



WYNAALAZEK JAKZNAALAZEK



PROBLEM 2

Treści z „Kompendium Odysei Umystu” chronione są prawem autorskim. Wolno rozsyłać je wyłącznie członkom drużyn(y) oraz trenerom reprezentującym daną Placówkę Członkowską i/lub drukować tylko na potrzeby realizowanych w niej zajęć. Kopiowanie, edytowanie, rozpowszechnianie bądź publikowanie rzeczonych materiałów w celu innym niż wewnętrzny i niekomercyjny użytek jest nielegalne.

© Copyright: Creative Competitions Inc. oraz fundacja Odyssey of the Mind Polska.

© Odyssey of the Mind, OM i OMER to zastrzeżone znaki towarowe należące do Creative Competitions Inc.

© Odyseja Umystu to zastrzeżony znak towarowy należący do fundacji Odyssey of the Mind Polska.

Autorzy Problemu: Dr C. Samuel Micklus i Samuel W. Micklus

Przekład i adaptacja: Wojciech Radziwiłowicz

Współpraca: Katarzyna Kicinska-Pajchrowska, Aleksandra Najda i Wojciech Podsiadły

Creative Competitions Inc. oraz fundacja Odyssey of the Mind Polska nie ponoszą odpowiedzialności za żadne szkody ani obrażenia powstałe w wyniku prób rozwiązania niniejszego zadania.



WPROWADZENIE

Otoczająca nas rzeczywistość zmienia się coraz szybciej. Z jednej strony – mnożą się nowe zagrożenia, w tym wiele takich, o których wcześniej nikt by nawet nie pomyślał. Z drugiej strony – nadzieję niosą nowe technologie, zarówno te, które już istnieją, jak i te, które dopiero zostaną wynalezione. Jakie sprytnie rozwiązania będą odpowiedzią na zaskakujące problemy? Czy uda się ocalić środowiska, w których obecnie żyjemy? Jakie urządzenia okażą się „jak znalazł” do wybawienia nas od niebezpieczeństw, których samo dostrzeżenie wymaga wyobraźni?

Jeśli fantazja podpowiada wam różne scenariusze, jeśli kręci was fikcja i forma, jeśli umiecie znajdować twórcze zastosowania dla tego, co macie pod ręką, jeśli macie smykałkę do majsterkowania i lubicie pytać „jak coś działa” – bierzcie się do roboty. Przyszłość świata, jaki znamy, zależy od kreatywności odyseuszy!

A. ZADANIE

Zespół powinien przygotować i odegrać przedstawienie, w którym zostanie pokazane, że pewnemu ziemskiemu środowisku w widoczny sposób coraz bardziej zagraża nieoczyszczone, samopowielające się niebezpieczeństwo. Na szczęście znajdzie się Wybawca, który zdoła się go fizycznie pozbyć – przy użyciu wymyślnego i zbudowanego przez drużynę, mechanicznego Wynalazku-Jakznalazku. Wygląd scenerii wyobrażającej wspomniane środowisko najpierw ulegnie zmianie, odzwierciedlając namnażanie się zagrożenia – a później, gdy zostanie ono wyeliminowane, wróci do pierwotnej formy. W prezentacji wystąpią również dwie postacie zwierzęce, zabrzmie autorska muzyka, a praktyczne zastosowanie znajdzie ekologiczna i biodegradowalna substancja, jaką jest soda oczyszczona.

Nacisk twórczy należy położyć na fabułę i efektywność przedstawienia; na jakość występu; na oryginalne zagrożenie i to, jak go przybywa; na Wynalazek-Jakznalazek; na autorską muzykę i na wykorzystanie sody oczyszczonej.

