

1.1. Общая методика проведения подвижных боевых игр

Подвижные боевые игры (ПБИ) - это игры, которые опираются на специальные приёмы, предполагают изучение тактики и стратегии.

В ходе подвижных боевых игр учащиеся осваивают способы решения тактических задач, развиваются умения ориентироваться на площадке или местности, учатся предвидеть возможный ход и результат своих действий, следить за обстановкой, контролировать своё поведение и поведение соперника.

Примеры подвижных боевых игр в дополнительной программе «Школа командиров»:

- «Вышибалы» («Тактические вышибалы»);
- «Шапки» («Шапошный бой»);
- «Казаки-разбойники»;
- «Перетягивание каната» («Тактическое перетягивание каната») и др.

Существует несколько вариантов **усложнения подвижных боевых игр**.

Варианты усложнения игры... *за счет увеличения количества одновременно действующих участников игры:*

1. Формат 1x1 (индивидуальные состязания). Игра проводится один на один. Победа определяется правилами игры. Чаще всего игра идет в течение трех сходов, по результатам которых объявляется победитель в паре. Затем пары меняются.

2. Формат «сцеплялка» (каждый сам за себя). Каждый из участников игры сражается сам за себя по правилам конкретной игры. Договариваться о действиях в команде словами нельзя. Допускаются только невербальные методы взаимодействия. Побеждает один игрок, выполнивший все требования в конкретной игре (остался в шапке последний, выбил всех в вышибалах и т.д.).

3. Формат командных боёв (одна команда на одну команду). Участники в командах 2-6 человек выходят на площадку. Количество игроков в команде зависит от уровня развития учащихся, их возраста, доступного места при проведении занятия и игрового инвентаря. Игроки состязаются по правилам исходной игры, но побеждает команда целиком, независимо от числа выбывших игроков.

4. «Волчатник» - командные бои в формате «сцеплялка» (несколько команд одновременно, каждая команда сражается за себя). Участники в командах по 2-6 человек

выходят на площадку. Одновременно на площадке играют 3-5 команд. Побеждает одна команда, чьи игроки выполнили все требования игры.

Варианты усложнения игры... за счет увеличения количества одновременно используемых предметов.

1. Один предмет. Игра проводится с одним предметом. Две команды борются за право обладания одним предметом. Типичные примеры: футбол, волейбол, баскетбол и т.п.

2. Два и более предметов. Игра проводится одновременно двумя или более предметами. Две команды борются за право обладания несколькими предметами. Примеры игры – футбол одновременно двумя мячами, захват флага каждой из команд.

Варианты усложнения игры... за счет применения предметов, требующих определённого уровня развития ловкости.

1. Удержание предмета. Игра проводится с одним предметом у игрока. Побеждает игрок, сумевший удержать предмет или сумевший выполнить определенные действия по правилам игры. Примеры игры – игра «Ракетки» (удержание на теннисной ракетке мяча). Способы упросить игру – использование больших мячей или кубиков вместо мячей.

2. Перебрасывание (перекладывание) предмета. Игроки должны не просто удержать предмет, а передавать его друг другу, донести предмет в определенную зону. При потере предмета назначается либо штраф, либо предмет переходит другой команде в зависимости от правил игры. Примеры игры – рэгби, кила, часть действий в игре «Лапта».

3. Контроль предмета. Игрок должен контролировать наличие у себя определенного предмета. При потере предмета игрок проигрывает. Варианты игры – «Шапки», «Хвосты». При введении нескольких одинаковых контролируемых предметов игра усложняется. При контроле одновременно нескольких разногабаритных предметов игра усложняется еще больше.

4. Перебрасывание одного предмета с одновременным контролем другого. Игрок выбывает из игры либо при потере предмета, который он должен передавать, либо при потере контролируемого предмета. Варианты игры – Тэг-регби, бесконтактная кила, «Хвосты с шапками».

Дополнительные способы усложнения игры.

1. Введение правил (ограничений). Чем больше правил приходится соблюдать игрокам, там сложнее становится игра.

2. Движение в определённой позе. Необходимость сохранения конкретного заданного положения при прочих равных делает игру сложнее.

3. Ограничение пространства игры. Чем меньше места, тем сложнее двигаться, выше требования к ловкости и скорости игроков.

4. Увеличение пространства игры. Чем больше игровая площадка, тем выше физическая нагрузка на игроков.

