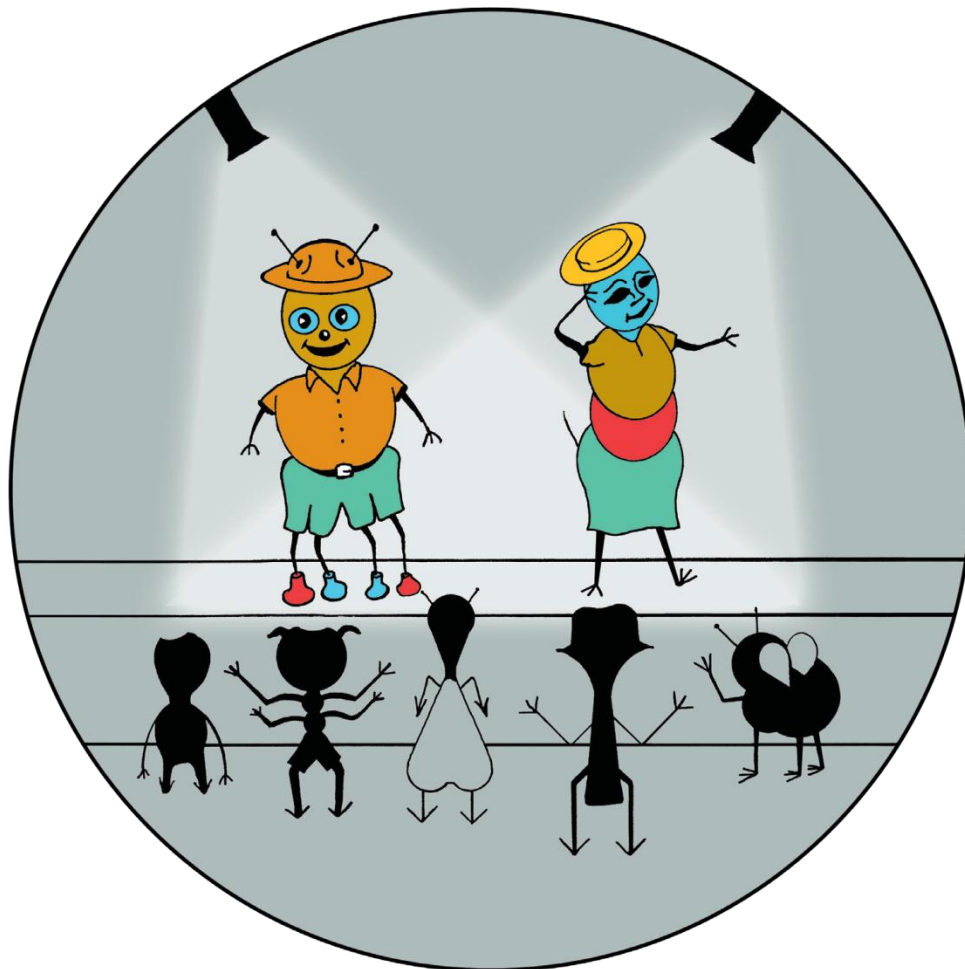




Odisea de la Mente

Problema primario:

La Moda Bicho



La Moda Bicho

Problema Primario: Grados K-2

Introducción

El problema Primario de Odisea de la Mente está diseñado para introducir estudiantes jóvenes a Odisea de la Mente. El problema está escrito como si fuera un problema puntuable, competitivo, pero no tendrá puntaje. Estos Equipos participantes en un torneo recibirán retroalimentación e información sobre sus soluciones, de parte de los oficiales que pueden utilizar en sus futuras experiencias resolviendo problemas de Odyssey of the Mind.

A. El Problema

El problema del equipo es para crear y presentar una presentación humorística que incluye un espectáculo de moda para insectos. Un diseñador con futuro promisorio será el narrador de las modas extrañas y curiosas cuando son modeladas. Una canción, un comercial, y un crítico del Espectáculo de Moda es también parte del acto.

Los **Énfasis Creativos** del problema son, en la presentación, las modas para insectos, la inspiración para las modas del diseñador promisorio, La narración, la canción, el anuncio, y el Personaje de crítico.

El **Espíritu del Problema** es para el equipo para crear y presentar un acto humorístico original que describe un espectáculo de moda que presenta tres diferentes diseños modelados por personajes de insecto. Un narrador anunciará y describirá cada modelo y el diseñador promisorio explicará la inspiración detrás de sus modelos, y un crítico dará también una opinión. El rendimiento también presentará una canción y un anuncio creados por el equipo.

