



«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ»
Д.В. Боярский
2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении краеведческой квест-игры «Город – наш!»
XI сезон. Игра четвертая
«Люди и город»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1.1. Положение о проведении областной краеведческой квест-игры «Город-наш!» определяет порядок и сроки, программу проведения, условия определения победителей игры.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ.

Цель мероприятия – создать условия для осознания подрастающим поколением необходимости изучения родной истории, формирования чувства патриотизма, гражданственности, национальной гордости, любви к родному городу и Отечеству.

Задачи мероприятия:

- повышение мотивации и стимулирование интереса у детей к изучению культурно-исторического наследия родного края, жизни людей, оставивших заметный след в истории Астраханского края;
- воспитание патриотизма, формирование чувства гордости за историческое прошлое и настоящее своего города, чувства прекрасного, выраженного в материальной культуре, и потребности ее охраны;
- формирование навыков ориентирования в культурно-историческом пространстве города, повышение уровня развития визуальной и коммуникативной культуры.

3. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.

Содержание заданий квест-игры «Люди и город» - о людях, внесших вклад в развитие города, о знаменитых земляках, об исторических объектах, связанных с конкретными людьми.

Целью команд-участников игры - является прохождение маршрута через заданные локации - контрольные пункты (КП). Задаваться КП могут разными способами: адресом, местным названием, значимым ориентиром, условной схемой, фотографией, описанием, задачей, краеведческой загадкой и т.д.

4. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ.

Игра проводится 31 мая 2026 года. Место старта: ЦЭВДиМ, ул. Шелгунова, 1.

5. УЧАСТНИКИ:

5.1. Команды могут быть сформированы согласно номинациям:

- «Школьники 5-7»: обучающиеся 5-7 классов образовательных учреждений города и области. Состав команды – 4-5 чел. + руководитель (учитель, родитель, другое лицо старше 18 лет);

- «Школьники 8-9»: обучающиеся 8-9 классов образовательных учреждений города и области. Состав команды – 4-5 чел. + руководитель (учитель, родитель, другое лицо старше 18 лет), если в команде есть участники младше 14 лет;

«Старшеклассники/студенты»: обучающиеся 10-11 классов общеобразовательных учреждений, студенты средних специальных или высших образовательных учреждений. Состав команды – 4-5 чел.

- «Друзья/Семья». Состав команды - 2-5 чел. (+ руководитель, если команда состоит из участников младше 14 лет).

- «Само-вело-кат». Состав команды 2-4 чел. (все участники старше 14 лет).

5.2. Выбор маршрута

Команды выбирают маршрут согласно таблице:

Маршрут	«Ключ от города»	«Игры разума»	«Большая прогулка»
Номинация			
«Школьники 5-7»	+	-	-
«Школьники 8-9»	-	+	-
«Старшеклассники/студенты»	-	+	-
«Друзья/Семья»	+ (если в составе участник до 12 лет)	+	+
«Само-вело-кат»	-	-	+

5.3. Если в номинации заявлено менее 3-х команд, жюри вправе объединить их с другой категорией, что оговаривается при формировании стартового протокола.

5.4. Участники игры обязуются выполнять Правила дорожного движения, Правила соревнований, указания организаторов и судей, общепринятые правила поведения в общественных местах, о чем расписываются в журнале инструктажа по технике безопасности.

6. ПОДАЧА ЗАЯВОК

6.1. Заявки на участие принимаются до 17.00 28 мая 2026 года.

Для участия в квест-игре необходимо пройти регистрацию по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/69fc40fb95add51a187a3f7e>. Ссылка также размещена в группе «ВКонтакте» на странице «Город - наш! Астрахань» (https://vk.com/gorodnash_astrakhan).
Справки по тел. 51-40-94.

6.2. После обработки заявок организаторами команда получает по электронной почте стартовый номер и стартовое время. Команда является на регистрацию за 20 минут до своего стартового времени.

7. ПРОГРАММА МЕРОПРИЯТИЯ.

9.00 – Начало регистрации команд согласно стартовому протоколу

9.30-10.00 – Время работы старта

15.00 – Закрытие финиша

Подведение итогов 2 июня 2026 года до 20.00.

8. РУКОВОДСТВО И ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ.

