



Odisea de la Mente™

2011-2012

Problema Primario: **ESCONDER Y ATISBAR**

Hide and Peek



Esconder y Atisbar

Problema Primario: Grados K-2

Introducción

La gente es naturalmente muy curiosa y, como resultado, la curiosidad humana ha dado lugar a muchas invenciones y descubrimientos. Si se trata de exploradores inventan maneras de recuperar los tesoros sin descubrir en el fondo del océano, o los científicos de la NASA construyen máquinas para explorar otros planetas de forma remota, la creatividad que quienes participan en estas expediciones son alimentadas por la curiosidad. En este problema, los equipos de Odisea de la Mente deben encontrar una manera de satisfacer sus propias curiosidades y hacer descubrimientos sorprendentes.

A. El Problema

El problema es crear un contenedor que sea decorado por el equipo, que descubra tres objetos sorpresa que se encuentran a 5, 8 y 10 pies de distancia. La demostración de la solución será presentada durante una actuación que se integra el levantamiento de los contenedores y los objetos sorpresa en su tema. La actuación también incluirá un narrador y un entorno que tiene un cambio al final y enviara un mensaje a la audiencia.

Los **énfasis creativo** de este problema están en el rendimiento, el dispositivo creado por el equipo, el personaje narrador los recipientes decorados, y el entorno.

El **Espíritu del problema** para el equipo es crear un dispositivo levante y descubra objetos desde diferentes distancias y para presentar un espectáculo con un tema que integre el levantamiento de los contenedores, los objetos sorpresa, la decoración, y un personaje narrador.

B. Limitaciones (las palabras / términos en cursiva se definen en el Glosario de Problemas o en la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2011-2012*.)

Programa Odisea de la Mente 2011-2012.

1. Este problema no puede ser resuelto sin hacer referencia a la sección de Reglas de Programa de la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2011-2012*. Para este problema no se emitirán clarificaciones.
2. El tiempo límite para este problema es de 8 minutos. Comenzara cuando el cronometrador diga, "Team begin" e incluye preparación, producción y presentación de la solución del problema.
3. El límite de gastos para este problema es de \$ 125 (USD). El valor de los materiales utilizados en la presentación de la solución del equipo, incluyendo el estilo, no pueden exceder esta cantidad. La *Guía del Programa Odisea de la Mente* explica el límite de costo y las listas de artículos que están exentos de ellos.
4. El **dispositivo creado por el equipo**:
 - a. debe descubrir tres objetos sorpresa.
 - b. elevará los contenedores decorados por el equipo para descubrir los objetos.
 - c. debe descubrir tres objetos sorpresa mientras el resto permanece alejado a 5, 8 y 10 pies de distancia de ellos. El miembro del equipo que opera el dispositivo estará detrás de una Línea Punto de Partida mientras trata de levantar los contenedores. El equipo puede intentar las veces que el tiempo lo permita.
 - d. será calificado por la creatividad de la forma en que está *diseñado para funcionar*.
5. Los **tres objetos sorpresa**:
 - a. pueden ser cualquier cosa que el equipo desee, pero deben ser diferentes el uno del otro
 - b. deben estar en marcas a 5', 8' y 10' pies de la Línea de Partida.
 - c. deben estar en ese lugar antes de la hora de comienzo.
 - d. deben estar completamente adecuado en los contenedores.
 - e. se puede revelar en cualquier momento durante la ejecución. También pueden ser revelados por separado en cualquier orden, o al mismo tiempo.
6. Los **contenedores**:
 - a. pueden ser cualquier cosa.
 - b. deben ser decorados por el equipo.
 - c. deben ser elevados por el dispositivo creado por el equipo para descubrir los objetos sorpresa
 - d. deben cubrir los objetos sorpresa antes de la hora de comienzo.
 - e. no puede ser tocado directamente por los miembros del equipo mientras el dispositivo se está levantando
Los miembros del equipo pueden moverlos en cualquier otro momento.
7. El escenario:
 - a. debe incluir un telón de fondo

