最新魔方比赛主持人演讲稿 汉字魔方(模板6篇)

演讲稿首先必须开头要开门见山，既要一下子抓住听众又要提出你的观点，中间要用各种方法和所准备的材料说明、支持你的论点，感染听众，然后在结尾加强说明论点或得出结论，结束演讲。那么你知道演讲稿如何写吗？那么下面我就给大家讲一讲演讲稿怎么写才比较好，我们一起来看一看吧。

魔方比赛主持人演讲稿篇一

[转] 只要7步，就能将任何魔方6面还原~！

调皮的儿子拉着你的手要你玩魔方给他看的时候，你别是个白脖子哟，我们稍稍学习一下就行了，跟好多看起来很难的事一样，找准规律，一切就是这么简单。

破解攻略和大家分享下：

首先，破解魔方，我们就要先了解它的结构，魔方共6色6面，每面又分为中央块（最中间的块6个）、角块（4角的块8个）和边块（4条边中间的块12个）。其中中央块只有1个面，他们是固定的结构，所以中央是红色的块，那么其他的红色都要向这个面集中。而且红色的中央块对面永远是橙色中央块（国际标准是这么规定的）。而边块有2个面2个颜色，角块则有3个面3个颜色。

接下来我们将每个面都用字母代表，只要7步，就能将任何魔方6面还原

当调皮的儿子拉着你的手要你玩魔方给他看的时候，你别是个白脖子哟，我们稍稍学习一下就行了，跟好多看起来很难的事一样，找准规律，一切就是这么简单。

破解攻略和大家分享下：

首先，破解魔方，我们就要先了解它的结构，魔方共6色6面，每面又分为中央块（最中间的块6个）、角块（4角的块8个）和边块（4条边中间的块12个）。其中中央块只有1个面，他们是固定的结构，所以中央是红色的块，那么其他的红色都要向这个面集中。而且红色的中央块对面永远是橙色中央块（国际标准是这么规定的）。而边块有2个面2个颜色，角块则有3个面3个颜色。

最后要说明的是：每面的名称是相对的，例如f是前面，就是手拿魔方时面向自己的一面，若把模仿旋转到另一面，那么就有新的一面成为前面。

好了

下面就让我们尝试下7步将魔方还原吧！

1.先将中间是白色块的一面（有个rubiks logo的那块）对着上面，然后在顶部做出白十字，就是其他颜色的块都到相应的位置（小复杂，见图示，注意上面标的口诀哦，照做无误）

2．然后是将白色的角块归位（秘籍说的很复杂，还是看图比较容易理解啦）

3．然后让中层边块归位。

把白色面转向下，找出红绿边块，若红绿边块在顶层则按顺时针方向转动顶层，直到边块与图上的1个情况相同，在按照口诀转动魔方，使边块归位。若红绿边块在中间某层，但位置错误或颜色错误，则先使红绿边块在右前方的位置，再重新按照下面其中一个次序旋转1次。

4．然后将顶层（应该是黄色）边块调整向上，做出黄十字。

若按照口诀转动1次后，顶层仍未出现黄色十字，可重复按口诀转动，直到黄色十字出现为止。

5．然后将黄色角块调整到十字周围，有点难度，看口诀提示吧。

7．最后将边上的色块再调整到对应的位置。大功告成！兴奋下。

魔方比赛主持人演讲稿篇二

生活的平静来源于心态，平静不代表无聊，魔方观后感。自己经常一个人坐在安静的茶馆，家里看电视剧s是一种享受！从宁夏回来一直都在看——（魔方）这部电视剧，直到刚看完。这部电视剧本身的内容似乎也在影响着自己。

《魔方》，开始我没明白它的真正含义，每个人都有自己的生活圈子、工作圈子、高层圈、低层圈等。魔方》主要讲述洪钧作为一家跨国公司的中国区代理首席代表，在即将被扶正，事业情感都志得意满的时候，掉入圈中竞争对手俞威设计的圈套，丢了大单，跌入职场与情场的双重深渊。洪钧不得不跳槽到圈中另一家公司从一个较低职位做起，在接下来的项目中斗智斗勇，一举赢得对手。

