



No-Cycle Recycle

Problem No.1

Divisions I、II & III

简介

世界上许多国家都致力于提高资源回收利用。众所周知,资源回收利用有利于环境保护。我们的星球充满了不同的生态系统,它们有不同的需求,居民,自然环境——甚至天气。有人利用这些差异,发掘被丢弃物品的新需求和用途。废物利用不仅可以变废为宝,还能帮助保持地球上不同生态系统的清洁和可持续性。还有比 OM 参赛队更适合接受这一挑战的人吗?

A. 问题

参赛队的问题是设计并制作一辆小车,并且驾驶这辆小车行驶在参赛队创建的生态系统之间。小车不得使用踏板推进行驶。在表演过程中,小车要在一个生态系统中停车拾取被丢弃物品,改变转换这些物品,再将它们递送到另一个生态系统中,赋予其新的用途。作为旅途路径的一部分,小车要在各段旅程之间经过一个废品回收中心。有一名助理工人在小车上帮助处理被丢弃物品。在整个旅程中要有一次计划外停车,此时小车上的乘客要随机做一件善举。

本题的创意重点是:小车拾取被丢弃物品的方式,被丢弃物品是如何被改变转换的,两个生态系统的创意,随机善举的创意。

问题的精神是:参赛队设计并制作一辆小车,并且驾驶这辆小车行驶在两个生态系统之间。小车停站时要收集被丢弃物品,以某种方式转变被丢弃物品,并递送物品,实现变废为宝。小车不得使用踏板推进行驶,必须在旅程中经过一个废品回收中心。小车上要有一位司机和一位助理,旅程中要有一次计划外停车,随机做一件的善举。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该《活动手册》每年都会更新,包括解决本

环保车

长期题 1:适合 I、II 和 III 组

题的基本限制条件和比赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,该问题将无法解答。

2. 问题澄清:《活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。一般问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications/ 网上查阅。提交日期晚于 2016 年 2 月 15 日的问题澄清,将不予答复。如有必要,2 月 15 日后,世界协会还有可能在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后,直到临近决赛都要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时裁判说“开始”,解答题开始。8 分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

4. 成本限制为 145 美元,解题所需的材料,包括风格表演,不得超出这个成本限制,《活动手册》中解释了成本限制,并且列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队原创的表演包括:

- 一辆载人小车
- 两个不同的生态系统
- 三件被废弃物品,这三件物品要被小车拾起,以某种方式转变,递送,并被赋予新的用途
- 小车上乘坐一名司机及一名助理,帮助转换处理被丢弃物品
- 有一次计划外停车,随机做一件的善举
- 一个表演主题

6. 小车

- 必须是参赛队原创的,然而小车也可以包含商业生产的部件。
- 小车必须能完全安放在一个 5 英尺 x 5 英尺的出发区域内。计时开始时,小车以原始形态出发开始旅程。
- 不得使用交流电
- 不得使用人力踏板驱动小车。不允许使用人力踏板为小车提供直接驱动。但是,当小车停止行驶时,允许被用来完成动作。
- 必须是独立的,由一名或多名乘坐坐在车上的队员操控。当小车停止行驶时,队员可以在任意时间

上下车。然而,当乘坐在小车上行驶时,队员只能协助小车转向或推进小车。

f. 允许司机或乘客使用附属物或合作设备来帮助推动小车和解题。如果使用了,这些附属物或合作设备会被视为小车的一部分,满足各种限制条件,包括能够随车行驶,出发时必须能完全安放在出发区域内。

g. 小车必须安全,不能对比赛场地、裁判、参赛队及观众造成损坏或伤害。

h. 小车要被设计成能够在两个生态系统中拾取,转化(或帮助转化)和放下被废弃的物品。小车在旅程间要经过一个废品回收中心。队员不得直接拾取或放下两个生态系统中所需的物品。

i. 有一次计划外停车,司机和助理在此次停车时随机做一件的善行。计划外停车可以发生在整个表演过程中的任意时间。

7. 两个生态系统:

a. 可以按参赛队意愿被描绘成任何东西。可以有多个生态系统的存在,但是只有其中的两个可以被用来在 D7 中记分

b. 必须被描绘成两个不同的生态系统

c. 表演时每个生态系统中必须有一个或多个角色

d. 在赛场上,这两个生态系统必须被废品回收中心完全隔离开。小车必须要在两个生态系统之间拾取,转化,放下被废弃的物品。

8. 三件必须的废弃物品

a. 按参赛队意愿,可以是任何东西。但是必须是三件不同物品

b. 不一定要在表演中起作用,但是必须由一名或多名角色解释其用途。可以按照参赛队的意愿,任意定义物品原先和被转化后的用途,转化前后的用途不一定要一致。

c. 必须被小车或合作设备在不同的旅程中拾起。小车上的队员可以操纵物品来帮助拾取。

d. 物品被小车“拾取”,指的是必须仅由小车承载。物品只能被小车或车上队员运输。偶然接触地面是允许的。

9. 处理三件废弃物品

a. 每件物品都必须是在一个生态系统中被废弃的。所有的物品不一定要在同一个生态系统中被废弃/拾起。

b. 小车必须从出发区驶入一个生态系统,在此环境中拾起一件必须的废弃物品。小车也可以拾取其他物品,但它们不会被算作必须的物品

c. 不管有没有车上队员的协助,小车必须在废弃物品被转化前载着此物品驶离生态系统。

d. 物品必须在被运送到另一个生态系统之前完成转化

e. 完成每一件再生物品的递送之后,参赛队要驾驶小车,在拾起下一件废弃物品之前,使小车的一些部分经过废品回收中心。(参考图 A:赛场布置)。小车可以从任意一个生态系统中拾起必须的废弃物品(B7)。

10. 司机和助理

a. 可以按参赛队意愿任意描绘。

b. 必须由一名或多名参赛队员表演。按参赛队意愿,司机和助理的角色可以改变,被替换,等等……

c. 是表演中仅有的可以协助三件必须物品转化的角色

d. 参与随机做一件善举的表演

11. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 找到。或者是四份由一到二张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸×11 英寸或 A4 纸。表格必须手写、打字或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b. 小车推进系统的简单介绍

c. 三个必须的废弃物品的简单介绍,以及它们将如何被转化,从而实现变废为宝

d. 拾取三个物品的顺序

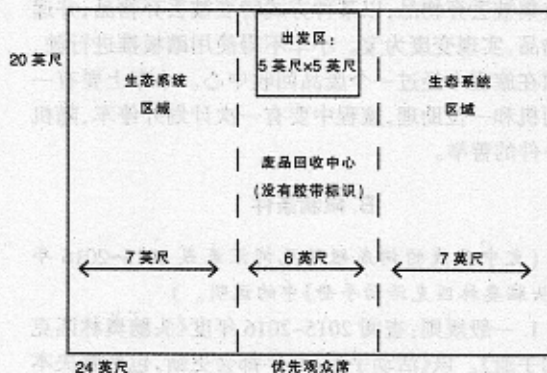
e. 生态系统的简单介绍及它们之间的区别

f. 参赛队将用怎样的信号提示整个表演已经结束。

C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域至少有 24 英尺×20 英尺(7.3 米×6.1 米),其中有一个胶带标记的 5 英尺×5 英尺的出发区。裁判会引导参赛队将小车放置在出发区内。小车必须能完全安放在一个 5 英尺×5 英尺的胶带标记区域内。

图 A:赛场布置



如果放不下,在时间允许的情况下裁判将会给参赛队一次机会修正小车尺寸。生态系统区域不会被胶带标记,也不能延伸至废品回收中心和出发区。参赛队可以将其物品放置在废品回收中心。

2. 小车驶离出发区,行驶到一个生态系统,拾取一件废弃物品,转变物品,在另一个生态系统中放下。物品被放下后,小车的一部分必须经过废品回收中心。然后小车可以行驶到一个生态系统,拾取下一件废弃物品,转变物品,在另一个生态系统中放下。所有物品都必须按此流程操作。

3. 比赛场地提供一个三眼电源插座。如有需要,参赛队应自备延长线和适配器。

4. 在比赛开始前 15 分钟,队员必须带齐所有道具到比赛区域报到。

5. 在 8 分钟比赛时间结束时,计时员会宣布时间到,所有动作必须停止。参赛队可以在未到 8 分钟时提前结束比赛,但是必须有信号向裁判示意。

6. 参赛队应携带清洁用具以清洁场内所有脏物。如果参赛队安排清扫场地的时间不合理或遗留下脏物,裁判将以违反运动道德予以扣分。非参赛队员也可以帮助参赛队清理场地或搬运道具。必须将一个完好且清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D. 记分

1. 表演主题的整体创造性 1~20 分
2. 表演的整体质量 1~15 分
3. 小车 2~35 分
 - a. 小车能够完全离开发展区 0 或 5 分
 - b. 小车的动力和转向功能 1~15 分
 - c. 小车拾取物品的创意 1~10 分
 - d. 完成物品递送之后,小车的一些部分行驶经过废品回收中心(包括第 3 件物品) 0 或 5 分
4. 第一个必须物品 2~25 分
 - a. 在不同的生态系统中被拾起放下 0 或 5 分
 - b. 转化方式的创造性(小车扮演的角色,转变方式的独创性,物理改变) 1~10 分
 - c. 在表演中的效果 1~10 分
5. 第二个必须物品 2~25 分
 - a. 在不同的生态系统中被拾起放下 0 或 5 分
 - b. 转化方式的创造性(小车扮演的角色,转变方式

