

Студенецкий

ПИОНЕРСКИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ



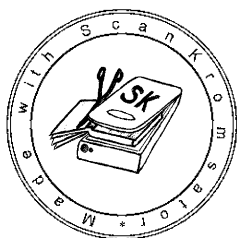
Н. Студенецкий

ПИОНЕРСКИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

*Издание 2-е, исправленное
и дополненное*



Издательство ЦК ВЛКСМ
„МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ“
1959



Scan AAW

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ВОЖАТОМУ

Игра — неизменный спутник детства. Нет таких детей, которые бы не хотели или не любили играть.

Что же привлекает детей в игре?

Если вы спросите своих пионеров, почему они любят играть, то, по всей вероятности, получите краткий и бесхитростный ответ: потому что это интересно.

Для воспитателя, вожатого значение игры не исчерпывается этим определением. Он знает, что в игре находит свое выражение присущая ребенку с самого раннего возраста жажда деятельности, соревнования, потребность проявить в каких-либо действиях свою творческую энергию, свои физические и умственные силы. И более интересной становится для детей та игра, в которой им предоставляется возможность потягаться силами, проявить свою ловкость, сноровку, находчивость, смекалку. В преодолении препятствий и состоит то главное, что делает игру интересной. «Игра без усилия, игра без активной деятельности — всегда плохая игра», — утверждал замечательный советский педагог А. С. Макаренко в своих «Лекциях о воспитании детей».

Требую от детей активности, игра развивает в них многие ценные качества, такие, как настойчивость в преодолении трудностей, смелость, умение ориентироваться в сложной обстановке. Вместе с тем игра вырабатывает у ребят «чувство локтя», умение действовать в интересах коллектива, сообща добиваться победы.

Это драгоценное свойство игры ставит ее в ряду важнейших средств коммунистического воспитания детей. Поэтому она и нашла такое широкое применение в практике пионерской работы.

ИГРОВОЙ МЕТОД В РАБОТЕ С ПИОНЕРАМИ

Содержание работы отряда велико и многообразно. За время пребывания в пионерской организации, — а это срок немалый, почти шесть лет, — дети многому должны научиться. Об этом достаточно убедительно говорят пионерские ступеньки с их примерным перечнем знаний, умений и навыков, жизненно необходимых пионерам. Мы видим здесь обширную программу различных пионерских дел, постепенно, из года в год усложняющихся.

Пионеры любой возрастной ступени хорошо знают сейчас, за какие дела им следует браться: и каждому в отдельности и сообща — всем звеном или отрядом. Правда, далеко не всегда они знают, как лучше всего приняться за ту или иную облюбованную ими работу. И как же тут не вспомнить о присутствующей всем детям потребности в игре и о том, что отнюдь не случайно многие пионерские дела облечены в занимательную игровую форму. Например, подготовка пионеров к сдаче норм на значок «БГТО» в отрядах часто проводится в виде различных игр, включающих в себя бег, прыжки, плавание, метание и пр. Пионеры и сами порой не замечают, как, играя, они приобретают многие спортивные навыки. Так игра-забава переходит в новое качество, становится игрой-занятием, игрой-делом.

Однако некоторые пионерские вожатые еще недостаточно широко используют игровой метод в работе с пионерами. И напрасно. Зная тяготение детей к игре, они смело могут брать ее себе в помощницы.

Игровой метод особенно широко применяется при тренировке различных походных навыков. Это понятно, ведь походные навыки являются важной составной частью многих пионерских игр, проводи-

мых на местности, порой на весьма обширном пространстве — в поле, в лесу, на лугу.

Что же это за игры и в чем их своеобразие?

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ И ПИОНЕРСКИЕ СТУПЕНЬКИ

В играх на местности, представляющих собою особый раздел пионерских игр, пожалуй, наиболее красочно отображается романтика лагерной и походной жизни. Этому немало способствует сюжетная разработка большинства таких игр. Играющие становятся как бы действующими лицами изображаемых в игре событий, дальнейшее развитие которых и составляет содержание игры. И, конечно, героями ее пионеры хотят видеть отважных, мужественных людей, смело встречающих опасность лицом к лицу, которым каждый стремится подражать. Иной раз содержанием игры становится «охрана границы» и «борьба с ее нарушителями», поиски «потерпевшей бедствие экспедиции», разыскивание «потерянных следов», разгадывание «загадочных дел» и т. п.

Действующими лицами игрового сюжета могут быть и сами пионерские звенья или отряды, поставленные условиями игры в ту или иную сложную и необычную для них обстановку. Таковы, например, две группы одного отряда, разъединенные другим отрядом и пытающиеся установить между собой связь. Обе играющие стороны могут сохранить при этом свои пионерские наименования («первый отряд», «второй отряд»), но могут принять и условные обозначения, разделившись на «северных» и «южных». Здесь руководитель предоставляет простор детской фантазии.

Игры на местности заставляют играющих проявлять различные свои качества, навыки и умения — такие, как, например, наблюдательность, внимание, зрительная память, находчивость, решительность в действиях. Понадобится в такой игре и умение маскироваться, бесшумно подкрадываться, ползать по-пластунски; умение разбираться в следах, приме-

нять условные дорожные знаки, знать приемы сигнализации, уметь ориентироваться по компасу, по солнцу, по местным предметам и т. д. Насколько все это важно для целей воспитания, можно судить уже по одному тому, что большинство названных навыков совпадает с требованиями пионерских ступенек, а это значит, что вожатый, прививая ребятам эти навыки, может широко использовать игровой метод в работе с пионерами. Применяясь к требованиям той или иной ступени, он должен уметь выбрать нужную ему игру, соответствующую возрасту играющих и степени их подготовленности к ней.

От пионера первой ступени требуется, например, элементарное понятие о компасе, умение пользоваться этим прибором для определения сторон горизонта. Дело, конечно, несложное, но подойти к нему можно по-разному. Можно провести обычное занятие по этой теме, даже не выходя из комнаты, но куда интересней сочетать такое занятие с игрой! Так и поступит любящий свое дело вожатый и воспользуется подходящим случаем — скажем, совершая прогулку с пионерами, — чтобы познакомить их с веселой тренировочной игрой «До скорой встречи!» (см. стр. 29), к которой он, конечно, заранее подготовился и захватил с собой все необходимое для ее проведения.

Эта игра, доступная пионерам первой ступени, с интересом будет принята и их более старшими товарищами, однако для последних найдутся игры и посложнее, также тренирующие навыки ориентирования. Так, например, от пионеров второй ступени требуется не только знание компаса, восьми его основных точек, но и умение ходить по заданным азимутам, ориентироваться в незнакомой местности по солнцу и звездам, по различным местным предметам. Для тренировки этих навыков тоже найдется подходящий игровой материал. Вожатый с успехом может, например, использовать такие игры на местности, как «Солнечный компас» или «Неведомый маршрут» (см. стр. 31 и 35), а также ряд других игр, не вошедших в настоящий сборник.

Еще более сложные задания, относящиеся к той же группе навыков ориентирования на местности, должны быть поставлены перед пионерами старшего возраста. Третья ступень требует от них умения пользоваться картой в походе, а следовательно, и топографической картой, как наиболее подробной. Нередко при отсутствии готовых карт пионерам приходится и самим вычерчивать если не карты, то хотя бы топографические планы местности или составлять маршрутные схемы пройденного в походе пути. Но и в этих серьезных делах игра может стать веселой и полезной попутчицей (см. описания игр «Срочное задание» и «Лесная сторожка» на стр. 36 и 121).

Примерно так же может быть использован игровой материал и для освоения других практических навыков, содержащихся в комплексах пионерских ступенек. Чтобы облегчить вожатому выбор нужной игры из числа помещенных в этой книге тренировочных игр (игр-упражнений, о которых более подробно рассказано будет ниже), римской цифрой в скобках вслед за названием игры указывается, пионерам какой возрастной группы (ступени) она доступна. Из этого не следует, конечно, что игра, рекомендованная, допустим, пионерам младшей возрастной группы, уже утрачивает свое практическое значение для их более старших товарищей, осваивающих навыки второй и третьей ступеней.

Практические навыки и умения приобретаются не сразу. Чтобы овладеть любым из них, необходима систематическая тренировка. Этой цели и служат специальные подготовительные игры-упражнения, которые обычно проводятся в звеньях.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Новую игру можно показать на звеньевом сборе. Можно провести ее и на инструктивном занятии совета отряда, откуда она будет перенесена в звенья, и тогда уже сами ребята будут ее организаторами.

Проводя с пионерами впервые какую-либо тренировочную игру, надо объяснить ребятам, что в ней является главным, то есть обратить их внимание на тот практический навык, который, если эту игру чаще проводить, может быть более или менее твердо усвоен. Новая игра может послужить и темой для короткой беседы с пионерами о пользе того или иного навыка, скажем наблюдательности или глазомера. Тогда значимость игры в глазах ребят возрастет. Она будет для них не только игрой, то есть увлекательным соревнованием в наблюдательности или глазомере, но и тренировочным упражнением, то есть практическим пионерским делом.

Любой навык приобретается в результате продолжительной и систематической тренировки, после многократно повторенных упражнений. Пионер не станет более наблюдательным, если однажды примет участие в игре, способствующей развитию наблюдательности. Он должен систематически упражнять свою наблюдательность, если хочет добиться успеха. Поэтому каждую тренировочную игру, как бы вожакий ни стремился разнообразить их, приходится проводить на звеньевых сборах по несколько раз. Вожатый должен позаботиться в связи с этим, чтобы интерес к игре, утратившей свою новизну, не остывал. Этого нетрудно добиться, если в звене будет заведен простейший учет результатов по каждой проведенной игре, чтобы у каждого пионера была возможность сравнивать личные успехи с успехами своих товарищей. В атмосфере соревнования возникает желание совершенствоваться. Поэтому любая игра, если в ней учитываются личные или командные успехи играющих, приобретает спортивный интерес и уже не может показаться скучной, сколько бы раз она ни повторялась.

Учет должен быть простым и наглядным. Посоветуйте звену завести коллективную «зачетную книжку», в которой будут отмечаться достигнутые пионерами успехи в проведенных играх. Для «зачетной книжки» понадобится ученическая тетрадка, разграфленная примерно по такому образцу:

Название игры — „До скорой встречи!“					
Фамилия, имя	Оценка в очках				
	7—V	21—V			
Краснов Костя	—	2			
Синицына Лена	2	2			
Зубкова Катя	—	—			
... и другие					

Каждая страничка отводится для одной тренировочной игры.

В играх-упражнениях, описание которых приведено в этой книге, результаты оцениваются в условных единицах — очках. Но очки записываются не всем участникам проведенной игры, а только победителям. В игре может быть один победитель, иногда их несколько. В одних случаях это зависит от места, занятого играющим в проведенном соревновании, в других — от того, как выполнено игровое задание. Полученная пионером оценка в очках записывается в звеньевую «зачетную книжку» с указанием даты, когда игра проводилась. По такой табличке легко проследить, кто каких добился успехов в той или иной игре, проведенной несколько раз в течение месяца или двух-трех месяцев.

А одну страничку в «зачетной книжке» звена можно занять сводной таблицей, в которой время от времени будет отмечаться, сколько очков получил каждый пионер по всем тренировочным играм, проведенным звеном в лагере или на площадке.

ЗВЕНЬЕВОЙ ПРИНЦИП В ПИОНЕРСКОЙ ИГРЕ

Тренировочные игры-упражнения служат подготовительной ступенью к играм на местности, в которых принимает участие не одно, а несколько звеньев, а иногда и отрядов.

Чем лучше подготовлено звено, тем с большим интересом отнесутся пионеры к большой отрядной или дружинной игре, выступая в ней своим звеньевым коллективом. Сохранение звеньевого принципа при разделении играющих на группы — характерная особенность каждой пионерской игры. Если содержанием игры является спортивное соревнование, звено представляет в нем отдельную команду; во всякой другой игре, а следовательно, и во всех играх на местности звено выступает как самостоятельная группа, выполняющая поставленную перед ней игровую задачу.

При разработке нового варианта той или иной игры вожатый должен исходить из этого принципа, ни в коем случае не допуская, чтобы пионеры одного звена находились в разных группах. Игра должна способствовать сплочению звена, отряда. Если в тренировочных играх-упражнениях оценивается личный успех каждого пионера, то в больших играх на местности оценка дается пионерскому коллективу за организованность и дисциплину, за согласованность действий, за лучшую подготовку к игре.

Обсуждая результаты проведенной игры, вожатый должен отметить успех и неудачи не только каждой из играющих сторон, но и каждого звена в отдельности. Дело не только в том, чтобы установить, кто победил. Нужно, чтобы играющие уяснили себе, что именно одних привело к победе, а для других послужило причиной поражения. И тогда каждое звено сможет сделать для себя полезный вывод.

ОТРЯДНЫЕ ИГРЫ

Чем больше возникает в игре препятствий и чем они разнообразнее, тем более занимательна игра.

Основой звеньевой тренировочной игры служит

упражнение. Назначение такой игры — овладеть тем или иным полезным навыком: в одном случае — это умение ориентироваться по компасу или по местным предметам, в другом — умение бесшумно подкрадываться или пользоваться различными приемами походной сигнализации и т. п.

Иное дело — большая игра на местности. В ней играющий встречается не с одним, а с целым рядом самых разнообразных препятствий. И задачей такой игры становится уже не приобретение навыков, а умение пользоваться ими для достижения той или иной цели, обусловленной содержанием игры и самим ходом ее развития. Мало того, что ты умеешь ползать по-пластунски или искусно ставить дорожные знаки, ты должен еще и найти применение этим своим способностям, сообразить на месте в любой момент игры, когда нужно и когда не нужно пробираться ползком; когда уместно и выгодно ставить дорожные знаки, а когда это может только повредить делу. Пусть это маленькая, частная задача в игре, выпавшая на твою долю, но от того, как ты ее решишь, будет зависеть, помог ли ты своей группе или же только осложнил ее положение.

Если в звеньевой игре пионеры играют каждый за себя, то в отрядной игре ребята учатся действовать коллективом, помогая друг другу. В отрядной игре повышается и организаторская роль вожатого звена, председателя совета отряда: он должен решать задачу не только за себя, но и за весь коллектив, которым он руководит в игре. Пионерский актив в процессе игры приобретает, таким образом, много новых навыков.

Все это должен учитывать вожатый, подготовляя и разрабатывая игру. Он стремится как можно шире вводить в игры на местности тот практический материал, который усваивается пионерами в играх-упражнениях. Иногда для этого потребуются изменить содержание знакомой игры, ввести в нее новые игровые препятствия. Любая из игр, помещенных в этой книге, может быть разработана в нескольких вариантах в зависимости от поставленной задачи.

Организаторами игр на местности обычно бывают вожатые отрядов. Многие из них еще не обладают в этом деле достаточно большим практическим опытом. К ним, молодым вожатым, и обращена эта книга. Она познакомит их не только с содержанием различных игр на местности, но и посоветует, как подготовить, с чего начать, чем закончить игру, как оценить ее результаты. С этой целью в описании игр применяется наглядный способ изложения материала, наиболее полно раскрывающий существо игры. Насколько это возможно, читателю дается не отвлеченная игровая схема, а игра в действии, — она как бы уже проводится на страницах книги. Это позволяет более отчетливо уяснить себе роль организатора игры, последовательность его действий, используемые им приемы.

Летние игры на местности вошли в традицию пионерского лагеря. Да и трудно найти более благоприятные условия для проведения таких игр: поле, лес, речка — все это под рукой, и в окрестностях лагеря немало живописных уголков, самой природой, казалось бы, созданных для того, чтобы служить этой цели.

И все же, несмотря на такое раздолье, надо обдуманно подходить к выбору места игры, никогда не забывая о том, что для любой из них всегда есть своя наилучшая, наиболее отвечающая задачам этой игры местность. Поэтому для вожатого очень важно хорошо знать ближайшие окрестности лагеря, внимательно изучить их, используя для этого каждую возможность.

Успех игры во многом зависит от того, насколько тщательно она подготовлена. Игра начинается задолго до того, как она вынесена на широкий простор игрового поля. Готовясь к ней, ребята уже играют. Им известно содержание игры, они знают своих «противников», взаимно готовят друг другу сюрпризы, разрабатывают предположительные варианты возможных в игре осложнений. Вожатый должен

дать направление творческой активности пионеров в этот подготовительный и по-своему увлекательный период затейной игры. Содержанием звеньевых сборов станут те знакомые пионерам тренировочные игры-упражнения, которые отвечают намеченной теме. Все это должно быть заранее продумано вожатым, поставлено на свое место в текущей работе лагеря.

