

Hviezdne obľúbené miesto

Problém číslo: 5 Divízie: I, II, III & IV

Úvod

Ako tímy Odyssey mysle vedia, ľudia s veľmi odlišnými záujmami, pozadiami, vkusom a dokonca i jazykmi môžu spolu ľahko vychádzať, keď nájdu spoločný záujem. A čo spája ľudí viac než jedlo, zábava a poklad? V tomto probléme tímy spolu vytvoria originálne bytosti v kreatívnom mieste počas hľadania pokladu. Keď sa stretne veľa osobností 'z iného sveta', iste to prinesie veľa zábavy a zábavné vzájomné pôsobenie!

A. Problém

Vo vonkajších priestoroch vesmíru existuje intergalaktické hviezdne obľúbené miesto, kde sa všetky typy bytostí z odlišných svetov zastavia, najedia sa, natankujú a zrelaxujú. Ďalší dôvod na návštevu obľúbeného miesta je hľadanie vesmírneho pokladu. Tímy vytvoria humorné predstavenie založené na konaní v tomto mieste, ktoré zahŕňa originálne bytosti a jedlo, pracovníka, kreatívnu zábavu a mapu budúcnosti.

Kreatívne dôrazy problému sú na predstavení, na obľúbenom mieste, originálnych bytostiach a jedle, pracovníkovi a mape budúcnosti.

Duchom problému je pre tím vytvoriť a predstaviť originálne zábavné predstavenie znázornené v prostredí obľúbeného miesta, ktoré navštívia tri originálne bytosti. Na mieste bude originálna zábava, tímom vytvorené jedlo, pracovník a mapa budúcnosti, ktorá sa zmení z 2D do 3D. Dve alebo viac bytostí sa budú rozprávať a hľadať vesmírny poklad.

B. Limity *(kurzivové slová/termíny sú definované v Problémovom Slovníku alebo v Programovej príručke OM 2017/2018)*

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si Príručku Odyssey mysle 2017/2018. Príručka je aktualizovaná každý rok a zahŕňa dôležité pravidlá pre riešenie problémov OM.

2. **Objasnenie problému:** Programová príručka Odyssey mysle vysvetľuje, aké typy otázok ohľadom pravidiel budú zodpovedané a objasnené, a akým spôsobom majú byť tieto otázky predkladané. Všeobecné objasnenia problému sú dostupné na www.odysseyofthemind.com/clarifications/. Otázky k problému, ktoré budú nesprávne predložené po 15. februári 2018, nebudú zodpovedané. Je možné, že CCI (Creative Competitions, Inc.) bude považovať za potrebné vydať dodatočné objasnenia aj po tomto termíne. Nezabudnite preto pravidelne kontrolovať zverejnené objasnenia aj po 15. februári 2018, ako aj pred každou súťažou.

3. **Časový limit** pre tento problém je 8 minút. Čas začína plynúť po tom, ako časomerač povie "tím začni", a zahŕňa prenos a rozmiestnenie kulís na javisku, štýl a prezentáciu riešenia problému.

4. **Peňažný limit** pre tento problém je \$125 (U.S.). Spoločná hodnota všetkých použitých materiálov počas predvádzania riešenia, vrátanie štýlu, nemôže presiahnuť túto sumu. Príručka Odyssey mysle vysvetľuje hranice nákladov a zoznam položiek, ktoré sú presiahnutím nákladov.

5. Tím vytvorí originálne zábavné predstavenie, ktoré zahŕňa Obľúbené miesto s:
a. Jedlom
b. Tromi originálnymi bytosťami

- c. Hľadaním vesmírneho pokladu
- d. Pracovníkom
- e. Zábavou
- f. Mapou budúcnosti

6. Hviezdne obľúbené miesto:

- a.) môže to byť všetko, čo chce tím, ale musí byť vykreslené ako miesto stretávania sa pre vesmírnych cestujúcich.
- b.) bude miestom pre celé predstavenie alebo jeho časť. Ďalšie miesta môžu byť zahrnuté, ale požadované prvky uvedené v časti B5 a-f musia byť zobrazené v stretnutí.
- c.) bude mať svoje meno na znaku vytvoreným tímom.
- d.) musí obsahovať jedlo, ktoré je objednané, "jedené" alebo podávané.

7. Jedlo vo hviezdnom obľúbenom mieste:

- a.) musí byť reprezentované hmotnými, tímom vytvorenými objektmi. Tieto objekty nesmú byť skutočným jedlom a nesmú sa jesť.
- b.) bude popísané v predstavení. Toto sa môže stať akýmkoľvek spôsobom, aký si tím želá.
- c.) môže byť prezentované v akomkoľvek množstve bez minimálnych požiadaviek. Jedlo v hviezdnom obľúbenom mieste bude hodnotené tak, ako bude zvyšovať kreativitu predstavenia.

