

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

2025–2026

PROBLEM SYNOPSIS | AUFGABEN KURZFASSUNGEN

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

#1: OFF THE RAILS

Divisions I, II, III & IV

Sponsored by ARM & HAMMER™

All aboard! OMers become conductors and engineers as they design, build, and operate a train vehicle. As the train travels the course it will have a new car attached at each stop. Along the route it will encounter challenges that make the train travel in different ways. After all of its cargo is picked up, the items will be unloaded and assembled into a work of art. The performance will also include the use of ARM & HAMMER™ Baking Soda, a humorous conductor character, and a villain character that tries to prevent the train from getting to its destination.

#1: AUS DEM GLEIS

Altersgruppen I, II, III & IV

Alle einsteigen! OMer werden zu Schaffner, Schaffnerinnen, Lokführer und Lokführerinnen während sie einen Zug entwerfen, bauen und betreiben. Während der Zug die Strecke absolviert, wird er an jedem Halt mit einem neuen Wagen ausgestattet. Entlang der Strecke gibt es Herausforderungen, die den Zug auf verschiedene Arten fahren lassen. Nachdem die gesamte Ladung aufgenommen wurde, werden die Gegenstände ausgeladen und zu einem Kunstwerk zusammengesetzt. Die Aufführung beinhaltet auch die Verwendung von Backpulver, eine humorvolle Figur einer Lokführerin oder eines Lokführers sowie eine Figur eines Bösewichts, die versucht, den Zug daran zu hindern sein Ziel zu erreichen.

#2: LOST IN OMERLAND

Divisions I, II, III & IV

Getting lost often leads to unexpected opportunities! In this problem, OM teams will design, build, and operate a Technical Trip Assistant only to find their voice activated-device has a few malfunctions that result in hilarity. While they set out to explore a new place, the device gives a humorous answer to a question, wrong directions that take them to an unexpected location, and a silly translation. All props and backdrops must fit inside two suitcases.

#2: VERLOREN IN OMERLAND

Altersgruppen I, II, III & IV

Wenn man sich verirrt, ergeben sich oft unerwartete Möglichkeiten! Bei dieser Aufgabe entwerfen, bauen und betreiben OM-Teams einen Technischen Reiseassistenten. Dann aber stellen sie fest, dass ihr sprachgesteuertes Gerät einige Fehlfunktionen hat, die für Heiterkeit sorgen. Während sie sich auf den Weg machen, um einen neuen Ort zu erkunden, gibt das Gerät eine humorvolle Antwort auf eine Frage, eine falsche Wegbeschreibung, die sie an einen unerwarteten Ort führt, und eine alberne Übersetzung. Alle Requisiten und Kulissen müssen in zwei Koffer passen.

#3: CLASSICS... THE EPIC QUEST

Divisions I, II, III & IV

OMers, are you ready to get EPIC? Quests from history have been passed from generation to generation through many art forms, including poetry. OMers will create an epic poem that details a team-created quest that is acted out in the performance. During the quest, the characters encounter an original beast, will rescue someone, and will overcome an epic challenge. The performance will use colors to help depict different settings.

#3: CLASSICS... DAS EPISCHE ABENTEUER

Altersgruppen I, II, III & IV

OMer, seid ihr bereit, EPISCH zu werden? Abenteuer aus der Geschichte wurden von Generation zu Generation durch viele Kunstformen weitergegeben, auch durch Poesie. OMer werden ein episches Gedicht verfassen, das ein vom Team erdachtes Abenteuer beschreibt, welches in der Aufführung durchgespielt wird. Während des Abenteuers treffen die Figuren auf eine originelle Bestie, retten jemanden und meistern eine epische Herausforderung. In der Aufführung werden Farben verwendet, die dabei helfen, verschiedene Schauplätze darzustellen.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

#4 : LIFE 'S A BALL!

Divisions I, II, III & IV

Party Time! In this problem, teams will create a performance about throwing a party or a ball. The team will design and build a balsa wood structure that is tested by balancing and supporting as much weight as possible. At intervals, various balls will be rolled to collide with the structure. The performance will include a creative "ball" character and a party guest that explains the impact of the collisions using team-created terms.

#4 : DAS LEBEN IST EIN BALL!

Altersgruppen I, II, III & IV

Zeit für eine Party! In dieser Aufgabe erschaffen die Teams eine Aufführung über das Feiern einer Party oder eines Balls. Das Team entwirft und baut eine Struktur aus Balsaholz, die auf ihre Belastbarkeit hin getestet wird, indem sie so viel Gewicht wie möglich balanciert und trägt. In Abständen werden verschiedene Bälle gerollt, die mit der Struktur kollidieren. Die Aufführung umfasst eine kreative Figur eines „Balls“ und einen Partygast, der die Auswirkungen der Kollisionen mithilfe von Begriffen erklärt, die das Team erdacht hat.

#5 : TALLER TALES OF JOHN JIVERT

Divisions I, II, III & IV

No one can tell a story like an OMER! In this problem, teams will create and present a humorous performance about an original tall tale. The tale will include a team-created hero or heroine that performs an incredible feat, a unique explanation of how something began or came to be, and a surprise for the audience. Each event will be accompanied by a visual weather effect that represents an emotion.

#5 : LÜGENGESCHICHTEN VON JOHN JIVERT

Altersgruppen I, II, III & IV

Keiner kann eine Geschichte so gut erzählen wie ein OMER! Bei dieser Aufgabe erschaffen und präsentieren Teams eine humorvolle Aufführung einer originellen Lügengeschichte. Diese Geschichte beinhaltet einen vom Team erfundenen Helden oder eine Heldin, der/die eine unglaubliche Leistung vollbringt, eine einzigartige Erklärung, wie etwas begann oder entstand, und eine Überraschung für das Publikum. Jedes Ereignis wird von einem visuellen Wettereffekt begleitet, der eine bestimmte Emotion darstellt.

#PRIMARY : CLOWNING AROUND WITH SCIENCE

Grades K - 2

What kind of hair do oceans have? Wavy! In this problem, OM teams will create an original performance about a group of comedy performers that teach lessons about natural science. The lessons will also include a visual effect, a sound effect, and jokes.

#PRIMARY : CLOWNERIE MIT WISSENSCHAFT

Kindergarten bis 2. Klasse

Welche Frisur haben Ozeane? Eine wellige! In dieser Aufgabe erstellen OM-Teams eine selbsterdachte Aufführung über eine Gruppe von Comedians, die einem Publikum etwas über Naturwissenschaften beibringen. Die Lektionen umfassen auch einen visuellen Effekt, einen Soundeffekt und Witze.