



Odyssey of the Mind

Problem No. 5:

SUPERHERO SOCKS:

A CLIFFHANGER BEGINNING



Calcetines de superhéroe: Un comienzo de Suspenso

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

Introducción

¿Qué hacer cuando toda esperanza parece perdida? Algunos se dan por vencidos, otros esperan a que alguien les ayude, y otros eligen sobreponerse a ello. A menudo, el trabajo duro, la creatividad y la creencia en uno mismo pueden convertir una situación desesperada a otra esperanzadora. Este año los equipos demostrarán que con ingenio, trabajo en equipo y un poco de ayuda de otras fuentes pueden resolver cualquier problema y convertir la oscuridad en luz.

A. El problema

Prepárate para una historia que comienza con un "final" de suspenso. Un superhéroe está en peligro y necesita ayuda para escapar. Cuando todo parece perdido, el Superhéroe se pone un par de Super Calcetines que le dan un poder especial. El Superhéroe usa el poder para escapar y defenderse de un adversario que origina la situación de peligro. Los equipos también crearán un escenario de clima extremo, un personaje humorístico y un efecto de sonido que se produce cada vez que el personaje activa las Super Medias.

El énfasis creativo del problema está en la actuación, el "final" del suspenso, el personaje del superhéroe, los súper calcetines, el escenario del clima extremo y los personajes adversarios y humorísticos.

El **espíritu del problema** es crear una actuación original que comience con un "final" de un suspenso y muestre a un personaje de superhéroe en una situación de peligro causada por un personaje adversario. El Superhéroe gana un poder al ponerse los Super Calcetines y escapar. También habrá un escenario de clima extremo, un personaje humorístico y un efecto de sonido que se produce cuando el personaje del Superhéroe activa el Super Socks. Para añadir al estilo de la actuación, se utilizarán gomas elásticas de forma creativa.

B. Limitaciones

1. **Reglas generales:** Lea la Guía del *Programa Odisea de la Mente 2020-21*. Este manual se actualiza cada año e incluye importantes reglas para resolver los problemas de la Odisea de la Mente y los formularios necesarios para la competición. Este problema no puede ser resuelto sin referirse a las Reglas del Programa de la guía.
2. **Aclaraciones del problema:** La *Guía del Programa Odisea de la Mente* explica los tipos de preguntas que serán aclaradas y cómo presentarlas. Las aclaraciones de problemas pueden ser enviadas y accedidas en www.odysseyofthemind.com/clarificaciones. La fecha límite para la presentación es el 15 de febrero de 2021. El CCI puede considerar necesario emitir aclaraciones después de esa fecha, por lo que debe continuar buscándolas después del 15 de febrero y antes de cada concurso.
3. El **límite de tiempo** para este problema es de 8 minutos. Esto comienza cuando el Cronometrador dice, "Comienza el equipo", e incluye la configuración, el decorado y la presentación de la solución. Se permite un minuto extra para este problema pero se evaluará la penalización E6.
4. El **límite del costo** de este problema es de 125 dólares. El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación de la solución, incluyendo la decoración, no puede exceder esta cantidad. La Guía de Programas de la Odisea de la Mente explica el límite de costo y cómo saber el valor de los materiales utilizados.
5. El equipo creará una actuación humorística original que incluye:
 - a. un comienzo con un "final" de "Suspenso".
 - b. un personaje de superhéroe.
 - c. Súper Calcetines. Un escenario de clima extremo.
 - d. un personaje adversario.
 - e. un personaje humorístico.
 - f. un efecto de sonido que ocurre cuando el superhéroe activa los super -calcetines.
 - g. cinco elementos de estilo, incluyendo dos que son elegidos por el equipo.

