



Problem 3: Sprawa dla Heraklesa

Grupy wiekowe: I, II, III & IV

Wprowadzenie

Herakles – zwany często z łaciny Herkulesem – to najpotężniejszy i najwspanialszy spośród wszystkich greckich herosów. Był synem Zeusa, władcy Olimpu i śmiertelniczki Alkmeny; służył starogreckich bogów i obrońcą ludzi – zdolnym do nadludzkich czynów. Zeus pragnął, by Herakles został władcą Grecji, a pewnego dnia dołączył także do grona bogów olimpijskich. Bogini Hera – żona Zeusa zazdrosna o swego męża – podstępnie opóźniła narodziny Heraklesa, wskutek czego królestwo przypadło powitemu wcześniej Eurysteuszowi. Jeden z mitów mówi, że Zeus – dowiedziawszy się o wszystkim – wpadł w gniew i zmusił Herę, by zgodziła się, że Herakles zostanie jednym z bogów, o ile wykona dla Króla Eurysteusza dwanaście niezwykle trudnych prac. Według podań, heros podołał wszystkim zadaniom, wykorzystując swoją siłę i pomysłowość.

Wasza drużyna ma teraz okazję opowiedzieć własną wersję tego słynnego mitu, w której Herakles stawia czoła także jeszcze jednej – trzynastej – pracy, o której z jakichś przyczyn na przestrzeni wieków zapomniano...

A. Zadanie

Drużyna ma za zadanie stworzyć i zaprezentować oryginalne przedstawienie, w którym wystąpi starożytny grecki bohater – Herakles. Podczas przedstawienia wykona on jedną z dwunastu Klasycznych Prac, zleconych mu przez Króla Eurysteusza, a także jedną Zapomnianą Pracę – wymyśloną przez drużynę. W prezentacji pojawi się oryginalne mitologiczne stworzenie, które odegra jakąś rolę w Zapomnianej Pracy; dodatkowa, stworzona przez drużynę postać; artystyczna podobizna bogini lub boga rodem z greckiej mitologii, która ożyje oraz wyjaśnienie, dlaczego o trzynastej pracy Heraklesa zapomniano na przestrzeni wieków.

Nacisk twórczy powinien zostać położony na wymyśloną przez drużynę Trzynastą Pracę Heraklesa oraz to, jak i dlaczego zapomniano o niej na przestrzeni dziejów; na sposób, w jaki ożywa artystyczna podobizna boga lub bogini; na wygląd stworzonego przez zespół mitologicznego stworzenia oraz na dodatkową postać, wymyśloną przez grupę.

Sedno Zadania polega na stworzeniu i zaprezentowaniu oryginalnego przedstawienia, w którym pojawi się jedna z dwunastu Klasycznych Prac Heraklesa; jedna nowa praca, wymyślona przez drużynę i przyczyna, dla której znana historia o owej dodatkowej pracy nie wspomina. W prezentacji pojawi się ponadto artystyczna podobizna bogini lub boga, która ożyje; mitologiczne stworzenie wymyślone przez zespół i dodatkowa postać, również stworzona przez grupę.