Sedno Zadania polega na stworzeniu spektaklu o tym, jak na dowolnie wybrane środowisko na Ziemi zaczyna oddziaływać jakieś oryginalne, samopowielające się zagrożenie. Jego rozplenianie się zostanie zobrazowane materialnie w scenerii przedstawiającej wspomniane środowisko. Dwie postacie zwierzęce ukryją się z obawy przed niebezpieczeństwem. Ostatecznie jednak, zostanie ono zażegnane przez pewnego Wybawcę, który urządzeniem stanowiącym unikalny Wynalazek-Jakznalazek usunie ze scenerii to, co symbolizuje zagrożenie, przywracając zarazem środowisko do wyjściowego stanu. W reakcji na ów fakt jedno zwierzę przekona drugie, że można już wyjść z ukrycia. Częścią rozwiązania będzie ponadto autorska muzyka oraz soda oczyszczona wykorzystana w ciekawy sposób.

B. OGRANICZENIA

(Słowa i zwroty zapisane KAPITALIKAMI zdefiniowano w „Przewodniku Odysei Umystu”).

- Reguły ramowe:** Trenerzy i zawodnicy powinni uważnie przeczytać „Przewodnik Odysei Umystu 2021-2022”. Spisano w nim aktualizowane co roku zasady, które obowiązują we wszystkich Problemach Długoterminowych – a także załączono blankiety formularzy wymaganych na każdym konkursie. Niniejszego zadania nie da się poprawnie rozwiązać bez lektury 5. rozdziału „Przewodnika”!
- Uściślenia Problemu:** W „Przewodniku Odysei Umystu” objaśniono, w jakich okolicznościach do początkowej treści Problemów Długoterminowych mogą być w trakcie roku szkolnego wydawane dodatkowe uściślenia. Uczestnicy mogą do 15 lutego przez elektroniczny formularz dostępny na stronie www.odyseja.org zgłaszać zapytania o poufne uściślenia drużynowe. Organizatorzy mogą na bieżąco, zależnie od potrzeb, zamieszczać na stronie www.odyseja.org publiczne uściślenia powszechne. Ponieważ te ostatnie są wiążące dla wszystkich, we własnym interesie warto regularnie zaglądać na wspomnianą witrynę internetową przed każdym etapem zawodów.
- Limit czasu** na konkursowy występ wynosi 8 minut. Drużyna powinna w nich zmieścić USTAWIANIE REKWIZYTÓW i przedstawienie całego rozwiązania zadania wraz z elementami Stylu. Na zawodach Sędzia Czasu uruchomi zegar, wypowiedziawszy zwrot „Czas start!” – a zatrzyma albo wtedy, gdy zespół sam zasygnalizuje, że spektakl dobiegł końca, albo po upływie ósmej minuty, przerywając trwającą prezentację słowami „Koniec czasu!”.
- Limit kosztów** w przypadku tego zadania wynosi 525 PLN (145 USD). Zsumowana wartość wszystkich materiałów wykorzystanych przez drużynę w rozwiązaniu przedstawianym na ocenę nie może przekroczyć takiej kwoty. Intencją ograniczenia kosztów i dokładne reguły ich podliczania zapisano w „Przewodniku Odysei Umystu”.
- Zespół przygotowuje i zaprezentuje **pomysłowy spektakl**, w którym pojawi(ą) się:
 - jedno samopowielające się, **oryginalne zagrożenie** dla jakiegoś ziemskiego środowiska;
 - jeden **Wynalazek-Jakznalazek** – urządzenie zaprojektowane i skonstruowane przez drużynę;
 - jeden **Wybawca**, który użyje Wynalazku-Jakznalazku do pozbycia się samopowielającego się zagrożenia;
 - sceneria**, która pozwoli zobaczyć, jak środowisko najpierw dostaje się pod wpływ narastającego zagrożenia, a później wraca do swego pierwotnego stanu;
 - autorska MUZYKA**;
 - dwie postacie zwierzęce**;
 - zastosowana do czegoś **soda oczyszczona**;
 - pięć elementów składających się na **Styl** rozwiązania – w tym dwa swobodnie wybrane przez samych zawodników.
- Oryginalne zagrożenie:**
 - musi zostać ukazane jako coś, co ma niekorzystny wpływ na dowolnie wybrane przez drużynę, fizyczne środowisko, które obecnie naprawdę istnieje na planecie Ziemia – albo na jej powierzchni, albo pod nią, albo wokół niej. Domeny abstrakcyjne – takie jak myśli, uczucia, marzenia itp. – nie mogą być uznane za fizyczne środowisko.
 - może polegać na czymkolwiek – TAK, JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU – ale musi zostać wymyślone przez drużynę. Nie może to być ani niebezpieczeństwo rzeczywiste, ani grożące środowisku w spodziewany, konwencjonalny sposób. Zespół może natomiast coś faktycznie istniejącego i znanego ukazać jako zagrożenie w zaskakującym i nieznanym kontekście – np. jako szkodliwe dla nieoczywistego obszaru czy grona, albo niedobre z nieoczekiwanych przyczyn.
 - w spektaklu musi być reprezentowane przez coś materialnego i namacalnego.
 - musi być „samopowielające się” – co znaczy, że liczba bądź ilość tego samego zagrożenia musi widocznie rosnąć lub wzrosnąć. Proces ten może zostać w spektaklu ukazany w dowolny sposób zauważalny dla sędziów i publiczności – pod warunkiem, że namacalnej reprezentacji zagrożenia będzie przybierało coraz więcej i więcej, wskutek czego zmianie ulegnie wygląd scenerii wyobrażającej wybrane środowisko.

