



Министерство образования Красноярского края
краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «Красноярский монтажный колледж»

УТВЕРЖДЕНО:

приказом №17-увр

от «29» января 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
об организации и проведении турнира по настольной военно-
патриотической игре «Огневые рубежи»
КГБПОУ «Красноярский монтажный колледж»

г. Красноярск 2026 г.

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее «Положение об организации и проведении турнира по настольной военно-патриотической игре «Огневые рубежи» КГБПОУ «Красноярский монтажный колледж» (далее – Положение) определяет порядок организации и проведения турнира, посвященного 81 годовщине
- Победы в Великой Отечественной войне (далее – Турнир).

1.2. Организаторами Турнира являются педагоги-организаторы и Студенческий совет КГБПОУ «Красноярский монтажный колледж» (далее – Колледж).

2. Цель и задачи Турнира:

2.1. **Цель** – стимулирование аналитических способностей участников, углубление знаний о военной истории своей страны и Красноярского края, укрепление патриотического духа, развитие навыков командной работы и критического мышления обучающихся Колледжа.

2.2. Задачи:

- Воспитание чувств патриотизма, гражданской ответственности, коллективизма и навыков коммуникации у обучающихся Колледжа.
- Формирование состава команд для участия в Турнире.
- Формирование состава жюри.
- Проведение Турнира и анализ полученных результатов.
- Рефлексия с участниками и организаторами турнира.

3. Участники турнира

3.1. В Турнире принимают участие обучающиеся Колледжа очной формы обучения;

3.2. Состав команды – 5- 6 человек.

3.3. Команду сопровождает руководитель (преподаватель или совершеннолетний обучающийся), который отвечает за:

- формирование команды;
- достоверность предоставленной информации об участниках команды;
- соблюдение дисциплины всеми членами команды.

3.4. Члены команды обязаны:

- соблюдать все пункты настоящего Положения;
- соблюдать временные рамки на каждом этапе Турнира, указанные организаторами. За их несоблюдение с участников будут сниматься баллы.
- соблюдать этические нормы поведения и общения как внутри команды, так и с другими участниками Турнира, членами судейской бригады.

4. Порядок организации и проведения Турнира

- 4.1. Перед проведением Турнира происходит подготовка обучающихся. Консультируют команды по вопросам военной истории страны и Красноярского края преподаватели истории, помощь оказывают классные руководители.
- 4.2. Турнир проводится в 2 этапа:
- **первый этап:** отборочный – (21.04.2026 – 26.04.2026 г.) – состоит из трёх потоков по пять групп в каждом потоке, где определяется победитель – команда, набравшая наибольшее количество баллов.
 - **второй этап: финал** – (28.04.2026 – 07.05.2026 г.) – встречаются команды, победившие в первом этапе (три команды).
- 4.3. Ход игры по всем этапам изложен в Приложении 1.
- 4.4. Турнир проводится по адресу:
г. Красноярск, ул. Александра Матросова, 15

5. Подведение итогов Турнира

Определение победителей происходит путём подсчета баллов, которые команды набрали в финальном этапе Турнира. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

6. Награждение победителей и участников Турнира

В отборочном туре три команды, набравшие наибольшее количество баллов и прошедшие в следующий этап Турнира, получают грамоты. Остальные команды получают сертификаты участников.

В финальном этапе победившая команда получает Диплом победителя Турнира.

Награждение команд происходит в день проведения этапов.

7. Контактная информация.

Координаторы Турнира – педагоги-организаторы Трубицина Н.Н., Борисова А.С., председатель Студенческого совета Роднин Р.С.
660079, г. Красноярск, ул. Александра Матросова, д. 15
e-mail: org-kmk@mail.ru

Ход игры

Первый этап

Команды и болельщики собираются в зале. Ведущий даёт общую информацию об игре, разъясняет правила и проводит жеребьёвку, согласно которой определяется очерёдность вытягивания игрового поля и ответов команд.

Разминка

Визитная карточка команды в произвольной форма, (например: название и девиз, песня, плакат, обращение к экспертам и т.д.). Эксперты могут добавить команде дополнительный балл за лучшее представление команды.

I раунд - «Защищайся, наступай!»

1. Объяснение правил и жеребьёвка.

Представитель команды (согласно жеребьёвке) вытягивает одно из игровых полей (работа с картами модуля «Оборона»), кладёт на стол, но не открывает его до сигнала ведущего.

