Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»
Протокол №_2___ от 10.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ №_125-09_ от 13.04.2026

# Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Играем вместе»

Направленность программы: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 7-12 лет
Срок реализации программы: 4 недели
Количество часов по программе: 10 часов
Год разработки программы: 2026

**Автор-составитель:**
**Худяева Любовь Михайловна,**
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2026г.

## Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка ..... 3
Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» ..... 8
2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» ..... 8
2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» ..... 8
Раздел 3. Воспитательная деятельность ..... 9
Раздел 4. Формы текущего контроля, промежуточной аттестации и оценочные материалы ..... 12
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем весте» ..... 14
5.1 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса ..... 14
5.2 Методические материалы ..... 14
Приложение 1 ..... 17
Приложение 2 ..... 18
Приложение 3 ..... 19
Приложение 4 ..... 23



## Раздел 1. Пояснительная записка

### 1.1 Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 08.03.2026) (далее – ФЗ).

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 20.02.2026).

3. Стратегия реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 г. (распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 №2233-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (ред. от 24.12.2025).

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») (ред. от 24.12.2025).

6. Паспорт федерального проекта «Всё лучшее детям» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Молодёжь и дети»).

7. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 17.12.2025).

8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями,

осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

15. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.07.2024).

16. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

**1.2 Направленность программы**: социально-гуманитарная.

**1.3 Уровень освоения программы:** ознакомительный.

**1.4 Актуальность программы**

В связи с распространением компьютерных игр из обихода практически полностью исчезли дворовые и домашние досуговые игры, которые являются важной составляющей культуры нашей страны. А память о них – это частичка того, что связывает поколения и дает повод гордиться своей историей.

Эти игры известны взрослому поколению с детства. Но сегодня их вытесняет из детской жизни интернет-зависимость. Лучший способ познакомиться с детством родителей – научиться играть в те игры, в которые когда-то играли они. Сегодня досуговая уличная и домашняя игра, как жанровое событие, может использоваться в рамках семейного отдыха, формирования игрового пространства классного коллектива во время перемен, летних тематических смен. Поэтому программа нацелена на знакомство современных детей с традиционными и национальными играми уличного и домашнего досуга.

***Воспитательный потенциал программы*** предполагает развитие гуманистической направленности личности обучающегося, в том числе формирование представления о многообразии досуговой культурной деятельности, организацию самостоятельной деятельности детей, направленную на самообразование. В культуре любого народа игры занимают особое место и определяют его характер, темперамент, образ жизни. Также игры служат развитию выносливости, усидчивости, работоспособности, моторики и интеллекта. В рамках программы создается широкий общекультурный, эмоционально значимый для обучающегося фон для освоения предметного содержания программы.



В содержание программы включены темы: «Мой Дворец» - 1 час, «Мой выбор» - 1 час. Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца, посещение музея истории Дворца. В том числе предусмотрено участие обучающихся в традиционных воспитательных мероприятиях Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся (раздел 2, тема 2.5 – профессии историка и культуролога).

**1.5 Отличительные особенности программы.**

В отличие от компьютерных игр, дворовые игры подвижные, не вызывают зависимости и эмоционального напряжения, требуют партнерского общения в игре. Они учат изобретать новые форматы правил, обусловленные жизненными ситуациями. Играя, можно обрести здоровье, знания, друзей, особую культуру общения и межличностных отношений.

Правила представленных в программе игр настолько просты и вариативны, что перенос информации, полученной на занятии, в бытовую сферу оказывается не только возможным, но и широко применимым. Знания обучающихся приобретают ценностную составляющую для взрослых, родителей и друзей: ведь в эти игры когда-то играли их родители.

Программа предполагает ознакомительное обучение досуговым уличным и домашним играм в условиях деятельности детского коллектива в рамках образовательного учреждения или летней тематической смены. Программа может быть реализована как во время учебного года, так и в каникулярное время.

**1.6 Адресат программы**: 7-12 лет.

Младший школьный возраст (6,5-10 лет). Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностям обучающихся.

Данная программа может быть освоена обучающимися с ОВЗ (по запросу родителей (законных представителей) обучающихся).

Оптимальное количество обучающихся по программе (в одной группе) – 15 человек.

**1.7 Цель программы:** организация самостоятельной детской досуговой деятельности через обучение национальным уличным и домашним играм.

