

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Принята на
педагогическом совете № 1

«24» мая 2021 г



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО ЦДТТ

Руленко С.А.

Приказ от 26.05.2021 № 067-о

**Общая дополнительная образовательная
общеразвивающая программа
«Киберспорт»**

Направленность: спортивно-техническая
Уровень программы: стартовый
Программа рассчитана на обучающихся 15 – 18 лет
Пол – смешанный
Срок реализации программы: 2 года

Составил: Гудков Е.В.
педагог дополнительного образования ЦТТ

г. Канск 2021 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

История киберспорта началась с игры Doom 2, которая имела режим сетевой игры через локальную вычислительную сеть. Благодаря популярности игры Quake, в 1997 году в США появилась первая лига киберспортсменов — Cyberathlete Professional League.

Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло 25 июля 2001 года по распоряжению предыдущего главы Госкомспорта России Рожкова Павла. Однако в июле 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр. Но 7 июня 2016 года, киберспорт вернул себе статус официального вида спорта, так как был опубликован приказ Министерства Sports о включении компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. 13 апреля 2017 г. в Минюсте России был зарегистрирован Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта». В соответствии с данным приказом компьютерный спорт был переведён во второй раздел — «виды спорта, развиваемые на общероссийском уровне». Это значит, что появилась возможность проведения в России официального чемпионата страны, появлению разрядов и званий по компьютерному спорту. В этом же разделе находятся все «традиционные» виды спорта — футбол, хоккей, баскетбол и т. д. С 5 июля 2017 г., в соответствии с приказом Министерства спорта Российской Федерации № 618, аккредитованной спортивной федерацией по виду спорта «компьютерный спорт» является Федерация компьютерного спорта России.

Киберспорт (также известен как «компьютерный спорт» или «электронный спорт», англ. **esports**) — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр, где спортивными дисциплинами являются специальные компьютерные игры. Другими словами – это спорт высоких технологий, суть которого заключается в состязании людей друг с другом. Современные многопользовательские компьютерные игры позволяют состязаться людям друг с другом в реальном времени на виртуальной арене при помощи специальных девайсов. Киберспорт развивает координацию и интуицию, способность к концентрации. В интеллектуальных видах спорта, в том числе и в киберспорте требуются те же качества, которые ценятся и в традиционном спорте: профессионализм, целеустремлённость, инициативность, дисциплинированность, решительность, смелость, выдержка и воля к победе.

Соревнования по киберспорту проводятся по всему миру, в том числе и международные. Наиболее значимым и аналогом Олимпийских игр являлся международный турнир World Cyber Games (WCG), который проводился в различных странах с 2000 по 2013 год. Кроме WCG регулярно проводятся Cyberathlete Professional League и Electronic Sports League.

Все киберспортивные дисциплины делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные симуляторы, автосимуляторы, авиасимуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» направлена на создание сообщества профессиональных спортсменов, желающих играть и выигрывать, а также развивать такие навыки, как профессионализм, стремление к победе, волю к саморазвитию, желание анализировать, выявлять свои ошибки и исправлять их.

Актуальность программы

Каждый вид спорта имеет свою аудиторию сторонников. Кто-то любит заниматься спортом на выходных, играть в волейбол, бегать, кто-то любит просто наблюдать за футбольными или баскетбольными играми, а кто-то занимается спортом, как основным видом деятельности и строит спортивную карьеру.

Говоря о спорте, нельзя не упомянуть, что большинство спортивных дисциплин носит в себе соревновательный и состязательный характер. Именно возможность бороться за первенство, достигать поставленных целей через совершенствование навыков, выигрывать и получать награды и звания вовлекает в спорт большое количество целеустремленных людей по всему миру. В результате развития компьютерных технологий за последние пятьдесят лет и популяризации компьютерных игр в мире появился новый вид спорта – киберспорт.

В силу различных споров, если человек любит играть в компьютерные игры, то занимается ли он спортом? Очевидно, что среди профессиональных спортсменов и поклонников здорового образа жизни эта тема вызывает недоумение. Действительно, можно ли посиделки за компьютером по многу часов, постоянное печатание на клавиатуре и щелканье мышкой сравнивать с постоянными физическими нагрузками, ведущими к совершенствованию тела и укреплению здоровья? С другой стороны, многие люди считают, что киберспорт ничем не отличается от обычной, более привычной спортивной дисциплины, просто это вид спорта, соответствующий современному миру и его требованиям. Несмотря на то, что такое занятие не развивает физическую силу, киберспорт развивает другие навыки: Вы даете нагрузку на мозг, заставляете думать совершенно в ином направлении – формируете стратегию поведения, тренируете свою реакцию. Такие умения зачастую намного сложнее развивать, чем физическую силу. К слову, большинство компьютерных игр носят в себе цель не только развлечь игрока, но и поставить для него некоторые условия и рамки, которые он должен преодолеть, создать для игрока некий челлендж, испытание. С помощью компьютера он реализует стратегическое мышление, отрабатывает придуманные им тактики, развивает скорость реакции. Эти игры уже изначально заточены разработчиками под соревнование, развлечение же уходит на второй план. Таким образом, основной мотив киберспорта – это борьба, состязание, только, в отличие от привычных видов спорта, площадка для соревнований киберспортсменов – это виртуальное пространство игры.

Новизна и отличительные особенности программы.

На сегодняшний день никого не удивишь новыми информационными технологиями в школьном образовании. Несмотря на то, что мнение педагогов расходятся касательно эффективности компьютеризации образовательного процесса, обучающихся явно привлекают современные способы подачи информации.

В последние годы система образования все больше разворачивается в сторону цифровизации и новых технологий, а компьютерные игры - одна из самых перспективных сфер в этой области. Основным критерий - их популярность у школьников, а также наличие поддержки игры разработчиками, то есть своевременное обновление. Кроме того, важным критерием стало возрастное ограничение: все игры из категории 14+. «Это позволит сохранить психологическое здоровье детей в безопасности, что соответствует отечественным критериям киберспорта», - говорится в письме АНО "Институт развития интернета" (ИРИ).

