Mitglieder nacheinander sein. In beiden Fällen können die Teammitglieder wechseln; es müssen nicht während der gesamten Aufführung dieselben Personen sein.

Erscheint - Etwas ist sichtbar und für die Wertungsrichter während der Aufführung des Teams erkennbar.

Erscheinung/Erscheinungsbild - Wie etwas aussieht, d. h. seine nach außen sichtbaren Merkmale, nicht nur die einfache Einbeziehung in die Aufführung.

Figur - Sofern in der Aufgabe nicht anders angegeben, müssen die Figuren nicht von Teammitgliedern dargestellt werden. Allerdings müssen die Figuren als lebendig dargestellt werden. Das heißt, sie müssen eine oder mehrere menschliche Eigenschaften aufweisen. Wenn eine Aufgabe eine oder mehrere bestimmte Figuren erfordert, können verschiedene Teammitglieder die geforderten Figuren spielen. Eine geforderte Figur muss während der gesamten Aufführung dieselbe Figur bleiben, darf aber ihr Aussehen verändern. Superman war z. B. ursprünglich eine Comic-Figur. Obwohl er seitdem als Zeichentrickfigur oder von verschiedenen Schauspielern dargestellt wurde, hat er die Eigenschaften, die ihn zu Superman machen, beibehalten.

Funktionales Design – Die Funktionsweise, die angewandt wird, damit etwas funktioniert; die Fähigkeit einer Komponente, die Funktion zu erfüllen, die sie erfüllen soll.

Hintergrundkulisse - Stoff, Pappe, ein großes Blatt Papier usw., das eine Art von Szene oder Gestaltung zeigt, in der Regel mit Farbe oder anderen Medien hergestellt, das im Hintergrund eines Bühnenbildes hängt.

Innerhalb eines Gebiets - Berühren des Bodens nur innerhalb des Umfangs eines definierten Gebiets einschließlich des Materials, das zur Kennzeichnung des Gebiets verwendet wurde. Eine Regel, die besagt, dass sich ein Objekt innerhalb eines mit Klebeband abgeklebten Gebiets von 1m x 1m befinden muss, bedeutet beispielsweise, dass das Objekt den Boden nur innerhalb des Gebiets einschließlich des Klebebands berühren darf. Es darf über die imaginäre vertikale Ebene der Begrenzung dieses Gebiets hinausragen, aber es darf weder den Boden noch irgendetwas, das außerhalb dieses Gebiets auf dem Boden liegt, berühren. Das ist oft bei Spontanaufgaben der Fall.

Kommerziell hergestellt - Vorgefertigt und nicht vom Team gefertigt. Ein kommerziell hergestelltes Teil kann ein Teil eines größeren Gegenstands sein, wie z. B. der Lenker eines Fahrrads oder ein Rad eines Spielzeug-LKWs. Es kann sich auch um einen eigenständigen Gegenstand handeln, z. B. einen Nagel, einen Baseballschläger oder einen Bilderrahmen, usw. Auch wenn die Teile eines von einem Team gefertigten Gegenstands nicht selbst hergestellt sind, können sie in Kombination etwas ergeben, das hohe Originalität besitzt.

Kreativität der Gesamtkonstruktion - Gesamtkonzept für die Komponenten einschließlich der Materialien, aus denen eine Lösung besteht, die Anordnung, der Zusammenbau und die einzigartige Verwendung der Materialien.

Künstlerische Materialien – Jedes Medium, welches typischerweise in der Kunst verwendet wird, wie z. B. Öl, Acryl, Bleistift, Ton, Wasserfarben, Leinwand, Papier, Holz, etc.

Künstlerische Qualität - Unverwechselbare Merkmale, Stil und Wirkung des Erscheinungsbildes/der sichtbaren Attribute.

Menschliche Figur - eine Figur gemäß der Definition in diesem Glossar, die jedoch ein menschliches Wesen mit den allgemein erwarteten körperlichen Merkmalen darstellt. Sie darf keinen existierenden Menschen oder eine kommerzielle Figur darstellen, weder lebend noch verstorben.

Menschliche Krafteinwirkung –

Direkt: Betätigung des gewünschten Objekts mit der Hand, so dass es ohne einen anderen Mechanismus funktioniert. Zum Beispiel: Werfen, Treten, Pusten, Drehen oder Wenden des zu bewegenden/betätigenden Objekts. Zum Beispiel, einen Ball in einen Behälter werfen.