- 的独创性,物理改变) 1~10 分
 - c. 在表演中的效果 1~10 分
6. 第三个必须物品 2~25 分
 - a. 在不同的生态系统中被拾起放下 0 或 5 分
 - b. 转化方式的创造性(小车扮演的角色,转变方式的独创性,物理改变) 1~10 分
 - c. 在表演中的效果 1~10 分
7. 两个生态系统 2~30 分
 - a. 两个生态系统之间的差异程度(特征,居民) 1~10 分
 - b. 生态系统的创意 1~15 分
 - c. 每个生态系统都由一名或多名表演中的角色描绘 0 或 5 分
8. 司机和助理角色的有效性 1~10 分
9. 计划外停车 1~15 分
 - a. 随机善举的创造性 1~10 分
 - b. 在表演中体现此次停车是计划外的 0 或 5 分

最高得分:200 分

E. 扣分

(从百分化后的分数中扣除)

1. 违反问题精神(每次) -1~-100 分
 2. 违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分
 3. 队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分
 4. 外部援助(每次) -1~-100 分
 5. 超过成本限制 -1~-100 分
 6. 小车不能放进 5 英尺 × 5 英尺的出发区 -1~-50 分
- 遗漏赛题所要求的计分项目,除了不得分外,不受处罚。

F. 风格

(解题的详细说明填写在《头脑奥林匹克活动手册》中的四份风格表上。)

1. 一件或多件废弃物品变废为宝的创造性 1~10 分
2. 某一件变废为宝物品的艺术质量 1~10 分
3. 自由选择 1~10 分
4. 自由选择 1~10 分
5. 以上四项在表演中的整体效果 1~10 分

最高得分:50 分

G. 赛场主任提供

1. 一个 24 英尺 × 20 英尺 (7.3 米 × 6.1 米) 的表演区 (如可能, 则大些) 其中有 1 个 5 英尺 × 5 英尺由胶带标记的出发区域。

2. 一个三眼电源插座。

3. 一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

* 注意: 询问场地具体信息例如: 实际尺寸、地板表面等赛场具体情况, 这些信息不能作为问题澄清的内容。

H. 参赛队必须提供

1. 四份风格表复印件、一份成本表、一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。

2. 四份 B11 中提到的列表。这份列表用于辅助裁判。如果参赛队未能提供此列表, 不会被扣分。但是, 此列表可以帮助裁判评分, 缺失情况下裁判可能遗漏记分数。

3. 任何必须的接线板和转接器。

4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

(没在词汇表上出现的画线词请参阅 2015~2016 年

度《头脑奥林匹克活动手册》。)

转化——任何物理改变

生态系统——一个生物群及其周边环境, 在表演中可以被描绘为任何东西。

合作设备——在这个问题中, 合作设备是一个与小车协同工作的设备。例如: 独木舟和桨, 小车 (独木舟) 和合作设备 (桨) 可以分开使用, 但是它们原本就是被设计成可以协同工作的。

拾取——物品不一定要装载或搁在小车上, 但是必须被小车或车上队员以某种方式支撑。

踏板——靠人力转动杠杆或控制机械装置来提供推进力。即使没有循环转动, 也可能被禁止。问题的精神是不要以任何形式使用人力踏板。在任何平面上使用手或脚进行循环转动都被视为踏板。小车行驶过程中不得通过踏板为小车提供推进力。

处理物品——以某种形式辅助拾取, 转变, 放下物品

随机的善行——帮助或鼓励一个或一群你不认识的人的行为, 你们自己不会在此行为中获利。

翻译 / 任涵璇

请在解题中注意安全, 头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。



Something Fishy

Problem No.2

Divisions I、II、III & IV

简介

生活中有许多捕鱼的方法,很多不同的生物被视为捕获物。有一些人用吊钩钩住捕获物,有一些引诱捕获物进入陷阱,有一些用网来抓捕捕获物,还有很多其他方法。人类并不是唯一一种捕鱼的生物。从老鹰到熊到其他鱼类,组成了一个由渔夫、技术和猎物所组成的体系。人类不断地提高和想出新办法来使这些工作变得更容易。从新的应用程序到新的机械再到新的方法正持续不断出现在我们身边。在这道题目中,参赛队将带来他们独创的精巧捕鱼装置。他们将创造并测试他们自己的技术来试着完成抓捕。也许这些新的技术会使事情变得简单,也许不会。无论何种方法,都将是这道题目中的“捕鱼的故事”。

A. 问题

创作并呈现出一个原创的表演,其中包括一个渔夫角色,该角色在码头区域使用三种需要不同技术的捕鱼方法来完成捕获。当渔夫在实施抓捕时,捕获物是处于动态中的。三个捕获物包括:预料之中的某物、预料之外的某物和一个新发现。一次天气变化和一个幽默的、并且逃过渔夫抓捕的角色也是表演的一部分。

问题的创造性重点在于渔夫角色、捕获物们、实施抓捕所采用的不同的捕鱼方法、新发现、天气变化和捕获物角色。

问题的精神是参赛队创作并呈现一个原创表演,其中包括一个渔夫角色,这个渔夫角色使用三种含不同技术的捕鱼方法来抓捕预料之中的某物、预料之外的某物和一个新发现,一次天气变化和一个逃过抓捕的角色。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克

捕鱼的故事

长期题 2: 适合 I、II、III 和 IV 组

克活动手册》。该《活动手册》包括解决本题的基本限制条件和比赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法解答。

2. 问题澄清:《活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。一般问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications/ 网上查阅。提交日期晚于 2016 年 2 月 15 日的问题澄清将不予答复。如有必要,2 月 15 日后,世界协会还有可能在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后,直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时裁判说“开始”,解题开始。8 分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

4. 问题成本限制为 145 美元,解题所需的材料,包括风格表演,不得超出这个成本限制,《活动手册》中解释了成本限制并且列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队创作的原创表演包括:

- 一个在码头区域使用三种不同技术的捕鱼方法来实施抓捕的渔夫角色。
- 三种不同的捕获物,分别是预料之中的某物、预料之外的某物和一个新发现。
- 一次天气变化。
- 一个幽默的捕获物角色。

6. 渔夫角色:

- 可以是任何事物,可以用任何方式来扮演。
- 必须与实施三次抓捕的角色是同一个角色。
- 必须在码头区域使用三种不同的捕鱼方法来完成每一次抓捕。
- 将尝试去抓捕。

7. 三种要求的捕鱼方式

- 可以是现有的或是参赛队自创的捕鱼概念
- 每一种方式都必须各不相同。每一种方式是如何被设计来实施抓捕以及它们是如何被操作的都必须是独特的,并会在 D4-7 中被计分。
- 必须使用参赛队自创的装置或系统,用远距离操作来实施一次抓捕。

d. 当尝试着进行三次抓捕时, 必须由渔夫角色在码头区域内进行操作。额外的角色可以帮助渔夫角色, 但是也必须只在码头区域内工作。

e. 必须在码头区域被操作或者被触发来实施所要求的在捕鱼区域的抓捕。实施一次所要求的抓捕:

(1) 该方法必须包含一些部件与捕鱼区域里的移动捕获物进行接触。

(2) 捕获物必须由捕鱼装置运送到码头区域, 在那里, 由渔夫来获取。渔夫角色可以在码头区域外来协助获取捕获物。

(3) 实施抓捕的方法不能用任何东西来协助。在尝试得分时, 参赛队员不能在码头区域以外以任何方式操作装置。

(4) 当参赛队伍自创的装置开始被操作或被激发后, 参赛队员不得碰触捕获物。

8. 三种所要求的捕获物

a. 可以是参赛队希望的任何东西。

b. 必须是可见的, 并且各不相同。

c. 必须在表演中被描绘为预料之中的某物、预料之外的某物和一个新发现。

d. 可以按照任何顺序被捕获, 但是不允许同时被捕获。

e. 在抓捕过程开始时, 捕获物必须是处于“移动状态(动态)”的。他们不可以是静态的。移动必须能被裁判和观众从远处观察到, 可以按照参赛队所希望的任意方式来创造。

f. 在抓捕过程开始前, 捕获物不得与抓捕方式所含的任何部件有连接, 在抓捕开始后, 只能与被采用的抓捕方式有连接。

g. 在被捕获时, 必须处于胶带限定的捕鱼区域。会有三个不同距离的捕鱼区域, 每一个区域内只有一个捕获物有资格被计分。

9. 天气变化

a. 必须可以被裁判和观众明显观察到。

b. 天气变化前后的状态可以是现实中存在的或由参赛队自创的天气种类。

c. 在表演中操纵舞台立体布景可用来描绘或者有助于描绘天气变化。为了变化, 一些或者全部舞台立体布景必须被改变和/或重新排列。用以改变天气的舞台立体布景中的所有部件必须在改变前后均可见。在进行 D9 计时时, 替换舞台立体布景不会被视作变化。

