

2023年魔方趣味活动 魔方比赛活动方案 集合(通用5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

魔方趣味活动篇一

随着社会发展，魔方不再是小孩子的玩具，更是一种休闲放松的方式，越来越多不同年龄段的人重新关注有刺激和挑战性的魔方竞速，魔方玩法也日益增多：同时也增强人们的思维能力和反应能力。来吧，魔方智力大赛是你全新生活的开始。在这里你能成为焦点，在这里你能跟平凡说再见，在这里你能颠覆灰色的生活。加入进来吧，通过趣味性极高的魔方比赛，在娱乐中展现智慧，活动校园气氛，加强各界同学间的交流。

一、活动宗旨

发挥特长，提高人文素质，丰富大学生校园生活，给同学们提供一个展示自我的舞台。

二、大赛主题

玩转魔方，展现智慧

三、组织机构

主办单位：水校机电系社联

四、参赛人员

浙江水利水电专科学校全体师生

五、活动时间及地点

活动时间□20xx年3月30日

活动地点：一号楼前面的花坛旁

六、比赛章程：

1、报名：魔方玩转

即宣传之日起开始报名，详情请见楼下海报，有意者联系相关人员领取报名表格。也可现场报名参加比赛，现场报名者则现场填写表格并进行编号（参赛人员只能参赛一个项目，不能同时参加多个项目）。

2、比赛注意事项：

裁判要严格执行规则，不得私自处理；

3、比赛规则：分转六个面和一个面

1) 比赛时采用一局定输赢制，以淘汰形式

2) 每场比赛结束后由每组的裁判记录胜者的编号以及姓名，方便安排决赛

3) 如对评判结果又异议，则及时向总裁判报告，如有无故闹事者，则取消其参赛资格

4) 比赛时可以自带魔方也可以用外面提供的魔方

4、裁判

1) 裁判由赛事筹备小组选出，对其负责2) 裁判必须提前十五分钟到场

3) 裁判必须严格按照“公平、公开、公正”的原则展开

七、奖项设置

六面组设前三名：一面组设前三名

八、应急预案：

紧急情况处理：

1、火灾：我们会提醒工作人员和参加活动的同学使用正确的操作方法，注意用火安全，另一方面我们将在现场准备一定数量灭火器以紧急处理一些火灾情况。如火灾有蔓延趋势，立即拨打119火警。

2、同学受伤：立即联系医务室工作人员，将确保同学安全的工作放在第一位。

3、其他：如遇其他突发事件，立即拨打xxx□同时，校卫队员须第一时间赶到现场进行处理。活动现场秩序维护：

1、我系社联外联部将尽全力配合校保卫处做好当天的秩序维护，确保活动当天的.秩序稳定。由于当天活动人流量较大，不排除有校外闲杂人员趁此时机前来作案的可能。

2、安保人员须切实维护好活动秩序，确保不发生拥挤、推搡等现象，确保活动正常进行的同时，也让不法分子无可趁之。

魔方趣味活动篇二

教师将红蓝魔方随意摆放到圈中，当老师说到10以内的加减

法算式时，例如： $2+2$ ，红队幼儿和蓝队幼儿要将正确得数的魔方放到自己队伍的圆圈中，哪队最先完成就为获胜，这个游戏不仅可以锻炼孩子运算能力，在活动中还可以提高孩子的反应能力。

二、《比多少》

教师将红蓝魔方随意摆放到圈中，红队、蓝队幼儿听到音乐后立即将红蓝魔方放回自己队伍的圆圈中，音乐停止后哪队的魔方多，就为获胜队，主要锻炼孩子们的配合能力和反应能力。

[游戏规则]

- 1、游戏前将孩子分成红蓝两队。
- 2、游戏开始后每队幼儿必须将红蓝魔方分别放到自己队伍的圆圈中。

三、《扭扭走》

教师引导孩子将红蓝魔方按规律摆放成一条直线，进行s线行走，主要锻炼孩子的按规律排序和身体协调性。

[游戏规则]

首先孩子要将红蓝魔方按照红蓝红蓝……的规律摆放成一条直线，并且每个魔方中间要有一定间隔，能够绕s线走。

四、《跳跳跨跨》

[游戏规则]

孩子在第二关游戏之前，要将魔方重新按照红红蓝蓝……的

规律按一定间隔摆放好，看到红色魔方就双脚从魔方上面跳过，看到蓝色魔方就要双脚分开从魔方侧面跳过。

五、《叠叠高》

教师引导孩子将红蓝盒子两两重叠摆放，进行跨跳练习，锻炼孩子的跨跳能力。

[游戏规则]

孩子在第三关游戏时，要将魔方两两重叠摆到一起，孩子从魔方前面起跑跨跳，跨过魔方。

六、《搭建城堡》

红队幼儿和蓝队幼儿分别拿自己队伍中的6个魔方进行城堡的搭建，哪对搭建的高又不会倒塌就为获胜组，主要锻炼孩子们之间的配合能力和丰富的想象能力。

[游戏规则]

