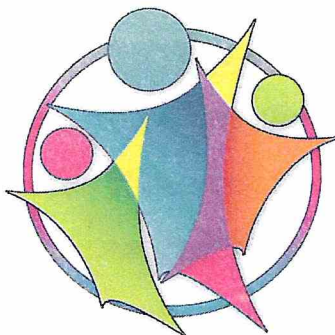


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»



Принята на заседании
педагогического совета
«29» мая 2024 г.
Протокол № 2

«Утверждаю»
Директор МОГАУДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Малькова Ю.А. Малькова
«29» мая 2024 г.
Приказ № 10-8 от «29» мая 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Учимся играть правильно»**

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 1 год, 144 ч.
Возрастная категория: от 7 до 18 до лет
Состав группы: 15 чел.
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор – составитель:
Затонских Антон Михайлович
педагог дополнительного образования

г. Магадан, 2024 г.

Данная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (редакция от 30.04.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнением, вступившем в силу с 01.06.2021 г.)
- Федеральный закон от 31.07.2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242).
- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП

2.4.4.3648-20 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28).

- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ» «Юность».

Данная программа имеет базовый уровень и призвана продолжить знакомство обучающихся с базовыми техниками игры, научить правильно оценивать происходящее на доске на всех этапах игры. Важно продемонстрировать всю глубину и красоту игры, что во многом достигается умением просчитывать варианты при решении конкретных проблем, возникающих в процессе противоборства на доске.

Актуальность. В отличие от огромного множества прочих развивающих игр, за игрой в Го ребенок одновременно с необходимостью четко структурировать и продумывать свои поступки, обладает полной свободой действий. Имея за собой широкое поле для изобретения собственных схем и алгоритмов, ребенок учится самостоятельно определять свои сильные и слабые стороны, видеть ошибки и обоснованно принимать решения. Го учит системному мышлению: умению устанавливать цель и сосредотачивать все ресурсы для эффективного достижения этой цели; умению видеть взаимосвязи, на первый взгляд, независимых явлений и рассматривать их как целое; умению действовать ответственно, независимо анализировать ситуацию, прогнозировать, выбирать наилучшую стратегию и последовательно реализовывать задуманное. Уникальность Го состоит в том, что, в отличие от других популярных стратегических игр, она одновременно развивает оба полушария мозга – как логическое, так и интуитивное мышление. Го развивает мышление детей, в том числе скорость и гибкость мышления. Количество вариантов действий на игровой доске бесчисленно, но даже в условиях этого разнообразия ребенок учится выбирать свой путь и следовать ему, достигать успехов, а в случае поражений — искать причины одного, извлекать опыт.

Го развивает ассоциативное мышление, учит сравнивать. Игра, наполненная цепочками вариантов и большим количеством комбинаций,

превосходно развивает в игровой форме память, математические и логические способности, вырабатывает понимание причинно-следственных связей. Го развивает образное мышление ребенка и учит применять в жизни стратегические принципы, почерпнутые из игры. Сегодня именно эта особенность игры особо ценится среди различного рода ученых, предпринимателей и политиков. Го – это игра, победа в которой невозможна без владения своими эмоциями – юный стратег с самого раннего возраста осознает ценность и необходимость овладевать своим эмоциональным состоянием.

Программа поможет ребенку развить в себе все эти качества. И, конечно, участие в соревнованиях различного уровня также станет положительным опытом.

Новизна и отличительная особенность данной программы в том, что в ее реализации планируется задействовать не только стандартные техники обучения, но и использовать современные компьютерные программы. Это позволит создать образовательную среду, которая поможет максимально раскрыть возможности и потенциал ребенка.

Адресат программы. Программа рассчитана на обучающихся 8-18 лет. На данную программу зачисляются все желающие.

Режим занятий. Объем программы 144 часа. Занятия по реализации программы проводятся в соответствии с утвержденным расписанием.