10. 捕获物角色

a. 是幽默的, 只要符合活动手册中的一般规则, 可以是参赛队希望的任何东西。

b. 将避开渔夫角色的抓捕。

c. 可以用参赛队所希望的任何方式来扮演。

d. 被允许进入比赛场地的任何区域, 包括捕鱼区和码头区域。

11. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件, 需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/forms_section 中找到。或者四份由一到二张纸组成的单面表格复印件, 规格是 8.5 英寸 x 11 英寸或 A4 纸。表格必须手写、打字或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b. 一份关于渔夫角色的简要描述。

c. 3 种不同的捕获物: 它们表现出的种类(预料之中的、预料之外的、新发现), 它们如何移动, 以及它们被渔夫角色抓捕的顺序。

d. 一份关于三种捕鱼技术方法的简要描述。

e. 天气变化以及哪些舞台立体布景会改变。

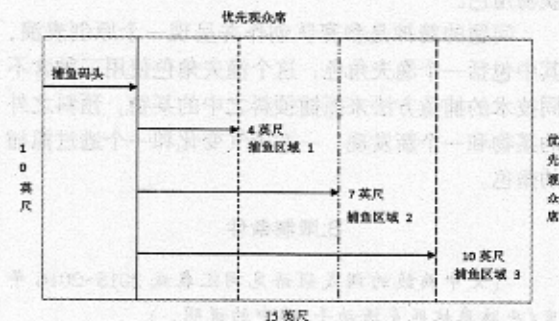
f. 一份关于幽默捕获物角色以及他何时在表演中出现的简要描述

g. 参赛队表演结束时的示意信号。

C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域最小为 10 英尺 * 15 英尺 (3 米 * 4.6 米), 如大些则更好。场地不画线。参赛队伍必须准备好在 10 英尺 * 15 英尺的场地中进行表演, 并在该场地中放置装置。如果场地允许, 参赛队可以在 10 英尺 * 15 英尺的场地外进行表演, 和/或放置道具、装备等。如果 10 英尺 * 15 英尺的场地外可能引起队员跌倒, 那么在离跌落边缘 30 英寸 (76.2 厘米) 处标出警示线, 这仅作为警示, 不是赛场边界。会有胶带线指示出码头区域的边缘, 以及三根额外的胶带线指示出捕鱼区域: 一根距离码头边界线 4 英尺、一根距离码头边界线 7 英尺, 还有一根距离码头边界线 10 英尺 (距离是从离码头区域

图 A: 场地设置



最近的边缘开始计算)。胶带指示出的码头区域和钓鱼区域可以不一样,以便区分;不同颜色、胶带的排列等,并且仅仅是为捕获物标记出边界,表演可以扩展到这个区域(见图A)。

2.提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和适配器。

3.参赛队应该带着解题所需要的所有物品在规定时间内15分钟到比赛区报到。

4.在8分钟比赛时间结束时,计时裁判会说“时间到”,参赛队必须停止比赛。参赛队可以提前完成比赛,但结束时必须用信号向裁判示意。

5.参赛队应携带清洁用具以清扫场地。如果安排清扫场地的时间不合理或遗留下垃圾,裁判将给予违反运动道德处罚。非参赛队员可以帮助参赛队清理场地或搬运道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

- 1.表演的整体创造性(原创性、效果) 1~20分
- 2.表演的质量(声音、动作、台风) 1~15分
- 3.渔夫角色 2~20分
 - a.描绘的创造性(原创性、外貌、角色等) 1~10分
 - b.角色在表演中的整体融合性 1~10分
- 4.预料之中的捕获物 2~25分
 - a.符合B8中的条件,在捕鱼区域中被抓捕并被取回到码头区域 0或10分
 - b.捕鱼方法技术的创造性 1~10分
 - c.在表演中,它是如何被描绘出来的创造性 1~5分
- 5.预料之外的捕获物 2~25分
 - a.符合B8中的条件,在捕鱼区域中被抓捕并被取回到码头区域 0或10分
 - b.捕鱼方法技术的创造性 1~10分
 - c.在表演中,它是如何被描绘出来的创造性 1~5分

7.三种所要求的捕鱼方法之间的差异性

..... 1~15分

8.捕获物们如何移动的整体创造性

..... 1~10分

9.天气变化 2~25分

a.在表演中出现 0或5分

b.变化的创造性 1~10分

c.在描绘天气变化过程中布景变化的效果 1~10分

10.幽默的捕获物角色 2~20分

a.在表演中的幽默性 1~10分

b.它如何避免被抓捕的创造性 1~10分

满分:200分

E.扣分

(从百分化后的分数中扣除)

- 1.违反问题精神(每次) -1~-100分
- 2.违反运动道德的行为(每次) -1~-100分
- 3.队籍标志不正确或遗漏 -1~-15分
- 4.外部援助(每次) -1~-100分
- 5.超过成本限制 -1~-100分
- 6.捕鱼装置在码头区域外运作来实施一次抓捕 D4a、D5a、D6a 得零分

F.风格

(解题的详细说明填写在《头脑奥林匹克活动手册》中的四份风格表上)

- 1.一个捕获物的艺术特性 1~10分
- 2.捕获物角色服装的创造性 1~10分
- 3.自由选择 1~10分
- 4.自由选择 1~10分
- 5.以上四项的整体效果 1~10分

最高得分:50分

G.赛场主任提供

- 1.一个10英尺*15英尺(3米*4.5米)的表演区域(如可能,则大些)。
 - 2.一个三眼插座。
 - 3.一支裁判队伍和裁判工作所需要的材料。
- 注意:诸如实际尺寸、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表复印件, 一份成本表, 一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。
2. B11 中所要求的四份复印表格。提供表格有助裁判打分。如果没有提供也不扣分。
3. 任何必需的接线板和转换器。
4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

(没在词汇表上出现的画线词请参阅 2015-2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。)

舞台立体布景——舞台布景，包括道具和舞台背景，这些被安排用来呈现出一个位置感，环境感和/或时间感。

翻译 / 颜旭雯



Aesop Gone Viral

Problem No.3

Divisions I、II、III & IV

引言

利用现代科技,想法和行为能在瞬间传递世界。点一下按钮,故事就能被分享,无论创作者是否愿意,任何事物都能上传网络进行传播。在这道古典题里,参赛队要探索在过去想法和行为是如何进行病毒式传播的。伊索寓言通过历史流传下来,这些故事的寓意对现在仍有影响。因而,在古代,寓言有哪些病毒式传播的方式?永恒的寓意和简单的表述,让寓言在几个世纪里通过许多传播方式流传下来。

A. 问题

参赛队问题是创作并表演一个寓言是如何进行“病毒式”传播的。参赛队从列表中选择一寓言,表演这个流传下来的故事及它所包含的寓意是如何流传的——这个寓言流传甚广。寓言会通过三种方式传播:通过声音、视觉和参赛队自创的被“遗忘”的传播方式。表演会设置在古代的场景中,其中包括一名讲述者,寓言寓意的艺术表现,以及一名犯错的角色,他错误理解了寓意,后来被纠正。

问题的创造性重点是:表演,参赛队自创的被“遗忘”的传播方式,讲述者,犯错的角色和寓言寓意的艺术表现。

问题的精神是:参赛队创造并进行一场原创表演,其中包括一个伊索寓言,它的寓意,传播方式。寓言通过三种不同方式传播:通过声音、视觉和参赛队自创的被“遗忘”的传播方式。表演设置在古代场景中,包括一名讲述者、寓意的艺术表现,以及一名犯错的角色,他错误理解了寓意,后来被纠正。

B. 限制条件

(文中斜体词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该《活动手册》每年都会更新,包括解决本

流传的 伊索寓言

长期题 3: 适合 I、II、III 和 IV 组

题的基本限制条件和比赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分,本题将无法解答。

2. 问题澄清:《活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。一般问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications/ 网上查阅。提交日期晚于 2016 年 2 月 15 日的问题澄清,将不予答复。如有必要,2 月 15 日后,世界协会还有可能在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后,直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时裁判说“开始”,解题开始。8 分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

4. 成本限制为 125 美元,解题所需的材料,包括风格表演,不得超出这个成本限制,《活动手册》中解释了成本限制,并且列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队要创作一个原创表演,包括:

- 一个寓言,它的寓意,病毒式的传播。
- 古代场景。
- 一名讲述者。
- 寓意的艺术表现。
- 一名犯错的角色,他错误理解了寓意。

6. 寓言:

a. 必须从以下列表中选择:

- 熊和两名旅行者
- 淘气的狗
- 占马槽的狗
- 鹰、风筝和鸽子
- 驴和买家
- 大力神和车夫
- 男孩和荨麻
- 狐狸和葡萄
- 狗和狐狸

小偷和旅店老板

b. 必须包含它的寓意。参赛队表演的寓意必须来自研究,有相关资料支持(见 B11)。

c. 可以是参赛队的解释。不必有完全相同的角色、

服装、故事脉络,但是寓意必须与原始故事一致。
d. 寓言的寓意通过各种方式传播。表演中展示这些传播方式。每次表演一种新的传播方式,必须是不同的角色领会寓意。

e. 通过以下三种方式传播:

- (1) 通过声音。可同时出现视觉效果,但不能在这种情况下说出这个寓言故事并解释寓意。
- (2) 视觉。可同时出现声音效果,但寓言故事和寓意必须通过视觉表达。
- (3) 被“遗忘”的传播方式。只要是问题限制条件和指导手册允许的,可以是参赛队自创的任何方式。可不必要是寓言发生同时代才有的方式,也不必是在古代被“遗忘”。

7. 寓言流传时的古代布置:

- a. 包括表演中的服装、背景等。
- b. 必须表演公元 1800 前的时代背景(当沃尔特制造出持续电力)。除了 D8 中所包含的,可在表演中增加布置,它们可以是任何时代能出现的。
- c. 表演中布置可改变。表演寓言传播时的所有布置必须设定在同一历史时期。其他时期的布置可出现在表演中,但不能展示寓言传播。
- d. 传播方式必须在设定的时期前或时期中已发明。

