

# Klasika.... Leonardova dielňa

Problém č. 3, Divízie: I, II, III, IV

---

## Úvod

Génius 15. storočia, Leonardo da Vinci, bol jedným z najkreatívnejších ľudí všetkých čias. Bol zaslužilý umelec, vedec, konštruktér, architekt, dizajnér, geológ, fyzik a hudobník. Mnohé z jeho vynálezov boli nadčasové, zatiaľ čo ostatné riešili problémy jeho doby. Vytvoril napríklad mapy na vojenské účely a výstavbu kanálov. Aby boli mapy presnejšie, navrhol zariadenie na zaznamenávanie vzdialenosti ako je odometer (tachometer) - merač vzdialenosti. Toto zariadenie bolo skonštruované tak, aby spustilo guľôčku do krabice po určenom počte otočení kolesa, čím vypočítalo precestovanú vzdialenosť. Okrem mnohých iných patrili medzi jeho vynálezy aj zariadenia na zdvíhanie závaží, skúšobné materiály, dvojité lode a zbrane. V tomto probléme budú tímy prezentovať tohto kreatívneho veľikána a niektoré z jeho inovatívnych vynálezov.

## A. Problém

Predstavte si, aká inšpirujúca by mohla byť návšteva dielne Leonarda Da Vinci. Tímy vytvoria a odprezentujú predstavenie, hovoriace originálny príbeh o Leonardovi Da Vinci, ktorý bude v sebe zahŕňať zariadenie jeho dielne, postavu Patróna, ktorý mu odprezentuje problém potrebný vyriešiť a niektoré z jeho diel. Predstavenie musí obsahovať zreprodukované niektoré z jeho maliieb, trojrozmerné znázornenie jedného z jeho diel a ďalšieho v podobe, akú si tím vyberie.

Bude tu tiež originálny "zavrhnutý" vynález, niečo, čo Leonardo vytvoril, ale potom zavrhol preto, že bol zaň vysmiatey postavou Odporcu. Paradoxne, bude zobrazený ako niečo bežne používané v modernej dobe.

**Kreatívny dôraz** problému je na predstavení samotnom, v zobrazení Leonarda, v zariadení dielne, v tímovej reprodukcii diel LDV, v probléme, ktorý prezentuje postava Patróna, a dôvodoch, prečo bol originálny vynález zavrhnutý.

**Duchom problému** je vytvorenie a odprezentovanie originálneho predstavenia Leonarda Da Vinci a jeho dielne, kde sa objavujú tri tímom vytvorené reprodukcie Leonardových diel. Predstavenie bude zahŕňať aj postavu Patróna, ktorá predstaví Leonardovi problém potrebný riešiť a pôvodný vynález, ktorý je zlikvidovaný, pretože je zavrhnutý postavou Odporcu. Tento istý vynález bude vykreslený ako niečo, čo sa bežne používa v modernej dobe.

## B. Obmedzenia

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si príručku Odysey Mysle 2018- 2019. Tento manuál je každoročne aktualizovaný a obsahuje základné obmedzenia pre tento problém a

formuláre potrebné k súťaži. Tento problém nie je možné vyriešiť bez odvolávania sa na sekciu Programové pravidlá, ktoré príručka obsahuje.

