

Highland-Games 2004

Die Idee

Nach etwas mehr als einer Woche der Akademie, am Samstag dem Tag der Rotation, fand am Nachmittag das mit Spannung erwartete Turnier statt. Im Anschluss an die morgendlichen Präsentationen ging es gleich nach dem Mittagessen los. Das Turnier folgte dem Vorbild der schottischen Highland-Games, die durch die Disziplinen wie Gummistiefel- oder Baumstammweitwurf populär wurden. Hier hatte jeder Kurs viele unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen, für die, unter der Leitung eines von Leitern sowie Mitgliedern der Akademie gestellten Schiedsgerichts, Punkte verteilt wurden, die letztendlich die Teilnehmer des Finales festlegten.

Die Disziplinen

In Anlehnung an das oben erwähnte Baumstammwerfen, galt es bei "Tossing the Cabor" jedoch nicht, den Stab möglichst weit zu werfen, sondern ihn nahe an einer vorgeschriebenen Linie landen zu lassen. Ohne Unterbrechung ging es gleich weiter zur nächsten Station, dem "Blind Race". Hier war auch eine kleine Portion Mut gefragt, wenn man mit verbundenen Augen von einem Partner durch einen Parcours geführt wurde und das in einer möglichst schnellen Zeit bewältigen sollte.

Weiter ging es mit "Pushing the Tracker", der eindeutig anstrengendsten Disziplin des Nachmittags. Ein Kleinwagen, der "Tracker", musste



mit vereinten Kräften des gesamten Kurses eine leichte Steigung hinaufgeschoben werden, der oben angekommen wieder herunterrollte. So ging es immer wieder von vorne los, um in der festgelegten Zeit viele Wiederholungen verbuchen zu können. Zum Teil doch recht außer Atem traten die Teilnehmer nun zum "Scottish Gladiator" an. Hier war nicht nur Kraft sondern auch Geschicklichkeit gefragt, als es galt, den Gegner, mit einem Kissen bewaffnet, von einer schmalen Holzbank zu stoßen, wobei jeder einzelne versuchte, gegen die Leiter möglichst viele Siege zu landen.

Auch seinen Teil zur Entscheidung trug "Farmers Walk" bei, das Schubkarrenrennen. Als Staffel mussten in einer bestimmten und nicht allzu kurzen Zeit möglichst viele Bahnen zurückgelegt werden.



Natürlich durfte "Tossing the Wellie", der traditionelle Gummistiefelweitwurf, nicht fehlen.



Die zwei Versuche ließen einem kaum Zeit, die beste Technik herauszufinden, doch trotzdem kam es zu respektablen Weiten.

Die Entscheidung

Die Entscheidung fiel erst am Abend nach dem Essen, im Rahmen des Bergfestes, nachdem sich alle wieder etwas ausgeruht hatten. Anhand der Punkte standen die Finalteilnehmer, die zwei erfolgreichsten Kurse, fest: der *BioEthik*- und der *Robotik*-Kurs. Der Sieger wurde durch Tauziehen ermittelt, welches nach hartem und ganz schön langem Kampf die Roboter schließlich für sich entscheiden konnten.

Bei der anschließenden Siegerehrung wurde jedes Team mit Preisen belohnt, hauptsächlich etwas zum Naschen für den ganzen Kurs.

Das abschließende Gruppenfoto aller Preisträger dokumentierte die tolle Stimmung, die den Tag durchgeherrscht hatte, und nicht zuletzt den Spaß, den wir bei dem ganzen Turnier hatten.



Andreas Müller