B. Ograniczenia (Zwroty zapisane kursywą zdefiniowano na końcu Problemu lub w Przewodniku.)

1. **Zasady ogólne:** Przeczytaj dokładnie „Przewodnik Odysei Umysłu 2008-2009”. Znajdziesz tam formularze wymagane podczas każdego konkursu, a przede wszystkim – aktualizowane co roku reguły, których należy przestrzegać rozwiązując Problemy Odysei Umysłu. Zadanie to nie może zostać prawidłowo rozwiązane bez odwołania się do rozdziału „Zasady programu” z Przewodnika.
2. **Uściślenia Problemu:** „Przewodnik Odysei Umysłu 2008-2009” objaśnia podlegające uściśleniom typy pytań dotyczących Problemu, a także określa możliwe sposoby ich przedkładania. Uściślenia ogólne będą publikowane na stronach internetowych www.odysseyofthemind.com/clarifications oraz www.odyseja.org. Prośby o uściślenia przekazane w nieprawidłowy sposób lub po 15. lutego 2009 nie będą rozpatrywane. Uwaga: Organizatorzy mogą uznać publikację dodatkowych uściśleń za konieczną również po tym terminie, dlatego **sprawdzajcie stronę internetową z uściśleniami przed każdym etapem konkursu**.
3. **Limit czasu** prezentacji rozwiązania tego zadania wynosi 8 minut. W nich powinno zawrzeć się ustawienie rekwizytów, prezentacja elementów Stylu oraz rozwiązania Problemu. Pomiar czasu prezentacji na konkursie rozpocznie się, gdy Sędzia Czasu powie „Czas start!”.
4. **Limit kosztów** rozwiązania tego zadania wynosi 290 PLN (125 USD). Łączna wartość materiałów użytych do rozwiązania tego Problemu, włączając Styl, nie może przekroczyć tej kwoty. „Przewodnik Odysei Umysłu 2008-2009” wyjaśnia kwestie ograniczenia kosztów i określa przedmioty nie objęte limitem.

5. Drużyna stworzy oryginalne przedstawienie, w którym:
- Pojawi się starogrecki bóg Herakles (w mitologii rzymskiej zwany Herkulesem).
 - Herakles wykona jedną z dwunastu Klasycznych Prac – tak, jak opisano to w Problemie.
 - Herakles wykona jedną Zapomnianą Pracę, wymyśloną przez drużynę. Ponadto, wyjaśniona zostanie przyczyna, jak i dlaczego owa praca została zapomniana na przestrzeni wieków.
 - Pojawi się artystyczna podobizna starożytnego greckiego bóstwa (bogini lub boga), która ożyje.
 - Pojawi się mitologiczne stworzenie, wymyślone przez drużynę.
 - Pojawi się jedna dodatkowa postać, stworzona przez drużynę.

6. **Postać Heraklesa:**

- Może zostać zaprezentowana w dowolny sposób – na przykład, przez przebranego w kostium członka drużyny. Postać może być prezentowana na różne sposoby w różnych momentach przedstawienia.
- Musi zostać zaprezentowana jako mitologiczna grecka postać Heraklesa.
- Musi być prezentowana jako żyjąca w czasach Starożytnej Grecji – za każdym razem, kiedy pojawia się w przedstawieniu. Mimo że postać Heraklesa może mieć dowolny strój, makijaż itp., będzie oceniana za to, jak dobrze oddaje bohatera rodem z greckiej mitologii.

7. **Jedna z Klasycznych Prac** wykonywana przez Heraklesa:

- Nie musi zostać zaprezentowana w całości. Oznacza to, że w przedstawieniu musi zostać pokazane, jak Herakles pomyślnie wykonuje daną pracę, ale prezentacja wszystkich związanych z nią szczegółów, o których wspomina mif, nie jest konieczna.
- Może różnić się od spisanych historii na poziomie szczegółów. W wielu przypadkach istnieją różne wersje tej samej legendy o którejś z dwunastu Klasycznych Prac. Jednakże zawsze opowiadają one o tym samym zadaniu i tym samym sposobie, w jaki ukończył je Herakles. Drużyna nie może zmienić sedna danej pracy – ani sposobu jej wykonania przez Heraklesa.
- Musi zostać wybrana spośród prac wymienionych na poniższej liście. Jak widać, spis nie obejmuje wszystkich legendarnych zadań, a te, które w nim uwzględniono, ponumerowane są zgodnie z mitologiczną kolejnością.

Pierwsza praca: Zabicie lwa nemejskiego, którego skóry nie mogło przebić żadne ostrze.

Druga praca: Zgładzenie hydry lernejskiej, stwora o dziewięciu głowach i trującym oddechu.

Trzecia Praca: Schwytnie i sprowadzenie żywca z łani kerynejskiej – o srebrnej sierści i złotym porożu.

Piąta Praca: Uprzątnięcie stajni Augiasza w ciągu jednego dnia.

