

**2017-2018 年度
头脑奥林匹克长期题**



Triathlon Travels

Problem No.1

Divisions I、II、III & IV

铁人三项之旅

长期题 1: 适合 I、II、III 和 IV 组

简介

铁人三项不仅考验技巧,还包括毅力、团队合作以及创造性地解决问题。耳熟能详?这正是头脑奥林匹克所崇尚的。这次的铁人三项赛题将涉及所有这些甚至更多。

A. 问题

各就各位……预备……跑!

在这次的问题中,参赛队将制造一辆独创的车辆并在一场头脑奥林匹克铁人三项赛中行驶它。参赛队员将乘坐他们独特的车辆,在一场有趣的演示中完成多个赛项的竞争。车辆将尝试在“冰壶运动”中得分,在“长矛比武”时精准击倒目标,以及进行“轨道行驶”——从两个方向上完成一段路径的导航行驶。在铁人三项赛期间,车辆将会改变外观。所有这些动作都将发生在参赛队创作的表演中,并包括一名现场评论员和一名教练,他们描述车辆的行驶,在各个赛项间让观众娱乐。

问题的创造性重点是:主题表演,车辆及其完成铁人三项赛的工程性,各赛项间的娱乐节目。

问题的精神是:参赛队执行的解题方案,其中包括车辆,由至少一个参赛队员驾驶它,并试图在三个不同的项目“冰壶运动”、“长矛比武”、“轨道行驶”上得分。为了描绘这个头脑奥林匹克式的铁人三项比赛,参赛队将展示一场包括车辆旅行和外观变化的表演。此外,比赛项目间会有娱乐节目,现场评论员角色和教练角色。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见 2017~2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1.一般规则:查阅 2017~2018 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

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。提交日晚于 2018 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:

a.一辆能坐人的参加铁人三项赛的车辆

b.车辆行进并尝试在“冰壶运动”、“长矛比武”、“轨道行驶”上得分

c.车辆改变外貌

d.两个赛项间的娱乐节目

e.一个教练角色和一个现场评论员角色。

6.车辆

a.必须是参赛队原创的,这辆车结构、形式、推进和转向的结合应该是独一无二的。

b.允许包含商业生产的零件

c.完成三个赛项的必须是同一辆车,在不为得分而行驶时,它允许被修改。

d.行驶过程中,不得使用交流电

e.必须有一名或多名参赛队员坐在车辆上驾驶它。

f.在为了铁人三项比赛项目得分而行驶时,车辆必须是独立的,这样才有资格得分。车辆的动力源和推进系统都来自于其本身的设计和驾驶者。

g.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,这包括了所有用于比赛评分的部件。

7. 车辆行驶：

a. 车辆必须完全放入 5 英尺 × 3 英尺的出发区内。当时间开始时，它必须朝着它将行驶的方向。例如，不允许把它的尾部或者一侧放入。

b. 在车辆完全行驶出出发区后，才能改变它或者增添部件。

c. 只有当维修车辆时，车辆才能由不骑在其上并由其支撑的参赛队员进行移动。不由驾驶员控制是不允许行驶的。

d. 为了符合乘坐车辆的要求，参赛队员必须完全由车辆支撑并与车辆一同移动。当车辆停止行驶时，队员可以在任意时间上下车。

e. 参赛队可以添加物品来帮助车辆成功地完成项目。当它们被用于尝试完成某一个项目时，它们必须与车辆的其余部分相连。

f. 乘坐在车上的队员可以操纵和控制车辆的部件，帮助它完成项目并得分。

g. 三个赛项可按任意顺序进行尝试完成。任何时候都可能进行额外的尝试，但是每一次对某赛项的新尝试都会消除该赛项的当前得分。允许参赛队询问评委是否成功地完成了某个赛项。

h. 在行驶路径上，不得放置任何东西来引导车辆。

8. 车辆将行驶并试图在三个赛项中得分（见图一）。允许进行多次尝试，但每个赛项只能获得一个分数。这三个项目是：

a. 冰壶运动——要求至少两名参赛队员乘坐在车辆上，并操纵一个部件沿着赛道扫球并让球停在得分区。规则如下：

(1) 球由参赛队提供。它不需要是圆的。一旦它出了红线，它就不能以任何方式被遥控。

(2) 车辆必须始终在标记出的冰壶赛道外行驶。部件允许延伸进入冰壶赛道。

(3) 由车辆上的部件推动进行扫球并引导球沿着赛道前进。只有扫球部件才能与球接触。它不需要是扫帚或与清扫有关的实际工具。

(4) 从黄色起始线后开始扫球。在球到达红色的线前必须持续扫球。一旦球越过红线，球必须自行移动并得分。当球过线后，不能进行任何帮助推动、引导或阻止球。

(5) 当球停下来或球队停止尝试时，该次尝试结束。得分将根据球停下来的最高得分区域来计算。

(6) 球和扫球部件不允许对地板造成伤害或伤害任何人。

b. 长矛比武——沿着冰壶赛道行驶时，车辆用一根“长矛”击倒绿色靶子并把白色的障碍物留在原位。规则如下：

(1) 车辆上要有一个固定的部件作为一根枪，它将尽可能多地击倒绿色靶子（共 5 个），而不撞倒任何白色的障碍物（共 4 个）。枪不得对地板造成损伤。

(2) 由参赛队提供作为靶子和障碍物的物品。每个物品都必须能放入 6 英寸 × 6 英寸的框内并至少高 12 英寸。

(3) 车辆将从起始线后开始，整个过程中都必须行驶在赛道内。如果它离开了赛道，那么这次尝试就结束了。在尝试过程中，车辆的部件允许延伸出赛道外。

(4) 在尝试过程中车辆必须始终行驶着。一旦车辆停下，那么尝试就结束。

(5) 在一次尝试中，只能通过车辆的行驶来操纵长矛。允许一名乘坐在车辆上的队员把长矛放在适当的位置。在车辆越过起始线后，如果参赛队员移动或调整了长矛的位置，那么该次尝试就结束了。允许在两次尝试间进行调整。

(6) 当尝试结束后，出现以下情况：

(a) 如果没有绿色靶子被击倒，参赛队应进行另一次尝试。

(b) 如果有任一白色障碍物被撞倒，这次尝试将不得分。参赛队应该重置绿色靶子和白色障碍物，然后再试一次。

(c) 如果一些绿色靶子被击倒，所有的白色障碍物仍然存在，参赛队可以进行更多的尝试来增加得分。但是，如果将来的所有尝试都有白色障碍物被撞倒，参赛队将失去所有的得分。允许重置靶子和障碍物并继续尝试。

(d) 参赛队不允许移动任一绿色靶子或白色障碍物，除非重新开始。

c. 轨道行驶——车辆从起始线后出发穿过终点线，然后车辆反向行驶经过相同的路线并在此穿过起始线。规则如下：

(1) 锥体间距为 6.5 英尺。场地布置不允许更改。参赛队必须提供 3 个作为锥体的物品。每个物品都必须能放入 1 英尺 × 1 英尺的框内并至少高 18 英寸。参赛队的责任是确保车辆向任一方向行驶前，锥体已经就位。

(2) 车辆必须在锥体之间迂回行进。它可以从第一个锥体的左边或右边开始通过。车辆随后必须从下一个锥体的另一边通过，以此类推。

(3) 地板上有标记指示出当车辆到达时锥体必须放在哪里。如果一个锥体被移出了位置但没有被撞倒，允许将它放回原位，并允许继续进行尝试。如果一个锥体被撞倒，它必须被放回原位，并且这次尝试结束。

