

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол № 4 от 11.03.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«ЦТиР «Планета талантов»
 Н.Н. Малышева
Приказ № 34-у от 02.06.2025 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Киберспорт»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации: 1 год

Составители:
педагоги дополнительного образования
Волокитин Александр Сергеевич
Познухов Александр Сергеевич

Ачинск, 2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Киберспорт» технической направленности, имеет стартовый уровень реализации содержания.

Киберспорт – это игровые соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание.

Актуальность киберспорта для нашего Красноярского края заключается в том, что данное направление до настоящего времени не развивалось в объединениях МБУ ДО«ЦТиР «Планета талантов», но судя по чемпионатам по киберспорту, проводимых по всему миру в 2020, 2021 годах, данное направление интересно и актуально для обучающихся. Также актуальность для общества подчеркивается его абсолютной демократичностью к физическим данным участников соревнований обучающиеся с ограниченными физическими возможностями играют наравне с остальными, не испытывая никакого дискомфорта. Индустрия киберспортивных соревнований имеет огромный потенциал для создания рабочих мест, в том числе и для удаленной работы.

Новизна данной программы заключается в том, что она дополнена такой формой организации занятий как сеанс одновременной игры, что позволит познакомить школьников с опытными киберспортсменами, расширить игровую практику обучающихся, обозначить перспективы дальнейшего развития и совершенствования. Программа представлена в углубленном изучении отдельных тем. Программой предусмотрено участие в соревнованиях и проведение соревнований среди обучающихся объединения, что позволит в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» от существующих в этой области, заключается в том, что ранее она не реализовалась в учреждении дополнительного образования и на территории города.

В ходе обучения ребята учатся обращению с компьютером, как средством коммуникации и игровой практики. Программа направлена на овладение рациональными формами ведения компьютерной борьбы в процессе специфической соревновательной деятельности. Она включает в себя: изучение общих положений тактики выбранного вида дисциплины, приемов судейства и положения о соревнованиях, тактического опыта сильнейших спортсменов, освоение умений строить свою тактику в предстоящих соревнованиях; моделирование необходимых условий в тренировке и контрольных соревнованиях для практического овладения тактическими построениями. Ее результатом является обеспечение определенного уровня тактической подготовки обучающихся. Тактическая подготовленность киберспортсменов тесно связана с использованием разнообразных технических приемов, со способами их выполнения, выбором наступательной, оборонительной, контратакующей тактики и ее формами (индивидуальной, групповой или командной).

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 11-14 лет. Группы комплектуются по разновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополовые, наполняемость группы не менее 10 человек.

Срок реализации и особенности организации образовательного процесса.

Срок реализации программы – 72 часа. Сокращённый курс по программе составляет 72 часов.

Год обучения	1
Количество часов в неделю	2
Количество учебных часов по программе в месяц	72

Полный курс по программе составляет 144 часа.

Год обучения	1
Количество часов в неделю	4
Количество учебных часов по программе в месяц	144

Занятия будут строиться с учетом уровня знаний обучающихся и распределения заданий по мере сложности.

Форма обучения по программе – очная, либо дистанционная.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, объяснение, инструктаж, рассказ, диалог);
- наглядные (таблицы, схем);
- практические (упражнения, практические работы, игры).

Программа предусматривает такие формы организации образовательного процесса, как индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Занятия проводятся в форме: практическое занятие, беседа, презентация, обсуждение, консультация, мастер-класс.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, здоровье сберегающая технология.

Режим занятий составляется в соответствии с СанПиНом 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра:

- при программе в 144 часа 2 раза в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с перерывом 10 минут,
- при программе в 72 часа 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с перерывом 10 минут.

Цель: развитие коммуникативных навыков через компьютерную игру «Counter Strike Global Offensive».

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основами компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»;
- научить основным правилам и особенностям проведения соревновательных компьютерных игр.