8. 讲述者:

- a. 可以是任何事物。
- b. 会向裁判和观众解释这个寓言是如何传播的。
- c. 当寓言传播时,可与寓言时代不同期。
- d. 领会寓意者与讲述者不能为同一角色。

9. 寓意的艺术表现:

- a. 可为任何媒介,也可为多种媒介的结合。
- b. 参赛队会以任何方式表现寓意。

10. 犯错误的角色:

- a. 可以任何方式表演。
- b. 与寓言一起表演。可以出现在表演中的任何时候。
- c. 错误理解了正确的寓意。可以任何方式表演。
- d. 后来会理解寓言的正确寓意。
- e. 可通过三种传播方式中的一种领会寓意,参见 B6e。

11. 参赛队必须提供所选寓言的相关资料。这些资料可是照片,艺术复制品,网页打印等,只要包含寓言名称和它的寓意。如果参赛队没有提供文件资料,赛场主任会提供一份寓言列表和相对应的寓意。

12. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,表格可以在 [www.odysseyofthemind.com/members/](http://www.odysseyofthemind.com/members/forms) 的 forms section 中找到,或者是四份由一到二张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸 × 11 英寸或 A4 纸。表格必须手写或电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

- a. 参赛队的名称、编号、赛题和组别。
- b. 从列表中选择寓言。
- c. 对三种寓言传播方式的简要描述。
- d. 对寓言传播发生的时代背景的简要描述。
- e. 在表演中呈现出寓意的艺术表现力。
- f. 对叙述者和犯错误的角色的简短描述。
- g. 对布置或参与风格 F1 评分的部分布置的简短描述。
- h. 参赛队表演结束时的示意信号。

C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域至少有 7 英尺 × 10 英尺 (2.1 米 × 3 米),如可能,则大些,场地不画线。参赛队必须在 7 英尺 × 10 英尺的场地内准备表演。如果场地允许,参赛队也可以在 7 英尺 × 10 英尺的场地外表演和/或安放设备、道具等。如果 7 英尺 × 10 英尺的场地外可能引起队员跌倒,那么在离跌落边缘 30 英寸 (76.2 厘米) 处标出警示线,该线仅作为提醒,而不是赛场边界。

2. 提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和适配器。

3. 参赛队应该带着解题所需的所有物品和书面材料在比赛前 15 分钟到比赛区报到。

4. 参赛队应该在 8 分钟时限内完成解题。当参赛队解题结束后,必须用信号向裁判示意。如果比赛超过了 8 分钟,参赛队将会受到处罚。比赛超时一分钟,计时裁判会让参赛队停止比赛。

5. 参赛队应携带清洁工具用以清扫场地。如果参赛队安排清扫场地的时间不合理或遗留下垃圾,裁判将给予违反运动道德处罚。非参赛队员可以帮助参赛队员清理场地和搬运道具,必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D. 计分

1. 表演的整体创造性(原创性、效果) 1~20 分
2. 表演质量(声音、动作、台风) 1~20 分
3. 寓言 0, 5, 10 或 15 分
 - a. 表演中有寓言 0 或 5 分
 - b. 表演中有寓言的寓意 0 或 5 分
 - c. 每次使用不同的传播方式,都会有不同的角色领会寓意 0 或 5 分
4. 寓言和传播 4~60 分
 - a. 通过声音传播理解 0 或 5 分
 - b. 声音传播方式的效果 1~10 分
 - c. 通过视觉传播理解 0 或 5 分
 - d. 视觉传播方式的效果 1~10 分

e.通过参赛队自创的被“遗忘”的传播方式理解

..... 0 或 5 分

f.参赛队自创的被“遗忘”的传播方式的效果

..... 1-10 分

g.参赛队自创的被“遗忘”的传播方式的创造性

..... 1-10 分

h.三种传播方式发生在同一时代

..... 0 或 5 分

5.讲述者 2~30 分

a.解释表演中正发生什么 --- 0 或 5 分

b.表演的创造性 1-10 分

c.表演效果 1-15 分

6.寓意的艺术表现 1 或 20 分

a.表演中有表现 0 或 5 分

b.表演寓言寓意的创造性 1-15 分

7.犯错的角色 1-20 分

a.错误理解了寓意 0 或 5 分

b.被纠正并领会了正确的寓意

..... 0 或 5 分

c.表演效果 1-10 分

8.布置 1-15 分

a.发生在古代 0 或 5 分

b.表演效果 1-10 分

最高分:200 分

E.扣分

(从百分化后的分数中扣除)

1.违反问题精神(每次) -1~-100 分

2.违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分

3.队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分

4.外部援助(每次) -1~-100 分

5.超过成本限制 -1~-100 分

6.超时:每超过 10 秒扣 5 分,不足 10 秒也扣 5 分。

(如,超时 27 秒钟,扣 15 分) 最多扣 30 分

7.寓言未从列表中选择 -15 分

遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不受处

罚。

F.风格

(解题的详细说明填写在《头脑奥林匹克活动手册》中的风格表上。)

1.布置中对色彩运用的创造性(全部或任何部分)

..... 1-10 分

2.服装中对一双或多双袜子的创造性使用

..... 1-10 分

3.自由选择 1-10 分

4.自由选择 1-10 分

5.以上四项在表演中的整体效果 1-10 分

最高分:50 分

G.赛场主任将提供

1.一个 7 英尺 × 10 英尺(2.1m × 3m)的表演区(如可能,则大些)。

2.一个三眼电源插座。

3.一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

* 注意:如实际尺寸、注册程序、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H.参赛队须提供

1.四份风格表复印件、一份成本表、一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清。

2.B12 中所要求的四份复印表格。提供表格有助裁判评分。如果没有提交,也不处罚。

3.任何必须的接线板和适配器。

4.必要的清洁工具。

I.词汇

病毒式传播——表演中呈现为在社会中广为流传。在本题的表演中,传播意味着故事和寓意至少通过三种方式进行传播。

翻译/刘 蕾



Stack Attack

Problem No.4

Divisions I、II、III & IV

引言

数十年来,头脑奥林匹克的参赛队创造性设计的轻木结构在承重时经历了各种各样、与众不同的“应力测试”。总体思路主要集中在解题的创造性和测试上——从选择制作结构的人员,设计方案的采纳,到表演主题的发掘,甚至在结构承重时选择下一个杠铃片的决定。今年,对风险和回报的谋略是前所未有的:参赛队需要的是实践和确切地知道需要多长时间:从建立重量堆到卸下重量堆,到再进行结构承重测试。为什么这样做?参赛队要确定他们得分的最大范围和在“冲击重量堆”中加上更多的重量。

A. 问题

参赛队要设计、制作一个只能使用轻木和胶水组成的单独结构,结构将进行平衡和承受尽可能多重量的测试。参赛队要把杠铃片放到结构上测试,建立第一个重量堆。参赛队把第一个重量堆上的杠铃片移去,然后开始新一轮的杠铃片放置,建立第二个重量堆。参赛队要进行一个主题是“冲击重量堆”的表演,表演中还包括结构测试和参赛队创造的一个特别效应装置。

问题的创造性重点是重量的放置、“冲击重量堆”的主题以及参赛队创造装置的结合。

问题的精神是设计、制作一个由轻木和胶水组成的结构,并进行放置重量的测试,移去重量,建立第二个重量堆以追求额外的分数。重量的放置和移去要结合进主题为“冲击重量堆”的表演中,当然还要包括参赛队创造的一个特别效应装置。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解题的基本限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则

承压两次的结构

长期题 4: 适合 I、II、III 和 IV 组

部分,本题将无法正确解答。

2. 问题澄清:《活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。一般问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2016 年 2 月 15 日,将不予答复。如有必要,2 月 15 日以后,世界协会还会在网上发布问题澄清。因此,2 月 15 日以后直到临近决赛仍要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时员宣布“开始”时开始计时。在 8 分钟时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演及解题。

4. 成本限制为 145 美元。参赛队解题时所用的所有材料,包括风格表演,总费用不能超过成本限制。《活动手册》中解释了成本限制并列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队的解题要体现在一个原创的表演中:

- 只能用轻木和胶水制成的一个单独结构。所有的木条必须和其他的木条相粘合。
- 通过放置重量进行结构测试,形成第一个重量堆。移去这些重量,重新放置重量,形成第二个重量堆。
- 参赛队创造的一个特别效应装置。
- 有一个“冲击重量堆”的主题,同时能结合重量的放置和移去以及一个特别效应装置。

6. 结构:

- 必须是单个,并由参赛队员设计和制作,不能受外界任何影响(见 B18)。
- 必须由轻木和胶水组成,不能有任何人为加固,结构不能有其他任何材料。
- 可以用其他物品和/或装置来组装,但这些物品必须在比赛称重前除去。
- 重量不超过 15 克。
- 放置在测试装置底座上,在支撑承压板和一块杠铃片时,高度最小为 8 英寸(20.32 厘米)。不能有任何仅为达到高度要求而设置的延伸物(见图

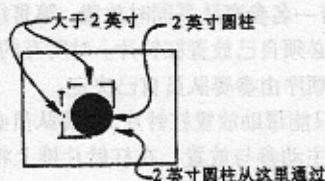


图 A: 开口俯视图

B)。

f. 必须能完整地放在测试装置底座内而不接触测试装置的边角支撑体。

g. 必须有一个开口, 可以容纳一根直径为 2 英寸 (5.1 厘米) 的安全管。因此, 结构的开口必须大于 2 英寸。开口将在称重区检测。在放置杠铃片过程中, 安全管必须处在结构的开口中 (见图 A)。

