



## **PROBLEM 3**

---

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

Współpraca: Dr James Mourey Jr.

Przekład i adaptacja: Wojciech Radziwiłowicz

Współpraca: Katarzyna Kicińska-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

Są takie postacie historyczne, o których słyszał prawie każdy. Królowa Egiptu Kleopatra, włoski wynalazca, uczonec i artysta Leonardo Da Vinci czy polski kompozytor Fryderyk Chopin – to osoby powszechnie znane. Tymczasem pozytywny wkład w dzieje naszej wspólnej cywilizacji wniosło dużo więcej osób, z których wiele jest niewystarczająco docenianych, a czasem nawet niemal zapomnianych. Ich biografie i dokonania także zasługują na poznanie i na pamięć. A co zapamiętujemy? To, co robi na nas wrażenie, to, co wyraża emocje i to, co... wpada nam w ucho. Często nucimy sobie w głowie lub na głos słowa utworów, które nam się spodobały. Może więc warto wykorzystać moc muzyki do wyśpiewania hitowych historii? Bohaterowie i piosenki – to brzmi... jak musical! Słynne produkcje z Broadwayu – na przykład „Evita” czy „Hamilton” – są doskonałym przykładem na to, że występy estradowe nie tylko bawią, ale i uczą.

Jeśli pasjonują was minione epoki, jeśli lubicie odkrywać nieoczywistości, jeśli niekiedy podśpiewujecie coś sobie pod nosem, a może marzycie, by kiedyś stanąć na scenie w świetle jupiterów – podejmijcie wyzwanie, pokażcie, co wam w duszach gra i udowodnijcie, że są życiorysy, które zasługują na bisy!

## A. ZADANIE

Zespół powinien przygotować przedstawienie, w którym zostanie zagrany oryginalny musical biograficzny – opowiadający o wybranej Postaci Historycznej, o której życiu i znaczących dokonaniach wiele osób albo ledwo pamięta, albo w ogóle nie ma pojęcia. Zawodnicy wykonają na scenie trzy różne piosenki: jeden numer otwierający, jeden utwór wyrażający emocje i jedną dodatkową kompozycję dowolną. Częścią spektaklu będzie ponadto jakiś wizualny efekt specjalny, zmiana scenerii spowodowana przemieszczeniem elementów oprawy scenograficznej, Znak Drużynowy stylizowany na musicalowy plakat, afisz bądź szyld, a także Narrator, który zapozna publiczność z faktami na temat głównego bohatera lub bohaterki show.

**Nacisk twórczy** należy położyć na fabułę oraz efektywność spektaklu; na jakość występu; na prezentację Postaci Historycznej; na trzy wymagane piosenki; na Narratora; na wizualny efekt specjalny i na pomysłową zmianę scenerii.

**Sedno Zadania** polega na stworzeniu autorskiego musicalu biograficznego o pewnej mniej znanej Postaci Historycznej – wpisanej na oficjalną listę, współtworzoną przez odyseuszy z całego świata. Członkowie drużyny zaśpiewają trzy piosenki: pierwsza otworzy musical i przedstawi osobę, o której on opowiada, druga odda uczucia towarzyszące jej w jakiejś sytuacji, a o czym będzie trzecia – zawodnicy zdecydują sami. Życiorys i zasługi głównego bohatera przybliży widzom postać Narratora. Na scenie zaprezentowany będzie jakiś wizualny efekt specjalny, obiekty tworzące scenerię jednego miejsca zostaną przearanżowane tak, by w rezultacie stworzyć scenerię zupełnie innego miejsca, natomiast wymagany Znak Drużynowy wyglądać będzie na charakterystyczny musicalowy plakat, afisz lub szyld.

## B. OGRANICZENIA

(Słowa i zwroty zapisane KAPITALIKAMI zdefiniowano w Słowniczku Problemu albo w „Przewodniku”.)