Развивающие:

- научить планировать свою деятельность;
- развить аналитическое и критическое мышление, самооценку, навыки работы в группе, в команде;

Воспитательные:

- воспитать дисциплину, ответственность.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Для программы на 72 часа

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	1	-	
I.	CS:GO	32	13	19	
1.1.	Техническая подготовка	3	2	1	
1.2.	Изучение карт: de_inferno, de_train, de_nuke, de_dust 2, de_mirage, de_overpass, de_cache	12	5	7	

1.3.	Знакомство с игровыми ролями, выражениями	7	4	3	
1.4.	Тренировка командных ролей	4	-	4	
1.5.	Изучение временных регламентов карт, ознакомление с основами закупочных раундов	6	2	4	
	Промежуточная (полугодовая) аттестация	2	-	2	Соревнование
	Воспитательное мероприятие №1	1	-	1	
II.	Навыки	31	7	24	
2.1.	Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик	6	2	4	
2.2.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы	6	2	4	
2.3.	Отработка навыков, сыгранность команды	7	1	6	
	Воспитательное мероприятие №2	1	-	1	
2.4.	Раскидка гранат на карте	6	2	4	
2.5.	Индивидуальная тренировка AIM	6	-	6	
	Итоговая аттестация	3	-	3	Соревнование
	Воспитательное мероприятие №3	1	1	-	
ИТОГО:		72	24	48	

Для программы на 144 часа

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	2	2	-	
I.	CS:GO	64	26	38	
1.1.	Техническая подготовка	6	4	2	
1.2.	Изучение карт: de_inferno, de_train, de_nuke, de_dust 2, de_mirage, de_overpass, de_cache	24	10	14	
1.3.	Знакомство с игровыми ролями, выражениями	14	8	6	
1.4.	Тренировка командных ролей	8	-	8	
1.5.	Изучение временных регламентов карт, ознакомление с основами закупочных раундов	12	4	8	
	Промежуточная (полугодовая)	4	-	4	Соревнование

	аттестация				
	Воспитательное мероприятие №1	2	-	2	
II.	Навыки	62	14	48	
2.1.	Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик	12	4	8	
2.2.	Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы	12	4	8	
2.3.	Отработка навыков, сыгранность команды	14	2	12	
	Воспитательное мероприятие №2	2	-	2	
2.4.	Раскидка гранат на карте	12	4	8	
2.5.	Индивидуальная тренировка AIM	12	-	12	
	Итоговая аттестация	6	-	6	Соревнование
	Воспитательное мероприятие №3	2	2	-	
ИТОГО:		144	48	96	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Для программы на 72 часа

Вводное занятие (1 час)

Теория (1 ч.). Вводный инструктаж. Первичный инструктаж по ТБ. Программа технического объединения. Игра-знакомство.

I. Раздел «CS.GO»

1.1. Тема Техническая подготовка (3 часа)

Теория (2 ч.): Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры.

Практика (1 ч.): Настройка индивидуального компьютера.

1.2. Тема Изучение карт: de_inferno, de_train, de_nuke, de_dust 2, de_mirage, de_overpass, de_cache (12 часов)

Теория (5 ч.): Изучение карт игрового процесса.

Практика (7 ч.): Обучающая игра на картах, изучение позиций.

1.3. Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы (7 часов)

Теория (4 ч.): Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, подсадка. Прострелы.

Практика (3 ч.): Одиночная игра с использованием изученных методик.

1.4. Тема Тренировка командных ролей. (4 часа)

Практика (4 ч.): Отработка навыков, сыгранность команды.

1.5. Тема Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой (6 часов)

Теория (2 ч.): Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой

Практика (4 ч.): Отыгрыш раундов соблюдая экономическую структуру.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)

Воспитательное мероприятие №1 (1 час)

1.6. Тема Промежуточная (полугодовая) аттестация (2 часа)

Практика (2 ч.): Соревнование.

II. Раздел «Основы конструирования шагающих роботов»

2.1 Тема Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик (6 часов)

Теория (2 ч.): Изучение тактик на разных картах игровой индустрии.

Практика (4 ч.): Тренировка тактик.

2.2 Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы (6 часов)

Теория (2 ч.): Изучение посадки, локаций.

Практика (4 ч.): Тренировка на картах.

2.3 Тема Отработка навыков, сыгранность команды (7 часов)

Теория (1 ч.): Разработка своей тактики.

Практика (6 ч.): Отработка разработанных тактик.

