

THỂ LỆ

Cuộc thi “Huyền thoại tuổi trẻ” lần 3 năm 2015

CHỦ ĐỀ: “IN DẤU NGÀN NĂM”

(Ban hành kèm theo Kế hoạch số: 04 – KH/ĐTN ngày 16/03/2015)

I. NHỮNG QUY ĐỊNH CHUNG:

ĐIỀU 1: Đối tượng tham dự cuộc thi:

- Tất cả đoàn viên thanh niên của trường đại học Nông Lâm Thành phố Hồ Chí Minh.

ĐIỀU 2: Đăng ký dự thi:

- Đăng kí theo đội, mỗi đội 6 người (gồm 5 thành viên chính thức và 1 thành viên dự bị). Nhận phiếu và đăng kí trực tiếp tại Văn phòng Đoàn trường Đại học Nông Lâm Thành phố Hồ Chí Minh.

- Thời gian đăng kí: **19/03/2015 – 25/03/2015**

II. THỂ LỆ VÀ NỘI DUNG THI:

ĐIỀU 1: Các vòng thi: Cuộc thi diễn ra trong ngày **05/04/2015** với 5 vòng thi:

- Vòng 1: “**Mã Thần Tốc**” (7g30 đến 10g00)
- Vòng 2: “**Dân Gian Truyền Kỳ**” (10g00 đến 11g00)
- Vòng 3: “**Tôi Là Họa Sĩ**” (12g00 đến 15g00)
- Vòng 4: “**Thử Thách Cùng Lịch Sử**” (15g00 đến 18g00)
- Vòng 5: “**Thuyết Trình Clip**” (18g30 đến 20g00)

ĐIỀU 2: NỘI DUNG VÀ THỂ THỨC THI:

1. VÒNG 1: “Mã Thần Tốc”

- Mỗi đội thi sẽ có một vị trí xuất phát do ban tổ chức quy định, mỗi lượt gồm 4 đội thi đấu.

- Câu hỏi được nêu ra dưới dạng trắc nghiệm, các đội sẽ trả lời bằng hình thức đưa bảng trả lời. Với mỗi câu trả lời đúng thì các đội sẽ ghi được 10 điểm và được phép di chuyển một nước đi, trả lời sai thì không bị trừ điểm và đứng tại vị trí đó.

- **Ngôi sao hy vọng:** mỗi đội chơi sẽ có tối đa 2 lần đặt ngôi sao hy vọng trong suốt quá trình thi, các đội thi đặt ngôi sao hy vọng trước khi ban tổ chức đọc câu hỏi.

+ Nếu đội chơi trả lời đúng thì sẽ ghi được 15 điểm và được phép di chuyển hai nước đi.

+ Nếu đội chơi trả lời sai thì sẽ bị trừ 10 điểm và phải di chuyển ngược về nước đi trước đó.

- Đội nào hoàn thành xong phần thi sớm nhất sẽ là đội giành chiến thắng. Trong trường hợp sau 40 lượt câu hỏi mà vẫn chưa có đội thi nào hoàn thành xong phần thi thì ban tổ chức sẽ căn cứ vào tổng số điểm của các đội, đội có tổng số điểm cao nhất là đội chiến thắng và phần thi sẽ kết thúc.

- Tổng điểm của các đội bao gồm tổng điểm của các câu trả lời đúng và điểm số dành cho hành trình đi. (với mỗi ô đi qua thì các đội sẽ ghi được 5 điểm).

Lưu ý:

+ Phần trả lời câu hỏi: mỗi đội chỉ có 1 thành viên đứng trong thế trận và trả lời câu hỏi (trả lời cá nhân), khi thành viên đó trả lời sai thì thành viên kế tiếp sẽ lên thay thế, lần lượt cho đến khi kết thúc phần thi.

+ Phần di chuyển nước đi: các đội được thảo luận để chọn ra nước đi trong vòng 10 giây, di chuyển theo nước đi của con mã trong cờ vua.

