



PROBLEM 5

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 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

Jak ogarnąć sytuację, o której myślimy „Ale cyrk!”? Niekiedy coś, co spotyka nas w tak zwanym „zwykłym życiu”, bywa tak zaskakujące, niewiarygodne, osobliwe lub absurdalne, że wydaje się wręcz nierealne. W takich momentach przydatne jest poczucie humoru i dystans do rzeczywistości...

Jeśli sztuki mistrze z was na schwał, jeżeli kochacie cuda i dziwy, jeżeli lubicie pajacować i zabawiać innych, jeżeli potraficie żonglować pomysłami i wyciągać rozwiązania jak z kapelusza – zróbcie takie show, że będzie szła. Panie i panowie, chłopcy i dziewczęta, witajcie w cyrku, jakiego świat jeszcze nie widział!

A. ZADANIE

Drużyna powinna przygotować i zaprezentować autorskie przedstawienie, w którym pewna Młoda Postać, żyjąca sobie w swoim Zwyczajnym Świecie, nagle „ocknie się” w oryginalnym Świecie Cyrku – i to w dodatku w samym środku jakiegoś cyrkowego numeru. W niezwykłym uniwersum wystąpią dwa cudaczne „zwierzaki” wykonujące dwie różne sztuczki, Klaun zabawiający publikę oraz Konferansjer zapowiadający poszczególne atrakcje. Powróciwszy do rzeczywistości, Młoda Postać będzie przekonana, iż wszystko, co ją spotkało, było jedynie snem – aż do chwili, gdy w „realu” ujrzy Tajemniczą Osobę, która okaże się pochodzić ze Świata Cyrku.

Nacisk twórczy należy położyć na pomysłowość fabuły, efektywność przedstawienia oraz jakość występu; na Świat Cyrku; na sztuczki wykonywane przez „zwierzaki”, a także na postacie Klauna i Konferansjera.

Sedno Zadania polega na stworzeniu kreatywnego spektaklu opowiadającego o tym, jak jakaś Młoda Postać – wiedząca życie w Zwyczajnym Świecie – zniemacka orientuje się, że nieoczekiwanie trafiła do zaskakującego Świata Cyrku i uczestniczy w cyrkowym numerze, który właśnie trwa. W oryginalnym „cyrku” zaprezentowane zostaną łącznie przynajmniej trzy pokazy – w tym dwa, których częścią będą sztuczki wykonane przez fantazyjne „zwierzęta”. Pojawi się również Klaun, który nie odezwie się słowem – i Konferansjer, który zapowie każdy z numerów. Młoda Postać będzie sądziła, że cały pobyt w cyrkowym uniwersum to tylko wytwór jej wyobraźni – do momentu, gdy kogoś, kto stamtąd pochodzi, zobaczy w świecie, w którym żyje na co dzień.

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 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.
- 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. Intencją ograniczenia kosztów i dokładne reguły ich podliczania zapisano w „Przewodniku Odysei Umystu”.
- Zespół przygotowuje i zaprezentuje pomysły, **humorystyczny spektakl**, w którym pojawi(ą) się:
 - jedna **Młoda Postać** – stworzona przez drużynę;
 - przynajmniej dwie **sceny rozgrywające się w Świecie Zwyczajnym**, w którym Młoda Postać żyje;
 - przynajmniej jedna scena ukazująca oryginalny **Świat Cyrku**, do którego Młoda Postać nieoczekiwanie trafi;
 - dwa cudaczne „zwierzaki”** – każdy wykonujący inną sztuczkę;
 - jeden **Klaun**;
 - trzy wymagane **numery cyrkowe** oraz...
 - ...jeden zapowiadający je **Konferansjer**;
 - jedna **Tajemnicza Postać** pochodząca ze Świata Cyrku, którą w Zwyczajnym Świecie ujrzy Młoda Postać – dotąd przekonana, że cały pobyt w cyrkowym uniwersum był tylko snem;
 - pięć elementów składających się na **Styl** rozwiązania – w tym dwa swobodnie wybrane przez samych zawodników.
- Młoda Postać:**
 - może być kimkolwiek lub czymkolwiek i zostać ukazana w dowolny sposób – pod warunkiem, że będzie odpowiadać odysejskiej definicji POSTACI.
 - musi być uznawana za „młodą” – TAK JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU.
 - w pewnym momencie zda sobie sprawę, że jakoś opuściła swój Zwyczajny Świat i znalazła się w Świecie Cyrku. Proces przeniesienia się z jednego uniwersum do drugiego może, ale nie musi, zostać pokazany w spektaklu.
 - wtedy, gdy trafi do Świata Cyrku po raz pierwszy, stanie się częścią jakiegoś cyrkowego numeru, który właśnie trwa.