2. **Objasnenia 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/](http://www.odysseyofthemind.com/clarifications/). Otázky k problému, ktoré budú nesprávne predložené po 15. februári 2019, 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 2019, 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. Pre tento problém je povolená jedna minúta nadčas, ale penalta E6 bude hodnotená.
4. **Cenový limit** pre tento problém je \$125 (U.S.). Celková hodnota materiálov použitých počas prezentovania riešenia tímu, vrátane štýlu, nesmie prekročiť túto čiastku. Programová príručka Odyssey Mysle vysvetľuje cenový limit a obsahuje zoznam predmetov, ktoré sú vyňaté z nákladov (t. j. nezapočítavajú sa do cenového limitu).
5. Tím vytvorí originálne predstavenie, ktoré bude zahŕňať:
  - a. postavu Leonarda Da Vinci (LDV).
  - b. dielňu LDV
  - c. postavu Patróna.
  - d. tri tímom vytvorené diela LDV
  - e. pôvodný "zavrhnutý" vynález, ktorý sa používa v modernej dobe
  - f. postavu Odporcu
  - g. päť prvkov štýlu vrátane dvoch, ktoré si vyberie tím.
6. Postava **LDV**:
  - a. musí byť zobrazená jedným alebo viacerými členmi tímu
  - b. musí byť vykreslená ako tvorca požadovaných diel.
  - c. musí komunikovať s postavou Patróna
7. Postava **Patróna**:
  - a. musí byť zobrazená jedným alebo viacerými členmi tímu.
  - b. predstaví LDV problém, ktorý má LDV vyriešiť a ktorý inšpiruje LDV, aby vytvoril zavrhnutý vynález.
8. Tri požadované tímom **vytvorené diela**:
  - a. musia sa objaviť, keď je LDV vo svojej dielni.

- b. môžu mať veľkosť alebo mierku odlišnú od originálu, ako aj voči sebe navzájom
- c. jedno z diel musí byť reprodukciou maľby LDV, pričom:
  - (1) nie je dovolené reprodukovať skicu, diagram, dizajn atď. Musí to byť obraz, ktorý vytvoril LDV.
  - (2) musí byť vytvorené pomocou iného alebo nekonvenčného prostriedku. To znamená, že musí byť vytvorené prevažne s použitím materiálov, ktoré sa zvyčajne nepoužívajú na farbenie. Prostriedky, ktoré sa používajú na farbenie, ako sú farby, výtlačky, farebné značky a pastelky, budú použité na vytvorenie menšej časti tvorby tímu.
- d. jedno z diel musí byť trojrozmerným zobrazením ľubovoľného diela LDV, pričom:
  - (1) môže byť prezentované vcelku alebo čiastočne, musí však byť zrejmé, o ktoré dielo LDV ide
  - (2) môže sa vytvoriť akýmkoľvek spôsobom a prostriedkom, ktorý je bezpečný a v súlade so Všeobecnými pravidlami.
- e. jedno z diel predstavuje akúkoľvek inú prácu LDV, pričom:
  - (1) môže to byť každá, ktorá sa pripisuje LDV, vrátane náčrtu, diagramu, maľovania, vynálezov, dizajnu, sochárstvu atď.
  - (2) nesmie byť rovnaká ako práca vybraná v B8c alebo B8d.
  - (3) môže byť vytvorená akýmkoľvek spôsobom, aký si tím želá.

#### 9. Zavrnutý vynález:

- a. je povolené, aby to bolo hocičo, čo si tím vyberie.
- b. musí sa s LDV objaviť, keď je vo svojej dielni.
- c. je prezentovaný ako niečo, čo LDV vytvoril, ale bol považovaný za zbytočný a neželaný vo svojej dobe.
- d. musí byť prezentovaný ako niečo, čo je použiteľné v modernej dobe, ako už bolo prezentované v predstavení. Zavrnutý vynález musí:
  - (1) byť originálnym dizajnom, ale môže predstavovať skutočné zariadenie.
  - (2) byť prezentovaný ako niečo, čo by mohlo byť vyrobené v čase LDV.
  - (3) sa objaviť vo verzii modernej doby tímu. Moderná verzia sa môže líšiť v zložení, tvare atď., ale musí fungovať rovnakým všeobecným spôsobom ako Zavrnutý vynález.

#### 10. Postava Odporcu:

- a. je dovolené zobrazovať ho akýmkoľvek spôsobom.
- b. musí sa správať pesimisticky.
- c. musí mať výzor, ktorý zodpovedá jeho osobnosti.
- d. bude zodpovedný za odsúdenie vynálezu (B9) v čase LDV.