B. Limitaciones *(palabras/términos en cursiva son definidos en el 2019-20 Guía de Programa de Odisea de la Mente)*

1. **Reglas generales:** Lea la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2019-20*. Este manual se actualiza cada año e incluye limitaciones básicas para la resolución de los problemas de OotM y los formularios necesarios para la competencia. Este problema no puede resolverse sin referirse a la sección de **Reglas del Programa** de la guía.
2. **Aclaraciones de problema:** No se emitirán aclaraciones para este problema.
3. El **plazo máximo** para este problema es 8 minutos. Estos inicios cuando el Timekeeper dice, "Team begin," e incluye preparación, decorado y la presentación de la solución.
4. El límite de gastos para este problema es de \$ 125 (EE.UU.). El valor combinado de los materiales utilizados en a presentación de la solución del equipo, incluyendo el decorado, no puede exceder esta cantidad. La *Guía del Programa Odisea de la Mente* explica el límite de coste y las listas de artículos que están exentos de costos.
5. El equipo creará una presentación humorística original que incluya:
 - a. Un show de moda para insectos.
 - b. Un *diseñador promisorio*.
 - c. Un narrador que describe los vestuarios que son modelados.
 - d. Una canción creada por el equipo.
 - e. Un anuncio comercial.
 - f. Un crítico.
 - g. Cinco elementos de Estilo que incluyen dos escogidos por el equipo.
6. El espectáculo de moda:
 - a. Presentará tres diferentes *modelos*. Pueden haber modelos adicionales, pero sólo tres tendrán puntaje en D3. Las modas pueden ser cualquier cosa que desee el equipo pero deben ser modelados por separado durante la presentación. Las modas tienen que caber en las siguientes categorías:
 - (1) algo para ser usado en mal tiempo.
 - (2) algo para ser usado adentro.
 - (3) elección libre del equipo.
 - b. Será modelados por Moda Bichos, los cuales *personifican* insectos. Los insectos pueden ser cualquier tipo, reales o hechos, presentados en cualquier manera que desee el equipo.
 - c. Puede tomar parte en cualquier escena.
7. El diseñador prometedor:
 - a. Puede ser cualquier cosa que desee el equipo tiene que ser *actuado por uno o más miembros de equipo*.
 - b. Explicará la inspiración detrás de cada uno de los modelos requeridos.
8. El narrador:
 - a. Anunciará el tipo de la moda listada en B6un cuando aparece primero en el espectáculo de moda.
 - b. No tiene que ser visible en el espectáculo de moda pero puede serlo si lo desea de equipo.

9. La canción creada por el equipo:
 - a. Tiene que ser actuado en vivo.
 - b. Debe ser una creación original del equipo, puede incluir música grabada anteriormente con letras originales.
 - c. Puede ocurrir cualquier tiempo en el rendimiento.
10. El anuncio requerido:
 - a. Puede ser de cualquier cosa según los deseos de equipo, pero tiene que anunciar algo.
 - b. Puede ocurrir cualquier tiempo en la actuación. Puede haber anuncios adicionales pero sólo uno es requerido.
11. El crítico:
 - a. Puede ser actuado por uno o más miembros de equipo.
 - b. Dará una opinión en cada modelo requerida.
12. 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. nombre del equipo y el número de membresía, el problema y la división.
 - b. El orden de las tres modas requeridas que serán modelados (tiempo malo, interior, elección de equipo).
 - c. Cuando en la presentación aparecerá el diseñador promisorio.
 - d. Cuando en la presentación aparecerá la canción creada por el equipo.
 - e. Cuando en la presentación aparecerá el anuncio.
 - f. Cuándo el crítico dará una opinión para cada moda requerida.
 - g. La señal el equipo utilizará para indicarlo ha finalizado su actuación.

C. Sitio, Configuración y Competencia.

1. Un escenario o zona de un mínimo de 7' x 10' (2.1m x 3m) será utilizado, pero mayor es deseable. Esto no será marcado. Los equipos deben estar preparados para actuar en un área de 7' x 10'. Si el espacio lo permite, el equipo puede realizar y / o colocar equipo, utilería, etc. fuera del área de la 7' x 10'. Si una bajada existe más allá del 7' x 10' dimensiones, una línea de precaución pueden ser grabadas de 30 "(76,2 cm) desde el borde de la caída. Esto servirá como una advertencia, no como un límite.
2. Toda utilería debe ser provista por el equipo. Si los equipos participan en un torneo, el Director de Torneo les dispondrá elementos estándares, como mesas y sillas. (Equipos deseando presentar sus soluciones en una competición tienen que hacer arreglos con el Director de Torneo por adelantado de la fecha de competición.)
3. Miembros de equipo y sus accesorios quedarán en un Área de Escena hasta el juez dice, "el equipo empieza." Es responsabilidad del equipo el completar la solución del problema en el plazo límite de 8 minutos. Al finalizar Deben dar una señal que terminaron.
4. Desmontaje y limpieza puede ser hecho después que finaliza el tiempo. Otros no integrantes del equipo pueden ayudar a limpiar el lugar y remover accesorios del equipo.

