

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени Льва Абрамовича Кассиля»
Энгельсского муниципального района
Саратовской области

Принята
Педагогическим советом
протокол № 4 от 18.05.23



Утверждаю

Директор МАУ ДО «Дворец творчества
им. Л.А. Кассиля»

Е.А.Беднова

приказ от 18.05.23 г. № 179

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Игры нашего двора»

Направленность: физкультурно-спортивная
Срок реализации программы: 1 неделя
Объем программы: 6 часов
Возраст детей: 7-10 лет

Самойлова Ирина Александровна
педагог дополнительного образования

г. Энгельс 2023

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.

Пояснительная записка

Программа «Игры нашего двора» физкультурно-спортивной направленности разработана в соответствии с «Положением о разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» Энгельсского муниципального района Саратовской области. (приказ № 151 от 31.08.2020 года).

Подвижные игры в младшем школьном возрасте являются незаменимым средством решения комплекса взаимосвязанных задач воспитания личности обучающихся, развития их разнообразных двигательных способностей и совершенствования умений. В этом возрасте они направлены на развитие творчества, воображения, внимания. Командная игра обучает детей способам визуального взаимодействия с партнерами по команде и соперниками.

Актуальность программы состоит в том, что в наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения, культуру подвижных дворовых игр. А подвижные игры в досуге младшего школьного возраста должны занимать одно из главных мест. Игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств детей.

Чтобы возродить подвижные игры на свежем воздухе любимые игры, оторвать их от компьютеров и игровых залов, нужно научить их играть. Повзрослев, дети обязательно восстановят традицию, когда игры передаются от старших ребят к младшим. Дворовые игры не просто развлечение, но и обучение. В них дети учатся общению, умению создавать команду и ответственно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. Важной особенностью практически всех игр являются правила, которые требуют от ребенка определенных усилий, ограничивают его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что в результате освоения программы обучающиеся познакомятся с подвижными играми, что позволит пробудить у них интерес к командной игровой деятельности и умение самостоятельно подбирать игры.

Адресат программы – обучающиеся 7 - 10 лет.

Возрастные особенности обучающихся.

Данный возраст характеризуется повышенной физической активностью, подвижностью, любознательностью, конкретностью мышления, большой впечатлительностью, подражательностью. В эту пору высок естественный авторитет взрослого. Ребят увлекает совместная коллективная деятельность. Из личных качеств они больше всего ценят физическую силу, ловкость, смелость, находчивость. В этом возрасте ребята склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем. Резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку.

Сроки реализации программы: 1 неделя.

Объем программы: 6 часов.

Форма обучения: очная.

Режим работы: 3 раза в неделю по 2 часа.

Количество обучающихся в группе: 12 - 17 человек.

Принцип набора в группу: свободный.

Цель: формирование навыков командного взаимодействия и самостоятельности в организации активного досуга.

Задачи программы:

обучающие:

- познакомить обучающихся с техникой безопасности при участии в подвижных играх на свежем воздухе;

- познакомить обучающихся с правилами дворовых подвижных игр.

развивающие:

- формировать навыки командного взаимодействия;

- развивать умение быстро реагировать на меняющуюся ситуацию, внимание, координацию движений.

воспитательные: способствовать формированию самостоятельности в организации активного досуга.

Планируемые результаты

предметные:

- знание техники безопасности, при участии в подвижных играх на свежем воздухе;

- знание и соблюдение правил дворовых подвижных игр.

метапредметные:

- повышение уровня командного взаимодействия;

- развитие быстроты реакции, внимания, координации движений.

личностные:

- формирование у обучающихся самостоятельности в организации активного досуга.

Учебный план

№	Наименование тем	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Презентация программы. Техника безопасности. Классики. Игры со скакалкой.	2	0,5	1,5	Опрос, педагогическое наблюдение.
2.	Игры с мячом	2	0,5	1,5	Соревнование, педагогическое наблюдение.
3.	Командные игры	2	0,5	1,5	Соревнование, педагогическое наблюдение.
Итого:		6	1,5	4,5	

Содержание учебного плана программы

1. Вводное занятие (2 ч.)

