Innokas!

Tanssi- ja teatterilajin ohjeet 2027 varhaiskasvatuksen- ja esiopetuksen joukkueille

1. Yleistä

Tämä sarja on tarkoitettu tanssi- ja teatterisarjaan tutustumiseksi päiväkoti- ja alkuopetusryhmille ja tähän voi osallistua täysin etänä. Tässä sarjassa on mahdollista käyttää yksinkertaisia robotteja, esim. BeeBot. Varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen pääpaino on lajin esityksillä, kisailun sijaan, joten Tanssi/teatteri laji-sivuilta löytyvät **arviointiperusteet eivät koske** tämän ikäryhmän osallistujia.

Tanssiesityksessä yksi tai useampi robotti liikkuu musiikin tahdissa. Robottien ja ihmisten liikkeiden tulee noudattaa valitun musiikin rytmiä tarkasti. Tanssin arvioinnissa painotetaan koreografiaa ja robottien ja ihmisten musiikin tahtiin liikkumista.

Teatteriesityksessä musiikki voi olla osa esitystä, mutta robottien ei tarvitse liikkua tarkalleen musiikin tahdissa eikä esityksessä ole pakko olla musiikkia. Teatteriesityksessä kerrotaan tarina tai esitetään joitain teemaa (esim. kirjan tai elokuvan teema, olympialaiset jne.). Teatteriesityksen arvioinnissa painotetaan robottien käyttämistä tarinan tai teeman esittämisessä.

Tanssi- ja teatterilajissa joukkueet

- Valmistelevat 1–2 minuuttia kestävän luovan esityksen, jossa yksi tai useampi autonominen robotti ja ihmiset esiintyvät vuorovaikutuksessa keskenään.
- Valmistautuvat esittelemään joukkueen ja robotit esittelyvideolla (Video1) (1-2min), jossa kerrotte esimerkiksi
    - Keitä olette?
    - Mikä on esityksen aihe, teema tai idea?
    - Mitä somisteita/rekvisiittoja olette tehneet itse?
    - Miten olette suunnitelleet ja rakentaneet robotit?
    - Miten robotit on ohjelmoitu?
- Videoivat valmiin tanssi-/teatteriesityksen (Video2). Video esitetään alueturnauksessa. Halutessaan joukkueet voivat esiintyä paikan päällä alueturnauksessa (tästä sovitaan erikseen alueturnauksen järjestäjien kanssa).

Innokas!

1.1. Esitys

Esitysalue on kooltaan 4 m x 3 m. Esityksen robottien tulee olla joukkueiden suunnittelemia, rakentamia ja ohjelmoimia. Esitys voi olla tanssia, teatteria tai muu luova esitys. Joukkue koostuu vähintään kahdesta kisailijasta, mutta joukkueen maksimia ei ole rajattu. Tämä mahdollistaa koko ryhmän osallistumisen yhdessä. Joukkueita rohkaistaan esityksessä luovuuteen, innovatiivisuuteen ja viihdyttävyyteen. Esityksessä voi olla taustalla musiikkia, videoita tai kuvia, joiden hankkimisessa on noudatettu tekijänoikeuksia. Lisätietoa tekijänoikeuksista löytyy esimerkiksi Teoston sivuilta: https://www.teosto.fi/teosto/toiminta/tekijanoikeus. Kilpailujen järjestäjä huolehtii musiikin esittämisen luvasta yleisötilaisuudessa.

1.2 Joukkue

Joukkue koostuu vähintään kahdesta kisailijasta, mutta joukkueen maksimiosallistujamäärää ei ole rajattu.

2. Palaute

Tuomarit antavat esittely- ja esitysvideon perusteella palautetta joukkueelle.

2.1. Alueturnaus

Alueturnaukseen osallistuvat lähettävät etukäteen joukkueensa esittely- (video1) ja esitysvideon (video 2) kisajärjestäjille. Halutessaan joukkueet voivat esiintyä paikan päällä alueturnauksessa (tästä sovitaan erikseen alueturnauksen järjestäjien kanssa). Esitykset esitetään alueturnauksessa ja ne tuomaroidaan valtakunnallisesti keskitetysti päätuomareiden toimesta.

2.2. Valtakunnallinen turnaus

Kaikkien alueturnaukseen osallistuneiden esitykset näkyvät jollain tavalla valtakunnallisessa turnauksessa, ellette erikseen ilmoita, ettei tätä toivota. Joukkueet saavat valtakunnallisen turnauksen päätuomareilta palautteen esityksestä. Valtakunnallinen turnaus järjestetään etätapahtumana, josta ilmoitamme kaikille ohjeistuksen lähempänä.

Innokas!

3. Robotit

3.1. Teknologia

Kaikenlainen teknologia on sallittua robottien osalta. Joukkueita kannustetaan käyttämään teknologiaa luovasti.

3.2. Koko

Robottien kokoa ei ole rajoitettu.

3.3. Määrä

Esityksessä tulee olla ainakin yksi robotti, muuten robottien määrää ei ole rajoitettu. Useamman erilaisin ohjelmoinnein varustetun robotin käyttäminen arvostetaan tuomareiden toimesta, jos robotit täydentävät esitystä.

3.4. Puvustus ja koristelu

Robottien ja/tai esitykseen osallistuvien ihmisten puvustuksesta ja koristelusta annetaan arvoa. Itse tehdystä puvustuksesta ja koristelusta saa erityismaininnan tuomareilta.

3.5. Turvallisuus

Robotit eivät saa aiheuttaa vahinkoa esiintymisalueelle. Tarkoituksellisesti tai toistuvasti esiintymisaluetta vahingoittava robotti voidaan poistaa kilpailusta.

4. Esitys

4.1. Aitous ja omaperäisyys

Esityksen tulee joukkueen itse tekemä ja ainutkertainen.

4.2. Kesto

Varsinaisen esityksen tulee kestää vähintään 1 minuutti ja korkeintaan 2 minuuttia.
Esitysajan ylittämisestä annetaan virhepisteitä.

Innokas!

4.3. Musiikki

Joukkueet lataavat käyttämänsä musiikin järjestäjien ohjeistamaan jaettuun kansioon. Joukkueet voivat myös tuottaa musiikin itse. Teatterisarjassa musiikki ei ole pakollinen.
Mikäli musiikkia käytetään, joukkueita kannustetaan valitsemaan musiikkia, joka on viihdyttävää tai esityksen ilmapiiriin sopivaa. Tekijänoikeuksista tulee huolehtia.
Musiikin alkuun voi lisätä äänimerkin, joka helpottaa robottien käynnistämistä oikealla hetkellä.

4.4. Sisältö

Joukkueita pyydetään valitsemaan joukkueen nimi sekä esityksen aihe ja sisältö siten, etteivät ne tarkoituksellisesti loukkaa muita. Esitys, joka sisältää väkivaltaisia, uhkaavia, sotilaallisia tai rikollisia osia, suljetaan turnauksesta. Joukkue, jolla on epäsopivaksi katsottava nimi tai logo, suljetaan myös turnauksesta.

4.5. Ohjaajat

Ohjaajilla tarkoitetaan opettajia, vanhempia, kerhojen vetäjiä tai muita aikuisia. Ohjaajat saavat avustaa joukkuetta esityksen aikana.

4.6. Turvallisuus

Esityksissä ei saa käyttää räjähteitä, savua, liekkejä, vettä tai mitään, mikä voi aiheuttaa vaaratilanteita tai vahingoittaa esiintymisaluetta.