(4) 在行驶路径上，不得放置任何东西来引导车辆。

(5) 如果车辆完全越过终点线，车辆必须完全停下

并且仍旧保持朝前。然后它必须反向行进。车辆在返回起始线之前,不允许改变行驶方向。

(6) 只有当回程在同一次尝试中有成功的前进旅行时,这次回程才会被算作有效得分。

9. 车辆外观的变化

a. 可以采用参赛队期望的任何方式。这个变化意味着对表演产生影响而不只是为了不同的项目简单地修改车辆。

b. 必须发生在尝试完成某一赛项之后

c. 必须在车辆行驶中发生,且不是在尝试完成铁人三项的赛项期间。任何在尝试完成赛项期间或车辆静止时发生的外观变化都将在对外观变化进行评分时不被考虑。

d. 必须是裁判和观众显而易见的。

10. 赛项间的娱乐节目

a. 必须在任意两个项目的尝试之间发生一次。

b. 可以是任何参赛队希望的内容,包括车辆的演出。

c. 必须是裁判和观众显而易见的。

11. 教练和现场评论员的角色:

a. 必须由一个或多个参赛队员扮演,但必须是两个独立的角色。

b. 将有助于解释在表演中车辆发生了什么:

(1) 教练将解释车辆发生了什么。

(2) 现场评论员将解释铁人三项之旅期间发生的活动。

12. 参赛队应该向准备区裁判提交四份解题明细表,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. 项目发生的顺序。

c. 推进系统的简要介绍。

d. 赛项间娱乐节目的简要介绍

e. 教练和现场评论员的角色简短描述

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 30 英尺 × 20 英尺 (9.1 米 × 6.1 米),包括一个 5 英尺 × 3 英尺的出发区。裁判会引导参赛队将车辆放置在出发区内。它必须能完全放入 5 英尺 × 3 英尺的标记好的出发区内。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尺寸。

2. 对于所有三个赛项都有同一个标记出的起始线。还有各项目的标记赛道(见图 A)。

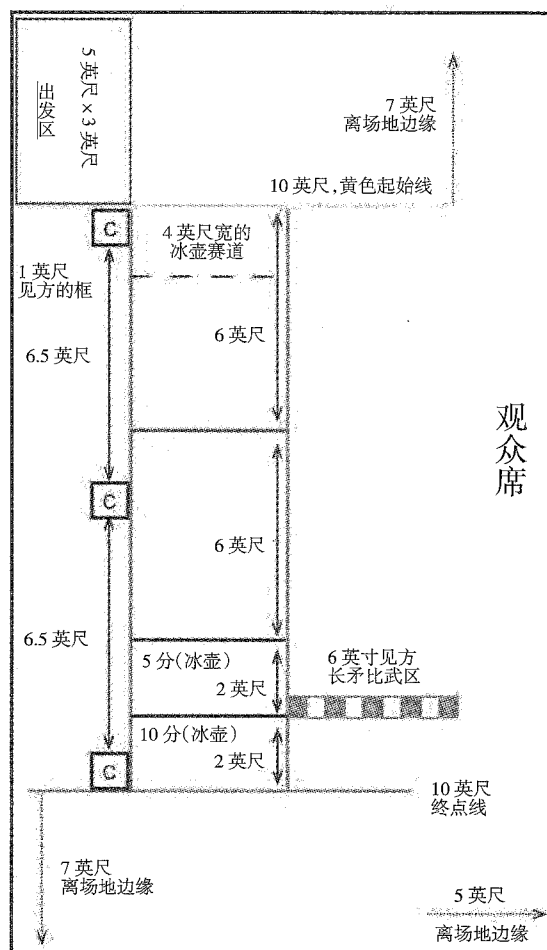


图 A

3. 车辆将尝试它的第一个项目。允许对这个项目进行多次额外的尝试或者开始另一个项目的尝试。在任何时候都允许参赛队返回并驾驶车辆去进行之前曾尝试过的项目。参赛队可以按照自己的意愿进行多次尝试,但每个项目只能获得一个分数,根据这个项目最后一次尝试的结果评分。车辆外观的变化和娱乐节目可以在项目与项目间以任何顺序发生,可以在表演的同一时刻,也可以是不同时刻。

4. 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。

5. 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。

6. 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。

7. 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.表演的整体创造性 1~15 分
- 2.表演的整体质量 1~10 分
- 3.车辆 6~30 分
 - a.车辆的独创性(外观和结构) 2~10 分
 - b.行驶时推进和转向功能的工程性 4~15 分
 - c.完全驶出发区 0 或 5 分
- 4.冰壶运动 2~25 分
 - a.进行尝试的工程创新性 2~10 分
 - b.正确地扫球(符合线内和赛道的限制) 0 或 5 分
 - c.球停留在目标区域 0、5 或 10 分
- 5.长矛比武 2~25 分
 - a.击倒靶子的工程创新性 2~10 分
 - b.击倒绿色靶子(5 个靶子每击倒 1 个得 3 分) 0、3、6、9、12 或 15 分
- 6.轨道行驶 2~25 分
 - a.反向行驶的工程创新性 2~10 分
 - b.完成前进路线 0 或 5 分
 - c.完成反向行驶路线 0 或 10 分
- 7.行驶中车辆外观的变化 4~20 分
 - a.外观变化前后的差异度 2~10 分
 - b.表演中的有效性 2~10 分
- 8.赛项间的娱乐节目 4~20 分
 - a.如何与车辆或车辆活动融合 1~5 分
 - b.独创性 1~5 分
 - c.表演中的效果 2~10 分
- 9.现场评论员的角色 3~15 分
 - a.如何描述铁人三项之旅 1~5 分
 - b.表演中的效果 2~10 分
- 10.教练员的角色 2~15 分
 - a.如何解释车辆的动作 1~5 分
 - b.表演中的效果 1~10 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.车辆无法完全放入出发区 -10~-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.车辆装饰的艺术质量 1~10 分
- 2.现场评论员服装上带子(胶带、磁带)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

最高得分:50 分

G. 赛场主任提供

- 1.一个 30 英尺 × 20 英尺(9.1 米 × 6.1 米)的表演区(如可能,则大些)其中有 1 个 5 英尺 × 3 英尺由胶带标记的出发区和铁人三项场地。
 - 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.“冰壶运动”中的一个球;“长矛比武”的靶子和障碍物;“轨道行驶”的锥体。
- 2.四份风格表复印件、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。
- 3.四份解题明细表,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计分点。
- 4.任何必须的接线板和转接器。
- 5.必要的清洁工具。

翻译/杨 阳

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。



Emoji, Speak for Yourself

Problem No.2

Divisions I、II & III

让表情包说话

题目 2: 适合 I、II 和 III 组

简介

随着时间的推移,虽然我们试图交流的内容是相似的,但我们交流的方式在持续演变着。从洞穴画到雕版印刷再到数字媒体,我们已经使用了图像和语言来表达我们的理念和思想。随着新的词语和句子变得流行,曾经的流行词语和句子终将被取代。表情符号依然是一个交流的有效形式,但它们的风格和我们分享它们的方式正在改变。今天,许多人使用文字短信和表情包来表达他们正在思考的内容。这道题中,参赛队将使用表情包来讲述另一个表情包的传记。

A. 问题

这是一个曾经著名的表情包后来被遗忘的故事。为了帮助讲述故事,参赛队将设计、创建并使用三维表情包来展示一些特殊功能,比如成长、变成一个参赛队员,以及变成一个不同的表情符号。参赛队将表演这个故事,其中要包括一段精心编排的舞蹈、一种发短信的技术表现和增强表演效果的声音(音效)。纠结吗?就是不能用口头语言表达。

问题的创造性重点在于故事和表演,表情包的设计以及功能如何被加入到故事中,发短信的技术表现,精心编排的舞蹈和增强表演效果的声音(音效)的使用方式。

问题的精神是参赛队创作一个曾经著名,但现在被遗忘的表情包的表演。参赛队将设计、创建并操作可以用来完成表演动作的表情包。一个表情包将在尺寸上增大,另一个出现后将变成一名参赛队员,还有一个将从一个表情包变成另一个表情包。参赛队原创解题方案的表演必须包含一段精心编排的舞蹈,一个发短信的技术表现,以及用来渲染表演的非语言类声音(音效)。表演过程中的任何时候都不允许使用口头语言。

B. 限制条件

(文中斜体印刷词语或术语见词汇表或 2017-2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明)

1. 一般规则: 查阅 2017-2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》。这本手册每年更新并包含解题的重要规则以及一些竞赛所需要的表格。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。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 被提交和查阅。提交问题的最后期限是 2018 年 2 月 15 日。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。这包括赛场布置、风格表演和解题。计时裁判说“计时开始”,比赛开始,当参赛队给出表演结束信号或计时裁判说“时间到”时,比赛结束。