7. 用于结构制作的轻木:

a. 必须是商业生产的其 4 边末端切割过的轻木条, 如 B7b 所描述的。参赛队不允许使用其他任何类型的轻木条。可以通过以下方式购买: www.odysseyofthemind.com/shop/。——任何于 2015~16 活动年度里在世界协会购买的轻木, 都是符合规定的。参赛队必须提供世界协会的发票, 上面有购买信息, 包括交易日期。

b. 矩形横截面不大于 1/8 英寸 × 1/8 英寸 (0.32 厘米 × 0.32 厘米)。某些厂商切割木条时会有不同, 所以允许最大尺寸为 0.135 英寸 (0.33 厘米), 略微大于 1/8 英寸。

c. 参赛队收到时必须至少是 36 英寸 (0.91 米) 长的木条。

d. 除参赛队员外, 其他人不能挑选木材。参赛队员可以从普通渠道获得木材, 但其他人不允许参与木材挑选。

e. 必须由参赛队自行切割。唯一例外的是原始的木条已成垂直地被切割了, 如 B7a 和 b 所规定。

f. 可以做记号或着色, 但不能用任何方法人为加固。

8. 用于结构制作的胶水:

a. 由制造商家提供的管状物、容器、盒子或说明书上的商标, 必须印有胶水、环氧树脂、结合剂或胶粘剂的字样。可以使用多种型号的胶水。

b. 必须是从商店购买的。不能在胶水加任何东西, 也不能和其他东西混合, 除非制造商指定的由一起出售的材料组合而成的胶水。

c. 不允许使用催速剂 (促进剂), 这被认为是人工加固。只允许在进行干燥修改时运用热空气或冷空气。

d. 把轻木条粘合成一个单独的结构, 必须使用胶水。在连接 2 根或更多轻木条时, 只能使用胶水。不粘合在一起是不允许的。

9. 涉及结构的测量, 称重, 检查木条、开放区 (见图 A) 和人为加固等事宜都发生在称重区。裁判们不会联系称重区, 这将影响称重裁判的注意力。处罚可以在参赛队比赛前或比赛后进行。

10. 杠铃片放置:

a. 在把承压板放到结构上后, 参赛队就可以放置杠铃片, 以建立第一个重量堆。第一个重量堆的规则:

①一旦结构支撑承压板, 参赛队就开始放置杠铃片。

②为了调整, 参赛队可以在任何时间移去杠铃片。移去的杠铃片不计分, 除非重新放回重量堆上并由结构支撑。

③参赛队结束在第一个重量堆上杠铃片放置: 在参赛队决定停止、结构毁坏或时间到时。这时的第一个重量堆被认为是完成了。

④在第一个重量堆完成时, 参赛队要向裁判和观众发出信号, 这个信号是使用参赛队创造的特别效应装置产生的“冲击重量堆”效果形成的。

⑤一名裁判上前记录第一个重量堆上的每一块杠铃片重量。参赛队将得到第一个重量堆上 1/2 承重的分数。

⑥如果参赛队想建立第二个重量堆, 他们在向裁判发出信号后必须移去第一个重量堆上的所有杠铃片, 只留放置在承压板上的第一块杠铃片。(赛场主任会提供摆放移去杠铃片的区域。) 如果参赛队在从第一个重量堆上移去杠铃片时结构毁坏了, 只要这些重量在结构上坚持了 3 秒, 那么这些重量都会被计分。

b. 如果结构没有毁坏, 而且还有时间, 参赛队可以再次放置杠铃片, 以建立第二个重量堆。第二个重量堆的规则:

①在开始第二个重量堆时, 结构上只能有承压板和第一个重量堆中的最下面一块杠铃片。

②一旦移去所有的重量, 除了承压板和最下面一块杠铃片, 参赛队要使用特别效应装置产生一种不同的效果向裁判和观众发出信号: 第二个重量堆开始了。如果参赛队不想进行第二个重量堆, 他们仍可以在表演中使用第二个特别效果, 并得到这个分数。

③在发出第 2 次信号后, 参赛队开始放置杠铃片, 按 D2a 取得相应分数。参赛队可以使用从第一个重量堆上移去的杠铃片, 也可以到原来的

重量堆里去取。

④第二个重量堆最大的承重分是第一个重量堆承重的2倍。如果第二个重量堆放置的重量大于第一个重量堆上2倍的承重,裁判不会叫停,但超过的重量不计分。

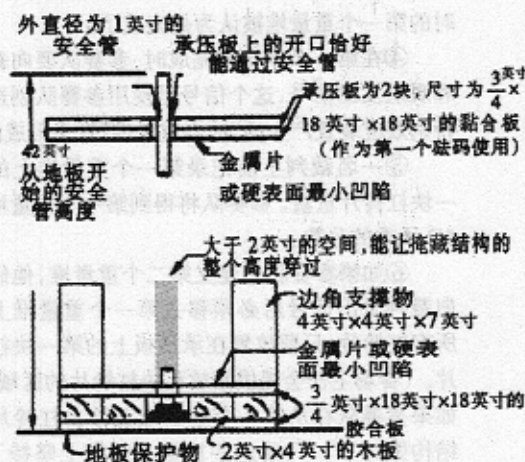
⑤在时间到或结构毁坏时,第二个重量堆上杠铃片的放置结束。

⑥参赛队将得到第一个重量堆上总承重的50%的分数和第二个重量堆上总承重100%的分数。例如:

第一个重量堆上承重量是50磅,等于25磅承重的分数。

因此,第二个重量堆上的最多得分就是100磅。第一个重量堆上承重的50磅乘以2($50 \times 2 = 100$)。

相加的总承重分应该是125磅;也就是第一个重量堆50磅的一半是25磅加上第二个重量堆上的承重100磅(例举中的最大可能)。



图B:测试装置设计

11.参赛队可以在8分钟比赛的任何时间内进行结构测试。

12.参赛队必须使用由赛场主任提供的砝码(比赛中用杠铃片替代)和测试装置。这些只能在放置杠铃片的正常过程中使用。例如,杠铃片不能用于风格表演,不能对测试装置进行装饰等。

13.参赛队每次只能往结构上放置一块杠铃片。第一个重量必须是赛场主任提供的承压板,它只能计入在第一个重量堆的总承重量中。

14.第I组的参赛队在放置20磅(近10千克)以上的杠铃片时,可以由一名成人(18岁或更大)帮助,但至少有一名参赛队员同时放置。第II组的参赛队在放置40磅(近20千克)以上的杠铃片时,可以由一名成人帮

助,但至少有一名参赛队员同时放置。第III组和第IV组的参赛队员必须自己放置杠铃片。对所有的组来说,杠铃片的放置顺序由参赛队员自己决定。

*成人只能帮助放置杠铃片。参赛队员必须自己选择杠铃片并主动参与放置,在杠铃片堆上将杠铃片安放整齐。成人不能独自用手将杠铃片搬上杠铃片堆,除非参赛队员也握住杠铃片。

15.在结构支撑重量,参赛队员的头低于承压板时,如参赛队员在安全区域内,他们必须戴上安全护目镜、塑料片眼镜或由裁判认可的其他保护眼睛的东西。这条规则适用于在安全区域进行承重测试的任何人(见E10)。

16.一块杠铃片在杠铃片堆上必须保持3秒钟后才能计入承重总重量。

17.如果提供和需要,可以在安全管上加根延伸管。这是参赛队的责任。

18.关于外部援助的提醒:参赛队员对制作一个原创结构负责。非参赛队员不得就如何制作和/或改进结构提供想法、建议和信息,这包括拍摄下其他参赛队的解题方法作为参考。直到世界决赛结束后,参赛队员才能与他人讨论他们的解题方法与过程。比赛期间,与他人讨论或在公共论坛上讨论竞赛事宜将被视为“外部援助”,会收到处罚的通知。发生这样的事件不报告,会带来重大的处罚,或导致取消资格或终止比赛。(参见2015-2016年度《头脑奥林匹克活动手册》)。

19.特别效应装置必须:

- 产生的效果要让裁判和观众片见或听到。效果可以是参赛队设想的任何内容。
- 是参赛队原创的。
- 在表演中至少使用2次,产生2种不同的效果,得分见D2a。

20.表演的主题可以是任何内容,只要体现出“冲击重量堆”和特别效应装置。这些内容可以用任何方法来体现。

C.赛场布置和竞赛

1.如果可能,测试装置应放在结实的、水平的地板上。测试装置放在由胶带显示的60英寸x60英寸安全区的中央。胶带线是用来提醒参赛队员,在接近测试装置时必须戴上安全眼镜。参赛队员不允许移动测试装置。

2.按照比赛时刻表,参赛队至少要在比赛开始前提前45分钟带着结构部件到称重区报到,并在那儿进行检测。

3.如果结构没达到规定要求,称重区裁判在比赛开始前会尽量给参赛队提供机会修改,使其达到要求或

让队员提供另外的结构。通常情况下,修改应在比赛开始前 20 分钟完成。如果结构在称重区检测结束前已达到要求,将不予扣分。

4. 结构在称重、测量后,一名裁判会把它放入一个专用袋,并保管在称重区。称重区的裁判会提供专用袋。参赛队直到比赛开始前 25 分钟才可以取回它们。

5. 裁判会在装有结构部件的专用袋外贴上称重检查单,在准备区裁判发出准备开始命令前,参赛队不得取走称重检查单。若称重检查单被移动过,专用袋被擅自变动过,或结构被移动过,参赛队必须重新到称重区进行检查。根据情况,参赛队会因违反问题精神而受到处罚。

