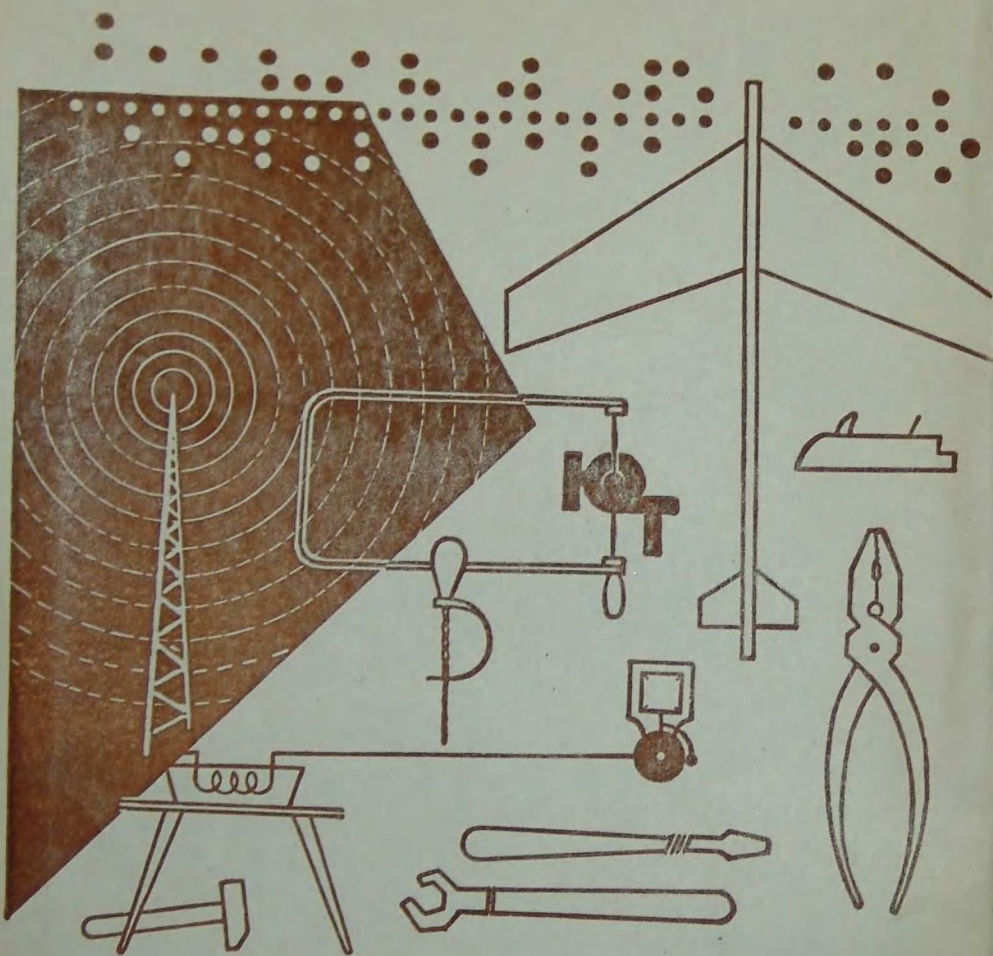


Цена 9 коп.

Для умелых рук



ПО ОРИГИНАЛАМ ИЗДАТЕЛЬСТВА «МАЛЫШ»
Государственного комитета Совета Министров РСФСР по печати
Редакторы С. Омилянчук и Е. Рыжова
Художественный редактор А. Куприянов
Технический редактор В. Голубева
Корректоры Н. Пьянкова и Н. Сендерова
Л 107043 Подписано к печати 19/VII—65 Бумага 70×108¹/₁₆ Печ. л. 1
Уч.-изд. л. 1,1 Тираж 100 000 экз. Заказ № 0159 Изд. № 1046

Московская типография № 13 Главполиграфпрома Государственного
комитета Совета Министров СССР по печати. Москва, ул. Баумана,
Денисовский пер., д. 30

Центральная станция юных техников РСФСР

ПРИЛОЖЕНИЕ
К ЖУРНАЛУ
ЮНЫЙ
ТЕХНИК

Военные игры



№ 21 (207)

ИЗДАТЕЛЬСТВО «МАЛЫШ»
Москва — 1965

ВОЕННЫЕ ИГРЫ

В помощь пионеру-инструктору

Военная игра — зарядка силы, ловкости, находчивости. Такие игры знакомят с различными способами ориентирования на местности, маскировки, сигнализации, преодоления препятствий, помогают научиться хорошо читать топографические карты и вообще дают массу полезных навыков. А главное, они интересны всем ребятам.

Игра — это действие, а военная игра — наиболее активное действие. Прежде чем начать эту игру, надо внимательно ознакомиться с местностью, провести разведку, обдумать все условия, все детали игры. Надо позаботиться о «вооружении», походном снаряжении, средствах сигнализации и связи. Дела хватит всем, у кого умелые руки и хорошая смекалка!

В 1964 году редакция журнала «Пионер» и Центральный комитет ДОСААФ провели в дни «Священника оборонно-массовой работы» большую игру в честь 46-й годовщины Советской Армии. В программу ее входили два «сражения».

1) ответы на вопросы по истории Советской Армии и военному делу;

2) игра на местности — «Путь на огонек», «Встречная разведка», «В лесном бою» (одна из трех, по выбору).

По условиям игры пионерские отряды могли разрабатывать собственные варианты «боевых операций».

Игру провели три тысячи пионерских отрядов — почти 100 тысяч юных «бойцов». В Брянске, например, в игре участвовали 500 ребят. Играли в лесистой местности в 35 км от города, причем все было как в боевых условиях: сигналы подавались ракетками, во время «боя» использовались взрывпакеты, разведчики в маскировочных халатах (дело происходило зимой) пробрались на территорию «противника» и захватили «языка»...