**1.8 Задачи программы**

*Образовательные (предметные):*

- формирование у обучающихся системы знаний и умений, составляющих основное содержание теории досуговых игр;
- обучение подростков организации общественно-полезной деятельности и коллективно-творческих дел.

*Метапредметные:*

- развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения.

*Личностные:*

- повышение значимости для ребенка семейных традиций;
- мотивация обучающихся на саморазвитие;
- формирование активной жизненной позиции (гражданской идентичности в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю).

**1.9 Планируемые результаты**

*Образовательные (предметные):*

- у обучающихся сформирована система знаний и умений, составляющих основное содержание теории досуговых игр;
- подростки обучены организации общественно-полезной деятельности и коллективно-творческих дел.

*Метапредметные:*

- развиты навыки бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения.

*Личностные:*

- повышена значимость для ребенка семейных традиций;
- обучающиеся мотивированы на саморазвитие;
- сформирована активная жизненная позиция (гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина России, чувство сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю).



**1.10 Срок освоения программы:** 4 недели.

**1.11 Объем программы**: 10 часов.

**1.12 Формы обучения**: очная.

Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

**1.13 Режим занятий:** 1-2, 4 неделя – 1 раз в неделю по 2 академических часа; 3 неделя – 2 раза в неделю по 2 академических часа; перерыв между занятиями 10 мин.

**1.14 Виды занятий**: беседа, игра, практическое занятие.

**1.15 Формы подведения итогов:** наблюдение.

## Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»

### 2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»

Предмет: игровые технологии

| № | Тема | Количество часов | | | Формы контроля/ аттестации |
|---|---|---|---|---|---|
| | | теория | практика | всего | |
| **Раздел 1. Игры со словами, игры на логику** | | **1** | **3** | **4** | |
| 1.1 | Мой Дворец | 1 | - | 1 | |
| 1.2 | Устные игры | - | 1 | 1 | |
| 1.3 | Письменные игры | - | 1 | 1 | |
| 1.4 | «Хитрые игры». Текущий контроль | - | 1 | 1 | наблюдение |
| **Раздел 2. Игры на улице** | | **1** | **5** | **6** | |
| 2.1 | Игры «Классики», «Резиночки» | - | 1 | 1 | |
| 2.2 | Игра «Казаки-разбойники» | - | 2 | 2 | |
| 2.3 | Мой выбор | 1 | - | 1 | |
| 2.4 | Итоговое занятие. Организация соревновательно-игровой деятельности | - | 2 | 2 | наблюдение |
| | **ИТОГО** | **2** | **8** | **10** | |

### 2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»

**Раздел 1. Игры со словами, игры на логику**

**Тема 1.1 Мой Дворец (1 час).**

Теория (1 час). Беседа о Дворце и его традициях. Посещение музея истории Дворца. Инструктаж по технике безопасности.

**Тема 1.2 Устные игры (1 час).**

Практика (1 час). Варианты игр: Три истории (правда или вымысел). Ассоциации. Найди цвет с усложненным вариантом игры. Найди загаданный предмет. Я никогда не… Сумка. Сочинялка. Синонимы. Расшифруй песню. От креста к параллели. Я беру с собой в поход… Фанты.

**Тема 1.3 Письменные игры (1 час).**

Практика (1 час). Варианты игр: Наборщик или Слова. Гребешок. Имя-растение-животное-река. Крестики-нолики. Танчики. Ладошки. Точки и отрезки. Змейка. Виселица. Балда. Чепуха. Дорисовки. Диагональ.



**Тема 1.4 «Хитрые игры». Текущий контроль (1 час).**

Практика (1 час). Варианты игр: Мафия. Твистер. Вопрос или желание. Место преступления. Кто я? МПС. Черная шкатулка. Хранитель тайны. Крокодил. Найди выход из комнаты. Два факта, одна ложь. Жуткая угадайка. Угадай мелодию. Делай, как я! Ноев ковчег. Перетягивание каната. Карта сокровищ.

**Раздел 2. Игры на улице**

**Тема 2.1 Игры «Классики», «Резиночки» (1 час).**

Практика (1 час). Пробный вариант игры с обучающимися.

**Тема 2.2 Игра «Казаки-разбойники» (2 часа).**

Практика (2 часа). Правила игры. Игра в «Казаки-разбойники».