Игры на местности не являются привилегией загородных лагерей, они доступны и городскому лагерю. Правда, здесь вожатому приходится сталкиваться с некоторыми трудностями: ведь в городе негде играть в такие игры. Но эти затруднения вполне преодолимы. Отряды и звенья городских лагерей часто устраивают походы и экскурсии за черту города. Целью похода может быть и игра на местности. Примеры таких игр, проводимых в условиях пионерского похода, читатель найдет в этой книге: «Лесная сторожка», «Поиски пропавшей экспедиции» и многие другие.

Игры на местности, описанные в этой книге, как обычно, предназначаются для пионеров средней (12—13 лет) и старшей (14—15 лет) возрастных групп, они одинаково доступны и тем и другим. Однако пионеров 12—13 лет следует оберегать от излишней физической нагрузки. В связи с этим лучше проводить игру поближе к лагерю, чтобы не утомлять ребят переходами, отводить на нее меньше времени.

С пионерами младшей возрастной группы (первая ступень) игры на местности обычно не проводятся, за исключением некоторых несложных игрупражнений, не длительных по времени и не связанных с продолжительными переходами.

О ПОМОЩНИКАХ

В описании многих игр упоминается о помощниках вожатого, помогающих ему подготовить и провести игру.

Кто они, эти помощники?

В отдельных случаях ими могут быть вожатые других отрядов или педагоги лагеря. Так, например, если на некоторых участках обширного игрового поля необходимы опытные и авторитетные судьи для наблюдения за игрой и разрешения спорных вопросов, то более целесообразно поручать это дело взрослым руководителям. Но ведь с подготовкой и проведением игры связано порой немало и других, менее сложных, но необходимых дел.

Возьмем для примера игру «Опасная зона», в которой заняты два звена. Каждый из участников этой игры должен пройти по маршруту, преодолевая встречающиеся на пути препятствия. Он не знает, каковы они и где расположены, поэтому должен быть начеку. Кто же сделает и разместит по маршруту «препятствия», кто будет дежурить возле них? Вожатый поручит это дело пионерам другого звена — своим помощникам. А помощников ему понадобится немало: восемь посредников должны обслуживать игру. Целое звено придется взять вожатому себе на подмогу. В другой раз те, которые сейчас заняты обслуживанием игры, будут сами играть, а товарищи помогут им игру подготовить.

В игре «Солнечный компас» вожатому понадобится всего двое помощников, с которыми он проводит довольно сложную организационную подготовку: выбирает на местности исходные пункты игры, намечает ориентиры, прокладывает маршруты. Любой из его помощников, практически во всем этом участвуя, настолько хорошо усвоит технику подготовки игры, что сам сможет стать ее организатором. Имея это в виду, вожатый возьмет себе в помощники по одному пионеру из разных звеньев, чтобы тот и другой впоследствии могли провести эту игру в своих звеньях самостоятельно.

В пионерской игре все должно служить целям воспитания, в том числе и самый процесс подготовки ее, который вожатому не следует брать целиком на себя, хотя бы он и имел такую возможность. Чем больше будет у него помощников, тем лучше.

Помогая вожатому проводить игру, пионеры при-

обретают организаторские навыки, у них развивается самостоятельность, крепнет инициатива. Нельзя забывать и о том, что взаимная помощь, которую звенья оказывают друг другу в проведении игр, укрепляет дружбу между ними, сплачивает отрядный коллектив.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ЗВЕНА



ШАГ-МЕРКА

Каждому пионеру полезно знать длину своего шага.

Условимся, что нормальным шагом мы будем считать шаг при равномерной неторопливой ходьбе.

Пользуясь шагом-меркой, можно с достаточно большой точностью определять расстояния в пределах нескольких километров. А зная протяженность того или иного расстояния (например, от лагеря до железнодорожной станции), легко рассчитать, сколько понадобится времени, чтобы пройти этот путь. Пионеры должны это усвоить практически, в этом им помогут описанные здесь игры-упражнения *.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Шагомеры (II). Проведите эту игру на лужке, но прежде чем прийти туда с пионерами, сделайте кое-какие приготовления. Вам понадобится бечевка (15—20 метров длиной), метровая палка (о том, как ее сделать, рассказано в последнем разделе книги) и несколько бумажных флажков из расчета один флажок на двух участников игры. На флажках сделайте буквенные пометки, чтобы отличить их один от другого: флажок А, флажок Б и т. д. Возьмите

* Римская цифра в скобках вслед за названием игры всюду в этом разделе книги указывает, для какой возрастной группы (ступени) данная тренировочная игра может быть рекомендована.

с собой также топорик и два колышка, они облегчат вам разметку игрового поля.

Привяжите концы бечевки к колышкам. Один из них, покрупнее, вбейте на середине лужка; другой забивать пока не нужно, он послужит вам для натяжения бечевки.

Натяните бечевку и вбейте второй колышек. От центра отмерьте метровой палкой, укладывая ее вдоль натянутой бечевки, допустим 10,5 метра, и поставьте флажок на конечной точке. Запишите себе для памяти: флажок А — 10,5 метра.

Выньте разметочный колышек и снова натяните бечевку, изменив направление. Точно таким же способом отмерьте расстояние, равное, скажем, 12 метрам, и поставьте на конечной точке другой флажок. Запишите: флажок Б — 12 метров.

Так в разных направлениях и на разных расстояниях от центрального колышка расположите заготовленные для игры флажки (в нашем примере — с буквенными пометками) и запишите для памяти отмеренные расстояния.

Теперь можно начинать игру-состязание шагомеров. Всем участникам игры дайте по карандашу и листочку бумаги: им придется произвести некоторые несложные вычисления.

Играющих разделите на пары и каждой паре дайте задание: пользуясь шагом-меркой (у каждого такая мерка своя), определить в метрах расстояние до указанного флажка. Кто из двух более точно измерит шагами это расстояние, тот и победитель.

Не ограничивайте ребят временем. Кто хочет, может два и три раза промерить заданную ему дистанцию, прежде чем дать тот или иной ответ.

...Вот два шагомера, определявшие расстояние до флажка Б, спешат к нам с результатами своих измерений. Ответ одного — 12,5 метра, ответ другого — 11,75 метра. Второй дал более точный ответ — он и победитель в своей паре.

Оценка в игре: сколько пар, столько и победителей — каждому из них начисляется по одному очку.

Свои метки (III). На проселочной дороге или на лесной тропе прочертите стартовую линию. Пусть каждый пионер отмерит от этой начальной черты общее для всех расстояние, допустим 12,5 метра. Но измерить это расстояние он должен не с помощью каких-либо приборов, а своим собственным шагом.



Рис. 1.

В этом состязании участвуют уже не два «противника», а восемь или десять; в борьбе за первое место будет иметь значение каждый сантиметр, приближающий к цели или же удаляющий от нее.

Играющие производят промер поочередно. Конечную точку каждый обозначает своей меткой: можно воткнуть в землю прутик или положить щепочку, еловую шишку, пучок травы.

Чья же метка вернее всех показывает заданное играющим расстояние? Метровая палка будет беспристрастным судьей в этом соревновании. Вы отмеряете ею заданную дистанцию — и теперь уже легко определить в сантиметрах, кто и на сколько ошибся в своих измерениях.

Победителей может быть и несколько; если расстояние не превышает 25 сантиметров, результат измерения можно считать правильным.

Оценка в игре: когда победителей несколько, каждому засчитывается по одному очку; за наилучший результат — одно очко дополнительно.

СОВЕТЫ ШАГОМЕРАМ

Практически нормальную длину своего шага можно определить следующим очень простым способом. Обычной своей походкой пройдите по дорожке и внезапно остановитесь, не отрывая ног от земли. На уровне носков обеих ног прочертите линии

и измерьте расстояние между ними сантиметровой линейкой (рис. 1). Это и есть длина вашего шага.

Прodelайте такое измерение три-четыре раза. Средний результат будет наиболее точным.

Среднюю длину своего шага можно определить и другим способом. На ровной дорожке отмерьте расстояние, равное, предположим, 20 метрам, и пройдите его обычным шагом. Разделите 20 метров на количество сделанных шагов. Полученный результат даст довольно точную величину вашего шага, выраженную в сантиметрах.

ГЛАЗОМЕР

Глазомер — практический навык, с которым все мы постоянно встречаемся в повседневной жизни. Этот навык приобретается опытом и служит подспорьем человеку в труде.

Экскурсию за город или в окрестности лагеря, любую прогулку пионеров в поле, в лес, на реку можно совместить с играми, тренирующими глазомер.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Середина (I). Два пионера назначаются контролерами, остальные участники игры разбиваются на две соревнующиеся группы. За каждой группой закрепляется один из контролеров.

Игра проводится на лугу или вдоль проселочной дороги. Принадлежности к игре: три флажка и две метровые палки.

Играющие первой группы ставят два флажка на расстоянии не менее 10 и не более 30 шагов один от другого. После этого делают вызов кому-либо из игроков второй группы, вручая ему третий флажок и предлагая установить его точно посередине между крайними флажками. Вызванный ставит флажок, на глаз определяя середину расстояния.

Тотчас же оба контролера промеряют метровыми палками отмеченную дистанцию, идя от крайних флажков к середине. Это позволит им очень легко и быстро установить действительную середину заданного расстояния.

Вряд ли тому, кто ставит средний флажок, удастся избежать хотя бы небольшой ошибки. Контролеры, сойдясь в центре, без труда обнаружат ошибку и определяют ее в сантиметрах. Запомним этот результат.

Теперь вторая группа ставит крайние флажки, изменяя расстояние между ними, но в тех же пределах — от 10 до 30 шагов, после чего точно так же делает вызов кому-либо из игроков первой группы и вручает ему средний флажок: пусть поставит на середине. Снова контролеры принимаются за работу, чтобы установить величину допущенной и этим игроком ошибки.

Кто из двух, устанавливая на середине дистанции флажок, ошибся на меньшее количество сантиметров, тот и победитель в состоявшемся между ними поединке. Группе, от лица которой выступал победитель встречи, запишем один балл. Выступает следующая пара. Так, поочередно делая друг другу вызовы, обе группы состязаются в глазомере, пока все играющие не примут участия в «поединках».

Группа, получившая больше баллов, выигрывает. При равном количестве баллов объявляется ничейный результат.

Оценка в игре: каждому пионеру победившей группы (в том числе и контролеру этой группы) начисляется по одному очку; при ничейном результате всем участникам игры начисляется по $\frac{1}{2}$ очка.

Турнир по глазомеру (III). Вам приходилось, конечно, видеть турнирные таблицы шахматных соревнований. По такому же образцу составьте таблицу звеньевоего турнира по глазомеру. При восьми участниках она будет выглядеть примерно так, как на рисунке 2.

Участники и их номера		1	2	3	4	5	6	7	8	кол-во очков
1	Коля Пухов.	●	$\frac{1}{2}$	0						
2	Аня Пахомова	$\frac{1}{2}$	●							
3	Витя Зуев.	1		●						
	И Т Д									

Рис. 2.

У каждого играющего свой номер.

Для первого тура составьте четыре пары в любой комбинации. Каждая пара выбирает себе какую-нибудь точку на местности, откуда будет производиться глазомерное определение, и предмет, расстояние до которого требуется определить. Расстояние берется в пределах до 100 шагов.

Каждый называет количество шагов, определяемое им на глаз до выбранного предмета, например до куста. Затем, взявшись за руки, они измеряют это расстояние шагами, приняв за единицу нормальный средний шаг. Чье предположение окажется ближе к действительному количеству шагов, тот победитель в этой встрече.

Оба подойдут к вам и сообщат свои результаты. В турнирной таблице вы поставите в соответствующих клетках: 1 — победителю и 0 — его «противнику», как это и сделано в приведенной нами таблице после встречи Коли Пухова с Витей Зуевым.

Может случиться, что результаты встречи окажутся равными: называя предположительное количество шагов, один перебрал столько же, сколько другой недобрал. Тогда обоим участникам этой встречи записывается в таблице по $\frac{1}{2}$ очка. В приведенном примере именно так закончилась встреча между Колей Пуховым и Аней Пахомовой: ничья.

Во втором туре пары подбираются в другом составе. Каждому участнику турнира придется провести семь встреч, чтобы поочередно со всеми померяться силами.

А когда все семь туров будут закончены, подведите итоги состязания: кто сколько набрал очков? Соответственно количеству очков установите первые три места.

Оценка в игре: занявшему первое место в турнире начисляется три очка, второе место — два очка, третье — одно очко.

Быстрота и точность (III). В основу этой игры положен принцип комбинированной эстафеты. Комбинированной она называется потому, что участники ее соревнуются не только в быстроте бега, но и в выполнении какого-либо другого задания, обусловленного игрой. Таким смежным заданием нам послужит глазомерное определение расстояний, которое проводится на этапах эстафетного бега.

Дистанция прокладывается вдоль лесной тропы.

Прежде всего нужно разметить этапы. Обозначать их будем флажками на древках высотой не менее метра, чтобы видеть издали.

Разметка этапов производится заранее, до того как соберутся участники игры.

Проведите линию старта и попросите своего помощника пройти с флажком до ближайшего поворота тропы. Здесь будет первый этап. Флажок устанавливают в таком месте, чтобы его видно было со старта.

Второй флажок (второй этап) нужно расположить так, чтобы он был виден с первого этапа. Третий флажок (третий этап) должен быть виден со второго этапа. Четвертый флажок должен быть виден с третьего этапа.

У четвертого флажка обозначьте финишную черту.

Таким образом, на дистанции нашей эстафеты будут установлены три промежуточных этапа. Расстояния между ними не одинаковые, но не более 100

и не менее 25 шагов. (Измерения делает ваш помощник-пионер своим шагом.) Запишите результаты измерений.

Эстафету проведем между двумя командами по четыре бегуна в каждой. Разместим бегунов по местам по одному от команды: на старте, на первом, на втором и на третьем этапах. На всех промежуточных этапах поставим еще по одному посреднику, которые будут следить за тем, чтобы выполнялись правила состязания.

Об этих правилах мы сейчас и расскажем.

Оба бегуна, находящиеся на старте, получают от вас по карандашу и листочку бумаги. Листочек бумаги и карандаш — это и есть та самая эстафета, которую команда должна пронести через все этапы к финишу. Однако уйти со старта каждый бегун может не раньше, чем напишет на своем листке число: определенное им количество шагов до ближайшего промежуточного пункта, отмеченного флажком. Это расстояние он должен прикинуть на глаз, сразу же как займет место на старте.

Записав число, играющий бежит к первому этапу и передает листок-эстафету и карандаш находящемуся там игроку своей команды, а тот, сделав свою запись, доставляет эстафету следующему, и так до конца маршрута. Последние номера команд доставят эстафеты к финишу.

Отправив бегунов со старта, вы сразу идете к финишу, чтобы успеть принять эстафеты. Посредники на этапах проследят за тем, чтобы играющие до вручения им эстафеты не сходили со своих мест и пользовались только собственным глазомером при определении расстояний (рис. 3).

Успех команды, первой доставившей свою эстафету к финишу, оценивается двумя баллами. Это за быстроту. Посмотрим теперь, как обстоит дело у обеих команд с точностью в определении расстояний. Сверяя числа, поставленные бегунами в листках-эстафетах, с действительным количеством шагов между всеми промежуточными пунктами, вы определяете, кто на каком этапе дал наиболее точ-

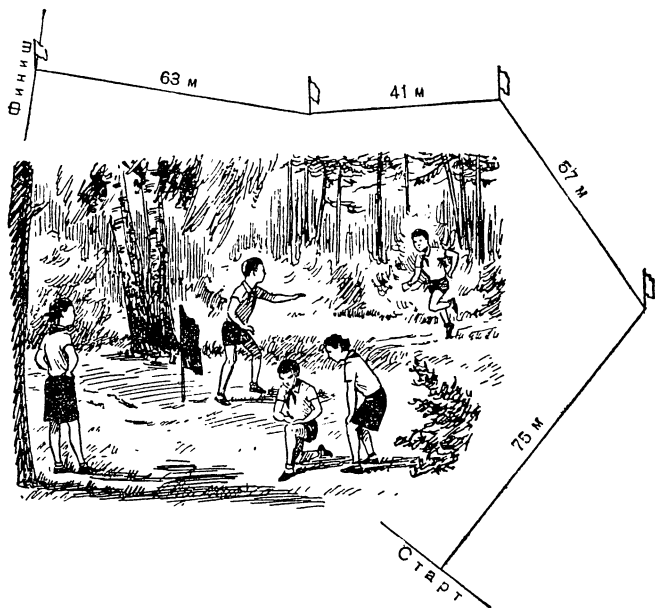


Рис. 3.

ный ответ. За лучший ответ по каждому этапу дается один балл. По сумме баллов, полученных каждой командой, легко решить, которая из них одержала победу.

Оценка в игре: каждому пионеру из команды-победительницы начисляется по одному очку.

СОВЕТЫ ТРЕНИРУЮЩИМ ГЛАЗОМЕР

Прежде чем проводить со звеном описанные здесь игры-упражнения, предполагающие уже некоторый навык в глазомерных определениях, сделайте с ребятами упражнения попроще. Начните с измерения на глаз длины или высоты предметов, встречающихся по пути. Искать их не придется.