Цель программы: Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

Задачи программы:

Образовательные:

- научить ребенка самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных,

социальных);

Развивающие:

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- заложить идеи развития у обучающихся собственной активности, целеполагания, личной ответственности;

Воспитательные:

- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени;
- воспитывать культуру поведения;
- прививать культуру здорового образа жизни
- создание в коллективе атмосферы взаимного уважения, а также воспитывать у ребят бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Планируемые результаты освоения программы «Игра Го»

В результате изучения данной программы, обучающиеся получат возможность формирования.

Личностных результатов:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- Проговаривать последовательность действий;
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с демонстрационной доской;
- Учиться работать по предложенному учителем плану;
- Учиться отличать, верно, выполненное задание от неверного;
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- Слушать и понимать речь других;
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);

Предметных результатов:

- Знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми, тэсуджи, сабаки, синоги и т.д.). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе);
- Знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом пространстве;
- Различать местоположение позиций, ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);
- Сравнивать между собой предметы, явления;
- Обобщать, делать несложные выводы;
- Уметь проводить комбинации;
- Уметь планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих камней;
- Уметь ориентироваться на игровой доске;
- Определять последовательность событий;
- Выявлять закономерности и проводить аналогии;

Учебный график обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Повторение основ»	24	10	14	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
2	«Основные приемы, доска 19*19»	24	10	14	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Тактика и стратегия 1»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир, решение задач
4	«Тактика и стратегия 2»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир, решение задач
5	«Основной принцип СССР»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир
6	«Тактика и стратегия 3»	24	10	14	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир, решение задач
ИТОГО:		144	60	84	

Содержание обучения

1. Повторение основ (24 часа)

Теория (10 часов) Повторение пройденного материала 1-го года обучения: ЖиС групп. Соединение и разрезание. Базовые формы. Атака и защита. Дзёсеки. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

2. Основные приемы, доска 19*19 (24 часа)

Теория (10 часов) Изучение сложных форм, прием «ко-борьбы» как способ получения дополнительного преимущества. Изучение тактических комбинаций. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

3. Тактика и стратегия 1 (24 часа)

Теория (10 часов) Понимание важности инициативы и владения ходом. Стандартные вторжения. Тушение больших «мойо» противника. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

4. Тактика и стратегия 2 (24 часа)

Теория (10 часов) Изучение типовых стандартных приемов на различных этапах партии, оценка позиции для эффективного ведения партии. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

5. Основной принцип СССР (24 часа)

Теория (10 часов) Принцип слабых и сильных групп как основа для дальнейшего выбора стратегии. Соединение и разделение как приемы защиты и атаки. Понятия переконцентрации и плохой формы. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

6. Тактика и стратегия 3 (24 часа)

Теория (10 часов) Углубленное изучение фусеки и выход в тюбан. Оценка статуса групп. Контроль захваченной территории, оценка

возможности разрушения территории соперника. Анализ сыгранных партий.

Практика (14 часов) Практика игры 19*19, решение задач.

Примерный учебный график

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
Раздел I «Повторение основ»						
1.1.	сентябрь	Распространённые маленькие ходы. Дыхания камней в Го «даме». 3 даме – зелёный, норма 2 даме – жёлтый, предупреждение, 1 – красный, опасность. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.2.	сентябрь	«Гудзуми». Пустой треугольник, шляпа, пельмень и другие «глупые» формы. Задачи с «глупыми» формами и нестандартное решение. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.3.	сентябрь	Дзесеки и её место в фусеки. Образное и логическое обоснование. Подготовка ученика к стратегическому мышлению на больших пространствах. 19х19. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.4.	сентябрь	«Течение камней». «Рисунок камней». Партия профессионалов. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.5.	октябрь	Примеры нестандартного мышления: Рыцарь в замке, Путник, Мышь, крадущая масло, Лиса, кусающая свой живот. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир 19*19.	4	0	4	Турнир
Раздел II «Основные приемы, доска 19*19»						
2.1.	октябрь	Приём «ко»-борьбы. ЖиС в углу с помощью ко-борьбы. «Сагари» – ко. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос

2.2.	октябрь	Сложные ситё. Приём лестницы с необычными ходами. Длинные управляемые и узнаваемые комбинации. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	ЖиС по третьей линии. «Гребешок». Изучение базовых форм. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	«Прогулки по острову Го!» (Подготовка к тесту). Повторение. «Открытое тестирование у доски» Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Тест. Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 19х19. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Опрос
2.6.	ноябрь	Игровая практика турнир 19*19.	4	0	4	турнир
Раздел III «Тактика и стратегия 1»						
3.1.	ноябрь	Понятие инициативы. Важность владения ходом. Расшифровка понятий: сенте, готе и тенуки. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Вторжения по третьей линии. Навыки построения в сложных условиях преимущества качественного и количественного камней соперника. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Тушение мойо. Различия идеи вторжений по третьей линии и четвертой. Выживание, разделение. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	«Кот в мешке» или мойо. Формирование больших территорий «мойо». Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос

3.5.	декабрь	Сан-рен-сей и сан-сан фусеки. Анализ знакомых ходов в партиях профессионалов. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика турнир 19*19	4	0	4	Турнир
Раздел IV «Тактика и стратегия 2»						
4.1.	январь	Вторжение в хоси-симари. Формирование внимания к территории в углу. Защитные и атакующие действия. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Двойной удар - двойное хане. Демонстрация эффективности и эффективности приёма. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Йосе. Подсчет очков. Прыжок обезьяны. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Прогулки по острову Го!» Повторение. «Открытое тестирование у доски. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Тест
4.5.	февраль	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Тест
4.6.	февраль	Игровая практика турнир 19*19 (отбор на Гран-при)	4	0	4	Турнир
Раздел V «Основной принцип СССР»						
5.1.	март	Принцип СССР как важнейший элемент мастерской игры. «СССР» - главный принцип анализа любой позиции. СССР = Сильное Слабое Соединение Разделение. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.2.	март	«Правило 12 (солдат)». Ситуации в начале партии в которых работает «правило 12». Переконцентрация и «коригатачи». Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос

5.3.	март	«Правило 12» и выживание в углу. Продолжение йосе, выживание в углу и на стороне в дзёсеки «косуми-цуке». Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.4.	март	Правило 12: тактика стратегия в привязке к стратегическому выбору направления игры. Принцип СССР. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.5.	март	«Правило 12». Вторжение в сан-сан. Пустой треугольник. Варианты выживания в углу. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика пробный турнир 19*19	4	0	4	Турнир
Раздел VI «Тактика и стратегия 3»						
6.1.	апрель	Стратегия: как правильно расположить свои войска. Развертывание, «хираки» от симари. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	Стабилизация групп. Дзёсеки изученные ранее и неизвестные. Завершающие ходы стабилизации. Анализ сыгранных партий. Развертывание через 2,3,4. Поддержка прыжком иккен-тоби. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	«Хитрый привратник»: дзёсеки от комоку. Идеи атаки и защиты. Оружие «второго порядка». Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.4.	май	Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.5.	май	Тест Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го. Анализ сыгранных партий.	4	2	2	Тест

6.6.	май	Подготовка и итоговый турнир «Кубок Президента»	4	0	4	Турнир
ИТОГО:			144	60	84	

По окончании II года обучения по программе «Игра Го» обучающиеся смогут:

- овладеть сложными приемами игры;
- получат полное представление о таких важных понятиях как сенте, готе, тенуки;
- изучат новые для них дзёсеки и фусеки;
- научатся технике вторжения и техникам в йосе, и что наиболее важно – стратегическому выбору направления игры;
- обучающиеся смогут принимать участие в различных турнирах при уровне игры 15-18 кю. (См. приложение 1)

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Стол ученический - **8 шт.**
- Стул ученический мягкий - **14 шт.**
- TV панель - **1 шт.**
- Ноутбук - **1 шт.**
- Демонстрационная доска – **1шт.**
- Шкаф для хранения - **1 шт.**
- Комплект Го - **7 шт.**

Программы для ПК и android

1. Igowin – программа для игры с ПК 9х9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
3. NactarGo – программа для игры оболочка Android

Игровые сервера

1. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату. Последняя дата обращения к ресурсу 22.08.2023г.

