



Odyssey of the Mind®

2025年

头脑奥林匹克 长期题

版权所有 翻版必究



# The OM-Mazing Race

## Problem No. 1 Divisions I、II、III & IV

# 精彩的比赛

长期题1:适合I、II、III和IV组

### 简介

各就各位,预备,跑!竞速比赛有很多种类——有些是为了好玩,有些是为了竞争,有些则具有象征性意义。它们都有一个共同点,那就是沿途中学到的东西比起单纯地到达终点更有意义,特别是如果途中充满了意想不到的挑战。在应对那些挑战的过程中,旅程本身便成为了奖品。OMer们已经知道他们能够克服重重障碍,他们将展示为什么这是如此的重要。

### A. 问题

在这道题目中参赛队将设计、制作、并操控一辆全地形赛车,车手们将驾驶车辆进行一场比赛并争取奖品。表演中将包括一场到三个参赛队原创目的地的比赛,每一阶段比赛中车手和车辆都必须克服一个障碍,才能得到分数。表演中还将有一位主持人,他将解说每一个动作并采访一个车手角色。表演的最后大家将意识并总结道:相比完成比赛所获得的奖品,赛车手们一路上在奥德赛中的收获更令人兴奋!

**问题的创造性重点是:**表演、车辆的推进系统、障碍、车手角色们,以及如何将克服障碍和到达目的地的过程描绘成一场比赛。

**问题的精神是:**参赛队进行一场原创表演,展示到三个参赛队原创的目的地比赛。参赛队设计并制作一辆作为全地形赛车出现的载人车辆。在每一站中,一个车手将在赛场上操纵车辆克服一个障碍。表演中还要包括一个主持人来解说动作,赛车手们将意识到:比起完成比赛所获得的奖品,一路上发生的事情更加令人兴奋。

### B. 限制条件

(文中斜体的词或短语见词汇表或2024~2025年

度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅2024~2025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](http://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2025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。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时,计时停止,并以两者中较先发生的为判定依据。

4. 成本限制为165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:

- 由参赛队创造的一辆由一名或多名参赛队员来驾驶的车辆。
- 一场到达三个参赛队原创目的地的比赛。
- 每一阶段比赛中车手和车辆都必须克服一个障碍。
- 参加比赛的角色们。
- 一个解说比赛的主持人。
- 完成比赛所获得的奖品不如赛车手们一路上在

奥德赛中的收获更令人兴奋的领悟。

g. 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。

#### 6. 车辆

a. 必须是参赛队设计和制作的原创小车,它的行驶方式和/推进方式必须是来自参赛队的想法和努力的结果。允许包括商业生产的零件,但这些部分的使用方式将被计分(详见活动手册)。

b. 必须由一名或多名参赛队员来乘坐并驾驶它。在车辆行驶时,乘坐在车辆上的参赛队员不得碰地。

c. 行驶时,小车必须是独立的。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。然而,只有第I组才允许驾乘者使用类似自行车脚踏板的方式来推动车辆行驶。

d. 不允许为了移动去推或者拉动小车。不能在场上摆放物品来引导或推动车辆行驶,例如:坡道或锚点。

e. 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。

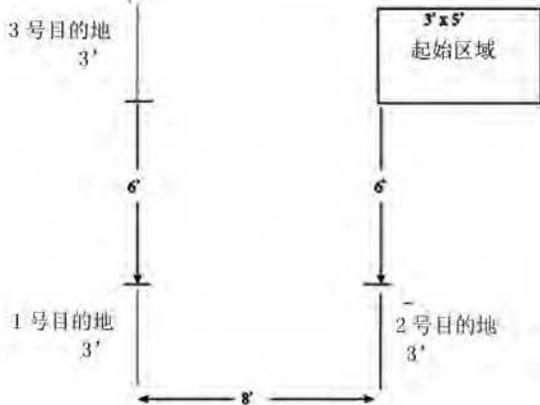
f. 将前往赛场上的三个原创目的地,并作为比赛的一部分克服前往每个目的地时的障碍。

g. 在计时开始前,车辆上的所有东西包括装饰都必须能够完全进入一个3英尺×5英尺的起始区域。

h. 在表演中被视为一辆全地形赛车。

#### 7. 在赛场上驾驶车辆:

a. 当计时开始时,车辆的装饰和它的所有部件都必须完全放入3英尺×5英尺的起始区域内(见图A);所有参赛队员和道具都必须在准备区。起始区域是胶带标记出的立体空间。任何东西的投影都不能超出其边界。



图A 裁判席及观众座位

b. 当车辆行驶得分时,车手角色须始终乘坐在车辆上。车辆上搭乘的所有人,必须是完全由车辆支撑并同车辆一同移动,当车辆停止行驶时,队员可以在任意时间上下车。

c. 车辆将尝试完成一场比赛。

(1) 从起始区域出发开始行驶,并完成比赛的三个阶段,包括在每一阶段比赛中克服一个障碍。最后,越过起始区域的垂直面,回到起始区域。(见图A和B)

(2) 在前往第一个参赛队原创目的地时,它将克服一个障碍。

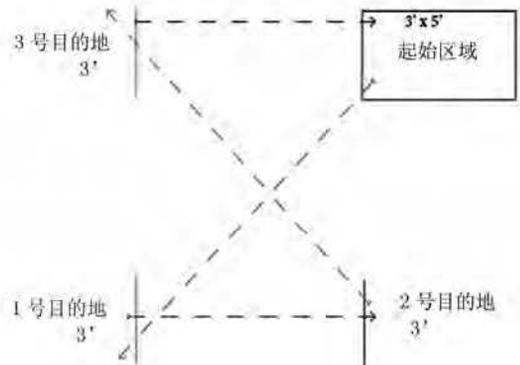
(3) 在成功抵达第一个目的地并穿过目的地线后,它将前往下一个目的地。车辆与地面的接触部分必须直接穿过目的地线的某些部分,车辆及其所有装饰都必须完全过目的地线。这可以在第一阶段完成后的任何时候进行尝试。

(4) 当车辆克服了所有障碍并到达了每个需要到达的目的地后,它将返回起始区域,以完成比赛。在车辆按顺序抵达所有目的地后,参赛队可以在任何时间以任何顺序重复尝试得分,无论之前该尝试是否成功。

(5) 必须按照以下顺序前往目的地:起始区域到1号目的地,1号目的地到2号目的地,以此类推(见图B)。障碍必须发生在车辆到达目的地之前的路线上,且可以以任意顺序进行尝试。

d. 如有需要,一名车手角色及其他参赛队员都可以操纵车辆和其部件来完成得分。没有搭乘在车辆上的参赛队员不得以任何方式操纵车辆及其部件。

e. 只有当修理车辆时,车辆才可以被没有搭乘在上面的参赛队员进行移动。车辆上必须至少有一名车手角色搭乘才能行驶去得分。在维修完成后,车辆必须被回到维修前的所在位置。



图B 车辆行驶

### 8. 前往三个参赛队原创目的地的比赛:

a. 在每个目的地(见图A),通过对话、场景、服装等来描绘。每个目的地和障碍在视觉上都必须有明显不同并能够让裁判和观众看到。

b. 车辆将在比赛的每个阶段通过一个障碍。这些障碍可以按任意顺序完成。车辆如何克服每个障碍的技术性,以及每个障碍物的外表与所选择的障碍的相似程度都将被评分。两个障碍可以从下方列表中选择,另一个障碍可以是参赛队创造的。