8. Tri pôvodné tvory:

- a.) musia byť zobrazené ako charaktery, ktoré sú popísané v slovníku Programovej príručky
- b.) nesmie to byť rovnaký typ tvorov alebo tvory z tej istej planéty. Ich domáce planéty musia byť originálne a navzájom odlišné, ale nie je potrebné, aby sa v predstavení zobrazovali.
- c.) zahrňajú aspoň jedného tvora, ktorý nie je zobrazovaný členom tímu v prezlečení
- d.) nemusia byť človek, ale musí mať určité ľudské vlastnosti.
- e.) nesmie byť a nebude hodnotený ako požadovaná postava Pracovníka .

9. Hľadanie vesmírneho pokladu:

- a.) musí byť spomínané v diskusii najmenej dvoma požadovanými postavami, zatiaľ čo sa nachádzajú v Hviezdnom obľúbenom mieste
- b.) môže to byť všetko, čo si tím želá, ale poklad, ktorý hľadajú, musí byť známy porotcom a publiku. Originalita veci, ktorá je považovaná za poklad, bude bodovaná.

10. Pracovník:

- a.) musí byť prezentovaný ako človek, ktorý prišiel zo Zeme.
- b.) musí byť zobrazený ako zamestnanec hviezdneho obľúbeného miesta. Jeho prácou môže byť čokoľvek, čo si tím praje.
- c.) bude spolupracovať s tromi požadovanými bytosťami.

11. Zábava/párty:

- a.) môže to byť všetko, čo si tím želá. Ako sú prezentované rôzne formy zábavy, všetko sa posúdi v bodoch D8.
- b.) musí byť originálna nejakým spôsobom.
- c.) sa musí konať v hviezdnom obľúbenom mieste.
- d.) musí obsahovať výkon jedného alebo viacerých požadovaných postáv.

12. Futuristická mapa:

- a.) musí sa objaviť vo hviezdnom oblúbenom mieste a musí byť viditeľná pre porotu a publikum.
- b.) musí sa transformovať z dvojrozmernej na trojrozmernú v hviezdnom oblúbenom mieste . Toto sa môže stať akýmkoľvek spôsobom, aký si tím želá.

13. Tím by mal predjaviskovému rozhodcovi odovzdať štyri kópie formuláru(Required Team List Form), ktoré sa nachádzajú na stránke www.odysseyofthemind.com/members alebo štyri kópie napísané jednostranne alebo dva listy 21,59cmx27,94 cm alebo formát A4. Tento zoznam môže byť napísaný ručne alebo vytlačený. Tento formulár je informačný a musí obsahovať tieto údaje:

- a. názov a členské číslo tímu, problém a divíziu.
- b. stručný opis pracovníka a troch originálnych stvorení.
- c. meno a opis jedla.
- d. stručný opis zábavy/párty a kedy sa počas predstavenia vyskytne.
- e. kedy sa počas predstavenia mapa transformuje.
- f. signál, ktorý tím použije ako oznámenie konca predstavenia.

C. Poloha, usporiadanie a súťaž

1. K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3m. Vhodnejší by však bol väčší priestor. Ten nebude označený. Tímy však musia byť pripravené hrať na ploche 2,1m x 3m. Ak to priestor dovoľuje, tím môže hrať a/alebo umiestňovať rekvizity a kulisy mimo tejto minimálnej plochy. Ak sa nachádza nejaký schodík za hranicou minimálnej plochy, môže naň upozorňovať čiara umiestnená 76,2cm od okraja schodíka. Čiara bude slúžiť ako upozornenie, nie hranica.

2. Bude možné využiť klasickú zásuvku. Tímy si však musia doniesť vlastné predlžovacie káble a adaptéry, ak sú potrebné.

3. Tímy by sa mali dostaviť k miestu konania súťaže so všetkými rekvizitami, kulisami a pomôckami potrebnými pre prezentáciu ich riešenia problému 15 minút pred plánovaným začiatkom ich predstavenia.

4. Po uplynutí 8-minútového časového limitu na to časomerač upozorní a všetka aktivita musí prestať. Tím môže skončiť predčasne, ale musí na to upozorniť určeným signálom. Za prekročenie 8-minútového časového limitu bude udelené penále. Minútu po uplynutí časového limitu časomerač zastaví predstavenie.

5. Tímy by si mali priniesť prostriedky na upratanie súťažnej plochy po skončení predstavenia. Ak budú tímy potrebovať neodôvodnene veľa času na upratovanie, alebo ak nechajú na súťažnej ploche neporiadok, rozhodcovia im udelia penále za nešportové správanie. Ľudia, ktorí nie sú členmi tímu môžu pomôcť s upratovaním a odnášaním rekvizít. Súťažná plocha musí byť po uprataní čistá a suchá, aby bola adekvátne pripravená pre ďalší tím.