5. Ассиметричное расположение площадки. Неравные стартовые условия заставляют игроков активнее искать тактические схемы, позволяющие победить в игре.

6. Создание помех на площадке. В играх активно используются помехи двух типов – которые нельзя трогать (на них наступать) и которые затрудняют обзор (маневр).

7. Игровые объекты (игроки), атакующие остальных игроков. Значительное усложнение игр в любом формате. Участникам необходимо постоянно отслеживать не только положение других игроков, но и остальные активные игровые объекты.

Методический кейс к разделу «Школа командира»

**Методика проведения подвижных боевых игр на примере игры «Шапки»
(*«Шапочный бой»*).**

«Шапки» - это старинная русская игра, имитация уличного боя, но в щадящем режиме. Основная задача играющих снять шапку с противника и не дать сорвать свою.

В игре можно отводить руки соперника, перемещаться в пределах огороженной площадки, мешать движениям соперника, применять весь спектр уходов, уклонов, вращений, перемещений и обманных движений, которыми владеет спортсмен.

В игре запрещены любые удары, а также жёсткие толчки и подножки способные привести к травме соперника, захваты за одежду, запрещено продолжение состязания после снятия шапки, нельзя держать свою шапку.

В игре *«Шапки»* развивается сила, ловкость, быстрота реакции, выносливость, глазомер, скоростные качества, командная работа и бойцовский дух.



Рис. 1, 2, 3, 4. Игра «Шапки» («Шапочный бой»*).*

Методика проведения игры предполагает несколько уровней сложности, каждый имеет свои особенности и задачи.

Уровень 1. Формат 1х1 (индивидуальные состязания).

Задачи:

- познакомить учащихся с основными правилами проведения игры;
- выработать базовые навыки, необходимые для победы в игре;
- выработать отношение к победе и поражению в игре.

Правила. Для получения одного балла участник должен снять шапку соперника и при этом самому остаться в шапке. Если оба соперника снимают шапки друг с друга одновременно, каждому дается по 1 баллу. Побеждает тот, кто быстрее наберет три балла или победит в рамках трех сходов.

Участники двигаются внутри отведенной площадки для игры, выходить за ее пределы запрещено.

Разрешено снимать шапку с упавшего противника. Разрешено прихватывать соперника одной рукой.

Удары и толчки запрещены. Тычки в глаза запрещены. Захваты за пальцы противника запрещены.

Уровень 2. Формат «цеплялка» (каждый сам за себя).

Задачи:

- развитие внимания учащихся;
- обучение учащихся переключению внимания между различными целями;
- формирование пространственного мышления;
- развитие навыков, необходимых для победы в игре;
- определениеуважительного отношения к сопернику.

Правила. Участники по 8-10 человек выходят на площадку. Во время игры выходить за пределы площадки запрещено. Каждый участник, оставшийся без шапки, в том числе при обоюдном снятии, выбывает из дальнейшей игры.

Побеждает один, оставшийся последним в шапке.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и в индивидуальных состязаниях по «Шапкам».

Уровень 3. Формат командных боёв (одна команда на одну команду).

Задачи:

- приобретение базовых навыков командного взаимодействия;
- изучение азов тактического мышления;
- развитие способности переключения внимания у учащихся;
- формирование отношений «свой-чужой» и уважительного отношения к соперникам;
- формирование лидерских качеств у учащихся;
- определение качеств, необходимых для успешного выполнения задач командира группы (капитана команды)

Правила. Участники в командах по 4-6 человек выходят на площадку. Во время игры выходить за пределы площадки запрещено. Каждый участник, оставшийся без шапки, в том числе при обоюдном снятии, выбывает из дальнейшей игры. Снимать шапку с участника своей команды разрешено.

Побеждает команда, игроки которой остаются последними в шапках.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и в индивидуальных состязаниях по «Шапкам».

Уровень 4. Командные бои в формате «сцеплялка» (несколько команд одновременно, каждая команда сражается за себя)

Задачи:

- развитие навыков командного взаимодействия;
- развитие тактического мышления;
- дальнейшее развитие способности переключения внимания у учащихся;
- развитие лидерских качеств у учащихся;
- определение тактических ролей внутри команды.

Правила. Участники в командах по 4-6 человек выходят на площадку. Одновременно на площадке играют 3-5 команд.

