

2019 - 20 LANGZEITAUFGABEN KURZFASSUNGEN

vorläufig seit dem 22. April 2019. Alle Aufgaben haben eine 8-minütige Zeitbegrenzung.

AUFGABE 1: LONGSHOT LÖSUNG

Eine Gruppe von „Longshots“ glauben daran, dass ein verheerendes Ereignis, welches die Welt bedroht, bald ansteht. Sie müssen dies aufhalten. Da keiner sie ernst nimmt, hängt es von den Longshots ab, das Problem zu lösen. Damit es gelingt, müssen sie Materialien aus allen Ecken der Welt mit Hilfe von Fahrzeugen, welche Hindernisse überwinden und gleichzeitig reisen, in und aus einer Erholungsfläche verschicken. Während die Zeit herunterzählt, werden die Longshots die Komponenten, darunter Backpulver, nutzen, um eine Reaktion zu schaffen, welche einen Spezialeffekt produziert und die Lage rettet!

Altersklassen I, II & III

AUFGABE 2: VERNETZUNG

Computer, Satelliten und Server arbeiten ununterbrochen daran Menschen aus ganzer Welt miteinander zu vernetzen. Diese Netzwerke erlauben uns Zugang zu Kommunikation, Nachrichten und Videos. In dieser Aufgabe sind die vernetzten Geräte Charaktere, die daran arbeiten die Welt weiterhin zu verbinden. Während der Aufführung wird eine Abbildung, eine Textnachricht, eine E-Mail oder anderen Informationen zwischen Standorten in einem Mannschaft-erschaffenes System übermittelt. Aufklappbare Werbungen erscheinen und ein Schadsoftware-Charakter wird das Netzwerk infizieren und es offline nehmen. Ein Antiviren-Held kommt zur Hilfe und Mannschafts-erschaffene Instrumente werden verwendet um eine originales Lied zu präsentieren, welches ihre Aufgaben erklärt. *Altersklassen I, II, III & IV*

AUFGABE 3: CLASSICS... DER EFFEKTIVE DETEKTIV

Ihr werdet einen der großartigsten Detektiven, der die Welt je kennengelernt hat, vorgestellt bekommen, während er Hinweise folgt die Wahrheit hinter einige reale Geheimnisse aufzudecken. Der Detektiv wird verschiedene Informations-Arten untersuchen, einschließlich ein Hinweis, welcher ein "roter Hering" (d.h. eine Ablenkung) ist und mit einem Oberbösewicht, der möchte, dass der Detektiv scheitert, ein intellektuelles Gefecht austragen. Geräusche werden ertönen und Kulissen werden sich kreativ verändern um die Szene zu setzen und die Handlung hervorzuheben. Die Mannschaft wird ebenfalls herausgefordert, den kleinstmöglichen Platz zu nutzen um ihre Lösung aufzubewahren. *Altersklassen I, II, III & IV*

AUFGABE 4: Balsa LIMBO

Mannschaften werden Balsaholz Strukturen bauen, welche erschaffen werden indem man ihre vernetzten Teile adjustiert. Wenn die Teile sich nicht in ihrer endgültigen Form für die Gewichts-Prüfung befinden, müssen sie unter einem Limbo-Balken passen. Höhere Punkte werden vergeben für wie niedrig der Balken ist, wenn die Struktur darunter passt. Der Balken darf, jedoch, nicht niedriger als $\frac{1}{2}$ sein! Der Limbo-Balken-Test und Manövrieren der Struktur für die Prüfung wird während der Ausführungszeit stattfinden. Das Prüfen der Struktur wird während der Aufführung mit einem Thema über Tanzen und Bewegung stattfinden. *Altersklassen I, II, III & IV*

AUFGABE 5: KAUDERWELSCH ODER NICHT

Genial oder nicht so klug, Aussagen verändern sich von Kauderwelsch am Anfang. Werden die Gedanken erstrahlen oder ihr Ziel verfehlen? Massen denken, sie werden ans Licht geführt. Ein Held vereinbart Treffen mit jenen an der Macht und Kauderwelsch-Ideen blühen wie Blumen. Die Menge ersetzt Ideen mit Weisheit und ein Kind sieht, dass es alles nur Stumpfsinn ist. Missverstanden wieder und wieder, fliegen am Ende nur verdrehte Worte. Musik schmettert und die Feier ist wild und das Kind stimmt dem Missverständnis zu. Die Aufführung wird erklären, warum das Kind nicht die Wahrheit preisgibt, dass woran sie als Weisheit glauben in Wahrheit nur Kauderwelsch ist.

Altersklassen I, II, III & IV

VORSTUFE: DER MODE KÄFER

Die Aufgabe der Mannschaft ist es, eine lustige Aufführung zu erschaffen und aufzuführen, welche eine Modeschau für Insekten beinhaltet. Ein aufstrebender Designer wird als Erzähler hervorgehoben und beschreibt die seltsamen und merkwürdigen Moden während sie vorgeführt werden. Ein von der Mannschaft-erschaffenes Lied, eine Werbesendung und ein Kritiker, der die Modeschau einschätzt, werden alle Teil der Aufführung sein. *Vorstufe bis 2. Klasse*

Disclaimer: In Zweifelsfällen oder Abweichungen zwischen englischer und deutscher Fassung gilt die englische Version der Langzeitaufgabe.