ПРИДНЕСТРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. Т.Г. ШЕВЧЕНКО

Факультет физической культуры и спорта

Кафедра лёгкой атлетики, водных видов спорта и туризма

НАСТОЛЬНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ВУЗов, ЗАНИМАЮЩИХСЯ КИКБОКСИНГОМ

Учебно-методическое пособие

Тирасполь, 2014

УДК 796.38(075.8)+793.7(075.8)
ББК 4756.3я73+4756.33я73
Н32

Составитель:
И.В. Деркаченко, канд. пед. наук, доцент кафедры легкой атлетики, водных видов спорта и туризма

Рецензенты:
В.К. Кицул, заслуженный деятель физической культуры и спорта Приднестровской Молдавской Республики, директор МОУ ДО «СДЮШОР борьбы и бокса» г. Тирасполь;
Ю.Н. Емельянова, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой спортивных игр медицины факультета ФКиС ПГУ им. Т.Г.Шевченко.

Настольные развивающие игры для студентов ВУЗов, занимающихся кикбоксингом: Учебно-методическое пособие. II часть/ Составитель: И.В. Деркаченко. – Тирасполь, 2014. – 40 с.

Вторая часть учебно-методического пособия содержит материал в виде вариантов развивающих игр. В процессе разгадывания различных форм заданий, освещающих историю возникновения и развития кикбоксинга, студенты еще раз повторяют и закрепляют изученный материал.

УДК 796.38(075.8)+793.7(075.8)
ББК 4756.3я73+4756.33я73
Н32

Утверждено Научно-методическим советом
ПГУ им. Т.Г. Шевченко

© Деркаченко И.В., 2014

ВВЕДЕНИЕ

Согласно требованиям ФГОС-3 значительная часть обучения отводится самостоятельной работе студентов, которая выражается в выполнении заданий преподавателя. Одним из видов заданий является составление и разгадывание различных кроссвордов, шарад, метаграмм, плетенок, кругограмм и т.д. с кикбоксерской тематикой. Выполнение данной работы требует от студента владения материалом, умения концентрировать внимание.

В процессе разработки студент учится систематизировать информацию, развивает свой творческий потенциал, логическое мышление, учится взаимодействию в группе. Игры развивают интерес к изучаемой дисциплине. Составление и разгадывание настольных развивающих игр является хорошим средством интеллектуального развития, а также повышает информационную компетентность студента.

В предложенном учебно-методическом пособии «Настольные развивающие игры для студентов ВУЗов, занимающихся кикбоксингом», кроссворды и другие развивающие игры тесно связаны с историей кикбоксинга, чемпионатами Мира, сборными командами по различным разделам кикбоксинга и другими видами боевых искусств. Поиск ответов, проведение командных настольных игр, окажут студентам значительную помощь в освоении программы теоретического и практического материала.

Кроссворд (от англ. «cross» - пересечение и «word» - слово) - игровое задание, заключающееся в заполнении пересекающихся рядов клеток словами.

Венгерский кроссворд

Первый президент Российской профессиональной лиги и московского клуба «Китэк». Президент ***ВАКО (1984).*** Тактическое действие. Прием с захватом туловища. Российский чемпион мира по кикбоксингу в фул-контакте. Удар ногой в прыжке. Защитное приспособление. Положение кикбоксера, в которое он может попасть во время боя. Длинный прямой удар рукой. Тренировочный снаряд. Учебно-тренировочный бой. Старинная английская мера веса. Удар ногой сверху. Город в Хорватии – организатор чемпионата мира 1997 г. по жестким стилям кика. Положение кикбоксера. Промежуток времени, в котором ведется бой. Бросок в борьбе и кикбоксинге. Российская чемпионка мира по кикбоксингу. Обувь кикбоксера. Круговой удар ногой. Боковой удар ногой в бедро. Московский клуб кикбоксинга. Спортивная площадка. Искусство ведения поединка.

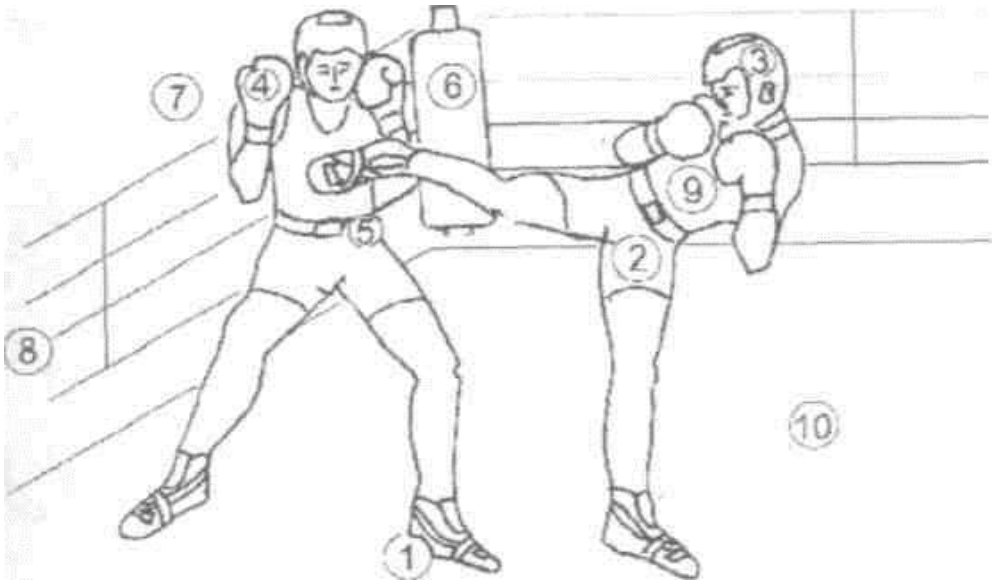
Правило: буквы слова могут менять направление по вертикали и горизонтали неограниченное количество раз.

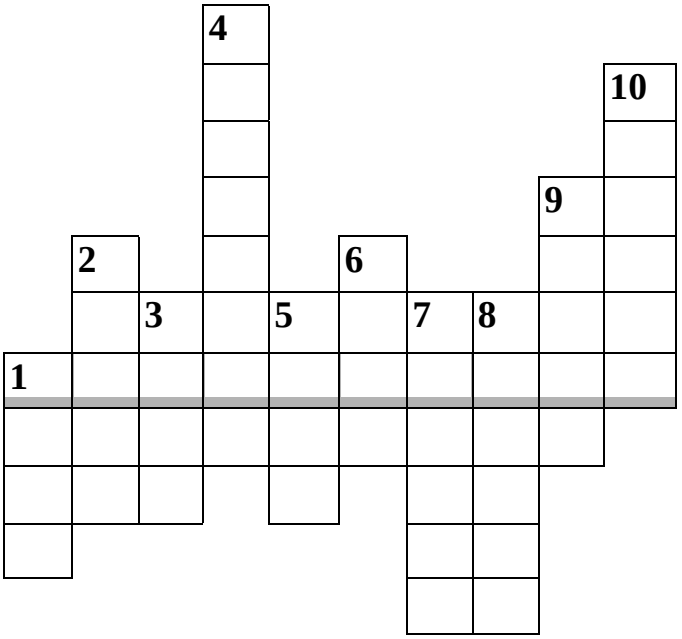
Найди ответ на каждый вопрос и выдели его в сетке.

А	**С**	**С**	**Р**	**Р**	**Г**	**Я**	**Ф**	**А**	**А**	**Т**	**А**	**К**
К	**Т**	**П**	**А**	**И**	**Н**	**И**	**У**	**Л**	**Д**	**А**	**К**	**И**
Й	**О**	**Л**	**А**	**Р**	**И**	**Ц**	**Н**	**Ь**	**Ж**	**А**	**М**	**К**
О	**Р**	**Б**	**Ф**	**Ы**	**О**	**В**	**А**	**Ц**	**И**	**П**	**П**	**Г**
С	**О**	**К**	**У**	**Т**	**Н**	**О**	**Р**	**О**	**Н**	**А**	**И**	**Н**
С	**Т**	**У**	**П**	**К**	**И**	**К**	**А**	**И**	**К**	**Н**	**Ч**	**Т**
Р	**А**	**У**	**Е**	**З**	**Х**	**Д**	**Т**	**Н**	**Г**	**К**	**А**	**А**
К	**Д**	**Н**	**Н**	**У**	**А**	**Н**	**У**	**И**	**Н**	**И**	**Т**	**К**
И	**К**	**К**	**Ь**	**К**	**О**	**В**	**А**	**Р**	**Р**	**Е**	**Ц**	**Ь**
О	**У**	**А**	**П**	**А**	**Н**	**О**	**Р**	**У**	**Б**	**Р**	**О**	**Л**
Л	**С**	**К**	**И**	**К**	**П**	**К**	**Т**	**Д**	**К**	**А**	**В**	**Е**
Э	**К**	**А**	**К**	**Ч**	**И**	**А**	**У**	**Л**	**И**	**М**	**Н**	**М**
П	**О**	**Д**	**С**	**Е**	**Н**	**Ч**	**Б**	**О**	**Н**	**Ж**	**И**	**К**

Кроссворд «Поединок»

Ответив на вопросы по вертикали, в выделенной строке по горизонтали ты прочтешь название дисциплины кикбоксинга.