2. VÒNG 2: “Dân Gian Truyền Kỳ”

- Mỗi lần sẽ có 5 đội thi. Mỗi đội thi phải vượt qua 5 thử thách của ban tổ chức, đội nào có thời gian hoàn thành nhanh nhất sẽ thắng cuộc bảng thi. Sau từng bảng sẽ chọn ra đội xuất sắc nhất ở mỗi bảng để thi chung cuộc. Đội vượt qua tất cả 5 thử thách cuộc thi sẽ giành giải chung cuộc vòng thi “Dân Gian Truyền Kỳ”.

5 thử thách của Ban tổ chức gồm:

+ **Cướp cờ:** mỗi đội thi chia thành 2 cặp và 1 thành viên đơn lẻ; 2 cặp thi sẽ phải bóc thăm hình thức di chuyển của mình qua chặng 1 gồm công, bẻ, xe cút kít, hai người ba chân..., 1 thành viên chạy đơn sẽ phải vượt qua vật cản do Ban tổ chức đặt ra để đến đích. Tất cả 5 thành viên tới được đích sẽ tiếp tục thi chặng 2.

+ **Thủy môn cung vượt thác:** 5 thành viên sẽ phải di chuyển đến đích thứ 3 bằng 2 tấm thảm, chân của 5 thành viên không được lọt ra ngoài tấm thảm dưới bất cứ hình thức nào. Nếu lọt ra phải chạy lại từ đầu. 5 thành viên phải tìm cách di chuyển bằng 2 tấm thảm đã nhận. Đến được đích đội chơi sẽ thi tiếp chặng số 3.

+ **Ô ăn quan:** đến thử thách số 3, 5 thành viên của đội chơi phải nghĩ cách làm sao có thể lấy được trong tay mình số quân theo quy định trong vòng 1 phút 30 giây. Hết thời gian quy định, nếu đội chơi đạt được số quân theo quy định sẽ

giành chiến thắng và tới thử thách số 4. Nếu không đạt được số quân trong thời gian quy định sẽ bị phạt 5 phút và chơi lại từ đầu.

+ **Ai dài hơi hơn ai:** Trong vòng một hơi rung của 1 thành viên trong đội, 4 thành viên còn lại sẽ phải lấy được 5 vật được giấu tại 5 địa điểm trên sân chơi, Ban tổ chức sẽ gợi ý địa điểm. Nếu thành viên rung hơi hết hơi mà đội thi chưa lấy hết 5 vật qui định sẽ phải chơi lại từ đầu sau khi bị phạt 5 phút. Nếu trong vòng một hơi mà các thành viên có thể lấy hết 5 vật thì sẽ đến thử thách cuối cùng.

+ **Cò chệp:** Mỗi đội thi sẽ có 5 viên đá. Nhiệm vụ mỗi thành viên phải ném viên đá vào ô vuông trên hình vẽ và tiến hành nhảy cò chệp trong thời gian quy định. Thành viên thứ hai không được nhảy vào ô có viên chệp thứ nhất, tương tự cho đến thành viên thứ năm. Nếu cả năm thành viên vượt qua hết 5 viên chệp sẽ chiến thắng. Nếu thua sẽ bị phạt 5 phút sau đó chơi lại.

Đội chiến thắng vòng thi “Dân gian truyền kỳ” là đội hoàn thành xong 5 thử thách trong thời gian ngắn nhất.

Lưu ý: Vòng thi 1 và vòng thi 2 diễn ra cùng lúc, các đội sẽ chia bảng để thi lần lượt từng vòng thi. Số lượng các đội trong từng bảng sẽ tùy thuộc vào số lượng đội tham gia thi.

3. VÒNG 3: “Tôi Là Họa Sĩ”

- Trong thời gian 2 giờ. Đội thi phải hoàn thành bức vẽ của mình theo chủ đề đã được thông báo từ ban tổ chức.