6. 参赛队员必须在规定的比赛时间前 20 分钟,带着所有的解题需要的物品到比赛场地报到。

7. 在计时裁判说“开始”后,参赛队可以在任何时间把结构放到测试装置上。

8. 结构一旦放上测试装置,参赛队就可以进行调整包括移动和重新安放结构。在安放承压板时,参赛队员可以继续接触结构。一旦参赛队往承压板上开始放置杠铃片,那么任何人都不能接触结构。如果参赛队员想调整结构,除了承压板,他们必须移去所有杠铃片。参赛队在重新放置杠铃片前,可以接触结构。

9. 如果参赛队结束了第一个重量堆的杠铃片放置,那么他们在移去杠铃片开始第二个重量堆之前,必须使用特别效应装置向裁判和观众发出信号。在从第一个重量堆移去规定的杠铃片后和开始第二个重量堆放置杠铃片前,参赛队要用特别效应装置发出不同的信号。如果在按要求使用特别效应装置之前发生了结构损坏,仍允许用 2 种信号,并按规则计分。

10. 遇到以下情况称重测试结束:

- 承压板或结构的任何部分碰到测试装置的任一支柱。
- 结构的任何部分碰到除了测试装置底座的表面及承压板底部外的任何东西。裁判们会认为这是一种有助于支撑杠铃片堆的方法。
- 顶端的一块杠铃片靠在安全管上,裁判认为管子有助于支撑杠铃片堆。如果时间允许,可以给参赛队一个机会,调整杠铃片,继续承重测试。
- 杠铃片堆高出整个安全管高度,包括延伸管。

11. 参赛队有 8 分钟时间进行结构测试,建立和移去重量堆,以及展示表演。当裁判说“时间到”,或参赛队发出一个表演结束信号时,参赛队必须停止所有的测试活动。

12. 如果参赛队在结构损坏后想继续表演,他们应该通知准备区裁判。允许参赛队在结构损坏前完成风格表演,表演结束后向裁判发出一个信号。允许参赛队

继续放置杠铃片,直到发生 C10 或 C11 中任何一种情况。

13. 参赛队应自带清洁工具清扫赛场。如果参赛队清理场地的时间过长,或清理后仍有脏乱现象,裁判有权给予不符合运动道德行为的扣分。没列入参赛队名单的其他人可帮助清理赛场和搬移参赛队的道具。必须将一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D. 计分

- 承重得分 1~150 分
(在每个组别中,结构承受重量最多的参赛队将得到 150 分。所有其他参赛队的结构将根据承重量的百分比得到相应分数。)
 - 特别效应装置 2~35 分
 - 用来向裁判发出 2 次信号 0 或 5 分
 - “冲击重量堆”效果的创造 1~15 分
 - 表演中的整体效果 1~15 分
 - “冲击重量堆”和杠铃片放置如何结合进表演的创造性 1~15 分
- 最高得分:200 分

E. 扣分

(所扣分数是百分化后的分数,而不是总承重量。)

- 违反问题精神(每次) -1~-100 分
- 违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分
- 队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分
- 外部援助(每次) -1~-100 分
- 非参赛队员切割木条或用胶水粘 承重分为 0 分
- 超过成本限制 -1~-100 分
- 人为加固结构 -5~承重分为 0 分
- 结构不符合规定并且在称重结束时未做修改:
 - 结构超重(重量由每个赛场提供的以克计量的官方天平决定)。任何重量大于 15 克的结构,每超 0.1 克扣 5 分,直至超重 1.5 克或更多(承重分为 0)。扣分不能超出承重得分。
 - 木条超规定:任何横截面超过 1/8 英寸 × 1/8 英寸(0.135 英寸 × 0.135 英寸)的木条都属超规格(如果木条不平整,而其余部分符合限制条件的不扣分) 承重分为 0 分
 - 结构没达高度:
 - * 少于 8 英寸,超过 $7\frac{7}{8}$ 英寸 -100 分
 - $7\frac{7}{8}$ 英寸或更少 承重分为 0 分
- 结构中的开口不能让直径为 2 英寸的圆柱通过

整个高度 -100 分

10. 如果参赛队员在安全区域内、头低于承压板,没有戴护目镜,那么参赛队必须停止放置杠铃片,直到参赛队员戴上护目镜。计时将继续。

11. 如果一成人挑选了一块杠铃片或在参赛队员没有参与下放置了杠铃片,这块杠铃片不计入承重量。杠铃片可搬离,再以恰当方式安置杠铃片是计分的。赛场工作人员将警告参赛队和成人。如果在 2 次警告后继续这么做,那么每一次的发生要作外部援助处罚,每次扣除 10 分。杠铃片堆上不恰当放置的杠铃片将不计算,除非将杠铃片搬离,再进行恰当地放置。

如需要,这些扣分合计可以用承重分为 0 分来替代,这种情况是较少见的。

F. 风格

(解题的详细说明,利用《头脑奥林匹克活动手册》中的风格表。)

1. 一种特别效果如何让观众兴奋的独特性 1~10 分
 2. 一个队员服装中轻木使用的创造性 ... 1~10 分
 3. 自由选择 1~10 分
 4. 自由选择 1~10 分
 5. 以上四项在表演中的整体效果 ... 1~10 分
- 最高得分:50 分

G. 赛场主任将提供

在称重区:

- a. 一个以克计量的天平,精确度达到 1/10 克。
- b. 一个检测木料厚度的测微计或其他设备。
- c. 一个 2 英寸直径的圆柱测量装置。
- d. 一把精确的尺或仪器,能测量结构的尺寸。
- e. 一个存放参赛队结构袋子。
- f. 将称重检查单贴在袋子外面的胶带。

在每个赛场:

- a. 一个三眼电源插座。
- b. 测试装置和 60 英寸×60 英寸的用胶带标明的安全区域。

c. 摆放移去杠铃片的区域。

d. 一根 12 英寸长的延伸安全管。

e. 三副安全护目镜:一副裁判使用,两副参赛队员使用。

f. 裁判队伍和裁判工作所需的材料。

g. 至少有 400 磅的杠铃片,从 5 磅到 45 磅的各种规格,每块杠铃片都有一个直径为 2 英寸的孔。如队员需要更多的杠铃片,需在报名时向赛场主任说明。

* 注意:如果你想了解赛场的有关情况,如竞赛场

地的范围、杠铃片的大小和总重量、承压板的重量、登记程序、地面情况等,请与赛场主任进行联系。关于这些信息,不能成为问题澄清的内容。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表,一份成本表,一份外部援助表和参赛队的问题澄清表。

2. 护目镜或其他眼睛保护物。当然,参赛队可以使用赛场主任提供的两副护目镜。

3. 任何必需的接线板或转接器。

4. 必要的清扫工具。

I. 单位换算表

长度:

1 英寸 = 2.54 厘米 1 英尺 = 30.48 厘米

1 厘米 = 0.39 英寸 1 米 = 3.28 英尺

重量:

1 盎司 = 28.35 克 1 克 = 0.035 盎司

1 磅 = 0.45 千克 1 千克 = 2.2 磅

J. 词汇

冲击重量堆——按照表演的要求,通过任何一种反复的动作从而产生一个效果或克服一个障碍。

预防措施

● 在靠近结构承重时必须使用眼睛保护物,如面罩、安全眼镜、护目镜等。倒塌的结构碎片会弹出几英尺远。

● 在承压板或杠铃片上放置杠铃片时当心手指。

● 时刻注意结构、测试装置和杠铃片堆,以防倒塌时受伤。

● 除非必要,否则不要站得太靠近结构、测试装置和杠铃片堆,以防不小心碰到。

● 使用一根安全管穿过杠铃片中央的孔,这有助于防止杠铃片堆倾倒。

● 比赛前杠铃片下面要垫胶合板或硬木板或体操垫,有助于防止损坏地板。

● 高级黏合剂使用时非常危险,有些黏合剂会散发出有毒气体,阅读并按照制造商说明书上所有预防事项和指导去做。推荐使用无毒的模型飞机的木头黏合胶水,如使用了有毒胶水,要采取适当措施,例如适当的通风并有成人的指导。

翻译/姚洁

请注意安全,头脑奥林匹克协会对解题中的任何损坏和受伤不承担责任。



Furs, Fins, Feathers & Friends

Problem No.5

Divisions I、II、III & IV

三个动物朋友

长期题 5: 适合 I、II、III 和 IV 组

引言

在 1994 年, 头脑奥林匹克“毛皮、鱼鳍、羽毛”参赛队从一个动物的视角来看待生命。如今你的参赛队可以探索不同的动物如何一起看待和解决问题。它们会逆流而上吗? 鸟瞰? 通过尾巴来抓一只老虎? 很多野生动物呈现了不同的生存特性。有时候它们在小组、区域、种群内一起工作, 有时候甚至捕食同类得以生存。在本题中, 你的参赛队将从不同动物的视角来呈现解决方案和团队精神。