Воспитательное мероприятие №2 (1 час)

2.4 Тема Раскидка гранат на карте (6 часов)

Теория (2 ч.): Изучение раскидок гранат.

Практика (4 ч.): Отработка раскидки гранат.

2.5 Тема Индивидуальная тренировка АИМ (6 часов)

Практика (6 ч.): Тренировка АИМ на специальных картах.

Итоговая аттестация (3 часа)

Практика (3 ч): Соревнование.

Воспитательное мероприятие №3 (1 час)

Для программы на 144 часа

Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 ч.): Вводный инструктаж. Первичный инструктаж по ТБ. Программа технического объединения. Игра-знакомство.

I. Раздел «CS.GO»

1.7. Тема Техническая подготовка (6 часов)

Теория (4 ч.): Гаджеты. История создания и системные требования. Прицел в CS GO. Таблица званий. Аббревиатуры.

Практика (2 ч.): Настройка индивидуального компьютера.

1.8. Тема Изучение карт: de_inferno, de_train, de_nuke, de_dust 2, de_mirage, de_overpass, de_cache (24 часа)

Теория (10 ч.): Изучение карт игрового процесса.

Практика (14 ч.): Обучающая игра на картах, изучение позиций.

1.9. Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы (14 часов)

Теория (8 ч.): Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы.

Практика (6 ч.): Одиночная игра с использованием изученных методик.

1.10. Тема Тренировка командных ролей (8 часов)

Практика (8 ч.): Отработка навыков, сыгранность команды.

1.11. Тема Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение временных регламентов карт, знакомство с экономикой

Практика (8 ч.): отыгрыш раундов соблюдая экономическую структуру.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (4 часа)

Воспитательное мероприятие №1 (2 часа)

1.12. Тема Промежуточная (полугодовая) аттестация (4 часа)

Практика (4 ч): Соревнование.

II. Раздел «Основы конструирования шагающих роботов»

2.1 Тема Тактическое изучение карт, изучение и применение тактик (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение тактик на разных картах игровой индустрии.

Практика (8 ч.): Тренировка тактик.

2.2 Тема Тактическая подготовка. Приседание, распрыжка, посадка. Прострелы (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение посадки, локаций.

Практика (8 ч.): Тренировка на картах.

2.3 Тема Отработка навыков, сыгранность команды (14 часов)

Теория (2 ч.): Разработка своей тактики.

Практика (12 ч.): Отработка разработанных тактик.

Воспитательное мероприятие №2 (2 час)

2.4 Тема Раскидка гранат на карте (12 часов)

Теория (4 ч.): Изучение раскидок гранат.

Практика (8 ч.): Отработка раскидки гранат.

2.5 Тема Индивидуальная тренировка AIM (12 часов)

Практика (12 ч.): Тренировка AIM на специальных картах.

Итоговая аттестация (6 часов)

Практика (6 ч): Соревнование.

Воспитательное мероприятие №3 (2 часа)

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

Предметные результаты:

- знает основы компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»;
- знает основные правила и особенности проведения соревновательных компьютерных игр.

Метапредметные результаты:

- умеет планировать свою деятельность;
- развито аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде.

Личностные результаты:

- проявляет дисциплину и ответственность.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

Материально-техническое обеспечение:

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: компьютерный класс.
- перечень оборудования учебного помещения, кабинета: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, компьютерные столы и стулья для обучающихся, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- перечень оборудования, необходимого для проведения занятий персональный компьютер, клавиатура, компьютерная мышь, наушники, виртуальная доска;
- перечень технических средств обучения: персональный компьютер для педагога, мультимедийный проектор и экран.

Информационно-методическое обеспечение - цифровое обеспечение и сайты: использование собственного презентационного материала, видеоролики.

Методический и дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом, возрастными и психологическими

особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- дидактические пособия (карточки, раздаточный материал);
- тематические подборки наглядных материалов (схемы карт, таблицы с категориями оружия);
- Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео, презентации). Для более эффективного освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие информационные ресурсы:

- <https://www.youtube.com/c/Tankkko/videos>

- <https://www.twitch.tv/csruhub>

- https://www.twitch.tv/weplaycsgo_ru

- <https://www.youtube.com/c/PETRIK>

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогами дополнительного образования, имеющим опыт работы в области игровой индустрии, образование – не ниже средне - профессионального, профильное или педагогическое.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

– промежуточный контроль (декабрь).