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列出了不计入成本的物品。

5. 参赛队将创作一个原创表演包括:

a. 一个曾经著名但现在被遗忘的表情。

b. 三个由参赛队设计和制造的故事讲述者表情包,用来帮助传达被遗忘的表情包的故事。

c. 由故事讲述者表情包所呈现的三种必需功能。

d. 一段精心编排的舞蹈。

e. 一种发短信的技术表现。

f. 非语言的声音效果来增强表演。

6. 一个曾经著名但现在被遗忘的表情:

a. 可以是一直著名并按照参赛队所希望的任何方式被遗忘

b. 允许在表演的过程中在外观上发生变化。也就是说,参赛队被允许使用不同的艺术媒介来创造在表演过程中出现在不同时期的不同版本的表情。所有的版

本必须具有可识别地相似性。

e.不可以是故事讲述者表情中的一个,并且其表演任何所要求的功能都不计分。

7.三个故事讲述者表情:

a.必须是参赛队可触及的创造物。

b.必须是每个都不相同的三维立体物体。表演可以包含额外的不是所要求的三维立体物表情。

c.每一个必须完成一个不同的被要求的功能,以帮助讲述故事。额外的角色可以帮助讲述故事,它们不需要完成所要求的功能。

d.不允许由参赛队员穿着服装来扮演,除非当它转换成一个队员用来得分。然而,它们可以被参赛队员搬运,操作或改变。

e.不可以是被遗忘的表情。

8. 每一个故事讲述者表情将会表演一个不同的被要求的功能。这些功能是

a.物理上的尺寸增大,该增大:

(1)对裁判和观众来说,必须在视觉上能被观察到,且显著。

(2)必须是单一的一个表情在一个或多个维度上变大(高,深和/或宽)

(3)可以参赛队希望的任何形式来完成。

(4)可以在表演过程中的任何时候发生。表情包可以在任何时候在尺寸上持续改变,但是它这样只会获得一次 D5a 的计分。

b.变成一名参赛队员。这个转换:

(1)意图表现出这个故事讲述者表情作为一个故事中的角色变成活物。当这个角色变成活物时,必须由一名参赛队员来扮演。

(2)将由一个所要求的表情从它尚未改变的外貌开始。

(3)要求全部或部分表情通过参赛队员来变成全部或部分穿戴服装,这是转变的一部分。

(4)转变过程将被打分。

c.变成一个不同的表情。故事讲述者表情改变:

(1)不算作两个故事讲述者表情。也就是说,这个变成了另一个不同表情的表情不能作为完成其他任何所要求的任务来计分。

(2)必须是独立的。必须在没有任何事物被增加或附加上去来更改它的情况下改变。然而,参赛队员被允许触发这个改变(比如轻击一个开关或推动一个按钮)

(3)将被用于示范故事中的一个改变。改变可以是参赛队希望的任何事情。

9.表演中的声音(音效):

a.不允许是口头语言(任何形式的)。全部表演必须在没有语言或噪音制造出的声音(歌唱、呻吟、吹哨等)

的情况下被呈现出来。然而,参赛队员被允许互相之间说话,只要这不被认为是表演的一部分。比如,如果一名参赛队员给另一个参赛队员指令,并且这个对话或声音不是用来增强表演的,这种情况不被扣分。这将由裁判来认定。

b.可以在表演的过程中被创造,或是非语言的录音作为表演的背景声音(音效),或者两者结合。

10.精心设计的舞蹈:

a.必须在8分钟比赛时间内的任何时候被表演。

b.对裁判和观众来说必须是显而易见的。

c.必须包含被遗忘的表情,其他角色可以包含在内。

11.发短信的技术呈现:

a.必须在视觉上可辨认出是在发短信。

b.必须是由原创的机械方式产生出的书面信息。这个信息是以书面形式能被他人看见的。除了字母和词语也可以包含图片。

c.被允许使用《活动手册》一般规则中批准的能源来为机器或工具提供动力来完成任务。

12.参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的解题明细表,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members 的表格栏中找到。或者四份由一到两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.一份关于曾经著名但现在被遗忘的表情的简要说明。

c.一份关于三个故事讲述者表情的简要说明,它们何时出现以及它们所执行的功能。

d.一份关于故事改变,也就是由表情改变外貌变成一个不同表情的演示的简要说明。

e.一份关于精心编排的舞蹈的简要说明。

f.一份关于用于增强表演的声音(音效)的简要说明以及在何时在表演中被使用。

g.一份关于发短信的技术表现的简要说明。

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 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。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(72.6 厘米)处标出警示线,这仅作为警示,不是赛场边

界。参赛队愿意的话,可以使用整个空间来表演。

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,在规定时间内前 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精神处罚。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 1~20 分
- 2.表演的整体质量 1~20 分
- 3.被遗忘的表情的独创性 2~10 分
- 4.三个故事讲述者表情 4~15 分
 - a.他们不同的工程和设计 1~5 分
 - b.他们如何呈现出点子、情感或想法 3~10 分
- 5.三个功能 9~75 分
 - a.尺寸增大 3~25 分
 - 1.尺寸显著变大 0 或 5 分
 - 2.工程设计的创造性 2~10 分
 - 3.观众感染力 1~10 分
 - b.变成一名参赛队员 3~25 分
 - 1.完成所要求的转换 0 或 5 分
 - 2.表情如何变成服装一部分的创造性 2~10 分
 - 3.观众感染力 1~10 分
- c.变成另一个表情 3~25 分
 - 1.工程设计的创造性 2~10 分
 - 2.展示故事中的一个变化 0 或 5 分
 - 3.观众感染力 1~10 分
- 6.故事 2~15 分
 - a.质量 / 追随故事情节的容易程度 1~5 分
 - b.所要求的表情被使用的情况 1~10 分
- 7.精心设计的舞蹈 2~20 分
 - a.包含被遗忘的表情 0 或 5 分
 - b.舞蹈的创造性 1~5 分
 - c.对表演的影响 1~10 分
- 8.发短信的技术表现 2~15 分
 - a.被用于传达一个信息 0 或 5 分

- b.工程设计的原创性 2~10 分
- 9.增强表演效果所使用的声音(音效)的原创性 1~10 分

最高分:200 分

E.扣分

- 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.使用口头语言来增强表演(每次出现) -1~-15 分

F.风格

(解题的详细说明。填写在《2017-2018 头脑奥林匹克活动手册》中的四份风格表上)

- 1.一种或多种材料在故事讲述者表情上的创造性使用 1~10 分
- 2.队籍标志如何看起来像一个电话的创造性 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

最高分:50 分

G.赛场主任提供

- 1.一个 10 英尺 × 15 英尺的表演区域(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。
- 2.四份参赛队解题明细表。列表有助于裁判打分。如果参赛队没能提供列表,不扣分,然而,列表对于参赛队来说是有利的,因为如果没有列表,裁判们可能会错过表演中的一个打分项目。
- 3.任何必须的接线板和转换器。
- 4.必要的清洁工具。

1. 词汇表

(没在词汇表上出现的斜体印刷词请参阅 2017-2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》)

观众感染力——正在发生的功能的娱乐价值。这是技术成果如何取悦和影响观众的程度。它对评判观众的影响程度将会被计分。

表情——许多种类的用来表达创意、情绪、观点等的数字图像,包括人脸表情、动物、符号和物体。对这道题目来说,所要求表情必须是物体,不是图像。

机械的——使用机器或加工工具来制造。

艺术媒介——参赛队创造有形可触的被遗忘的表情所使用的材料。参赛队允许有不止一种风格。材料可以用于创造不同风格,这些风格可以在不同时期在视觉上相似。

讲述故事——提出事件、人物角色、行动与应对,来传达被遗忘的表情的一生中的事件。

翻译/颜旭雯



Classics...Mockumentary! Seriously?

Problem No.3
Divisions I、II、III & IV

古典...演绎经典的 伪纪录片!

