

附件1

长期题

恐龙巡游

初级题:适合幼儿园~小学2年级

引言

有什么比巡游更好的庆祝新发现的方式吗?参赛队将以自己的创意主题创作一场关于恐龙的表演。将有一个古生物学家角色,他在一个意想不到的地方发现了一只由参赛队发明的“新”恐龙,一只已知的恐龙将以一种艺术化的方式被呈现,另一个幽默的恐龙角色则由一名参赛队员穿着服装扮演。这些都将在场有趣的巡游中被呈现。

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演, 其中包括:

1.表演的整体创造性

为表演的总体创造性打分时, 请考虑表演中独一无二的特色、解决问题的方法。可以是在长期和风格部分没有被特别记分的任何元素, 例如场景转换、时间把控、情绪、主题、装饰品、特效使用等。

2.表演的整体质量

当为表演的质量打分时, 考虑: 舞台的展示、音效、动作、成员互动、相互关联的动作和人物和道具的设计、时间的把控、充足准备的证明等。

3.恐龙巡游;

a.将包含古生物学家和三只要求的恐龙。

b.可以包含参赛队想要的任何其他角色。

4.古生物学家

a.必须由一名参赛队员穿着服装扮演。

b.将在表演中发现一只由参赛队创造的“新”恐龙并为它命名。这将发生在表演中描绘的一个意想不到的地方。

c.将向另一个角色教授一节有关恐龙的课程。

5.“新”恐龙

a.必须是参赛队原创的,但它可以与已知的恐龙具有共同的特征。

b.可以以任何形式在表演中被扮演。

c.必须是由古生物学家发现的“新”恐龙。

6.“已知”恐龙

a.必须是真实可触的,这意味着,它是可以被触摸到的物体。

b.可以用任何物质制成。

e.必须是已知的任何形式的恐龙。

7.“幽默”恐龙

a.必须是已知的任何形式的恐龙。

b.必须以角色的形式来呈现,满足《头脑奥林匹克活动手册》中对于角色的定义。

c.将根据它在表演中的幽默性计分。

8.乐队领队

a.可以是参赛队希望的任何东西。

b.必须在巡游期间演奏参赛队创造的乐器。乐器可以用参赛队希望的任何物品制成,但必须能发出声音。

9. “幽默” 恐龙的服装

a.服装的创造性

b.对表演的影响

10.参赛队创造的乐器

参赛队创造的乐器的创造性

11.队籍标志

每个队必须有一个让人看清的队籍标志，队籍标志必须包括会员卡上所写的名称和编号。

你们需要做的		得分	
A. 一个原创表演 总 30 分	1	表演的整体创造性	1~10 分
	2	表演的整体质量	1~10分
	3	恐龙巡游	1~10分
B. 故事中所包含的角色 总 52 分	4	古生物学家	1~15 分
	5	“新” 恐龙	1~12分
	6	“已知” 恐龙	1~10 分
	7	“幽默” 恐龙	1~10分
	8	乐队领队	1~5 分
C. 表演中必须准备的道具 总 18 分	9	“幽默” 恐龙的服装	1~8 分
	10	参赛队创造的乐器	1~5分
	11	队籍标志	1~5分

队籍标志上还可加上他们希望的任何内容，比赛期间还可以改变外貌，即旋转、闪烁等。

海盗与宝藏

长期题1:适合 I、II、III和IV组

引言

海盗在海上冒险的故事可以追溯到公元前14世纪。今天OM海盗同样充满勇敢和智慧，他们将去哪里冒险，大战海怪，夺回女王的宝藏呢！

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演，其中包括：

1. 一群海盗

- 在表演时必须穿着服装被扮演成海盗。
- 必须包含至少两位一直在船上航行的海盗，其中包括一位船长。

2. 海盗船

- 必须是参赛队设计并创造的原创小车，它的行驶方式和/或推进方式必须是来自参赛队的想法和努力的结果才能算作原创。允许包括商业生产的零件。
- 必须由一名或多名参赛队员来驾驶它。在“船”航行时，“船”上的参赛队员不得碰地。
- 行驶时，“船”必须是独立的。它的动力来源和推进系统必须是事先设计在上面的，或者由驾乘者提供。但是第II、III、IV 分组不允许由驾乘者来提供动力推动“船”行驶，只有第I分组驾乘者可以使用类似自行车踏板的方式来推动“船”行驶。
- 不允许使用推或者拉作为“船”的动力。不能在场上摆放物品来引导或推动“船”航行，例如：坡道或锚点。
- 车辆必须安全，不能对比赛场地、裁判、参赛队及观众造成损坏或伤害。
- 将前往赛场上的不同地点寻找宝藏，与原创“海怪”战斗，取回宝藏并归还至女王的王国。