Вот перед нами дерево. На какой высоте от земли находится нижний его сук? Пусть пионеры на глаз

определят эту небольшую величину в сантиметрах: 160? 190? 210?

Ответы, вероятно, будут разные. У ребят еще нет навыка в решении таких задач, нет сноровки.

Измерьте метровой палкой высоту дерева до нижнего сука. Чей ответ был наиболее точен?

Не мешает закрепить опыт, сделать некоторые практические выводы. Пусть один из пионеров станет вплотную к стволу дерева и вытянет руку кверху. Измерьте, на какой высоте находятся кончики его пальцев. В следующий раз, прикидывая на глаз высоту предмета, пионер воспользуется этой меркой, позволяющей сравнивать величины.

Таких мерок у человека немало, и у каждого они свои. Их полезно запомнить: 1) свой рост, 2) длину от локтя до кончиков пальцев, 3) длину руки, 4) ширину ладони и другие. Посоветуйте пионерам произвести такие самоизмерения и записать их.

Научите пионеров определять на глаз небольшие расстояния в шагах. Здесь тоже можно подобрать для себя мерку и, зрительно запомнив ее, применять как своего рода «глазомерный масштаб».

Поупражняемся. От тропинки до кочки 10 шагов. А сколько шагов до березы, которая стоит позади кочки? Вдвое или втрое больше? Приравнивая к выбранной мерке, устанавливаем: больше чем вдвое, но меньше чем втрое — приблизительно шагов двадцать пять — двадцать семь.

А ну-ка, проверим, сколько в действительности!

ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТНОСТИ

Путешествуя по родному краю, пионеры идут намеченным маршрутом, не боясь сбиться с дороги. Карты и компас — надежные проводники. Они помогают путешественнику безошибочно ориентироваться в незнакомой ему местности.

Но и без карты, без компаса можно обойтись, пользуясь природными указателями пути, ориентируясь по солнцу, по звездам, по различным местным предметам. Этому обучаются пионеры в звене и отря-

де, приобретая необходимые навыки в походах, а также в особых играх-упражнениях.

Познакомимся с некоторыми из таких игр.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

До скорой встречи (I, II). Когда вы будете рассказывать пионерам о том, что такое азимут и как по заданным азимутам определять направление отдельных отрезков пути, проведите с ребятами на лугу эту веселую тренировочную игру. В ней одновременно может быть занято только двое играющих, поэтому нужно составить несколько пар. Пока двое играют, то есть совершают небольшое «путешествие» здесь же на лугу, остальные не без интереса будут наблюдать за их действиями и не соскучатся, ожидая своей очереди.

Для игры понадобятся два компаса и два больших бумажных колпака, которые можно свернуть из газетной, а еще лучше из плотной оберточной бумаги. Надев такой колпак (рис. 4), играющий увидит лишь то, что находится у него под ногами и не дальше чем в двух-трех шагах от себя.

Начнем с первой пары. Двух играющих вы ставите лицом друг к другу и надеваете им колпаки. Каждый получает от вас компас, спичку или соломинку для визирования и путевку — листок бумаги с маршрутом, записанным азимутами. Пусть тот и другой ориентируют свой компас — повернут его в руках так, чтобы темный конец магнитной стрелки совпал с точкой С (север) на лимбе компаса.

Итак, все подготовлено для «путешествия». Предложите участникам его обменяться прощальным рукопожатием и разойтись в разные стороны до скорой встречи. А встре-



Рис. 4.

ча неминуемо состоится (и к этому стремятся оба играющих), если каждый путешественник будет строго придерживаться заданных ему направлений и на каждом отрезке своего пути сделает ровно столько шагов, сколько указано в его путевке.

Что же это за путевки? Заглянем в одну из них:

« 90° — 9 шагов, 180° — 12 шагов, 90° — 6 шагов, 360° — 18 шагов, 270° — идти до встречи».

Здесь кратко записан маршрут. Азимут 90° — это направление точно на восток; нужно сделать девять шагов в этом направлении. Азимут 180° — это направление точно на юг; нужно сделать 12 шагов в этом направлении. Снова на восток, но уже только 6 шагов, потом 18 шагов к северу и в направлении точно на запад сделать столько шагов, сколько понадобится, чтобы встретиться лицом к лицу со своим партнером.

А в другой путевке маршрут указан такой:

« 270° — 9 шагов, 180° — 12 шагов, 270° — 6 шагов, 360° — 18 шагов, 90° — идти до встречи».

Если маршруты изобразить графически, то они будут выглядеть так, как показано на рисунке 5. Оба играющих должны проделать совершенно одинаковый путь, хотя и в разные стороны от исходной точки. И тогда они обязательно встретятся.

Посмотрим, как это им удастся.

— Кру-гом! — командуете вы.

Оба поворачиваются кругом. Теперь они стоят спиной друг к другу. Это исходное положение.

— В путь! — объявляете вы.

Надо вновь ориентировать компас, затем остается провизировать соломинкой заданное направление для первого отрезка пути, встать лицом в этом направлении и пройти указанное количество шагов. Главное, во всем соблюдать точность: шаги должны быть одинаковые, направления — строго выверенные по компасу. Иначе в конце своих маршрутов они разойдутся и встреча не состоится.

Колпаки, опущенные на лицо, мешают играющим видеть друг друга, поэтому они не могут друг к другу подравняться и до конца своего путешествия оста-

ются в неведении, верно ли идут, не сбился ли кто-нибудь из них с курса? Они как пилоты, ведущие самолет в слепом полете только по приборам.

Маршруты, изображенные на рисунке 5, наиболее простые — повороты всюду производятся под прямым углом.

Можно разобрать маршруты посложнее, но рассчитать их необходимо так, чтобы конечные пункты совпадали в одном месте.

Оценка в игре: играющим, которые сумеют встретиться в конце путешествия, начисляется по два очка.

Солнечный компас (II). Перед тем как проводить эту игру, поручите одному из звеньев выполнить несложную и интересную работу: в течение дня понаблюдать за солнцем с часами и компасом в руках. Пусть ребята в результате своих наблюдений составят небольшую табличку и запомнят ее: в какое время дня солнце бывает на юго-востоке, на юге, на юго-западе, на западе. Эти полезные сведения пригодятся не только для предстоящей игры, но и во многих других случаях, когда понадобится определять по солнцу стороны горизонта. Поэтому пионеры хорошо сделают, если познакомят с такой табличкой всех своих товарищей по отряду.

Для того чтобы подготовить игру, вам понадобятся два помощника; ими могут быть пионеры из других звеньев, не занятых в игре. Вместе с ними вы отправитесь на разведку местности. Первая ваша задача — подыскать подходящее место для игры. В соответствии с распорядком дня установите время, когда она будет проводиться — в утренние или вечерние часы. Применяйтесь к тем отметкам времени, которые будут найдены и записаны пионерами.

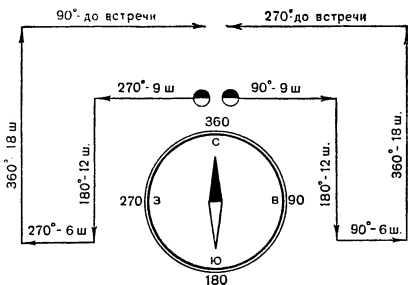


Рис. 5.

Предположим, что вы решили проводить игру в 10 часов утра, в это время солнце находится на юго-востоке, что и послужит участникам игры отправной точкой для ориентирования. С приблизительной, но вполне достаточной точностью они смогут в этот час определить все стороны горизонта, а следовательно, и заданное им по условиям игры направление.

Выбрав участок пересеченной местности недалеко от лагеря, отправьтесь туда с помощниками за день до начала игры. Не забудьте захватить с собою компас. На выбранном участке найдите наиболее возвышенное место с хорошим обзором окрестностей. Осмотритесь вокруг и подыщите какой-нибудь отчетливый ориентир, который визировался бы по одной из восьми главных точек компаса: север, северо-восток, восток, юг, юго-запад, запад, северо-запад; юго-восток в данном случае отпадает, поскольку он определяется самим положением солнца.

Допустим, что ориентиром выбрано отдельно стоящее дерево, расположенное к северу от точки визирования. Пометьте чем-нибудь точку визирования — здесь будет исходный пункт игры для одной группы. На рисунке 6 этот пункт (1) помечен звездочкой.

Теперь нужно выбрать исходный пункт игры для другой группы, который находился бы на расстоянии не менее километра от первого пункта и с которого столь же хорошо был бы виден тот же самый ориентир — отдельно стоящее дерево. Отыскав такое место, определите по компасу, в каком направлении просматривается отсюда выбранный вами ориентир. Предположим, что это приблизительно северо-западное направление. Переместив

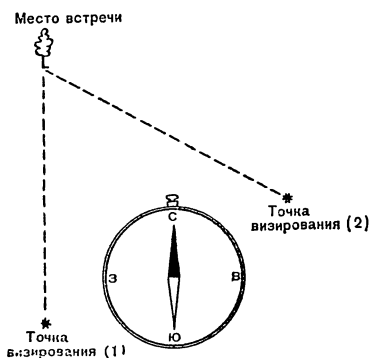


Рис. 6.

точку визирования в ту или другую сторону, вы должны уточнить это направление. Как и в первом случае, отметьте чем-либо найденную точку визирования; здесь будет исходный пункт игры для другой группы. На рисунке 6 и этот пункт (2) помечен звездочкой.

Кратчайшим путем возвращайтесь в лагерь. Посоветуйте одному из своих помощников лучше запомнить обратную дорогу: ему придется быть проводником на этом маршруте.

Теперь для игры все подготовлено. Ее можно провести на следующий день в назначенный час.

Разделите участников игры на две группы. Помощники разведут их к исходным пунктам игры. А вы направитесь к тому самому дереву, которое выбрано ориентиром и которое в нашей игре будет называться «местом встречи».

Выход из лагеря обеих групп надо рассчитать по времени так, чтобы каждая из них прибыла на свой исходный пункт к 10 часам. Здесь старший в группе получит от своего проводника конверт с заданием, которое группа должна выполнить. Это и есть начало игры.

В конверте приказ примерно такого содержания: «Двигаться в... (указывается направление), обследуя впереди лежащую местность. При обнаружении «противника» скрытно следовать за ним по пятам до сигнала горном, после чего с криком «ура» перейти на открытое преследование».

Одной группе играющих указано северное направление, другой северо-западное, в зависимости от того, на каком исходном пункте игры группа находится. Ни одна группа не знает местонахождения другой. Ни у кого из играющих нет при себе компасов и часов, ориентироваться им придется только по солнцу. Но и «солнечного компаса» вполне достаточно. Зная, что солнце в это время находится на юго-востоке, можно и на глаз довольно точно определить заданное направление, поискать в этом направлении какой-либо ориентир (скорей всего, тот же самый, что и вами был выбран) и, равняясь на него, отправиться в путь.

Определяя направление по солнцу, нужно мысленно представить себе чертеж, изображенный в левом углу рисунка 7. Пусть каждый из пионеров проделает это самостоятельно, а потом группа сообща примет решение.

Если пионеры ошибутся в своих расчетах всего на несколько градусов в ту или другую сторону, что вполне возможно, то существенного значения такая ошибка иметь не будет: маршруты обеих групп так или иначе сойдутся вблизи намеченного места встречи. Группа, обнаружившая «противника» раньше, постарается пропустить его впереди себя и пойдет следом. Со своего наблюдательного пункта вам нетрудно будет установить, кто кого преследует, и вы можете дать обусловленный в приказе сигнал горном, завершая тем самым игру.

Группа, скрытно преследующая своих «противников» хотя бы в течение непродолжительного времени, объявляется победительницей.

Может случиться, что обе группы, сближаясь, об-

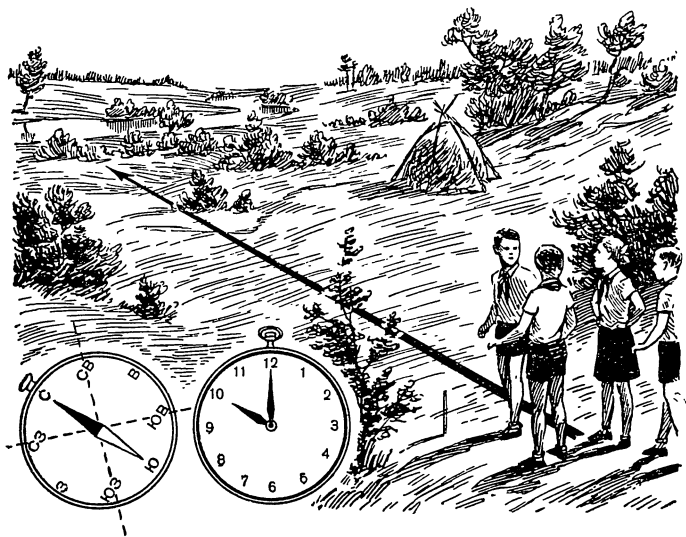


Рис. 7.

наружат друг друга одновременно и приостановят движение, заняв выжидательную позицию. Это означает ничейный исход игры. Тогда вы прекращаете ее, не подавая заключительного сигнала. Это могут сделать и ваши помощники, сопровождающие группы, убедившись в бесполезности дальнейшего соревнования.

Оценка в игре: пионерам победившей группы начисляется по одному очку; при ничейном исходе очки никому не начисляются.

При повторении игры выбирается другой участок местности.

Неведомый маршрут (II). Когда пионеры научатся определять на местности направления по заданным азимутам, они смогут принять участие в этой игре.

Звено разделено на две группы. Брошен жребий: кому водить, кому прятаться. Группа, на долю которой выпало прятаться, ушла из лагеря в неизвестном направлении.

Мы с вами в другой группе — в той, которая водит. Мы ждем, когда прячущиеся подадут о себе весть — пришлют к нам связного со своим «адресом». Чтобы не тратить времени даром, пионеры могут пока лишний раз потренироваться в умении ходить по азимутам.

Но вот, наконец, и долгожданный вестник со срочной депешей. Ознакомимся с ней:

«Начальная точка маршрута — километровый столб у поворота шоссе. Дальше идти: аз. 300° — 125 п. ш.; аз. 60° — 100 п. ш.; аз. 120° — 75 п. ш.; аз. 30° — 150 п. ш.».

Цифры — скупые рассказчики, однако в них содержится подробное и точное описание пути. Они безошибочно приведут нас на место, если только мы сами не будем ошибаться.

Итак, прежде всего направимся к километровому столбу у поворота шоссе. Место это нам знакомо. Разумеется, захватим с собой компас.

Первый заданный нам азимут — 300° . В этом направлении нужно пройти 125 пар шагов.

Ориентируем компас: повернем его так, чтобы темный конец магнитной стрелки совпал с точкой С (север). Поищем деление на лимбе компаса, соответствующее углу 300° ; оно находится между точками север — запад, ближе к западу. Если положить на компас спичку или соломинку таким образом, чтобы она проходила через его центр и найденное нами деление (300°), то конец спички, пересекающий это деление, укажет нам заданное направление: азимут 300° .

Поищем в этом направлении какой-нибудь ориентир и пойдем на него, отсчитывая нужное количество шагов. Считать шаги удобнее парами — под правую или под левую ногу.

Каждый пионер отсчитает 125 пар шагов. У одних шаг мельче, у других крупнее; средний результат будет наиболее точным.

Первый отрезок пути пройден. С того места, куда мы пришли, точно таким же способом определим направление второго отрезка пути, заданного азимутом 60° . Затем последуют третий и четвертый отрезки пути. Если весь проделанный маршрут изобразить графически, то он будет выглядеть, как на рисунке 8.

«Неведомый» маршрут стал ясным и наглядным.

Возле дерева, которое служило нам последним ориентиром, пышно разросся кустарник. Не в нем ли спрятались наши друзья, которых мы разыскиваем?

Оценка в игре: каждому пионеру группы, разыскавшей прячущихся, начисляется одно очко.

Срочное задание (III). Эта игра проводится двумя звеньями, но каждое из них действует порознь и в разное время дня. И только в конце игры оба звена встречаются.

Впрочем, встреча может и не состояться.

