

最新魔方社团活动计划 魔方社团活动方案 (模板5篇)

时间流逝得如此之快，我们的工作又迈入新的阶段，请一起努力，写一份计划吧。相信许多人会觉得计划很难写？下面是我给大家整理的计划范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

魔方社团活动计划篇一

为了进一步向同学们宣传魔方，同时也为广大魔方爱好者提供一个交流的平台，为魔方高手们搭建一个表演舞台，特此举办此次大赛。通过本次大赛，培养同学们对魔方的兴趣，丰富同学们的课余生活，促进各学院同学间的交流，对外树立起和谐重大的良好形象。

展现当代大学生的风采，丰富校园文化，提高中学生的空间思维能力，积极引导中学玩转魔方，陶冶情趣，锻炼智慧，丰富生活。

1. 让学生全面发展。
2. 通过此次比赛为广大魔方爱好者提供一个交流的平台，为魔方高手们搭建一个表演舞台，推广魔方活动。
3. 此次比赛，也将进一步提倡并体现汕头一中素质教育，德智体美劳全面发展的办学理念。

魔方社及承办单位：

汕头市第一中学全体学生

1. 本届大赛包括两项赛事，分别为三阶速拧赛及花式表演赛

（包括单拧，盲拧，花式）。

2. 参赛形式为个人。

3. 参赛者须在赛前规定时间内向组委会报名，以取得参赛资格。

4. 参赛选手必须按时到场，迟到5分钟以上者视为自动放弃，取消其参赛资格。

5. 参赛选手自带比赛用魔方，计时器由大赛组委会提供。

6. 本届大赛中，速拧赛由计时员计时，用时最短者胜出。花式赛以评委评分最高者胜出，其中每种拧法用时不得超过5分钟，超过即计为无效。

7. 大赛分为小组赛和决赛。参赛选手事先进行抽签分组，十人为一组。小组赛每组取前3位晋级。不足十人的小组按比例决定晋级人数。大赛组委会根据首轮晋级人数继续分组决出前10位进入决赛。决赛产生“蓝魔”，“红魔”，“黑魔”。

□

8. 选手必须服从裁判员判罚，如对判罚结果有在异议，可以向大赛组委会提出申诉，由大赛组委会进行仲裁。

本次大赛分为三个阶段进行，即宣传阶段，报名阶段，比赛阶段。

1. 宣传阶段：

a. 于 x月x 日在每栋公寓楼下张贴海报以及（地点）布置展板
进行比赛

报名的宣传。

b.联系汕头一中广播站于 x月x 日——x月x 日进行广播宣传。

2. 报名阶段：

a.正式报名时间为：

b.报名方式：

c.现场报名地点：

3. 比赛阶段：

本届大赛于 年 月 日 时准时在 地举行，请各赛

选手务必提前30分到场签到，准时开始比赛。

1. 报名时必须在报名表上准确填写参赛选手的姓名、年级、所在班级、寝室号、联

系方式、参赛种类（三阶速拧花式表演）。

2. 请参赛选手赛前认真阅读大赛规则，确保不因违反规则而影响比赛成绩。

时间地点如有变动，请以大赛组委会通知为准。

4. 比赛时间： 年 月 日 （具体时间）

5. 比赛地点：

6. 大赛结束后进行现场颁奖。比赛结果将会公布于各栋公寓楼楼下。

1. 三阶速拧为竞速赛，用时最短者胜出，选手用时由计时员进行记录，根据

记录时间进行评奖。

2. 花式赛由评委进行评分，得分最高者胜出，其中每种拧法用时不得超过5分钟，超过即计为无效，选手用时由计时员进行记录。

定。

三阶速拧赛，花式表演赛将各产生蓝魔一名，红魔一名，黑魔一名。

蓝魔：证书 奖金 红魔：证书 奖金 黑魔：证书 奖金 优秀将若干：证书

奖金： 元

证书： 元

海报： 元 展板： 元 横幅： 元

比赛用魔方： 元 计时器： 元 奖品：

其他现场用品： 元

总计： 元

2、魔方故障：

魔方故障是指魔方的故障，如：飞棱、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魔方社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。

