

2026年 OM 世界決勝大会参加概要

1 大会名 ODYSSEY OF THE MIND 2026 WORLD FINALS

2 大会期日 2026年5月27日(水)～30日(土)の4日間

3 大会会場 アメリカ アイオワ州立大学 (Iowa State University)

4 競技部門 Problem 4
Divisions II 「Life's a Ball!」(人生は舞踏会!)

5 派遣メンバー 2026年度 中学2年生 7名

あだち ゆうせい 足立 雄星	生徒	豊田市立豊南中学校 (2年男子)
いしはら つきの 石原 月埜	生徒	豊田市立高橋中学校 (2年女子)
いそがい こうき 磯貝 晃希	生徒	豊田市立上郷中学校 (2年男子)
かんだ さくら 神田 朔良	生徒	豊田市立益富中学校 (2年男子)
たかはま ゆうき 高浜 優輝	生徒	豊田市立美里中学校 (2年男子)
ひらまつ せり 平松 芹	生徒	南山学園聖霊中学校 (2年女子)
やました はな 山下 英奈	生徒	豊田市立豊南中学校 (2年女子)

6 引率者

総合コーチ	山下 真人	発明クラブ OM 指導員
コーチ	高橋 幹雄	発明クラブ OM 指導員
コーチ	安形 秀美	発明クラブ OM 指導員

7 大会課題の概要 (詳細は別紙)

<長期課題: 250点満点>

- ①バルサ材を使用して構造物を製作し、荷重試験をする。
- ②構造物は高さ 20.3 cm以上、重量は 17 g 以下。
- ③競技時間 8 分。テーマは “Life's a Ball!”。
- ④テーマに沿った英語劇を演技。同時並行で荷重試験を実施。
荷重試験/100点、演技内容/100点、スタイル(構成要素)/50点 で評価

<スポンテニアス(当日課題): 100点満点>

与えられた時間 (6～10 分) と材料を用いてチームで課題解決に取り組む。

【例】ストロー10本、つまようじ10本、クリップ5個でできるだけ高い自立するタワーを作れ。

合計 350 点満点で競われる。

長期課題概要と得点配分

Problem4 Division II : Life's a Ball! 人生は舞踏会！

A. 課題

パーティータイム！この課題では、チームがパーティーまたは舞踏会を開催するパフォーマンスを創作します。チームはバルサ材の構造物を設計・構築し、バランスを取りながら可能な限りの重りを支えるテストをします。一定間隔で、3種類のプレイボールが構造物に衝突します。パフォーマンスには、独創的なパーティーまたは舞踏会のキャラクターと、チームが考案した表現を用いて衝突の影響を説明するパーティーまたは舞踏会のゲストキャラクターを含める必要があります。

この課題の創造性の重点は、パフォーマンスに於いて、3つのプレイボールがどのように構造物に衝突するか、パーティーのテーマと荷重テストとの関連性、ゲストキャラクターによる衝突の説明、そして独創的なパーティー又は舞踏会キャラクターにあります。

課題の精神は、チームが構造物を設計・構築し、3種類のプレイボールが衝突する間に重りを置くことでテストすることです。これは2ラウンドに分けて1回ずつ行います。荷重との関連を組み入れたパーティーや舞踏会をテーマに、パフォーマンスも行います。これには、独創的なパーティー又は舞踏会キャラクターとチームで考案した表現を用いて衝突の仕組みを説明する追加のパーティーゲストも含まれます。