Теория: знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности.

Презентация программы.

Практика: мастер-класс игры «Классики», мастер-класс «Игры со скакалкой»

2. Игры с мячом (2 ч).

Теория: инструктаж по технике безопасности. Знакомство с правилами игр: «Вышибалы», «Картошка», «Десятки», «Штандер», «Я знаю пять имен...»

Практика: мастер-класс по играм с мячом.

3. Командные игры (2 ч).

Теория: инструктаж по технике безопасности. Знакомство с правилами игр: «12 палочек», «Цепи», «Казачьи-разбойники», «Цвета».

Практика: мастер-класс по командным играм.

Формы аттестации планируемых результатов программы (предметных, метапредметных, личностных)

Предметные результаты: опрос, педагогическое наблюдение, соревнование

Метапредметные результаты: педагогическое наблюдение

Личностные результаты: педагогическое наблюдение

II. Комплекс организационно-педагогических условий. Методическое обеспечение программы

Для организации и осуществления учебных действий по данной образовательной программе используются разнообразные формы, методы, технологии, выбор которых определяется целями и задачами каждого конкретного занятия и его содержанием.

Форма обучения	очная
Формы организации образовательного процесса	парная, групповая, фронтальная
Форма проведения учебного занятия	традиционная, соревнование
Форма подведения итогов, контроля	опрос, соревнование, педагогическое наблюдение
Педагогические технологии	игровые технологии, технология сотрудничества, коммуникативные технологии, здоровьесберегающие технологии
Методы обучения	словесный, наглядный, практический

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы «Игры нашего двора» имеются:

- кабинет;
- оборудованная спортивная площадка;
- игровой и спортивный инвентарь (мел, мячи, скакалки).

Оценочные материалы

Критерии оценки результатов обучения по программе

Критерии оценки подготовки обучающихся:

- соответствие уровня практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практических заданий;
- знает правила и способен самостоятельно организовать игру.

Уровни освоения обучающимися учебного материала программы:

первый уровень - обучающийся хорошо знает правила игры и способен самостоятельно организовать игру со сверстниками.

второй уровень - обучающийся знает правила и активно участвует в игре.

третий уровень - обучающийся не всегда следует правилам игры не проявляет инициативы в игре.

Список литературы для педагога

1. Головина Н.Н. Подвижные игры младших школьников как средство физического воспитания // Физическая культура. - №5. - 2009.
2. Жуков М.Н. Подвижные игры: учеб. - М., 2000.
3. Игры и развлечения детей на воздухе / Сост. Т. Осокина, Е. Тимофеева, Л. Фурмина. - М., 1983.
4. Игры на свежем воздухе / Сост. В. Дмитриев. - М., 1998.

Список литературы для обучающихся

1. Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.:, 2008.
2. Долбилова, Ю. В. Игры в сапогах-скороходах. Подвижные игры / Ю.В. Долбилова. - М.: Феникс, 2008.

Интернет-ресурсы

1. Классики

https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=11449410029719428214

2. Штандер-стоп

https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=13889994678154794338

3. Лягушки

https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=1719128468829716559

4. Больничка

https://yandex.ru/video/preview/?text=игры%20нашего%20двора%20видео&path=wizard&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&wiz_type=vital&filmId=16260453745186219529

5. Двенадцать палочек

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=7610857442806440647&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

6. Золушка

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=15553815120353497699&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

7. Вышибалы

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=11172194704565796952&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

8. Цепи

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=8595401095986353583&parent-reqid=1618905470819945-643485665842757622300138-production-app-host-man-web-yp-161&path=wizard&text=игры+нашего+двора+видео&wiz_type=vital