Расскажем сначала о том, что должно сделать звено, начинающее игру. В первой половине дня, совершая прогулку в окрестности лагеря, пионеры зарисовывают маршрутную схему своего пути. (О том, как она составляется, см. в конце книги на

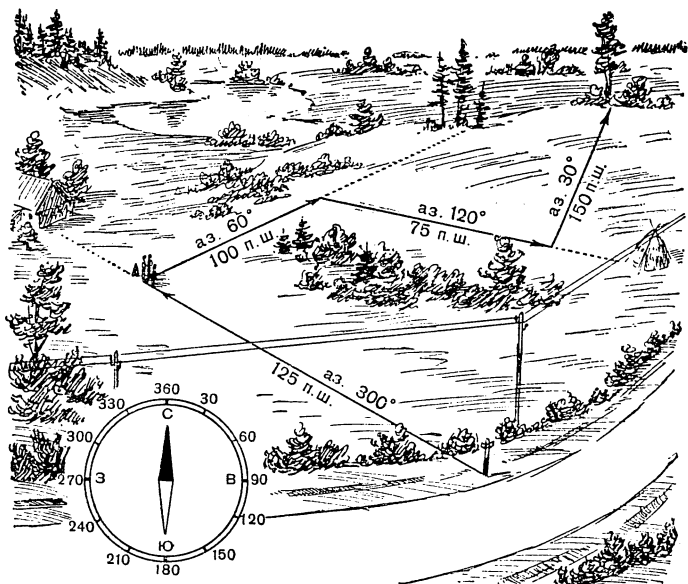


Рис. 8.

стр. 134.) Пройдя километра полтора, они выбирают место, которое могло бы послужить конечным пунктом маршрута. Найдя здесь какой-нибудь местный предмет (например, пень у дороги), пионеры указывают его на маршрутной схеме. Он понадобится для игры.

Обычно в тренировочных походах на конечном пункте оставляют контрольный знак — допустим, флажок, — по которому проверяют потом правильность составленной маршрутной схемы. Чтобы сделать игру интересней, контрольный знак можно заменить полушутливой запиской, адресованной другому звену, участвующему в игре. Пионеры этого звена должны найти записку, пользуясь составленной для них маршрутной схемой.

Нет необходимости записку оставлять целиком. Лучше всего, составив текст заранее, разорвать записку на две части. Одну часть спрятать на ко-

нечном пункте маршрута (предположим, в корнях пня или возле него, изобразив в последнем случае на пне условный знак — стрелку с указанием количества шагов в заданном направлении). Остальная часть записки будет вручена другому звену вместе с маршрутной схемой.

Взгляните на образец разорванной надвое записки (рис. 9): несомненно, что левая часть более загадочна, ее, конечно, и следует передать звену, которое будет продолжать игру.

Разумеется, это лишь один из возможных вариантов текста. Чем замысловатей и загадочней будет выглядеть левая часть послания, тем с большим интересом отправятся участники игры на розыски правой его части.

О другом звене разговор будет особый. Прежде всего, для пионеров этого звена участие в игре должно быть неожиданностью. Во второй половине дня вы вызываете к себе звеньевое и, не пускаясь в подробности, даете ему срочное задание: явиться со своим звеном в назначенный час в указанное место — и при этом вручаете ему маршрутную схему пути вместе с половинкой уже известной нам записки. Вероятно, он будет озадачен, но вы его спешите успокоить: подробности он найдет в записке. Вы, конечно, готовы согласиться, что задание пока что действительно неясное: и «назначенный час» и «указанное место», куда надо явиться, остались, по-видимому, во второй части записки, а ее следует искать на конечном пункте маршрута. И так как «назначенный час», быть может, уже близок, времени терять не стоит, лучше поскорей собрать звено и отправиться в путь-дорогу.

Пошлите посредника с этим звеном. Он даст оценку — и тем, кто составлял маршрутную схему, и тем, кто в пути будет пользоваться ею. Если оба звена окажутся на высоте, то в назначенный час (18.00) в указанном месте (футбольное поле пионерского лагеря) участники этой игры встретятся.

Оценка в игре: всем участникам, если встреча состоится, начисляется по одному очку. Если встреча



Рис. 9.

не состоится, но маршрутная схема пути по заключению посредника составлена правильно, то по одному очку начисляется только пионерам, которые прокладывали маршрут.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ И ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Прогуляйтесь с ребятами по лесу, а потом, устроив привал, задайте им несколько неожиданных вопросов с целью проверить, насколько ваши пионеры наблюдательны. Например, растет ли орешник в том лесу, где они только что гуляли? Встречались ли им по пути тропинки, отходящие в сторону, и кто сколько таких тропинок заметил? Скошена ли трава на лесных лужайках? В какую сторону течет ручей, через который все переходили?

Подготовьте побольше таких вопросов, и вы увидите, что многих пионеров они застанут врасплох.

Окажется, что ребята многого не заметили. Видеть-то видели, да не обратили внимания.

В лагере надо почаще проводить игры, развивающие у пионеров наблюдательность, умение видеть все то, что открыто взору, находить в окружающих предметах те или иные отличительные признаки.

По образцу помещенных в этом разделе игрупражнений для пионерского звена вы сможете самостоятельно разработать немало других, способствующих достижению той же цели.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Что изменилось? (I, II). Для игры вам понадобятся 10—15 различных мелких предметов: пуговица, карандаш, пробка, гвоздик, цветной лоскуток, перо, кусочек коры и т. п. Не более 10 предметов для первой ступени и не более 15 — для второй.

Прочертите прутиком на земле квадрат и разложите в нем приготовленные для игры предметы. Накройте их листом бумаги. Край бумажного листа прикрепите кнопками к палке — вам удобнее будет пользоваться им.

Одного пионера попросите быть вашим помощником. Остальные пока находятся в стороне, они не должны видеть всех этих приготовлений.

Одного за другим вы подзываете к себе играющих. Каждому предоставляется возможность в течение одной минуты ознакомиться с выложенными на земле предметами и запомнить их расположение внутри квадрата.

Делается это так. Играющий садится в указанном ему месте рядом с квадратом. Вы замечаете время по секундной стрелке или считаете про себя до шестидесяти, убирая бумажный лист с первым счетом. Ровно через минуту вы поднимаете бумажный лист между играющим и лежащими на земле предметами. В это время ваш помощник меняет местами четыре каких-нибудь предмета (рис. 10), но не рядом расположенные. Менять местами рядом

лежащие предметы можно лишь после того, как пионеры приобретут некоторые навыки в этой игре.

Опустите бумажный лист, и пусть пионер, наблюдательность которого испытывается в этой игре, скажет вам, какие предметы переложены на другое место. Запишите его ответы и вызывайте другого.

Оценка в игре: 1. За каждый правильный ответ играющему засчитывается одно очко; должны быть названы все четыре предмета. 2. За каждый ошибочный ответ скидывается по одному очку из числа полученных.

Зоркий глаз (II). Набор примерно таких же мелких предметов, как в предыдущей игре, понадобится вам для проведения другой игры, тренирующей наблюдательность и зоркость глаза. Покажите эти предметы пионерам, пусть они их как следует осмотрят и постараются запомнить. Раздайте всем по листочку бумаги, согнутому вдоль посередине; в левом столбце листочка каждый запишет названия

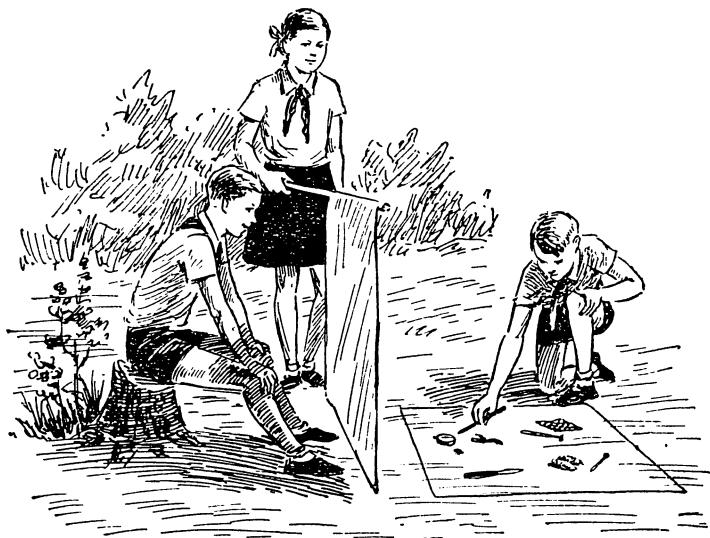


Рис. 10.

предметов. Правый столбец будет заполняться во время игры.

Пионеры остаются на месте с вашим помощником, а вы, забрав все осмотренные ими предметы, уходите. Предупредите ребят, что по пути вы будете ставить дорожные знаки, по которым легко будет проследить ваш маршрут.

Игра проводится в лесу; маршрут, протяженностью не более 300 метров, прокладывается вдоль лесной дороги или по тропинкам. В местах, где тропинки скрещиваются, вы должны выкладывать дорожные знаки — камнями, ветками, пучками травы, показывая направление стрелками на земле.

По пути вы раскладываете в разных местах показанные ребятам предметы, но так, чтобы они оставались на виду. Вот пенек возле тропинки — на него можно положить карандаш или, допустим, еловую шишку; цветной лоскуток легко прицепить к ветке, свисающей над тропой; ленточкой удобно обвязать ствол какого-нибудь деревца и т. п. Всё на виду, но не бросается в глаза, и рассеянный взгляд многого не заметит.

В своем блокноте вы записываете, какой предмет в каком месте положен.

В нескольких шагах от последнего положенного вами предмета вы обозначаете конечный пункт маршрута. Здесь вы будете принимать играющих.

Участники игры будут уходить со старта поодиночке. Первый отправится через 10 минут после вашего ухода, остальные — друг за другом примерно через каждые 3 минуты. Обязанность вашего помощника — следить за порядком выхода ребят со старта, поэтому сам он уйдет с него последним.

От играющего требуется: пройдя по маршруту, обнаружить (но не забирать с собой) возможно большее количество помеченных в списке предметов; против каждого названия написать в правом столбце листочка, где тот или иной предмет находится. Например: «Ленточка — на березе», «Карандаш — на пне» и т. д.

...Вот и конец маршрута. Очередной участник иг-

ры подходит к вам и вручает свой листок — результат его наблюдений. Проверьте по своей записи, все ли соответствует действительности. А на листочке пионера сделайте пометку: количество предметов, местонахождение которых правильно указано играющим.

Когда таким образом пройдут все, сравните результаты, достигнутые участниками игры, и выделите троих с наилучшими показателями.

Оценка в игре: занявшему первое место записывается три очка; занявшему второе место—два очка; занявшему третье место — одно очко.

Приметы пути (III). Эту игру хорошо провести во время прогулки по лесу. Она заставит пионеров поупражняться в умении запоминать дорогу, ориентируясь по местным предметам, а также точно и кратко объяснять друг другу путь к тому или иному месту.

Захватите с собой свисток и три сигнальных флажка. Никакой предварительной подготовки не потребуется.

Начиная игру, разделите звено на три тройки. В каждой тройке пионеры получают порядковые номера. Первый и второй номера составляют маленькую команду, действующую самостоятельно и соревнующуюся с другими такими же командами. Третьи номера выполняют только вспомогательную роль: они посредники в игре и прикрепляются к командам в качестве проводников.

Расставьте участников игры в порядке, указанном на рисунке 11: первые номера становятся в кружок, лицом друг к другу, вторые номера — спиной к первым номерам. Пе-

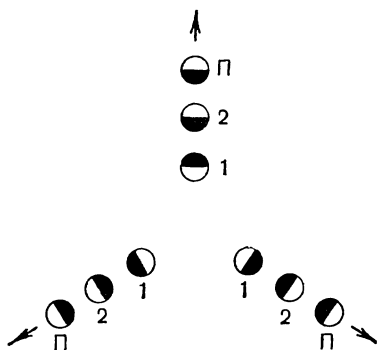


Рис. 11.

ред вторым номером в каждой команде становится проводник.

Взгляните на рисунок: проводники всех трех команд обращены лицом в разные стороны от центра лужайки.

Вручите вторым номерам по флажку. Объявите, что игра началась, и предложите проводникам приступить к делу.

Обязанность проводника состоит в том, чтобы увести стоящего за его спиной игрока с флажком шагов на двести в сторону от лужайки, двигаясь в том направлении, куда они оба обращены лицом.

Как только проводники и сопровождающие их вторые номера скроются из виду, разрешите первым номерам присесть и ждать возвращения своих товарищей.

Минут через пять вы подаете сигнал свистком, а еще через минуту — второй сигнал. Чтобы понять значение этих сигналов, отправимся по следам одного из вторых номеров, который идет за своим проводником в заданном ему направлении (рис. 12).

Проводник не придерживается строго прямой линии, предпочитая несколько извилистый путь. Пионер с флажком старается запомнить этот маршрут, замечая все чем-либо выделяющиеся на общем фоне местные предметы. Вот на пути встретилось дерево с дуплом — это своего рода дорожный указатель; пужно только запомнить, что дерево это расположено справа (или слева) по ходу движения. А вот большая муравьиная куча и невдалеке от нее рябина, густо усыпанная ягодами, — тоже неплохая примета пути. Старый полусгнивший пенек, замшелый камень, овражек, причудливо изогнутый ствол дерева — ничто не ускользнет от взора внимательно изучающего дорогу пионера. А там, где недостает естественных примет, можно прибегнуть и к искусственным: положить шишку на пенек верхушкой в сторону движения, надломить веточку — дорожный знак! Однако все это делать нужно быстро, не отставая от проводника, который идет хотя и неторопливым шагом, но не останавливается.



Рис. 12.

Раздается первый сигнал свистком. По этому сигналу все проводники одновременно прекращают движение. Вторым номерам дается ровно минута на то, чтобы спрятать где-либо флажок: в траве, в кустах, в листве дерева, — спрятать так, чтобы его не было видно. За этим обязан проследить проводник.

Звучит второй сигнал, извещающий, что время для запрыгивания флажка истекло и пора возвращаться на лужайку. На этот раз пионер, прятавший флажок, идет самостоятельно — проводник ему не нужен. Вернуться можно любым путем, но выгодней, конечно, повторить пройденный маршрут, получше его запомнить. Все нужно удержать в памяти, так как проводник не разрешит ничего записывать.

Для чего же понадобилось так тщательно запоминать дорогу к спрятанному флажку? Кто будет его отыскивать?

Но в том-то и дело, что отыскивать флажок будет не тот, кто прятал, а его партнер — первый номер команды. Как только второй номер, спрятав флажок, вернется на лужайку, он должен подробно рассказать своему напарнику, как найти дорогу к флажку, назовет все приметы пути, которые послужат для первого номера ориентирами. Чем более точно и обстоятельно будет описан маршрут, тем скорее будет найден флажок и тем быстрее вернется первый номер с флажком к финишу, то есть на лужайку, где было положено начало игре.

Команда, которая раньше других доставит вам спрятанный флажок, объявляется победительницей в игре. При повторении игры пионеры в тройках меняются порядковыми номерами, а следовательно, и обязанностями играющих.

Оценка в игре: первому и второму номерам победившей команды записывается по одному очку.

Не показывая пальцем (III). У многих ребят есть привычка указывать пальцем на предмет, который они хотят показать другим. Иной, словно он лишился речи, вполне обходится, вступая в разговор, двумя-тремя указательными местоимениями и при этом непрестанно размахивает руками: «Вон там! Вон тот! Вот этот!..»

Пионерам следует внушать, что незачем указывать пальцем на предмет, когда в этом нет особой необходимости, — достаточно назвать его.

А когда требуется выделить какой-либо предмет среди других, схожих с ним, то называют отличительные признаки такого предмета. Тут требуется наблюдательность, некоторый навык, который не так уж трудно приобрести. Игра может послужить тренировкой в этом деле.

...Вы поднялись с пионерами на возвышенное место. Живописный ландшафт открывается взорам ребят. Присядем и полюбуемся красотой родной природы, а чтобы приятное совместить с полезным, тут же, не сходя с места, проведем игру.

Предложите каждому из пионеров выбрать какую-нибудь деталь в развернувшейся перед ними красоч-

ной панораме: дом, группу деревьев, фонарный столб, лодку, фигуры людей и животных. Поочередно, спрятав руки за спину, каждый должен «указать» (то есть описать) товарищам выбранный им предмет на местности, не прибегая для этого к помощи жестов и затратив на это не более 15 секунд.

Задание считается невыполненным, если показчик не уложился в 15-секундный срок, а также если он вывел руку из-за спины или употребил в своей фразе слово «вон» («вон там», «вон тот» и т. п.).

Вероятно, поначалу это покажется нелегкой задачей.

Некоторые предметы отчетливо выделяются на местности среди других — их неинтересно показывать, это слишком просто, но они могут быть названы в качестве ориентиров при показе. Вот, скажем, все видят мост через реку — ориентир отличный, на него стоит сослаться. Можно сказать: «Правее моста — стог сена на берегу и отдельное дерево возле него; позади дерева виден человек, наполовину скрытый во ржи». Вряд ли долго придется искать фигуру этого человека, хотя она и малоприметна — местонахождение ее указано точно.



Рис. 13.

Иногда два каких-нибудь предмета находятся на одной прямой линии, идущей от глаза наблюдателя, причем более заметный предмет расположен позади. В таких случаях говорят, что ближний предмет находится «в створе» дальнего. Далеко в поле виднеются три высоких тополя; можно сказать, что предмет, который должен быть показан, находится в створе трех тополей, то есть на фоне их (рис. 13). Это тоже хороший ориентир.

