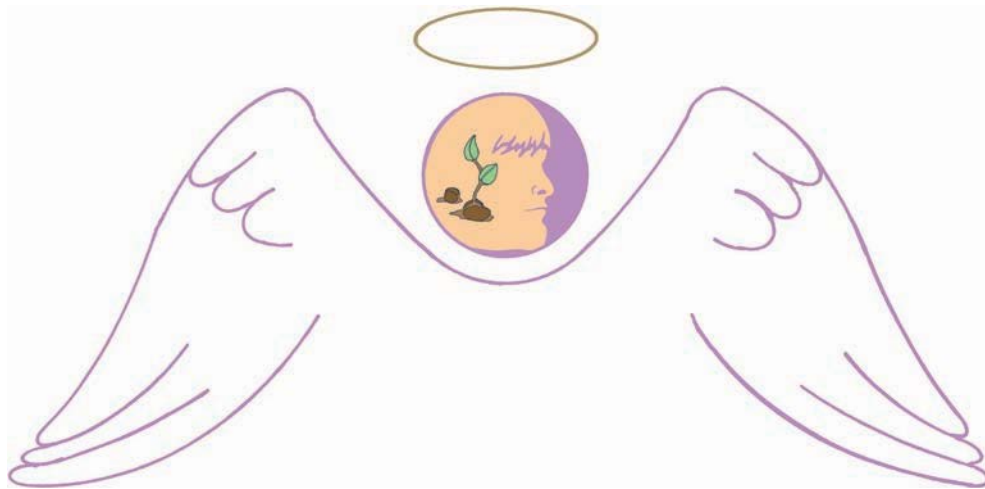




# Odisea de la Mente™

2011-2012

Problema No. 5: *Los Ángeles de Odyssey*



# Los Ángeles de Odyssey

---

## Problema No. 5: Divisiones I, II, III & IV

### Introducción

En todo el mundo hasta aun en nuestros patios traseros, las comunidades generalmente luchan con los desastres y los conflictos. A veces, un desastre afecta a miles de personas, como en un terremoto o una inundación, y, a veces sólo afecta a una algunos, como en un incendio en su casa. En cualquier caso, el resultado final es tan grave que sólo una víctima, ya es mucho. Luego están los conflictos endémicos que cada comunidad las experimenta hasta cierto punto: la falta de vivienda, la contaminación, el hambre, el desempleo Y la lista sigue y sigue. Pero, afortunadamente, la naturaleza humana nos impulsa a querer ayudar a otros en momentos de necesidad. Odisea de la Mente tiene ahora un nuevo programa, "Los Ángeles de Odyssey", que reta a equipos para ayudar a sus compañeros ciudadanos. Este problema está basado en el concepto de este programa \*.

### A. El Problema

El problema es crear y presentar un espectáculo original, donde un grupo de estudiantes viaja a lo largo de uno o más lugares donde se encuentran con situaciones negativas y las cambian. Estos "Ángeles de Odyssey" ayudan a dos personajes con diferentes problemas, y ayudan a salvar a toda una comunidad de una mala situación. Un Ángel de Odyssey no puede hablar, y otro tiene un poder especial.

El **énfasis creativo** de este problema están en la presentación, los Ángeles de Odyssey, el lugar creado por el equipo, los problemas de los dos personajes y cómo los ayudan los Ángeles a ellos, a la comunidad, el modo de comunicación del Ángel, y el poder especial.

El **Espíritu del problema** es para el equipo crear y presentar un espectáculo original que incluya a Los ángeles de Odyssey quienes viajan a través de uno o más lugares creados por el equipo, donde ayudan a dos personajes con diferentes problemas y también contribuyen a salvar a una comunidad entera de una mala situación. Un ángel se comunican sin hablar y otro tiene un poder especial.

### B. Limitaciones (las palabras / términos en cursiva se definen en la página 5 en el Glosario de Problemas o en la Guía del Programa Odisea de la Mente2011-2012.)

1. **Reglas Generales:** Lea la Guía del Programa Odisea de la Mente2011-2012. Este manual incluye limitaciones básicas para la resolución de este problema y los formularios necesarios para la competencia. Este problema no puede resolverse sin hacer referencia a la sección de reglas del Programa de la guía.
2. **Clarificaciones del problema:** La Guía del Programa de Odisea de la Mente explica los tipos de preguntas sobre las reglas que se aclararán y como presentar las preguntas. Aclaraciones en general del problema pueden ser accedidas en: [www.odysseyofthemind.com/clarifications](http://www.odysseyofthemind.com/clarifications). Aclaraciones mal presentadas o enviadas después de febrero 15 de 2012, no serán contestadas. CCI puede ver la necesidad de hacer aclaraciones después de esta fecha, por lo que, continúen chequeando después de 15 de febrero y hasta el fin de competencia.
3. El tiempo límite para este problema es de 8 minutos. Comenzará cuando el cronometrador diga, "Team begin" / "equipos comenzar" e incluye preparación, producción y presentación de la solución del problema.

