



Odysea mysli ČR

Programová příručka

Tato příručka je určena pro trenéry a týmy programu Odysea mysli. Obsahuje pravidla soutěže a slouží k porozumění základům programu.

Příručka je pravidelně každým rokem aktualizována. Prostudujte ji prosím důkladně a věnujte pozornost zejména pravidlům.

Dr. C. Samuel Micklus a Carole Micklus

Creative Competitions, Inc.

406 Ganttown Road

Sewell, NJ 08080

www.odysseyofthemind.com

„Svět je pouze plátnem pro naše představy“

Henry David Thoreau

Obsah

Předmluva	6
Kapitola I. - Vítejte v Odysee myslí	7
Co je Odysea myslí?	7
Získání maxima z Vašich zkušeností V programu Odysea myslí	8
Trenér týmu	8
Kdo může být trenérem?	9
Role trenéra týmu	9
Než začnete	9
Za prvé, vzbudte zájem o program	10
Za druhé, vytvořte tým	10
Za třetí, setkejte se s rodiči	11
Za čtvrté, vytvořte si rozvrh	11
Za páté, trénujte tým	12
Trénink týmu	12
Rozvíjení týmové práce	12
Trénink kreativity	13
Brainstorming	13
Jiná formulace problému	14
Funkční neměnnost	15
Hraní rolí	15
Vedení ke kreativě	16
Vrhněte se na to společně	16
Kapitola II. - O členství v týmu	17
Školní členství	17
Komunitní skupiny	17
Divize podle věku	18
Členství v týmu	18

Identifikace členství.....	19
Vystoupení z členství a transfery.....	20
Kapitola III. - Problémy Odysey myslí.....	21
Dlouhodobé soutěžní problémy.....	21
Hodnocení dlouhodobých problémů.....	22
Dlouhodobý styl	22
Hodnocení stylu.....	23
Definování kategorií stylu	23
Žádost o vysvětlení dlouhodobého problému	25
Primární problém.....	26
Spontánní problémy.....	26
Hodnocení spontánních problémů.....	27
Procvičování spontánních problémů.....	28
Soutěž Odysea myslí	29
Den soutěže	29
Kontrolní seznam pro soutěžení v dlouhodobém problému	30
Speciální situace.....	30
Vyhodnocení soutěže.....	31
Získání hodnocení dlouhodobého problému	31
Dotazy ohledně skóre a hodnocení.....	32
Soutěž ve spontánním problému.....	32
Ocenění	34
Cena za kreativitu Ranatra Fusca	34
Omerova cena	35
Cena Odysey myslí za kreativitu	35
Ocenění Odysey myslí za duševní stránku	35
Pravidla, která platí pro všechny problémy.....	36
Penalizované kategorie.....	42

Porušení Ducha problému.....	43
Nesportovní chování	43
Nesprávné nebo chybějící označení týmu	43
Pomoc zvenčí	44
Překročení časového limitu.....	45
Překročení cenového limitu.....	45
Specifikace materiálu do Formuláře nákladů použitého materiálu	46
Položky s přiřazenou hodnotou	47
Věci vyňaté ze soupisu materiálu	47
Vyjmuté položky označené jako bezpečnostní	48
Disciplinární opatření	48
Možná disciplinární opatření.....	49
Kapitola VI. - Slovníček.....	51
Rychlý průvodce zdroji.....	53
Kapitola V. - Přílohy	55
Formulář nákladů použitého materiálu	56
Formulář pomoci zvenčí	58
Formulář stylu.....	60
Kapitola VI. - Spontánní problémy.....	61
Verbální spontánní problém: „Nech to běžet“	61
Verbální spontánní problém: „Zvířecí pomoc“	62
Kombinovaný (verbální/praktický) spontánní problém: „Vylepšení hřebenu“	63
Praktický spontánní problém: „Zabal to“	64

Předmluva

Úkolem Creative Competition, Inc. (dále jen CCI) je poskytovat každému příležitost ke kreativnímu řešení problémů a podporovat originální a odlišné myšlení. Program Odysea myslí si klade za cíl propagovat kreativitu týmů v řešení různých druhů problémů, které mají více než jedno řešení. Práci v týmu se účastníci učí týmové práci, uznání a porozumění druhým a také to, že v týmovém myšlení je větší síla než v individuálním. Pomocí přípravných aktivit jako jsou brainstorming a hraní rolí rozvíjejí cit pro sebepoznání i respekt k druhým.

I když pro většinu týmů je hlavním cílem prezentace jejich řešení problémů na oficiálních soutěžích, není to podmínka účasti v programu. Smyslem programu je poskytnout žákům a studentům unikátní zkušenosti, které jsou zábavné a poučné.

Kapitola I. - Vítejte v Odysee myslí

Vítejte v programu Odysea myslí zaměřeném na kreativní řešení problémů. Ať jste se našeho programu ještě nikdy nezúčastnili, nebo jste již zkušený trenér, přečtěte si tuto příručku důkladně. Příručka je každoročně aktualizována, je tedy důležité, abyste si pozorně přečetli všechny její části, zejména však Obecná pravidla, neboť ta jsou závazná pro všechny týmy.

CO JE ODYSEA MYSLÍ?

Odysea myslí je soutěž v kreativním řešení problémů pro studenty každého věku. Týmy složené ze studentů si vybírají problém, tvoří řešení a se svým řešením problému soutěží s ostatními týmy ve své věkové kategorii. V programu je několik nuancí, které jsou vysvětleny v této příručce. Zde je několik základních pravidel pro účast na programu:

- ❶ Studenti tvoří týmy o maximálně 7 členech a pracují pod vedením dospělého trenéra.
- ❷ Týmy pracují týdny nebo měsíce ve svém vlastním tempu na řešení dlouhodobého problému. To je zahrnuto ve „Vylepšení stylů“ popsané dále v této příručce.
- ❸ Týmy samostatně přicházejí s nápady na řešení a samy vykonávají všechny práce na řešení. Trenér může pouze poskytnout pomoc s výukou dovedností a nasměrovat tým k různým přístupům řešení problému a následně ohodnotit toto řešení.
- ❹ Týmy pracují v rámci finančního limitu stanoveného pro daný problém.
- ❺ Týmy mají 8 minut na prezentaci svého řešení na soutěži.
- ❻ Týmy jsou hodnoceny za splnění požadavků problému a za kreativitu řešení ve specifických kategoriích, které jsou dané pro jednotlivé problémy.
- ❼ Během soutěže tým řeší také spontánní problém.
- ❽ O umístění týmu v soutěži rozhoduje součet hodnocení v dlouhodobém problému, stylu a spontánním problému.
- ❾ Během řešení problému musí týmy dodržovat obecná pravidla uvedená v této příručce, dané limity problému a vysvětlující pravidla vydaná v průběhu roku.

- ⑩ Pravidla daná touto příručkou platí pro všechny problémy a stojí nad konfliktními pravidly a limity jednotlivých problémů. Vysvětlení a uveřejnění řešení možných nejasností, které se vyskytnou během roku, platně nahrazuje původní pravidla a omezení problémů.

ZÍSKÁNÍ MAXIMA Z VAŠICH ZKUŠENOSTÍ V PROGRAMU ODYSEA MYSLÍ

Program Odysea myslí je založen na myšlence, že kreativě se lze naučit. Představte si někoho, kdo odpovídá tomuto popisu - talentovaný student, který je „přirozeně“ kreativní; student, jehož talent vyžaduje péči; student, který se nepovažuje za kreativního, ale cítí, že je odlišný od svých vrstevníků; nebo student s nevyužitým potenciálem, který nenašel způsob jak ho využít? Odysea myslí umí vytvořit prostředí, ve kterém se bude dařit každému typu studenta.

Vy, jako trenér, můžete svému týmu poskytnout zkušenosti s cílem plně využít všech výhod účasti v OM. V následujících kapitolách najdete nespočetné množství cvičení, která vám pomohou ve výuce kritického myšlení a tvůrčích schopností řešit problémy. Program samozřejmě může poskytnout víc než jen naučit studenty jak rozvíjet myšlení. Zvyšuje úroveň výuky ve třídě a umožňuje studentům aplikovat v různých situacích to, co se naučili. V této době, kdy dochází k omezování finančních prostředků vynakládaných na umění a další důležité oblasti, mohou studenti pokračovat ve studiu umění, hudby, tvůrčího psaní, herectví a čehokoli jiného, co je zajímavá, prostřednictvím začlenění těchto témat do řešení dlouhodobých problémů.

Je velmi důležité, aby trenér rozpoznal přínos příležitostí, které koučování týmu přináší. Váš čas strávený se studenty poznamená jejich životy. Členové týmů se z programů naučí víc, než si mohou představit – a nikdy nezapomenou na čas strávený v programu. A vy, trenér, budete toho součástí.

Hodně štěstí a gratulujeme, že se z vás stal trenér.

Trenéři jsou hnací silou týmu stojící v jeho pozadí. Zatímco týmy řeší problémy sami, trenéři se je snaží povzbuzovat a držet se tématu. Pokud si tým vede dobře a je úspěšný, může být trenér hrdý.

TRENÉR TÝMU

Trenér v programu OM hraje pouze omezenou, ale velmi důležitou roli. Každý tým Odysey myslí musí mít nejméně jednoho dospělého nad 18 let, který je zaregistrován jako trenér týmu. Pokud má trenér asistenta, snižuje to na něj nároky. OM nevybírá trenéry týmu, ty určuje členská organizace.

KDO MŮŽE BÝT TRENÉREM?

Trenérem může být kdokoliv, člověk s jakoukoliv profesí. Ačkoliv týmy musí být podporovány školou nebo organizací, trenér nemusí být učitel. Často zaujetí dětí vyvolá zájem rodičů. Často rodiče přinesou program Odysea myslí do školy, kde se vzdělávají jejich děti a vezmou na sebe roli trenéra týmu, aby se mohli podílet na vzdělávání svého dítěte.

ROLE TRENÉRA TÝMU

Trenéři týmu si musí uvědomit, že Odysea myslí je praktická aktivita pro děti a ne pro dospělé. Je důležité, že tým musí vytvořit řešení bez pomoci kohokoliv jiného. Významné zde je to, že případné úspěchy či neúspěchy jsou jen jejich zásluhou a úspěch zde záleží na vyvinutém úsilí daleko více než na výsledku. Vy jako trenér nabízíte rady a podporu a učíte tým otevírat myšlení novým nápadům, poslouchat ostatní, učit se z chyb a hodnotit efektivitu řešení. Při tom všem ale nesmíte týmu předávat své nápady a řešit problém za ně. Budete překvapeni, co vše jsou schopny děti samy udělat a nakonec budete pyšní, jak to zvládly. Děti a mládež se zabaví a zároveň si budou zvyšovat své sebevědomí.

Základním úkolem trenéra je kontrolovat tým a zajišťovat mu zázemí, jako např. organizovat schůzky, vést administrativu, přihlásit tým na soutěž atd. Může být zodpovědný za nábor a výběr členů týmu. Jako trenér se budete ujistovat, zda tým správně pochopil limity svého dlouhodobého problému, budete vést na schůzkách brainstorming¹ a procvičovat s dětmi spontánní problémy. Pokud některý ze členů má nějaký nápad, budete zjišťovat, jestli je tým schopen tento nápad zrealizovat. Budete týmu morální podporou. A pokud se něco nebude dařit, tým bude spoléhat na Vaši moudrost a radu, jak dělat věci správně, bez přímé ukázky na problému, který řeší. Důkladně si problém několikrát prostudujte. Ujistěte se, že studenti udělali totéž a je jim zcela jasné, co bude hodnoceno.

NEŽ ZAČNETE

Někdy se stane, že si studenti sami utvoří tým a poté hledají vhodného trenéra. Pokud je tomu naopak a Vy jako trenér se snažíte utvořit tým, existuje několik cest jak to učinit.

¹ společné vymýšlení řešení problému, spontánní diskuse při hledání řešení, využití náhlých nápadů

ZA PRVÉ, VZBUĎTE ZÁJEM O PROGRAM

Když trenér začne novou sezónu Odysey myslí ve škole a pokouší se zorganizovat tým, měl by být obeznámený s aktuálním dlouhodobými problémy.

Kopii přehledu problémů (uvnitř členského balíčku, na www.odysseyofthemind.com, případně na <http://om.cvut.cz>) by měl rozmnožit a rozdat studentům, aby vytvořil zájem o tento program. Trenéři mohou požádat učitele, správce škol nebo skupiny rodičů, aby jim pomohli najít studenty, kteří jsou kreativně myslící a rádi by vytvořili tým Odysey myslí nebo studenty, kteří by mohli profitovat z proaktivního samostatného přístupu k učení. Trenér také může studentům předložit popis Odysey myslí a požádat studenty, kteří mají zájem, aby podepsali dokument o účasti na programu Odysey myslí.

Jinou cestou, jak vzbudit zájem, je přesvědčit učitele, aby vedli vyučovací hodiny používáním materiálů Odysey myslí. To představí kreativní řešení problémů většímu množství studentů a může to stimulovat jejich zájem o program. Aktivity volně přístupné na www.odysseyofthemind.com jsou pro to ideální.

ZA DRUHÉ, VYTVOŘTE TÝM

Trenér je zodpovědný za výběr nejlepších studentů pro jeho tým podle směrnic určených administrativou.

Pro trenéra je důležité, aby rozpoznal, že všichni studenti mohou mít prospěch z účasti v Odysee myslí a že vystupování studentů ve třídě přímo nekorresponduje s úspěchem v Odysee myslí. Mnoho studentů má vysoce vyvinuté schopnosti pro kreativní řešení problémů, ale nemá příležitost je ve třídě uplatnit. Jedna z výhod účasti v Odysee myslí je odstranění obavy a plachosti, která často brání studentům více se zapojit ve třídě. Studenti, kteří většinou nejsou moc úspěšní, často prostřednictvím řešení problémů v programu Odysea myslí zjistí, že znalosti získané ve škole mohou využít i v praktickém životě a v důsledku toho se stávají ve třídě více aktivními a více se zapojují. Další výhodou, proč zapojit všechny typy studentů s různými znalostmi a schopnostmi je, dát týmu širokou talentovou základnu, ze které mohou čerpat. Při společné práci se členové týmu učí rozpoznávat a vážit si schopností, které mají ostatní.

Ať už se snažíte vzbudit zájem o program nebo vybrat z množství dychtivých studentů, zde je několik návrhů, jak vybrat členy týmu:

- Přijměte tolik studentů, kolik je jen možné a umožněte jim vytvořit vlastní týmy, které budou proti sobě soutěžit o možnost reprezentovat školu na oficiální

soutěži. Můžete samozřejmě získat i dodatečná členství a umožnit všem svým týmům zúčastnit se soutěže.

- Uspořádejte vylučovací hru, kde kandidáti prezentují problémy, ve kterých je nutné kreativně myslet. Ty, které hra bude bavit, bude bavit i účast v týmu.
- „Složte“ tým z vybraných studentů s různými schopnostmi, například: herec, muzikant, počítačový odborník, spisovatel, vědec - v závislosti na povaze problému

ZA TŘETÍ, SETKEJTE SE S RODIČI

Uspořádat úvodní setkání členů týmu a jejich rodičů je určitě dobrý nápad. S největší pravděpodobností budou rodiče své děti v této aktivitě podporovat a pomáhat jim. Je ale důležité stanovit určité hranice. Vysvětlete jim pravidla pomoci zvenčí a zdůrazněte, že jejich děti plně využijí výhod tvůrčího řešení problémů pouze v případě, že je vyřeší samy.

Rodičům vysvětlete, co se z jejich strany očekává ohledně plateb, dopravy, času apod. Zjistěte, která data a časy rodičům nejvíce vyhovují a podle toho vytvořte rozvrh. Upozorněte také rodiče na přesná data konání soutěží, aby nekolidovala s jinými jejich aktivitami.

Seznámení se s rodiči je dobrým způsobem, jak zjistit, jaké dovednosti, zdroje a vybavení mohou poskytnout. Rodiče budou ochotni naučit děti znalosti, které jsou potřebné pro vyřešení daného problému – truhlářinu, šití, tanec apod.

Rodiče také mohou sloužit jako zdroj informací o odborných předmětech jako je strojírenství, vědecké disciplíny a také mohou sloužit jako rozhodčí, zapisovatelé či asistenti na turnajích.

Můžete také rodičům zadat úkol nebo spontánně vyřešit praktický úkol sloužící k „prolomení ledu“ a k získání povědomí o tom, co budou dělat jejich děti.

ZA ČTVRTÉ, VYTVOŘTE SI ROZVRH

Po schůzce s rodiči rozvrhněte data setkání týmu až do data soutěže. Nejlépe by bylo setkávat se jednou během pracovního týdne a v sobotu na pár hodin. Před soutěží pravděpodobně frekvenci setkání zvýšíte. Snažte se, aby data setkání nekolidovala s jinými aktivitami členů týmu.