Побеждает команда, игроки которой остаются последними в шапках.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и в командных состязаниях по «Шапкам».

**Методика проведения подвижных боевых игр на примере игры «Вышибалы»
«Тактические вышибалы»).**

Вышибалы - командная игра, целью которой является попадание мячом в игроков команды-соперника, после чего они удаляются с поля. Проигрывает та команда, участники которой первыми в полном составе покидают площадку. В большинстве разновидностей вышибал игроки могут ловить мяч и провоцировать соперников на нарушение правил, например, выход за игровую зону.

В каждом из вариантов игры требуются ловкость, меткость, отличная координация, скорость и выносливость.

Как в этом случае игра помогает обучить тактике ведения боя без оружия?

Берем знакомые вышибалы. Делаем их командными. Ставим препятствия. Запускаем гвардейцев в условия полигона с препятствиями. И.... получаем командные тактические вышибалы.



Рис. 1, 2, 3, 4. Игра «Вышибалы» («Тактические вышибалы»).

Уровень 1. «Расстрел».

Задачи:

- наработать навыки, необходимы для участия в более сложных формах игры;
- убрать лишний страх перед попаданием мяча в тело или голову

Правила. Водящий встает к стене. Остальные игроки бросают в водящего мячи. В простом варианте бросают по очереди, в сложном – произвольно.

Работая с дистанцией, можно управлять уровнем сложности игры для водящего и игроков. Чем дальше до цели, тем сложнее в нее попасть. Чем ближе до цели, тем сложнее увернуться от броска.

Вариант облегчения игры – водящему разрешено не только уворачиваться, но и отбивать мяч руками. Вариант усложнения игры – водящему запрещается уворачиваться, только отбивать мячи.

Дополнительный вариант усложнения игры – ограничение пространства для маневра водящего, вплоть до полной его остановки.

Уровень 2. Формат «сцеплялка» (каждый сам за себя).

Правила. Участники по 4-10 человек выходят на площадку. Во время игры выходить за пределы площадки с мячами запрещено, разрешено только выйти и подобрать мяч.

При попадании в игрока мячом, он выбывает. Побеждает один, оставшийся последним на площадке.

Участник может отбить летящий в него мяч своим мячом. Участник может поймать мяч соперника, при этом он не считается выбитым. Но если при ловле мяч упал, игрок, не удержавший мяч в руке, выбывает.

Не считается попадание от пола. Считается попадание от стен, препятствий или другого человека.

Специально обговаривается, что не нужно бросать мяч в голову и не нужно бросать сильно.

Уровень 3. Формат командных боёв (одна команда на одну команду)

Правила. Участники в командах по 4-6 человек выходят на площадку. Во время игры выходить за пределы площадки запрещено, разрешено только выйти и подобрать мяч. Выбитые игроки покидают площадку.

Побеждает команда, игроки которой последними остались на площадке.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и на предыдущем уровне. Появляется дополнение в игре – можно попасть в своего и выбить его из игры.

Уровень 4. «Волчатник» - несколько команд одновременно, каждая команда сражается за себя

Правила. Участники в командах по 4-6 человек выходят на площадку. Одновременно на площадке играют 3-5 команд. Выбитые игроки покидают площадку.

Побеждает команда, игроки которой остаются последними на площадке.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и на предыдущем уровне.

Уровень 5. Тактические вышибалы

Правила. Условия и правила те же, что и на уровне 3. Главное отличие – организация площадки.

Первоначально на нее выставляются препятствия различной высоты, за которыми можно стоять, сидеть или лежать.

После изучения учащимся кувыроков, игрокам разрешается уходить от бросков кувырком или перекатом.

После освоения переползания по-пластунски, на площадку добавляются препятствия, под которыми можно ползать.

Варианты усложнения игры:

- ~ Введение «разрушающихся» препятствий
- ~ Сооружение ассиметричной площадки

Уровень 6. Вышибалы с захватом флага

Правила. На площадке установлены два флага на основании диаметром 60-90 см («база»). У каждой команды свой флаг. Команды по 3-5 человек.

Победить в игре команда может, если выбьет всех игроков команды соперника или захватит флаг. Правила выбивания игроков те же, что и в командных вышибалах.