7. **Wynalazek-Jakznalazek:**

- a. musi być urządzeniem stanowiącym jedną całość – wymyślonym, zaprojektowanym i fizycznie skonstruowanym samodzielnie przez drużynę. Może w sobie zawierać komponenty PRODUKOWANE KOMERCYJNIE.
- b. nie może być zasilany energią elektryczną w żadnej formie – z bateriami i akumulatorami włącznie. W przypadku:
 - (1) zespołów z I grupy wiekowej – może wykorzystywać SIŁĘ CZŁOWIEKA UŻYWANĄ BEZPOŚREDNIO i/lub POŚREDNIO i/lub rozwiązania mechaniczne (inne niż elektryczne).
 - (2) ekip z II, III i IV grupy wiekowej – musi być SAMOWYSTARCZALNY, może wykorzystywać rozwiązania mechaniczne (inne niż elektryczne) i/lub SIŁĘ CZŁOWIEKA UŻYWANĄ POŚREDNIO – ale nie SIŁĘ CZŁOWIEKA UŻYWANĄ BEZPOŚREDNIO.
- c. posłuży do wyeliminowania zagrożenia – czyli do fizycznego usunięcia jego namacalnej reprezentacji ze scenarii przedstawiającej wybrane środowisko, przywracając ją w ten sposób do pierwotnego stanu.

8. **Wybawca:**

- a. ocali środowisko przed zagrożeniem – TAK, JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU – używając w tym celu Wynalazku-Jakznalazku.
- b. musi być POSTACIĄ – odgrywaną przez jednego z członków drużyny, przebranego w kostium.

9. **Sceneria:**

- a. musi stanowić dowolne – dobrze widoczne dla sędziów i publiczności – materialne wyobrażenie całości lub części wybranego ziemskiego środowiska, na które wpłynie oryginalne zagrożenie.
- b. najpierw będzie pokazywać środowisko w jego wyjściowej, właściwej formie. Następnie, na oczach jurorów i widzów, ulegnie wizualnej przemianie – spowodowanej namnażaniem się zagrożenia. Dodawanie i/lub usuwanie elementów scenarii zostanie zaliczone jako wymagana zmiana jej wyglądu.
- c. po tym, jak przy użyciu Wynalazku-Jakznalazku niebezpieczeństwo zostanie usunięte, wróci do swego wyjściowego stanu.

10. **Autorska MUZYKA:**

- a. musi zostać wykonana na żywo – zgodnie z regułą #16 z 5. rozdziału „Przewodnika Odysei Umysłu” (str. 34-35).
- b. nie musi – choć może – obejmować również słowa.
- c. musi stanowić albo kompozycję własną zespołu, albo twórczą interpretację istniejącego utworu.

