



A. PRZED STARTEM

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

Rozwiążecie problem słowno-manualny – pod tytułem „Trofeum w apogeum”.

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.)

1. Zadanie podzielone jest na dwie części. Instrukcja do Części II zostanie wam odczytana dopiero po tym, jak skończy się Część I.
2. **W Części I będziecie mieli 4 minuty na stworzenie jednego wspólnego rozwiązania – złożonego z trzech fragmentów.** Zostaniecie uprzedzeni, gdy do końca pozostaną 2 minuty, a później 1 minuta. Możecie swobodnie rozmawiać i zadawać pytania sędziom, ale pomiar czasu nie będzie z tego powodu wstrzymywany.
3. W sali znajdują się trzy odrębne stanowiska z materiałami do wykorzystania. [WSKAŹ] Flamastrów można użyć do pracy, ale nie wolno ich uszkodzić ani wbudować w rozwiązanie.
4. **Gdy rozpocznie się Część I, dowolnie podzielicie się na trzy podgrupy. Każda podgrupa stanie przy którymś ze stanowisk i z dostępnych tam materiałów wykona jeden fragment trofeum – współtworzonego przez całą drużynę.** W trakcie trwania zadania nie wolno przejść z jednej podgrupy do drugiej ani wymieniać się materiałami z innymi podgrupami.
5. **Gdy Część I dobiegnie końca, każda podgrupa po kolei podejdzie do środkowego stołu [WSKAŹ] ze zrobionym przez siebie fragmentem – i doda go do trofeum, które powstanie wskutek połączenia wszystkich trzech elementów w całość.**
6. Kolejność, w jakiej podgrupy zniosą fragmenty na środkowy stół, jest dowolna – ale muszą uczynić to pojedynczo, jedna po drugiej.
7. Część I zakończy się po upływie 4 minut – albo wcześniej, jeżeli sami o to poprosicie.
8. **Na koniec Części I otrzymacie od 1 do 10 punktów za wygląd stworzonego wspólnie trofeum, a także od 1 do 15 punktów za współpracę.**

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

(Gdy Część I dobiegła końca, a ekipa umieściła dzieła na środkowym stole, odczytaj treść Części II.)

9. **W Części II zgromadzicie się przy środkowym stole. Będziecie mieli 1 minutę na myślenie, a później 3 minuty na udzielanie odpowiedzi. Nie wolno wam rozmawiać między sobą.**
10. Za każdą odpowiedź popolitą zdobędziecie 1 punkt, a za każdą odpowiedź twórczą 5 punktów.
11. Na blacie znajduje się 30 żetonów [WSKAŹ] oraz pojemnik [WSKAŹ]. **Przed udzieleniem odpowiedzi trzeba jeden z żetonów przełożyć ze stołu do pojemnika.** [ZADEMONSTRUJ]
12. Warto mówić głośno i wyraźnie. Jeżeli sędzia czegoś nie dosłyszy, to poprosi o powtórzenie wypowiedzi, a wy stracie cenny czas.
13. **Możecie odpowiadać w dowolnej kolejności; każdy tak często, jak chce – pod warunkiem, że za każdym razem najpierw odłoży do pojemnika jeden żeton.**
14. 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.**
15. Zadanie dobiegnie końca, gdy upłynie limit czasu albo gdy wszystkie żetony zostaną wykorzystane.
16. **Trzeba powiedzieć, kto i za co mógłby otrzymać trofeum znajdujące się na stole.** Na przykład, można by rzec: „Zwycięzca za zajęcie pierwszego miejsca” albo „Sprzedawca w sklepie ‘1001 drobiazgów’ za tytuł Pracownika Miesiąca”.

(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 na głos instrukcji do odpowiedniej części problemu należy jej dwa egzemplarze położyć tak, by były dobrze widoczne dla wszystkich zawodników. Drużyna może śledzić tekst wzrokiem, a także zaglądać doń w trakcie zadania.
4. W sali przygotujcie trzy odrębne stanowiska pracy (mogą to być osobne stoliki albo oddalone od siebie miejsca przy większych stołach). Na środku pomieszczenia ustawcie stół, na którym zawodnicy złożą swoje trofeum w całość – i przy którym udzielać będą odpowiedzi w Części II. Nie ustawiajcie krzesel przy stołach; drużynom będzie wygodniej na stojąco.
5. Na każdym z trzech stanowisk rozłóżcie następujący zestaw materiałów (identyczny dla każdej podgrupy):

1 kawałek taśmy malarskiej o dł. 20 cm	1 papierowa chusteczka do nosa
2 gumki-recepturki	3 słomki do napojów
5 patyczków do uszu	1 papierowy talerzyk
2 wyciory do fajki	1 jednorazowa maseczka chirurgiczna
5 drucików kreatywnych	5 drewnianych wykałaczek
2 papierowe kubeczki	1 neonowy marker-zakreślacz
1 kawałek sznurka o dł. 10 cm	1 ciemny flamaster