Захват флага засчитывается, если игрок своей команды приносит на свою базу флаг соперника так, чтобы он лежал или касался своей базы. Важное условие засчитанного захвата – два флага на одной базе. Флаг разрешено передавать из рук в руки, но не разрешается метать (перебрасывать). Если в игрока, несущего флаг, попали мячом, он

выбывает из игры, флаг бросает на площадку. Лежащий на площадке флаг может подобрать любой «живой» игрок.

По завершении схода (выбита вся команда соперников, захвачен флаг или завершилась 1 минута схода) идет подсчет очков. Каждый игрок, оставшийся на площадке после завершения схода, приносит команде 1 балл. Захваченный флаг приносит команде 5 очков.

Уровень 7. Тактические вышибалы с захватом флага

Правила. Правила игры те же, что и на уровне 6. Но площадка формируется так, как на уровне 5.

Уровень 8. Вышибалы с захватом крепости

Правила. На площадке формируется «крепость» - ограниченная зона, внутрь которой ведет один или несколько проходов. Внутри крепости установлен флаг. В крепости располагается команда защитников. У команды нападающих свой флаг, установленный на другом конце площадки, вне крепости.

В игре побеждает команда, сумевшая захватить флаг соперника.

Уровень сложности задается уровнем «прозрачности» стен крепости, возможностью защитников находиться на стенах крепости, возможностью выхода за пределы крепости игроков команды защитников.

Методика проведения подвижных боевых игр современного мечевого боя

Все игры СМБ проводятся с мечом и щитом, в полном защитном снаряжении.

Попадание по игроку в разрешенную по правилам СМБ зону забирает у игрока одну жизнь. Правилами игры устанавливается количество жизней у каждого игрока.

Попадания засчитываются так же, как в номинации «Щит и меч» СМБ.

«Витязь в поле»

У каждого игрока по 1 жизни. Ведущий (витязь) занимает ограниченную площадку. Остальные игроки по одному выходят сражаться против ведущего. Витязем становится тот, кто победит в схватке и заберет жизнь соперника. Проигравший уходит в конец колонны и ждет новой схватки в очереди. При обоюдном попадании водящего и игрока-соперника, оба считаются проигравшими. Новым витязем становится следующий игрок из колонны (очереди ожидания).

«Витязь» в две колонны

В игре два витязи и две колонны игроков в ожидании. Проигравший из первой колонны переходит во вторую и наоборот.

«Охота на дракона»

Водящий в шлеме, в каждую руку берет еще по одному шлему. Это головы дракона.

У каждой головы определенное количество жизней.

Задача игроков – как можно быстрее победить дракона: выбить сначала одну голову, потом вторую, затем атаковать самого водящего.

Водящий во время игры активно маневрирует по площадке.

Битва за сундук

У каждого игрока по 1 жизни.

Игроки разделены на команды по 3-5 человек.

Две или больше команд выстраиваются по разным сторонам площадки. У каждой команды есть своя база – ограниченное пространство. В центре площадки лежит сундук с сокровищами. Сундук можно передавать игрокам своей команды, но не разрешено перебрасывать. Запрещено вырывать сундук из рук игроков команды соперника.

Если выбивают игрока, который нес сундук, он садится на колено, сундук ставит (кладет) рядом с собой. Сундук может подобрать любой «живой» игрок.

Побеждает команда, сумевшая принести сундук на свою базу.

Охота за сокровищами

У каждого игрока по 1 жизни.

Команды по 3-5 человек выстраиваются у своих баз. В центре площадки разбросаны сокровища (небольшие предметы в большом количестве). За один раз игрок может нести только одно сокровище. Его можно передавать другому игроку, но нельзя бросать. Побеждает команда, принесшая на свою базу как можно большее число сокровищ. Игрок, потерявший жизнь, должен сесть на одно колено и бросить сокровище рядом с собой.

Уносить сокровища с чужой базы нельзя, разрешено подбирать сокровища только на игровой площадке.

Битва на островах

Острова – обозначенные зоны площадки размером 1x1 метр. Вариант – острова – маты, расположенные по площадке. Игроки могут перепрыгивать с острова на остров или оставаться на выбранном острове. Если ноги игрока касается ногой пола вне острова, он считается утонувшим и выбывает из игры.

У каждого игрока по 1 жизни.

Игроки сражаются на островах в формате «сцеплялки» или команда на команду. Побеждает игрок или команда, последними оставшиеся в живых.