Игры и киберспорт — одно из самых популярных увлечений среди современных подростков. Зачастую дети играют даже втайне от родителей, что создаёт риск попадания под деструктивное влияние. Инициатива ИРИ поможет избежать травмирования детской психики и здоровья, создав доверительное поле, где подростки будут играть и развивать

свои киберспортивные таланты, а учителя и родители будут знать, что это происходит в безопасных условиях, согласно рекомендациям, одобренным психологами и экспертами.

Еще одной особенностью киберспорта является его индифферентность к физическим данным участников соревнований – люди с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта.

В ходе данного курса обучающиеся научатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Также они получают подробное представление о киберспорте, его направлениях и текущем состоянии. В ходе курса обучающиеся будут участвовать не только в качестве игроков, но и как организаторы, судьи, комментаторы. Это предоставляет им опыт, который позволит не только самим эффективно участвовать в чемпионатах по киберспорту, но и стать организаторами любительских киберспортивных турниров.

Педагогическая целесообразность

Киберспортивные соревнования являются мощнейшим инструментом для развития коммуникативных навыков и положительной социализации подрастающего поколения. Таким образом, вместо запрета и отрицания видеоигр, этот курс позволяет направить детские увлечения в позитивное русло.

Отмечено, что:

- а) у играющих улучшается концентрация и скорость реакции, анализ ситуации, вычислительные навыки, принятие решений в критических ситуациях, повышается стрессоустойчивость;
- б) в играх ребята продумывают тактики и стратегии, распределяются роли, кто, где, и когда должен быть, и что делать, тем самым формируется умение планировать, ставить цели, соотносить планы с полученным результатом;
- в) улучшаются навыки работы в команде, проявление лидерских качеств. Развиваются навыки принятия решений на благо всей команде, формируются коммуникативные навыки;
- г) игра в команде и участие в турнирах позволяет раскрыться и приобрести уверенность в себе, независимо от возраста, внешних или физических данных;
- д) играющие ребята хорошо разбираются и постоянно интересуются новыми технологиями, так как видеоигры являются их прямым отражением.

Практическая значимость

Изучение стратегий, командной игры, умение быстрого принятия решений, аналитические данные (прогнозирование и предугадывание действий соперника), дополнительное изучение английского языка, скорость реакции, развитие моторики пальцев — вот что получают обучающиеся, придя на занятия. Кроме этого, участие в турнирах способствует социализации, так как соревнования проходят в оффлайн-формате, игроки постоянно общаются друг с другом и взаимодействуют с внешним миром. Это позволяет разрушить стереотип о замкнутости любителей компьютерных игр.

Цель и задачи программы

Цель – дать первоначальные навыки, умения и знания по Киберспорту и программированию, развить интерес обучающихся к технике и техническому творчеству.

Задачи:

- знакомство с основными и специальными терминами и понятиями в области киберспорта
- формирование представления об основных законах киберспорта;
- развитие интеллектуальных способностей учащихся;
- формирование межличностных отношений;
- тренировка умения работать в команде и договариваться;
- развитие мелкой моторики, реакции и стратегического мышления;

- выработка в учащихся командного духа и базового понимания того, что такое «стратегия»;
- выявление, развитие и поддержка учащихся, проявляющих выдающиеся способности в киберспорте, создание условий для приобретения соревновательного опыта и формирования спортивной культуры учащихся.

Условия реализации программы

Программа «Киберспорт» состоит из модулей (по 72 часа в год). Общее количество учебных часов – 144.

Занятия с обучающимися будут проходить в КГБПОУ "Канский технологический колледж", под руководством педагога ДО МБУВ ДО ЦДТТ - один раз в неделю по два учебных часа.

Оснащение: Высокопроизводительный персональный компьютер Hi-End класса, эргономичное рабочее место и широкополосный доступ в Интернет.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определён в соответствии с возрастными ограничениями игр, используемыми при реализации программы - 15-18 лет.

Уровень сложности: стартовый

Форма получения образования – очная с применением ДОТ.

Форма занятий - групповая, индивидуальная (группа может делиться на подгруппы при проведении практических работ).

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа – 45мин., с 10-минутным перерывом.

Срок реализации программы 2 года.

Пол обучающихся – смешанный.

Принцип набора – свободный, количество человек в группе 10-12 человек.

Виды деятельности по программе: занятия теоретические и практические.

Система отслеживания и оценивания результатов: тестирование, опрос, самостоятельные и контрольные работы, презентация (выставка, состязание, конкурс).

Календарный учебный график

Начало учебного года для групп первого года обучения с 15 сентября, окончание учебного года – 31 мая. Начало учебного года для групп второго года обучения с 01 сентября, окончание учебного года – 31 мая.

Каникулы с 1 июня по 31 августа.

У/неделя	Наименование модулей	Всего, ак.час.	месяц
1-4	Раздел 1-2	4	сентябрь
5-13	Раздел 3-4	16	Октябрь-ноябрь
14-18	Раздел 5.	8	декабрь
19-25	Раздел 6-7	14	Январь-февраль
26-36	Раздел 7.	30	Март-май
ИТОГО		72	
1-6	Раздел 8. - 9	12	Сентябрь-октябрь
7-23	Раздел 10.	34	Октябрь -февраль
24-25	Раздел 11.	4	Февраль
26-29	Раздел 12.	8	Март
30-36	Раздел 13-14	14	Апрель-май
ИТОГО:		72	