3. 被偷走的宝藏

- 可以是任何真实可触的物体，在表演中将被呈现为宝藏，可以是一个也可以是多个。
- 表演中，将被海盗角色取回，并放在“船”上归还至女王的王国。载着宝藏的小车必须越过女王王国的边界，才能获得分数。
- 当宝藏被“船”取回时，它(们)必须完全放在标记出的宝藏区内。允许把它(们)放在一个容器中。

4. 赛场上行驶的车辆

- 当时计时开始时，海盗船的装饰和它的所有部件都必须完全位于4英尺×6英尺的女王王国内(见图A)；所有参赛队员和道具都必须在准备区。
- 海盗船长角色和至少另一名参赛队员将开始操纵海盗船。“船”上搭乘的所有人，必须是完全由“船”支撑并同“船”一同移动，当车辆停止行驶时，队员可以在任意时间上下车。
- 寻回宝藏的流程如下(见图A):
 - 从女王王国内出发开始行驶。
 - 在船航行的某个时候，船的一部分将会从一边被移动到另一边，这将使得海盗船行驶方向发生变化。
 - 将会遇到海怪。海盗船必须做一些事情来与海怪战斗去打败它。
 - 打败海怪后，海盗船将前往宝藏区域取回宝藏。
 - 然后，海盗船将带着宝藏送回至女王的王国。
- 搭乘在船上的参赛队员们可以操纵海盗船和操作其部件来完成得分。没有搭乘在船上的参赛队员不得以任

何方式操纵海盗船及操作其部件。

e.只有当修理海盗船时，海盗船才可以被参赛队员移动。海盗船上必须至少要有两名队员搭乘才能行驶去得分。其中一名必须是海盗船长角色。

5.原创的“海怪”

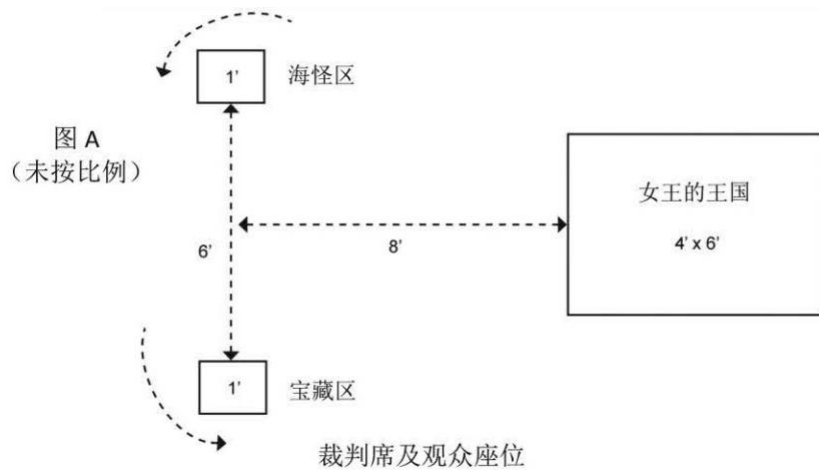
- a.必须被描绘成一个怪物的角色，并让裁判和观众都能看到。
- b.必须在表演中守卫女王的宝藏。
- c.不需要受限于海怪区域，然而它必须在这个区域与海盗船互动。