4. El límite de gastos para este problema es de \$ 125 (EE.UU.). El valor combinado de los materiales utilizados en la presentación de la solución del equipo, incluyendo el estilo, no puede 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 costos.
5. El equipo va a crear un espectáculo original que incluye:
  - a. un *grupo* de estudiantes conocido como "Los ángeles de Odyssey".
  - b. o uno o más lugares creado por el equipo.
  - c. dos personajes que tienen un problema diferente.
  - d. una *comunidad* necesitando ayuda en una *mala situación*.
  - e. un Ángel de Odyssey que se comunica sin hablar.
  - f. un Ángel Odyssey que demuestra un poder especial.

**Los Ángeles de Odyssey:**

- a. pueden ser cualquier cosa, siempre y cuando se presenten como un grupo de estudiantes que se dedican a ayudar a los demás.
  - b. pueden aparentar cualquier forma.
  - c. ayudarán a dos personajes con sus respectivos problemas.
  - d. ayudarán a una comunidad a salir de una mala situación.
  - e. incluirá a un Ángel que no puede hablar y a otro que tiene un poder especial.
7. El (los) lugar(es) creado(s) por el equipo:
    - a. deben ser una creación original del equipo, es decir, no puede ser un lugar que se sabe que ha existido. Sin embargo, puede ser parte de un lugar existente, por ej., una ciudad de origen de país existente.
    - b. serán visitados por los Ángeles de Odyssey.
    - c. tendrán puntaje en total todos los lugares de originales que se representen a través de presentación.
  8. Los **dos personajes con diferentes problemas:**
    - a. son creados por el equipo. Pueden compartir características de personajes o personas conocidas.
    - b. cada uno tiene un problema y necesita ayuda. Los problemas son cualquier cosa que desee el equipo.
  9. La **comunidad:**
    - a. puede ser cualquier cosa y se le permite ser representado de cualquier manera.
    - b. debe ser presentado como un problema que comúnmente se piensa que es una mala situación.
  10. El personaje del Ángel de Odyssey que no pueden hablar:
    - a. se comunican a través de un medio que no sea por hablar con voz propia.
    - b. No puede hablar en ningún momento durante la presentación.
  11. El **poder especial:**
    - a. debe ser algo extraordinario.
    - b. debe ser utilizado por uno de los Ángeles de Odyssey al menos una vez durante la ejecución.

12. El equipo se debe presentar al Juez del Área de escena con cuatro copias del formulario de la Lista de Equipo Requerido en la sección de Área de Miembros en [www.odysseyofthemind.com/members/](http://www.odysseyofthemind.com/members/), o cuatro copias de la lista en un lado de una o dos hojas de 8 ½ "x 11" o A4. Esta lista debe ser escrita a mano o por computadora. Es para referencia solamente. La lista debe incluir:
  - a. membresía del equipo nombre y número, el problema y la división.
  - b. una breve descripción del lugar creado por el equipo.
  - c. una breve descripción de los dos personajes y sus problemas.
  - d. la comunidad y la mala situación que enfrenta.
  - e. el método de comunicación utilizado por el Ángel de Odyssey que no puede hablar.
  - f. el poder especial de otro ángel Odyssey.
  - g. 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' x10' se pegará una cinta al suelo de 30" (76.2cm) desde el borde de la caída. Esta servirá como advertencia, no como límite.
2. Una conexión eléctrica habrá disponible. De necesitar, los equipos traerán: cables, alargues y adaptadores propios.
3. Los miembros del equipo debe acudir al sitio de la competencia con todos sus accesorios y documentación por lo menos 15 minutos antes del programado para competir.
4. Es responsabilidad del equipo el completar la solución del problema en el plazo límite de 8 minutos. Al finalizar Deben dar una señal a los jueces. Se penara con multa si el equipo toma más de 8 minutos, y el cronometrador parara al equipo luego de un minuto de sobretiempo.
5. Los equipos deberán traer utensilios de limpieza para limpiar cualquier desorden. Si los equipos toman un tiempo irrazonable para limpiar el sitio, o deja desorden, los jueces evaluaran penalidad por Conducta Antideportiva. Otros no integrantes del equipo pueden ayudar a limpiar el lugar y remover accesorios del equipo. El área de Competición debe ser dejada limpia y seca para el próximo equipo que compite.