Учебно-тематический план

№	Наименование модулей	Всего, ак. час.	В том числе			Форма контроля
			лекци и	практ. занятия	промеж. и итог. кон троль	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером.	2	2	0		опрос
2	Раздел 2. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире	2	2	0	*	СР
3	Раздел 3. Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий	4	2	2		опрос
4	Раздел 4. Киберспортивные дисциплины	12	2	10		тест
5	Раздел 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины	8	2	6	*	тест
6	Раздел 6. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине	8	4	4		СР
7	Раздел 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов. Подведение итогов. Планирование на следующий учебный год.	36	4	32	*	СР, ПР
	ИТОГО:	72	18	54		
8	Раздел 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	2	2		ПР
9	Раздел 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	8	0	8		КР
10	Раздел 10. Отработка командных стратегий и тактических приемов	34	4	30	*	ПР
11	Раздел 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату	4	2	2		ПР
12	Раздел 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине	8	0	8		КР
13	Раздел 13. Отработка командных стратегий и тактических приемов	12	2	10		ПР
14	Раздел 14. Подведение итогов.	2	2	0	*	КР, ИА
	ИТОГО:	72	12	60		

Содержание:

Раздел 1. Вводное занятие. Безопасные методы и приемы работы за персональным компьютером (2 часа)

Теория: Техника безопасности. Организация рабочего места за компьютером (расстояние от глаз до монитора, освещенность, и прочее). Безопасность в Интернете. Угрозы, правила личной безопасности. Компьютерные вирусы. Признаки заражения компьютера вирусом. Антивирусные программы. Установка и обновление антивирусных программ. Хэширование и пароли. Какие свойства пароля влияют на его надежность. Способы выбора надежного пароля. Безопасность финансовых расчетов в Интернете.

Раздел 2. История возникновения и развития киберспорта в России и в мире (2 часа)

Теория: Первые турниры по видеоиграм; Первые киберспортивные игры и турниры; Популяризация компьютерного спорта; Развитие киберспорта на рубеже веков; Первые масштабные киберспортивные турниры; Профессиональный киберспорт в начале XXI века; Киберспорт в наши дни.

Раздел 3. Материально - техническое обеспечение киберспортивных мероприятий (4 часа)

Теория: Производители оборудования для киберспорта. Общая информация: Аппаратное обеспечение. Периферия.

Практика: Настройка периферийных устройств. Работа за компьютером, официальные сайты производителей оборудования для киберспорта.

Раздел 4. Киберспортивные дисциплины (12 часов)

Теория: Основные киберплатформы. Общая информация: Действие. Симулятор. Стратегия. Ролевая игра. Приключения. Головоломка. Их особенности и направления.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 5. Выбор командной соревновательной киберспортивной дисциплины (8 часов)

Теория: Выбор киберспортивной дисциплины.

Практика: Психологическое тестирование, направленное на выявление психологических особенностей учащихся, позволяющих определить совместимость в команде, рекомендуемые игровые дисциплины. Работа за компьютером.

Раздел 6. Детальное рассмотрение правил киберспортивной дисциплины. Обзор соревнований по этой дисциплине (8 часов)

Теория: Правила киберспортивной дисциплины. Дополнительное программное обеспечение, используемое в киберспортивной дисциплине.

Различные роли в команде по киберспортивной дисциплине, особенности игры на каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика.

Раздел 7. Отработка командных стратегий и тактических приемов (36 часов)

Теория: Командные стратегии и тактические приемы при игре в команде, особенности реализации своей роли в команде при различных игровых моментах.

Тактические приемы, используемые в игре для каждой роли в команде по киберспортивной дисциплине, тактические приемы: помешать противнику реализовать его роль в команде, тактические приемы: помочь союзнику реализовать его роль в команде.

Практика: Работа за компьютером, игровая практика, работа за компьютером, командная игровая практика, отработка командных стратегий и тактических приемов.

Раздел 8. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа)

Теория: Особенности тренировки команды при подготовке к чемпионату, изучение предполагаемых противников по чемпионату. Оработка командных стратегий и тактических приемов. Подготовка стратегий под конкретных противников.

Практика: Работа за компьютером, командная игровая практика.

Раздел 9. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (8 часов)

Практика: Участие во внутригрупповом чемпионате по киберспортивной дисциплине, просмотр и обсуждение матчей оппонентов.

Раздел 10. Оработка командных стратегий и тактических приемов (34 часа) – см.раздел 7

Раздел 11. Практика игры, подготовка команды к внутригрупповому чемпионату (4 часа) - см.раздел 8

Раздел 12. Внутригрупповой чемпионат по киберспортивной дисциплине (8 часов) - см.раздел 9

Раздел 13. Оработка командных стратегий и тактических приемов (12 часов) - см.раздел 10

Раздел 14. Подведение итогов. Планирование на следующий учебный год (2 часа).

Теория. Подведение итогов. Вручение сертификатов о прохождении программы.

Обсуждение планов на следующий сезон.

Планируемые результаты обучения

Предполагается, что в результате освоения программы обучающиеся будут:

знать:

- историю, современное состояние и перспективы развития киберспорта в России и в мире;
- системные требования к аппаратуре для компьютерных игр;
- совместимость комплектующих компьютера, согласование параметров одних устройств с другими;
- ассортимент безопасных современных игровых аксессуаров, их технические характеристики и особенности, способы и приёмы их детальной настройки;
- программы для голосового общения, принципы работы, настройки и особенности использования;
- основные классы компьютерных игр;
- основные принципы командных соревновательных киберспортивных дисциплин различных направлений.

уметь:

- настраивать компьютерную технику под кибердисциплины;
- выполнять настройку и калибровку игровых аксессуаров;
- создавать и настраивать аккаунт;
- устанавливать, и настраивать программы для голосового общения.

- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях, нести за них ответственность;
- осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;
- использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- соблюдать действующее законодательство и обязательные требования нормативных документов, а также требования стандартов, технических условий.

Кроме этого, занятия по программе будут способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям, формировать навыки коллективного труда.

Виды и формы контроля:

Начальный или входной контроль. В начале учебного года. Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей – беседа/опрос.

Текущий контроль. В течении всего учебного года. Определение степени усвоения обучающимися, учебного материала, готовности обучающихся к восприятию нового материала, повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении, выявление талантливых обучающихся отстающих и опережающих обучение.