人也许就是这样，先自己动手给自己划一个小圆圈里，美其名日人生规划，然后自己跳进去，在圈子里忙。就像电视剧主人公洪钧所说：其实他一直在做着三件事：一边给别人设圈套，一边防着别人给他设圈套，他在不停的给自己设圈套，然后自己跳进去，人这辈子，都是为自己的圈子所累，所以这样的生活真的厌倦了，但却无可奈何，无能为力去改变现状。

在戏中让我看到更高层残酷的商界、职场斗争，虽然没有硝烟，却比战场更残酷；虽然并未战死，却比死亡更痛苦，最

主要的是人性的解读和反思。

最令我佩服的是洪钧，从零起跑线开始做起，靠智慧谋略、洞察力、灵活的人际交往、对人性的把握、以不变应万变，获得成功。而他曾经的老同学俞威也是一位有勇有谋的难得的人才，可为什么没有笑到最后，这不得不令我们深思。

人从呱呱坠地开始就面临着强与弱、胜与负的选择和淘汰，观后感《魔方观后感》。但在现实生活中生存的意义和手段就是竞争。竞争，没有对错，只有胜负。商场中的每个绞尽脑汁计算对方的人，都不是惩恶扬善的道德家。洪胜俞败的大结局，也许是为了满足人性中美好的童话愿望。但我想更重的一点就想说明：做人的原则和品质，也是我们赢得成功的重要法码之一。

洪均、俞威、范宇宙等人，都是在这个商界圈子里沉浮打拼，心态不同，手段不同，境遇也不同。没有永远的朋友和敌人，只有永远的利益，他们演出了一场精彩的人生百态的画面。

对于余威的销售手段策略，这无可厚非，该用正道用正道，该走偏门走偏门，但对于他个人人品而言，我不以为然，要想长久，必须要讲诚信。而洪均个人身上的品质，明确说明了作为一个销售管理人员的品质要求。

正直诚信是最起码的，也是最根本的，弃而不舍，全面思考问题，善于筹划，共同合作，实现双赢。在商界，双赢是最好的局面。当然，“双”肯定首先包括自己。让客户看到自己的价值，和自己合作所得到的收益。但人性的弱点，显示了他的自私自利，使俞威抛弃了双赢的立场，得到胜利后置合智和范宇宙于不顾，导致了后来的失败。

处处留心皆学问。做销售要成为杂家，知识面要广，对方瞒不了自己，对哪方面的知识都要懂一些，能说上几句内行的最好是有见地的话，别人则对你刮目相看。这需要从多种渠

道涉猎信息，多读一些书，多去一些地方（特别是一些平时觉得高档的不敢进的地方），多尝试一些没有尝试过的事物，花钱买见识。成功的业务员，见识决定你的视野、胸怀和格局。另外，就是口才要好，脸皮要厚，心态要稳，不骄不躁、不卑不亢。有时候想起自己的业务生活，很多时候应该注意讲话必须察言观色，什么能说，什么不能说，什么时候说什么时候停，以什么方式和口气来说，都要根据对方来应变，因为说话是让对方愉悦或说服对方的过程，他不高兴或听不进去则失去说话的意义。你的话要接着对方的话去说，不能他说这个，你去说那个，同时自己的下一句话要接着自己的上一句话去说，跳跃不要太大，要有条理有逻辑。

魔方比赛主持人演讲稿篇三

给大家介绍一下，这就是风靡世界的魔方，相信大家都认识它。它是由匈牙利布达佩斯建筑学教授和雕塑家厄尔诺鲁比克于1974年发明的一种机械益智玩具。自发明以来，在全世界已经售出了一亿多只。它与华容道、单身贵族（独立钻石棋）统称为智力游戏界的三大不可思议。

