



Odisea de la Mente

Problema No. 3:

Clásicos... **El Detective Eficaz**



Clásicos... El Detective Eficaz

Problema N°. 3: Divisiones I, II, III & IV

Introducción

Desde Sherlock Holmes a Nancy Drew, ha habido muchos detectives literarios grandes que inspiraron a lectores. Estos personajes eran eficaces porque tuvieron una visión del mundo de forma diferente, el pensar espontáneamente, usar la resolución creativa de problemas, y lógica para verificar las pistas. ¿Quién mejor, para solucionar un misterio que los equipos Odisea de la Mente? En este problema los equipos crearán su propio detective creativo, eficaz que encontrará pistas y resolverá un misterio del mundo real

A. El Problema

Serás presentado a uno de los mejores detectives que el mundo ha conocido, ya que siguen pistas para descubrir la verdad detrás algunos de los reales misterios del mundo. El Detective investigará tipos diferentes de información, incluyendo una pista que es una “cortina de humo” i.e. una distracción, y una batalla intelectual con un Supervillano que quiere que el Detective falle. Habrá sonidos y cambios en la escena y para destacar la acción. Los equipos también serán desafiados para utilizar el más pequeño espacio posible de almacenar su solución.

Los **énfasis creativos** del problema son, la actuación, cómo el detective resuelve el misterio, cómo las pistas se relacionan con el misterio, la pista falsa, la batalla intelectual, y el cambio de escenario.

El **Espíritu del Problema** es crear una actuación original que represente un Detective que soluciona un misterio mundial escogido de una lista. Habrá tres pistas: una escondida como obra de arte, otras dos presentadas de cualquier manera por el equipo. Otra “cortina de humo” para distraerlo será descubierta por el Detective. Un Supervillano intentará parar al Detective y tendrán una batalla intelectual en el acto. También habrá sonidos para realzarla. La solución tiene que caber completamente dentro 1, 2, o 3 contenedores seleccionados por el equipo.

B. Limitaciones *(palabras en cursiva están definidas en la Guía de Programa de 2019-20 o en el Glosario de Problema.)*

1. **Reglas generales:** Lea la *Guía de Programa de Odyssey of the Mind*. Este manual está actualizado cada año e incluye reglas importantes para solucionar los problemas de Odisea de la Mente y las formas requeridas para competir. Este problema no puede ser solucionado sin referir a la sección de Reglas del Programa de la guía.
2. **Aclaraciones de problema:** *La Guía de programa de Odisea la Mente* explica los tipos de cuestiones que serán aclaradas y el modo del enviarlas. Aclaraciones de problema pueden ser enviadas y accedidas en www.odysseyofthemind.com/aclaraciones. **La fecha límite para enviarlas es febrero 15, 2020.** CCI puede emitir aclaraciones después de esa fecha, comprobar por tanto después de febrero 15 y antes de cada competición.
3. El **plazo máximo** para este problema es de 8 minutos. Comienza cuando el cronometrador dice, “Team beguin”, e incluye la preparación, estilo, y la presentación de la solución. Pasado un minuto, pena E7 será evaluada.
4. El **límite de coste** para este problema es \$125 (EE.UU.) El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación de la solución, incluyendo el Decorado, no puede superar esta cantidad. *La Guía de programa de Odisea la Mente* explica el límite de coste y cómo determinar el valor de los materiales que se utilizó.
5. El equipo creará una actuación original que incluye:
 - a. un Personaje Detective.
 - b. un misterio de vida real seleccionado de una lista.
 - c. tres pistas creadas por el equipo para solucionar el misterio.
 - d. una pista falsa o “cortina de humo” adicional.
 - e. una batalla intelectual con un Personaje Supervillano.
 - f. sonidos creados por el equipo.
 - g. cambios en el escenario para destacar acción en la actuación.
 - h. la solución que es almacenado en un espacio pequeño.
 - i. cinco elementos de Decoración, incluyendo dos escogidos por el equipo.

6. El Personaje Detective:
 - a. Será un *personaje* original pero debe ser retratado como humano.
 - b. Será representado descubriendo pistas y solucionando el misterio seleccionado por el equipo.
7. El misterio de la vida real solucionado por el Detective:
 - a. tiene que ser seleccionado de la lista siguiente:
 - (1) Ciudad de Atlantis: ¿Por qué desapareció?
 - (2) Los Pueblos de Mar: ¿Quiénes fueron?
 - (3) Loch Ness, el Monstruo: ¿existe? O ¿Qué es?
 - (4) Bigfoot/Yeti: ¿Existen? O ¿Por qué se esconden?
 - (5) Líneas de Nazca: ¿Quién les creó? O ¿Por qué fueron creadas?
 - (6) La Ciudad Perdida de Petra: ¿Por qué fue construyó?
 - (7) Barco de fantasma: El Mary Celeste: ¿Por qué fue abandonado? O ¿Qué le ha pasado a la tripulación?
 - (8) El Acontecimiento Tunguska: ¿Cuál fue la causa?
 - (9) El Colapso de la Edad del Bronce: ¿Cuál fue la causa?

