

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

2018-2019

Synopses

Kurzfassungen

Problem 1: OMER to the Rescue Again

Divisions I, II & III

Who better to help those in distress than OMER? In this problem, OMER and his trusty Sidekick travel to different places with suitcases holding all of the parts of an OMER-mobile vehicle! OMER and his Sidekick will assemble and ride on the vehicle where it will function in different ways to "save the day." Between attempts, the vehicle will be disassembled, put back into the suitcases, and taken to a different area where it will be reassembled and driven again. Finally, the OMER-mobile is thrown a hero's parade as a show of appreciation!

Aufgabe 1: OMER, komm' zur Hilfe!

Altersgruppen I, II & III

Wer könnte in einer Notlage besser helfen als OMER? In dieser Aufgabe werden OMER und sein treuer Begleiter zu verschiedenen Orten reisen. Im Gepäck haben sie dabei alle Teile eines OMER-Mobils. OMER und sein Begleiter werden das Fahrzeug zusammensetzen und darauf fahren. Dabei wird es auf unterschiedliche Weise dazu dienen, „den Tag zu retten“. Zwischen den Versuchen wird das Fahrzeug wieder demontiert, in die Koffer gepackt, an einen anderen Ort gebracht, dort wieder zusammengesetzt und gefahren. Schließlich wird dem OMER-Mobil eine Heldenparade gewidmet, um ihm Anerkennung zu zollen!

Problem 2: Hide In Plain Sight

Divisions I, II, III & IV

Teams take a cue from nature in this problem where they create and build a team-made mechanical creature that hides in plain sight. The creature will change its appearance three times to avoid being detected by a Searcher Character trying to find it. The way the creature changes will be different each time! The team will create and present a performance where its creature gets into – or out of – various situations using this resourceful skill. In the end the creature will surprise everyone by changing its appearance a final time and reveal its true self.

Aufgabe 2: Versteckt vor unserer Nase

Altersgruppen I, II, III & IV

Die Mannschaften nehmen sich in dieser Aufgabe die Natur zum Vorbild. Sie entwerfen und bauen eine selbsterdachte mechanische Kreatur, die sich vor aller Augen verstecken kann. Die Kreatur wird ihr Erscheinungsbild dreimal verändern, um nicht von einer Forscherfigur entdeckt zu werden. Die Art, wie die Kreatur sich verändert, wird jedes Mal eine andere sein! Die Mannschaft wird eine Vorführung erschaffen und präsentieren, in der ihre Kreatur mit Hilfe ihrer einfallreichen Fähigkeit in verschiedene Situationen hinein oder aus ihnen heraus gerät. Am Ende wird die Kreatur alle überraschen, indem sie ein letztes Mal ihr Erscheinungsbild ändert und ihr wahres Ich zeigt.

Problem 3: Classics... Leonardo's Workshop

Divisions I, II, III & IV

Imagine how inspiring Leonardo DaVinci's (LDV) workshop must have been. Teams will portray his workplace in an original, creative performance that includes LDV, a patron, and a naysayer. The team will recreate a DaVinci painting, make a three-dimensional representation of one of his works, and recreate another LDV work in any form the team wishes. There will also be an original "debunked" creation, that LDV "invented" but discarded because it was mocked. Ironically, the item will be shown as something commonly used in modern times.

Aufgabe 3: Classics... Leonardos Werkstatt

Altersgruppen I, II, III und IV

Stellt Euch vor, wie inspirierend die Werkstatt von Leonardo da Vinci gewesen sein muss. Die Mannschaften werden seine Arbeitsstätte in einer originellen, kreativen Vorführung darstellen, die da Vinci selbst, einen Förderer und einen Kritiker enthalten wird. Die Mannschaft wird ein Gemälde von da Vinci nachbilden, eine dreidimensionale Darstellung eines seiner Werke anfertigen und eine weitere Arbeit in beliebiger Form nachbilden. Zudem wird es ein „verworfenes“ Werk geben, das da Vinci „erfand“, aber entsorgte, da es verspottet wurde. Ironischerweise wird dieser Gegenstand als etwas gezeigt werden, was in der modernen Zeit gängig gebraucht wird.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