6.歌曲

- a.可以出现在表演中的任何时候。
- b.将由海盗角色进行表演。可以包括其他角色或表演者。

7.队籍标志

每个队必须有一个让人看清的队籍标志，队籍标志必须包括会员卡上所写的名称和编号。队籍标志上还可加上他们希望的任何内容，比赛期间还可以改变外貌，即旋转、闪烁等。



图A

长期题1-海盗与宝藏评分表

		你们需要做的是	得分
A 一群海盗 25分	1	如何扮演的创造性	2-10分
	2	船长在表演中的效果	2-10分
	3	船长在表演中驾驶海盗船	0或5分
B 海盗船 35分	1	推进系统的创造性	5-20分
	2	战胜海怪的技术性	3-15分
C 宝藏 10分	1	被呈现的创造性	2-5分
	2	未归还至女王的王国	0或5分
D 海怪 15分	1	守卫宝藏	0或5分
	2	扮演的创造性	2-10分
E 歌曲 10分	1	在表演中出现	0或5分
	2	原创性	2-5分
F 队籍标志 5分	1	队籍标志的艺术质量	5分

相信自己

长期题2:适合 I、II、III和IV组

引言

鲁布·戈德堡有很多技能，但最令人印象深刻的是他的漫画，其中展示了复杂的装置，需要一系列动作才能完成一项简单的任务。这些精巧的装置是人类创造力的产物。独创性和创造力使人们能够创造发明，因为他们有这个能力。现在是时候让我们的OM参赛队使用他们的创造力来为一个简单的任务创造他们自己的“解题方案”了！——因为他们肯定可以！

参赛队将创建一个装置，它将执行一项简单的任务，以及一系列让完成任务变得复杂的动作。一旦装置启动，它将在没有参赛队协助的情况下完成这一系列动作，然后执行简单的任务。场景将是一个参赛队创建的实验室，表演将包含一个发明家角色。

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演，其中包括：

1. 一个参赛队创造的装置：

- 将被用于执行一个简单任务，该任务由于添加了不必要的附加动作而变得复杂。简单任务可以是参赛队所希望的任何事情，将在表演中被呈现为是简单的。
- 必须是一个由参赛队设计和制作的原创装置。它可以包括商业生产的部件。
- 可以由多个不连接在一起的组件组成，每个用于执行动作和完成简单任务的组件都将被计分。
- 对于II,III,IV组，装置在启动后不能使用人力。参赛队可以在每一回合开始时触发装置，但在该回合结束前不能触碰装置的任何部分。对于第I组，每个回合装置启动后都可以使用间接人力。

2. 引导完成一个简单任务的一系列动作：

- 必须在装置完成简单任务前完成。参赛队必须从每个列表中选择一个动作。
- 必须总是以相同的顺序尝试。
- 必须在下一个动作或任务完成之前完成，如果一个动作失败了，该次尝试就结束了，参赛队必须重新尝试。

总共必须包含2个动作，顺序不限：

列表1：

- 让铃铛发声
- 升起一面旗
- 打翻某样东西
- 使某样东西后退

列表2：

- 打开一盏灯
- 把某物上下颠倒过来
- 发生3种或更多不同的声音（和让铃铛发声是不同的动作）
- 在没有参赛队员协助的情况下，使某物停止然后继续移动。

d. 必须仅由装置来完成，除第I组可使用间接人力外，每一轮装置激活后，过程中参赛队员不得参与。如果一名队员在尝试过程中触碰或操控装置，该回合将即刻被视为结束。

e. 在回合中必须由装置进行展示，然而一个回合中只有最后一个成功完成的动作才会被评分。例如，如果在

第一个回合中两个动作都被尝试了，并且第一个动作成功了，但第二个动作没有成功，那么只有第一个动作将获得分数，如果该动作已经被计分，它将被视为重复。

f. 在执行动作的过程中，如果一名参赛队员直接（所有组别）或间接（第II，III，IV组）触碰或操控装置，该次尝试将停止，但该回合中最后一次成功的动作将获得分数。

g. 可以在时间允许的情况下多次尝试得分，每个动作和简单任务只能获得一次分数，如果一个动作获得了分数，该分数将保留，即使它在新的一回合中失败。如果一个动作要获得分数，那么它必须是该回合中的最后一个动作。

3.信号：

- a. 可以是参赛队希望的任何东西，但必须能让裁判和观众注意到。
- b. 将表明一个回合正在被发起。
- c. 将在装置启动一个回合中发生。
- d. 每一回合都将是相同的。