Indirekt: Anwendung menschlicher Kraft auf etwas, das das Objekt direkt betätigt, das sich wiederum bewegt/betätigt wird; z. B. das Schlagen eines Balls mit einem Golfschläger, damit er in einen Behälter fliegt. Wird menschliche Kraft eingesetzt, um eine Reihe von Aktionen auszulösen, damit etwas funktioniert, wird dies als mechanische Kraft angesehen und nicht als menschliche Krafteinwirkung. Das Drehen einer Kurbel, die eine Spule aufzieht, die einen Gegenstand freigibt, gilt beispielsweise als mechanisch angetrieben. Auch das Drehen einer Kurbel von Hand, die ein katapultähnliches Gerät zurückzieht, und das anschließende Loslassen der Kurbel, um einen Ball in einen Behälter zu befördern, gilt als mechanisch angetrieben. Dies ist erlaubt, solange der Einsatz menschliche Energie nicht verboten ist und in der Aufgabe keine andere Definition verwendet wird.

Musik - Die koordinierte Struktur von Klängen, die vom Team produziert werden – es sei denn, eine Aufgabe besagt etwas anderes.

OMER - Das Maskottchen von Odyssey of the Mind. OMer sind Teilnehmende und Unterstützende von Odyssey of the Mind.

Requisite - Ein Gegenstand, der von einer Figur in der Aufführung gehalten oder benutzt wird. Zu den Requisiten gehören keine Gegenstände, die nur beim Aufbau eines Teams oder zur Veränderung der Szene in die Hand genommen werden. Handrequisiten werden von einer Figur in der Aufführung gehalten, und größere Bühnenrequisiten, wie eine Leiter oder ein Stuhl, werden von einer Figur in der Aufführung benutzt. Wenn eine Figur zum Beispiel ein Telefon benutzt und sich auf einen Stuhl setzt, sind das Telefon und der Stuhl Requisiten. Eine Requisite kann auch ein Teil eines Kostüms sein. Wenn zum Beispiel eine Figur mit einem Schwert auf die Bühne kommt und es als Teil der Aufführung benutzt, ist das Schwert sowohl eine Requisite als auch Teil des Kostüms. Zu den Requisiten gehören nicht die erforderlichen Fahrzeuge, Strukturen, Geräte usw., die nur für eine Funktion verwendet oder betrieben werden, die bewertet wird.

Song/Lied - Musik mit Text. Die Musik kann auf jede beliebige Art und Weise produziert werden, es sei denn, in der Aufgabenstellung ist etwas anderes angegeben.

Verändert - Etwas verändern oder umgestalten, um eine Aufgabe zu lösen.

Vollständig (komplett) innerhalb eines Gebiets - Nichts darf die Umrandung des festgelegten Gebiets berühren oder darüber hinausragen. Eine Einschränkung, die besagt, dass sich ein Objekt vollständig innerhalb eines mit Klebeband abgegrenzten Gebiets der Größe von 1m x 1m befinden muss, bedeutet beispielsweise, dass kein Teil dieses Objekts über das Klebeband, das das Gebiet bildet, hinausragen darf. Wenn ein Objekt vollständig innerhalb eines Gebiets liegen muss, ist es dasselbe, als ob es von imaginären Wänden umschlossen wäre. Bei Spontanaufgaben ist dies selten der Fall.

Wie in der Aufführung dargestellt - Jeder Aspekt einer Lösung, der nicht in der Aufgabe oder einer Erläuterung definiert ist, wird vom Team durch die Aufführung definiert. Wenn z. B. die „Gemeinschaft“ in der Aufgabenstellung nicht definiert ist, kann das Team die Gemeinschaft als alles Mögliche darstellen: Außerirdische, lebende Büroklammern, usw.

Zufälliger Kontakt oder Berührung - Berührung ohne einen Vorteil daraus ziehen zu können, sofern die Aufgabe nichts anderes besagt. Dies verursacht keine Strafpunkte, es sei denn, die zufällige Berührung wird nach einer Verwarnung der Wertungsrichter wiederholt oder sie ist absichtlich.