题目3:适合I、II、III和IV组

引言

嘲弄意味着戏弄或取笑。纪录片是一种提供事实记录或报告的呈现。将这两者放在一起,你会对人物和事件产生一个有趣的、虚构的描述,这些人物和事件看起来是真实的,而事实上却是虚假的,其用途只是为了提供幽默,这就是伪纪录片形式节目。头脑奥林匹克参赛队将在一场演出中把一部伪纪录片形式节目与经典文学相结合,这将是一个新与旧的结合。

A.问题

同一个故事往往有两面性。在这道赛题中,角色并总是和他们在包含自己的经典故事中所叙述的一致。参赛队将从一个列表中选出一个经典故事,并以幽默纪录片的表演风格来呈现一些角色,该表演中添加、否定、夸大和辩论各种细节。另外,它还将有采访、幕后互动和画外音,它们带着观众经历整个故事,并使得呈现的各类事件像“真正”发生的一样。

问题的创造性重点在表演上,对于所选择的经典故事的情节描绘,来自经典故事的角色人物,一个见证人角色以及幕后互动。

问题精神是,参赛队创造和呈现一个原创表演,描绘一部讲述在列表中选择的故事作为真实的人生经历的伪纪录片。他们将呈现原始的角色和故事情节,但是故事的细节将会被夸大,否定以及辩论。作为伪纪录片形式节目演讲的一部分,来自故事中的两位角色将会给予对各个细节的不同视角,而见证人角色将会描述什么是真正发生的,并且源自故事中的角色将会在幕后进行互动。同样的,到时候也会有一个采访、经典故事的现场表演以及叙述伪纪录片形式节目的画外音。

B.限制条件

(中文斜体词或短语见词汇表或2017-2018年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明)

1.一般规则:查阅2017—2018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/ 网上提交与查阅。提交日期晚于2018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传布问题澄清。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:

- 关于经典故事的伪纪录片形式节目
- 2个经典角色
- 一个原创的见证人角色
- 源自经典故事的现场表演
- 幕后互动
- 采访
- 画外音

6.伪纪录片形式节目

a.该伪纪录片形式节目将会描绘一个经典故事,就好像那已经不是一部尽人皆知的小说,而是由牵涉其中的人描述的一个真实故事。经典故事必须源于下方的列表:

(1)《格列佛游记》,(莱缪尔·格列佛的游记,游历世界上几个遥远的国家,分为四个部分。原本是外科医生,后来成为了几艘船的船长)乔纳森·斯威夫特著;

(2)《爱丽丝梦游仙境》,刘易斯·卡罗尔著

(3)《霍比特人》,J.R.R.托尔金著;

(4)《金银岛》,罗伯特·路易斯·史蒂文森著

(5)《彼得潘》,(又称《一个不会长大的男孩》或《彼得和温迪》),J.M.巴里著;

(6)《夏洛的网》,E.B.怀特著;

(7)《西游记》,吴承恩著;

(8)《绿山墙的安妮》,L.M.蒙哥马利著;

b. 必须反映经典故事的基本情节 – 它可以集中在所有或部分的经典故事情节。

c. 可以设置在经典故事的任何时间段以及不同的环境设置。

d. 将包括故事中的两个经典角色以及一个团队创建的见证人角色。

e. 将会通过画外音、幕后动作、访谈以及现场表演来讲述。

f. 必须现场表演。(见《活动手册》第五章中的赛题规则)。

7.2 个指定的经典角色:

a. 必须是出现在列表 B6a 中挑选的原版经典故事中的角色。

b. 允许通过任何方式来描绘两个经典角色。所选故事中的其他角色也可以出现,但是他们将不会被考虑为评分中的所需经典人物。

c. 两个经典角色在每个伪纪录片中要求的元素:采访、幕后互动以及现场演出中的某一段时间内出现。经典角色不需要每时每刻都出现在这些伪纪录片要求的元素中。角色可以一起出现,也可以分开出现。

d. 两个角色将会争论关于经典故事的一个元素。每一个经典角色对参赛队所选择的故事特定部分所发生的情节都有不同的回忆。

8. 目击者角色:

a. 必须是原创的,参赛队创作的角色。

b. 必须符合《活动手册》中对于角色的定义,但不允许由穿着戏服的队员来描绘。

c. 将被展现为其目睹经典人物所争论的故事的那部分。

d. 将描述其目睹的那部分故事中真正发生了什么。这必须在伪纪录片节目中的幕后互动或采访环节完成。

9. 现场表演:

a. 将描绘在伪纪录片节目中所呈现的经典故事中的情节和元素。环境设置、背景、戏服依据经典故事中的真实情况出现,而不是参赛队对伪纪录片节目的想法。

b. 必须在一段时间内包含两名所选的经典角色,但也可以包含其他角色。

c. 在某个时刻必须包括见证人角色,见证人将被看作是观察故事中经典人物争论的一部分。它必须包含

在表演角色中,但其不必在现场进行表演中(说话,行为等)。

10. 采访:

a. 必须包括与任何角色的至少一个提问以及一个或多个回答问题。

b. 将包含回答问题的角色来揭露关于经典故事的信息

c. 必须包含一个或多个所需经典角色的参与。采访期间,经典角色将提供故事的冲突细节。这些角色不必出现在每一个采访场景中,并且其他非必需角色也允许出现。

11. 幕后互动:

a. 将通过揭示作者未写的活动来提供对于经典故事的一个新视角。可以讨论并辩论情节中的想法和主题。

b. 必须包括一个或多个经典角色的参与,但是他们不必出现在所有的幕后互动中。

c. 必须与通过现场表演描绘的经典故事有清晰可见的不同。参赛队可以通过任何方式达成这一点,只要真实的纪录片不再上演。

d. 不是团队成员间的互动。团队成员在工作中发生的活动不是伪纪录片形式节目的一部分并且不计入幕后行动得分。

e. 必须至少完成一次幕后互动才有资格获得分数。如果幕后互动完成了不止一次,那么所有情况都在 D7 计时时纳入考虑。

12. 画外音:

a. 将在现场呈现,但是在呈现画外音时团队成员不能出现在伪纪录片形式节目中。

b. 可以对伪纪录片形式节目提供叙述,并且其可出现在任何时间点。

13. 参赛队应该向准备区裁判提交四份解题明细表复印件,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复印件,规格是 8.5 英寸×11 英寸或 A4 纸。表格可以是手写、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. 从 B6a 列表中选择的经典故事。

c. 关于 2 个指定的经典角色和他们在伪纪录片中争论的情节要素的简要描述或者参考资料。

d. 真实的经典故事将于何时在表演中发生。

e. 关于目击者角色和在表演中何时他将说出到底发生了什么简短描述。

f. 幕后互动发生时裁判和观众可以辨别的方式。

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。比赛超过 1 分钟, 计时裁判会让参赛队停止比赛。

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. 表演整体质量(声音、动作、台风)
..... 1~20 分
3. 伪纪录片 9~35 分
 - a. 描绘列表中的经典故事 0 或 5 分
 - b. 这部经典故事的基本情节描绘得如何
..... 4~15 分
 - c. 经典故事情节的描绘方式的创造性
..... 5~15 分
4. 第一个指定的经典角色 2~20 分
 - a. 展现伪纪录片所有要求的要素
..... 0 或 5 分
 - b. 在伪纪录片中这个角色的创造性
..... 2~10 分
 - c. 在一些方面与真实角色相似(相貌, 行为, 对白)
..... 0 或 5 分
5. 第二个指定角色 2~20 分
 - a. 展现伪纪录片所有要求的要素
..... 0 或 5 分
 - b. 在伪纪录片中这个角色的创造性
..... 2~10 分