Промежуточный контроль. По окончании изучения темы или раздела. Определение степени усвоения обучающимися учебного материала, определение результатов обучения - контрольные тематические задания.

Итоговый контроль. В конце учебного года или программы обучения. Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей, ориентирование на дальнейшее обучение – презентация (выставка, состязание, конкурс).

Промежуточная аттестация по программе предназначена для оценки освоения слушателем модулей программы и проводится в виде зачетов. Итоговая аттестация проводится в форме спортивного соревнования.

Для подведения итогов реализации программы используется оценка результатов, полученных во время участия обучающихся в чемпионате по выбранной дисциплине.

Педагог, реализующий программу, может использовать собственную систему оценки, учитывающую количество посещённых занятий, результаты выполнения учащимися заданий на отработку внимания, памяти, скорости реакции и т.д.

Система оценивания результатов.

Оценке подлежит уровень теоретической и практической подготовки обучающихся. Форма контроля освоения материала с целью оценки становление личностных характеристик – наблюдение. По его результатам педагог заполняет таблицу с этими характеристиками:

-80-100% -высокий уровень освоения программы;

-60-80% -уровень выше среднего (не только проявляют, но и стараются научить действовать правильно других)

-50-60% -средний уровень (понимают, как надо себя вести, какие действия необходимо производить, но не всегда следуют им)

-30-50% -уровень ниже среднего (проявляются иногда)

-меньше 30% -низкий уровень

Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
<p>Мастерская «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»</p>	<p>Лекции Практические занятия Контроль спортивный соревновательный.</p>	<p>Автоматизированные рабочие места на 12 обучающихся Системный блок Intel Core i9-9900K 3.6/5.0 Ghz/, оперативная память 32 Гб, SSD 480 Gb, HDD 1TB, 6GB GeForce GTX2060, 2 монитора Samsung 23.6" S24E650PL, кронштейн Arm Media LCD-T52, источник бесперебойного питания Spider SPD-1000N, микрофон Ritmix RDM-160, наушники Sony MDR-ZX110; Интерактивная панель IQBoard IQTouch Candy 65"; Телевизор SAMSUNG UE49NU7100UXRU LED с напольной стойкой 2 шт. МФУ Kyocera M2540dn;</p> <p>Программное обеспечение: Windows 10 Pro 64 бит, Microsoft Office Professional 2019, Dr.Web Desktop Security Suite</p> <p>Дополнительно: клавиатура игровая, манипулятор («мышь») игровая, гарнитура (наушники с микрофоном).</p> <p>Основное: World of Tank. - https://worldoftanks.ru/</p> <p>Дополнительно рассматриваемое: CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) - https://blog.counter-strike.net/</p>

Учебно-методическое обеспечение программы

- Приказ Минспорта России №470 от 29.04.2016 о внесении компьютерного спорта в ВРВС;
- Правила вида спорта «Компьютерный спорт» Утверждены приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22 января 2020 г. № 22;
- «Киберспорт / Роланд Ли»: Эксмо; Москва; 2018, ISBN 978-5-04-097471-9
Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru;>
- История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф;>
- Обзор киберспортивных дисциплин: [https://www.cybersport.ru/;](https://www.cybersport.ru/)
- Киберспорт и метапредметность как фактор готовности выпускников школ к будущей

профессиональной деятельности, Журнал Профессиональное образование и рынок труда - 2017;

- Развитие универсальных компетенций студентов технических специальностей средствами киберспорта и стриминга на занятиях физической культурой - научная статья по наукам об образовании, автор научной работы — Арбузов Сергей Сергеевич, Панкращенко Максим Владимирович, Томилова Светлана Васильевна, Журнал Педагогическое образование в России – 2018;

- Киберспорт, как учебная дисциплина. Образование и право - N4, 2020.

Методические материалы

1. Инструкции
2. Проверочные тесты
3. Карточки-задания
4. Видеоматериал

Каждый раздел УТП включает в себя темы, состоящие из лекции или беседы с постановкой проблемных вопросов. Часть тем изучается на практике (игровая практика с последующим обсуждением).

Теоретические занятия начинаются с разминки, которая проводится в виде игровых занятий с детьми на развитие внимательности, наблюдательности, долговременной памяти (приложение № 1).

Сами занятия начинаются с вопросов по пройденному материалу для актуализации знаний учащихся, постановки проблемного вопроса, лекции, беседы, просмотра видеоматериалов, закрепления материала и подведение итогов.

Практические занятия состоят из:

- настройки программного и аппаратного обеспечения на своем игровом месте;
- совместной разработки регламента проведения внутригруппового чемпионата и участия в этом чемпионате;
- просмотра матчей профессиональных команд, с последующим обсуждением использованной стратегии и возможностями ее адаптации для себя;
- практики в киберспортивных дисциплинах, с предварительным обсуждением стратегии и последующим обсуждением удачных и провальных моментов, путей их исправления (возможно корректировкой стратегии или даже отказом от нее).

Список литературы

1. Гельфан Е.М. От игры к самовоспитанию. – М.: Издательство «Просвещение», 1964. – 84 с.
2. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
3. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
4. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
5. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление Windows 7.– СПб.: Наука и Техника, 2013. – 192 с.