6. El comienzo **con un "final" de Suspense**:
 - a. será presentada como la primera escena presentada por el equipo al comenzar su tiempo. Sin embargo, la primera escena puede, pero no tiene por qué ser el comienzo de la historia. Puede ser cualquier parte de la historia del superhéroe que estás interpretando (principio, medio o final) pero debe ser presentada primero.
 - b. mostrará al personaje del superhéroe en una situación peligrosa.
 - c. mostrará al Superhéroe descubriendo y poniéndose los Súper Calcetines.
7. El personaje del **superhéroe**:
 - a. debe ser un miembro del equipo disfrazado.
 - b. debe tener una apariencia con una anatomía humana (estructura corporal). Debe ser un personaje original y no debe retratar o representar una imitación reconocible de un personaje o persona conocida.
 - c. derrotará al adversario que los puso en la situación de peligro.
8. Los **Súper Calcetines**:
 - a. debe ser una creación original del equipo. Para ser considerado original, el diseño, la forma en que se llevan, y/o la forma en que funcionan debe ser el resultado de las ideas y el trabajo del equipo. Los súper calcetines pueden incluir partes *producidas comercialmente*, incluyendo las medias.
 - b. debe ser usado por el Superhéroe. Esto puede ser de cualquier manera que el equipo desee. Si se usan como es habitual en los calcetines, el miembro del equipo puede quitarse sus zapatos para ponerse los súper calcetines. Deben volver a ponerse inmediatamente su calzado de protección. El superhéroe no puede actuar, caminar, etc., hasta que se ponga el calzado de protección.
 - c. le dará al personaje de superhéroe un superpoder que le permitirá escapar de la situación de peligro. El superpoder puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
9. El **entorno de clima extremo**:
 - a. puede ocurrir en cualquier momento de la actuación.
 - b. debe incluir un efecto especial.
 - c. debe ser presentada como clima extremo en la actuación.
10. El personaje **adversario**:
 - a. puede ser mostrado de cualquier manera que el equipo desee, pero debe ser un personaje.
 - b. hace que el Superhéroe se meta en la situación de peligro.
 - c. es derrotado por el Superhéroe.
11. El **personaje de humor**:
 - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee pero debe ser un personaje como requisito.
 - b. se comportará y/o hablará de una manera humorística.
12. El **efecto de sonido**:
 - a. indicará cada vez que el Superhéroe active los Súper Calcetines.
 - b. debe ser audible para los jueces y el público.
 - c. puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
13. El equipo presentará al Juez de Escena cuatro copias del formulario de lista del equipo de la sección de formularios de www.odysseyofthemind.com/members o copias de una lista en una o dos hojas de papel de 8 ½" x 11" o A4. Esta lista puede ser impresa a mano, o impresa. Es sólo para referencia. Esta lista debe incluir:
 - a. el nombre y el número de miembros del equipo, el problema y la división.
 - b. una breve descripción del comienzo que comienza como un "final" de suspense.
 - c. una breve descripción del personaje del superhéroe.
 - d. una breve descripción del personaje adversario.
 - e. una breve descripción del personaje de humor.
 - f. una breve descripción del superpoder dado por los Súper Calcetines
 - g. cuando en la actuación aparece el Ajuste de Clima Extremo y el Efecto Especial.
 - h. una breve descripción del efecto de sonido.
 - i. la señal que el equipo usará para indicar que ha terminado su actuación.

C. Sitio, instalación y competencia

1. Se utilizará un escenario o área de piso de un mínimo de 2,1m x 3m (7' x 10'), pero mayor es deseable. Esto no será marcado. Los equipos deben estar preparados para actuar en esa área de 7' x 10'. Si el espacio lo permite, el equipo puede actuar y/o colocar equipos, accesorios, etc. fuera de esa área. Si existe un borde fuera de 7' x 10', se pegará una línea de precaución a 30" (76,2 cm) del borde. Esto servirá como advertencia, no como límite.
2. En el área de actuación habrá una toma corriente de tres entradas. Los equipos deben traer sus propios alargues y adaptadores, si es necesario.
3. Los miembros del equipo deben presentarse en el lugar de la competición con todos los elementos para la presentación de su solución al menos 15 minutos antes de la hora prevista para la competición.
4. Es responsabilidad del equipo completar la solución del problema en el plazo de 8 minutos. Cuando el equipo termine, debe hacer una señal a los jueces. Si el equipo tarda más de 8 minutos, se le impondrá una penalización por tiempo extra, y el Cronometrador detendrá al equipo después de un minuto de tiempo extra.
5. Los equipos deben traer utensilios de limpieza para limpiar cualquier desorden. Si un equipo se toma una cantidad de tiempo irrazonable para limpiar el sitio, o deja un desastre, los jueces evaluarán una penalización por conducta antideportiva. Otros ajenos de la lista del equipo pueden ayudar al equipo a limpiar el sitio y quitar los utensilios del equipo. El área de competición debe dejarse limpia y seca para el siguiente equipo que compita.

