



NỘI DUNG THI TOÁN VUI HÈ MSC '09

(Bản dự thảo)

Kỳ thi gồm ba nội dung: vòng một thi IQ cá nhân, vòng hai thi game tương tác chiến thuật đồng đội, vòng ba thi gameshow kiến thức tổng hợp.

1. Vòng thi IQ cá nhân (13h30 – 14h00)

13h30 – 13h45: 200 thí sinh làm đề thi bao gồm 20 câu hỏi.

13h45 – 14h00: BTC chấm bài, phổ biến nội dung thi vòng tiếp theo.

2. Vòng thi game tương tác chiến thuật đồng đội (14h00 – 15h00)

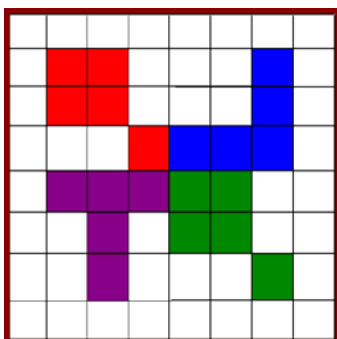
Bao gồm 16 đội, mỗi đội 10 thành viên. Thi đấu trò chơi **CỜ TAM QUÂN**.

14h00 – 14h15: 16 đội thi đấu thành 8 cặp loại trực tiếp lấy 8 đội. Hai đội 1 và 2 mỗi đội cử ra 2 nhóm, mỗi nhóm 3 thành viên gọi là 1a, 1b và 2a, 2b. Hai cặp 1a, 2a và 1b, 2b thi đấu với nhau trên ma trận 5 x 5, 1a và 2b là 2 nhóm đi tiên (đi trước). Nếu 1 trong 2 đội thắng cả 2 game thì đội thua cả 2 game sẽ bị loại ngay lập tức. Nếu mỗi đội thắng 1 và hòa 1 thì 2 nhóm thắng sẽ thi đấu với nhau. Oẳn tù tì để chọn quyền đi trước. Nếu kết quả hòa, oẳn tù tì để chọn ra đội giành chiến thắng. Các thành viên khác trong 2 đội sẽ thuộc ban trọng tài chịu trách nhiệm giám sát và ghi biên bản của các trận đấu xung quanh.



14h00 – 14h30: 8 đội thi đấu thành 4 cặp loại trực tiếp lấy 4 đội, hình thức như lượt trên.

14h30 – 15h00: 4 đội thi đấu đồng thời trên bàn cờ 8 x 8. Mỗi đội cử 5 thành viên thi đấu.





3. Vòng thi gameshow kiến thức tổng hợp (15h00 – 16h30)

Dành cho 10 đội, mỗi đội 10 thành viên. Thi đấu **GAMESHOW 1.2.3.4.5.**

I. Vòng 1: CHUYỀN TAY NHAU (1 câu hỏi – 30 giây)

Học sinh đứng thành hàng dọc theo đội, được gắn số báo danh trên áo theo thứ tự và người ở vị trí đầu cầm 1 lá cờ nhỏ. MC đọc câu hỏi có đáp án là một con số cần xác định. Các đội trả lời đáp án bằng cách chuyền lá cờ liên tiếp cho người đứng sau. Các đội báo cờ khi nghe hiệu lệnh của MC. Số thứ tự của thí sinh báo cờ là kết quả của đội. Đội trả lời đúng được dự vòng 2.

Ví dụ: Tên gọi của thủ đô Đan Mạch có bao nhiêu chữ cái, phụ âm phân biệt?

Đáp án: Tên gọi của thủ đô Đan Mạch là: Copenhagen,

– Trong đó có 8 chữ cái phân biệt (đội trả lời đúng có người báo cờ có số báo danh là 8).

– Tên gọi có 5 phụ âm phân biệt: c, p, n, h, g (báo cờ đúng có số báo danh là 5).

II. Vòng 2: BÊN NÀO ĐÂY (2 câu hỏi – 30 giây)

MC đọc lần lượt 2 câu hỏi, mỗi câu hỏi có 2 đáp án A, B.

Thí sinh trả lời bằng cách lựa chọn đáp án theo quy tắc:

– Chọn đáp án A là bước sang bên phải và ngồi xuống.

– Chọn đáp án B là bước sang bên trái và đứng yên.

Các thí sinh trả lời sai đáp án bị loại khỏi cuộc chơi.

III. Vòng 3: XOAY VÒNG QUANH (3 lần – 4 phút)

Các thí sinh còn lại được chia thành các nhóm, mỗi nhóm gồm 12 người và đứng thành vòng tròn được đánh số thứ tự từ 1 đến 12. Một chiếc đồng hồ trên sân khấu có thể gắn vào tâm 3, 4, 5 kim đồng hồ. Khi thực hiện trò chơi mà MC sử dụng đồng hồ thì lúc đồng hồ gần dừng lại, MC sẽ xoay mặt đồng hồ úp vào mặt khuất của sân khấu. Sau đó sẽ xoay lại để thông báo vị trí kim đồng hồ dừng lại ở đâu để loại bỏ các thí sinh có số thứ tự trùng với số thứ tự của các ô có các kim đồng hồ dừng lại.