7. Sceny rozgrywane się w Świecie Zwyczajnym:

- a. mogą być całkowicie dowolne, a świat w nich ukazany będzie „zwyczajny” TAK, JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU.
- b. jedna musi pokazać, jak wygląda życie Młodej Postaci, zanim znajdzie się ona w Świecie Cyrku.
- c. inna musi ukazać Młodą Postać w Świecie Zwyczajnym już po jej pobycie w Świecie Cyrku. Bohater(ka) może odbyć dowolnie wiele wizyt w cyrkowym uniwersum, ale przynajmniej jeden raz musi stamtąd powrócić do swej „normalnej” rzeczywistości.

8. Świat Cyrku:

- a. może zostać ukazany w dowolny sposób i będzie uznawany za „cyrk” TAK, JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU.
- b. musi być miejscem, w którym wystąpią wymagane „cyrkowe” postacie oraz zaprezentowane zostaną wymagane „cyrkowe” pokazy. Nic, co zostanie ukazane w scenerii Świata Zwyczajnego, nie będzie zaliczone jako wymagana część Świata Cyrku.
- c. musi różnić się od Świata Zwyczajnego w sposób wyraźnie widoczny. Efekt odmienności można osiągnąć poprzez wizualne zróżnicowanie scenografii, kostiumów i/lub innych elementów sprawiających, że w oczach sędziów oraz publiczności oba uniwersa będą wyglądać inaczej jedno od drugiego.

9. Dwa cudaczne „zwierzaki”:

- a. muszą być zmyślone i różnić się jeden od drugiego. Mogą posiadać fizyczne cechy znanych zwierząt, ale nie mogą być przedstawicielami gatunków, o których wiadomo, że naprawdę żyją obecnie na Ziemi albo że żyły kiedykolwiek w przeszłości. Jeżeli w spektaklu pojawi się więcej „zwierzaków”, do oceny można i trzeba wskazać tylko dwa.
- b. mogą zostać ukazane w dowolny sposób, ale muszą stanowić jakieś namacalne, materialne wytwory drużyny.
- c. wykonają dwie różne sztuczki – w ramach dwóch różnych wymaganych numerów cyrkowych. Każda z obu sztuczek musi być inna, zostać wykonana w innym momencie przez innego „zwierzaka” i stanowić część innego numeru cyrkowego – a polegać musi na osiągnięciu efektu wybranego spośród dostępnych dla danej grupy wiekowej:
 - (1) [wszystkie grupy wiekowe] zmiana kształtu lub rozmiaru dowolnego czegoś;
 - (2) [wszystkie grupy wiekowe] przewrócenie czegoś tak, żeby spoczęło do góry nogami;
 - (3) [wszystkie grupy wiekowe] połączenie przynajmniej trzech oddzielnych części w jedną całość;
 - (4) [tylko I grupa wiekowa] zmiana koloru czegoś albo zmiana koloru przez coś;
 - (5) [tylko II, III i IV grupa wiekowa] sprawienie, że coś zniknie, po czym pojawi się gdzieś indziej.

10. Klaun:

- a. może zostać ukazany w dowolny sposób – pod warunkiem, że będzie odpowiadać odysejskiej definicji POSTACI. Co ważne, wtedy gdy występuje jako Klaun, nie może odezwać się ani słowem.
- b. może być kimkolwiek lub czymkolwiek – i będzie uznawany za „klauna” TAK, JAK ZDEFINIOWANO TO W PRZEDSTAWIENIU.
- c. ma za zadanie – w trakcie wymaganych numerów cyrkowych lub pomiędzy nimi – zabawiać widzów w cyrku, których drużyna może, ale nie musi, fizycznie pokazać w spektaklu. Klaun może śmieszyć na różne sposoby, niemniej jednak celem zdobycia punktów w kategorii D7a trzy następujące rzeczy musi zrobić koniecznie:
 - (1) sprawić wrażenie, że coś pojawia się znikąd;
 - (2) zaprezentować dowolną iluzję;
 - (3) co najmniej trzykrotnie przy użyciu jednego dowolnego przedmiotu wygenerować jakiś dźwięk lub dźwięki.

11. Wymagane **numery cyrkowe**:

- a. muszą stanowić trzy odrębne występy lub pokazy mające miejsce w Świecie Cyrku. Jeżeli w spektaklu zostanie zaprezentowanych więcej numerów cyrkowych, do oceny można i trzeba wskazać tylko trzy.
- b. obejmują jeden, który jest w toku właśnie wtedy, gdy Młoda Postać orientuje się, że znalazła się w Świecie Cyrku.
- c. obejmują dwa, w ramach których cudaczne „zwierzaki” wykonują swoje sztuczki (zob. B9). Numer cyrkowy nie może ograniczać się wyłącznie do sztuczki – musi zostać jakoś rozwinięty, rozbudowany i/lub wzbogacony o jeden bądź więcej dowolnych elementów dodatkowych.

12. **Konferansjer**:

- a. musi być POSTACIĄ odgrywaną przez członka drużyny.
- b. zapowie wszystkie wymagane numery cyrkowe.

