



Manualny Problem Spontaniczny: Punkty na sznurku

A. Kiedy zespół wejdzie do pokoju, powiedz: „To jest problem manualny. Macie teraz minutę na wybranie spośród siebie 5 członków drużyny, którzy wezmą udział w rozwiązywaniu zadania. Pozostałe osoby muszą usiąść na tych krzesłach (wskaz 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.)

- Będziecie mieli 6 minut na rozwiązanie zadania. Zostaniecie poinformowani, kiedy do końca czasu pozostaną wam 2 minuty, a potem 1 minuta. Możecie ze sobą rozmawiać i zadawać sędziom pytania, pomiar czasu nie zostanie jednak zatrzymany.
- Zadanie polega na użyciu sznurka tak, aby utrzymał jak najwięcej punktowanych przedmiotów.** (Wskaz na przedmioty punktowane i na sznurek.) Nie wolno wam uszkodzić przedmiotów oznaczonych naklejką.
- Żeby jakiś przedmiot został zaliczony, może dotykać wyłącznie sznurka i innych przedmiotów punktowanych – nie może dotykać niczego innego.**
- Zostaniecie ocenieni, kiedy sami o to poprosicie albo kiedy skończy się czas.**
- Kiedy będziecie gotowi do oceny, dwójka z was podniesie sznurek do góry na dłuższą chwilę, trzymając go każdy za jeden koniec.**
- Zostaniecie ocenieni w następujący sposób:
 - Za każdy przedmiot utrzymany przez sznurek otrzymacie tyle punktów, ile warta jest dana rzecz.
 - Otrzymacie od 1 do 15 punktów za pomysłowość waszego rozwiązania.
 - Otrzymacie od 1 do 10 punktów za to, jak dobrze drużyna pracowała razem.
 (Powtórz fragmenty zapisane pogrubioną czcionką, rozpoczynając od słów „Powtarzam: ...”)

C. TYLKO DLA SĘDZIÓW:

- Sędziowie powinni przedyskutować i przećwiczyć rozwiązywanie problemu, zanim wystąpi pierwsza drużyna. Zróbcie sobie potrzebne notatki. Ustalenia i decyzje, które podejmiecie, muszą jednakowo obowiązywać wszystkie zespoły.
- Przećwiczcie głośne odczytanie problemu, zanim pierwsza drużyna przystąpi do konkursu. Odczytując treść zadania zespołom, ilustrujcie instrukcje wskazując na odpowiednie przedmioty i demonstrując czynności.
- Zanim odczytacie treść problemu drużynie, umieśćcie 2 kopie zadania tak, żeby były dobrze widoczne dla wszystkich członków zespołu. Uczestnicy mogą z nich korzystać podczas rozwiązywania problemu.
- Przed wejściem każdej drużyny do pokoju, umieśćcie na stole następujący zestaw materiałów o czytelnie oznaczonych wartościach punktowych:

*1 czapka (5 punktów)

1 kartka A4 (1 punkt)

*5 piłek kauczukowych
(3 punkty każda)

6 pustych półlitrowych
butelek po wodzie – z
nakrętkami (5 pkt. każda)

*2 monety (3 pkt. każda)

*6 piłek golfowych
(5 punktów każda)

4 plastikowe słomki
(1 punkt każda)

*2 wyciory do fajki
(1 punkt każdy)

*2 plastikowe pudełka
śniadaniowe – bez
pokrywek (5 pkt. każde)

*2 piłki pingpongowe
(3 punkty każda)

1 kawałek włóczki o dł.
30cm (1 punkt)

* Oznaczcie te przedmioty naklejką. Choć drużynie nie wolno ich zniszczyć, miejcie zapasowe egzemplarze na wszelki wypadek.

5. Przed wejściem każdej drużyny do pokoju ułóżcie na stole z materiałami także kawałek sznurka o długości 180 cm. Zestaw przedmiotów punktowanych oraz sznurek o określonej długości muszą być jednakowe dla wszystkich zespołów.
6. Dajcie drużynie dokładnie 6 minut na rozwiązanie zadania. Poinformujcie grupę, kiedy do końca czasu pozostaną 2 minuty, a potem 1 minuta. Precyzyjny pomiar czasu ma zasadnicze znaczenie.
7. Upewnijcie się, że kiedy dwoje członków drużyny na ocenę podniesie sznurek za oba końce do góry, to ani sznurek, ani nic przezeń podtrzymywane nie dotyka podłogi ani niczego innego. Uczestnicy powinni utrzymać sznurek w powietrzu przez 5 sekund, a następnie położyć go z powrotem na stole. Punkty za utrzymane przedmioty przyznajcie dopiero po tym, jak drużyna opuści pokój.
8. Oceniając **pomysłowość rozwiązania drużyny**, weźcie pod uwagę różnorodność wykorzystanych pomysłów, pomysłowe wykorzystanie materiałów oraz oryginalność ostatecznego rozwiązania. Oceniając **współpracę w drużynie**, skupcie się na tym, w jakim stopniu wszyscy członkowie zespołu byli zaangażowani, czy doceniali nawzajem swój wkład i jak dobrze wykorzystali dostępny czas, dzieląc się zadaniami i odpowiedzialnością.
9. Jeśli jest jasne, że drużyna nie rozumie zadania, powinniście wyjaśnić sedno problemu i jego ograniczenia. Uważajcie jednak, żeby nie zasugerować uczestnikom żadnego możliwego rozwiązania!



Kopia dla Drużyny:

Punkty na sznurku

1. Będziecie mieli 6 minut na rozwiązanie zadania. Zostaniecie poinformowani, kiedy do końca czasu pozostaną wam 2 minuty, a potem 1 minuta. Możecie ze sobą rozmawiać i zadawać sędziom pytania, pomiar czasu nie zostanie jednak zatrzymany.
2. Zadanie polega na użyciu sznurka tak, aby utrzymał jak najwięcej punktowanych przedmiotów. Nie wolno wam uszkodzić przedmiotów oznaczonych naklejką.
3. Żeby jakiś przedmiot został zaliczony, może dotyczyć wyłącznie sznurka i innych przedmiotów punktowanych – nie może dotyczyć niczego innego.
4. Zostaniecie ocenieni, kiedy sami o to poprosicie albo kiedy skończy się czas.
5. Kiedy będziecie gotowi do oceny, dwójka z was podniesie sznurek do góry na dłuższą chwilę, trzymając go każdy za jeden koniec.
6. Zostaniecie ocenieni w następujący sposób:
 - a. Za każdy przedmiot utrzymany przez sznurek otrzymacie tyle punktów, ile warta jest dana rzecz.
 - b. Otrzymacie od 1 do 15 punktów za pomysłowość waszego rozwiązania.
 - c. Otrzymacie od 1 do 10 punktów za to, jak dobrze drużyna pracowała razem.