Форма проведения: соревнование.

– итоговый контроль (май).

Форма проведения: соревнование.

6. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Результаты освоения программы		
Предметные результаты:	Метапредметный результат:	Личностный результат:
- знает основы компьютерной игры «Counter Strike Global Offensive»; - знает основные правила и особенности проведения соревновательных компьютерных игр.	- умеет планировать свою деятельность; - развито аналитическое и критическое мышление, самооценка, навыки работы в группе, в команде.	- проявляет дисциплину и ответственность.
1. знает основные карты «counter strike global offensive» и умеет правильно ретироваться на них	1. может самостоятельно запланировать и реализовать свою тренировочную программу	1. умеет взаимодействовать в совместной деятельности, принимать полученную роль в группе.
2. знает основные прострелы, подсадки и умеет их применять	2. анализирует ситуацию на карте	2. умеет считаться с мнением окружающих при выполнении задания
3. знает основные названия позиций на карте	3. умеет воспроизводить изученную информацию на карте	3. способен сконцентрироваться на поставленной задаче и

4. называет основные варианты закупки предметов и умеет грамотно их применять	4. способен скоординировать свою команду	довести работу до конца
5. знает и применяет основные правила соревновательных компьютерных игр		

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

7. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. – М.: Эйдос, 2013.– С. 90-96.
2. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – С. 81-91.
3. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 18.06.2018)
4. Трубникова А.В., Прокди Р.Г. Переустановка, установка, настройка, восстановление
5. Windows 10.– СПб.: Наука и Техника, 2016. – 192 с.

Литература, рекомендуемая для обучающихся по данной программе:

1. Войскунский А., Геймеры о психологии геймеров [электронный ресурс] // postnauka.ru, URL <https://postnauka.ru/video/21661> (дата обращения 20.04.2021)
2. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)
3. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
4. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся по данной программе:

1. Мартынов К., Game Studies: Как изучают видеоигры? [электронный ресурс] // postnauka.ru, 2015, URL: <http://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения 20.04.2021)
2. Нейт А., Киберспорт — олимпийская дисциплина [электронный ресурс] // gooddice.ru, 2015, URL: gooddice.ru/2015/01/kibersport-olimpijskaya-distsiplina (дата обращения 20.04.2021)
3. Панфилов К., Почему киберспорт – это следующая крупнейшая спортивная империя [электронный ресурс] // siliconrus.com, 2015, URL: <http://siliconrus.com/2015/04/esport> (дата обращения 20.04.2021)

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебно-тематическим планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Киберспорт» и выбранными видами контроля.

1. Декабрь – **промежуточный контроль**

Форма демонстрации: соревнования.

Форма фиксации: ведомость аттестации

Описание задания для контроля:

Задание

Педагогическое тестирование для определения уровня подготовки у обучающихся.

«**Нажми кнопку**» обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится лампочка, и кнопка. Как только загорается лампочка, задача обучающегося сразу после этого, как можно быстрее нажать на кнопку. В этот момент, включается секундомер, и считается время с момента загорания лампочки до нажатия кнопки испытуемым, с точностью до десятых.

«**Убийство ботов**» в данном тесте обучающийся на карте за ограниченное количество времени 1 мин убивает ботов. По истечению одной минуты, фиксируется количество убитых ботов

«**Частота нажатия мыши**» Обучающийся присаживается в кресло, перед ним находится компьютерная мышь. По команде педагога, обучающийся начинает выполнять нажатия пальцами рук, на клавиши мыши. В это время на секундомере засекается одна минута времени. По истечению одной минуты, фиксируется количество нажатий на кнопки мыши.

«**Соблюдение ротации во время игры**» обучающемуся предлагается выполнить за компьютером определенный алгоритм действий (пройти игровой уровень), который должен закончиться победой. На выполнение данного теста даётся десять попыток. После выполнения теста, фиксируется количество успешных попыток.