Pokud se můžete setkávat pouze jednou týdně, uspořádejte schůzky, kde všichni členové přispějí k řešení problému, a určete úkoly pro jednotlivé členy týmu,

keré dopracují doma. Ujistěte se, že všichni členové týmu mají stejné povinnosti. Např. jeden z členů týmu napíše jednu scénu parodie, druhý člen další scénu apod. Někdo může napsat hudbu, někdo vytvořit kostýmy, někdo zase postavit kulisy.

ZA PÁTÉ, TRÉNUJTE TÝM

Když vyřešíte všechny logistické záležitosti, je načase studenty seznámit s tím, o čem program vlastně je. Děti se musí naučit v týmu spolupracovat. K řešení problému budou potřebovat tvořivost, naučte je tedy, jak přemýšlet kreativněji. Následující část poskytne přehled technik ke stmelování kolektivu a kreativních technik, které byste měli používat při setkáních týmů a praktických cvičeních.

TRÉNINK TÝMU

Důležitým přínosem programu Odysea myslí je to, že se studenti naučí spolupracovat s ostatními. K podpoře kreativity pomáhá i to, že talentované osobnosti, které jsou zvyklé, že jsou jejich myšlenky oceňovány a přijímány, najednou musí uvažovat i o názorech ostatních členů týmu. Nový tým potřebuje dost času, než se stane soudržným. Můžete pomoci tomu, aby se tento proces podařil. Koneckonců Vy vybíráte členy týmu, formujete dlouholetá přátelství a rozvíjíte hloubku respektu k talentu ostatních.

ROZVÍJENÍ TÝMOVÉ PRÁCE

Je zodpovědností trenéra týmu podporovat jeho stabilitu a postarat se o to, aby se každý člen rovnocenně podílel na řešení problému. Názor každého se počítá, vyvarujte se toho, aby jeden nebo dva členové týmu ovládli schůzku. Pokud se něco takového stane, můžete to být Vy, kdo se bude věnovat rozhovoru s tichými členy týmu. Také se může stát, že některý člen týmu nesouhlasí s řešením a obrátí se proti jinému členu týmu. Na Vás je pak vyvolat proces, který povede ke shodě. Jednotlivé schůzky mohou ovlivňovat chování členů týmu. Následující návrhy mohou pomoci zajistit férovost a rovnocennost všech členů týmu:

- Střídejte týmové kapitány a střídejte organizátory schůzek
- Donuťte tým, aby došel k dohodě v otázkách, které brzdí rozvoj týmu. Naučte ho sepsat všechna pro a proti, aby viděli obě strany argumentu. Pokud tým nedojde k dohodě, dejte tajně hlasovat.
- Organizujte plán schůzek tak, aby členové týmu pracovali pouze na jednom aspektu řešení. To zaručí, že se na řešení budou podílet všichni a řešení všech

aspektů problému bude vyvážené.

- Vytvořte z každého člena týmu odpovědnou osobu za část řešení problému (např. uměleckou činnost, kostýmy atd.). Tato osoba bude hlídat, aby do týmového řešení přispěli všichni členové. To pomůže u jednotlivců formovat schopnosti vedení lidí.

TRÉNINK KREATIVITY

Trenéři musí připravit tým na všechny tři fáze soutěže: dlouhodobý problém, styl a spontánní problém (dále se o tom ještě zmíníme). Mnoho týmů bude pracovat samostatně na řešení dlouhodobého problému, ale potřebuje vedení při tvorbě schopností kreativního myšlení nebo procvičování řešení spontánních problémů.

Pro zlepšení rozumových schopností členů týmu by měl trénink obsahovat cvičení založená na základních principech tvořivosti. Trenér může pomoci zlepšit schopnosti různorodého myšlení týmu prostřednictvím brainstormingových schůzek a cvičení, které obsahují různorodé formulace problému, logická pravidla a hraní rolí. To pomáhá rozvíjet sebedůvěru a schopnosti různorodého myšlení.

Jako doplněk těchto typů cvičení může trenér učit členy týmu disciplíně a rozvíjet řídicí a organizační schopnosti členů. Často tvoření nápadů k vyřešení problému jde lehce, ale jejich třídění a výběr a vytvoření řešení je o mnoho těžší.

Zde jsou některá cvičení, která pomáhají k rozvoji sebedůvěry a kreativního myšlení.

BRAINSTORMING

Mnoho lidí, když zkouší vyřešit problém, vytváří si místo toho mentální zábranu. To může být výsledkem „přílišného myšlení“. Později, bez úmyslu, přijde řešení samo. Jeden způsob, jak překonat počáteční mentální zábranu při procesu řešení problému, je brainstormingová schůzka.

Účelem brainstormingu je vytvořit tolik nápadů, kolik je možné. Čím má tým větší výběr nápadů, tím je větší šance, že najde jeden, který bude úspěšný. Nápady se vytvářejí rychle, což brání jednotlivcům se ptát, proč ten nápad nebude fungovat. Hodnocení nápadů přichází v pozdějším stádiu vývoje řešení. Trenéři by měli učit studenty, jak vést brainstormingové schůzky a měli by být moderátory těchto schůzek. Zde jsou některá pravidla pro vedení brainstormingových schůzek:

1. Nedovolte žádnou kritiku. Někteří lidé ztrácejí sebejistotu, když cítí, že mohou být

kritizování, což je odrazuje od nabízení nápadů. Z tohoto důvodu je důležité, aby nápady nebyly hodnoceny již při jejich vzniku. Presentujte příklady „divokých nápadů“, které byly úspěšné, např. chůze po Měsíci.

2. Podporujte výstřední nápady. Ty často vedou členy týmu za hranice běžného myšlení.
3. Podporujte rozvíjení jiných nápadů. Jeden nápad často stimuluje vznik lepšího.
4. Hodnoťte nápady až na konci schůzky, nebo o jeden, dva dny později a odstraňte ty, které by pravděpodobně nefungovaly.

Učte tým rozdílu mezi kritikou, která nabízí konstruktivní pohled a kritizováním, které má tendence k negativitě. Podporujte v týmu pozitivní způsob kritiky. Pokud někdo řekne, že se mu nápad nelíbí, zeptejte se, proč se mu nelíbí, a nabídněte cestu ke zlepšení nápadu. Také je důležité, aby tým věděl, že kromě toho, že je brainstorming produktivní, může být také zábavný. Upozorněte tým také na to, že rozhodnutí uskutečněná v tuto chvíli nemusí být konečná, neboť představivost je nekonečný proces.

Kromě toho, že moderátorem je trenér, si také každá brainstormingová skupina může vybrat vedoucího, který bude usměrňovat diskusi. Když nastane situace, že další nápady nepřicházejí, vedoucí nebo moderátor by měli podpořit tvorbu nových nápadů kladením otázek, jako jsou:

„Jak můžeme změnit materiál...?“

„Co se může stát, když změníme jeho tvar...?“

„Jak to můžeme upravit, aby se to pohybovalo rychleji...?“

„Jak to můžeme udělat menší, lehčí atd.?“

Vedoucí nebo jiný člen skupiny by měl zaznamenávat všechny nápady a užitečné komentáře. Členové týmu se mohou ve svých rolích střídat.

JINÁ FORMULACE PROBLÉMU

Způsob, jakým je problém stanoven, často ovlivňuje způsob, jakým je problém vyřešen. V podstatě jsou dva typy problémů: konvergentní a divergentní. Konvergentní problém je v povaze sbíhavý a má pouze jednu správnou odpověď. Divergentní problém připouští mnoho možných řešení.

Mnoho problémů může být uvedeno způsobem, který nevzbuzuje a neodráží kreativní odpovědi. Běžný postup mezi kreativními jednotlivci je schopnost

předefinovat problém beze změny jeho cílů. Například: pokud je zadán problém „Navrhněte nový zubní kartáček“, většina řešení bude adaptace nástroje s držátkem a štětinami na konci. Avšak kreativní osoba může přetvořit problém na „Najděte lepší způsob, jak si čistit zuby“. On nebo ona mohou potom podpořit tvorbu různých řešení a sníží šanci návratu k stereotypním nápadům zubního kartáčku. Brainstormingová schůzka může tým dovést k mnoha různým řešením. Trenéři mohou trénovat členy týmu k předefinování problémů, které jim jsou dané a podpořit a vycvičit takové myšlení.

Budte však opatrní, když se snažíte lépe formulovat problém, aby byl skutečně změněný nebo jinak formulovaný. Například, když řeknete týmu „Navrhněte baseballovou rukavici“, vzhled, pojetí, nebo řešení nejčastěji přichází na mysl v podobě typické rukavice hráče z pole, rukavice chytače, dvou nebo tříprstové rukavice s velkou sítkou. My můžeme povzbudit kreativitu a dosáhnout úlohu předefinováním problému na: „Přemýšlejte o různých způsobech jak chytit baseballový míček“. To připustí nekonečnou řadu použitelných řešení. Avšak přetvoření problému na: „Navrhněte novou rukavici“ bude poskytovat řešení, které nebude sloužit plánovanému chytání baseballového míčku.

FUNKČNÍ NEMĚNNOST

Funkční stálost je sklon vnímat předměty jako schopné vykonávat pouze funkci, pro kterou byly navrženy. Jedinec může mít, pokud stojí před problémem, sklon přisuzovat předmětům pouze jednu funkci, a tím si omezit počet možných odpovědí. Ačkoliv nejsou navrženy pro tyto funkce, zubní kartáček se může použít na čištění golfových holí, mince může být šroubovák a stará ponožka může posloužit jako hadr. Podobně jako předefinování problému, i přehodnocení funkcí umožňuje jedinci opustit předpojaté myšlenky a otevřít prostor pro ty kreativní.

HRANÍ ROLÍ

Hraní rolí a přebírání vlastností či osobnosti někoho či něčeho jiného umožňuje podívat se na problém s nadhledem. Pomáhá dívat se na věci z různých úhlů pohledu a otevírá myšlení jiným možnostem, než které jsou běžně používány.

Přimět členy týmu ke ztvárnění fiktivních zážitků v předstíraném prostředí jim pomáhá myslet nápaditě. Také to pomáhá ke zdokonalení jejich hereckých dovedností a připravuje je to na to, aby se cítili sebejistě při vystupování před ostatními.

Při hraní rolí mohou být pro roli přesně daná pravidla, nebo může být dán větší důraz na improvizaci. Nezapomeňte pokaždé členům týmu dát zpětnou vazbu, jak zvládli své vystoupení co do přesvědčivosti, humoru, dramatického ztvárnění atd.

VEDENÍ KE KREATIVITĚ

Nestačí být kreativní samoúčelně, pro kreativitu samu. Produktivní může být i samotný kreativní proces. Jeden ze způsobů, jak vést členy týmu ke kreativitě, je práce s omezeními problému. I příprava před samotným řešením problému podporuje myšlení.

Chtít po někom, aby něco vynalezl, je široký pojem a může to způsobit, že se jednotlivce bude cítit zdrceně. Na druhé straně, žádat někoho, aby navrhnul červené požární auto na ovládání, je příliš omezující. Ideální, je střední úroveň omezení, např. navrhněte hračku nebo tahací hračku. Takové omezení stále nechává velkou část volnosti pro kreativní myšlení. Omezení, která mají praktické hledisko a umožní Vám dohled nad týmem, jsou cenové náklady, velikost a bezpečnost.

VRHNĚTE SE NA TO SPOLEČNĚ

Popřemýšlejte nad následujícím problémem: „Navrhni loď“. Takové definování tlumí kreativitu, protože vás omezí na nápady s charakteristikami běžné lodi. Způsob jak předefinovat problém může být, „Postavte zařízení na přepravu jedné osoby přes jezero“. K dalšímu povzbuzení kreativity zaveďte některá omezení.

Tento problém s danými omezeními byl prezentován studentům Rowanovi univerzity v New Jersey v roce 1970. Níže je uvedeno řešení, které vyvinul jeden z týmů. Výsledek sice nebyl úspěšný, neboť lidé se cestou přes jezero namočili, ale určitě byl kreativní. Řešení se stalo inspirací pro cenu Odysey mysli Ranatra Fusca – ocenění za kreativitu. Ranatra Fusca je latinský výraz pro druh vodního hmyzu a v Odysee mysli je synonymem pro výjimečnou kreativitu.

Daná omezení problému:

1. nesmí být použit benzínový motor
2. hodnota použitých materiálů nesmí přesáhnout \$ 5
3. projekt musí být hotov během tří týdnů
4. zařízení musí zachovávat jednotlivce v bezpečí a suchu
5. zařízení se musí navigovat zadáváním kurzu

Kapitola II. - O členství v týmu

Všichni studenti jsou v programu vítáni. Nicméně pro účast v oficiálních soutěžích Odysea myslí musí mít týmy platné členství a dodržovat určitá pravidla a požadavky. Na jedno členství se může soutěže zúčastnit více týmů v počtu maximálně 7 členů, podle způsobilosti jednotlivé školy či organizace.

ŠKOLNÍ ČLENSTVÍ

Většina týmů spadá do kategorie členství jednotlivé školy. Škola může pod svým členstvím přihlásit jeden tým na jeden problém v dané divizi. Věk členů týmu předurčuje, ve které divizi bude tým soutěžit. Na běžné základní škole tak může mít škola týmy v divizi I a II a podle vybraného problému 5 x problém, tj. celkem 10 týmů.

Pokud by škola chtěla do stejné divize na řešení stejného problému přihlásit více týmů, má možnost získat dodatečné členství za zvýhodněnou sazbu. Druhé týmy budou spadat do kategorie „Tým B“ a pokud by bylo pořízeno členství i pro třetí tým, byl by zařazen do kategorie „Tým C“ atd. Pokud pořízení dodatečných členství není možné, měla by škola uspořádat školní soutěž, jejíž pomocí by určila týmy, které se zúčastní oficiálních klání.

Ve většině případů navštěvují členové týmu stejnou školu. Ačkoli, „multi-školní týmy“, tedy týmy skládající se ze studentů různých škol, se mohou soutěže zúčastnit také, pokud je jejich členství platné a aktuální. Pokud školy obsahují stejnou divizi, může si „multi-školní“ tým zvolit pod jakým jménem bude soutěžit, pokud ne, musí týmy soutěžit pod názvem domovské školy dané divize, ve které se právě soutěží. Kromě toho, každému týmu je povolen jeden student bez členství, navštěvující jinou školu, ale bydlící ve stejné oblasti. Nicméně musí mít souhlas všech členů týmu a také ředitelů obou zainteresovaných škol. Pokud člen týmu přestoupí na jinou školu, může v týmu zůstat až do ukončení soutěžního roku za předpokladu, že mu to bude schváleno vedením obou škol.

KOMUNITNÍ SKUPINY

Komunitní skupiny jako skauti, náboženské skupiny, knihovny apod. mohou získat členství pod jménem skupiny a přihlásit jeden tým na stejný problém v dané divizi. Pokud by skupina chtěla přihlásit více týmů, má možnost získat dodatečné členství. Účelem vzniku komunitní skupiny nemusí být pouze účast v programu Odysea myslí a tato skupina by měla mít své poslání odlišné od poslání zúčastnit se

Odysey myslí. Pokud skupina poskytne škole finance na sponzorování týmu, pak soutěží pod jménem této školy.

DIVIZE PODLE VĚKU

Týmy jsou rozdělovány podle věku do divizí a jednotlivé týmy ve stejné divizi a se stejným problémem soutěží proti sobě. Úroveň třídy určuje divize pro týmy v USA a v zemích, které mají obdobnou strukturu vzdělávání jako USA. Kromě divize IV, týmy ze zemí s odlišným systémem („Ostatní mezinárodní“) a američtí studenti, kterým stupeň nebyl přiřazen, budou soutěžit v divizi určené podle věku členů týmu. V soutěži může za každé školní členství a komunitní skupinu soutěžit jeden tým na jeden problém v dané divizi.

Tým musí soutěžit v nejnižší divizi, na kterou má kvalifikaci. Například, pokud se kvalifikoval do divize II., nemůže soutěžit v divizi III. Pro zařazení do dané divize je určující nejvyšší úroveň některého z členů týmu (USA) nebo věk nejstaršího člena týmu („Ostatní mezinárodní“).

Týmy se dělí do divizí následovně:

- > **Divize I** – úroveň K-5 (USA): studenti ve věku do 12 let k 1. 5. soutěžního roku („Ostatní mezinárodní“)
- > **Divize II** – úroveň 6 - 8 (USA): studenti ve věku do 15 let k 1. 5. soutěžního roku
- > **Divize III** – úroveň 9 - 12 (USA): nejstarší člen týmu nesplňuje podmínky pro divizi I ani II a navštěvuje regulérní školu – ne vysokou školu, univerzitu nebo obdobnou školu (Ostatní mezinárodní) V ČR jde o studenty středních škol.
- > **Divize IV** – vysokoškolské týmy. Všichni členové týmu musí vlastnit vysokoškolský index nebo jeho obdobu a být zapsáni alespoň v jednom kurzu na vysoké škole nebo univerzitě. Středoškolstí studenti navštěvující akreditované kurzy nemohou být zařazeni do divize IV. Jednotliví členové týmu nemusí navštěvovat stejnou vysokou školu nebo univerzitu.