4.实验室场景：

- a. 可以是参赛队希望的任何东西，但场景的原创性将被计分。
- b. 必须对裁判和观众是有形可见的。在表演中，它将被呈现为是对一个实验室的刻画。
- c. 在装置完成简单任务时，将是这个场景。

5.发明家角色：

- a. 必须是由一名或多名穿着服装的参赛队员扮演的单个角色。
- b. 将解释每个用来完成一个动作的组件为什么被添加到装置上。
- c. 将解释装置的灵感来源。

6. 队籍标志

每个队必须有一个让人看清的队籍标志，队籍标志必须包括会员卡上所写的名称和编号。

队籍标志上还可加上他们希望的任何内容，比赛期间还可以改变外貌，即旋转、闪烁等。

长期题2-相信自己评分表

你们需要做的是			得分
A 装置 35分	1	工程设计的创造性	3-15
	2	功能设计的冒险性	2-10
	3	设计中材料使用的创造性	2-10
B 四个回合 15分	1	在限制条件内完成前两个动作（每个5分）	0,5或10
	2	在限制条件内完成简单任务	0或5
C 实验室场景 10分	1	是否呈现	0或5
	2	场景的原创性	2-5分
D 发明家角色 10分	1	外观整体的原创性	1-5
	2	对于装置的解释	1-5
E 信号 5分	1	在限制条件内发生（所有回合）	0或5
F 表演 20分	1	表演的整体创造性（原创性、效果）	1-10
	2	表演的整体质量	1-10
队籍标志5分	1	队籍标志的艺术质量	0-5

古典...特洛伊木马

适合 I、II、III 和 IV 组

引言

伟大诗人荷马的鸿篇巨著之一《伊利亚特》描述了特洛伊人与希腊人之间的历史性战役，这里面都体现了创造性思维在克服障碍上的有利地位。参赛队将通过创造自己的特洛伊木马，来呈现属于他们的著名的“特洛伊木马”故事，在表演中它将被用来穿过一堵墙。表演中还将包括《伊利亚特》中的一个角色（从列表中选择）、一个出现三次的原创希腊合唱团以及一座会变得有生命的雕像，然后它会恢复到一个不同的外观。表演的主题是使用创造力来克服障碍。

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演，其中包括：

1. 表演的整体创造性

为表演的总体创造性打分时，请考虑表演中独一无二的特色、解决问题的方法。没有被特别记分的任何元素，例如场景转换、时间把控、情绪、主题、装饰品、特效使用等。

2. 表演的整体质量

当为表演的质量打分时，考虑：舞台的展示、音效、动作、成员互动、相互关联的动作和人物和道具的设计、时间的把控等。

3. 表演的主题

使用创造力来克服障碍，障碍不一定是无形的，但是它们必须在表演中被呈现为障碍，并且可以让裁判和观众辨识。

4. 特洛伊木马

a. 不一定要呈现一匹真正的马，但在表演中必须是真实可触的。

b. 可帮助表演中的一个或多个角色克服障碍。

5. 特洛伊木马要穿过的墙

a. 不一定是一堵真正的墙，但在表演中必须是真实可触的。

6. 来自伊利亚特中的角色

a. 必须由一名穿着服装的参赛队员扮演，这不一定是使用特洛伊木马穿过墙的角色。

b. 将根据其个性，在伊利亚特中表现得如何来记分。

c. 角色必须从以下列表中选择，可以出现一个以上的角色，但只有一个会被记分。

Hector 赫尔托克	Aphrodite 阿弗洛迪特
Agamemnon 阿加门农	Priam 普里安
Andromache 安德洛马克	Ajax the great 阿贾克斯大帝
Ares 阿瑞斯	Hermes 赫尔墨斯
Athena 雅典娜	g Priam 普里安国王