(1)水中行驶——通过舞台场景及车辆上的物品使车辆看起来是从水中穿过。

(2)越野旅行——克服三个或更多的颠簸。车辆与地面接触的所有部分都要越过参赛队制造的三个至少2.5英寸高的障碍物。可以放置在两个目的地之间的任何位置。

(3)雪地/冰面——车辆在赛道上反向行驶绕360度一圈。

(4)被困在泥里——车辆停止,将车手角色抬升至更高的位置,然后继续行驶。(第I组为3英寸,第II-IV组为6英寸)这将在准备区被检查,然后在表演中展示以得分。

c. 在表演中可以把比赛描绘成任何东西。车辆的动作(克服障碍到达目的地)将根据其如何呈现为一场比赛进行评分。

### 9. 车手角色们

a. 必须包括至少两个由参赛队员穿着服装扮演的角色。

b. 必须包括至少一个在车辆行驶过程中始终乘坐车辆的角色。表演中将被视为一场比赛,奖品可以是参赛队想的任何东西。

### 10. 主持人

a. 必须由一名穿着服装的参赛队员扮演。

b. 将解说每一阶段比赛中正在发生的事情。

11. 在比赛结束时,车手角色们将意识到奖品不如比赛中发生的事情那样令人兴奋。

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格复印件,需要提交的表格可以在[www.odysseyofthemind.com/members/](http://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×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. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。

b. 推进系统的简要描述。

c. 车手角色们的简要描述。

d. 每个目的地的简要描述。

e. 所选择的障碍及它们在表演中出现的顺序。

f. 参赛队创造的障碍的简要表述

g. 主持人的简要描述。

h. 简要描述车手角色是如何意识到这次旅程比奖品更有趣的。

i. 参赛队表演结束的示意信号。

## C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域将至少是24英尺×20英尺(9.1米×6.1米),裁判将指示参赛队将车辆放置在3英尺×5英尺的起始区域。

2. 除了起始区域,在表演时,比赛区域内还将会有3条被标记出来的目的地线。车辆必须越过目的地线才能算作到达所需目的地。车辆与地板的接触部分必须直接穿过目的地线的某一部分,车辆同车上的所有装饰必须完全越过目的地线。可以在比赛的第一阶段完成后的任何时候进行尝试。

3. 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转接器。

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

1. 表演的整体创造性	3~15分
2. 表演的整体质量	3~15分
3. 车辆	10~65分
a. 推进系统的创造性	4~23分
b. 功能工程性(设计和运行,不包含推进系统)	3~15分

- c. 车辆克服障碍的技术性 ..... 3~15分
- d. 车辆在限制条件内行驶到每个目的地,然后越过起始区的垂直面...0,3,6,9 或 12分
- 4. 车手角色们 ..... 4~25分
  - a. 扮演的创造性(包括外表、行为、动作) ..... 2~10分
  - b. 表演中的效果 ..... 2~10分
  - c. 至少有一个在车辆行驶过程中始终驾驶车辆 ..... 0或5分
- 5. 前往三个参赛队原创目的地的比赛 ..... 4~25分
  - a. 如何呈现为一场比赛的创造性 ..... 2~10分
  - b. 每个目的地之间的整体差异性 ..... 2~10分
  - c. 呈现了三个不同的地方 ..... 0或5分
- 6. 障碍 ..... 2~25分
  - a. 克服每个障碍 ..... 0,5,10 或 15分
  - b. 呈现的创造性 ..... 2~10分
- 7. 主持人 ..... 2~15分
  - a. 解说比赛中发生的事情 ..... 0或5分
  - b. 表演中的效果 ..... 2~10分
- 8. 意识到这次旅行比奖品更有趣 ..... 2~15分
  - a. 发生 ..... 0或5分
  - b. 对表演的影响 ..... 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) ..... -1~30分
- 2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~30分
- 3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
- 4. 外部援助(每次) ..... -1~25分
- 5. 超过成本限制 ..... -1~30分

参赛队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《2024-25 头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

- 1. 一名车手所戴头盔(即任何该角色头上戴的东西)外观的创造性 ..... 1~10分
- 2. 一个目的地场景的艺术质量 ..... 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(9.1米×6.1米)的表演区(如大些,则更好),胶带画出的3英尺×5英尺的起始区域和3条标记好的场地线。
- 2. 一个三眼电源插座。
- 3. 裁判队伍和裁判工作所需的材料。

\*注意:如果参赛队想要了解赛场的有关情况、场地大小、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所有的问题澄清。
- 2. 四份B12中提到的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. 任何必须的接线板和转接器。
- 4. 必要的清洁工具。

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/杨阳



# Mech-Animal Side

## Problem No.2

### Divisions I、II、III & IV

# 机械动物

长期题2:适合 I、II、III 和 IV 组

#### 简介

机器人技术是一个令人兴奋的领域,在这里创造性地解决问题将与技术相结合。工程师们制造机器人来执行以往由人类甚至动物完成的各种任务——比如自动驾驶汽车?然而,要从更深层次的人性角度出发去做一件事时往往需要特殊的才能,比如要逗乐一个人。幸运的是,有了头脑奥林匹克精神,OM 工程师们已经准备好来承担这项任务!俗话说“狗是人类最好的朋友”,但今年 OMer 们将发明他们自己的“最佳伙伴”,并赋予其机器人的特性!

#### A. 问题

在这道题目中,参赛队将设计、建造并运行一只能够让角色们快乐的原创机械动物。在表演中,机械动物将表演三个把戏使至少两位角色开心。当它突然失踪时,其中一位或多位角色会寻找它,并在一个非同寻常的地方找到它。表演还将包括现场音乐、参赛队创造的机械动物的玩具以及一位解释把戏的训练员角色。

问题的创造性重点在于整体表演,机械动物装置的工程设计,表演中把戏如何让角色们振奋高兴起来,训练师角色,找到机械动物的非同寻常的地点,现场音乐以及机械动物的玩具。

问题的精神是让参赛队设计和建造一个原创的机械动物,它可以表演把戏来逗乐角色们。这些把戏在表演中让角色们振奋高兴起来。当机械动物失踪时,它曾逗乐的其中一个或多个角色会在一个不同寻常的地方找到它。表演还将包括现场音乐、机械动物的玩具以及一个解释把戏的训练师角色。

#### B. 限制条件

(文中斜体印刷词语或术语见词汇表或 2024-2025

年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明)

1. 一般规则:查阅 2024~2025 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](http://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 2025 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。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时,计时停止,并以两者中较先发生的为判定依据。

4. 成本限制为 165 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,包含:

- 一个参赛队创造的机械动物装置。
- 由机械动物装置表演的三个逗乐角色们的把戏。
- 一个解释所有把戏的训练师角色。
- 机械动物失踪又被找到。
- 表演过程中演奏的音乐。
- 一个参赛队为机械动物创造的玩具。
- 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。

#### 6. 机械动物装置:

- a. 将表演三个把戏来逗乐角色们。
- b. 必须是由参赛队自行设计和组装的原创装置,其中可以包含商业生产的零件。

c. 可以使用《头脑奥林匹克活动手册》通用规则中允许的一种或多种动力。

d. 参赛队可以触发装置,但在装置尝试完成一个所要求的把戏时,参赛队不能接触装置的任何部分。在表演过程中,装置可以多次被触发。第I组参赛队可以在任何时候使用间接的人力。第II至IV组参赛队在装置被触发后不得使用人力。

e. 装置一旦被触发,不允许远程遥控。

f. 将代表表演中所呈现出的动物形象。

#### 7. 装置表演的三个把戏:

a. 必须从以下列表中选择两个以及一个由参赛队自创的:

(1) 拿起一个物体并将其交给一个角色。

(2) 让一个有形的物体消失。在机械动物装置让物体从视野中消失之前,物体必须能被评委和观众看到。

(3) 改变一个背景的物理外观。

(4) 行走:装置所有与地板的接触点交替工作,以避免同时接触地板。

b. 至少需要有两个不同的角色被逗乐,且不能包括B8中的训练师角色。这些角色可以以任何方式扮演,但必须符合活动手册词汇表中对角色的定义。在表演中,这些角色将被视为被逗乐。