Результаты тестирования обучающегося

Тесты	Тестирования		
	Первоначальное	Промежуточное	Итоговое
Тест «Нажми кнопку»,			
Убийство ботов за 1 мин. Кол-во раз.			
Частота нажатия мыши за 1 минуту. Кол-во раз.			
Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток			

Текст «Нажми кнопку»

значение до «0,6 сек» - высокий уровень

значение от 0,6 до 0,8 – средний уровень

значение от 0,8 и больше – низкий уровень

Поиск цифр за 1 мин. Кол-во раз.

значение 160 раза и более – высокий уровень

значение от 130 до 140– средний уровень

значение менее 100– низкий уровень

Частота нажатия мыши за 1 минуту.

Кол-во раз.

значение 190 раз и более – высокий уровень

значение от 170 до 190 – средний уровень

значение менее 170 – низкий уровень

Соблюдение ротации во время игры. Кол-во раз из 10 попыток

значение 7,8 побед и более – высокий уровень

значение 5,6 побед – средний уровень

значение менее 5 побед – низкий уровень

Карты в соревновательном режиме Counter Strike

Напиши над каждой картой правильное название карты:

De_dust2. Наиболее популярная карта еще со времен самых первых версий Counter Strike. Основное действие происходит на Ближнем Востоке. Предусмотрено две точки закладки.

De_inferno. Также одна из самых популярных карт, которая отправит пользователя в Италию. Есть две точки закладки и доступно множество интересных локаций в целом. Как и на всех картах соревновательного режима, есть 2 точки для установки бомбы.

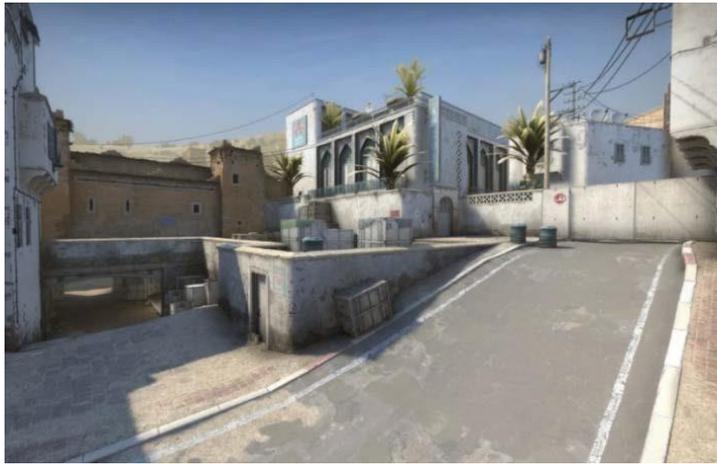
Vertigo. Сейчас она занимает место de_cache. На этой карте действие будет происходить на стройке многоэтажного комплекса офисов. Карту больше ненавидят, нежели, чем любят. Она не очень сбалансирована, имеет множество недочетов, ошибок.
De_mirage. Самая популярная карта после de_dust2. Она идеально сбалансирована, имеет две точки закладки, огромное множество локаций. Сейчас же она также находится в доработке. В соревновательном режиме она присутствует во второстепенном смысле. У профессионалов нет возможности играть на ней.

De_overpass. Достаточно мрачная и большая карта, где есть множество туннелей, длинная улица, подземка и даже специальный парк с развлечениями. Все это — причины, по которым de_overpass так любят.

De_cobblestone. Одна из самых старых и интересных карт в игре. Действие происходит в огромном замке, где пользователь способен воевать, устанавливая и минирова бомбу. Карта поделена на две равномерные части, каждая из которых принадлежит той или иной команде.

De_nuke. Очень несбалансированная карта, на которой также нужно устанавливать бомбу. Есть две точки закладки, где одна находится на верхнем этаже небольшого ангара. Вторая же находится в самом низу, можно сказать, что в подвале ангара.









1. Апрель-май – **итоговый контроль**

Форма демонстрации: соревнования.

Форма фиксации: ведомость аттестации

Описание задания для контроля:

Обучающиеся выбирают из изученных карт две карты, одну карту выбирает педагог. Далее обучающиеся играют в соревновательном режиме. Для победы необходимо выиграть 16 раундов на карте. Победитель выявляется из тех, кто выиграл две карты. В случае ничьей на двух картах играет третья карта.