



Odyssey of the Mind 

Problem No. 3: *Classics...*

OMER and the Beanstalk



Clásicos... OMER y la Rama de Frijol

Problema No. 3: Divisiones I, II, III y IV

Patrocinado por ARM y HAMMER™

Introducción

Todo el mundo tiene cuentos infantiles o personajes favoritos. Este año los equipos aprenderán sobre los personajes y las lecciones de las historias que quizás nunca hayan aprendido y verán lo que sucede cuando aplican su imaginación reuniendo estos personajes en una tierra imaginaria!

A. El problema

Los libros de cuentos cobran vida cuando una judía especial crece en un mágico "tallo de judía" que lleva a un joven a la tierra de los libros de cuentos. Allí, un creativo anfitrión los guiará mientras conocen a diferentes personajes de libros de cuentos y se encuentran con objetos de historias seleccionadas en esta tierra mística. Los equipos utilizarán bicarbonato ARM y HAMMER™ para crear obras de arte relacionadas con las historias. Una pieza o accesorio que crece o parece crecer y una original Lección de Vida será parte de la actuación.

El **énfasis creativo** del problema está en la actuación, en cómo el tallo de frijol lleva al joven a la tierra del libro de cuentos, el anfitrión creativo, y cómo las historias clásicas realzan el tema.

El **espíritu del problema** es crear una actuación original con a un personaje joven que viaja a la tierra de un libro de cuentos cuando una semilla mágica se convierte en una rama. Un anfitrión creativo guiará al joven a través de la tierra del libro de cuentos mientras interactúa con los personajes y las representaciones artísticas inspiradas en objetos de historias infantiles clásicas seleccionadas. Las obras de arte utilizarán bicarbonato ARM y HAMMER™ como material. También habrá una pieza fija que crece o parece crecer y el joven aprenderá una lección de vida.

B. Limitaciones

1. **Reglas generales:** Lea la Guía del *Programa Odisea de la Mente 2020-2021*. Este manual se actualiza cada año e incluye 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 la sección de 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 presentadas y accedidas en hasta el 15 de febrero de 2021, www.odysseyofthemind.com/clarifications. El CCI puede emitir aclaraciones después de esa fecha, por tanto chequear 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, "Equipo Comenzar-Team beguin", 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 gastos de** este problema es de 125 dólares (EE.UU.) El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación, incluido el Decorado, no puede superar esta cantidad. *La Guía de Programa de la Odisea de la Mente* explica el límite de gasto y cómo determinar el valor de los materiales.
5. El equipo creará una actuación original que incluye:
 - a. una judía especial que se transforma en una rama de judía y lleva al joven a la tierra de los libros de cuentos.
 - b. un *personaje* joven.
 - c. un *personaje* de anfitrión creativo.
 - d. dos cuentos infantiles clásicos seleccionados de una lista.
 - e. una tierra de cuento con dos personajes de las historias seleccionadas.
 - f. dos representaciones artísticas de objetos de las historias seleccionadas creadas a partir de/ o que incluyen bicarbonato de sodio ARM & HAMMER™.
 - g. una pieza fija o una utilería que crece o parece crecer.
 - h. una original Lección de Vida aprendida en la tierra de los libros de cuentos.
 - i. cinco elementos de estilo, incluyendo dos que son elegidos por el equipo.

6. La judía que se transforma en un tallo de judía:
 - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee. Tanto la judía como el tallo de la judía que se transforma a partir de la judía deben ser visibles.
 - b. no necesita mostrar el proceso de transformación.
7. El personaje del *joven*:
 - a. debe ser un miembro del equipo *disfrazado*.
 - b. debe ser retratado como un personaje *humano* original. No debe retratar o representar una imitación reconocible de un personaje o persona conocida.
 - c. viajará a la tierra de los libros e interactuará con los personajes y objetos de las historias seleccionadas.
 - d. aprenderá una *Lección de Vida* de la experiencia de viajar a la tierra de los libros de cuentos.
8. El personaje creativo del anfitrión:
 - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee pero ser un *personaje* como requisito.
 - b. guiará al joven a través de la tierra de los libros de cuentos.
9. Las historias clásicas:
 - a. debe incluir dos. Los equipos pueden usar más de dos. Los equipos deben proporcionar la documentación de su historia elegida (una impresión física si es en persona o un enlace/escáner si es virtual).
 - b. deben ser seleccionados de las siguientes listas apropiadas para la división del equipo:

Sólo la División I:
 Las primeras fresas - *Cherokee*
 Por qué el Sol y la Luna viven en el cielo - *Nigeria*

División II - IV solamente
 Los Tres Hermanos y la Manzana Dorada - *Bulgaria*
 Al este del Sol y al oeste de la Luna - *Noruega*

Todas las divisiones
 Where the Wild Things Are - *USA*
 Bamboo y la Tortuga - *China*
 Hansel & Gretel - *Alemania*
 El León de ojos rojos - *Somalí*
 (*Origen de las historias incluidas para ayudar a indicar la historia correcta a ser usada.*)
10. Los dos personajes que el joven conoce en la tierra de los libros de cuentos:
 - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee pero será un *personaje* como requisito.
 - b. deben aparecer como personajes en las historias reales seleccionadas en B9b.
 - c. no se les permite ser de la misma historia.
 - d. debe aparecer en la tierra de los libros de cuentos.
11. Las dos representaciones artísticas:
 - a. representa dos objetos de las historias seleccionadas en B9b.
 - b. debe incluir bicarbonato ARM y HAMMER™ como materia prima. La forma en que se usa debe ser diferente para cada representación artística. Pueden utilizarse otros materiales.
 - c. no se les permite ser de la misma historia.
 - d. debe aparecer en la tierra de los libros de cuentos.
 - e. deben ser creaciones tangibles. No se permite que sea arte interpretado (es decir, canción y danza).
12. La tierra del libro de cuentos:
 - a. puede ser cualquier cosa que el equipo desee.
 - b. debe parecer que se accede a ella usando la rama de judía. Sera representado a voluntad del equipo.

13. Las piezas del juego o dispositivo que crece o parece crecer:
 - a. debe ser visible para los jueces y el público.
 - b. puede ocurrir en cualquier momento de la actuación.
 - c. no se permite que sea una representación artística definida en B11.
14. La lección de vida original aprendida por el personaje joven:
 - a. se presenta en la actuación
 - b. se basa en las experiencias de la visita a la tierra de los libros de cuentos.
15. El equipo deberá presentar al Juez de Escena cuatro copias del formulario de lista del equipo de la sección de os de www.odysseyofthemind.com/members o cuatro copias de una lista en una cara de una o dos hojas de papel de 8 ½" x 11" o A4. Esta lista puede ser hecha a mano o impresora. Es sólo para referencia. Debe incluir:
 - a. el nombre y el número de miembros del equipo, el problema y la división.
 - b. una breve descripción del joven y creativo anfitrión.
 - c. las historias seleccionadas.
 - d. los personajes y objetos que inspiraron las representaciones artísticas de cada historia seleccionada.
 - e. una breve descripción de las representaciones artísticas y de cómo el Bicarbonato de Sodio ARM & HAMMER™ fue utilizado en ellas o para crearlas.
 - f. cuando en la actuación la pieza del conjunto o el dispositivo crezca o parezca que va a crecer.
 - g. 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 es deseable un área mayor. Esto no será marcado. Los equipos deben estar preparados para actuar dentro de esa área. El equipo puede actuar y/o colocar equipos, utilería, etc. fuera del área de 7' x 10'. Si existe un borde fuera de los 7' x 10', se puede pegar 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 de corriente de tres entradas. Los equipos deben traer sus propios cables de extensión 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 desorden, los jueces evaluarán una penalización por conducta antideportiva. Otros que no sean 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)1 a 20 puntos
2. Calidad general de la presentación.....1 a 20 puntos
3. La creatividad de cómo el tallo de frijol lleva al joven a la tierra del libro de cuentos.....2 a 10 puntos
4. El Personaje Joven.....2 a 15puntos
 - a. interactúa con los personajes en el libro de cuentos.....0 o 5 puntos
 - b. impacto de su performance.....2 a 10 puntos

