

臺北市大安區銘傳國小113學年度魔術方塊競賽活動實施計畫

壹、 依據：臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽活動實施計畫。

貳、 目的：

一、 搭建數學邏輯智慧展現舞台，讓學生藉魔術方塊學習活動，實踐多元智能與自主學習。

二、 培養參賽學生專注力及數學邏輯運算思維能力。

三、 藉由競賽活動實施，擴大參與層面與學生交流與分享，以魔術方塊活動提升人際關係。

參、 主辦單位：本校教務處

肆、 參賽資格：本校一至六年級在籍學生

伍、 比賽時間：預計113年10月15日(星期二)12時30分。

陸、 比賽地點：預計為本校2樓大辦公室。

柒、 報名規則：

一、 競賽類為一般競速組。

二、 即日起至113年10月4日(星期五)前填寫附件之報名表自行送至教務處報名。

捌、 競賽規則及流程

一、 請參加選手於比賽當天10:30(第三節上課)前將魔術方塊(魔術方塊必須完成歸位)送至教務處檢查。

二、 參賽選手自己準備3x3x3 魔術方塊，魔術方塊的配色必須是一面只有一個顏色，且一個顏色只用在一面；方塊要可以正常使用，以便被正常轉亂。

三、 若參賽選手未自備魔術方塊，可向教務處借用備用魔術方塊，但若比賽過程中造成魔術方塊故障，包含：魔術方塊POP彈出、零件原處旋轉、螺絲脫落、蓋子分開等等，選手須自負故障排除責任，主辦單位概不負責。

四、選手於12:30午餐結束後至銘傳樓二樓大辦公室預備處準備，等待叫號，進行比賽。

五、選手依報名人數編成不同組別每組3-4人。

六、每次比賽前由轉亂員轉亂。

七、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊15秒。

八、觀察完成後，雙手平放於桌面，由裁判統一徵詢選手比賽準備完成後，統一開始，選手拿起魔方計時開始，進行比賽。

九、比賽完成，即魔術方塊每一面的顏色都已歸位，並將雙手放回桌面，裁判即停止計時，並經裁判工作人員確認並記錄結果。

十、各組每次比賽時間為3分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄時間及已完成面數(必要時列入名次計算)。

十一、競賽類各組均採個人一次決賽辦理，時間少速度快者名次在前。名次先後依下列順序：

(一) 速度最快前6名將代表本校參加全市比賽。

(二) 上述若超過6名則依六至十程序進行複賽。

(三) 2分鐘內完成者皆可獲得校內獎勵。

玖、獎勵辦法：

(一) 優勝：錄取優勝前6名，核給獎狀。

(二) 優等：各組錄取優等若干名，發給獎狀。

壹拾、拾貳、本計畫奉核准後辦理，修正時亦同。

附件

臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽

校內初賽報名表

類別	參賽學生班級	參賽學生姓名
一般競速組	年 班	
指導教師姓名		

※請於113年10月4日前將報名表逕送教務處，逾期不予受理。

臺北市113學年度國中小學魔術方塊競賽

校內初賽報名表

類別	參賽學生班級	參賽學生姓名
一般競速組	年 班	
指導教師姓名		

※請於113年10月4日前將報名表逕送教務處，逾期不予受理。