**Тема 2.3 Мой выбор (1 час).**

Теория (1 час). Знакомство с профессиями историка и культуролога.

**Тема 2.4 Итоговое занятие. Организация соревновательно-игровой деятельности (2 часа).**

Практика (2 часа). Выбор формы и разработка сценария проведения промежуточной аттестации зависит от особенностей детской аудитории.

Игровая программа проводится в течение 60-90 минут. Форма программы – Чемпионат или Мастерская Игр.

Каждая игровая программа имеет сценарий действия: открытие и закрытие с подведением итогов – 20 минут, игровая деятельность – 40-70 минут.

Заинтересованность участников познакомиться со всеми играми стимулируется соревновательной системой, объявленной в начале программы.

## Раздел 3. Воспитательная деятельность

### 3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

**Целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образованиив Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Играем вместе» являются:

- повышение значимости для ребенка семейных традиций;
- мотивация обучающихся на саморазвитие;
- формирование активной жизненной позиции (гражданской идентичности в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю);

- повысить значимость общения, развить ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми;

- развить навыки самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания ДООП «Играем вместе» направлены на:

- формирование российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности;

- формирование российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;

- формирование этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;

- формирование принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;

- формирование деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России к традициям;

- ориентацию на создание устойчивой семьи на основе традиционных семейных ценностей народов России;

- формирование уважения к культурному наследию народов России;

- формирование познавательных интересов в процессе организации досуговой деятельности;

- формирование способности к командной деятельности, готовностик компромиссам в совместной деятельности.

**3.2 Формы и методы воспитания**

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

По методу воздействия основными формами воспитания в ДООП «Играем вместе» являются:

- получение информации о традициях народного творчества, досуговой деятельности народов России как источник формирования у обучающихся



сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.);

- практические занятия детей (подготовка к игровым соревнованиям, участие в коллективных творческих делах) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива;

- участие в воспитательных мероприятиях коллектива/объединения, в которых проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;

- коллективные игры способствуют проявлению и развитию личностных качеств: эмоциональности, активности, нацеленности на успех, готовности к командной деятельности и взаимопомощи.

- итоговые мероприятия (соревнования) - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Играем вместе» используются методы воспитания: метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы стимулирования и поощрения (индивидуального и публичного); методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

**3.3 Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы и после её завершения.

Анализ результатов воспитания по ДООП «Играем вместе» (приложение 3) предусматривает не определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного

обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

**3.4 Календарный план воспитательной работы по ДООП «Играем вместе»**

| № п/п | Название мероприятия, события | Цель мероприятия | Сроки | Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Квиз «Многоликая Россия» | формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России | 11.06.2026 | https://vk.com/chemodandpsh?from=search |
| 2 | Театральный час «История одной игры» | формирование потребности к изучению, создание положительной эмоциональной атмосферы обучения, способствующей развитию творческих способностей обучающихся, которые умеют креативно подходить к поставленным задачам | 19.06.2026 | https://vk.com/chemodandpsh?from=search |

## Раздел 4. Формы текущего контроля, промежуточной аттестации и оценочные материалы

*Текущий контроль*

| Форма контроля | Уровень освоения материала | Критерии |
|---|---|---|
| Наблюдение | Низкий | - неохотно участвует в игровой деятельности;<br>- придерживается формального общения в игре;<br>- не заинтересован в успешности участия в игре. |
| | Средний | - участвует в игровой деятельности;<br>- придерживается стандартного общения в игре;<br>- заинтересован в успешности участия в игре. |



| | | |
|---|---|---|
| | Высокий | - стремится принять участие во всех игровых испытаниях;<br>- открыт и эмоционален при общении в процессе игры;<br>- стремится к победе во всех игровых испытаниях. |

*Промежуточная аттестация*

| Форма контроля | Уровень освоения материала | Критерии |
|---|---|---|
| Наблюдение | Низкий | - неохотно участвует в игровой деятельности;<br>- придерживается формального общения в игре;<br>- не принимает участия в подготовительном этапе организации игровой программы;<br>- не заинтересован в успешности участия в игре. |
| | Средний | - участвует в игровой деятельности;<br>- придерживается стандартного общения в игре;<br>- принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы;<br>- заинтересован в успешности участия в игре. |
| | Высокий | - стремится принять участие во всех игровых испытаниях;<br>- открыт и эмоционален при общении в процессе игры;<br>- активно принимает участие в подготовительном этапе организации игровой программы, предлагает свои идеи;<br>- стремится к победе во всех игровых испытаниях. |

