

广州市实验外语学校国际部第一届学生趣味运动会

一、活动目的

为了丰富学生的校园课余文化生活，让学生在紧张的学习之余精神上松松绑，调节身心，增强体质，同时旨在提高班级凝聚力和集体荣誉感。特在学部举办学生趣味运动会。

二、**比赛时间和地点：** 10月13日，下午2:30分。中学田径场

三、比赛形式和设奖方式

以班级集体的方式为单位参加（抽签决定先后上场顺序），只设立团体奖。总共4个项目，每个项目分别设立一，二，三等奖及优秀奖。

四、比赛项目设置

第一项：最强投掷手

1.每班先内部进行一次游戏，派两人在中间投掷，其余人在外围（规定的圆圈内）躲避，最后自己班选出参赛的10人以及2名投掷手（限定为女生），共12人参赛，比赛共分为二轮。

第一轮：

每队10人，男女不限。在比赛开始前会提前让班主任进行抽签，分成A、B两大组，每组5个班，决定比赛顺序。第一轮比赛分为两个回合。在第一回合中，由B组班级派出两位女生在内圈投沙包，A组的班级则派出10人在外圈躲避，3分钟以内算时间，3分钟以后算人数。第二回合交换，原为投掷的班级换为躲避，躲避的班级派两人投掷。两个回合之后，用时最少或投掷到人数最多的前五个班级晋级到下一轮。

第二轮：

晋级的五支队伍各派12人参加决赛，其中投掷手必须为2名女生，游戏时间限定3分钟，3分钟以内算时间，3分钟以后算人数，角逐前三名。

注意事项：投掷手不能故意击打跑圈人员的头部和脸部，跑圈人员必须在指定的圆圈内跑动和躲避，出圈视为犯规即自动淘汰。

第二项：快乐运输员

1. 每班先内部进行10分钟练习，派出15人（7男8女）参加班与班的比赛。每队15人25米往返接力。

2. 比赛开始前，参赛队员必须立于起跑线后，准备运送3个篮球。裁判发令后，队员依次将篮球往返运送到下一个队员手中，赛程为50米（根据场地大小而定）。以参赛队员所运送的所有篮球均通过起跑线计时停止，用时少者名次列前。

3. 比赛分为两轮，每轮都是一个回合，第一轮在十个班级中间决出用时最短前五名的班级，第二轮在五个班级中决出用时最短前三名的班级。

4. 比赛过程中，参赛队员不得越出其指定赛道；若有队员变道或阻碍其他非本队队员将直接取消其比赛资格。

5. 比赛过程中，任何参赛队员被推或被迫脱离指定赛道，只要未获得实际利益，可以继续

保留其比赛资格。

6. 比赛过程中，如球掉落，需捡回篮球后回到掉落点再继续进行；
7. 只能手抱篮球，不可借助衣服等外力运送篮球。

第三项：击鼓争霸

1. 每个班有 20 分钟进行练习颠球，队员尽可能地创造更多的颠球纪录，老师计数。结束后每班派 10 个人参与班与班之间的比赛。
2. 10 个人都在鼓上拉一根绳子，球开始后，队员必须握住 30cm 以内的地方，如若鼓绳头有把手则只能握住把手，不得落地，球飞离鼓面后，不得将鼓摔落在地上，放下时要缓慢。5 分钟内颠球，老师记录击打的球数。
3. 比赛分为两轮，每轮都是一个回合。第一轮在十个班级中间决出颠球次数最多前五名的班级，第二轮在五个班级中决出颠球次数最多前三名的班级。

第四项：环环相扣

1. 每班有 10 分钟练习时间，此项目要求全班全员参与，全班手拉手蹲在地上围成一圈，比赛开始前由一名队员手持呼啦圈，顺时针或逆时针，但必须往同一方向传，不可以倒传，在队员不松手的前提下一个个往下传。
2. 限时 5 分钟，数穿过呼啦圈的人数。游戏中间队员不可以松手。
3. 比赛设置 2 轮，根据穿越呼啦圈的总个数，10 个班级进 5 个。第二轮则是决出最终的前三名。

在比赛过程中，请班主任老师务必提醒学生友谊第一，比赛第二，此次趣味运动会旨在让大家放松身心，请参赛队员和所以班级务必遵守现场裁判的管理和游戏规则，如果出现恶意顶撞或人为制造，激化矛盾。直接取消班级参赛成绩，并扣班级德育考核分。