



Kreativität ist erlernbar!

Alle Aufgaben und Informationen finden Sie unter:

www.odysseyofthemind.de

www.odysseyofthemind.com

Welche Schülerwettbewerbe gibt es?

- Naturwissenschafts- und Spracholympiaden, Bundeswettbewerb Informatik
- Jugend forscht
- Jugend musiziert
- Jugend trainiert für Olympia
- Jugend debattiert
- Theatertreffen

Warum „Odyssey of the Mind“?

- Naturwissenschafts- und Spracholympiaden, Bundeswettbewerb Informatik
- Jugend forscht
- Jugend musiziert
- Jugend trainiert für Olympia
- Jugend debattiert
- Theatertreffen
- **fachliches Wissen/ sprachliche Begabung**
- **Eigeninitiative**
- **künstlerische Fähigkeiten**
- **Teamgeist**
- **Rhetorik/Spontaneität**
- **Präsentationsfähigkeiten**

Warum „Odyssey of the Mind“?

Odyssey of the Mind

- **fachliches Wissen/
sprachliche Begabung**
- **Eigeninitiative**
- **künstlerische Fähigkeiten**
- **Teamgeist**
- **Rhetorik/Spontaneität**
- **Präsentationsfähigkeiten**

Warum „Odyssey of the Mind“?

Vorteile von Odyssey of the Mind:



- Kreatives Lernen mit Spaß!
- Förderung von Teamgeist und Toleranz!
- Entwicklung von Selbstachtung!
- unabhängig von bestimmten Schulfächern!
- internationale Verständigung!
- daher pädagogisch wertvoll!
- ...und bundesweit einzigartig!

Warum „Odyssey of the Mind“?

Bitte laut und ohne Pause vorlesen:

Morgenstern

Abendstern

Zwergelstern

Warum „Odyssey of the Mind“?

... Zwergelstern?

Zwergel-Stern oder Zwerg-Elstern?

Geht Ihr Gehirn auch nur die eingetrampelten Pfade?

Warum „Odyssey of the Mind“?

Eine typische Logik-Aufgabe (etwa in einem IQ-Test):

- klein : groß = kurz :
- a) lang; b) weit; c) breit; d) ausgedehnt; e) schmal

Eine typische Odyssey-Spontanaufgabe:

- Was würde alles passieren, wenn plötzlich eine Eiszeit hereinbrechen würde?

Geht Ihr Gehirn auch gern auf eingeschliffenen Pfaden?

$$\begin{array}{r} 1000 \\ + 40 \\ + 1000 \\ + 30 \\ + 1000 \\ + 20 \\ + 1000 \\ + \cancel{10} \\ \hline 5000 \end{array} \quad \left. \vphantom{\begin{array}{r} 1000 \\ + 40 \\ + 1000 \\ + 30 \\ + 1000 \\ + 20 \\ + 1000 \\ + \cancel{10} \\ \hline 5000 \end{array}} \right\} \begin{array}{r} 4090 \\ + \underline{10} \\ 4100 \end{array}$$

Teile des Wettkampfes



← Stil

← Spontan

← Langzeit

Langzeitaufgaben

- 5 Probleme künstlerischer und/oder technischer Art
- Lösung wird über mehrere Monate hinweg entwickelt
- „Stil“ ist Teil der Lösung der Langzeitaufgabe



Langzeitaufgaben 2010/2011

#1: Maus-Mobile Extrem

#2: Die Was-Passiert-Dann Maschine

#3: Le Reiseleiter

#4: Die Ausgehängte Struktur

#5: Die Rundum-Verwandlung

Vorstufe: Der Geldverdiener

siehe www.odysseyofthemind.de

Spontanaufgaben

Verbal



Verbal / Manuell



Manuell

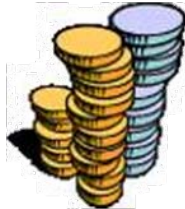


Altersgruppen



Wichtig: Das Mannschaftsmitglied in der höchsten Klassenstufe bestimmt die Altersgruppe für die gesamte Mannschaft!

Die wichtigsten Regeln



Kostenbegrenzung für alle verwendeten Materialien (ca. 120 EUR)



Zeitbegrenzung für die Präsentation (8 Minuten)



Keine Hilfe von außerhalb



max. 7 Schüler pro Team

Termine 2010/2011

25.09.2010	Coaches Training, Humboldt-Gymnasium Potsdam
30.10.2010	Spontantag, Weinberg-Gymnasium Kleinmachnow
26.11.2010	Thanksgiving-Party, Potsdam
19.02.2011	Judges Training, John-F.-Kennedy-Schule Berlin
04.-05.03.2011	Deutschlandfinale, John-F.-Kennedy-Schule Berlin
30.04-03.05.2011	Eurofest, Gdansk/Polen
27.-30.05.2011	World Finals, University of Maryland, USA

Das Wettkampffjahr

September

Interesse wecken, Teams bilden

Oktober

November

Dezember

Januar

Februar

März

April

Mai

Juni

Juli

August

Arbeit an den Langzeitproblemen
mit den Mannschaften

Wettkampfsaison

Coaches Meeting

Spontantag

Judges Training

Deutschlandfinale

Eurofest

World Finals

Sommerlager

Teamfindung

- **Spontanaufgaben** können Schüler an Odyssey of the Mind spielerisch heranzuführen und Interesse für mehr wecken

Arbeit mit den Teams

Die Arbeit an den **Langzeitaufgaben** macht den Hauptteil der Arbeit mit einer Mannschaft aus.

Wettkämpfe

- Mannschaften im selben Problem und in der selben Altersgruppe treten gegeneinander an
- Richter vergeben Punkte in verschiedenen Wertungskategorien, die den Mannschaften bekannt sind
- Summe der Punkte in der Langzeitaufgabe, der Spontanaufgabe und dem Stil entscheidet (grob gesagt)

Wettkämpfe

- Das Motto lautet:
- „Jeder Teilnehmer ist ein Gewinner, weil er an Wissen und Erfahrung gewonnen hat.“
- Warum ist Odyssey of the Mind dann ein Wettkampf?

Wettkämpfe

- Einschränkung: Odyssey of the Mind ist ein freundlicher Wettkampf, denn auch Gegner feuern sich untereinander an!
- Vorteile von Wettkämpfen:
 - Mannschaften strengen sich mehr an.
 - Kinder lieben es, sich miteinander zu messen.
 - Auch der „Misserfolg“ ist eine Erfahrung, aus der man lernen kann.

Wettkämpfe

- Und wie bewertet man Kreativität?
- Kreativität =
 - Seltenheit, Originalität
 - Kuriosität, „childishness“
 - „Überraschungseffekt“, Aha-Erlebnis
 - Neuheit
 - Produktion von brauchbaren, relevanten und nützlichen Ideen

Wettkämpfe

- Kriterien für die Erfassung von Kreativität in Anlehnung an Guilford:
- **Ideenflüssigkeit** (Anzahl der Antworten/Ideen)
- **Flexibilität** (Anzahl der Kategorien)
- **Originalität** (statistische Seltenheit, Fremdbeurteilungen)
- **Elaboration** („Ausgestaltung“ der Idee)

Wer organisiert das?

- „Germany International“ organisiert seit 1991 „Odyssey of the Mind“ in Deutschland, ...
- ... ist Teil der Berlin-Brandenburgischen Auslandsgesellschaft e.V., ...
- arbeitet ausschließlich ehrenamtlich mit jährlich rund 200 Freiwilligen (Leitungsmitglieder, Coaches, Juroren, Helfer) und ...
- ... finanziert sich aus Mitgliedsbeiträgen (150 € pro Schule), Spenden, Wettkampfgebühren (15 € pro Person) und Fördermitteln

Wer steckt weltweit dahinter?

- Gründung von „Odyssey of the Mind“ Ende der 1970er Jahre von College-Professor Sam Micklus, danach Verbreitung über die USA auch in viele andere Länder
- „Creative Competitions, Inc.“ mit ca. 10 Angestellten verwaltet das Programm weltweit und organisiert die World Finals; in den lokalen und nationalen Organisationen wird ausschließlich ehrenamtlich gearbeitet.

www.odysseyofthemind.de

Germany International

c/o BBAG e.V.

Schulstr. 8b

14482 Potsdam

office@odysseyofthemind.de