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

## Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»

### 5.1 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса

| № п/п | Наименование основного оборудования | Кол-во единиц |
|---|---|---|
| I. | Технические средства обучения | |
| 1. | экран настенный | 1 |
| 2. | мультимедиа проектор | 1 |
| 3. | персональный компьютер (рабочее место педагога) | 1 |
| 4. | мобильное устройство для хранения информации (флеш-память) | 1 |
| II. | Информационно-коммуникационные средства *(программные средства)* | |
| 1. | операционная система | 1 |
| 2. | антивирусная программа | 1 |
| 3. | программа-архиватор 7-Zip | 1 |
| 4. | мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы | 1 |
| III. | Мебель | |
| 1. | стол | 4 |
| 2. | компьютерный стол | 1 |
| 3. | стулья | 25 |
| 4. | аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом) | 1 |
| VI. | Дидактические материалы | |
| 1. | наглядно-иллюстрационный материал «Чемодан с играми» | 2 (набор) |
| 2. | раздаточный материал | 2(набор) |
| 3. | карточки «Название игр» | 20 |
| 4. | карточки «Правила игр» | 20 |

### 5.2 Методические материалы

*Форма обучения* – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

*Основные формы учебных занятий:*

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит учащихся к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.

2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и



овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

3. Игра – как форма обучения и воспитания стимулирует мотивацию учения, влияет на развитие познавательного интереса и активацию познавательной деятельности, тем самым, формируя положительное отношение учащихся к математике, как к учебному предмету. Развитию познавательного интереса к учению способствует такая организация обучения, при которой ученик вовлекается в процесс самостоятельного поиска и «открытия» новых знаний, т.е. активной познавательной деятельности учащихся.

*Методы обучения*: проблемного обучения, частично-поисковый, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

*Методы воспитания*: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

*Форма организации образовательного процесса:* групповая, парная.

*Педагогические технологии:*

- технология коллективного взаимообучения;
- технология сотрудничества;
- здоровьесберегающие технологии.

### Список литературы

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э.Берн: [пер. с англ. А. Грузберга]. – Москва: Э, 2016. - 252 с. – ISBN 978-5-699-57426-1. – Текст: непосредственный.

2. Будем работать вместе!: Программа деятельности детских и подростковых организаций/ Союз пионерской организации – Федерация детских организаций, Науч.-практ. центр, Фонд «Рос. обществ.-полит. Центр». - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: НПЦ Совета СПО-ФДО, 1996. – 146 с.

3. Воспитание увлечением: формирование и деятельность клубных объединений/ [сост. В.Е. Триодин] - Москва: Профиздат, 1987. – 144 с.

4. Дыбина, О.В. Что было до...: Игры-путешествия в прошлое предметов/О.В. Дыбина. – Москва: Сфера, 1999. - 157 с. (Серия «Вместе с детьми»). - ISBN 5-89144-093-8. – Текст: непосредственный.

5. Иванов, И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И.П. Иванов. - Москва: Педагогика, 1989. – 206с. - ISBN 5-7155-0280-2. – Текст: непосредственный.

6. Комарова, Т. С. Дети в мире творчества: книга для педагогов дошкольных учреждений / Т.С. Комарова. - Москва: Мнемозина, 1995. – 157с. - ISBN 5-87441-006-6 . – Текст: непосредственный.

7. Лутошкин, А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива / А.Н. Лутошкин. - Москва: Педагогика, 1988. – 125с. - ISBN 5-7155-0041-9. – Текст: непосредственный.

8. Мир школьных праздников. 5-11 классы: Планирование воспитательной работы, сценарии мероприятий/[сост. Е.В. Савченко, О.Е. Жиренко]. – Москва: 5 за

знания, 2005. – 189 с. (Методическая книга классному руководителю). - ISBN 5-98923-002-8. – Текст: непосредственный.

9. Петровский, А.В. Личность. Деятельность. Коллектив/ А.В. Петровский, - Москва: Издательство политической литературы, 1982. – 256 с.