Общее руководство подготовкой и проведением игры «Город – наш!» осуществляет ГАУ ДО АО «Центр эстетического воспитания детей и молодежи». Непосредственное проведение игры возлагается на отдел детско-юношеского туризма, краеведения и спорта ЦЭВДиМ.

9. ФИНАНСИРОВАНИЕ.

Расходы, связанные с организацией и проведением мероприятия, а также награждением победителей, несёт ГАУ ДО АО «ЦЭВДиМ». Расходы, связанные с питанием и проездом команд, производятся за счёт командующих организаций.

Взнос за участие в игре составляет 300 рублей с участника (в соответствии с

прейскурантом, опубликованным на сайте sevdim.ru). Взнос оплачивается перечислением по реквизитам или непосредственно перед стартом в день игры.

10. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ.

10.1. Результаты игры публикуются на странице в социальной сети «ВКонтакте» «Город — наш!» (https://vk.com/gorodnash_astrakhan) до 20.00 2 июня 2026 года.

10.2. Претензии (апелляции) по результатам принимаются в течение 24 часов после публикации предварительных результатов. Апелляция может быть подана исключительно в виде обращения по электронной почте gorodnash@list.ru. Результаты считаются окончательными после рассмотрения апелляций и их официальной публикации.

10.3. О дате награждения победителей и призеров будет сообщаться дополнительно. Награждение проходит в заочной форме.

10.4. Команды победители игры, занявшие 1,2,3 места, награждаются грамотами и медалями, руководители - благодарственными письмами за подготовку команд (в электронном формате). Команды, не занявшие призовые места, - грамотами за участие (в электронном формате).

ПРАВИЛА ИГРЫ «Город – наш!»

1. Маршруты игры.

1.1. Игра проводится по нескольким маршрутам:

- маршрут «Ключ от города»

Команды играют на интернет-платформе «Surprise me» (доступна только для андроида, скачать заранее).

На старте команда получает код-пароль для входа в программу. Зайти в программу можно только с одного смартфона.

Перемещение по маршруту пешком (бегом). Команда движется через заданные локации (контрольные пункты).

КП (контрольные пункты) заданы разными способами: адресом, местным названием, значимым ориентиром, условной схемой, фотографией, описанием, задачей, краеведческой загадкой и т.д. По прибытии на КП команда выполняет задание, за которое также получает баллы. Задание: ответить на вопрос, решить кроссворд, головоломку и т.д.

Учитываются баллы за поиск КП и выполнение краеведческих заданий. На маршруте устанавливается контрольное время (КВ). Команда, превысившая КВ, занимает в итоговом протоколе место после команд, не превысивших КВ. Время прохождения маршрута учитывается только в случае, если команды набрали одинаковое количество баллов.

В случае плохой работы интернета, участникам предоставляется карта с маршрутом и маршрутная книжка с заданиями.

- маршрут «Игры разума». На старте команда получает маршрутную книжку с заданиями. Задания на каждый этап даются не в порядке прохождения, а в порядке увеличения стоимости КП по сложности. Определив на карте местонахождение КП на выбор, команда самостоятельно выстраивает маршрут. Выполнение всех заданий на этапе (всех КП).

Перемещение по городу пешком (бегом), допускается использование общественного транспорта.

Задача команды набрать максимальное количество баллов в течение установленного контрольного времени (КВ). Команда, превысившая КВ, занимает в итоговом протоколе место после команд, не превысивших КВ. Время прохождения дистанции учитывается только в случае, если команды набрали одинаковое количество баллов.

Начисление производится в соответствии со стоимостью «взятых» командой КП. Стоимость КП в баллах варьируется от 10 до 90 и обозначается первой цифрой в номере КП (например, КП13=10 баллов, КП 49=40 баллов). Маршрут состоит из 2-3-х этапов, включающих определенное количество контрольных пунктов (КП). Порядок прохождения: СТАРТ - Получение заданий I этапа - Промежуточные КП (берутся в любом количестве и порядке) - Этапный КП (получение заданий II этапа) - Промежуточные КП - ФИНИШ.

Ответы на пароли, вопросы и задания команда заносит в маршрутную книжку, которая сдается на финише организаторам.

