

Vrana k vrane (ne)sadá

Problém č. 5, Divízie: I, II, III, IV

Úvod

Už od nepamäti si jednotlivci a malé skupiny získavali a udržiavali autoritu tým, že poštváli ľudí jedného proti druhému. Je to stratégia, ktorá sa označuje ako "rozdeľuj a panuj", ktorá je určená na oddelenie skupín a vytvorenie rozporu. Táto stratégia má za cieľ zabrániť vytvoreniu väčšej skupiny, ktorá by nadobudla príliš veľký vplyv a moc. Ak by títo ľudia zistili, že majú viac spoločného ako odlišného, dokázali by sa spojiť a mocenské váhy by sa naklonili iným smerom. Nanešťastie však veľa ľudí nevidí, že oni sú tí manipulovaní.

V tomto probléme tímy ukážu, že je možné odhaliť pokusy rozdeľovať a vytvárať zbytočné nepriateľstvo, čo pomôže skupinám navzájom spolupracovať v prospech každého.

A. Problém

Tímy vytvoria a predvedú humorné predstavenie o Zákernej postave, ktorá chce nad niečím prevziať kontrolu tým, že ostatným nahovorí, že sú od seba odlišní. Zákernej postave sa dvakrát podarí skupiny zatiahnuť do hlúpych hádok. Hádky budú mať rôzne dramatické štýly a budú zahŕňať efekty priťahujúce pozornosť. Pri treťom pokuse si lídri skupín uvedomia, že boli zámerne manipulovaní Zákerňou postavou a zistia, že vlastne nie sú až tak odlišní jeden od druhého. Presvedčia svoje skupiny, že sa potrebujú navzájom počúvať a rozprávať a nebrať do úvahy Zákerňu postavu.

Kreatívne dôrazy problému sa budú klásť na predstavenie, Zákerňu postavu, lídrov skupín a na tom, ako odhalia Zákerňu postavu.

Duchom problému je vytvoriť originálne a humorné predstavenie o Zákernej postave, ktorá sa úmyselne snaží rozdeliť ostatných na dve nepriateľské skupiny, aby nadobudla kontrolu nad tímom. Zákernej postave sa to dvakrát podarí, no na tretíkrát bude odhalená. Rozličné dramatické štýly a špeciálne efekty priťahujúce pozornosť budú použité na zdôraznenie sporov. Každá skupina má svojho lídra, ktorý odhalí manipuláciu Zákernej postavy. Z predstavenia bude plynúť ponaučenie, prečo sa potrebujeme navzájom počúvať a rozprávať namiesto spoliehania sa na vonkajšie vplyvy ako Zákerňu postavu.

B. Obmedzenia

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si *Programovú príručku Odysey Mysle 2018-2019*. Tento manuál je každoročne aktualizovaný a obsahuje dôležité pravidlá pri riešení problémov a tiež aj formuláre potrebné k súťaži. Riešenie tohto problému musí byť v súlade s kapitolou **Programové pravidlá**.

2. **Objasnenia problému:** Programová príručka Odyssey Mysle určuje, aké typy otázok môžu byť zodpovedané a akým spôsobom majú byť zaslané. Otázky sa dajú poslať a spravovať cez www.odysseyofthemind.com/clarifications/. Posledný dátum odoslania je 15. február 2019. 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!". Tento čas zahŕňa prenos a rozmiestnenie kulís na javisku, štýl a prezentáciu riešenia problému. Jednominútové prekročenie času je povolené, avšak penalizácia E6 bude zvážená.
4. **Cenový limit** pre tento problém je \$125 (110 EUR). Celková hodnota materiálov použitých na prezentovanie riešenia tímu (vrátane štýlu) nesmie prekročiť túto čiastku. Programová príručka Odyssey Mysle vysvetľuje detaily cenového limitu a metódy na určenie hodnoty použitých materiálov.
5. Tím vytvorí originálne humorné predstavenie, ktoré bude obsahovať:
 - a. dve skupiny a ich lídrov,
 - b. Zákernú postavu, ktorá chce nadobudnúť moc a vplyv,
 - c. tri pokusy Zákernej postavy zmanipulovať skupiny hlúpymi hádkami: dva úspešné a jeden neúspešný,
 - d. rozličné dramatické štýly,
 - e. efekty priťahujúce pozornosť,
 - f. ponaučenie,
 - g. päť elementov Štýlu vrátane dvoch, ktoré si tím vybral.
6. **Zákerná postava:**
 - a. musí byť *reprezentovaná jedným alebo viacerými členmi tímu*.
 - b. musí byť originálnou postavou. Môže byť čímkoľvek, ak nestvárňuje alebo to nie je rozpoznateľná napodobenina reálneho človeka alebo známej postavy.
 - c. sa pokúsi získať moc a vplyv. V predstavení bude vysvetlené, čo chce Zákerná postava ovládnuť. To, ako ovládnutie prebehne a čo Zákerná postava ovládne, je na rozhodnutí tímu.
 - d. najmenej dvakrát úspešne zmanipuluje skupiny. Môže uspieť v manipulovaní skupín aj viackrát, ale iba dva požadované razy budú bodované v bode D6.
 - e. musí byť pri poslednom pokuse manipulovať prichytená.
7. **Dve skupiny:**
 - a. môžu byť čímkoľvek, čo si tím želá.
 - b. musia byť počas hlúpych hádok od seba dostatočne odlišné.