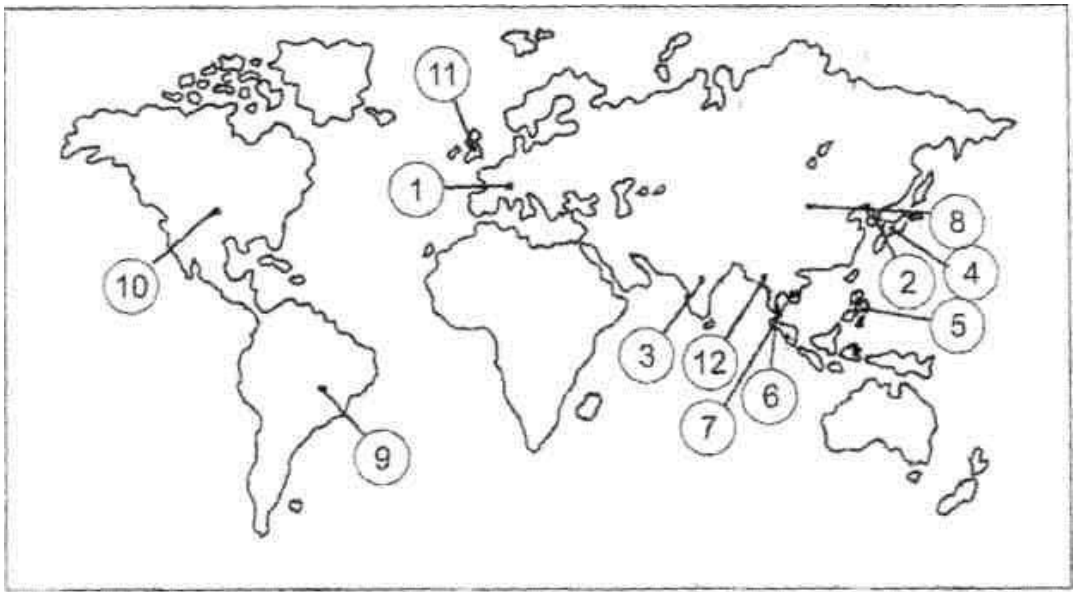


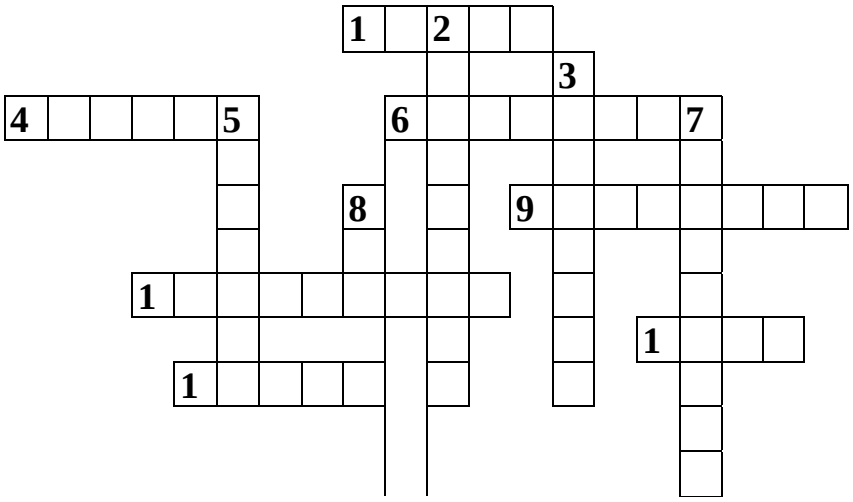


Кроссворд «Спортивно-боевые единоборства»

Используя географическую подсказку, впиши в клетки кроссворда виды боевых

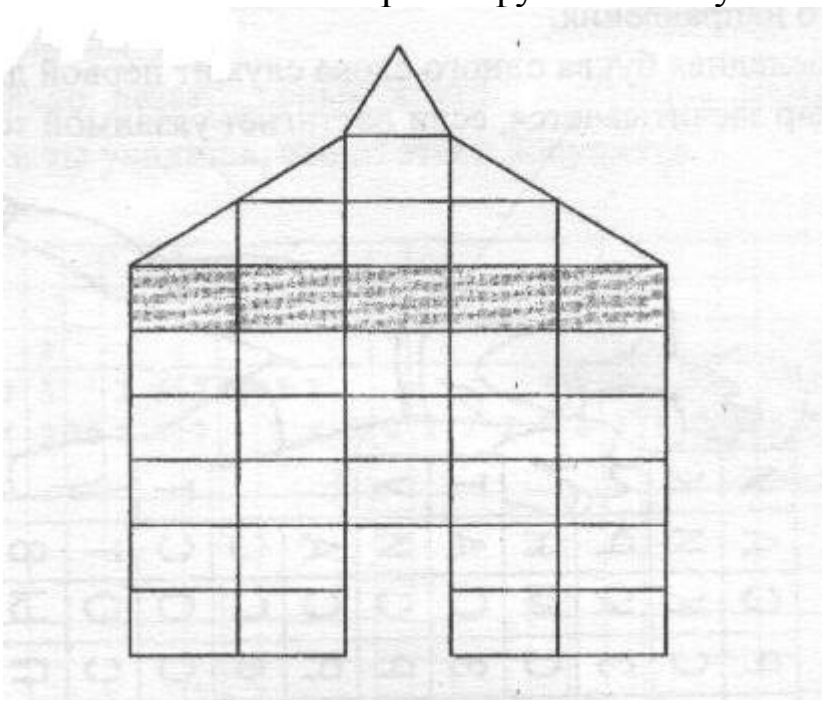
искусств, имеющих отношение к дисциплинам кикбоксинга.





Кроссворд «Чемпионат»

Впиши по вертикали фамилии российских чемпионов мира по жестким стилям, тогда в выделенной полоске по горизонтали ты прочитаешь название города, в котором сборная СССР впервые приняла участие в чемпионате мира по фул-контакту.



Кроссворд «Настольный поединок»

Первый раунд.

Чемпионка мира по кикбоксингу в фул-контакте. — Соприкосновение с противником. — Защитная маска. — Тренировочный снаряд. — Спортивная организация. — Удар рукой наотмашь. — Известный голливудский киноактер, чемпион мира по каратэ-до. — Результат, выраженный в числах. — Вид спортивного состязания. — Сокращенное название руководящего органа кикбоксинга России. — «Энергия», «Дух» в философии кэмпо. — Положение, в которое попадает кикбоксер во время боя. — Способ защиты. — Удар через руку. — Кинжал в виде трезубца.