Литература для обучающихся

1. Dota team «Представляем Интерактивный компендиум The International» [Электронный ресурс] // Русскоязычный сайт Dota 2, 7 мая 2013 года, <http://ru.dota2.com/2013/05/>
2. Александр «eL`Xander» Оводков «Киберспорт как вид спорта: становление и развитие» [Электронный ресурс]// сайт Team Empire, 12 декабря 2013 года, <http://www.team-empire.org/news/1594/>

3. Андрей «FUKi» Кирюкин «USM Holdings Алишера Усманова инвестирует в Virtus.pro» [Электронный ресурс]// сайт Virtus.pro, 15 октября 2015 года, <http://virtus.pro/news/>
4. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2013, URL: <http://postnauka.ru/video/21661>
5. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
6. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina
7. Панфилов К., Миллионы на играх: Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport>

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://base.garant.ru/12157560>.
- 2 Рассел, Д. Киберспорт / Джесс Рассел, Рональд Кон = Jess Russell, Ronald Cohn. - : VSD, 2012 - 118 с.
- 3 ProGamer. Как организовать киберспортивный турнир [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.progamer.ru/esports/mag/how-to-tournaments-day9.htm>.
- 4 Библиотека международной спортивной информации. Информационное обеспечение Управления спортивным соревнованием. [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://bmsi.ru/doc/9bcceec2-1516-4cd4-8d8c-9810f6228bba>.
- 5 Скаржинская Е.Н. Спортивная педагогика в информационном обществе / Е.Н. Скаржинская, М.А. Новоселова, А.Д. Борисов // Теория и практика физ. культуры. - 2013 - N 6 - С. 51-55.
- 6 CyberSport.ru - Портал о киберспорте, новости, репортажи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cybersport.ru>.
- 7 Russian e-Sport Portal [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://resp.su>
- 8 International e-Sports Federation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.iesf.com>.
- 9 Федерация компьютерного спорта России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://resf.ru>.
- 10 Федерация компьютерного спорта г.Москвы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://fcs.moscow>.
- 11 Сайт Dota2.Ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dota2.ru>.
- 12 История развития киберспорта в России и мире [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://киберспорт.рф>.

Приложение № 1

Игры, развивающие внимание

При составлении подборки игр использовались материалы из сборника Гельфана Е.М. От игры к самовоспитанию.

Тренировка внимания

Для того чтобы с самого начала сосредоточить внимание ребят, ведущий становится напротив среднего ряда и предупреждает, что будет писать короткие слова в воздухе по одной букве сверху вниз, а учащиеся должны их прочесть. Пишет он печатными буквами, медленно водит пальцем в воздухе, так как ребятам приходится читать справа налево, как в зеркале.

Можно писать, скажем, такие слова: мир, атом, море, лодка и т. п., после каждого слова спрашивая кого-либо то из одной, то из другой команды, что было написано. Одновременно помощник ведущего подсчитывает очки, полученные командами.

После того как учащиеся прочтут 5 – 6 слов, ведущий задает вопросы: кого вы считаете самыми внимательными в вашей команде? Для чего нужно внимание на улице, во время приготовления уроков, во время игры и т. п.? Можете ли привести пример, когда совершенно не нужно быть внимательным?

Учитель очень кратко (1 – 2 минуты) рассказывает о произвольном и непроизвольном внимании.

1. Внимательный все разыщет и в темноте

Доска делится вертикальными линиями на три равные части. Трём учащимся, по одному человеку от каждой команды, завязывают глаза. Они должны, встав со своей парты, подойти к месту, отведенному для каждого из них на доске, отыскать мел и написать предложение из трех слов, продиктованное ведущим, затем положить мел, вернуться к своей парте, вновь подойти к доске и, взяв тряпку, стереть с доски свое предложение. После этого снова вернуться на место.

За все сделанное тот, кто ни на что не наткнулся, ровно написал на доске и начисто все стер, получает 7 очков.

За каждый промах у него вычитывается очко.

После проведения игр ведущий подсчитывает, сколько очков получила каждая команда, и поздравляет победителей.

Он говорит, что будут проведены еще четыре таких же «часа», и советует каждому в повседневной жизни упражнять свое внимание.

Игры с завязанными глазами

Вот, примерно, что должен сказать ведущий: «Сегодня все игры мы будем проводить с завязанными глазами.

Вы сейчас должны будете кое-что сделать с закрытыми глазами. Проследите, как будут действовать ваши руки, как изменятся ваше внимание, осязание, слух, и расскажите нам об этом.

Итак, все зажмурьтесь (держите глаза плотно закрытыми, иначе вы ничего не почувствуете) и достаньте из сумок учебник русского языка (или географии, истории) и покажите его нам. А сейчас с зажмуренными глазами достаньте ручку и опять очень внимательно проследите, как вы это делаете.

Ну, кто хочет рассказать, что он почувствовал, заметил нового, необычного, когда действовал с закрытыми глазами?»

Рассказывают 3 – 4 учащихся. Ведущий обобщает их высказывания и говорит: «У того, кто делает что-либо с закрытыми глазами, все органы «настораживаются»: напрягается внимание (он старается представить себе подробности окружающих его предметов), обостряется слух, осязание; человек начинает ощущать материал, из которого сделана каждая вещь; движения его становятся осторожными и рассчитанными».

На эту беседу не должно уйти больше 10 – 12 минут. Затем приступают к играм.

1. Кто быстрее соберет?

Ведущий раскладывает пять разных предметов на подоконнике, учительском столе, партах. Кому-либо из первой команды завязывают глаза, и он должен с максимальной быстротой (но не дольше чем за одну минуту) собрать все эти предметы в том порядке, который указывает ему ведущий.

Ведущий меняет расположение тех же предметов, и их должны собрать по очереди игроки из второй и третьей команд.

Тот, кто собрал быстрее всех, считается победителем (скорость определяется по часам с секундной стрелкой).

2. Кто лучше нарисует?

Перед каждым из ребят листок бумаги и карандаш.

Ведущий предлагает всем зажмуриться и с закрытыми глазами нарисовать домик с двумя окнами и одной дверью, изгородью и двумя деревьями по обеим сторонам домика в указанной последовательности.

Он начинает диктовать: «Нарисуйте трубу, окно слева, дверь, дерево с правой стороны, крышу...» и т. д.

Затем предлагает всем открыть глаза и посмотреть, что у них получилось.

«А сейчас трое из вас будут рисовать на классной доске».

Доска делится вертикальными линиями на три части. Каждая команда выделяет одного учащегося, которого она считает самым внимательным. Все трое становятся напротив своей части доски, и им завязывают глаза.

