

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

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 Reaktionsfläche 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 der ganzen Welt miteinander zu vernetzen. Diese Netzwerke erlauben uns Zugang zu Informationen, inklusive Kommunikation, Nachrichten und Videos. In dieser Aufgabe sind die vernetzten Geräte Charaktere, die daran arbeiten die Welt weiterhin zu verbinden. Während der Aufführung werden eine Abbildung, eine Textnachricht, eine E-Mail und andere Informationen zwischen verschiedenen Standorten mit einem von der Mannschaft erschaffenem System übermittelt. Werbeanzeigen werden erscheinen und ein Schadsoftware-Charakter wird das Netzwerk infizieren und dafür sorgen, dass es offline geht. Ein Antiviren-Held kommt zur Hilfe und von der Mannschaft erschaffene Instrumente werden verwendet um eine originelles Lied zu präsentieren, welches ihre Aufgaben erklärt.

Altersklassen I, II, III & IV

Aufgabe 3: Classics... Der Effektive Detektiv

Ihr werdet einige der großartigsten Detektive, die die Welt je gesehen hat, kennenlernen während sie Hinweisen folgen, um die Wahrheit hinter einigen echten Geheimnissen der Geschichte aufzudecken. Der Detektiv wird verschiedenen Informationen nachgehen, einschließlich einem Hinweis, welcher eine Finte („roter Hering“, d.h. eine Ablenkung) ist. Und er muss ein intellektuelles Gefecht mit einem Oberbösewicht austragen der möchte, dass der Detektiv scheitert. Geräusche werden ertönen und Kulissen werden sich kreativ verändern um alles in 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

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

Aufgabe 4: Balsa Limbo

Mannschaften werden Strukturen aus Balsaholz bauen, die durch das Anpassen der miteinander verbundenen Teile erschaffen werden. Wenn die Teile sich nicht in ihrer endgültigen Form für die Gewichts-Prüfung befinden, müssen sie unter einer Limbo-Stange hindurchpassen. Dabei gibt es umso mehr Punkte, je tiefer die Stange liegt während die Struktur sie unterquert. Die Stange darf jedoch nicht niedriger als 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ Zoll) sein! Der Limbo-Stangen-Test und das Manövrieren der Struktur für die Prüfung werden während der Aufführungszeit 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 schlau, zu Beginn ändern sich die Aussagen vom Kauderwelsch. Leuchten die Gedanken oder werden sie das Ziel verfehlen? Die Massen glauben, aus der Dunkelheit herausgeführt zu werden. Ein Held vereinbart Treffen mit jenen an der Macht und Kauderwelsch-Ideen erblühen wie Blumen. Die Menge ersetzt Gedanken durch Weisheit und ein Kind sieht, dass es alles nur Stumpsinn 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 das 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, die eine Modenschau 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.

Kindergarten bis 2. Klasse