



A. PRZED STARTEM

(Po powitaniu uczestników w sali – odczytaj im poniższe informacje wstępne.)

Rozwiążecie problem słowny – pod tytułem „Dom jak się patrzy”.

W pracy nad zadaniem mogą wziąć udział wszyscy członkowie drużyny. Treść problemu najpierw zostanie wam odczytana w całości, a następnie jej najważniejsze fragmenty zostaną powtórzone. Będziecie mieli do dyspozycji dwie pisemne kopie instrukcji. Możecie z nich korzystać, kiedy tylko zechcecie. Po tym, jak ruszy zegar, w każdej chwili możecie też dopytać, ile czasu jeszcze wam pozostało. Powodzenia!

B. INSTRUKCJA DLA DRUŻYNY

(Odczytaj ją na głos – pomijając didaskalia zapisane KAPITALIKAMI.)

- Drużyna będzie miała 1 minutę na myślenie, a później 5 minut na udzielanie odpowiedzi.** Jeżeli ktoś z was zechce o coś dopytać sędziów, może to zrobić – ale dopiero po tym, jak wystartuje zegar. **W żadnym momencie nie wolno wam między sobą rozmawiać.**
- Za każdą odpowiedź popolitą zdobędziecie 1 punkt, a za każdą odpowiedź twórczą 5 punktów.
- Na blacie znajduje się 35 żetonów [WSKAŹ] oraz pojemnik [WSKAŹ]. **Przed udzieleniem odpowiedzi trzeba jeden z żetonów przełożyć ze stołu do pojemnika.** [ZADEMONSTRUJ]
- Warto mówić głośno i wyraźnie. Jeżeli sędzia czegoś nie dosłyszy, to poprosi o powtórzenie wypowiedzi, a wy stracie cenny czas.
- Możecie odpowiadać w dowolnej kolejności; każdy tak często, jak chce – pod warunkiem, że za każdym razem najpierw odłoży do pojemnika jeden żeton.**
- Nie powinniście wchodzić sobie w słowo. Zanim zacznie się mówić, trzeba poczekać, aż poprzednia osoba dokończy. **Nie należy zdublować odpowiedzi, której wcześniej udzielił już inny członek zespołu.**
- Zadanie dobiegnie końca, gdy upłynie limit czasu albo gdy wszystkie żetony zostaną wykorzystane.
- Trzeba powiedzieć, co i dla kogo lub czego może być domem.** Dla przykładu, można by rzec: „buda – dla psa”, „ubikacja – dla zarazków” albo „książka – dla słów”.

(Powtórz fragmenty zapisane pogrubioną czcionką, zaczynając słowami: „Powtarzam sedno:”.)

C. WYTYCZNE DLA SĘDZIÓW (LUB TRENERÓW)

1. Zanim do konkursu przystąpi pierwsza drużyna, sędziowie powinni sami rozwiązać i omówić zadanie. Ustalenia oraz decyzje, które jurorzy chcieliby podjąć, muszą zostać skonsultowane z Kapitanem Problemów Spontanicznych i muszą jednakowo obowiązywać wszystkie zespoły. W razie potrzeby należy poczynić odpowiednie notatki.
2. Podczas konkursu jeden sędzia powinien odczytywać drużynom instrukcję na głos, a inny – ilustrować ją, wskazując na konkretne przedmioty i/lub demonstrując określone czynności. Procedurę tę trzeba przećwiczyć, zanim do sali wejdą pierwsi uczestnicy.
3. Przed odczytaniem instrukcji na głos należy jej dwa egzemplarze położyć tak, żeby były dobrze widoczne dla wszystkich zawodników. Drużyna może śledzić tekst wzrokiem, a także zaglądać do instrukcji podczas pracy.
4. Na blacie stołu rozłóżcie luźno 35 jednakowych żetonów (w tej roli dobrze sprawdzą się sztony pokerowe, kapsle, duże monety, plastikowe nakrętki itp.) oraz jeden otwarty pojemnik – zdolny pomieścić je wszystkie naraz.
5. Uczestnicy nie muszą odpowiadać w żadnej określonej kolejności. Każdy może odpowiedzieć dowolną liczbę razy. Dopilnujcie, żeby za każdym razem osoba, która udziela odpowiedzi, przełożyła jeden żeton ze stołu do pojemnika.
6. Dajcie drużynie dokładnie 1 minutę na myślenie i 5 minut na odpowiadanie. Precyzyjny pomiar czasu ma zasadnicze znaczenie. Zawodnik, który udziela odpowiedzi w chwili, gdy upłynął czas na rozwiązywanie zadania, może dokończyć i powinien zostać oceniony.
7. Przyznajcie 1 punkt za każdą odpowiedź pospolitą i 5 punktów za każdą odpowiedź twórczą.