Устраивая короткий отдых во время прогулки, используйте удобный случай, чтобы занять пионеров этой игрой, проводя ее в виде состязания между ребятами.

Оценка в игре: за точный показ предмета на местности, при соблюдении заранее оговоренных условий состязания, играющему начисляется одно очко.

Наблюдатели (II). В окрестностях лагеря найдется немало живописных мест. Любое из них пригодится для этой игры.

Задача, которую вы ставите перед играющими, на первый взгляд кажется очень несложной: внимательно посмотреть на открытый их взорам вид местности и запечатлеть его в памяти; потом, повернувшись лицом в другую сторону, ответить на некоторые вопросы, которые будут им заданы для проверки: все ли характерное для этой местности они запомнили?

Вопросы могут быть примерно такие:

1. Скошена ли трава на дальнем лугу (то есть замечены ли видимые отсюда копны сена)?

2. Ведется ли работа на полях?

3. Есть ли деревья на обрывистом берегу реки?

4. Справа или слева выходит на шоссе проселочная дорога?

5. Есть ли лодки на реке?

6. Сколько этажей в доме с красной крышей, который расположен в стороне от села? и т. п.

Вопросы будете задавать не вы. Поручим это дело самим участникам игры, разделив их поровну на две соревнующиеся команды.

Постройте обе команды шеренгами, спиной друг к другу. В течение 2—3 минут каждая команда будет

обозревать ту часть местности, к которой она обращена лицом. А потом по вашему сигналу пары играющих, стоящие друг к другу спиной, поменяются местами. Обе команды, таким образом, будут смотреть теперь в обратную сторону — на пейзаж, который изучали их «противники».

Разрешите пионерам сесть, не сходя со своих мест, и предупредите, что поворачивать голову назад никому нельзя. Объясните, в каком порядке будут задаваться вопросы.

Каждому игроку в команде разрешается задать только один вопрос, на который должен ответить игрок другой команды, сидящий за его спиной. Ответил, задавай вопрос своему «противнику», пусть он теперь дает ответ. Затем вопросами и ответами обменивается вторая пара играющих, за ней третья и т. д.

Задать вопрос, глядя на «чужую» местность, — нехитрое дело, выбирай любое, что тебе приглянулось. Значительно сложнее дать ответ, не видя этой местности перед собою, полагаясь только на свою зрительную память. Тем больше заслуга того, кто с честью выйдет из трудного положения.

Вы проверяете точность ответов и ведете счет в игре. За каждый правильный ответ своего игрока команда получает один балл.

Вопросы должны задаваться в такой форме, чтобы на них можно было ответить. Нельзя пускаться в излишнюю детализацию. Можно, например, спросить, есть ли деревья около моста, справа или слева от него. Но не следует спрашивать, сколько там растет деревьев, — вряд ли кому придет в голову их пересчитывать. Если вопрос задан несуразный, вы можете потребовать, чтобы он был заменен другим.

Когда все вопросы будут заданы и ответы на них получены, подведите результаты состязания. Команда, которая даст больше правильных ответов, выиграет.

Оценка в игре: каждому игроку команды, одержавшей победу, записывается по очку.

Редкие цветы (I). В поле, в лесу, на лугу — всюду встречаются нам цветы. Их так много, и все они

такие разные, что часто и названий их не знаешь. Иные попадают на глаза редко — то ли потому, что не всюду растут, то ли просто их не замечаешь в траве.

Вот они-то, эти незаметные полевые цветы, и станут главными героями нашей ботанической игры.

Каждый пионер получает задание: собрать по одному экземпляру всех видов полевых цветов, которые растут в том месте, где проводится игра. На это можно отвести минут 15—20. А потом по вашему сигналу все должны собраться. Каждый вернется с небольшим букетиком собранных им цветов.

Посмотрим теперь, чей букет доставит своему сборщику славу победителя в этой игре.

Пусть все усядутся в кружок и положат возле себя букеты. А ваше место посередине.

Попросим кого-нибудь вынуть один цветок из своего букета и показать его всем: есть у вас такие? Каждый просмотрит свою коллекцию и, если найдется у него объявленный цветок, вынет его из букета и тоже покажет всем.

Заберите эти цветы у ребят — они им больше не понадобятся. Цветок, который найдется хотя бы в двух букетах, по условиям игры уже не редкий цветок. Таких, вероятно, окажется немало: ромашки, колокольчики, ландыши, незабудки и многие другие наиболее распространенные в здешних местах полевые цветы после такого отбора будут вскоре изъяты из всех букетов. Останутся на руках те малоприметные цветочки, которых большинство сборщиков не заметило или просто не обратило на них внимания.

Вот один из этих редких экземпляров. У кого есть такой же? Ни у кого нет. Очень хорошо, держи его у себя. Вот другой, третий цветок, не встречающий себе пары. Все это ценные находки.

Когда все букеты будут таким образом разобраны, посмотрим, сколько редких цветов осталось на руках. У кого их окажется больше всех, тот и победитель в нашей игре.

Собранные редкие цветы полезно сохранить для гербария, узнать их названия.

Оценка в игре: за каждый редкий цветок играющий получает одно очко.

Цветки и листья (II). Есть еще хорошая ботаническая игра, в которой пионеры могут поупражняться в наблюдательности.

Вы собираете букет полевых цветов. Достаточно, если в букете будет 8—10 видов различных растений, но каждый вид должен быть представлен в двух экземплярах: две ромашки, два колокольчика и т. д. Разделите парные экземпляры и составьте два одинаковых букета. Один останется таким, какой он есть, а с другим сделайте следующую операцию: со стебля каждого растения снимите по одному листочку и самую головку цветка. Все, что останется, уберите куда-нибудь, чтобы никому из играющих не попалось на глаза.

Расстелите на траве газету и разложите на ней вперемешку сорванные вами цветки и листья. Второй букет пока спрячьте.

Теперь можно начинать игру. Подзовите к себе одного из играющих и, не ограничивая временем, предложите ему подобрать попарно цветки и листья каждого растения.

Не для всякого такая задача окажется простой — знакомство с полевыми цветами у многих из нас подчас весьма поверхностное. Стоит отделить цветущую часть растения от стебля, и уже возникает загадка: по стеблю не всегда скажешь, что это за растение, тем более, если определять его по одному листочку. Поэтому не будем удивляться, если менее наблюдательные участники игры подберут цветки и листочки к ним в несколько причудливом, неестественном сочетании.

Второй букет предназначен для проверки. Сверяясь с ним, каждый должен исправить допущенные ошибки.

Когда все участники игры (вы их вызываете поочередно) пройдут через это испытание, можно подвести некоторые итоги: кто же лучше всех знает полевые цветы своего родного края? Кто более наблюдателен?

Оценка в игре: не допустившим ни одной ошибки начисляется по два очка; при одной ошибке — одно очко.

ЗОРКИЙ ГЛАЗ, ЧУТКИЙ СЛУХ, БЕСШУМНЫЙ ШАГ

Человек, обладающий даже очень хорошим зрением, в полной темноте ничего не увидит, как бы он ни напрягал свои глаза. Но там, где бессильно зрение, на помощь приходит слух.

Ночная тишина, если к ней прислушаться, полна неясных, еле слышных шорохов и звуков. Это хорошо знают охотники, подстерегающие зверя, знают воины, выполняющие службу разведчиков, дозорных, часовых. Их чуткий слух улавливает и шелест листы, и легкий взмах крыльев чем-то обеспокоенной птицы, и мягкую поступь крадущегося лесного зверька...

«Вот бы мне такой чуткий, настороженный слух!» — мечтают некоторые ребята, читая рассказы про бывалых разведчиков или охотников. Но мечты эти вполне осуществимы, если терпеливо и настойчиво тренировать свой слух. В этом помогут пионерам различные игры-упражнения, развивающие такой навык.

У хорошего охотника и разведчика, кстати говоря, не только чуткое ухо, но и легкий, бесшумный шаг. Этому также можно и нужно научиться. И здесь тоже пионеру поможет игра, требующая от него быть внимательным, подтянутым, собранным. Двигаться совершенно бесшумно, пожалуй, не так уж легко, но, тренируя в играх этот навык, пионеры научатся не производить хотя бы излишнего шума.

Хороший разведчик под носом у «противника» устроит себе отличный наблюдательный пункт, сам все высмотрит, а себя не обнаружит. В этом деле ему поможет искусство маскировки. В больших играх на местности и пионеры нередко прибегают к помощи маскировки, к умению прятаться, оставаясь «на виду». Этот полезный навык можно приобрести в тренировочной игре, так же как и умение разгадывать хит-

рость маскирующихся игроков со стороны «противника», что не менее важно.

Прятки на виду (II). Что значит «спрятаться на виду»? Такой вопрос зададут вам и пионеры, когда вы назовете им эту игру.

Прежде чем отвечать на этот вопрос и прежде чем проводить самую игру, сделаем небольшой, но заранее подготовленный нами опыт. Пройдемся с ребятами по тропинке, недалеко от которой мы спрятали двух играющих. Пусть сопровождающие нас наблюдатели, не сходя с тропинки, внимательно смотрят по сторонам: не увидят ли они кого-нибудь из своих спрятавшихся товарищей?

Не спеша прошли, и никто никого не заметил ни справа, ни слева от тропинки. Мы можем только порадоваться: значит, хорошо ребята спрятались, то есть, вернее сказать, хорошо за маскировались, потому что они все-таки все время оставались на виду у наблюдателей, только сумели, применяя различные способы маскировки, слиться с окружающим фоном.

Сейчас мы предоставим возможность наблюдателям лично убедиться в этом. Пойдем той же тропинкой назад и остановимся в таком месте, откуда можно было бы кое-что заметить, если повнимательней приглядеться к окружающим предметам.

Вот, например, перед нами небольшая лужайка справа от тропы. На лужайке несколько кустиков.

— Покажись! — кричите вы «невидимке».

Точно по волшебству, на лужайке возникает фигура пионера, который спокойно сидит на совершенно открытом месте, поджав под себя ноги. Откуда он взялся?

Все объясняется просто: «невидимка», ставший внезапно видимым, и раньше, когда мы проходили здесь, сидел на том же месте, а не видно его было потому, что он держал в руках пучок веток, принятый наблюдателями за куст.

— Покажись! — снова обращаетесь вы к другому «невидимке».

На этот раз самый куст остается на месте, а вер-

хушка его отделилась и шагнула в сторону. И все видят другого своего товарища, грудь которого увешана листьями, и на голове у него целая шапка из листьев, опустившихся на лицо (рис. 14). Он все время стоял за кустом в нескольких шагах от тропинки, и никто его не заметил.

Вы познакомили пионеров с простейшим видом маскировки, но большего и не потребуется, чтобы провести интересную игру в «прятки на виду». Как прятаться и как искать, каждый теперь знает. Остается только установить правила игры. Вот они:

1. Играющие разбиваются на две группы: прячущихся и наблюдателей. Вы записываете фамилии тех и других в особую учетную табличку, которая понадобится вам для оценки результатов игры.

2. Игра проводится вдоль лесной тропинки в полосе не более 200 метров длиной и не более 50 метров шириной.

Прячущиеся размещаются по обе стороны от тропинки, выбирая для себя любой способ маскировки. Вы проверяете маскировку каждого в отдельности,

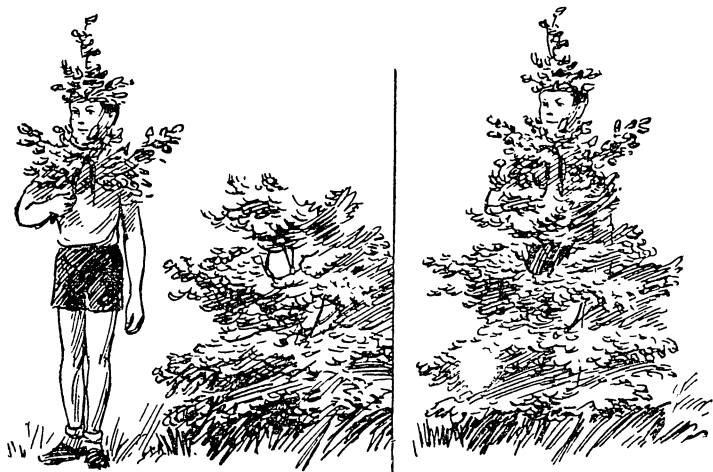


Рис. 14.

внося те или иные поправки. Прятаться нужно так, чтобы сразу оказаться на виду, когда маскировка снята.

3. Разместив маскирующуюся группу, вы возвращаетесь к наблюдателям и поочередно (по одному) проводите их по тропинке.

Наблюдателю не разрешается сходить с тропинки и останавливаться, но идти он может медленно, внимательно присматриваясь к окружающим предметам местности. Обнаружив спрятавшегося, наблюдатель должен показать вам его. Если верно покажет, вы подтвердите его догадку и тут же сделаете две пометки в своей учетной табличке: кто обнаружен и кем обнаружен.

4. Когда все пройдут с вами по маршруту, вы вместе с наблюдателями можете снять замаскированные посты — обнаруженных и необнаруженных «невидимок», после чего подвести результаты проведенной игры. Пометки, сделанные в учетной табличке, облегчат вам эту работу.

Оценка в игре: наблюдателю, занявшему первое место в своей группе, то есть обнаружившему наибольшее количество замаскированных постов, начисляется два очка; прячущемуся, который займет первое место в своей группе, то есть будет обнаружен меньшее количество раз, начисляется три очка.

Ползуны (I). Обучая пионеров ползать по-пластунски, проведите с ними эту игру. Она потребует от играющих, помимо умения ползать, также известной ловкости, необходимой для преодоления различного рода препятствий.

С устройства препятствий и начнем подготовку к игре.

На местности, покрытой сухой травой, из трех палок сделайте воротца: две палки забейте в землю на расстоянии 50 сантиметров одну от другой — они будут служить стойками; палки заколачивайте на такую глубину, чтобы третья, положенная на них, находилась в 40 сантиметрах от земли.

В трех-четыре шагах от первых поставьте вторые воротца, а затем на таком же расстоянии от вторых —

и третьи воротца. Ширина у всех трех должна быть одинаковая, но высоту, на которой расположена перекладина, постепенно снижайте: вторые воротца — высота 35 сантиметров, третьи воротца — высота 30 сантиметров.

Разделите звено на две группы по четыре-пять пионеров в каждой и начинайте состязание. Сначала через первые, вторые и третьи воротца должны проползти один за другим все игроки одной группы, потом все игроки другой. Они это выполняют с неодинаковым успехом, что и решит исход состязания.

Верхняя перекладина всюду свободно лежит на верушках стоек. Чуть задел ее плечом или спиной — и она тотчас же свалится. Чтобы избежать этого, нужно ползти, плотно прижимаясь к земле, подтягиваясь на локтях, не делая резких движений.

На рисунке 15 мы видим пионера, успешно преодолевающего последнее, самое трудное препятствие.

Уронивший перекладину не возобновляет попытку, а ползет дальше, но его группе засчитывается один штрафной балл. Все три перекладины уронит — три штрафных балла засчитывают его группе.

У какой группы штрафных баллов будет меньше, та и победительница в этом состязании.

Оценка в игре: каждому пионеру победившей группы начисляется по одному очку.

Слепой часовой (I). Игру эту лучше всего проводить в лесу, где под ногами сухой лист, валежник. Один из играющих назначается водящим. Ему завязывают глаза платком * и указывают место, где он должен сидеть. Это часовой. Остальные становятся в круг спиной к нему и по общей команде идут вперед по прямой линии, каждый в своем направлении. Сделав обусловленное количество шагов (15—20), играющие останавливаются и поворачиваются лицом к водящему. Они по-прежнему составляют круг, но значительно больший и сильно разомкнутый.

* Во всех случаях, когда в игре приходится завязывать глаза, необходимо придерживаться следующего правила: каждый раз при смене водящего под повязку кладут свежую полоску чистой бумаги.

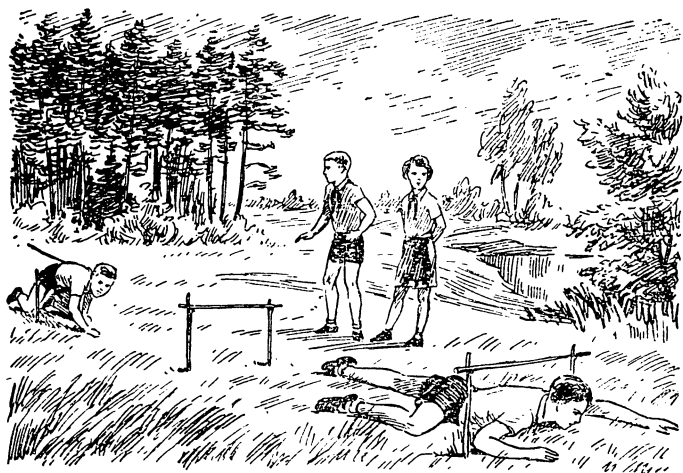


Рис. 15.

