**比赛数据表** 第1页（共3页） **挑战D: 再三重复**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参赛队名称： |  | | 会 员 号： |  |
|  | | | | |
| 学校/机构名称： | |  | 参赛级别： | 小学组 □ 初中组 □ 高中组 □ 大学组 □ |

**第一部分 书面材料：**在比赛场地的准备区裁判会要求参赛队提交以下表格。以下任何表格都不列入评分。

每一场赛事都需要准备:

□ 五份 填写完整的比赛数据表第1、2页 (这是表格的第一页)。

□ 一份 填写完整的比赛数据表第3页。这一页主要是说明你们团队的创意过程。

□ 二份 填写完整的独立宣言，其中一份带去团队挑战比赛场地，第二份带去即时挑战比赛场地。空白表格可以在“旅程指南”找到。

□ 一份 填写完整的花费报告。这个表格可以在“旅程指南”找到。请一定要带上花费收据，以便评委随机查询，但是不要将收据粘贴在花费报告表上。

□ 一份“参赛队挑战澄清”的回复（如果有的话）

□ 参赛队的标示牌：显示给观众和评委知道你们是谁。标示牌上一定要写出团队名称、会员号、学校/机构名称（如果不同于团队名称）及比赛级别。此标示牌不用来计分，详情请参阅“旅程指南”

□ 公开挑战澄清：参赛队必须阅读并了解DestinationImagination.org或 www.gete-di.com网站上已公布挑战澄清的内容。

**比赛数据表** 第2页（共3页） **挑战D: 再三重复**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参赛队名称： |  | | 会 员 号： |  |
|  | | | | |
| 学校/机构名称： | |  | 参赛级别： | 小学组 □ 初中组 □ 高中组 □ 大学组 □ |

###### 第二部份:

即兴要素 2: 定型角色

请勿在此表做记号。仅供赛事组委人员用。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **省/市级别赛事** | **国家级别赛事** | **全球总决赛** |
| 动物训练师 | 艺术家 | 导演 |
| 拍卖者 | 运动员 | 古怪的人 |
| 厨师 | 老板 | 探索者 |
| 建筑工人 | 船长 | 无拘无束的人 |
| 牙医 | 小丑 | 英雄 |
| 医师 | 罪犯 | 懒人 |
| 工程师 | 发明家 | 说谎者／骗子 |
| 农夫 | （中世纪的）骑士 | 乐观主义者 |
| 消防队员 | 哲学家 | 完美主义者 |
| 警察 | 飞行员 | 悲观主义者 |
| 教授 | 皇室成员 | 叛军／叛乱者／反对派 |
| 售货员 | 学生 | 恐惧的人 |
| 导游 | 志愿者 | 邋遢的懒人 |
| 恶棍 | 战士 | 无赖／诈财者／变戏法的人 |

即兴要素3: 短剧类型

参赛队将自选并进行调研的短剧类型填写在下列表格内。

|  |  |
| --- | --- |
| **高中/大学级别参赛队** | |
| **16** |  |
| **17** |  |
| **18** |  |
| **19** |  |
| **20** |  |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **初中/高中/大学级别参赛队** | | |
| **11** |  | |
| **12** |  | |
| **13** |  | |
| **14** |  | |
| **15** |  | |
|  |  | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **所有级别的参赛队** | |
| **1** |  |
| **2** |  |
| **3** |  |
| **4** |  |
| **5** |  |
| **6** |  |
| **7** |  |
| **8** |  |
| **9** |  |
| **10** |  |

**比赛数据表** 第3页（共3页） **挑战D: 再三重复**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 参赛队名称： |  | | 会 员 号： |  |
|  | | | | |
| 学校/机构名称： | |  | 参赛级别： | 小学组 □ 初中组 □ 高中组 □ 大学组 □ |

**第三部份**

**创意过程：**写出你们团队在解决挑战过程中每个创意阶段的经历。

**1.** **认知：**透彻了解挑战的问题关键点:

**2.** **想象：**利用你们的想象力来探索新的点子，进而找到可行的解决方案:

**3.** **行动及小组讨论：**勇于冒险并超越最低标准，付诸行动开始着手解决方案。了解并使用不同的解决问题风格。聆听其它队员的意见，不要急于批评:

**4. 评估：**解决方案在形成过程之中、以及完成之后的评估:

**5. 评价：**回顾经历，你们都学到了什么，庆祝团队共同走过的这段旅程及成果: