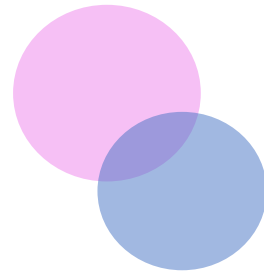
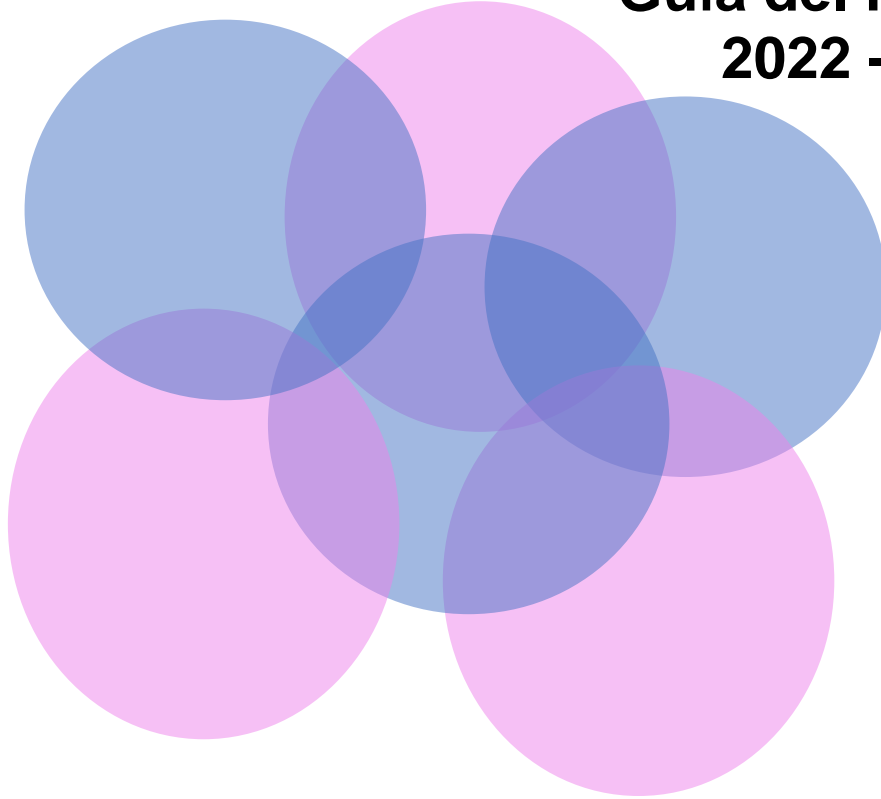




Odyssey of the Mind[®]

Guía del Programa 2022 - 2023



Esta guía fue escrita para ser usada por coaches y equipos de Odyssey of the Mind. Contiene las reglas y regulaciones para las competencias, y les ayudará a entender los principios básicos del programa. ***Esta guía se actualiza cada año, así que por favor léala cuidadosamente, en especial la sección de Reglas del Programa.***

Published by: Creative
Competitions, Inc. 406 Ganttown
Road Sewell, NJ 08080
www.odysseyofthemind.com
Revised August 2022

Copyright 2022 – Creative Competitions, Inc.

Contenido

	Página
Introducción	iv
...	
Capítulo I	
Bienvenidos a Odyssey of the Mind	5
¿Qué es Odyssey of the Mind?.....	5
Como obtener el mayor beneficio de su experiencia en Odyssey of the Mind.....	6
Como entrenar a un equipo de Odyssey of the Mind	7
¿Quién puede ser un coach.....?	7
Papel del coach.....	7
Como empezar	8
Primero, generar el interés.....	8
Segundo, formar el equipo.....	8
Tercero, conocer a los padres.....	9
Cuarto, hacer un horario.....	10
Quinto, entrenar al equipo.....	10
Entrenando a su equipo	11
Como enseñar a trabajar en equipo.....	11
La enseñanza de la creatividad.....	11
Capítulo II	
Acerca de su membresía	16
Membresías escolares.....	16
Grupos comunitarios.....	16
Alumnos que estudian en casa.....	17
Divisiones por edad.....	17
Participación del los miembros del equipo.....	18
Identificación de la membresía.....	19
Retiros y transferencias de membresías.....	20
Capítulo III	
Los problemas de Odyssey of the Mind	21
Problemas de Largo Plazo para las competencias.....	21
Calificación de los Problemas de Largo Plazo.....	23
Estilo en los Problemas de Largo Plazo.....	23
Como se califica el Estilo.....	24
Definición de las categorías de Estilo.....	24
Como pedir aclaraciones de los Problemas de Largo Plazo.....	26
El problema primario.....	27
Retos Espontáneos	28
Como se califican los Retos Espontáneos.....	29
Como practicar Retos Espontáneos.....	29

Capítulo IV

Ir a la competencia	31
El día de la competencia.....	31
Lista de comprobación para competir en Problemas de Largo Plazo.....	32
Situaciones Especiales.....	32
Como se califica en las competencias.....	33
Como obtener las calificaciones de los Problemas de Largo Plazo.....	33
Cuestionamientos sobre las calificaciones.....	34
El Reto.....	35
Espontáneo.....	36
Premios	
Premio a la creatividad Ranatra Fusca.....	36
Premio de OMER.....	37
Premio a la Creatividad de Odyssey of the Mind.....	37
Premio al Espíritu de Odyssey of the Mind.....	38

Capítulo V

Reglas del programa	39
Reglas que se aplican a todos los problemas.....	39
Categorías de Penalización	47
Violación al “Espíritu del Problema”.....	47
Conducta Antideportiva.....	47
Letrero de Membresía Incorrecto o Ausente.....	47
Ayuda Externa.....	48
Excederse en el límite de tiempo.....	49
Excederse en el límite del presupuesto de costos.....	49
Motivos potenciales para la acción disciplinaria	53
Posibles Acciones Disciplinarias.....	53

Capítulo VI

GLOSARIO	55
RECURSOS	59
APENDICE	

Formulario de Estilo

Formulario de Valor de los Materiales

Formulario de Ayuda Externa

Reto Espontáneo Verbal: Ayuda Animal

Reto Espontáneo Verbal / Manual: Improvisación con un peine

Reto Espontáneo Manual: Envolverlo

Introducción

Odyssey of the Mind fue fundado por el Dr. C. Samuel Micklus, también conocido como Dr. Sam, en 1978. El Dr. Sam era profesor en el “Glassboro State College”, ahora Rowan University, y él utilizaba actividades de solución creativa de problemas para enseñar a sus estudiantes de Diseño Industrial a “Pensar fuera de la Caja”™. Esto significa, utilizar tu conocimiento y mezclarlo con tu imaginación para construir, arreglar y crear lo que pudiera ser inimaginable. Enseñar creatividad es la pasión de Dr. Sam y para ayudar a compartir su amor por la creatividad, fundó la compañía que vio nacer a Odyssey of the Mind: Creative Competitions, Inc. El CCI se encarga de escribir los Problemas de Largo Plazo y trabaja junto con voluntarios dedicados de diferentes países para traer la solución creativa de problemas a instituciones alrededor del mundo.

La misión de Creative Competitions, Inc., es proporcionar oportunidades a todas las personas de solucionar problemas de manera creativa, y suscitar el pensamiento original y divergente. A través del programa de Odyssey of the Mind promovemos la creatividad por medio de retar a los equipos a resolver problemas divergentes, es decir, aquellos que tienen más de una solución. Al ser un equipo, los participantes aprenden a trabajar en conjunto, a apreciar y entender a los demás y que un grupo es una fuerza pensante más poderosa que un individuo. Desarrollan un sentido de autoestima y respeto a los demás a través de actividades de preparación tales como lluvia de ideas y la representación de papeles. De hecho, los equipos más exitosos son aquellos que tienen participantes con intereses muy diversos como: baile, deporte, matemáticas, poesía, etc.

Mientras que el objetivo final para la mayoría de los equipos es presentar sus soluciones a los problemas planteados en las competencias oficiales, esto no es un requerimiento para la participación en el programa. El propósito del mismo es proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje emocionante que promete ser un reto divertido.

Capítulo I

Bienvenidos a Odyssey of the Mind

¡Bienvenidos a Odyssey of the Mind, el programa de solución creativa de problemas! Ya sea que esta sea su primera experiencia con Odyssey of the Mind o sea usted un coach experimentado, es muy importante que lea esta guía a fondo. Esta Guía se actualiza cada año, así que preste atención a todas las secciones, especialmente la sección de Reglas Generales ya que esas reglas son para todos los equipos.

¿Qué es Odyssey of the Mind?

Odyssey of the Mind es una competencia de solución creativa de problemas para estudiantes de todas las edades. Los equipos de estudiantes seleccionan un problema, crean una solución y la presentan en una competencia contra otros equipos dentro del mismo problema y división.

Hay muchos matices del programa que se explican más adelante en esta guía, pero he aquí algunos de los fundamentos para la participación:

1. Los niños trabajan en equipos de hasta siete miembros bajo la guía de un coach adulto.
2. Los equipos pasan semanas o meses creando soluciones, a su propio paso, para los Problemas de Largo Plazo planteados. Cada año, hay seis problemas de largo plazo diseñados para un vehículo, uno técnico, artes clásicas y literatura, estructura, presentaciones y categorías de división primaria. Esto también incluye los realces de Estilo que se describen más adelante en esta guía.
3. Los miembros del equipo generan todas las ideas para su solución y hacen todo el trabajo ellos mismos. Los coaches pueden ayudar enseñando habilidades y educando al equipo en las diferentes maneras de afrontar el problema y de evaluar su solución.
4. Para solucionar los problemas, los equipos deben seguir las reglas generales descritas en esta guía, las restricciones específicas de cada problema y las aclaraciones publicadas durante el año.
5. Los equipos trabajan dentro del límite de presupuesto indicado en el problema. Esto enseña a los equipos a trabajar con un presupuesto y con ello desarrollar una habilidad para su vida que es invaluable.
6. No es requisito entrar a la competencia; es una opción. Los equipos participan en OMTM y están solucionando alguno de sus problemas de largo plazo alrededor del mundo reciben, por nuestra parte, una plataforma para que puedan competir por fuera de su escuela y organización (si así lo desean). Si el equipo desea competir deben saber y considerar algunas cosas:
 - A. Los equipos tienen 8 min para presentar su solución al Problema de Largo Plazo durante la competencia.
 - B. Si el equipo participa en una competencia, será calificado por que tan bien cumple con los requisitos del problema y pos la creatividad en algunas categorías

específicas para cada problema. Los equipos deben de re-leer (muchas veces) las categorías de puntaje antes de presentar su solución.

- C. Se motiva a los equipos a dar lo mejor de si mismos y se obtiene un puntaje de Estilo por la calidad y el impacto de algunas porciones de su solución.
 - D. Los equipos resuelven un Reto Espontáneo que se les da el día de la competencia, este problema es desconocido para el equipo y los coaches, antes de competir se les explican las instrucciones y se explican en la sección de reglas del programa de esta guía.
 - E. La calificación del equipo es determinada al combinar los puntos obtenidos en su Problema de Largo Plazo, Estilo y Reto Espontáneo y al calcularlos basándose en las calificaciones de los otros equipos con los que compiten.
7. Las reglas en esta guía aplican para todos los problemas; cualquier limitación específica del problema que esté en conflicto con alguna(s) de ella(s) la(s) reemplaza(n); y las aclaraciones publicadas durante el año reemplazan las reglas y las restricciones del problema.

Obtener el mayor beneficio de su experiencia en Odyssey of the Mind

El programa de Odyssey of the Mind se basa en la premisa de que la creatividad puede ser enseñada. ¿Conoces alumnos con las siguientes descripciones? El estudiante talentoso que es “naturalmente” creativo; el estudiante cuyos talentos necesitan nutrirse; el estudiante que no se concibe a si mismo como creativo, pero que se siente "diferente" de sus compañeros; o el estudiante con un potencial desaprovechado pero sin una salida para ese potencial que le permita que prospere. Odyssey of the Mind proporciona esa salida en un ambiente donde prosperará casi cualquier tipo de estudiante. En sí, Odyssey of the Mind le da un beneficio educacional para todos los estudiantes de cualquier nivel educativo.

Entrenar a un equipo de Odyssey of the Mind

En OotM el coach juega un limitado, pero importante, papel. Cada equipo de Odyssey of the Mind debe tener por lo menos un adulto, de 18 años o más, registrado como su coach principal. Tener un coach auxiliar (co-coach) disminuirá las demandas del cargo, asumidas por una sola persona. OotM no asigna coaches. El coach del equipo a veces es designado por la persona que está a cargo de la membresía.

¿Quién puede ser COACH?

Los coaches vienen de todas las profesiones y de todos los caminos de la vida. Aunque los equipos deben tener la ayuda de la escuela u organización miembro, los coaches no tienen que ser profesores. Con frecuencia, el involucrar a un niño en el programa generará el interés de los padres. A menudo los padres son los que impulsarán OotM en la escuela de sus hijos y asumirán el papel de coach como una manera de involucrarse en la educación de sus hijos.

Rol del Coach

Los coaches deben recordar que Odyssey of the Mind es una actividad "con manos" para los niños y "sin manos" para los adultos. Es importante que los equipos creen sus soluciones sin la ayuda de otros. Es valioso dejar que los equipos tengan éxito o fallen por sus propios méritos, especialmente cuando el éxito es calificado tanto por el esfuerzo, como por el resultado. Tú, el coach, ofrecerás dirección y estímulo, y enseñarás a los miembros del equipo cómo abrir sus mentes a nuevas ideas, escuchar a otros, aprender de los errores y evaluar soluciones con eficacia. Puedes enseñar habilidades como coser, pintar, taladrar, etc, sin dirigir esa lección a que forme parte de la solución. Sin embargo, nadie incluyendo al coach, debe darles ideas o solucionarles el problema. Quedarás sorprendido de lo que los estudiantes pueden hacer por si mismos y, al final, estarás orgulloso de que lo hicieron ellos solos. Y los estudiantes se sorprenderán y su autoestima crecerá al saber que lo hicieron ellos sin ayuda.

Básicamente, tú como coach darás supervisión y manejarás la logística, tal como programar reuniones de equipo, asegurarse que los formatos están llenados correctamente, enseñándoles a cómo solucionar las diferencias, y así sucesivamente llevando al equipo a la competencia, etc. También puedes ser responsable de reclutar y seleccionar a los miembros del equipo. Deberás cerciorarte de que el equipo entiende las restricciones de su Problema de Largo Plazo y supervisar la reunión de lluvia de ideas y las sesiones de práctica de retos espontáneos. Cuando los miembros del equipo tengan una idea, debes cerciorarte de que tengan las habilidades requeridas para realizar esa idea. Proporcionarás apoyo moral. Y... si algo va mal, el equipo confiará en tú sabiduría infinita para *ayudarles* a enderezar el camino sin realmente arreglarles el problema. Debes de leer y re-leer el problema y sus clarificaciones y estar seguro de que el equipo los lea también y reconozca que se les está calificando.

Ser un coach

Tú, como coach del equipo, puedes proporcionar las experiencias para que tu equipo coseche las ventajas completas de participar en OotM. En los siguientes capítulos encontrarás muchos ejercicios que te ayudarán a enseñar el pensamiento crítico y las habilidades de solución creativa de problemas, pero el programa puede proporcionar mucho más que enseñar a los estudiantes cómo pensar. Incrementa las lecciones enseñadas en el salón de clases y permite que los estudiantes apliquen lo que han aprendido a diversas situaciones. En esta época de reducciones presupuestarias en las artes y otras áreas importantes, los estudiantes pueden continuar aprendiendo arte, música, escritura creativa, actuación y casi cualquier cosa que les interese a través de incorporar esos temas en su solución al Problema de Largo Plazo.

Es importante que los coaches reconozcan la mina de oro de oportunidades que se tienen al entrenar a un equipo. El tiempo que pasen con los estudiantes marcará una diferencia en sus vidas. El equipo aprenderá más a partir de su tiempo en OotM de lo que ellos se imaginaban - y recordarán los buenos tiempos que vivieron en el proceso.

. Y tú, el coach, es el que está ahí para hacer que esto suceda.

¡Buena suerte, y felicidades por ser Coach!

Los coaches son la fuerza que impulsa al equipo. Aun y que los miembros del equipo hacen todo el trabajo solos, los coaches están ahí para alentarlos y mantenerlos dentro del plan establecido. Y cuando a los niños les va bien, los entrenadores se sienten tan orgullosos de si mismos como los niños por sus logros.

Como empezar

A veces los estudiantes organizarán el equipo y después encontrarán a un adulto que los entrene. Sin embargo, si eres un coach que está intentando juntar a un equipo, hay varias maneras de hacerlo.

Primero, genera interés

Asegúrate de estar bien familiarizado con los Problemas de Largo Plazo del año en curso para así poder presentar la idea a los alumnos. Duplique y reparta las sinopsis encontradas en el paquete de membresía o en www.odysseyofthemindmexico.com.mx

Pide a los profesores, administradores de la escuela y/o grupos de padres que te ayuden a identificar a los estudiantes que son pensadores creativos y que pudieran gozar al estar en un equipo o a los estudiantes para quienes sea benéfico el aprendizaje kinestésico. O presente Odyssey of the Mind en una sesión de asamblea con el cuerpo estudiantil y pida que aquellos que estén interesados se inscriban.

Otra manera de estimular el interés por el programa es pedir que los profesores utilicen el material de Odyssey of the Mind en sus lecciones. Esto le dará a conocer a una gran cantidad de estudiantes el proceso de solución de problemas de manera creativa y traerá nuevos métodos de aprendizaje al aula. Las actividades curriculares incluidas en su paquete de membresía son ideales para este fin. También se pueden descargar estas actividades de la página www.odysseyofthemind.com

Segundo, formar el equipo

En última instancia, cada membresía está controlada por la administración de la escuela u organización, pero el coach es responsable de seleccionar a los mejores estudiantes para el equipo bajo las pautas fijadas por la administración. Es importante reconocer que todos los estudiantes pueden beneficiarse de la participación en OotM, y que el desempeño en el aula no se correlaciona directamente con el éxito en el programa.

Muchos estudiantes tienen una habilidad para la solución creativa de problemas altamente desarrollada, pero no tienen la oportunidad de aplicarlas en el salón de clase. La participación en Odyssey of the Mind elimina la aprehensión y la timidez que pueden inhibir a los estudiantes para que se involucren y participen más en clase. Aquellos estudiantes que no tienen altos logros académicos a menudo descubren, a través de solucionar problemas de OotM, que el conocimiento obtenido en la escuela se puede aplicar a muchas situaciones de la vida real y consecuentemente aumenta su nivel de participación en clases. En pocas palabras toman el conocimiento que está contenido en la caja y lo llevan ¡Fuera de la cajaTM!

Es una buena idea involucrar a estudiantes con diversas habilidades y capacidades, de tal manera que el equipo pueda extraer talentos de una amplia base. Esto también ayuda a desarrollar el trabajo en equipo, pues los miembros aprenderán a reconocer y apreciar las capacidades de otros.

Ya sea que estés intentando generar interés en el programa o estés eligiendo de un bien nutrido grupo de estudiantes impacientes por participar, aquí hay algunas sugerencias para tomar la decisión final de quién debe estar en tu equipo:

- * Recluta a tantos estudiantes como sea posible, y permite que formen sus propios equipos. Cuando se acerque la fecha del torneo, haga que los equipos compitan uno contra el otro para determinar quién representará a la escuela en el torneo. Claro está que también se pueden adquirir membresías adicionales y enviar a todos tus equipos al torneo. Cada membresía tiene la posibilidad de albergar a un equipo por problema, por división.
- * Lleva a cabo un “torneo” de creatividad, donde los candidatos se enfrenten a problemas que requieran del pensamiento creativo. Aquellos que disfruten la actividad, van a disfrutar estar en el equipo.
- * “Arma” cada equipo con una selección de estudiantes cuyas habilidades varíen — por ejemplo, un artista, un músico, un especialista en computadoras, un escritor — dependiendo de la naturaleza del problema.