9. Казаки-разбойники

https://yandex.ru/video/preview/?text=игра%20казаки%20разбойники%20правила%20игры&path=wizard&parent-reqid=1618906493180631-1549597980763380503800126-production-app-host-man-web-yp-318&wiz_type=vital&filmId=16462931134779830555

Календарный учебный график

№	дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля
1.	13.06.23	Вводное занятие. Презентация программы. Техника безопасности. Классики. Игры со скакалкой.	2	Хореографический класс Дом детского и юношеского творчества п. Новопушкинское	традиционная	опрос педагогическое наблюдение, соревнование
2.	15.06.23	Игры с мячом	2	Хореографический класс Дом детского и юношеского творчества п. Новопушкинское	традиционная	педагогическое наблюдение, соревнование
3.	17.06.23	Командные игры	2	Хореографический класс Дом детского и юношеского творчества п. Новопушкинское	традиционная	педагогическое наблюдение, соревнование
		Итого:	6			

Занятие 1

КЛАССИКИ

Еще одна известная почти всем игра – «прыгалка». Наверняка вы помните расчерченные мелом, а то и краской, поля почти в каждом дворе.

Кстати, говорят, что игра появилась в европейских странах еще в Средние века, а возможно, ее корни идут еще от древнеримских развлечений. Тогда в классики играли, в основном, мальчики.

Как играть:

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов (традиционным считают прямоугольное поле 5x2, но наши дворы помнят множество вариаций). В конце поля обычно рисуют полукруг (в разных вариантах его называют «котел», «огонь», «вода» и т.д.).

Игроки поочередно бросают битку/биту (ей может быть все, что можно бросить – камень, жестяная коробочка, игральный кубик) в первый квадрат поля. После этого игрок перепрыгивает по разным квадратам, толкая битку впереди себя опорной ногой (той, на которой прыгает), стараясь, чтобы битка не попала на линию классиков и в полукруглое поле (в разных вариантах его называют «котел», «огонь», «вода» и т.д.).

С каждым коном усложняются требования (на правой ноге, на левой ноге, не останавливаясь...)

После этого игрок разворачивается и по тому же пути движется обратно. Если игрок или его битка задела черту, ход переходит к следующему участнику.

РЫБАКИ И РЫБКИ

Так эта игра называлась у нас во дворе, но возможны и другие варианты, например, «удочка». «Рыбак» – это ведущий, а «рыбки» — все остальные.

Потребуется всего одна скакалка. Она находится в руках у ведущего. Ведущий становится в серединку, а все участники встают вокруг него. Ведущий, держа скакалку за одну ручку, начинает крутиться и, соответственно, раскручивать ее вокруг себя. Другой конец скакалки пролетает под ногами у «рыбок».

Задача «рыбок» перепрыгивать через скакалку так, чтобы она не задела их ноги. Если задевает, то «рыбка» считается пойманной и выбывает. Победителем становится последняя «невыловленная рыбка».

А можно играть и без проигравших и победителей. Просто тот, кого «поймали», занимает место ведущего.

ДЕСЯТОЧКИ

Для игры в «десяточки» нужна одна скакалка и несколько человек. Смысл игры заключается в необходимости последовательно выполнить ряд упражнений со скакалкой. Каждое из упражнений выполняется несколько раз (от 1 до 10 раз) в зависимости от

сложности. Игра начинается с самого простого упражнения, которое нужно выполнить 10 раз, следующее упражнение сложнее, и его нужно сделать 9 раз и т.д. до самого последнего победного упражнения, которое выполняется один раз.

Первый игрок начинает выполнять первое упражнение, если он сбивается или ошибается – ход переходит к следующему участнику, и так по кругу. Победителем игры считается тот игрок, который первым выполнит все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку, тренируясь прыгать со скакалкой.

Предлагается следующий набор упражнений, но можно использовать и собственные:

10 раз — прыгаем через скакалку обычным способом, одновременно двумя ногами, скакалку прокручиваем вперед.