А в игре, проведенной ребятами Ташкентского дворца пионеров, от ее участников требовались: осторожность («разминировать» поле), тренированное внимание и слух (ночной пост), быстрое установление связи, умение преодолевать преграды, ходить в строю.

Известны многие десятки военных игр, но описания их не так легко найти, ведь они разбросаны по многим журналам и сборникам. Поэтому мы решили дать схемы нескольких игр; пользуясь ими, вы можете разработать свои варианты. Это очень увлекательное занятие — придумывать игру. Можно даже объявить закрытый конкурс на самый интересный вариант игры. Каждый, кто пожелает, сможет предложить свой план. А затем все планы можно рассмотреть на заседании совета отряда, дружины, лагеря и принять лучший. Но и к лучшему придется, конечно, сделать добавления из других вариантов.

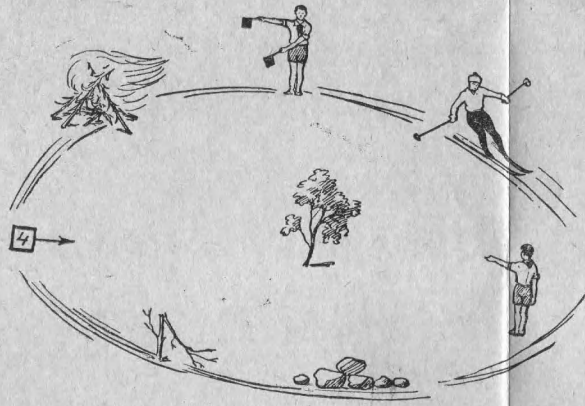


Рис. 1

ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ					
	Мелом или углем на дереве	Рисунки на снегу	Знаки из палок	Знаки из камней	Знаки из веток
Иди прямо (в этом направлении)					
Сверни вправо влево					
Осторожно! Впереди опасность					
Стоп! Дальше идти нельзя					
Здесь питьевая вода					
Воду пить нельзя					
Письмо в 4 шагах					
Здесь письмо (приказ)					
Там лагерь					
Здесь привал					
Здесь переправа (брод, мост)					

Рис. 2

ПУТЬ НА ОГОНЕК

Основной вариант этой игры был предложен журналом «Пионер» в 1964 году. Заключается она в следующем.

Две команды одна за другой идут по кольцевому маршруту (рис. 1), выполняя по пути различные задания. Победитель считается команда, набравшая большее количество очков.

Какими могут быть задания?

1. Прочитать троекратно переданное судьей одно слово из пяти букв по азбуке Морзе или по флажному semaфору. За правильный ответ — 5 очков.

2. Спуститься на лыжах с крутой горы. Каждый, кто не упадет при этом, принесет своей команде одно очко.

3. Определить на глаз (участники представляют отрядов), сколько метров до ориентира (дерева, дома и т. п.). Если ошибка менее 5 метров, участник

получает 15 очков, менее 10 метров — 5 очков, более 15 метров — 2 очка.

Конечно, судья должен заранее точно знать длину дистанции (100—200 метров).

4. Обнаружить в пути и правильно прочитать шесть дорожных знаков (рис. 2). За каждый найденный и прочитанный знак команда получает по одному очку.

5. Устроить очаг или разложить и разрезать небольшую кость шалашником (рис. 3).

Взяв за основу эту игру, можно увеличить количество заданий, видоизменить или усложнить их.



Рис. 3

УЧИМСЯ ОРИЕНТИРОВАНИЮ

«Кто лучше помнит!». Эту игру можно провести во время любого похода, если только путь его незнаком ребятам.

Ведущий указывает ориентиры на поворотах дороги или тропинки, по которой идет отряд. Если путь прямой, то ориентиры надо искать на лесных опушках, на пересечениях и разветвлениях дорог — там, где легко сбиться с пути. Для первого раза достаточно, если

каждый запомнит 6—8 ориентиров на протяжении 2—3 километров.

На привале каждый пионер должен по памяти нарисовать на земле ориентиры, причем именно в том порядке, в котором они располагаются на местности. Победителем будет тот, кто нарисует больше указанных ведущим ориентиров и не спутает их порядка.

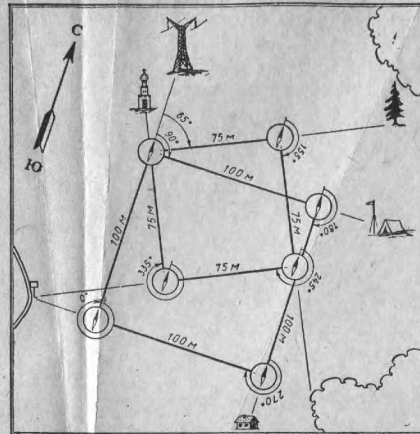


Рис. 4

В следующий поход игра усложняется: маршрут похода проходит не по дороге, а напрямик по лесам и полям. А когда ребята научатся замечать и запоминать ориентиры, интересно организовать игру вечером. В сумерках и в темноте надо выбрать для ориентиров предметы, ближе расположенные к дороге, имеющие светлую окраску, заметную и ночью.

«По отметкам». Разведчик, идущий без дороги по лесу, оставляет на пути искусственные ориентиры: надломит сучок, сорвет часть мха со ствола дерева, свяжет концы двух тонких веток и т. д. По этим отметкам он найдет обратную дорогу.

