

Nezmyselné či nie?

Problém č. 5, Divízie: I, II, III, IV

Úvod

V každom jazyku, ktorý poznáme sú príklady krátkych tvrdení, ktoré sa nemôžu brať doslovne. Tieto tvrdenia nám poskytujú súhrnnú a všetkým známu informáciu (odkaz), ale nemajú nič spoločného s ich doslovným prekladom / interpretáciou.

Napríklad, ak ste „čierny kôň“, ste považovaný za neznámeho súťažiaceho s malou šancou na úspech, ktorý avšak hrá pôsobivo dobre. Viete si predstaviť, aké to bolo, keď sa tieto všeobecne známe tvrdenia prvýkrát použili metaforicky? Čo takto skúsiť niečo nové a byť „morským prasaťom“? Alebo keď rozprávate vašim kamarátom príbeh a oni vám povedia: „Prestaň ťahať moju nohu.“

Tímy ukážu, čo by sa mohlo stať, keď by sa nezmyselné tvrdenia „skrútili a otočili“, pokiaľ by nenadobudli význam.

A. Problém

V tomto probléme tím vytvorí a odprezentuje príbeh o tom, ako tvrdenia, ktoré nedávajú doslovný zmysel môžu získať význam. Nezmyselná postava vytvorí tri nezmyselné tvrdenia, ktorým nikto nerozumie. Postava šampióna sa bude potom rozprávať s ostatnými a oznámi im pravé významy týchto tvrdení. Tvrdenia nadobudnú zmysel, a preto sa im začne zdať nezmyselná postava veľmi múdra. Dav akceptuje tieto nezmyselné tvrdenia ako múdrosť, ale postava dieťaťa pochopí, že „pravé významy“ nemajú nič spoločného s nezmyselnými tvrdeniami. Dav si začne pomocou oslavy užívať múdrosť nezmyselnej postavy. Postava dieťaťa vidí, že nezmyselné tvrdenia pomáhajú komunite a rozhodne sa davu nepovedať, že tvrdenia boli iba nezmyselné.

Kreatívne dôrazy problému sú na predstavení, nezmyselnej postave, na tom, ako sú nezmyselné tvrdenia premenené na niečo múdre/rozumné. Ďalej na postave šampióna a postave dieťaťa, na zobrazení davu a na oslave.

Duchom problému je vytvoriť originálne, humorné predstavenie o nezmyselnej postave, ktorá si vymyslí tri nezmyselné tvrdenia. Tieto tvrdenia spôsobia, že ľudia sa budú snažiť zistiť čo každé z nich znamená. Postava šampióna bude šíriť „pravý význam“ tvrdení ako múdrosť, čo robí dav šťastným. Postava dieťaťa vie, že pravé významy nemajú nič spoločného s nezmyselnými tvrdeniami, ale vidí, že robia dav šťastným, keďže to oslavujú piesňou. A tak sa rozhodne, že si to nechá pre seba ako tajomstvo.

B. Obmedzenia

1. **Všeobecné pravidlá:** Prečítajte si Programovú príručku Odyssey Mysle 2019-2020. 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, ktorú 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/. Otázky k problému, ktoré budú nesprávne predložené po 15. februári 2020, 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 2020, 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. 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, humorné predstavenie, ktoré obsahuje:**
 - a. Nezmyselnú postavu a najmenej tri nezmyselné tvrdenia,
 - b. Postavu šampióna a jeho interpretáciu nezmyselných tvrdení,
 - c. Postavu dieťaťa a jeho dôvody neodhaliť to, že tvrdenia sú pôvodne nezmyselné,
 - d. Dav (čo je, alebo sa zdá byť skupina jednotlivcov),
 - e. Oslavu, ktorá obsahuje originálnu pesničku,
 - f. päť elementov štýlu, obsahujúce dva vybrané tímom.
6. **Nezmyselná postava:**
 - a. Môže byť zobrazená hocijakou metódou, akou si tím želá,
 - b. Musí byť zobrazená ako originálna, ľudská bytosť. Nesmie zobrazovať ani reprezentovať rozpoznateľnú imitáciu známej postavy alebo človeka,
 - c. Vymyslí si tri požadované tvrdenia, ktoré sú interpretované ostatnými.
7. **Tri nezmyselné tvrdenia:**
 - a. Musia byť prezentované naživo počas predstavenia. Môže byť viac pridaných tvrdení, ale len tri budú bodované,
 - b. Budú vysvetlené postavou šampióna spôsobom, ktorým budú pôsobiť že sú rozumné a nápomocné,
 - c. Budú vysvetlené spôsobom, ktorý im dodáva originálny pravý význam a robí dav šťastným.
8. **Postava šampióna**
 - a. Môže byť zobrazená akoukoľvek metódou, ktorú si tím želá,
 - b. Musí byť zobrazená ako originálna, ľudská bytosť. Nesmie zobrazovať ani reprezentovať rozpoznateľnú imitáciu známej postavy alebo človeka,

- c. Vysvetlí tvrdenia nezmyselnej postavy a dodá im význam a hodnotu, čo zaručí, že dav bude šťastný.