Nota: los equipos pueden entregar su propia pregunta que rodea el misterio seleccionado y enviar una aclaración para ver si está aprobado para que sea el tema.
 - b. tiene que ser parte de la presentación. Las pistas y la solución al misterio puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
 - c. tiene que ser descrito por una representación física. Esta puede describir todo o parte del misterio.
8. Las tres pistas creadas por el equipo para solucionar el misterio:
 - a. Deben relacionarse con el misterio tal y como se *muestra en la representación*.
 - b. Tiene que ayudar el Detective a solucionar el misterio.
 - c. Provenirán de tres fuentes diferentes. Uno estará escondida en una obra de arte creada por el equipo. Las otras pistas pueden ser presentadas según los deseos del equipo.
9. La “cortina de humo” roja:
 - a. Distráera al Detective en una dirección incorrecta en algún momento de la presentación.
 - b. Será revelado por el detective cuando siendo una distracción. El Detective explicará en la presentación, por qué la pista es una distracción.
 - c. Puede ser cualquier cosa que los equipos proporcionen, siempre que sea visible o audible..
 - d. Es además de las tres pistas requeridas.
10. La batalla intelectual:
 - a. Tendrá lugar entre el Detective y el Personaje Supervillano. El Supervillano:
 - (1) Intentará parar al Detective de resolver el misterio.
 - (2) Puede ser cualquier cosa que desee el equipo.
 - b. Puede ocurrir en cualquier tiempo durante la presentación.
 - c. Mostrará al Detective ganado la batalla a través del *razonamiento deductivo*.
11. Los sonidos creados por el equipo serán utilizados para realzar la presentación.
12. El cambio requerido del equipo:
 - a. Puede incluir miembros de equipo.
 - b. Requiere elementos en la escena para ser alterado o movido para crear un encuadre diferente.
 - c. Tiene que ser visible a los jueces y audiencia.
13. Almacenando la solución:
 - a. Todas las partes del decorado accesorios y trajes no vestidos por los miembros de equipo al comenzar debe caber dentro uno, dos, o tres *contenedores*, menores de 62 pulgadas totales (1.57m) en medida combinada (profundidad de ancho de la altura). Por ejemplo, 27” x 6” x 15”. Ninguno de estas dimensiones debe superar 27 pulgadas (.69m). La restricción de dimensión es para cada contenedor. Si el contenedor tiene un mango o ruedas, estarán incluidos en la limitación de medida. Si tres contenedores son utilizados, el equipo conseguirá una puntuación de cero para D10. Si usan dos equipo conseguirá 10 puntos, y si utilizan solo uno está el equipo recibirá una puntuación de 20 para D10.

- b. Los trajes vestidos al empezar el tiempo, no serán incluidos, pero no pueden ser utilizados para otra cosa más como decorado, etc. Elementos fuera del contenedor no puede ser utilizado durante la presentación.
 - c. Los contenedores pueden usarse en la presentación, de usarse Si están utilizados, tienen que ser incluidos en el coste (B4). Si no son utilizados, son eximir de costo.
14. El equipo debe presentar al Juez del Área de Escena cuatro copias del formulario de la Lista de Equipo requerido se encuentra en www.odysseyofthemind.com/members/ o cuatro copias de una lista de una o dos hojas de papel de 8 ½ "x 11" o A4. Esta lista puede ser a mano o impresa. Es sólo para referencia. La lista debe incluir:
- a. El nombre del equipo y el número de membresía, el problema y la división.
 - b. El misterio seleccionado por el equipo.
 - c. Una descripción breve de las pistas encontradas por el Detective y el orden que serán presentados.
 - d. La pista cortina de humo y cuándo aparece en la presentación.
 - e. Cuando ocurrirá batalla intelectual en la presentación.
 - f. Una breve descripción de los sonidos creados por el equipo.
 - g. Cuándo el cambio de escenario ocurrirá.
 - h. El número de contenedores el equipo ha escogido almacenar la solución.
 - i. La señal el equipo utilizará para indicar que ha acabado la presentación.

C. Sitio, Configuración y Competencia.

1. Un escenario o zona de un mínimo de 7 'x 10' (2,1 mx 3 m) se puede utilizar, pero un área más grande 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 actuar 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 marcada de 30 "(76,2 cm) desde el borde de la caída. Esto servirá como una advertencia, no como un límite.
2. Una conexión eléctrica habrá disponible. De necesitar, los equipos traerán sus: cables, alargues y adaptadores.
3. Los miembros de 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 quedar limpia y seca para el próximo equipo que compite.