### D. Puntaje

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. Los Ángeles de Odyssey. . . . . 2 a 20 puntos
  - a. La creatividad en su representación. . . . .1 a 10 puntos
  - b. Qué tan bien representan su intento de ayudar a los demás. . . . .1 a 10 puntos
4. El lugar creado por el equipo. . . . .2 a 20 puntos
  - a. La creatividad en general. . . . .1 a 10 puntos

- b. *Calidad artística*. . . . .1 a 10 puntos
- 5. Los personajes con diferentes problemas. . . . .4 a 50 puntos
  - a. Son ayudados por los Ángeles de Odyssey. . . . .0, 5 o 10 puntos
  - b. La originalidad de los problemas... . . . .2 a 20 puntos
  - c. La originalidad en cómo los Ángeles Odyssey ayudan. . . . .2 a 20 puntos
- 6. La comunidad en una mala situación. . . . .2 a 25 puntos
  - a. Es ayudada por los Ángeles Odyssey. . . . .0 o 5 puntos
  - b. La creatividad en cómo se representa la comunidad. . . . .1 a 10 puntos
  - c. La originalidad de la mala situación. . . . .1 a 10 puntos
- 7. El Ángel de Odyssey, que no puede hablar. . . . .2 a 20 puntos
  - a. La creatividad en cómo el Ángel de Odyssey se comunica. . . . .1 a 10 puntos
  - b. Eficacia de su papel en la presentación. . . . .1 a 10 puntos
- 8. El poder especial. . . . .2 a 25 puntos
  - a. Se utiliza por un Ángel Odyssey durante la ejecución. . . . .0 o 5 puntos
  - b. Originalidad. . . . .1 a 10 puntos
  - c. Efectividad en cómo es utilizado. . . . .1 a 10 puntos

*Máximo posible: 200 puntos*

**E. Penalidades (Deducidas del porcentual de puntuación)**

- 1. "Espíritu del Problema" violación (cada falta). . . . . -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.: 27segundos= -15 puntos). . . . . máximo -30 puntos

*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. La creatividad en un traje usado por un Ángel. . . . .1 a 10 puntos
- 2. La creatividad en cómo se muestra la información requerida en cartel de membresía. . . . .1 a 10 puntos
- 3. (Elección libre del equipo). . . . .1 a 10 puntos
- 4. (Elección libre del equipo).. . . . .1 a 10 puntos
- 5. Efecto global de los cuatro elementos de estilo en la presentación... . . . .1 a 10 puntos

*Máximo posible: 50 puntos*

## G. El Director del Torneo debe Proveer:

1. Un área de presentación de 7' x 10' (2.1m x 3m) (mayor, de ser posible).
2. Un prolongador eléctrico de tres tomas.
3. Un equipo de jueces y el material necesario para evaluar este problema.

**NOTA:** *Contacte a su Director de Torneo por información respecto a especificaciones del lugar; Ej.: Dimensiones, procedimientos de registración, superficie del suelo, etc. No presentar pedido de aclaración por esta información.*

## H. El Equipo Debe Proveer:

1. Cuatro copias del Formulario de Estilo, uno de Costo, uno de Asistencia Exterior y las clarificaciones del equipo.
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. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos.
4. Materiales de limpieza cuando sea necesario.

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

*Mala situación* - algo generalmente aceptado como una manera no deseable para vivir. Puede ser cualquier cosa, siempre y cuando afecte negativamente a la comunidad representada en la solución

*Comunidad* - grupo de personas que viven en la misma localidad y comparten muchas características e intereses.

*Extraordinario* - más allá de lo que comúnmente se acepta como capacidad normal, la capacidad, habilidad o talento para ese personaje.

*Grupo* - más de uno.

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

Traducción al español: Arístides Alberto Acevedo

*e-mail: aristidesacevedo@gmail.com*

**Creative Competitions, Inc., sus concesionarios, y los autores problema no asumen responsabilidad alguna por daños o perjuicios incurridos como resultado de intentar resolver este problema.**

© Copyright 2011 — *Creative Competitions, Inc.*

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

\*Para mayor información acerca del programa de *Odyssey Angels*, visite **[www.odysseyangels.org](http://www.odysseyangels.org)**.