



Kurzfassungen der Langzeitaufgaben 2016-2017

Seite 1 von 2

Aufgabe 1: Fangt uns, wenn ihr könnt

Altersgruppen I, II, III & IV

Dies ist eure Mission, solltet ihr sie annehmen... Eure Mannschaft wird Fahrzeuge entwerfen, bauen und von einem mehrstöckigen Parkhaus aus zu einem geheimen Treffpunkt fahren, ohne dabei anzuhalten. Die Fahrzeuge werden verschiedene Routen wählen, um zum gleichen Ziel zu gelangen. Während dieser abenteuerlichen Fahrt müssen die Fahrzeuge verhindern, dass Sie verfolgt werden. Die Aufführung wird zudem Folgendes beinhalten: eine Erklärung, warum es zu diesem Treffen kommen soll; jemanden, der das Treffen verhindern will; eine nachgestellte Szene, die sich in einem bewegenden Fahrzeug abspielt; und einen Soundtrack, der die Fahrzeuge während ihrer Fahrt begleitet.

Kostengrenze: \$ 145 USD | ca. 125 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)

Aufgabe 2: Sonder-bot

Altersgruppen I, II & III

Für diese Aufgabe wird eure Mannschaft eine humorvolle Geschichte über eine Familie erschaffen, die einen Sonder-bot mit nach Hause bringt. Statt vorprogrammierter Funktionen, lernt der Sonder-bot indem er anderen zuschaut. Ihr werdet einen originellen Roboter entwerfen, bauen und betreiben, der menschliche Eigenschaften zeigt, wenn er Aufgaben erfüllt. Während der Aufführung wird der Sonder-bot sich bewegen und von anderen Figuren lernen, wie man z.B. Hausarbeiten erledigt, Kunst erschafft oder tanzt. Der Sonder-bot wird mehr lernen als eigentlich erwartet und manchmal Aufgaben miteinander verwechseln - mit witzigen Folgen.

Kostengrenze: \$145 USD | ca. 125 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)

Aufgabe 3: Classics... Es ist so weit, OMER

Altersgruppen I, II, III & IV

Die Zukunft und die Vergangenheit treffen aufeinander in dieser Aufgabe über wichtige Kunstwerke - solche, die schon existieren und jene, die noch erschaffen werden müssen. Eure Mannschaft wird eine originelle Aufführung erschaffen, die von Zeitreisenden handelt, welche nach neuer Inspiration für Kunstwerke suchen. Sie können nicht ahnen, dass es jedes Mal OMER war. Die Zeitreisenden reisen zweimal in unsere Vergangenheit und einmal in unsere Zukunft. Sie werden miterleben, wie OMER zwei bekannte Künstler sowie einen von der Mannschaft erfundenen Künstler aus der Zukunft inspiriert. Die Aufführung wird zudem Folgendes beinhalten: auf welche Art und Weise die drei Kunstwerke die Welt positiv beeinflussen; ein visuelles und akustisches Signal, das angibt, wann durch die Zeit gereist wird; zwei Nachbildungen von klassischer Kunst, die von einer Liste ausgewählt werden können; und ein von der Mannschaft erschaffenes Kunstwerk.

Kostengrenze: \$125 USD | ca. 110 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)



Kurzfassungen der Langzeitaufgaben 2016-2017

Seite 2 von 2

Aufgabe 4: Auf die Plätze, Fertig, Balsa-Bau!

Altersgruppen I, II, III & IV

Kreativität - im weitesten Sinne - beruht auf der Fähigkeit, eine Aufgabe nur mit den zur Verfügung stehenden Materialien und Hilfsmitteln originell zu lösen. Diese Aufgabe fordert von Eurer Mannschaft, dass ihr eine Struktur entwerft, baut und testet, die nur aus Balsaholz und Kleber besteht, aber so viel Gewicht wie möglich trägt. Die Struktur muss Balsahölzer verschiedener Größe, Menge und Form enthalten (wird in der Aufgabenbeschreibung weiter ausgeführt). Einige Hölzer müssen in die Struktur integriert werden, während andere Sonderpunkte erhalten, wenn sie eingebaut werden. Je mehr Holzgrößen verbaut werden, desto höher die Punktzahl. Eure Mannschaft wird eine Aufführung mit dem Thema ‚Nutzen, was vorhanden ist‘ erstellen und das Gewichtauflegen sowie das Aufbauen der von der Mannschaft erschaffenen Requisiten und Kunstwerke integrieren.

Kostengrenze: \$145 USD | ca. 125 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)

Aufgabe 5: Fortsetzung folgt: Ein Superhelden-Abenteuer

Altersgruppen I, II, III & IV

Die Kreativität wurde der Welt genommen und nun liegt es bei Euch diese zu retten. Eure Mannschaft erstellt eine humorvolle Aufführung über einen ungewöhnlichen Superhelden, der in drei verschiedene Situation gerät, in denen Kreativität auf irgendeine Weise gerettet werden muss. Der Superheld wird sein Aussehen verändern, wenn er/sie seine Superkräfte einsetzt, aber wird sich wieder in die Gesellschaft einfügen, wenn sie nicht benutzt werden. Die Aufführung wird zudem Folgendes beinhalten: einen tollpatschigen Gehilfen; einen Erzfeind; eine einstudierte Kampf-Szene; und ein Ende, das im spannendsten Moment abbricht.

Kostengrenze: \$125 USD | ca. 110 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)

Vorstufe: Der Umzug

Kindergarten bis 2. Klasse

Eure Mannschaft wird sich eine Aufführung ausdenken und vorführen, die von einer Gruppe handelt, die von einem Ort zu einem anderen umzieht. Eine Szene zeigt den ersten Ort, der aus gebastelten Requisiten und Kulissen der Mannschaft besteht. Für den Umzug werden von Euch erschaffene Geräte und Hilfsmittel die Requisiten und Kulissen an einen anderen Ort bringen. Für den Aufbau der nächsten Szene können nur Objekte benutzt werden, die so transportiert wurden. Die Aufführung wird zudem Folgendes beinhalten: eine humorvolle Möbelpacker-Figur; einen Grund für den Umzug; und einen verlorenen Gegenstand, der an einem ungewöhnlichen Ort wiedergefunden wird.

Kostengrenze: \$125 USD | ca. 110 € (Grundlage ist der Umrechnungskurs zum 01.10.2016)

©Copyright 2016 - Creative Competitions, Inc.

Alle Rechte an den Übersetzungen bei Odyssey of the Mind Deutschland e.V.