Index der Regeln des Programmführers - Alphabetisch 2024 - 2025

3D-gedruckte Artikel - Kosten	44
Abdecktücher: freigestellt	46
Anstößiges Verhalten	35
Arbeiten innerhalb einer Zone - Definition	52
Audiorekorder und -player: zugewiesener Wert	44
Aufbau - Definition	52
Aufbewahrungsbehälter: freigestellt	45
Ausgeliehene Gegenstände: Kosten	43
Batterien: Aufladen	40-41
Batterien: freigestellt	45
Batterien: Verwendung und Typen	40
Bausatz: Kosten	43
Begrenzungen/Begrenzungslinien - Definition	52
Beleidigende Worte/Handlungen	35
Berührung/Berühren - Definition	52
Bodenabdeckungen: freigestellt	46
Bodenschäden	39-40
Brillen: freigestellt	46
Bühnenbild - Definition	53
Check-in-Bereich/Vorbühnenbereich	36
Chemikalien und Reaktionen	38
Computer und Laptops: zugewiesener Wert	44
Container: Versand & Größe	36
Darstellen - Definition	53
Deckenhöhe	33-34
Desktop/Laptop Computer: zugewiesener Wert	43
Disziplinarmaßnahmen	49-51
Drähte: Sicherheit	40
Durchbrechen der Ebene - Definition	53
Effektivität der Aufführung - Definition	53
Eigenschaft - Definition	53
Eigenständig - Definition	53
Ein oder mehrere Teammitglieder - Definition	53
Einführung der Lösung des Teams	36
Entzündliche Brennstoffe	39
Erforderliche Formulare	28
Erscheint - Definition	53
Erscheinung/Erscheinungsbild - Definition	53
E-Zigaretten/Vaping Pens	39
Fehlen eines bewerteten Elements	34
Fehlen von Teilen der Lösung	34
Fernsehgerät: zugewiesener Wert	44
Feuer	39
Feuerlöscher	38
Feuermelder	39
Figur - Definition	53
Flüssigkeiten, die Flecken/Bodenschäden verursachen	39

Formulare: Ändern, Scannen, Fotokopieren	36
Formulare: erforderlich	28
Freigestellte Gegenstände	45
Frühere Lösungen – Gegenstände	42 & 43
Funktionales Design - Definition	53
Fußbedeckungen: erforderlich und/oder verloren	39
Fußbedeckungen: freigestellt	46
Fußbedeckungen: Kosten	44 & 46
Gelöbnisse	35
Gespendete Gegenstände: Kosten	43
Getragene Kleidung/Gegenstände: Kosten	44 & 45
Gewalttätige Handlungen: Simulieren	35
Glossar	52
Heiße oder kalte Gegenstände	38
Heliumballons	38
Hilfe von außerhalb: Ersetzen eines Teammitglieds	48
Hilfe von außerhalb: Formular	Anhang
Hilfe von außerhalb: Requisiten/Schminke/Kostüme	47-48
Hilfe von außerhalb: Strafpunkte	47
Hintergrundkulisse - Definition	53
Hocker: freigestellt	45
Hörgeräte: befreit	46
Hoverboard	39
Innerhalb eines Gebiets - Definition	54
Internet-Verbindungen	42
Kerzen	39
Kommerziell hergestellt - Definition	54
Kommerziell produziertes Audio-/Videomaterial	37-38
Kondensatoren für Batterien	39
Kosten: Fußbedeckungen	44 & 46
Kosten: geliehene Gegenstände	43
Kosten: gespendete Gegenstände	43
Kosten: getragene Kleidung/Gegenstände	44 & 45
Kosten: Krücken	44
Kosten: Leihgeräte	44
Kosten: neu angeschaffte Gegenstände	43
Kosten: Rollstühle	44
Kosten: T-Shirts vom Team hergestellt	44
Kosten: verschiedene Posten (kleine Beträge)	43-44
Kostenformular	Anhang
Kostenformular: Aufschlüsselung der Materialien	43-45
Kostengrenze: Strafpunkte	49
Kreativität der Gesamtkonstruktion - Definition	54
Krücken: Kosten	44
Künstlerische Materialien - Definition	54
Künstlerische Qualität - Definition	54
Künstliche Intelligenz - KI	42

Langzeitaufgabe: zur Bewertung aufführen	34
Laptop-Computer: zugewiesener Wert	45
Licht: Abdunkeln der Wettbewerbsfläche	42
Live-Aufführung der Lösung	37-38
Logos: OotM, OM - Verwendung	42
Markenzeichen	42
Materialien aus früheren OM-Lösungen	42 & 43
Matten: freigestellt	46
Medienwagen: zugewiesener Wert	45
Menschliche Figur - Definition	54
Menschliche Kraft - Definitionen (direkt und indirekt)	54
Mentos & Soda	38
Mietgegenstände: Kosten	44 & 45
Mitgliedsschild: fehlend/unvollständig	47
Mitgliedsschild: Anforderungen	41
Monitor - zugewiesener Wert	44
Motoren - Verbrennungsmotoren	39
Müllgegenstände: freigestellt	45
Musik - Definition	54
Musik, geschriebenes Wort, Urheberrecht	41
Musikinstrumente: zugewiesener Wert	44
Nationalhymnen	35
Nebelmaschinen	38
Neu gekaufte Artikel: Kosten	43
Nicht-kommerzielle Voraufzeichnungen	37-38
Notfall-Warnzeichen	39
Obszönität	35
Ohringe: freigestellt	45
OMER/OMers - Definition	55
Programmheftchen	35
Projektoren: zugewiesener Wert	45
Publikum: Dinge ins Publikum werfen	35
Publikum: Einbeziehung in die Aufführung	35
Publikum: ins Publikum gehen	35
Rauchbomben	39
Rauchwarnmelder	39
Reaktionen und Chemikalien	38
Regeln des Programms (Kapitel V)	34-51
Requisite - Definition	55
Ringe: freigestellt	45
Robotersteuerung: zugewiesener Wert	45
Rollen: freigestellt	46
Rollstühle: Kosten	45
Rollwagen: freigestellt	46
Rückstände	38
Schäden: Vermeidung & Boden	38-40
Schmuck: freigestellt	45
Schreibtische: freigestellt	45

