

臺北市松山區三民國民小學

115 學年度校內魔術方塊創新學習競賽活動計畫

115 年 9 月 18 日核定

壹、為增加本校學生展現「數學邏輯智慧」的學習契機，將辦理學生魔術方塊競賽活動，展現天賦並提升自主學習意願。

貳、活動目的

- 一、搭建數學邏輯智慧展現舞台，期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、擴大參與層面與學生交流，以魔術方塊活動提升人際關係。

參、承辦單位：學務處。

肆、參賽資格：本校一至六年級在籍學生。

伍、比賽時間

- 一、初賽：1~3 年級、4~6 年級：115 年 10 月 12 日（星期一）上午 8:00-8:10 辦理報到。8:20 進行 1~3 年級競賽、8:40 進行 4~6 年組競賽
- 二、決賽：各組前 6 名同學初賽後立即進行計時決賽，取最快前 6 名參加臺北市魔術方塊比賽。

陸、比賽地點：活動中心。

柒、報名方式

- 一、國小一般競速組 1~3 年級及 4~6 年級，共 2 組。
- 二、比賽分組進行。
- 三、請於 115 年 10 月 5 日（星期一）下午 4:00 前上傳報名資訊。
報名網址：<https://forms.gle/z7gZqSAGQM46f4hR6>



報名掃碼

捌、競賽規則及流程

- 一、請參加選手依組別至活動中心報到（逾時取消參賽資格）。
- 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，可向主辦單位借用備用魔術方塊，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、請選手送交魔術方塊後至預備處準備，等待叫號，進行第一次比賽。

五、每次比賽前由轉亂員依電腦隨機產生的轉亂步驟來轉亂。

六、比賽前每位參賽選手可觀察欲完成之魔術方塊 15 秒。

七、觀察完成後，雙手放於計時器，由裁判徵詢選手比賽準備完成後，選手放開雙手計時開始，進行比賽。

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

九、比賽進行兩次，於第一次比賽完成後再送回至轉亂處轉亂，並依五~八流程進行第二次比賽。

十、各組每次比賽時間為 2 分鐘，超過時間即停止比賽，並由主辦單位記錄為 DNF（未完成）。

十一、各組初賽每人二轉，取最快一次的前 6 強進行決賽。

十二、決賽每人二轉，取最快一次進行排名與頒獎，並取最快前 6 名參加臺北市魔術方塊比賽。

玖、獎勵：參賽選手獲得參加獎及各組前 6 名同學獲得魔術方塊一顆及獎狀一張。

壹拾、報名及競賽相關事宜請洽學務處訓育組施組長（分機 224）或學務主任林主任（分機 221）。

壹拾壹、本計畫陳校長核可後執行，修正時亦同。