2. www.wbaduk.com – программа для игры по сети интернет.

Последняя дата обращения к ресурсу 22.08.2023г.

* Все вышеуказанные ресурсы и программы находятся в свободном доступе (GPL)

Формы аттестации

В целях оценки достижения образовательных результатов в результате освоения образовательной программы используются следующие виды контроля:

- входной контроль (опрос, собеседование);

текущий контроль (наблюдение, мониторинг по результатам прохождения темы). Текущий контроль проводится на каждом занятии и позволяет иметь представление о затруднениях и динамике развития обучающегося.

- промежуточный контроль (освоение программы за полугодие);
- итоговый контроль (итоговая аттестация результаты турниров, соревнований, учет участия обучающегося в мероприятиях разного уровня.

Итоговая аттестация проводится по завершении программы с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения. Аттестация обучающихся проходит в виде соревнований, турниров, тестов, решения задач, а также учитывается участие обучающегося в спортивных мероприятиях разного уровня.

Виды контроля:

- педагогическое наблюдение, тестирование, опрос
- собеседование

- анализ итогов участия в турнирах, соревнованиях

Методические материалы

Методы обучения

- Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.
- Наглядный – показ педагогом вариантов на демонстрационной доске, просмотр и анализ игровых ситуаций с использованием компьютерных программ.
- Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

Формы организации деятельности

- Индивидуальная
- Групповая
- Командная

Формы организации учебного занятия

Лекция; беседа; решение задач и анализ решения; сеанс одновременной игры и консультационная партия; анализ партий обучающихся; демонстрация и анализ с помощью компьютерных программ партий выдающихся мастеров; предоставление материалов для самостоятельного решения и анализа на дому; турниры.

Дидактический материал

Демонстрационный материал; видео материал; раздаточные материалы-задания по основным темам (фусеки, тюбан, йосе, жизнь-смерть), терминология.

Список литературы

Для педагога:

1. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина-Казань, 2000.
2. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова-СПб.: Сад камней, 2011.
3. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова-М., 2011.
4. Кано Ё. Энциклопедия йосэ/ Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2020
5. Косуги К. 38 основных дзёсэки/ Пер. И. Лазарева-2005.
6. Шикшин В. Д. Теория и практика форм-Казань, 2003.
7. Шикшин В. Д. Теория и практика сэмэй -Казань, 2003.
8. Тайлин М. 60 партий Альфаго с комментариями / Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2018
9. Харуяма И., Нагахара Й. Основы техники Го-Новосибирск, 2008.
10. О Р. Ключевые пункты синоги/перевод И. Коротеева. -СПб.: ВВМ, 2022.
11. О Р. Сабаки/ перевод И. Коротеева. -СПб.: ВВМ, 2022.

Интернет-ресурсы

1. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 22.08.2023г.
2. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач онлайн (база школы «Сэнтэ»). Последняя дата обращения к ресурсу 22.08.2023г.
3. <http://www.goproblems.com/> - большая база задач. Последняя дата обращения к ресурсу 22.08.2023г.

Для обучающихся

1. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина - Казань, 2000.
2. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова; -СПб.: Сад камней, 2011.
3. Богацкий А. М. Основы Го Большой учебник игры Го в задачах и решениях -Киев, 2001.
4. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова. -М., 2011.
5. О Р. Ключевые пункты синоги/перевод И. Коротеева. -СПб.: ВВМ, 2022.
6. О Р. Сабаки/ перевод И. Коротеева. -СПб.: ВВМ, 2022.

Игра в турнирах

Первый год обучения

1. Турнир по атари-го.
2. Турнир «9*9» «Пиратский остров».
3. Турнир 13*13.
4. Лично-командный турнир «Гран-при» среди школьников г. Магадана.
5. Первенство г. Магадана.
6. Ежегодный турнир «Кубок «Хикару» среди учеников 1-го года обучения.
7. Партии с консультацией.
8. Сеансы одновременной игры.