#### 8. 训练师角色:

a. 将在表演中解释每一个要求机械动物完成的把戏。

b. 必须是一名穿着服装的参赛队员。

#### 9. 机械动物失踪:

a. 可以在至少一名角色被逗乐之后的任何时候发生。

b. 会由一个或多个被它在B7b中逗乐的角色搜寻并找到。其他角色也可以参与其中。

c. 表演中将呈现为它在一个不同寻常的地方被找到。

#### 10. 现场音乐:

a. 可以在表演中的任何时间发生。

b. 可以是参赛队希望的任何东西,但必须让裁判和观众们听到。

c. 可以包含歌唱和人声,但不是必须的。然而,必须包含现场创造的音乐。

#### 11. 参赛队为机械动物创造的玩具:

a. 它可以是参赛队希望的任何东西,只要它是由参赛队创造的。它可以包含商业生产的零件。

b. 在表演中,它将被视为一个玩具。

c. 在表演过程中的某个时刻,机械动物将会拿着或使用它。

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格复印件,需要提交的表格可以在[www.odysseyofthemind.com/members/](http://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×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. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。

b. 机械动物装置的简要描述。

c. 表演中,这些把戏将按照何种顺序进行尝试,以及对从列表中选定的两个把戏的简要描述。

d. 参赛队创造的把戏的简要描述。

e. 被机械动物逗乐的角色们的简要描述。

f. 训练师角色的简要描述。

g. 表演中,机械动物何时失踪,并且它将在哪里被找到。

h. 现场音乐以及它何时发生的简要描述。

i. 参赛队创造的玩具以及它何时被机械动物使用的简要描述。

j. 参赛队表演结束时的示意信号。

#### C. 场地布置和竞赛

1. 至少有一个10英尺×10英尺(3米×3米)的舞台或场地用于比赛,如大些,则更好。赛场不划线。参赛队必须准备在10英尺×10英尺(3米×3米)的场地表演。如果场地容许,参赛队可以在这个区域外表演,和/或摆放装置、布景和道具等。如果在10英尺×10英尺(3米×3米)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. 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转接器。

3. 参赛队应该带着解题所需要的所有物品,在规定

比赛时间前15分钟到比赛场地报到。

4. 在8分钟比赛时间结束时,计时裁判会说“时间到”,参赛队必须停止所有活动。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

1. 表演的整体创造性(原创性、效果) ..... 1~20分
2. 表演的整体质量 ..... 1~15分
3. 机械动物装置的设计 ..... 8~40分
  - a. 工程的创造性 ..... 5~25分
  - b. 功能设计的冒险性 ..... 3~15分
4. 机械动物装置表演的三个把戏 ..... 4~35分
  - a. 成功完成每一个所要求的把戏(每个5分)  
..... 0、5、10或15分
  - b. 对表演的影响2~10分
  - c. 表演中把戏如何逗乐两个或更多角色的创造性  
..... 2~10分
5. 训练师角色 ..... 4~25分
  - a. 解释每一个把戏 ..... 0或5分
  - b. 整体外观的原创性 ..... 2~10分
  - c. 在表演中的效果 ..... 2~10分
6. 机械动物失踪并且被找到 ..... 2~20分
  - a. 失踪了 ..... 0或5分
  - b. 在哪里被找到的创造性 ..... 2~10分
  - c. 由至少一个曾被它逗乐的角色找到  
..... 0或5分
7. 现场音乐 ..... 4~25分
  - a. 在限制条件下发生 ..... 0或5分
  - b. 对表演的影响 ..... 2~10分
  - c. 音乐如何产生的创造性 ..... 2~10分
8. 机械动物的玩具 ..... 4~20分
  - a. 它与机械动物如何互动的创造性 ..... 2~10分
  - b. 原创性 ..... 2~10分

最高分:200分

#### E. 扣分

1. 违反问题精神(每次) ..... -1~-30分
  2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~-30分
  3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
  4. 外部援助(每次) ..... -1~-25分
  5. 超过成本限制 ..... -1~-30分
- \*参赛队遗漏题目所要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

#### F. 风格

(解题的详细说明,使用《2024-25头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

1. 一个布景的艺术质量 ..... 1~10分
2. 除训练师角色之外的一套服装外形的创造性 ..... 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. 赛场主任提供

1. 一个10英尺\*10英尺(3米\*3米)的表演区域(如大些,则更好)。
  2. 一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
  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所有的问题澄清。
2. 四份B12中所说的解题明细表。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. 任何必需的接线板或转接器。
4. 必要的清扫工具。

#### I. 词汇表

(没在词汇表上出现的斜体印刷词请参阅2024-

2025 年度《头脑奥林匹克活动手册》)

遥控-与一个装置进行直接交互,以帮助推动、引导、为其提供动力或控制方向,无论这种交互是否是连续的

机械的-由参赛队建造并负责执行所要求的把戏的机械动物必须是一种机械装置,在表演中它将代表一个动物。

触发-启动所要求的装置的过程,随后该装置将执行要求的动作。

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/颜旭雯

版权所有 翻版必究



# Classics... Cooking with Books

## Problem No.3 Divisions I、II、III & IV

# 古典...书中的美食

## 长期题3:适合 I、II、III 和 IV 组

### 简介

1889年,奥斯卡·王尔德(Oscar Wilde)说:“生活对艺术的模仿远远多于艺术对生活的模仿。”在这道题目中,烹饪艺术将从经典文学的场景中汲取灵感,带来一个圆满的时刻!参赛队将结合创造力,为这场“美味”的表演调制出完美的食谱!

### A. 问题

传统的烹饪有了一个新的意义,因为参赛队将以小说中的人物和事件为灵感,创作一个关于原创厨师角色的表演。参赛队将从经典文学作品列表中进行选择,并根据所选择的作品呈现一顿美食。表演将包括一个由参赛队创造的烹饪小工具和一个由主厨呈现美食的晚宴。晚宴还将包括一个所选择的经典文学中的角色。

问题的创造性重点是表演,厨师角色,所选择的经典文学作品如何在表演中激发厨师的灵感,美食与所选择的文学作品的关系,烹饪小工具和晚宴。

问题的精神是创作一个原创的表演,描绘一个厨师角色呈现一顿从经典文学作品列表中获取灵感的美食。表演还将包括一个由参赛队创造的烹饪小工具和一个由厨师呈现美食的晚宴。这个晚宴将包括选定的文学作品中的一个角色。参赛队还将融入风格元素:一套服装中融入一些餐具的创造性使用,晚宴上餐桌摆设的艺术质量,以及四种风格元素在表演中的整体效果,其中两种由参赛队自由选择。

### B. 限制

1. 一般规则:查阅《2024-2025 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](http://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2025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分钟的时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演以及解题。在这道题目中,一分钟的超時は允许的,但是将根据E6给予扣分(已计分的项目仍然得分)。

4. 成本限制为145美元,解题所需的材料,包括风格表演,总费用不得超过成本限制。《头脑奥林匹克活动手册》中解释了成本限制以及如何判定所使用材料的价值。

5. 参赛队将创作一个原创表演,包括:

- 一个厨师角色。
- 从B8中选择的经典文学作品。
- 一个与B8中所选文学作品相关的场景。
- 一顿美食。
- 一个参赛队创造的烹饪小工具。
- 一个以美食为特色的晚宴,其中包括一个来自B8所选文学作品中的角色。

g. 五项风格元素,其中包括一套服装中融入一些餐具的创造性使用,以及晚宴上餐桌摆设的艺术质量。

6. 表演的主题将包括一个灵感来源于从B8中选择的经典文学作品的厨师角色。该角色将在一个晚宴上呈现这顿晚餐,其中还包括一个选定文学作品中的角色。

7. 厨师角色:

- 可以以任何方式扮演,但必须满足活动手册中对

角色的定义。表演中它的扮演将被认为是一个厨师。

b.表演中将受到B8中列出的经典文学作品的启发。

c.表演中将在一个晚宴上呈现一顿基于经典文学作品的“美食”。这包括以某种方式将这顿美食与选定的文学作品联系起来。

8.所选经典文学作品必须来自以下列表之一。所选的一部经典文学作品将用于所有要求的计分项目(以下为要求的章节片段--完整的摘录及中文翻译将通过问题澄清发布):

a.Peter and Wendy《彼得与温蒂》(1911年)。作者:Barrie, J.M.(詹姆斯·马修·巴里)。

#### 第四章:The Flight

Starting with “‘Second to the right, and straight on till morning’”; ending with “‘After the twentieth try,’ Wendy reminded him. ‘And even though we became good at picking up food, see how we bump against clouds and things if he is not near to give us a hand.’”