- c. majú povolené (ale nemusia) zmeniť svoj vzhľad (pokiaľ sa chovajú v súlade s bodom B7b).
- d. musia byť celý čas humorné vo vzhľade aj správaní.

8. **Lídri skupín:**

- a. musia byť reprezentovaní jedným alebo viacerými členmi tímu.
- b. musia byť originálnymi postavami. Môžu byť čímkoľvek, ak nestvárajú alebo nie sú rozpoznateľnou napodobeninou reálneho človeka alebo známej postavy.
- c. musia viesť svoje tímy jeden proti druhému aspoň dvakrát.
- d. musia počas posledného pokusu presvedčiť svoju skupinu, že boli manipulovaní Zákernou postavou.

9. **Tri hlúpe hádky:**

- a. musia byť o banálnych veciach, ale skupiny musia byť zároveň presvedčené, že tieto problémy sú urgentné a že na ne majú úplne odlišné názory.
- b. musia zostať nevyriešené, až kým sa lídri nedovtípi, že všetci boli zmanipulovaní.
- c. budú odprezentované v určitom dramatickom štýle. Pre každú hádku musia obe skupiny dodržať rovnaký štýl, každá hádka musí mať iný štýl. Štýly budú vybrané z tohto zoznamu:
 - (1) pesnička,
 - (2) tanec,
 - (3) báseň,
 - (4) interview,
 - (5) pantomíma.
- d. každá hlúpa hádka bude sprevádzaná dvoma alebo viacerými efektmi priťahujúcimi pozornosť. Tieto efekty:
 - (1) môžu byť čímkoľvek, čo si tím želá.
 - (2) musia byť rozpoznateľné.
 - (3) môžu byť odlišné počas jednej hádky a môžu byť rovnaké v každej hádke.

10. **Ponaučenie:**

- a. musí byť predstavené po poslednej hlúpej hádke.
- b. môže byť predstavené akýmkoľvek spôsobom.
- c. bude vysvetlením, prečo sa potrebujeme navzájom počúvať a medzi sebou komunikovať namiesto spoliehania sa na vonkajšie vplyvy.

11. Tím by mal predjaviskovému rozhodcovi odovzdať štyri kópie formulára s názvom Tímový zoznam, ktoré sa nachádzajú vo formulárovej sekcii na stránke www.odysseyofthemind.com/members alebo štyri kópie jednostranového alebo dvojstranového zoznamu na papieri vo formáte A4. Tento zoznam môže byť napísaný ručne alebo vytlačený. Zoznam slúži iba na porovnávanie. Tento zoznam musí obsahovať:
- meno, číslo a divíziu tímu a problém.
 - stručný popis Zákernej postavy.
 - stručný popis oboch skupín, ich vzhl'adu a lídrov.
 - dve úspešné hádky a jednu neúspešnú hádku, ktoré budú bodované.
 - tri dramatické štýly použité v hádkach a kedy sa počas hádok objavajú.
 - popis dvoch alebo viacerých efektov priťahujúcich pozornosť a kedy sa počas hádok objavajú.
 - signál, ktorý tím použije na vyjadrenie ukončenia predstavenia.