Ведущий предлагает им нарисовать мелом голову человека. Он диктует:

«Нарисуйте рот, волосы, левый глаз, подбородок, правое ухо...» и т. д. 12

Устойчивость, сосредоточенность внимания

Ведущий может провести этот «час» следующим образом.

Он ставит перед ребятами на видном месте три каких-либо предмета и говорит: «Немногие из нас умеют даже в течение короткого времени остановить свое внимание на чем-либо одном. Внимание наше часто отвлекается.

Вот перед вами три предмета. Даю вам 2 минуты на рассматривание предмета, стоящего посередине. Затем вы должны будете подробно его описать. Кто сумеет это сделать лучше всех, получит для своей команды 5 очков. Заметьте также, сколько раз вы будете отвлекаться от этого предмета. Итак, вам даются 2 минуты, рассматривайте только предмет, стоящий посередине».

Через 2 минуты одного-двух учащихся опрашивают, и они рассказывают, сколько раз отвлекались от того, что должны были делать. Предмет, стоящий посередине, убирается, и трое ребят (то один, то другой) описывают те его детали, которые им удалось заметить.

Ведущий продолжает: «Вы, конечно, знаете, что успех дела во многом зависит от того, насколько вы сумеете сосредоточить на нем свое внимание.

Ну, посмотрим, как мы с этим справимся в играх».

1. Видеть только свой контур

Ведущий заранее чертит на большом листе миллиметровой бумаги контуры фигур, причем контуры должны проходить только по линиям клеток (рис. 1). Внутри фигуры должны быть видны линии клеток, чтобы можно было увидеть, из скольких клеток состоит фигура.

В каждой фигуре в хаотическом порядке внутри отдельных клеток ставятся крупные точки. Возле фигуры пишется ее порядковый номер. Этот лист вывешивается на доске и закрывается газетой.

Перед каждым играющим лежит листок бумаги в клетку и карандаш. Ведущий на 5 – 7 секунд открывает лист с контурами и указывает, кому какой из них нужно запомнить и вместе с точками воспроизвести на своем листке.

Мешающий «помощник»

Ведущий пишет на классной доске длинное предложение (слов в 8 – 10), а его «помощник» будто из озорства все время стирает написанное вслед за ним, оставляя не больше одного слова.

Когда предложение таким образом «записано», каждый, не подсматривая к соседу и ничего не говоря, записывает на своем листке, что он запомнил. После этого предложение зачитывается полностью. Таким же образом пишется еще одно предложение.

Проверка производится как всегда: правильно выполнившие задание поднимают руки и им начисляют очки, но у некоторых ведущий просматривает листки.

Распределение внимания и расширение его объема

Вот основные мысли, которые нужно довести до детей (изложить их следует, конечно, в зависимости от развития и возраста учащихся):

«Для всех понятно, что выполнить какое-либо дело хорошо можно лишь в том случае, если на нем сосредоточено все внимание. Однако жизнь часто требует, чтобы не одно, а несколько дел выполнялись одновременно и каждое хорошо.

Если вдуматься в работу летчика, шофера, конструктора, инженера, учителя, актера, то нетрудно обнаружить, сколько задач стоит одновременно перед ними и какого серьезного внимания все они требуют к себе. Отсутствие должного внимания к какой-либо мелочи может вызвать серьезные неприятности, а невнимательность, например летчика, может оказаться причиной даже катастрофы.

Значит, сама жизнь требует, чтобы человек умел распределять свое внимание на несколько объектов одновременно, расширяя объем своего внимания. Об этом нельзя забывать, и, где возможно, надо развивать такую способность.

Сегодня мы проведем несколько довольно сложных игр, требующих усиленного внимания сразу к нескольким объектам».

1. Напряженное внимание

Ведущий подвешивает самодельный маятник (грузик на нити) и приводит его в движение на 1 минуту.

Одновременно он показывает за маятником одну за другой 3 крупные репродукции картин, и диктует 2 коротких предложения.

Его помощник следит, чтобы маятник не остановился, и про себя подсчитывает количество качаний.

Все должны на своих листках написать эти предложения и подсчитать число качаний маятника.

Ведущий у четырех человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. За точный ответ начисляется по три очка.

Затем вновь зачитываются предложения, которые все сверяют с написанными. Те, у кого правильно, поднимают руки, и каждому из них начисляется по два очка.

После этого один игрок из каждой команды рассказывает содержание показанных репродукций.

Игры, развивающие наблюдательность

1. Нужно заметить

Ведущий: «Ребята, вот вы сейчас смотрите на меня, на товарищей, на окружающие предметы, слушаете меня. А что если бы у нас у всех совсем не было зрения, слуха, да к тому же и других органов чувств – ни осязания, ни вкуса, ни обоняния? Попробуйте себе это представить (пауза).

Чувствовали бы мы окружающий мир? Да мы бы и не жили!

А как вы думаете, много ли мы получаем зрительных, слуховых и других впечатлений?

Ученые высчитали, что их в течение дня мы можем получить десятки, даже сотни тысяч.

Впечатлений так много, что нужно уметь выбирать из них только те, которые нам действительно нужны, полезны.

Кто этого не умеет делать, у тех и глаза, и мысли скачут с предмета на предмет, они рассеяны.

Тот, кто хочет что-либо видеть ясно, отчетливо, должен ставить перед собой совершенно определенные цели.

Вот перед нами много раз виденные предметы, и взгляд ваш без интереса скользит по ним. А сейчас я заставлю ваши глаза стать острыми, быстрыми, ищущими. Найдите-ка вокруг себя возможно больше предметов зеленого цвета. Через 15 секунд вы должны будете их перечислить.

А теперь найдите все то, что имеет круглую форму.

Теперь перечислите предметы, величина которых не больше 10 сантиметров.

Но часто требуется разглядеть и запомнить то, что возникает перед вами совершенно неожиданно. В этом проявляется способность быть наблюдательным. Проверим, обладаем ли мы такой способностью».