Tercero, conoce a los padres

Es siempre una buena idea tener una reunión inicial con los miembros del equipo y sus padres. Muy probablemente los padres apoyarán la participación de su hijo(a) en el programa y desearán ayudar. Es muy importante, sin embargo, que les haga saber sus restricciones. Acláreles las reglas sobre **Ayuda Externa**. Remarque que sus niños cosecharán los beneficios completos de la solución creativa de problema sólo si se les permite crear su propia solución.

Los padres necesitan tener claro qué se espera de ellos con respecto al dinero, al tiempo, al transporte, etcétera. Pónganse de acuerdo sobre qué horarios y días son los más convenientes desde una perspectiva familiar y desarrollen un programa de prácticas que sea adecuado para todos. Asegúrese de informar a los padres las fechas de la competencia con mucho tiempo de anticipación para que ellos puedan tomarlas en cuenta y no programar otras actividades que entren en conflicto con esas fechas.

Familiarizarse con los padres es una forma de aprender sobre los recursos, habilidades e instalaciones que pueden ofrecer. Los padres pueden estar dispuestos a enseñar habilidades que los miembros del equipo necesitan para ejecutar su solución — carpintería, costura, baile, etc. Los padres también pueden proveer información de carácter general sobre temas tales como ingeniería y principios científicos, y son un buen recurso para ayudar en calidad de jueces, encargados de llevar las puntuaciones o ayudantes en el torneo. Para romper el hielo entre ellos y mostrarles lo que harán sus hijos, puede proponer que los padres solucionen un Reto Espontáneo práctico durante la reunión.

Cuarto, hacer un horario

Después de la junta con los padres y discutir con ellos las restricciones de tiempo y qué están dispuestos a contribuir, fija un horario para las reuniones del equipo al que puedas apegarse — más o menos — hasta que se acerque la fecha de la competencia. Pueden decidir reunirse un día entre semana y un par de horas el sábado por la mañana. Al acercarse la época de competencias, seguramente desearás aumentar la frecuencia de sus sesiones de práctica. De preferencia procura que las reuniones no entren en conflicto con las actividades curriculares de cada uno de los miembros del equipo.

Si solamente pueden reunirse como equipo una vez por semana, haga de esta reunión una sesión del planeación donde todos los miembros del equipo expresen sus contribuciones para la solución y después se asignen diversas tareas a los miembros específicos del equipo, en las que puedan trabajar en casa. Sin embargo, cerciórese de que a cada miembro del equipo se le asignen responsabilidades iguales. Por ejemplo, uno podría escribir una escena de la obra y otro miembro del equipo podría escribir la otra. Uno podría hacer un vestuario, otro podría fabricar los objetos de utilería y todavía otro podría crear la música.

Quinto, entrena a tú equipo

Una vez que se defina la logística es hora de comenzar a entrenar a tú equipo sobre lo que propone el programa en si. Debido a que los estudiantes trabajan en equipos, necesitarán aprender cómo trabajar de manera cooperativa. Solucionarán problemas usando su creatividad, así que enséñales a pensar de manera más creativa. La siguiente sección da una descripción global de técnicas de formación de equipos y técnicas de pensamiento creativo que puedes emplear en las reuniones de equipo y sesiones de práctica.



A judge discusses a team's performance at World Finals.

Problema 3. Jueces deliberando sobre la presentación de un equipo en las Finales Mundiales

Entrenando a tú equipo

Una ventaja importante de Odyssey of the Mind es que los estudiantes aprenden a trabajar en equipo. A menudo, para estimular la creatividad, se les da a los individuos talentosos rienda suelta para que "hagan lo suyo". Pueden estar acostumbrados a que sus ideas sean siempre aceptadas, pero ahora tienen que considerar también las ideas de los miembros del equipo. Es natural que los equipos nuevos tarden un tiempo en convertirse en un grupo cohesivo. Puede ser que tengas que ayudar a acelerar el proceso. Al final encontrarás que los miembros del equipo formarán amistades de por vida y desarrollarán un profundo respeto por los talentos del otro.

Como enseñar a trabajar en equipo

Es la responsabilidad del coach dar estabilidad y asegurarse de que cada miembro del equipo tenga igual posibilidad de contribuir a la solución del problema. La opinión de cada uno cuenta, así que evita que uno o dos miembros del equipo "dominen" una reunión. Si esto sucede, tú debes ser quien saque a relucir las ideas de los estudiantes más reservados en el grupo. Puede ser que te topes con que los miembros del equipo no se pongan de acuerdo en una solución y trabajen unos en contra de otros al principio. En este caso puede resultar necesario que tú seas el que inicie el proceso para alcanzar un consenso. Con el tiempo, las enseñanzas que les proporcionas se convertirán en el comportamiento natural del equipo. Aquí hay algunas sugerencias para ayudarte a asegurar la imparcialidad y la contribución equitativa de todos los miembros del equipo:

- * Rotar a los capitanes del equipo y hacer que tomen turnos para conducir las reuniones.
- * Hacer que los miembros lleguen a un acuerdo sobre los temas que están impidiendo el avance del equipo. Deben hacer esto enumerando los puntos a favor y los puntos en contra de la situación para que así consideren ambos lados de la discusión. Si no se puede llegar a un acuerdo, los miembros del equipo votarán en secreto para resolver el conflicto.
- * Programa reuniones donde todos los miembros del equipo trabajen sólo en un aspecto de la solución. De esta manera, todos los miembros del equipo contribuirán en cierto grado a muchos aspectos de la solución.
- * Forma comités donde cada miembro del equipo esté a cargo de un grupo responsable de llevar a cabo una solución acordada por el equipo (por ejemplo, ilustraciones, vestuarios, etc.). Esto ayudará a desarrollar habilidades de liderazgo.

Enseñando Creatividad

Los coaches deben preparar a sus equipos para las tres fases de la competencia: Problemas de Largo Plazo, Estilo y Reto Espontáneo (se hablará sobre éstos más adelante). Muchos equipos trabajarán por su cuenta para desarrollar su solución al Problema de Largo Plazo pero pueden necesitar de dirección y guía para desarrollar habilidades de pensamiento creativo o practicar la solución de Retos Espontáneos.

El entrenamiento debe incluir ejercicios basados en principios esenciales de la creatividad para preparar a los miembros del equipo para los rigores mentales de la competencia. El coach puede ayudar a mejorar la capacidad de pensamiento divergente de un equipo con sesiones y ejercicios de lluvia de ideas, replanteamiento de un problema, fijación funcional, eliminación de esquemas mentales y el actuar representando diversos papeles. Éstos ayudarán a incrementar la confianza si mismos y la capacidad de pensamiento divergente en los miembros del equipo.

Además de este tipo de ejercicios, el coach debe enseñarles disciplina y habilidades de administración y organización. A menudo la generación de ideas de solución para un problema es fácil, pero la selección y ejecución de la solución es mucho más difícil. Los siguientes son ejercicios que ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento creativo.

Lluvia de ideas.

Mucha gente, al intentar solucionar un problema, desarrollan un bloqueo mental. Éste puede ser el resultado de "pensar demasiado". Posteriormente, sin esfuerzo consciente, una solución vendrá a su mente. Una forma de superar un bloqueo mental en el proceso de solución de problemas es llevar a cabo una sesión de lluvia de ideas.

El propósito de la lluvia de ideas es generar tantas ideas como sea posible. Cuantas más ideas tenga el equipo de donde elegir, mayor es la posibilidad de encontrar una que sea exitosa. Las ideas se generan rápidamente, lo cual evita que los individuos se detengan a pensar por qué una idea no puede funcionar. La evaluación de las ideas se lleva a cabo en una fase más avanzada del desarrollo de la solución. Los coaches deben enseñar a los estudiantes cómo llevar a cabo sesiones de lluvia de ideas, y pueden participar como moderadores de las sesiones.

Las siguientes son algunas pautas a seguir en una lluvia de ideas:

- (1) **No permitir la crítica.** Algunas personas se intimidan cuando se sienten criticadas, lo que las inhibe para proporcionar ideas. Por esta razón es importante no juzgar las ideas en este punto del proceso. Da ejemplos de “ideas locas” que fueron exitosas como: el hombre caminando en la luna.
- (2) **Animar las ideas extravagantes.** Esto a menudo da lugar a que los miembros del equipo vayan más allá del proceso normal de pensamiento.
- (3) **Apoya el amontonamiento de ideas.** Una idea estimula frecuentemente a una mejor.
- (4) **Evaluar las ideas** al final de la sesión o después de un día o de dos. Eliminen aquellas que no sean factibles.

Enseña a los equipos la diferencia entre la evaluación — también llamada crítica constructiva — y la crítica, que tiende a ser negativa. Haga hincapié en que los miembros del equipo evaluarán las ideas de una manera positiva.

En lugar de simplemente decir que no les gusta una idea, pídeles que indiquen porqué y como se les ocurre que pueden mejorar la idea. Sobre todo, recuérdale al equipo que aunque las lluvias de ideas tienen el objetivo de ser productivas, también deben ser divertidas. Recalca que las decisiones tomadas en este momento no son siempre definitivas; la generación de ideas es un trabajo en proceso.

Además de tener al coach como moderador, cada grupo debe seleccionar a un líder que dirija la discusión. Si ocurre un estancamiento de ideas, el líder — o el moderador en caso de ser necesario — debe animar nuevas ideas haciendo preguntas del tipo "qué tal si", por ejemplo,

- * "¿Si alteramos los materiales cómo podríamos...?"
- * "¿Qué sucedería si cambiamos su forma?"
- * "¿Cómo podríamos adaptarla para que se mueva más rápido?"
- * "¿Cómo podemos hacerlo más pequeño, más ligero, etc.?"

Hay que hacer que un miembro del equipo funja de secretario de la sesión y registre todas las ideas y comentarios útiles. Que los miembros del equipo tomen turnos en los roles.

Replanteamiento del problema

La manera en que se plantea un problema a menudo influye en la manera en que el mismo es solucionado. Esencialmente hay dos tipos de problemas: analítico y divergente. Un problema analítico es convergente por naturaleza. Esto quiere decir que solamente tiene una respuesta correcta. Los problemas divergentes permiten muchas soluciones posibles.

Muchos problemas se pueden plantear de manera que animen o desalientan las respuestas creativas. Un rasgo común entre individuos creativos es su capacidad de redefinir un problema sin cambiar su objetivo. Por ejemplo, considera el problema, "diseñar un nuevo cepillo de dientes". Para la mayoría de las personas la solución obvia sería una adaptación de un utensilio con un mango y fibras en un extremo. Si replanteas el problema de la siguiente manera: "encontrar una mejor forma de limpiar los dientes", los individuos más creativos irían más allá de la idea preconcebida del cepillo de dientes típico. Una sesión de lluvia de ideas podría ayudar a encontrar muchas soluciones diferentes. Los coaches deben entrenar a los miembros del equipo para que sepan redefinir los problemas que se les presenten y estimular y consolidar esta manera de pensar.

Sin embargo ten cuidado al replantear los problemas y cerciérate de que el objetivo no se cambie ni reinterprete. Por ejemplo, si le pides a un equipo que "diseñe un guante de béisbol" la imagen, concepto o solución que por lo general vendrá a la mente es el típico guante de jardinero, de cacheo o un guante con dos o tres espacios para los dedos y con una malla grande entre ellos. El problema podría ser replanteado como "pensar en diversas maneras en las que se puede atrapar una pelota de béisbol", lo cual promueve la creatividad y permite que se propongan un conjunto de soluciones útiles. En cambio, si se replantea el problema como "diseñar un nuevo guante" se generarán soluciones que no cumplen con el propósito de atrapar una pelota de béisbol.

Fijación funcional

La fijación funcional es un esquema mental o tendencia hacia percibir que un objeto solo puede realizar la función para la cual fue diseñado. La tendencia a aplicar solamente una función a un objeto limita el número de recursos posibles que un individuo puede utilizar cuando se enfrenta a ciertas tareas. Aunque no está diseñado para estas funciones, un cepillo de dientes se puede utilizar para limpiar palos de golf, una moneda puede ser un desarmador, un viejo calcetín puede ser un trapo o una liga de hule se puede utilizar como liga para el pelo. Redefinir la función de un objeto es similar a redefinir un problema, pues permite que los individuos vayan más allá de las nociones preconcebidas.

Actuar representando diferentes papeles (Role-play)

El hacer que los estudiantes asuman diversos papeles representando la personalidad de otros personajes permite que "salgan de sí mismos". Les ayuda a ver las cosas desde diversos puntos de vista y abre sus mentes a otras posibilidades más allá de aquellas a las que están acostumbrados. Hacer que los miembros del equipo representen experiencias ficticias en un escenario ficticio les ayudará a pensar de manera más imaginativa. También ayudará a agudizar sus habilidades artísticas y conseguirá que se sientan más cómodos al actuar delante de otros.

Puedes fijar los parámetros de lo que harán los estudiantes en sus papeles asumidos, o puedes animarlos a que improvisen. Proporcionales retroalimentación sobre cómo podrían mejorar su actuación para ser más convincentes, chistosos, dramáticos, etc.

Canalice la creatividad

No basta con ser creativo por la creatividad en si misma. Los procesos creativos también deben ser productivos. Una forma de canalizar la creatividad de los miembros del equipo es plantear restricciones al problema. Esto estimulará la generación de ideas a la vez que se centran en la tarea actual.

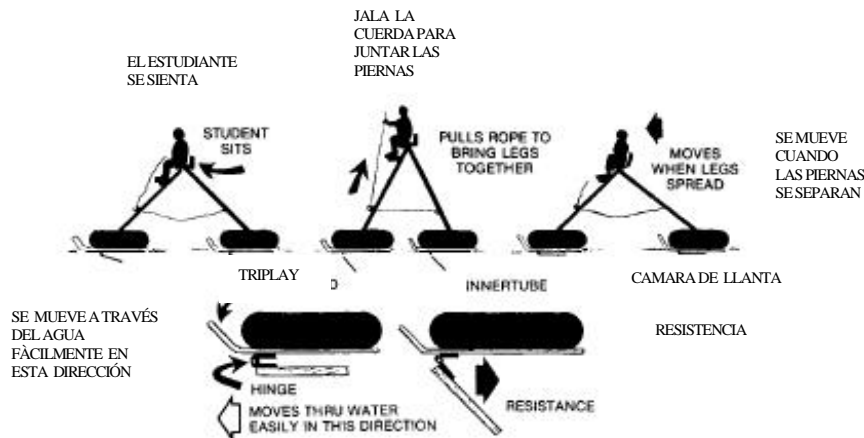
Pedirle a alguien que invente "algo" es demasiado amplio, y puede abrumar al individuo. Por lo contrario, pedirle a alguien que diseñe un carro montable de juguete color rojo y en forma de carro de bomberos es demasiado restrictivo. Un justo medio sería pedirle que diseñe un juguete que se pueda jalar, lo cual deja una gran latitud para el pensamiento creativo. Se incluyen restricciones de costo, tamaño y seguridad, estas ofrecerán la guía y la ayuda adicional para que las ideas sean prácticas.

Conjuntándolo todo

Considere el problema "diseñar un barco". Esta declaración inhibe la creatividad debido a las ideas preconcebidas que se tienen sobre las características de un barco común. Para impulsar la creatividad, usted podría exponer el problema de una manera diferente, tal como "Construir un dispositivo para que una persona pueda cruzar una laguna sin mojarse". Para impulsar aún más la creatividad, imponga ciertas restricciones.

Este problema y las siguientes restricciones fueron presentados a los estudiantes en la universidad de Rowan, en Nueva Jersey, hace algunos años. Abajo está la solución desarrollada por un grupo de estudiantes. La solución no era exitosa en el sentido que no consiguió que las personas cruzaran la laguna sin mojarse, pero ciertamente era creativa. De hecho, fue la inspiración para el premio a la creatividad "Ranatra Fusca" de Odyssey of the Mind. "Ranatra Fusca" es un término en Latín que significa "caminador de agua" y, en Odyssey of the Mind, es sinónimo de creatividad excepcional.

- (1) No se podían utilizar motores de gasolina.
- (2) El valor de los materiales no podía exceder \$5 USD.
- (3) El proyecto se debía terminar un el plazo de tres semanas.
- (4) El dispositivo debía mantener al individuo seguro y seco.
- (5) El dispositivo debía poder navegar por una ruta establecida.



Capítulo II

Acerca de su membresía

Aceptamos a todos los estudiantes para que participen en el programa de Odyssey of the Mind. Sin embargo, para poder participar en las competencias oficiales de Odyssey of the Mind, los equipos deben tener una membresía vigente y seguir ciertas reglas y requisitos. Todas las organizaciones que tengan una membresía pueden inscribir un equipo por problema, por división para abarcar para las competencias. El grado de los miembros del equipo determina la división en la que el equipo puede competir. Por ejemplo, considera una escuela K-6 Por lo general esta institución tendría equipos de división I y II. Esta membresía puede registrar un total de 10 equipos en la competencia (5 de división I y 5 de división II).

Si una membresía desea inscribir a más equipos en el mismo problema y división, puede comprar una o más membresías adicionales con un costo reducido. Todos los equipos que cayeran bajo la segunda membresía se considerarían el "Equipo B". Si se comprara una tercera membresía, esos equipos serían el "Equipo C", y así sucesivamente. Si no es factible comprar membresías adicionales, el distrito escolar o la institución puede celebrar una competencia interna para determinar qué equipos participarán en las competencias oficiales.

Membresías escolares

En la mayoría de las circunstancias, todos los miembros del equipo vienen de la misma escuela. Sin embargo, se permiten equipos formados por miembros de diferentes escuelas siempre y cuando todas las escuelas representadas en el equipo tengan una membresía vigente. Los equipos formados por miembros de diferentes escuelas, deben elegir el nombre de la escuela que usarán para registrarse, siempre y cuando tenga la misma división en la que participan, de lo contrario deberán de registrarse bajo la membresía que contenga su división disponible. Los equipos multi-escuelas solamente pueden competir en un torneo regional, aunque las diferentes escuelas estén localizadas en varias regiones. Además, cada equipo tiene permitido invitar a un miembro que no sea de su colegio, aunque no tenga membresía. Sin embargo, ambos deben de estar de acuerdo, incluso las autoridades escolares. Si un miembro se transfiere de colegio, puede permanecer en el equipo hasta el final del año de competencia, siempre y cuando ambas direcciones administrativas escolares lo aprueban.

Grupos comunitarios

Los grupos comunitarios establecidos, tales como los Scouts, los grupos de la iglesia, las bibliotecas, etc. pueden comprar una membresía bajo el nombre del grupo.

No se puede organizar un grupo comunitario con el fin de participar en las competencias de Odyssey of the Mind. El grupo debe tener una misión establecida diferente a la de participar en el programa.

Si el grupo comunitario aporta dinero a una escuela para patrocinar a un equipo o para permitir que los estudiantes participen, la membresía es a nombre de la escuela.

Alumnos que estudian en casa

Los alumnos que estudian en casa pueden comprar membresías bajo un nombre de escuela en el hogar. Estos equipos, deben de estar formados por una mayoría de estudiantes en casa, esto es que un equipo de 7 debe de tener un mínimo de cuatro alumnos que estudian en casa. Cada equipo puede también incluir a hasta tres estudiantes de otras escuelas y no necesitan comprar una membresía adicional.

Si los administradores de la escuela lo permiten, los alumnos que estudian en casa pueden competir en un equipo de la escuela pública a la que normalmente asistirían si no fueran alumnos que estudian en casa.