Такую игру можно провести в лесу. Ведущий делает по пути ряд отметок, а ребята стараются запомнить их. Пройдя 1—2 километра, ведущий останавливает отряд и предлагает им найти обратную дорогу.

«Где наш путь!». Ведущий приводит отряд на лесную опушку, намечает направление по компасу и ведет по нему ребят. Когда отряд придет на место, где имеются предметы, по которым можно определить стороны горизонта, ведущий старается запутать ребят, чтобы они потеряли ориентировку. Для этого нужно сделать по лесу несколько петель и снова выйти к наметанному месту. Ведущий предлагает устроить здесь привал, а затем спрашивает ребят, в каком направлении надо идти, чтобы попасть на опушку. Ответы будут самыми разноречивыми.

Тогда ведущий объявляет, что направление пути определено по компасу — опушка находится на севере (юге, западе, востоке) и предлагает пионером определить по Солнцу или местным предметам нужное направление. Каждый участник, осмотрев расположение мха на деревьях, срезы лней и т. п., определяет, где север и юг, а затем прочерчивает на земле стрелку или кладет палочку, указывающую, по его мнению, направление на определенную сторону света. Ведущий сверяет указатели, сделанные участниками игры, с показаниями стрелки компаса. Выигрывает участник, определивший направление вернее всех.

«Не сбейтесь с пути». Участники игры разбиваются на пары. Каждая пара получает компас и задание: пройти определенный маршрут по азимуту. Задания нужно подготовить и написать заранее, причем они должны быть разными, но такими, чтобы все пары в конце концов вернулись на исходное место (но заранее знать об этом ребята не должны). Например, первое задание: азимут 90° — 100 м, азимут 180° — 100 м, азимут 270° — 100 м, азимут 0° — 100 м; второе задание — азимут 65° — 75 м, 155° — 75 м, 245° — 75 м, 335° — 75 м. Если эти маршруты нанести на карту, то они будут выглядеть как квадраты со сторонами в 100 и 75 м (рис. 4).

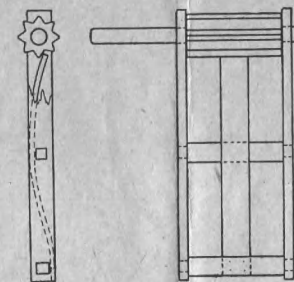


Рис. 5

Пара, наиболее точно выполнившая задание, будет победительницей. Понятно, для этого нужно не только хорошо пользоваться компасом, но и возможно точнее знать длину своего шага, чтобы суметь перевести число шагов в метры.

«Встречный маршрут». В этой игре участвуют два отряда по 6—12 человек в каждом. Команды отрядов получают от руководителя игры записанные конверты с «боевым заданием». В конвертах находятся вычерченные схемы маршрутов с указанием азимутов и расстояний.

Маршрут протяженностью около 1000 метров следует разбить на 6—8 этапов. Он должен проходить по лесу и полю, представляя собой замкнутую ломаную линию.

Движение от одного этапа к другому — по азимуту. В конце каждого этапа стоит постовой. Он должен убедиться, что отряд пришел в полном составе, и выдать командиру «пропуск» на право дальнейшего движения.

Обе команды движутся по одному и тому же замкнутому маршруту, но в противоположных направлениях. В каждой команде надо иметь несколько компасов, тогда все ребята будут заняты, а определение азимута будет наиболее правильным.

Побеждает отряд, который первым вернется к исходному пункту и передаст руководителю игры все полученные по дороге «пропуска».

УЧИМСЯ ДВИГАТЬСЯ БЕСШУМНО

Разведчики идут бесшумно, чтобы не выдать противнику своего присутствия. В лесу они не наступают на сучки, осторожно отведут рукой ветки, преграждающие путь, и медленно придают им прежнее положение, чтобы они не шумели.

Научиться бесшумному движению помогут несколько игр.

«Ночной часовой». На открытой полянке устанавливается флажок, охраняемый часовым. Часовой стоит на расстоянии 1 метра от флажка, причем у него завязаны глаза; он ничего не видит, как в самую темную ночь. Вокруг флажка и часового разбросаны в беспорядке сухие сучья.

Играющие отходят на 15—20 шагов в разные стороны и по сигналу начинают подкрадываться к часовому. Услышав шорох или треск сучья, часовой протягивает руку в том направлении, откуда доносится шум, и кричит «Стоить!». Если в этом направлении действительно находится пионер, произведший шум, то он должен сразу отойти на пять шагов назад; за выполнением этого правила наблюдает посредник или руководитель игры.

Выигрывает тот, кто неслышно подкрадется к флажку и выдернет его из земли. Победитель становится «ночным наблюдателем». Для этой игры нужно выбрать лиственное дерево с раскидистыми и низко расположенными ветвями. На высоте, не превышающей двух метров, устраивается сиденье для ведущего — из крепких сучков или из досок, привязанных веревками к ветвям.

Ведущий поднимается на это сиденье и крепко завязывает себе глаза так, чтобы ему ничего не было видно даже при взгляде вниз. Руководитель или посредник провешивает его. В руках у ведущего «пулемет» (трещотка, см. рис. 5). В крайнем случае трещотку можно заменить свистком или сиреной.

Участники игры располагаются под деревом и по очереди пытаются подняться до ведущего и коснуться к нему.

его рукой. Но это совсем не просто! Чуть зашуршат ветви, ведущий «открывает огонь» — крутит трещотку (или свистит). Кто находится на дереве в момент «огня» или сигнала, тот считается выбывшим из игры и отходит в сторону к посреднику.

Самый ловкий и осторожный наконец доберется до ведущего и коснется его рукой. Он — победитель и займет место ведущего. Игра возобновляется.

