

## Die Highland-Games 2005

### Was sind die Highland-Games?

Nach gut einer Woche Akademie und nachdem wir alle die samstägliche Rotation mehr oder weniger gut gemeistert hatten, fanden am Nachmittag dann die freudig erwarteten Highland-Games statt. Wie schon der Name sagt, hatten wir es hier nicht mit einem „gewöhnlichen“ sportlichen Wettkampf zu tun: Hier traten die einzelnen Kurse in den Sportarten gegeneinander an, die die schottischen Highland-Games so bekannt gemacht hatten. Über alles wachten natürlich die Akademieleiter, die dann auch die zum Sieg nötigen Punkte vergaben.

### Die Disziplinen

#### Der Baumstammweitwurf

Ein Baumstamm musste mit einer ganzen Umdrehung so genau auf eine Linie geworfen werden wie möglich. Hierbei zählte nicht die Weite des Wurfs, sondern der Abstand des Baumstamms zur Linie. Da das Maßband leider nicht funktionierte, wurde kurzerhand Kerstins Schuh als Maß missbraucht: eine neue Längeneinheit war geboren!



#### Das Erdnussweitspucken

An dieser Station musste, wie der Name schon sagt, in Ermangelung von Kirschkernen, mit Erdnüssen gespuckt werden. Den Rekord hält der Chemie-Kurs mit mehr als 7 Metern!



### Der Standweitsprung

Was sich einfach anhört und auch so aussieht, ist es meistens gar nicht. So auch bei dieser Disziplin: Nachdem wir alle (jung, sportlich, durchtrainiert) 2-3 Markierungen weit gesprungen waren, wollte, da noch genügend Zeit war, ein Leiter unserer chinesischen Gäste auch einmal sein Glück versuchen. Und er sprang weiter als der gesamte versammelte Robotik-Kurs. Weil dieser Sprung aber leider nicht gewertet wurde ist der Pinball-Kurs Rekordhalter in dieser Disziplin.



### Der Gladiatorenkampf

Mit Decken bewaffnet traten hier immer ein Leiter und ein Teilnehmer auf einer dünnen Holzbank gegeneinander an. Geschick und Kraft war gefragt um den Gegner

von der Bank zu werfen. Die Leiter hatten jedoch offensichtlich im Vorfeld trainiert, denn sie mussten nur gegen zwei Kurse Niederlagen einstecken.



### Das Hill-Race

Die Aufgabe bei dieser Disziplin mit dem einzigen Englischen Namen im Feld bestand darin, einen Hügel hinauf, um ein Hütchen herum und den Hügel wieder hinunter zu laufen. Für die einen ein Kinderspiel, für die anderen auf Grund der Tatsache, dass sie den Weg nicht fanden, eine schier unlösbare Aufgabe (so geschehen beim Robotik-Kurs). Alles in allem war dies jedoch vermutlich die anstrengendste Station der gesamten Highland-Games. Der Rekord wurde auch hier wieder vom Pinball-Kurs aufgestellt.

### **Der Gummistiefelweitwurf**

Auch diese, fast schon traditionelle Sportart durfte bei den diesjährigen Highland-Games nicht fehlen. Mit nur 2 Würfeln und ohne Probewurf, war die Kunst vor Allem, die richtige Technik zu benutzen. So entstanden z.B. beim Robotik-Kurs Weiten von mehr als 20 Metern! Das reichte um Rekordhalter dieser Disziplin zu werden!



Nachdem diese mit Preisen belohnt worden waren, Süßigkeiten für den Kurs, wurden auch noch die Sechsten, der TheoPrax-Kurs, mit Colaflaschen bedacht ("Fläschchen für die Flaschen" ;-)).



Abschließend kann man nur die tolle Stimmung, die den ganzen Tag lang bei allen geherrscht hat, betonen und sagen: „Danke! Es hat unglaublich viel Spaß gemacht!“

*Max Wolf*

### **Die Ergebnisse**

Die Sieger wurden erst am Abend, beim Bergfest öffentlich benannt und gekürt. Der Pinball-Kurs kam auf Platz drei, der Pharmazie-Kurs wurde Zweiter und der Gewinner der Highland-Games war der Robotik-Kurs!