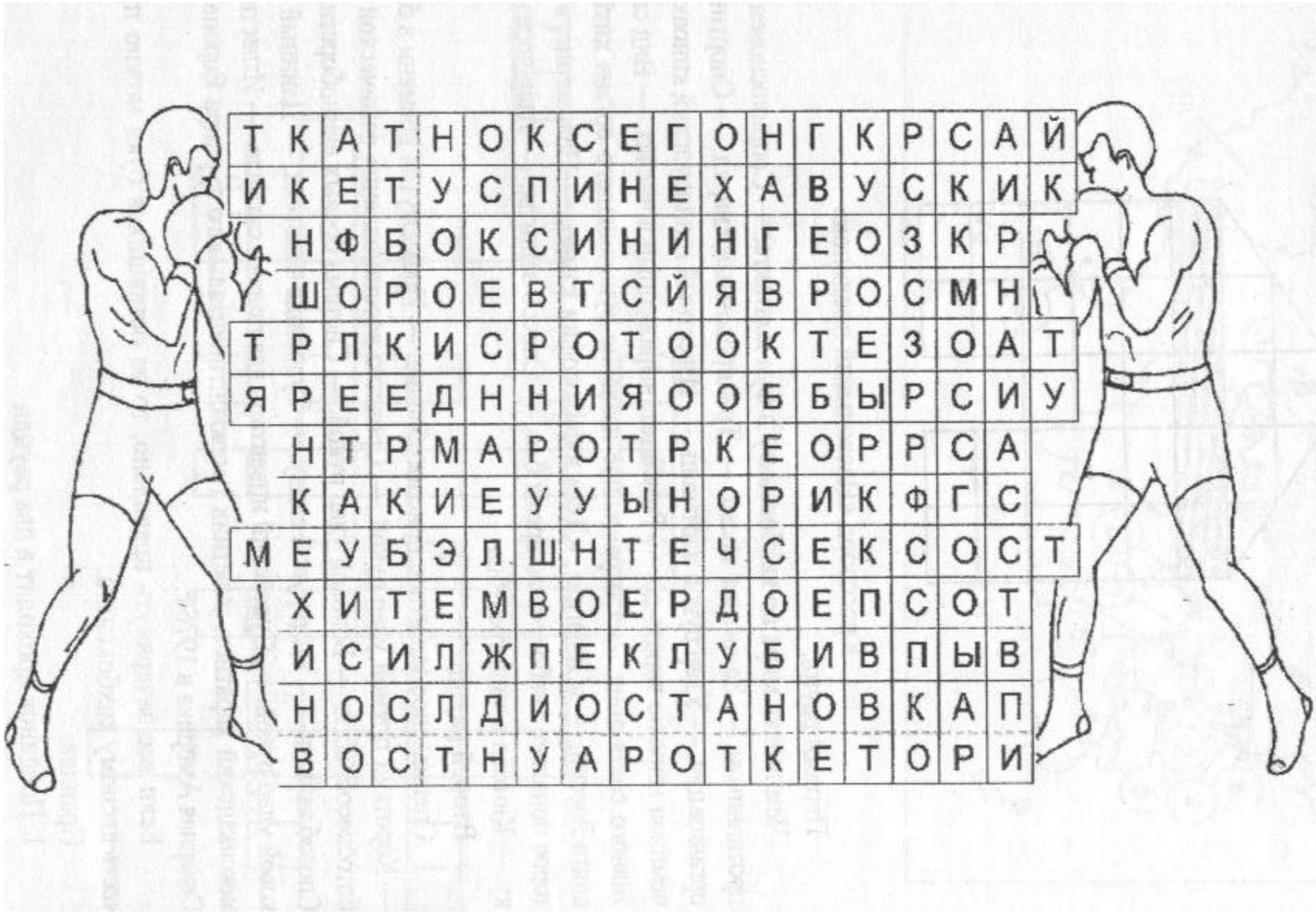
Второй раунд.

Специальное защитное приспособление. - Промежуток времени в бою. — Короткий прямой удар рукой. — Средство восстановления физической работоспособности. — Боковой удар рукой. — Система боевых единоборств. — Способ защиты. — Удар рукой снизу. — Туловище человека. — Длинный боковой удар рукой. — Судейский инвентарь для подачи сигнала. — Известный мексиканский каратист, участник I межконтинентального турнира Европа — Северная Америка в 1976 г.

Если все зачеркнуть правильно, то из оставшихся букв можно прочесть аксиому кикбоксинга.

Правила:

1. Поединок проходит в два раунда.
2. Начинает его файтер в красном углу, затем удар наносит кикбоксер, находящийся в синем углу ринга.
3. Читай определения с помощью карандаша, прокладывая путь удар за ударом по вертикали, горизонтали или диагонали. Слово не должно менять своего направления.
4. Последняя буква одного слова служит первой для другого.
5. Удар засчитывается, если достигнет уязвимой точки противника.

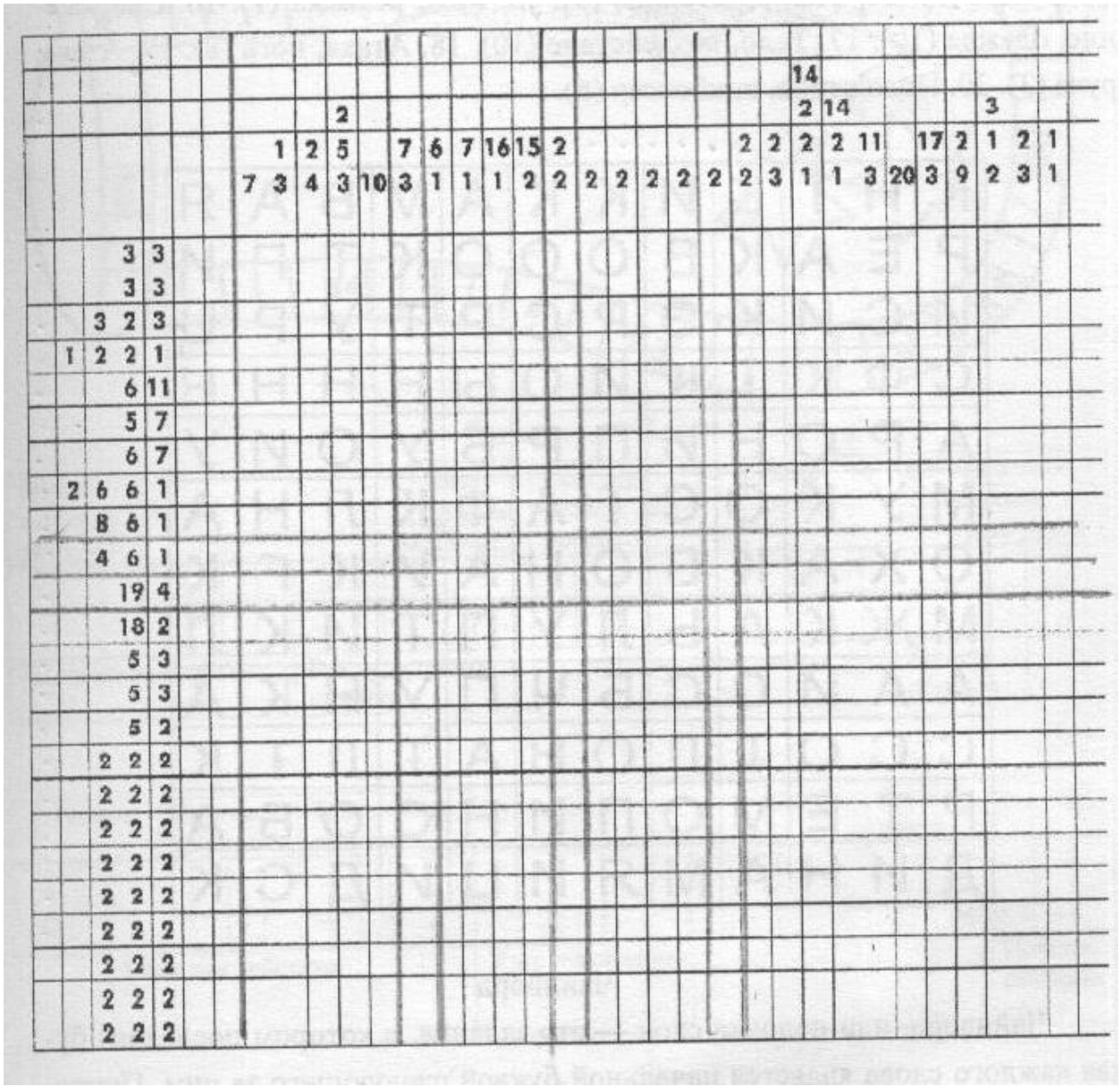


Т	К	А	Т	Н	О	К	С	Е	Г	О	Н	Г	К	Р	С	А	Й
И	К	Е	Т	У	С	П	И	Н	Е	Х	А	В	У	С	К	И	К
	Н	Ф	Б	О	К	С	И	Н	И	Н	Г	Е	О	З	К	Р	
	Ш	О	Р	О	Е	В	Т	С	Й	Я	В	Р	О	С	М	Н	
Т	Р	Л	К	И	С	Р	О	Т	О	О	К	Т	Е	З	О	А	Т
Я	Р	Е	Е	Д	Н	Н	И	Я	О	О	Б	Б	Ы	Р	С	И	У
	Н	Т	Р	М	А	Р	О	Т	Р	К	Е	О	Р	Р	С	А	
	К	А	К	И	Е	У	У	Ы	Н	О	Р	И	К	Ф	Г	С	
М	Е	У	Б	Э	Л	Ш	Н	Т	Е	Ч	С	Е	К	С	О	С	Т
	Х	И	Т	Е	М	В	О	Е	Р	Д	О	Е	П	С	О	Т	
	И	С	И	Л	Ж	П	Е	К	Л	У	Б	И	В	П	Ы	В	
	Н	О	С	Л	Д	И	О	С	Т	А	Н	О	В	К	А	П	
	В	О	С	Т	Н	У	А	Р	О	Т	К	Е	Т	О	Р	И	

Японский кроссворд

Числа в вертикальных и горизонтальных столбцах обозначают количество клеток (по группам), которые нужно закрасить. Например, числа «8» и «2» означают, что надо закрасить подряд восемь клеток, а затем с обязательным разрывом еще две.