Divisiones por edad

Los equipos se forman por División y compiten contra otros equipos en la misma División y problema. En los EE.UU la División es determinada por el grado escolar, igual que en aquellos países con una estructura educacional igual a la de EE.UU *. Excepto por los equipos de División IV, los equipos de países con diferente sistema de grado escolar (“Otros Internacional”) y los alumnos que no tienen un grado asignado determinarán su División de acuerdo a las edades de los miembros del equipo. En la competencia, cada membresía tiene derecho a la escuela de inscribir a un equipo por cada problema por cada División que cubra. El equipo debe competir en la División más baja a la cual califica el equipo. Por ejemplo, si un equipo califica para la División II no puede competir en División III. El miembro del equipo con el grado escolar mayor (EE.UU) o el de mayor edad (Otros Internacional) determina la división, como se detalla a continuación:

División I –Menos de 12 años de edad al 1° de mayo de 2023.

División II - Menos de 15 años de edad al 1° de mayo de 2023.

División III - El miembro del equipo de mayor edad no califica para las Divisiones I o II y no atiende ninguna Universidad o algo similar.

División IV – Universitarios PARA TODOS LOS EQUIPOS. Todos los equipos deben de tener una mayoría de miembros matriculados en por lo menos una materia en una universidad. Otros miembros del equipo deben de estar inscritos en una o más clases acreditadas por una universidad. No tienen que estar en la misma Institución.

** NOTA: En general, el estándar de los EE.UU es que los niños comienzan el kinder a los 5 años de edad. Hay 12 grados subsecuentes (1 - 12) antes de graduarse de Preparatoria. Los estudiantes generalmente tienen 18 años de edad cuando se gradúan de Preparatoria. Las edades pueden variar con base en las políticas de promoción o retención de la escuela.*

Esta tabla puede ayudar a comprender mejor el manejo de las Divisiones.

División	Edad
Primaria	Menos de 10 años al 1 de mayo de 2023
I	Menos de 12 años al 1 de mayo de 2023
II	Menos de 15 años al 1 de mayo de 2023
III	El miembro mayor del equipo no califica para la I y II y no está en Universidad.
IV	Todos los miembros del equipo deben de estar inscritos en una universidad. Los alumnos de preparatoria que tomen cursos de acreditación en la Universidad.

En el sitio de Internet se ha colocado un buscador de Divisiones en www.odysseyofthemind.com/division_calculator.php que se puede utilizar para determinar la división de equipos “Otro Internacional” para las Divisiones I, II y III. **No se harán excepciones especiales para permitir a un equipo cambiar su división.**

Participación de los miembros del equipo

En un equipo de OotM pueden participar hasta siete miembros. No hay un mínimo de miembros requerido, pero se recomienda que cada equipo tenga al menos cinco, preferentemente seis o siete. Esto aplica para todas las divisiones incluyendo la primaria. En la competencia, los siete pueden participar en la presentación de la solución del Problema de Largo Plazo, pero **solamente cinco miembros del equipo pueden competir en la solución del Reto Espontáneo**. Si hubiera menos de cinco, el puntaje del equipo se **pudiera ver drásticamente afectado**. Los equipos deben estar preparados para presentar su solución con menos de siete en caso de que de ocurra una ausencia inesperada de alguno de los miembros del equipo en una competencia. Los miembros del equipo deben practicar compartiendo roles y cubriéndose entre ellos, también deben de estar preparados para cualquier tipo de reto espontáneo.

Ningún miembro del equipo puede ser eliminado de la lista, incluso si este decide no seguir en el equipo. Una vez que un miembro del equipo ha ayudado a la solución del problema, de cualquier manera y en cualquier grado, ya es parte del equipo, aunque no participe en el torneo. Un equipo con menos de siete miembros puede agregar otros más a su lista en cualquier momento hasta alcanzar un equipo completo de siete miembros, sin penalización. (Sujeto a restricciones en pág. 30).

Si ya hay siete miembros y el equipo desea agregar a un miembro a su lista por cualquier motivo, debe indicar que tiene más de siete miembros en su formato de Ayuda Externa y recibirá una penalización. Los jueces en la competencia considerarán las circunstancias antes de asignar una penalización que sea proporcional a la falta. Por ejemplo, un equipo que tiene que añadir un miembro más debido a enfermedad de otro miembro poco antes del torneo, se podría no considerar las contribuciones del nuevo miembro al equipo. En cambio si un miembro del equipo decide ya no participar al inicio del programa, entonces las

contribuciones del nuevo miembro serán definitivamente consideradas. La penalización variará, pero será menos severa si el equipo lo anota en su formato de Ayuda Externa.

Identificación de la membresía **No aplica para OOTMMX**

CCI envía a cada miembro que paga su membresía una credencial de socio que debe mostrar al registrarse en una competencia oficial.

La credencial muestra el número de membresía y el nombre de la escuela o del grupo al cual el equipo representa. Aunque CCI en ocasiones abrevia el nombre de un miembro en la tarjeta, sigue siendo reconocible como su nombre completo. Por ejemplo, la Escuela Secundaria de Walden se puede abreviar “E.S. Walden” o “Esc. Sec. Walden”, pero nunca dirá “ESW”.

Cuando esa escuela u organización compra membresías adicionales, CCI les asigna, su propio número de membresía. Las nuevas membresías estarán bajo mismo nombre, pero la credencial dirá “Equipo B”, “Equipo C”, y así sucesivamente. CCI entonces reexpedirá una credencial para la membresía inicial, agregando “Equipo A” para distinguirla de las membresías subsecuentes. Por ejemplo, la credencial de la primera membresía de la Escuela Secundaria Walden dirá “Esc. Sec. Walden Equipo A”, y esta se convierte en la membresía oficial para el equipo.

Si el nombre del equipo está incorrecto en la credencial de socio, deben notificar a CCI y devolver la credencial incorrecta junto con la información corregida, y CCI le expedirá una nueva credencial. Una vez que un equipo se inscriba en las competencias ya no se harán correcciones a los nombres en la credencial.

Puesto que cada equipo generalmente se registra por separado en los torneos, y pueden llegar a diferentes horas, cada equipo cubierto por una membresía debe obtener del coordinador una fotocopia de la credencial de socio y utilizarla para registrarse en los torneos.

Si la credencial de socio no estaba incluida en el paquete de materiales que recibió al suscribirse, espere recibirla de CCI sobre recibo del pago completo de su membresía. Si usted no obtiene su credencial dentro de un plazo de 30 días de la primera competencia de su equipo, verifique con la oficina de negocios de la organización de su membresía.

Capítulo III

Los Problemas de Odyssey of the Mind

La solución creativa de problemas es la base para todos los problemas presentados en Odyssey of the Mind. En una competencia, se califica a los equipos en tres áreas: la solución de **Problemas de Largo Plazo**, el componente de **Estilo** en la solución del Problema de Largo Plazo, y que tan bien solucionan el **Reto Espontáneo** que se les presenta el día de la competencia.

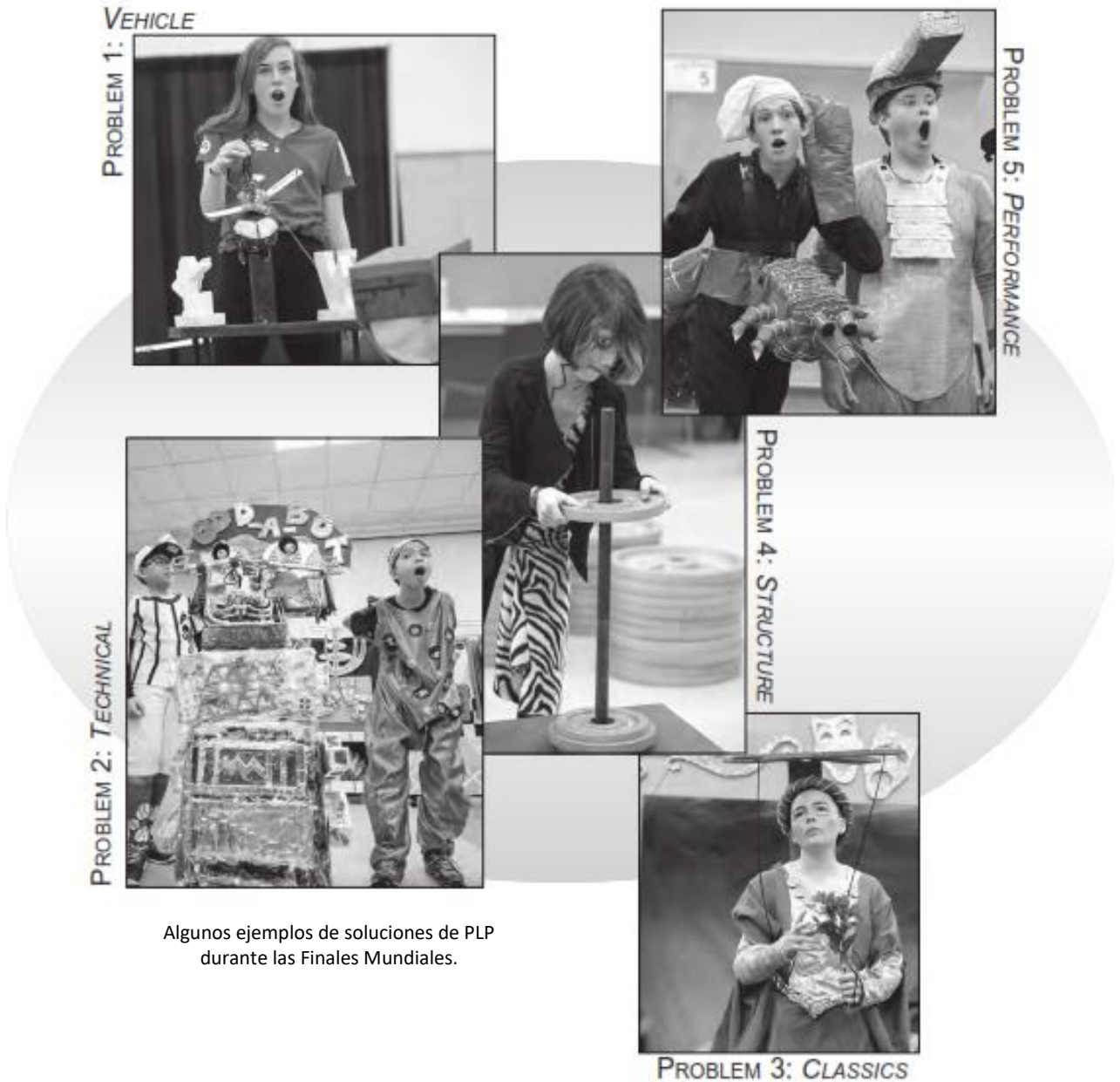
Problemas de Largo Plazo

Cada paquete de membresía incluye cinco Problemas de Largo Plazo competitivos, cuyos temas varían desde lo técnico a lo artístico y a lo clásico. Los equipos eligen el Problema de Largo Plazo que desean solucionar y crear una solución para presentar en la competencia contra otros equipos en la misma división. Los Problemas de Largo Plazo requieren que los equipos empiecen a preparar su solución semanas o incluso meses antes de la competencia. Cada Problema de Largo Plazo incluye uno o más objetivos, un conjunto de restricciones, requisitos y categorías de calificación específicas. Los problemas planteados son diferentes cada año, y los requisitos y restricciones cambian, pero los tipos de problemas a resolver son como se detalla a continuación:

- **Problema 1:** *El vehículo* - Los equipos diseñan, construyen y operan uno o más vehículos. A veces son pequeños y otras veces son lo suficientemente grandes como para viajar en ellos y transportar artículos. Generalmente se califica a los vehículos por su sistema de propulsión, por transportarse y cumplir diversas tareas.
- **Problema 2:** *Técnico / Presentación* – Se califica a los equipos por los elementos de la presentación que actúan, así como por algún tipo de logro técnico. Generalmente, este Problema requiere que el equipo cree uno o más dispositivos que realicen ciertas funciones o tareas.
- **Problema 3:** *Clásicos* – Este es un problema de actuación basada en algo "clásico". Puede involucrar la mitología, el arte, la música, la arqueología o cualquier otra cosa que sea de naturaleza clásica.
- **Problema 4:** *La estructura* – Los equipos diseñan y construyen una estructura utilizando solamente madera balsa y pegamento. Prueban la estructura agregando pesas de tamaño Olímpico hasta que se rompe. Cada año hay un elemento en el problema que lo distingue del de otros años, por ejemplo, que la estructura aguante el impacto de una bola lanzada por una rampa.

- Problemas de Largo Plazo -

- **Problema 5: Actuación** - Este es, estrictamente hablando, un problema de actuación, donde las calificaciones se basan sobre todo en la presentación y en los elementos dentro de ella. A veces requiere personajes específicos, a veces humor, a veces una historia original, pero ¡siempre es divertido!



Algunos ejemplos de soluciones de PLP durante las Finales Mundiales.

Calificación de los Problemas de Largo Plazo

El equipo que obtiene la calificación más alta para cada Problema de Largo Plazo / División en la competencia recibe 200 puntos, a menos que el problema indique lo contrario. Los demás equipos reciben un porcentaje de esos 200 puntos basados en la proporción entre su calificación bruta frente a la calificación bruta más alta. De existir, se deducen los puntos de penalización después de calcular las calificaciones. Ningún equipo podrá recibir una calificación por abajo de cero en su calificación del Problema de Largo Plazo. Hay dos tipos de categorías para las calificaciones de los Problemas de Largo Plazo:

- (1) Las categorías de **calificación subjetivas** se basan generalmente en la creatividad, calidad, eficacia, humor y otras áreas que son cualitativas y dependen de la opinión del juez. Éstas se califican en una escala en ascenso, por ejemplo, de 1 **hasta** 15 puntos. Un ejemplo de una categoría de calificación subjetiva es "creatividad en el aspecto del vehículo", la cual es calificada por cada juez a través de asignarle un valor dentro del rango indicado de puntos, dependiendo de qué tan creativa juzgan ellos que es la apariencia del vehículo.
- (2) Las categorías de **calificación objetivas** se basan en si el equipo cumple o no con ciertos requisitos del problema. Estas calificaciones son absolutas, por ejemplo 0 **ó** 5 puntos. Un ejemplo de categoría de calificación objetiva sería "El vehículo cruza la línea de meta". El equipo recibirá 0 puntos si no cruza la línea de meta y 5 si efectivamente la cruza.

Cada problema enumera su propio conjunto de categorías de calificación. Generalmente, si un equipo no cumple con una de las categorías que se especifican, recibirá una calificación de cero para esa categoría. Otras categorías de calificación que requieren que algo ocurra antes, pueden ser calificadas. Por ejemplo, si un problema requiere que la escena se desarrolle en un período de tiempo específico que incluya un poema a ser calificado. Si el período de tiempo es incorrecto, la escena obtiene cero de calificación, pero el poema sí puede ser calificado. De igual manera, si un problema ha especificado ciertos elementos de calificación, tal como un poema original, el equipo puede crear varios poemas para su presentación pero debe señalar sólo uno que será el que se califique y solamente ese poema será calificado. Los elementos en la solución que no caben dentro de una categoría de calificación, no recibirán puntuación a menos que se hayan anotado como elección libre del equipo en el Formato de Estilo.

Estilo en los Problemas de Largo Plazo

El Estilo es un elemento extra que realza la presentación de la solución. La parte de la competencia que se refiere al Estilo les da a los equipos una oportunidad de hacer lucir más sus talentos y habilidades creativas y de detallar más su solución al Problema de Largo Plazo. Cada problema tiene sus elementos requeridos de Estilo y también los elementos de

Elección Libre que son determinados por el equipo. Las categorías del Estilo proporcionan incentivos para la creatividad en diversas áreas porque los equipos pueden elegir los elementos que desean que les sean calificados. Esto es una calificación adicional a las calificaciones por el cumplimiento de los requisitos del Problema de Largo Plazo.

Calificar el Estilo

Cada Problema de Largo Plazo enumera cinco categorías de Estilo. Las categorías de la uno a la cuatro pueden ser elementos específicos que se califican u "Opciones libres del equipo". La quinta categoría es siempre "El efecto total de los cuatro elementos del Estilo en la presentación". Todas las categorías de Estilo se califican subjetivamente y cada una vale de 1 a 10 puntos, para así obtener un máximo de 50 puntos. El equipo que obtenga mayor puntuación en Estilo recibirá 50 puntos; los demás equipos reciben un porcentaje sobre 50 puntos basados en su calificación bruta.

Para ser calificado en Estilo, el equipo debe llenar el Formulario de Estilo (véase el Apéndice) y presentar cuatro copias al Juez de Área de Escenografía. El equipo deberá enumerar las primeras cuatro áreas que se calificarán y explicar cómo los elementos de Estilo se relacionan con la solución del Problema de Largo Plazo, así como especificar cómo contribuyen al efecto total de la presentación. Los equipos deben ser muy concisos y específicos al explicar sus categorías de Estilo.

En los problemas técnicos, el equipo puede presentar sus elementos de Estilo incluso si los componentes técnicos de su solución no tienen éxito. No es necesario realizar una parodia u obra para ser calificado en la categoría de Estilo.

Definición de las categorías de Estilo

(1) Categorías obligatorias de Estilo: Cada problema incluirá generalmente una o dos categorías obligatorias de Estilo. Éstas son las categorías que se califican en la solución de cada equipo para ese problema. Sin embargo, un elemento diferente, o un aspecto de ese elemento, se puede calificar de manera diferente para cada equipo. Por ejemplo, si una categoría específica de Estilo es "vestuario de un miembro del equipo", es labor del equipo decidir qué vestuario y qué aspectos de ese vestuario deben ser calificados. Un equipo puede pedir que se califique un traje de payaso y otro puede pedir que se califique un traje de vaquero. Y el primer equipo puede elegir que se califique el aspecto total del traje del payaso, mientras que el otro equipo puede pedir que solamente un aspecto del traje de vaquero sea calificado, por ejemplo, el sombrero.

Si un equipo desea que un elemento específico de un vestuario sea calificado, debe indicar en su Formulario de Estilo *exactamente* cuál es ese elemento específico e identificar al miembro del equipo que usará el vestuario. Regresando al ejemplo del traje de vaquero, este equipo puede especificar en su formulario "el aspecto del

sombrero de vaquero," o podría elegir otros aspectos y especificarlos, por ejemplo, "el método de construcción del traje de vaquero" o "los materiales usados en la confección del traje de vaquero". En cualquiera de los casos, el equipo proporcionará la información suficiente en el Formulario de Estilo, de tal manera que los jueces sepan exactamente qué parte del traje de vaquero será calificada. Si el equipo especifica "el traje de vaquero" solamente, los jueces considerarán todo sobre el traje.

(2) Opciones libres del equipo: Para estas categorías, los equipos no pueden duplicar los elementos que ya se califican como parte de los requisitos del Problema de Largo Plazo. Sin embargo, pueden enlistar un aspecto diferente de algo que ya se califica en alguna categoría del Problema de Largo Plazo. Por ejemplo, un vehículo calificado por funcionamiento efectivo también puede ser seleccionado para ser calificado en Estilo por su apariencia y un personaje obligatorio calificado por su presentación puede ser calificado por algo más.

Éstos deben ser aquello que el equipo sienta que son los elementos más creativos de su solución. Deberán especificar cuidadosamente en su Formulario de Estilo exactamente qué quieren que se les califique. A continuación, se detallan algunos ejemplos de cómo se pueden especificar las categorías, usando a un payaso como ejemplo:

- Si el equipo desea que el aspecto total del payaso sea calificado — traje, maquillaje, peinado, etc. — debe indicar en el Formulario de Estilo “el aspecto o apariencia del payaso”.
- Si un equipo quisiera que se calificara un aspecto específico del payaso, debe especificar en su Formulario de Estilo "aspecto del traje de payaso" o "aspecto del maquillaje del payaso".
- Si el equipo utilizó artículos de una manera original para hacer el traje de payaso y quisiera que esto fuese calificado debe indicar “los materiales y la técnica utilizada para fabricar el traje de payaso”.
- Si el equipo indica "el payaso" en su Formulario de Estilo, los jueces considerarán todos los aspectos del payaso, incluyendo su actuación, que podría resultar en una calificación más baja de la que obtendrían si solamente se calificaran elementos específicos del payaso.