Вы судья в этой игре и можете занять любое, но постоянное место в середине круга; менять его во время игры не полагается.

Ничего не видя, водящий чувствует себя в положении человека, находящегося в абсолютной темноте. Он должен напрягать свой слух, стараясь уловить каждый шорох, и никого не подпускать к себе близко. А задача играющих как раз и состоит в том, чтобы подобраться вплотную к часовому и осалить его.

Подкрадываться будут не все разом, а по одному. Тот, кому вы молча сделаете знак, пойдет первым. Остальные стоят или сидят тихо.

Часовой прислушивается. Он должен уловить не только шум приближающегося к нему игрока, но и определить направление, откуда этот шум донесся. Указывая рукой в этом направлении, он говорит: «Здесь!» Если водящий ошибся, то игрок продолжает подкрадываться к нему; на возглас часового никто не отвечает. Если же указание сделано точно, неловкий игрок возвращается на свое место, а вы по-

даете знак другому, чтобы тот подкрадывался. Так поочередно все вступают в игру.

Кто-то сумеет подойти вплотную к часовому и коснуться его рукой. Тот, кому это удастся, сменяет водящего — становится часовым, а прежний часовой занимает его место в кругу играющих.

Оценка в игре: игроку, который сумеет подкрасться к часовому настолько близко, чтобы коснуться его рукой, начисляется одно очко.

Сторожевая линия (II). Участники игры разбиваются на две группы, по четыре-шесть пионеров в каждой. Игра проводится на лужайке.

Одна группа занимает «сторожевую линию». Ребята становятся в шеренгу и размыкаются на длину вытянутых в стороны рук. Так как предполагается, что дело происходит ночью, то всем сторожам кладут на глаза повязки. Им остается только внимательно прислушиваться, чтобы не пропустить через охраняемую линию ни одного из разведчиков, которые составляют вторую группу играющих.

Разведчики располагаются по другую сторону лужайки, примерно в 30 шагах от «сторожевой линии», через которую они стремятся проникнуть. Каждый из них выполняет эту задачу самостоятельно, выбирая любой промежуток между сторожами.

Игра начинается по сигналу, но это не означает, что все разведчики должны одновременно тронуться в путь; возможно, что подкрадываться начнет только один или двое, а остальные решат некоторое время переждать. Не обязательно также, чтобы все разведчики пробирались через разные пункты «сторожевой линии», если им удастся, они все могут поочередно пройти в одном месте. Таким образом, все сторожа постоянно должны быть начеку, в том числе и те, которым уже удалось задержать пробиравшегося между ними разведчика.

Разведчик может пробираться через «сторожевую линию» любым способом: ползком, на четвереньках, выпрямившись во весь рост.

Разведчикам разрешается разыгрывать любые комбинации, рассчитанные на то, чтобы ввести сто-

рожей в заблуждение, отвлекать их внимание на себя ложными маневрами, тем самым облегчая товарищам возможность проникнуть через «сторожевую линию». Один из таких моментов игры изображен на рисунке 16.

Сторожа́м не разрешается сходить с места. Они могут наклоняться, приседать, шарить по сторонам руками, но не переставляя ног. При нарушении кем-либо из сторожей этого правила судья свистком останавливает игру, ставит сторожа на прежнее место, а группе, за которую тот играет, записывает один штрафной балл.

Поймка разведчика при нарушении этого правила не засчитывается. Пойманный остается в игре, но должен отойти на несколько шагов назад, после чего может повторить попытку, пробираясь через любую точку «сторожевой линии».



Рис. 16.

Разведчик считается задержанным, если хотя бы один из сторожей, мимо которых он пробирается, коснется его рукой. Пойманный выбывает из игры, а его группе записывается два штрафных балла.

Иное дело, если разведчику удалось пройти через «сторожевую линию»; в этом случае группе сторожей записывается три штрафных балла, а разведчик возвращается в свою группу и может вновь ползти через «сторожевую линию».

Игра заканчивается, когда все разведчики будут задержаны. Результат игры определяется по количеству полученных каждой группой штрафных баллов: у кого их окажется меньше, тем и присуждается победа.

При повторении игры группы меняются ролями.

Оценка в игре: каждому пионеру победившей группы начисляется по одному очку.

У КОСТРА

Умение разжечь костер — один из походных навыков, входящих в комплекс навыков первой ступени. На первый взгляд это кажется очень несложным делом: собрал кучу хвороста и поднес к нему зажженную спичку. Однако человека, который разжигает костер, не имея необходимой для этого сноровки, часто постигает неудача: он истратит десяток спичек, а костра все-таки не разожжет — загорятся две-три сухие веточки, подымат, потрещат и потухнут.

Опытный турист знает правила разжигания костра, умеет выбирать горючий материал для растопки, находя его тут же в лесу и вне зависимости от погоды. Знает, как выложить растопку, чтобы она сразу занялась устойчивым пламенем, как поддерживать пока еще слабый огонь, постепенно его усиливая. И для этого ему понадобится не более одной спички.

Обучать пионеров умению разжигать костер при любых, часто неблагоприятных атмосферных условиях нужно на звеньевых занятиях. В этом деле помогут и некоторые пионерские игры-упражнения.

С одной спички (I). На большой лужайке в лесу, а еще лучше на дне сухого оврага поручите пионерам расчистить место для большого костра. Разводить большой костер мы не будем, а устроим на расчищенном месте несколько маленьких, ровно столько, сколько пионеров принимает участие в этом состязании.

Приготовив достаточно обширное кострище, метра полтора в диаметре (место, расчищенное для костра, называется кострищем), и окружив его неглубокой канавкой, играющие отправляются за топливом для костра. Хворост, сухие сучья, бересту и т. п. каждый собирает по своему усмотрению. Собранное горючее выкладывается вокруг кострища отдельными кучками, а возле них становятся играющие.

Дайте пионерам по одной спичке и пустую спичечную коробку — одну на всех. Укажите каждому место на кострище, где он должен выложить для своего костра растопку, пользуясь только своим топливом. Предупредите, что по второй спичке никто не получит. Не разрешается также пользоваться огнем из соседних костров.

Так как состязание проводится не на скорость, а на умение разжигать костер, то торопиться никому не следует.

Победителями в состязании будут те пионеры, чьи растопки, один раз подожженные, не угаснут, чьи маленькие костры загорятся дружным пламенем.

С пионерами, которые не справились с заданием, разберите причины постигшей их неудачи.

Перед уходом пионеры обязаны ликвидировать остатки костров, залив горячие угли и золу водой или забросав кострище землею.

Оценка в игре: пионерам, сумевшим разжечь костер с одной спички, начисляется по одному очку.

Костровые (II). Пионеров, на которых в походе возлагаются обязанности разжигать костер и следить за ним, называют костровыми. Давайте проверим, кто в звене лучшие костровые, устроим состязание.

Играющие разбиваются попарно. Каждая пара получает от вас котелок и коробку спичек. По количеству соревнующихся пар понадобятся походные топоры и лопатки — для расчистки кострищ, для вырубki колышков-рогулек и перекладин к ним. Все должно быть, как в настоящем походе.

Подыскав подходящую полянку вблизи источника питьевой воды, покажите каждой паре играющих место, где они будут разжигать свой костер. Затем вы подаете сигнал к началу состязания.

Кто быстрее всех разожжет костер и вскипятит воду на нем, тот и победитель. В данном случае победителями, лучшими костровыми, будем считать двоих, поскольку пионеры разделены попарно.

Вот что требуется от каждой пары играющих:

1. Место, выбранное для костра, расчистить от сухой травы и мусора. Снять дерн на площади 50×50 сантиметров, обложить кострище снятым дерном травой вниз.

2. Собрать подходящее топливо для костра и мелкий сухой валежник на растопку.

3. Вколотить по бокам кострища колышки-рогульки и пристроить на них перекладину для котелка.

4. Наполнить котелок водой и разжечь костер.

5. Поддерживать огонь до момента, когда закипит в котелке вода.

Пионеры, у которых вода закипела, тотчас же объявляют об этом, что вы немедленно и проверяете.

По окончании состязания проследите, чтобы следы костров всюду были тщательно уничтожены.

Оценка в игре: обоим пионерам, занявшим первое место в этом состязании, начисляется по одному очку.

Дымовые сигналы (II). Показав пионерам, как устраивается сигнальный костер (см. стр. 139), организуйте игру-состязание: чей дымовой сигнал окажется наиболее заметным, достигающим наибольшей высоты.

Игру-состязание в подаче дымовых сигналов лучше всего провести на опушке леса, среди кустарников или возле речки на высоком ее берегу.

Разделите играющих на пары, поручив каждой из них, расчистив площадку, самостоятельно развести костер в отведенном для него месте и подыскать наиболее подходящий материал, обеспечивающий образование плотного дымового столба. Разжигать костры пионеры начинают по общей команде.

Двух пионеров выделяют для наблюдения за дымовыми сигналами со стороны. Ведь только издали можно определить, какой сигнал окажется наиболее заметным как по высоте, так и по плотности дыма.

Оценка в игре: играющей паре, которая сумела подать наиболее густой и высокий дымовой сигнал, начисляется по одному очку.

По окончании игры остатки костра закопать в специально приготовленную ямку, а площадку привести в порядок.

ПИОНЕРСКАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

В играх на местности пионерам нередко приходится прибегать к сигнализации, чтобы установить и поддерживать связь между собой — чаще на близком, но иногда и на дальнем расстоянии. Для этой цели применяются различные зрительные и звуковые сигналы.

На коротких расстояниях применяются сигналы рукой и свистком; на дальних расстояниях — сигналы флажками. Подробнее об этом см. на стр. 135.

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Вызов пионеров (II). Для тех, кто только приступает к изучению телеграфной азбуки, эта игра послужит тренировкой.

Разделите звено на две группы и приготовьте две пары сигнальных флажков. Игру можно провести на лужайке.

Отмерьте расстояние, равное приблизительно 50 метрам. Обе группы расположите на одном конце отмеренной дистанции (старт), сами займите место на другом ее конце (финиш).

Позовите к себе по одному пионеру от каждой группы и передайте им сигнальные флажки. Затем каждому потихоньку скажите, кого из пионеров своей группы он должен вызвать. Допустим, одному вы предложили вызвать Петю Соколова, а другому — Таню Чижикову. По условиям игры вызов передается двумя инициалами. Первый должен передать своей группе знаками телеграфной азбуки буквы «П» и «С», а второй — буквы «Т» и «Ч».

Группа, приняв передачу, отправляет на финиш того пионера, чьи инициалы переданы. Пробежав дистанцию, вызванный пионер получает сигнальные флажки и вызывает очередного игрока из своей группы, которого вы ему назовете.

Так, поочередно вызывая друг друга, играющие соберутся у финиша. Игра заканчивается в пользу той группы, которой удастся достигнуть этого результата раньше другой.

Подготавливаясь к игре, пионеры должны изучить подтвержденные телеграфные знаки, которые им понадобятся, так как быстрота передачи и приема определит успех в состязании. На всякий случай на старте и финише должны находиться таблицы телеграфной азбуки для необходимых справок, если возникнет то или иное сомнение.

Разрешается записывать прием под диктовку.

Оценка в игре: пионерам выигравшей группы начисляется по одному очку.

Лесные голоса (II). Каждый из участников этой игры должен научиться подражать голосу какого-либо животного или птицы. Желаящие могут смастерить себе даже специально предназначенные для этой цели свистульки или манки, которыми часто пользуются охотники — птицеловы и звероловы. Но и тот, кто считает себя совершенно бесталанным в таком деле, может не без успеха применять простейшие виды звукоподражания: куковать, каркать, мяукать, крякать и т. п.

Все это пригодится для игры, которую вы посоветуете пионерам провести в знакомом им лесу.

Даже небольшой навык в искусстве подражания

голосам животных и птиц может понадобиться пионерам во многих других играх на местности, когда ребятам из одного звена потребуется обменяться сигналами, секретными для остальных играющих.

Разделите участников игры на пары. В каждой паре играющие договариваются, голосами каких животных или птиц они будут перекликаться друг с другом. Нужно, чтобы сигналы у всех были разные.

В каждой паре один из играющих считается первым номером, другой — вторым номером.

Вы вызываете первые номера всех пар и в сопровождении двух посредников-контролеров уводите их в глубь отведенного для игры лесного участка. Там вы расставляете ребят в разных местах на расстоянии примерно около 70—80 метров друг от друга. Им нельзя оставаться на виду, все должны попрятаться: кто в кустах, кто на дереве, кто в густой траве, замаскировавшись ветками. Проверая, надежно ли все спрятались, вы каждого предупреждаете: лежать или сидеть тихо, с места не сходить.

Группа вторых номеров остается с вашим помощником, который должен смотреть за тем, чтобы никто из ребят этой группы не отлучался от него, не делал попыток проследить маршрут первых номеров.

По вашему сигналу (свистком или горном) вторые номера могут отправляться на поиски своих напарников. Однако они это сделают не раньше, чем услышат знакомые им «голоса», сигналы первых номеров. Вот откуда-то доносится слабое мяуканье, а из другого места слышится криканье утки... Где-то зашвыстел, защелкал соловей... Прокаркала ворона... Это первые номера дают о себе знать.

Откликаясь на вызовы первых номеров своими, заранее обусловленными сигналами, вторые номера разойдутся каждый в своем направлении, определяемом на слух. Проверая взятое направление, второй номер не раз за время своего пути покаркает, полает или поквакает, требуя подачи ответного сигнала от своего напарника. Здесь, однако, необходимо установить ограничения. Условимся, что вторые номера могут сколько угодно сигналить, но первым номерам разре-

шается свой сигнал подать только три раза, распределяя эту «норму» как им угодно. После этого они должны молча дожидаться, не вылезая из укрытий, пока напарники их не разыщут. За этим следят посредники.

Троекратно прокрякала утка. Больше мы ее голоса не услышим. А кваканье лягушки донеслось только один раз — у этого играющего еще два сигнала в запасе. Пожалуй, он неплохо сделал, что приберег их к концу игры, когда они всего нужнее.

Вы находитесь невдалеке от первых номеров. Каждая пара играющих, соединившись (если это подтверждено посредником), поторопится явиться к вам, чтобы объявить о своем успехе.

В этой игре победителями можно считать всех, кроме пары, которая явится к вам последней, а также кроме той (и, быть может, не единственной) пары, один из игроков которой нарушит правила игры.

Нарушением считается:

если кто-либо из играющих будет пользоваться другими сигналами, кроме установленных;

если первый номер выйдет из своего укрытия раньше, чем второй номер разыщет его;

если первый номер подаст больше разрешенных ему трех сигналов.

Оценка в игре: каждому из пионеров пары, вошедшей в число победителей, начисляется одно очко.

Ночные огни (III). В вечерний час, когда стемнеет уже настолько, что скрадываются очертания предметов, звено выходит из лагеря. Путь пионеров лежит к опушке леса, перед которым расстилается широкий луг. Он и послужит местом для игры.

Разделившись на две группы, пионеры расходятся по обе стороны луга, направляясь к местам, которые выбраны заранее и где еще засветло заготовлен хворост. Расстояние между группами — около полукилометра.

Ярким пламенем загораются два костра. Можно начинать игру.

Ночью и в сумерках костер может быть использован для подачи сигналов на далекие расстояния. В древнейшие времена это было одним из распростра-

ненных средств связи. И сейчас пионеры в своей походной практике и в играх на местности нередко применяют этот простейший способ передавать друг другу на дальние расстояния те или иные сообщения при помощи сигнальных огней.

С одной группой находитесь вы, с другой — ваш помощник. Вы являетесь судьями в этой игре.

Сигналы передаются чередованием коротких и продолжительных световых вспышек (о технике подачи световых вспышек см. на стр. 141). Значение световых сигналов устанавливается заранее. Каждая группа должна принять пять-шесть сигналов и записать их текстом. Группа, допустившая меньше ошибок при подаче или приеме сигналов, выигрывает.

Наиболее интересен вариант этой игры, когда переговоры ведутся при помощи телеграфной азбуки. Каждая группа задает другой три вопроса и принимает ответы на них. Затем с вопросами обращается другая группа. Принятые вопросы и посланные ответы записываются обеими группами.

Вопросы составляются заранее. Нужно стремиться к тому, чтобы они были как можно короче. До игры каждая группа держит в секрете подготовленные ею вопросы.

Ответы заранее составить нельзя, их придумывают на месте, но и они по возможности должны быть краткими.

Группа, которая раньше сделает вызов, первая задает свои три вопроса. Вызов обозначается рядом продолжительных вспышек. Принимая вызов, другая группа отвечает тем же сигналом.

