

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2020-21

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

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

#1: OMER THE ROMER

Divisions I, II, III & IV

OMers are always looking for new fun – and funny – experiences! Teams will design and build a ride-on vehicle that takes an OMer on an adventure in search of humor. The vehicle will use stored energy as it is propelled forward and in reverse. At each place, the vehicle and the OMer will react to something funny before the vehicle begins to travel to the next destination. Performances will also include the OMer making an unplanned stop to take a selfie, a creative physical representation of the selfie, and a vehicle-produced special effect.

#1: OMER, DER REISENDE

Altersgruppe I, II, III & IV

OMers suchen immer nach neuen unterhaltsamen und lustigen Erfahrungen! Die Mannschaften werden ein fahrbares Fahrzeug entwickeln und bauen, das einen OMer auf eine Abenteuerreise auf der Suche nach Humor mitnimmt. Das Fahrzeug wird gespeicherte Energie nutzen um vorwärts und rückwärts zu fahren. An jedem Ort werden der OMer und das Fahrzeug auf etwas Lustiges reagieren, bevor das Fahrzeug zum nächsten Ziel weiterreist. Während der Aufführungen wird der OMer auch einen ungeplanten Stopp einlegen, um ein Selfie aufzunehmen. Die Aufführungen werden auch eine kreative physische Darstellung des Selfies und einen vom Fahrzeug produzierten Spezial-Effekt enthalten.

#2: VIRTUAL ODYSSEY

Divisions I, II, III & IV

Creativity is boundless as teams create a performance that includes a virtual reality world. As part of the world, they will design and build various technical effects, which include changing something that is two-dimensional into three-dimensional. During the performance, a character will unknowingly enter the virtual reality world where it will encounter a nefarious creature. It will learn the rules of the virtual world as the odyssey progresses. Finally, the character will escape the “clutches” of the creature and earn the last credit that allows it to journey back into the real world. The team will also create a special effect indicating to the judges and audience when the performance goes into virtual reality.

#2: EINE VIRTUELLE ODYSSEE

Altersgruppe I, II, III & IV

Kreativität ist unbeschränkt für die Mannschaften, deren Aufführungen eine Virtuelle Realität enthält. Sie werden verschiedene technische Effekte als Teil dieser Welt entwerfen und bauen, u.a. etwas Zweidimensionales in dreidimensional zu ändern. Während der Aufführung wird eine Figur unbewusst die virtuelle Welt betreten. Dort wird die Figur einer ruchlosen Kreatur begegnen. Die Figur wird während ihrer Reise die Regeln der virtuellen Welt lernen. Schließlich wird die Figur der “Umklammerung” der Kreatur entkommen und die letzten Punkte verdienen, welche es der Figur erlauben, in die reale Welt zurückzukehren. Die Mannschaft wird auch einen Spezial-Effekt erschaffen, der den Richtern und dem Publikum den Übergang in die virtuelle Realität anzeigt.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2020-21

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

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

#3: OMER AND THE BEANSTALK

Divisions I, II, III & IV

Our favorite story books come alive when a special bean grows into a magic “beanstalk” that takes a youngster into a storybook land. There, a creative host will guide them around as they meet different storybook characters and encounter objects from selected stories that exist together in this mystical land. Teams will use ARM & HAMMER™ Baking Soda to create works of art relating to the stories and a set piece that appears to grow.

#3: OMER UND DIE BOHNENSTANGE

Altersgruppe I, II, III & IV

Unsere Lieblingsmärchenbücher erwachen zum Leben, wenn aus einer Bohne ein magischer “Bohnenstängel” wächst, der einen Jugendlichen in ein Märchenland führt. Dort wird sie ein kreativer Gastgeber herumführen, während sie verschiedene Märchenfiguren treffen und auf Objekte aus verschiedenen Geschichten stoßen, die in diesem mystischen Land zusammen existieren. Die Mannschaften werden ARM & HAMMER™ Backpulver verwenden, um kreative Kunstwerke zu erschaffen, die mit den Geschichten in Verbindung stehen; und ein Set, das scheinbar wächst.