D. Bodovanie

1. Celková kreativita vystúpenia..... od 1 do 20 bodov
 2. Celková kvalita vystúpenia od 1 do 15 bodov
 3. Hviezdne obľúbené miesto od 5 do 30 bodov
 - a. Názov na znaku 0 alebo 5 bodov
 - b. Celková kreativita (nastavenia a koncept) od 2 do 10 bodov
 - c. Efektivita pôsobenia medzi postavami od 3 do 15 bodov
 4. Jedlo na hviezdnom obľúbenom mieste od 3 do 20 bodov
 - a. Zobrazenie a jeho skutočnosť 0 alebo 5 bodov
 - b. Kreativita od 2 do 10 bodov
 - c. Ako zasahuje do predstavenia od 1 do 5 bodov
 5. Tri požadované originálne stvorenia od 4 do 25 bodov
 - a. Prezentované v rámci obmedzení v B8 0 alebo 5 bodov
 - b. Rozdiely medzi nimi (vzhľad, správanie, atď.) od 1 do 5 bodov
 - c. Kreativita ich vzhľadu a správania (1 až 5 bodov pre každého) od 3 do 15 bodov
 6. Hľadanie vesmírneho pokladu..... 3 až 20 bodov
 - a. Aspoň 2 postavy sa o nej rozprávali a diskutovali o nej..... 0 alebo 5 bodov
 - b. Originalita vesmírneho pokladu 1 až 5 bodov
 - c. Ako dobre je zakomponovaná do témy príbehu.....2 až 10 bodov
 7. Pracovník.....1 až 10 bodov
 - a. Je to človek zamestnaný na Hviezdnom obľúbenom mieste..... 0 alebo 5 bodov
 - b. Kreativita zamestnania.....1 až 5 bodov
 8. Zábava.....3 až 20 bodov
 - a. Objaví sa v predstavení..... 0 alebo 5 bodov
 - b. Originalita.....1 až 5 bodov
 - c. Celková kvalita zábavy.....2 až 10 bodov
 9. Futuristická mapa.....3 až 20 bodov
 - a. Premena z 2D do 3D vnútri Hviezdneho obľúbeného miesta..... 0 alebo 5 bodov
 - b. Kreativita premeny..... 2 až 10 bodov
 - c. Umelecká kvalita1 až 5 bodov
 10. Humor v predstavení..... 4 až 20 bodov
- Maximálny počet bodov: 200*

E. Trestné body

- 1) Porušenie ducha problému (každý priestupok)..... -1 až -100 bodov
- 2) Nešportové správanie..... -1 až -100 bodov
- 3) Nesprávny alebo chýbajúci tímový znak..... -1 až -15 bodov
- 4) Vonkajšia pomoc..... -1 až -100 bodov
- 5) Prekročenie cenového limitu..... -1 až -100 bodov
- 6) Prekročenie časového limitu: -5 za každých načatých 10 sekúnd.....maximum -30 bodov

Vynechanie požadovaných častí nie je záporne ohodnotené trestnými bodmi, len nezískaním bodov v hodnotení.

F. Štýl (upresnenie riešenia problému, sú potrebné 4 kópie Formuláru štýlu)

1. Kreativita použitia materiálu v Pracovníkovom kostýme.....1 až 10 bodov
 2. Kreatívny vzhľad rekvizity použitej na zobrazenie jedla..... 1 až 10 bodov
 3. (Voľba tímu)..... 1 až 10 bodov
 4. (Voľba tímu)..... 1 až 10 bodov
 5. Celková efektivita štyroch štýlových prvkov použitých v predstavení..... 1 až 10 bodov
- Maximálny počet bodov: 50*

G. Riaditeľ súťaže poskytne

1. Prezentačnú plochu 2,1m x 3m (ak je možné väčšiu).
2. Elektrická zásuvka.
3. Porotcovský tím a materiály potrebné na posúdenie tohto problému.

POZNÁMKA: Kontaktujte riaditeľa súťaže pre špecifikáciu lokality, rozmery prezentačnej plochy, povrch podlahy atď. Nepodávajte žiadosť o vysvetlenie týchto informácií.

H. Tím musí poskytnúť

1. 4 kópie formulára štýlu , 1 cenový formulár ,1 formulár vonkajšej pomoci, všetky špecifické objasnenia.
2. 4 kópie zoznamu tímu, tento zoznam má pomôcť sudcom. Ak ho tím nepredloží, nebude penalizovaný, avšak je to výhoda pre tím pretože bez nich si rozhodcovia nemusia všimnúť skórované prvky predstavenia.
3. Predlžovacie káble a adaptéry.
4. Prostriedky na upratanie.

I. Slovníček problému (nezrozumiteľné výrazy, ktoré nie sú spomenuté v tomto slovníčku nájdete v príručke 2017-18 Odyssey of the Mind Program Guide)

- *Two-dimensional* - 2D (dvojmerné) – pre mapu v tomto probléme, všetko, čo vyzerá plocho a tenko bude považované za 2D (dvojmerné).
- *Team member wearing a costume* - Člen tímu oblečený v kostýme – v odeve (oblečenie a doplnky), aby vytvoril postavu.

Problém je preložený z angličtiny.

Autormi sú Dr. C. Samuel Micklus a Samuel W. Micklus.© 2017 – Creative Competitions, Inc.

Creative Competitions, Inc., licencie a autori problému nenesú zodpovednosť za škody a zranenia spôsobené pri pokusoch o riešenie tohto problému.

® Odyssey of the Mind, OotM, logo Odyssey mysle a OMER sú registrovanými značkami Creative Competitions, Inc.