D. Puntaje *Si esto era un problema competitivo el puntaje debería aparecer como sigue:*

1. Creatividad del rendimiento global 1 a 15 puntos
2. Calidad global de la presentación 1 a 15 puntos
3. El Espectáculo de Moda 10 a 60 puntos
 - a. Moda 1 2 a 15 puntos
 - (1) Calidad artística 2 a 10 puntos
 - (2) Modelado por un personaje de insecto 0 o 5 puntos
 - b. Moda 2 2 a 15 puntos
 - (1) Calidad artística 2 a 10 puntos
 - (2) Modelado por un personaje de insecto 0 o 5 puntos
 - c. Moda 3 2 a 15 puntos
 - (1) Calidad artística 2 a 10 puntos
 - (2) Modelado por un personaje de insecto 0 o 5 puntos
 - d. Creatividad global 4 a 15 puntos
4. El diseñador promisorio 4 a 30 puntos
 - a. Describe la inspiración de una de las modas 0 o 5 puntos
 - b. Creatividad en cómo la inspiración se relaciona a la moda 2 a 10 puntos
 - c. Efectividad en la actuación 2 a 15 puntos
5. El Narrador 2 a 15 puntos
 - a. Anuncia las tres modas requeridas 0 o 5 puntos
 - b. Creatividad en cómo la narración es Integrada al espectáculo de la moda 2 a 10 puntos

6. La canción creada por el equipo 4 a 20 puntos
 - a. Creatividad global 2 a 10 puntos
 - b. Impacto en la actuación 2 a 10 puntos
 7. El anuncio..... 1 a 15 puntos
 - a. Anuncia algo..... 0 o 5 puntos
 - b. Creatividad global..... 1 a 10 puntos
 8. El crítico..... 2 a 20 puntos
 - a. Da una opinión sobre cada moda 0 o 5 puntos
 - b. Creatividad en el personaje 2 a 15 puntos
 9. Humor global en el rendimiento 2 a 10 puntos
- Máximo Posible: 200 puntos*

E. Penas Si esto era un problema competitivo las penas podrían aparecer como sigue:

1. Violación del “Espíritu del Problema” (cada ofensa) -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 exterior (cada ofensa) -1 a -25 puntos
 5. Exceso en el límite de costo -1 a -100 puntos
- Equipos que no presenta un elemento puntuable no recibirá una pena, recibirán puntaje cero para aquella categoría.*

F. Decorado (*Elaboración de la solución de problema; uso cuatro copias de Style Form 2019-20 Guía de Programa de Odyssey of the Mind*) Si esto fuera un problema competitivo el puntaje para el estilo podría aparecer como sigue:

1. Uso creativo de materiales en el arriba-y-el traje del diseñador venidero 1 a 10 puntos
 2. Originalidad del aspecto del crítico 1 a 10 puntos
 3. (Elección libre de equipo) 1 a 10 puntos
 4. (Elección libre de equipo) 1 a 10 puntos
 5. Efecto global de los cuatro elementos de Estilo en el rendimiento 1 a 10 puntos
- Máximo posible: 50 puntos*

G. El Director de torneo Proporcionará

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.

H. El Equipo Tiene que Proporcionar

1. Cuatro copias del Formulario de Estilo, uno de Costo, uno de Asistencia Exterior.
2. Cuatro copias de la Lista de Equipo. Sirve para asistir los jueces. Si el equipo no la proporcionar, no habrá ninguna pena; aun así, beneficia al equipo tenerlas, así los jueces podrían asentar aspectos con puntaje del show.
3. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos. .
4. Materiales de limpieza cuando sea necesario.

I. Glosario de problema (*palabras en cursiva pueden verse en 2019-20 Guía de Programa de Odisea de la Mente*)

Modas—Cualquier cosa llevado por un insecto que participa en el espectáculo de moda. Todo aquello que es visible está considerado parte del ropaje modelado.

Actuado por uno o más miembros de equipo— Sólo uno o más miembros pueden actuarlo. Un miembro añade un algo humano como voz, movimiento, etc. a un objeto inanimado. Es diferente del personaje retratado por el equipo.

El diseñador promisorio— un carácter que progreso de marcas y promesa de espectáculos en diseñar modas.

Ningún clarifications será dado para este problema.

Problema por C. Samuel Micklus y Samuel W.

Micklus © 2019 Competiciones Creativas, Inc.

Traducción al Español: Arístides Alberto Acevedo

e-mail: aacevedo@educ.ar

Competiciones creativas, Inc., su licensees, y los autores de problema no suponen ninguna responsabilidad para el daño o el daño incurridos a raíz de intentar para solucionar este problema.

® Odyssey De la Mente, OotM, y el Odyssey del logotipo de Mente es federally registroed marcas de Competiciones Creativas, Inc.