Na webových stránkách www.odysseyofthemind.com/division_calculator.php naleznete kalkulačku pro určení zařazení týmů „Ostatní mezinárodní“ do divizí I, II a III. Žádné výjimky pro změnu divize nejsou možné.

ČLENSTVÍ V TÝMU

OM tým může tvořit nejvíce 7 členů od primární divize až po divizi IV. Minimální počet členů týmu není stanoven, ale doporučujeme nejméně 5, nejlépe

6 - 7. Řešení dlouhodobého problému v soutěži se může zúčastnit 7 členů, spontánního problému pouze 5 členů. Pokud je členů méně než 5, může tým být spontánní skóre nepříznivě ovlivněno. Vždy buďte připraveni na to, že se některý z členů nemusí soutěže zúčastnit z důvodu nemoci či jiných událostí. Členové týmu by si měli nacvičit sdílení rolí a umět „zaskočit“ jeden za druhého a vyřešit jakýkoli spontánní problém. Když si tým už jednou zvolí rozpis členů na soutěž, není možné ho změnit. Výjimkou není ani odstoupení člena týmu. Jakmile jednou člen týmu přispěje k řešení problému v jakékoli míře, je součástí týmu, ačkoli se soutěže nezúčastní. Tým, který má méně než 7 členů, může kdykoli do tohoto počtu členy přibrat, toto je bez penalizace (viz část Omezení).

Pokud při původním počtu 7 členů potřebuje tým ještě jednoho člena přidat, musí vyplnit příslušný formulář (tzv. Outside Assistance Form) a je penalizován. Rozhodčí na soutěži zhodnotí okolnosti a určí přiměřený trest. Například, pokud tým přibere nového člena z důvodu nemoci, bude přínos nového člena brán v úvahu, pokud ovšem tým přijde o člena v počátečním období, nebudou příspěvky tohoto člena brány v potaz. Výše trestu se bude lišit. V případě, že tým vše uvede do výše zmíněného formuláře, nebude trest tak velký.

IDENTIFIKACE ČLENSTVÍ

Každý člen obdrží po zaplacení příspěvku od CCI členskou kartu, kterou se prokazuje při registraci na soutěže. Na kartě je uvedeno členské číslo a příslušnost ke škole či skupině, kterou daný jedinec reprezentuje. Ačkoli CCI někdy jméno člena na kartě zkracuje, stále je rozpoznatelné jako jeho celé jméno. Např. Walden High School může být zkráceno na Walden HS nebo Walden High Sch, ale nikdy ne WHS.

Pokud si škola nebo organizace pořídí dodatečné členství, vystaví CCI členskou kartu. Bude vystavena na stejné jméno, ale bude označena „Tým B“, „Tým C“ apod. CCI poté vydá novou kartu prvotnímu členství označenou „Tým A“. Např. Walden HS bude označena jako Walden HS Tým A a bude sloužit jako oficiální členská karta týmu.

Jestliže je špatně napsané jméno členského týmu na kartičce, je na členech týmu na to upozornit CCI. Pro opravu jména týmu je třeba zaslat nesprávnou kartičku CCI, která vystaví správnou. Oprava jména týmu již není možná, jakmile tým již soutěží na soutěži.

Protože se většinou registruje na soutěžích samostatně a každý tým může na soutěž dorazit v jiný čas, dostane každý tým v rámci jednoho členství od

koordinátorů fotokopii členské karty a tu může použít při registraci.

Pokud Vaše členská karta není součástí dodávky členských materiálů, obdržíte ji od CCI po plné úhradě členství. Pokud členskou kartu neobdržíte do 30 dnů od účasti na první soutěži, kontaktujte zastoupení Vaší členské organizace. CCI nahradí ztracené členské karty za poplatek 5 dolarů nebo si můžete stáhnout jejich kopii z členské zóny na webových stránkách.

VYSTOUPENÍ Z ČLENSTVÍ A TRANSFERY

Jestliže se tým rozhodne ukončit své členství v OM a žádat vložené prostředky zpět, musí vrátit všechny materiály Creative Competitions, Inc. (CCI) s písemným odůvodněním nejpozději do 30 dní ode dne doručení.

Pro přenos členství na jiný tým musí být písemná žádost doručena CCI nejpozději 30 dní před první oficiální soutěží.

Kapitola III. - Problémy Odysey myslí

Základním stavebním kamenem problémů v Odysee myslí je důraz na tvůrčí řešení. Na soutěži mohou získat týmy body ve třech oblastech: řešení dlouhodobého problému, styl řešení dlouhodobého problému a řešení spontánního problému, který dostanou v den soutěže.

DLOUHODOBÉ SOUTĚŽNÍ PROBLÉMY

Každý tým obdrží 5 dlouhodobých problémů, jejichž předmětem mohou být různá odvětví od techniky, přes umění až po dramatiku. Tým si vybere problém, který se mu líbí a hledá pro něj řešení, se kterým bude soutěžit s ostatními týmy ve své kategorii.

Dlouhodobé problémy vyžadují od členů týmu, aby se na ně připravovali týdně nebo měsíce před soutěží. Každý problém obsahuje jeden nebo více úkolů, pravidla řešení problému a specifikaci hodnocení kategorie.

Každý rok jsou nabízeny jiné problémy, které mají vlastní specifikaci, limity a omezení, typy problémů ale zůstávají stejné a jsou následující:

- Problém 1: *vozidlo* – Tým navrhne, sestrojí a bude řídit jedno, nebo více vozidel. Někdy jsou malá, někdy velká tak, aby mohla jezdit a převážet jiné věci. Obecně jsou vozidla hodnocena za způsob pohonu, jízdy a různé doplňující úkoly.
- Problém 2: *technický / představení* – Týmy jsou hodnoceny za představení, stejně tak jako za splnění technického problému. Obvykle problém vyžaduje po týmu vytvořit jedno nebo více zařízení, které má určitou funkci nebo úkol.
- Problém 3: *klasický* – Je to vystoupení založené na něčem „klasickém“. To může být mytologie, umění, hudba, archeologie, nebo cokoliv dalšího, co má „klasickou“ povahu.
- Problém 4: *struktura* – Tým navrhne a postaví strukturu pouze z balzového dřeva a lepidla. Struktura bude testována závažím Olympijské velikosti, dokud se nezničí. Každý rok je obměněna část požadavků na řešení, například pravidlo, že struktura musí vydržet náraz balonu hnaného dolů na ni po rampě.
- Problém 5: *představení* – Tento problém je striktně založen na představení. Hodnocení je založeno na předvedení a jednotlivých prvcích představení.

Někdy je vyžadován specifický rys představení, jako například vtipnost nebo originální příběh, ale vždy je to legrace.

HODNOCENÍ DLOUHODOBÝCH PROBLÉMŮ

Nejlepší tým v každém typu dlouhodobého problému a své věkové divizi získá na soutěži 200 bodů. Ostatní týmy získávají body, které jsou vyčíslené podle procent, vycházejících z porovnání bodů daného týmu a bodů, které získal nejlepší tým. Všechny trestné body získané během dlouhodobého problému se strhávají týmu až po přepočítání bodů na procenta. Žádný tým nezískává méně než 0 bodů. V dlouhodobém problému jsou dvě kategorie hodnocení:

1. Subjektivní hodnotící kategorie jsou obecně zaměřeny na kreativitu, kvalitu, efektivitu, vtipnost a ostatní oblasti, které jsou kvalitativní a vyjadřují mínění rozhodčích. Hodnotí se na škále od 1 do 15 bodů. Příkladem subjektivní kategorie hodnocení je například „Kreativita vzhledu pojízdného vozíku“. Rozhodčí zde na škále určují míru toho, jak tvůrčí se jim zdá být vzezření vozíku.
2. Objektivní hodnotící kategorie jsou založeny na tom, zda tým splnil, či nesplnil podmínky problému. Tato hodnocení jsou nevyvratitelná a jsou obodována buď žádným, nebo 5 body. Příklad objektivního hodnocení je: „Vozík překročí cílovou čáru.“ Tým dostane nula bodů, pokud vozík cílovou čáru nepřekoná a 5 bodů, pokud ji překoná.

Každý problém má své vlastní kategorie hodnocení. Obecně platí, že pokud tým nesplní úplně požadavky v dané kategorii, získá pro tuto kategorii nula bodů. Ostatní skóre kategorií, ve kterých se tento nesplněný požadavek vyskytne, mohou být obodovány. Například: Problém vyžaduje, aby scéna odpovídala určitému časovému období a byla zde přednesena báseň, obojí je pak hodnoceno. Pokud scéna neodpovídá zadání, dostane nula bodů. Báseň však může skóre dohnat a tým může získat plný počet bodů. Také pokud problém vyžaduje nějaké hodnotící prvky, například originální báseň, může tým vytvořit pro představení básní několik, ale musí vybrat a označit pouze jednu, která bude hodnocena.

DLOUHODOBÝ STYL

Styl je přídavný prvek, který vylepšuje prezentaci řešení problému. Stylová část dlouhodobého problému dává týmu příležitost více předvést svůj talent a kreativitu a do detailu rozpracovat řešení dlouhodobého problému. Kategorie stylu

jsou stimulem pro kreativitu v různých oblastech, neboť dovolují týmu, aby si vybral vlastní prvky, ve kterých chce být hodnocen mimo povinně hodnocené kategorie problému, které jsou závazné pro všechny týmy. Hodnocení stylu doplňuje hodnocení dlouhodobého problému.

HODNOCENÍ STYLU

Každý dlouhodobý problém má 5 stylových kategorií. Čtyři kategorie mají charakter buď specifický anebo si je volně může vybrat tým. Pátá kategorie je vždy „Celkový efekt“. Všechny kategorie stylu jsou založeny na subjektivním hodnocení. Za každou kategorii stylu může tým získat 10 bodů, tedy maximálně 50 bodů. Nejlepší tým získává 50 bodů, ostatní týmy jsou hodnocené procentuálním podílem.

Na získání bodů za Styl musí vyplnit každý tým Formulář Stylu, který je součástí této příručky a musí odevzdat čtyři kopie rozhodčím. Tým musí uvést první čtyři oblasti, které chce mít hodnocené a musí zdůvodnit, jak oblasti 1 až 4 souvisí s řešením dlouhodobého problému a jak navazují na celkový efekt. Při vysvětlování výběru kategorií stylu musí být tým stručný a výstižný.

Při řešení technického dlouhodobého problému může tým prezentovat tyto oblasti Stylu i přes to, že řešení problému není technicky úspěšné. Satira nebo představení nejsou nezbytné pro získání bodů za styl.

DEFINOVÁNÍ KATEGORIÍ STYLU

1. Povinné kategorie stylu:

Obvykle každý problém obsahuje jednu nebo dvě povinné kategorie stylu. To jsou kategorie, které jsou hodnoceny u všech týmových řešení daného problému. Nicméně u jednotlivých týmů mohou být hodnoceny jiné prvky anebo jiné části prvku. Například pokud je specifickou kategorií stylu „Kostým jednoho člena týmu“, může si sám tým určit, který kostým, nebo kterou část kostýmu chce ohodnotit. Jeden tým může chtít ohodnotit kostým klauna a druhý například kostým kovboje. Stejně tak první tým může chtít například ohodnotit celkový kostým klauna, zatímco druhý tým bude chtít ohodnotit jednu část kostýmu kovboje, například klobouk.

Pokud bude chtít tým ohodnotit specifickou část kostýmu, musí do formuláře přesně popsat, kterou část kostýmu má na mysli a který člen týmu jej bude mít na sobě. Pokud se vrátíme ke kostýmu kovboje, tým může napsat do formuláře „Vzhled kovbojova klobouku“, nebo může vybrat jiný aspekt,

například „Způsob výroby kovbojova kostýmu“, nebo „Materiál použitý na výrobu kovbojova kostýmu“. Tým musí do formuláře uvést dostatek informací tak, aby rozhodčí věděli přesně, která část kostýmu má být ohodnocena. Pokud tým uvede „Kostým kovboje“, rozhodčí budou hodnotit celý kostým, všechny jeho součásti.

2. Volný výběr týmu:

V těchto kategoriích si tým musí vybrat položky, které nebyly hodnoceny v dlouhodobém problému, ačkoli si může vybrat jiné aspekty toho, co již hodnoceno bylo. Např. vozík dříve hodnocený z hlediska funkčnosti může být nyní ohodnocen z hlediska vzhledu. Ve volném výběru si tým může zvolit to, co považuje za nejkreativnější aspekt svého řešení problému. Při vyplňování Formuláře stylu musí být tým zvláště opatrný, aby přesně vymezil, co chce, aby bylo ohodnoceno. Níže je několik příkladů, kde si výběr hodnoceného prvku ukážeme na příkladu postavy klauna:

- Pokud tým chce, aby byl hodnocen vzhled klauna – kostým, make-up, úprava vlasů atd. musí do formuláře napsat „Vzhled klauna“ nebo „Klaunův make-up“.
- Pokud tým chce, aby byl hodnocen specifický aspekt vzhledu klauna, musí do Formuláře stylu napsat „Vzhled klaunova kostýmu“, nebo „Vzhled klaunova make-upu“.
- Pokud tým použil speciální součásti nebo unikátní způsob tvorby klaunova kostýmu a chce to ohodnotit, musí do formuláře uvést „Materiál a techniky užití k tvorbě klaunova kostýmu“.
- Pokud tým do formuláře uvede „Klaun“, budou rozhodčí hodnotit všechny aspekty klauna během jeho vystoupení, což může vést k tomu, že tým získá nižší hodnocení, než kdyby si nechal ohodnotit nějakou ze specifických částí.

Některé kategorie, které si volí tým, zahrnují speciální efekty, uměleckou práci, kostýmy, hudbu, tanec, básně, nebo včlenění specifických dramatických, nebo vtipných prvků. Cokoliv může být vybráno týmem jako volný výběr týmu v kategorii stylu, můžou to být kresby, model řešení, předvedení modelu řešení, kostýmy, nebo různé speciální vylepšení a činnosti v řešení problému.

Tým si může vybrat, zda chce být ohodnocen za kreativitu v některé části řešení problému, přestože je hodnocen za kreativitu celého řešení. Například: pokud tým vymyslí do řešení báseň a její kreativita není pravidly problému určená jako hodnotící kategorie, tým si může kreativitu básně zvolit jako svoji volbu v rámci

volného výběru týmu.

3. Celkový efekt a soulad předchozích čtyř prvků (kategorií) v představení:

Tato kategorie hodnotí celkový soulad jednotlivých prvků stylu a jejich vliv na zvýšení hodnoty představení řešení problému.

ŽÁDOST O VYSVĚTLENÍ DLOUHODOBÉHO PROBLÉMU

Dlouhodobé problémy jsou napsány tak, aby poskytly dostatek informací pro řešení problému a současně neomezovaly kreativitu. Pokud si tým není jistý interpretací daných omezení, nebo si není jistý, zda některý z aspektů jeho řešení problému je dovolený, může požádat o vysvětlení.

Kdokoliv bude žádat o objasnění, musí v žádosti citovat pravidlo, které chce objasnit. Zneužívání objasňovacího systému bude posuzováno jako nesportovní chování a penalizováno. Před odesláním žádosti si přečtěte podrobně pravidla daná pro Váš problém a také programovou příručku. Pokud je pravidlo jasně vysvětleno, budete odkázáni zpět na programovou příručku a popis problému. Neposílejte proto žádosti zbytečně.

Existují dvě formy vysvětlení problému.

1. **Obecné vysvětlení** ve smyslu doplnění, nebo detailního vysvětlení limitů problému bez toho, aby tým udával informace o svém řešení problému. Všechna obecná vysvětlení jsou dostupná na www.odysseyofthemind.com/clarifications/ . Pokud tým potřebuje objasnit nějaký obecný problém, měl by se dříve, než oficiálně požádá o vysvětlení podívat, zda již nebyl na webu jejich problém řešen. Vysvětlení zveřejněná na webu stojí nad limity danými pro problém a pravidly danými v této příručce, proto je velmi důležité, aby tým sledoval všechna aktuální obecná vysvětlení problémů během roku.
2. **Specifické týmové vysvětlení** se týká konkrétní části týmového řešení. Je tajné a není nikde zveřejněno, neboť tým zde musí popsat detaily svého řešení problému, aby mohl dostat správnou odpověď. V některých případech může být odpověď na specifickou týmovou otázku dána rozhodčím, kteří ji však nesmí zpřístupnit jiným týmům. Výjimkou je pouze případ, kdy odpověď zní ne, protože to pomůže týmům vyvarovat se chybného řešení. Pokud tým obdrží objasnění dovolující část řešení, ale představení neodpovídá schválenému řešení, nemusí rozhodčí vzít objasnění na vědomí. Nezapomeňte, že objasnění vždy odpovídá specifické části řešení problému.