- c. 在一些方面与真实角色相似(相貌, 行为, 对白)
..... 0 或 5 分
6. 目击者 3~20 分
 - a. 在现场表演过程中观察部分故事并描述真实发生了什么 0 或 5 分
 - b. 角色的创造性 1~5 分
 - c. 表演中的效果 2~10 分
7. 幕后互动 4~20 分
 - a. 有发生 0 或 5 分
 - b. 阐述经典情节方式的创造性 3~10 分
 - c. 与表演的融合度 1~5 分
8. 采访 2~15 分
 - a. 有相互冲突的回答 0 或 5 分
 - b. 采访对观众的吸引力 2~10 分
9. 画外音 2~15 分
 - a. 在表演中呈现 0 或 5 分
 - b. 画外音的效果 2~10 分
10. 表演中整体的幽默效果 5~15 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, 不足 10 秒也扣 5 分。
(如, 超过 27 秒, 扣 15 分)最多扣 30 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. 呈现时间上变化的创造性 1~10 分
2. 选择的经典故事中一项道具的艺术质量
..... 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. 赛场主任将提供

1. 一个 7 英尺 × 10 英尺 (2.1 米 × 3 米) 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. 四份参赛队解题明细表。提供表格有助裁判评分。如果没有提交, 也不处罚。然而, 有这些表格对于参赛队是有利的, 因为没有它们, 裁判可能会错过表演中的计分点。

3. 任何必须的接线板和适配器。
4. 必要的清洁工具

I. 词汇表

(没有在词汇表上出现的斜体词, 可以在 2017-2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中找到)

观众的吸引力——采访逗乐观众的程度。它的评分取决于它对评判的观众产生影响的程度。

冲突细节——角色给出关于经典故事中相同情节元素相反的回忆, 举个例子来说, 身高上巨大的差异、名望、财富、谁的责任等等。这些矛盾的细节, 旨在展现夸大、否认、补充增强伪纪录片。

穿着戏服的队员——由参赛队员穿着衣服及配饰创作出的角色。

翻译/沈玉婷



Animal House

Problem No.4

Divisions I、II、III & IV

动物之家

长期题 4: 适合 I、II、III 和 IV 组

引言

多年以来,我们数以万计的参赛队员,对许多具有不同设计限制和需要使用独特测试方法的结构进行了制作和测试。结构和重量承压是参赛队表演的重要组成部分。今年我们将这些重要的元素与所有人都喜爱的东西结合起来了:这就是动物!在表演过程中,结构将被装饰成动物的外形。不要担心,在对这些结构进行测试的过程中,没有“动物”会受伤!

A. 问题

参赛队将设计并使用轻木(Balsa)制作出一个结构,它会被装饰成动物的样子。然后,参赛队将用食物喂养这只动物。动物吃完后,它将会离开它的居住地。结构将支撑着这些食物并保持在原地,然后对结构的强度进行测试。结构外观的改变,动物离开居住地的原因,结构的承压测试,这些过程将被结合起来,并在一段由参赛队原创的表演中进行解释。

问题的创造性重点在于表演过程,装饰物如何改变结构的外观,让它看起来像一只动物;以及如何给动物进行喂食。

问题的精神在于,参赛队要设计和使用轻木(Balsa)制作一个结构,参赛队可以选择使用胶水将各个部件连接起来,并通过在其上施加重量来进行测试。参赛队将通过装饰这个结构把它塑造成一个动物形象。在测试之前,这只“动物”将被由结构支撑着的参赛队制作的“食物”来喂养。在测试过程中,动物的装饰将被拿下来,食物保留在结构内的同时,在结构上添加尽量多的杠铃片进行测试。参赛队的解决方案将以一种原创的表演方式呈现,主题是解释结构的变化、动物离开居住地的原因,以及进行承压测试。

B. 限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或 2017~2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1 一般规则:查阅 2017~2018 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重要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,本题将无法正确解答。

2 问题澄清:《头脑奥林匹克活动手册》说明了需要澄清问题的类型以及提交这些问题的方法。问题澄清可在 www.odysseyofthemind.com/clarifications 网上提交和查阅。问题澄清的提交或发送日期晚于 2018 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。《头脑奥林匹克活动手册》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,包括:

- 一个只能由轻木(Balsa)制成的测试结构。可以用胶水把轻木条粘合在一起。
- 通过放置重量对结构进行测试。
- 对结构进行动物造型的装饰。
- 参赛队制作的喂养食物。
- 运用一个主题来解释结构的变化、动物离开居住地的原因以及重量承压。

6. 结构:

- 必须只能由轻木(Balsa)以及用来连接轻木(Balsa)的胶水组成。胶水可以被使用,但只能用于将轻木(Balsa)连接在一起。
- 重量不超过 15 克。
- 放置在测试装置底座上,在支撑承压板(见图 B)和一块杠铃片时,高度最小为 8 英寸(20.32 厘米)。用来达到最小高度而不承受重量的延伸木条是不允许的。

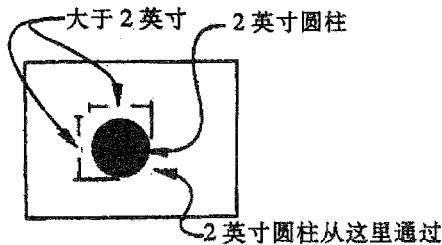


图 A

d. 必须是一个由参赛队员设计和制作的单一组装物体,不能受外界的任何影响(见 B21)。所有轻木(Balsa)条必须互相连接。

e. 可以使用其他物品和/或装置来组装,但这些物品必须在比赛称重前去除。

f. 必须要有一个贯通整个结构高度的开口,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。开口将在称重区被检测。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)。这包含当结构被塑造成一个动物形象,以及支撑所需的食物时。

g. 不允许用任何方法进行加固。也就是说,不能有任何东西添加到轻木(Balsa)上。在进行承重测试之前,动物装饰必须被完全从结构中去除(不能有任何残留)。

h. 在进行承重测试时需要支撑参赛队自制的“食物”。

7. 用于结构制作的轻木(Balsa):

a. 必须只能是商业生产的轻木(Balsa)条,参赛队不允许使用其他任何类型的轻木(Balsa)。轻木(Balsa)可以通过以下方式购买: www.odysseyofthemind.com/shop/——任何于 2017~18 活动年度里在世界头脑奥林匹克协会购买的轻木(Balsa),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. 参赛队收到木条时,木条的横截面必须是 1/8 英寸 × 1/8 英寸,长度至少是 36 英寸(0.91 米)。参赛队不允许把尺寸过大的木头(宽度或厚度大于 1/8 英寸)通过切割达到横截面为 1/8 英寸 × 1/8 英寸的木条。

c. 在木条的大部分长度上,横截面必须是 1/8 英寸 × 1/8 英寸(0.32 厘米 × 0.32 厘米)。有些厂商切割木条时会有不同,所以被允许的最大尺寸为 0.135 英寸

(0.33 厘米),略大于 1/8 英寸。用于制作结构的每一根木条在测试时必须要有这个横截面。参赛队允许在小范围内进行打磨或切割木条,只要在木条大部分的长度上横截面是 1/8 英寸 × 1/8 英寸。

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呈垂直地被切割了,如 B7b 和 c 所规定。

f. 必须按原样使用。轻木(Balsa)不允许用任何方式被加固。例如:使用催速剂(促进剂)是不被允许的。水、热空气以及冷空气不被认为是提升强度的原因。

8. 如果结构中使用了胶水:

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。不能在胶水中加任何东西,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. 必须只能用于将轻木条粘合成互相连接的单个结构。

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比赛前的称重区。非称重区的裁判们可以将这些事宜反馈给称重区裁判。处罚可以在参赛队比赛前和/或比赛后进行。

10. 动物装饰:

a. 参赛队可以使用他们想用的任何材料来制作并且在计时开始时被允许出现在结构上

b. 不计算在结构的重量内

c. 在将结构穿过安全杆并放置到测试装置上准备承重时,动物装饰必须出现在结构上。直到结构支撑着三种所要求的食物之后动物才算被喂完。

d. 在将承压板放置到结构上之前,动物必须离开它的“居住地”。这意味着所有动物的装饰都要从结构上被移除。

e. 将从以下的动物种类中,选择一种动物对该结构进行外形塑造。这些动物有:鲸、熊、狗、猫、鸭、乌龟、鲨鱼、啄木鸟

11. 三种需要喂的食物:

a. 必须由参赛队制作完成。不能够使用在结构崩塌之后会造成比赛场地损坏的制作材料。

b. 制作出来的这些食物可以是相同的,也可以不同。

c. 在允许开始测试之前,食物必须完全由结构支撑。

d. 如果在测试承重前移除动物装饰的时候食物掉

落,可以将其移回原位。在承重测试开始后,就不允许再有任何移动。

e.不允许在承重时对结构承重起到帮助

f. 如果当结构崩塌之后或者时间到后食物仍然被支撑在结构内,就会得到相应的分数。只要食物不接触到测试装置的底座,比赛场地等等,食物就算被支撑。

12.表演的主题没有限制,但必须包含结构的变化,解释动物为什么离开居住地以及重量承压。

13.在动物离开居住地之后,参赛队随时可以开始承重测试。在开始重量承压测试之前,结构必须完全处于测试装置底座范围内,并且结构不能触碰测试装置的支柱。

14.参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。

15.参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,它将计入总承重量中。

16.要求参赛队员小心地选择、提起、搬运和把杠铃片放置到结构上。在放置杠铃片时,参赛队可以选择成人帮助,但只适合第 I 组和第 II 组的如下情况:

a. 成人不能帮助参赛队选择往结构上放置的杠铃片。

b. 第 I 组和第 II 组的参赛队可以决定他们是否需要成人帮助。从参赛队选择好放置的杠铃片到杠铃片被平稳放置到结构上之间,参赛队可以随时选择成人的帮助。

c. 第 I 组的参赛队在放置 20 磅以上的杠铃片时,可以由一名成人帮助,但至少有一名参赛队员同时放置。

d. 第 II 组的参赛队在放置 40 磅以上的杠铃片时,可以由一名成人帮助,但至少有一名参赛队员同时放置。

e. 成人只允许协助。如果裁判认定成人参与了选择杠铃片,或者在放置杠铃片的时候一名或多名参赛队员没有起作用时,裁判会要求参赛队将杠铃片取下放回还未被使用的杠铃片堆中再继续重量承压。

* 只允许一名成人(18 岁或更大)在比赛场地内帮助参赛队。成人可以帮助一名或多名参赛队员把杠铃片从地面提起或搬运到测试装置。同样,成人还可以帮助一名或多名参赛队员把杠铃片放置到结构上,不管他们是否已经帮助把杠铃片搬运到测试装置上。

17.如果参赛队员和裁判在安全区域内,在结构支撑重量、参赛队员的头低于承压板时,他们必须戴上安全护目镜、塑料眼镜或由裁判认可的其他保护眼睛的

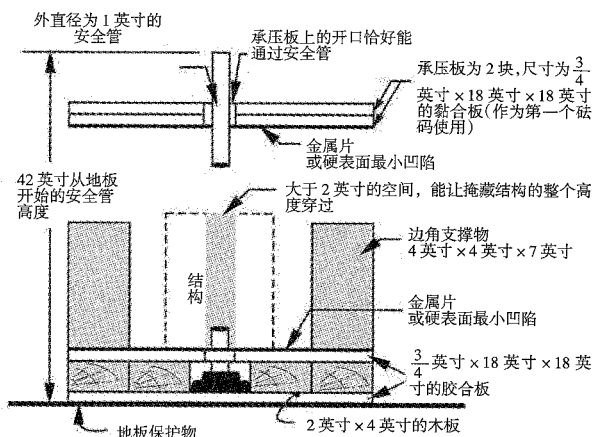


图 B

东西。这条规则适用于在安全区域的任何人(见 E12)。

18.一块杠铃片必须在队员没有接触的情况下在杠铃片堆上保持 3 秒钟后才能计入承重总重量。

19.如果杠铃片堆的高度达到安全管的顶端,参赛队必须在安全管上加一根延伸管。

20.参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的解题明细表格复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 的表格栏中找到,或者是四份由一到两张纸组成的单面复印件,规格是 8.5 英寸 x 11 英寸或是 A4 纸,表格必须手写、打字或者计算机打印。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 B10 中所挑选的动物装饰。

c. 动物是如何被喂养的以及结构如何支撑所要求的食物。

d. 在表演过程中,结构的变化在何时会被做出解释。

e. 在表演过程中,在 F2 中被打分的服装何时出现以及所用到的方法。

f. 参赛队将使用什么信号来表示他们完成了他们的表演(承重在时间允许范围内可以继续)。

21.关于外部援助的提醒:所有的外部援助条例适用于此。参赛队员要负责一个原创的设计以及制作一个原创结构。拍摄或参考其他参赛队的解题方法将被视作外部援助。

C. 赛场布置和竞赛

1.至少有一个 14 英尺 x 14 英尺(4.3 米 x 4.3 米)的舞台或场地用于比赛,也可以要求更大些。赛场不划线。参赛队必须准备在 14 英尺 x 14 英尺的场地表演,

包括结构测试。如果场地容许,参赛队可以在这个区域外表演,和/或放置器材、道具等。如果在14英尺×14英尺的场地外有可能引起参赛队员跌落危险的话,那么在距离跌落边缘30英寸(76.2厘米)处用胶带标出警示线。这只是用于提醒,并不是边界。

2.如果可能,测试装置将会放在结实的、水平的地板上。测试装置放在由胶带显示的60英寸×60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。

3.按照比赛时刻表,参赛队至少要在比赛开始前提前30分钟带着未被装饰的结构到称重区报到,并在那里进行检测。部分协会可能会要求更早的报到时间。

4.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。

5.结构在称重、测量后,一名裁判会提供一个专用袋,参赛队自己将结构放入专用袋,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。

6.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。

7.参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。参赛队允许在准备区裁判看过称重检查单之后将动物装饰放到结构上。但是,这个过程不能延误准备区的进程,参赛队可能需要在他们表演的时间内完成这个过程。

8.在计时裁判说“开始”后,参赛队可以在任何时间把装饰好的结构放到测试装置上。对于被装饰的结构与所选择的动物的相似性将在结构被放到测试装置上的时候根据结构的外观进行打分。然后将食物放入,只要所有食物被结构支撑之后就可以移除动物装饰。

9.在“动物”被放到测试装置上,喂养完成并且动物离开居住地之后,参赛队可以对结构进行调整。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,他们必须移去所有杠铃片。参赛队不需要移除承压板,但是如果需要他们也可以自行选择。参赛队在重新放置杠铃片前,可以接触结构。

10.遇到以下情况承重测试结束:

a.承压板或结构的任何部分碰到测试装置的任一支柱。

b.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,裁判们认为这是一种有助于支撑杠铃片堆的方法。

c.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。

d.杠铃片堆高出整个安全管高度,包括延伸管。

e.参赛队提出想要终止承重。

11.参赛队有8分钟时间进行结构测试和展示表演。当裁判说“时间到”时,参赛队必须停止所有的活动。或者参赛队可以发出一个信号来表示他们的表演结束了。

12.如果参赛队在结构毁坏后想继续表演,他们应该通知准备区裁判。如果参赛队在结构崩塌之前完成了表演,并且已经给出了表演结束的信号,参赛队将被允许继续放置杠铃片,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。

14.一个三眼的电源插座将被提供。如果需要,参赛队必须自行携带接线板以及适配器。

D.计分

1.表演主题的整体创造性 1~15分
2.表演呈现的整体质量 1~15分
3.承压的重量 1~100分
(在每个组别中,承压重量最高的参赛队将获得100分。所有其他的参赛队将根据所承压重量的百分比获得成比例的分数的。)