«Патрульные и разведчики». Эту игру нужно проводить в жаркий летний день у широкого, неглубокого ручья с песчаным дном. Все участники игры — в купальных костюмах.

Участники игры разделяются на две команды и располагаются на противоположных берегах ручья. Пожарию одна команда изображает патрульных, другая — разведчиков.

Патрульные садятся спиной к ручью в двух-трех шагах от воды. Разведчики становятся в одну шеренгу и, взявшись за руки, пытаются неслышно перейти вброд через ручей. Если патрульные вскакивают на ноги и поворачиваются лицом к разведчикам, те быстро уходят на свою сторону. Однако патрульные должны вставать только тогда, когда уверены, что разведчики вошли в воду. Пока патрульные сидят на земле, они не должны оборачиваться к ручью. За всем этим обязательно должны следить посредники. Если патрульные ошиблись, вскочили по ложной тревоге, то им насчитывается штрафное очко. Штрафные очки насчитываются и тем патрульным, которые позже других обнаружат «противника».

Успех этой игры во многом зависит от правильной расстановки команд. Патрульные нужно расставить на расстоянии 5—6 метров друг от друга. Место, в котором разведчики будут переходить ручей, заранее неизвестно, причем после неудачной попытки перехода его можно менять.

Задача разведчиков — выйти на берег, где сидят патрульные. Если им удалось пройти водную преграду незамеченными, т. е. бесшумно, то их команда победила.

Время, отводимое разведчикам на попытку перейти ручей, ограничивается 15—20 минутами. Если за это время они перейти не сумели, побеждает команда патрульных.

Советы разведчикам. Как научиться неслышному следопытскому шагу?

Пробравшись лесом, идите один за другим, след в след. Причем небольшими шагами, ставя сначала ошупывающим движением ногу на носок и лишь потом перенося тяжесть тела на всю ступню.

Двигаясь по густой, высокой траве, шагайте, высоко поднимая ноги и ставя их на каблук.

Переходя вброд, входите в воду осторожно, с носка, и двигайтесь, не поднимая ног над водой. Тогда плеск воды не выдает разведчиков.

СТАНОВИМСЯ «НЕВИДИМКАМИ»

На современном поле боя не видно ни войск, ни техники противника. Все скрыто, замаскировано. Одежда бойцов сливается с зеленью. В осеннее время, когда лес пестрит разноцветной листвой, вырывают маскировочные костюмы, имеющие пятнистую окраску из серых, желтых и зеленых тонов. А зимой разведчики надевают белые маскировочные халаты, скрывающие их на снегу.

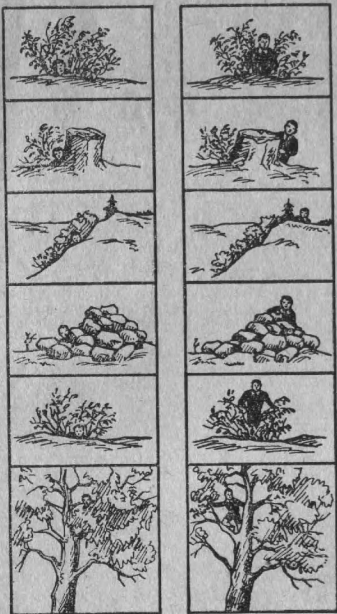
Хорошим маскировочным средством для бойцов и техники является маскировочная сетка. Ее нетрудно сделать самим из куска обычной рыболовной сети или из старого гамака, влетая в ячейки обрывки мохали, пучки листьев и свежей травы и т. д.

А можно замаскироваться и без сетки, используя окружающую растительность. Например, в лиственном лесу маскируются ветвями лиственных деревьев, в хвойном — хвойных, на лугу — травой. При этом опытный разведчик всегда приметывает, какой позой фон. Если фон резко отличается от окраски одежды, разведчика легче заметить.

Есть у разведчика и еще один «враг» — собственная тень. По тени можно легко обнаружить человека, особенно если смотреть сверху (например, с возвышенности или с самолета). Поэтому разведчик, подкрадываясь к противнику или укрываясь от налета авиации, держится в тени деревьев, кустов, оврага, канавы, стараясь при этом, чтобы его тень перекрывалась тенями окружающих предметов.

В лесу двигаются перебежками от дерева к дереву, а по кустарнику идут, низко пригнувшись. Надо стараться не задевать за ветви, чтобы не выдать себя их покачиванием. Открытое поле преодолевают короткими перебежками, скрываясь за кочкой, бугорком или в высокой траве. Замаскировавшись на месте, разведчик выбирает следующее укрытие и быстро двигается к нему.

СПОСОБЫ МАСКИРОВКИ



ПРАВИЛЬНО НЕПРАВИЛЬНО

Рис. 6

Находясь в укрытии, приходится вести наблюдения. Это надо делать умело, стараясь совершенно не двигаться. Если нужно пошевелиться, приподнять голову, разведчик производит эти движения очень медленно, совсем как улитка. Некоторые способы маскировки при наблюдениях изображены на рисунке 6.

Разведчик всегда помнит, что противник также старается замаскироваться. Поэтому он тщательно осматривает местность, обращая внимание прежде всего на деревья, кусты, овраги и канавы, корни и бугорки.

Иногда для осмотра местности нужно подняться на дерево. Разведчик всегда взлезает на него с противоположной от врага стороны и так осторожно, чтобы не шелухнуться ни один листок. В безветренную погоду надо лезть медленно, при ветре, покачивающем ветви, — быстрее. Если на дереве есть гнездо, место для наблюдательного пункта не подходит: потревоженные птицы начнут кружиться над деревом и выдадут присутствие разведчика.

В военных играх применяются все приемы маскировки. Наименее простых.

