

Dienstag/Mittwoch, 06./07.10.2014

UNI RALLYE 2015 – Übersicht über die Stationen

Station 1

Mensa. Sackhüpfen.

Informationen

Bitte gebt jeder Gruppe eine kurze Einführung & Erklärung zu folgenden Punkten:

- Infos zur Mensa, Öffnungszeiten (MO-Fr im Semester: sehr früh bis 18 Uhr. Mittag: 11:15 bis 14:30, am Wochenende geschlossen. Mensa Café immer geöffnet) und Angebot
- MensaCard & Auto-Load (Nummer der Karte notieren, falls verloren)
- Andere Berliner Mensen akzeptieren auch Mensa Card

Aufgabe

Eure VPN sollen hier vor der Mensa auf einer Strecke einmal hin und zurück in Säcken hüpfen. Es soll nicht die ganze Gruppe los springen, sondern 2 von ihnen sollen ausgesucht werden und dann für ihre Gruppe ins Rennen gehen. Hierbei ist es jetzt euch überlassen, ob ihr die 2 Leute selbst aussucht oder ob die Gruppe entscheiden darf. Ihr könnt gerne auch Hindernisse einbauen oder so. Dazu haben wir Bananenkisten im OW-Raum. Oder ihr stellt beispielsweise einen Tisch in den Weg, unter dem sie durch kriechen müssen. Für Kreativpunkte könnt ihr von jedem ein Pfand verlangen, das auf dem Weg wieder eingesammelt werden muss. (Letztes Jahr gab es dabei zum Beispiel BHS :))

Station 2

Asta-Villa. Schätzchen.

Informationen

„Geo-Caching“-Station. Keine Helfer benötigt.

Station 3

Theaterhof. Gruppenpantomime.

Informationen

Bitte gebt jeder Gruppe eine kurze Einführung & Erklärung zu folgenden Punkten:

- WLAN auch rund um die Uni verfügbar (eduroam oder FUnkLAN mit VPN-Client)
- Mensa angrenzend
- Sommerfeste von AStA im Hof
- Theaterhof = Chill-Out-Area von Frühjahr bis Herbst

Aufgabe

An dieser Station spielen wir ein Pantomimenspiel. Allerdings soll nicht einer spielen und die Gruppe errät, sondern genau andersrum. Die Begriffe sind nur lösbar, wenn die Gruppe zusammenarbeitet. Die Gruppe wählt zu Beginn einen Ratenden aus. Die Gruppe muss sich für drei Begriffe entscheiden, in dem die Zahlen (1-7) genannt werden. Beim Raten dürfen keine Geräusche gemacht werden (sonst Strafe). Weiter geht's, wenn alle drei Begriffe erraten wurden.

Station 4

Zedat. Video.

Informationen

„Geo-Caching“-Station. Keine Helfer benötigt.

Station 5

Laborkeller. Bowling.

Informationen

Bitte gebt jeder Gruppe eine kurze Einführung & Erklärung zu folgenden Punkten:

- VP-Stunden (Expra, 30 Stück, erreichbar über Verteiler und Aushänge)
- 2 Eingänge zum Keller auf der Karte zeigen
- Methoden: MRT, fMRT, NIRS, EEG, EDA, Schlaflabor, TMS, etc.
- Hochschulambulanz auch im Keller
- Testbibliothek auch im Keller

Aufgabe

Die Aufgabe eurer VPN besteht darin, alle PINS (Flaschen) umzuwerfen. Dazu sollen sie aus der Gruppe 3 Spieler auswählen, die mit den 3 Bällen werfen dürfen. Ihr habt zur Verfügung: Einen Volleyball, einen Tennisball/Handball und einen Squashball. Die Reihenfolge der Bälle ist vollkommen egal. Aber jeder Ball darf nur einmal geworfen werden.

Station 6

Studien-und Prüfungsbüro. Gruppenfoto.

Informationen

„Geo-Caching“-Station. Keine Helfer benötigt.

Station 7

Bibliothek. Kleiderkette.

Informationen

Bitte gebt jeder Gruppe eine kurze Einführung & Erklärung zu folgenden Punkten:

- Bibliothek inkl. Bereichsbibliothek für Psychologie, einst war hier die Bibliothek der Ewis & Psychos
- Café Kauderwelsch gegenüber (zeigen)

Aufgabe

Die VPN sollen so viel Kleidung wie möglich ablegen, aneinander binden und somit eine Kleiderkette bilden. Diese muss nicht linear sein, sondern kann auch gebogen sein und Formen bilden. Diese werden gemessen und bewertet. Dabei ist es sehr wichtig, dass ihr auf die Zeit schaut. Schreit am besten zwischendurch durchs Chaos rein, wie viel Zeit ihnen noch bleibt. :) Und macht Foootos! :)

Station 8

Hörsäle. Cooles Spiel/Geocaching.

Informationen

Je nach Helfer-Anzahl gibt es hier ein spannendes Spiel oder eine coole „Geo-Caching“-Station.

Aufgabe

Kann sich noch ausgedacht werden. Wir haben einen Pool an Ideen, eigenen dürfen aber auch umgesetzt werden!

Station 9

PI-Café. Turm von PI.

Informationen

Bitte gebt jeder Gruppe eine kurze Einführung & Erklärung zu folgenden Punkten:

- Cafés an der FU: Kauderwelsch, Sportler, GEROMAT, PI
- Eure Erfahrung mit den Uni Cafés, z.B. das sich Kuchen lohnt, was man wo kauft, ...
- Hinweis zur Geschichte des PI (zwei getrennte psychologische Institute)

Aufgabe

Mit Marshmallows, Nudeln und Klebeband muss in 1 Minute ein möglichst hoher Turm gebaut werden, der zumindest für kurze Zeit alleine steht.

Station 10

FSI-Raum. Namen packen.

Informationen

Diese Station wird von der FSI betreut.

Station 11

Philobib. The Brain.

Informationen

„Geo-Caching“-Station. Keine Helfer benötigt.