

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2021-22

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

* Langfassungen aller Aufgaben erhaltet ihr zum Saisonstart unter team@odysseyofthemind.de

#1 : ESCAPE UROOM

Divisions I, II, III & IV

Odyssey teams take their problem-solving skills *inside* a box as they create a performance that includes one or more team-created vehicles that will help a group of characters escape an unusual room. The vehicle will travel to areas within the room and complete tasks. Each time it completes a task it will release a "clue" that the group will use in the next area to release the next clue, and so on. When the vehicle performs the final task, it will reveal a final clue that allows the group to escape the room and they discover the mystery behind the room!

#1 : ESCAPE UROOM

Altersgruppen I, II, III & IV

Odyssey-Teams werden ihre Fähigkeiten zum Lösen von Aufgaben ausnahmsweise „*inside a box*“ ausleben. Hierbei erschaffen sie eine Aufführung, die ein oder mehrere vom Team gebaute Fahrzeuge enthält. Diese werden einer Gruppe von Figuren helfen, aus einem ungewöhnlichen Raum zu entkommen. Das Fahrzeug wird verschiedene Gebiete innerhalb des Raums ansteuern und dort Aufgaben lösen. Jedes Mal, wenn es eine Aufgabe löst, wird es einen Hinweis freigeben. Diesen wird die Gruppe im nächsten Gebiet nutzen, um den nächsten Hinweis zu erhalten, und so weiter. Nachdem das Fahrzeug die letzte Aufgabe ausgeführt hat, wird ein letzter Hinweis freigegeben, der der Gruppe das Verlassen des Raumes ermöglicht. So entdecken sie das Geheimnis hinter diesem Raum!

#2 : ODYSSEY REOMVENTION

Divisions I, II, III & IV
sponsored by ARM & HAMMER™

While no one knows what the future holds, it's likely OMers will have an important role in it! To prove just that, teams will present a performance that identifies an original threat to the environment that self-replicates until a team-created technical reOMvention removes the threat. The team's setting will reflect the threat and then return to its original state. The performance will also include original music, two animal characters, and must use ARM & HAMMER™ Baking Soda.

#2 : ODYSSEY REOMVENTION

Altersgruppen I, II, III & IV

Niemand weiß, wie die Zukunft aussehen wird, aber eines ist klar: OMer werden sie entscheidend mitgestalten! Um das zu beweisen, gestalten die Teams eine Aufführung über eine selbst erdachte Gefahr für die Umwelt. Diese Gefahr vervielfältigt sich selbst, bis eine technische Erfindung des Teams sie beseitigt. Das Bühnenbild des Teams muss die Gefahr abbilden und dann in den ursprünglichen Zustand zurückkehren. Die Aufführung enthält auch selbst erschaffene Musik und zwei tierische Charaktere. Es muss Backpulver (z.B. von ARM & HAMMER™) kreativ verwendet werden.

#3 : CLASSICS... (NAME HERE) : THE MUSICAL PRODUCTION

Divisions I, II, III & IV

Historical figures get an encore as OMers re-tell their stories in musical form. In this problem, teams will create a biographical musical about a selected historic figure. There will be three songs: an opening number, an emotional number whose music conveys an emotion, and one determined by the team. The performance will also include a lighting special effect, movement of scenery, and a membership sign that will appear as a marquee for the team's musical.

#3 : CLASSICS... (NAMEN EINFÜGEN) : DAS MUSICAL

Altersgruppen I, II, III & IV

Historische Persönlichkeiten erhalten eine Zugabe, wenn OMer ihre Geschichte in Form eines Musicals nacherzählen. Bei dieser Aufgabe erschaffen die Teams ein biographisches Musical über eine von ihnen gewählte Persönlichkeit. Es wird drei Songs geben: eine Eröffnungsnummer, eine emotionale Nummer (durch die ein Gefühl vermittelt wird) und eine Nummer, die vom Team selbst bestimmt wird. Die Aufführung beinhaltet außerdem einen Lichteffect Bewegung der Kulissen, sowie ein Mitgliedsschild, das als Leuchtreklame für das Musical dient.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2021-22

