**Проект «ДВОРОВЫЕ ИГРЫ»**

 Автор (авторы) или разработчик (разработчики) - Пестракович Наталья Николаевна, руководитель Волонтерского движения Волгодонского района

 Контактные данные автора (авторов) или разработчика (разработчиков) - 347350, Ростовская область, Волгодонской район, станицы Романовская, улица Почтовая, 13, контактный номер телефона: 8 (86394) 7-05-33, 8-928-133-28-03, E-mail: natalyapestrakovich@mail.ru

**ПАСПОРТ ПРОЕКТА «ДВОРОВЫЕ ИГРЫ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование поля для заполнения | Описание |
| 1 | Название проекта |  «Дворовые игры» |
| 2 | Логотип проекта *(при наличии)* |  Логотип проекта приложен в качестве приложения № 1 к данной заявке |
| 3 | Масштаб проекта *(всероссийское, межрегиональное, региональное, зональное, муниципальное мероприятие)* |  Проект разработан и успешно реализуется на территории муниципального образования «Волгодонской район». Проект может быть модернизирован под любые формат проведения как на муниципальном, так и региональном, всероссийском уровнях путем его широкого тиражирования, а так же проведения отборочных этапов по каждой из игр, включенных в программу проекта |
| 4 | Период реализации проекта |  Проект реализуется на территории муниципального образования «Волгодонской район» в период с апреля по ноябрь месяц, ежегодно |
| 5 | Краткое описание проекта |  Проект «Дворовые игры» представляет собой проведение серии подвижных игр на открытых уличных пространствах с детьми и подростками в возрасте от 7 лет и старше, в том числе с детьми и подростками «группы риска», состоящими на всех видах профилактического учета, направленных на популяризацию культуры здорового образа жизни, активных форм досуга и занятости, как альтернативу популярным сегодня гаджетам и пассивному поведению молодежи в современном обществе. |
| 6 | Описание проблемы, решению / снижению которой посвящен проект |  Проект «Дворовые игры» направлен на решение проблемы зависимости детей, подростков и молодежи от современных гаджетов (мобильных телефонов, планшетов, компьютеров), компьютерных игр и социальных сетей. К большому сожалению, согласно данных статистических наблюдений, все больше детей и подростков сегодня проводят все свое свободное время за компьютерами, предпочитая общение в социальных сетях и мессенджерах «живому» общению со сверстниками, променяв активные формы досуга и занятости, занятия физической культурой и спортом на популярные компьютерные игры, онлайн-шутеры и файтинги. И как результат – отсутствие умения у подростков выстраивания коммуникации со сверстниками и обществом в целом, желание самоутверждения и успешной самореализации в обществе путем подражания вымышленным героям популярных компьютерных игр, погоня за модными трендами, вымышленной славой и «легкими деньгами», широко тиражируемые известными людьми и блогерами в популярных социальных сетях, что в свою очередь толкает детей и подростков на деструктивное, противоправное поведение в реальной жизни, навязанное виртуальной реальностью и «друзьями» по переписке из социальных сетей и мессенджеров, зачастую подталкивающих подростков к участию в противоправной деятельности, потреблении и (или) распространении запрещенной продукции и многом другом.  С целью профилактики зависимостей от социальных сетей, популярных компьютерных игр и виртуальной реальности, вовлечения детей, подростков и молодежи Волгодонского района в активные формы досуга и занятости, как альтернативу противоправного поведения в обществе, в целях популяризацию занятий физической культурой и спортом через приобщение их к подвижным играм на свежем воздухе и был разработан и внедрен проект «Дворовые игры». |