1、幼师再次将孩子分成红蓝两队，请小朋友用自己队伍中的魔方来共同配合搭建城堡。

2、在搭建城堡过程中小朋友不能走出自己队的圆圈中，看看那队的小朋友搭建的城堡最高，并且还能最快搭建完。

魔方趣味活动篇三

为丰富学生校园生活，培养学生的科技兴趣、动手能力、空间思维能力和意志力，为我校爱好魔方及有兴趣同学建立一个展现自我的舞台，特此举办此次大赛。

魔方不仅仅是的玩具，更是一种休闲放松，提高空间思维能

力的方式。最近几年，中国魔方社群正在努力改变公众对于魔方的看法。再加上更有刺激和挑战性的竞速、单手、盲拧等玩法，越来越多的人流入“方潮”。魔方主要在中学流行，由于大多数人沉迷于手机，生活不够规律，影响身心健康。为了丰富同学们的课余生活，促进和谐的校园文化氛围，同时，也提高同学的动手能力与思考能力。

二、活动主题

“小魔方??大智慧”？

三、活动规则：

2、学校提供三阶魔方，也可自备；

3、本次比赛设置六面魔方复原比赛，比赛时魔方统一打乱，本次魔方比赛采用秒表计时；

4、本次活动分为团体赛和个人赛：

团体赛：限时三分钟，每还原一面计1分，按三人还原总数累计进行评比。

个人赛：限时10分钟，还原一个魔方，六面均还原成功，计6分，用时较少的获胜。对六面没还原成功的，每面计一分，多者获胜。

5、评比结果

团体赛按年级评选一二等奖，个人赛按年级评选一二三等奖，根据个人赛名称相应的班主任颁发优秀辅导员证书。

四、活动时间：2020年4月25日第八节课

五、地点：孝亲楼前

如有疑问，请致电教务处。

**三中教务处

2020年4月15日

魔方趣味活动篇四

成都高校魔方邀请赛

二、活动地点

方案一：三味堂三楼多功能活动厅

方案二：初赛——五谷堂和三味堂之间的空地、

决赛——教室

三、活动时间

5月8日上午9：00——11：30；下午2：00—5：00

四、活动背景

自世界魔方协会[wca]成立以来，魔方已经逐步演变为一项运动，国外国内已经举办过多次魔方比赛。我国在20xx年首次举办了魔方比赛——广东魔方公开赛，自此之后，越来越多的魔方比赛开展起来，男女老少都纷纷参与到魔方运动中，参赛人员也逐年增长，目前，魔方已经不再是一种玩具，而是作为一项运动深入人心。

五、活动意义

西南地区魔方运动普及程度还不高，尤其是在川内，目前还

未举行过较大型的比赛。本次魔方比赛，是川内首次较为大型的魔方比赛，既能推广魔方运动在川内的发展，也能扩大我校的知名度，充分体现我校重视学生综合素质发展的教育宗旨。

六、活动内容

项目预赛形式决赛形式

二阶速拧x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

三阶速拧x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

四阶速拧x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

五阶速拧x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

八片魔版x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

十二片魔版x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

三阶单手速拧x次最快；五次取平均x次最快；五次取平均

表演项目（决赛前进行）

飞叠杯；三阶盲拧；二、三、四、五阶连拧pk□

七、前期准备组织团队及相关人员安排（详细工作人员名单见附录）

海报制作、场地布置——宣传部

活动现场组织及相关人员调动——组织部

奖品等物品的购买及相关财务处理——财务部

赛后场地清理——所有机构成员

参赛人员的报名、比赛成绩的记录、各赛区的汇总排名——
办公室

主办方魔方准备、魔方维修——技术部

裁判，魔方打乱员和计分员——组织部、宣传部、财务部、
外联部、技术部、办公室

八、奖品准备及活动预算

奖品由成都千奇百怪润智玩吧赞助。

“润智玩吧”介绍：

在中国，魔方是80年代最抢手的玩具，如同今天孩子们手中的掌上游戏机一样，成为青少年最喜欢的玩具，正因为由于魔方太好玩了，很多学生在上课时也玩，以致于政府出面来封杀所谓的资本主义魔方，而且随着改革开放，越来越多的新奇玩具进入了中国，中国的魔方热潮也在渐渐消退。

不过最近几年随着改革开放30年的发展，中国的非正式魔方社群魔方吧也在努力改变公众对于魔方的看法。魔方不仅仅是小孩子的玩具，更是一种休闲放松的方式，再加上更有刺激和挑战性的竞速、单手拧魔方的玩法，越来越多的不同年龄段的人也正在重新关注魔方。千奇百怪智力玩具文化推广中心于20xx年在成都建立，中心成立以来，一直致力于玩具文化推广，使许多的人喜欢上了玩智力玩具。由于本中心长期的推广智力玩具文化，所以受到各方媒体的关注[]20xx年11月1日以悬赏千元求解太极环的方式引来各方媒体关注。华西都市报，成都商报，四川电视台新闻频道相继报道，进一步