8. Przykłady odpowiedzi pospolitych:

Odpowiedzi przewidywalne, banalne i bez polotu: „buda – dla psa”; „skorupa – dla żółwia”; „nora – dla myszy”; „ocean – dla ryb”; „mrowisko – dla mrówek”; „klatka – dla chomika”; „zamki – dla królów” itp.

Odpowiedzi zdawkowe, niekompletne i/lub niezrozumiałe: „nie wiem”; „coś dla kogoś”; „sklep – dla Barbary” itp.

9. Przykłady odpowiedzi twórczych:

Odpowiedzi błyskotliwe, zaskakujące, dowcipne, metaforyczne i/lub przewrotne: „ubikacja – dla zarazków”; „książki – dla słów”; „Internet – dla memów”; „skarbonka – dla monet”; „głowa mojego młodszego brata – dla pustki”; „Odyseja Umysłu – dla kreatywnych świrów”; „ser – dla dziur”; „noc – dla snów”; „zamki – dla kluczy” itp.

Kreatywne zabawy językiem i słowem: „RaDOM – dla Radomian”; „chlebak to dobry domek dla bułek oraz kromek”; „podświaDOMość – dla ukrytych pragnień” itp.

UWAGA: Jeśli padnie odpowiedź bardzo podobna do odpowiedzi już udzielonej, uznajcie ją za odpowiedź pospolitą. Poproście o powtórzenie odpowiedzi tylko, jeśli jeden z jurorów czegoś nie dosłyszał. Nie zatrzymujcie pomiaru czasu.



1. Drużyna będzie miała 1 minutę na myślenie, a później 5 minut na udzielanie odpowiedzi. Jeżeli ktoś z was zechce o coś dopytać sędziów, może to zrobić – ale dopiero po tym, jak wystartuje zegar. W żadnym momencie nie wolno wam między sobą rozmawiać.
2. Za każdą odpowiedź pospolitą zdobędziecie 1 punkt, a za każdą odpowiedź twórczą 5 punktów.
3. Na blacie znajduje się 35 żetonów oraz pojemnik. Przed udzieleniem odpowiedzi trzeba jeden z żetonów przłożyć ze stołu do pojemnika.
4. Warto mówić głośno i wyraźnie. Jeżeli sędzia czegoś nie dostłszy, to poprosi o powtórzenie wypowiedzi, a wy straciec cenny czas.
5. Możecie odpowiadać w dowolnej kolejności; każdy tak często, jak chce – pod warunkiem, że za każdym razem najpierw odłóży do pojemnika jeden żeton.
6. Nie powinniście wchodzić sobie w słowo. Zanim zacznie się mówić, trzeba poczekać, aż poprzednia osoba dokończy. Nie należy zdublować odpowiedzi, której wcześniej udzielił już inny członek zespołu.
7. Zadanie dobiegnie końca, gdy upłynie limit czasu albo gdy wszystkie żetony zostaną wykorzystane.
8. Trzeba powiedzieć, co i dla kogo lub czego może być domem.