Algunas categorías comunes de “Opciones libres del equipo” incluyen efectos especiales, ilustraciones, vestuarios, música, coreografía, poemas o la integración de un elemento dramático o chistoso específico. El equipo puede seleccionar cualquier cosa que ellos deseen para ser calificada en Estilo, incluyendo dibujos, un modelo de la solución, la develación de un modelo de la solución, vestuarios u otros realces especiales de la solución misma. Los equipos pueden elegir ser calificados por la creatividad en un elemento específico del problema, aún cuando sean calificados por el efecto total de la presentación. Por ejemplo, si un equipo lee un poema durante su presentación, y no está especificado que sea parte de la calificación de creatividad, entonces puede seleccionar la creatividad del poema como “Opción libre del equipo”.

(3) El efecto total de los cuatro elementos de Estilo en la presentación: Para esta categoría, se califica al equipo sobre que tan bien se integran los elementos de Estilo para realzar la presentación de la solución a largo plazo.

Como pedir aclaraciones de los Problemas de Largo Plazo

Los Problemas de Largo Plazo (PLP) se escriben de tal manera que proporcionen apenas la información suficiente para guiar la solución del problema sin limitar la creatividad. Si un equipo no comprende la interpretación de una restricción o no está seguro si un aspecto de su solución se permite o se apega a los requisitos del problema, puede solicitar una aclaración.

Cualquier persona que solicite una aclaración debe citar la restricción en cuestión. El abuso del sistema de aclaraciones puede resultar en una penalización por Conducta Antideportiva. Se debe leer y releer el problema y esta Guía del programa completamente antes de pedir una aclaración. Si la información requerida está claramente presentada en el problema o en la Guía del Programa, se pedirá que se lea la guía y el problema nuevamente. Hay tres categorías de aclaraciones de los problemas:

(1) Las **aclaraciones generales** enmiendan o explican más a detalle las restricciones de un problema sin revelar información sobre la solución de un equipo. Todas las aclaraciones generales se publican en www.odysseyofthemind.com/clarifications. Cuando los equipos tienen dudas sobre una restricción del problema, antes de solicitar una aclaración deben verificar en línea para ver si su preocupación ya ha sido planteada y aclarada. Las aclaraciones toman precedencia sobre las restricciones enumeradas en el problema y a las reglas publicadas en esta guía, así que es importante que los equipos se mantengan al corriente en todas las aclaraciones generales publicadas durante el año.

(2) Las **aclaraciones específicas** de un equipo para su solución. Éstas son confidenciales y no se publican, puesto que los equipos deben describir los detalles de su solución para recibir una respuesta exacta. En algunos casos, la respuesta a una aclaración específica para un equipo se puede distribuir a los jueces; sin embargo, nunca se pondrán a disposición de los otros equipos al menos que la respuesta sea “no” y otros equipos se puedan beneficiar al saber que esa acción en particular no está permitida. Si un equipo recibe una aclaración autorizando un elemento, pero la presentación no concuerda con lo que fue aprobado, los jueces harán caso omiso de la clarificación. Asegúrense de que la petición sea específicamente de una parte de la solución.

Los equipos pueden solicitar una aclaración vía correo electrónico: entren a www.odysseyofthemind.com/clarifications/ y sigan las indicaciones para presentar una pregunta. En este sitio también pueden leer todas las aclaraciones generales. Todas las aclaraciones son contestadas por CCI entre los 7 días en las que la reciben. Se mandan copias de todas las aclaraciones al Capitán de Problema internacional del problema en cuestión y al Director de la Asociación de donde se realizó la pregunta.

(3) Las **aclaraciones de los Jueces** son para los representantes de las asociaciones de Odyssey of the Mind y se pueden presentar en cualquier momento.

Si un equipo recibe una aclaración, es importante que presente una impresión del correo electrónico a los jueces en la competencia para evitar que haya discrepancias en la calificación. Solamente las aclaraciones expedidas por CCI son oficiales. Nadie más está autorizado para expedir aclaraciones de los problemas. No se deben enviar preguntas sobre una instalación específica de un sitio de competencia, por ejemplo, el tipo del piso, la iluminación, horarios, etc. Para este tipo de dudas debe contactar al Director del Torneo.

El 15 de Febrero es la fecha límite para solicitar aclaraciones de los equipos. Ya que los problemas son nuevos cada año y los equipos utilizan su creatividad, eventos inesperados en el primer nivel de competencia pueden requerir una aclaración. Esto es para asegurar que todos los equipos trabajen con los mismos parámetros generales. Aún y cuando las aclaraciones fueron enviadas por correo electrónico después del 15 de Febrero, no sean contestadas, puede haber aclaraciones nuevas después de esa fecha. **Por favor revisen las aclaraciones antes de cada competencia.**

El problema primario

Cada miembro del programa recibe un problema primario no competitivo, que intenta introducir a los niños más pequeños al proceso de solución creativa de problemas. Para preparar a los estudiantes para las competencias de Odyssey of the Mind en años posteriores, el formato del problema primario es muy similar al de los Problemas de Largo Plazo competitivos — con todo y ejemplos de calificación y las categorías de Estilo. Aunque no hay competencia en el nivel primario, se puede invitar a los equipos a que exhiban sus soluciones en un torneo oficial. Esto lo decide cada Director de Torneo. *En México si participan en el Torneo Nacional y reciben un reconocimiento por su participación, sin embargo, no son elegibles para asistir a las Finales Mundiales*

Las escuelas deben de adquirir una membresía para tener acceso al Problema Primario, sin embargo no hay un límite de equipos que pueden participar.

Retos Espontáneos

En la competencia cada equipo solucionará un Reto Espontáneo. Esta parte de la competencia se llama "Espontáneo" porque los equipos no saben lo que tendrán que hacer hasta que entran en el cuarto de la competencia. Solucionar Retos Espontáneos les enseña a los estudiantes a "pensar al instante".

Los Retos Espontáneos son "súper secretos". Los equipos que participan en el mismo Problema de Largo Plazo y División solucionarán el mismo Reto Espontáneo, así que, para asegurar la imparcialidad, es de vital importancia que nadie discuta el problema fuera del cuarto de competencia hasta que hayan terminado *todos* los equipos. Aún así, solo pueden

discutir el problema con tú equipo hasta el final de todas las competencias en todos los países participantes.

- Retos Espontáneos -

Permitir que otros equipos sepan el Reto Espontáneo que pueden enfrentar podría darles una ventaja en el torneo. Cualquier persona que revele un Reto Espontáneo a otros está sujeto a la descalificación y / o a una acción disciplinaria en contra el equipo entero.

La naturaleza de los Retos Espontáneos varía. Cada uno tiene su propio conjunto de reglas específicas que se leen al equipo en el sitio de competencia. Los equipos tendrán que solucionar solamente un tipo de Reto Espontáneo en una competencia. Los equipos que compiten en un Problema de Largo Plazo técnico podrían tener que solucionar un Reto Espontáneo verbal y viceversa.

Para prepararse, los equipos deben practicar para los tres tipos más comunes de Retos Espontáneos. Sin embargo, deben estar preparados para lo inesperado (véase el Apéndice para conocer los Retos Espontáneos de muestra).

- Los **Retos Espontáneos verbales** requieren respuestas verbales. Pueden incorporar improvisación o dramatización. Se califica a los equipos por sus respuestas comunes y sus respuestas creativas.
- Los **Retos Espontáneos manuales** requieren que los equipos creen físicamente una solución tangible. Cada reto tiene sus propias categorías de calificación específicas.
- Los **Retos Espontáneos mixtos/combinados**, exigen a los equipos crear una solución tangible e incluir un cierto tipo de componente verbal, por ejemplo, crear una historia sobre la solución. Se les califica tanto por la solución tangible como por la presentación verbal.

Los siete miembros del equipo tienen permitido participar en la parte espontánea del torneo. Todos los miembros del equipo deberán desarrollar y practicar sus habilidades verbales y manuales.

Calificando Retos Espontáneos

En la competencia, el Reto Espontáneo vale hasta **100 puntos**. El equipo con la calificación bruta más alta el en Reto Espontáneo recibe 100 puntos, los demás equipos reciben un porcentaje de esos 100 puntos basados en su calificación bruta. Las calificaciones de los Retos Espontáneos son decisión de los jueces en el salón.

En los Retos Espontáneos **verbales**, las respuestas creativas reciben una calificación más alta que las respuestas comunes. Sin embargo, si una respuesta creativa es modificada ligeramente por otro miembro del equipo, la respuesta modificada será calificada como respuesta común. Por ejemplo:

- El juez lee el problema al equipo: "Mencione diferentes tipos de árboles".
- Las respuestas entonces incluyen "Árbol Genealógico" y luego "Mi árbol genealógico"

- El juez le dará a “Mi árbol genealógico” la calificación más baja posible, ya que es demasiado similar a “Árbol Genealógico”. Todas las siguientes respuestas que tengan que ver con árboles genealógicos serán calificadas como comunes.

Del mismo modo, si la respuesta es inapropiada para ese problema, el juez la calificará como común. La única ocasión en la que un juez puede interrumpir o pedir que repitan la respuesta es si uno de los jueces no escuchó la respuesta.

En los Retos Espontáneos **manuales** se califica por solucionar el problema y, a menudo, por trabajo en equipo y por la creatividad de su solución.

Los Retos Espontáneos **mixtos** generalmente requieren un cierto tipo de respuestas verbales, combinadas con una aplicación o un componente técnico.

Como practicar Retos Espontáneos

Los coaches deben dedicar parte de cada reunión de equipo a practicar los diferentes tipos de Retos Espontáneos. Hay un ejemplo de cada tipo de Reto Espontáneo en el Apéndice de esta guía, y los libros que contienen problemas de la práctica se pueden obtener en CCI. A continuación se enumeran unos consejos para practicar Retos Espontáneos:

- Enseñe a los miembros del equipo a escuchar. No deben "adelantarse a pensar" y asumir lo que el problema requiere; deben escuchar cuidadosamente hasta que el juez acabe de leer todo el problema.
- Hagan una lluvia de ideas de respuestas verbales. Pregunte a los estudiantes qué los hizo responder de la manera en que lo hicieron, y luego desarrolle esa habilidad aún más.
- Improvisen aplicaciones (usos) poco tradicionales para diversos artículos comunes.
- Familiarice a los miembros del equipo con diversos materiales y sus usos.
- Practiquen construyendo estructuras con materiales comunes tales como palillos, vasos desechables y casi cualquier otra cosa que se le ocurra.

¡ALGO EN QUE PENSAR!

Respuestas creativas = 5 puntos

Respuestas comunes = 1 punto

Mencione todas las aplicaciones que se le ocurran para la cinta aislante.

Mencione cosas conocidas que lastiman y que es lo que lastiman.

Llene los espacios en blanco: es mejor tener
_____ que _____.

Haga una oración que incluya las palabras "fuego" y "agua".

Hacer una figura con un pedazo de cordel y diga lo que podría ser.

Mencione aplicaciones para un pedazo de plástico.

Dibuje en un papel y cuente una historia sobre lo que dibujó.

Atar una cuerda e improvisar con ella.

Problemas obtenidos del libro Interacción Creativa del Dr. C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus

Capítulo IV

Ir a la competencia

En la mayoría de los casos, los equipos primero compiten a nivel **regional**. Quienes ganan en este nivel avanzan a las **Finales de la Asociación** a nivel estado / provincia / país, según los criterios de calificación fijados por cada Asociación. Los equipos que ganan aquí son elegibles para competir en las **Finales Mundiales de Odyssey of the Mind**. En el 2023 las Finales Mundiales serán en Michigan State University, del 24 al 27 de Mayo.

Aquellos equipos que se encuentren en áreas que no celebren competencias oficiales antes de llegar al nivel de las Finales Mundiales podrán solicitar su pase directo a las Finales Mundiales y serán aprobados en base al orden en que lleguen. Estos equipos deben solicitar su membresía al CCI antes del 1º de abril del año del programa para ser elegibles. También pueden participar en las competencias oficiales de estados vecinos, donde se seleccionarán campeones de cada estado representado en la competencia. Si el equipo desea hacer esto, deberá contactar al Director de la Asociación del estado vecino para enterarse de los detalles de su participación. En la mayoría de los casos se les enviará la información por correo o correo electrónico después de que se registren o califiquen.

El día de la competencia

Se puede requerir que los equipos se registren en una ubicación central al llegar al torneo. Se les proporcionan los horarios en los que competirán en su Problema de Largo Plazo y en su Reto Espontáneo. Éstos a veces son en diferentes días, pero a menudo son el mismo día pero con suficiente tiempo entre una y otra competencia.

Los equipos deben reportarse al área donde competirán en su problema y División con 15 minutos de anticipación a la hora marcada para la competencia. Un juez entonces los dirigirá a que esperen en el área de registro. Cualquier persona puede ayudarles a mover objetos de utilería a estas áreas. Cuando la competencia haya terminado cualquier persona puede ayudar al equipo a recoger sus cosas y a limpiar el área. Los padres y demás ayudantes deben recordar que si llevan un objeto para el equipo y este se rompe, sólo el equipo puede repararlo. Los equipos pueden ver el sitio de la competencia antes de su participación, pero no se les permite ensayar en el local ningún día de la competencia.

Ya sea en el área de registro o en el área de escenografía, dependiendo del sitio de la competencia, un juez recogerá la papelería del equipo, y comprobará que los miembros lleven el calzado adecuado y los demás requisitos del problema. El equipo permanecerá allí con todos sus apoyos y materiales hasta que el Cronometrista dé la señal de comenzar.

Checklist para competir en Problemas de Largo Plazo

En la competencia cada equipo debe proporcionar los siguientes artículos para su solución del Problema de Largo Plazo junto con cualquier formulario requerido por el Director del Torneo de su competencia local. Los miembros del equipo deben completar todos sus formularios por sí mismos, a excepción de la División I, donde el coach puede escribir por los miembros del equipo, pero estos tienen que dictar qué es lo que desean escribir. Los equipos deben quedarse con una copia extra de sus formatos. La mayoría de estos artículos serán examinados y / o recogidos por el Juez del Área de Escenografía:

- Cuatro copias del Formulario de Estilo debidamente completadas.
- Cuatro copias debidamente completadas de la Lista Requerida de equipo (si el problema la requiere).
- Un formulario de Valor de los Materiales debidamente llenada.
- Un formulario de Ayuda Externa debidamente completado.
- Un cartelón o letrero de la Membresía.
- Todas las aclaraciones del problema que sean específicas para la solución del equipo.
- Todos los apoyos, objetos de utilería, vestuarios, etc. necesarios para terminar la solución del problema, excepto aquellos especificados en el problema bajo el título de "El Director del Torneo Proveerá".
- Cualquier artículo listado en el problema bajo el título de "El equipo proveerá".

Situaciones Especiales

Una vez que un equipo entrega la lista de miembros para una competencia, no puede cambiar la lista al menos que el Director del Torneo apruebe el cambio.

Cualquier miembro del equipo puede competir en más de un problema. Sin embargo, un miembro de un equipo no puede competir en el mismo problema con más de un equipo.

Las peticiones especiales serán satisfechas cuando existan circunstancias atenuantes. Si un equipo tiene una petición especial debe someterla **por escrito** a la hora de registrarse para un torneo y cerciorarse con el Director del Torneo con dos semanas de anticipación a la fecha de competencia que la petición será respetada. Algunas de las razones por las que se puede hacer una petición especial son:

- Cuando un miembro del equipo está compitiendo en más de un problema.
- Si cualquiera de los miembros no entiende y / o no habla el idioma.
- Si el equipo incluye a un miembro con alguna discapacidad. El equipo debe proporcionar la naturaleza de su discapacidad y las áreas (de largo plazo y / o espontáneo) en las cuales el miembro del equipo puede participar. Para algunos Retos Espontáneos, una discapacidad, tal como el daltonismo o la incapacidad de lectura o de aprendizaje, pueden afectar el desempeño del equipo.
- Alergias u otra condición médica que requiera atención especial.
- Si un equipo, por alguna causa, definitivamente no puede competir en cierto horario durante el día del torneo.

Calificación de las competencias

Al equipo que obtiene la calificación bruta más alta de su División / Problema de Largo Plazo se le concede la calificación máxima. El resto de los equipos reciben a un porcentaje de la calificación basado en la relación porcentual entre su calificación bruta y la del equipo ganador. El mismo mecanismo de calificación se aplica a la competencia del reto espontáneo y de Estilo.

Las calificaciones totales del **Problema de Largo Plazo, Estilo y el Reto Espontáneo** (ya con las penalizaciones) se combinan para determinar a los ganadores en cada problema dentro de cada división. Las calificaciones finales se calculan con dos posiciones decimales. Se declara un empate cuando la diferencia entre las calificaciones de los equipos con las calificaciones más altas para ese lugar es menor a un punto. Por ejemplo: las calificaciones finales son 294.51, 293.57, 293.11. El primer lugar es 294.51; sin embargo, 293.57 está a menos de un punto completo de 294.51, así que esto se convierte en un empate para el primer lugar. La calificación 293.11 es más de un punto menor que la calificación más alta del primer lugar (294.51), así que se considera segundo lugar.

Cómo obtener las calificaciones de los Problemas de Largo Plazo

El día de la competencia, antes de la entrega de premios, los jueces les indican a los coaches el horario para recoger las calificaciones brutas para el Problema de Largo Plazo del equipo. Los equipos tendrán la oportunidad de obtener una copia maestra del puntaje de Estilo. Esto se hace de la manera en que decida el Director del Torneo. Pedirán a los coaches que firmen la hoja de calificaciones de su equipo para verificar a que hora la recibieron.

Una vez que los coaches revisan las calificaciones de los Problemas de Largo Plazo con los jueces, tienen 30 minutos para plantear cuestionamientos. Todas las calificaciones brutas del Problema de Largo Plazo se vuelven oficiales 30 minutos después de que el último equipo en un problema y de una División ha competido, incluso si el coach no ha tenido la oportunidad de revisar las calificaciones de su equipo. Si se le niega la oportunidad de revisión a un coach, debe reportarlo al Capitán de Problema.

Solamente las calificaciones brutas del Problema de Largo Plazo y la copia maestra de Estilo se proporcionan a los equipos. Las calificaciones brutas individuales del Reto Espontáneo y de Estilo no se divulgan a los equipos.

Preguntas sobre las calificaciones

Si un equipo cuestiona un elemento de su calificación, debe discutirlo con el Juez de Mando y, en caso de ser necesario, con el Capitán del Problema. Si el cuestionamiento implica una interpretación de las reglas y si el equipo no está satisfecho con la explicación dada, el equipo puede pedir que se convoque un tribunal. Un tribunal generalmente consiste de tres personas que tengan un exhaustivo conocimiento de las reglas del problema.

El tribunal repasará la regla en cuestión y, en caso de ser necesario, hablará con el coach, los miembros del equipo y / o los jueces involucrados. Una vez que el tribunal tome una decisión, su decisión es definitiva. Los tribunales no serán convocados por cuestionamientos con respecto a calificaciones subjetivas o por cuestionamientos en áreas tales como si algo o alguien habían cruzado cierta línea o estaba dentro de cierta área. Cuestiones como que algo paso o no paso durante la presentación de un equipo no son elegibles para un tribunal. En ningún caso se usará una grabación para tomar una decisión. Los resultados son oficiales una vez terminado el torneo. Si hubiera alguna objeción, se involucrará al Director de la Asociación, quien puede decidir investigar el cuestionamiento o tomar una decisión final. El CCI trabajará con los equipos y las asociaciones para ayudar a evaluar la situación.

Recuerde, las calificaciones en áreas subjetivas serán diferentes para diferentes personas y en diferentes competencias. El obtener un puntaje mayor en un nivel de competencia no garantiza que permanecerá igual de alto en el siguiente nivel de competencia.

El Reto Espontáneo

A la hora designada para su competencia, el equipo entero entrará en el cuarto del Reto Espontáneo.

