

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2023–2024

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

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

#1: DRIVE-IN MOVIE

Divisions I, II, III & IV

OM teams get the best seat in the house as they visit a drive-in and even become part of the movie being played! In this problem, teams will design, build, and run a vehicle with a team-created rider that travels to a drive-in theater. In the performance, the movie takes place all around the vehicle when suddenly a team-created special effect occurs on the vehicle that makes it seem to become part of the action! It will include a lead actor character along with all the fun that comes with this nostalgic outdoor movie experience.

#1: DAS AUTOKINO

Altersgruppen I, II, III & IV

OM-Teams erhalten die besten Plätze, wenn sie ein Autokino besuchen und Teil des Kinogeschehens werden! In dieser Aufgabe entwerfen, bauen und betreiben Teams ein Fahrzeug, mit dem eine vom Team erschaffene Fahrer:in in ein Autokino fährt. Während der Aufführung spielt sich der Film rund um das Fahrzeug ab, als plötzlich ein vom Team erschaffener Spezialeffekt eintritt, der das Fahrzeug zu einem Teil des Films macht! Die Aufführung wird neben dem ganzen Spaß, den dieses nostalgische Outdoor-Filmerlebnis mit sich bringt, auch eine/n Hauptdarsteller:in enthalten.

#2: AI TECH-NO-ART

Divisions I, II, III & IV

They say beauty is in the eye of the beholder, but what if the beholder is – a robot!? In this problem OM teams will design, build, and operate an Artificial Intelligence Tech-NO-Art device that determines if a work of art is beautiful or not. It will dismantle a work of art that is decide is not beautiful to create a new work of art it believes is beautiful. The humorous performance will also include an artist character that stands up for their work of art, sound effects, and team-created artwork.

#2: KI TECH-NICHT-KUNST

Altersgruppen I, II, III & IV

Man sagt, Schönheit liegt im Auge des Betrachters oder der Betrachterin, aber was ist, wenn der/die Betrachter:in ein Roboter ist? In dieser Aufgabe werden OM-Teams ein KI Tech-Nicht-Kunst-Gerät entwerfen, bauen und betreiben, das feststellt, ob ein Kunstwerk schön ist oder nicht. Es wird ein Kunstwerk, das es für nicht schön hält, zerlegen, um ein neues Kunstwerk zu erschaffen, von dem es glaubt, dass es schön ist. Die lustige Aufführung wird auch eine Künstler:in-Figur beinhalten, die ihr Kunstwerk verteidigt, sowie Soundeffekte und von Teammitgliedern erschaffene Kunstwerke.

#3: CLASSICS... OPENING NIGHT ANTICS

Divisions I, II, III & IV

There is a saying in the theatre that no matter what happens during a performance, the show must go on. The same is true in OM! For this problem, teams will portray the Opening Night of a play based on a classical story. The Opening Night performance will not go as planned and will include a set malfunction, unexpected sound effects, and a theatre critic. Despite the Opening Night Antics, the show is a success!

#3: CLASSICS... DIE PANNE DER PREMIERE

Altersgruppen I, II, III & IV

Im Theater gibt es ein Sprichwort, das besagt, dass die Show weitergehen muss, egal was während der Aufführung passiert. Das gilt auch für OM! Bei dieser Aufgabe stellen die Teams die Premierennacht dar, das auf der Handlung einer klassischen Geschichte basiert. Die Eröffnungsvorstellung verläuft nicht wie geplant und beinhaltet ein Problem mit dem Bühnenbild, unerwartete Soundeffekte und eine:n Theaterkritiker:in. Trotz der Panne in der Premierennacht wird die Show ein Erfolg!

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

#4 : DEEP SPACE STRUCTURE

Divisions I, II, III & IV

The universe is full of mysteries we hope to discover and some we may not want to discover! In this problem, teams unravel an original mystery by portraying a balsa wood structure discovered in deep space. The structure will be examined, tested, interviewed, and observed. The performance will include an actual balsa wood and glue structure that is tested to balance and support weight, a character portraying the discovered deep space structure, and the scientists studying it.

#4 : WELTALL-STRUKTUR

Altersgruppen I, II, III & IV

Das Universum ist voller Geheimnisse, die wir zu entdecken hoffen, und voller Geheimnisse, die wir vielleicht nicht entdecken wollen! In dieser Aufgabe müssen die Teams ein selbst erdachtes Rätsel entwirren, indem sie eine im Weltall entdeckte Balsaholzstruktur darstellen. Die Struktur wird interviewt, getestet und untersucht. Die Aufführung umfasst eine tatsächliche Struktur aus Balsaholz und Leim, die auf ihre Belastbarkeit hin getestet wird, eine Figur, die die entdeckte Weltallstruktur darstellt und die Wissenschaftler:innen, die sie untersuchen.

#5 : ROCKING WORLD DETOUR

Divisions I, II, III & IV

Sponsored by ARM & HAMMER™

Are you ready to rock? Here is your opportunity! In this problem, OM teams will create a performance about a rock band on tour. Things get derailed in a very Odyssey way – while playing a song, the band is transported to an unexpected location. The band members must figure out how to use magic to get them back on their tour. The performance will also include band merchandise and original hairstyles.

#5 : ROCKENDE WELT UMLEITUNG

Altersgruppen I, II, III & IV

Seid ihr bereit zu rocken? Hier ist eure Chance! In dieser Aufgabe werden die OM-Teams eine Aufführung über eine Rockband auf Tournee präsentieren. Die Dinge entgleisen auf typische Odyssey-Art – während sie ein Lied spielen, wird die Band an einen unerwarteten Ort transportiert. Die Bandmitglieder müssen herausfinden, wie sie Musik nutzen können, um ihre Tournee fortzusetzen. Bei der Aufführung gibt es auch Band-Fanartikel, sowie selbst ausgedachte Frisuren.

#PRIMARY : THE NIGHT LIFE

Grades K – 2

When most people are sleeping, there is a whole new world that comes to life in the night. In this problem teams will create and present a performance about an explorer character that searches for things in nature that “wake up” at nighttime. It will also include a team-created original discovery, something that lights up, and a team member in costume that represents a nocturnal animal.

#PRIMARY : DAS NACHTLEBEN

Kindergarten bis 2. Klasse

Wenn die meisten Menschen schlafen, erwacht eine ganz neue Welt zum Leben. In dieser Aufgabe erschaffen und präsentieren die Teams eine Aufführung über eine Entdecker:in-Figur, welche in der Natur nach Lebewesen sucht, die in der Nacht erwachen. Die Aufführung wird eine vom Team selbst erdachte Entdeckung und etwas, was aufleuchtet beinhalten. Außerdem wird ein Teammitglied in Kostüm ein nachtaktives Tier darstellen.