11. Tím by mal predjaviskovému rozhodcovi odovzdať štyri kópie formulára, ktoré sa nachádzajú na [www.odysseyofthemind.com/members](http://www.odysseyofthemind.com/members) alebo štyri kópie na jednej strane listu papiera alebo dva listy 21,59cmx27,94 cm alebo A4. Tento zoznam môže byť napísaný ručne alebo vytlačený. Tento zoznam musí obsahovať:
  - a. meno a číslo, divíziu a problém tímu.
  - b. vytlačené kópie troch požadovaných LDV diel, ktoré sú vytvorené.
  - c. stručný opis verzie modernej doby tímu a opis, kedy bude vynález použitý v modernej dobe.
  - d. stručný popis postavy Patróna a postavy Odporcu
  - e. signál, ktorý tím použije na označenie, že skončil svoje predstavenie.

## 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 kulisami mimo tejto minimálnej plochy. Ak sa nachádza nejaký schodík za hranicou minimálnej plochy, môže naň upozorňovať čiara umiestnená 76,2 cm od okraja schodíka. Čiara bude slúžiť ako upozornenie, nie hranica. Tímy môžu využívať celý priestor tak, ako si to vyžaduje predstavenie.
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.
5. Tímy by si mali priniesť prostriedky na upratovanie súťažnej plochy po skončení predstavenia. Ak budú tímy potrebovať neodôvodnene veľa času na upratovanie, alebo ak nechajú na súťažnej ploche neporiadok, rozhodcovia im udelia trestné body 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 predstavenia .....1 až 20 bodov
2. Celková kvalita predstavenia .....1 až 20 bodov

3. Zariadenie dielne LDV .....2 až 20 bodov
  - a. kreativita .....1 až 10 bodov
  - b. efektivita v predstavení .....1 až 10 bodov
4. Postava Leonarda Da Vinci.....3 až 25 bodov
  - a. kreativita zobrazenia.....2 až 10 bodov
  - b. jeho dobrá interakcia s postavou Patróna.....2 až 10 bodov
  - c. riešenie problému, ktorý prezentuje postava Patróna .....0 alebo 5 bodov
5. Postava Patróna .....3 až 20 bodov
  - a. kreativita problému, ktorý prezentuje Leonardovi Da Vinci.....1 až 10 bodov
  - b. efektivita v predstavení .....2 až 10 bodov
6. Reprodukcia maľby Leonarda Da Vinci..... 2 až 20 bodov
  - a. kreativita spôsobu, akým je vytvorená..... 1 až 10 bodov
  - b. podoba s vybranou maľbou Leonarda Da Vinci ..... 0 alebo 5 bodov
  - c. umelecká kvalita.....1 až 5 bodov
7. Trojrozmerné znázornenie diela Leonarda Da Vinci..... 2 až 20 bodov
  - a. kreativita spôsobu, akým je vytvorené..... 1 až 10 bodov
  - b. podoba s vybraným dielom Leonarda Da Vinci.....0 alebo 5 bodov
  - c. umelecká kvalita.....1 až 5 bodov
8. Tri tímom vybrané reprodukcie diel Leonarda Da Vinci..... 2 až 20 bodov
  - a. kreativita spôsobu, akým sú vytvorené.....1 až 10 bodov
  - b. podoba s vybraným dielom Leonarda Da Vinci.....0 alebo 5 bodov
  - c. umelecká kvalita.....1 až 5 bodov
9. Zavrhnutý vynález.....1 až 20 bodov
  - a. jeho prezentovanie v dielni LDV.....0 alebo 5 bodov
  - b. jeho výskyt v modernej dobe.....0 alebo 5 bodov
  - c. kreativita sporu, ktorý vedie k jeho zavrhnutiu.....1 až 10 bodov
10. Postava Odporcu.....1 až 15 bodov
  - a. zavrhnutie vynálezu v čase LDV.....0 alebo 5 bodov
  - b. efektivita v predstavení .....1 až 10 bodov

