**附件1**

**院系初赛评比标准**

 院系初赛是有各个院系举办，具体时间和地点有由院系决定。本次大赛的最终得分由院系现场评委打分，计分采取满分一百分制，现场评委得分去掉一个最高分去掉一个最低分，得出最后平均分，即为选手现场得分的总分。

现场具体评分为：
才艺表演  50分 （观赏性、协作性和专业性）
背景PPT 20分 （宿舍装饰美观性及创意性）

创意性 20分 （整体节目创意性）

附件：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 寝室号 | 节目名称 | 现场评分内容 | 总分 |
| 才艺表演 | 背景PPT | 创意性 |
|  |  |  |  |  |  |

**附件2**

**评分细则**

 本次大赛的最终得分由现场评委打分，计分采取满分一百分制，现场评委得分去掉一个最高分去掉一个最低分，得出最后平均分，即为选手现场得分的总分。最佳人气奖由决赛前微信投票为准，票数最高者获得最佳人气奖。

现场具体评分为：
才艺表演  40分 （观赏性、协作性和专业性）
背景PPT 20分 （宿舍装饰美观性及创意性）
整体舞台效果 30分 （内容及节目衔接度）

创意性 10分 （整体节目创意性）

宿舍创意文化大赛评分表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 寝室号 | 节目名称 | 现场评分内容 | 总分 |
| 才艺表演 | 背景PPT | 舞台效果 | 创意性 |
|   |  |  |  |  |  |  |  |

**附件3**

**户外活动游戏规则**

游戏一：寝室形象设计 10分

1、每个寝室成员需在比赛前制作寝室统一的标志（例如：统一的服装、寝室logo设计或者寝室名称）

2、寝室成员需动手在游戏打卡纸正面进行设计。设计内容不限。展现寝室团结向上的青春活力为主。

注意：设计比赛只能在正面进行，背面无效。最终由学生会给出评比成绩。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏二：袋鼠跳 10分

1、起点到终点的距离为20米。路线中设置障碍，参赛成员需成功穿越障碍 。

2、每组队员分为两批，一半在起点，一半在终点，发给每组起点人员一个袋子。

3、比赛开始后，第一个人必须迅速的把袋子套在腿上，然后提着袋子，像袋鼠一样跳向终点的队友。

 4、到达终点后，队友立即接过袋子，并以同样的方式跳回起点，这样来回跳，直到所有队员都做过一次袋鼠为止。
 5、记录每组队员完成游戏的时间，按时间长短排名，第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

注意：比赛过程中，摔倒需要自行爬起，且布袋必须始终套在腿上，如有滑落必须重新套上后方可继续比赛。两人交接布袋的时候，必须在起点或终点的起始端以外进行。

游戏三：七彩连环炮 10分

1、每组队伍以接力的形式吹气球。

2、第一名同学跑到指定位置吹气球，直到吹破，迅速跑回原位置换下一个同学，如此轮换。

3、以三分钟为限，计时完毕时按吹破气球个数记录成绩。

4、三分钟内记录每组吹破数量，并列按相同的分数计算。

注意：每组队员必须在上一个队员吹破气球之后下一个同学才能开始吹，否则将在总个数里面进行相应扣减。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏四：痛并快乐着 10分

1、每个寝室成员进行跳大绳比赛，游戏在指压板上进行。

2、每组中两个队员站在指压板扔大绳，剩下寝室成员在大绳内跳。

3、记录每组队员连续成功完成跳绳的数量，按数量多少排名，并列按相同的分数计算。

注意：每名队员成功完成跳绳，在跳绳期间必须在指压板上进行，犯规不计入成绩。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏五：幸福吹吹吹 10分

1、每组以接力的形式进行吹乒乓球比赛。

2、比赛以计时的方式排名。时间越短，排名越高，成绩越好。

3、乒乓球要从第一个杯子吹到第六个杯子，球不可跳杯或者滑落外边。

注意：每组要以接力方式进行，一个队员吹到另一方才能进行下一个。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏六：掌上明珠接力赛 10分

1、宿舍人员按顺序排好，将乒乓球放在乒乓球拍上，沿指定路线走至终点再返回起点并成功穿越障碍。然后下一个人继续，期间乒乓球不得掉落。

2、一手拿乒乓球拍，另一只手不得触碰到乒乓球。

3、宿舍人员必须返回到终点另一个人员才能继续比赛。

注意：期间乒乓球掉落就返回起点，重新开始。但是计时的时间不停止。时间越短的队伍，成绩越好。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏七：同舟共济 10分

1、全寝室成员为一组利用所给十张报纸手动做一个大报纸圈，再按照指定路线移动至终点，所有人的脚不得掉落于报纸外。

2、比赛以计时方式进行，时间越少，比赛成绩越高。

3、比赛期间报纸不能有所破损，一处破损扣0.5分

注意：每组发的胶带只能在两张报纸衔接处使用。时间越短的队伍，分数越高。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏八：心有灵犀 10分

1、每个寝室组有两张名词牌，一组按顺序站好，所有人面朝一个方向。只有第一个人知道名词牌的内容。利用肢体语言依次传递。期间不能发出任何声音。

2、比赛期间如果遇到不熟悉的词可以跳过。直到成功猜出两个名次才能结束比赛时间。

3、名词必须一个一个传递下去，不能跳过。

注意：比赛时间越短，成绩越好。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏九：背靠背 10分

1、宿舍成员两人一组背靠背夹气球至终点并成功穿越障碍，期间气球掉落或者被压爆则该两人回到起点重新开始搬运。

2、在规定的10分钟时间内，成功搬运的气球数越多，成绩越好。

注意：第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

游戏十：抛绣球 10分

1、全寝共分为三组，每两人一组。投球者要背对拿球着，拿箱者与投球者相隔一段的距离，在规定的时间内投入的球数越多，成绩越好。

2、三组队员，同时进行比赛。汇总记入该寝室的最终成绩中。

注意:小球记为两分，大球记为一分。最终所有寝室按照该游戏的成绩排名。第一名10分，每隔一个名次降低0.5分，并列按相同的分数计算。

**附件4**

**第五届宿舍文化创意大赛（户外活动）报名表**

参赛宿舍： 负责人：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | QQ号 | 电话 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

、

**附件5**

**户外活动打卡表**

寝室名： 负责人： 联系方式：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 游戏名称 | 计分人 | 成绩（时间） |
| 寝室形象设计 |  |  |
| 袋鼠跳 |  |  |
| 七彩连环炮 |  |  |
| 痛并快乐着 |  |  |
| 幸福吹吹吹 |  |  |
| 掌上明珠接力赛 |  |  |
| 同舟共济 |  |  |
| 心有灵犀 |  |  |
| 背靠背 |  |  |
| 抛绣球 |  |  |