**Приложение 1**

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» на 2025/2026 учебный год**

Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

Утверждаю: Директор МАУДО "ДПШ" _____ Ю.В. Смирнова 1 сентября 2025 г.

Первый заместитель директора _____ А.А. Завьялов 1 сентября 2025 г.

Календарный учебный график

Центр социально-гуманитарного образования на 2025-2026 год

| название программы, группа | Сентябрь | | | | Октябрь | | | | Ноябрь | | | | Декабрь | | | | Январь | | | | Февраль | | | | Март | | | | Апрель | | | | Май | | | | Июнь | | | | Июль | | | | Август | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1-7 сентября | 8-14 сентября | 15-21 сентября | 22-28 сентября | 29 сентября -5 сентября | 6-12 октября | 13-19 октября | 20-26 октября | 27 октября-2 ноября | 3-9 ноября | 10-16 ноября | 17-23 ноября | 24-30 ноября | 1-7 декабря | 8-14 декабря | 15-21 декабря | 22-28 декабря | 29 декабря-4 января | 5-11 января | 12-18 января | 19-25 января | 26 января-1 февраля | 2-8 февраля | 9-15 февраля | 16-22 февраля | 23 февраля-1 марта | 2-8 марта | 9-15 марта | 16-22 марта | 23-29 марта | 30 марта-5 апреля | 6-12 апреля | 13-19 апреля | 20-26 апреля | 27 апреля-3 мая | 4-10 мая | 11-17 мая | 18-24 мая | 25-31 мая | 1-7 июня | 8-14 июня | 15-21 июня | 22-28 июня | 29 июня-5 июля | 6-12 июля | 13-19 июля | 20-26 июля | 27 июля-2 августа | 3-9 августа | 10-16 августа | 17-23 августа | 24-30 августа |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 |
| полугодие | первое полугодие 01.09.2025 - 31.12.2025 | | | | | | | | | | | | | | | | второе полугодие 01.01.2026 -31.05.2026 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1(№1) "Играем вместе" | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 2/т | 4 | 2/п | | | | | | | | |

т- текущий контроль
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

**Приложение 2**

## Карточка ДОП для публикации в АИС «Навигатор дополнительного образования Челябинской области»

| наименование | содержание |
|---|---|
| название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно) | «Играем вместе» |
| краткое название ДООП/модуля | «Играем вместе» |
| направленность программы | социально-гуманитарная |
| краткое описание 6-8 предложений | Дети знакомятся с культурой уличных и настольных национальных игр. В отличие от компьютерных игр, уличные и настольные игры требуют партнерского общения. Они учат находить игровые предметы в быту, изобретать новые форматы правил, обусловленные жизненными ситуациями. Девизом программы является слоган: «РФ через игру – Страна в твоих руках!» |
| содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем) | Раздел 1. Игры со словами, игры на логику<br>1.1 Мой Дворец<br>1.2 Устные игры<br>1.3 Письменные игры<br>1.4 «Хитрые игры». Текущий контроль<br>Раздел 2. Игры на улице<br>2.1 Игры «Классики», «Резиночки»<br>2.2 Игра «Казаки-разбойники»<br>2.3 Мой выбор<br>2.4 Итоговое занятие. Организация соревновательно-игровой деятельности |
| ключевые слова для поиска программы | досуг, игра, настольные игры, уличные игры |
| цель и задачи | Организация самостоятельной детской досуговой деятельности через обучение уличным, домашним и национальным играм |
| результат | Дети умеют играть в уличные и настольные национальные игры; понимать национальные отличия и особенности игр; использовать логические действия сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий в процессе творческой деятельности. |
| материальная база | Учебный кабинет, комплекты настольных национальных игр, дидактические материалы |
| требования к состоянию здоровью | нет |
| наличие медицинской справки для зачисления | нет |
| возрастной диапазон | 7-12 |
| число учащихся в группе | 12-15 |
| способ оплаты | бюджет |
| продолжительность | 4 недели |
| общее количество и количество часов в неделю | 10/2 |

**Приложение 3**

## Контрольно-измерительные материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Играем вместе»

*Текущий контроль*

Организуется общее игровое пространство с элементами соревнования. Педагог делит аудиторию на игровые зоны – в каждой зоне размещен определенный комплект игры. В ходе занятия обучающиеся демонстрируют знания, полученные ранее, и педагог имеет возможность оценить уровень освоения программы каждым обучающимся.

