



Odisea de la Mente

Problema No. 5:

Galimatías © No ©



Galimatías o No

Problema N°5: Divisiones: I, II, III & IV

Introducción

En todos los idiomas conocidos hay ejemplos de declaraciones cortas que se supone que no deben ser tomadas literalmente. Si bien proporcionan información de forma breve y reconocible, no tienen nada que ver con su interpretación literal. Por ejemplo, si eres un "Caballo Oscuro", usted es un luchador desconocido pero que combatió de manera impresionante. ¿Puedes imaginarte cómo era cuando estas declaraciones comúnmente conocidas se usaron por primera vez metafóricamente? ¿Qué tal si probamos algo nuevo y somos el "conejillo de indias"? O le cuentas a tu amigo una historia y te dicen: "¡Deja de tomarme el pelo!". Los equipos mostrarán lo que puede ocurrir cuando una declaración incoherente se "tuerce y gira" hasta que se le dé significado.

A. El Problema

En este problema, los equipos crearán y realizarán una historia sobre cómo se puede dar sentido a frases que no tienen sentido literal. Un personaje de confusión hará tres declaraciones de galimatías que nadie entiende. Un Personaje Campeón hablará entonces con otros y anunciará el verdadero significado de las declaraciones donde se vuelven significativas, haciendo que el Personaje del Galimatías parezca ser muy sabio. Las masas aceptan estas incoherencias como sabiduría, pero un Niño entiende que los "verdaderos significados" no son afirmaciones incoherentes. Mientras que las masas se deleitan en la sabiduría del Carácter del Galimatías, hay una celebración. El Niño ve que las incoherencias ayudan a la comunidad y decide no decirles que las declaraciones eran incoherentes. Los **Énfasis Creativos** del problema están en la actuación, el Carácter del Galimatías, las declaraciones del Galimatías que se transforman en algo sabio, el Campeón y los Personajes del Niño, las masas, y la celebración.

El **espíritu del problema** es crear una actuación humorística original sobre un personaje de galimatías que hace tres frases incoherentes que hacen que la gente intente averiguar qué significa cada una de ellas. Un Personaje Campeón presentará el "verdadero significado" de las declaraciones como conocimiento sabio y las masas son felices. Un personaje infantil sabe que los verdaderos significados no tienen nada que ver con las afirmaciones incoherentes, pero ve que están haciendo felices a las masas, celebrando con canciones y decide guardar secreto.

B. Limitaciones

1. **Reglas generales:** Lea la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2019-2020*. Este manual se actualiza cada año e incluye reglas importantes para la resolución de este problema y los formularios requeridos para competir. Este problema no puede resolverse sin referencia a la sección de **Reglas del Programa** de la guía.
2. **Aclaraciones de problema:** La *Guía del Programa de Odisea de la Mente* explica los tipos de preguntas sobre las reglas que se aclararán y las formas de enviarlas a: www.odysseyofthemind.com/clarifications. Hasta el 15 de febrero de 2020. CCI puede ver la necesidad de hacer aclaraciones después de esta fecha, por lo que, continúen monitoreando después de 15 de febrero y antes de cada competición.
3. El **tiempo límite** en este problema es de 8 minutos. Comenzará al decir, "Team begin" incluyendo armado y presentación de la solución. Un minuto de sobretiempos se permite para este problema pero se evaluará pena E6.
4. El **límite de coste** para este problema es \$125 (EE.UU.). El valor combinado de los materiales utilizados en la presentación de la solución del equipo, incluyendo producción, no puede exceder esta cantidad. La Guía del Programa de Odisea de la Mente explica el límite de costo y las listas de artículos que están exentos del mismo.

5. El equipo creará una actuación humorística original que incluye:
 - a. un Personaje Galimatías y al menos tres declaraciones sinsentido.
 - b. un Personaje de Campeón y sus interpretaciones de las declaraciones Galimatías.
 - c. un Personaje de Niño y su razón a no exponer las declaraciones tan originalmente siendo galimatías.
 - d. masas (qué es o aparece como ser un grupo de particulares).
 - e. una celebración que incluye una canción original.
 - f. cinco elementos de Decorado, incluyendo dos aquellos escogidos por el equipo.
6. El **Personaje Galimatías**:
 - a. puede ser mostrado usando *cualquier método que el equipo desee*.
 - b. debe ser retratado como un personaje original y humano. No debe presentar o representar una imitación reconocible de un personaje o de una persona conocida
 - c. hará tres declaraciones requeridas que son interpretadas por otros.
7. Las **tres declaraciones galimatías**:
 - a. tiene que ser presentado en vivo. Puede haber declaraciones adicionales, pero sólo tres tendrán puntaje.
 - b. serán interpretados por el Campeón de una manera que los haga parecer sabios y útiles.
 - c. se interpretará de manera que les dé un significado original y verdadero que traiga felicidad a las masas.
8. El **Personaje de Campeón**:
 - a. puede ser retratado utilizando cualquier método los deseos de equipo.
 - b. debe ser retratado como un personaje original y humano. No debe representar o representar una imitación reconocible de un personaje o persona conocida.
 - c. interpretará las afirmaciones del personaje de Galimatías y les dará valor y significado que traerá felicidad a las masas.
9. El **Personaje de Niño**:
 - a. debe ser mostrado como un niño humano pero puede ser retratado usando cualquier método que el equipo desee.
 - b. hace que los jueces y la audiencia sepan que sabe que las declaraciones eran originalmente un galimatías.
 - c. hará saber a los jueces y a la audiencia por qué no está revelando la verdad sobre las declaraciones del personaje de Galimatías y permitirá que todos acepten su "verdadero significado".
10. Las **Masas**:
 - a. debe retratar a los humanos de la forma que el equipo desee.
 - b. deben indicar visual y/o audiblemente que las frases incoherentes los hacen sentir felices.
11. La **Celebración**:
 - a. puede ser presentado de cualquier manera que el equipo desee.
 - b. debe incluir los tres caracteres requeridos y todas o parte de las masas.
 - c. debe incluir una canción original (música y letra) presentada en vivo.
12. El equipo se presentara al Juez de Escena con cuatro copias del formulario de la Lista de Equipo de la sección

de Área de Miembros en 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. Puede ser escrita a mano o por computadora, solo para referencia, debe incluir:

- a. nombre y número de membresía del equipo, el problema y la división.
- b. una breve descripción del personaje Galimatías.
- c. una descripción breve del Personaje que hace de Campeón.
- d. las tres frases incoherentes que se anotarán en D5.
- e. una descripción breve del Carácter de Niño.
- f. breve descripción de la representación de las masas.
- g. una breve descripción de la celebración.
- h. la señal que el equipo usará para indicar que ha terminado su actuación.

C. Sitio, Montaje y Competición

1. Un área de un mínimo 7' x 10' (2.1m x 3m) será utilizado, pero una área mayor es deseable. Esto no será marcado. Los equipos estarán ser preparados para actuar en un 7' x 10' área. Si el espacio lo permite, el equipo puede colocar equipo, accesorios, etc. fuera del área de 7' x 10'. Si hay un desnivel fuera de las dimensiones de 7' x 10', se puede pegar una línea de precaución a 30" (76.2 cm) del 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 del equipo deben reportarse al lugar de la competencia con todos los artículos para la presentación de su solución por lo menos 15 minutos antes de la hora programada para competir.
4. Es responsabilidad del equipo completar la solución del problema en el plazo de 8 minutos. Cuando el equipo haya terminado, debe avisar a los jueces. Se impondrá una penalización por horas extras si el equipo tarda más de 8 minutos, y el cronometrador detendrá al equipo después 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 evaluarán 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 compita.

D. Puntaje

1. Creatividad del rendimiento global (originalidad, efectividad) 1 a 15 puntos
2. Calidad global en la presentación 1 a 15 puntos
3. Personaje Galimatías 4 a 30 puntos
 - a. Creatividad (todos los aspectos que incluyen aspecto y comportamiento)2 a 15 puntos
 - b. Efectividad en la presentación.....2 a 10 puntos
 - c. Hace tres declaraciones galimatías0 o 5 puntos
4. El Personaje de Campeón 4 a 30 puntos
 - a. Creatividad (todos los aspectos que incluyen aspecto y comportamiento)2 a 15 puntos
 - b. Efectividad en la presentación.....2 a 10 puntos
 - c. Interpreta tres declaraciones galimatías0 o 5 puntos

5. Las declaraciones galimatías 8 a 40 puntos
 - a. Qué bien aparecen para ser barbaridad2 a 10 puntos
 - b. Creatividad de cómo cada cual uno transforma de una declaración galimatías a un refrán sensato (3@ 1- 5 puntos)3 a 15 puntos
 - c. Originalidad de su "significado cierto" (3@ 1- 5 puntos)3 a 15 puntos
 6. El Personaje de Niño 2 a 20 puntos
 - a. Efectividad en la actuación.....2 a 15 puntos
 - b. Presenta una razón para no exponer las declaraciones como galimatías0 o 5 puntos
 7. Las Masas 2 a 15 puntos
 - a. Creatividad de su representación.....2 a 10 puntos
 - b. Indican que son felices por las Declaraciones sin sentido requeridas0 o 5 puntos
 8. La Celebración 3 a 20 puntos
 - a. Creatividad de su representación..... 1 a 5 puntos
 - b. Efectividad de su canción original2 a 10 puntos
 - c. Incluye el requirió caracteres0 o 5 puntos
 9. Humor global 4 a 15 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. Asistencia externa (cada infracción).....-1 a -25 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, pasados los 8 minutos
(Por ejemplo: 27 segundos = -15 puntos) máximo -30 puntos.

Omisión en requisitos del problema puntuados no acarrear penalidades pero tendrán puntaje 0 en esa categoría.

F. Decorado (para elaborar la solución del problema; usar el formulario: 2019-2020 Odyssey of the Mind Program Guide)

1. Creatividad en cómo un traje cambia a otro aspecto 1 a 10 puntos
2. Calidad artística de todo o parte del retrato de las masas 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 de torneo Proporcionará

1. Un área de presentación de 7' x 10' (2.1m x 3m) (más grande, si es posible).
2. Un prolongador eléctrico de tres tomas en el área de presentación.
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; procedimientos de registración, superficie del piso etc. No presentar pedido de aclaración por esta información.

H. El Equipo Debe Proporcionar

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 en 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 de la presentación.
3. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos.
4. Los Materiales de limpieza que sean necesarios.

I. Glosario del problema (Términos en cursiva que no están en este glosario se puede consultar en 2019-2020 *Odyssey of the Mind Program Guide*.)

Cualquier método que el equipo desee - Todos los personajes requeridos pueden ser presentados de cualquier manera que el equipo desee, pero deben ser un personaje tal y como se describe en el glosario de la Guía de Programas y se presentará en directo durante la actuación.

Problem by Dr. C. Samuel Micklus and Samuel W. Micklus © 2019 — Creative Competitions, Inc.

Traducción al Español: *Arístides Alberto Acevedo*

e-mail: aacevedo@educ.ar

Corrección: *Mónica Viviana Murillo*

e-mail: monicavmurillo@gmail.com

Corrección: *Florencia Alejandra Acevedo*

e-mail: acevedoflorencia54@gmail.com

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.

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