#4: IT'S A TRAP!*

Divisions I, II, III & IV

Oh no, it's a trap! Or is it? In this problem, teams will design and build a structure made of only balsa wood and glue, if desired, that holds as much weight as possible after it is used to trap a moving object. However, an oblivious character will unwittingly avoid traps it does not recognize in a humorous performance. The performance will also include a narrator character that alerts the audience to the action and the traps.

#4: ES IST EINE FALLE!*

Altersgruppe I, II, III & IV

Oh nein, es ist eine Falle! Oder? Bei dieser Aufgabe werden die Mannschaften eine Struktur entwerfen und bauen, die nur aus Balsaholz und, falls gewünscht, Leim besteht und die so viel Gewicht wie möglich hält, nachdem sie zum Einfangen eines sich bewegenden Objekts verwendet wurde. Eine ahnungslose Figur wird unwissentlich Fallen vermeiden, die sie nicht erkennt, und dies humorvoll darbieten. Die Aufführung wird auch eine Erzählerfigur enthalten, die das Publikum auf die Handlung und die Fallen aufmerksam macht.

**Note: Wrecking Ball Structure II will return in the future when competitions are not in a virtual platform.*

**Achtung: “Abrissbirnenstruktur II” wird in Zukunft wiederkehren, wenn die Wettkämpfe nicht auf einer virtuellen Plattform stattfinden.*

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2020-21

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

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

#5 : SUPERHERO SOCKS : A CLIFFHANGER BEGINNING

Divisions I, II, III & IV

Get ready for a story that begins with a cliffhanger "ending." A superhero is in peril and needs help to escape. Just as all hope seems lost, the Superhero puts on a pair of Super Socks that give the hero a new special power. The superhero uses the new power to escape and fend off an adversary who caused the cliffhanger situation. Teams will also create an extreme weather setting, a humorous character, and a sound effect that occurs whenever the character activates the Super Socks.

#5 : SUPERHELDEN-SOCKEN : EIN CLIFFHANGER-ANFANG*

Altersgruppe I, II, III & IV

Macht euch bereit für eine Geschichte, die mit einem Cliffhanger beginnt. Ein Superheld ist in Gefahr und braucht Hilfe, um zu entkommen. Als alle Hoffnung verloren scheint, zieht der Superheld ein Paar Supersocken an, die ihm eine neue Spezialfähigkeit verleihen. Der Superheld nutzt diese neue Fähigkeit, um zu entkommen und einen Gegner abzuwehren, der die Cliffhanger-Situation verursacht hat. Die Mannschaften werden auch ein Extremwetter-Bühnenbild, eine lustige Figur und einen Soundeffekt für die Aktivierung der Supersocken erschaffen.

* Cliffhanger wird hauptsächlich als ein offener Ausgang einer Episode auf ihrem Höhepunkt mit Serials, Fernsehserien, Seifenopern oder seltener mit planvoll fortgesetzten Kinofilmen assoziiert. Die Handlung wird meist in der nächsten oder einer noch späteren Episode fortgesetzt. [Wikipedia]

#PRIMARY : ANIMALS ARE PEOPLE TOO!

Grades K - 2

Everyone sees the world in a different way. Imagine if a pair of glasses let you see something completely different. In this problem, teams will create and present a humorous performance about a magical pair of glasses that when looked through, make people look like animals. Even more, people look like different animals to those who view them through the glasses! Teams will design a costume that transforms a character's appearance from human to an animal, and another that transforms an animal to a different animal.

#PRIMARY : TIERE SIND AUCH NUR MENSCHEN!

Kindergarten bis 2. Klasse

Jeder sieht die Welt anders. Stellt Euch vor, eine Brille würde Euch eine komplett andere Welt sehen lassen. In dieser Aufgabe werden die Mannschaften eine lustige Aufführung über eine Brille erschaffen. Wenn man durch diese Brille schaut, sehen Menschen wie Tiere aus. Wenn verschiedene Personen durch die Brille schauen, sehen sie unterschiedliche Tiere! Die Mannschaften werden ein Kostüm entwickeln, das einen Menschen in ein Tier verwandelt, und ein zweites Kostüm, das ein Tier in ein anderes Tier verwandelt.