6. Przed rozpoczęciem Części II na środkowym stole – w pewnym oddaleniu od trofeum – rozłóżcie luźno 30 jednakowych żetonów (w tej roli dobrze sprawdzą się sztony pokerowe, kapsle, duże monety, plastikowe nakrętki itp.) i ustawcie jeden otwarty pojemnik, zdolny pomieścić je wszystkie naraz.
7. 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.
8. W Części I dajcie drużynie dokładnie 4 minuty. Uprzedźcie grupę, kiedy do końca zostaną 2 minuty, a później 1 minuta. W Części II dajcie drużynie dokładnie 1 minutę na myślenie i 3 minuty na udzielanie odpowiedzi. Precyzyjny pomiar czasu ma istotne znaczenie. Osoba udzielająca odpowiedzi w chwili, gdy zadanie dobiegło końca, może dokończyć i powinna zostać oceniona.
9. Punktując wygląd trofeum, weźcie pod uwagę atrakcyjność wizualną całości, sposób wykorzystania materiałów i to, jak połączono ze sobą poszczególne fragmenty. Oceniając współpracę drużyny w Części I, skupcie się na tym, jak uczestnicy dzielili się materiałami, czy pracowali razem czy osobno, czy podgrupy konsultowały się ze sobą i czy opracowały jakiś wspólny plan działania.
10. W Części II przyznajcie 1 punkt za każdą odpowiedź pospolitą i 5 punktów za każdą odpowiedź twórczą.
11. Przykłady odpowiedzi pospolitych:
Odpowiedzi banalne i przewidywalne: „Zwycięzca za zajęcie pierwszego miejsca”; „Biegacz za przebiegnięcie maratonu”; „Najlepszy śmieciarz świata” itp.
Odpowiedzi niekompletne, bez większego sensu i/lub bardzo podobne do poprzednich.
12. Przykłady odpowiedzi twórczych:
Odpowiedzi oryginalne, zaskakujące i dowcipne: „Sprzedawca w sklepie ‘1001 drobiazgów’ za tytuł Pracownika Miesiąca”; „Drużyna za najbardziej kreatywne wykorzystanie materiałów”; „Odkrywcą Wielkiej Wyspy Śmieci na Oceanie Spokojnym”; „Laureat Biennale Sztuki Nowoczesnej”; „Mama trzyletniego Antka za to, że jest najukochańsza na świecie” itp.
Stwierdzenia, które w interesujący i pomysłowy sposób nawiązują do poprzednich odpowiedzi.
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.



CZĘŚĆ I

1. Zadanie podzielone jest na dwie części. Instrukcja do Części II zostanie wam odczytana dopiero po tym, jak skończy się Część I.
2. W Części I będziecie mieli 4 minuty na stworzenie jednego wspólnego rozwiązania – złożonego z trzech fragmentów. Zostaniecie uprzedzeni, gdy do końca pozostaną 2 minuty, a później 1 minuta. Możecie swobodnie rozmawiać i zadawać pytania sędziom, ale pomiar czasu nie będzie z tego powodu wstrzymywany.
3. W sali znajdują się trzy odrębne stanowiska z materiałami do wykorzystania. Flamastrów można użyć do pracy, ale nie wolno ich uszkodzić ani wbudować w rozwiązanie.
4. Gdy rozpocznie się Część I, dowolnie podzielicie się na trzy podgrupy. Każda podgrupa stanie przy którymś ze stanowisk i z dostępnych tam materiałów wykona jeden fragment trofeum – współtworzonego przez całą drużynę. W trakcie trwania zadania nie wolno przejść z jednej podgrupy do drugiej ani wymieniać się materiałami z innymi podgrupami.
5. Gdy Część I dobiegnie końca, każda podgrupa po kolei podejdzie do środkowego stołu ze zrobionym przez siebie fragmentem – i doda go do trofeum, które powstanie wskutek połączenia wszystkich trzech elementów w całość.
6. Kolejność, w jakiej podgrupy zniosą fragmenty na środkowy stół, jest dowolna – ale muszą uczynić to pojedynczo, jedna po drugiej.
7. Część I zakończy się po upływie 4 minut – albo wcześniej, jeżeli sami o to poprosicie.
8. Na koniec Części I otrzymacie od 1 do 10 punktów za wygląd stworzonego wspólnie trofeum, a także od 1 do 15 punktów za współpracę.



CZĘŚĆ II

9. W Części II zgromadzicie się przy środkowym stole. Będziecie mieli 1 minutę na myślenie, a później 3 minuty na udzielanie odpowiedzi. Nie wolno wam rozmawiać między sobą.
10. Za każdą odpowiedź pospolitą zdobędziecie 1 punkt, a za każdą odpowiedź twórczą 5 punktów.
11. Na blacie znajduje się 30 żetonów oraz pojemnik. Przed udzieleniem odpowiedzi trzeba jeden z żetonów przełożyć ze stołu do pojemnika.
12. Warto mówić głośno i wyraźnie. Jeżeli sędzia czegoś nie dostyszy, to poprosi o powtórzenie wypowiedzi, a wy stracie cenny czas.
13. Możecie odpowiadać w dowolnej kolejności; każdy tak często, jak chce – pod warunkiem, że za każdym razem najpierw odłoży do pojemnika jeden żeton.
14. 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.
15. Zadanie dobiegnie końca, gdy upłynie limit czasu albo gdy wszystkie żetony zostaną wykorzystane.
16. Trzeba powiedzieć, kto i za co mógłby otrzymać trofeum znajdujące się na stole.