

## SINOPSIS PROBLEMAS DE LARGO PLAZO 2015-2016

*\*Tentativo al 8 de abril, 2015. Todos los problemas tienen un límite de 8 minutos.*

### **Problema 1: No-ciclo Reciclo**

#### **Divisiones I, II, & III**

Los equipos construirán, montarán y conducirán un vehículo no-ciclo, reciclo. Éste recogerá artículos descartados, los adaptará de alguna manera, y luego los entregará en lugares para ser reusados. El vehículo deberá viajar sin ser pedaleado para propulsión. Además, el conductor tendrá un trabajador asistente montado en el vehículo que ayudará a procesar los artículos de basura reutilizados. Harán una parada no planeada a lo largo del camino para realizar un acto de bondad al azar.

**Límite de costo: \$145 dólares.**

### **Problema 2: ¡Aquí hay pez encerrado!**

#### **Divisiones I, II, III & IV**

Los equipos diseñarán y operarán una solución técnica que simule múltiples estilos de pesca. Un personaje "Pescador" trabajará desde un área designada para "atrapar" tres objetos diferentes que estén fuera de esa área. La captura será en movimiento e incluirá algo esperado, algo inesperado y un nuevo descubrimiento. La presentación también incluirá un cambio de clima y un personaje humorístico que represente una posible captura y evita ser atrapado por el Pescador.

**Límite de costo: \$145 dólares.**

### **Problema 3: Clásicos... Esopo Se Hace Viral**

#### **Divisiones I, II, III & IV**

Los equipos crearán y presentarán una obra original sobre una fábula haciéndose "viral". El problema incluirá una lista de fábulas atribuidas a Esopo. Los equipos seleccionarán una y la presentarán, y su moraleja mientras se hace viral – eso es, siendo compartida en toda la comunidad y más allá. La presentación se establecerá en una era pasada e incluirá un personaje narrador, una representación artística de la moraleja de la fábula y un personaje que hace una conclusión errónea sobre la moraleja y es corregido.

**Límite de costo: \$125 dólares.**

### **Problema 4: ¡Ataque amontonado!**

#### **Divisiones I, II, III & IV**

Este problema requiere que los equipos diseñen, construyan y prueben una estructura, hecha solamente de madera balsa y pegamento que balancee y soporte la mayor cantidad de peso posible – dos veces. Durante la colocación de las pesas, los equipos podrán "Atacar el montón" en el cual removerán todas las pesas excepto por la de hasta abajo y el crusher board. ¡Los equipos también recibirán puntos por quitar las pesas! Después de Atacar el Montón, el proceso de colocación de pesas puede repetirse para agregar al total de peso sostenido. Los equipos incorporarán la colocación de pesas, la repetición y Atacar el Montón dentro del tema de la presentación.

**Límite de costo: \$145 dólares.**

### **Problema 5: Aletas, Piel, Plumas y Amigos**

#### **Divisiones I, II, III & IV**

El problema del equipo es crear y presentar una obra humorística que represente la solución de problemas desde la perspectiva de tres diferentes animales. Los animales ayudarán a un extraño, se ayudarán entre ellos y solucionarán un problema que amenace la sobrevivencia de todos los animales. Durante la presentación, los animales cantarán y bailarán. También mostrarán curiosidad, simpatía, frustración y alegría.

**Límite de costo: \$125 dólares.**

### **Primario: Revuelve el Caldero**

#### **Grados Kinder 2**

Los equipos crearán y presentarán una obra humorística acerca de un objeto que cobra vida cuando lo tocan con un artículo que resulta ser mágico. Mientras está vivo, el objeto animado encontrará otros tres objetos que tendrán un cambio de comportamiento dramático. Habrá personaje narrador que explique qué está pasando y un personaje que se hace amigo del objeto. La presentación también incluirá un poema, canción o baile creado por el equipo.

**Límite de costo: \$125 dólares.**