A. 问题

问题是创意并呈现一个原创的幽默表演, 从三个动物的视角展现情感和解决方案。它们的解决方法将互相帮助并解决那些威胁动物们生存的问题。表演中, 动物们将遇到一扇门并且对于其所引向的方向持不同意见。表演还将附有原创歌曲和舞蹈。

问题的创造性重点在于表演、三个动物、问题和解决方案, 对于门的不同解释。

问题的精神是创意并呈现一个原创的幽默表演, 从三个动物的视角展现情感和解决方案。它们的答案将互相帮助解决那些威胁动物们生存的问题。它们将发现一扇门并且对于其所引向的方向持不同意见。表演还将附有原创歌曲和舞蹈。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则: 查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该《活动手册》包括了本题的基本限制条件和竞赛所需表格。若不查阅《活动手册》中的规则部分, 该问题将无法解答。

2. 问题澄清: 《活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。一般问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications/ 网上查阅。提交日期

晚于 2016 年 2 月 15 日的问题澄清将不予答复。如有必要, 2 月 15 日后, 世界协会还可能在网发布问题澄清, 因此, 2 月 15 日以后, 直到临近决赛前都要不断查阅。

3. 比赛时间限制为 8 分钟。计时裁判说“开始”, 比赛开始, 8 分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

4. 成本限制为 125 美元, 解题所需的材料, 包括风格表演, 不得超出这个成本限制, 《活动手册》中解释了成本限制并列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队创作的原创表演包括:

- a. 三个动物角色表达情感和解决问题;
- b. 一扇门以及对其所引至方向的不同意见;
- c. 一段原创的歌曲和舞蹈;

6. 三个要求的动物角色

- a. 必须由参赛队员穿着道具服装呈现。动物必须是实际存在的物种, 识别性在 D3a 中计分;
- b. 允许具备人类的特点, 比如双腿行走, 讲话, 穿衣服等;
- c. 必须是 3 个不同的已经存在的动物, 可以增加动物角色但不计分, 动物必须从下列清单中选择且任意 2 个动物不能属于同一物种:

- (1) 哺乳动物
- (2) 鱼类
- (3) 鸟类

其他动物则不被用于计分。

d. 应展现情感, 每种情感必须至少被其中一个动物展现, 用于 D4, 5 和 6. 计分。其他动物也可展现情感但不计分, 情感应展现:

- (1) 在表演的任何时间;
- (2) 以下情感中选择的任意 3 种: 好奇、恐惧、喜悦、怜悯、惊奇、悲伤、懊恼

e. 必须遇到和解决三个不同的问题。解决方法可以在任何时间呈现, 但是不可以同时呈现, 包括:

- (1) 帮助一个陌生者, 被帮助的陌生人不能是动物角色之一, 陌生者不必在表演中出现

(2)互相帮助,可以不是直接帮助其他角色。

(3)帮助以确保所有动物的生存,如何呈现帮助则由参赛队决定;

7.三个动物将会遇到的大门:

a.可以在表演中任何时间出现;

b.必须是一个具体的物体,可以被裁判和观众看得见。可以代表非实物的某种物体;

c.将导致他们的分歧,每个动物将解释它认为这扇门将引导的方向和理由,解释互不相同;

d.必须有一条真实的通路,在表演的某个时刻呈现给裁判和观众,可以用任意形式在任意时间呈现。

8.歌舞:

a.必须共同表演,且被裁判和观众可以看到和听到;

b.必须被一个或更多动物表演,动物不必是 B6 中要求的那些物种。

c.不能提前录制和回放,提前录制的音乐伴奏被允许,但仅用以加强歌曲效果

d.按照效果打分

(1)歌曲必须用原创歌词且可以被听到。可以包括能被识别的旁白、歌词、旋律

(2)舞蹈必须有一组原创的动作,有歌曲伴奏。可以包括可识别的动作

9. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 中找到,或者是四份由一到二张纸组成的单面表格复印件,规格是 8.5 英寸 × 11 英寸或是 A4 纸,表格必须手写、打字或者电脑打印。表格仅供裁判评分时参考。表格必须包括:

a.参赛队的名称、编号、赛题和组别。

b.三个被选择的动物,参赛队需要确保动物的外观是裁判可识别的,可以为任意动物呈现任何商业制作的文件(原件或复印件)

c.对动物们遇到的三个问题的简要概述,将会在表演中出现的顺序;

d.对于门的简要概述和三个动物对门不同解释的简要概述。

e.每个需要的感情何时呈现以及由哪个动物来表演

f.何时歌舞表演。

g.F1 计分的声音。

h.参赛队表演结束时的示意信号

C.赛场布置和竞赛

1.比赛区域最小为 7 英尺 × 10 英尺(2.1 米 × 3 米),更大的区域则更理想,场地不画线。参赛队必须按照 7 英尺 × 10 英尺的场地准备表演以及放置道具和布景。

如果空间允许,参赛队可以在该区域以外表演,放置设备、道具等。如果在该区域以外可能引起队员跌倒,可以在离跌落边缘 30 英寸(76.2 厘米)处设警戒线,但这仅仅是警示,不是边界。

2.提供一个三眼电源插座,如有需要,参赛队应自带接线板和适配器。

3. 参赛队应带着解题所需的所有道具在比赛开始前 15 分钟到达比赛区报到。

4.参赛队应该在 8 分钟内完成比赛,比赛结束时,必须向裁判示意。如果超时将被扣分,计时裁判在超时 1 分钟后将会终止比赛。

5.参赛队应携带清洁工具用以清扫场地。如果参赛队安排清扫场地的时间不合理或者遗留下垃圾,裁判将给予违反运动道德的处罚。非参赛队员可以帮助参赛队清理场地或搬运道具。必须把一个清洁干燥的比赛场地留给下一个参赛队。

D.计分

1.表演的整体创造性(原创性,效果) 1~20 分

2.表演的质量(声音,动作,台风) 1~15 分

3.三个动物角色 9~40 分

a.每个动物角色为真实动物的识别性(每个 1~5 分)
..... 3~15 分

b.表演的效果(整体打分) 5~10 分

c.服装道具的原创性(整体打分)
..... 1~15 分

4.所要求动物呈现的第一个情感
..... 2~14 分

a.在表演中发生 0 或 2 分

b.呈现的创造性 1~6 分

c.表演的效果 1~6 分

5.所要求动物呈现的第二个情感 2~14 分

a.在表演中发生 0 或 2 分

b.呈现的创造性 1~6 分

c.表演的效果 1~6 分

6.所要求动物呈现的第三个情感 2~14 分

a.在表演中发生 0 或 2 分

b.呈现的创造性 1~6 分

c.表演的效果 1~6 分

7.问题和解决方案 4~30 分

a.帮助一个陌生者的解决方案,互相帮助并解决威胁动物生存的问题 0 或 5 分

b.威胁全体动物生存的问题的创造性
..... 1~10 分

c.每个答案的创造力(每个 1~5 分)
..... 3~15 分

- 8.动物们遇到的一扇门 5~23 分
- a.表演中门的呈现 0 或 3 分
- b.分歧的创造性(每个解释,理由,互动等)
..... 5~15 分
- c.实际的路径的呈现 0 或 5 分
- 9.歌舞 1~15 分
- a.发生 0 或 5 分
- b.表演的效果 1~10 分
- 10.表演的幽默感 1~15 分

最高分:200 分

E.扣分

(从百分化后的分数中扣除)

- 1.违反问题精神(每次) -1~-100 分
- 2.违反运动道德的行为(每次) -1~-100 分
- 3.队籍标志不正确或遗漏 -1~-15 分
- 4.外部援助(每次) -1~-100 分
- 5.超过成本限制 -1~-100 分
- 6.超时:每超 10 秒钟扣 5 分(例如:超时 27 秒扣 15 分) 最多扣 30 分
- 遵循赛题所要求的计分项目,除不得分外,不受处罚。

F.风格

(解题的详细说明填写在《头脑奥林匹克活动手册》中的四份风格表上。)

- 1.表演中一个声音的创造性使用(所有的发生都计分) 1~10 分
- 2.所要求的门的视觉呈现的创造性 1~10 分
- 3.自由选择 1~10 分
- 4.自由选择 1~10 分
- 5.以上四项在表演中的整体效果 1~10 分

最高分:50 分

G.赛场主任将提供

- 1.一个 7 英尺 × 10 英尺(2.1 米 × 3 米)的表演区域(如可能,则大些)。

- 2.一个三眼电源插座。

- 3.一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

注意:诸如实际尺寸、地面等赛场具体情况,请与赛场主任联系。这些信息不能作为问题澄清的内容。

H.参赛队须提供

- 1.四份风格表复印件,一份成本表,一份外部援助表和参赛队全部的特殊问题澄清表。

- 2.B9 中所要求的四份复印表格。该表格将用于帮助裁判,如果参赛队没有提供这些表格将不会被扣分。

- 3.任何必须的接线板和转换器。

- 4.必要的清洁工具。

I.词汇

(没在词汇表上出现的画线词请参阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》。)

已经存在——任何物种在自然界、动物园、农场、水族馆等可以发现存活的动物,且作为已知的族群呈现出现接近的特征

物理特征——一种动物自然发生的物理特性,例如鲨鱼天生有鱼鳍而不是翅膀

展现情感——在情境、环境、情绪、与其他人的关系中展现出来的可以观察到的反应、感觉或思维状态。情感将在表演中由一个或多个动物的变化通过物理特征、行动、和/或声音呈现出