推广了智力玩具文化。

成都千奇百怪润智玩吧位于成都市青羊区楞伽庵街37号附12号，是为弘扬和传承智力玩具文化，也为大家提供一个休闲的地方而开设的，欢迎有共同兴趣和爱好的朋友到千奇百怪智主题茶吧坐坐，这里有很多的智力玩具。可以想象一下，一个人或者多个人坐在茶吧里，一边品茗一边玩玩具，听着轻音乐是不是一种特别惬意的事情呢？千奇百怪润智主题茶吧是集休闲娱乐品茗一体的主题茶吧，全国首创，独此一家。

本次千奇百怪润智玩吧赞助首届成都高校魔方邀请赛，一方面能够促进智力玩具的推广与发展，另一方面，对店铺进行宣传，能够让喜欢智力玩具的人找到一个买智力玩具、玩智力玩具的地方。

宣传海报50元

桌椅租借100元

矿泉水100元

气球、彩带50元

比赛器材（计时器、线材）200元

共计：600元

九、活动流程

（四）全部比赛完成后，现场颁奖。

十、比赛安排

（一）赛事准备阶段

赛场的布置：

组织部联系好借用的桌椅等。

宣传部挂好横幅。

本次比赛分七个项目，赛场分为七部分，每个分赛区负责一个项目，各分赛区准备好赛用物品（秒表、参赛报名表、备用魔方等）

外校参与者安排：

1、参赛者：由我社机构成员到校门口接待各校参赛者，并将其引导至参赛休息区，等待比赛开始。

2、媒体工作者：若校方能通过四川媒体对比赛报道的方案，则也由我部人员接待并引导至学校制定报道区域休息，采访。

人员安排：各赛区分设裁判、魔方打乱员和计分员各一名

（附：相关人员规则

1、每一项目的裁判须确保本比赛规则在该项目中得到实施

2、每一项目的裁判不得参加该项目的比赛

3、报名参赛人员达到一轮比赛所需人数时即开始比赛

4、每一项目的裁判员有义务执行该项目的竞赛规程

5、每一项目（除非在该项目中，魔方不须被打乱）必须有一或多名魔方打乱员

6、对于特别的项目魔方打乱员有义务将魔方按打乱公式打乱

- 7、所有参赛者必须服从打乱结果
- 8、每一项目必须有一至多名计分员
- 9、计分员有义务记录参赛结果
- 10、计分员可以参与该项目的比赛
- 11、只有得到裁判的同意，才可以对记录的比赛和结果进行更改)

（二）比赛及颁奖阶段：

- 1、参赛者报名：参赛者凭借自己的兴趣和能力选择参加比赛项目（注：一人可参报多个项目，但以最高层次项目分数为最终成绩）。参赛者在报名时需提供本人的姓名、学号、电话号码等简要信息。
- 2、比赛过程：各分赛区报名人数达到五人，即可开始比赛。比赛中间，裁判要做到公开公正，计分员及时记录参赛选手的信息。各赛区采用排名赛的方式，计算参赛选手最终名次。
- 3、比赛完后统计名次并颁发奖品。

（三）后续阶段

所有机构成员清理会场。

十一、紧急预案

- 1、天气影响：若出现雨雪天气，本次比赛活动场地移至室内（教室），时间不变。
- 2、魔方故障：

魔方故障是指魔方的故障，如：飞棱、（魔板）线断裂，螺丝钉/中心盖/贴纸等脱落；当魔方故障发生时，参赛者可以选择自己修复魔方或求助酷比魔方社技术部人员修复魔方继续比赛，或者停止比赛；如果参赛者选择自己修复魔方，只能修复发生故障的块，而不能使用其他魔方上的块，否则有可能取消本场比赛成绩；在自己修复魔方期间，参赛者不得故意使修复后的位置比修复前更容易还原，否则有可能取消本场比赛成绩。

魔方趣味活动篇五

我院魔方社致力于在南宁地区高校内部推广魔方这一炫酷的手部极限运动，同时丰富我院同学的课余生活。为了让同学们感受魔方运动的魅力，我院魔方社决定举办一次以“我爱转魔方 青春展风采”为主题的校内魔方大赛。此次比赛，在给同学们带来乐趣的同时，也充分体现了我院领导重视学生综合素质发展的教育宗旨和理念。

- 1、魔方社的社团干事对此次活动进行了精心策划，同时号召社团会员干事积极参加此次活动，并为此次活动成功提供了前提保证。
- 2、提前向学社联进行了申请活动，并在活动之前准备好了活动必须品。
- 3、提前想干事会员通知了时间、地点。
 - 1、社团成员指定时间在社团集合；
 - 3、对人员进行分工；
 - 4、前往活动场地，活动开始；
 - 5、活动结束。

1、活动虽然小，却含义深远，反响良好，充分体现了大学生参加学校社团活动。

2、这次活动也充分锻炼和教育了我们成员，紧紧围绕“我爱转魔方，青春展风采”的主题。向内开展的一系列有实效性的活动，并进展顺利，影响广泛，取得了圆满的成功，也达到了预期的目的。