

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND E.V.

Problem Synopses | Kurzfassungen der Aufgaben 2026-2027

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

#1: OMER's Shopping Service

In this problem, teams will develop their very own creative OMER's shopping service. They will build one or more vehicles that will perform tasks such as taking an order and shopping for the items requested. One of the items will not be available and the vehicle will choose a substitute item and eventually check out. For divisions 2 through 4 the items will be unloaded by a team-made device. As the finale, the vehicle will be released and return to its parking location.

#1: OMERs Einkaufsservice

In dieser Aufgabe entwickeln die Teams ihren ganz eigenen, kreativen OMER-Einkaufsservice. Sie bauen ein oder mehrere Fahrzeuge, die verschiedene Aufgaben erfüllen, wie die Entgegennahme einer Bestellung und den Einkauf der gewünschten Artikel. Einer der Artikel wird nicht verfügbar sein, woraufhin das Fahrzeug einen Ersatzartikel auswählen und schließlich an der Kasse bezahlen wird. In den Altersgruppen 2 bis 4 werden die Artikel mit einer vom Team selbst gebauten Vorrichtung entladen. Zum Abschluss wird das Fahrzeug freigegeben und kehrt zu seinem Parkplatz zurück.

#2: Haywire Hijinx

Oh no! Something has gone terribly wrong! In this problem, teams will create two "animatronic" devices. One device will "go rogue" and will make its own independent decisions, defying the orders it was assigned. The second animatronic character must correct the defiant actions and save the day, which allows the performance to continue. Each animatronic character will complete two tasks and the setting must include a representation that allows each animatronic character to see what it looks like to others.

#2: Unberechenbarer Unfug

Oh nein! Da ist etwas furchtbar schiefgelaufen! In dieser Aufgabe sollen die Teams zwei „animatronische“ Geräte erschaffen. Ein Gerät wird „außer Kontrolle geraten“ und eigenmächtige Entscheidungen treffen, wobei es sich den ihm erteilten Befehlen widersetzt. Die zweite animatronische Figur muss die widerspenstigen Aktionen korrigieren und die Situation retten, damit die Aufführung fortgesetzt werden kann. Jede animatronische Figur muss zwei Aufgaben erfüllen. Und die Kulisse muss so gestaltet sein, dass jede animatronische Figur sehen kann, wie sie auf andere wirkt.

#3: Classics... Wonders of the Ancient World Awaken

It's alive! Teams will create a historian character who presents three of the seven Wonders of the Ancient World, explaining to an audience some of the lessons and meanings humans have learned from their creation. However, there might be more to these wonders than we think in modern times. During the performance, the ancient wonders will come to life and correct the historian character, explaining to the audience what real lessons they gave to humanity. The performance will include the use of Arm & Hammer™ baking soda and artistic replicas of the three selected ancient wonders.

#3: Classics... Die Weltwunder der Antike erwachen

Sie leben! Die Teams entwickeln eine Historiker-Figur, die drei der sieben Weltwunder der Antike vorstellt. Sie erläutert dem Publikum, welche Bedeutungen und Lehren die Menschheit aus ihrer Entstehung gezogen hat. Doch hinter diesen Weltwundern könnte mehr stecken, als wir in der heutigen modernen Zeit glauben. Während der Aufführung werden die antiken Weltwunder zum Leben erwachen und die Historiker-Figur korrigieren, indem sie dem Publikum erklären, welche wahren Lehren sie der Menschheit vermittelt haben. Bei der Aufführung kommen Arm & Hammer™ Backpulver sowie künstlerische Nachbildungen der drei ausgewählten antiken Weltwunder zum Einsatz.

ODYSSEY OF THE MIND DEUTSCHLAND EU.

#4: Copycat Structure

Are you copying me? In this problem, teams will use balsa wood and glue to make a structure which will be tested by balancing and holding as much weight as possible. They will also create a copycat structure that looks like the balsa wood and glue structure. During the performance, the copycat structure will mirror the actions and experiences of the balsa wood structure.

#4: Copycat-Struktur

Machst du mich nach? Bei dieser Aufgabe bauen die Teams aus Balsaholz und Klebstoff eine Struktur, die getestet wird, wie viel Gewicht sie ausbalancieren und tragen kann. Außerdem erschaffen sie eine Nachmacher-Struktur, die wie die Struktur aus Balsaholz und Klebstoff aussieht. Während der Aufführung wird diese Copycat-Struktur die Bewegungen und das Erlebte der Balsaholz-Struktur nachahmen.

#5: The Musician

Many songs have been written about great events and people, but we don't hear so many songs about everyday life. Teams will create a humorous performance featuring a Musician Character who meets a disheartened/saddened community. The musician must create a musical instrument out of "trash" items, play music and present songs that celebrate the ordinary parts of life. The performance will include a dancer character, a growing audience that loves the performances, and a grand finale.

#5: Die Musiker

Es wurden schon viele Lieder über große Ereignisse und Persönlichkeiten geschrieben, aber wir hören nicht so viele Lieder über das alltägliche Leben. Die Teams werden eine humorvolle Aufführung gestalten, in der eine Musiker-Figur auf eine entmutigte/traurige Gemeinschaft trifft. Der Musiker bzw. die Musikerin muss ein Musikinstrument aus „Müll“ basteln, Musik spielen und Lieder präsentieren, die die alltäglichen Seiten des Lebens feiern. Die Aufführung umfasst auch eine Tänzer-Figur, ein wachsendes Publikum, das die Darbietungen liebt, und ein großes Finale.

Primary: Teamwork Effect

Are you seeing what I'm seeing? Team members will create and wear costumes that present different images at different times and from different perspectives. The performance will include an announcer character who explains the action of the images being changed and portrayed during the performance. The performance will conclude with a surprise humorous ending.

The Primary Problem is a non-competitive introductory problem for our young OMers. This problem introduces our K-2 OMers to everything they can expect in Odyssey of the Mind. They have the opportunity to brainstorm, create, build, work with their team, have fun, and receive feedback from judges at the Regional or Association tournaments.

Vorstufe: Teamwork-Effekt

Siehst Du was ich sehe? Die Teammitglieder entwerfen und tragen Kostüme, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten und aus verschiedenen Perspektiven unterschiedliche Bilder darstellen. Die Aufführung umfasst auch eine Ansager-Figur, welche die Handlung der Bilder erklärt, die während der Aufführung verändert und dargestellt werden. Die Aufführung endet mit einem überraschenden, humorvollen Finale.

Die Vorstufen-Aufgabe ist eine nicht wettbewerbsorientierte Einführungsaufgabe für unsere jungen OMer. Diese Aufgabe führt unsere OM-Teilnehmenden bis zur 2. Klasse in alles ein, was sie bei „Odyssey of the Mind“ erwarten können. Sie haben die Möglichkeit, Ideen zu sammeln, zu gestalten, zu bauen, im Team zusammenzuarbeiten, Spaß zu haben und Feedback von den Juroren bei den Wettbewerben zu erhalten.