11. **Dwie postacie zwierzęce:**

- a. muszą być przedstawicielami aktualnie żyjących na Ziemi gatunków fauny – innych niż człowiek.
- b. mogą zostać ukazane w dowolny sposób, ale muszą być POSTACIAMI oryginalnymi i wymyślonymi przez drużynę; nie mogą odwzorowywać ani wyraźnie przypominać żadnych zwierzęcych bohaterów, którzy są powszechnie znani.
- c. „ukryją się”, gdy ich środowisko stanie się zagrożone. Może to zostać w spektaklu ukazane w dowolny sposób. Kiedy Wybawca usunie zagrożenie Wynalazkiem-Jakznalazkiem, jedno zwierzę przekona drugie, że bezpieczny powrót jest już możliwy.

12. **Soda oczyszczona:**

- a. musi być zwykłą, kupną, PRODUKOWANĄ KOMERCYJNIE sodą oczyszczoną.
- b. musi być do czegoś użyta w rozwiązaniu – w dowolny sposób wyraźnie widoczny dla sędziów i widzów.
- c. musi zostać wykorzystana tak, by nikomu nie wyrządzić krzywdy, niczego nie uszkodzić i nie zrobić bałaganu na scenie.

13. Drużyna powinna przygotować **Spis Wymaganych Objaśnień** i przynieść go na odprawę w Strefie Przedstartowej **w czterech egzemplarzach**. Jest to dla ekipy okazja, by dostarczyć sędziom zwięzłych i precyzyjnych informacji, które pozwolą im zauważyć i prawidłowo zrozumieć kluczowe aspekty ocenianego rozwiązania. Dokument należy napisać na komputerze i wydrukować albo spisać ręcznie DRUKOWANYMI LITERAMI – na jednej stronie jednej zwykłej kartki papieru w formacie A4. Spis powinien zawierać następujące punkty:
- a. Drużyna: nazwa i numer reprezentowanej Placówki Członkowskiej, Problem Długoterminowy i grupa wiekowa.
 - b. Oryginalne zagrożenie: jednozdaniowy opis – co to jest i w jaki sposób „samo się powiela”.
 - c. Wynalazek-Jakznalazek: krótki opis urządzenia – co to jest, jak jest zasilane, jak działa i jak usunie zagrożenie.
 - d. Postać Wybawcy: krótki opis – kim/czym jest, po czym ją rozpoznać na scenie i jak użyje Wynalazku-Jakznalazku.
 - e. Sceneria: krótki opis – jakie ziemskie środowisko przedstawia i jak zmieni się jej wygląd w związku z zagrożeniem.
 - f. Autorska muzyka: informacja, kiedy będzie wykonywana podczas spektaklu.
 - g. Dwie postacie zwierzęce: krótki opis – co to za zwierzęta i po czym każde z nich można rozpoznać na scenie.
 - h. Soda oczyszczona: jednozdaniowy opis, do czego i w jaki sposób została lub zostanie użyta w rozwiązaniu.
 - i. Sygnał na koniec występu: w jaki sposób drużyna zakomunikuje sędziom, że jej spektakl dobiegł końca.