Szósta Praca: Przepędzenie ptaków stymfalijskich.

Siódma Praca: Schwytnie dzikiego, oszalałego byka kreteńskiego, którego Posejdon zesał na Kretę władaną przez Króla Minosa.

Ósma Praca: Schwytnie koni Diomedesa, żywiących się ludzkim mięsem.

Jedenasta Praca: Zdobycie złotych jabłek z ogrodu Hesperyd.

Dwunasta Praca: Pojmanie Cerbera, trzygłowego psa strzegącego wejścia do świata zmarłych.

8. **Zapomniana Praca:**

- Drużyna może twierdzić, że Zapomniana Praca została wykonana przed ukończeniem bądź już po ukończeniu którejkolwiek lub nawet wszystkich dwunastu Klasycznych Prac. Oznacza to, że Zapomniana Praca może zostać zaprezentowana jako pierwsze, ostatnie lub któreś z pośrednich zadań Heraklesa.
- Musi zostać stworzona przez drużynę. Może natomiast opierać się na jakimś istniejącym wątku czy temacie, a także zawierać rozpoznawalne postaci.
- Podobnie jak Klasyczne Prace, jest Heraklesowi zlecona przez Króla Eurysteusza, który jednakże nie musi zostać *pokazany* podczas przedstawienia.
- Musi zostać pomyślnie ukończona przez Heraklesa.
- W jej ramach musi pojawić się mitologiczne stworzenie, wymyślone przez drużynę.
- Musi zostać zaprezentowana jako rozgrywająca się w czasach dwunastu Klasycznych Prac.
- W przedstawieniu musi pojawić się wyjaśnienie, dlaczego o pracy zapomniano na przestrzeni wieków. Może ono zostać przedstawione w dowolny sposób i w dowolnym momencie podczas występu – zarówno przed, jak i po prezentacji Zapomnianej Pracy.

9. **Artystyczna podobizna** boga lub bogini:
 - a. Musi wyobrażać boga lub boginię rodem z greckiej mitologii.
 - b. Może być wizualną podobizną dowolnego rodzaju – w tym rzeźbą czy obrazem.
 - c. Musi ożyć podczas przedstawienia.
 - d. Nie może to być przebrany w kostium członek drużyny ani żadna jego część ciała. Członkowie drużyny mogą natomiast poruszać, kierować czy manipulować podobizną bóstwa.
10. **Mitologiczne stworzenie**, wymyślone przez drużynę:
 - a. Żeby zostało ocenione w D7, musi pojawić się w ramach Zapomnianej Pracy. Może pojawiać się także w innych momentach trwania przedstawienia.
 - b. Musi mieć części ciała „wzięte” od przynajmniej dwóch różnych, istniejących obecnie zwierząt (włączając w to człowieka). Może posiadać również oryginalne części ciała i/lub specjalne zdolności.
 - c. Może zostać zaprezentowane w dowolny sposób – także przez członka drużyny ubranego w kostium.
11. **Dodatkowa postać**, stworzona przez drużynę:
 - a. Może zostać zaprezentowana w dowolny sposób i w dowolnym czasie w trakcie przedstawienia.
 - b. Może być oparta o znane osoby lub postacie.
 - c. Nie może jednocześnie być wymyślonym przez drużynę mitologicznym stworzeniem.
12. Drużyna musi dostarczyć Sędziemu Sceny trzy kopie listy na jednej stronie kartki papieru formatu A4. Lista musi być napisana odręcznie drukowanymi literami, na maszynie lub na komputerze. Posłuży ona jurorom wyłącznie jako źródło informacji. Jeśli drużyna nie dostarczy listy, sędziowie mogą przeoczyć jakiś element rozwiązania, co z kolei może odbić się na ostatecznym wyniku punktowym drużyny. Lista powinna zawierać:
 - a. Nazwę i numer Członkostwa drużyny, Problem i grupę wiekową.
 - b. Jedną z Klasycznych Prac – wybraną z listy w B7c.
 - c. Krótki opis wymyślonej przez drużynę Zapomnianej Pracy oraz informację o tym, jakie było jej miejsce w kolejności Klasycznych Prac (np. pierwsza, druga [...] trzynasta).
 - d. Imię i krótki opis greckiego boga lub bogini, którego podobiznę artystyczną zaprezentuje drużyna – wraz z informacją, kiedy i jak podobizna ożywa podczas przedstawienia.
 - e. Krótki opis wymyślonego przez drużynę mitologicznego stworzenia, które ma być ocenione w D7.
 - f. Krótki opis stworzonej przez drużynę, dodatkowej postaci, która ma być oceniona w D8.
 - g. Opis sygnału, jakiego drużyna użyje do zakomunikowania sędziom końca przedstawienia.