Trò chơi 1: Chọn chỗ nào đây (1 phút)

Các thí sinh còn lại đứng xung quanh các vòng tròn. MC gắn vào tâm từ 3 đến 5 kim đồng hồ và xoay mặt đồng hồ trong 1 phút. Các thí sinh chuyển động vòng tròn theo chiều kim đồng hồ. Khi MC hô khẩu lệnh "dừng chạy" thì tất cả các thí sinh phải đứng nguyên vị trí hiện tại. Nếu các kim đồng hồ dừng ở vị trí nào thì các thí sinh có vị trí tương ứng trên mỗi vòng tròn đều bị loại

Trò chơi 2: “Xâu bóng” (1 phút 30 giây)

Cho trước 1 trái bóng và một dải băng vải hình trụ hở 2 đầu có đường kính tương thích với đường kính trái bóng. Dải băng được quấn xung quanh ngang thắt lưng, xen kẽ nhau giữa mặt trong và mặt ngoài đối với 12 thí sinh. Khi MC thực hiện xoay mặt đồng hồ thì các thí sinh cần luân trái bóng từ đầu này sang đầu kia. Nếu hoàn thành thì các thí sinh có quyền đặt trái bóng vào “Ô may mắn”. Ô may mắn là ô thỏa mãn 1 yêu cầu nào đó của MC liên quan đến các ô mà kim đồng hồ



dừng lại. Ở 1 vòng tròn nào đó, nếu không chọn được ô may mắn thì các thí sinh có vị trí tương ứng với các vị trí kim đồng hồ dừng lại đều sẽ bị loại.

Ví dụ: MC hô: “Hãy đặt bóng vào các ô sao cho tổng của ô may mắn với các ô mà các kim đồng hồ dừng lại là một số chia hết cho 3”. Khi đó nếu các kim dừng ở các số 1; 4; 8; 10 thì tổng hiện tại là 23 nên ô may mắn là các ô sau đây: “1; 4; 7; 10”

Trò chơi 3: “Bịt mắt bắt dê” (1 phút 30 giây)

BTC chọn 12 học sinh có SBD từ 1 đến 12 đứng thành vòng tròn trên sân khấu đóng vai 12 con dê; chọn từ 2 đến 4 học sinh bị bịt mắt và đứng ở giữa vòng tròn đóng vai trò là con sói. Khi nghe hiệu lệnh của MC thì các con sói sẽ đi bắt 12 con dê xoay tròn xung quanh. Nếu trên sân khấu các con sói bắt được con dê có SBD nào thì trên các vòng tròn đồng hồ ở dưới sân các thí sinh đứng cùng số thứ tự với SBD sẽ bị loại.

Chú ý: Nếu không có đạo cụ đồng hồ trên sân khấu thì sẽ sử dụng trò chơi bịt mắt bắt dê làm ý tưởng chung cho 2 trò chơi còn lại.

IV. Vòng 4: ĐỘI MŨ LÊN NÀO (4 câu hỏi – 2 phút)

Các thí sinh còn lại đứng theo hàng trong một mê cung 10×10 được đánh số thứ tự từ 01 – 100. BTC chuẩn bị cho mỗi thí sinh 1 chiếc mũ với 4 mặt xanh, đỏ, tím, vàng. MC lần lượt đọc 4 câu hỏi, mỗi câu hỏi có 4 đáp án A, B, C, D tương ứng với 4 màu xanh, đỏ, tím, vàng. Thí sinh lựa chọn đáp án bằng cách đội mũ lên đầu sao cho màu mũ ở phía trước là đáp án thí sinh lựa chọn. Sau mỗi câu hỏi thí sinh lựa chọn sai đáp án sẽ bị loại.

V. Vòng 5: TRANH NGÔI (5 câu hỏi – 1 phút)

Các thí sinh còn lại đứng bên ngoài cạnh mê cung 10×10 . MC lần lượt đọc 5 câu hỏi có đáp án là các con số có trong mê cung. Thí sinh chọn đáp án bằng cách chạy và đứng vào vị trí con số lựa chọn có trong mê cung. Khi đã có thí sinh đứng vào một vị trí nào đó thì các thí sinh khác không được đứng vào ô này. Sau mỗi câu hỏi sẽ có thí sinh lần lượt bị loại ra. Bốn câu hỏi đầu tiên có nhiều đáp án nhưng câu hỏi thứ năm thì chỉ có một đáp án duy nhất.

Ví dụ: Hãy đứng vào vị trí các số trong mê cung có tổng các chữ số bằng 9:

Đáp án: 09, 90, 18, 81, 27, 72, 36, 63, 45, 54