C. MIEJSCE I PRZEBIEG WYSTĘPU

1. Scena będzie mierzyła nie mniej niż 3m x 3m (tj. 10 x 10 stóp), a jej zewnętrzne granice nie będą zaznaczone. Drużyna musi być w stanie przedstawić rozwiązanie nawet na tak niedużym obszarze – choć jeśli tylko miejsca będzie więcej (a zazwyczaj jest), można wykorzystać całą dostępną przestrzeń. Gdyby scena znajdowała się na podwyższeniu – to w odległości około 75cm (30 cali) od jego krawędzi wyklejona zostanie taśmą linia ostrzegająca przez upadkiem.
2. Na scenie będzie znajdowało się gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek. Uczestnicy powinni w razie konieczności zaopatrzyć się we własne rozgałęźniki, przedłużacze i/lub konwertery prądu.
3. Zespół musi zgłosić się na odprawę w Strefie Przedstartowej – nie wcześniej niż 30 i nie później niż 15 minut przed godziną rozpoczęcia prezentacji wskazaną w harmonogramie. Trzeba przynieść ze sobą komplet wymaganych formularzy i wszystko, co będzie potrzebne podczas występu.
4. Drużyna odpowiada za to, żeby zdążyć przedstawić całe rozwiązanie w przeciągu 8 minut – i za to, żeby zasygnalizować sędziom koniec spektaklu. Jeżeli tak się nie stanie – po upływie regulaminowego limitu Sędzia Czasu przerwie występ słowami „Koniec czasu!”. Po przedstawieniu jurorzy podejną do zawodników, żeby krótko porozmawiać z nimi o zaprezentowanym rozwiązaniu.
5. Zespół ma obowiązek pozostawić dla następnej drużyny scenę nieuszkodzoną, czystą i suchą. Jeśli w trakcie spektaklu uczestnicy rozsypią lub rozleją coś na podłodze, to po jego zakończeniu powinni błyskawicznie uprzątnąć bałagan. Mogą im w tym pomóc trenerzy, rodzice bądź kibice. Trzeba posiadać własne środki czystości i oprzyrządowanie – zmiotkę, szufelkę, ścierkę, detergent, ręczniki papierowe itp. Jeśli drużyna po sobie nie posprząta albo jeśli sprzątanie zajmie jej nieproporcjonalnie dużo czasu – sędziowie wymierzą karę za Niesportowe Zachowanie.

D. PUNKTACJA

1. Ogólna pomysłowość fabuły i EFEKTOWNOŚĆ CAŁEGO PRZEDSTAWIENIA 1 do 15 punktów
2. Ogólna jakość całego występu (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna) 1 do 15 punktów
3. Oryginalne zagrożenie dla wybranego środowiska: 2 do 30 punktów
 - a. niebanalność koncepcji 1 do 15 punktów
 - b. pomysłowość sposobu, w jaki następuje jego samopowielanie się 1 do 15 punktów
4. Wynalazek-Jakznalazek: 2 do 35 punktów
 - a. OGÓLNA POMYSŁOWOŚĆ TECHNICZNA tego, jak urządzenie działa 1 do 20 punktów
 - b. na ile ambitny projekt urządzenia dowodzi, że zespół świadomie podjął ryzyko twórcze ... 1 do 10 punktów
 - c. skutecznie usunął namacalną reprezentację zagrożenia ze scenerii środowiska 0 albo 5 punktów
5. Wybawca: 1 do 15 punktów
 - a. w spektaklu przy użyciu Wynalazku-Jakznalazku ocalił zagrożone środowisko 0 albo 5 punktów
 - b. skuteczność w spektaklu (oryginalność, WYGLĄD, związek z fabułą, wpływ na akcję) 1 do 10 punktów
6. Sceneria wybranego środowiska: 1 do 20 punktów
 - a. uległa widocznej zmianie, spowodowanej samopowielaniem się zagrożenia 0 albo 5 punktów
 - b. powróciła do swej pierwotnej formy, gdy Wynalazek-Jakznalazek usunął zagrożenie ... 0 albo 5 punktów
 - c. pomysłowość i stopień złożoności sposobu, w jaki wygląd scenerii uległ zmianie 1 do 10 punktów
7. Autorska muzyka: 2 do 20 punktów
 - a. niebanalność i złożoność sposobu, w jaki została wygenerowana 1 do 10 punktów
 - b. skuteczność w spektaklu (powiązanie z fabułą, synchronizacja z akcją, efektowność) ... 1 do 10 punktów
8. Dwie postacie zwierzęce: 2 do 30 punktów
 - a. w spektaklu były przedstawicielami aktualnie żyjących na Ziemi gatunków fauny 0 albo 5 punktów
 - b. kreatywność prezentacji obu (wyrazistość, efektowność wizualna, dopracowanie detali) .. 1 do 15 punktów
 - c. obydwa „ukryły się” w reakcji na niebezpieczeństwo zagrażające ich środowisku 0 albo 5 punktów
 - d. pomysłowość tego, jak jedno zwierzę przekonało drugie, że powrót jest już bezpieczny ... 1 do 5 punktów
9. Zastosowanie sody oczyszczonej w rozwiązaniu: 2 do 20 punktów
 - a. jak bardzo jej użycie jest twórcze, zaskakujące, ciekawe, nieszablonowe i/lub sprytne ... 1 do 10 punktów
 - b. skuteczność w spektaklu (efektowność i wszechstronność/wieloaspektowość użycia) 1 do 10 punktów