Llegada la hora de competencia del equipo, un juez llama a todos los miembros al cuarto donde se realizará la competencia y les indica qué tipo de problema es el que el equipo debe solucionar. El equipo deberá encontrar su mejor fórmula para competir en cada tipo de reto espontáneo, es buena idea preparar a cada miembro del equipo para los diferentes aspectos de la solución del problema: habilidades manuales, construcción, trabajar juntos, habilidades verbales y emocionales, etc.

Durante el reto espontáneo, el equipo recibe dos copias del problema para leerla junto con el juez mientras que este lo lee en voz alta. El equipo puede referirse a su copia durante la competencia (Ver “situaciones especiales” relacionadas con discapacidades).

En un Reto Espontáneo manual, los equipos pueden designar a un miembro para que repase las reglas del reto mientras que los miembros restantes trabajan en la solución. Esa persona es la que se cerciorará de que el equipo entiende el objetivo del reto y lo está solucionando correctamente. Si los jueces se percatan de que es obvio que el equipo no entendió el objetivo del reto o las reglas, se lo harán saber al equipo y les dirán que lean el reto cuidadosamente. Los jueces ayudarán al equipo a entender el reto pero no le ayudarán a solucionarlo. Aquí hay algunas cosas que deben recordar los equipos y que les ayudarán en la competencia:

- Deben escuchar cuidadosamente el juez mientras lee el reto, pero también referirse a las copias del equipo a menudo para asegurarse de permanecer dentro del objetivo del reto.
- Si hay alguna incertidumbre sobre un aspecto de un reto, es mejor hacerle preguntas a los jueces. No se detendrá el tiempo en el reloj mientras hacen las preguntas, pero un malentendido o una suposición incorrecta puede resultar en una calificación baja.
- Hay muchas habilidades posibles que se podrían aplicar en retos manuales, incluyendo construcción, estrategia, medición, comunicación, etc.
- En los Retos Espontáneos verbales, deben hablar alto y claro. Algunos retos verbales permiten solamente un número limitado de respuestas. Es mejor tomarse el tiempo necesario para pensar en algo creativo y ganar más puntos en cada respuesta que responder rápidamente con respuestas comunes que generarán pocos puntos y dejarán tiempo sin usarse al final.
- Los equipos que han practicado muchos tipos de Retos Espontáneos estarán generalmente relajados y mejor preparados para pensar de manera creativa y constructiva, independientemente de qué tipo de Reto Espontáneo tengan que resolver.

Premios

Creative Competitions, Inc. exhorta al Director del Torneo de cada competencia a otorgar a cada participante un certificado de participación y a otorgar premios a los mejores equipos, es decir, primero, segundo y tercer lugar. Estos premios pueden ser trofeos, placas, cintas, medallas o certificados especiales. En las Finales Mundiales, los miembros de los equipos que quedan en primero, segundo y tercer lugar reciben una medalla y el equipo recibe un trofeo.

Premio a la creatividad **Ranatra Fusca**

El premio a la creatividad **Ranatra Fusca** representa la esencia de *Odyssey of the Mind*. Se otorga a los equipos o individuos que exhiben una creatividad excepcional, ya sea por un cierto aspecto de su solución del problema o por una idea extraordinaria más allá de la solución del problema. El que una solución del problema sea exitosa no es un criterio de selección para ganar el premio; más bien, el premio es una manera de reconocer e impulsar el pensamiento creativo y el no tener temor de arriesgarse.

Ranatra Fusca es el término para una clasificación de insectos acuáticos. Aunque esto puede parecer algo que no tiene nada que ver con pensamiento creativo, el nombre tiene un significado especial en *Odyssey of the Mind*. *Odyssey of the Mind* nació de una clase que el Dr. Sam Micklus, su fundador, impartía en la universidad. El Dr. Micklus asignó a los estudiantes la tarea de crear un dispositivo de flotación para transportarlos para cruzar una laguna. Un estudiante diseñó un "caminador acuático" como la solución al problema. El dispositivo no solucionó el problema debido a su inhabilidad de mantener el equilibrio apropiado: sin embargo, si se le hubiera dado el tiempo suficiente y la oportunidad de "regresar a los planos" el estudiante habría podido corregir el problema y cruzar la laguna. Aunque el dispositivo no funcionó correctamente, la idea era excepcionalmente creativa.



The design limitations disallowed gasoline engines. This student used an auto starter with a battery as his propulsion. He is sailing along here at 6 m.p.h.



Student tried to walk on water. Good luck



The uniqueness of this design was the use of cardboard to construct the device. In the background a "Hamster Cage" design allows students to run inside as a means of propulsion.

Los equipos que ganan un premio a la creatividad Ranatra Fusca en la competencia de nivel estatal / provincial / del país ganan la oportunidad para avanzar a las Finales Mundiales. Si el premio se lo gana un miembro del equipo, todo el equipo avanza al Mundial. Los ganadores del premio Ranatra Fusca en las Finales Mundiales reciben una medalla y el nombre del equipo se graba en el trofeo Ranatra Fusca. Esto ha sido una tradición desde 1981, y el trofeo es puesto en exhibición cada año en las Finales Mundiales.

Premio OMER

El premio OMER fue bautizado en honor al mapache OMER, mascota de Odyssey of the Mind. Es un reconocimiento a individuos o equipos que demuestran un excepcional espíritu de equidad y juego limpio, un comportamiento ejemplar o un talento excepcional. Los que reciben este premio pueden ser coaches, miembros de un equipo, padres, officials o cualquier persona que el staff o los directores del torneo sientan que exhiben estas características. Este premio no tiene como intención reconocer la creatividad.

Cualquier persona puede informar a un *official* sobre un posible candidato al premio OMER. Ese *official* entonces determinará si nominan a esa persona o no. Un panel repasa a todos los candidatos y determina a los ganadores. En las Finales Mundiales, cada ganador del premio OMER recibe una medalla.

Premio a la Creatividad de Odyssey of the Mind

Cada año Odyssey of the Mind reconoce a un individuo y / u organización por sus logros creativos extraordinarios o por sus esfuerzos excepcionales. Este premio se entrega durante la ceremonia de premiación de las Finales Mundiales. Los ganadores a la fecha incluyen la famosa biblioteca norteamericana “**Library of Congress**” por su misión de preservar una colección universal de conocimientos y creatividad; el “**Peter Yarrow’s Operation Respect**” por su programa "Don't Laugh At Me"; el “**Blue Man Group**” por usar técnicas innovadoras y artísticas para entretener a otros; la “**National Association for Gifted Children**” por respaldar el talento en los niños; y al actor y personaje famoso de televisión **Bob Partington** por inspirar a los estudiantes con su arte que combina habilidades STEM, escultura y más.

Premio al Espíritu Odyssey of the Mind

Cada año Odyssey of the Mind reconoce a un individuo involucrado en el programa que, a través de su acción personal, demuestra el valor y el desarrollo de la cooperación, el auto-respeto y la apreciación y el entendimiento de otros. En las finales mundiales 2022 el premio fue otorgado a **Dr. Jim Mourey, Jr.**

Capítulo V

Reglas del programa

A continuación se describen las reglas generales para las competencias oficiales de Odyssey of the Mind. Éstas se aplican a cada problema en cada división. Cada problema tiene su propio conjunto de reglas específico (restricciones) que el equipo también debe seguir. Las restricciones del problema reemplazan las reglas en esta guía; sin embargo, las aclaraciones del problema reemplazan a ambas. Además de las reglas enumeradas abajo, los equipos deben adherirse a las regulaciones locales, estatales / provinciales y federales, incluyendo las regulaciones para las instalaciones específicas. Si tienes alguna duda, contacta a la persona calificada para proporcionarte la información que necesitas.

Reglas que se aplican a todos los problemas

- (1) Un equipo debe estar afiliado con un miembro activo para competir en un torneo.
- (2) Un equipo debe presentar una solución a un Problema de Largo Plazo para ser calificado en el Problema de Largo Plazo y en la categoría de Estilo. Sin embargo, un equipo puede participar en el Reto Espontáneo sin participar en un Problema de Largo Plazo, pero no será candidato para la premiación.
- (3) Si un equipo no cumple con un requisito del problema que es calificado en Largo Plazo o Estilo, los jueces otorgarán cero puntos en esa categoría aunque se califique en una escala que comience en uno. No hay penalizaciones adicionales y las categorías de calificación que dependen de que esa parte tome lugar pueden ser calificadas. Por ejemplo, si un problema requiere una escena en exteriores que se califica por su apariencia, creatividad y calidad artística, pero la escena aparece como en el interior, el equipo recibirá cero de calificación por la apariencia de la escena. Pero, sí recibirá puntaje por la creatividad y la calidad artística de la escena.

Si un equipo si cumple con un elemento requerido para calificación pero no lo presenta durante el tiempo de su solución, se puede calificar en las categorías que no se basen en aparecer en la presentación. Por ejemplo, calidad artística, uso creativo de materiales y originalidad si se pueden calificar; pero efectividad o impacto en la presentación recibirán un puntaje de cero.

Si el equipo no cumple con un requerimiento del problema que no se califica en largo plazo ni en estilo, entonces los jueces otorgarán una penalización al “espíritu del problema”

- (4) No se pueden utilizar animales vivos en ninguna presentación. Esto no incluye objetos manufacturados de cualquier tipo.

- (5) Los jueces no pueden convertirse en parte de la solución del problema o presentación de Estilo. Durante el tiempo de competencia, el equipo puede hacer preguntas a los jueces, sin embargo, los jueces responderán sólo si deciden que es apropiado. Los jueces solamente hablarán con el equipo cuando consideren que es apropiado o que se requiera en las restricciones del problema. En Retos Espontáneos, los jueces siempre contestarán las preguntas. El equipo no puede involucrar a los jueces en su presentación de ninguna manera y cualquier reacción o participación de los jueces o de la audiencia no cuenta para puntaje. Los jueces no utilizarán nada que el equipo les entregué para poder ver efectos especiales, tales como lentes de tercera dimensión. De igual manera, si el equipo decide incluir un programa de su presentación como parte de una categoría libre de Estilo, deben entregarlo al juez del Área de Escenografía junto con todos los documentos. Nada entregado a los jueces durante los 8 minutos de competencia será considerado para calificación.
- (6) Durante su tiempo de competencia los equipos pueden pedirle al público una reacción, tal como aplausos, abucheos o risas. Sin embargo, si el equipo involucra al público más allá de una manera general, por ejemplo, con diálogos específicos o una interacción entre el equipo y un miembro del público, los jueces aplicarán una penalización por Ayuda Externa. Los equipos no pueden lanzar nada a la audiencia.
- (7) Una vez que inicie la presentación, los miembros del equipo pueden meterse entre el público e interactuar desde allí mientras los demás miembros del equipo están en el escenario.
- (8) No se permite la desnudez, profanar, vulgaridad e insultos de etnia y raza. Esto incluye el uso de inadecuado de palabras o acciones potencialmente ofensivas. Los equipos solo pueden *simular* actos violentos únicamente durante la presentación y deberán de ser representados en una manera aceptable y que sea obvio que es ficticia. Los jueces tienen autorización para determinar si existen situaciones, representaciones o conductas adicionales que puedan ser inapropiadas para una representación de Odyssey of the Mine y pueden aplicar una penalización por Conducta Antideportiva (si así lo determinan). Si la conducta o representación prohibidas son recurrentes, los jueces pueden detener la presentación del equipo.
- (9) Los himnos nacionales o los juramentos no se pueden utilizar en las soluciones de los problemas. Éstos requieren que se lleven a cabo acciones por parte de otros, tales como estar de pie o saludar, lo cual puede interrumpir la presentación de otro equipo.
- (10) Todas las partes de una solución del problema y los contenedores en los que se mandan, **deben** caber por un umbral (puerta) de 28"x 78" (.71 m x 1.98 m), y **deben** poder sostenerse o ser colocados en una posición vertical en un cuarto estándar (con techos de 7.5 - 8 pies [2.28 m - 2.43 m] de alto). Esto aplica para todos los contenedores en los que se transportan los materiales de la solución del equipo. No se aplicará una penalización si una pieza excede estas dimensiones. Sin embargo, algunos sitios del torneo pueden no poder albergarlas. Los Directores del Torneo no tienen la obligación de proporcionarle al equipo

tiempo para desmontar y volver a montar estos artículos para meterlos al cuarto y el equipo no debe alterar las instalaciones de ninguna manera.

- (11) **Área de Registro/Escenografía:** El Juez del Área de Escenografía se reunirá con el equipo en el área del registro. Generalmente, si un sitio de competencia requiere que las puertas permanezcan cerradas cuando los equipos están presentando, el Área de Registro se localizará fuera del sitio de competencia. Aquí es donde el Juez del Área de Escenografía se reúne con el equipo para recoger su papelería, revisar el calzado, etcétera. Cuando está listo, el juez ordena al equipo que entre al cuarto y espere en el Área de Escenografía para iniciar su presentación. Los equipos, y las personas que ellos seleccionen para ayudarlos, deben de mover todo su material del área del registro al Área de Escenificación. Cualquier material que quede en el área después de 3 minutos, pueden ser movidos por los jueces para permitir la entrada de otro equipo. Cuando el equipo esté en el Área de Escenografía y los jueces estén listos, comienza el tiempo de presentación de 8 minutos y el equipo puede comenzar su presentación mientras continúa acomodando sus materiales si así lo desean.
- (12) Si el equipo lo autoriza, otras personas que no pertenecen al equipo pueden ayudar a mover artículos de la solución del problema del Área de Registro al Área de Escenografía. Otras personas que no pertenecen al equipo también pueden ayudar al equipo a quitar artículos del sitio de la competencia cuando lo indiquen los jueces. Sin embargo, nadie puede entrar al sitio de competencia hasta que los jueces despidan al equipo.
- (13) **Formularios:** Los formularios requeridos no pueden alterarse. Pueden fotocopiar o escanearse en la computadora, pero no se le pueden mover líneas, agregar espacios, etc.
- (14) Ninguna persona, incluyendo a quien presenta a los equipos o cualquier otro juez, puede leerle en voz alta al público cualquier introducción o descripción de la solución al problema previo a la presentación del equipo. Si el equipo quiere que se lea algo, debe hacerlo durante su tiempo de competencia.
- (15) Cualquier tipo de armas están prohibidas en sitios de competencia y en el lugar del torneo. Si se descubre un arma verdadera, será removida del sitio inmediatamente o será confiscada. No habrá disminución de puntos. Las armas de imitación creadas por el equipo que se pueden confundir fácilmente por verdaderas armas, también están prohibidas. Deberán modificarse para parecer menos reales o serán removidas del sitio de competencia o serán confiscadas. No hay deducción de puntos. Los accesorios que parezcan y/o sean usados como armas en la presentación si se permiten ya que obviamente no son reales y no presentan amenaza alguna. Estos incluyen accesorios hechos por el equipo y juguetes que no parezcan armas verdaderas como pistolas de agua, espadas de plástico, etc. Si el equipo desea utilizar armas de imitación en su presentación, deberá confirmar con el Juez de Escenografía si se les permite usarla. Solo se pueden utilizar para practicar y durante la presentación; el resto del tiempo deberán de permanecer guardadas.
- (16) Todas las soluciones deben de ser presentadas en vivo (durante los 8 minutos del tiempo de presentación). Los miembros del equipo deben de estar presentes al momento de presentar su solución en vivo. No están permitidas las presentaciones remotas. Sin embargo audio y video pre-grabados pueden formar parte de la solución del problema. El material de audio/video pre-grabado que si está permitido incluye grabaciones hechas por el equipo o producidas comercialmente. Para ser consideradas para calificación deben de ser visibles tanto para los jueces como para la audiencia. Lo siguiente aplica para ambos:

- a) Los miembros del equipo deben de elaborar (ideas y trabajo) y presentar en vivo (no pre-grabado) todos los elementos requeridos para calificación. Una grabación del equipo presentando un problema o un requisito de estilo no obtendrá calificación. Los elementos requeridos del problema para calificación deben de presentarse en vivo.
 - b) En las grabaciones hechas por el equipo pueden aparecer personas que no son miembros del equipo siempre y cuando no sean creadas para ser parte de la solución. Los equipos pueden usar materiales audiovisuales producidos comercialmente y disponibles comúnmente siempre y cuando no estén cubriendo por si mismos una categoría de calificación o que en la opinión de los jueces, no sea una parte principal de la solución del problema o del Estilo. Pueden ser usadas en conjunto con trabajo creado por el equipo para cumplir con los elementos requeridos para una categoría de calificación.
 - c) Si el problema específicamente lo permite, el material pregrabado puede ser elegible para calificaciones objetivas. Por ejemplo, si aparecen o no aparecen en la presentación. Sin embargo, estos elementos pueden ser calificados subjetivamente si también aparecen en vivo durante los 8 minutos de la presentación. Por ejemplo, si una escenografía aparece en un video no recibirá puntaje por uso creativo de materiales, al menos que esa escenografía también sea presentada como parte de la presentación. Las calificaciones subjetivas estarán basadas en como ese elemento aparece y es utilizado en la presentación en vivo.
 - d) Cualquier grabación no comercial debe de ser completamente presentada y grabada por los miembros del equipo. Las reglas de ayuda externa son las mismas para estas grabaciones ya que forman parte de la presentación.
- (17) Seguridad y control de daños:** Ninguna parte de la solución del problema puede causar daño a las instalaciones o lesiones a las personas. Si los jueces consideran que una acción o artículo son potencialmente peligrosos, pueden pedir al equipo que demuestre que no causará lesión o daños. Si no se convencen de lo contrario después de la demostración del equipo, los jueces no permitirán que el equipo incluya esa parte de la solución. Si ocurre una situación de riesgo de daños corporales inaceptable o una situación peligrosa, los jueces detendrán esa porción de la presentación del equipo. También pueden aplicar una penalización. Los equipos deben de utilizar productos químicos seguros. Si intentan crear un efecto específico usando productos químicos, el efecto resultante debe de ser seguro y limpio. Productos químicos y reacciones no seguros no están permitidos. Por ejemplo: Combinar pastillas Mentos con coca no está permitido. Aunque son ingredientes seguros generan una reacción no segura por lo tanto no están permitidos. Si existe la posibilidad que la reacción no se pueda contener a sí misma, cualquier persona en el área deberá utilizar lentes de seguridad o equipo de protección. Si el juez del área de escenografía determina que la reacción es insegura, que no se puede limpiar o que puede dañar la propiedad van a eliminar esa parte de la presentación.
- No está permitido que el equipo utilice los siguientes artículos en su presentación:
- Globos más ligeros que el aire (por ejemplo, de helio) que no caigan al suelo. Esto es, que aquellos que floten incontrolablemente hacia arriba no son permitidos.
 - Artículos que son excesivamente calientes o fríos (por ejemplo, hielo seco).
 - Artículos que dejan un residuo (por ejemplo, algunos tipos extintores, las máquinas de niebla, etc.).
 - Motores de combustión interna.

- Combustibles inflamables.
- Bombas del humo o artículos similares.
- Fuego en cualquier forma, incluyendo velas encendidas y luces de bengala.
- Líquidos que puedan manchar o causar otro tipo de daño al piso.
- Alertas de respuesta a una emergencia, ejemplo: alarma de incendio, humo, etc.
- Hoverboard (patín o patineta eléctrica).
- Cigarros electrónicos
- Capacitores de baterías

(18) Pueden utilizar luces estroboscópicas (luces parpadeantes o neón) en su presentación, pero deben primero informar al Juez del Área de Escenografía y / o al Cronometrista. El Cronometrista anunciará esto al público y dará la oportunidad de salir del salón a cualquier persona que tenga un problema con este tipo de luces.

