

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2024–2025

PROBLEM SYNOPSES | AUFGABEN KURZFASSUNGEN*

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

#1: THE OM-MAZING RACE

Divisions I, II, III & IV

Ready, set, go! In this problem teams will design, build, and operate an all-terrain vehicle that transports riders on a race for a prize. The performance will include a race to three original, team-created destinations and each leg of the race will include an obstacle that the rider and vehicle must overcome. The performance will include a host that narrates the action and it will conclude with the realization that the prize for finishing the race was not as exciting as the Odyssey they took along the way.

#1: DAS OM-GLAUBLICHE RENNEN

Altersgruppen I, II, III & IV

Auf die Plätze, fertig, los! Bei dieser Aufgabe entwerfen, bauen und betreiben die Teams ein geländegängiges Fahrzeug, das die Fahrerinnen und Fahrer in einem Rennen um einen Preis transportiert. Die Aufführung umfasst ein Rennen zu drei originellen, von den Teams entworfenen Zielen. Jede Etappe des Rennens beinhaltet ein Hindernis, das der Fahrer oder die Fahrerin und das Fahrzeug überwinden müssen. Die Aufführung wird von einer Person moderiert, welche die Handlung erzählt, und endet mit der Erkenntnis, dass der Preis für das Erreichen des Ziels nicht so aufregend war wie die Odyssee, die sie auf dem Weg dorthin unternommen haben.

#2: MECH-ANIMAL SIDEKICK

Divisions I, II, III & IV

The saying goes “dog is man’s best friend” but this year OMers get the chance to invent their own bestie! In this problem, teams will design, build, and operate an original robotic animal that has the ability to make people happy. In the performance, the Mech-Animal will perform various tricks that cheer people up. When it suddenly goes missing, the people search for it and find the Mech-Animal in a very unusual place. The performance will also include live music, a toy for the Mech-Animal, and a trainer character that explains the tricks.

#2: AUTOMATI-TIER-TER KUMPEL

Altersgruppen I, II, III & IV

Das Sprichwort sagt: „Der Hund ist der beste Freund des Menschen“, aber in diesem Jahr haben OMer die Chance, ihren eigenen besten Freund zu erfinden! Bei dieser Aufgabe werden die Teams ein originelles Robotertier entwerfen, bauen und bedienen, das die Fähigkeit hat, Menschen glücklich zu machen. In der Aufführung führt das Automa-Tier verschiedene Tricks vor, die die Menschen aufheitern. Als es plötzlich verschwindet, machen sich die Menschen auf die Suche nach ihm und finden das Automa-Tier an einem sehr ungewöhnlichen Ort. Zur Aufführung gehören auch Live-Musik, ein Spielzeug für das Automa-Tier und die Figur eines Trainers oder einer Trainerin, die die Tricks erklärt.

#3: CLASSICS... COOKING WITH BOOKS

Divisions I, II, III & IV

Classic cooking takes on a new meaning as teams create a performance about an original chef character that is inspired by fictional literary characters and events. Teams will choose from selected classic literature and create a gourmet meal based on their chosen book. The performance will include a setting from the book that inspired the meal, a team-created cooking gadget, and a dinner party featuring the meal that includes a character from the book.

#3: CLASSICS... KOCHEN MIT BÜCHERN

Altersgruppen I, II, III & IV

Klassisches Kochen bekommt eine neue Bedeutung, wenn die Teams eine Aufführung über eine originelle Figur eines Kochs oder einer Köchin kreieren, die von fiktiven literarischen Figuren und Ereignissen inspiriert ist. Die Teams wählen einen der gegebenen Literaturklassiker aus und erschaffen ein Gourmet-Menü, das auf dem Buch ihrer Wahl basiert. Die Aufführung beinhaltet einen Schauplatz aus dem Buch, der das Gericht inspiriert hat, ein vom Team kreiertes Kochgerät und eine Dinnerparty mit dem Gericht, an der eine Figur aus dem Buch teilnimmt.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

#4 : SAVE ME STRUCTURE

Divisions I, II, III & IV

OMers to the rescue! In this problem, teams will create a performance about an unusual animal rescue character that needs to find homes for balsa wood and glue animals. Two animals will represent actual living animal species and another one will be team-created. The animal rescue character will test if a home is safe by balancing and holding as much weight as possible. The performance will also include one animal getting a check-up, a humorous veterinarian character, and the creative use of Arm & Hammer Baking Soda.

#4 : RETTE MICH, STRUKTUR

Altersgruppen I, II, III & IV

OMer zur Hilfe! Bei dieser Aufgabe erstellen die Teams eine Aufführung über eine ungewöhnliche Figur einer Tierretterin oder eines Tierretters, die ein Zuhause für Tiere aus Balsaholz und Leim finden muss. Zwei Tiere stellen tatsächlich lebende Tierarten dar, ein weiteres wird vom Team kreiert. Die Tiere rettende Figur testet, ob ein Zuhause sicher ist, indem es so viel Gewicht wie möglich balanciert und hält. Die Aufführung beinhaltet auch eine Tieruntersuchung, einen humorvollen Tierarzt oder eine humorvolle Tierärztin und den kreativen Einsatz von Arm & Hammer Backpulver.

#5 : ASTRONOMICAL ODYSSEY!

Divisions I, II, III & IV

Sponsored by ARM & HAMMER™

OMers always shoot for the stars, and this problem is no different! Many civilizations have used stories, myths, and legends to explain the stars in the sky and their patterns. In this problem, teams will create a humorous performance set in a team-created "historical" civilization that presents constellations and original stories explaining each one. The performance will also include a humorous astronomer character with a "stellar" costume, a lighting effect, and a shooting star!

#5 : ASTRONOMISCHE ODYSSEY!

Altersgruppen I, II, III & IV

OMer greifen immer nach den Sternen, und bei dieser Aufgabe ist es nicht anders! Viele Zivilisationen haben Geschichten, Mythen und Legenden benutzt, um die Sterne am Himmel und ihre Muster zu erklären. Bei dieser Aufgabe erschaffen die Teams eine humorvolle Aufführung, die in einer von ihnen selbst geschaffenen "historischen" Zivilisation spielt und die Sternbilder und originelle Geschichten zur Erklärung der einzelnen Sternbilder präsentiert. Die Aufführung umfasst auch eine witzige Figur eines Astronomen oder einer Astronomin mit einem "stellaren" Kostüm, einen Lichteffect und eine Sternschnuppe!

#PRIMARY : IT'S A WONDERFUL WORLD

Grades K-2

Travel back in time as OMer explore the Wonders of the World. In this problem, teams will create a performance about the Seven Wonders and create an original wonder that celebrates an achievement in our modern time. A time traveler character will take an architect on a trip to the past to find inspiration for this new creation. The performance will include an ancient setting, original artwork depicting a Wonder, and a creative time machine.

#PRIMARY : EINE WUNDERVOLLE WELT

Kindergarten bis 2. Klasse

Reist mit uns zurück in die Zeit, als die OMer die Weltwunder erforschten. Bei dieser Aufgabe erarbeiten die Teams eine Aufführung über die sieben Weltwunder und erschaffen ein originelles Wunder, das eine Errungenschaft unserer modernen Zeit feiert. Die Figur eines/einer Zeitreisenden nimmt einen Architekten oder eine Architektin mit auf eine Reise in die Vergangenheit, um Inspiration für diese neue Kreation zu finden. Die Aufführung umfasst ein antikes Bühnenbild, originelle Kunstwerke, die ein Wunder darstellen, und eine kreative Zeitmaschine.