7. 原创的希腊合唱团

a. 必须包含两个及以上角色，不需要完全复制一个真实的希腊合唱团。

b. 将在解题过程中进行现场表演，可以包含预先录制的音乐和歌唱。

c. 将在表演中出现三次：

(1) 向观众解释某些表演中没有出现的什么东西导致了现在的场景。

(2) 表达一个或多个角色的内心想法或秘密。

(3)所有合唱团员同时演唱的全部或部分表演内容。

8.雕像

a.必须让裁判和观众看到。

b.必须在表演的某一时刻变得有生命，然后恢复到无生命的状态，其外观与第1次出现时需有显著区别，可以在表演中出现一次以上，但只需要改变一次外观。

c.不能是特洛伊，木马也不能是要求的伊利亚特中的角色或希腊合唱团中要求的角色。

9.队籍标志

a.每个队必须有一个让人看清的马赛克风格的队籍标志

b.队籍标志必须包括会员卡上所写的名称、编号、赛题和组别。还可加上参赛队希望的任何内容，比赛期间还可以改变外貌，即旋转、闪烁等（即创造性外观）。

10.五项风格元素其中包括马赛克风格的队籍标志的创造性外观以及一个面具的艺术质量。

你们需要做的			得分
D. 一个原创表演 总 30 分	1	表演的整体创造性	1~10 分
	2	表演的整体质量	1~10分
	3	克服障碍的主题	1~10分
E. 表演中的重要元素 总 60分	4	特洛伊木马	1~15 分
	5	特洛伊木马要穿过的墙	1~15分
	6	来自伊利亚特中的角色	1~10 分
	7	原创的希腊合唱团	1~10分
	8	雕像	1~10 分
F. 表演中的道具 总 10 分	9	道具在表演中的辅助作用	1~2 分
	10	道具的整体艺术效果	1~4分
	11	队籍标志	1~4分

结构去哪了

长期题4:适合 I、II、III和IV组

引言

参赛队设计和制作一个有轻木和胶水组成的结构，它在比赛中能够承受尽可能多的重量。结构将分成三个部分，每个部分都将被隐藏在显眼的地方，在表演期间参赛队将找到每个部分，并将组装成最终的结构进行测试。表演包括一个魔术师角色，两个魔术表演，一个其他角色，以及一首关于寻找某物的诗歌。

问题的创造性重点在于结构的设计，结构看上去如何被隐藏起来，一个其他角色，两个魔术表演，一首诗歌。

问题精神设计、制作一个结构，这个结构由三个独立部门组成。计时开始，三个部分是被隐藏起来的，三部分被揭示后将被组装成一个完整的结构进行测试，表演也将包括一首某物的诗歌以及一个表演两个魔术魔术师角色，其中一个魔术将解释承重过程中发生了什么，一个魔术表演中还将包括一个其他角色。

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演，其中包括：

1.套娃结构：

- a.参赛队只能用轻木 (Balsa) 和胶水设计制作轻木结构连在一起。
- b.对II, III, IV的参赛队，结构重量不超过15克；对I参赛队，重量不超过18克。
- c.只能由三部分组成。
- d.结构高度为8英寸 (20.32) 厘米，裁判认为有用来达到最小高度而不承受重量的延伸木条，是不允许的。
- e.参赛队在表演过程中，将被组装成最终的单一结构来进行测试。
- f.在承重时必须有一个贯通整个结构高度的开口，可以容纳一根2英寸 (5.1厘米) 安全管。

2.原创的表演包括：

- a.三个被隐藏的结构部分，并将组装形成一个最终单一的结构。
- b.一个魔术师的角色。
- c.参赛队创作的两个魔术，并由魔术师角色表演。
- d.一首寻找特殊物品的诗歌，它将作为一种解释。

3.队籍标志：

每个队必须有一个让人看清的队籍标志，队籍标志必须包括参赛队的名称、编号、赛题、组别。

长期题4-结构去哪了 (评分表)

你们需要做的是			
A、结构	1	结构在表演过程中承重的有效重量，最高分40分，其它队伍按照百分化x40分；	0-40分
B、表演	2	原创故事在表演中的创造性和表演质量	1-20分
C、结构被隐藏	3	结构被隐藏的创造性	0-10分
D、诗歌		诗歌的创造性	0-10分
E、魔术师	4	魔术师在表演中的作用	0-5分
	5	魔术师在表演中的创造性；	1-10分
F、队籍标志	7	队籍标志设计的创造性	0-5分

