

臺北市大安區銘傳國小114學年度魔術方塊競賽活動實施計畫

壹、 依據：臺北市114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：114年10月21日(星期二)12時30分。

陸、 比賽地點：本校銘傳樓 B1銘傳小棧。

柒、 報名規則：

- 一、 競賽類為一般競速組。
- 二、 即日起至114年10月13日(星期一)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09:25(第一節下課)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(磁性非磁性皆可，藍牙魔方禁用)，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至銘傳小棧預備處準備，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計錄結果。
- 十、比賽進行兩次，於第一次比賽完成後再送回至轉亂處轉亂，並依六~九流程進行第二次比賽。
- 十一、各組每次比賽時間為2分鐘，超過時間即停止比賽，並由計分人員記錄為DNF(未完成)。
- 十二、二次比賽中，取最快一次進行排名與頒獎。
- (一) 速度最快前6名將代表本校參加全市比賽。
- (二) 1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、本計畫陳校長核准後辦理，修正時亦同。

附件

臺北市大安區銘傳國民小學114學年度魔術方塊競賽

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114年10月13日前將報名表逕送教務處，逾期不予受理。