- b. debe cambiar al menos una vez durante la interpretación.
 - c. se someterá a un cambio final que revela un mensaje a la audiencia. El mensaje puede ser expresado en cualquier forma, incluso a través de imágenes, palabras, *objetos*, etc.
8. El tema de la **interpretación**:
- a. debe integrar la elevación de los contenedores y el descubrimiento de los objetos sorpresa.
 - b. debe incluir un personaje narrador.
9. El personaje Narrador:
- a. debe ser interpretado por *uno o más miembros del equipo* en la vestimenta.
 - b. debe describir a los jueces y el público lo que el dispositivo está revelando en los contenedores.
 - c. puede participar en alguna de sus partes o la totalidad de la actuación.
10. El equipo se debe presentar al Juez del Área de escena con cuatro copias de una lista en un lado de una o Dos hojas de 8 ½ "x 11" o A4. Esta lista puede ser escrita a mano o por computadora y debe incluir:
- a. membresía del equipo y número de miembros, el problema y la división.
 - b. una breve descripción de los tres objetos sorpresa y cuando se dará a conocer en la actuación.
 - c. una breve descripción del personaje narrador.
 - d. una breve descripción del tema y la forma en que incluye los objetos y contenedores.
 - e. una breve descripción de la ambientación y el mensaje a tener puntaje en D7.
 - f. la señal que el equipo utilizara para indicar que ha terminado su presentación.

C. Sitio, Montaje y Competencia

1. Un escenario o área de piso de un mínimo 7' x 10' (2.1m x 3m) será utilizada, pero una mayor área es deseable. Ésta no será marcada. Los equipos deben estar preparados para actuar en el área de 7' x 10'. Si el espacio lo permite los equipos pueden actuar /colocar material etc., fuera del área de 7' x 10'. En caso de haber una bajada pasando el área de 7' x 10' se pegará una cinta al suelo de 30" (76.2cm) desde el borde. Esta servirá como advertencia, no como límite. Se marcará en el suelo la Línea de Partida y tres marcas de 5', 8' y 10'.
2. Todos los accesorios deben ser provistos por el equipo. Si los equipos van a para demostrar sus soluciones en un torneo el Director del torneo les informará que algunos artículos estándar, tales como mesas y sillas estarán disponibles (Los equipos que deseen presentar sus soluciones en una competencia deben hacer arreglos con el Director de Torneo previo a la fecha de la competición.).

Los miembros del equipo permanecerán en un área de ensayo hasta que el juez da una señal para comenzar. Será responsabilidad del equipo completar el problema en el plazo de 8 minutos. El equipo debe dar una señal cuando finalice.
4. Desmontaje de accesorios y limpieza se pueden hacer después de que termine el tiempo.

D. puntuación

Aunque no hay puntuación para este problema, los equipos deben saber las categorías que probablemente anotan puntos en la competición con un problema de Odisea de la Mente. Los entrenadores animan a los equipos a revisar estas categorías para evaluar el funcionamiento de la puntuación con ejemplos.

1. Creatividad en general en la presentación (originalidad, eficacia). 1 a 20 puntos
2. Calidad de la presentación (audibilidad, movimiento, presencia en el escenario)... . 1 a 20 puntos
3. El dispositivo creado por el equipo. 1 a 50 puntos
 - a. Descubrimiento de los objetos sorpresa. 0 o 30 puntos
 - (1) descubre un objeto a partir de 5' de distancia. 0 o 5 puntos
 - (2) descubre un objeto a partir de 8' de distancia. 0 o 10 puntos
 - (3) descubre un objeto a partir de 10' de distancia. 0 o 15 puntos
 - b. La creatividad de la forma en que está diseñada para funcionar. 1 a 20 puntos
4. Los contenedores. 2 a 35 puntos
 - a. Cubrir los tres objetos sorpresa... . 0 o 5 puntos
 - b. La creatividad de la forma en que están decoradas... . 1 a 15 puntos
 - c. Qué tan bien se integra el tema de la elevación de los contenedores. 1 a 15 puntos
5. Los objetos sorpresa. 1 a 20 puntos
 - a. Son diferentes el uno del otro. 0 o 5 puntos
 - b. Qué tan bien se integran en el tema. 1 a 15 puntos