Определи, сколько незакрашенных клеток находится между закрашенными группами, и ты увидишь, что из этого получится.



Филворд

По двум понятиям определите, какой термин учебно-тренировочного процесса они обозначают.

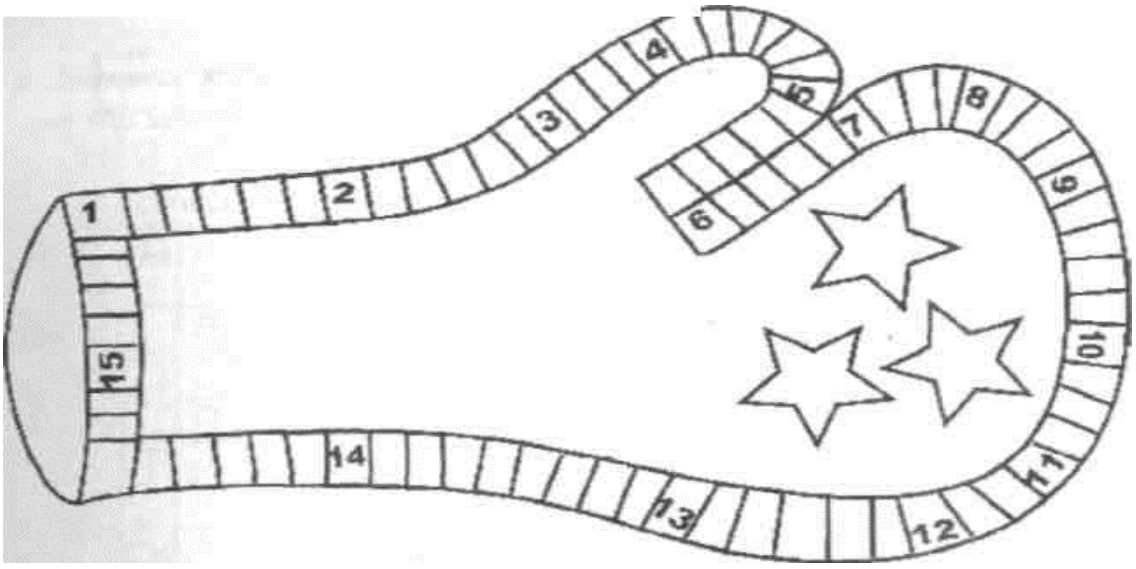
1. Защита, рука (9). 2. Атака, нога (10). 3. Прибор, сила (10). 4. Инвентарь, прыжок (8). 5. Мера, вес (5). 6. Борьба, прием (6). 7. Мяч, платформа (8). 8. Защита, туловище (5). 9. Повреждение, организм (6). 10 Защита, туловище (5). 11. Атака, нога (10). 12. Команда, бой (4). 13. Сердце, колебание (5). 14. Бой, расстояние (9). 15. Мяч, резинка (7). 16. Снаряжение, одежда (10). 17. Тело, воздействие (10). 18. Атака, нога (8). 19. Атака, рука (3). 20. Положение, кикбоксер (6).

К	**Н**	**Т**	**К**	**И**	**К**	**К**	**А**	**М**	**В**	**А**	**Я**
Р	**Е**	**А**	**К**	**В**	**О**	**О**	**О**	**К**	**Т**	**Р**	**И**
И	**С**	**И**	**К**	**Э**	**Р**	**С**	**Р**	**Т**	**У**	**Р**	**Ц**
С	**Ф**	**К**	**Т**	**К**	**И**	**О**	**Ы**	**Н**	**Н**	**Н**	**Н**
А	**Р**	**О**	**Н**	**И**	**П**	**Р**	**Б**	**У**	**О**	**И**	**У**
М	**У**	**К**	**О**	**С**	**Т**	**А**	**Ф**	**К**	**Л**	**Н**	**А**
О	**Х**	**А**	**К**	**В**	**О**	**Н**	**А**	**Й**	**К**	**Г**	**К**
М	**Ж**	**К**	**А**	**Ь**	**Л**	**У**	**П**	**Т**	**И**	**К**	**Л**
А	**А**	**Й**	**С**	**С**	**Б**	**Ч**	**П**	**У**	**Н**	**К**	**А**
С	**С**	**О**	**Т**	**Л**	**О**	**Н**	**А**	**Т**	**Л**	**Т**	**К**
Р	**Т**	**Е**	**М**	**О**	**П**	**И**	**Н**	**С**	**О**	**Б**	**А**
Д	**И**	**Н**	**А**	**М**	**Я**	**И**	**Ц**	**И**	**Д**	**С**	**К**

Чайнворд

Чайнворд, или цепочка слов — это задание, в котором последняя буква каждого слова является начальной буквой следующего за ним. Попробуй разгадать предлагаемые нами чайнворды.

1. Органическое вещество. 2. Положение, в которое попадает кикбоксер. 3. Способ защиты. 4. Бразильский вид боевого искусства. 5. Приятное ощущение, связанное с потреблением пищи. 6. Форма проведения соревнований. 7. Распорядок дня. 8. Тренировочный снаряд. 9. Московский клуб кикбоксеров. 10. Промежуток времени в поединке. 11. Короткий прямой удар рукой. 12. Удар рукой наотмашь. 13. Удар ногой с разворотом. 14. Полукруговой удар ногой. 15. Удар через руку.



Чайнворд «Пояс»

Обувь кикбоксера (ед.ч.)		Кик-боксинг (прост.)	Система боевых единоборств		Расчет на что-либо	Длинный прямой удар рукой
	'					
Подсечка по стопе	Бок. удар ногой в сторону		Способ защиты		Защиты, приспос.	

… Норрис	Противо-действие	Тактическое действие		Способ щиты
Ответн действие ое		Удар рукой снизу		Показат. самокон троля

Учебно-тренировочный бой		Основной эле-мент скелета
Спорт. площадка	Физическое качество	

Лабиринт

Лабиринты (от греч «ходы в подземельях») — древнейшие загадки, издавна поражающие воображение людей. Пользуясь определенными правилами, можно войти в самый сложный и запутанный лабиринт и благополучно из него выйти.

В предложенном нами лабиринте в центре находится спираль, в клетках которой что-то написано... Но текст зашифрован. Чтобы его расшифровать, нужен ключ, а он спрятан в лабиринте.

Найди кратчайший путь к центру, тогда ты отыщешь и ключ...

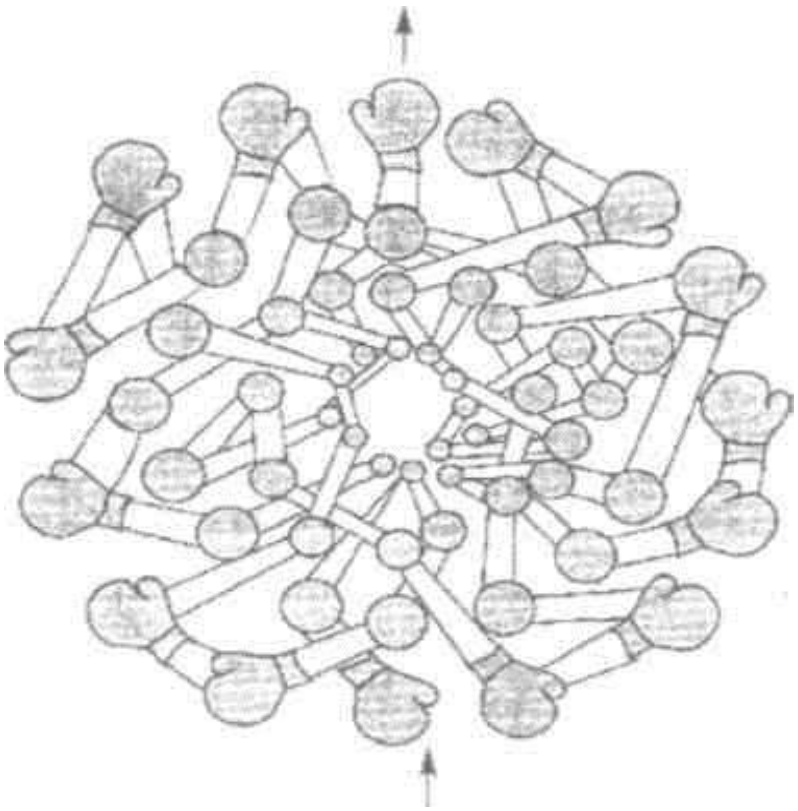
В другом задании, пройдя по лабиринту от буквы «Е» в левом верхнем углу до «Ы» в правом нижнем, ты сможешь прочитать древнюю мудрость по тактике ведения единоборства.