C. Miejsce, przygotowania oraz konkurs

1. Miejsce występu będzie miało wymiary co najmniej 2.1 m x 3 m (7' x 10'), a jego granice nie będą oznaczone. Drużyny muszą być przygotowane do występu na takiej przestrzeni. Jeśli pozwolą na to warunki, drużyna może występować i/lub ustawiać rekwizyty poza granicami tego obszaru. Jeśli w miejscu występu istnieje różnica wysokości pomiędzy sceną a widownią, w odległości 75 cm (30") może zostać wyklejona linia ostrzegawcza. Będzie ona służyła jako ostrzeżenie, a nie ograniczenie.
2. Dostępne będzie gniazdko z możliwością podłączenia trzech wtyczek. Drużyny powinny w razie potrzeby zaopatrzyć się we własne przedłużacze i przetłaczniaki.
3. Członkowie drużyny muszą zgłosić się w miejscu konkursu ze wszystkimi rekwizytami i wymaganą dokumentacją najpóźniej na 15 minut przed zaplanowanym czasem występu.
4. Drużyna jest odpowiedzialna za rozwiązanie Problemu w ramach 8 minut limitu czasowego. Kiedy drużyna skończy, musi sama zasygnalizować ten fakt sędziom. Zespół otrzyma punkty karne, jeśli przedstawienie zabierze więcej niż 8 minut. Sędzia Czasu przerwie przedstawienie drużyny, gdy upłynie jedna minuta powyżej wspomnianego limitu czasu.
5. Drużyny powinny zapewnić środki czystości, potrzebne do uprzątnięcia ewentualnego nieporządku. Jeżeli posprzątanie miejsca występu zajmie drużynie nieproporcjonalnie dużo czasu, sędziowie mogą przyznać karę za Niesportowe Zachowanie. Podczas usuwania rekwizytów i sprzątnięcia miejsca występu, drużynie mogą pomagać inne osoby. Miejsce występu musi pozostać czyste i suche dla następnego zespołu.

D. Punktacja

1. Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność) 1 do 20 punktów
2. Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna) 1 do 20 punktów
3. Postać Heraklesa 2 do 25 punktów
 - a. Jak dobrze oddaje ona mitologicznego bohatera 1 do 10 punktów
 - b. Skuteczność jej występu podczas wykonywania wymaganych prac ... 1 do 15 punktów
4. Odegranie Klasycznej Pracy 2 do 25 punktów
 - a. Jak dobrze oddaje Klasyczną Pracę i to, jak Herakles ją wykonał 1 do 10 punktów
 - b. Wpływ sceny na przedstawienie 1 do 15 punktów
5. Zapomniana Praca 3 do 35 punktów
 - a. Pomysłowość pracy i sposobu, w jaki Herakles ją wykonuje 1 do 15 punktów
 - b. Oryginalność przeszkód,
jakie musi pokonać Herakles, żeby wykonać tę pracę 1 do 10 punktów
 - c. Pomysłowość przyczyny,
dlaczego o pracy zapomniano na przestrzeni wieków 1 do 10 punktów
6. Podobizna greckiego boga lub bogini 2 do 25 punktów
 - a. Jakość artystyczna 1 do 10 punktów
 - b. Ożywa podczas przedstawienia 0 albo 5 punktów
 - c. Pomysłowość sposobu, w jaki ożywa 1 do 10 punktów
7. Wymyślone przez drużynę mitologiczne stworzenie 2 do 30 punktów
 - a. Pomysłowość wyglądu stworzenia 1 do 15 punktów
 - b. Wpływ na przedstawienie w ramach Zapomnianej Pracy 1 do 10 punktów
 - c. Posiada wymagane części ciała 0 albo 5 punktów
8. Dodatkowa postać stworzona przez drużynę 2 do 20 punktów
 - a. Pomysłowość postaci 1 do 10 punktów
 - b. Jej wpływ na przedstawienie 1 do 10 punktów