魔方分为很多类型，有两极类、四轴类、六轴类、八轴类、十二轴类、多轴类及其他异形魔方、变种魔方。两极类有：地球仪魔方、飞碟魔方。四轴类包括金字塔、四轴六面体、四轴十二面体。六轴类有二阶、三阶、四阶、五阶魔方。八轴类包括魔花、鸭嘴兽。十二轴类如五魔方。多轴类包括三十二轴三十二面体。按形状分，主要有10大类，主要包括正四面体、正六面体、正八面体、正十二面体、菱形十二面体、十四面体、二十面体、球状体、柱状体、星状体。这些都是它的好伙伴呢！

我自己也有一个三阶魔方。三阶魔方属于六轴类，是一个正方体，规格是3×3×3=27立方厘米，一面有9个方块，一共有六面六种颜色，分别是白色、黄色、红色、橙色、绿色以及蓝色。我本来不喜欢魔方，认为魔方的公式很枯燥、很无聊。

自从我看了《最强大脑》中的超级“魔方大战”之后，我才深深地爱上了这种益智玩具。一想到节目中的选手把打乱的魔方转得眼花缭乱，再复杂的魔方也只要几秒就复原了，我就不禁从心里佩服他们。每当我转动魔方时，就仿佛有一些律动的生命在我的手指尖跳动，让我感到十分愉悦。

魔方总的变化数为43252003274489856000种，约等于4。3乘以10的十九次方，如果一秒可以转动三下魔方，需要转4542亿年才能转出魔方的所有变化，这个数字是目前宇宙年龄的30倍左右。

魔方可真是变幻无穷，现在，有越来越多的人喜欢魔方，这种益智玩具在全世界广为流传。

魔方比赛主持人演讲稿篇四

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，我校特开展魔方教学活动。魔方教学是针对我校喜欢动脑动手、有一定空间想象能力、且对魔方感兴趣的三至五年级学生进行专门辅导，从而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，并使之对学生的学习态度、方法、价值取向等问题产生积极影响。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。

一、活动目标：

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。

二、活动宗旨：

1.培养学生课外学习的兴趣，增强学生的动手能力。2.增强学生学习的信心，并能取得更好的成绩。

3.全面推进素质教育，培植学生个性特长的一项重要举措。

三、活动纪律：

1、了解魔方的历史，认真学习拼魔方的技能。

2、按老师的要求操作，不违规操作；

3、积极讨论，踊跃发言；

4、遵守课堂纪律，不做与课堂无关的事；

5、保持教室里的卫生。

四、活动对象：

三年级、四年级、五年级报名魔方班的学生。

五、活动时间：

计划每周三下午：第一、二节课

六、活动地点：

三（4）班教室

七、活动措施

1、提高学生的动手的能力

在活动过程当中，不断摸索前进的道路，采取学生建议的方式提高活动效果，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。

八、活动进度及内容 第一阶段：

魔方班报名等准备工作 第二阶段：

1、介绍魔方历史，玩魔方的好处；

2、认识魔方的结构，知道什么是角块、棱块、中心块；

3、自己尝试着还原魔方 第三阶段：

1、图解3阶魔方结构，简单介绍层先法

2、教会架十字，尝试还原一面一层 第四阶段：

套用公式教学，学会还原至顶面（形式同上）第三层； 第五阶段：

1、尝试记忆公式而还原魔方，课堂举行一个简单的魔方比赛。

2、了解二阶、四阶魔方的还原，并练习第六阶段：

比赛

魔方比赛主持人演讲稿篇五

小时候，最先接触的一种益智玩具就是五彩缤纷的魔方，起初，我对它抱有了极大的兴趣，每天都低着头，手拿一个魔方细细摸索，常常玩儿得入了迷，在我稚嫩的心灵中，这些斑斓的颜色是非常深奥的，因为无论我多么努力，总是无法还原出其中的一面，渐渐的，因为备受折磨感，我渐渐放下了手中的魔方，不再为魔方中的奇妙变化而着迷。

一二年级的时候，妈妈又送给我了一个有着小老鼠图案的魔方，手捧着这个“完好无损”，每面颜色都相同的魔方，我真是不忍下手，稍稍一拧，就又马上复原，真是不忍心破坏这个魔方。终于一咬牙，连转了三次，却再也拧不回原样了。因为年龄稍大了一些，我也能慢慢拼出一面了，偶尔一次，竟拼好了两面，这使我兴趣大增，常常一个人呆在黄昏的下午或者刚刚拂晓的清晨，转动着这神奇的魔方，为自己一次又一次的进步感到高兴。