«Звено-наводчик». Эта игра проводится на небольшой поляне. Руководитель строит пионеров по звеньям, в колонны по одному, располагая эти колонны, как спицы колеса. Командир каждого звена сообщает руководителю, в каком направлении пойдут и замаскируется его звено. При этом уходить далеко не следует, так как по второму сигналу звено должно возможно быстрее вернуться на исходный пункт. По сигналу руководителя звенья бегут в указанных направлениях и прячутся.

Через две минуты руководитель, не сходя с места, осматривает местность. Медленно поворачиваясь на месте, он внимательно приглядывается к каждому кусту или дереву, и если увидит кого-либо из ребят или только покачивающуюся ветвь, задетую кем-то из пионеров, то записывает в блокноте 3 штрафных очка звену, обнаружившему свое местонахождение.

Минут через 10 руководитель подает второй сигнал: «Сбор!» По этому сигналу звенья должны быстро прибегать на поляну и построиться прежним порядком. Кстати, сигнал правильнее всего подавать рукой или флажком, но не звуковой, иначе ребята будут прятаться, не следя за руководителем.

Звено, вернувшееся и построившееся первым, не получает штрафных очков, построившееся вторым — имеет 3 штрафных очка, третьим — 6 очков и т. д. К этим очкам прибавляются и штрафные за плохую маскировку.

«Подкрадывание к посту». Игра проводится в редком лесу. Для нее нужно заготовить 20—30 деревянных колышков с флажками (выпелами).

Из числа играющих назначаются (по жребию) часовой и подчасок. Часовой становится в центр круга диаметром в 1 метр, начерченный на небольшой полянке. Покидать свой пост, то есть выходить из круга, он не имеет права. Подчасок становится с ним рядом.

Колышки вставляют в землю за деревьями, отстоящими от поста по окружности в радиусе 50—75 шагов так, чтобы они были скрыты от часового столами.

Участники игры расходятся во все стороны от поста и, укрываясь за деревьями, подкрадываются к колышкам так, чтобы не попасться на глаза часовому. Но часовой зорко глядит во все стороны и, обнаружив крадущегося пионера, окликает его по имени. Окликнутый выходит из игры, отправляется на пост и садится в стороне (так, чтобы не мешать часовому).

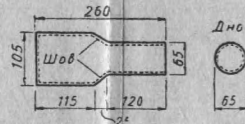


Рис. 7

Если часовой увидит кого-то за деревом, но не может узнать его, он посылает туда подчаска. Подчасок бежит к замаскированному и, узнав его, окликает по имени. Названный подчаском считается задержанным и также отправляется к посту. Для подчаска устанавливается ограничение: он может бежать только к месту, указанному часовым. Если при этом он обнаружит других играющих, находящихся в укрытиях, то не имеет права ни называть их, ни говорить о них часовому.

Играющий, к которому послан подчасок, имеет право отступить и укрыться в лесу, если он успеет сделать это раньше, чем подчасок назовет его по имени.

Игра кончается по сигналу, через 10—15 минут. Выигрывают пионеры, которым удалось пробраться незамеченными и унести хотя бы по одному колышку. Победитель тот, кто унесет больше всех колышков.

«На бросок гранаты». Для этой игры каждый участник делает себе мягкую «гранату», то есть мешочек, напоминающий ее по форме (рис. 7). «Граната» набивается деревянными опилками, лхом, ватой, ветошью, срезки или клочьями проткнутым тропинки, просеки или канавы протяжением 100—200 шагов. Вдоль этого участка, в 20—30 шагов одна от другой, устанавливаются несколько мишеней. Часовой, выделенный по жребию, ходит вдоль охраняемого участка, маскируясь за деревьями. Он вооружен карандашом и блокнотом, в котором заранее записаны фамилии всех участников игры.

Все остальные играющие уходят в глубину леса по другую сторону «граниты» — тропинки, просеки или канавы. Их задача — подкрасть к мишени на бросок «гранаты», причем незаметно для часового. Тот, кому это удастся, должен метнуть гранату и выйти из укрытия. Часовой ставит ему 3 очка. Но если часовой обнаружил играющего раньше, он вычеркивает его фамилию, ничего не говоря замаскированному. Через 20—30 минут руководитель (или часовой) дает сигнал окончания игры. Ребята собираются и узнают, кто был замечен часовым и вычеркнут из блокнота, и кто сумел приблизиться незаметно, метнул из укрытия «гранату» и получил 3 очка.

«Кукушка». Для этой игры нужна трещотка (рис. 8) или какой-либо иной звуковой сигнал. Ведущий изображает «кукушку». Он углубляется в лес, влезает на дерево и время от времени вертит трещотку.

Услышав первый сигнал «кукушки», играющие отправляются на ее поиски. При этом передвигаться они могут только тогда, когда работает трещотка; за этим следят посредники. Когда «кукушка» молчит, ребята должны стоять, укрываясь за деревьями и кустами.

Если ведущий «кукушка» обнаружит кого-либо из играющих, он окликает замеченного по имени или говорит, где он спрятался, и называет какой-либо из его примет. Правильно названный участник игры обязан

сделать шаг в сторону из-за укрытия и стоять или сидеть на месте до конца игры (за этим также следят посредники).

Выигрывает тот, кому удастся приблизиться возможно ближе к дереву «кукушки» и остаться незамеченным ею.

«Через фронт». Эту игру надо проводить в сумерках, когда труднее вести наблюдение. Для нее нужен участок с просекой или просекой дорогой. Дорогу охраняет команда «синих», раставивших цепью. На каждом «синего» должен приходиться участок шириной в 20—30 шагов; на открытых местах они становятся реде, а там, где много деревьев и кустов, — чаще. Границы охраняемого участка обозначаются белыми колышками, заметными в сумерках.