Уровень освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» определяется по следующим критериям:

- степень участия в игровой деятельности;
- качество общения в процессе игры;
- успешность участия в игре.

Каждый критерий оценивается от 1 до 3 баллов:

1-4 баллов – низкий уровень освоения материала;

5-7 баллов – средний уровень освоения материала;

8-9 баллов – высокий уровень освоения материала.

*Промежуточная аттестация*

Игровая программа проводится в течение 60-90 минут. Форма программы – Чемпионат или Мастерская Игр.

Каждая игровая программа имеет сценарий действия: открытие и закрытие с подведением итогов – 20 минут, игровая деятельность – 40-70 минут.

Заинтересованность участников познакомиться со всеми играми стимулируется соревновательной системой, объявленной в начале программы.

Чемпионат предполагает выбор абсолютного победителя и призёров (1-3 места, номинации).

Педагог фиксирует в протоколе аттестации уровень выполнения заданий в соответствии с критериями оценки.

Уровень освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе» определяется по следующим критериям:

- степень участия в игровой деятельности;
- качество общения в процессе игры;
- степень вовлеченности в организацию игровой программы;
- успешность участия в игре.

Каждый критерий оценивается от 1 до 3 баллов:

1-6 баллов – низкий уровень освоения материала;

7-9 баллов – средний уровень освоения материала;

10-12 баллов – высокий уровень освоения материала.

По окончанию выполнения задания, педагог подводит итоги и поздравляет учащихся с успешным завершением программы.

Проводится рефлексия учащихся: что было интересно, что сложно, какие проблемы возникали в процессе игровой деятельности? Предложения и пожелания учащихся.

**Карта педагогического наблюдения достижения метапредметных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»**

| № п/п | Фамилия, имя обучающегося | Критерии оценки | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения | | | | |
| | | умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом | развита коммуникативная компетенция, включающая умение взаимодействовать с окружающими, выполняя различные социальные роли | умеет вести диалог и задавать вопросы | владеет различными средствами коммуникации | владеет навыками саморегуляции в процессе общения |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет



**Анкета определения сформированности знаниевого компонента личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы**

**Ценностное основание/ориентир: Семья**

| № | Утверждение/основание/вопрос | Варианты ответа (подчеркните выбранный) |
|---|---|---|
| 1 | Семейные ценности - это обычаи и традиции, которые передаются из поколения в поколение. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 2 | Семейные ценности – это чувства, благодаря которым семья становится крепкой. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 3 | Семейные ценности - это взаимопонимание, уважение интересов и стремления каждого члена семьи. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 4 | Семейные традиции позволяют сформировать теплые, дружеские взаимоотношения | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

**Ценностное основание/ориентир: Знания**

| № | Утверждение/основание/вопрос | Варианты ответа (подчеркните выбранный) |
|---|---|---|
| 1 | Стремление к знанию – одна из основных черт человека. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 2 | Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 3 | Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |

7 – 12 баллов - показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

**Ценностное основание/ориентир: Культура**

| № | Утверждение/основание/вопрос | Варианты ответа (подчеркните выбранный) |
|---|---|---|
| 1 | Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 2 | Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 3 | Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 4 | Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

**Ценностное основание/ориентир: Родина**

| № | Утверждение/основание/вопрос | Варианты ответа (подчеркните выбранный) |
|---|---|---|
| 1 | Родина - отечество, отчизна, родной край, родная страна. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 2 | Родина - это где я родился и живу, где живут мои близкие, друзья. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 3 | Любовь к Родине – это чувство патриотизма, чувство гордости за свою страну. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |
| 4 | Родина – одна из самых больших ценностей в нашей жизни. | 4 - полностью согласен (-а)<br>3 - в общем, это верно<br>2 - это не совсем так<br>1 - это неверно |