| 7 | Основные целевые группы, на которые направлен проект |  Основными целевыми группами проекта при его реализации являются дети и подростки в возрасте от 7 лет и старше, а так же молодежь в возрасте от 14 до 35 лет. *Примечание: проект не имеет возрастных ограничений. В проекте могут участвовать все категории граждан, в возрасте от 7 лет и старше* |
| 8 | Основная цель проекта |  Проект направлен на вовлечение детей, подростков и молодежи, в том числе детей и подростков «группы риска» в активные формы досуга и занятости, в том числе командные игры на открытых уличных пространствах, как альтернативу пассивному, асоциальному и девиантному поведению в обществе. |
| 9 | Опыт успешной реализации проекта *(при наличии, в случае если проект находится на стадии реализации, либо проект реализован)* |  Проект «Дворовые игры» имеет успешный опыт реализации на территории муниципального образования «Волгодонской район». Проект был разработан в 2022 году. Проект успешно реализуется на территории муниципалитета по инициативе Волонтерского движения Волгодонского района и при поддержке Администрации Волгодонского района в течении 1 года |
| 10 | Перспектива развития и потенциал проекта |  Перспектива развития и потенциал проекта заключаются в его широком тиражировании как эффективном методе вовлечения детей, подростков и молодежи, в том числе детей и подростков «группы риска» в активные формы досуга и занятости с целью их дальнейшей социализации в обществе, развитию талантов и лидерских навыков. |
| 11 | География проекта |  Проект «Дворовые игры» реализуется на территории муниципального образования «Волгодонской район» и охватывает собой все 33 населенных пункта, входящих в состав муниципалитета. |
| 12 | Количество / планируемое количество участников проекта |  По итогам реализации проекта «Дворовые игры» в течении 2022 года его участниками стали – 1 320 человек в возрасте от 7 лет и старше, в том числе: - 1 267 детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет включительно, принявших личное участие в мероприятиях проекта; - 53 волонтера проекта из числа молодежного актива Волгодонского района в возрасте от 14 лет и старше. |
| 13 | Планируемые результаты реализации проекта |  Благодаря успешной реализации проекта на территории Волгодонского района достигнуты следующие результаты: - у детей, подростков и молодежи во всех населенных пунктах района появилась новая, альтернативная противоправному поведению форма проведения свободного времени и досуга; – дети, подростки и молодежь приобщаются к коллективным формам активного отдыха и досуга в простой и доступной форме, являющейся альтернативой социальным сетям, компьютерным играм и современным гаджетам;  – в процессе игр у детей, подростков и молодежи происходит процесс самореализации в обществе, развитие организаторских способностей и лидерских навыков, вовлечение в ряды добровольцев и молодых активистов района. Достигнута положительная динамика снижения количества детей и подростков, состоящих на различных видах профилактического учета в органах системы профилактики Волгодонского района, в том числе: - на учете в подразделении по делам несовершеннолетних Отдела полиции №3 МУ МВД России «Волгодонское» - 17 (в аналогичном периоде прошлого года - 21); - в комиссии по делам несовершеннолетних и защите их прав Волгодонского района - 19 (в аналогичном периоде прошлого года - 23); - на внутришкольном учете в результате совершения ими противоправных поступков - 21 (в аналогичном периоде прошлого года - 25), а так же наблюдается положительная динамика исправления и дальнейшей успешной социализации в обществе детей и подростков «группы риска», состоящих на всех видах профилактического учета. |
| 14 | Дополнительная информация о проекте *(при наличии)* |  Описание методики организации и проведения наиболее популярных игр на открытых уличных пространствах, проводимых в рамках реализации проекта «Дворовые игры» приложено в качестве приложения № 2 к данной заявке |