(19) Calzado: Debido a las regulaciones de salud y de seguridad en muchas instalaciones de las competencias, la planta de los pies se debe cubrir con un material que sea generalmente impenetrable. Es decir, el calzado debe evitar que astillas y pedazos pequeños de vidrio penetren al pie. Si el calzado se cae durante la presentación, el equipo no será penalizado siempre y cuando se lo vuelva a poner. El miembro que pierda el calzado debe parar su actuación para colocarse el calzado, o el juez hará que el miembro se detenga. Los jueces pueden ayudar al miembro del equipo a recuperar su calzado. El resto de los miembros del equipo pueden continuar con la presentación.

(20) Daños al piso: Los equipos deben, en todo momento, tener cuidado de no causar daños al sitio de competencia. Recuerden que el piso se puede dañar cuando se mueven los accesorios y durante la presentación. Los jueces examinarán la condición del piso antes de cada presentación. Si un equipo daña el piso, ya sea intencional o no intencionalmente, **será económicamente responsable de cualquier reparación que se requiera** y sujeto a las siguientes penalizaciones:

- Un rayón que se pueda eliminar con agua y jabón no será penalizado.
- Un rayón que no se pueda eliminar con agua y jabón, pero no hay ningún otro daño:
 - 15 puntos.
- Una mancha en la alfombra: -25 puntos.
- Dañar el piso de tal forma que se tenga que barnizar nuevamente: -25 puntos.
- Rasgaduras de alfombra o piso dañado: -50 puntos.
- Daños al piso de tal forma que requiera lijarse y barnizarse nuevamente: -50 puntos.
- Si durante la presentación el equipo causa daños al piso y no se detiene a pesar de la advertencia de los jueces: -100 puntos y el juez dirá "tiempo" y detendrá la presentación.
- Si antes de la presentación los jueces determinan que es altamente probable que una solución o una parte de ella pueden causar daños al piso, pueden evitar que el equipo presente su solución o esa parte de su solución.
- Si el equipo causa daños intencionales al piso: -200 puntos y el juez dirá "tiempo" y detendrá la presentación.

(21) Uso de pilas: Al menos que un problema indique lo contrario, sólo se podrán usar pilas selladas, producidas comercialmente y sin modificaciones. La medida combinada de cualquier batería producida comercialmente, paquete de baterías o cargador de baterías está limitado a 15". Esta medida se refiere a que el largo, más alto, más ancho todos medidos en su punto más grande (excluyendo terminales de baterías) no debe exceder los 15".

Todas las baterías que se utilizan deben de estar disponibles para que los jueces las revisen durante el registro del equipo. Las baterías de artículos como celulares y computadores quedan exentas de este requisito.

Puesto que casi todos los dispositivos que utilizan pilas no usan solo una a la vez, los equipos pueden juntar varias baterías permitidas para lograr voltajes o corrientes más altas. Los cartuchos de batería comercialmente producidas que caen dentro de los tipos permitidos de la pila también pueden ser utilizados.

Los equipos deben asegurarse de que cada sistema que utilice pilas, incluyendo todas las interconexiones, esté diseñado para operar con seguridad bajo todas las condiciones que se puedan encontrar durante su uso y sean del todo apropiadas para el uso deseado. Un ensamble de materiales que presumiblemente funcione de manera similar a una batería no se considera una batería. Los capacitores no son permitidos.

Carga de pilas

Asegúrense de que el cargador que va a usar sea el correcto para la pila que desea cargar. Los equipos deben utilizar un cargador comercialmente producido y seguir las instrucciones. Los adultos deben realizar o supervisar cualquier carga de pilas. Esto no se considera Ayuda Externa. Las baterías no se pueden cargar en el lugar de la competencia.

Un poco de sentido común

- Todo el alambrado que conduzca electricidad, y todas las conexiones a las baterías deben estar aisladas.
- Sin importar de qué material esté hecha la batería, se debe mantener alejada de llamas abiertas y de variaciones extremas de temperatura. Una batería que alcanza el punto de ebullición puede explotar. Nunca permita que las baterías se sientan calientes al tacto.
- No haga cortocircuito con las baterías.
 - Las baterías se deben mantener aisladas entre ellas y alejadas de los objetos de metal para prevenir cortocircuitos externos. No permita que las pilas almacenadas estén sueltas y no las coloque sobre superficies de metal.
 - Antes de insertar una baterías en un circuito, el circuito se debe probar para evitar cortocircuitos o la carga de la batería.
- Sea consciente del medio ambiente. Deseche las baterías según las recomendaciones de los fabricantes, por ejemplo, las pilas NiCad se deben de reciclar, puesto que el cadmio que contienen es un metal tóxico.

(22) Letrero de Membresía: Todos los equipos deben tener un letrero de membresía visible durante toda su presentación de problema de largo plazo. (Ver pág. 44 para los requerimientos del Letrero de Membresía). Si el letrero se cae o se obstruye no hay penalización.

(23) Derechos de propiedad: Los miembros pueden utilizar los títulos de los problemas y sus iconos y pueden fotocopiar los materiales de Odyssey of the Mind para distribuirlos dentro de la membresía durante el año del programa, pero estos materiales tienen derechos reservados y no pueden distribuirse más allá de la membresía o para uso futuro sin el debido permiso. En todas las áreas — música, representaciones visuales, escritos, personajes — es responsabilidad del equipo evitar las violaciones a los derechos reservados. Es ilegal utilizar y reproducir material con derechos reservados sin el permiso del dueño. El equipo debe

investigar si un material tiene derechos reservados y obtener el permiso de utilizar dicho material. Los jueces no exigirán a los equipos que proporcionen el permiso para utilizar material con derechos reservados puesto que ellos no pueden comprobar quién es el dueño de dichos derechos. Por lo tanto, no penalizarán a un equipo por no contar con la carta de permiso. Sin embargo, los equipos deben estar enterados de que, en algunos casos, podrían ser procesados por los dueños del derecho sobre el material con derechos reservados si lo utilizan sin obtener su permiso. Es tarea del equipo determinar que leyes de derechos reservados se aplican al material no generado por el equipo que quieran usar, y obtener el permiso en caso de que sea necesario. Ni CCI ni sus afiliados pueden ayudar a los equipos a buscar tal información u obtener el permiso.

(24) Marcas registradas: Los miembros activos de Odyssey of the Mind tienen permiso de utilizar las siguientes marcas registradas a nivel federal por Creative Competitions, Inc., en su solución, para propósitos de publicidad y recaudación de fondos dentro de su área de membresía y para dar a conocer el programa. Los equipos pueden producir camisetas y artículos similares que lleven cualquiera de estas marcas para su propio uso. Sin embargo, si su propósito es ofrecer a la venta cualquier artículo que lleve alguna de las marcas, deben obtener permiso del Director de su Asociación, y posiblemente de CCI. Los equipos no pueden vender en línea, por ejemplo: ebay, mercado libre, etc.

- Odyssey of the Mind®
- Creative Competitions®
- OotM™
- OMER®
- OMER FRIENDS
- Logotipo de los problemas actuales de este año
- Portada artística de los problemas actuales de este año
- Logotipo de Odyssey of the Mind México



El equipo debe asumir la responsabilidad si decide usar cualquier otra marca registrada tal como la “paloma” de NIKE, los arcos dorados de McDonald, etc. Los equipos deben saber que podrían ser procesados por los dueños de los derechos de las marcas registradas si las utilizan sin obtener el permiso de los dueños. No se permite a ningún equipo usar las palabras o el logotipo de *World Finals*. Los equipos y/o cualquier otro grupo deben obtener permiso para utilizar cualquier marca de OotM o derechos de autor para ser usados durante las Finales Mundiales.

(25) La iluminación no se atenuará en ningún sitio de competencia. Si fuera necesario, contacta al Director de Torneo para información específica como el tamaño de algún área de presentación, tipo de superficie de suelo, etc.

(26) No habrá internet disponible en ningún sitio de competencia. Cualquier media utilizada en la solución de un equipo debe de estar guardada en un dispositivo.

(27) No compartan la solución a su problema antes de las Finales Mundiales. Esto incluye no publicarla en Internet (youtube, facebook, twitter, etc). Tampoco confíen en ideas, soluciones o sugerencias que otras personas les den.

(28) Asignar un costo: Para mantener el campo de juego igual para todos los equipos, cada problema tiene un límite de costo. Éste es el valor total máximo permitido de los artículos usados en la solución final del problema por el equipo en la competencia. Todos los materiales usados

en la presentación de la solución del equipo, excepto aquellos que estén exentos de costo, se deben contabilizar en este valor (véanse las páginas 49 - 51). **El equipo debe incluir el valor de un artículo incluso si se pide prestado o se recibe en donación; sin embargo, estos artículos se pueden valorar a los precios de venta del "garaje" o "bazar"**. Esto quiere decir que se puede valorar al precio de segunda mano. Los artículos comprados nuevos se deben listar al precio completo, y el equipo debe conservar el recibo. Si el equipo utiliza solamente una parte de un artículo, por ejemplo, solo la mitad de una lata de pintura o un segmento de un tablón de 2 x 4, el equipo solo debe listar el valor de la porción usada. Si un artículo se utilizó durante una solución previa y está siendo reutilizado, el costo se debe de asignar. Los equipos deberán completar un Formato de Valor de Materiales (vea materiales del equipo) como se establece:

Enlistar los materiales en el Formulario de Valor de los Materiales

Existen tres categorías básicas para los materiales: (1) costo, (2) valor asignado, y (3) exentos. La mayoría de los materiales se enlistan bajo el encabezado "costo". El criterio general para tasar un artículo es su valor estándar, es decir, ¿podría otro equipo duplicar la solución al problema con la misma cantidad de dinero? Esto está sujeto a la determinación de los jueces. Por lo tanto, los equipos deben poder verificar el valor de un artículo a través de recibos y / o de listas de precios si se presentan algunos cuestionamientos. Los impuestos y el flete de los materiales no se deben de reportar en este formulario. Si se utiliza un kit o uno de sus componentes exactamente como su propósito original, el precio se debe considerar al costo. Si se utiliza un kit o uno de sus componentes, de manera distinta a su propósito original, se considera a precio de venta de garage. Por ejemplo, si una pelota de plástico se utiliza como vehículo y es arrojada y rebota hacia un área en especial – está siendo utilizada con su propósito original por lo que se debe de considerar el costo completo de la pelota. Si la pelota se modifica o desmantela y toda o una parte de ella se utiliza de manera distinta (no se arroja/rebota), si aplica el precio de venta de garage.

En el Formulario de Valor de los Materiales , los equipos pueden combinar los artículos usados en cantidades pequeñas tales como cinta aislante, pegamento, cordón, grapas, crayones, clips, papel, pintura y artículos pequeños de ferretería (tuercas, pernos, clavos, tornillos, etc.), y calcularlos como artículos misceláneos. Cualquier cosa que los miembros del equipo traigan puesto, que mejore la presentación y que sea visible para los jueces se debe contar en el costo y enumerar en el Formulario de Valor de los Materiales. Sin embargo, el equipo puede utilizar los costos de segunda mano para todos los artículos de vestuario, incluyendo la ropa de calle. Camisetas creadas por el equipo no serán consideradas como vestuario aún y cuando todo el equipo las esté usando, se consideran con precios de venta de garage. Cualquier elaboración al calzado se debe incluir en el costo.

El costo de artículos tales como muletas, sillas de ruedas, etc. que son necesarios para un miembro del equipo generalmente están exentos de costo. Por ejemplo, si un miembro del equipo se rompe la pierna y debe de usar una silla de ruedas, la silla de ruedas no tiene que

aparecer en el Formulario de Valor de los Materiales. Sin embargo, si la silla se decora, el valor de las decoraciones si cuentan en el presupuesto. Si la silla de ruedas se vuelve parte de un vehículo o se vuelve parte de un artefacto que se usa para rotar la escenografía y no solamente se utiliza para que el miembro del equipo que la necesita se pueda desplazar, el costo de la silla de ruedas si se tiene que incluir.

El equipo rentado, tal como las luces, que es utilizado en la presentación se debe contabilizar como el costo de la renta por un día. Los equipos deben presentar un recibo o una lista de precios para el alquiler por un día del equipo. A los siguientes artículos se les ha asignado el siguiente costo. Sin embargo, si el costo actual fuera legítimamente menor que el costo asignado, el equipo puede enlistar el costo actual.

Artículos con valor asignado

Los siguientes artículos deben estar intactos y utilizados con el propósito para el que fueron hechos. Si estuvieran decorados, el costo de las decoraciones será adicional al valor asignado. El siguiente listado muestra las categorías de artículos y su valor asignado.

- (1) Instrumento Musical y su estuche, incluyendo los secundarios **requeridos** como el soporte, amplificador y bocinas: VALOR \$5dlls o el costo actual si fuera menor.
- (2) Cualquier tipo de grabador o reproductor de audio o video y bocinas para escuchar el sonido (si aplica): VALOR \$5dlls o el costo actual si fuera menor. Un teléfono que reproduce sonidos a través de Bluetooth también \$5dlls.
- (3) Carritos para aparatos audio-visuales: VALOR \$5dlls o el costo actual si fuera menor.
- (4) Computadora portátil o de escritorio (incluyendo monitor, teclado y cables para conectarla) Los smartphones se consideran computadoras: VALOR \$10 o el costo actual si fuera menor.
- (5) Proyector de cualquier tipo: VALOR \$10 o el costo actual si fuera menor.
- (6) Televisión o monitor (que no sea usado junto con la computadora): VALOR \$10 o el costo actual si fuera menor.
- (7) Artículos impresos en #D: 50 centavos (dll) por cada onza (28.3grs) de plástico impreso.
- (8) Controlador robótico: \$20dlls.

Artículos exentos

Ciertos artículos están exentos de ser contabilizados en el costo, siempre y cuando sigan intactos y se utilicen para su propósito previsto. Éstos son artículos considerados accesibles a todos los equipos sin un costo asociado a ellos. Se limitan a los puntos siguientes. Cualquier cosa que no esté enumerada a continuación y se utiliza en la presentación de la solución del equipo se debe mencionar en el Formulario de Valor de los Materiales.

- (1) Extensiones eléctricas y enchufes múltiples.
- (2) Pilas y baterías.
- (3) Sillas, taburetes, mesas y escritorios.
- (4) Joyería como relojes de mano, aretes, anillos, etc. Y ropa de diario que no sea parte del vestuario de la presentación de la solución. Recuerda, si el equipo viste ropa idéntica como

camisetas iguales, será tomado en cuenta como uniforme -por lo tanto esto se considera como una mejora en la solución (ver pág.48).

(5) Playeras específicas por problema vendidas por CCI en www.odysseyofthemind.com

(6) Basura reciclable — es decir, artículos que generalmente se desechan como cartones, galones de leche y desechos de madera, se pueden alterar de su estado original y son exentos de costo. Materiales previamente usados que son reciclables y que tienen valor, como un deposito son considerados material basura, por lo que no tienen ningún costo.

(7) Caja de herramientas — Herramientas que sirvan para construir y/o reparar cualquier parte de la solución que no realcen la presentación. Por ejemplo, un desarmador que se utilice para reparar un accesorio está exento de costo a menos que el desarmador y/o la forma de usarlo realce la presentación. El estuche de herramientas debe estar en el Área de Escenografía cuando comience el tiempo y puede ser usado en el sitio de competencia para el acomodo o reparaciones. Si, en cualquier momento, su apariencia o la forma de uso impactan positivamente la presentación, la herramienta no estará exenta y el equipo recibirá una penalización en Espíritu del Problema.

Nota: Se pueden utilizar artículos tales como convoyes o diablitos para mover los materiales desde el área de escenografía al sitio de la competencia, mientras no se utilicen en la presentación. Deben removerse inmediatamente después de que el artículo que están moviendo se coloque en el área de la competencia. Si no se quitan, su costo contará en la solución del problema.

Excepciones de artículos de seguridad

Los artículos de seguridad que a continuación se detallan están exentos de costo:

(1) Artículos personales de prescripción médica de los miembros del equipo tales como anteojos y aparatos auditivos.

(2) Los artículos para cubrir el piso, tales como lonas, utilizados para evitar daños al piso, o los que se utilizan para prevenir una lesión a un miembro del equipo, como tapetes.

(3) El calzado requerido que se utiliza tal como se produce comercialmente. Si se le agrega cualquier cosa al calzado, se contabilizará el valor de las adiciones. Esta excepción no se aplica a zapatos que tienen ruedas incorporadas. Estos últimos se deben contabilizar en el costo y deben también estar aprobados para su uso en la instalación de la competencia por el Director del Torneo.

(4) Lentes de seguridad.

Categorías de Penalización

Cada problema tiene su propio conjunto de penalizaciones, y los equipos tienen que estar conscientes de qué hay penalizaciones que pueden incurrir al solucionar su problema. Las penalizaciones más comunes se explican a continuación. En la mayoría de los casos, la omisión de elementos calificados del problema no conlleva ninguna penalización excepto la pérdida de puntos. Nadie tiene permitido cambiar el valor de una categoría de penalización o crear penalizaciones que no estén enlistadas en el problema o en las siguientes descripciones.

Violación al “Espíritu del Problema” (cada ofensa, -1 a -30 puntos)

Cada problema, bajo el título “A. El problema,” explica qué es lo que se espera que los equipos solucionen. Cada problema tiene infinitas soluciones posibles. Sin embargo, cada problema tiene un objetivo subyacente que debe cumplirse, denominado Espíritu del Problema. Si el equipo omite los objetivos básicos del problema o viola las reglas que no se califican y por las cuales no hay una penalización específica enlistada, recibirá una penalización por violación al Espíritu del Problema.

Conducta Antideportiva (cada ofensa, -1 a -30 puntos)

Odyssey of the Mind enseña valores tales como el trabajo en equipo, integridad y respeto a los demás. Una penalización por Conducta Antideportiva se aplicará por irreverencia, desnudez, uso de drogas, situaciones sexuales o cualquier conducta que los jueces puedan considerar como un comportamiento inaceptable como parte de una presentación o durante la competencia. Esto incluye la burla hacia los demás, incluyendo a compañeros del equipo. Un equipo puede también ser penalizado por comportamiento indebido por parte de los coaches o los padres, por quejarse sobre otros equipos, por portarse mal alrededor de las instalaciones, etc. Las penalizaciones se pueden aplicar retroactivamente y pueden aplicarse en eventos futuros.

Letrero de Membresía Incorrecto o Ausente (-1 a -5 puntos)

Para asegurar que los jueces califiquen al equipo correcto, y para que el público pueda reconocerlos, cada equipo deberá desplegar un letrero de su membresía que sea legible a un mínimo de 25 pies (7.625 m) de distancia durante la presentación del PLP. Si el equipo no tiene un letrero pueden crearlo mientras se encuentran en el Área de Escenografía. Si no es visible una parte del tiempo de la presentación, no hay penalización. El equipo deberá crear su letrero. Debe mostrar el número y nombre de membresía del equipo. El nombre puede estar escrito en su totalidad o abreviado, siempre y cuando las abreviaturas sean reconocibles para los jueces. Por ejemplo, la escuela secundaria George Washington puede abreviarse Esc. Sec. George Washington, o Sec. G. Washington, pero nunca ESGW, pues es insuficiente para que los jueces reconozcan la abreviatura. Si una credencial de membresía contiene otros datos, tales como Equipo A, Equipo B, etc., esto también debe aparecer en el letrero, ya sea completo o abreviado, por ejemplo, Eq. A.

La información en el letrero debe de estar en el idioma de la sede del torneo. Cualquier otro idioma que aparezca en el letrero se considerará decoración. Si el letrero de la membresía se califica, no habrá penalización si falta, sólo recibirá un puntaje de 0.

El equipo puede agregarle lo que desee a su letrero, y este puede cambiar de apariencia durante la presentación, es decir, puede rotar, centellear, parpadear, etc. El equipo puede tener más de un letrero, pero sólo uno será el letrero oficial que deberá estar visible durante su presentación y será calificado si está listado como una categoría a calificar en Estilo.