Е		С	Н	Е	Р	А	Е	Б	;	Е	С	Ш	Ь	Б	Я	Е	Г
Н	З	Л И	И О	З Н	О Т	З ,	Н И	У Д	Т Е	И З	Л Н	Е А	С Д	Е Н	, З	Д Е	О Н
А	Ь	Е	Г	А	С	О	Е	С	О	,	Ь	Ш	Е	А	З	П	О
Е Б Я	Ш Е ,	Ь С С	Ш А Р	Е Ж А	Ь Т Й	П О С	А Х Я	С А Ж	Н Р Е	О О П	Д П И	И Ь Ш	Н О Й	Р Г У	Д И Р	Е Ш Д	Б Ь ,
И	Н	Ь	Ш	Е	Л	С	Е	;	Н	Р	О	П	Р	Е	.	Ц	И
С Е Б Ы	Н , Я Д	И О , Ж	Е Г К А	А Н З К	И Н Е О	Д У Б А	Е Ш Ь Р	Е Р С Е	И А Ж Т	Е Т А Ь	Т Ь С Ш	З , Я Е	А Б У Д	И Н Е Ж	Т А Н Ь	А И У З	Т З С Ы
Й	Р	А	З	,	Г	Д	П	Е	Т	Ь	П	О	Р	А	-	Ц	

Лабиринт «Точный удар»

Попробуй нанести его.

Метаграмма (от греч. слова «мета» — превращение, изменение) — задача, в которой из исходного слова путем замены одной буквы требуется получить новое слово.



Метаграмма «Лайт-контакт»

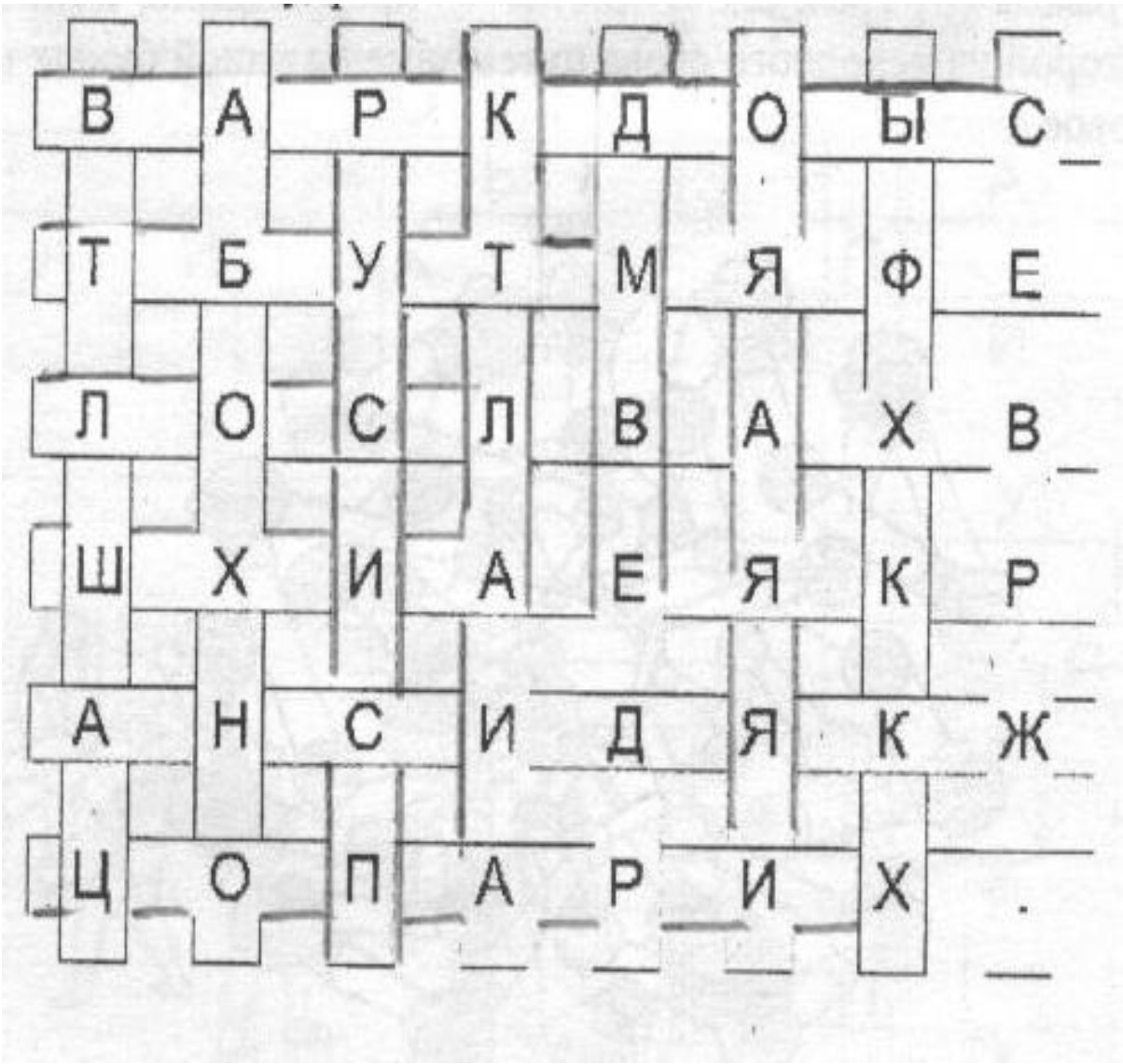
Замени букву в слове «панч» и получи новое слово «файт».

ПАНЧ
ФАЙТ

Правила:

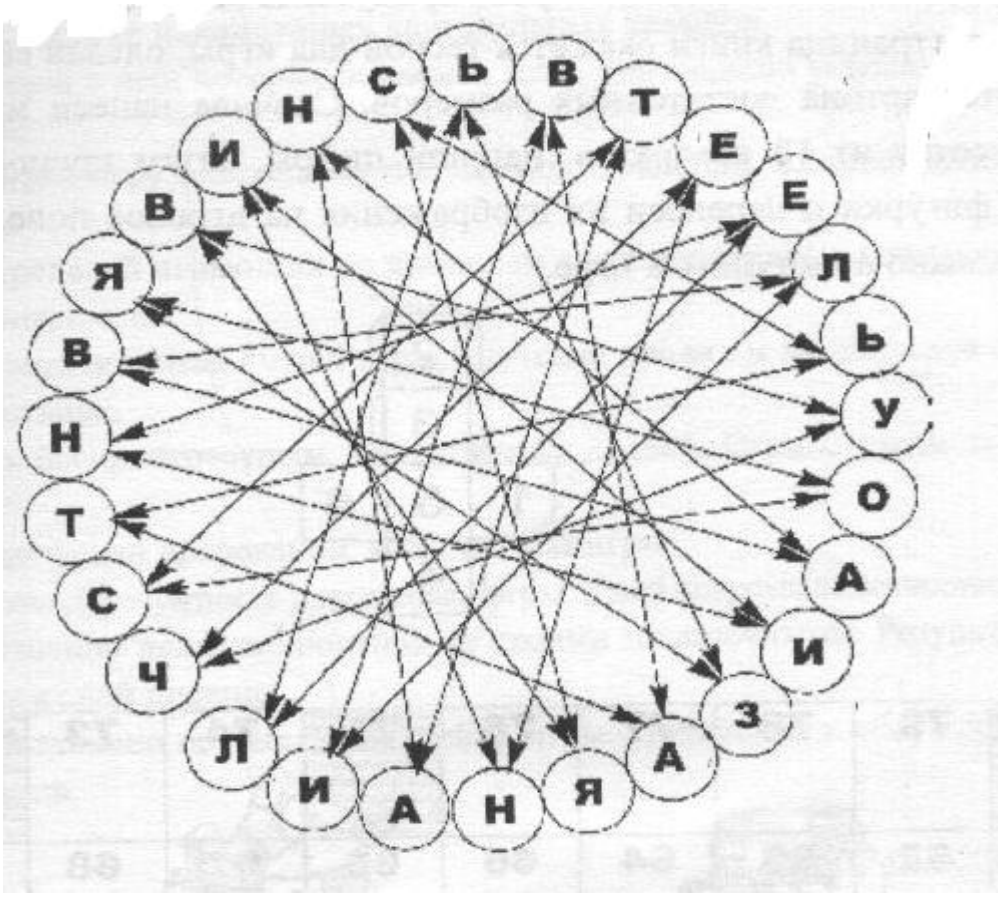
1. Можно заменять только одну букву, переставлять их нельзя.
2. Нельзя удлинять или укорачивать слово.
3. Все слова должны быть именами существительными (в именительном падеже, единственном числе).