Битва на мосту

Игроки разбиты на команды по 3-5 человек.

Игровая зона – узкая и длинная площадка, имитирующая мост. В начале и в конце моста, за командами установлены флаги. Побеждает команда, сумевшая сбить мечом флаг команды соперника. Если во время перемещения какой-то игрок наступает хотя бы одной ногой за пределы обозначенного моста, он считается утонувшим и выбывает из игры.

Битва на ладьях

Ладья – это две обозначенная зона площадки 1x4 метра или по два гимнастических мата, уложенных в длину. Две ладьи расположены друг напротив друга с расстоянием между ними в 1-1,5 метра.

Игроки каждой команды расположены изначально на своей ладье. У каждого игрока по 1 жизни. Если во время перемещения какой-то игрок наступает хотя бы одной ногой за пределы обозначенной ладьи, он считается утонувшим и выбывает из игры.

Побеждает команда, выбившая всех игроков команды соперника.

Битва на перекрёстке

Принцип игры такой же, как и в битве на мосту. Но игровая площадка представляет собой крест с равными сторонами. Две команды расположены друг напротив друга, но во время сражения разрешено занимать и боковые стороны перекрестка.

Захват крепости

Принцип игры такой же, как и в вышибалах с захватом крепости (приложение №5). Разница в виде оружия, используемого в игре. В этой игре кроме мечей и щитов можно вводить мягкие копья и луки с безопасными стрелами.

Стенка на стенку

Командные бои, где у каждого игрока по 1 жизни. Но количество игроков в каждой команде не по 3-5, как в предыдущих играх, а по 6-20 человек.

Волчатник

Командные бои в командах по 3-5 человек. У каждого игрока по 2 жизни. Одновременно сражается 3-8 команд. Выбитые игроки садятся на колено и ждут завершения игры. Упавший во время игры участник считается выбывшим. Вышедший даже 1 ногой за пределы площадки игрок считается выбывшим. Побеждает команда, игроки которой последними остаются «в живых».

Командные бои 5x5 с захватом флага

Принцип игры тот же, что и в вышибалах с захватом флага (приложение №5). Разница в виде оружия, наличия щитов. У каждого игрока по 2 жизни. Упавший во время игры участник считается выбывшим. Вышедший даже 1 ногой за пределы площадки игрок считается выбывшим.

Маневры на местности

Самый сложный вид командного взаимодействия. Предполагает наличие предварительного сценария (по сути, правил конкретных маневров). Сценарий задает количество жизней игроков, наличие или отсутствие точек возрождения, порядок перехода от одной игровой зоны к другой. Типичный пример – советские военизированные игры типа «Зарница», только в качестве оружия выступают мечи, копья и луки.

Методика проведения подвижных боевых игр на примере игры «Хвосты»

Уровень 1. Формат командных боёв (одна команда на одну команду)

Правила. Участники в командах по 3-6 человек выходят на площадку. На каждом пояс, к которому прикреплен хвост (пояс, лента). Варианты крепления – под пояс, на прищепку, на липучку. В простом варианте игры хвост у игрока один. В более сложном – по два хвоста у каждого игрока.

Игроки двигаются по всей площадке. Если с игрока сдернули хвост, он выбывает из игры. Если два соперника срывают хвосты друг с друга одновременно, выбывают из игры оба.

Побеждает команда, игроки которой остаются на площадке с хвостами.

Разрешено мягко убирать руки, которые соперник тянет к хвосту. Запрещены удары, толчки, захваты рук и одежды.

Уровень 2. Формат «цеплялка» (каждый сам за себя)

Правила. Участники по 4-12 человек выходят на площадку. Каждый с хвостом (двумя хвостами). Игроки сражаются каждый сам за себя. Договариваться о действиях в команде запрещено. Игроки могут двигаться по всей площадке. Побеждает последний игрок, оставшийся с хвостом.

Запрещенные действия те же, что и на уровне 1.

Уровень 3. «Волчатник» - несколько команд одновременно, каждая команда сражается за себя.

Правила. Участники в командах по 3-6 человек выходят на площадку. Одновременно на площадке играют 3-5 команд.

Побеждает команда, игроки которой остаются последними на площадке.

Разрешенные и запрещенные действия те же, что и в командных «хвостах».