整体打分——在该打分项,三个动物被统一考虑

翻译/周长青



Stir the Pot

Primary Problem: Grades K-2

风 波

初级题:幼儿园至小学二年级

引言

在许多儿童故事中,心爱的玩具或物品都奇迹般地有了生命:匹诺曹,结霜的雪人,绒布兔子等等。通常他们必须在一个友好人类的帮助下学会如何在现实生活中前行。现在,参赛队有机会让想象变成现实:通过创造自己的魔法装备让一个物品“活过来”,并带来幽默的结局。

A. 问题

参赛队要创作并表演一出原创的幽默剧,剧中有一个物品,当它被某个神奇之物接触到时就活了。这个被赋予了生命的物品,将遇到另外三个能极大地改变其行为的物品。剧中将有一个解说员角色说明正在发生什么,另有一个角色与活了的物品做了朋友。表演还将包括一首/个参赛队创作的诗歌、歌曲或舞蹈。

问题的创造性重点是表演、活了的物品、解说员角色以及诗歌、歌曲或舞蹈。

问题的精神是参赛队创作并表演一出原创幽默剧:剧中有一个物品,当它被某个神奇之物接触到时就活了。一旦这个物品有了生命,就将遇到另外三个能改变其行为的物品。一个解说员角色将说明一切,另有一个角色将与活了的物品成为朋友。表演还将呈现一首/个由参赛队创作的诗歌、歌曲或舞蹈。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 若不查阅 2015~2016 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的活动规则,本题将无法正确解答。本题没有问题澄清。

2. 比赛时间限制为 8 分钟。当计时裁判说“开始”,解题开始。8 分钟包括赛场布置、风格表演和解题。

3. 成本限制为 125 美元。解题所需的材料,包括风格表演,不得超出这个成本限制。《活动手册》解释了成

本限制并列出了不计入成本的物品。

4. 参赛队将创作一个原创的幽默剧,包括:

- 一个物品,当它被某个神奇之物接触到时就活了。
- 另外三个物品,能改变活了的物品的行为。
- 一个解说员角色,说明发生了什么。
- 另一个角色,与活了的物品成为了朋友(朋友角色)。
- 一首/个由参赛队创作的诗歌、歌曲或舞蹈。

5. 表演所要求的“活了的物品”:

- 可以用任何方式来表现。
- 当它被某个神奇之物接触到时就有了生命。在被某个神奇之物接触到以前,它不允许被表演成有生命的(生机勃勃的)事物。
- 不必通过与神奇之物保持接触来维持活力。表演可以用任何方式表现它在接触了某个神奇之物后就有了生命,就能保持活力。
- 在表演中必须至少有一次回到初始状态(无生命状态)。
- 它每次遇到另外三个物品时,行为都会发生改变。行为的改变:
 - (1)可以用参赛队希望的任何方式表现。
 - (2)必须清晰可见。
 - (3)每次遇到三个物品产生的行为变化都不相同。
 - (4)不一定通过触摸三个物品发生变化。它或许可以通过联系、注视或其他参赛队希望的邂逅方式来呈现。

6. 三个物品:

- 可以是参赛队希望的任何事物——有生命的、无生命的或其他组合形式。允许队员穿上服装扮演。
- 必须在表演中分别邂逅活了的物品,才能得到 D4a 中的得分。允许它们组合呈现,但不计入得分。
- 必须是三个不同的物品,引起三个不同的行为

变化。

7. 解说员角色:

- 将说明正在发生什么事情, 包括是什么将引起或已导致物品活了。
- 向评委和观众说明有生命的物品何时将遇到或已经遇到了改变其行为的另外三个物品。
- 除了提供讲解, 也可以在表演中承担角色 (除 B8 所述角色外)。

8. 朋友角色:

- 可以是参赛队希望的任何事物, 用任何方式来表现。
 - 将与活了的物品成为朋友。
9. 诗歌、歌曲或舞蹈:
- 必须是参赛队的原创作品。只对一首/个(诗歌或歌曲或舞蹈)在 D7 计分。
 - 可以在表演的任何时间呈现。
 - 可以是任何长度。
 - 必须让裁判和观众看到。

10. 参赛队应向准备区裁判提交四份由一到二张纸组成的单面表格复印件, 规格为 8.5 英寸×11 英寸或是 A4 纸。表格须手写、打字或电脑打印, 内容必须包括:

- 参赛队的名称、编号、赛题和组别。
- 简要说明活了的物品以及它接触到了什么得以活过来。
- 简要说明活了的物品所遇到的另外三个能改变其行为的物品。
- 简要说明三个行为变化。
- 记入 D6 得分的朋友角色。
- 简要说明诗歌、歌曲或舞蹈以及何时将它在表演中呈现。
- 参赛队表演结束时的示意信号。

C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域至少有 7 英尺×10 英尺 (2.1 米×3 米), 场地可以大些, 但不画线。参赛队必须在 7 英尺×10 英尺的场地内表演。如果场地允许, 参赛队可以在比赛区域以外表演和/或放置设备、道具等。如果 7 英尺×10 英尺的场地外可能引起队员跌倒, 那么在离跌落边缘 30 英寸 (76.2 厘米) 处标出警示线, 该线仅作为提醒, 并非赛场边界。

2. 所有道具由参赛队自备。如果参赛队要参加正式比赛, 赛场主任将告知参赛队可否使用桌椅等标准设备 (有意参加正式比赛的参赛队务必提前与赛场主任协商安排比赛事宜)。

3. 参赛队员在准备区域候场, 直到裁判说“比赛开

始”方可入场。参赛队应该在 8 分钟时限内完成解题。表演结束时, 参赛队必须给出结束信号。超时将接受扣分中第六条的处罚。

4. 拆除道具和清理场地可在比赛结束后进行。

D. 计分

虽然比赛不对本题进行评判与计分, 但是参赛队应该了解, 如果作为头脑奥林匹克正式赛题, 哪些项目可能得分。我们鼓励教练和团队一起了解这些项目, 以评估自己的解题水平。

1. 表演的整体创造性 (原创性、效果)

..... 1~20 分

2. 表演的质量 (声音、动作、台风)

..... 1~20 分

3. 活了的物品

..... 2~35 分

a. 接触到神奇之物时有了生命

..... 0 或 5 分

b. 在某个节点回到它的初始状态

..... 0 或 5 分

c. 有了生命的创造性表现 (只记分一次)

..... 1~10 分

d. 演出效果

..... 1~15 分

4. 让活了的物品产生行为改变的另外三个物品

..... 2~30 分

a. 三个物品引起三次行为改变 (每个 0 或 5 分)

..... 0, 5, 10 或 15 分

b. 行为改变的整体表演效果

..... 1~10 分

c. 活了的物品其行为的整体差异性

..... 1~5 分

5. 解说员角色

..... 1~25 分

a. 说明物品怎样活了起来

..... 0 或 5 分

b. 说明三个所要求的行为变化何时发生

..... 0 或 5 分

c. 角色的创造性以及它如何提高表演效果

..... 1~15 分

6. 朋友角色

..... 2~30 分

a. 与活了的物品成为朋友

..... 0 或 5 分

b. 角色的原创性

..... 1~15 分

c. 表演的效果

..... 1~10 分

7. 诗歌、歌曲或舞蹈

..... 2~25 分

a. 被表演出来

..... 0 或 5 分

b. 整体创造性

..... 1~10 分

c. 在多大程度上融入了表演

..... 1~10 分

8. 表演的幽默感

..... 1~15 分

最高得分: 200 分

E. 扣分

(从百分化后的分数中扣除。)

1. 违反问题精神(每次) -1~100分
2. 违反运动道德的行为(每次)
..... -1~100分
3. 队籍标志不正确或遗漏 -1~15分
4. 外部援助(每次) -1~100分
5. 超过成本限制 -1~100分
6. 超时:每超过10秒扣5分。

(例如:超时17秒=-10分)最多扣30分

遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F. 风格

(解决问题的详细说明填写在《头脑奥林匹克活动手册》中的风格表上。)

1. B5b 中所述的神奇之物的艺术质量在
..... 1~10分
2. 一种素材在解说员服饰中的创造性运用
..... 1~10分
3. 自由选择 1~10分
4. 自由选择 1~10分
5. 以上四项在表演中的整体效果
..... 1~10分

最高得分:50分

G. 赛场主任将提供

(可以作为比赛的一部分。)

1. 一个7英尺×10英尺(2.1米×3米)表演区(如

可能,则更大)。

2. 一个三眼电源插座。
3. 一支裁判队伍和裁判工作所需材料。

H. 参赛队须提供

1. 四份风格表,一份成本表,一份外部援助表。
2. B10中所要求的四份复印表格。这些表格将帮助裁判。如果参赛队没提供表格,也不会被扣分,但是这些表格将令参赛队受益,因为没有表格,裁判可能会漏掉表演中的计分数。
3. 任何所需的接线板或转换器。
4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

改变它的行为——一个可观察到的不同的行为方式,比如动作、行为、声音、反应或回应。

活了过来——从一个没有生命的物品(不是活的)到一个有生命的物品(活着)的过程,并且显示出某些人类的生命特征,如走路,说话等。

神奇之物——一个有形物体(不是团队成员或角色),一旦接触就能使事物活过来。它不必显示任何其他魔法性能,但如果团队希望它展现,它就能表现出来。

接触——接触一个有形的物体。

翻译/张治

本题没有问题澄清。

请在解题中注意安全,头脑奥林匹克协会对在解题中引起的损坏和伤害不负责任。