2. Что изменилось?

Перед тем как начать игру, ведущий кладет в соседнюю комнату или коридор ряд самых разнообразных вещей: книгу, газету, карандаш, портфель, кепку, платок, пиджак, пальто и т. п. – и говорит играющим, что они могут с помощью этих вещей изменить свой внешний вид.

Кто-либо из первой команды два раза проходит перед ребятами, чтобы они к нему присмотрелись, затем выходит за дверь и возможно быстрее меняет что-либо в своем внешнем виде: надевает кепку, берет в руку книгу, карандаш, приглаживает или взъерошивает волосы, меняет походку, держит по-иному руки, сутулится и т. п.

Он проходит перед всеми раза три и удаляется за дверь, не закрывая ее за собой.

Тогда ребята из второй и третьей команд говорят, какие они увидели изменения, и ведущий начисляет им за это очки, а тот, за кем они наблюдали, говорит, чего они не заметили. Затем то же самое проделывают игроки второй и третьей команд.

3. Чьи списки длиннее

Играющие делятся на команды.

У каждого должен быть листок бумаги, карандаш и книжка, на которую можно положить бумагу, чтобы писать.

Все собираются в помещении или в лесу, на реке и т. п. В течение 10 – 15 минут они должны записать возможно больше предметов, которые видят перед собой, но отдельно – все предметы одного какого-либо цвета; затем такие, которые имеют одинаковую форму (круглые, прямоугольные); предметы, названия которых начинаются с определенной буквы; предметы, сделанные из одного материала.

Вот примерно задание, которое дает ведущий:

Составить списки предметов:

- 1) красного цвета;
- 2) круглых;
- 3) названия которых начинаются с буквы «и»;
- 4) деревянных.

Через определенное время все убирают карандаши и тот, у кого самый длинный список предметов одного цвета, читает его; затем читает тот, кто отыскал больше всего предметов одной и той же формы, и т. д.

За каждый самый длинный список играющим начисляются очки. Ребята могут перейти на новое место и продолжать игру.

Игры, помогающие развить наблюдательность

1. Из кума – вола

Ведущий: «Можно ли сома превратить в вола? Оказывается – можно. Смотрите – постепенно меняя по одной букве, мы получаем новое слово:

Сом

Дом

Дол

Вол

Этот столбик пишется на доске.

Ребятам розданы листки бумаги, на которых каждый пробует «лук» переделать в «рака», «муку» – в «реку», из «сада» получить «сок», из «пара» – «мир», «ров» переделать в «луг» и «кума» – в «вола».

Слова эти даются не сразу, а одно за другим. Кто первый переделал одно слово в другое, поднимает руку и вызывается к доске, на которой показывает, как он это сделал.

Затем дается другое слово.

Вот как одно слово можно переделать в другое:

лук мука сад пар ров кум

лак рука суд пир рог ком

рак река сук мир лог кол

2. Хорошо прислушайся

Ведущий приносит в класс занавеску или простыню, в крайнем случае 4 склеенные газеты, чтобы они могли закрыть играющего, стоящего во весь рост. Занавеску удобнее повесить в углу комнаты, или же двое играющих должны ее держать.

Один из играющих заходит за занавеску и с помощью каких-либо предметов производит звук: бросив предмет на пол, ударив его или потерев один о другой, разорвав бумагу, сломав картон или палку, побренчав на натянутой струне или нитке и т. п.

Остальные играющие, но не из его команды, должны определить, с помощью каких предметов он произвел звук. Кто указал предмет правильно, получает за это 1 очко.

Тогда играющий выходит из-за занавески и на виду у всех производит тот же звук. После этого его сменяет кто-либо из другой команды.

Для того чтобы внести разнообразие в игру, нужно о ней сообщить ребятам за день и тогда они принесут из дому много таких вещей, которые могут оказаться для всех сюрпризом.

Нужно стараться так пронести предмет за занавеску, чтобы никто их не разглядел.

3. Попадать, не глядя

На спортивной площадке проводятся пять параллельных линий на расстоянии двух метров друг от друга. Линии проводят лопатой, заостренной палкой или отмечают редко положенными камешками.

Пространство между 1-й и 2-й параллельными назовем первой зоной, между 2-й и 3-й параллельными – второй, следующее – третьей и последнее – четвертой зоной.

Ребята становятся перед первой параллельной и, бросая мешочки с песком, камешками или шишки во вторую, третью и четвертую зоны, стараются запомнить, какие для этого они должны прилагать усилия.

Потренировавшись так 1 – 2 минуты, они, зажмурившись, пытаются с закрытыми глазами попасть в ту или иную зону и проверяют себя (открывая глаза) после каждого броска.

После тренировки команды соревнуются в метании с закрытыми глазами. Они выступают не все сразу, а одна команда за другой.

За каждое попадание в определенную ведущим зону команде начисляется очко.

Если игра проходит удачно (много попаданий), можно включить еще одну или две (5-ю и 6-ю) зоны.

4. Что не на месте?

Разделившись на три команды, ребята садятся на земле в круг.

В середине круга положено 10 – 12 разных, не очень мелких, всем видимых предметов. Они прикрыты каким-либо материалом или двумя-тремя склеенными газетами.

Газеты снимаются, и все присматриваются к тому, как расположены предметы. Затем предметы загораживаются, например, от первой команды и кто-либо из других команд меняет местами 2 – 3 предмета или только изменяет их положение.

Ведущий убирает газеты и назначает игрока из первой команды, который должен сказать, что изменилось в расположении предметов. За каждый правильный показ начисляется очко. Если же игрок ничего не мог указать, его команда в следующем туре не участвует.

Так последовательно две команды дают задания третьей. Игра заканчивается, когда какая-либо команда наберет условное число очков.

Игры, развивающие быстроту реакции

1. Не мешкай, когда дело ясно

Ведущий: «Вы, наверное, не раз видели (ну, хотя бы в кино), как физкультурники на состязаниях мгновенно после сигнала начинают бег? Вспомните и представьте себе, как они, словно сжатая пружина, стоят на старте.