角色:Peter, Wendy, John & Michael(彼得,温蒂,约翰和迈克尔)

b.Through the Looking Glass《镜中奇遇记》(1871年),作者:Carroll Lewis(卡罗尔,刘易斯)。

#### 第三章:Looking-Glass Insects

Starting with, “But the beard seemed to melt away as she touched it, and she found herself sitting quietly under a tree—while the Gnat (for that was the insect she had been talking to) was balancing itself on a twig just over her head, and fanning her with its wings”; ending with “Weak tea with cream in it.”

角色:Alice, the Gnat(爱丽丝, 蚱蜢)

c.Charlie and the Chocolate Factory《查理和巧克力工厂》(1964年),作者:Dahl, Roald(达尔, 罗尔德)。

第十九章:The Inventing Room—Everlasting Gobstop-pers and Hair Toffee

Starting with “‘This is the most important room in the entire factory!’ he said. ‘All my most secret new inventions are cooking and simmering in here’”; ending with “‘Don’t argue, my dear child, please don’t argue!’ cried Mr Wonka. ‘It’s such a waste of precious time!’”

角色:Mr. Wonka, Charlie Bucket, Veruca Salt, Mike

Teavee(威利·旺卡,查理·巴克特,维鲁卡·索尔特,迈克·蒂维)

d. The Secret Garden《秘密花园》(1911年),作者:Hodgson Burnett, Frances(霍奇森伯内特,弗朗西斯)。

第九章:The Strangest House Any One Ever Lived In  
Chapter IX: The Strangest House Any One Ever Lived In

Starting with “It was the sweetest, most mysterious-looking place any one could imagine”; ending with “I shall come back this afternoon,” she said, looking all round at her new kingdom, and speaking to the trees and the rose-bushes as if they heard her.

角色:Mary Lennox, The Robin(玛丽·伦诺克斯, the Robin 知更鸟)

e.Winnie-the-Pooh《小熊维尼》(1926年),作者:Milne, A.A.(A.A. 米尔恩)

第二章:In Which Pooh Goes Visiting and Gets Into a Tight Place

Starting with, “Well, he was humming this hum to himself, and walking along gaily, wondering what everybody else was doing, and what it felt like, being somebody else, when suddenly he came to a sandy bank, and in the bank was a large hole”; and ending with “So, with a nod of thanks to his friends, he went on with his walk through the forest, humming proudly to himself. But, Christopher Robin looked after him lovingly, and said to himself, “Silly old Bear!”

角色:Winnie-the-Pooh, Rabbit, Christopher Robin(小熊维尼, 兔子, 克里斯托弗·罗宾)

f.The Hobbit《霍比特人》(1937年),作者:Tolkien, J.R.R.(托尔金)。

#### 第十二章:Inside Information

Starting with, “Now you are in for it at last, Bilbo Baggins,” he said to himself”; ending with “His heart was beating and a more fevered shaking was in his legs than when he was going down, but still he clutched the cup, and his chief thought was: “I’ve done it! This will show them. ‘More like a grocer than a burglar’ indeed! Well, we’ll hear no more of that.”

角色:Bilbo Baggins, Smaug(比尔博·巴金斯, 史矛革)

g. The Time Machine《时间机器》(1895年),作者: Wells, H.G.(威尔斯)。

#### 第十一章: The Palace of Green Porcelain Story

Starting with, "I found the Palace of Green Porcelain, when we approached it about noon, deserted and falling in-to ruin"; ending with "I fancied that if I could solve their puzzles I should find myself in possession of powers that might be of use against the Morlocks.

角色: The Time Traveler, Weena(时间旅行者,薇娜)

#### 9. 源自所选文学作品的场景:

a. 灵感必须来源于B8中选定的文学作品。可以基于文学作品中的实际场景、动作以及对话,或是参赛队自己的诠释,但必须呈现为对该文学作品的再现。

b. 必须包括一个背景和道具。

c. 表演中将呈现为厨师创作出的美食提供灵感。可以用任何方式来呈现。

#### 10. 美食:

a. 必须代表B8中选定的文学作品。其如何创造性地代表所选文学作品将在D6中计分。

b. 表演中的呈现将被视为美食。

c. 不能包含真实的食物,如《头脑奥林匹克活动手册》所述,且参赛队成员不能食用这些食物。

d. 表演中将由厨师角色在晚宴中呈现,其他角色也可以包含在内。

#### 11. 参赛队创造的烹饪小工具:

a. 可以是参赛队希望的任何东西。

b. 必须让裁判和观众看见。

c. 必须是一个真实可触的物件,能够在某种程度上帮助准备和/或呈现美食。它可以在表演中的任何时候出现

#### 12. 晚宴:

a. 将展示由厨师角色呈现的美食。

b. 将包括B8中所选的经典文学作品中列出的一个角色。也可以包括其他角色。

13. 要求的风格元素(计分和其他元素见F. 风格):

a. 一套服装中融入一些餐具的创造性使用。

(1)任何用于进食的手持物品,如叉、刀等。

(2)餐具可以融入到整个服装中。

b. 晚宴上餐桌摆设的艺术质量。

(1)表演中的呈现将被视为餐桌摆设。

(2)包括任何在晚宴上美食呈现地点提供“使用”或装饰的物品。

c. 还有两个自由选择类别和四个风格元素的整体效果。(F1-4)

14. 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×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. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。

b. 对厨师角色的简要描述。

c. 从B8中选择的文学作品。

d. 场景以及它如何激发厨师角色灵感的简要描述。

e. 参赛队创造的烹饪小工具以及何时使用的简要描述。

f. 从B8中选择的文学作品中选择的参加晚宴的角色的简要描述。

g. 参赛队表演结束时的示意信号。

### C. 赛场布置和竞赛

1. 比赛区域至少有10英尺×10英尺(3米×3米),如大些,则更好,场地不画线。参赛队必须在10英尺×10英尺的场地内表演。如果场地允许,参赛队也可以在10英尺×10英尺的场地外表演和/或摆放装置、布景和道具等。如果10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(72.6厘米)处标出警示线,这仅作为警示,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转接器。

3. 参赛队应该带着解题所需要的所有物品,在规定的比赛时间前15分钟到比赛区报到。

4. 参赛队应当在8分钟内完成表演。比赛结束时,参赛队必须向裁判示意。如果超时将会被扣分,计时裁判在超时1分钟后会终止比赛。

5. 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。非参赛队员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

1. 整体表演的创造性(原创性、有效性)  
..... 4~20分
2. 表演的整体质量 ..... 4~20分
3. 厨师角色 ..... 5~30分
  - a. 呈现了美食 ..... 0或5分
  - b. 表演中的效果 ..... 3~15分
  - c. 厨师角色如何展示美食的创造性(如B7c所述)  
..... 2~10分
4. 表演中的经典文学作品 ..... 3~20分
  - a. 从B8列表中选择 ..... 0或5分
  - b. 表演如何很好地融入所选的文学作品  
..... 3~15分
5. 场景 ..... 6~35分
  - a. 是否呈现 ..... 0或5分
  - b. 其启发厨师的创造性 ..... 3~15分
  - c. 背景和道具再现文学作品场景的效果  
..... 3~15分
6. 美食 ..... 3~20分
  - a. 是否符合B10中的限制条件 ..... 0或5分
  - b. 美食如何代表所选文学作品的创造性  
..... 3~15分
7. 参赛队创作的烹饪小工具 ..... 2~15分
  - a. 在表演中被使用,如B11中所要求  
..... 0或5分
  - b. 小工具如何被“使用”的创造性 ..... 2~10分
8. 晚宴 ..... 6~40分
  - a. 发生,且符合B12中的限制条件 ..... 0或5分
  - b. 美食融入晚宴的创造性 ..... 3~15分
  - c. 晚宴中一个角色来自B8中所选的文学作品  
..... 0或5分
  - d. 所选文学作品中的角色在表演中的作用  
..... 3~15分

最高得分:200分

#### E. 处罚

1. 违反问题精神(每次) ..... -1~-30分
2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~-30分

3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
4. 外部援助(每次) ..... -1~-25分
5. 超过成本限制 ..... -1~-30分
6. 超时:每超过2秒扣1分,不足2秒也扣1分。(例如:超时27秒扣14分)最多扣30分。
7. 如果所选的经典文献不在B8的列表中  
..... 则D4a&b、5a&c、6b、8c&d均得0分
8. 如果激发厨师灵感的设置不是在B8的列表中  
..... 则D5 a & c将得到0分  
参赛队遗漏题目所要求的计分项目(详见D. 计分),除不得分外,不作处罚。

