



Słowno-manualny Problem Spontaniczny: Sen na jawie

A. Kiedy drużyna wejdzie do pokoju, powiedz: „To jest problem słowno-manualny. Macie teraz minutę na wybranie spośród siebie 5 członków drużyny, którzy wezmą udział w rozwiązywaniu zadania. Pozostałe osoby muszą usiąść na tych krzesłach (wskaż krzesła) i obserwować to, co się będzie działo. Nie wolno im się odzywać, pomagać kolegom, ani w żaden inny sposób uczestniczyć w rozwiązywaniu zadania.”

B. SĘDZIA CZYTA DRUŻYNIE: (Nie czytaj tekstu w nawiasach.)

1. Macie 4 minuty na wymyślenie i stworzenie waszego rozwiązania. Sędzia powie wam, kiedy do końca czasu pozostanie wam 1 minuta, a później 30 sekund. Następnie będziecie mieli 3 minuty na zaprezentowanie swojego rozwiązania.
2. Przez cały czas możecie ze sobą rozmawiać i zadawać pytania sędziom, pomiar czasu nie zostanie jednak zatrzymany.
3. Czasami – będąc na przykład w szkole, w domu czy w pociągu – zdarza się, że tracisz koncentrację, „odpływasz” gdzieś myślami i zaczynasz śnić na jawie o tym, jak się bawisz bądź znajdujesz w jakimś innym miejscu. **Zadanie polega na wymyśleniu snu na jawie i zaprezentowaniu go w dowolny sposób.**
4. **W swojej prezentacji możecie wykorzystać dostępne rekwizyty.** (Wskaż rekwizyty.) Nie wolno wam jednak użyć nic innego. Nie wolno wam również zniszczyć przedmiotów oznaczonych naklejką. (Pokaż naklejkę.)
5. **Wasz sen na jawie powinien rozpocząć się od pokazania jakiejś postaci, która znajduje się gdzieś, gdzie traci koncentrację.**
6. Mówcie głośno i wyraźnie. Kiedy rozpocznie się pomiar czasu, nie zostanie on zatrzymany nawet, jeśli sędzia poprosi o powtórzenie lub wyjaśnienie czegoś, co powiedzieliście.
7. Zostaniecie ocenieni w następujący sposób:
 - a. Otrzymacie od 1 do 10 punktów za pomysłowość sytuacji, w której znajduje się bohater w chwili, kiedy zaczyna śnić na jawie.
 - b. Otrzymacie od 1 do 20 punktów za pomysłowość sposobu prezentacji waszego snu na jawie.
 - c. Otrzymacie od 1 do 10 punktów za pomysłowość wykorzystania rekwizytów w śnie na jawie.
 - d. Otrzymacie od 1 do 15 punktów za to, jak dobrze drużyna pracowała razem.

(Powtórz fragmenty zapisane pogrubioną czcionką, rozpoczynając od słów „Powtarzam: ...”. Następnie odczytaj drużynie punkt 8.)

8. Macie teraz 4 minuty na myślenie: czas start.

(Poinformuj drużynę, kiedy zostanie jej 1 minuta, a później 30 sekund do końca czasu.)

C. TYLKO DLA SĘDZIÓW:

1. Sędziowie powinni przedyskutować i przećwiczyć rozwiązywanie problemu zanim wystąpi pierwsza drużyna. Ustalenia i decyzje, które podejmiecie, muszą jednakowo obowiązywać wszystkie zespoły.
2. Przećwiczcie głośne odczytanie zadania, zanim pierwsza drużyna przystąpi do konkursu. Nim odczytacie treść problemu drużynie, umieśćcie 2 kopie tekstu zadania tak, żeby były dobrze widoczne dla wszystkich członków zespołu. Uczestnicy mogą z nich korzystać podczas rozwiązywania problemu.
3. Zanim drużyna wejdzie do pokoju, umieśćcie na stole następujące przedmioty:

*1 czapka baseballowa	*3 książki	1 kawałek folii aluminiowej (60 cm)
*1 plastikowy lejek	4 zwykłe kartki A4	*1 szalik lub chusta
3 kawałki włóczki (po 60cm)	*1 sznur koralii	*1 mała poduszka
1 rolka przezroczystej taśmy klejącej	*1 peruka	*1 prześcieradło

* Te przedmioty oznakujcie naklejką.