今年暑假去贵州旅游，同行中，有一位哥哥，竟也很爱玩儿魔方，为打发那旅途中无聊的时光，常拿出魔方转来转去，而和我们同行的一位叔叔，小时候竟是“魔方高手”。于是，魔方经常在我们手中传递，终于一次，我们拼好了魔方的两面半，这使我兴奋不已，和他们击掌欢呼。

今天，偶然看了cctv10的“走进科学”——玩转魔方，深深地佩服那些在一分钟，十几秒、甚至几秒的时间内快速复原一个魔方的六面的人，原来，我们所玩儿的,只不过是“雕虫小技”，而他们的技艺着实使我惊讶。利用“层先法”，也就是一层层的复原，每层都利用一个公式，动脑动手，手指快速翻转，魔方就快速复原了—这真是个奇迹！

现在，我玩过的那个小老鼠魔方已经好久没见到它了，可那

段玩魔方的记忆，却深深烙印在了我的心里。

魔方比赛主持人演讲稿篇六

第一步玩法：选一个颜色作为底面，并拼成十字状。接着把十字的四条边下的两个颜色对好。方法：把十字架的面朝上，（会看到有两个面的那两块颜色正好相反）把没转好的其中一个面旋转180度，（这时上面那个颜色到下面了）把转到下面的颜色转到另一个没转好的面上。（这时另一个面上的中间下面两块颜色相同）把相同的两个颜色旋转180度。（这个面的另一个颜色转到了下面）和以前做法相同，把转到下面的颜色转到另一个没转好的面上，把相同的两个颜色旋转180度。就完成了！

第三步玩法：把底面朝下，看四个刚玩好一层的面的中心上面的那个只有两个颜色的棱块的颜色，和四面其中一个t字颜色对齐（这两个颜色一定不能有顶面中心色的颜色！）看另一个颜色（再顶面上的颜色）是在t字的左边还是右边，在左边的公式是（一定要让相同的颜色和t字对齐）上右，左上，上左，左下，把魔方旋转180度，把底面缺的那个颜色转好（一定要分四步转好！）上面那个颜色在右边的公式是：上左，右上，上右，右下，然后和前面一样把缺的颜色转好。（总之上面的颜色在左，就往右转；颜色在右，就往左转）还有一种情况就是在这一步还没玩好的情况下四个块都有顶面的中心色，那就随便按照两个玩法玩一步再看就会有了，第三步就完成了！第四步玩法：把底面十字朝下，有3种情况，1：顶面颜色光一个点，2：顶面颜色是一字型，3：顶面颜色是l型。第四步公式是：右下，上右，面左，上左，面右，右上。第一种情况下，任意一个方向来做公式，第二种情况下，把一字竖着看来做公式，第三种情况下把l放在左上角来做公式。这样顶部十字就完成了！

第六步玩法：把底面朝下看，看第三层除中间外的两块颜色

是否相同，有两种情况，1：没有一个面上那两个颜色相同，2：有一个面上那两个颜色相同。第六步公式是：左下，面左，左下，后左左，左上，面右，左下，后左左，左上上。第一种情况下，随意找一个面使用公式，成为第二种情况。第二种情况下：把两个颜色相同的那个面放在后面来看，使用公式。第六步完成！

第七步玩法：把底面朝下，有两种情况，1：中间有一面已经玩好。2：中间没有面玩好。第七步公式是：右下，上右，右上，上右，右下，上右右，右上，让后把魔方向右旋转90度，（顶面的小方块在右上角）左下，上左，左上，上左，左下，上左左，左上。第一种情况下：把玩好的那一面对着自己，使用公式。第二种情况下：任意一面使用公式成为第一种情况，在使用公式。（有可能在第一步使用完公式后又回到了第一种情况，那你就再玩一遍，放心，这种情况只会发生一次！）