9 раз – через скакалку прыгаем на одной ноге со сменой ног (то правая, то левая), т.е. получается «бег» через скакалку.

8 раз — через скакалку прыгаем на левой ноге.

7 раз — прыгаем через скакалку на правой ноге.

6 раз — прыгаем через скакалку, как обычно, двумя ногами, но скакалку нужно крутить назад.

5 раз — через скакалку как в 9-ке («бегом»), но скакалку крутим в обратную сторону.

4 раза — скакалку крутим вперед, прыгать нужно чередуя обычные прыжки и со скрещиванием рук.

3 раза – прыгаем через скакалку вперед, но ноги необходимо сложить крестиком.

2 раза – скакалку крутим назад, прыгая на одной ноге.

1 раз – самое сложное упражнение, верх мастерства прыжков через скакалку, когда нужно было подпрыгнуть и при этом успеть прокрутить скакалку вперед два раза.

ЧАСИКИ

Часы - веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание.

Описание игры: Играют 10-15 человек. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так».

Двое заранее выбранных игроков в том же ритме вертят скакалку, остальные выстраиваются в очередь. Первый игрок прыгает через скакалку один раз и встает в конец очереди, второй - два и т.д. Если игрок собьется при прыжках или ошибется в счете - он меняется с одним из тех, кто держит скакалку. При этом счет начинается сначала.

Задача игроков - прыгать как можно дольше, не сбиваясь.

Правила игры 1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так» 2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме 3. Остальные по очереди прыгают через скакалку 4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй - два и т.д. 5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете, меняется с одним из игроков, крутящих скакалку

Занятие 2

ВЫШИБАЛЫ

Командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

Как играть

Участвуют от четырех человек. Как минимум, двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

ШТАНДЕР

Как играть:

В игре участвует от трех человек. Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками на расстоянии 1-2 шагов. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 1-2 шагах.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!» остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в другого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым ведущим.

Есть также вариант игры, в котором ведущий после того, как все игроки замерли, выбирает одного участника и угадывает, на расстоянии скольких шагов от него этот игрок находится, а потом, сделав эти шаги, пытается дотянуться до этого игрока.

КАРТОШКА

Еще одна простая детская игра с мячом, в которую могут играть даже самые маленькие.

Как играть

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки (становится «картошкой»)

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока («картошку»)

«Спасти» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

ДЕСЯТКИ (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).
2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).
3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)
4. Тоже с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)
5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)
6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)
7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)
8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)
9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч (девять раз)
10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.

Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН...

Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и

бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя — два, Леша — три, Вова — четыре, Дима — пять». Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)». Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

Занятие 3

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Это одна из самых популярных дворовых игр прошлого века. Однако, возможно, своими корнями она идет далеко в прошлое, так как точное время возникновения «казаков» неизвестно. Говорят, название игры возникло исторически: еще в царской России казаки действительно охраняли мирных жителей от нападений разбойников.

Как играть:

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казаков» - найти и поймать «неугодных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казаки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казак» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казак» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казака», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казак» случайно отпустит руку «разбойника».

Каждая команда в игре "Казаки-разбойники" должна была выбрать себе "атамана" кадр из фильма "Тимур и его команда"

Когда пойманный «разбойник» оказывается в темнице, у него начинают выпытывать кодовое слово. Самый распространенный способ «пыток» - обычная щекотка. О том, какие методы воздействия можно использовать, а какие – нельзя, лучше договариваться «на берегу».

Но если ты, дорогой «разбойник», уже попал в темницу, не стоит отчаиваться! Возможно, за тобой придут друзья, напав на караульного и позволив тебе сбежать.

«Казаки» побеждают в игре, если выполнено хотя бы одно из условий: узнан секретный шифр или пойманы все разбойники.

ЦВЕТА

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, – да все, что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу

ЦЕПИ КОВАНЫ

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).

Первая команда громко кричит:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:

«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

12 ПАЛОЧЕК

Цель: развивать умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевает опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.