

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО «Спорт молодых инженеров»

Директор МБУДО ДДТ им. В. Дубинина

А. В. Топоров

Л. В. Третьякова

«___» _____ 2026 г.

«___» _____ 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении городских соревнований для детей дошкольного возраста

«Хитрые дорожки»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения соревнований.

1.2. Соревнования проводятся на основе настольной игры CUBORO Tricky Ways («Хитрый путь»).

1.3. Организаторы:

АНО «Спорт молодых инженеров»

МБУДО ДДТ им. В. Дубинина;

1.4. Цель Соревнований:

развитие логического, пространственного и инженерного мышления у детей дошкольного возраста.

1.5. Задачи Соревнований:

- развитие навыков конструирования;
- формирование умения решать логические задачи;
- развитие самостоятельности и инициативности;
- популяризация инженерных игр среди детей дошкольного возраста.

2. Участники

2.1. К участию приглашаются дети в возрасте 6–7 лет.

2.2. От одного образовательного учреждения допускается: не более **2 участников**.

2.3. Обязательные условия участия:

- наличие настольной игры («Tricky Ways»);
- сопровождение 1 наставником (руководителем).

2.4. Участникам соревнования желательно иметь опыт игры в Tricky Ways или конструирования с использованием деревянного конструктора Cuboro. В основе данного соревнования лежат правила настольной игры Cuboro Tricky Ways.

3. Руководство

3.1. Общее руководство осуществляет организационный комитет.

3.2. Функции оргкомитета:

- подготовка и проведение Соревнований;
- формирование состава жюри;
- организация площадки соревнований;
- подведение итогов.

3.3. С участниками работают волонтеры.

4. Порядок проведения

4.1. Дата проведения: «20» мая 2026 г.

4.2. Время проведения: с 10.00 до 13.00

4.3. Место проведения: МБУДО ДДТ им. В. Дубинина, г. Новосибирск, ул. Станиславского, 4.

4.4. Формат проведения:

- индивидуальное участие;
- выполнение задания на время;
- демонстрация работы конструкции.

4.5. Игровое задание

Участнику необходимо:

- построить маршрут движения шариков по заданной карте 1 уровня
- обеспечить прохождение шариков от старта к финишу

4.6. Основные правила игры

- используется карта 1 уровня сложности;
- движение осуществляется только по поверхности (без внутренних тоннелей);
- используется 4 шарика: 3 синих и 1 красный
- время на ход — 3 минуты.

4.7. Ограничения и действия

- Допускается не более 3 изменений маршрута:
Сдвиг — перемещение одного кубика на свободное место (без переворота)
Переворот — один кубик разрешается перевернуть из его игровой позиции на месте.
Прыжок — один кубик можно взять и переместить (кубик «прыгает») из любой позиции на пустое поле, при этом его можно перевернуть.
- Можно выбрать три одинаковых изменения или любую комбинацию из трёх изменений.
- Для красного шарика допускается 4 изменения;

- Изменение считается завершённым, когда игрок поменял положение (повернул) кубика, поставил его на игровое поле, отпустил руку и приступил к следующему изменению. Возврат изменения не допускается или будет считаться следующим изменением. Рекомендуем игрокам вести счет изменениям вслух.
- Запрещено:
 - запускать шарик в занятое поле
 - перемещать одновременно два кубика
 - использовать внутренние тоннели
- Игра ведётся только на поверхности конструкции;
- Застревание (остановка) шарика не считается ошибкой.

4.8. Методическая основа

Правила адаптированы на основе обучающего видео АНО «Спорт молодых инженеров»:

https://vk.com/video-159125963_456239038

5. Регистрация

Регистрация по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/69e99a4e02848f5704386cc8>

срок: до «10» мая 2026 г.

количество мест ограничено

6. Критерии оценки

6.1. Оценка выполнения задания осуществляется по следующим критериям:

1. Количество касаний внешней поверхности кубиков (желобов)

- за каждое касание (прохождение по открытому желобу) начисляется 1 балл;
- учитываются все корректные прохождения шариков по поверхности.

2. Самостоятельность выполнения задания

- выполнение без помощи волонтера — максимальный балл;
- при частичной помощи — баллы могут быть снижены по решению жюри.

3. Соблюдение правил игры

- оценивается корректность выполнения всех условий;
- за нарушение правил начисляются штрафные баллы.

6.2. Штрафные санкции

К нарушениям относятся:

- запуск шарика в занятое поле;

- превышение количества допустимых изменений;
- перемещение более одного кубика одновременно;
- использование элементов, не предусмотренных правилами.

За каждое нарушение:

снимается 1 балл (или иное значение, утверждаемое жюри).

7. Зона соревнований

7.1. На площадке соревнования размещаются столы-парты для размещения настольной игры Tricky Ways.

7.2. В зоне соревнования размещаются наборы Tricky Ways из расчета: 1 набор на 3 участника.

7.3. Наборы предоставляются участниками соревнования.

7.4. Организатор оставляет за собой право отказать в участии в соревновании в случае отсутствия соревновательного места.

7.5. В зоне состязаний разрешается находиться только участникам, членам оргкомитета, судьям, помощникам судей и волонтерам.

8. Правила проведения состязаний и судейство

8.1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, уведомляя об этом участников.

8.2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

8.3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

8.4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, участник имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее 3 минут после объявления результатов.

8.5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае ошибки, допущенной судейской коллегией.

8.6. Каждый участник играет 3 раунда с разными соперниками. После каждой игры (игрового раунда) игроки переходят за другой игровой стол. Все выполненные ходы заносятся в таблицу участника турнира. По результатам турнира формируется общая таблица с баллами (рейтингом) участников. По результатам рейтинга составляется таблица победителей.

9. Подсчет баллов и определение победителей

9.1. Подсчёт баллов начинается от стартовой башни. Стартовая башня, кубик №11Т меняющий уровни, желоб одного кубика – 1 балл

9.2. Если во время хода игрок ошибся и шарик не проехал до финишного поля или финишное поле было занято другим шариком, то игрок получает 1 балл. При этом положение кубиков не меняется, а шарик игрока должен занять свободное финишное поле рядом со стартовой башней. Если рядом со стартовой башней два свободных финишных поля, то – на усмотрение соперника. Если соперников несколько, то

решение принимает игрок, делавший предыдущий ход. Если рядом со стартовой башней отсутствуют свободные финишные поля, то шарик должен занять свободное финишное поле, куда планировался «прокат».

9.3. Побеждает игрок, набравший больше всего баллов, следовательно, сделавший самые длинные ходы для шарика.

9.4. Победители награждаются дипломами за подписью директора АНО «Спорт молодых инженеров» и директора МБУДО ДДТ им. В. Дубинина.

9.5. Публикация результатов на официальных Интернет-ресурсах АНО «Спорт молодых инженеров» и МБУДО ДДТ им. В. Дубинина.

10. Контакты

Параскун Елена Валерьевна, заместитель директора по научно-методической работе МБУДО ДДТ им. В. Дубинина

Тел.: 8 (383) 355-48-68, 8-913-927-75-73

e-mail: ddt_dub@edu54.ru, paraskunev@mail.ru

Приложение 1

Состав жюри

1. Полякова Алена, ведущий эксперт образовательного центра «Куборо»
2. Прасулова Ксения Евгеньевна, педагог дополнительного образования МБУДО ДДТ «Центральный», эксперт образовательного центра «Куборо»
3. Сердюк Ольга Сергеевна, воспитатель МАДОУ Д/С № 484 г. Новосибирск, педагог по Cuboro