

A. Cuando los miembros del equipo entren al salón, dígalos, “Este es un problema manual. Tienen un minuto para ponerse de acuerdo y seleccionar a los cinco integrantes que competirán. El resto del equipo puede sentarse y observar (mostrar las sillas) o pueden salir del salón. No pueden participar en ningún momento durante el problema espontáneo.”

B. El Juez lee al equipo: (no leer el contenido dentro de los paréntesis.)

(1) Este es un problema de 2 partes, en la primera tendrán 4 minutos para ponerse de acuerdo y probar su solución y en la segunda tendrán 3 minutos para demostrar su solución.

(2) Ustedes trabajan en la casa de un hechicero y éste te ha pedido que no toques sus cosas, pues es muy cuidadoso con sus pociones mágicas. Ustedes, como buenos aprendices, no harán caso a sus indicaciones y tratarán de aprenderse tantas recetas mágicas como les sea posible.

(3) Su problema es construir un dispositivo para cambiar las hojas del libro de recetas, hoja por hoja, y sin tocarlo con las manos con las únicas herramientas disponibles (señalar el libro y el material sobre la mesa). El libro no puede ser tocado por ningún miembro del equipo en ningún momento de la parte 2.

(4) Los puntajes a evaluar son:

- Recibirán por la creatividad del dispositivo de 1 a 20 pts.
- Recibirán 2 puntos por cada página que logren cambiar.
- Trabajo en equipo. (1 a 15pts)

(5) Penalizaciones:

- 5 pts. menos si algún miembro del equipo toca el libro en la parte 2 del reto.

(Repita sólo lo que aparece en negritas, comience diciendo “les repito”)

C. Sólo para jueces:

1. Asegúrese de tener el cronómetro en “ceros”.

Materiales para el dispositivo:

- | | |
|------------------|------------------|
| - Libro (grande) | - Desarmador (1) |
| - Martillo (1) | - Popotes (4) |
| - Ligas (4) | - Clips (4) |
| - Lápices (2) | |
| - Cucharas (2) | |
| - Palillos (4) | |

2. Dé exactamente 4 minutos para que el equipo construya y prueba su solución y 3 minutos para realizar el reto.

Material para jueces	Cantidad
Cronómetro	1
Hojas del problema	1
Copias para el equipo	2
Hojas de apunte individual	3
Hoja de apunte oficial	1
Lápices con punta	3
Tablas con sujetador	3
Para el equipo	
Libro	1
Martillo	1
Ligas	4 *
Lápices	2 *
Cucharas	2 *
Palillos	4 *
Desarmador	1
Popotes	1 *
Clips	4 *

* Considerar por equipo.

Para el salón:

- 2 Mesa
- 3 Sillas para jueces (según la cantidad de jueces)
- 2 Sillas para los miembros del equipo que no participan

Este es un problema de 2 partes, en la primera tendrán 4 minutos para ponerse de acuerdo y probar su solución y en la segunda tendrán 3 minutos para demostrar su solución.

Ustedes trabajan en la casa de un hechicero y éste te ha pedido que no toques sus cosas, pues es muy cuidadoso con sus pociones mágicas. Ustedes, como buenos aprendices, no harán caso a sus indicaciones y tratarán de aprenderse tantas recetas mágicas como les sea posible.

Su problema es construir un dispositivo para cambiar las hojas del libro de recetas, hoja por hoja, y sin tocarlo con las manos con las únicas herramientas disponibles. El libro no puede ser tocado por ningún miembro del equipo en ningún momento de la parte 2.

Los puntajes a evaluar son:

- Recibirán por la creatividad del dispositivo de 1 a 20 pts.
- Recibirán 2 puntos por cada página que logren cambiar.
- Trabajo en equipo. (1 a 15pts)

Penalizaciones:

- 5 pts. menos si algún miembro del equipo toca el libro en la parte 2 del reto.



*Problema Espontáneo:
Receta Mágica (Manual)
Hoja de puntaje para juez (individual)*

Equipo # _____ Juez: _____

Nombre Membrecía _____

Puntaje	
Trabajo en equipo (1 a 15 pts)	+
Creatividad del dispositivo (1 a 20 pts)	+
Cantidad de páginas cambiadas (# X 2 pts.)	+
Penalizaciones (5 pts.)	-

TOTAL:

***Total:** Sume todos los puntajes y reste las penalizaciones.

Colegio: _____ División: I II III IV

Equipo # _____ Juez: _____

Nombre del Juez	Total de puntos
Suma:	

A. Sume los totales de cada juez: _____

B. Divida el valor A entre el número de jueces: _____ ÷ _____ = _____

Puntaje total (Valor B):