Schuhe mit eingebauten Rollen: nicht freigestellt	46
Schutzbrillen: Kosten	46
Sicherheit und Schadensvermeidung	38
Sicherheitsartikel: freigestellt	46
Song/Lied - Definition	55
Spezialeffekte: Bereitstellungen für Wertungsrichter	35
Spontan	24-26, 30-31, 51
Spontanaufgaben: Teilnahme nur hier	34
Stil	20-22
Stilformular	Anhang
Straßenkleidung: freigestellt und nicht freigestellt	44 & 45
Stroboskoplicht	39
Stühle: freigestellt	45
Teilen von Lösungen für die OM-Aufgaben	41 & 50-51
Telefon: zugewiesener Wert	44 & 45
Tiere	35
Tische: freigestellt	45
Tragen der Kulissen/Requisiten durch andere	48
Trockeneis	38
T-Shirts: Aufgabenspezifische CCI-Shirts	45
T-Shirts: vom Team hergestellt - Kosten	44
Türöffnungen	36
Überschreitung der Kostengrenze: Strafpunkte	49
Überschreitung der Zeitbegrenzung: Strafpunkte	48-49
Uhren: freigestellt	45
Unsportliches Verhalten: Strafpunkte	46-47
Urheberrechte	41
Verändert - Definition	55
Verlängerungskabel: freigestellt	45
Verschiedenes (kleine Beträge): Kosten	43
Versenden von Containern	45
Verstoß gegen die „Idee der Aufgabe“	46
Verwendung von Batterien	40
Videorekorder: zugewiesener Wert	44
Vollständig (komplett) innerh. eines Gebiets - Definition	55
Vorgefertigte Bild- und Tonaufnahmen	37-38
Waffen	36-37
Werkzeugkasten: freigestellt	45
Wertungsrichter: Beteiligung an der Präsentation	35
Wertungsrichter: Teams, die ihnen etwas überreichen	35
Wettbewerbs-/Veranstaltungsort: Abmessungen	36
Wie in der Aufführung dargestellt - Definition	55
Wi-Fi / Internet am Veranstaltungsort	42
World Finals: Verwendung des Logos	42
Wunderkerzen	39
Zufälliger Kontakt/Berührung - Definition	55
Zugewiesener Wert	44-45
Zurückgelassene Gegenstände im Check-in-Bereich	36

Kurzanleitung zu Ressourcen (Deutschland)

Antrag auf Mitgliedschaft/Teilnahme – E-Mail an team@odysseyofthemind.de

Informationen über den Verband – <https://odysseyofthemind.de>

Bücher mit Übungsaufgaben – www.odysseyofthemind.com, Shop & Mitgliederbereich

Erläuterung einer Langzeitaufgabe – E-Mail an officials@odysseyofthemind.de

Allgemeine Aufgabenerläuterungen – www.odysseyofthemind.com / <https://odysseyofthemind.de>

Allgemeine Regeln für alle Teams - Odyssey of the Mind Programmführer

Kostenformular - <https://odysseyofthemind.de/kreativaufgaben/>

Formular zur Hilfe von außerhalb - <https://odysseyofthemind.de/kreativaufgaben/>

Stilformular - <https://odysseyofthemind.de/kreativaufgaben/>

Informationen zum Programm – www.odysseyofthemind.com / <https://odysseyofthemind.de>

Informationen zum Deutschlandfinale - <https://odysseyofthemind.de> / team@odysseyofthemind.de

Informationen zum Wettbewerbsgelände - team@odysseyofthemind.de

World Finals – www.omworldfinals.com (Informationen werden laufend aktualisiert)

Weitere hilfreiche Informationen finden Sie unter www.creativeopportunities.org.