*Maximálny počet: 200 bodov*

## 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 -25 bodov
5. Prekročenie cenového limitu.....-1 až -100 bodov
6. Prekročenie časového limitu.....-5 b za každých načatých 10 sekúnd po 8 minútach

*(Například: 27 sekúnd = -15 bodov) maximálne -30 bodov*

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

## F. Štýl

*(upresnenie riešenia problému, sú potrebné štyri kópie Formuláru štýlu)*

1. Kreativita materiálu používaného v zariadení dielne .....1 až 10 bodov
2. Ako kreatívne Odporcov celkový výzor reprezentuje jeho osobnosť.....1 až 10 bodov
3. (Voľba tímu).....1 až 10 bodov
4. (Voľba tímu).....1 až 10 bodov
5. Celková efektívnosť štyroch štýlových prvkov v predstavení.....1 až 10 bodov

*Maximálny počet bodov: 50 bodov*

## G. Riaditeľ súťaže zabezpečí:

1. Súťažnú plochu s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3m.
2. Klasickú elektrickú zásuvku.
3. Rozhodcovský tím a materiály potrebné pre hodnotenie problému.

*POZNÁMKA: Kontaktujte riaditeľa súťaže kvôli potrebným informáciám ohľadom procesu registrácie, povrchu podlahy, atď. Neposielajte žiadosti o objasnenie problému týkajúce sa týchto údajov.*

## H. Tím musí poskytnúť

1. Štyri kópie Formuláru štýlu, jeden Formulár cenového limitu, jeden Formulár vonkajšej pomoci a všetky špecifické objasnenia.
2. Štyri kópie zoznamu tímu, ktorý slúži ako pomoc pre rozhodcov. Ak ho tím

nepredloží, nebude penalizovaný, avšak je to výhoda pre tím, pretože bez nich si rozhodcovia nemusia všimnúť skórované prvky predstavenia.

3. Potrebne predlžovacie káble a adaptéry.
4. Prostriedky na upratanie.

## I. Slovníček problému

(výrazy v kurzíve, ktoré nie sú v tomto slovníku, nájdete v Príručke Odyssey Mysle 2018-2019)

*Menšia časť reprodukcie tímu* - Ak sa používajú farbiace potreby, musí byť zrejmé, že sa pridávajú iba malé detaily, doplnky a / alebo vylepšenia. Ak sa zistí, že reprodukcia by bola nerozpoznatelná bez pridania takýchto farieb, nedôjde k žiadnemu trestu, ale D6a dostane nulu.

*Celkový vzhľad* - vizuálny vplyv kostýmov a make-upu.

*Vyjadrené jedným alebo viacerými členmi tímu* - Len jeden alebo viacerí členovia tímu môžu zobraziť LDV. Ak člen tímu pridá nejaký ľudský znak, ako je hlas, pohyb atď. na neživý objekt, nespĺňa to podmienky zobrazenia LDV členom tímu.

*Reprodukcia* - tímom vytvorené umelecké dielo, ktoré sa veľmi podobá na vybrané dielo LDV.

*Trojrozmerné zobrazenie* - tímom vytvorený objekt s vizuálne zjavnou výškou, šírkou a dĺžkou, ktorý sa veľmi podobá na vybrané dielo LDV alebo jeho časť.

Problém bol vytvorený Dr. C Samuel Micklusom a Samuelom W. Micklusom v roku 2018 pod hlavičkou spoločnosti Creative Competitions, Inc.

**Creative Competitions, Inc., jej licencie a autori problému nenesú žiadnu zodpovednosť za škodu alebo úrazy, ktoré by mohli byť dôsledkom snahy vyriešiť tento problém.**

® *Odyssey of the Mind, OotM a logo Odyssey of the Mind* sú oficiálne registrované ochranné známky spoločnosti *Creative Competitions, Inc.*