O vysvětlení lze požádat prostřednictvím e-mailu: tým může navštívit webovou stránku www.odysseyofthemind.com/clarifications/ a následovat pokyny pro předložení otázky. Na této webové stránce nalezne také obecná vysvětlení. Všechna vysvětlení jsou CCI zodpovězena do 7 dnů od přijetí. Kopie všech vysvětlení jsou zaslány Mezinárodnímu problémovému kapitánovi pro dlouhodobý problém, kterého se týkají a řediteli asociace, ze které dotaz vzešel.

3. **Rozhodčí vysvětlení** jsou omezena na zástupce asociace Odysea myslí a mohou být předložena kdykoli.

Pokud tým obdrží vysvětlení, je důležité, aby tištěnou verzi emailu dal při soutěži rozhodčím, aby se vyhnul nesrovnalostem v hodnocení. Pouze vysvětlení vydaná CCI jsou oficiální. Nikdo jiný není oprávněn vydávat vysvětlení problémů. CCI nemůže zodpovídat otázky ohledně místa soutěže, jako jsou například typ podlahové krytiny, osvětlení atd. Pro získání tohoto typu informací musíte kontaktovat ředitele soutěže.

Mezním datem pro podání vysvětlení je **15. únor**. Vzhledem k tomu, že problémy jsou každý rok nové a týmy jsou kreativní, mohou první akce soutěže vyžadovat objasnění. To by mělo zajistit, aby všechny týmy pracovaly ve stejných parametrech. Z tohoto důvodu mohou být zveřejněna nová vysvětlení i po výše uvedeném mezním datu (15. únor). **Zkontrolujte proto, prosím, před každou úrovní soutěže nová vysvětlení.**

PRIMÁRNÍ PROBLÉM

Každý účastník programu obdržel spolu s materiály i nesoutěžní primární problém, jehož účelem je seznámit mladší děti s kreativním řešením problémů a připravit je na soutěže Odysea myslí v budoucím období. Formát tohoto problému je velmi podobný soutěžním dlouhodobým problémům, včetně hodnocení a kategorie Stylu. Na primární úrovni se nesoutěží, ale týmy mohou být pozvány, aby prezentovaly svá řešení na oficiální soutěži. Takové rozhodnutí záleží na řediteli soutěže.

SPONTÁNNÍ PROBLÉMY

V den soutěže řeší každý tým spontánní problém. Tato část soutěže se nazývá „spontánní“, protože týmy až do vstupu do soutěžní místnosti nevědí, jaký problém budou řešit. Spontánní problémy učí studenty „pohotově uvažovat“.

Spontánní problémy jsou „přísně tajné“. Týmy, které soutěží ve stejné divizi a

řeší stejný dlouhodobý problém, musí řešit i stejný spontánní problém. Aby byla zaručena spravedlnost, je velmi přísně zakázáno diskutovat o daném problému mimo soutěžní místnost do té doby, než odsoutěží všechny týmy. I poté smíte problém probírat jen v rámci skupiny, dokud neskončí soutěže OM po celém světě. Seznámení jiného týmu s problémem mu může poskytnout výhodu při soutěži. Kdokoliv, kdo prozradí spontánní problém ostatním, bude navrhnout na diskvalifikaci nebo bude celý jeho tým disciplinárně potrestán.

Obsah spontánních problémů se liší, každý typ má svá specifická pravidla, která jsou týmu přečtena uvnitř soutěžní místnosti. Tým řeší na soutěži pouze jeden typ spontánního problému. Týmy, které soutěží v technických dlouhodobých problémech většinou musí řešit verbální spontánní problém a naopak.

Jako přípravu by týmy měly procvičovat **3 základní typy spontánních problémů**, které jsou uvedené níže, ale měly by být připraveny i na úplně nečekané problémy. (Podívejte se na příklady spontánních problémů do přílohy.)

- **Verbální spontánní problémy** vyžadují pouze verbální (ústní) řešení problému. Mohou být zkombinované s improvizací nebo dramatizací. Týmy získávají body za běžné a kreativní odpovědi.
- **Praktické spontánní problémy** vyžadují od týmu fyzicky vytvořit hmotné řešení. Každý praktický problém má své vlastní specifické hodnotící kategorie.
- **Kombinované spontánní problémy** vyžadují od týmu vytvořit technické řešení problému a většinou je k tomu přidána i verbální komponenta, jako například vymyšlení příběhu k sestrojenému řešení. Týmy získávají body za obě dvě části řešení.

Pamatujte, že spontánní části soutěže se může zúčastnit jen **pět členů** týmu. Každý tým posoudí dovednosti všech členů a domluví se, kdo se spontánní části zúčastní. Výběr soutěžících členů týmu se může lišit od konkrétního typu problému. Členové týmu se silněji rozvinutými verbálními dovednostmi budou lépe řešit verbální spontánní problémy a ti, kteří mají spíše technické dovednosti, budou lépe řešit praktické spontánní problémy.

HODNOCENÍ SPONTÁNNÍCH PROBLÉMŮ

Na soutěži může tým získat za řešení spontánního problému maximálně 100 bodů. Nejlepší tým získá 100 bodů, ostatní týmy získají body, které jsou vyčíslené podle procent, vycházejících z porovnání bodů daného týmu a bodů, které získal nejlepší tým. Hodnocení spontánních problémů je subjektivním rozhodnutím

rozhodčích.

U **verbálních spontánních problémů** jsou kreativní odpovědi hodnoceny více body než běžné odpovědi. Nicméně pokud další člen týmu již řečenou kreativní odpověď jen trochu pozmění, bude hodnocena jako běžná odpověď. Například:

- Rozhodčí přečte týmu problém: „Jmenujte různé druhy stromů“.
- Členové týmu odpovídají takto: „rodokmen“, a další „můj rodokmen“
- Rozhodčí ohodnotí odpověď „můj rodokmen“ nejnižším možným počtem bodů, neboť je velmi podobná odpovědi „rodokmen“. Každá další odpověď obsahující „rodokmen“ bude ohodnocena jako běžná.

Podobně, pokud je odpověď nevhodná, rozhodčí ji ohodnotí jako běžnou odpověď. Pouze v jediném případě může být tým během prezentace své odpovědi přerušen či požádán o zopakování, a sice pokud rozhodčí odpověď neslyšeli.

U **praktických problémů** jsou členové hodnoceni za řešení problému a často také za míru spolupráce a za kreativitu svého řešení.

Kombinované problémy obvykle vyžadují nějaký typ slovní odpovědi kombinované s praktickou aplikací nebo nějakým technickým prvkem.

PROCVIČOVÁNÍ SPONTÁNNÍCH PROBLÉMŮ

Trenér by měl věnovat část každé schůzky týmu procvičování různých druhů spontánních problémů. Příklad každého typu spontánních úloh najdete v příloze příručky a v knihách od CCI obsahujících praktické problémy. V následujících řádcích najdete typy pro procvičování:

- Naučte tým poslouchat. Neměli by „myslet dopředu“ a předvídat co vše problém obnášejí, měli by pozorně poslouchat, dokud rozhodčí neskončí čtení celého problému.
- Procvičujte brainstormingové verbální odpovědi. Ptejte se členů týmu, jak je napadla jednotlivá odpověď a rozvíjejte ji dále.
- Vymýšlejte variace netradičního použití pro tradiční věci.
- Seznamujte členy týmu s různými materiály a způsoby jejich používání.
- Nacvičujte stavbu struktur z obvyklých materiálů, jako jsou párátko, papírové kelímky a cokoliv dalšího Vás napadne.

Něco k zamyšlení a procvičování!

Kreativní odpověď = 5 bodů, běžná odpověď = 1 bod

Jmenuj různé způsoby použití široké lepicí pásky.

Jmenuj věci, které by mohly někomu ublížit a co mohou způsobit.

Doplň větu: Je lepší musetnež.....

Jmenuj co nejvíce tvrzení, která obsahují slova „ohněň“ a „voda“.

Vytvoř tvar z provázku a řekni, co by to mohlo být.

Jmenuj co nejvíc použití pro plastovou lžičku.

Nakresli obrázek a vymysli jeho příběh.

Uvaž lano do smyčky a improvizuj.

SOUTĚŽ ODYSEA MYSLI

Ve většině případů soutěží tým nejdříve na regionální úrovni. Vítězné týmy z této úrovně postupují na Národní finále, kde musí splňovat požadavky dané národní asociací. Týmy, které se umístí na národním finále, mohou soutěžit na každoročním celosvětovém finále (Odyssey of the Mind World Finals).

Týmy z oblastí, které nepořádají oficiální oblastní kola před světovým finále, mohou přijet rovnou na světové finále. Tyto týmy musí požádat o souhlas CCI do 1. dubna soutěžního roku. Týmy mohou být také pozvány na oficiální soutěž, kterou pořádá sousední stát. Vítězové potom budou vybíráni z každého reprezentovaného státu. Pokud si tým přeje soutěžit v sousedním státě, musí pro bližší informace kontaktovat místního ředitele soutěže. Ohledně otázek týkajících se specifik soutěže se obraťte na ředitele soutěže. Ve většině případů obdržíte odpověď e-mailem po Vaší registraci či kvalifikaci.

DEN SOUTĚŽE

Týmy mohou být vyzvány, aby se ihned po příjezdu na soutěž zaregistrovaly v centrálních prostorách soutěže. Poté dostanou přidělený čas, kdy budou soutěžit v dlouhodobém a kdy ve spontánním problému. Někdy může být soutěž rozdělena do více dní, většinou ale bývají obě části v jednom dni, přičemž mezi nimi bývá dostatečný časový odstup.

Tým se musí ohlásit na místě, kde má podle svého problému a své divize

soutěžit, 15 minut před daným časem. Rozhodčí je poté bezprostředně odvede do místnosti, kde probíhá registrace. Ostatní osoby, které nepatří do týmu, mohou týmu pomoci do těchto prostor odnést věci potřebné k soutěži a po ukončení soutěže mohou opět pomoci s úklidem. Rodiče a ostatní osoby musí vzít na vědomí, že pokud třeba při přenosu věcí, které tým na soutěž potřebuje, některou z nich rozbijí, již týmu nesmí pomáhat ji opravit, to už musí udělat tým sám. Týmům je umožněno podívat se na místo soutěže před soutěží, ale není jim dovoleno na tomto místě nacvičovat řešení.

V místnosti registrace, nebo již na jevišti, to podle umístění soutěže, rozhodčí vyberou od týmu všechny formuláře a zkontrolují obutí a další podmínky problému. Tým zde pak již se všemi rekvizitami a materiály čeká na povel časoměřiče k začátku soutěže.

KONTROLNÍ SEZNAM PRO SOUTĚŽENÍ V DLOUHODOBÉM PROBLÉMU

Společně s formuláři, které vyžaduje ředitel soutěže, musí tým v den soutěže v dlouhodobém problému dodat rozhodčím některé důležité formuláře. Všechny formuláře musí tým vyplnit samostatně, vyjma Divize I, kde může formuláře vyplnit trenér, ale členové týmu diktují, co má být napsáno. Tým by si měl pro své potřeby uchovat jednu kopii od všech formulářů. Většina formulářů níže uvedených bude hodnocena nebo vybírána rozhodčími během registrace těsně před soutěžením:

- jeden kompletní seznam výdajů
- čtyři kompletní kopie Formuláře stylu
- jeden kompletní Formulář pomoci zvenčí
- jeden znak týmu
- specifické objasnění problémů pro řešení týmu
- všechny rekvizity, kostýmy a všechno potřebné pro řešení problému, kromě těch, které patří do kategorie „Poskytne ředitel soutěže“
- věci uvedené v kategorii „Tým musí poskytnout“

SPECIÁLNÍ SITUACE

Jakmile tým odevzdá seznam pro soutěž, už jej nemůže měnit, pokud nemá souhlas ředitele soutěže.

Každý člen týmu může soutěžit ve více než jednom problému, nesmí však

soutěžit v jednom problému ve více týmech.

Tým může vznést speciální požadavky. Pokud má tým speciální požadavek, musí jej **písemně** předložit při registraci do soutěže a zkontrolovat si u ředitele soutěže nejméně 2 týdny před soutěží, že byl akceptován. Mezi takové speciální požadavky může patřit:

- Pokud člen týmu soutěží ve více než jednom problému.
- Pokud některý ze členů týmu nerozumí a nemluví jazykem používaným na soutěži.
- Pokud tým obsahuje člena s handicapem. Tým musí doložit typ omezení a oblasti (dlouhodobý, nebo akutní problém), na kterých se bude tento člen týmu podílet. V některých typech spontánních problémů mohou handicap, jako jsou barvoslepost nebo některé ze specifických poruch učení a čtení, mít vliv na výsledek týmu.
- Alergie na jídlo či jiné zdravotní obtíže vyžadující zvláštní pozornost.
- Pokud tým nechce nebo nemůže soutěžit v určitou dobu během dne soutěže.

VYHODNOCENÍ SOUTĚŽE

Každý tým, který dosáhne nejvyšší hrubé skóre při řešení dlouhodobého problému ve své divizi, dostane maximální počet bodů. Všechny ostatní týmy dostanou body na základě procentuálního poměru s maximálním hrubým skóre. Stejný způsob bodování je i při spontánních problémech a stylu.

Celkový součet procentuální bodů za dlouhodobý problém, spontánní problém a za styl (po odpočítání trestných bodů) určí vítěze každého problému v každé divizi. Celkové výsledky jsou zaokrouhlované na dvě desetinná místa. Remíza může nastat, pokud jsou výsledky týmů v rozmezí do jednoho bodu od nejvyššího skóre. **Příklad:** celkové skóre je = 294,51; 293,57; 293,11. První místo je 294,51. Avšak 293,57 není o celý bod méně než 294,51, tedy jde o remízu na prvním místě. Skóre 293,11 je o víc jak jeden bod méně než nejvyšší skóre na prvním místě (294,51), tedy se umístí na druhém místě.

ZÍSKÁNÍ HODNOCENÍ DLOUHODOBÉHO PROBLÉMU

Během soutěžního dne, před předáváním cen, rozhodčí řeknou trenérům týmů, kdy mohou obdržet hrubé skóre z dlouhodobého problému a stylu. Týmy dostanou možnost získat kopii výsledkové listiny. Proces získávání skóre rozhoduje

ředitel soutěže. Trenéři týmu budou požádáni o podpis na týmovou výsledkovou listinu, aby byl potvrzen čas, kdy ji obdrželi.

Trenéři mají po obdržení výsledkové listiny 30 minut na kladení otázek. Všechna hrubá skóre dlouhodobých problémů se stávají oficiální 30 minut poté, co soutěž skončil poslední tým dané divize a problému, a to i když trenér nedostal příležitost k přezkoumání týmového skóre v dlouhodobém problému.

Týmům jsou dána pouze skóre v dlouhodobém problému a stylu, individuální hrubé skóre ve spontánním problému není týmům sděleno.

DOTAZY OHLEDNĚ SKÓRE A HODNOCENÍ

Pokud má tým otázky ohledně hodnocení nějakého prvku, může je prodiskutovat s hlavním rozhodčím nebo problémovým kapitánem. Pokud se otázka týká výkladu pravidel a pokud tým není spokojen s odpovědí, kterou dostal, může požádat o svolání tribunálu. Tribunál se obvykle skládá ze tří osob, které mají dostatečné znalosti o pravidlech problémů. Tribunál přezkoumá pravidla v otázce, a pokud je to nutné, promluví s trenérem, členy týmu, nebo se zúčastněnými rozhodčími. Rozhodnutí tribunálu je konečné. Tribunál se neschází a neřeší otázky kolem subjektivního hodnocení rozhodčích ani otázky týkající se překročení čáry soutěžního prostoru. Stručně řečeno, tribunál by měl být svolán jen v případech, kdy se jedná o porušení pravidel. K řešení problémů typu zda se něco stalo či nestalo během vystoupení týmu, není tribunál způsobilý. V žádném případě nebude k rozhodnutí použita videonahrávka. Výsledky jsou oficiální až po ukončení soutěže. Pokud se objeví námítky, musí být předloženy regionálnímu řediteli nebo řediteli asociace. Pouze tato osoba může vznést dotaz nebo udělat konečné rozhodnutí. Výsledky ze soutěže asociace nemohou být změněny ze strany CCI. CCI bude s týmy spolupracovat na vyřešení situace, nicméně poslední slovo má pouze asociace. Zapamatujte si, že hodnocení v subjektivních oblastech bude odlišné pro různé osoby a různé soutěže. Získání vysokého hodnocení v jedné soutěži nezaručuje vysoké hodnocení v další soutěži.

SOUTĚŽ VE SPONTÁNNÍM PROBLÉMU

V přiděleném čase vstoupí tým do místnosti pro řešení spontánního problému. Ačkoliv tým může mít až 7 členů, ve spontánním problému smí soutěžit pouze 5 členů týmu. Je to proto, aby týmy, které přijedou v méně než 7 členech, nebo některý z jejich členů není schopen řešit daný spontánní problém, nebyly předem handicapovány. Pokud má celý tým pouze 5 členů či méně, musí soutěžit

všichni. Mějte na paměti, že pokud soutěžíte v méně než 5 členech, může mít vaše představení menší efekt a může vám znemožnit získat nejvyšší možné skóre.

V daný čas pozve rozhodčí všechny členy týmu do místnosti a oznámí jim typ řešeného problému. Tým se poté rozhodne, kdo z jeho členů bude problémem řešit. Pokud se už tým jednou rozhodne, nelze to změnit.

Členové týmu, kteří nesoutěží, mohou opustit místnost nebo tiše sedět a dívat se. Pokud členové týmu zůstanou v místnosti, posiluje to sounáležitost týmu a také to předchází snaze později hovořit o spontánním problému. Samozřejmostí je, že nesmí hovořit, dávat týmu signály ani jinak zasahovat do řešení. Pokud tak učiní, tým nebude penalizován, ale ztratí čas, zatímco neposlušní členové budou muset opustit místnost.

Každý tým si časem najde seskupení vhodné pro řešení toho kterého spontánního problému. Současně je ovšem dobré cvičit a rozvíjet všechny členy týmu ve všech dovednostech, kdyby se některý člen soutěže nemohl zúčastnit.

Ve většině případů dostane tým po přečtení rozhodčím kopii spontánního problému před sebe. Během soutěže se může tým na tuto kopii odkazovat.

V praktických spontánních problémech si může tým určit jednoho člena týmu, který během práce ostatních kontroluje, zda jsou splňována všechna daná pravidla. Tento člen týmu se stále ujistuje, že tým problém správně pochopil a řešení je adekvátní. Pokud si rozhodčí uvědomí, že tým nepochopil problém nebo jeho některá pravidla, řekne to týmu a navrhne, aby si znovu přečetli pravidla problému. Rozhodčí může pomoci týmu problém pochopit, ale nesmí mu pomáhat s řešením. Zde jsou některé důležité věci, které mohou pomoci týmu lépe soutěž zvládnout:

- Před vstupem do místnosti se rozhodněte, který člen týmu bude soutěžit ve kterém problému.
- Poslouchejte pozorně rozhodčího při čtení problému a současně při tvorbě řešení často nahlízejte do své kopie, kterou máte k dispozici a ujistujte se, zda splňujete všechna daná pravidla.
- Pokud Vám je nějaký aspekt problému nejasný, ptejte se rozhodčích. Čas nebude zastaven, ale nepochopení nebo špatný výklad povede k menšímu počtu bodů.
- V praktických problémech je potřeba mnoho různých dovedností, jako jsou stavění, strategie, komunikace, měření atd. Vybírejte specialisty v různých dovednostech, pro stavbu týmu pro praktický problém.

- Ve verbálních problémech mluvte nahlas a jasně. Některé problémy mají omezený počet odpovědí. V takovém případě je lépe déle přemýšlet a vymyslet kreativní odpověď, než odpovídat běžnými odpověďmi a dostat tak méně bodů, i když vám zbude čas.
- Pro všechny druhy spontánních problémů bude mít výhodu tým, který různé druhy spontánních problémů pravidelně procvičuje. Bude se totiž cítit uvolněněji a bude lépe připraven myslet kreativně a konstruktivně.

OCENĚNÍ

Creative Competitions, Inc. podporuje ředitele turnaje v tom, aby každému účastníkovi soutěže vydal osvědčení o účasti a vyhlásil umístění na nejvyšších stupních vítězů, tzn. na prvním, druhém a třetím místě. Jako ceny mohou sloužit trofeje, plakety, stuhy, medaile či zvláštní osvědčení. Na světovém finále obdrží všichni členové týmů, které se umístily na prvních třech místech, medaili a tým obdrží trofej.

CENA ZA KREATIVITU RANATRA FUSCA

Cena za kreativitu Ranatra Fusca představuje podstatu programu Odysea myslí. Je předávána jedincům, kteří prokázali mimořádné tvůrčí schopnosti, ať už při řešení problému či mimo řešení problému. Úspěšné řešení problému není kritériem pro získání ceny, spíše je to ocenění, které uznává a podporuje tvůrčí myšlení. Ranatra Fusca je termín pro klasifikaci vodního hmyzu. Přestože to zdánlivě s asociací podporující kreativní myšlení vůbec nesouvisí, má toto jméno v OM zvláštní význam. OM se zrodila ve třídě svého zakladatele, Dr. Sama Mickluse, který zadal studentům úkol vytvořit plovoucí zařízení, které by je přepravilo z jednoho břehu rybníka na druhý. Jeden ze studentů navrhl zařízení na bázi vodoměrky. Tímto však problém nevyřešil, neboť stroj nebyl schopen udržet potřebnou rovnováhu. Pokud by však studenti dostali šanci vrátit se k rýsovacímu prknu, jistě by tento problém vyřešili. Přestože přístroj nefungoval zcela správně, nápad to byl velice kreativní.

Týmy, které cenu Renatra Fusca získali na státní nebo regionální úrovni, mohou postoupit do světového finále. Vítězové světového finále obdrží medaili a jméno jejich týmu je vyryto na trofeji. Tato tradice trvá již od roku 1981 a trofej se předává na každém světovém finále.

OMEROVA CENA

Omerova cena je pojmenována podle maskota OM – mývala Omera a je určena týmům, které prokázaly výjimečné sportovní či příkladné chování nebo výjimečný talent. Oceněnými mohou být trenéři, členové týmu, rodiče, úředníci nebo jakékoli jiné osoby, které označí ředitelé turnaje za hodny tohoto ocenění. Toto ocenění není odměnou za kreativitu.

CENA ODYSEY MYSLI ZA KREATIVITU

Každý rok ocení Odysea myslí jednotlivce nebo organizace za mimořádné tvůrčí úspěchy či mimořádné úsilí. Toto ocenění je předáváno během světového finále na slavnostním předávání cen. V minulosti cenu získali: **knihovna Kongresu** za své poslání zachovat celosvětovou kolekci znalostí a kreativity, **Peter's Yarows Operation Respect** za program „Nesměj se mi“, **Blue Man Group** za použití inovativních a uměleckých technik pro pobavení ostatních, **Národní asociace pro nadané děti** za podporu nadání u dětí, **Paper Clip projekt** pro své inovativní vyučovací metody.

OCENĚNÍ ODYSEY MYSLI ZA DUŠEVNÍ STRÁNKU

Každý rok Odysea myslí ocení osobu zapojenou do programu, která svým vlastním jednáním reprezentuje rozvoj spolupráce, sebeúcty, uznání a porozumění druhých. Na světovém finále Odysey myslí v roce 2013 bylo toto ocenění předáno paní Jackie Otte, bývalé ředitelce asociace v New Yorku a koordinátorce Stínového programu.

Kapitola V. - Obecná pravidla programu

Níže uvádíme obecná pravidla platná pro oficiální soutěž Odysey myslí. Tato pravidla platí pro každý problém pro všechny divize. Každý problém má dále svá vlastní pravidla a omezení, která musí tým splňovat. Limity dané pro každý problém stojí nad obecnými pravidly. Nejvýše však stojí objasnění problému. Kromě obecných problémů uveřejněných níže musí tým splňovat také místní, státní a regionální pravidla a omezení daná organizací, která soutěž organizuje. Pokud máte nějaký problém tohoto typu, obraťte se s dotazem na osobu, která je za tyto otázky místně odpovědná.

PRAVIDLA, KTERÁ PLATÍ PRO VŠECHNY PROBLÉMY

1. Tým musí mít odpovídající počet členů.
2. Tým musí na soutěži předvést řešení dlouhodobého problému, aby obdržel hodnocení za dlouhodobý problém a styl. Tým může soutěžit jen ve spontánním problému, nebude však v rámci soutěže hodnocen.
3. Jestliže tým zapomene na požadovanou část, která není bodována v dlouhodobém problému, nebo stylu, rozhodčí udělí trestné body za ducha problému. Pokud tým opomene část, která je potřebná pro bodování dlouhodobého problému nebo stylu, nebude penalizován, ale nedostane za tuto část žádné body, i když hodnocení je založeno na klouzavé stupnici začínající jedničkou. Např. pokud řešení problému vyžaduje venkovní scénu, která je ohodnocena z hlediska vzhledu, kreativity a umělecké kvality, ale tým vytvoří vnitřní scénu, obdrží za vzhled scény nula bodů. Nicméně bude ohodnocen za kreativitu a umělecké provedení.
4. V řešení nemohou být použita živá zvířata, nicméně jsou povoleny jakékoli vyrobené figurky zvířat.
5. Rozhodčí se nemohou stát součástí řešení problému nebo stylu. Během soutěže dlouhodobých problémů se mohou týmy rozhodčích dotazovat, nicméně rozhodčí odpoví, pouze pokud to považují za adekvátní. Rozhodčí mohou mluvit s členy týmu, pouze pokud to považují za vhodné nebo to vyžadují omezení problému. Při řešení spontánního problému rozhodčí odpoví na otázky vždy. Týmy však nesmí rozhodčí zapojit do své prezentace a jakékoliv takové zapojení rozhodčích nebude hodnoceno. Pokud do kategorie stylu patří plakáty, tým je musí jevištnímu rozhodčímu předat spolu se všemi

dokumenty. Nic nesmí být předáváno rozhodčím během osmiminutového soutěžního času. Tým nesmí nic vhadzovat do publika.

6. V době soutěže může tým požádat obecenstvo o reakce, jako jsou potlesk, podpora nebo smích atd. Avšak pokud je divák zapojený více než běžným způsobem, například specifický dialog mezi týmem a divákem, rozhodčí udělí týmu trestné body za pomoc zvnějšku.
7. Jakmile začne čas soutěže, členové týmu mohou jít mezi obecenstvo a odtamtud mohou ovlivňovat ostatní členy na jevišti.
8. Není povolen nudismus, vulgarismy, násilnictví nebo etnické či rasistické urážky. To zahrnuje nevhodné použití potenciálně útočných slov nebo činů. Tým může během vystoupení násilné činy pouze simulovat.
- 9.
10. V průběhu prezentace řešení problému nesmí být použity národní vlajky ani hymny. Jejich užití by mohlo vést k reakci obecenstva jako je vstávání a vzdávání holdu a to by rušilo samotné představení řešení problému.
11. Rozhodčí neudělí trestné body více než pětkrát, přestože vyhlášení problému umožňuje trestat každý přestupek. Avšak, hodnota trestných bodů může narůst s každým dalším přestupkem, pokud trest má určité rozpětí bodů, například -1 až -100.
12. Všechny části řešení problému a rekvizity se musí vejít do normálních vchodových dveří (přibližně 0,71 x 1,98 m). Musí být též schopné stát v běžné místnosti (strop vysoký 2,28-2,43 m). Tyto velikosti musí splňovat i kontejnery, ve kterých jsou věci na řešení problému přepravované. Tým za překročení velikosti nebude penalizován, ale může se mu stát, že se mu řešení nepodaří donést či umístit do místnosti. Ředitel turnaje není povinen přizpůsobit prostory řešením problémů, které překročí tyto rozměry.
13. **Registrace:** Rozhodčí se poprvé setkávají s týmem v místnosti určené pro registraci. Obecně platí, že pokud místo soutěže vyžaduje, aby byly dveře zavřené během vystoupení týmů, je registrační místnost separovaná od soutěžní místnosti. Rozhodčí zde vyberou formuláře, zkontrolují obutí atd. Poté vyzvou tým, aby se nachystal na jeviště k vystoupení včetně přemístění rekvizit na jeviště. Po třech minutách zbylé věci odklidí rozhodčí, aby mohl přivítat další tým v registrační místnosti. Pokud je tým na jevišti a rozhodčí jsou připraveni, začíná běžet 8 minutový interval na vystoupení týmu.

14. Týmu mohou pomoci přenést věci na jeviště i lidé, kteří do týmu nepatří. Také na doporučení rozhodčích mohou po soutěži pomoci týmu uklidit jeviště. Nicméně dokud tým nedokončí vystoupení, nikdo nesmí na soutěžní místo vstupovat.
15. **Formuláře:** předepsané formuláře nesmí být měněny. Mohou být kopírovány nebo skenovány do počítače, ale nesmí být posunuty řádky ani dodáván prostor atd.
16. Nikdo, ani ten, kdo představuje týmy, ani rozhodčí nesmí hlasitě číst obecnostu před představením žádné představení ani popis týmového řešení problému. Pokud chce tým něco publiku číst, musí tak učinit v soutěžním čase.
17. Týmy nesmí na soutěž přinést žádné zbraně. Pokud bude zbraň objevena, okamžitě musí být ze soutěžního místa odnesena, jinak bude zabavena. Během vystoupení se mohou používat rekvizity využitě jako zbraně (např. vodní pistole, plastové meče), pokud tým prokáže, že zbraně nejsou opravdové a nepředstavují žádnou hrozbu. Pokud chce tým použít imitace zbraní, musí nejdříve požádat ředitele soutěže o schválení.
18. **Předpřipravené vizuální nebo zvukové doplňky:** Týmy musí předvést vystoupení naživo. Nemohou dopředu nahrát celé řešení problému na žádné medium. Ve všech oblastech je tým zodpovědný za porušování autorských práv. Tým může používat komerčně vyrobené audio vizuální materiály, pokud podle názoru rozhodčích nejsou hlavní součástí řešení problému nebo stylu. Předměty, které se hodnotí, musí být předvedeny naživo. Osoby, které nejsou členy týmu při dlouhodobém problému, mohou vystoupit v nahrávce vyrobené týmem, ale nesmí být hlavními postavami.

Členové týmu musí osobně vyrobit všechny vizuální nebo zvukové doplňky, jako jsou videa, fotky, diapozitivy a pásky, které jsou důležitými částmi řešení problému nebo stylu.

Duplikáty či kopie, je jedno jak vyrobené, nebudou považovány za týmový výrobek. Například stažená hudba, vytištěné a okopírované stránky atd., nejsou věci vyrobené týmem a nemůžou být uznány jako hodnocené části řešení. Výjimkou jsou upravené nebo kombinované věci, které obsahují něco nového.

Jestliže tým napíše svojí vlastní hudbu nebo slova, nebo upraví klasickou část hudby tak, aby zapadala do představení, jeden nebo více členů

ze sedmičlenného týmu musí nahrát upravená slova nebo změněnou hudbu na záznam. Jestliže členové týmu změní pouze slova, musí je říci nebo napsat, ale každý může hrát nezměněnou hudbu.

19. **Bezpečnostní hledisko:** Žádná část z řešení problému nesmí způsobit škodu na zařízení a nesmí nikomu způsobit zranění. Pokud se rozhodčím některé věci zdají nebezpečné, vyzvou tým, aby jim dokázal, že to není pravda. Pokud není dokazování jednoznačné, rozhodčí mohou týmu zakázat tyto věci použít. Pokud se během představení vyskytne okamžik, kdy hrozí zranění kohokoliv či zničení čehokoliv, rozhodčí představení zastaví a zakáže pokračovat v nebezpečných aktivitách. Mohou také udělit trest. Týmy musí používat bezpečné chemikálie. Pokud použijí chemikálie, aby dosáhli při představení nějakého efektu, vždy to musí být bezpečné a nesmí to znečistit jeviště. Nebezpečné chemikálie s nebezpečnými reakcemi jsou zakázány. Např.: smíchat bonbóny Mentos se sodou je zakázáno. Nesmí se používat ani bezpečné přísady, které však mohou způsobit nebezpečnou finální reakci.

Tyto položky se nesmí používat při představení:

- Balóny lehčí než vzduch (plněné héliem atd.)
- Věci, které jsou příliš horké či studené (zahrnuje i suchý led)
- Věci, které zanechávají stopy (některé typy hasicích přístrojů atd.)
- Vnitřně zápalné motory
- Hořlavé pohonné látky
- Dýmavnice a podobné předměty
- Oheň ve všech podobách včetně hořící svíček a prskavek
- Tekutiny, které mohou způsobit skvrny či jiná poškození podlahy
- Tísňová upozornění - kouřové alarmy apod.

20. Týmy mohou použít stroboskop, ale musí napřed upozornit rozhodčí nebo časoměřiče. Časoměřič upozorní publikum a umožní tak lidem, kterým by to mohlo dělat problémy, aby odešli.

21. **Obutí:** Kvůli možným zraněním a bezpečnostním opatřením musí být nohy všech členů týmu opatřeny obutím z neprostupného materiálu. Obutí chrání před poraněním nohou třískami a zbytky skla. Pokud se člen týmu během představení zruje, tým nebude penalizován, ale tento člověk se musí hned about. Zutý člen týmu musí přestat hrát, a pokud tak neučiní, zastaví jeho

hraní rozhodčí. Rozhodčí může členovi týmu pomoci se about. Ostatní členové týmu mohou v představení pokračovat jako obvykle.

22. Poškození podlahy: Tým musí dávat pozor, aby v žádném případě nepoškodil podlahu soutěžní plochy. K poškození může dojít při stěhování rekvizit nebo i při samotném vystoupení. Rozhodčí budou před každým představením kontrolovat podlahovou plochu. Pokud tým poškodí podlahu, ať už úmyslně nebo neúmyslně, je to důvod k trestu na následující škále. Tým je také finančně zodpovědný za nezbytné opravy.