«Плетенка» — это задание, в котором текст не зашифрован, но некоторые буквы «закрыты». Определи, какие буквы закрыты и восстанови высказывание одного из мудрейших.



Кругограмма

В кругограмме зашифровано высказывание одного из мыслителей древности. Прочти его.



Настольная игра «Победитель»

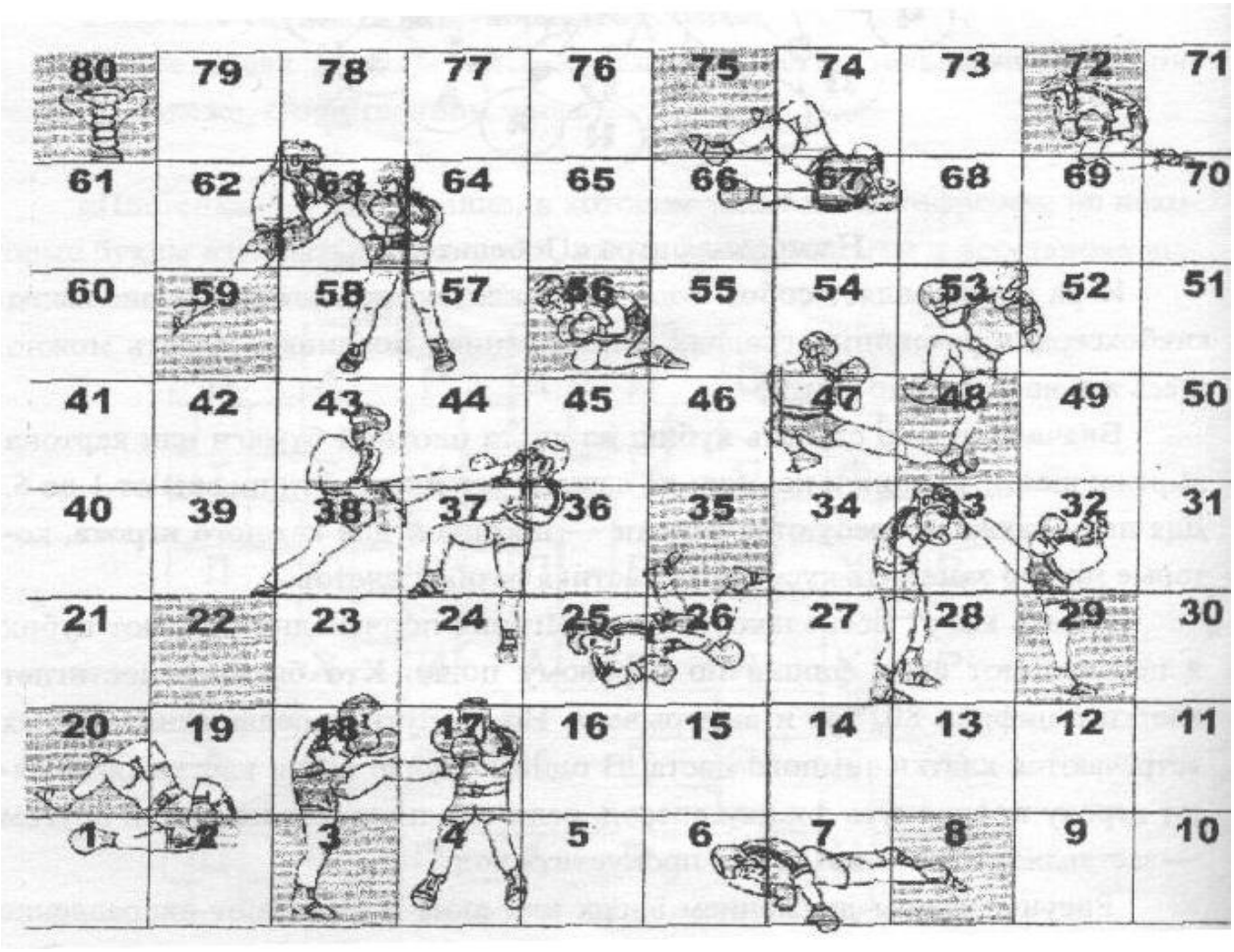
Игра представляет собой поле из 80 клеток, на которых нарисованы кикбоксеры в различных стадиях и положениях поединка. Играть можно здесь же, на странице книги.

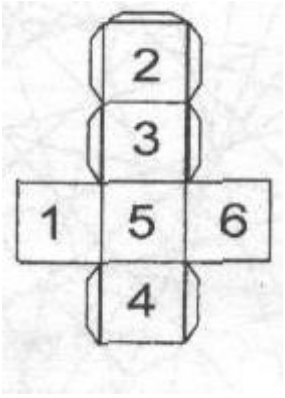
Вначале нужно сделать кубик: из листа плотной бумаги или картона вырежи шестигранник и напиши на каждой его плоскости цифры от 1 до 6. Для игры также потребуются фишки — по одной для каждого игрока, которые можно заменить кусочками ластика разных цветов.

Играть могут несколько человек. Игроки поочередно бросают кубик и передвигают свои фишки по игровому полю. Кто быстрее достигнет клетки с цифрой 80, тот и выигрывает. Но на пути передвижения фишек встречаются клетки темного цвета. В одном случае такие клетки позволяют игроку продвинуть фишку вперед, если она попадает на них, в другом — заставляет отойти назад или пропустить ход.

Рисунки своим движением вверх или вниз показывают направление перемещения фишки, а границы рисунков — точность перемещения. Так, атакующие действия ногами переводят фишку с клетки «3» на «17», «22» — «44», «29» — «33», «59» — «63», попадание фишки на клетку «8» переводит ее назад на «6», «20» — «2», «35» — «25», «75» — «67», а клетки «48», «56», «72» — обязывают игрока пропустить один ход.

Если страница книги окажется тесной для игры, сделай ее на отдельном листе картона достаточных размеров. Сначала нанеси маркером на картоне сетку из 10 квадратов, напиши цифры, затем пропорционально увеличь фигурки и перенеси их изображения на игровое поле. Выполнив все это, можно приступать к игре.