5. El Anfitrión Creativo4 a 25 puntos
 - a. guía al joven a través de la tierra de libro de cuentos.....0 o 5 puntos
 - b. la creatividad de su personaje.....2 a 10 puntos
 - c. impacto de su personaje2 a 10 puntos
6. Las historias Clásicas seleccionadas2 a 15 puntos
 - a. son de la lista requerida0 o 5 puntos
 - b. la creatividad en cómo las dos historias ayudan al joven a aprender la Lección de Vida2 a 10 puntos
7. Los dos personajes requeridos que el joven conoce en el libro de cuentos.....2 a 20 puntos
 - a. aparecen en la presentación0 o 5 puntos
 - b. impacto en la presentación2 a 15 puntos
8. Las dos representaciones artísticas requeridas.....6 a 35 puntos
 - a. aparecen en el libro de cuento0 o 5 puntos
 - b. impacto visual (2 a 10 puntos c/u).....4 a 20 puntos
 - c. diferencia en el uso de bicarbonato ARM & HAMMER™ entre las representaciones2 a 10 puntos
9. La pieza o utilería puntal que crece o parece crecer2 a 20 puntos
 - a. parece crecer.....0 o 5 puntos
 - b. la creatividad de cómo crece o parece que crece2 a 15 puntos
10. La lección de vida que aprende el personaje de joven3 a 20 puntos
 - a. es presentado0 o 5 puntos
 - b. creatividad.....3 a 15 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penalidades

1. Violación del "Espíritu del Problema" (cada ofensa)..... de -1 a -30 puntos
2. Conducta antideportiva (cada falta)..... de -1 a -30 puntos.
3. Incorrecto o falta del signo de membresía... ..de -1 a -10 puntos
4. Asistencia externa (cada ofensa)..... de -1 a -25 puntos.
5. Sobre el límite de costo..... de -1 a -30 puntos
6. Sobre el 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 un elemento de puntuación no recibirán una penalización, recibirán puntuación de cero.

F. Estilo (Use cuatro copias de la Forma de Estilo de la Guía de Programas de la Odisea de la Mente 2020-21.)

1. El uso creativo de un *objeto redondo* en la presentación1 a 10 puntos
2. La calidad artística de una pieza de decorado o utilería en la tierra de los libros de cuentos (Excluyendo las representaciones artísticas requeridas enB5f)1 a 10 puntos
3. (Libre elección del team)1 a 10 puntos
4. (Libre elección del team)1 a 10 puntos
5. Efecto general de los cuatro elementos del Estilo en la presentación..... 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 actuación.
3. Un equipo de jueces y los materiales necesarios para juzgar este problema.

NOTA: Contacte con el director del torneo local para las especificaciones del lugar, 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, de Costos, de Asistencia Externa, y todas las aclaraciones del equipo.
2. Cuatro copias de la lista del equipo para no perder un aspecto de la actuación puntuable.
3. Documentación para las historias seleccionadas.
4. Cualquier cable de extensión o adaptador de salida que sea necesario.
5. Materiales de limpieza según sea necesario.

I. Glosario del problema *(Los términos en cursiva que no están en este Glosario se pueden encontrar en la Guía del Programa Odisea de la Mente 2020-21).*

Traje - un conjunto de ropa que se usa para realzar el personaje.

Lección de vida - una experiencia valiosa que da conocimientos que pueden ser utilizados para vivir una vida más valiosa, como una moraleja, una lección, una enseñanza, etc.

Objeto redondo - cualquier elemento tangible que es tridimensional y permanece redondo a la vista en la actuación.

Joven - un personaje que no ha llegado a la edad adulta.

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

Traducido por: Alberto Acevedo.....aacevedo@educ.ar

Corregido por: Monica Murillo..... monicavmurillo@gmail.com

Copyright 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.

©Odisea de la Mente, OotM, y el logo de la Odisea de la Mente son marcas registradas federalmente de Creative Competitions, Inc.