А теперь мысленно представьте себе, как вы проснулись. Вставать нужно, но вам не хочется. Вы тянетесь, переворачиваетесь с боку на бок, громко зеваете. Вот вам надо приступить к выполнению уроков, а вы всячески оттягиваете этот момент.

Нужно приучать себя сразу приступать к тому, что сделать необходимо.

Ведь часто успех дела зависит от того, сразу ли мы за него взялись. В жизни на каждом шагу перед нами встает необходимость сразу приступать к делу.

Сейчас мы проведем игры, которые потребуют от нас умения быстро соображать и сразу действовать».

2. Как будто не видим

Играющие разбиты на 3 команды.

Из каждой команды выходят по двое-четверо и становятся в одну шеренгу. Против них становится ведущий.

Они остаются с открытыми глазами, но хорошо помнят, что «не видят» ни одного движения ведущего.

Когда ведущий поднимает руки вверх, играющие ему не должны подражать (ведь они «не видят»), а если он одновременно говорит: «Руки вверх», – они выполняют его команду, как и все другие словесные команды.

Ведущий то производит движения, то отдает команды или делает одновременно и то и другое в быстром темпе. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Игра продолжается минуты 3 – 4 (по уговору). Тем, кто ни разу не ошибся, начисляются очки.

Затем из всех команд выходят другие ребята.

Можно модифицировать эту игру, когда играющие как бы «не слышат» команд ведущего, а только видят его движения. Ведущий то производит движения, то отдает команды, то делает и то и другое одновременно.

Играющие должны твердо помнить, что они «не слышат», а только повторяют за ведущим его движения. Кто ошибется – выбывает из игры.

Наиболее «стойким», которые ни разу за 3 – 4 минуты не ошиблись, начисляется по очку.

После этого их сменяют другие игроки и игра продолжается.

3. Будь начеку и действуй мгновенно

Ведущий: «Космонавт Герман Титов говорит: «У летчика-истребителя в ходе повседневных тренировок и полетов вырабатывается своеобразный автоматизм, в котором мышление сливается с действием, такой автоматизм, когда трудно установить, что происходит ранее – действие или суждение».

Сейчас мы проведем несколько таких игр, которые заставят вас мгновенно принимать решения и сразу приступать к действию.

Что дает каждая игра в отдельности?

Игра «Полная неподвижность» учит хорошо владеть собой: когда тебя начинают догонять, нужно вмиг остановиться и сохранять неподвижность, даже глаза должны застыть на месте.

Игры «Запрещенное движение» и «Остановись сразу» приучают быть все время начеку, не поддаваться внушению (или инерции) и сразу удерживаться от запрещенного движения.

Игра «Меткий бросок» – тоже заставляет быть начеку: по внезапному сигналу нужно мгновенно прицелиться и без промедления точнейшим образом рассчитать свои движения».

Говоря о том, что дают эти игры, ведущий, конечно, должен найти свои, доступные детям слова.

4. Полная неподвижность

Ведущий: «Умеете ли вы стоять совершенно неподвижно, на некоторое время даже задержать дыхание и уж, конечно, не улыбаться? Для участия в этой игре нужно уметь это делать».

Играющих должно быть не больше 20 человек (если их больше, играют отдельными группами).

Ребята разбиваются на две команды. Одной из команд (для отличия) надевают на левую руку какую-либо повязку.

Играют в салки (пятнашки). Водящий – салка – должен догнать кого-нибудь из команды противника и осалить (дотронуться до него рукой), тогда тот становится салкой.

Если убегающий успеет вовремя остановиться и стать совершенно неподвижным, салка его не может осалить.

Ведущий внимательно следит за тем, сколько раз в той или другой команде преследуемые сумели стать неподвижными. За каждый раз он начисляет этим командам одно очко. Игра продолжается минут 6 – 8.

5. Запрещенное движение

Играющие делятся на три команды и становятся в один большой полукруг – сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команда.

Ведущий становится в центр полукруга и делает разные физкультурные упражнения, а играющие повторяют их. Затем ведущий показывает движение, которое никто не должен повторять.

Продолжая делать упражнения, он несколько раз неожиданно среди других проделывает запрещенное движение; кто по ошибке повторит его, выбывает из игры.

Когда число играющих уменьшится раз в три, производится подсчет и каждой команде начисляется столько очков, сколько ее членов осталось в игре.

Можно усложнить игру, уговорившись о двух запрещенных движениях.

6. Остановись сразу

Играющие выстраиваются в одну шеренгу – сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команды. Перед ними становится ведущий, и под его счет они маршируют на месте.

Ведущий часто и неожиданно прерывает счет, и тогда нельзя сделать ни одного лишнего шага; правда, если кто-либо поднял ногу для лишнего шага, то это в расчет не принимается, но если он опустил ее на землю, то должен сразу выйти из шеренги.

Вскоре в шеренге останутся только самые внимательные. К подведению итогов следует приступить тогда, когда две трети ребят уже выйдут из игры.

Каждой команде начислить столько очков, сколько играющих в ней осталось.

7. Меткий бросок

Ребята разбиваются на команды по 8 – 10 человек. Из каждой команды выделяется счетчик. Для игры нужен шнур длиной 4 метра.

Один конец шнура привязывается к дереву, а другой конец держит в руках ведущий. К середине шнура привязывают металлический предмет (например, банку из-под консервов). Ведущий вращает шнур.

На расстоянии 3 метров от мишени, спиной к ведущему, за начерченной на земле прямой, стоят ребята с запасом небольших камешков в руке. Все играющие рассчитаны по порядку номеров.

Ведущий выкрикивает то один, то другой номер, и в этот момент вызванный должен попасть во вращающийся предмет.

Счетчик записывает число попаданий каждого и называет победителя.

После этого из каждой команды выделяются по два наиболее метких игрока и соревнуются между собой.