Ayuda Externa (cada ofensa, -1 a -25 puntos)

Los estudiantes aprenden lo mejor posible cuando hacen las cosas por sí mismos, y desarrollan un sentido del orgullo y autoestima creciente cuando van más allá de lo que se espera de ellos. Para asegurarse de que los miembros del equipo obtengan todas las ventajas de su participación en Odyssey of the Mind, y para asegurar la justicia, los miembros del equipo deben diseñar y crear todos los aspectos de su solución al problema. Esto incluye su letrero de membresía, los apoyos o utilería, todos los requisitos técnicos (vehículos, estructuras, etc.) y los vestuarios. Estos deben de ser (1) creados por los miembros del equipo o (2) ensamblados por el equipo utilizando partes producidas comercialmente. Si los miembros del equipo no pueden manufacturar una solución, apoyo, vestuario o cartelón que hayan diseñado, o si un coach siente que las herramientas que desean utilizar son demasiado peligrosas, entonces deben encontrar otra manera de construir el artículo o rediseñarlo de tal manera que sí lo puedan hacer ellos mismos.

Aunque nadie puede ayudar a los miembros del equipo a solucionar el problema, no se considera ayuda externa utilizar algo creado por alguien que no forma parte del equipo – considerando que no fue creado para ayudar a resolver el problema bajo ninguna circunstancia. Por ejemplo, si una escuela tiene un “Closet de Odyssey” donde haya material guardado de años anteriores, equipos futuros pueden seleccionar y utilizar ese material sin ninguna penalización. Si los materiales fueron creados por el mismo equipo que las usará, es decir, que no haya miembros faltantes del equipo original en el equipo actual, se considerarán creados por el equipo. De otra manera, se considerarán producidos comercialmente. Estos artículos, que pueden ser accesorios o escenografías, serán considerados igual que los objetos que se pueden encontrar en tiendas de ahorro, departamentos escolares de teatro, etc. Algún kit producido comercialmente y que sea armado y utilizado para su función original, no se considera como creado por el equipo. Si se utilizan partes producidas comercialmente de manera distinta para lo que fueron creadas si se consideran creadas por el equipo.

Los equipos deben llenar el formulario de Ayuda Externa que se encuentra en el Apéndice de esta guía y entregarlo al Juez del Área de Escenografía antes de su presentación. Deben indicar si tuvieron algún tipo de Ayuda Externa y, si es así, la naturaleza de esa ayuda. Los jueces aplicarán una penalización por Ayuda Externa basada en qué tan crucial fue la ayuda para la solución del equipo.

Los coaches actúan como facilitadores, pero no está permitido que les sugieran al equipo cómo deben solucionar un problema. Pueden plantear preguntas que los hagan pensar, pero nunca deben hacer alusión a una solución. Si el equipo pide una opinión, el coach debe responder "ustedes decidan". Al menos que una situación se juzgue potencialmente peligrosa, siempre deben dejar que el equipo tome las decisiones definitivas al desarrollar una solución.

Durante la competencia se permite que otras personas les ayuden a transportar apoyos y otros materiales de su solución al problema al área de registro y de escenografía. Sin embargo, nadie puede ayudar al equipo a montar el telón de fondo o cualquier otra cosa, aplicar el maquillaje, arreglar los vestuarios, etc. Si lo hacen, el equipo recibirá una penalización por Ayuda Externa. Las penalizaciones por Ayuda Externa se basan en las observaciones de los jueces y / o las declaraciones del equipo, no en los rumores o lo que otros escucharon que se dijo sobre el asunto.

Una vez que el equipo empiece a trabajar en su solución al Problema de Largo Plazo, si un miembro deja el equipo por cualquier razón, esa persona no puede ser borrada o eliminada de la lista de miembros del equipo, puesto que contribuyó a la solución del problema. Si sustituyen a un miembro del equipo, y esto sobrepasa el límite de 7 miembros en el equipo, recibirán una penalización por Ayuda Externa.

Los padres y otros partidarios pueden desempeñarse como tutores o instructores, pero se les debe advertir que no pueden hacer sugerencias sobre cómo solucionar el problema. Por ejemplo, un padre de familia puede enseñar a los miembros cómo coser, pero no puede diseñar o coser un vestuario para la solución del equipo.

Excederse en el tiempo (-5 puntos por cada 10 segundos o fracción)

Existen dos tipos de limitación de tiempo en los Problemas de Largo Plazo de Odyssey of the Mind. El primero es la categoría de No Tiempo Extra. En estos problemas, cada equipo tiene un máximo de 8 minutos para hacer todo. Esto incluye mover los materiales fuera del Área de Escenografía hacia el sitio de competencia, montar la escenografía y accesorios, hacer su presentación, completar los requerimientos técnicos y demás. Al finalizar los 8 minutos el Juez Cronometrista dirá “Tiempo” y terminará toda actividad para esa presentación. No habrá penalización ya que no hubo exceso de tiempo.

El segundo tipo es la categoría de Límite de Tiempo. En estos problemas, cada equipo tiene también 8 minutos para toda actividad. Sin embargo, si la presentación excede los 8 minutos, el Juez Cronometrista permitirá continuar la presentación por 1 minuto más, y si el equipo no ha terminado todavía, entonces dirá: “Tiempo”. El equipo obtendrá una penalización por Exceso en el Límite de Tiempo, como se describe en el problema. Sin embargo, todo lo presentado en ese minuto extra será calificado como debe de ser.

Los Retos Espontáneos tienen un sistema específico de conteo de tiempo. Algunos otorgan un período de tiempo específico para solucionar el problema y otros otorgan dos períodos, uno para preparar la solución y otro para trabajar en obtener puntos. Nunca se permite exceder el tiempo en los Retos Espontáneos. El juez dirá: “Tiempo” al final de cada período y el equipo deberá finalizar, así que nunca se otorgan penalizaciones por exceder el límite de tiempo.

Excederse en el límite del presupuesto (-1 a -30 puntos)

Si un equipo excede el límite de costo será penalizado. Si un equipo no lista cualquiera de sus artículos en el Formulario de Valor de los Materiales, el Juez del Área de Escenografía permitirá que agreguen el valor de esos artículos. Si la adición del valor los pone sobre el límite de costo, los jueces aplicarán una penalización.

Cada equipo debe dar al Juez del Área de Escenificación una copia debidamente llenada del Formulario de Valor de los Materiales (véase el Apéndice) antes de que comience su presentación de solución al Problema de Largo Plazo. El valor de los materiales debe listarse en la moneda usada por el país en donde se celebra la competencia. Los límites del presupuesto de costos se dan en dólares de los Estados Unidos (dls). Cada Asociación debe anunciar su tipo de cambio a más tardar el 15 de Octubre del año del programa. Si estos no se publican, equipos fuera de EUA deberán usar el tipo de cambio de su país tomando en cuenta el 1 de octubre para determinar el valor de los materiales.

Motivos potenciales para la acción disciplinaria

En ciertas situaciones se pueden tomar acciones disciplinarias en contra de un equipo. Ésta es una decisión de los jueces y / o del director del torneo. Las posibles razones por las que se pudiera tomar una acción disciplinaria incluyen, pero no se limitan a, lo siguiente:

- * Violación a los derechos reservados — es decir, hacer copias del material de Odyssey of the Mind para aquellos que no son miembros.
- * Registrar un número de equipos en una competencia que sobrepasen el número al que tienen derecho con su membresía.
- * No incluir todos los nombres de los miembros actuales del equipo en la lista, así como no incluir los nombres de cualquier otro miembro que hubiera estado en el equipo en cualquier momento durante el año del programa.
- * Inscribir un equipo que incluye a estudiantes que de acuerdo con las reglas no pueden estar en el equipo.
- * Inscribir a un equipo en la División incorrecta.
- * Videografiar una presentación de otro equipo con la intención de usar esas ideas.
- * Usar excesiva Ayuda Externa.
- * Múltiples o serias penalizaciones por conducta antideportiva aplicadas durante una competencia.
- * Revelar el Reto Espontáneo en violación directa de las reglas.
- * Mal comportamiento de los coaches, o una violación intencional de las reglas.
- * Violación de leyes federales, estatales / provinciales o locales.

Posibles Acciones Disciplinarias

Los equipos y / o los individuos serán disciplinados según el tipo y el alcance de la infracción que cometan. En algunos casos les darán una advertencia por escrito. Esto vendrá del Director del Torneo o del Director de la Asociación y será enviada al coach del equipo y, si es apropiado, a los padres de los miembros del equipo. Algunos comportamientos darán lugar a la descalificación automática y la expulsión inmediata del evento. Esto está a discreción única de la Asociación y / o del representante legal del sitio anfitrión del torneo. En las Finales Mundiales, el CCI también tendrá autoridad para tomar acción con respecto al comportamiento inadecuado. Las acciones disciplinarias incluyen, pero no se limitan a:

Condicionamiento: Período de tiempo específico durante el cual cualquier repetición de la infracción conducirá a la suspensión automática y / o a la negación de la participación de un coach, miembro del equipo, equipo y / o membresía.

Suspensión: Período de tiempo específico durante el cual la parte suspendida no puede competir o asociarse a un equipo en competencia, o durante el cual un equipo solo puede presentarse / participar como demostración en un torneo oficial. Esto puede ser por un período de uno a tres años. La parte suspendida puede apelar la decisión a Creative Competitions, Inc. La parte suspendida tiene 15 días para presentar una apelación por escrito a partir de la recepción de la acción disciplinaria por parte de la Asociación autorizada. La apelación será presentada a CCI y será revisada oportunamente. La decisión de CCI es definitiva.

Negación de la membresía o de la participación: La participación en el programa de Odyssey of the Mind le puede ser negada a un miembro del equipo, al coach o al equipo entero por un período del tiempo específico. Sin embargo, el miembro del equipo, el coach o el equipo entero tendrán la oportunidad de defender su postura ante cualquier demanda en su contra.

Descalificación: El equipo será descalificado de la competencia en la cual ocurra la violación a las reglas. Si la decisión de descalificar a un equipo se toma después de que la competencia termine, la asociación autorizada o el tribunal de la competencia tienen el derecho de declarar a un equipo inelegible para pasar al siguiente nivel de la competencia y pueden enviar a otro equipo en su lugar. Este esfuerzo se debe coordinar a través del Director de la Asociación.

No se pueden revelar los Retos Espontáneos hasta que se termine el torneo. En su momento los miembros del equipo pueden discutir el problema con los coaches y los miembros no participantes de la familia. Nadie puede compartir la información con alguna persona ajena hasta que ese nivel de la competencia se termina alrededor del mundo. Por ejemplo, nadie puede discutir un Reto Espontáneo de las finales de una Asociación hasta que se terminan las Competencias Finales de la Asociación y de las demás Asociaciones alrededor del mundo. Los que quebranten esta regla serán sujetos a la descalificación y / o a la acción disciplinaria tomada contra el equipo entero.

Cualquier persona que comparta ideas y / o soluciones con cualquier otra persona que no esté en su equipo estará sujeto a la descalificación y / o a la acción disciplinaria tomada contra del equipo entero. Aquellos que reciben ideas y / o soluciones están también sujetos a penalización. Por ejemplo, si un miembro del equipo publica una descripción de su solución en un sitio de conversación de Internet (“Chat”), descalificarán o suspenderán al equipo al que pertenece esa persona, y los miembros de otro equipo que participaron en ese chat deben incluir el incidente en su formulario de Ayuda Externa para evitar la descalificación.

Las penalizaciones por Conducta Antideportiva, Violación al Espíritu del Problema y Ayuda Externa están descritas en cada problema. Sin embargo, Odyssey of the Mind se reserva el derecho de penalizar más allá de las cantidades mencionadas si la situación lo amerita.

Capítulo VI

Glosario

Las siguientes palabras y frases se utilizan comúnmente en los problemas de Odyssey of the Mind. Si una palabra aparece en itálica en un Problema de Largo Plazo, se definirá en el glosario del problema o se encuentra en el glosario que se detalla a continuación. Si aparece en ambos glosarios, se debe utilizar la definición que se encuentra en el glosario del problema.

Estas definiciones se han escrito con el fin de solucionar los problemas de OotM y pueden diferir de lo que se encuentra en un diccionario. Algunos de los términos también se utilizan en Retos Espontáneos.

Aspecto/Apariencia: Cómo se ve algo, es decir, sus características visuales exteriores, no solo que se incluya en la presentación.

Aparece: Algo que está visible y a la vista de los jueces durante la presentación del equipo.

Materiales artísticos: Cualquier medio que se utilice típicamente en las artes gráficas, tales como óleo, pinturas acrílicas, arcilla, lápiz, acuarelas, lienzos, papel, madera, etc.

Calidad artística: Las características distintivas, estilo y efectividad de la apariencia de los atributos visuales.

Como se representa en la presentación: Cualquier aspecto de la solución sin una definición en el problema o clarificación, es definida por el equipo en su presentación. Por ejemplo, si una comunidad no tiene ninguna definición en el problema, el equipo puede representar a esa comunidad de la manera que lo desee: extraterrestres, clips vivientes, etc.

Telón de fondo: Una cartulina, hoja grande del papel, tela, etc. que muestra algún tipo de escena o diseño, generalmente hecho con pintura u otros medios, y que se cuelga al fondo de un escenario.

Límites / Líneas de límite: Las líneas que limitan un área se consideran en un plano vertical. Entrar en contacto con la cinta que marca la línea limítrofe no se considera como estar fuera de los límites a menos que esté indicado lo contrario en el problema. Sin embargo, el equipo no puede cubrir las líneas de límite de una manera que obstruyan la visibilidad de los jueces. Cubrir de manera inintencionada una parte de la línea límite y esta acción no impide que los jueces la vean, no se considera obstrucción. Será determinado por los jueces. Un artículo se considera que está **fuera del límite** si el plano exterior de la cinta que marca la línea se cruza a cualquier altura a menos que el problema indique lo contrario. Si el problema indica que algo debe estar **dentro de los límites**, todas las partes de ese artículo, ya sea que esté tocando

el suelo o no, debe estar totalmente dentro de las líneas de límite. Esto incluye los accesorios tales como alambres, decoraciones, cualquier miembro del equipo que se monta en él, los sistemas operativos, etc.

Rompiendo el plano: Que sobrepasa el plano vertical imaginario, pero que permanece dentro de los puntos finales del mismo, ya sea un límite o una línea de meta, por ejemplo.

Personaje: A menos que el problema lo defina de otro modo, los personajes no tienen que ser representados por miembros del equipo. Sin embargo, los personajes deben ser animados. Esto es, que deben demostrar una o más características humanas.

Si un problema requiere uno o más personajes específicos, varios miembros del equipo pueden interpretar los personajes requeridos. Un personaje requerido debe seguir siendo el mismo personaje durante toda la presentación, pero puede cambiar de aspecto. Por ejemplo, Superman fue originalmente un personaje de tiras cómicas. Aunque se ha representado como personaje de caricatura, y varios actores lo han interpretado, el personaje siempre ha retenido las características que lo hacen ser Superman.

Característica: Un rasgo o cualidad que distingue a un individuo o cosa.

Producido comercialmente: Se refiere a un artículo prefabricado y no creado por el equipo. Un artículo comercialmente producido podría ser una pieza de un artículo más grande, por ejemplo, los manubrios de una bicicleta o una rueda de un carro de juguete. Podría también ser un artículo completo en sí mismo como un clavo, un bate de béisbol, un marco, etc. Aunque las partes de un artículo hecho por el equipo no sean originales, cuando se combinan pueden formar algo altamente original.

Completamente dentro del área – Nada puede tocar o extenderse más allá del área de perímetro definida. Por ejemplo, una limitación que mencione que un objeto deba estar completamente dentro de un área marcada con cinta de 4'x 4' significa que ninguna parte de ese objeto se puede extender más allá de la cinta que marca esa área. Cuando un objeto requiere de estar completamente dentro del área es igual que si estuviera contenido dentro de paredes imaginarias. Este caso es raro en Retos Espontáneos.

Creatividad total de la ingeniería – Es una aproximación total de los componentes, incluyendo materiales que forman parte de la solución; el arreglo, el ensamble y el uso original de los materiales.

Efectividad de la presentación– Aproximación total de la presentación; cualquier cosa que no esté específicamente señalada para calificar en el Problema de Largo Plazo o en Estilo, pero que agregue algo a la presentación tales como transiciones, tiempos, actitudes, humor, elaboraciones, mejoras agregadas, uso de efectos especiales/tecnología, etc.

Ingeniería funcional: La mecánica aplicada para hacer que algo funcione; la capacidad de un componente para realizar la función que se supone debe hacer.

Manipulación Humana-Directa: Manipular el objeto intencionado con la mano o el cuerpo para que funcione sin utilizar otro mecanismo; Por ejemplo: aventar, patear, soplar, voltear o girar el objeto para ser movido o manipulado. Por ejemplo: aventar una pelota a un contenedor.

Manipulación Humana-Indirecta: Aplicar fuerza o manipulación humana en algo que manipula directamente el objeto deseado. Por ejemplo: Golpear una pelota con un palo de golf para que se mueva en dirección de un contenedor. Si la fuerza o contacto humano es utilizado para causar una serie de acciones para hacer funcionar algo, es considerado mecánico y no humano. Por ejemplo: Jalar una palanca que enciende un espiral para soltar un objeto es considerado como operado mecánicamente. De igual manera, jalar una palanca que es utilizada para jalar hacia atrás un objeto similar a una catapulta y después soltarla para que lance una pelota hacia un contenedor es considerado como operado mecánicamente. Esto está permitido siempre y cuando la manipulación humana no esté prohibida y que el problema no tenga una definición diferente.

Personaje Humano – un personaje es definido en este glosario, pero no el que represente a un ser humano con las características físicas esperadas. No debe de representar a un ser humano que exista y sea reconocido o un personaje comercial ya sea vivo o muerto.

Tocar o tener contacto accidental – Al menos que el problema diga lo contrario, tocar sin obtener ninguna ventaja. No será penalizado siempre y cuando el contacto accidental no se repita después de que algún juez haya advertido. Si el contacto es intencional si habrá penalización por parte de los jueces.

Dentro de un área – Tocar el suelo solo dentro del área de perímetro definida incluyendo el material usado para crear esa área. Por ejemplo, una limitación que mencione que un objeto debe estar dentro de un área marcada con cinta de 4' x 4' significa que ese objeto debe tocar el suelo solo dentro del área incluyendo la cinta. Se puede extender más allá del plano imaginario vertical del perímetro de esa área, pero no puede tocar el suelo ni nada puede recargarse en el suelo fuera de esa área. Este es con frecuencia el caso en Retos Espontáneos.

Modificar: Alterar o cambiar algo con el fin de ayudar a solucionar el problema.

Música: Estructura de sonido coordinado y producida por un equipo, al menos que el problema diga lo contrario.

OMER – La mascota de Odyssey of the Mind. Omers son los participantes y voluntarios de Odyssey of the Mind.

Uno o más miembros del equipo: Si se requiere que algo se haga funcionar, se conduzca o sea representado por uno o más miembros del equipo, esto puede significar más de un miembro a la vez, o puede ser un solo miembro a la vez. En cualquiera de los casos, los miembros del equipo se pueden cambiar; no tienen que ser los mismos miembros del equipo durante toda la presentación.

Representar: Personificar algo o interpretar un papel específico.

Accesorio o Material de Utilería: Objeto que uno o más personajes utilizan como parte de la presentación. No incluye artículos que son utilizados solo como parte del montaje o para cambiar una escena. Utilería de mano son utilizados por un personaje en la presentación y materiales de utilería más grandes como una escalera, o una silla son utilizados por el personaje en la presentación. Por ejemplo, si un miembro del equipo contesta el teléfono y se sienta en la silla, el teléfono y la silla son material de utilería. El material de utilería también puede formar parte de un vestuario. Por ejemplo, si un personaje entra al escenario sosteniendo una espada y la utiliza en la presentación, la espada es un apoyo o material de utilería además de ser parte del vestuario. No incluyen vehículos requeridos, estructuras, dispositivos, etc. Estos solo operan o funcionan para una calificación requerida.