- Ban giám khảo sẽ tiến hành chấm điểm theo 5 tiêu chí:

+ Nội dung

+ Bố cục

+ Màu sắc

+ Ý nghĩa

+ Phong cách thuyết trình

- Đội thắng cuộc là đội có số điểm cao nhất.

- Thang điểm: 100 điểm

4. VÒNG 4: “Thử Thách Cùng Lịch Sử”

- Lần lượt hai đội chơi sẽ đối đầu với nhau.

- Trên màn hình sẽ xuất hiện câu hỏi. Khi người dẫn chương trình đọc xong câu hỏi, 2 đội sẽ cử 1 đại diện lên để thách đấu trả lời, mỗi câu hỏi phải cử 1 đại diện mới. Người oẳn tù xì thắng sẽ giành được quyền thách đấu trả lời trước. Thách đấu gồm 7 gợi ý, hai đội sẽ thách đấu để trả lời câu hỏi trong bao nhiêu gợi ý, đội có thách đấu gợi ý thấp nhất sẽ được quyền trả lời câu hỏi.

+ Trả lời đúng thì đội đó sẽ được 20 điểm và kết thúc 1 lượt câu hỏi.

+ Trả lời sai bị trừ 10 điểm, đội còn lại nhận được quyền trả lời dựa trên số gợi ý của đội đã thách đấu ban đầu, trả lời đúng sẽ được 10 điểm, sai bị trừ 5 điểm.

- Các đội sẽ đấu với nhau 7 câu hỏi. Kết thúc vòng chơi đội có số điểm cao hơn sẽ được vào vòng trong để tiếp tục thi đấu. Đội có số điểm cao nhất đến cuối cùng của cuộc thi sẽ là đội chiến thắng.

5. VÒNG 5: “Thuyết Trình Clip”

- Yêu cầu

a) Về hình thức

- Quay clip giới thiệu về địa điểm lịch sử trên địa bàn Tp.HCM. Các đội thi bốc thăm địa điểm để dự thi.

- Thời gian tối đa: 10 phút

- Có sự tham gia đầy đủ các thành viên của đội thi.

- Thực hiện ít nhất 2 cuộc phỏng vấn về khách du lịch, những người am hiểu hoặc những người hiện quản lí địa điểm lịch sử đó.

- Thực hiện nghiêm túc, không mang tính hài hước khi nói về các địa điểm lịch sử.

b) Về nội dung

- Giới thiệu khái quát quá trình hình thành và phát triển của địa điểm lịch sử.

+ Sự kiện nổi bật gắn liền với địa điểm lịch sử.

+ Cảm nhận của nhóm sau khi tham quan địa điểm lịch sử đó.

- Các địa điểm dự kiến:

+ Dinh Độc Lập

+ Nhà thờ Đức Bà

+ Bót Dây Thép

+ Đình Phong Phú

+ Bru điện thành phố

+ Nhà hát thành phố

+ UBND thành phố

+ Bến nhà Rồng

+ Bảo tàng chứng tích chiến tranh

+ Bảo tàng lịch sử Tp.HCM

+ Địa đạo Củ Chi

+ Đền Bến Đình

+ Đền Bến Dược

ĐIỀU 3: CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG:

- 01 giải “Mã Thần Tốc”: 300.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương

- 01 giải “Dân Gian Truyền Kỳ”: 300.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương

- 01 giải “Thử Thách Cùng Lịch Sử”: 300.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương
- 01 giải “Tôi Là Họa Sĩ”: 300.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương
- 01 giải “Thuyết Trình Clip”: 300.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương
- 01 giải toàn đoàn “Thắng Lợi”: 500.000VNĐ + giấy khen + kỷ niệm chương

TM. BAN TỔ CHỨC CUỘC THI

TRƯỞNG BAN

Hồ Thanh Hậu