13. **Tajemnicza Postać** pochodząca ze Świata Cyrku:

- a. pojawi się na koniec albo blisko końca całego spektaklu – w scenie rozgrywającej się w Świecie Zwyczajnym.
- b. nie może być ani Klaunem, ani Konferansjerem.
- c. zostanie zauważona przez Młodą Postać – która do chwili jej ujżenia była przekonana, że pobyt w Świecie Cyrku był tylko snem.
- d. może zostać przedstawiona w dowolny sposób – pod warunkiem, że będzie wyraźnie widoczna dla sędziów oraz publiczności.

14. 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. Młoda Postać: jednozdaniowy opis, kim/czym jest i po czym ją rozpoznać na scenie.
- c. Świat Zwyczajny i Świat Cyrku: krótki opis, jak wygląda jeden, a jak drugi – i po czym można je wzrokowo rozróżnić.
- d. „Zwierzaki”: jednozdaniowe opisy jednego i drugiego – czym jest, po czym go rozpoznać, którą sztuczkę wykona i w jaki sposób.
- e. Klaun: jednozdaniowy opis, kim/czym jest i po czym go rozpoznać na scenie.
- f. Trzy numery cyrkowe: jednozdaniowy opis każdego z nich – na czym polega, jako który zostanie zaprezentowany, a jeżeli wpleciona weń będzie sztuczka wykonywana przez „zwierzaka”, to która konkretnie.
- g. Konferansjer: jednozdaniowy opis, kim/czym jest i po czym go rozpoznać na scenie.
- h. Tajemnicza Postać: jednozdaniowy opis, po czym ją rozpoznać na scenie.
- 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 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 20 punktów
3. Młoda Postać: 1 do 25 punktów
 - a. w przedstawieniu zdała sobie sprawę, że nieoczekiwanie znalazła się w Świecie Cyrku – w środku numeru cyrkowego, który właśnie trwał 0 albo 5 punktów
 - b. skuteczność w spektaklu (oryginalność, wyrazistość, efektowność, wpływ na fabułę) ... 1 do 20 punktów
4. Sceny rozgrywające się w Świecie Zwyczajnym: 1 do 15 punktów
 - a. jedna ukazała życie Młodej Postaci przed pobytem w Świecie Cyrku, a inna – po 0 albo 5 punktów
 - b. jak dobrze wpleciono je w przedstawienie (wyeksponowanie, znaczenie dla fabuły) 1 do 10 punktów
5. Kreatywność sposobu ukazania Świata Cyrku jako jakiegoś rodzaju cyrk 1 do 20 punktów
6. Cudaczne „zwierzaki”: 4 do 40 punktów
 - a. „zwierzak” #1 – oryginalność (koncepcji i WYGLĄDU) 1 do 8 punktów
 - b. „zwierzak” #1 – wykonał jakąś sztuczkę wybraną z dostępnej listy 0 albo 5 punktów
 - c. „zwierzak” #1 – kreatywność sposobu, w jaki osiągnięto efekt wymagany w sztuczce ... 1 do 7 punktów
 - d. „zwierzak” #2 – oryginalność (koncepcji i WYGLĄDU) 1 do 8 punktów
 - e. „zwierzak” #2 – wykonał sztuczkę wybraną z dostępnej listy, inną niż „zwierzak” #1 ... 0 albo 5 punktów
 - f. „zwierzak” #2 – kreatywność sposobu, w jaki osiągnięto efekt wymagany w sztuczce ... 1 do 7 punktów
7. Klaun: 1 do 15 punktów
 - a. zabawiał widzów w cyrku – w tym na trzy wymagane sposoby, opisane w B10c 0 albo 5 punktów
 - b. na ile postać była komiczna, a jej występ – zabawny 1 do 10 punktów
8. Wymagane numery cyrkowe (oceniane łącznie): 2 do 25 punktów
 - a. wszystkie trzy zostały zaprezentowane zgodnie z ograniczeniami opisanymi w B11a-c .. 0 albo 5 punktów
 - b. całościowa kreatywność (niebanalność koncepcji, spektakularność, zróżnicowanie) 1 do 10 punktów
 - c. skuteczność w spektaklu (powiązanie z resztą fabuły, wpływ na rozwój wypadków) 1 do 10 punktów
9. Konferansjer: 1 do 15 punktów
 - a. zapowiedział wszystkie trzy wymagane numery cyrkowe 0 albo 5 punktów
 - b. kreatywność postaci (niebanalność jej koncepcji, WYGLĄDU i zachowania) 1 do 10 punktów
10. Młoda Postać po pobycie w Świecie Cyrku zauważyła pochodzącą stamtąd Tajemniczą Postać w Świecie Zwyczajnym 0 albo 5 punktów

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

E. PUNKTY KARNE

(Odejmowane 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
6. Przekroczenie regulaminowego czasu: -5 punktów za każde rozpoczęte 10 sekund powyżej 8 minut (np. 27 sekund ponad limit = -15 punktów) maks. -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. Pomysłowość przedmiotu, przy użyciu którego Klaun generuje wymagane dźwięki (por. B10c3) .. 1 do 10 punktów
2. Twórcze użycie materiałów do stworzenia kostiumu kogoś, kto występuje w cyrku – ale nie jest żadnym z wymaganych „zwierzaków” 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. B14). 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.