- Ušpinění podlahy, které je omyvatelné vodou a mýdlem, nebude penalizované.
- Ušpinění podlahy, které není omyvatelné vodou a mýdlem, bez další škody: -15 bodů.
- Skvrny na koberci: -25 bodů
- Poškození podlahy, které vyžaduje nový lak: -25 bodů.
- Roztržení koberce: -50 bodů
- Poškození podlahy, které vyžaduje zbrúšení a nový lak: -50 bodů.
- Pokud během představení tým poškozuje podlahu a nepřestane ani po varování rozhodčích: -100 bodů a rozhodčí zvolají „time“ a zastaví prezentaci.
- Jestliže před prezentací rozhodčí rozpoznají, že by řešení, nebo jeho některá část mohla poškodit podlahu, mohou týmu zakázat prezentovat řešení nebo jeho část.
- Pokud tým záměrně poškodí podlahu: -200 bodů a rozhodčí zvolají „time“ a zastaví prezentaci.

23. Použití baterií: Pokud není v problému uvedeno jinak, mohou být použity pouze nemodifikované, běžně dostupné baterie omezené na uhlíkozinkové, alkalické, lithiové, nikl kadmiové (NiCad) a nikl-metal-hydridové (NIMH). Pokud není tento typ baterií dostupný ve Vaší zemi, můžete si pomocí dotazu na objasnění problému nechat schválit podobný typ u Vás dostupný, musíte však poslat specifikaci baterií. Zakázány jsou zejména tyto typy: olověné akumulátory (zajištěné či nikoli) typu zinek-vzduch, zinek-rtuť, metal chloridové atd. Nejsou dovoleny jiné typy baterií.

Protože každý bateriový přístroj nepoužívá najednou jen jednu baterii,

týmy mohou schválené baterie sdružovat a zvyšovat tak jejich výkon. Mohou být používány komerčně vyráběné balíčky baterií z dovolených typů.

Tým musí zaručit, že každý bateriový systém, včetně jejich propojení, je bezpečný během celého používání a i jinak vhodný pro zamýšlené použití. Spojení materiálů, které může fungovat na způsob baterií, není považováno za baterie a není tudíž povoleno.

Dobíjení baterií: Ujistěte se, že používáte nabíječku vhodnou pro danou baterii. Tým musí používat komerčně vyráběné nabíječky baterií a postupovat podle návodu k použití. Obsluhu nabíjených baterií by měli provádět dospělí, nebo na ni alespoň dohlížet. Toto není posuzováno jako pomoc zvenku. Baterie nemohou být dobíjeny na místě soutěže.

Obecná pravidla pro užívání baterií:

- Veškerá elektrická vedení a konektory baterií musí být izolovány.
- Udržujte baterie v dostatečné vzdálenosti od ohně a extrémních teplot. Pokud se baterie příliš rozežehřeje, může vybuchnout. Nedovolte, aby byla baterie příliš horká.
- Nedovolte, aby došlo ke zkratu baterií. Může se to stát, pokud nejsou baterie dostatečně izolovány od sebe nebo pokud se dotýkají kovových předmětů. Neskladujte baterie volně a spolu s kovovými předměty. Před použitím baterií zkontrolujte, zda obvod není ve zkratu.
- Dbejte na recyklaci a ekologickou likvidaci baterií, např. NiCad by měly být recyklovány, neboť kadmium obsažené v těchto bateriích je toxický kov.

24. **Označení účastníků:** Všechny týmy by měly mít viditelně umístěné označení po celou dobu představení řešení dlouhodobého problému (viz Požadavky na označení účastníků).

25. **Copyright:** Účastníci týmu mohou kopírovat materiály Odysey myslí pouze pro svoji aktuální potřebu pouze daný soutěžní rok, nesmí je distribuovat mimo členy a na budoucí použití. Ve všech oblastech - hudbě, psaném slově, obrazových materiálech atd. musí tým dbát na autorská práva. Je nelegální používat nebo reprodukovat materiály chráněné autorským právem bez povolení majitele. Je zodpovědností týmu zajistit, zda to, co chtějí použít, je chráněné autorskými právy. Pokud ano, tým musí mít povolení k použití. Rozhodčí nebudou trestat tým, jestliže nebude mít oprávnění používat

materiály chráněné autorskými právy. Avšak držitel autorských práv může tým soudně stíhat, pokud poruší autorská práva. Je na rozhodnutí týmu, zda budou takové věci používat, nikdo, ani CCI ani jejich spolupracující organizace a pobočky nebudou pomáhat získat tato povolení.

26. Současní členové Odysey myslí mají dovoleno používat následující značky, které jsou registrovány pro Creative Competition, Inc. pro svá řešení, propagaci a získávání financí uvnitř členské oblasti a pro šíření programu. Tým může pro své potřeby používat tyto značky například na trička a další obdobné předměty. Pokud má tým v úmyslu nabízet tyto předměty na prodej, musí nejdříve získat dovolu od ředitele příslušné asociace, kam spadá a také od CCI.

- Odyssey of the Mind®
- Creative Competitions®
- Current Long-Term Problem Icons®
- Current Long-Term problém cover art
- OotM™
- OMER®
- OMER's friends

Tým musí také být obezřetný při používání dalších ochranných značek, jako jsou například NIKE nebo McDonald 's. Týmy mohou být za nedovolené používání ochranných známek trestány vlastníkem dle vlastnického práva. Týmy nesmí používat logo světového finále či WF logo. Týmy nebo jiné organizace musí požádat o povolení používat na světovém finále jakékoli logo OM místní asociaci nebo CCI.

27. Světla nebudou na soutěžním místě ztlumena. Ohledně specifických požadavků na místo konání, např. velikost jeviště, typ podlahy apod. se obraťte na ředitele soutěže.

28. Nesdělujte svá řešení až do ukončení světového finále, ani online. Nedůvěřujte myšlenkám, řešením a návrhům ostatních.

PENALIZOVANÉ KATEGORIE

Každý problém má dané vlastní penalizace. Tým si to musí uvědomit při přípravě řešení problému. Obecné penalizace jsou vysvětleny níže. Ve většině

případů je penalizace formou snížení hodnocení. Nikdo není oprávněn měnit hodnoty penalizačních kategorií nebo vytvářet tresty, které nejsou uvedeny v problému či níže v této příručce.

PORUŠENÍ DUCHA PROBLÉMU (každý přestupek, -1 až -100):

Každý problém má ve vysvětlení pod bodem „A The Problem“ napsáno, co se od týmu očekává jako řešení problému. Během soutěže neexistují dvě shodná řešení problému, přesto však musí všechna řešení plnit základní požadavky. Za porušení ducha problému budou týmu strženy body v případě, že nedodržel dané základní požadavky a obecná pravidla, pro která neexistují specifické kategorie penalizace.

NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ (každý přestupek, -1 až -100):

Odysea myslí prosazuje tyto hodnoty: týmovou spolupráci, čestnost a respekt k ostatním. Tato penalizace je určena pro trestání sprostých slov, nahoty a dalšího neakceptovatelného chování dle rozhodnutí rozhodčích. Patří sem i vysmívání se ostatním, členy týmu nevyjímaje. Tým může být penalizován i za nevhodné chování vůči trenérům a rodičům, stěžování si na ostatní týmy, nevhodné chování v místě soutěže apod. Tento trest může být udělen i zpětně a může být použit i na dalších akcích.

NESPRÁVNÉ NEBO CHYBĚJÍCÍ OZNAČENÍ TÝMU (-1 až -15)

Pro jistotu rozhodčích, že ohodnocení připsali správnému týmu a také kvůli divákům musí mít každý tým vizitku týmu, která je viditelná ze vzdálenosti minimálně 7,5m od místa prezentace řešení dlouhodobého problému. Pokud tým vizitku nemá, může si ji v rychlosti vyrobit na jevišti. Pokud není vizitka viditelná pouze chvíli, není za to tým penalizován, pokud po celou dobu, dostává tým trest. Vizitka musí být vyrobena týmem a musí obsahovat členské číslo a název týmu, které jsou uvedeny na členské kartě. Název může být upravený, nebo zkrácený, ale tak, aby byla zkratka pochopitelná pro rozhodčí, např. George Washington High School může být zkráceno na George Washington HS nebo Geo. Pokud jsou na členské kartě uvedeny další údaje, např. Tým A či tým B, musí se to promítnout i na vizitce, může to být i zkráceně např. Tm A. Požadované údaje na vizitce musí být uvedeny v hostitelském jazyce. Jakékoli jiné údaje a údaje uvedené v jiném jazyce budou považovány pouze za dekoraci.

Tým si může upravit vizitku podle sebe a ta může také měnit vzhled během vystoupení, například se může otáčet, blikat atd. Tým může mít také vizitek více, ale pouze jedna je určena jako oficiální a je hodnocena v kategorii styl.

POMOC ZVENČÍ (každý přestupek -1 až -100)

Studenti se učí nejlépe vlastní činností. Tento přístup jim pomáhá zvyšovat sebevědomí a sebeúctu. Pro plné zapojení všech členů týmu a rozvoj smyslu pro spravedlnost je potřeba, aby členové týmu sami navrhli a vytvořili všechny části svého řešení. To zahrnuje týmovou vizitku, rekvizity, všechny technické prvky (struktury, vozítka) a kostýmy. Tyto všechny věci musí být celé vyrobeny týmem nebo sestaveny týmem z komerčně dostupných částí. Pokud tým není schopen vytvořit řešení, rekvizity, kostýmy nebo vizitku, které si navrhl nebo pokud trenér týmu uzná, že by použití nástrojů, které si tým vybral pro tvorbu těchto věcí, bylo příliš nebezpečné, musí tým řešení přepracovat tak, aby ho byl schopen vytvořit bez nich.

Ačkoliv není povolena pomoc zvenčí při řešení problému, není používání něčeho, co vyrobil někdo mimo tým, považováno za pomoc zvenčí, pokud tým prokáže, že toto v žádném směru nepomůže vyřešit problém. Např. pokud má tým OM box, kde si uchovává materiály z předešlých let, další týmy mohou v následujících letech tyto materiály používat a nebudou za to penalizovány. Pokud byly materiály vytvořeny pouze členy současného týmu, budou označeny jako vytvořené týmem. Jinak budou hodnoceny jako komerční. Takovéto předměty, stejně tak rekvizity a kulisy budou považovány za stejné jako ty koupené v obchodě, nalezené ve školním divadle apod. Komerčně vyráběné sety, které jsou sestaveny podle záměru výrobce, se nepovažují za vytvořené týmem. Takové sady, které jsou vyrobeny k jiným účelům, než k jakým ji využil tým, jsou vnímány jako vytvořené týmem.

Tým musí před soutěží odevzdat rozhodčím Formulář pomoci zvenčí. Zde musí být uvedeny všechny osoby, které týmu pomáhaly a definováno s čím týmu pomáhaly. Rozhodčí udělí týmu penalizaci za pomoc zvenku podle toho, jak moc byla pomoc rozhodující pro tvorbu řešení.

Trenér funguje jako partner, ale nesmí navrhnout řešení problému. Může pokládat provokativní otázky, ale nesmí napovídat řešení. Pokud se ho tým zeptá na názor, musí odpovědět „vy se sami rozhodněte“. Pouze pokud situaci považuje za nebezpečnou, může zakročit.

Na soutěži může kdokoliv pomoci týmu donést věci na soutěžní prostor. Nesmí však pomáhat týmu sestavit kulisy či cokoli dalšího, nanést make-up, upevnit kostým atd. Pokud někdo týmu takto pomáhá, bude tým penalizován za Pomoc zvenčí. Penalizace za pomoc zvenku je čistě na rozhodnutí rozhodčích, nebo na výpovědi týmu, ne na mínění kohokoliv jiného.

Jakmile už tým začne pracovat na svém dlouhodobém problému a některý člen, z nějakého důvodu opustí tým, již nemůže být nahrazen. Pokud je člen týmu nahrazen, tým bude penalizován za pomoc zvenku.

Rodiče a jiní zájemci mohou fungovat jako učitelé a instruktoři, nesmí však sami tvořit řešení. Mohou například ukázat dětem, jak se šije, ale nemohou jim ušít kostým či navrhnout kostým pro řešení problému.

PŘEKROČENÍ ČASOVÉHO LIMITU (-5 bodů za každých 10 sekund, i započatých)

Existují dva různé časové limity při řešení dlouhodobého problému. První je kategorie tzv. „nepřesčasová“. Každý tým má maximálně **8 minut** na představení řešení svého dlouhodobého problému. V tomto čase je zahrnuto i přemístění rekvizit, dokončení technických požadavků, předvedení skeče apod. Jakmile časoměřič zavolá „time“, všechny činnosti musí být ukončeny. Neexistuje žádný čas navíc a také žádný trest.

Druhá kategorie je tzv. „přesčasová“. Zde je také 8 minutový prostor na všechny činnosti. Nicméně pokud tým nestihne vše v tomto časovém limitu, časoměřič dá týmu minutu navíc a až poté zavolá „time“. Pokud tým vše nestihne v daném časovém limitu, je penalizován, ale může být ohodnocen i za to, co předvedl v té jedné minutě přesčasu.

Každý spontánní problém má svůj „časový“ systém. Někdy je pouze jeden časový prostor pro vyřešení problému, někdy jsou dva - jeden na přípravu a druhý na samotné řešení. Ve spontánním problému neexistuje „přesčas“. Po ukončení daného časového prostoru zavolá rozhodčí „time“ a tým musí práci okamžitě ukončit. Tým tak nemůže získat penalizaci za překročení času.

PŘEKROČENÍ CENOVÉHO LIMITU (-1 až -100 bodů)

K zaručení rovnoprávnosti všech týmů má každý problém cenový limit. Je to maximální suma, kterou může tým zaplatit za veškeré položky použité k finálnímu řešení problému pro soutěž. Všechny materiály použité k řešení problému, kromě těch, které jsou v seznamu vyňatých, musí být započítány. Tým musí započítat i cenu věcí, které jsou půjčené nebo darované. Ceny mohou být však započítané podle opotřebování věci jako second-handové či bazarové. Nově zakoupené věci musí být započítány v plné výši a tým by si měl uschovat účet. Pokud tým použije pouze část věci, jako například půl lahvičky barvy, započítá cenu poměrem k celkové ceně.

Pokud tým překročí cenový limit, bude penalizován. Pokud tým opomene započítat některou věc do soupisu, může být požádán rozhodčími o doplnění. Pokud

doplněné věci překročí limit, rozhodčí udělí penalizaci.

Každý tým musí před započítáním prezentace řešení dlouhodobého problému odevzdat rozhodčím kopii Formuláře nákladů použitého materiálu. Hodnota materiálu musí být uvedena v měně státu, ve kterém se soutěž koná. Cenové limity jsou udány v amerických dolarech. Asociace oznámí platný směnný kurz nejpozději do 15. října daného kalendářního roku. Pokud tak neučiní, neamerické týmy musí použít k výpočtu oficiální směnný kurz své země po dni 1. října daného soutěžního roku.

SPECIFIKACE MATERIÁLU DO FORMULÁŘE NÁKLADŮ POUŽITÉHO MATERIÁLU

Existují celkem tři kategorie: 1) Náklady, 2) Přiřazená hodnota a 3) Osvobozeno. Většina věcí spadá do kategorie „Náklady“. Všeobecné kritérium pro oceňování věcí je, že každý jiný tým může napodobit řešení problému za podobnou sumu peněz. Toto je subjektivní rozhodnutí rozhodčích, tým by měl mít k dispozici stvrzenky nebo cenový seznam, aby mohl odpovědět na otázky týkající se hodnoty materiálů.

V soupisu hodnoty materiálu tým může spojit věci použité v malém množství, jako jsou lepicí pásky, lepidlo, provaz, sponky, pastelky, papír a malé věci ze železářství (matky, šroubky, hřebíky atd.) a uvést je pod kolonku různé. Vše co mají členové týmu na sobě a zvyšuje to hodnotu vystoupení, musí být v seznamu uvedeno. Tým však může běžné věci denního nošení započítat jako obnošené. Trička, která si tým vyrobil a neslouží jako kostým, mohou být započítána jako obnošená, i když je budou mít všichni členové týmu na sobě. Boty musí být také započítány.

Tým musí započítat hodnotu věcí, jako jsou berle, invalidní vozík atd., které jsou součástí řešení, dokonce i tehdy, jestliže je jeden ze členů týmu používá kvůli svému postižení. Pokud však tyto nezbytnosti nejsou součástí řešení, nepočítají se. Například pokud si člen týmu zlomí nohu a potřebuje berle, tyto se nepočítají. Jsou-li však berle určeny k vizualizaci zlomené nohy jako část řešení, musí být započítány.

Půjčené věci, jako například světla, musí být vykázány v ceně půjčovního na 1 den. Toto je třeba doložit výpůjčním listem a ceníkem.

Položky s přiřazenou cenou jsou započítány s touto přiřazenou hodnotou. Jestliže je ale aktuální cena nižší než přiřazená hodnota, může tým započítat skutečné náklady.

