Czary-mary z okulary

Problem dla Juniorów

Każdy widzi świat inaczej… Najmłodsi Odyseusze powinni wymyślić i zaprezentować zabawne przedstawienie opowiadające o parze czarodziejskich okularów. Otóż, gdy się przez nie spojrzy, ludzie wyglądają jak zwierzęta! Co więcej, w zależności od tego, kto akurat patrzy – te same osoby wydają się być różnymi zwierzakami. Ciekawe, prawda? W spektaklu drużyna wykorzysta też dwa zrobione przez siebie, pomysłowe kostiumy: jeden, który zmienia wygląd jakiejś postaci z ludzkiego na zwierzęcy – i drugi, który jedno stworzenie przeobraża w inne.

Wyprawa śmiechu warta

Problem 1

Oto zadanie dla uczestników Odysei Umysłu, którzy lubią żartować i konstruować, kręcić bekę i dokręcać śrubki… Zespół powinien zaprojektować oraz zbudować wehikuł, którym pewien oryginalny Odkrywca Ubawu wyruszy na wyprawę w poszukiwaniu hecy i humoru! Pojazd – zdolny do przewozu członków drużyny, a w napędzie wykorzystujący zmagazynowaną energię – będzie mógł poruszać się zarówno naprzód, jak i wstecz. Za każdym razem, gdy po drodze natrafi na śmieszną sytuację – zatrzyma się, wraz z jadącym nań podróżnikiem jakoś na nią zareaguje, a następnie pojedzie w kolejne miejsce. W spektaklu zostanie ponadto zaprezentowane kreatywne, materialne wyobrażenie fotki, jaką postać OU strzeli sobie podczas nieplanowanego postoju na selfie, a także efekt specjalny wygenerowany przez wehikuł.

Rzeczywista wirtualność

Problem 2

By wybrać się poza granice tego, co wyobrażalne, niezbędna jest wyobraźnia bez granic! Zespół ma za zadanie zaprezentować autorskie przedstawienie o perypetiach kogoś, kto ze świata realnego nieświadomie przejdzie w świat wirtualny. Panujące tam zasady bohater opowieści odkrywać będzie stopniowo. W pewnym momencie na jego drodze stanie jakaś ponura kreatura – lecz koniec końców uda mu się wymknąć z jej „szponów" i zrobić co trzeba, by móc powrócić do rzeczywistości… Moment, gdy akcja spektaklu przenosi się do sfery wirtualnej, drużyna sygnalizować będzie sędziom oraz publiczności wymyślonym przez siebie efektem specjalnym, a scenerię wyimaginowanego miejsca ukaże z wykorzystaniem rozmaitych środków technicznych – włącznie z przemianą czegoś dwuwymiarowego w trójwymiarowe.

Witajcie w waszej bajce

Problem 3

Klasyczne historie, znane z kart książek dla dzieci, ożyją na nowo, gdy w przygotowanym przez drużynę spektaklu pewna młoda osóbka – niczym Jaś po łodydze magicznej fasoli – w niezwykły sposób trafi do oryginalnej krainy baśni. Zapozna tam nieprzeciętnego przewodnika, który odkryje przed nią tajemniczy świat, gdzie napotkać można współistniejące ze sobą postacie i przedmioty z różnych bajek. Okaże się, że podróż po owym fascynującym miejscu to nie lada przygoda… Co więcej, do stworzenia powiązanych z wybranymi opowieściami dzieł oraz zdającego się rosnąć elementu scenografii Odyseusze powinni wykorzystać sodę oczyszczoną!

KONSTRUKCJA I DESTRUKCJA

Problem 4

Nie tylko budowanie, ale i burzenie wymaga od inżynierów wyobraźni… Zespół ma za zadanie zaprojektować i wykonać – z drewna balsa oraz ewentualnie kleju – zmyślną strukturę, którą podczas konkursowego występu podda próbie odporności zarówno na nacisk z góry, jak i na uderzenia w poszczególne boki. Zawodnicy będą stopniowo obciążać swoje dzieło sportowymi odważnikami, a w określonych momentach – za każdym razem z innej strony – spuszczać nań kulę burzącą, zapewnioną przez organizatorów. Oznacza to, że budowla podtrzymująca coraz większy ciężar będzie musiała co pewien czas wytrzymać „cios” z kolejnego kierunku. Drużyna wplecie rzeczony proces w fabułę przedstawienia, w którym najpierw pokazana zostanie konstrukcja oryginalnej scenografii, a następnie… jej kreatywna destrukcja!

SKARPETY BARDZO SUPER

WCIĄG DALSZY

Problem 5

Zadanie polega na obmyśleniu i odegraniu dowcipnego spektaklu, którego rozpoczęcie opowie o dramatycznym momencie: oto stworzony przez drużynę superbohater jest w opałach i zdawać by się mogło, że wszelka nadzieja przepadła… Tymczasem on nakłada parę superskarpet, które obdarzają go zupełnie nową, wyjątkową mocą! Dzięki niej kreatywnemu herosowi udaje się pomyślnie wyjść z opresji, a później załatwić arcy-adwersarza, który wpędził go w początkowe tarapaty. W przedstawieniu pokazana zostanie ponadto sceneria jakichś ekstremalnych warunków pogodowych, wystąpi pewna pocieszna postać, a także pojawi się efekt dźwiękowy – rozbrzmiewający ilekroć aktywowane są superskarpety.