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za rozwiązanie Problemu Długoterminowego: 200

E. PUNKTY KARNE

(Odejmovane od uzyskanej sumy punktów „przeliczonych”.)

1. Naruszenie Sedna Zadania (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
2. Niesportowe Zachowanie (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
3. Pomoc z Zewnątrz (każde przewinienie) -1 do -30 punktów
4. Nieprawidłowość albo brak Znaku Drużynowego -1 do -5 punktów
5. Przekroczenie limitu kosztów -1 do -30 punktów

UWAGA: Jeżeli drużyna w ogóle nie przygotuje i nie będzie w stanie przedstawić sędziom czegoś, co powinno podlegać ocenie w sekcji „D. Punktacja” – nie zostanie ukarana, ale w każdej adekwatnej kategorii otrzyma 0 punktów.

F. STYL

(Rozwinięcie rozwiązania zadania; na konkurs trzeba wziąć 4 wypełnione kopie Formularza Stylu.)

1. Kreatywny projekt wskazanego przez drużynę kostiumu, noszonego przez jednego z zawodników .. 1 do 10 punktów
2. Twórcze użycie zwykłych, PRODUKOWANYCH KOMERCYJNIE spinaczy do papieru w całym rozwiązaniu ... 1 do 10 punktów
3. (wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
4. (wolny wybór drużyny) 1 do 10 punktów
5. Całościowy wpływ czterech powyższych elementów Stylu na rozwiązanie 1 do 10 punktów

Maksimum punktów, jakie można zdobyć za Styl: 50

G. CO ZAPEWNIĄ ORGANIZATORZY

1. Zespół sędziów oraz materiały niezbędne im do oceny rozwiązań niniejszego zadania.
2. Scenę o wymiarach przynajmniej 3m x 3m (albo większą, jeśli tylko będzie to możliwe).
3. Gniazdko elektryczne z możliwością podłączenia trzech wtyczek.

UWAGA: Z pytaniami natury „technicznej” – np. o wymiary sceny, rodzaj podłogi, wysokość sufitu itp. – można zwrócić się do organizatorów konkretnego konkursu. Tego rodzaju informacje nie są udzielane w trybie uściśleń drużynowych.

H. CO POWINNA ZAPEWNIĆ DRUŻYNA

1. Cztery egzemplarze wypełnionego Formularza Stylu, po jednym egzemplarzu wypełnionego Formularza Kosztów Rozwiązania i Formularza Pomocy z Zewnątrz – oraz wydruk wszystkich otrzymanych uściśleń drużynowych.
2. Cztery egzemplarze Spisu Wymaganych Objaśnień (por. B13). Brak dokumentu nie podlega karze, ale może skutkować tym, że sędziowie nie zauważą albo nie zrozumieją – i przez to nie docenią – jakiegoś elementu rozwiązania zadania.
3. Wszelkie niezbędne rozgałęźniki, przedłużacze i/lub konwertery prądu.
4. W miarę potrzeby – środki i oprzyrządowanie niezbędne do posprzątania sceny po zakończonym występie.