C. Pódium, podmienky a súťaž

- K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 2,1 m x 3 m, ale je odporúčané mať viac priestoru. Súťažná plocha nebude označená. Tímy musia byť pripravené hrať na ploche 2,1 m x 3 m. Ak to priestor dovoľuje, tím môže hrať a/alebo umiestňovať rekvizity a kulisy mimo tejto minimálnej plochy. Ak je na konci minimálnej plochy zráz, mala by byť umiestnená bezpečnostná čiara cca 75 cm od okraja zrázu. Čiara bude slúžiť ako varovanie, nie hranica.
- V priestore vystúpenia bude dostupná klasická zásuvka. Tímy si však v prípade potreby musia doniesť vlastné predlžovacie káble a adaptéry.
- Tímy by sa mali dostaviť k miestu konania súťaže so všetkými rekvizitami, kulisami a pomôckami potrebnými pre prezentáciu ich riešenia problému najmenej 15 minút pred plánovaným začiatkom ich predstavenia.
- Je zodpovednosťou tímu dokončiť prezentáciu svojho riešenia do 8 minút. Keď tím skončí so svojím vystúpením, musí dať signál rozhodcom. Ak tím neskončí do 8 minút, budú zvážené trestné body za nedodržanie časového limitu. Časomerač preruší vystúpenie, ak bude presahovať časový limit o viac ako minútu.
- Tímy by si mali priniesť prostriedky na upratanie súťažnej plochy po skončení predstavenia. Ak bude tím potrebovať neodôvodnene veľa času na upratovanie, alebo ak nechajú na súťažnej ploche neporiadok, rozhodcovia zvážia trestné body za nešportové správanie. Ľudia, ktorí nie sú členmi tímu, môžu tiež 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 kvalita predstavenia (originalita, efektivita)1 až 15 bodov
2. Celková kvalita vystúpenia1 až 15 bodov
3. Zákerná postava5 až 30 bodov
 - a. kreativita (všetky aspekty vrátane vzhľadu a správania)2 až 15 bodov
 - b. efektivita v predstavení2 až 10 bodov
 - c. originalita toho, čo chce ovládnuť1 až 5 bodov
4. Skupiny5 až 30 bodov
 - a. originalita2 až 10 bodov
 - b. humor správania a vzhľadu3 až 15 bodov
 - c. odlišnosť od druhej počas hlúpych hádok0 alebo 5 bodov
5. Lídri skupín6 až 35 bodov
 - a. kreativita postáv.....2 až 10 bodov
 - b. efektivita predstavenia2 až 15 bodov
 - c. kreativita spôsobu prichytenia Zákernej postavy2 až 10 bodov
6. Hlúpe hádky2 až 15 bodov
 - a. dve úspešné a jedna neúspešná0 alebo 5 bodov
 - b. prezentované ako banálne,
ale skupiny ich považujú za urgentné2 až 10 bodov
7. Rozličné dramatické formy4 až 25 bodov
 - a. sú prezentované vtedy, keď treba0 alebo 20 bodov
 - b. efektivita v dokreslení hádky4 až 15 bodov
8. Efekty priťahujúce pozornosť2 až 15 bodov
 - a. dva alebo viac v každej hádke0 alebo 5 bodov
 - b. efektivita v dokreslení hádky2 až 10 bodov
9. Ako dobre je ponaučenie prezentované2 až 10 bodov
10. Celkový humor1 až 10 bodov

Maximálny počet: 200 bodov

E. Trestné body

1. Porušenie Ducha problému (za každý prehrešok)-1 až -100 bodov

2. Nešportové správanie (za každý prehrešok)-1 až -100 bodov
3. Nesprávny alebo chýbajúci tímový znak-1 až -15 bodov
4. Vonkajšia pomoc (za každý prehrešok)-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

(Napríklad: 27 sekúnd = -15 bodov) maximálne -30 bodov

Tímy, ktoré vynechajú hodnotenú súčasť riešenia problému, nedostanú trestné body, ale iba 0 bodov pre danú kategóriu.

F. Štýl

(upresnenie riešenia problému; je potrebné využiť štyri kópie Formuláru štýlu z Programovej príručky Odysey Mysle 2018-2019)

1. Kreativita čiapky, ktorú nosí Zákerná postava1 až 10 bodov
2. Umelecká kvalita scény.....1 až 10 bodov
3. (voľba tímu)1 až 10 bodov
4. (voľba tímu)1 až 10 bodov
5. Celkový efekt štyroch prvkov Štýlu v predstavení1 až 10 bodov

Maximálny počet: 50 bodov

G. Riaditeľ súťaže zabezpečí

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

POZNÁMKA: Kontaktujte svojho Riaditeľa súťaže pre potrebné informácie ohľadom presných rozmerov, 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 tímové objasnenia.
2. Štyri kópie Tímového zoznamu. Tento zoznam slúži ako pomôcka pre rozhodcov. Ak ho tím nepredloží, nebude penalizovaný. Predložiť ho je však pre tím výhoda, pretože bez neho si rozhodcovia nemusia všimnúť niektoré skórované prvky predstavenia.

3. Potrebné predlžovacie káble a adaptéry.
4. Prostriedky na upratanie - podľa potreby.

I. Slovníček problému

(italizované výrazy, ktoré nie sú v tomto Slovníčku, nájdete v Programovej príručke Odyssey Mysle 2018-2019)

Reprezentovaný jedným alebo viacerými členmi tímu - Reprezentovať postavu môžu len jeden alebo viacerí členovia tímu. Pridávať neživým objektom ľudské vlastnosti člena tímu, akými sú napríklad hlas alebo pohyb, neznamená byť reprezentovaný členom tímu.

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.