4.动物 2~20分

a.结构上有装饰物 0或5分

b.和所选择的动物的相似程度 1~5分

c.建筑结构外观改变的创造性 1~10分

5.对动物的喂养 3~25分

a.完成重量测试后,所有食物仍被支撑着

..... 0或10分

b.如何将食物喂给动物的创造性 1~5分

c.食物的艺术质量 2~10分

6.以下几项是如何与表演相结合和增强表演效果的

..... 6~25分

- a.重量承压 2~10分
- b.结构形象的变化 2~5分
- c.对动物离开居住地的描述 2~10分

最高得分:200分

E.扣分

- 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.非参赛队员切割木条或用胶水粘 承重分为0分
 - 6.超过成本限制 -1~-100分
 - 7.人为加固结构 -5~承重分为0分
 - 8.结构没有支撑3种食物...承重测试不能开始
 - 9.结构不符合规定并且在称重结束时未做修改:
 - a.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2克。超过2克或更多(承重分为0)。扣分不能超出承重得分。
 - b.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罚)承重分为0分
 - c.结构没达高度:
 - (1)少于8英寸但超过 $7\frac{7}{8}$ 英寸 -50分
 - (2) $7\frac{7}{8}$ 英寸或更少 承重分为0分
 - 10.结构中的开口不能让直径为2英寸的圆柱通过整个高度 承重分为0分
 - 11.结构中使用了除轻木(Balsa)或胶水以外的材料 承重分为0分
 - 12.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。
 - 13.如果一个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。
- 如果扣分总和超出承重得分,这些扣分合计将被用承重分为0分来替代。
- 遗漏题目所有要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

F.风格

(解题的详细说明,使用《2017-2018 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表,一式4份。)

- 1.队籍标志艺术设计的创造性 1~10分
- 2.一名参赛队员服装的外观变化使用方法的创造性 1~10分
- 3.参赛队自由选择 1~10分
- 4.参赛队自由选择 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的袋子。
- f.将称重检查单贴在袋子外面的胶带。

在每个赛场:

- a.一个14英尺×14英尺(4.3米×4.3米)的比赛区域,能大些更好。
- b.一个三眼电源插座。
- c.测试装置和60英寸×60英寸(1.5米×1.5米)的用胶带标明的安全区域。
- 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,一份外部援助表以及参赛队全部的特殊问题澄清。
- 2.四份解题明细表用来帮助裁判了解表演内容。如果队伍不提供解题明细表将不会被扣分。但是,如果没有解题明细表,裁判有可能会在表演中错过某些打分项。

3.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。

4.任何必需的接线板或转接器。

5.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

(没有在词汇表上出现的斜体词,可以在2017-2018年度《头脑奥林匹克活动手册》中找到)

互相连接——用一些方法使它们附着在一起。部件可以用胶水粘合在一起。一个互相连接的结构可以在任何接触点上被抓住、被举起、在任何方向上被旋转和保持完整的连接。木条可以改变方向或位置,但它们必须像一个部件那样可以移动。单独接触不认为是互相连接。

预防措施

●在近看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/时 豪

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。



A Stellar Hangout

Problem No.5

Divisions I、II、III & IV

星际大本营

题目 5: 适合 I、II、III 和 IV 组

简介

正如大家所知,有着不同爱好、背景、口味偏好乃至语言的人们,一旦有共同兴趣,就会很好相处。除了食物、娱乐、财富,还有什么能把人们聚到一起呢?这道题目中,参赛队在追寻太空宝藏的过程中,把原创生物们聚集在一个星际聚会大本营里,当这么多地球之外不同性格的生物聚集在一起时,肯定会带来很多欢乐、趣味和互动!

A. 问题

在外太空,有个星际间的大本营,来自各个星系的各种不同生物在此停留、用餐、加油、休息。到访这个大本营还有一个原因,探索太空宝藏。参赛队将基于这个大本营的活动,创作一个幽默的表演,包括原创生物和食物、一个工人角色,创造性的娱乐环境,以及一幅未来的地图。

本题创造性重点在于表演、星际聚会大本营、原创生物和食物、工人角色和未来地图。

题目的精神在于,创造和呈现一个幽默的表演,展现一个星际大本营聚会场景,3 个原创生物到访那里。在聚会中有原创的娱乐活动、参赛队制作的食物,一个工人角色,以及一个从二维转化为三维的未来地图。2 个或以上的角色将讨论并且寻找太空宝藏。

B. 限制条件

(文中粗体的词或短语见词汇表或 2017~2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则: 查阅 2017~2018 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.olympiadofthemind.com/clarifications/ 网上查阅。提交日期

晚于 2018 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. 参赛队将创作一个包含星际大本营聚会的幽默原创表演包括:

- 食物
- 3 个原创生物
- 对太空宝藏的探索
- 1 个工人角色
- 娱乐活动
- 1 幅未来地图
- 星际大本营:

a. 可以是参赛队希望的任何形式,但必须呈现为一个太空旅行者们的聚会场所

b. 作为整体或部分表演的背景。其他背景也被允许,但在 B5a-f 中列明的要素必须在大本营里呈现

c. 在参赛队创作的标志上有一个自己的名称

d. 必须包括被点的食物,“被食用”或被端上来

7. 大本营里的食物

a. 必须呈现为有形的、由参赛队制作的物品,且该物品不能是真的食物,也不能被食用;

b. 可以参赛队希望的任意形式在表演中呈现

c. 可以任意数量展现,没有最低数量要求,食物将依据如何强化表演和创造性打分;

8. 3 个原创生物

a. 必须参考《活动手册》表述的角色呈现

b. 不允许是同一星球的相同类型生物,它们来自的星球必须是原创的,互不相同,但来自的星球不一定在

表演中展现

c. 至少有 1 个生物不是由参赛队员穿着服装道具来呈现的

d. 可以不是人类,但必须有人类的性格特征

e. 不允许是工人角色,如果是不会被打分

9. 探索太空宝藏

a. 将被不少于 2 个角色在大本营中出现的时候所讨论

b. 可以是参赛队所希望的任何事物,但宝藏必须让裁判和观众知晓,太空宝藏的原创性将被打分

10. 工人角色

a. 必须被扮演为来自地球的人类

b. 必须呈现为星际大本营的雇员,具体工作岗位可以由参赛队任意选择

c. 将与 3 个原创生物角色产生互动

11. 娱乐活动

a. 可以是参赛队希望的任意形式,如果有不同的娱乐活动呈现,都将算在 D8 的打分中

b. 必须是某种形式上的原创

c. 必须发生在大本营中

d. 必须包括一个或一个以上的所需要的角色参与表演

12. 未来地图

a. 必须在大本营呈现且被裁判和观众看到

b. 必须在大本营内从二维转化为三维地图,可以参赛队所希望的任何形式呈现

13. 参赛队应该向准备区裁判提交四份要求参赛队填写的解题明细表复印件,需要提交的表格可以在 www.odysseyofthemind.com/members/ 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 × 11 英寸或 A4 纸,表格必须手写、打字或者由计算机打印。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. 工人角色和 3 个原创生物的简要描述。

c. 食物的名称和描述

d. 娱乐活动的简要描述以及在表演中何时发生

e. 表演中地图何时转化

f. 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 1~20 分

2. 表演的整体质量 1~15 分

3. 星际聚会大本营 5~30 分

a. 名字出现在标志上 0 或 5 分

b. 整体创造力(布置和概念) 2~10 分

c. 角色间互动的感染力 3~15 分

4. 大本营的食物 3~20 分

a. 呈现并且可触 0~5 分

b. 创造力 2~10 分

c. 对表演效果的提升 1~5 分

5. 3 个原创生物 4~25 分

a. 在 B8 的限制条件内呈现 0 或 5 分

b. 相互间的(外表、行为等)不同 1~5 分

c. 外表和行为的创造力(每个 1~5 分)

..... 3~15 分

6. 探索太空宝藏 3~20 分

a. 被至少 2 个要求的角色讨论 0 或 5 分

b. 太空宝藏的原创性 1~5 分

c. 与主题的结合性 2~10 分

7. 工人角色 1~10 分

a. 是在星际大本营的人类雇员

..... 0 或 5 分

b. 工作岗位的创造力 1~5 分

8. 娱乐活动 3~20 分

a. 在表演期间呈现 0 或 5 分

b. 原创性 1~5 分

c. 整体娱乐性 2~10 分

9. 未来地图 3~20 分

a. 在大本营内从二维转化为三维

..... 0 或 5 分

b. 转化方式的创造力 2~10 分

- c. 艺术质量 1~5 分
- 10. 表演的幽默性 4~20 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

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》中的四份风格表上。)