1. **Reguły ramowe:** Trenerzy i zawodnicy powinni uważnie przeczytać „Przewodnik Odysei Umysłu 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”!
2. **Uściślenia Problemu:** W „Przewodniku Odysei Umysłu” 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](http://www.odyseja.org) zgłaszać zapytania o poufne uściślenia drużynowe. Organizatorzy mogą na bieżąco, zależnie od potrzeb, zamieszczać na stronie [www.odyseja.org](http://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.
3. **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 słowa „Czas start!”. Jeśli zespół nie zdąży dokończyć spektaklu w regulaminowych widełkach, będzie mógł kontynuować prezentację przez maksymalnie jedną nadprogramową minutę, ale otrzyma za to punkty karne w kategorii E6.
4. **Limit kosztów** w przypadku tego zadania wynosi 450 PLN (125 USD). Zsumowana wartość wszystkich materiałów wykorzystanych przez drużynę w rozwiązaniu przedstawianym na ocenę nie może przekroczyć takiej kwoty. Intencję ograniczenia kosztów i dokładne reguły ich podliczania zapisano w „Przewodniku Odysei Umysłu”.
5. Zespół przygotowuje i zaprezentuje kreatywny, **autorski spektakl**, w którym pojawi(ą) się:
  - a. **musical biograficzny** – stworzony przez drużynę;
  - b. jedna **MNIEJ ZNANA Postać Historyczna**, której życie i dokonania będą kanwą dla fabuły musicalu;
  - c. stanowiące jego część **trzy oryginalne piosenki**;
  - d. jeden **wizualny efekt specjalny**;
  - e. jedna **pomysłowa zmiana scenerii**;
  - f. jeden **Znak Drużynowy stylizowany na musicalowy plakat, afisz lub szyld**;
  - g. jeden **Narrator**;
  - h. pięć elementów składających się na **Styl** rozwiązania – w tym dwa swobodnie wybrane przez samych zawodników.
6. **Musical biograficzny:**
  - a. musi opowiadać o jakiejś MNIEJ ZNANEJ Postaci Historycznej.
  - b. musi wyjaśnić, jakimi konkretnymi osiągnięciami – zgodnymi z prawdą historyczną – wybrana postać zasłużyła na więcej zainteresowania i pamięci ze strony potomnych.
  - c. nie musi opowiadać o całym życiu głównego bohatera ani wspominać o każdym szczególe z jego biografii, ale nie może stać w rażącej sprzeczności z podstawowymi i ogólnodostępnymi faktami na temat jego życiorysu oraz działalności.
  - d. musi uwzględnić występ przynajmniej dwóch postaci drugoplanowych, wchodzących w interakcje z wymaganą Postacią Historyczną. Mogą to być dowolne POSTACIE, ukazane w dowolny sposób.

## 7. **MNIEJ ZNANA Postać Historyczna:**

- a. musi być osobą, która kiedyś naprawdę żyła, a której istnienie oraz dokonania są potwierdzone przez uznane źródła historyczne. Musi to być ktoś, kto z jednej strony miał jakieś znaczące osiągnięcia i zasługi, a z drugiej – kto nie jest niemal powszechnie rozpoznawany i doceniany.
- b. nie może być postacią fikcyjną – nawet gdyby owa postać wzorowana była na jednej lub więcej prawdziwej osobie.
- c. musi być kimś, kto w dniu 1 stycznia 1920 roku już nie żył. Drużyna jest zobowiązana dostarczyć sędziom wiarygodną dokumentację, w której zawarta będzie informacja, kiedy wybrana postać żyła, a także krótki biogram opisujący faktyczne osiągnięcia, z powodu których zasługuje ona na pamięć kolejnych pokoleń. Wymagana dokumentacja może mieć formę kserokopii strony z jakiejś fachowej publikacji, wydruku z miarodajnej witryny internetowej itp.
- d. musi być wpisana na oficjalną listę MNIEJ ZNANYCH Postaci Historycznych – dostępną na stronie:

☞ [www.odysseyofthemind.com/historic-list](http://www.odysseyofthemind.com/historic-list)

Drużyna może albo wybrać którąkolwiek z osób już figurujących na liście, albo sama zaproponować kogoś innego, kto jeszcze się na niej nie znajduje. W tym drugim przypadku należy swoją propozycję przesałać w trybie zapytania o uściślenie drużynowe – uzupełniając ją o link do jednego lub kilku anglojęzycznych źródeł, zwięźle omawiających życiorys i dokonania danej postaci. Jeżeli kandydat(ka) zespołu uzyska akceptację, pojawi się na oficjalnej liście – jako potencjalny wybór także dla wszystkich innych ekip. Własne pomysły można przesyłać tylko do 15 grudnia (regulaminowy termin zapytań o uściślenia drużynowe każdego innego rodzaju to 15 lutego).

- e. musi być odgrywana przez JEDNEGO LUB WIĘCEJ CZŁONKÓW DRUŻYNY w kostiumie.