Команда «зеленых» (такая же по численности) получает задание прорвать фронт «синих». Для этого ее участники подкрадываются к просеке или дороге и пытаются перебраться или переползти через нее, выбрав момент, когда ближайший «синий» отвернется или отойдет в сторону. «Зеленые» имеют право пугать «синих»: отвлекать их шумным листьем, треском ломаемых сучьев, не показываясь, однако, на глаза охра-

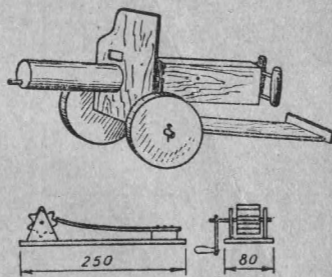


Рис. 8

не «фронта». «Синие», услышав шум, могут сосредоточить внимание на этом участке, в тем времена «зеленых» попытаются преодолеть другой, слабее охраняемый участок.

«Синий», увидевший крадущегося через дорогу «зеленого», гонится за ним и старается задержать его или хотя бы узнать, кого он обнаружил. Пятна разрешается только на просеке, «синие» углубляются в лес по ту сторону «фронта» не имеют права.

«Зеленый», перебравшийся через «фронт» незамеченным, получает 3 очка, а если его заметил, но не успел задержать, то 1 очко. «Синие» получают 3 очка за каждого верно окликнутого «зеленого». Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Разведчики». Эту ночную игру придумали ребята из воронежского пионерского лагеря «Алмаз». В ней участвуют пионеры старшего возраста. Проводится она так.

Ровно в 22 часа один из отрядов — «противники» выходит из лагеря и располагается цепью на заранее выбранной местности. Ребята тщательно маскируются в 12—15 метрах друг от друга. В тылу цепи, на расстоянии 40—50 метров, складывается большой кустер из сухих веток и стружек. Для того чтобы заготовленный кустер был лучше заметен в темноте, возле него расстилается белое полотно, на середину которого кладется коробка спичек (хорошо достать специальные спички, не боящиеся сырости и ветра — «Охотничьи»).

Второй отряд — «разведчики» выходит из лагеря через 30—40 минут. Им надо незаметно проникнуть сквозь цепь «противника» и зажечь кустер у него в тылу. Обойти флаги «противника» нельзя: за этим следят посредники.

Игра заканчивается в 23 часа 30 минут. Если «разведчики» не сумели до условленного времени проникнуть незаметно через цепь «противника» и зажечь кустер, они проигрывают.

В этой игре применяются и ползание по-пластунски, и отвлечение «противника» (как и в предыдущем описании), и разведка боем, и ложные атаки с целью обнаружения цепи «противника».

После игры все участники собираются вокруг пылающего костра и обсуждают «боевые эпизоды».

«Наблюдательный пункт». В этой игре участвуют две равные по численности команды. Каждая из них за несколько дней до игры оборудует на отведенном участке

в лесу хорошо замаскированный наблюдательный пункт. Место для пункта пионеры команды выбирают самостоятельно, тайно от другой команды. Можно воспользоваться деревом или оборудовать его на земле. Рекомендуется обеспечить каждый пункт самодельным перископом (рис. 9).

Наблюдательный пункт, расположенный на земле, можно замаскировать под пену, камень или кочку. Разумеется, выбирая один из этих видов маскировки, следует считаться с естественным окружением. «Маску», изображающую пену, имеет смысл ставить только в том случае, если на участке имеются настоящие пни, «камни» — там, где есть настоящие камни. Иначе «маска» будет привлекать особое внимание «противника».

«Маска» устанавливается над окопом (рис. 10). Основной ее служит каркас, сплетенный из ивовых прутьев. Каркас «пня» покрывают корой, снятой с настоящего большого пня. Сначала нужно надрезать ее в одном или в двух местах вдоль, а затем осторожно отделить и надеть на каркас. Срез пня можно имитировать плотной бумагой, окрашенной под цвет старой древесины.

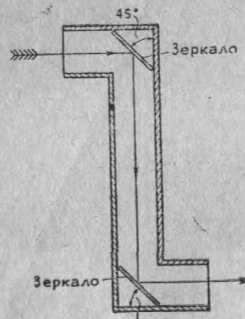


Рис. 9

Каркас камня обтягивается тканью или плотной бумагой в несколько слоев. Бумагу или ткань окрашивают, придав ей цвет настоящих камней (таких, которые встречаются на этом участке). Если на настоящих камнях есть мох, то его наклеивают и на «маску».

Легче всего сделать «маску» — кочку. Для этого достаточно обложить каркас дерном (лучше предварительно отмыть его бумагой), а если поблизости находятся земляные кочки, нарванные кротами, то колпак осыплют свежей землей.

Участники игры собираются на одинаковом расстоянии от отведенных командных участков леса. Отсюда одна из команд (по жребию) идет на свои наблюдательные пункты и скрывается в них.

Через десять минут вторая команда отправляется на поиски. Ребята знают, на каком примерно участке следует искать наблюдательные пункты «противника» — и только.

Разыскывая наблюдательные пункты, разведчики должны маскироваться и не выдавать своего присутствия «наблюдателями». А «наблюдатели» записывают в блокноты все действия «противников» и фамилии тех, кто произвел эти действия.