Приложение 1.

**Логотип проекта «Дворовые игры»**



Приложение 2.

**Описание методики**

**организации и проведения наиболее популярных игр**

**на открытых уличных пространствах,**

**проводимых в рамках реализации проекта «Дворовые игры» на территории муниципального образования «Волгодонской район»**

В последние годы наблюдается стойкая тенденция к компьютерной зависимости и электронным гаждетам у подростков и молодежи. И дело не только в том, что Интернет в современных гаджетах являются самым распространенным источником получения информации. К сожалению, с каждым днем все больше детей и подростков предпочитают виртуальное пространство живому общению со сверстниками, все глубже погружаясь в мир компьютерных игр и социальных сетей.

Исходя из этого возникает вопрос: а что же будет дальше? Неужели социальные сети и современные гаджеты в ближайшие несколько лет смогут в полной мере заменить всем нам живое общение с друзьями и сверстниками, родными и близкими, коллеги по работе?

15 - 20 лет назад мы, как и наши родители, не имея на период советского и постсоветского времени популярных сегодня гаджетов, проводили все свое свободное время на улице, играя в разнообразные «дворовые игры», которые, стоит отметить, не требовали абсолютно никаких финансовых затрат. От игроков требовалось лишь движение, находчивость, смекалка, взамен которых их участники получали массу физических навыков и умений, позитивных эмоций и саморазвития.

В ходе игр ее участники постигали в простой, доступной форме основы формирования гармонично развитой лично, заключающиеся в учебе, труде воспитании.

Подвижные игры развивали в детях и молодежи ловкость, гибкость, силу, воспитывают богатырский дух, умение мыслить и фантазировать. Они вызывали чувство единения, товарищества, являясь по своей сути многообразными: детские подвижные игры, хороводные игры для взрослых и детей с народными песнями, прибаутками, плясками.

Дворовые игры различают по следующим признакам:

- по содержанию и воспитательным задачам, то есть по тому, что они развивают, воспитывают и формируют в ребенке;

- по количеству игроков (1,2,3 человека, группа, команда);

- по периоду времени (сезонные игры);

- по половому признаку – игры для мальчиков и игры для девочек;

- по интенсивности движения: малоподвижные, подвижные, сидячие;

- по наличию атрибутов (мячи, скакалки, и так далее).

Таким образом, можно сделать следующий вывод: «Дворовые игры» содействовали успешной самореализации детей и подростков в общество, формируя в них все необходимые навыки гармонично развитой личности.

С целью вовлечения детей, подростков и молодежи, в том числе детей и подростков «группы риска» в активные формы досуга и занятости, в том числе командные игры на открытых уличных пространствах, как альтернативу пассивному, асоциальному и девиантному поведению в обществе, альтернативе модных гаджетов и популярных социальных сетей, на территории Волгодонского района с 2018 года разработан и успешно реализуется проект «Дворовые игры».

Проект включает в себя проведение подвижных игр на открытых уличных пространствах, играть в которые могут от двух и более детей в возрасте от 7 лет и старше.

Ниже приведено описание методики проведения наиболее популярных игр на открытых уличных пространствах, проводимых на территории муниципального образования «Волгодонской район» в рамках реализации проекта «Дворовые игры»:

**1. Игра «Классики»**

**Правила игры:**

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти квадратов, вычерченных по пять в линию.

Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников.

Иногда по предварительной договоренности поле первого и последнего квадрата уменьшается проведением дуги из угла квадрата в соседний угол, на отсеченную площадь нельзя наступать и забивать на нее камешек, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода».

Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности или жеребьевке.

Каждый игрок начинает с того, что кидает камешек 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, проделывая путь из второго квадрата в третий и т. д.

Пятый квадрат считается местом отдыха — в нем можно встать на обе ноги, переминаться и т. п. Нельзя самому или камешком задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть камешек за пределы игрового поля.

После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее.

Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

**2. Игра «Резиночки»**

**Правила игры:**

Главный атрибут этой игры — бельевая резинка в количестве 3 – 4 метров.

Идеальное количество играющих — 3–4 человека.

Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Резинка натягивается на разных уровнях:

 - на уровне щиколоток держащих;

 - на уровне колен;

 - на уровне бедер;

 - на талии;

 - на уровне груди;

 - на уровне шеи.

 На каждом уровне игры каждому участнику по очереди нужно выполнить без ошибок (заступов) определенный набор прыжковых фигур и комбинаций: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т.д.