2. Работа с игровым полем - командам необходимо письменно заполнить бланк ответов (Приложение 2) и по истечении времени передать его экспертам. Ведущий включает таймер, команды открывают игровые поля и приступают к выполнению задания, которые разделены на 4 блока:

1 блок - (красный цвет) - 6 заданий - фронтовые операции

2 блок - (светло - зелёный цвет) - 3 задания - тыл и вклад Красноярского края в Победу

3 блок - (тёмно - зелёный цвет) - 2 вопроса о работе трассы Аляска - Сибирь

4 блок - (серый цвет) - 1 вопрос о сибирских дивизиях и героях войны

Команда может работать над каждым заданием вместе, разделить полномочия среди участников или выбрать иную тактику.

Для выполнения задания командам дается 10 минут. По истечении этого времени команды сдают бланки с ответами судьям.

II раунд - «Обмен выстрелами!» - (блиц)

1. Работа с карточками «Фронт»

Представители команды поочерёдно подходят к столу ведущего и берут наугад 3 карточки из стопки «Фронт». Карточки кладут на парту и не открывают до сигнала ведущего. Ведущий включает таймер и команды приступают к обсуждению, на это командам дается 9 минут. По сигналу таймера обсуждение прекращается. Представители команд выходят к «огневому рубежу» - называют номер вопроса, зачитывают вопрос и ответ на него. На защиту каждой команды выделяется 5 минут. Эксперты оценивают ответ и за правильный ответ команда получает фишку. Количество баллов, полученных командами, эксперты фиксируют в таблицу (Приложение 3).

2. Работа с карточками «Тыл» и «Аляска - Сибирь»

Представители команды поочерёдно подходят к столу ведущего и берут наугад 3 карточки из стопки «Тыл» и «Аляска – Сибирь». Карточки кладут на парту и не открывают до сигнала ведущего. Ведущий включает таймер и команды приступают к обсуждению, на это командам дается 9 минут. По сигналу таймера обсуждение прекращается. Представители команд выходят к «огневому рубежу» - называют номер вопроса, зачитывают вопрос и ответ на него. На защиту каждой команде выделяется 5 минут. Эксперты оценивают ответ и за правильный ответ команда получает фишку

3. Работа с карточками «Герои войны»

Представители команды поочерёдно подходят к столу ведущего и берут наугад 3 карточки из стопки «Герои войны». Карточки кладут на парту и не открывают до сигнала ведущего. Ведущий включает таймер и команды приступают к обсуждению. На это командам дается 9 минут. По сигналу таймера обсуждение прекращается. Представители команд выходят к «огневому рубежу» - называют номер вопроса, зачитывают вопрос и ответ на него. На защиту каждой команде выделяется 5 минут. Эксперты оценивают ответ и за правильный ответ команда получает фишку.

Подведение итогов

Эксперты объявляют итоги первого этапа:

За каждый правильный ответ команда получает одну фишку. В первом раунде было 4 блока: в первом блоке - 6 вопросов, во втором - 3, в третьем - 2 и в четвёртом - 1. Всего - 12.

В финал выходят 3 команды, набравшие наибольшее количество баллов.

Второй этап

I раунд - наступление

1. Первое задание проводится по аналогии отборочного тура:

Команды выбирают игровое поле (работа с картами модуля «Наступление»), выполняют его задания на скорость. Та команда, которая выполнит задание первой - получает дополнительную фишку. По окончании установленного времени (9 минут) - команды устно защищают свои ответы. Время на защиту ответов для каждой команды – 5 минут.

Эксперты сразу оценивают ответы команды и выдают фишки за каждый правильный ответ.

II раунд - сражение

1. Блиц: командам предлагается ответить на вопросы, которые демонстрируются на экране. На вопрос отвечает команда, первая поднявшая руку. Количество вопросов – 13.

2. Эксперты оценивают ответы и за правильный - выдают фишку.

Подведение итогов.

Награждение.

Таблица для заполнения ответов I раунда

Группа _____ Команда _____

Название игрового поля I раунда _____

Название блока	Первый вопрос	Второй вопрос	Третий вопрос	Четвёртый вопрос	Пятый вопрос	Шестой вопрос	Всего
1 блок Фронтовые операции							
2 блок Вклад Красноярского края в Победу				_____	_____	_____	
3 блок Трасса «Аляска – Сибирь»			_____	_____	_____	_____	
4 блок Вопросы о Героях войны		_____	_____	_____	_____	_____	

Общий результат: _____

Таблица для экспертов II раунд

II раунд	Вопросы «Фронт»			Вопросы «Тыл», «Аляска- Сибирь»			Вопросы «Герои войны»			ВСЕГО
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1 команда Группа _____ Название _____										
2 команда Группа _____ Название _____										
3 команда Группа _____ Название _____										
4 команда Группа _____ Название _____										
5 команда Группа _____ Название _____										