#### 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,一式四份)

1. 一套服装中融入一些餐具的创造性使用  
..... 1~10分
2. 晚宴上餐桌摆设的艺术质量  
..... 1~10分
3. (自由选择) ..... 1~10分
4. (自由选择) ..... 1~10分
5. 表演中四项风格元素的整体效果 ..... 1~10分

最高得分:50分

#### G. 赛场主任提供

1. 一个10英尺x10英尺(3米x3米)的表演场地(如大些,则更好)。
  2. 一个三眼电源插座。
  3. 裁判队伍和裁判工作所需的材料。
- 注意:赛场尺寸、地面情况等赛场具体信息,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所有的问题澄清。
2. 四份解题明细表。该表将用于帮助裁判,如果参赛队没有提供这些表格将不会被扣分。然而提交表格是对参赛队有利的,因为如果没有它们的话,裁判可能会错过某些打分项。
3. 任何参赛队需要的接线板和转接器。

4.必要的清洁工具。

食”的东西。

### 1. 词汇表

(不在下面所列的斜体词可以在2023-2024头脑奥林匹克活动手册中找到)

美食:表演中参赛队创造的任何他们认为是“美

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。

翻译/沈玉婷

版权所有 翻版必究



# Save Me Structure

## Problem No.4

### Divisions I、II、III & IV

# 动物救援

长期题4:适合 I、II、III 和 IV 组

由 ARM&HAMMER™ 赞助

#### 简介

简-古道尔(Jane Goodall)、雅克-库斯托(Jacques Cousteau)、史蒂夫-欧文(Steve Irwin)等许多著名自然保护主义者以创造性的方式聚焦并帮助我们世界上的濒危动物。诸如此类将创造力与团队合作相结合,进而创造更美好社会的例子不胜枚举。没有人比 OMer 们更善于发现和解决问题,他们能够以不同的方式看待问题,甚至从一开始就认识到问题的所在,因此他们的动物救援行动一定会让人们眼前一亮!

#### A. 问题

OMer 们快来一起救援!在这道题目中,参赛队将创作一个关于一名不同寻常的动物救援角色的表演,这个角色将为用轻木和胶水制作的动物们寻找家园。动物救援角色将在代表动物们“家园”的结构上放置重量。两个动物将呈现真实存在的物种,而另一个将是参赛队创造的。表演中还将包括一个正在接受幽默兽医角色检查的动物,以及创造性地使用 ARM & HAMMER™ 小苏打。

问题的创造性重点在于表演,不同寻常的动物救援角色,三个轻木(Balsa)动物,以及 ARM & HAMMER™ 小苏打的创造性使用。

问题的精神在于参赛队要设计、制作并测试一个由轻木(Balsa)和胶水制成的作为“家园”的结构。呈现一场关于一个不同寻常的动物救援角色的表演,将测试作为动物们“家园”的结构是否足够安全。动物们将由轻木(Balsa)和胶水制成,并呈现两个现实存在的物种以及一个参赛队创造的物种。一个幽默的兽医角色将给一个被救援的动物做一个检查,ARM & HAMMER™ 小苏打也将在表演中被创造性地使用。

#### B. 限制条件

(文中斜体的词或短语见词汇表或 2024~2025 年度《头脑奥林匹克活动手册》中的说明。)

1. 一般规则:查阅 2024~2025 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](http://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 2025 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、解题及承重测试。当参赛队结束表演或计时员宣布“时间到”时,计时停止,并以两者中较先发生的为判定依据。

4. 成本限制为 165 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。承重测试结构所使用的轻木(Balsa)不计入成本限制。《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:

- 一个用来测试并承重的结构,结构将代表动物们的“家园”。
- 一个不同寻常的动物救援角色。
- 要求由轻木(Balsa)制成的三个动物。
- 要求的动物们中的一个正在接受一个检查。

- e. 一个幽默的兽医角色。
  - f. 创造性地使用 ARM & HAMMER™小苏打。
  - g. 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。
- 6 用来承重的结构“家园”:

a. 在表演中将被认定为动物的一个家。

b. 必须只能由轻木(Balsa)制成。胶水可以被用于将轻木(Balsa)连接在一起。

c. 对第I组的参赛队而言,重量不超过18克,包括胶水。对于第II组的参赛队而言,重量不超过17克,包括胶水。对于第III和IV组的参赛队而言,重量不超过15克,包括胶水。

d. 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)。如果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。

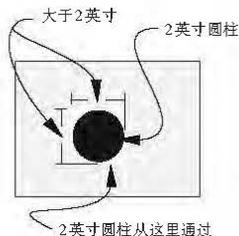
e. 在承重测试时必须要有有一个贯通整个结构高度的开口,可以容纳一根直径为2英寸(5.1厘米)的安全管。因此,在测试时结构的开口必须大于2英寸(5.1厘米)。该开口将在称重区被检测。在放置杠铃片过程中,安全管必须处在结构的开口中(见图A)。

f. 可以使用其它工具以及/或设备制作。但是这些东西必须在结构进行称重前被去除(见C2-4)。

g. 所有的轻木(Balsa)条都必须是互相连接的。

h. 必须是一个由参赛队员在没有外部影响的情况下设计并制作的单一结构(见B21)。

i. 承重测试时结构不能以任何方式被装饰。在制作结构时用于标记的铅笔印记在裁判认可的情况下是可以的。在比赛开始时,允许参赛队在结构上放置装饰,但这些装饰必须在结构被放置到测试装置前被移除。



图A

7. 结构中使用的轻木(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/](http://www.odysseyofthemind.com/shop/)——任何于2024-25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。如果在官网购买,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。结构中所使用的轻木(Balsa)不计入成本限制中。如果在表演的其他部分使用了轻木(Balsa),那么它将计入总成本中。

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(0.32厘米×0.32厘米),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(0.32厘米×0.32厘米)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,所以被允许的尺寸范围为0.115英寸至0.135英寸(0.29厘米至0.34厘米)。任何横截面不在0.115英寸至0.135英寸(0.29厘米至0.34厘米)之间的木条都会被认作禁止使用的木条。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(0.32厘米×0.32厘米)。

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。水、热空气以及冷空气不被认为是用来提升强度。

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。所使用胶水的容器、包装或是发票都必须被带到称重区,以证明不是除了胶水以外的其他物质,从而避免被扣分。

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。不允许使用速干剂。

c. 必须只能用于将轻木条粘合在一起,形成一个互相连接的结构。

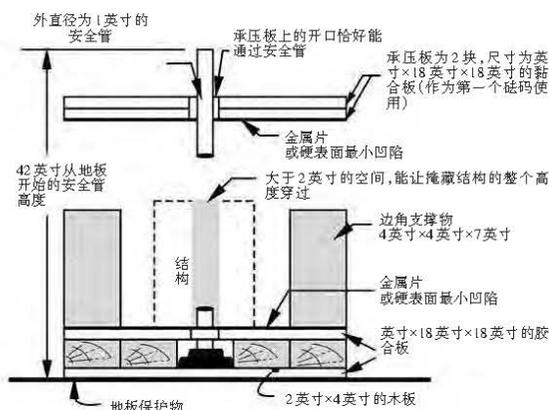


图 B

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. 不同寻常的动物救援角色:

- a. 必须由一名参赛队员穿着服装扮演。
- b. 必须放置一片或多片杠铃片来测试“家园”结构。不需要放置所有的杠铃片。
- c. 表演中将为题目所要求的动物们安家或提供救援。

11. 三个轻木(Balsa)制成的动物:

- a. 必须包括两个现实存在的物种以及一个参赛队创造的物种。参赛队创造的物种不可以是现实存在或已灭绝的物种。
- b. 必须由轻木(Balsa)和胶水制成。
- c. 可以以参赛队想要的任何方式被装饰。
- d. 将有一个动物接受幽默兽医角色的一次检查。

12. 幽默的兽医角色:

- a. 可以以任何方式被扮演,但必须满足活动手册中对角色的定义。
- b. 将给 B11 中要求的一个动物进行一次检查。

13. ARM & HAMMER™小苏打:

- a. 可以在表演中的任何部分被使用。小苏打必须在解题方案中以某种方式被使用,而不仅仅是展示。
- b. 如活动手册中所述,不得对地板、表演区、裁判和观众等造成伤害,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。

14. 参赛队员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。

15. 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,但只适用于第 I 组和第 II 组的如下情况:

a. 在任一组别中,成人都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(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。

d. 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。

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到作用时,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。如果杠铃片没有被放回到地上,且参赛队员继续承重,成人将被算作违规。除以上之外没有其他限制(见 E12)。

\*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,无论他们是否已经帮助把杠铃片搬运到测试装置上。

16. 如果参赛队员在安全区域内,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东西。这条规则适用于在安全区域内的任何人(见 E11)。

17. 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 秒后才能计入承重总重量。

18. 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(如果赛场主任提供的话)。

19. 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/](http://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×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. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。
- b. 不同寻常的动物救援角色的简要描述。
- c. 三个轻木(Balsa)制成的动物的简要描述,包括它们代表什么动物(两个现存的,一个参赛队创造的)。
- d. 兽医角色的简要描述,以及检查了什么动物。
- e. 表演中 ARM & HAMMER™小苏打如何被使用。
- 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)。

20. 参赛队必须使用由赛场主任提供的杠铃片和测试装置。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。

21. 关于外部援助的提醒:所有的外部援助条例适用于这道题目。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×14英尺(4.3米×4.3米)的舞台或场地用于比赛,如大些,则更好。赛场不划线。参赛队必须准备在14英尺×14英尺(4.3米×4.3米)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/或摆放装置、布景和道具等。如果在14英尺×14英尺(4.3米×4.3米)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. 每一场比赛对于去称重区报到的时间都可能会有特定要求,但通常参赛队至少要在比赛开始前提前60分钟带着他们的结构和胶水(如使用)到称重区报到,并在那里进行检测。用于承重的结构必须和胶水(如使用)一起带到称重区。

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. 结构将被称重和测量。一名裁判会提供专用袋,参赛队也可以在裁判允许的情况下使用自带的容器将结构储存在称重区。裁判会指导一名参赛队员在装有结构的专用袋或容器外贴上称重检查单。参赛队直到比赛开始前25分钟才可以取回它们。一名裁判将陪伴参赛队将结构从称重区带至准备区进行比赛。

5. 参赛队员必须在规定的比赛时间前20分钟,带着所有解题需要的物品到比赛场地报到。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. 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。如果参赛队在结构毁坏之前完成了表演,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C12中任何一种情况。

7. 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。

8. 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转接器。

9. 如果可能,测试装置将会放在结实的、水平的地面上。测试装置放在由胶带标识的60英寸×60英寸(1.5米×1.5米)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。参赛队不允许移动或装饰测试装置。

10. 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部分结束了。

11. 在安放承压板和第一块杠铃片时,参赛队员可以接触和调整结构。一旦参赛队往承压板上开始放置更多的杠铃片,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,然后参赛队在重新放置杠铃片前,可以接触结构。

12. 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。

c. 顶端的一块杠铃片靠在安全管上,并且裁判认定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. 一块杠铃片高出整个安全管高度,包括延伸管,如果赛场主任提供的话。

e. 参赛队提出想要终止承重。

#### D. 计分

1. 表演的整体创造性 ..... 3~20分
2. 表演的整体质量 ..... 2~15分
3. 承压的重量(将根据每场比赛承压的最高重量计算相应分值) ..... 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相应比例的分值。)

4. 用于承重的结构在表演中呈现为“家园” ..... 0或5分
5. 不同寻常的动物救援角色 ..... 3~20分
  - a. 在满足限制条件的情况下扮演(包括放置一片或多片杠铃片) ..... 0或5分
  - b. 如何被扮演的效果 ..... 1~5分
  - c. 表演的创造性 ..... 2~10分
6. 三个轻木(Balsa)制成的动物 ..... 2~15分
  - a. 在满足限制条件的情况下被呈现 ..... 0或5分
  - b. 它们如何看上去像动物的创造性 ..... 2~10分
7. 幽默的兽医角色 ..... 2~15分
  - a. 整体幽默性 ..... 2~10分
  - b. 给一个要求的动物做一次检查 ..... 0或5分
8. ARM & HAMMER™小苏打的创造性使用 ..... 2~10分

最高得分:200分

#### E. 扣分

1. 违反问题精神(每次) ..... -1~-30分
2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~-30分
3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
4. 外部援助(每次) ..... -1~-25分

5. 超过成本限制 ..... -1~-30分  
第6-10条将以结构承重的百分比作为扣分。0%=没有扣分,100%=承重分为0分。

6. 非参赛队员切割木条、使用胶水或以任何方式对结构进行加工 ..... -50%承重

7. 人为加固结构 ..... -5%~100%承重

8. 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(第I组为18克,第II组为17克),每超0.1克扣2%承重,直至超重2克。超过2克或更多则扣100%承重。

b. 小于或大于规定尺寸的木条(见B7b和B7c) ..... -5%~100%承重  
(如果木条不平整,而其余部分符合限制条件的不扣分)

c. 结构没达高度\*:

(1) 高度少于8英寸(20.32厘米),超过7 7/8英寸(20厘米) ..... -50%承重

(2) 7 7/8英寸(20厘米)或更少 ..... -100%承重

9. 结构中的开口不能让直径为2英寸(5.1厘米)的圆柱通过整个高度 ..... -5%~-25%承重

10. 结构使用的木头不是轻木(Balsa)B7a ..... -100%承重

承重测试扣分

11. 如果参赛队员在安全区域内,头低于承压板且没有戴护目镜,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。

12. 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。杠铃片必须被搬离,再以恰当方式安置杠铃片是计分的。一名裁判将警告参赛队和成人。如果在两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。

\*参赛队遗漏题目所要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

#### F. 风格

(解题的详细说明,使用《2024-25头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

1. 表演中一个原创的动物声音的效果 ..... 1~10分

2. 一个要求动物的艺术质量(B11a) ..... 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. 一把精确的尺或仪器,能测量结构的尺寸。
- d. 一个2英寸(5.1厘米)直径的圆柱测量装置。
- 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,如大些,则更好。
- b. 一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
- c. 一个测试装置和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(30.48厘米)长的延伸安全管(如果有的话)。
- 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(2.28公斤到20.41公斤)的各种规格,每块杠铃片都有一个直径为2英寸(5.1厘米)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。参赛队不允许携带并使用他们自己的杠铃片。

\*注意:如果参赛队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. 参赛队必须提供

(不同形式的比赛可能会有额外的要求。)

1. 四份风格表,一份成本表,一份外部援助表以及参赛队所有的问题澄清。
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. 词汇表

互相连接——不同部分必须被连接且不仅仅是触碰。仅触碰不被认作是互相连接。

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。

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。

翻译/时豪



# Astronomical Odyssey

## Problem No.5

### Divisions I、II、III & IV

# 天文奥德赛

长期题5:适合 I、II、III 和 IV 组

#### 简介

自古以来,人们通过观察星星来获得指引。星系的景象启发人们创造了神话和传说、对未来的预言和永远流传的艺术品,更是提供了一个全新的空间,让人们通过想象、利用科学和工程去探索。在“天文奥德赛”这道题目中,参赛队将会创造一个有着自己故事的“历史”文明,这个故事与星座和星星有关。参赛队带着你们的故事走向最终的舞台吧!

#### A. 问题

是时候开始星际探索了!在这道题目中,OM 参赛队将会创作并呈现一个幽默的表演,展现一个参赛队创造的“历史”文明及其关于星星们的故事。参赛队不仅要探索他们所创造的文明的艺术和文化,还要展示星座、星星和外太空的传说是如何塑造了这个文明的生活方式。表演还将包括一个幽默的穿着“恒星”服装的天文学家角色、一个灯光效果和一颗移动的流星。

问题的创造性重点在于表演及其幽默性、参赛队创造的“历史”文明、一些关于星座和星星们的故事、天文学家角色、灯光效果和移动的流星。

问题的精神是创作一个原创的关于参赛队创造的文明的幽默表演,它通过有关星星和星座们的传说来讲述这个文明的故事。表演过程中,参赛队将会在一个幽默的穿着“恒星”服装的天文学家角色的帮助下,讲述三个关于星星们的故事。参赛队的解题方案中还将用一个灯光效果和一颗移动的流星来增强表演的效果。

#### B. 限制条件

1. 一般规则: 阅读 2024 ~ 2025 年度《世界头脑奥林

匹克活动手册》。该手册每年更新并包括了解决头脑奥林匹克赛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](http://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 2025 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 分钟的时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演以及解题。在这道题目中,一分钟的超時は允许的,但是将根据 E6 给予扣分(已得的分数仍计分)。

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. 参赛队将创作一个幽默的原创表演,包括:

- 一个参赛队创造的“历史”文明场景。
- 三个关于星星和星座们的原创故事。
- 一个穿着“恒星”服装的幽默天文学家角色。
- 一个参赛队创造的灯光效果。

e. 一颗流星。

f. 五项风格元素,其中包括两个参赛队的自选元素。

6. “历史”文明场景:

a. 可以是参赛队想要的任何形式,但必须是参赛队原创的。

b. 在表演的呈现中会被认为是一个历史文明。

c. 将包括背景、一些道具和服装来创造整体场景。

d. 在表演的呈现中必须是曾经生活在地球上的一个群体。

e. 可以从文明自身的角度来演绎,也可以从旁观者探索的角度发现了文明。

7. 三个关于星星和星座们的原创故事:

a. 可以通过参赛队想要的任何方式来讲述,但必须是参赛队原创的。

b. 每个故事必须在某些方面与星星或星座有关联。为了做到这一点:

(1) 一个故事必须描述一个星座的起源。

(2) 一个故事必须描述一颗星星或一个星座如何启发了一件艺术品的诞生或塑造了该文明的文化特点。

(3) 一个故事可以是参赛队想要的任何东西,只要与星星或者星座有关。

8. 幽默的天文学家角色:

a. 必须是由一个或多个参赛队员来扮演的原创人类角色。可以是参赛队想要的任何形式,但必须被证明是人类并且不能描绘或明显地模仿一个真实存在的或已知的人物。

b. 会讲述 B7b1 所要求的关于星座起源的故事,也可以再讲述其他故事。

c. 会穿着一套“恒星”服装。

d. 在给予幽默性打分时,角色的服装、剧本、起源故事等所有方面都会被考虑在内。

9. 灯光效果:

a. 可以是参赛队想要的任何形式,可以在表演的任意时间发生。

b. 必须在表演过程中用某种方式来操作灯光,以裁判和观众可见的方式改变表演中一部分的外观呈现。注意:如《活动手册》中所述,比赛场地的灯光不会被调暗。

10. 一颗流星:

a. 必须表现为真实可触的一个或多个天体,必须在表演的一些时间内是可见的。

b. 必须在表演过程中从一个地方移动到另一个地方。

c. 移动时必须在视觉上改变外观。仅仅是位置的改变不能被视为视觉上的外观变化。

d. 不能被考虑为灯光效果或灯光效果的一部分。参赛队可以用灯光效果来改变流星的视觉外观,但是不会被计入 D7 中灯光效果的任何一部分的分数。

11. 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/](http://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 × 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. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。

b. 关于参赛队创造的历史文明的简要描述。

c. 三个原创故事何时会出现在表演中。

d. 幽默的天文学家角色的简要描述。

e. 天文学家服装的简要描述。

f. 灯光效果的简要描述以及何时会出现在表演中。

g. 流星的简要描述,包括何时会出现在表演中以及它将如何改变外观。

h. 参赛队表演结束时的示意信号。

### C. 赛场布置和竞赛

1. 至少有一个 10 英尺 × 10 英尺 (3 米 × 3 米) 的舞台或场地用于比赛,如大些,则更好。赛场不划线。参赛队必须准备在 10 英尺 × 10 英尺 (3 米 × 3 米) 的场地表演。如果场地容许,参赛队可以在这个区域外表演,和/或摆放装置、布景和道具等。如果在 10 英尺 × 10 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. 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转接器。

3. 参赛队应带着解题所需的所有物品在规定比赛开始前 15 分钟到比赛区报到。

4. 参赛队需在 8 分钟内完成表演。比赛结束时,参赛队必须向裁判示意。如果超时将会被扣分,计时裁判在超时 1 分钟后会终止比赛。

5. 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

1. 表演的整体创造性(原创性、效果) ..... 4~20分
2. 表演的整体质量 ..... 3~15分
3. 表演的整体幽默性 ..... 3~15分
4. 参赛队创造的历史文明 ..... 5~30分
  - a. 在限制条件内演绎 ..... 0或5分
  - b. 呈现文明的创造性(包括外观和动作的各个方面) ..... 3~15分
  - c. 原创性 ..... 2~10分
5. 关于星星和星座们的原创故事 ..... 7~40分
  - a. 三个故事都在限制条件内被讲述 ..... 0或5分
  - b. 所要求的故事如何与星星或星座们关联的原创性 ..... 3~15分
  - c. 一颗星星或星座如何启发了一件艺术品或塑造文明的文化特色的创造性 ..... 2~10分
  - d. B7b3中要求的参赛队创造的故事的效果 ..... 2~10分
6. 天文学家角色 ..... 6~35分
  - a. 按题目限制条件讲述了一个星座起源的故事 ..... 0或5分
  - b. 对一个星座起源的解释的创造性 ..... 2~10分
  - c. 整体幽默性 ..... 2~10分
  - d. “恒星”服装外观的艺术质量 ..... 2~10分
7. 灯光效果 ..... 4~25分
  - a. 按题目限制条件改变了表演中某一部分的外观呈现 ..... 0或5分
  - b. 如何产生的创造性 ..... 2~10分
  - c. 灯光效果发生时对表演的影响 ..... 2~10分
8. 流星 ..... 3~20分
  - a. 按题目限制条件被呈现 ..... 0或5分
  - b. 如何产生的创造性 ..... 3~15分

最高得分:200分

#### E. 扣分

1. 违反问题精神(每次) ..... -1~-30分
2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~-30分
3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
4. 外部援助(每次) ..... -1~-25分

5. 超过成本限制 ..... -1~-30分
6. 超时:计时8分钟后,每超过2秒扣1分,不足2秒也扣1分(例如:超时27秒扣14分)最多扣30分

参赛队遗漏赛题所要求的计分项目(详见D. 计分),除不得分外,不受处罚。

#### F. 风格

(解题的详细说明,使用《2024-25头脑奥林匹克活动手册》中的风格表一式4份。)

1. 在任意一个被要求的故事中对一个星座刻画的艺术质量 ..... 1~10分
  2. 一个角色(天文学家角色除外)扮演的创造性(包括外观和动作等所有方面) ..... 1~10分
  3. 自由选择 ..... 1~10分
  4. 自由选择 ..... 1~10分
- 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10英尺x 10英尺(3米x 3米)的表演场地(如大些,则更好)。
2. 一个三眼电源插座。
3. 裁判队伍和裁判工作所需的材料。

注意:实际尺寸、地面情况等赛场具体信息,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,裁判有可能在表演中错过某些打分项。
3. 任何必须的接线板和转接器。
4. 必要的清扫工具。

#### I. 问题词汇表

(本词汇表中没有的斜体字可以在2024-2025年

《活动手册》中找到)

星座—在历史文明和时期对一群星星的组合划分,它们因为像某个人物或某个物体而被天文学家角色命名和发现。可以是已知的星座或由参赛队创造。

恒星—从视觉上非常耀眼和突出的的天体,并不

一定只是一颗行星或星体。

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/朱旭阳

版权所有 翻版必究



# It's a Wonderful World

## Primary Problem

### Grades • k-2

# 世界奇观

初级题:适合幼儿园~小学2年级

### 简介

头脑奥林匹克幼儿组赛题旨在向年幼学生介绍头脑奥林匹克。这道题按照计分并且互相竞争的赛题来编写,如有需要,可参照并进行打分。参赛队将在赛后收到有关他们解题方法的反馈信息,以在未来的头脑奥林匹克解题中受用。