POLOŽKY S PŘÍRAZENOU HODNOTOU

Následující položky musí být neporušené a použity k určenému účelu. Pokud jsou přizdobeny, budou připočteny náklady za tyto dekorace. Následující seznam zobrazuje kategorie předmětů a jejich stanovené hodnoty:

- 1) Komerčně vyrobený hudební nástroj a jeho pouzdro, včetně požadovaných součástí jako je stojan, zesilovače a reproduktory. Hodnota: 5 dolarů nebo méně, podle skutečných nákladů
- 2) Jakýkoli audio nebo video rekordér nebo přehrávač a reproduktory (včetně rádia MP3 přehrávačů). Hodnota: 5 dolarů nebo méně, podle skutečných nákladů
- 3) Audio – vizuální vozík. Hodnota: 5 dolarů nebo méně, podle skutečných nákladů
- 4) Přenosný nebo stolní počítač (včetně monitoru, klávesnice a propojovacích kabelů). Chytré telefony jsou považovány za počítače. Hodnota: 10 dolarů a méně, podle skutečných nákladů.
- 5) Projektor jakéhokoli typu. Hodnota: 10 dolarů či méně, podle skutečných nákladů
- 6) Televizor nebo monitor (ne ve spojení s počítačem). Hodnota: 10 dolarů či méně, podle skutečných nákladů

VĚCI VYŇATÉ ZE SOUPISU MATERIÁLU

Některé věci jsou vyňaté ze započítávání do hodnoty materiálů. Jsou to věci, které jsou považované za dostupné pro všechny týmy bez nákladů vynaložených na ně. Všechno, co není uvedeno níže, musí být uvedeno v soupisu hodnoty materiálů.

- Prodlužovací kabely a rozdvojky
- Baterie
- Židle, stoličky, stoly a lavice
- Šperky jako jsou náramkové hodinky, náušnice, prsteny apod. a civilní oblečení, které nezvyšuje hodnotu vystoupení a není součástí kostýmu. Pamatujte si, že pokud všichni členové týmu budou mít stejná trička nebo košile, budou započítány do nákladů, protože budou považovány za uniformu a tudíž budou zvyšovat hodnotu představení.
- Košile prodávané CCI na webu www.odysseofthemind.com/shop.

- Odpad, tj. věci, které se obvykle odhazují, jako jsou kartonové krabice, nádoby na mléko, malé odřezky dřeva atd. Použité materiály, které jsou recyklovatelné a mají své využití jako depozit, jsou považovány za tuto kategorii materiálů a jsou vyňaty ze soupisu.
- Sada nářadí – nástroje používané na výstavbu či opravu jakékoli součásti řešení problému, ale které nijak nezvyšují hodnotu vystoupení. Např. šroubovák použitý k opravě rekvizity nebude započítán. Sada nářadí musí být na jevišti a může být použita ke zlepšení výstupu nebo k opravě. Pokud však bude použita ke zlepšení výstupu kdykoli během vystoupení, nebude již věcí vyňatou ze soupisu a tým bude penalizován v kategorii „ duch problému“.

Pozn. Předměty jako zásobníky, kolečka apod. mohou být použity na stěhování rekvizit na jeviště, pokud nejsou použita v prezentaci. Hned poté však musí být odstraněny, jinak budou započítány do nákladů řešení problému.

VYJMUTÉ POLOŽKY OZNAČENÉ JAKO BEZPEČNOSTNÍ

- Pokrývky podlahy, látky, které jsou použité na ochranu podlahy, nebo žíněny použité na ochranu členů týmu před zraněním
- Požadovaná obuv, která se běžně nosí a je vyrobená pro obchodní účely. Jakmile se něco na obuv přidá, tak se hodnota přidané věci musí započítat. Toto se nevztahuje na boty se zabudovanými kolečky, ty musí být zahrnuty do nákladů a jejich použití musí schválit ředitel turnaje.
- Osobní věci členů týmu (brýle, sluchové pomůcky atd.)

DISCIPLINÁRNÍ OPATŘENÍ

Disciplinární opatření může být použito proti týmu v níže uvedených případech. (výčet je pouze ilustrativní a není konečný). Jejich udělení je na rozhodnutí rozhodčích nebo ředitele soutěže:

- Porušování autorských práv – kopírování materiálů Odysey myslí pro nečleny
- Účast na soutěži více týmů než je povoleno
- Opomenutí zapsat všechny členy týmu na rozpis, včetně všech členů týmu, kteří byli během roku členy týmu
- Jsou-li do týmu zapsáni studenti, kteří neodpovídají pravidlům členství
- Zapsání týmu do nesprávné divize

- Použití natočených myšlenek jiných lidí
- Neúměrná pomoc zvenku
- Závažné nebo vícenásobné udělení trestu za nespportovní chování v době soutěže
- Porušování státních, regionálních nebo místních zákonů
- Porušení pravidla prozrazení spontánních problémů
- Nevhodné chování trenérů nebo porušování mezinárodních pravidel

MOŽNÁ DISCIPLINÁRNÍ OPATŘENÍ

Týmy nebo jednotlivci budou vždy potrestáni za to, čím se provinili proti pravidlům. V některých případech může tým nejdříve dostat písemné napomenutí. Písemné napomenutí uděluje ředitel soutěže nebo předseda asociace a je vždy zasláno trenérovi týmu, případně rodičům. Některý druh chování může vést také k okamžité diskvalifikaci a vykázaní ze soutěže. Toto rozhodnutí je výhradním právem licencované asociace nebo zástupců asociace země, kde se soutěž koná. Na světovém finále má toto právo i CCI. Možná disciplinární opatření zahrnují:

Podmínečné vyloučení:

Je dána určitá doba, ve které opakované porušování nařízení bude vést k automatickému vyloučení, nebo zamítnutí účasti trenéra, člena týmu, týmu, nebo členství.

Pozastavení činnosti:

Na určitý čas vyloučená strana nemůže soutěžit nebo být spojena se soutěžním týmem nebo se může účastnit pouze jako nesoutěžní ukázka na oficiální soutěži. To může být doba od jednoho do tří let. Vyloučená strana se může odvolat na Creative Competitions, Inc. Odvolat se může do 15 dní od doručení písemného disciplinárního řízení od oprávněné asociace. Odvolání bude předloženo CCI a bude přezkoumané v krátké době. Rozhodnutí CCI je konečné.

Odmítnutí členství nebo účasti:

Tým, trenér nebo člen týmu mohou mít účast na programu Odysea myslí na určitou dobu zamítnutou. Avšak týmu, trenérovi, nebo členovi týmu bude poskytnuta příležitost na obhajobu žaloby vznesené proti němu.

Diskvalifikace:

Tým bude diskvalifikovaný ze soutěže, pokud splní důvody pro diskvalifikaci.

Jestliže rozhodnutí o diskvalifikaci padne až po soutěži, oprávněná asociace nebo soutěžní tribunál má právo vyhlásit tým za nežádoucí v dalším stupni soutěže a může ho nahradit jiným. Tento postup by měl být koordinován ředitelem asociace.

Spontánní problémy nesmí být prozrazeny dříve než po skončení soutěže. V tento čas může tým o problému diskutovat pouze s trenérem soutěže a nezúčastněnými rodinnými příslušníky. Nikdo o něm nesmí mluvit s nikým jiným, dokud není skončen příslušný stupeň soutěže na celém světě. Pokud toto tým, nebo některý z jeho členů poruší, bude diskvalifikován nebo vůči němu budou vynesena další disciplinární opatření. Penalizován bude i ten, kdo je příjemcem informace, nebo se účastní řešení problému. Např. pokud jeden z členů týmu popíše své řešení problému v diskusním prostoru, bude jeho tým diskvalifikován nebo suspendován a ti, kteří byli této diskusi přítomni, to musí uvést do formuláře „Pomoc zvenčí“, jinak budou diskvalifikováni.

Penalizace za Ducha problému, Nesportovní chování a Pomoc zvenku se týkají všech problémů. Odysea myslí si však vyhrazuje v případě potřeby využít i jiných způsobů penalizace, pokud to situace bude vyžadovat.

Kapitola VI. - Slovníček

Následující slova a fráze jsou běžně používány v programu Odysea myslí. Pokud je v textu slovo napsáno kurzívou, objevuje se ve slovníku problémů nebo v tomto slovníčku. Pokud se objeví v obou slovnících, použijte definici ze slovníku problémů. Definice ve slovníku problémů jsou určeny k úspěšnému řešení problému a mohou se lišit od definic uvedených v tomto slovníčku. Některé pojmy se používají také ve spontánním problému.

Vzhled – jak něco vypadá, pasivní vizuální vlastnosti.

Objevuje se – je viditelné, je v hledáčku rozhodčích při vystoupení týmu.

Umělecké materiály – věci, které se běžně používají v umění – oleje, akryl, tužka, jíl, akvarel, plátno, papír, dřevo atd.

Umělecká kvalita – charakteristické vlastnosti, styl, účinek vizuálních atributů.

Pozadí – látka, lepenka, velký list papíru atd. ukazující nějaký typ scény nebo designu, většinou nabarvený barvami a visící na pozadí jeviště.

Hranice, hraniční čáry – hraniční čáry ve vertikální rovině, kontakt s páskou značící hraniční čáru není považováno za překročení hranice, pokud není v problému uvedeno jinak, ale tým nesmí bránit rozhodčím ve výhledu na hraniční čáru. Za překročení hraniční čáry je považováno překročení vnější roviny pásky v jakékoli výšce, pokud není v problému stanoveno jinak. Pokud je uvedeno, že žádný z předmětů nesmí přesahovat hraniční čáru, ať už se bude dotýkat podlahy nebo ne, musí být umístěny uvnitř mezních čar. To zahrnuje i příslušenství jako jsou dráty, dekorace, operační systémy apod.

„Zlomit rovinu“ – jít nad rámeček, ale zůstat v koncových bodech imaginární vertikální roviny např. hranice, začátek či konec čáry.

Postava – pokud není stanoveno jinak, tým nemusí postavu zobrazovat, ale musí být animovaná. Tým musí demonstrovat jeden nebo více lidských rysů. Postava musí být během vystoupení stejná, ale může změnit vzhled. Např. Superman byl původně komiksovou postavou. Ať už byl od té doby zobrazován jako kreslená postava nebo ho představovali reální herci, stále mu zůstaly typické vlastnosti.

Charakteristika – charakteristický rys postavy nebo věci.

Komerčně vyráběný - polotovár, který tým sám nevyrobil. Komerčně vyráběnou součástí může být i část z celého výrobku, např. říditka kola nebo kolečka

z autíčka. Mohou to být i samostatné předměty, např. hřebík, baseballová pálka, rám obrazu apod. Ačkoli jednotlivé součástky výrobku nejsou originální, konečné dílo týmu může být ve finále velice originální.

Zcela v prostoru – nic nesmí přesahovat ani se dotýkat obvodu ohraničeného prostoru, např. pokud omezení uvádí, že předmět musí být umístěn uvnitř ohraničeného prostoru o rozměrech 4 x 4, nesmí žádná část tohoto předmětu přesahovat přes hraniční pásku. Je to stejné, jako kdyby byl uzavřen v imaginárních zdech. Ve spontánním problému se toto omezení vyskytuje zřídka.

Kreativita celkového sestrojení - celkový přístup k jednotlivým součástkám včetně materiálů, které vytvoří řešení, uspořádání, montáž, využití jednotlivých materiálů.

Účinnost vystoupení - celkový přístup k vystoupení, není hodnocenou kategorií, ale zvyšuje úroveň vystoupení – přechody, časování, nálady, vylepšení, speciální efekty, technologie atd.

Funkční inženýrství - schopnost komponent vykonávat funkci, pro kterou byly vytvořeny.

Lidská síla - přímá - ruční manipulace s předměty bez pomoci jiných mechanismů, např. házení, kopání, foukání, kroucení a otáčení předměty. Např. hodit míč do koše.

Nepřímá - použití lidské síly na něco, co hýbe s předmětem, např. prostřednictvím golfové hole na golfový míček, aby se dostal do jamky.

Náhodný kontakt či dotýkání – pokud problém nestanoví jinak, jedná se o dotýkání bez získání jakékoli výhody. Není penalizováno, pokud se ovšem neopakuje i po varování rozhodčích či není úmyslné.

Uvnitř oblasti – dotýkání se podlahy pouze v obvodu definovaného prostoru včetně materiálu použitého pro vytvoření tohoto prostoru. Např. pokud je v omezeních stanoveno, že předmět musí být ve vymezeném prostoru o rozměrech 4x4, pak se může dotýkat podlahy pouze uvnitř tohoto prostoru. Může přesahovat pomyslné svislé roviny obvodu tohoto prostoru, ale nesmí se dotýkat podlahy nebo ležet mimo prostor. To bývá časté ve spontánním problému.

Změněno – něco změnit za účelem vyřešení problému.

Jeden nebo více členů týmu - pokud se má něco provozovat nebo řídit nebo zobrazit jedním či více členy týmu, může to být více členů týmu najednou nebo pouze jeden člen. V každém případě se členové týmu mohou během představení měnit.

Vylíčit, zobrazit – představovat něco nebo hrát specifickou roli.

Rekvizita - předmět použitý během představení k vylíčení charakteru, za rekvizity nejsou považovány ty předměty, které jsou použity pouze pro instalaci či změnu scény. Ruční rekvizity jsou v držení postavy a větší rekvizity např. žebřík či židle jsou postavou používány. Např. pokud postava telefonuje a sedí přitom na židli, jsou telefon a židle považovány za rekvizity. Rekvizita může být součástí kostýmu. Např. pokud postava vstupuje na jeviště s mečem v ruce a ten je součástí představení, je meč považován za součást kostýmu i rekvizitu současně. Zařízení, vozidla apod., která slouží během vystoupení k určité funkci, se za rekvizity nepovažují.

Samonosný – každý aspekt požadované složky je nezávislý na okolí, např. pokud jedna část cestuje, cestují i ostatní části, pokud je povoleno používat napájecí kabel. Pokud tým používá napájení ze sítě, může být napájecí kabel zapojený a nemusí se pohybovat, neboť není součástí řešení. Není také součástí hodnocení.

Načasování - čas na postavení rekvizit, který započne zvoláním rozhodčího „odpočet začíná“ a započítává se do 8 minutového časového limitu. Tým může vystupovat i během instalace rekvizit.

Píseň - hudba s texty. Hudba může být v jakémkoli provedení, pokud v řešení problému není stanoveno jinak.

Kulisy - všechny hmotné prvky vystoupení kromě rekvizit, postav a kostýmů. Znak týmů může být součástí kulis, pokud není hodnocen samostatně jako prvek stylu. Vše, co postava během vystoupení používá, je považováno za rekvizitu, nikoli kulisu.

Dotyk – pokud je v problému uvedeno, že se tým nesmí dotýkat rukou ani jinou částí těla, ať už je zakrytá či nikoli. Např. držet míč v rukavici je stále považováno za dotyk. Nebo pokud je zakázáno se na určitém místě dotknout podlahy, člen týmu nesmí vstoupit na místo, které je na zemi označeno papírem. Ve spontánním problému může mít tým k dispozici určité pomůcky k přemístění míče do koše bez dotyku, např. koště, hůl a prut. Tým se může dotýkat těchto pomůcek a není to považováno za dotyk míče.

Práce v rámci oblasti – členové týmu se mohou dotýkat uvnitř ohraničeného prostoru, ale je povoleno porušit rovinu bez dotyku soutěžního místa již za touto hranicí.

RYCHLÝ PRŮVODCE ZDROJI

Žádost o členství – [odysseyofthemind.com/ Registr today/ Forms](http://odysseyofthemind.com/Registr%20today/Forms)

Informace o asociaci – webová stránka Odysea myslí příslušné země/*Local contacts*

Kniha praktických problémů – odysseyofthemind.com/Merchandise

Vysvětlení dlouhodobého problému – odysseyofthemind.com/Clarifications

Všechna obecná vysvětlení - odysseyofthemind.com/Clarifications

Obecná pravidla pro všechny týmy – Programový průvodce Odysey myslí

Formulář nákladů – příloha programového průvodce nebo odysseyofthemind.com/Forms

Formulář pomoci zvenčí - příloha programového průvodce nebo odysseyofthemind.com/Forms

Informace o programu – [odysseyofthemind.com/Learn more](https://odysseyofthemind.com/Learn%20more)

Formulář stylu - příloha programového průvodce nebo odysseyofthemind.com/Forms

Informace o registraci na lokální soutěž - příslušný regionální ředitel nebo ředitel asociace

Informace o místě konání soutěže - příslušný regionální ředitel nebo ředitel asociace

Světové finále - [odysseyofthemind.com/World Finals](https://odysseyofthemind.com/World%20Finals)

Další užitečné informace můžete nalézt na www.creativeopportunities.org.

Kapitola V. - Přílohy

Následující přílohy obsahují formuláře potřebné pro účast na oficiálních soutěžích a využití spontánních problémů při praktických cvičeních.