9. Postava dieťaťa

- a. Musí byť zobrazená ako ľudské dieťa, ale môže byť zobrazená akoukoľvek metódou, ktorú si tím želá,
- b. Dá najavo porotcom aj divákovi, že vie, že tvrdenia boli pôvodne nezmyselné,
- c. Oznámi porote a divákovi prečo neodhaluje pravdu o nezmyselných tvrdeniach a prečo nechá každého prijať ich „pravý význam“.

10. Dav

- a. Musí zobrazovať ľudí hociakým spôsobom, aký si tím želá,
- b. Musí vizuálne a / alebo zvukovo ukazovať, že nezmyselné tvrdenia ho robia šťastným.

11. Oslava

- a. Môže byť prezentovaná akýmkoľvek spôsobom, aký si tím želá,
- b. Musí obsahovať tri požadované postavy a celý, alebo len časť „dav“,
- c. Musí obsahovať originálnu pesničku (s hudbou a slovami), ktorá bude naživo odprezentovaná.

12. Tím by mal predjaviskovému rozhodcovi odovzdať štyri kópie formulára, ktoré sa nachádzajú www.odysseyofthemind.com/members alebo štyri kópie na jednej strane listu papiera alebo dva listy 21,59 cm x 27,94 cm. Tento zoznam môže byť napísaný ručne alebo vytlačený.

Tento zoznam musí obsahovať:

- a. meno, číslo, divíziu a problém tímu,
- b. stručný opis Nezmyselnej postavy,
- c. stručný opis postavy Šampióna,
- d. tri nezmyselné tvrdenia, ktoré budú bodované v D5,
- e. stručný opis postavy Šampióna,
- f. stručný opis zobrazenia „dav“,
- g. stručný opis postavy,

h. signál, ktorý tím použije na ukončenie predstavenia.

C. Poloha, usporiadanie, súťaž

- 1) K dispozícii bude pódium alebo voľná plocha s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3 m, avšak väčší priestor je možný podľa možností. Ten nebude označený. Tímy však musia byť pripravené hrať na ploche 2,1m x 3 m. 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 76,2 cm od okraja chodíka. 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 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 trestné body za nešportové správanie. Osoby, ktoré 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 kvalita predstavenia (originalita, efektivita)..... 1 až 15 bodov
2. Celková kvalita vystúpenia 1 až 15 bodov
3. Nezmyselná postava..... 4 až 30 bodov
 - a) Kreativita (všetky aspekty obsahujú vzhľad a správanie).....2 až 15 bodov
 - b) Efektivita v predstavení.....2 až 10 bodov
 - c) Vytvorí tri nezmyselné tvrdenia.....0 alebo 5 bodov
4. Postava šampióna..... 4 až 30 bodov
 - a) Kreativita (všetky aspekty obsahujú vzhľad a správanie)..... 2 až 15 bodov
 - b) Efektivita v predstavení..... 2 až 10 bodov
 - c) Interpretuje tri nezmyselné tvrdenia.....0 alebo 5 bodov
5. Nezmyselné tvrdenia..... 8 až 40 bodov
 - a) Ako dobre sa zdajú byť nezmyselné (nonsens)..... 2 až 10 bodov
 - b) Kreativita toho, ako sa každé jedno transformuje z nezmyselných na múdrosti (3@ 1-5 bodov) 3 až 10 bodov
 - c) originalita ich „pravých významov“ (3@ 1-5 bodov).....3 až 15 bodov

6. Postava dieťaťa..... 2 až 20 bodov
 - a) Efektivita v predstavení.....2 až 15 bodov
 - b) Prezentuje dôvod prečo neprezradila, že tvrdenia boli nezmyselné 0 alebo 5 bodov
7. Dav..... 2 až 15 bodov
 - a) Kreativita jeho zobrazenia..... 2 alebo 10 bodov
 - b) Ukazujú, že sú šťastní, pre požadované nezmyselné tvrdenia0 alebo 5 bodov
8. Oslava..... 3 až 20 bodov
 - a) Kreativita jej zobrazenia.....1 až 5 bodov
 - b) Efektivita originálnej piesne.....2 až 10 bodov
 - c) Obsahuje požadované postavy.....0 alebo 5 bodov
9. Celkový humor..... 4 až 15 bodov

E. Trestné body

1. Porušenie ducha problému..... -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

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

F. Štýl (upresnenie riešenia problému, sú potrebné štyri kópie Formulár štýlu)

1. Kreativita toho, ako jeden kostým zmení vzhľad 1 až 10 bodov
2. Umelecká kvalita všetkých alebo časti zobrazenia davu..... 1 až 10 bodov
3. (voľba tímu)..... 1 až 10 bodov
4. (voľba tímu)..... 1 až 10 bodov
5. Celková efektivita štyroch štýlových prvkov v predstavení..... 1 až 10 bodov

G. Riaditeľ súťaže zabezpečí:

1. Súťažnú plochu s minimálnymi rozmermi 2,1m x 3 m,
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. potrebné predlžovacie káble a adaptéry,
4. prostriedky na upratanie, ak sú potrebné.

I. Slovníček problému

Akákolvek metóda, akú si tím želá - všetky požadované postavy môžu byť prezentovaný akýmkoľvek spôsobom, akým si tím želá, ale postavou je postava, aká je opísaná v programovej príručke a musí byť živo prezentované počas predstavenia.

Problem by Dr. C. Samuel Micklus and Samuel W. Micklus © 2019 — 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, and the Odyssey of the Mind logo are federally registered trademarks of Creative Competitions, Inc.