4. Dajcie drużynie dokładnie 4 minuty na wymyślenie i stworzenie swojego rozwiązania oraz 3 minuty na jego prezentację. Poinformujcie drużynę, kiedy zostanie jej 1 minuta, a później 30 sekund do końca czasu na myślenie.
5. Oceniając **pomysłowość sytuacji, w jakiej jest bohater, kiedy zaczyna śnić na jawie**, weźcie pod uwagę:
Pospolite pomysły: Czy pokazana sytuacja była łatwa do przewidzenia? Czy pokazana została w typowy, mało odkrywczy sposób, z jednej perspektywy?
Twórcze pomysły: Czy ukazana sytuacja była czymś niespodziewanym? Czy oparta była na oryginalnym, zaskakującym, świeżym, ciekawym pomysłem? Czy została pokazana w odkrywczy sposób, z ciekawej perspektywy?
6. Oceniając **pomysłowość sposobu prezentacji snu na jawie**, weźcie pod uwagę następujące elementy:
Pospolite pomysły: Czy prezentacja jest tak sztywna jak szkolna akademicka? Czy członkowie drużyny nie poruszają się i jedynie monotonicznie recytują swoje kwestie? Czy scenka, którą odgrywają, jest niezbyt ekscytująca?
Twórcze pomysły: Czy w prezentacji pojawiają się jakieś niespodzianki? Czy scenka, którą odgrywa drużyna, jest zajmująca, ciekawa, pełna akcji i ruchu? Czy członkowie drużyny wyśpiewują bądź recytują swoje kwestie w oryginalny sposób? Czy uczestnicy improwizują na scenie? Może wykorzystują pantomimę? Na ile dobrze wszystkie elementy są ze sobą połączone?
7. Oceniając **pomysłowość sposobu wykorzystania rekwizytów w śnie na jawie**, weźcie pod uwagę:
Pospolite pomysły: Czy rekwizyty mają niewiele wspólnego z tym, co się dzieje w śnie na jawie? Czy są używane w przewidywalny, mało twórczy sposób? Czy są używane w sposób zgodny z ich pierwotnym przeznaczeniem? Na przykład, czy książka jest we śnie używana wyłącznie do czytania?
Twórcze pomysły: Czy rekwizyty spełniają istotną rolę w śnie na jawie? Czy są używane w twórczy i niespodziewany sposób, inny od ich pierwotnego zastosowania?
8. Oceniając to, **jak dobrze drużyna pracowała razem**, weźcie pod uwagę, w jakim stopniu wszyscy członkowie drużyny byli zaangażowani w stworzenie i zaprezentowanie rozwiązania, czy doceniali nawzajem swój wkład pracy i szanowali swoje pomysły, jak dobrze współdziałali i dzielili się odpowiedzialnością itp.



Kopia dla Drużyny: **Sen na jawie**

1. Macie 4 minuty na wymyślenie i stworzenie waszego rozwiązania. Sędzia powie wam, kiedy do końca czasu pozostanie wam 1 minuta, a później 30 sekund. Następnie będziecie mieli 3 minuty na zaprezentowanie swojego rozwiązania.
2. Przez cały czas możecie ze sobą rozmawiać i zadawać pytania sędziom, pomiar czasu nie zostanie jednak zatrzymany.
3. Czasami – będąc na przykład w szkole, w domu czy w pociągu – zdarza się, że tracisz koncentrację, „odpływasz” gdzieś myślami i zaczynasz śnić na jawie o tym, jak się bawisz bądź znajdujesz w jakimś innym miejscu. Zadanie polega na wymyśleniu snu na jawie i zaprezentowaniu go w dowolny sposób.
4. W swojej prezentacji możecie wykorzystać dostępne rekwizyty. Nie wolno wam jednak użyć nic innego. Nie wolno wam również zniszczyć przedmiotów oznaczonych naklejką.
5. Wasz sen na jawie powinien rozpocząć się od pokazania jakiejś postaci, która znajduje się gdzieś, gdzie traci koncentrację.
6. Mówcie głośno i wyraźnie. Kiedy rozpocznie się pomiar czasu, nie zostanie on zatrzymany nawet, jeśli sędzia poprosi o powtórzenie lub wyjaśnienie czegoś, co powiedzieliście.
7. Zostaniecie ocenieni w następujący sposób:
 - a. Otrzymacie od 1 do 10 punktów za pomysłowość sytuacji, w której znajduje się bohater w chwili, kiedy zaczyna śnić na jawie.
 - b. Otrzymacie od 1 do 20 punktów za pomysłowość sposobu prezentacji waszego snu na jawie.
 - c. Otrzymacie od 1 do 10 punktów za pomysłowość wykorzystania rekwizytów w śnie na jawie.
 - d. Otrzymacie od 1 do 15 punktów za to, jak dobrze drużyna pracowała razem.