Autónomo- cada aspecto de un componente requerido es independiente de algo externo. Por ejemplo, si un artículo autónomo debe de trasladarse, todas las partes de ese artículo se trasladarán juntas. –Al menos que el artículo pueda utilizar corriente externa (AC Power), si un equipo utiliza esta corriente, el cable que provee la energía tiene permitido seguir conectado y no se tiene que mover como parte de la solución. El cable no cuenta para la calificación.

Tiempo de instalación (set up): El tiempo utilizado para instalar sus accesorios después de que el juez cronometrista diga “Equipos comiencen” contara como parte de los 8 minutos de su presentación. Pueden empezar su presentación al mismo tiempo.

Canción: Música con letra. La música puede ser producida de cualquier manera al menos que el problema diga lo contrario.

Escenografía: Todos los materiales creados por el equipo que se encuentren en el área de competencia que se utilicen para crear la ambientación o marco de una escena. Miembros del equipo, apoyos y vestuarios no forman parte de la escenografía. Cualquier cosa que es levantada y utilizada por un personaje durante la presentación se considera un apoyo, no parte de la escenografía. El letrero de membresía puede ser parte del escenario SOLAMENTE si no se califica por separado como un elemento de Estilo.

Tocar / tocando: Si un problema indica que el equipo no puede tocar algo, esto significa hacer contacto con el artículo en cuestión con la mano u otra parte del cuerpo, esté cubierta o descubierta. Por ejemplo, sostener una pelota en una mano con un guante todavía se considera tocar la pelota. O si no se le permite al equipo tocar el piso en cierta área, un miembro del equipo no puede colocar un pedazo de papel en esa área y caminar sobre el.

En la solución al Reto Espontáneo, se puede requerir que el equipo utilice algunos artículos para terminar ciertas tareas. Por ejemplo, pueden tener una escoba, un palo y una caña de pescar para mover una pelota y meterla en un contenedor sin tocar la pelota. Debido a que es un requisito utilizar los artículos para mover la pelota, el equipo puede tocar esos artículos, que a su vez tocan la pelota, sin que se considere tocar la pelota.

Trabajar dentro de un área – un miembro del equipo debe estar completamente dentro del área límite, pero se le permite romper el plano sin tocar el sitio de competencia que se extiende más allá de esa área.

- Recursos -

Guía rápida de recursos

SI SU EQUIPO NECESITA...

PUEDE REVISAR...

Una solicitud de membresía	odysseyofthemind.com, <i>Register today, forms</i>
Información sobre la Asociación	www.odysseyofthemindmexico.com.mx odysseyofthemind.com, <i>local contacts</i>
Libro con problemas de práctica	odysseyofthemind.com, <i>merchandise.</i>
Aclaraciones para los Problemas de Largo Plazo	odysseyofthemind.com, <i>Clarifications</i>
Copia de todas las aclaraciones generales a la fecha	odysseyofthemind.com, <i>Clarifications</i>
Las reglas generales para todos los equipos	Guía del Programa de Odyssey of the Mind
Formulario de Valor de los materiales	Apéndice de la Guía del Programa odysseyofthemind.com, <i>Forms</i>
Formulario de Ayuda Externa	Apéndice de la Guía del Programa odysseyofthemind.com, <i>Forms</i>
Información sobre el programa	odysseyofthemind.com, <i>learn more</i>
Formulario de Estilo	Apéndice de la Guía del Programa odysseyofthemind.com, <i>Forms</i>
Información sobre cómo registrarse en torneos para la competencia local	Su Director Regional o Director de la Asociación
Información sobre el sitio de la competencia	Su Director Regional o Director de la Asociación

Información sobre las Finales Mundiales

odysseyofthemind.com, *World Finals*
(La información se agrega sobre la marcha a medida que se tiene disponible)

Más información útil se puede encontrar en: www.creativeopportunities.org

APÉNDICE

Las siguientes páginas contienen los formularios necesarios para participar en competencias oficiales y Retos Espontáneos para utilizar en las sesiones de práctica.

- Formulario de Estilo.
- Formulario de Valor de los Materiales.
- Formulario de Ayuda Externa.
- Reto Espontáneo Verbal: Ayuda Animal.
- Reto Espontáneo Verbal / Manual: Improvisación con un peine.
- Reto Espontáneo Manual: Envuélvelo.

Formulario de Estilo

Los miembros del equipo deben llenar el formulario. Los adultos pueden ayudar a completarlo para los miembros de equipos de la División I solamente. **Se requiere un mínimo de 4 copias para cada competencia.** Éstos se deben presentar al Juez del Área de Escenografía.

POR FAVOR USE LETRA DE MOLDE. * Tome nota de que ningún elemento calificado en la solución del Problema de Largo Plazo puede seleccionarse.

Problema de Largo Plazo _____ División _____

Nombre de la membresía _____ # de Membresía _____

Ciudad _____ Estado / Provincia _____ País _____

Juez o Jueces _____

Categoría de Estilo (el equipo completa del #1 al #4)	Puntos posibles	Puntos concedidos (los jueces lo completan)
1.	1 a 10 puntos	1. _____
2.	1 a 10 puntos	2. _____
3.	1 a 10 puntos	3. _____
4.	1 a 10 puntos	4. _____
5. Efecto total de los cuatro elementos del Estilo en la presentación	1 a 10 puntos	5. _____

Describa brevemente cómo los cuatro elementos de Estilo se combinan para realizar la solución al Problema de Largo Plazo. **Por favor use letra de molde o máquina de escribir y use solo el espacio disponible a continuación.**

TOTAL DE LA CALIFICACIÓN DE ESTILO =
(Máximo de puntos posibles = 50)

NOTA: Este formulario se puede fotocopiar o escanear en una computadora, pero la información NO puede ser alterada de ninguna manera.

Formulario de Valor de los Materiales (Costos)

Los miembros del equipo deben llenar el formulario y enumerar todos los artículos usados en la presentación de su solución al problema, incluyendo los artículos que no tienen costo o valor asignado. Los adultos sólo pueden ayudar a completarla a los equipos de la Div. I. No incluir impuestos.

Problema de Largo Plazo _____ División _____

Nombre de la membresía _____ # de Membresía _____

Ciudad _____ Estado / Provincia _____ País _____

Nombre del Artículo <small>(Por ejemplo, madera, tela, etc.)</small>	Usado para <small>(Por ejemplo vestuarios, utilería, etc.)</small>	Valor <small>(Valor de lo usado)</small>
1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____
4. _____	4. _____	4. _____
5. _____	5. _____	5. _____
6. _____	6. _____	6. _____
7. _____	7. _____	7. _____
8. _____	8. _____	8. _____
9. _____	9. _____	9. _____
10. _____	10. _____	10. _____
11. _____	11. _____	11. _____
12. _____	12. _____	12. _____
13. _____	13. _____	13. _____
14. _____	14. _____	14. _____
15. _____	15. _____	15. _____
16. _____	16. _____	16. _____
17. _____	17. _____	17. _____
18. _____	18. _____	18. _____
19. _____	19. _____	19. _____
20. _____	20. _____	20. _____

VALOR TOTAL DE LOS MATERIALES USADOS = _____

NOTA: Este formulario se puede fotocopiar o escanear en una computadora, pero no puede ser alterado de ninguna manera.

Formulario de Ayuda Externa

Problema de Largo Plazo _____ División _____

Nombre de la membresía _____ # de Membresía _____

Ciudad _____ Estado / Provincia _____ País _____

Entendemos que es contrario a las reglas que cualquier persona, a excepción de los miembros del equipo, diseñen, construyan o presenten la solución al Problema de Largo Plazo.

Entendemos que cualquier miembro del equipo que alguna vez estuvo en nuestra lista debe permanecer ahí y contará como un miembro del equipo.

Estamos conscientes de que pueden instruirnos en varias áreas sobre las técnicas de diseño y construcción, o sobre técnicas de presentación, pero sabemos que dicha instrucción no puede ser específica a la solución del Problema de Largo Plazo. Al firmar de conformidad, atestiguamos que hemos seguido todas las reglas con respecto a la Ayuda Externa. Si hay algunas excepciones, las hemos enumerado abajo.

NOS AYUDARON CON: (describa por favor, en caso de existir, cualquier ayuda que recibieron **en su solución específica del PLP**. Escriba **NINGUNA** si no se recibió ayuda. Si utilizaron algún material del “Closet de Odyssey” (como dice en la guía), porfavor mencionen el artículo y la manera en la que fue modificado.

También enliste por favor los nombres de los miembros anteriores del equipo que no están en su lista, si los hay, y cuando fue la última vez que trabajaron con el equipo).

Coach # 1: _____

Coach #2: _____

Coach #3: _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

Miembro del Equipo _____

Cumpleaños _____ Grado escolar _____

NOTA: Este formulario se puede fotocopiar o escanear en una computadora, pero no puede ser alterado de ninguna manera.

Reto Espontáneo Verbal: Ayuda Animal

A. Cuando los miembros del equipo entren en el cuarto, debe decirles que este será un problema verbal.

B. EL JUEZ LEE ESTO A LOS EQUIPOS: (no lea en voz alta el material que está entre paréntesis)

(1) Tienen 2 minutos para pensar y 5 minutos para responder. Pueden hacerles preguntas a los jueces, sin embargo, mientras que hagan sus preguntas el tiempo seguirá corriendo. No pueden hablarse durante el tiempo de respuestas.

(2) Por cada respuesta común recibirán 1 punto y por cada respuesta creativa recibirán 5 puntos. La creatividad de las respuestas será una opinión subjetiva de los jueces, y la decisión de los mismos es definitiva.

(3) Cada uno de usted tiene 8 tarjetas de la respuesta. **Pueden responder en cualquier orden. Antes de proporcionar una respuesta deben dar una de sus tarjetas al juez.** No pueden compartir sus tarjetas.

(4) Hablen con voz alta y clara. Una vez que el tiempo comience, no será detenido, aun y que el juez les pida que repitan su respuesta, o la aclaren o den una respuesta más apropiada.

(5) **Su problema es nombrar un animal y una tarea para la que se podría utilizar ese animal.** Por ejemplo, pueden decir "utilizar una jirafa para pizcar manzanas de un árbol".

(6) La competencia se termina al terminarse el tiempo o cuando ya hayan utilizado todas sus tarjetas.

(Repita aquellas frases que aparecen en negrillas, diciendo, "Les repito".)

C. SOLO PARA LOS JUECES:

1. Antes de que el tiempo comience, dé a cada miembro del equipo un conjunto de 8 tarjetas. Cada conjunto debe poderse distinguir de los demás por su color, cómo está marcado, etc.

2. Antes de que un miembro del equipo dé una respuesta, recoja una tarjeta de respuesta de esa persona. Los miembros del equipo pueden responder en cualquier orden; sin embargo, no pueden compartir sus tarjetas de respuestas.

3. Proporcione a equipo exactamente 2 minutos para pensar y 5 minutos para responder. La medición del tiempo es crítica. Los miembros del equipo que estén respondiendo al terminarse el tiempo pueden acabar y ser calificados por esa respuesta.

4. Anote 1 punto por cada respuesta común y 5 puntos por cada respuesta creativa.

5. Ejemplos de respuestas comunes:

* Una relación obvia entre la tarea y animal: Utilizar un gallo para despertar a mi hermanito; hacer que mi perro traiga en el periódico; usar una jirafa para pizcar manzanas de un árbol; usar un caballo para transportarme.

* Algo que no es realmente una tarea: Sentarse en una tortuga; volar en un águila; usar una araña para tejer bufandas; practicar el surf sobre un hipopótamo; utilizar un puerco espín como almohadilla; utilizar un pollo para picotear un árbol.

* Poca relación entre la tarea y animal: Utilizar una serpiente como bate de béisbol; utilizar un gato como banquillo; rastrillar las hojas con un avestruz; hacer que un pollo hace mis tareas.

6. Ejemplos de respuestas creativas:

* Tarea apropiada basada en la reputación de un animal: Utilizar mi loro para contestar a mi teléfono; utilizar un ratón para que mi mamá no entre a mi cuarto; usar un pollo para servirme huevos.

* Juego de palabras con animales: Utilizar un "alce" para levantarme el pelo; comerme un "pingüino"; utilizar un "perro" para exigir mis derechos; utilizar un "ratón" para jugar los video juegos en mi computadora; utilizar una víbora de "cascabel" para entretener al bebé.

* Seres humanos como animales: Calificar esto como creativo la primera vez que lo mencionen. Calificar cualquier otra respuesta similar como común, a menos de que la tarea sea altamente inusual.

Reto Espontáneo Mixto: Improvisación con un Peine

A. Cuando los miembros del equipo entren en el cuarto, debe decirles que este será un problema verbal / manual.

B. EL JUEZ LEE ESTO A LOS EQUIPOS: (no lea en voz alta el material que está entre paréntesis)

(1) Tienen 1 minuto para pensar y 2 minutos para responder. Pueden hacerles preguntas a los jueces, sin embargo, mientras que hagan sus preguntas el tiempo seguirá corriendo. No pueden hablarse durante el tiempo de respuestas.

(2) Por cada respuesta común recibirán 1 punto y por cada respuesta creativa recibirán 3 puntos. La creatividad de las respuestas será una opinión subjetiva de los jueces, y la decisión de los mismos es definitiva.

(3) Su equipo deberá tomar turnos en secuencia. Ningún miembro del equipo puede saltarse su turno, o repetir una respuesta anterior o pasar.

(4) Hay un objeto delante de ustedes. **Su problema es tomar el objeto y decir cómo se podría utilizar el objeto, o improvisar con él. Si improvisan con él, deben demostrar su improvisación y decir que están haciendo.**

(5) **Cuando un miembro del equipo termine de responder, deberá poner el objeto sobre la mesa, y el siguiente miembro del equipo deberá tomarlo, dar una respuesta, y volverlo a poner sobre la mesa, y así sucesivamente.**

(Repita aquellas frases que aparecen en negrillas, diciendo, "Les repito".)

C. SOLO PARA LOS JUECES:

1. Coloque un peine de bolsillo estándar de color negro sobre la mesa antes de que el equipo entre al cuarto. Tenga a la mano peines adicionales en caso de que sufran algún daño. No permita que el equipo altere o dañe el peine.

2. Asegúrese de proporcionar exactamente 1 minuto para pensar y 2 minutos para responder. La medición del tiempo es crítica. Los miembros del equipo que estén respondiendo al terminarse el tiempo pueden acabar y ser calificados por esa respuesta.

3. Anote 1 punto por cada respuesta común y 3 puntos por cada respuesta creativa.

4. Ejemplos de respuestas comunes:

* Aplicaciones estándar para un peine: Peinarme el pelo, peinar el pelo de una muñeca, peinar el pelo de un animal doméstico, etc.; utilizarlo para hacer un corte de pelo, utilizarlo para domar el pelo rebelde.

* Aplicaciones no-estándares usuales: Usarlo para abrir un paquete de pan, escribir un nombre en la arena, para rascarse donde tiene comezón.

* Aplicaciones misceláneas: Usarlo para dibujar en el lodo; sostenerlo debajo de su nariz y decir "un bigote"; sostenerlo debajo de su barbilla y decir "una barba"; sostenerlo verticalmente sobre el borde y decir "el número 1" (o la letra "I").

5. Ejemplos de respuestas creativas:

* Respuestas chistosas: Sostenerla debajo de su nariz y decir "Groucho Marx" (o Charlie Chaplin u otra persona famosa con bigote); sostenerlo verticalmente delante de su oído y decir "Elvis" o "patillas"; mirar a través de los dientes hacia una persona y preguntar "¿cuánto tiempo has estado en la cárcel?".

* Aplicaciones inusuales: Clasificar papeles entre los dientes; utilizarlo como limpiador de uñas; hacer una puerta para su mascota insecto; utilizarlo como tamiz; frotar el dedo sobre los dientes y decir "un instrumento musical"; utilizarlo para quitar las huellas en la arena; utilizar el borde superior como guía para dibujar una línea; sumergirlo en pintura y crear una obra de arte; trampolín para un ratón; abate lenguas; golpearlo contra la tabla y decir "toma trece" (como si dirigiera una película); utilizarlo para lanzar guijarros (como catapulta).

* Misceláneas: Sostenerlo horizontalmente y decir, "un guión"; agitarlo hacia adelante y hacia atrás y decir "conducir una orquesta"; derretir el plástico para hacer otro producto plástico; desprender los dientes y utilizarlos para hacer letras, o como palillos, etc.; utilizarlo como una trampa para los piojos; balancearlo en un dedo y decir "un balancín" o "una escalera"; hablar (o cantar) en el y decir "un micrófono".

Reto Espontáneo Manual: ¡Envuélvelo!

A. Cuando los miembros del equipo entren en el cuarto, debe decirles que este será un problema manual.

B. EL JUEZ LEE ESTO A LOS EQUIPOS: (no lea en voz alta el material que está entre paréntesis)

(1) Tienen 7 minutos para resolver el problema. El juez les avisará cuando falten 2 minutos para que se acabe el tiempo, y de nuevo cuando falte un minuto. Pueden hacer preguntas y hablar entre ustedes en cualquier momento.

(2) Hay cinta adhesiva, papel y dos pares de tijeras en la mesa.

(3) Hay varios artículos en la mesa. Cada artículo tiene un número.

(4) **Su problema es envolver tantos artículos numerados como sea posible con el papel.**

(5) **Un artículo se considera envuelto si no se puede ver ninguna parte de él.**

(6) Si el artículo tiene un número rojo, no se puede alterar el artículo.

(7) Se les calificará como sigue:

a. Cada artículo envuelto recibirá el número de puntos iguales al número marcado en él.

b. Recibirán 3 puntos por cada hoja de papel que usted no utilicen.

c. Recibirán de 1 a 15 puntos por qué tan bien trabaja su equipo en conjunto.

(Repita aquellas frases que aparecen en negrillas, diciendo, "Les repito".)

C. SOLO PARA LOS JUECES:

1. Marque un conjunto de los siguientes artículos con los números correspondientes:

1 Diskette de 3 ½" para la computadora (con el número 3 en rojo)

2 Pedazos de cartulina, de aproximadamente 6" x 6" (15 cm. x 15 cm. con el número 4)

4 Lápices sin punta (con el número 1)

2 Pelotas de tenis (con el número 4 en rojo)

2 Vasos altos de plástico resistente (con el número 6 en rojo)

1 Sartén para freír pequeño (con el número 10 en rojo)

1 Pelota de golf (con el número 6)

1 Bote de basura pequeño (con el número 3 en rojo)

2 Pelotas de golf (con el número 2)

1 Cucharón de madera (con el número 7 en rojo)

2. Antes de que el equipo entre en el cuarto, ponga los artículos, la cinta adhesiva, dos pares de tijeras y 7 hojas de papel tamaño carta (8 ½" x 11") sobre la mesa.

3. Cerciórese de que el equipo tenga suficiente cinta adhesiva para terminar el problema.

4. Asegúrese de darles 7 minutos para solucionar el problema. Recuerde advertirle al equipo cuando les queden 2 minutos para que se acabe el tiempo, y de nuevo cuando les quede un minuto para que se acabe el tiempo.

5. El equipo puede poner unos artículos adentro de otros y después envolverlos con papel. La calificación para el cesto de basura es relativamente baja porque otros artículos se pueden poner fácilmente adentro de él. Si el equipo pregunta si puede poner artículos adentro de otros, dígales que sí está permitido; sin embargo, no debe decirles a menos de que pregunten.

6. El equipo puede crear una casa de campaña de papel para cubrir un(os) artículo(s), es decir que el papel puede colocarse sobre la mesa para cubrir un artículo, y no tendría que estar entre el artículo y la mesa. Si el equipo pregunta si puede hacer esto dígales que sí está permitido; sin embargo, no debe decirles a menos que pregunten.

7. Una hoja del papel no utilizada solo se puede contar si no se le realiza ningún corte. Por ningún motivo proporcione pedazos de papel adicionales al equipo.

OotM™



www.odysseyofthemind.com

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