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

* Langfassungen aller Aufgaben erhaltet ihr zum Saisonstart unter team@odysseyofthemind.de

#4 : MATRYOSHKKA STRUCTURE

Divisions I, II, III & IV

It's always the more the merrier with nesting dolls, also known as Matryoshka! In this problem, teams will design and build a Matryoshka Structure made of only balsa wood and glue that holds as much weight as possible. The 8+” structure will hold additional structures nested one inside the other. The more structures that are nested, the higher the score! Before weight placement can begin, the nested structures will be removed one-by-one to reveal a tiny character nested inside the smallest structure. The performance will have a theme about storage that includes placing weights, the structures, and the tiny character.

#4 : MATRJOŠCHKA-STRUKTUR

Altersgruppen I, II, III & IV

Bei Matrjoschkas gilt – je mehr, desto besser! Bei dieser Aufgabe bauen die Teams eine Matrjoschka-Struktur, die nur aus Balsaholz und Leim besteht und so viel Gewicht wie möglich hält. Die mindestens 20,32 cm hohe Struktur wird weitere Strukturen enthalten, die jeweils ineinander verschachtelt sind. Je mehr Strukturen ineinander verschachtelt sind, desto mehr Punkte gibt es! Bevor die Gewichte aufgelegt werden, werden die verschachtelten Strukturen nacheinander entfernt, um eine winzige Figur in der kleinsten Struktur zu enthüllen. Das Thema der Aufführung wird Aufbewahrung sein und umfasst das Auflegen der Gewichte, die Strukturen und die winzige Figur.

#5 : LIFE IS A CIRCUS!

Divisions I, II, III & IV

Sometimes life seems like a circus! Teams will create a performance about a young person enjoying a regular life in our world who wakes up one day to discover they somehow were transported into a circus world. In the circus world there will be original animals performing unexpected tricks, a clown, circus acts, and a ringmaster that announces the activities. The young person returns to the regular world thinking it was all a dream until they see a mysterious figure that turns out to be from the circus.

#5 : DAS LEBEN IST EIN ZIRKUS!

Altersgruppen I, II, III & IV

Manchmal scheint das Leben wie ein Zirkus zu sein! Die Teams erschaffen eine Aufführung über eine junge Person, die in unserer Welt ein normales Leben führt. Eines Tages wacht sie aber auf und stellt fest, dass sie irgendwie in eine Zirkuswelt transportiert wurde. In dieser Zirkuswelt gibt es ausgedachte Tiere, die unerwartete Tricks vorführen, einen Clown, Zirkusnummern und eine:n Zirkusdirektor:in, der/die die Nummern ankündigt. Die junge Person kehrt in die normale Welt zurück und denkt, es wäre alles ein Traum gewesen. Bis sie eine mysteriöse Figur aus dem Zirkus sieht...

#PRIMARY : TRI-CYCLE TRANSPORT

Grades K - 2

We all know where the wheels on the bus take us, how about the wheels on an OM-Mobile? In this problem teams will design and build one or more vehicles used to transport something. Teams will build a vehicle that is powered three ways: human power, gravity, and free choice (e.g. battery, wind). The vehicle will travel forward, backwards, and turn to a side. The performance will also include a funny narrator, a mechanic character, a salesperson, and a song about transportation that has a lyric repeated three times.

#PRIMARY : TRANSPORT HOCH 3

Kindergarten bis 2. Klasse

Wir alle wissen wohin der Schulbus fährt, aber wie sieht das bei einem OM-Mobil aus? Bei dieser Aufgabe bauen die Teams ein oder mehrere Fahrzeuge, welche etwas transportieren. Das Fahrzeug des Teams wird auf drei verschiedene Weisen angetrieben werden: durch menschliche Kraft, durch Schwerkraft und auf eine beliebige Weise (z.B. Batterie oder Wind). Das Fahrzeug wird sich vorwärts, rückwärts und zu einer Seite bewegen. Die Aufführung enthält außerdem: eine:n lustige:n Erzähler:in, eine:n Mechaniker:in, eine:n Verkäufer:in und ein Lied über Transport, dessen Text dreimal wiederholt wird.