Примерно через час дается сигнал окончания игры, и команда «разведчиков» возвращается на сборный пункт. Когда она отойдет достаточно далеко, подается второй сигнал. «Наблюдатели» покидают свои укрытия и также идут на сборный пункт. Здесь «наблюдатели» по своим записям докладывают, какие действия «разведчиков» им удалось увидеть, и называют фамилии ребят, их совершивших. За это, как и за лучшую маскировку, им начисляются очки. А «разведчики» получают очки за скрытое передвижение по местности и высшую оценку — за каждый обнаруженный наблюдательный пункт. Таблицу оценки разрабатывает штаб игры, в зависимости от конкретных условий.

ИГРЫ СЛЕДОПЫТОВ

«Осторожно, мины!». Для этой игры нужно выбрать участок редкого леса с высокой травой и кустарниками. Играющие разбиваются на две команды. Каждой

команде посредники отводят участок для «минирования».

Команда ставит в центре своего участка «знамя» — цветной флажок на длинном дереве, а вокруг него, на различных расстояниях (но в пределах радиуса в 100 шагов), устраивает «минные поля». Каждое такое поле окружает шпагатом, заранее окрашенным в зеленый цвет и связанным в большое кольцо, или обозначается маленькими колышками, также окрашенными в зеленый цвет и вбитыми вдоль границ «полей» через полшага. Шпагат или колышки маскируются в траве или кустарнике. Таких полей надо сделать несколько, а между ними оставить узкие и извилистые проходы, по которым можно добраться до «знамени».

В день игры участниками одной из команд (по жребию) изучаются обязанности наблюдателей. Наблюдатели помогают главному судье следить за действиями второй команды — «отряда лехоты», которая должна пробраться к «знамени». Наблюдатели идут позади «лехотинцев» и сообщают судье, где из них попал на «минные поля» (то есть переступил за черту, обозначенную колышками или шпагатом). Такой «лехотинец» сразу выбывает из первого тура игры.

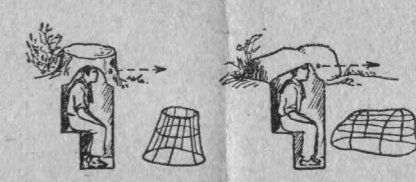


Рис. 10

Команда «лехоты» должна пробраться к «знамени» другой команды, взять его и, не возвращаясь по прежнему пути, вынести за пределы участка.

Затем команды меняются ролями. Игра возобновляется, теперь уже на другом участке. Побеждает команда, которая быстрее вынесла «знамя», сохранив при этом большее число своих «бойцов».

«По дорожкам знакам». Игра проводится в лесу со многими пересекающимися тропинками и дорогами.

Отправной пункт игры — одна из тропинок (примерно в 200 шагах от ее поворота). Отсюда ведущий уходит вперед; на каждом перекрестке или разветвлении тропинки он оставляет знак, указывающий, в каком направлении он пошел, где оставил записку или знак, предупреждающий об опасности.

Пройдя около одного километра, ведущий ставит последний знак — на прямом участке, затем отходит в сторону (не далее чем на 100 шагов) и прячется.

Через 5—10 минут после ухода ведущего по его следам отправляются все участники игры. Они не знают, по какому пути ушел ведущий, поэтому на каждом перекрестке или разветвлении ищут дорожный знак. Им неизвестно и то, где ведущий свернул с тропинки и спрятался. Поэтому им приходится все время внимательно смотреть на дорогу, чтобы не пропустить знак.

Выигрывает тот, кто первый увидит ведущего. **«Встречная разведка».** Эта игра — одна из трех, предложенных журналом «Пионер» и ЦК ДОСААФ. Заключается она в следующем.

По обе стороны широкой просеки располагаются две команды разведчиков. Каждая команда выставляет наблюдателей. У каждого разведчика на спине — выведенный большими цифрами номер.

Задача команд — перебраться на территорию «противника», но так, чтобы наблюдатели не сумели записать номера разведчиков. Если номер записан, игрок «убит».

Побеждает команда, которая быстрее займет чужую позицию и при этом сохранит в тайне от противника большее количество своих номерных знаков.

У этой игры есть и другой вариант. Команды располагаются на двух параллельных просеках и должны поменяться местами. Наблюдатели в этом случае не выставляются, и «убитых» нет. Каждый участник игры старается незаметно пробраться на чужую позицию и по пути запоминает, кого из «бойцов противника» он встретил и с какими номерами они были.

После того, как команды обменялись позициями, ведущий подсчитывает, сколько человек заметило того

или иного «бойца» каждой команды. Самый осторожный и ловкий участник игры сумеет остаться незамеченным для всех, но сам увидит и запомнит нескольких «бойцов противника».

«Десант в зону». Эту интересную игру придумал методист Валентин Куликов. Он много раз проводил ее в подмосковных лагерях, и она очень понравилась ребятам.

Прежде всего намечается зона, охраняемая отрядом пограничников. В эту зону тайно выброшена группа десантников. У нее четыре боевых задания:

- 1) оставаясь незамеченными, соединиться друг с другом;
- 2) в определенный час явиться к месту, указанному на карте, для встречи с резидентом. Кто резидент, неизвестно, но известны пароль и отзы;
- 3) разыскав резидента, получить у него четыре брикета «взрывчатки» и произвести «взрыв» трех объектов, также отмеченных на карте зоне;
- 4) исполнив это, выйти из зоны через определенную, очень узкую участок границы, причем с наименьшими потерями.

Задача пограничников — сорвать планы десантников. Они могут:

- 1) выследить путь врага и навязать противнику бой. Пограничникам достаточно сорвать у десантника ленту-погон, пришитую на левое плечо за один конец, и они выигрывают определенное количество очков. Сами пограничники неуязвимы;
- 2) захватить в плен резидентов и тем самым лишит десантников «взрывчатки»;
- 3) не дать десантикам взорвать объекты (взорвать — значит положить или бросить с любой стороны объекта в радиусе десяти метров брусок «взрывчатки» так, чтобы написанное на нем слово «взрыв» оказалось сверху);
- 4) преследовать десантников до участка перехода границы. Участок перехода границы известен только десантикам (они имеют право по заданию пересечь границу только здесь) и навязать им бой, срывая ленты-погоны.