Maksymalna liczba punktów: 200

E. Punkty karne (Odejmovane od całkowitej punktacji przeliczonej.)

1. Nieuchwycenie Sedna Zadania (każde przewinienie) -1 do -100 punktów
 2. Niesportowe Zachowanie (każde przewinienie) -1 do -100 punktów
 3. Nieprawidłowość lub brak znaku członkowskiego -1 do -15 punktów
 4. Pomoc z Zewnątrz (każde przewinienie) -1 do -100 punktów
 5. Przekroczenie limitu kosztów -1 do -100 punktów
 6. Przekroczenie limitu czasowego: -5 pt. za każde rozpoczęte 10 sekund
powyżej limitu czasowego (np. 27 sekund = -15 pkt.) maks. -30 punktów
 7. Bóg/bogini nie pochodzi z greckiej mitologii 0 punktów w D6 (tylko)
 8. Wymyślone przez drużynę mitologiczne stworzenie nie spełnia wymagań 0 punktów w D7c (tylko)
- Pominięcie punktowanych wymogów zadania nie jest karane poza utratą punktów w danej kategorii.*

F. Styl (Rozwinięcie rozwiązania Problemu Długoterminowego, użyj trzech kopii Formularza Stylu.)

1. Pomysłowość użycia efektów dźwiękowych wytworzonych podczas przedstawienia ... 1 do 10 punktów
2. Pomysłowość fizycznego otoczenia Zapomnianej Pracy 1 do 10 punktów
3. (Wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
4. (Wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
5. Efekt ogólny czterech elementów Stylu w przedstawieniu 1 do 10 punktów

Maksymalna liczba punktów: 50

G. Dyrektor Konkursu zapewni*

1. Miejsce występu o wymiarach co najmniej 2.1 m x 3 m (lub większe, jeśli to będzie możliwe).
2. Gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek.
3. Zespół sędziów i materiały niezbędne im do oceny rozwiązań tego Problemu.

*** UWAGA:** Skontaktujcie się z Dyrektorem Konkursu w sprawie danych technicznych miejsca odbywania się konkursu, np. dokładnych wymiarów dostępnej przestrzeni, pokrycia podłogi itp. Tego rodzaju informacje nie będą wydawane jako uściślenia Problemu.

H. Drużyna powinna zapewnić

1. Trzy kopie Formularza Stylu, jedną kopię Formularza Kosztów, jedną kopię Formularza Pomocy z Zewnątrz oraz wszystkie otrzymane uściślenia szczegółowe.
2. Trzy kopie listy opisanej w B12.
3. Wszelkie potrzebne przedłużacze lub przetącniki.
4. W miarę potrzeby materiały do czyszczenia.

I. Słowniczek Problemu

Ożyć – przejść ze stanu nieożywionego do stanu, który sprawia wrażenie ożywienia i/lub życia.

Fizyczne otoczenie – wszystko, co znajduje się na scenie w polu widzenia sędziów i publiczności – za wyjątkiem postaci.

Efekty dźwiękowe wytwarzane podczas przedstawienia – dźwięki zastosowane w celu wzbogacenia prezentacji, wytwarzane podczas 8-minutowego limitu czasu występu. Dialogi i przypadkowe dźwięki nie będą brane pod uwagę. Nie uwzględnione zostanie również odtworzenie dźwięków nagranych wcześniej.