6. El personaje narrador.2 a 30 puntos
 - a. Creatividad en su apariencia.1 a 10 puntos
 - b. Revela al público los objetos sorpresa.0 o 5 puntos
 - c. Efecto global de su rol en la presentación 1 a 15 puntos
7. El escenario.2 a 25 puntos
 - a. Creatividad en general.1 a 10 puntos
 - b. Cambios que revelan un mensaje.0 o 5 puntos
 - c. Eficacia del mensaje.1 a 10 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penalidades (Deducidas del porcentual de puntuación.)

1. "Violación del "Espíritu del problema" (cada infracción).-1 a -100 puntos
 2. Conducta antideportiva (cada infracción.-1 a -100 puntos
 3. Letrero de membresía incorrecto o faltante.-1 a -15 puntos
 4. Asistencia externa (cada infracción).-1 a -100 puntos
 5. Exceso en el límite de costo.- 1 a -100 puntos
 6. Exceso en el límite de tiempo: -5 puntos por cada 10 segundos o fracción de eso
exceso en el límite de tiempo Ej.: 17segundos= -10 puntos.Máximo -30 puntos
 7. El equipo toca contenedor durante un intento de revelar un objeto. sin puntaje
- Omisión en requisitos del problema puntuados no acarrear penalidades excepto la pérdida de puntaje.*

F. Estilo (Elaboración en la solución del problema, usar el formulario de: Odyssey of the Mind Program Guide.)

1. *Calidad artística* de uno de los objeto sorpresa.1 a 10 puntos
2. Uso creativo de material en uno de los decorados. 1 a 10 puntos
3. (Elección libre del equipo).1 a 10 puntos
4. (Elección libre del equipo).1 a 10 puntos
5. Efecto general de los cuatro elementos de Estilo en la presentación. 1 a 10 puntos

Máximo Posible: 50 puntos

G. El director del torneo proveerá (Si lo hace como parte de un torneo.)

1. Un área de presentación de 7' x 10' (2.1m x 3m) con marcas de Start y marcas a 5', 8', y 10' pies.
2. Un prolongador eléctrico de tres tomas.
3. Un equipo de jueces y el material necesario para evaluar este problema.

H. El Equipo Debe Proveer:

1. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos.
2. Cuatro copias de las listas establecidas en B14. Esta lista es para ayudar a los jueces. De no ser presentada no acarrea penalidades, pero beneficia al equipo el tenerlas, porque sin ella los jueces pueden obviar la puntuación de algún aspecto de la presentación.
3. Materiales de limpieza cuando sea necesario.

I. Glosario de Problemas (Términos en cursiva que no están en este glosario se pueden consultar en 2011-2012 *Odyssey of the Mind Program Guide*.)

Decorado — agregado de elementos artísticos a un objeto que antes no tenía.

Diseñado para funcionar— elección y montaje de las diferentes partes que se combinan para formar el dispositivo creado por el equipo y la forma en que funciona para mostrar los objetos.

No hay aclaraciones para dar a este problema.

Creative Competitions, Inc., its licensees, and the problem authors assume no responsibility for damage or injury incurred as a result of attempting to solve this problem.

Problem by Dr. C. Samuel Micklus and Samuel W. Miklus

© Copyright 2011 — Creative Competitions, Inc.

Traducción al español: Arístides Alberto Acevedo

e-mail: aristidesacevedo@gmail.com

® *Odyssey of the Mind, OotM, the Odyssey of the Mind logo, and OMER are federally registered trademarks of Creative Competitions, Inc.*