80 79 78 77 76 75 74 73 72 71
61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
60 59 58 57 56 55 54 53 52 51
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
40 39 38 37 36 35 34 33 32 31
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
20 19 18 17 16 15 14 13 12 11
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


2
3
1
5
6
4

ОТВЕТЫ НА ИГРОВЫЕ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ) ЗАДАНИЯ

Венгерский кроссворд

А	С	С	Р	Р	Г	Я	Ф	А	А	Т	А	К
К	Т	П	А	И	Н	И	У	Л	Д	А	К	И
Й	О	Л	А	Р	И	Ц	Н	Ь	Ж	А	М	К
О	Р	Б	Ф	Ы	О	В	А	Ц	И	П	П	Г
С	О	К	У	Т	Н	О	Р	О	Н	А	И	Н
С	Т	У	П	К	И	К	А	И	К	Н	Ч	Т
Р	А	У	Е	З	Х	Д	Т	Н	Г	К	А	А
К	Д	Н	Н	У	А	Н	У	И	Н	И	Т	К
И	К	К	Ь	К	О	В	А	Р	Р	Е	Ц	Ь
О	У	А	П	А	Н	О	Р	У	Б	Р	О	Л
Л	С	К	И	К	П	К	Т	Д	К	А	В	Е
Э	К	А	К	Ч	И	А	У	Л	И	М	Н	М
П	О	Д	С	Е	Н	Ч	Б	О	Н	Ж	И	К

Кроссворд «Поединок»

Кроссворд «Спортивно-боевые единоборства»

Кроссворд «Чемпионат»

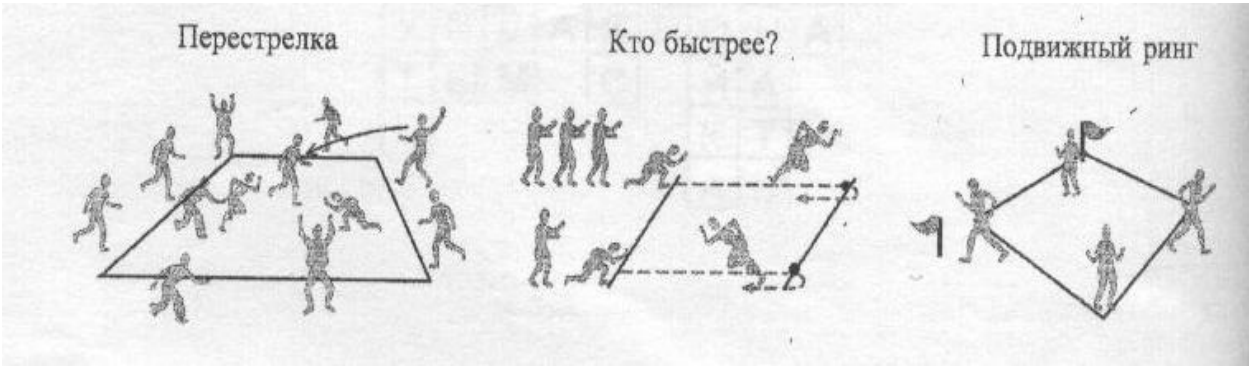
Кроссворд «настольный поединок»

«Секрет успеха в кикбоксинге кроется в остроте зрения, быстроте рук и ног, смелости, твердости, силе и выносливости»

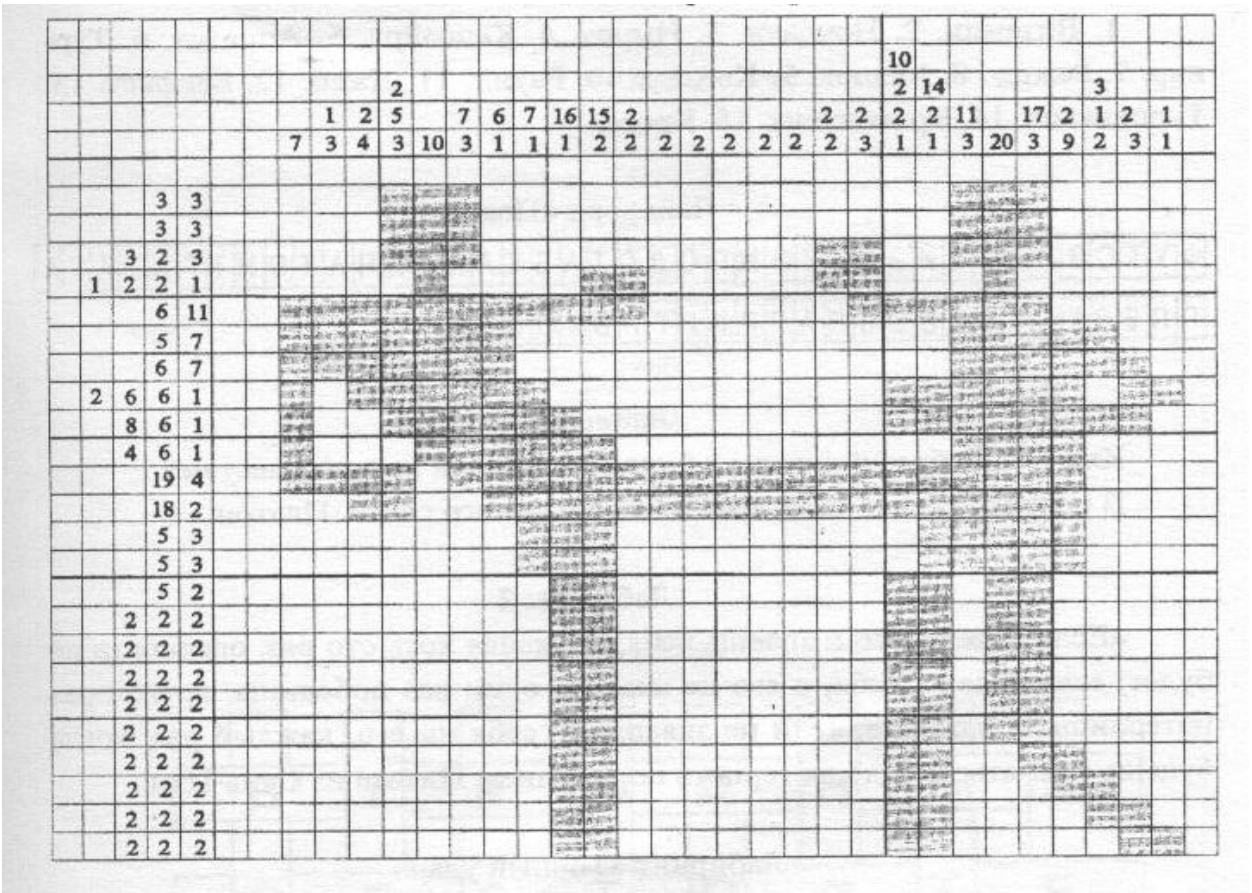
I раунд: Воскобойникова — контакт. Шлем — мешок — клуб бекфист. Норрис — счет — турнир — РФК — ки — нокдаун — нырок — нырок — кросс — сай.

II раунд: Протектор — раунд — джеб — баня. Хук — кэмпо-остановка — апперкот — торс — свинг — гонг — Гузман.

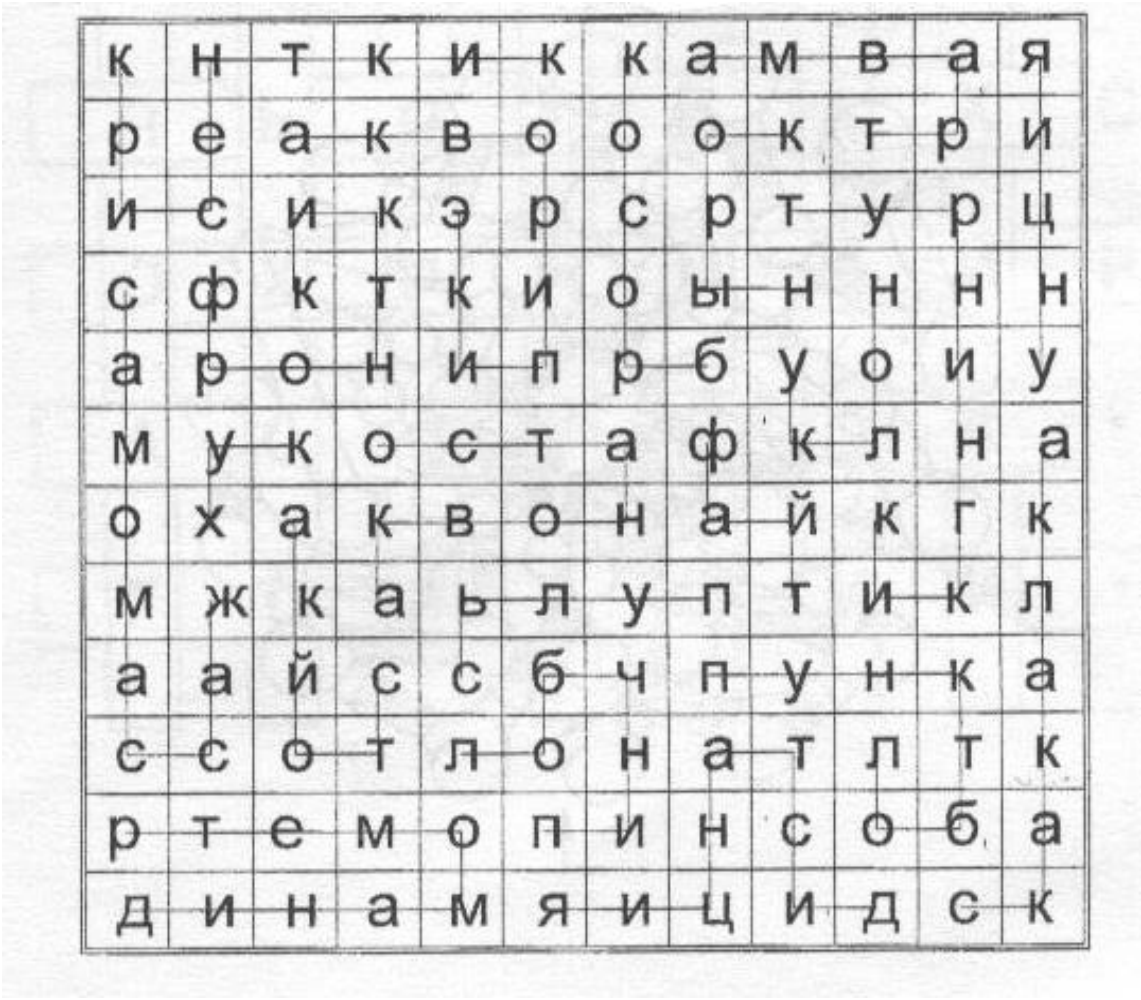
Варианты рисунков с изображением игровых заданий для таблиц.