<p>Problem 4: Structure Toss Divisions I, II, III & IV</p> <p>Step right up and put your structure to the test! Teams must strategize risk for points and “toss” their structures in this year’s problem-turned-carnival. They will use a device to propel the structure in a carnival game. If it travels in the air it gets higher score! Once the structure has been successfully tossed, it can be tested for strength. A carnival barker character will entice other characters to join the fun during a performance that incorporates testing the structure’s strength with creative games of skill and chance.</p>	<p>Aufgabe 4: Strukturenwurf Altersgruppen I, II, III & IV</p> <p>Tretet näher und stellt Eure Struktur auf die Probe! Die Mannschaften müssen eine Strategie entwerfen, wie sie Punkte riskieren möchten. Zudem müssen sie ihre Strukturen in den diesjährigen Aufgabenrummel „werfen“. Sie werden eine Vorrichtung verwenden, um die Struktur in ein Jahrmarktspiel zu befördern. Wenn sie durch die Luft befördert wird, erhält sie eine höhere Punktzahl! Wenn die Struktur erfolgreich “geworfen” wurde, kann sie auf ihre Widerstandsfähigkeit getestet werden. Die Figur eines Jahrmarktschreiers wird andere Figuren locken, dem Spaß während einer Vorführung beizuwohnen. Diese Vorführung wird das Testen der Widerstandsfähigkeit der Struktur durch kreative Spiele mit kreativen Spielen für Geschicklichkeit und Glück enthalten.</p>
<p>Problem 5: Opposites Distract Divisions I, II, III & IV</p> <p>Disagreements can distract groups from seeing the bigger picture. Teams will create and present a humorous performance about a sneaky character that distracts others while trying to take control of anything the team wishes. In the performance it will lure others into silly arguments and be successful two times. The arguments will be presented using different dramatic styles and will include attention-getting effects. In the end, the groups will learn that they have been intentionally distracted and will catch the sneaky character before it takes control.</p>	<p>Aufgabe 5: Gegensätze lenken ab Altersgruppen I, II, III & IV</p> <p>Meinungsverschiedenheiten können Gruppen davon abhalten, größere Zusammenhänge zu erkennen. Die Mannschaften werden eine humorvolle Vorstellung über eine hinterhältige Figur erschaffen, die andere ablenkt und dabei versucht, Kontrolle über etwas zu erlangen. In der Vorstellung wird sie andere zweimal erfolgreich zu dummen Auseinandersetzungen verführen. Diese Auseinandersetzungen werden in verschiedenen dramatischen Stilen präsentiert und aufmerksamkeitsregende Effekte beinhalten. Am Ende wird die Gruppe lernen, dass sie vorsätzlich abgelenkt wurde und die hinterhältige Figur erwischen, bevor sie die Kontrolle übernimmt.</p>
<p>Primary: Museum Makers Grades K-2</p> <p>Kids can see the extraordinary in the ordinary. Now they will use that ability to create their own museum! The team will create and present an original museum and its exhibits. During the performance, the team will reveal three creative displays that explain the theme of the museum and show off team-made items. A tour guide will take audiences on a journey through the museum to meet a humorous artist and a curator.</p>	<p>Vorstufe: Museumsmacher Kindergarten bis 2. Klasse</p> <p>Kinder können das Außergewöhnliche im Gewöhnlichen erkennen. Nun werden sie diese Fähigkeit nutzen, um ihr eigenes Museum zu erschaffen! Die Mannschaft wird ein originelles Museum und dessen Ausstellungsstücke erschaffen und vorstellen. Während der Vorstellung wird die Mannschaft drei kreative Ausstellungen zeigen, die das Thema des Museums erläutern, und die von der Mannschaft erschaffenen Gegenstände präsentieren. Ein Museumsführer wird die Zuschauer auf eine Reise durch das Museum nehmen, bei der sie lustige Künstler und einen Museumsdirektor treffen.</p>

All problems copyright Creative Competitions, Inc. – 2018