- Formulář nákladů
- Formulář pomoci zvenčí
- Formulář stylu
- Verbální spontánní problém – Nech to běžet
- Verbální spontánní problém – Zvířecí pomoc
- Verbální/praktický spontánní problém – Vylepšení hřebenu
- Praktický spontánní problém – Zabal to

FORMULÁŘ NÁKLADŮ POUŽITÉHO MATERIÁLU

Členové týmu musí vyplnit tento formulář a uvést všechny předměty, které budou v jejich vystoupení používat (kromě těch, které jsou z nákladů vyjmuty). Dospělí mohou pomoci při vyplnění pouze v případě Divize I. Uvádějte ceny bez DPH.

Dlouhodobý problém _____ Divize _____

Jméno týmu _____ Číslo týmu _____

Město _____ Stát _____

Rozhodčí _____

Název výrobku (dřevo, látka)	Použito na (kostýmy, rekvizity)	Hodnota (použitá hodnota)
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. _____

Konečná hodnota použitého materiálu: _____

Pozn.: Jsou povoleny fotokopie či scan tohoto formuláře. Je zakázáno měnit jakékoli údaje.

FORMULÁŘ POMOCI ZVENČÍ

Dlouhodobý problém _____ Divize _____

Jméno členského týmu _____ Číslo týmu _____

Město _____ Stát _____ Krajina _____

Jsme srozuměni s tím, že je proti pravidlům pro kohokoliv jiného kromě členů týmu navrhnout, postavit nebo prezentovat řešení dlouhodobého problému.

Jsme srozuměni s tím, že pokud jakýkoli člen týmu byl na seznamu, musí tam zůstat a je započítán jako člen týmu.

Uvědomujeme si, že můžeme získat instrukce ve více oblastech designu a konstrukce nebo předváděcích technik, ale víme, že tyto instrukce nesmí být specifické pro řešení dlouhodobého problému. Naše podpisy potvrzují, že jsme se řídili podle daných pravidel pomoci zvenku. Pokud jsou nějaké výjimky, jsou zmíněny níže.

POMOHLI NÁM S: (prosím popište jakoukoliv pomoc zvenku **při specifickém řešení problému**, pokud nějaká byla. Napište **ŽÁDNÁ**, pokud žádná nebyla). Níže, prosím, uveďte jména bývalých členů týmu (pokud seznam přesahuje počet sedm) a kdy naposledy spolupracovali s týmem.

Trenér 1 _____

Člen týmu _____

Trenér 2 _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Trenér 3 _____

Člen týmu _____

Člen týmu _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Člen týmu _____

Člen týmu _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Člen týmu _____

Člen týmu _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Narozeniny _____ Stupeň _____

Pozn.: Jsou povoleny fotokopie či scan tohoto formuláře. Je zakázáno měnit jakékoli údaje.

FORMULÁŘ STYLU

Členové týmu musí tento formulář vyplnit. Dospělí mohou pomoci při vyplnění pouze v případě Divize I. **Pro každou soutěž je potřebné mít minimálně tři kopie tohoto formuláře. Odevzdávají se při registraci týmu předjevištnímu rozhodčímu.**

Nezapomeňte, že volný výběr týmu nesmí zahrnovat žádnou část, která je hodnocena v dlouhodobém problému!!!

Dlouhodobý problém _____ Divize _____

Jméno členského týmu _____ Číslo týmu _____

Město _____ Stát _____

Kategorie stylu

(tým vyplní od 1 do 4)

(pokud je kategorie „volný výběr týmu“, nezahrnujte nic, co je hodnoceno v řešení dlouhodobého problému)

Možné body

Získané body

(vyplní rozhodčí)

1.	od 1 do 10	1. _____
2.	od 1 do 10	2. _____
3.	od 1 do 10	3. _____
4.	od 1 do 10	4. _____
5. Celkový efekt	od 1 do 10	5. _____

Pro popis Vaší stylové prezentace stručně uveďte, jak ovlivňuje dlouhodobý problém. **Prosím, napište to na stroji nebo tiskacím písmem a použijte prostor pouze pod tímto oznámením.**

Celkový počet bodů = _____

(maximální možný = 50)

Pozn: Jsou povoleny fotokopie či scan tohoto formuláře. Je zakázáno měnit jakékoli údaje.

Kapitola VI. - Spontánní problémy

VERBÁLNÍ SPONTÁNNÍ PROBLÉM: „NECH TO BĚŽET“

A. Až budou všichni členové v místnosti, sdělte jim verbální problém.

Rozhodčí týmu přečtou následující text: *Poznámka: Nečtěte text uvedený v závorkách. Tučně zvýrazněný text přečtěte dvakrát. Uvedte: „ Opakuji“.*

B.

- 1) Máte 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Můžete se rozhodčích ptát, ale čas stále běží. Během času určeného na odpověď nesmíte mluvit mezi sebou.
- 2) Za každou běžnou odpověď obdržíte 1 bod, za kreativní 5 bodů. Toto hodnocení záleží na subjektivním názoru rozhodčích a je konečné.
- 3) Každý z vás obdrží 7 odpovědních karet. **Můžete odpovídat v libovolném pořadí. Než začnete odpovídat, odevzdáte jednu ze svých karet rozhodčímu.** Karty nesmíte sdílet.
- 4) Mluvte nahlas a srozumitelně. Čas stále poběží, i když rozhodčí Vaši odpověď neuslyší a požádají Vás o zopakování.
- 5) **Vaším úkolem bude jmenovat něco, co se nikdy nezastaví a proč. - např. řeka, protože stále teče.**
- 6) Soutěž končí uplynutím určeného času a využitím všech karet.

(Tučně zvýrazněné přečtěte dvakrát. Uvedte „ Opakuji“.

C. Pouze pro rozhodčí:

- 1) Než začne odpočítávání času, rozdejte každému členu týmu 7 karet. Každá sada karet se musí lišit barvou, značkou apod.
- 2) Než začne některý z členů týmu odpovídat, vyberte si od něj jednu kartu. Členové týmu mohou odpovídat v různém pořadí, nesmí však karty sdílet.
- 3) Dejte týmu přesně 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Čas je důležitý. Pouze pokud je dodržen časový limit, může být tým ohodnocen.
- 4) Každou běžnou odpověď ohodnoťte 1 bodem, kreativní 5 body.
- 5) **Příklady běžných odpovědí:**

Fakta: „Zemská rotace, proto máme den a noc“, Daně, protože země stále potřebuje peníze“, Řeka, protože neustále teče“, Tlukot mého srdce, protože mě drží při životě“, „Energie, protože je stále v pohybu“, Vlny způsobené pohyby Země“.

Skutečnosti, které se zdají nekonečné: „Telefonní hovory teenagerů, protože si myslí, že jsou minuty zdarma neomezené“, „Můj bratr pláče, protože ví, že dostane, co chce“, „Smích na cvičeních, protože náš tým je plný komiků“.

6) Příklady kreativních odpovědí:

Hry na slova a rčení: „Zítra, protože to nikdy nepřijde“, Peníze, protože je to měna“,

„Reality TV, protože život jde dál“, Krása diamantů, protože diamanty jsou věčné“, „Láska, protože hýbe světem“, Čas, protože stále běží“.

Životní fakta: Učitelé zadávají domácí úkoly, protože stále je čemu se učit“, „Kreativní nápady, protože jsme v Odysee myslí“, „Moje nervy při řešení spontánního problému, protože musím rychle myslet“.

Různé, neočekávané: „Kruh, protože nemá žádný konec“, „Vyučování geometrie“, „Profesionální baseball“.

VERBÁLNÍ SPONTÁNNÍ PROBLÉM: „ZVÍŘECÍ POMOC“

A. Až budou všichni členové v místnosti, sdělte jim verbální problém.

B. Rozhodčí týmu přečtou následující text: Poznámka: *Nečtěte text uvedený v závorkách. Tučně zvýrazněné přečtěte dvakrát. Uvedte: „Opakuji.“*

- 1) Máte 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Můžete se rozhodčích ptát, ale čas stále běží. Nesmíte mluvit mezi sebou během času určenému na odpověď.
 - 2) Za každou běžnou odpověď obdržíte 1 bod, za kreativní 5 bodů. Toto hodnocení záleží na subjektivním názoru rozhodčích a je konečné.
 - 3) Každý z vás obdrží 7 odpovědních karet. **Můžete odpovídat v libovolném pořadí. Než začnete odpovídat, odevzdáte jednu ze svých karet rozhodčímu.** Karty nesmíte sdílet.
 - 4) Mluvte nahlas a srozumitelně. Čas stále poběží, i když rozhodčí Vaši odpověď neuslyší a požádají Vás o zopakování.
 - 5) **Vaším úkolem bude jmenovat zvíře a k čemu ho lze využít. Např. žirafa na trhání jablek ze stromu.**
- 6) Soutěž končí uplynutím určeného času a využitím všech karet.

C. Pouze pro rozhodčí:

- 1) Než začne odpočítávání času, rozdejte každému členu týmu 7 karet. Každá sada karet se musí lišit barvou, značkou apod.
- 2) Než začne některý z členů týmu odpovídat, vyberte si od něj jednu kartu.

Členové týmu mohou odpovídat v různém pořadí, nesmí však karty sdílet.

- 3) Dejte týmu přesně 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Čas je důležitý. Pouze pokud je dodržen časový limit, může být tým ohodnocen.
- 4) Každou běžnou odpověď ohodnoťte 1 bodem, kreativní 5 body.

5) Příklady běžných odpovědí:

Zřejmý vztah mezi úkolem a zvířetem: Použití kohouta k probuzení mého malého brášky, Pes nosící noviny, Použití žirafy k trhání jablek ze stromu, Použití koně na cestování.

Ne tak úplně úkol: Sednout si na želvu, Letět na orlovi, Surfovat na hrochovi, Použít pavouka na výrobu šátků, Použít kuře ke klování do stromu.

Pouze nepatrný vztah mezi úkolem a zvířetem: Použít hada jako baseballovou pálku, Použít kočku jako podnožku, Nechat kuře dělat moji práci, Nechat pštrosa hrabat listí.

6) Příklady kreativních odpovědí:

Úkol odpovídající pověsti zvířete: Použít papouška na telefonní hovor, Použít myš, abych dostal mámu ze svého pokoje, Použít kuře na servírování vajec.

Hříčky: např. Použít „myš“ na hraní videoher, použít „štěnici“ na špehování přátel atd.

Lidé jako zvířata: Poprvé ohodnoťte jako kreativní. Všechny ostatní hodnoťte jako běžné.

KOMBINOVANÝ (VERBÁLNÍ/PRAKTICKÝ) SPONTÁNNÍ PROBLÉM: „VYLEPŠENÍ HŘEBENU“

A. Až budou všichni členové v místnosti, sdělte jim verbální nebo praktický problém.

B. Rozhodčí týmu přečtou následující text: Poznámka: *Nečtěte text uvedený v závorkách. Tučně zvýrazněné přečtěte dvakrát. Uvedte: „Opakuji.“*

- 1) Máte 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Můžete se rozhodčích ptát, ale čas stále běží. Nesmíte mluvit mezi sebou během času určeného na odpověď.
- 2) Za každou běžnou odpověď obdržíte 1 bod, za kreativní 5 bodů. Toto hodnocení záleží na subjektivním názoru rozhodčích a je konečné.
- 3) Váš tým se střídá v pořadí. Nesmíte přeskočit, opakovat ani vynechat.
- 4) Před vámi je předmět. **Vaším úkolem je předmět uchopit a popsat, k čemu se používá nebo improvizovat. Pokud improvizujete, musíte vše popsat.**
- 5) **Až odpovíte, položte předmět zpět na stůl, další člen týmu si ho vezme a odpovídá, atd.**

C. Pouze pro rozhodčí:

- 1) Než vstoupí tým do místnosti, položte na stůl klasický černý kapesní hřeben. Mějte nějaký náhradní pro případ poškození. Nedovolte týmu hřeben zničit nebo poškodit.
- 2) Dejte týmu přesně 2 minuty na přemýšlení a 5 minut na odpověď. Čas je důležitý. Pouze pokud je dodržen časový limit, mohou být studenti ohodnoceni.
- 3) Každou běžnou odpověď ohodnoťte 1 bodem, kreativní 5 body.

4) Příklady běžných odpovědí:

Klasické použití hřebenu: česat svoje vlasy, panenčiny vlasy, česat domácího mazlíčka apod., vytvářet účes, krotit vlny.

Nestandardní, ale přesto obvyklá použití: k roztržení obalu chleba, napsání jména do písku, poškrábání se apod.

Různé použití: hrabat hlínu či bláto, držte ho pod nosem a řekněte „knír“, držte ho pod bradou a řekněte „vousy“, držte jej ve svislé poloze a řekněte „číslo jedna“ nebo „písmeno l“.

5) Příklady kreativních odpovědí:

Vtipné odpovědi: držte ho pod nosem a řekněte „Groucho Marx“ (nebo Charlie Chaplin nebo jiný slavný člověk s knírkem). Držte jej ve svislé poloze před uchem a řekněte „Elvis“ nebo „kotlety“. Podívejte se skrz hřeben na někoho a zeptejte se ho „Jak dlouho jsi ve vězení?“

Neobvyklá použití: Použijte ho jako čistič nehtů, zařazujte papíry mezi jednotlivé zuby, použijte ho jako cedník, použijte ho jako hudební nástroj a hrajte „na zuby“, použijte ho na odstranění stop v písku, horním okrajem hřebenu udělejte tlustou čáru, ponořte ho do barvy a vytvořte obraz, použijte ho jako skokanský můstek pro myši, náustek, špachtli, katapult na vymršťování oblázků.

Různé: držte ho vodorovně a řekněte „pomlčka“, pohybujte s ním a řekněte „diriguji orchestr“, rozpustíte plast k výrobě jiného plastového předmětu, vylámejte zuby a použijte je na písmena, párátko atd. Použijte ho jako past na vši, postavte si ho na ruku a řekněte „houpačka“ nebo „váha“.

Dejte si ho před ústa a zpívejte nebo mluvte a řekněte „mikrofon“.

PRAKTICKÝ SPONTÁNNÍ PROBLÉM: „ZABAL TO“

- A. *Až budou všichni členové v místnosti, sdělte jim praktický problém. B. Rozhodčí týmu přečtou následující text:* Poznámka: *Nečtěte text uvedený v závorkách. Tučně*

zvýrazněné přečtete dvakrát. Uvedte: „Opakuji.“

- 1) Máte 7 minut na vyřešení problému. Rozhodčí vás upozorní 2 minuty a poté 1 minutu před koncem. Můžete se ptát a navzájem spolu komunikovat po celou dobu.
 - 2) Na stole je páska, papír a nůžky.
 - 3) Na stole jsou různé předměty a jsou očíslované.
 - 4) **Vaším úkolem je zabalit do papíru co nejvíce předmětů.**
 - 5) **Předmět je považován za zabalený, pokud žádná jeho část není vidět.**
 - 6) Pokud je číslo na předmětu červené, nesmíte předmět vyměnit.
 - 7) Hodnocení je následující:
 - a) Za každý zabalený předmět obdržíte počet bodů podle čísla uvedeného na předmětu
 - b) Obdržíte 3 body za každý nevyužitý arch papíru
 - c) Obdržíte 1 - 15 bodů za týmovou spolupráci.
- 1) Označte jednotlivé předměty čísly takto:
- 1 × 3 ½ počítačový disk (červeně 3)
 - 4 x neořezané tužky (1)
 - 2 x vysoké, pevné plastové kelímky (červeně 6)
 - 1 x golfový míček (6)
 - 2 x golfové míčky (2)
 - 2 x karton o rozměru cca 15 x 15 cm (4)
 - 2x tenisové míčky (červeně 4)
 - 1x malá pánvička (červeně 10)
 - 1 x malý odpadkový koš (červeně 3)
 - 1 x dřevěná naběračka (červeně 7)
- 2) Než vstoupí tým do místnosti, umístěte předměty, pásku, nůžky a 7 archů papíru velikosti A4.
- 4) Ujistěte se, že má tým dostatek pásky na řešení úlohy.
- 5) Poskytněte týmu přesně 7 minut na vyřešení úlohy.
- 6) Tým může jednotlivé předměty vkládat dovnitř jiných předmětů a pak je zabalit. Hodnocení odpadkového koše je relativně nízké, protože je možné všechny předměty vložit dovnitř. Pokud se tým zeptá, zda je dovoleno vkládat předměty do jiných, odpovězte ano, ale neříkejte nic, dokud se sami nezeptají.

7) Tým může z papíru vytvořit pro zakrytí předmětu(ů) stan(y). Jinými slovy, papír může spočívat na stole tak, aby předmět(y) zakrýval. Papír by neměl být mezi předměty a stolem. Pokud se tým zeptá, zda je to povoleno, odpovězte ano, ale neříkejte nic, dokud se sami nezeptají.

8) Body za nevyužitý papír může tým obdržet pouze tehdy, pokud papír není nijak nastřížený či natržený. Nedávejte týmům ze žádného důvodu papíry navíc.

„ Když se lidská mysl otevře nové myšlence, nikdy se již neuzavře zpět do původní polohy“.

Oliver Wendell Holmes