 Ход переходит от первого участника игры к последующим в результате ошибки первого игрока в ходе выполнения прыжков путем заступа на резинку.

Игрок, совершивший ошибку меняется местами с игроком, держущим резинку.

Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

Побеждает тот игрок, который первым выполняет все элементы прыжков.

**3. Игра «Ручеёк»**

**Правила игры:**

Участники разделяются на пары.

Взявшись за руки, пары встают в две колонны на некотором расстоянии друг от друга, поднимают сцепленные руки высоко над головами, образуя тоннель.

В первом варианте есть водящий — он входит в коридор, где, беря за руку, выбирает себе пару, разбивая одну из старых пар, новая пара встаёт в противоположной входу стороне «ручейка», а освободившийся человек становится водящим, и т. д.; для большей интенсивности процесса при большой длине «ручейка», может быть сразу несколько водящих.

**4. Игра «Салки»**

**Правила игры:**

По жребию или по считалке выбирают одного водящего.

Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади.

Водящий начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - осален!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми.

Игра не имеет определенного конца.

\* Колдунчики (эта игра — разновидность салок) Участники убегают от водящего. Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить».

Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг.

\* Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

**5. Игра «Жмурки»**

**Правила игры:**

В Жмурки играют несколько человек.

С помощью считалки или по жребию выбирается водящий.

Игроки завязывают водящему плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны.

«Жмурка» должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.

Игра не имеет определенного конца.

**6. Игра «Прятки»**

**Правила игры:**

Один человек водит, остальные прячутся.

По заранее обговоренным условиям вода, один из игроков, выбранный водящим (ищет спрятавшихся игроков), считает до определенного числа повернувшись к стене, все остальные игроки за это время прячутся не выходя за границы обговоренной территории.

Коронная фраза водящего: раз два три четыре пять я иду искать.

Побеждает тот игрок, которого не смог найти водящий.

**7. Игра «Квадрат»**

**Правила игры:**

Для этой игры нужна компания из четырех человек и мяч.

Для начала нужно создать игровое поле.

На земле чертится квадрат произвольного размера, разделенный на четыре меньших квадрата, по одному на каждого участника. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи.

Игра начинается с подачи мяча игроком, которого выбирают с помощью жребия (считалки).

Мяч бросается одной или двумя руками в центральный круг, так, чтобы он отскочил к игроку, находящемуся по диагонали.

Игрок, находящийся по диагонали, должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой, руками трогать нельзя.

Игра не имеет определенного конца.

**8. Игра «Море волнуется, раз…»**

 **Правила игры:**

 Есть несколько вариантов этой игры, каждый из которых начинается с известной считалочки:

 Море волнуется раз,
 Море волнуется два,
 Море волнуется три,
 Морская фигура на месте замри!

 После произнесения ведущим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.

 *В первом варианте*игры водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок.

 *Во втором*– выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе;

 *В третьем* - побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

 Конечно, «морской» тематикой ограничиваться не обязательно. Все зависит только от воображения водящего.

**9. Игра «Съедобное – несъедобное»**

 **Правила игры:**

 Участники выстраиваются в ряд.

 Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет.

 Если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» -  обить. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее.

 В случае ошибки игрок становится водящим.

**10. Игра «Колечко – колечко»**

 **Правила игры:**

 \*«Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

 Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой».

 Водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая « Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко.

 Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем.

 В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.

 Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами6 «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

 В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его.

 Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

**11. Игра «Лапта»**

 **Правила игры:**

На ровном поле проводят две линии, расстояние между которыми – примерно 15-20 метров.

 Одну линию называют городом, вторую – домом.

После этого определяют бьющего, который встает за черту города, остальные стоят за «домом».

 Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

Игроки, которые находится за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы поймать, пока он не очутился на земле. При удаче тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать не удалось, удар повторяется.

**12. Игра «Хали-хало»**

**Правила игры:**

Для начала считалочкой выбирают водящего.

Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву.

Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком.

Игроки начинают отгадывать слово.

Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Игрок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит «Стоп».

Водящий останавливается.

Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

* Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину;
* Нормальные - обычный детский шаг;
* Лилипутские - очень маленькие шажочки;
* Лягушачьи - в прыжках на корточках;
* Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего;
* Кирпичи - шаг пятку к носку;
* Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Игрок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

**13. Игра «Царь Горы»**

 **Правила игры:**

 Один из игроков взбирается на небольшую гору из снега или песка и кричит другим участника: «Я – царь горы»!

 Затем все остальные пытаются лишить «царя» его титула, захватив горку.

 Играющие пытаются столкнуть друг друга с возвышения и получить импровизированный престол.

 *Примечание: В игру лучше всего играть составом не более десяти человек и под присмотром взрослых. Если участники совсем маленькие, то велика вероятность что они могут заиграться до такой степени, что веселый поединок станет весьма травмоопасной забавой.*

**14. Игра «Казаки – разбойники»**

 **Правила игры:**

В игре принимает участие от 4 человек и более по принципу: чем больше, тем лучше.

 Перед началом игры, при помощи жребия, участники 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».

 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 «разбойник» уже попал в темницу, не стоит отчаиваться! Возможно, за ним 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.

**15. Игра «Городки»**

**Правила игры:**

Суть игры — бросками бит выбить из «города» поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из березы, липы, бука. Главная задача — затратить на выбивание 15 фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трёх туров использовал меньше попыток, тот и победил.

Размеры площадки («город») — 2×2 м; расстояние от места бросков: дальнее («кон») — 13 м, ближнее («полукон») — 6,5 м; длина городков — 20 см, диаметр их — 4,5—5 см; длина биты — не более 1 м. Выбиваются фигуры с «кона», но, если из фигуры выбит хотя бы один городок, остальные выбиваются с «полукона». А вот «письмо» выбивается только с «кона». Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата или усов. Городки, выкатившиеся за переднюю (лицевую) линию квадрата или в пределы усов, считаются невыбитыми. «Марка» в «письме» считается выбитой, если ни она, ни бита не задели другие городки.

Бросок считается потерянным, если:

* бита коснулась штрафной линии или земли перед ней;
* игрок в момент броска наступил или заступил за линию кона (полукона);
* вовремя броска игрок заступил ногой за боковую планку;
* игрок затратил большее время (30 сек), на подготовку для броска.

Все городки в этих случаях ставятся на прежние места, повторять удар не разрешается.

Партия в городки состоит из 15 фигур:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. пушка. 2) вилка 3) звезда 4) стрелка 5) колодец 6) коленчатый вал 7) артиллерия 8) ракетка 9) пулеметное гнездо 10) рак 11) часовые 12) серп 13) тир 14) самолет 15) письмо.

В этой последовательности их и выбивают.

Состязания городошников бывают личными — между двумя спортсменами, а также командными.

Игру всегда начинает правое поле.

После того как все городошники пробьют по две биты, стартует другая команда.

После окончания партии право начать следующую получает другая команда.

Побеждает в матче команда, выигравшая две партии подряд.

При равном счёте назначается третий поединок.

На крупных соревнованиях матч обычно состоит из трёх партий.

Победителем считается тот, кто затратил на выбивание фигур наименьшее число бит.

В городки можно играть одному, «один на один» и команда на команду.

В каждой команде должно быть не менее 5 игроков, также может иметься запасной игрок в команде.

Когда первая команда закончит свои броски (каждый игрок по очереди может бросить только две биты), начинает выбивать свои фигуры вторая команда и так далее.

В каждой партии может разыгрываться от 5 до 15 фигур, фигуры ставятся последовательно одна за другой в установленном играющими порядке. В ходе игры по договорённости можно менять или уточнять условия и правила игры, упрощая или усложняя её.

Все фигуры, кроме 15-й, строятся на середине лицевой линии.