Японский кроссворд



Филворд



Чайнворд «Перчатка»

1. Витамин. 2. Нокдаун. 3. Нырок. 4. Капоэйра. 5. Аппетит. 6. Турнир. 7. Режим. 8. Мешок. 9. Кондор. 10. Раунд. 11. Джеб. 12. Бекфист. 13.Турнингкик. 14. Крисенткик. 15. Кросс.

Чайнворд «Пояс»

ФУТСВИПСАЙДКИКЭМПОДСТАВКАПАНЧАКОНТРАТАКАП
ПЕРКОТБИВЕСПАРРИНГИБКОСТЬ

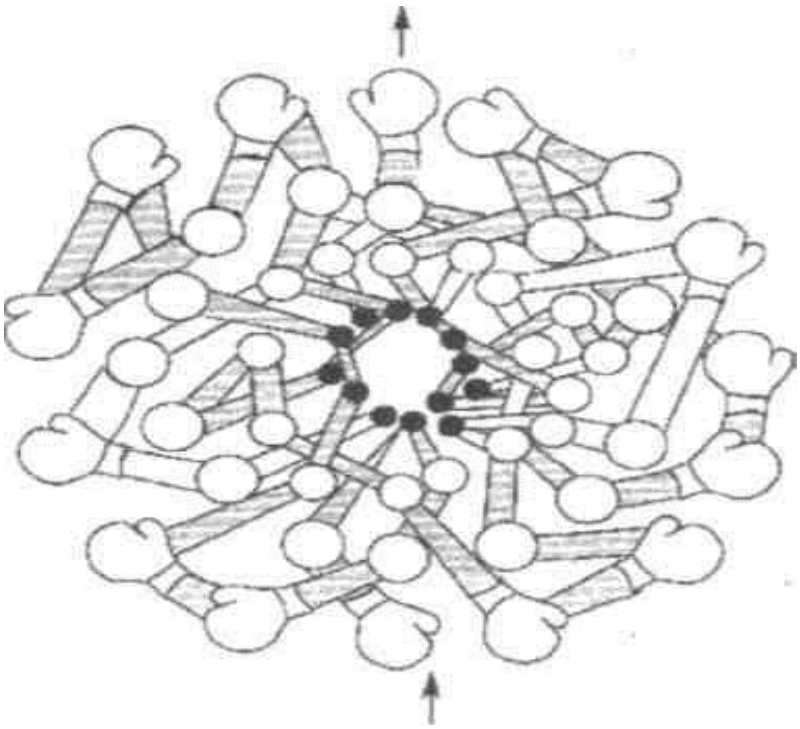
Лабиринт 1

Ключ: преобразуй цифры в буквы и поменяй каждую местами. В центре: «Делай свое дело и познай самого себя». Платон.

Лабиринт 2

«Если знаешь его и знаешь себя, сражайся хоть сто раз, опасности не будет; если знаешь себя, а его не знаешь, один раз победишь, другой раз потерпишь поражение; если не знаешь ни себя, ни его, каждый раз, когда будешь сражаться, будешь терпеть поражение». Цитата из Сунь-Цзы.

Лабиринт «Точный удар»



Метаграмма «Лайт-контакт»

ПАНЧ
ПАНК
БАНК
БАНЯ
БАНТ
БИНТ
ФИНТ
ФАНТ
ФАЙТ

Плетенка

В Т Р У Д Н Ы Х
О Б С Т О Я Т Е
Л Ь С Т В А Х С
О Х Р А Н Я Й Р
А С С У Д О К .
Г О Р А Ц И Й .

ЛИТЕРАТУРА

1. Березин, А. Сто игр на нашем дворе. / А. Березин, Ю. Лукашин. – М.: «Детская литература»,1966. – С. 37-50

2. Быляева, Л.В. Подвижные игры. / Л.В. Быляева, И.М. Коротков, В.Г. Яковлев. – М., 1974. – 176 с.

3. Васильев, Г.А. От игры к старту: сборник эстафет и игровых заданий. / Г.А. Васильев, В.Г. Васильев. – М.: ФиС, 1985. – С.13-18.

4. Володченко, В.Д. Выходи играть во двор. / В.Д. Володченко, В.В. Юмашев. – М.: «Молодая гвардия», 1989. – 180 с.

5.Геллер, Е.М. Подвижные игры. Спортландия. / Е.М. Геллер. – Минск: «Народная асвета», 1969. – С.157-158.

6. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 1-3 классов. / Е.М. Геллер. – М.: ФиС, 1985. – С.201-202.

7. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 4-6 классов. / Е.М. Геллер. – М.: ФиС, 1985. – С.204-205.

8. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников 7-8 классов. / Е.М. Геллер. – М.: ФиС, 1985. – С.207-208.

9. Глязер, С.В. Делу время, потехе – час! / С.В. Глязер. – М.: «Молодая гвардия», 1963. – 112 с.

10. Игуменов. В.М. спортивная борьба / В.М. Игуменов, Б.А. Подливаев. – М.: «Просвещение», 1993. – 72 с.

11. Коротков, И.М. Подвижные игры в занятиях спортом. / И.М. Коротков. – М.: ФиС, 1971. – 131 с.

12. Коротков, И.М. Подвижные игры в школе. / И.М. Коротков. – М.: «Просвещение», 1979. – 60 с.

13. Коротков, И.М. Подвижные игры детям. / И.М. Коротков. – М.: «Советская Россия», 1987. – 82 с.

14. Коротков, и.М. Подвижные игры во дворе. / И.М. Коротков. – М.: «Знание», 1987. – 131 с.

15. Лесгафт, П.Ф. Избранные труды. / П.Ф. Лесгафт. – М.: ФиС, 1987. – С. 174-181.

16. Лукашов, П.Д. Военно-спортивные игры школьников. / П.Д. Лукашов. – М., 1969. 416 с.

17. Спортивные и подвижные игры. / Под ред. Ю.И. Портных. – М.: ФиС, 1984. 46 с.

18. Чуваров, Л.А. Игры в пионерской дружине. / Л.А. Чуваров. – М.: АПИ, 1963. С. 22-48.

19. Яковлев, В.Г. Подвижные игры. / В.Г. Яковлев, М.А. Державец. – Ставрополь. 1969. С. 14.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3
1. Венгерский кроссворд 4
2. Кроссворд «Поединок» 5
3. Кроссворд «Спортивно-боевые единоборства» 6
4. Кроссворд «Чемпионат», «Настольный поединок» 7
5. Японский кроссворд 10
6. Филворд 11
7. Чайнворд «Перчатка» 12
8. Чайнворд «Пояс» 13
9. Лабиринт 14
10. Лабиринт «Точный удар» 15
11. Метаграмма «Лайт-контакт» 16
12. Плетенка 17
13. Кругограмма 18
14. Настольная игра «Победитель» 19
15. Ответы на игровые (интеллектуальные) задания 20

ЛИТЕРАТУРА 30

ДЕРКАЧЕНКО Иван Васильевич

НАСТОЛЬНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ВУЗов, ЗАНИМАЮЩИХСЯ КИКБОКСИНГОМ

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

32

© Деркаченко И.В.