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован





**Дидактические материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Играем вместе»**

**«Классики»**

Игра в классики была популярна в Европе уже в Средние века, хотя иногда отмечают, что корни игры восходят к временам Римской империи: аналогичная игра упомянута Плинием, а на римском форуме было обнаружено прочерченное игровое поле, также датируемое периодом империи. В 1574 году Корнелиус Килиан зафиксировал, что классики были широко распространены среди голландских детей. Разновидность игры, называемая franc du quarteau, упомянута в романе Рабле «Гаргантюа», опубликованном в 1534 году, говорили о ней и другие авторы XV—XVII веков. Изначально игра, судя по упоминаниям в литературе, была мальчишеской, в конце XIX века, как минимум в США и Дании, в ней стали участвовать и девочки (впрочем, конкретные правила и названия игры были несколько различны у мальчиков и девочек). Игра попала в Россию, видимо, в XIX веке и к концу века распространилась очень широко: так, она была зафиксирована на Кавказе (где была известна как «классы» или «царь» и имела разные схемы расчерчивания), в Белоруссии. Девочки начали играть в классики к 1910-м годам. Мальчики продолжали участвовать в игре в 1930-е годы, согласно утверждениям фольклориста В. Г. Смолицкого. По мнению культурного антрополога доц. С. Б. Борисова, такая ситуация продолжалась и в 1940-е годы. С 1950-х годов игра стала преимущественно девичьей.

Правила игры.

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти равных квадратов, заполняющих прямоугольник 5x2. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого квадрата уменьшается, а к последнему квадрату добавляется сегмент, проведением у нижней стороны квадрата дуги из угла квадрата в соседний по горизонтали угол, на отсеченную и добавленную площадь нельзя наступать и забивать на неё бит(к)у, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жребием, считалкой и т. д.) Каждый игрок начинает с того, что кидает бит(к)у в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, перемещаясь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха — в нём можно встать на обе ноги, переминаться, отдыхать стоя и т. п. Нельзя самому или бит(к)ой задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее до прохождения всех квадратов. Затем возможны различные варианты продолжения игры: бросание битки из положения, стоя спиной к полю, «контрольные» с изменением порядка продвижения — из первого квадрата в 10,

затем в 9, оттуда во 2… по диагонали и т. п. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

После прохождения простого 1-го уровня (стоя на 2 ногах и перешагивая) из десяти конов следуют более сложные уровни (на одной ноге, исключая 4-й) по 10 конов каждый:

второй — на одной ноге;

третий — наоборот (другой стороной ступни);

четвёртый — двумя ногами одновременно (после этого игрок выбирает домик, то есть клетку, в которую никто, кроме него, вставать не может);

пятый — прыжки через одну клетку;

шестой — не показывая зубы;

седьмой — кидая битку из пятого класса;

восьмой — согнувшись;

девятый — ручеёк, то есть десять раз на одной ноге из первого сразу в десятый (то есть вправо) и обратно;

десятый – конечный пункт игры.

Выигрывает тот, кто первым пройдет все уровни быстрее других. Последующие места распределяются соответственно порядку завершения игры.

Обязательные условия:

- не наступать на линии квадратов;
- с биткой в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
- не топтаться и не подвигать битку в одном классе;
- бросивший битку и попавший на черту пропускает кон;
- не прошедший кон игрок ждёт своей очереди в новом круге и повторяет его.

**«Резиночки»**

Игра возникла в Китае в VII веке, во времена Танской империи и постепенно распространилась по всей Юго-Восточной Азии. Во Францию попала из Индокитая, откуда распространилась в другие европейские страны. В Советский Союз, по видимому, пришла из того же региона примерно в 1960-х — 1970-х годах, когда СССР начал поддерживать активные связи с Социалистическим Вьетнамом. В то же время, согласно утверждению Самсона Глязера, с этой игрой советских школьников познакомили чешские пионеры, приехавшие отдыхать в Крым, в детский лагерь «Артек»— благодаря этому за игрой закрепилось название «чешские прыгалки». Пик её популярности в СССР пришёлся на 80-е годы XX века. Здесь в неё играли практически исключительно девочки. Игра проводилась при каждом удобном случае — в школе, во время перемен, во дворе и т. д. Возможно, что в Великобританию игра пришла из Бельгии, вместе с беженцами времён Первой мировой войны. Правила игры.