## 8. **Trzy oryginalne piosenki:**

- a. mogą wpisywać się w dowolny styl muzyczny – ale muszą posiadać słowa i odpowiadać definicji PIOSENKI.
- b. muszą zostać wykonane na żywo – zgodnie z regułą #16 z 5. rozdziału „Przewodnika Odysei Umysłu” (str. 34-35). Wyłącznie to, co zostanie zaprezentowane na żywo podczas spektaklu, będzie brane pod uwagę przy ocenie.
- c. muszą stanowić część wymaganego musicalu biograficznego i zostać zaśpiewane przez jedną lub więcej postaci w nim występujących.
- d. muszą to być:
  - (1) jeden numer otwierający: pierwsza w kolejności piosenka w musicalu, która przedstawi głównego bohatera i wprowadzi w jego historię.
  - (2) jeden utwór wyrażający emocje: piosenka, która odzwierciedli uczucia lub nastrój towarzyszący jakiemuś działaniu bądź wyborowi Postaci Historycznej.
  - (3) jedna kompozycja dodatkowa: może zostać zaprezentowana w dowolnym momencie musicalu, późniejszym niż numer otwierający – i skupiać się na czymkolwiek, co drużyna zechce.

## 9. **Wizualny efekt specjalny:**

- a. musi być dowolnego rodzaju trikiem lub złudzeniem optycznym – wyraźnie widocznym dla sędziów i publiczności.
- b. może zostać zaprezentowany w dowolnym momencie musicalu.
- c. nie może zależeć od warunków scenicznych panujących w konkursowej sali – np. od oświetlenia, które na żaden występ nie będzie specjalnie przyciemniane ani wygaszane (por. „Przewodnik Odysei Umysłu”, reguła #25, str. 39).
- d. musi być osiągalny w sposób całkowicie niegroźny, który nie wyrządzi nikomu krzywdy ani niczego nie uszkodzi. Uczestników obowiązuje wymóg dbałości o bezpieczeństwo (por. „Przewodnik Odysei Umysłu”, reguła #17, str. 35).

10. **Pomysłowa zmiana scenerii** w musicalu:

- a. musi polegać na tym, że sceneria wyobrażająca jedno miejsce ulegnie przemianie w scenerię przedstawiającą inne miejsce.
- b. musi zająć wyłącznie wskutek przearanżowania przez członków drużyny elementów oprawy scenograficznej. Oznacza to, że scenerię drugiego miejsca mogą stworzyć wyłącznie te same obiekty, które uprzednio w widoczny sposób tworzyły scenerię pierwszego miejsca – tyle że jakoś przemieszczane, zreorientowane w przestrzeni, przekształcone lub zmodyfikowane w inny sposób. Dokonując zmiany, nie trzeba wykorzystać wszystkiego, ale nie wolno dodać nic nowego – ani użyć niczego, czego nie było widać wcześniej.

11. **Znak Drużynowy stylizowany na musicalowy plakat, afisz lub szyld** (ang. musical marquee):

- a. musi zawierać tytuł musicalu biograficznego.
- b. musi być dobrze widoczny dla sędziów oraz publiczności.
- c. musi spełniać wymogi opisane w „Przewodniku Odysei Umysłu” (rozdział 5, reguła #22, str. 38).

12. **Narrator**:

- a. przybliży widzom biografię wybranej Postaci Historycznej.
- b. może być przedstawiony w dowolny sposób, ale musi odpowiadać odysejowej definicji POSTACI.
- c. nie musi – choć może – być postacią występującą w musicalu.