- 1. 在工人角色的服装中材料的创造性使用 1~10 分
- 2. 展示的食物、道具的创造性设计 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. 四份解题明细表。这些表格将有助于裁判, 如果参赛队没有提供这些表格将不会被扣分。但这些表格有利于参赛队, 因为缺失情况下裁判可能漏掉计分点。

- 3. 任何必须的接线板和转换器。
- 4. 必要的清洁工具。

I. 词汇表

没在词汇表上出现的斜体词请参阅 2017~2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》。

二维——对于在此题目中的地图来说, 任何看起来平面的、薄的地图, 就是二维的呈现。

参赛队员穿着服装——参赛队员为了扮演一个角色而穿着的衣服(布料和配饰)

翻译/周长青



We're Cooking Now

Primary Problem

Grades • K-2

我们正在烹饪

题目 6: 幼儿园—小学 2 年级

引言

烹饪秀已经成为一种全球流行的现象。厨师朱莉娅·查尔德、巴比·福雷、戈登·拉姆齐通过烹饪秀节目将他们的烹饪创意带给电视观众而一举成名。在这道题目中, 头脑奥林匹克参赛队将创造自己的烹饪秀以及厨师, 同时学习使用轻木(Balsa)建造装置。观察当创造力融入团队精神去设计有趣的娱乐性方案时会发生什么。

A. 问题

当参赛队设计自己的烹饪秀、让厨师在烹饪秀上为特邀嘉宾奉上原创又幽默的烹饪课时, 创造力就被激发起来了。烹饪秀在一个创意厨房内进行, 厨房里有轻木(Balsa)装置用以支撑一本菜谱、一个碗以及一个参赛队选择的物品。一个特邀嘉宾将拜访创意厨房, 并在此向厨师学习烹饪一种由团队描述的食物。表演还包括烹饪秀的名称、主题音乐, 以及一个关于他们正在烹饪的食物的故事。

问题的创造性重点是表演、主题音乐、轻木(Balsa)结构的设计, 以及用来表示食物的材料。

问题的精神是参赛队创作并表演一个描述烹饪秀的原创剧。这个烹饪秀将塑造一个厨师角色, 厨师将准备一餐, 为特邀嘉宾奉上如何烹饪这餐的幽默课程, 以及一个关于正在烹饪的食物的故事。参赛队还必须给烹饪秀一个名称, 这是环境布置的一部分, 以及为烹饪秀现场表演的主题音乐。

B. 限制条件

(文中画线的词或短语见词汇表或 2017~2018 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 若不查阅 2017~2018 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剧, 包括:

- 一个有主题音乐的烹饪秀。
- 一个上烹饪课的厨师。
- 一个向厨师学习烹饪课的特邀嘉宾。
- 一个创意厨房环境。
- 三个轻木(Balsa)结构。
- 参赛队创作并呈现的食物。

5. 烹饪秀:

a. 有一个原创的名称。这个名称必须是厨房环境布置的一部分, 而且可以被裁判和观众看到。

b. 主题音乐在表演中至少出现两次, 由参赛队员现场表演, 不允许将录音作为主题音乐的一部分。

c. 在烹饪食物时展现一节烹饪课。课程和食物可以是参赛队想要的任何事物。这餐可以由一盘或多盘食物组成。

d. 标明课程的开始和结束。如果裁判没有认出课程的开始和结束是不会扣分的, 但裁判可能由于没看到课程的开始和结束而无法给课程评分。

e. 包含一个关于正在烹饪的食物的故事, 这个故事:

- 可以在表演中的任何时间来讲述;
- 必须是现场表演, 不允许使用任何形式的录音。

6 厨师:

a. 必须由一个或多个参赛队员来呈现。

b. 将在节目中为特邀嘉宾讲解并演示如何烹饪一餐。烹饪课旨在让观众发笑。

7. 特邀嘉宾:

a. 可以是参赛队想要的任何事物。

b. 必须由一个或多个参赛队员来呈现。

c. 将在节目中以某种方式帮助厨师烹饪。

d.将证明自己已经学会了烹饪课。

8.创意厨房环境:

- a.可以是参赛队想要的任何事物。
- b.必须展现烹饪节目的名称。
- c.是厨师上烹饪课并且进行烹饪制作的地方。

9.三个轻木(Balsa)结构:

a.只能用轻木(Balsa)制作。允许使用胶水进行部件连接。其他任何东西都不允许使用。在结构中使用的轻木(Balsa):

(1)必须使用商业生产的轻木(Balsa)条。木材可以通过 www.odysseyofthemind.com/shop 购买。

(2)必须来自于 1/8 英寸 × 1/8 英寸的轻木(Balsa)条,当参赛队收到的时候至少有 36 英寸(0.91m)长。

b.当厨师给特邀嘉宾上烹饪课程时,必须协调并支撑以下项目:

(1)一个由参赛队创建的可在某个时间打开的菜谱。

(2)一个团队装饰的碗,直径至少为 6 英寸(15.2 厘米),高度至少为 2 英寸(5.1 厘米)。

(3)参赛队的自由选择。可以是团队想要的任何事物。然而,它是什么、为什么它会在厨房里将在表演中加以说明。

c.每个轻木(Balsa)结构只允许支撑一个项目。

10.参赛队创造并呈现的食物:

a.可以是参赛队想要的任何事物;但是,它们必须代表食材、饭菜、配菜或任何组合。

b.不允许包括真的食物。食物不允许被吃掉。

c.允许包括商业生产的零件。

d.必须包括在厨师的餐食中,是由配料组成的。

11.参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:

- a.参赛队的名称、编号、赛题和组别。
- b.简要描述厨师和特邀嘉宾。
- c.演出何时将播放主题曲(两个实例)。
- d.演出何时将展示食物的故事。
- e.演出何时特邀嘉宾将上烹饪课。
- f.由轻木(Balsa)结构支撑的参赛队的自由选择项目。
- 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。超时将接受超时处罚。

4.拆除道具和清理场地可在比赛结束后进行。不在参赛队名单上的人员可以帮助参赛队清理场地,搬移参赛队的道具。

D.计分

1.表演的整体创造性	1~20 分
2.表演的整体质量	1~15 分
3.烹饪秀中的音乐	1~15 分
a.主题音乐现场直播	0,5 或 10 分
b.声音产生的创造性	1~5 分
4.厨师	4~25 分
a.烹饪时给特邀嘉宾上课	0 或 5 分
b.烹饪和上课时的幽默感	2~10 分
c.表演的效果	2~10 分
5.特邀嘉宾	2~15 分
a.证明自己学会了烹饪课	0 或 5 分
b.表演的效果	2~10 分
6.厨房环境	4~25 分
a.展示烹饪秀的名称	0 或 5 分
b.艺术质量	2~10 分
c.创造性	2~10 分
7.三个必须的轻木(Balsa)结构	7~70 分
a.承载菜谱的结构	2~20 分
(1)菜谱被承载	0 或 5 分
(2)结构设计的创造性	1~10 分
(3)这个项目与菜谱有多相似	1~5 分
b.承载碗的结构	2~20 分
(1)碗被承载	0 或 5 分
(2)结构设计的创造性	1~10 分
(3)碗饰的艺术质量	1~5 分
c.承载参赛队创建的项目的结构	3~30 分
(1)项目被承载	0 或 5 分
(2)表演对这个项目是什么、它为什么在厨房里解释得如何	1~10 分

- (3) 结构设计的创造性 2~15 分
- 8. 参赛队创作并呈现的食物 2~15 分
- a. 被纳入烹饪中 0 或 5 分
- b. 材料在制作中的创造性使用 2~10 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 分或者给出超过 8 分钟

的分数。

(例如: 超时 27 秒 = -15 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

(阐述问题解决方案; 从 2017~2018 年度《活动手册》中使用四份风格表复印件。)

- 1. 特邀嘉宾穿的围裙的艺术性 1~10 分
- 2. 在会员标志中创造性地使用轻木 (Balsa)

- 1~10 分
- 3. 自由选择 1~10 分
- 4. 自由选择 1~10 分
- 5. 以上四种风格元素的整体效果 1~10 分

最高分: 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. 四份解题明细表。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点。

3. 任何所需的接线板或转换器。

4. 必要的清洁工具。

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。

翻译/张 治