### A. 问题

时光倒流回 OMer 们正在探索世界奇观。在这道题目中,参赛队将创作一个关于参观两个七大奇观的表演,并创造一个原创的奇观来庆祝一个我们现代的成就。一个时光旅行者角色将带着一位建筑师角色回到过去旅行,来为这个新的创作寻找灵感。表演还将包括一个过去的场景,参赛队创作的描绘原创奇观的艺术品和一台创造性的时光机。

问题的创造性重点在于表演、建筑师角色如何被一些奇观激发灵感、时光旅行者角色、要求的奇观、原创的奇观和描绘它的艺术品,以及创造性的时光机。

问题的精神在于参赛队创作一个关于一个建筑师角色回到过去参观两个世界七大奇观的表演,建筑师角色将从中获取创造一个新奇观的灵感。参赛队将呈现一个原创的奇观来庆祝我们现代的某些东西。表演还将包括一个时光旅行者角色,他将带着建筑师角色穿越时空,一个过去的场景,参赛队创作的描绘原创奇观的艺术品,以及一台创造性的时光机。

### B. 限制条件

(文中斜体的词或短语见词汇表或 2024~2025 年度《头脑奥林匹克活动手册》)

1. 一般规则: 阅读 2024~2025 年度《头脑奥林匹克活动手册》。该手册每年更新一次,包括解决头脑奥林匹克赛题的重要规则和比赛需要的表格。尽管这不是一道互相竞争的赛题,参赛队必须参考并遵守《活动手册》中的规则部分,以确保安全防止受伤。

2. 问题澄清: 本题没有问题澄清。

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 分钟的时间里,参赛队要完成赛场布置、风格表演以及解题。

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. 参赛队将创作一个原创表演,包括:

- 一个建筑师角色。
- 一个时光旅行者角色。
- 时光穿梭去参观世界奇观。
- 一个过去的场景。
- 一台创造性时光机。
- 一个原创的奇观来庆祝我们现代的一个成就。
- 参赛队创作的描绘原创奇观的艺术品。
- 五项风格元素,其中包括两个参赛队自选元素。

6. 建筑师角色:

a. 可以以任何方式扮演,但必须满足活动手册中对于角色的定义。

b. 正在为创造一个新的世界奇观而寻找灵感。

c. 与时光旅行者角色一起参观了所选择的世界奇观。

7. 时光旅行者角色:

a. 必须由参赛队员穿着服装扮演。

b. 将带领建筑师角色穿越时空去参观所要求的世界奇观。

8. 参观世界奇观:

a. 在表演中必须参观古代世界七大奇观中的至少两个。

b. 在表演中参观每一个奇观时都必须包含一个场景, 场景中有该奇观的全部或部分呈现。

c. 古代世界七大奇观为:

(i) the Great Pyramid at Giza (胡夫金字塔)

(ii) Lighthouse of Alexandria (亚历山大灯塔)

(iii) Hanging Gardens of Babylon (巴比伦空中花园)

(iv) The Temple of Artemis at Ephesus (阿尔忒弥斯神庙)

(v) The Statue of Zeus at Olympia (奥林匹亚宙斯神像)

(vi) The Mausoleum at Halicarnassus (摩索拉斯陵墓)

(vii) The Colossus of Rhodes (罗德岛太阳神巨像)

9. 过去的场景:

a. 将包含角色们参观的两大要求的奇观中的一个。

b. 将根据整体呈现打分, 所选择的古代奇观如何被呈现, 以及场景中的道具和服装。

c. 在表演中将被时光旅行者角色和建筑师角色参观。

10. 创造性时光机:

a. 可以是参赛队想要的任何东西。

b. 必须呈现为带着时光旅行者角色穿越时空。

c. 不需要真实地移动或穿越。

11. 原创的奇观:

a. 在表演中被认为是一个奇观。

b. 可以是任何东西但不可以是 B8c 列出的古代奇观。

c. 将通过参赛队创作的艺术品被还原出来。艺术品必须是一个真实可触的媒介并且必须让观众和裁判看见。

d. 必须庆祝一个来自现代的成就。在表演的呈现过程中被认为是一个成就。

12. 参赛队应该向准备区裁判提交四份由一到两张纸组成的单面解题明细表复印件, 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, 必须

包括:

a. 参赛队的注册会员名称、赛题和组别。

b. 建筑师角色的简要描述。

c. 时光旅行者的简要描述。

d. 角色们参观的两个要求的奇观。

e. 过去的场景的简要描述以及在表演中何时出现。

f. 创造性时光机的简要描述。

g. 原创奇观的简要描述以及它所庆祝的成就。

h. 参赛队在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 x 10 英尺 (2.1 米 x 3 米), 如大些, 则更好, 场地不画线。参赛队必须准备好在 7 英尺 x 10 英尺的场地内表演。如果场地允许, 参赛队可以在 7 英尺 x 10 英尺的场地外表演和/或摆放装置、布景和道具等。如果 7 英尺 x 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. 所有道具必须由参赛队自备。如果参赛队要在比赛中展示他们的解题方案, 赛场主任将告知参赛队是否可以使用桌椅等标准设备 (希望在比赛中展示解题方案的参赛队务必在比赛日期前与赛场主任协商安排比赛事宜)。

3. 参赛队员和道具应在准备区候场, 直到裁判说“计时开始”方可入场。参赛队应该在 8 分钟时间内完成表演。表演结束时, 参赛队必须给出信号。

4. 拆除道具和清理场地可以在比赛结束后进行。非参赛队员可以帮助参赛队清理场地或搬移道具。

### D. 计分

1. 表演的整体创造性	4~20分
2. 表演的整体质量	3~15分
3. 建筑师角色	5~30分
a. 回到过去参观奇观们来获得灵感	0或5分
b. 如何获得灵感并创造一个原创的奇观的创造性	2~10分
c. 扮演的效果	3~15分
4. 时光旅行者角色	4~25分
a. 满足限制条件的情况下被扮演	0或5分
b. 角色的原创性	2~10分
c. 如何带领建筑师角色穿越时空的效果	2~10分

5. 参观两个要求的世界奇观 ..... 3~25分
- a. 表演中两个奇观被参观 ..... 0或5分
- b. 奇观们对表演的影响 ..... 3~15分
- c. 启发了建筑师角色 ..... 0或5分
6. 过去的场景 ..... 5~30分
- a. 两个角色参观过去的场景 ..... 0或5分
- b. 如何描绘是一个要求的奇观所处场景  
..... 3~15分
- c. 整体呈现 ..... 2~10分
7. 创造性时光机 ..... 3~20分
- a. 被角色们使用 ..... 0或5分
- b. 呈现的创造性 ..... 3~15分
8. 原创的奇观 ..... 6~35分
- a. 满足限制条件的情况下被呈现 ..... 0或5分
- b. 艺术品在呈现原创奇观时一些材料的创造性使用  
..... 3~15分
- c. 原创奇观庆祝内容的整体创造性 ..... 3~15分

最高得分:200分

#### E. 扣分

1. 违反问题精神(每次) ..... -1~-30分
2. 违反运动道德的行为(每次) ..... -1~-30分
3. 队籍标志遗漏 ..... -5分
4. 外部援助(每次) ..... -1~-25分
5. 超过成本限制 ..... -1~-30分

参赛队遗漏赛题所要求的计分项目,除不得分外,不作处罚。

#### F. 风格

(解题的详细说明,使用2024~2025年度《头脑奥

林匹克活动手册》中的风格表,一式4份)

1. 一个参赛队创造的物件的艺术质量 ... 1~10分
2. 表演中一个声音效果的创造性使用 ... 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7英尺x10英尺(2.1米x3米)的表演区域(如大些,则更好)。
2. 一个延伸到表演区域的三眼电源插座。
3. 一支裁判队伍和裁判工作所需的材料。

#### 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。
2. 四份解题明细表。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。然而提交这些表格对参赛队是有利的,因为如果没有它们的话,裁判可能会错过某些打分项。
3. 任何参赛队需要的接线板和转接器。
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/万佳