13. Drużyna powinna przygotować **Spis Wymaganych Objasnień** 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. Postać Historyczna, o której opowiada biograficzny musical: kogo wybrała drużyna.
- c. Dwie drugoplanowe postacie w musicalu: kim są i po czym można je wzrokowo rozpoznać na scenie.
- d. Trzy oryginalne piosenki: w jakiej kolejności i mniej więcej kiedy podczas przedstawienia zostaną wykonane.
- e. Wizualny efekt specjalny: jednozdaniowy opis – na czym polega i kiedy podczas spektaklu będzie zaprezentowany.
- f. Pomysłowa zmiana scenerii: krótki i konkretny opis – jakie miejsce sceneria przedstawia przed zmianą, a jakie po; jakie elementy oprawy scenograficznej są wykorzystywane w przemianie; w którym momencie musicalu zmiana zostanie zaprezentowana.
- g. Narrator: jednozdaniowy opis, kim/czym jest i po czym go wzrokowo rozpoznać na scenie.
- h. 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 2.1m (tj. 10 x 7 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 inscenizacja przeciągnie się ponad regulaminowy limit, ekipa otrzyma punkty karne – a po upływie 1 nadprogramowej minuty Sędzia Czasu ostatecznie przerwie występ. 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 20 punktów
2. Ogólna jakość całego występu (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna) ..... 1 do 15 punktów
3. Musical biograficzny: ..... 2 do 25 punktów
  - a. ogólna wartość rozrywkowa muzyki, dialogów i akcji ..... 1 do 10 punktów
  - b. wystąpiły w nim jakieś dwie postacie drugoplanowe ..... 0 albo 5 punktów
  - c. pomysłowość tego, jak uzasadniono, że wybrana Postać Historyczna zasłużyła na więcej zainteresowania i pamięci ze strony potomnych ..... 1 do 10 punktów
4. Wybrana Postać Historyczna: ..... 2 do 25 punktów
  - a. skuteczność w spektaklu (wyeksponowanie, wielowymiarowość, wpływ na rozwój akcji) .... 1 do 15 punktów
  - b. kreatywność prezentacji (wyrazistość, efektowność wizualna, dopracowanie detali) .... 1 do 10 punktów
5. Trzy oryginalne piosenki: ..... 6 do 50 punktów
  - a. numer otwierający – jak dobrze przedstawił Postać Historyczną i wprowadził w opowieść .. 1 do 10 punktów
  - b. numer otwierający – ogólna pomysłowość ..... 1 do 10 punktów
  - c. utwór wyrażający emocje – jak dobrze oddał uczucia lub nastrój towarzyszący danej scenie .. 1 do 5 punktów
  - d. utwór wyrażający emocje – ogólna pomysłowość ..... 1 do 10 punktów
  - e. kompozycja dodatkowa – skuteczność w spektaklu (powiązanie z fabułą, efektowność) ... 1 do 5 punktów
  - f. kompozycja dodatkowa – ogólna pomysłowość ..... 1 do 10 punktów
6. Wizualny efekt specjalny: ..... 2 do 20 punktów
  - a. został zaprezentowany w spektaklu zgodnie z regułami ..... 0 albo 5 punktów
  - b. pomysłowość i złożoność sposobu, w jaki go wywołano ..... 1 do 10 punktów
  - c. skuteczność w spektaklu (powiązanie z fabułą, synchronizacja z akcją, efektowność) .... 1 do 5 punktów
7. Pomysłowa zmiana scenerii: ..... 1 do 20 punktów
  - a. wyłącznie obiekty, które wcześniej tworzyły jedną scenerię, później stworzyły drugą ... 0 albo 5 punktów
  - b. pomysłowość tego, jak te same obiekty wykorzystano w dwóch różnych sceneriach ..... 1 do 15 punktów
8. JAKOŚĆ ARTYSTYCZNA Znaku Drużynowego stylizowanego na musicalowy plakat, afisz lub szyld ..... 1 do 10 punktów
9. Narrator: ..... 1 do 15 punktów
  - a. przybliżył biografie wybranej Postaci Historycznej ..... 0 albo 5 punktów
  - b. kreatywność postaci (niebanalność jej koncepcji, WYGLĄDU i zachowania) ..... 1 do 10 punktów

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

## E. PUNKTY KARNE

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
6. Przekroczenie regulaminowego czasu: -5 punktów za każde rozpoczęte 10 sekund powyżej 8 minut (np. 27 sekund ponad limit = -15 punktów) ..... maks. -30 punktów
7. Postać Historyczna nie znalazła się na końcowej wersji listy postaci oficjalnie zaaprobowanych ... 0 punktów w D4

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. Kreatywność projektu czegoś, co którakolwiek z postaci nosi na głowie ..... 1 do 10 punktów
2. JAKOŚĆ ARTYSTYCZNA jednego wybranego REKWIZYTU albo jednej wskazanej DEKORACJI STANOWIĄCEJ TŁO .. 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 2.1m (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. Krótką dokumentację biograficzną – mówiącą, kiedy wybrana Postać Historyczna żyła i czego dokonała (por. B7c).
4. Wszelkie niezbędne rozgałęźniki, przedłużacze i/lub konwertery prądu.
5. W miarę potrzeby – środki i oprzyrządowanie niezbędne do posprzątania sceny po zakończonym występie.

## I. SŁOWNICZEK PROBLEMU

(Hasła, których brak poniżej, zdefiniowano w 6. rozdziale „Przewodnika Odysei Umystu”).

**mniej znana (postać historyczna)** — ktoś, kto miał prawdziwe, godne uznania, konkretne dokonania bądź zasługi, ale w porównaniu z innymi osobami znanymi z podręczników historii jest mniej rozpoznawalny, popularny i doceniany.