B. 制限事項

- この課題の制限時間は8分です。
- この課題の費用制限は150米ドルです。
- チームの課題解決策は、以下を含むオリジナルのパフォーマンスで発表されます。
 - 可能な限り多くの重りを支えるバルサ材の構造物。
 - 構造物に衝突させる3つの異なるボール。
 - 独創的なパーティーまたは舞踏会のキャラクター。
 - 衝突の影響をチームが考案した表現で説明する、パーティーまたは舞踏会のゲスト。
 - パーティーまたは舞踏会の開催テーマ。
 - 以下の5つのスタイル要素：
 - パフォーマンスにおける舞台セットや小道具の動きの効果
 - パーティーの帽子の素材の独創的な使用
 - チームが選択した2つの要素
 - 上記要素の全体的な効果
- 構造物の荷重テスト：
 - 3つのプレイボールが衝突する構造であること。
 - 重量は、17グラム以下（接着剤を含む）
 - 構造物の高さは8インチ（20.32 cm）以上、高さ全体にわたって直径2インチ（5.1 cm）の柱を受け入れる開口部があること。
- 構造物に衝突するプレイボール：
 - トーナメントディレクターが用意する3種類のボール（ゴルフボール、テニスボール、ビリヤードボール）が、構造物への衝突に使用されます。
 - チームは、ボールを構造物に衝突させる独創的な方法によって得点が与えられます。
 - 衝突を助けるために、いかなる物も人物もテスターまたは構造物に触れることはできません。ただし、衝突が失敗した場合は、チームの裁量で再度試みることができます。
 - 競技は衝突毎に重りを積み増します。3つのボールを投球して第1ラウンドが終了し、合計で2ラウンド実施されます。

6. 独創的なパーティーまたは舞踏会のキャラクター：
 - a. チームの希望に応じてどのようなキャラクターでも構わない。
 - b. パフォーマンス中のある時点でパーティーまたは舞踏会に出席すること。
7. パーティーまたは舞踏会ゲストキャラクター：
 - a. 衣装を着てチームメンバーが演じること。
 - b. チームが考案した表現（オリジナルのセリフや行動）で衝突を独創的に説明すること。
8. パーティーのテーマ：
 - a. チームが希望するどのような様なテーマでもどのような方法でも描写できるが、パーティーまたは舞踏会の開催を主題とすること。
 - b. パフォーマンスで描写されるパーティー又は舞踏会とみなされること。
 - c. 荷重試験と一体化していること。

C. 得点配分 2026 LIFE'S A BALL 得点配分

長期課題	1	パフォーマンスの総合的な創造性	3~20点	200点	250点	350点
	2	プレゼンテーションの総合的な質	2~15点			
	3	荷重値（その競技で積んだ重りの最高値に基づいて計算）	1~100点			
	4	構造物に衝突するプレイボール	2~15点			
		a. すべて制限内でリリースされている	0 or 5点			
		b. ボールがどのように構造物に衝突するかの創造性(すべての試みが制限内で実施の事)	2~10点			
	5	クリエイティブなパーティー又は舞踏会キャラクター	4~25点			
		a.制限内でのプレゼンテーション	0 or 5点			
		b.パフォーマンス全体への影響	1~5点			
		c.キャラクターの創造性	2~10点			
	6	パーティーまたは舞踏会のゲストキャラクター	2~15点			
		a.制限内でのプレゼンテーション	0 or 5点			
		b.衝突の説明の創造性	2~10点			
	7	パーティーのテーマと荷重試験との一体化の創造性	2~10点			
	スタイル					
1	パフォーマンスにおける舞台セットや小道具の動きの効果	1~10点				
2	パーティー用の帽子の素材の創造的な使い方	1~10点				
3	フリー	1~10点				
4	フリー	1~10点				
	5	パフォーマンスにおける4つのスタイル要素の全体的な効果	1~10点			
当日課題				100点		

チームで作った長期課題あらすじ

今日は宇宙の5000万年の誕生日！
 主催者パーティー星の招待で、太陽星、バルーン星、チップスターが宇宙へのプレゼントとしてそれぞれ自慢の惑星を持ってやってきました。ところがなんとそこにはあの恐ろしいブラックホールも招待されていたのです！
 ブラックホールはプレゼントを次々と吸い込んでいき、そしてどんどん重くなり…最後には大爆発してしまいます。
 さて誕生パーティーはどうなるのでしょうか？