Уровень 4. Бесконтактная киля – простой вариант.

Правила. Игра начдается, как и обычные командные «Хвосты».

У каждой команды есть свой «дом» - обозначенная зона. Туда нужно занести мяч. Мяч передается только руками. Ногами не играют. Чтобы получить победный балл в игре необходимо забить гол – занести мяч в дом соперников. При выходе мяча за пределы площадки ход переходит к сопернику. Если игрок «синих» владеет мячом, а кто-то из

игроков «красных» срывает его хвост, мяч сразу переходит к команде «красных». Хвост возвращается игроку «синих», и он снова продолжает игру.

Побеждает команда, набравшая больше победных баллов за обозначенное время игры.

Запрещены все формы захватов, удары, толчки.

Уровень 5. Бесконтактная кила – основной вариант.

Правила. Правила игры те же, что и в варианте №4.

Если мяч при передаче упал на землю, руками его играть можно только после того, как игроки своей команды сумели поднять его в воздух. До этого момента мяч пинают ногами.

Мяч, закаченный в «дом» соперника» голом не является. Для получения победного балла мяч нужно именно занести руками.

Методика проведения подвижных боевых игр на примере игры

«Казаки-разбойники».

«Казаки-разбойники» — детская игра, популярная в XX веке. Она сочетает элементы «догонялок» и «пряток». В игре участвуют две команды. Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной самообороны, охраняя мирное население от набегов разбойников.

Уровень 1. Базовый вариант

Правила. Участники делятся на 2 команды. Количество участников ограничено только временем проведения игры и физической подготовкой игроков.

Первая команда становится «казаками». Вторая команда – «разбойники». Задача казаков – поймать всех разбойников за определенное время и привести с тюрьму. Тюрьма – любая площадка с четкими границами. Один из «казаков» становится охранником. Его задача не дать разбежаться пойманым разбойникам.

Самостоятельно сбежать разбойники не имеют права, но их можно освободить. Один из свободных разбойников может забежать в тюрьму, дотронуться до пойманного разбойника, сказать: «Ты свободен». С этого момента ранее пойманный разбойник считается свободным и может убежать. Если при попытке освобождения охранник поймает свободного или уже сбежавшего разбойника, все пойманные остаются в тюрьме.

В базовом варианте игры казак ловит разбойника, если дотронется до него. Затем казак должен сопроводить пойманного разбойника в тюрьму. Вырываться разбойник права не имеет.

Во время игры разбойники могут прятаться, могут бегать.

Важно четко ограничить игровую территорию. Участники обеих команд не должны покидать зону игры.

Уровень 2. Казаки-разбойники с 1 «хвостом»

Правила. Сохраняются все правила базового варианта игры. Но для того, чтобы поймать разбойника, казаку нужно сорвать один «хвост» (см. игру «Хвосты»)

Уровень 3. Казаки-разбойники с 2 «хвостами».

Правила. Сохраняются все правила базового варианта игры. Но для того, чтобы поймать разбойника, казаку нужно сорвать два «хвоста». Сразу оба хвоста срывать нельзя, между первым и вторым срывами должно пройти не менее 5-10 секунд.

Уровень 4. Казаки-разбойники с шапками

Правила. Сохраняются все правила базового варианта игры. Но для того, чтобы поймать разбойника, казаку нужно снять с него шапку (см. игру «Шапки»).

Уровень 5. Казаки-разбойники с захватами

Правила. После того, как на занятиях по рукопашному бою отработали захват и освобождение от захвата, можно ввести этот технический элемент в игру. Для того, чтобы поймать разбойника, казаку нужно не просто дотронуться до разбойника, а схватить его. Захват необходимо удержать 3-5 секунд. Бить запрещено. Разбойник может сорвать захват и убежать, тогда он не считается пойманым.

Уровень 6. Казаки-разбойники с вышибалами

Правила. Чтобы поймать разбойника, казаку необходимо попасть в него мячом. Сложность игры регулируется в том числе количеством мячей, которые может нести с собой казак. Чем больше мячей, тем легче подбить разбойника.

Уровень 7. Казаки-разбойники с вышибалами и шапками

(вариант – с вышибалами и хвостами)

Правила. Чтобы поймать разбойника, казаку необходимо попасть в него мячом или снять шапку (сорвать хвост). Остальные правила те же, что и в остальных вариантах игры.