Вот примерное содержание вопросов и ответов в игре:

В. Кто вы?

О. Потерпевшие бедствие.

В. Много ли вас?

О. Пять человек.

В. Все ли здоровы?

О. Есть больной.

Это задавала вопросы одна группа. Теперь очередь другой группы задавать вопросы:

В. Как дела?

О. Все в порядке.

В. Что показала разведка?

О. Противник справа.

В. Какое приняли решение?

О. Усилили охрану.

Тема для переговоров может быть выбрана любая.

Обмен сигналами закончен. Вы находитесь у одного из костров. Отсюда другой группе передается ваше заключительное распоряжение: «Потушите костер. Идите к нам».

Игра может пройти не столь гладко, как это нами описано. Возможно, некоторые тексты будут переданы неточно и смысл принятой депеши не будет понят. Ошибки могут быть и у принимающих депешу. В таких случаях принимающий пост рядом коротких вспышек (не менее пяти) требует повторения текста. Судьи же (вы и ваш помощник), наблюдая за передачей и приемом, отмечают каждую допущенную ошибку. Когда обе группы соберутся вместе, подсчитывается количество ошибок, допущенных каждой группой. Та группа, у которой их окажется меньше, и является победительницей в игре.

Окончив игру, позаботьтесь о том, чтобы костры были затушены, уголь, пепел закопаны в землю, а площадка приведена в порядок.

Оценка в игре: пионерам группы, одержавшей победу, начисляется по одному очку.

ИГРЫ В ОТРЯДЕ



ВСТРЕЧА РАЗВЕДЧИКОВ

Наилучшее место для этой игры — лес с кустарником, чтобы было легче прятаться и тайком пробираться.

Подыскав участок местности, удовлетворяющий этим требованиям и по возможности ограниченный с боковых сторон полем, рекой или дорогой, установите в противоположных его концах, где-нибудь на лесных лужайках, по флажку на расстоянии около полукилометра один от другого. Флажок, чтобы он был приметен, укрепляют на древке высотой в 1—1,5 метра. Эти пункты игрового поля — финиши, конечная цель разведки.

В игре участвуют два звена; и то и другое — разведчики. К каждому звену прикрепляется посредник. Посредники разведут звенья к флажкам.

Через несколько минут вы подаете сигнал к началу игры. По этому сигналу оба звена, разомкнувшись по ширине игрового поля, начнут скрытно продвигаться навстречу друг другу, где ползком, где короткой перебежкой, используя для укрытий попадающиеся на пути бугорки, пни, кусты и овражки. Только посредники останутся возле флажков. Каждый из них, отправив свое звено, будет принимать здесь другое.

Задача любого участника этой игры — добраться до флага, находящегося в противоположном конце игрового поля; причем сделать это так, чтобы остаться незамеченным пионерами другого звена. И не только остаться незамеченным, но и самому обнаружить хотя

бы одного из разведчиков противной стороны, ползущих ему навстречу (рис. 17).

...Уже с полчаса, как идет игра, а в лесу тихо, словно никого здесь и нет. Только временами чуткое ухо уловит шуршание сухой листвы, легкий треск валяжника. Шевельнулись где-то кусты, метнулась и исчезла чья-то фигура...

Это пробираются разведчики.

Вот один из них, уже заканчивающий свой трудный маршрут, отыскал финишный флажок и спешит к нему. Здесь он найдет посредника, которому и доложит о результатах своей разведки, то есть сообщит, кого из пионеров другого звена удалось ему обнаружить. Называя имена пионеров, он не забудет упомянуть и об их головных уборах. Посредника не удивит такая подробность в донесении разведчика. Он заглянет в свой список и сделает в нем пометку.

Что же это за список и какие в нем делаются пометки?

Тут мы должны упомянуть об одном весьма существенном условии нашей игры. Оба звена заранее и, конечно, в секрете друг от друга придумывают для каждого из своих пионеров какой-либо отличительный знак, который мог бы послужить играющему особой приметой, например венки: одному из желтых цветов, другому из белых, третьему из зеленых листьев; кое-кто может обернуть голову полотенцем в виде тюрбана, надеть фуражку козырьком назад или тюбетейку; головные платки у девочек — белые, красные, голубые — тоже могут служить отличительным признаком играющих. Предоставьте ребятам возможность пофантазировать, и они предложат вам множество самых разнообразных вариантов головного убора.

В обоих звеньевых списках, которые составляются для игры, рядом с фамилией играющего указывается его отличительный признак. По такому списку посреднику легко проверить, действительно ли разведчик, чье донесение он принимает, видел названных им «противников». «Видел двоих, — скажет разведчик: — Костю Кравцова и Валю Синицыну; у одного венки из зеленых листьев, у другой голова повязана синим плат-



Рис. 17.

ком». И то и другое есть в списке. Обоим играющим, поскольку они обнаружены, посредник поставит по крестик. Возможно, что тех же играющих назовет и другой разведчик — тогда еще по крестик прибавится у «венка из зеленых листьев» и «синего платка». У иного участника игры таких пометок в списке окажется несколько — значит, плохо прятался и пренебрегал маскировкой, если у многих оказался на виду.

А на противоположном конце игрового поля другой посредник принимает сообщения другого звена и тоже делает такие же пометки в своем списке. Ведь и другое звено, надо полагать, не теряло времени даром.

...Через час после начала игры вы подаете второй сигнал. Игра окончена. Оба звена снова собираются в середине игрового поля. Кто не успел за этот срок добраться до своего финиша, тот теряет возможность сделать сообщение посреднику. Конечно, это послужит не на пользу его звену.

Теперь можно выяснить результаты проведенной игры, которые, несомненно, всех интересуют. Ведь пока что каждый играющий знает только о том, кого он обнаружил, но не знает еще, сколько раз он сам был обнаружен пионерами другого звена. Многих ожидают сюрпризы.

По спискам легко определить и командные результаты: как прошло все звено по своему маршруту. Чем меньше пометок в звеньевом списке, тем лучше результат.

ОПАСНАЯ ЗОНА

Проведите эту игру между двумя звеньями с равным количеством играющих. Понадобится помощь еще одного звена, которое будет обслуживать игру и для этой цели выделяет восемь посредников.

Прежде всего нужно познакомить играющих с маршрутом, пролегающим через «опасную зону». Его лучше всего проложить вдоль какой-нибудь лесной тропинки. Маршрут проходит через различные препятствия: «непроходимое болото», «открытое место», «дозор противника». При желании количество препятствий может быть увеличено, но расположить их надо так, чтобы общая протяженность маршрута не превышала полукилометра.

Накануне игры устройте с участниками ее прогулку, проведите ребят по намеченному маршруту. Его необходимо всем запомнить, так как каждому придется пройти по нему в одиночку.

Пусть играющих не удивляет, если во время прогулки никто из них не заметит каких-либо признаков «опасной зоны». Все появится в свое время. Обслуживающее звено займется этим делом.

К началу игры оба звена занимают исходные позиции на конечных пунктах маршрута: одно звено — в самом начале его, другое — на противоположном конце. Существенного значения для играющих это различие не имеет: любой из конечных пунктов маршрута — одновременно и старт и финиш; старт для тех, кто начинает отсюда движение, и финиш для тех,

кто заканчивает здесь свой пробег. Маршрут у звеньев один, а направления — встречные.

По одному посреднику вы ставите на конечных пунктах; остальных — по двое — на промежуточных пунктах, где обозначаются препятствия.

Каждый из играющих — связной, которого посылают с донесением на противоположный конец игрового поля. Путь связного пролегает через «опасную зону». От него требуется как можно быстрее доставить донесение, однако, преодолевая препятствия, он должен соблюдать осторожность, иначе посредники промежуточных пунктов выведут его из игры.

Играющих (связных) отправляют со старта через равные промежутки времени, примерно с интервалом в 3 минуты. (При меньшем количестве участников, когда одно звено проводит эту игру, разделившись на две группы, интервалы могут быть увеличены до 4—5 минут.)

Играющие носят отличительные знаки — каждому нашивают на спину его порядковый номер, крупно и четко написанный на листочке бумаги. Отличительные знаки облегчат посредникам промежуточных пунктов наблюдение за участниками игры.

«Донесение», которое получает связной на старте, представляет собою своеобразную путевку участника игры. На ней пишут фамилию и номер играющего, затем отмечается время выхода его со старта. На финише играющему отмечают время прибытия и достигнутый им результат — время, затраченное на пробег.

В этой игре каждая минута имеет значение, поэтому у посредников на конечных пунктах должны быть точно сверенные часы.

Уже самый характер препятствий говорит о том, что лучшего результата достигнет не тот, кто быстрее всех бежит, а тот, кто умеет пользоваться маскировкой, хорошо ползать по-пластунски, выбирать надежные укрытия при перебежках, кто внимателен и осторожен.

...Очередной участник игры уходит со старта. Последуем за ним, проследим весь его путь и ознако-

мимся как с препятствиями, которые ему встретятся, так и с работой посредников на промежуточных пунктах.

Первое препятствие — болото. Собственно, болота никакого нет, маршрут проложен по сухому месту, но в стороне от тропинки, не слишком бросаясь в глаза, стоит указатель — небольшая дощечка, прибитая к палке. На дощечке изображен топографический знак — «непроходимое болото». Не разглядишь вовремя указатель, проскочишь его — и потеряешь понапрасну время: предупредительный свисток посредника поставит играющего в известность, что он «завяз в болоте» и что ему надо возвращаться назад, к границе заболоченного участка. Стрелка на указателе и последующие стрелки на стволах деревьев помогут ему найти кратчайший путь, которым разрешается обойти «болото», чтобы вновь попасть на тропинку. Не советуйте хитрить — делать этот путь более коротким. Пройти, не придерживаясь направления, указанного стрелками, не удастся: последует второй предупредительный свисток посредника. Третьего напоминания уже не будет, — вместо этого посредник выведет связанного из игры.

Предположим, что связной благополучно миновал «непроходимое болото» и снова вышел на тропинку. Вскоре его ожидает новое испытание: перед ним «открытое место».

— Ложись! — раздается откуда-то голос посредника.

Если тропинка пересекает небольшую лесную лужайку, то размер этой лужайки и определяет величину «открытого места». Если же подходящей лужайки не окажется, «открытое место» отмечают на тропинке таким же указателем, как и на первом встретившемся нам препятствии, только вместо «непроходимого болота» на дощечке изображается другой топографический знак: «луг» или «поле». В этом случае посреднику не нужно подавать играющему команду «Ложись!» — тот и сам должен знать, как ему нужно поступить, увидев такой знак.

Размеры «открытого места» (так же, как и «не-

проходимого болота») обозначаются двумя указателями — входным и выходным. Поскольку звенья посылают своих связных по встречным направлениям, любой указатель будет и входным и выходным в зависимости от того, в какую сторону бежит связной.

«Открытое место» надо проползти по-пластунски, не поднимая головы, плотно приняякая к земле, как это изображено на рисунке 18. Поднял голову или поднялся на четвереньки — посредник предупреждает свистком. Как и на предыдущем препятствии, посредник дает только два предупредительных сигнала, после чего играющий может быть выведен из игры, если снова допустит нарушение правил.

Пройдено и это препятствие. Впереди еще одно — встреча с дозором «противника». В каком месте окажутся дозорные, трудно предугадать. Их двое, и они ходят по кругу довольно большого диаметра (шагов 50—60) навстречу один другому, временами пересекая тропинку. Кругом кустарник, и потому дозорных чаще всего не видно.



Рис. 18.

Указателей здесь играющие не найдут. Рассчитывать на предупредительные сигналы им тоже не приходится: посредникам, выступающим в роли дозорных, связные не должны попадаться на глаза. Обнаружив связного, посредник тотчас же запишет его номер и тем самым выведет его из игры. Значит, связному нужно все время быть начеку, глядеть в оба и прислушиваться к лесным шорохам: не идут ли дозорные. И если они приближаются к тропинке, лучше спрятаться и переждать. А так как дозорные, совершая круговой обход, дважды пересекают тропинку, нужно постараться избежать этой нежелательной встречи и в месте второго пересечения маршрута.

Путь близится к концу. Вот и финиш! Связной сдает посреднику донесение — путевку, ему предоставляют время. Если он вышел со старта последним, то на этом конечном пункте делать больше нечего — можно идти навстречу своим товарищам по игре, а по пути снять с постов посредников на промежуточных пунктах. Другое звено с нетерпением ожидает результатов игры.

Вместе с посредниками вы подводите итоги. Прежде всего нужно отобрать путевки тех играющих, которые были выведены посредниками из игры, — их результаты судью не интересуют, их не учитывают. После этого по каждому звену отдельно подсчитывают среднее время, затраченное связным на пробег. Делается это так. Допустим, что в звене учитывается время только шести связных (остальные выбыли из игры). Вот их показатели: двое затратили на пробег по 11 минут, двое других — по 14 минут, один — 16 минут и еще один — 18 минут. В сумме это составляет 84 минуты затраченного времени. Разделив 84 на 6, получим среднее время на одного связного: 14 минут. Точно так же будет установлено среднее время на одного связного и в другом звене. И тогда уже сразу станет ясно, какое звено одержало победу.

Игру «Опасная зона» можно провести и с одним звеном. В этом случае связные проходят маршрут в одном направлении, а победу в игре одерживает тот, кто покажет наилучшее время.

«СВЕТЛЯЧКИ»

Бывают вечера, когда сумерки опускаются внезапно и сразу темнеет. В такой вечер хорошо провести эту игру в ближайшей роще или на лугу с кустарником — в таком месте, где удобно прятаться.

В игре может быть занято не более двух звеньев.

В назначенный час разжигается костер. Не надо делать его очень ярким; костер нужен лишь для того, чтобы определять центр игрового поля, а для этого достаточно, чтобы он всем был виден.

У костра игра начнется, здесь же будет и закончена.

РАССТАНОВКА ИГРАЮЩИХ

Пока не совсем стемнело, вы знакомите ребят с содержанием и правилами игры (о них сказано будет ниже), опустив лишь одну маленькую, но весьма существенную подробность: кто в какой группе играет. Сказать об этом сразу всем нельзя, так как одна из двух групп играющих, а именно группа «светлячков», должна быть засекреченной. Чтобы не разоблачить ее и вместе с тем придать побольше таинственности игре, вы поступаете следующим образом.

Отойдя в сторону от костра, вы подзываете к себе играющих по одному и каждому в отдельности говорите, кем он будет — «светлячком» или же ловцом «светлячков». Тот, кого вы назначите «светлячком», получит от вас карманный электрический фонарик, но передать его надо так, чтобы никто не заметил.

Распределяйте роли участников игры так, чтобы на четырех ловцов приходился один «светлячок». Целесообразно заранее подыскать игроков, которые будут «светлячками», и хорошенько проинструктировать их, но прделывайте это с каждым поодиночке, сохраняя в секрете от него имена других «светлячков». Пусть уж они во время игры познакомятся друг с другом, если в этом возникнет необходимость. Это сделает игру более увлекательной.

Итак, перед началом игры каждый узнает от вас, кем он будет играть. Получив назначение, играющий

уже не возвращается к костру. Он пойдет в направлении, которое вы ему укажете. Пройдя назначенное количество шагов (100—150), он должен где-либо спрятаться; вероятно, это не составит затруднений: в сгустившихся сумерках любой кустик, любая канавка будут служить надежным укрытием.

Так один за другим все играющие (за исключением одного, который будет следить за костром и помогать вам в разрешении спорных вопросов) разойдутся во все стороны от костра и спрячутся.

Сообщив костровому — вашему помощнику — имена «светлячков», вы также уйдете, чтобы наблюдать за ходом игры.

До сигнала (его подает костровой свистком или горном) все должны сидеть, притаившись в своих укрытиях. И только услышав сигнал, играющие могут приступить к активным действиям.

БЛУЖДАЮЩИЕ ОГОНЬКИ

Задача ловцов — переловить всех «светлячков» и привести их к костру. Если они сумеют этого добиться в течение времени, отведенного на игру, то закончат ее в свою пользу.

Как уже говорилось, ни один ловец не знает, кто играет за «светлячков». Приходится самим разгадывать эту загадку. Правда, по правилам игры «светлячок» обязан время от времени делать при помощи своего фонарика короткие световые вспышки, и не реже чем примерно через две-три минуты каждую. Конечно, это еще далеко не значит, что их легко будет поймать. Ведь «светлячок» не захочет быть разиней. На мгновение зажигая фонарик, он тотчас же постарается под прикрытием темноты отбежать в сторону и спрятаться. А ловцы, бросаясь на световую вспышку, возможно будут усердно ловить... друг друга.

То тут, то там вспыхивают и гаснут огоньки, перемещаясь в разных направлениях и как бы подзадоривая тех, кто за ними охотится (рис. 19).

Вот один засветил фонарик и тут же спрятался в кустах. Чтобы отвести ловцов от него в сторону, вто-



Рис. 19.