总负责：

主裁判：

裁判：

打乱员：

比赛规则

成绩选取规则：

1. 本次大赛以秒表计时，速拧赛连续计时三次，取最快值为比赛结果。

其他：

2. 魔方由大赛组委会提供，本次比赛不收取任何费用。

3. 比赛结果将现场公布。

详细规则：

1. 打乱：参赛者把魔方交给打乱员，然后在参赛者区域等候直到他被叫到比赛；

2. 在魔方被打乱到观察开始的这段时间，参赛者不能看到魔方；

4. 打乱员根据打乱公式打乱魔方；

5. 裁判把魔方放在桌子上，并用其他物体完全盖住魔方；

二. 观察阶段：

1. 在开始还原之前，参赛者可以观察魔方；

2. 参赛者有最多 15 秒时间用于观察魔方，但可以更早地结束观察；

3. 裁判归零计时器

5. 当参赛者表示“好”，裁判在一秒钟后把魔方显现给参赛者，同时启动秒表；

6. 在观察期间参赛者可以拿起魔方；

9. 参赛者开始复原之前可以自己归零计时器；

10. 在观察结束时，参赛者必须把魔方放回桌上，可以以他喜欢的方向和位置放回到桌上； 11. 当观察时间到达 8 秒，裁判说“八秒” 12. 当观察时间到达 12 秒，裁判说“停”

三. 开始阶段：

1. 参赛者在开始还原前不得与魔方有任何物理接触，否则将受到成绩加两秒的惩罚；

2. 当裁判说开始还原之后，参赛者开始还原，同时开始计时；

3. 参赛者必须在开始观察后 17 秒内开始还原，否则将受到成绩加两秒的惩罚；

4. 在开始阶段犯规所受的惩罚不会累加，参赛者在本阶段最多只会受一次成绩

魔方社团活动计划篇二

为了响应中国魔方协会推广魔方的号召，在校院里普及魔方运动、增进魔方爱好者的友谊。信商魔方协会特举办首届信商校园杯魔方大赛。信商学院魔方协会已经成立了一年之久有一定组织能力；信商学院玩魔方的人日渐增多，并且一部分人参加了“郑州高校联赛魔方比赛”。鉴于以上条件，我社特别策划本次魔方大赛，并为次活动做如下具体工作计划和安排。为了促进我校学生的文化艺术交流，丰富我校学生的课余生活，加强我校学生的思想政治教育，给学生提供更多的展示自我才华和提高自身素质的机会，创建和谐校园添砖添瓦，举办校魔方大赛。

- 1、三阶魔方双手速拧。（每组5个人，一人一个魔方，每人拧三次，每次由裁判下令同时开始，三次结束后取最短的时间算比赛成绩，取前三名）
 - 2、魔方接力赛。（每组若干人，看比赛人数而定。接力赛分为二阶、三阶魔方接力，比赛一次算成绩。）
 - 3、8片、12片魔片还原。（赛一次，可有三次机会还原，去最快成绩，取前三名。）
 - 4、二阶魔方双手速拧（可有三次机会还原，取最快成绩）
 - 5、单面双手速拧（比三次去最快成绩，前三名有奖品）
 - 6、镜面双手速拧（比三次去最快成绩，前三名有奖品）
 - 7、金字塔魔方还原（比三次去最快成绩，前三名有奖品）
- 1、二阶速拧、三阶单手，前三有证书和奖品。
 - 2、魔片前三有奖品和证书，除此外，根据情况还会颁发一些

鼓励性证书，表示奖励。（证书由信商魔方协会认证，奖品待定）

1、参赛选手必须报名，可提前报名，也可当场报名，内容包括姓名，性别，年龄，系别，班级。

2、每个选手报名不得超过五项。

4、参赛选手必须遵守比赛规则，尊重裁判，服从裁判判决，参赛选手之间需礼貌相待。

5、参赛选手有权向负责人及裁判提出疑问、反映情况或提出建议。

1、参照wca的比赛规则

2、计时器用笔记本电脑的魔方计时器

负责人：周龙 高秋阳

活动组委会

成员：魔方协会会员4名

2、 魔方运送、记录组

职责：魔方被原样运送到选手手中，中间无意外。 负责人：许艳敏

成员：魔方协会会员6（4人运送，2人备用）

3、 服务组

职责：为现场所有人提供便利的服务（如：清理垃圾） 负责人：郭凯

成员：魔方协会会员2人

4、 通讯组

职责：负责现场的照相、录制视频以及赛后的宣传。 负责人：李旻琰 成员：王辰思

5、 报名组

职责：开赛前组织报名，开赛后负责签到 负责人：秦婧希

成员：魔方协会会员2人

6、 机动组

职责：协助处理现场一些突发事件，社员签到 负责人：白静

成员：魔方协会会员2人

中原工学院信息商务学院 魔方社团

魔方社团活动计划篇三

为了丰富大学生的课余生活，更好地在校园内推广魔方活动，开展协会成员聚会活动。

1. 活动主题：玩转魔方，陶冶情趣，锻炼智慧。
2. 启动时间：协会招新后第一个周日。
3. 活动地点：校园内，市区各大公园。
4. 活动时间：每个周日的上午9：00—11：00。
5. 参加人：协会全体成员，校外魔方爱好者。