D. Puntuación

1. Creatividad de la actuación global (originalidad, efectividad)4 a 20 puntos
2. Calidad general de la presentación.....4 a 20 puntos
3. El final de "Suspense"3 a 30 puntos
 - a. se presenta dentro de las limitaciones del problema.....0 o 5 puntos
 - b. impacto en la presentación 1 a 10 puntos
 - c. creatividad de la situación 2 a 15 puntos
4. El Personaje Superhéroe.....6 a 35 puntos
 - a. creatividad (todos los aspectos incluyendo la apariencia y comportamiento)3 a 15 puntos
 - b. efectividad en la presentación.....3 a 15 puntos
 - c. lleva puestas las Súper medias0 o 5 puntos
5. Las Súper Medias5 a 25 puntos
 - a. creatividad en su apariencia3 a 10 puntos
 - b. le da al superhéroe un Superpoder0 o 5 puntos
 - c. la creatividad de la superpotencia producida por las Super Medias.....2 a 10 puntos
6. El Escenario del clima extremo3 a 20 puntos
 - a. tiene lugar en la presentación0 o 5 puntos
 - b. la creatividad de sus presentación 1 a 5 puntos
 - c. la creatividad del efecto especial y como es producida 2 a 10 puntos
7. El Personaje de Adversario3 a 20 puntos
 - a. es derrotado por el Superhéroe0 o 5 puntos
 - b. la creatividad de su presentación.....3 a 15 puntos
8. El Personaje humorístico..... 3 a 15 puntos
 - a. creatividad de su representación 1 a 5 puntos
 - b. el personaje de humor en general..... 2 a 10 puntos
9. El Efecto Sonoro 2 a 15 puntos
 - a. se produce cada vez que la superpotencia es desactivada.....0 o 5 puntos
 - b. efectividad en el desempeño..... 2 a 10 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penas

1. Violación del "Espíritu del Problema" (cada falta)..... de -1 a -30 puntos
2. Conducta antideportiva (cada falta)..... de -1 a -30 puntos
3. Cartel de membresía incorrecto o faltante..... de -1 a -10 puntos
4. Asistencia externa (cada falta)..... de -1 a -25 puntos.
5. Sobre límite de costo..... de -1 a -30 puntos
6. Sobre límite de tiempo:..... 5 puntos por cada 10 segundos o fracción de tiempo de 8 minutos.

(Por ejemplo: 27 segundos = -15 puntos) máximo -30 puntos

Los equipos que no presenten algún elemento de puntuación, no recibirán pena, recibirán cero para esa categoría.

F. Estilo (Elaboración de la solución del problema; use cuatro copias de la Forma de Estilo de la Guía de Programas de la Odisea de la Mente 2020-21)

1. Calidad artística del símbolo de Membresía.....1 a 10 puntos
2. El uso creativo de las bandas de goma en la solución1 a 10 puntos
3. (Libre elección del team).....1 a 10 puntos
4. (Libre elección del team).....1 a 10 puntos
5. Efecto global de los cuatro elementos del Decorado en la actuación.....1 a 10 puntos

Máximo posible: 50 puntos

G. El Director del Torneo proveerá

1. Área de presentación de 2,1m x 3m (7' x 10') (más grande, si es posible).
2. Una toma de corriente de tres entradas en el área de escena.
3. Un equipo de jueces y los materiales necesarios para juzgar este problema.

NOTA: Contacte con el director del torneo para las especificaciones del sitio, como las dimensiones reales, la superficie del suelo, etc. No envíe una solicitud de aclaración de esta información.

H. El equipo debe proporcionar

1. Cuatro copias de su Formulario de Estilo, un Formulario de Costos, un Formulario de Asistencia Externa, y todas las aclaraciones específicas del equipo.
2. Cuatro copias de la lista del equipo. Esta lista es para ayudar a los jueces. Si el equipo no proporciona la lista, no habrá penalización; pero sin ellas los jueces podrían perder un aspecto de la actuación puntuable.
3. Cualquier cable de extensión o adaptador eléctrico que sea necesario.
4. Materiales de limpieza según sea necesario.

Problema del Dr. C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus

Traducción: Arístides A. Acevedo.

aacevedo@educ.ar

Corrección: Crystal R. Murlless

crystalmurlless@gmail.com

© 2020 - Creative Competitions, Inc.

Creative Competitions, Inc., sus licenciarios y los autores del problema no asumen ninguna responsabilidad por los daños o lesiones que se produzcan como resultado de intentar resolver este problema.

® Odyssey of the Mind, OotM, y el logo de Odyssey of the Mind son marcas registradas federalmente de Creative Competitions, Inc.