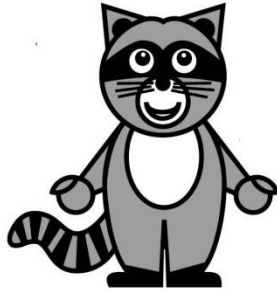
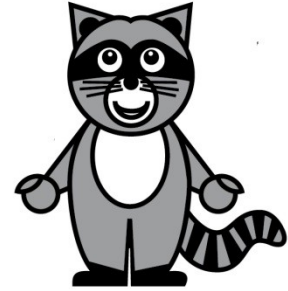


ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

DEUTSCHLANDFINALE 2022



Samstag, 25.06.2022
Schiller-Gymnasium Potsdam
Fritz-Lang-Straße 15, Potsdam



ABLAUF | SCHEDULE

08:15 - 09:30	Anmeldung Check-in	
08:15 - 08:45	Officials Meeting	
08:45 - 09:15	Coaches Meeting	Theater
09:30 - 09:45	Eröffnung Opening	Turnhalle Gym
10:00 - 14:00	Wettkämpfe Competitions	
15:00 - 16:30	Abschluss Closing Ceremony	Turnhalle Gym

Facebook, Instagram: #OdysseyoftheMind #OdysseyGermany #OMERliebtDich

THEATER 4. ETAGE | THEATER 4TH FLOOR

Aufgabe	Langzeit	Div	Schule School	Team	Spontan
3	(NAMEN EINFÜGEN) : DAS MUSICAL (NAME HERE) : THE MUSICAL				
	10:10	II	John-F.-Kennedy Schule Berlin	Checkmate Nate and the Paleontology Pals	11:10
5	DAS LEBEN IST EIN ZIRKUS! LIFE IS A CIRCUS!				
	10:50	I	John-F.- Kennedy Schule Berlin	wasabi warriors	12:50
	11:10	III	Humboldt-Gymnasium Potsdam	To bee or not to bee (but bee yourself)	12:10
	11:30	II	Schiller-Gymnasium Potsdam	Die komischen Hühnchous	12:50
	11:50	II	Paul-Fahlisch-Gymnasium Lübbenau	Circus Buddies	13:10
	Pause Break				
	13:10	II	Franconian International School	Peristeria	10:30
13:30	II	John-F.- Kennedy Schule Berlin	The Hazaarians	10:50	

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

MURNHALLE | GYM

Aufgabe	Langzeit	Div	Schule School	Team	Spontan
2	ODYSSEY RE-OM-VENTION				
	10:10	III	Humboldt-Gymnasium Potsdam	Dr. Trash & Co.	13:30
	Pause Break				
	10:50	II	Gymnase Lucie Berger/Jean Sturm	Oceanators	13:30
	11:10	II	John-F.-Kennedy Schule Berlin	The "Prescription"s Gang	13:10
	11:30	II	Franconian International School	Odysseus' Crew	10:10
1	ESCAPE PRO-OM				
	12:50	II	Gymnase Luce Berger/Jean Sturm	Space Race	11:30
4	MATRJOŠCHKA-STUKTUR MATRYOSHKA STRUCTURE				
	13:30	II	Gymn. d. Leonardo-da-Vinci-Campus	The Only Ounce :-)	10:30

DIE AUFGABEN | THE PROBLEMS

1	<p><u>Fahrzeugaufgabe:</u> Teams erschaffen ein oder mehrere selbst gebaute Fahrzeuge und lösen mit ihnen in einem Escape-Room Aufgaben. Mit den so erlangten Hinweisen können sie den Raum am Ende verlassen.</p> <p><u>Vehicle Problem:</u> Teams create one or more vehicles that will help them to complete tasks within a room. With the help of the released "clues", they will finally be able to escape the room.</p>
2	<p><u>Technikaufgabe:</u> Teams erschaffen eine Aufführung über eine selbst erdachte Gefahr für die Umwelt. Diese wird durch eine technische Erfindung des Teams sie beseitigt.</p> <p><u>Technical Problem:</u> 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.</p>
3	<p><u>Klassische Aufgabe:</u> Bei dieser Aufgabe erschaffen die Teams ein biographisches Musical mit drei Songs über eine von ihnen gewählte Persönlichkeit.</p> <p><u>Classics Problem:</u> In this problem, teams will create a biographical musical with three songs about a selected historic figure.</p>
4	<p><u>Strukturaufgabe:</u> Teams bauen eine Matrjoschka-Struktur, die nur aus Balsaholz und Leim besteht und so viel Gewicht wie möglich hält. Die Struktur wird weitere ineinander verschachtelte Strukturen enthalten.</p> <p><u>Structure Problem:</u> Teams build a Matryoshka Structure made of only balsa wood and glue that holds as much weight as possible. The structure will hold additional structures nested one inside the other.</p>
5	<p><u>Theateraufgabe:</u> Teams erschaffen eine Aufführung über eine Person, die eines Tages in eine Zirkuswelt transportiert wird - mit ausgedachten Tieren, einem Clown, Zirkusnummern und eine:r Zirkusdi:rektor:in.</p> <p><u>Theater Problem:</u> Teams create a performance about a person that is transported into a circus world - with original animals, a clown, circus acts, and a ringmaster that announces the activities.</p>

+ SPONTAN : ????