Для этой игры нужны главный судья, судьи-контролеры, посредники. Все они должны иметь либо определенную форму одежды (отличающуюся от одежды участников игры), либо заметные отличительные знаки, например, яркие квадраты на груди и спине. Контролеры и посредники находятся на «военных объектах» и на том участке границы, через который десантники должны выйти из зоны.

На всех картах, подготовленных к игре, помимо границ зоны, «военных объектов» и участка для выхода десантников, обозначается пункт общего сбора всех участников игры и время явки на него. Здесь собираются и все судьи. Тот, кто не явится через определенное время (например, через 20 или 30 минут) после истечения срока игры, считается «погибшим в бою», и противной стороне засчитываются за него очки.

Это — только схема, в подробности разработает штаб игры. Он же заранее составит таблицу оценки в очках каждого «военного объекта» и погона, а также систему штрафных баллов за различные нарушения правил игры.

После подведения итогов и вынесения окончательного решения, судьи проводят с участниками подробный разбор игры, объясняют, кто действовал особенно удачно, кто — неудачно и почему, кто допустил нарушения правил и т. д.

Эта игра может продолжаться не только целый день, но и два-три дня. Все зависит от числа участвующих в ней отрядов и от зоны «боевых действий».

и построившееся первым, не
 а, третьим — 6 очков и т. д.
 ются и штрафные за плохую

осту». Игра проводится в ред-
 но заготовить 20—30, деревян-
 (вымпелами).

азначаются (по жребью) часо-
 нный на небольшой полянке.
) есть выходить из круга, он
) становится с ним рядом.

з землю за деревьями, отстоя-
 жности в радиусе 50—75 шагов
 скрыты от часового стволами.

одятся во все стороны от по-
 деревьями, подкрадываются к ко-
 опастся на глаза часовому. Но

во все стороны и, обнаружив
 окликает его по имени. Оклик-
 отправляется на пост и садит-
 ы не мешать часовому).

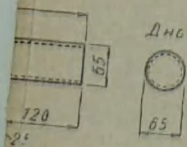


Рис. 7

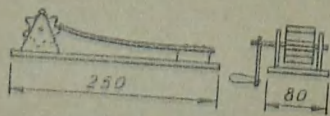
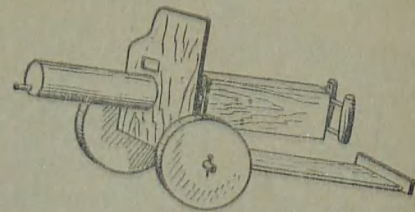


Рис. 8

кого-то за деревом, но не мо-
 сылает туда подчаска. Подчасок
 и, узнав его, окликает по име-
 ком считается задержанным и
 посту. Для подчаска устанавли-
 может бежать только к месту.
 Если при этом он обнаружит
 дящихся в укрытиях, то не име-
 их, ни говорить о них часовому.
 му послан подчасок, имеет пра-
 ся в лесу, если он успеет сде-
 подчасок назовет его по имени.
 сигналу, через 10—15 минут,
 которым удалось пробраться
 ги хотя бы по одному колышку.
 есет больше всех колышков.

». Для этой игры каждый участ-
 но «гранату», то есть мешочек,
 форме (рис. 7). «Граната» наби-
 илками, мхом, ватой, ветошью.
 участке лесной тропинки, про-
 шением 100—200 шагов. Вдоль

сделать шаг в сторону из-за укрытия и стоять или
 сидеть на месте до конца игры (за этим также следят
 посредники).

Выигрывает тот, кому удастся приблизиться возмож-
 но ближе к дереву «кукушки» и остаться незамечен-
 ным ею.

«Через фронт». Эту игру надо проводить в сумер-
 ках, когда труднее вести игру надо проводить в сумер-
 участок с просекой или лесной дорогой. Для нее нужен
 няет команда «синих», растянувшись цепью. На каж-
 дого «синего» должен приходиться участок шириной
 реже, а там, где много деревьев и кустов, — чаще.
 Границы охраняемого участка обозначаются белыми
 колышками, заметными в сумерках.

Команда «зеленых» (такая же по численности) по-
 лучает задание прорвать фронт «синих». Для этого ее
 участники подкрадываются к просеке или дороге и пы-
 таются перебежать или переползти через нее, выбрав
 момент, когда ближайший «синий» отвернется или
 отойдет в сторону. «Зеленые» имеют право пугать
 «синих»: отвлекать их шуршаньем листьев, треском ло-
 маемых сучьев, не показываясь, однако, на глаза охра-

не «фронта». «Синие», услышав шум, могут сосредото-
 чить внимание на этом участке, а тем временем «зе-
 леные» попытаются преодолеть другой, слабее охра-
 няемый участок.

«Синий», увидевший крадущегося через дорогу «зе-
 леного», гонится за ним и старается запятнать его или
 хотя бы узнать, кого он обнаружил. Пятнать разрешает-
 ся только на просеке, «синие» углубляться в лес по
 ту сторону «фронта» не имеют права.

«Зеленый», перебравшийся через «фронт» незаме-
 ченным, получает 3 очка, а если его заметили, но не
 успели запятнать, то 1 очко. «Синие» получают 3 очка
 за каждого верно окликнутого «зеленого». Выигрывает
 команда, набравшая больше очков.