Правила игры. Оптимальное количество участников — три-четыре человека, минимальное — двое (в таком случае для фиксации одного из концов резинки используют какую-либо опору — столб, скамейку и т. п.). Два игрока, встав на



некотором расстоянии друг от друга, натягивают резинку, зафиксировав её вокруг своих ног на уровне щиколоток, и образовав длинный прямоугольник — двойную прыгалку. Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определённом порядке перепрыгивать, поджимая ноги, через одну, либо обе линии резинки, выполняя различные фигуры. В случае ошибки, если он задевает ногами резинку или нечаянно наступает на неё, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает его место «в резиночке». Когда подойдёт его очередь, он начинает прыгать с того места, где сбился.

После того, как участник проходит все комбинации, резинку поднимают выше — на уровень коленей, затем до середины бедра, до талии и т. д. В Юго-Восточной Азии дети доходят до держания резинки на уровне подмышек, шеи и ушей. Существуют также верхние позиции, когда резинку начинают держать пальцами рук, поднятых над головой.

Прыжки выполняются на двух и на одной ноге, боком или лицом к резинке, перескакивая через одну или обе линии или наскакивая на них, усложняются поворотами на 180°, 360° и более, скрещиванием ногами резинки и затем «распусканием» её во время прыжка, выполнением прыжков стоя спиной к резинке, без зрительного контроля. В традиционной «резиночке» она должна быть натянута параллельно земле, однако её можно натягивать и по диагонали, комбинируя различные уровни высоты.

При желании можно прыгать и в паре, что требует синхронности и полной согласованности движений. При наличии большого количества участников две и более пары игроков, держащих резинку, могут становиться по кругу, так, чтобы натянутые резинки образовывали крест, пересекаясь по центру, либо другие фигуры.

Побеждает в игре тот, кто первым пройдёт все условленные уровни.

**«Казаки-разбойники»**

Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной самообороной, охраняя мирное население от набегов разбойников. Точных данных о времени возникновения игры нет, но известно, что играли в неё ещё до революции. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городовые казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.

Тем не менее, в истории встречается немало примеров трактовки данной игры на свой манер. Так, одна версия утверждает, что возникновение игры в «Казаки-разбойники» тесным образом связано с кавказской войной XIX века. Казаки действительно принимали активное участие в той войне и, при внимательном рассмотрении, отголоски тех событий можно углядеть в правилах современной игры.

Правила игры.

Как уже было сказано, в «Казаки-разбойники» играют по-разному. Если не принимать во внимание мелкие нюансы, все вариации можно свести к двум версиям. Участники делятся на казаков и разбойников. Казаки должны поймать всех разбойников (они дотрагиваются до разбойников и говорят: «красная печать,

никому не убегать»). У казаков есть штаб. Разбойники должны придумать два пароля или больше. Один правильный, а остальные неправильные. Задача разбойников — захватить штаб казаков, но казаки их ловят. Разбойники могут подбегать друг к другу и говорить «зелёная печать, можно убегать», тем самым они освобождают другого разбойника. Разбойники могут захватить штаб только вместе и во время игры. Ни одни, ни другие не имеют права ходить по отдельности. Казаки не имеют права ходить возле штаба туда-сюда. Казаки, после того как поймали разбойников, будут их пытать. Разбойники могут терпеть, но когда им надоест терпеть, они говорят любой пароль, и казаки определяют, правильный он или нет. Если они угадали, то казаки побеждают; если нет, то разбойники могут убежать и захватить штаб, тем самым они побеждают.

Стандартные правила игры. Играют от шести человек и более (чем больше, тем лучше). Играющие оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за «казаков», а кто за «разбойников». Иногда выбираются атаманы. «Разбойники» совещаются и загадывают кодовое слово (секретный «пароль»). Может быть не слово, а пароль 13245 и т. д., максимум 8 цифр.

По сигналу «разбойники» убегают прятаться («казаки» не должны подглядывать). Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у «казаков» были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее «разбойники» убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться. «Казаки» в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) «казаки» отправляются искать «разбойников». Найденного разбойника ловят («пятнают») и отводят в темницу (он не имеет права вырываться и убегать). Некоторые источники утверждают, что «казак», поймавший «разбойника», остаётся в «темнице», сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за «разбойниками» в «темнице», а «казаки» могут бежать ловить остальных. В «темнице» «разбойников» «пытают» (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой, кидают на землю, дают подзатыльник). Виды «пыток» заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными. Задача «казаков»: выведать секретное слово-пароль.