过度反应

长期题5：适合 I II III 和 IV 组

引言

从电视到社交媒体，从音乐剧到广播节目，我们经常会喜欢充满戏剧性的角色对常见情况做出过度反应的故事。自古以来，过度的反应就是戏剧化故事的来源。伊索寓言“狼来了”描述了一个过于戏剧性的人物，他过于戏剧性以至于人们都忽视他，尽管他对某一事件的反应是合乎情理的。在这道题目中，OM 参赛队将使用戏剧化的演绎风格，带来一个戏剧性人物对常见的情况做出夸张反应的故事。让我们看看“有史以来最戏剧性的问题！”会给我们带来怎样的剧情

参赛队将创作一个 8 分钟的原创表演，其中包括：

1. 戏剧性角色：

a. 必须由一个或多个参赛队员扮演为人类。

b. 必须是一个原创角色。可以是任何参赛队想要的东西，只要是人类。但不能是被扮演过的、模仿真实人物的或已知的角色。

c. 将在表演中经历三个常见的事件，并对它们作出过度的反应。然而，有一个过度的反应是合乎情理的。

2. 三个要求的常见事件：

a. 必须在表演中被呈现为常见的。

b. 对戏剧性角色和知晓事件的其他任何人而言不能有威胁的。

3. 戏剧化的风格：

a. 将在每个场景中呈现，以表达戏剧性角色对所要求的常见事件的过度反应。

b. 在这道题目中，戏剧化风格是一种向观众传达思想、情绪或观点的方式。可以是参赛队希望的任何东西，但必须呈现三种不同的戏剧风格。

c. 可以按照参赛队希望的任何顺序呈现。它们可以结合在一起，但只能有一个用于所要求的常见事件的计分。

4. 使反应合乎情理的情形：

a. 可以是参赛队希望的任何东西。

b. 表演中至少有一个其他角色忽视戏剧性角色，因为认为这不是过度反应。

c. 必须在表演的某一时刻证明这个反应在该情形中是合乎情理的。

d. 必须是对三个所要求事件之一的反应。

5. 一个生长的东西：

a. 必须是真实可触的东西。

b. 必须在三个所要求的常见事件之一中发生。

c. 可以在任意维度上增加尺寸。生长必须让裁判和观众看见。

6. 能代表两个角色的服装：

a. 必须是一套单一的服装，对于每一个角色而言外观上有明显的不同。参赛队员可以移动、调整服装等。

b. 必须由同一名参赛队员穿着并扮演这两个独立的角色。这两个角色不能同时表演，也不能同时被明显地认出。

c. 不能在服装上增添任何东西来创造第二个角色。

d. 必须在两个角色之间切换。每个角色必须在表演中至少有两次单独出现，并且每次都交替出现。

e. 任何有助于塑造两个角色外观的东西都将被视为服装的一部分。

7. ARM&HAMMER 小苏打的使用：

a.可以在解题的任何部分使用。

b.如活动手册中所述，不得对地板、表演区、裁判或观众等造成伤害,而且必须是可控的或能够在不影响比赛进程的情况下被清理干净。

c.将根据其使用对整个表演幽默性的增加程度进行计分。

8.队籍标志:

每个队必须有一个让人看清的队籍标志，队籍标志必须包括会员卡上所写的名称和编号。

队籍标志上还可加上他们希望的任何内容，比赛期间还可以改变外貌，即旋转、闪烁等。

长期题5：过度反应评分表

你们需要做的是			得分
A 故事包含的 角色 45分	1	一个戏剧性角色（原创）	0-10
	2	三种戏剧化风格	2-10
	3	一个忽视戏剧性角色	1-5
	4	一套服装代表的两个角色	1-10
	5	一个或多个队员扮演的人类	1-10
B 原创表演 (25分)	6	表演的整体创造性（原创性、效果）	1-10
	7	三个导致戏剧性角色反应过度的常见事件	2-10
	8	表演中的幽默感	1-5
C 表演中必须 准备的道具 25分	9	ARM&HAMMER小苏打的使用	1-10
	10	一个生长的东西	3-10
	11	表演结束时的示意信号	0-5
队籍标志5分	12	队籍标志的质量	0-5