На каждом взятом КП команда делает селфи в полном составе на фоне загаданного объекта. На финише фотографии одним сообщением отсылаются организаторам на почту gorodnash@list.ru

Штрафы начисляются за:

1. Неверный пароль, отсутствие пароля - штраф 1/2 стоимости КП
2. Неверная локация - штраф стоимости КП
3. Неверный ответ на вопрос (задание), отсутствие ответа - 1\2 стоимости этапа
4. Незначительная неточность в ответе на пароль - 1\10 стоимости КП
5. Отсутствие фото команды (неполный состав команды) - штраф стоимости КП

- маршрут «**Большая прогулка**». Перемещение по городу пешком/бегом (на велосипеде или самокате для номинации «Самовелокат»), допускается использование общественного транспорта. Устанавливается общее контрольное время (КВ), за которое необходимо пройти максимальное количество КП.

КП заданы краеведческими загадками различной сложности. Учитывается количество «взятых» КП. Начисление производится в соответствии со стоимостью взятых командой КП. Стоимость КП в баллах варьируется от 10 до 90 и обозначается первой цифрой в номере КП (например, КП13=10 баллов, КП 49=40 баллов).

Маршрут не делится на этапы (как в «Играх разума»).

Задача команды набрать максимальное количество баллов в течение установленного контрольного времени (КВ).

Команда, превысившая КВ, занимает в итоговом протоколе место после команд, не превысивших КВ. Время прохождения дистанции учитывается только в случае, если команды набрали одинаковое количество баллов.

Ответы на пароли, вопросы и задания команда заносит в маршрутную книжку, которая сдается на финише организаторам.

На каждом взятом КП команда делает селфи в полном составе на фоне загаданного объекта. На финише фотографии одним сообщением отсылаются организаторам на почту gorodnash@list.ru

Штрафы начисляются за:

1. Неверный пароль, отсутствие пароля - штраф 1/2 стоимости КП
2. Неверная локация - штраф стоимости КП
3. Неверный ответ на вопрос (задание), отсутствие ответа - 1\2 стоимости этапа
4. Незначительная неточность в ответе на пароль - 1\10 стоимости КП
5. Отсутствие фото команды (неполный состав команды) - штраф стоимости

КП

2. Прохождение маршрута

2.1. Участники Игры перемещаются по городу на общих основаниях, соблюдая Правила Дорожного Движения и общепринятые правила поведения в общественных местах, подчиняясь всем законам и подзаконным актам, действующим на территории проведения соревнований. Особых условий для участников соревнований не создается.

2.2. Участники во время прохождения дистанции перемещаются по городу только теми способами, которые предусмотрены при прохождении маршрута.

2.3. Участникам разрешено дополнительно пользоваться любыми картами (схемами) города, справочными материалами, краеведческой литературой, помощью прохожих, друзей, родственников и т.д., а также любыми навигационными приборами, интернетом.

2.4. Команда заблаговременно скачивает приложение «Surprise me» (маршрут «Ключ от города»), на старте получает персональный код. Команда играет на одном носителе.

2.5. Командам запрещено пользоваться личным транспортом (!).

2.6. Каждый КП берется командой в полном составе (!). Рассеивание участников команды с целью параллельного взятия КП запрещено.

2.7. Участникам игры запрещено чинить какие-либо препятствия на маршруте и финише другим командам.

2.8. В случае схода с маршрута одного из членов команды необходимо сделать отметку в маршрутном листе у судьи на ближайшем этапном КП. Если команда приняла решение в полном составе сойти с дистанции, она **обязана уведомить об этом оргкомитет** и сдать маршрутную книжку судье на ближайшем этапном КП.

2.10. Команда снимается при нарушении хотя бы одним участником настоящих Условий.

3. Необходимое снаряжение и оборудование

3.1. Участники обязаны иметь при себе

- ✓ смартфон с приложением «Surprise me» (для маршрута «Ключ от города»)
- ✓ мобильный телефон (активный на момент игры номер для связи с организаторами, выхода в интернет).

- ✓ пишущее средство (авторучку, карандаш и т. п.);

3.2. Рекомендуется иметь

- ✓ карту города (на любом удобном для участников носителе);

- ✓ компас

3.2. Рекомендуется одеться по погоде, иметь удобную обувь.

3.3. Команды на маршрут «Самовелокат» допускаются только в касках (шлемах).