随着改革开放30年的发展，中国的非正式魔方社群魔方吧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。

1. 让协会成员认识魔方。
2. 帮助学习魔方的初级玩法和高级玩法。
3. 一起讨论魔方的不同玩法和各种不同种类魔方的玩法。
4. 务求大家对魔方有更深入的了解，培养大家对智力玩具的兴趣。
5. 培养大家积极动脑动手的能力，提高分析问题、解决问题的能力。

1. 第一周老成员聚会，讨论协会本学期的建设和发展。
2. 第二周讨论新学期协会的招新情况。
3. 第三周组织新成员聚会，举办活动欢迎他们的加入。
4. 第四周让大家更好的认识魔方。
5. 第五周教大家魔方的初级玩法。
6. 第六周练习魔方的初级玩法。
7. 第七周初级玩法pk[]举行小型魔方比赛。
8. 第八周教大家魔方的高级玩法。
9. 九十周练习魔方的高级玩法。

10. 十一周高级玩法pk□举行小型比赛。
11. 十二周组织大家与唐山各高校的魔方协会聚会，交流经验，举行魔方友谊赛。
12. 十三周教大家高阶魔方以及变异的通用玩法。
13. 十四周练习高阶魔方以及变异的通用玩法。
14. 十五周教大家魔板，飞叠杯的玩法。
15. 十六周练习魔板，飞叠杯的玩法。
16. 十七周让大家认识其他的智力玩具，如：九连环，华容道等。

全体协会成员要按时参加活动，组织者要有高度的责任心，让每一位成员都能体会到魔方的魅力。

魔方社团活动计划篇四

为进一步丰富校园文体活动，全面推进素质教育，培养学生对魔方的兴趣，引领学生个性化全面发展，魔方社团特开展魔方教学活动，使学生对魔方产生浓厚兴趣，获取魔方的基础知识和基本技能。帮助学生在兴趣中学习，学习中快乐，快乐中自信，自信中进取。

- 1、进一步开发和发扬学生的创造性思维和动手能力、开发智力，提高学生的兴趣。
- 2、丰富学生的课外生活，通过活动的开展，使学生的思考能力大大加强，观察能力进一步提高。
- 3、学会团体合作精神。

1、提高小组成员动手的能力在活动过程当中，不断摸索前进的道路，充分发挥学生的主观能动性，在一定程度上让学生辅导学生，激发学生的竞争力和学习兴趣，使学生涉猎更广的知识面，从另一方面又充分的提高了学生的课外知识。

2、培养小组成员之间团结协作的能力发挥“小老师”的作用，激发学习兴趣。在魔方实践中，教师由于各种原因不能兼顾到每一位学生，这时可以让一部分能力较强的学生充当“小老师”，对其他同学遇到的一些难题给予解答，互帮互助，共同学习。学生当“小老师”改变了传统的师生间单向传递知识的方式，使学生由知识的被动接受转变为知识的传授者，发挥了学生的主体作用。

四、五年级学生根据自己的兴趣爱好参加魔方兴趣小组学习。
(每批限额40人)

魔方活动室。

第三周：魔方兴趣小组名单确定、魔方结构讲解、基本手法。
第

四、五周：学习第一层。

第六、七周：组织社团内比赛；学习第二层。

第八至十二周：学习第三层。第十三至十七周：抓后进，练速度。第十八至十九周：比赛，评优。

1、三阶比赛专用魔方（30元左右/个）

2、比赛专用计时器（100左右/个）

3、用于认识、展示魔方数个，包括二阶、三阶、四阶异形等等。（共1000左右）建议配备，可不配。小魔方，大世界，

让魔方随思想在指尖飞转吧！

魔方社团活动计划篇五

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。

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。

玩转魔方，展现智慧

主办单位：水校机电系社联

浙江水利水电专科学校全体师生

活动时间□2xxx年3月30日

活动地点：一号楼前面的花坛旁

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

六面组设前三名： 一面组设前三名

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86929110，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。