

# 宜蘭縣立復興國中 111 學年度第一學期數學遊戲「五連方塊」競賽計畫

## 一、目的：

1. 從數學遊戲競賽中的啟發，促進學生更喜歡學數學。
2. 藉由遊戲內涵的概念，刺激學生推理邏輯概念的成長。
3. 透過遊戲競爭的過程中，增進班級經營的良性互動。

二、主辦單位：本校教務處。

三、協辦單位：本校數學領域。

四、時間：111 年 10 月 18 日(二)上午 08：20~11：55。

五、地點：本校第一會議室。

六、參與對象：全校七、八、九年級同學。

## 七、實施流程：

1. 由數學老師推薦報名人選(每班 2 人)，並依遊戲競賽內容，指導同學對戰。
2. 10/7(五)中午前由各班班長繳交報名表，10/11(二)中午於教務處由參賽者抽籤決定比賽號次，未到場者由教務處代抽。
3. 10/18(二)比賽：不分年級混齡比賽，採單淘汰制(前四強採循環賽制)。

八、競賽規程請見附件一。

九、獎勵：前八名頒發獎狀予以鼓勵，需參加競賽培訓。培訓後決選獲前三名的選手可代表本校參加 111 年度蘭陽盃數學遊戲競賽。

十、本計畫經呈 校長核可後實施。

## 數學遊戲「五連方塊」報名表

班級	座號	姓名	注意事項：
			1. 請於 10 月 7 日(五)中午 12：00 前，將報名表交至 <u>資優辦公室</u> ，逾時視為放棄報名。
			2. 參賽同學於 10 月 11 日(二)中午聽候廣播至教務處抽籤決定比賽號次，未親自到場抽籤者由教務處代抽。

數學老師簽名：\_\_\_\_\_

導師簽名：\_\_\_\_\_

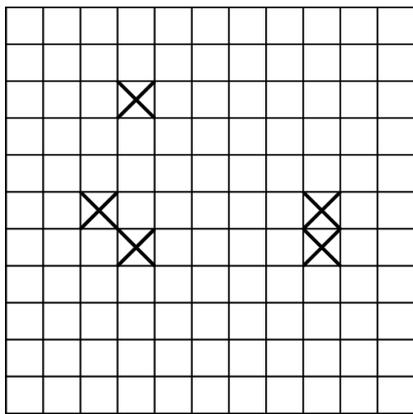
# 宜蘭縣立復興國中 111 學年度第一學期數學遊戲「五連方塊」競賽規程

## 一、遊戲玩法簡介：

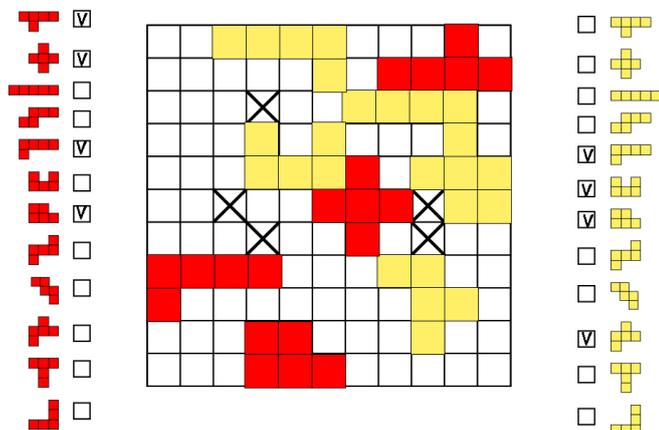
- 1、比賽方式為兩人對抗（A 方、B 方）。
- 2、兩位選手先猜拳決定先後順序，在 11×11 的方格中以 ABAB……的方式輪流放入一個五連方塊，直至有一方無法再放入任何一個五連方塊，比賽結束。

## 3、遊戲規則：

- 說明：(1)、每一方均有 12 個不同的五連方塊，使用過的五連方塊須在旁邊的小方格打勾做記號，不可以再使用。
- (2)、比賽前，裁判須在 11×11 的方格中，標記 5 個方格打 x，如圖（一），這五格不可以放。
  - (3)、選手可選擇未使用過的五連方塊放在任何一個合法的位置，所謂的合法位置，即未劃過的方格。放入五連方塊時，可以旋轉或翻轉放入。如圖（二）。
  - (4)、時間限制：在對方放完畢後，每位選手均有 25 秒的時間，而裁判於最後 5 秒會提醒，選手必須在 25 秒的時間內完成，若未放入，記失誤一次，每 15 秒再記失誤一次；若畫到一半，裁判可給予延長 5 秒鐘時間完成，但僅限一次；若第二次仍發生未完成之情形，將視為失誤一次。累積三次失誤，則對方獲勝。



圖（一）



圖（二）

## 二、勝負判定：

- 1、選手無法再放入任何一個五連方塊者為輸家，即對方獲勝。
- 2、選手畫錯，則對方獲勝。
- 3、選手累積三次失誤，則對方獲勝。

## 三、班際競賽比賽規則：

1. 採單淘汰對戰制，各分組冠軍進入決賽。賽程表於 10 月 11 日抽籤決定。
2. 每組對戰組合採一戰決勝制，獲勝者晉級。
3. 比賽順序，由兩位選手猜拳決定先後順序，勝者先攻。
4. 時間限制：在對方放完畢後，每位選手均有 25 秒的時間，而裁判於最後 5 秒會提醒，選手必須在 25 秒的時間內完成，若未放入，記失誤一次，每 15 秒再記失誤一次；若畫到一半，裁判可給予延長 5 秒鐘時間完成，但僅限一次；若第二次仍發生未完成之情形，將視為失誤一次。累積三次失誤，則對方獲勝。

## 四、注意事項：

1. 不需攜帶其他任何物品，比賽使用的文具由教務處提供。
2. 比賽規則若有不清楚之處，請於整個比賽開始前提出釋疑，否則不予受理。