D. Puntaje

1. Creatividad del rendimiento global (originalidad, efectividad) 1 a 20 puntos
2. Calidad global de la presentación 1 a 20 puntos
3. El Personaje Detective 6 a 30 puntos
 - a. Impacto en la presentación2 a 10 puntos
 - b. Descubre las tres pistas en la presentación0 o 5 puntos
 - c. Creatividad en cómo el detective soluciona el misterio4 a 15 puntos
4. El misterio seleccionado 3 a 20 puntos
 - a. Se resuelve por el Detective en la presentación0 o 5 puntos

- b. Impacto visual de la representación física3 a 15 puntos
- 5. Pistas creadas por el equipo2 a 25 puntos
 - a. Creatividad en cómo las pistas se relacionan con el misterio1 a 10 puntos
 - b. Calidad artística de la obra de arte que esconde la pista1 a 10 puntos
 - c. Proviene de tres fuentes diferentes0 o 5 puntos
- 6. La pista "cortina de humo"1 a 15 puntos
 - a. La descubre el Detective como distracción0 o 5 puntos
 - b. Creatividad de cómo urdieron esa distracción1 a 10 puntos
- 7. La batalla intelectual.....4 a 20 puntos
 - a. Ocurre entre el Detective y Supervillano0 o 5 puntos
 - b. Uso creativo del razonamiento deductivo en la batalla4 a 15 puntos
- 8. Los sonidos creados por el equipo2 a 15 puntos
 - a. Generados y presentados en vivo durante la presentación0 o 5 puntos
 - b. Qué bien realza el rendimiento.....2 a 10 puntos
- 9. El conjunto que cambia2 a 15 puntos
 - a. Tiene lugar durante la presentación0 o 5 puntos
 - b. Creatividad de cómo el encuadre cambia su aspecto2 a 10 puntos
- 10. Almacenando la solución (3 contenedores)0, 10, o 20 puntos
Máximo posible: 200 puntos

E. Penalidades

- 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. Objeto fuera de contenedores.....no pueden ser utilizados en el rendimiento
- 5. Asistencia externa (cada infracción)-1 a -25 puntos
- 6. Exceso en el límite de costo-1 a -100 puntos
- 7. Exceso en el límite de tiempo.....-5 puntos por cada 10 segundos o fracción del mismo pasando 8 min.
 (Por ejemplo: 27 segundos = -15 puntos) *máximo* -30 puntos
- 8. El contenedor no cumple limitaciones de medida
 (Para cada sobremedida del contenedor)no mayor de 2" = -5 puntos
 mayor que 6" = -10 puntos, encima 6" = -20 puntos

Equipos que no presentan elemento con puntaje del problema no recibirán una pena; pero recibirán una puntuación de cero para esa categoría.

F. Decorado (Para elaborar la solución de problema; utilizar cuatro copias del formulario de la Guía de Programa 2019-20 de Odyssey of the Mind)

- 1. Uso del *color rojo* en la presentación1 a 10 puntos
- 2. Uso creativo de materiales en el traje del Supervillano1 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 la presentación.....1 a 10 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 corriente.
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, 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 la Lista de Equipo. Esta lista es para asistir los jueces. Si el equipo falla para proporcionar la lista, no habrá ninguna pena; aun así, beneficia el equipo para tener las listas porque sin ellos los jueces podrían perder un aspecto puntuable del rendimiento.
3. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos.
4. Materiales de limpieza cuando sea necesario.

I. Glosario de problema (palabras en cursiva están definidas en la Guía de Programa de 2019-20 de Odyssey of the Mind.)

Contenedor—Un recipiente rígido que contiene los ítems del equipo. Nada puede sobresalir de allí.

Razonamiento Deductivo—un tren lógico de pensamientos que permite al Detective hacer una deducción basado sólo en los hechos presentados en la presentación.

El color rojo—tiene que ser el visible. Puede ser cualquier sombra de rojo, pero tiene que ser visualmente reconocible como siendo rojo. El rojo tiene que aparecer en aspectos tangibles de la presentación.

Problema por C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus.

Traducción al Español: Arístides Alberto Acevedo

e-mail: aacevedo@educ.ar

Corrección: Mónica Viviana Murillo.

e-mail: monicavmurillo@gmail.com

© Copyright 2019 Competiciones Creativas, Inc.

Creative Competitions, Inc., sus licenciarios, y los autores de problemas no asumen responsabilidad alguna por daños o lesión ocurrida como resultado de intentar resolver este problema.

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