рой «светлячок» делает световую вспышку в другом месте. И пока этого второго будут разыскивать, первый может смело выйти из укрытия — ведь никто не знает, что он «светлячок», — и смешаться с остальными играющими, делая вид, что тоже принимает участие в поисках. А потом отойдет в сторону, мигнет короткой вспышкой и направит ловцов по новому следу.

Чтобы поймать «светлячка», нужно постараться застигнуть его врасплох — в тот момент, когда он, не подозревая об опасном соседстве, зажигает фонарик. Ясно, что находящийся поблизости ловец не упустит такого случая, и «светлячку» не уйти от преследования. Поэтому ловцам рекомендуется не бегать гурьбой за возникающими тут и там огоньками, а самим почаще прятаться. Это заставит «светлячков» с большей осторожностью совершать свои проделки.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Чтобы поймать «светлячка», два ловца должны замкнуть его в кольцо своих рук. Пойманного отводят к костру, где он и находится до окончания игры.

2. Ловец, ошибочно задержанный другими ловцами, обязан остановиться и вместе с теми, кто его поймал, пойти к костру. Ловцам не разрешается самим устанавливать, есть ли у пойманного ими фонарик.

3. «Светлячок» обязан производить световые вспышки не реже чем через три минуты. Периодичность эта, разумеется, может быть только приближительной — ни сами играющие, ни судья не станут выверять ее по секундомеру. Однако если паузы между световыми вспышками будут слишком затягиваться, судья может вывести из игры «светлячка», прибегающего к подобной уловке, то есть объявить его пойманным и отобрать у него фонарик.

4. Игра заканчивается, как только все «светлячки» будут пойманы или когда пройдет установленное время для игры (20—30 минут). В последнем случае по сигналу все играющие собираются у костра.

ТЕЛЕФОНОГРАММА

В тексте телефонограммы указывается место, где спрятан какой-либо предмет, например флажок. Об этом объявляют играющим.

А вот и образец телефонограммы: «Мост через Сливянку. Второй куст справа». Текст, разумеется, может быть любой. Играющим он неизвестен.

Предполагается, что река Сливянка и мост через нее, упомянутые в тексте, находятся невдалеке от места, где проводится игра. Значит, в телефонограмме дается довольно точный адрес: разыскать флажок на втором кусте справа от моста совсем не трудно. Однако разыскивать флажок предстоит не тем, кому адресована телефонограмма, а их «противникам», задача которых в том и состоит, чтобы каким-либо способом ознакомиться с текстом телефонограммы, найти флажок и вручить его руководителю.

Игра проводится на местности, богатой кустарником, что позволит играющим прятаться и скрытно передвигаться в зоне игры.

Количество участников 15—20 человек. Таким образом, в игре могут быть заняты два звена. Одно из них — связисты, другое — разведчики.

Вначале оба звена собираются на лужайке, где вы знакомите пионеров с содержанием и правилами игры. Проверьте, чтобы у каждого был карандаш и листок бумаги. Затем ваш помощник, уже получивший от вас текст телефонограммы, уводит звено связистов к месту игры, которое должно находиться недалеке от лужайки.

Двух пионеров из этого звена назначают сторожами, а остальных соответственно их порядковым номерам размещают цепью на расстоянии 25—30 шагов друг от друга. Это линия связи, по которой и будет передаваться телефонограмма, лишь только прозвучит сигнал к началу игры. Связисты забираются в самую гущу кустарника, чтобы их не было видно. Связь между собой они будут поддерживать голосом, а для этого не обязательно видеть друг друга.

Сторожа, патрулируя вдоль линии связи и на некотором расстоянии от нее, будут следить за тем, чтобы текст телефонограммы не был перехвачен разведчиками другого звена.

Через 15 минут после ухода связистов вы разрешаете выход и звену разведчиков. Разведчикам тоже дается 15 минут на то, чтобы обнаружить линию связи и, развернувшись цепью вдоль нее, занять наиболее удобное исходное положение. Чтобы не попасться на глаза сторожам, каждому разведчику надо искусно спрятаться, используя доступные средства маскировки.

Когда второй 15-минутный срок пройдет, вы даете сигнал, извещая, что игра началась. По этому сигналу ваш помощник передаст первому связисту в линии связи начальное слово текста телефонограммы. Предположим, что это слово «мост». Первый связист голосом передаст его второму, второй — третьему и т. д. до последнего в цепи.

Естественно, что связисты будут стараться произносить передаваемый текст потише, однако расстояние между ними не такое уж маленькое, чтобы говорить

шепотом. На это и рассчитывают разведчики, где-то поблизости притаившиеся в кустах. Правда, сторожа, охраняющие линию связи, доставляют разведчикам немало беспокойства. Заметит сторож разведчика — тому приходится покидать свое место и искать другое, более безопасное. А когда убегаешь от сторожей, где уж тут прислушиваться к передаваемому по линии связи тексту!

Да и связисты хитрят, передают не целыми словами, а по буквам. Вот как это происходит:

— Я — Чайка, я — Чайка, вызываю Мотор! — делает вызов связист № 1 своему соседу по цепи — связисту № 2.

— Я — Мотор, я — Мотор, — откликается тот. — Перехожу на прием.

«Матвей, Ольга, Сергей, Трофим», — следует передача.

И, не записывая, легко понять, что передано слово «мост». Но записывать начальные буквы все же надежнее — не собьешься.

Разведчики, услышав такую передачу, тоже ее запишут, кто как сможет: кто находится поближе и внимательно прислушивается, тот полностью все уловит, а кто спрятан подальше, некоторых слов, может быть, и не разберет, запишет частично. Те же, за которыми сторожа будут гоняться, вероятно, еще меньше смогут записать.

Крайний в цепи связистов еще не принял первого слова телефонограммы, а вслед ему уже второе движется, за ним третье... Даже по буквам короткий текст можно очень быстро передать.

Разыскав последнего в цепи связиста, вы находитесь с ним до конца передачи. Последним будет передано слово «конец». Приняв это слово, связист должен вручить вам весь текст записанной им телефонограммы. Если все передано правильно, вы снимаете посты, собираете звено связистов и возвращаетесь с ним на лужайку, где начиналась игра. Если же в передачу вкралась ошибка, вы обратно по цепи передаете: повторить такое-то по счету слово. Только после этого можно снять линию связи.

А разведчики? У них хлопот еще немало. Хорошо, если хоть одному из них удалось перехватить полностью текст телефонограммы — тогда можно сразу отправиться по указанному адресу за флажком. Но ведь может получиться и так, что полного, без пропусков, текста ни у кого из разведчиков на руках не окажется. Тогда нужно сопоставить все имеющиеся записи и по ним попытаться восстановить текст телефонограммы. Но представим себе, что никому не удалось перехватить первое слово телефонограммы — «мост». Это главный ориентир при поисках флажка, без него никак не обойдешься.

Игра заканчивается победой разведчиков, если они доставят вам спрятанный флажок. Победа в игре присуждается связистам, если телефонограмма передана ими правильно, а флажок разведчиками не разыскан.

ПОИСКИ «ПРОПАВШЕЙ ЭКСПЕДИЦИИ»

Эта отрядная игра может быть совмещена с тренировочным походом в окрестности лагеря (или города, если лагерь городской). Игра проводится в конечном пункте намеченного для похода маршрута. В отряде формируются две походные группы — по два звена в каждой. Маршруты у обеих групп разные, но в конечном пункте они сходятся.

Первая походная группа, представляющая собою «пропавшую экспедицию», в день игры выходит из лагеря часа на два раньше второй походной группы, задача которой — организовать поиски «потерпевших бедствие». В конечном пункте своего маршрута вторая походная группа находит следы «пропавшей экспедиции».

С этого момента и начинается игра.

ОБСТАНОВКА К НАЧАЛУ ИГРЫ

«В одном из отдаленных и малоисследованных районов нашей страны ведет изыскательские работы научная экспедиция в составе (перечисляются имена

и фамилии пионеров первой походной группы) и во главе с начальником экспедиции (имя и фамилия начальника первой походной группы). Связь с экспедицией все время поддерживалась только по радио. Последняя радиограмма получена была из пункта Н. После этого связь с экспедицией внезапно прервалась по причинам, пока еще точно не установленным. Наиболее вероятно предположение, что участники экспедиции потерпели бедствие от урагана, застигшего их в дороге.

Имеются сведения, что экспедиция на отдельных участках своего пути оставляла знаки, указывающие направление избранного ею маршрута.

На поиски «пропавшей экспедиции» послан «спасательный отряд» в составе (перечисляются имена и фамилии пионеров второй походной группы) во главе с начальником «спасательного отряда» (имя и фамилия начальника второй походной группы)».

Вы главный судья в этой игре и сопровождаете вторую походную группу. С первой походной группой идет ваш помощник, действующий по вашим указаниям.

В РАЙОНЕ ПУНКТА Н.

Для пункта Н. выбирается лесистая местность с резко выраженным рельефом (ложбины, холмы, овраги и т. п.). Первая походная группа придет сюда раньше, поскольку она раньше выйдет из лагеря; таким образом, у нее в резерве останется время, необходимое для того, чтобы подготовить «следы». Прежде всего необходимо точнее обозначить конечный пункт маршрута — поставить вешку с надписью: «Пункт Н.» Это отправная точка поисков «пропавшей экспедиции». Отсюда путешественники пойдут в неизвестном для второй походной группы направлении. Желательно, чтобы их дальнейший маршрут прокладывался в сторону лагеря, что сократит играющим обратную дорогу домой.

«Следы» не нужно слишком запутывать. Ставить их надо не вразброд, а в определенном порядке: первый «след» должен отсылать ко второму, второй

к третьему и т. д. Получится нечто вроде цепочки «следов» протяженностью до полукилометра. Последний «след» укажет местопребывание «пропавшей экспедиции».

Какие именно «следы» оставит «пропавшая экспедиция», никто из участников «спасательного отряда» пока еще не знает. Нужно быть готовыми ко всяким неожиданностям. От пионеров второй походной группы потребуется знание дорожных знаков, умение определять направление по азимутам, знакомство с телеграфной азбукой, с техникой составления маршрутных схем пути. Потребуется наблюдательность и зоркость, находчивость и смекалка.

...«Спасательный отряд» достиг пункта Н. Короткий отдых после заключительного перехода — и за работу.

Первый беглый осмотр окружающих мест, конечно, ничего не дает; явных «следов» не видно. Ну что ж, надо набраться терпения и искать.

Поиски должны быть организованными. Начальник «спасательного отряда» рассылает пионеров во все стороны с заданием обследовать в радиусе 100 шагов от указателя «Пункт Н.» каждое деревце, каждый кустик, каждый пенек, пошарить в траве, под камнями, в ямках, засыпанных опавшей листвой. Искать, соблюдая осторожность: может случиться, что печально уничтожишь «след», вовремя не заметив его, и такую оплошность нелегко будет поправить.

Но, кажется, все обстоит благополучно. Вот уже первое донесение: на старом, замшелом пне обнаружена процарапанная острым сучком стрелка, и под ней цифра 8. Кто же из пионеров не знает, что означает такая метка! В указанном направлении нужно сделать восемь шагов и искать очередной «след».

Прошагали — и ничего не нашли. Только трава, местами помятая.

Кто-то более наблюдательный тянет кверху пучок травы, показавшийся ему подозрительным, и поднимает плитку аккуратно вырезанного дерна. Под ним конверт, а в конверте письмо, но письмо несколько необычное (рис. 20).

К Л Ю Ч

	1	2	3	4	5	6	7
3	Щ	Ы	Р	Д	Г	Ю	Ц
2	В	Т	Л	С	А	—	И
1	О	У	Н	Ь	М	К	Ш

Это головоломка, правда наполовину уже решенная. К тексту, записанному цифрами, приложен ключ, секрет которого предусмотрительно раскрыт автором письма;

Т Е К С Т

2-1	2-4	2-2	2-5	1-3	1-4	2-3	2-7	3-7	1-1	1-5
1-6	3-6	3-5	1-1	2-6	2-1	1-1	2-4	2-2	1-1	1-6
1-2	1-2	2-1	2-7	3-4	2-7	1-7	1-4	2-2	3-3	2-7
2-4	1-1	2-4	1-3	3-2	2-7	3-1	2-7	2-2	2-5	1-5

Рис. 20.

в каждой клеточке текста помещены две цифры: первая указывает номер горизонтального ряда, вторая — номер вертикального ряда в ключе. На пересечении рядов стоит буква, которой нужно заменить обе цифры. Буква за буквой — составит расшифрованный текст. Все ясно, но с расшифровкой придется повозиться. Такое препятствие логически может быть оправдано: ведь если бы следопытам попало в руки обыкновенное, незашифрованное, но, скажем, размытое дождями письмо (а так могло случиться в действительности), они тоже не сразу бы разобрались в нем, не сразу бы восстановили текст.

Письмо прочитано. В нем говорится. «Встань лицом к юго-востоку, увидишь три сосны, ищи там».

Идя в указанном направлении, пионеры в корнях трех сосен находят еще один «след» — кусочек бересты. На ее гладкой стороне написано: «Аз. 180 — 60 п. ш.». Азимут 180 — это направление точно на юг. Компас наготове; 60 пар шагов в южном направлении выводят прямо на тропинку. Куда дальше идти — вправо или влево? А вот и дорожный знак — идти нужно вправо. Дальше еще один знак, обозначающий «спрятанное письмо». Новое препятствие: текст письма записан знаками телеграфной азбуки. Но в «спасательном отряде» найдутся специалисты, хорошо знающие эту премудрость.

«Спрятанное письмо» выводит нас на проселочную дорогу. А на ней появились новые «следы», обнаруженные на влажном после недавних дождей грунте — место здесь низкое. Среди множества различных «следов», которые можно всегда найти на проезжей дороге, эти выделяются своей необычной формой: кружок с точкой посередине. Они сделаны особой железной меткой, которой часто пользуются для выкладывания искусственных следов. Берется крышка от круглой жестяной коробки и набивается на палку, как показано на рисунке 21. Идет человек и, опираясь на палку с таким приспособлением, оставляет характерные по контуру отпечатки — те, что видны на рисунке 21.

Таким же способом можно проложить и условный след животного, набив на палку копытце.



Рис. 21.

«Железные следы» приглашают группу свернуть на извилистую, затерявшуюся в зарослях кустарника тропинку, ведущую... прямо в лагерь «пропавшей экспедиции».

Игра закончена. Поисковая группа выполнила задачу.

* * *

Разумеется, все, что здесь написано, это только пример. Когда ваш отряд будет проводить такую игру, то многое, вероятно, сложится иначе — и «следы» окажутся другие, и финал может быть менее удачный. Нужно иметь в виду, что игра должна быть рассчитана во времени, как и весь тренировочный поход. Группы идут по разработанному для них графику походного движения. Точно в назначенный час «спасательный отряд» придет в пункт Н., имея в своем распоряжении 40—45 минут на поиски «пропавшей экспедиции» — и ни одной минуты больше. Сумеет вторая походная группа уложиться в это время — она заканчивает игру в свою пользу. Но может ведь получиться и так, что сигнал горниста, возвещающий окончание игры, прозвучит раньше, чем завершатся поиски. Тогда «потерпевшие бедствие» сами отправятся навстречу своим нерасторопным «спасателям», законно считая себя победителями в игре.

«СИГНАЛ БЕДСТВИЯ»

В этой лагерной игре может участвовать весь отряд. Накануне вы просите выделить вам по одному пионеру от каждого звена. Никто не знает, какое они получили от вас задание. А на следующий день, когда вы, начиная игру, соберете отряд, то пионеров, выделенных звеньями, не окажется среди собравшихся. Теперь вы всем можете раскрыть свой маленький секрет: пионеры эти уже включились в игру. Двумя часами раньше они вышли в поход вместе с вашим помощником и в настоящий момент находятся в неизвестном месте, расположенном, допу-

стим, к западу и примерно в 2—3 километрах от лагеря.

Вот и все, что мы о них знаем. Остальное придется дополнить воображением. Пусть все представят себе, что лагерь — это база геологоразведочной экспедиции, а окрестности лагеря — отдаленный район нашей страны, на территории которого геологи ведут изыскательские работы. Суровый, безлюдный край. На сотни километров кругом дремучие, порой непролазные чащи, таежная глушь.

И если представить себе также, что не два часа прошло с тех пор, как ушли наши товарищи в тайгу, а несколько дней, то можно предположить, что с ними стряслась беда и они нуждаются в помощи. Где находятся «потерпевшие бедствие», мы не знаем, но надо полагать, что они догадаются разжечь сигнальные костры и дымовым сигналом укажут место своего пребывания.

Итак, не теряя времени, отправимся на поиски «пропавших» друзей, в этом и состоит содержание игры. Поиски придется вести широким фронтом, придерживаясь схемы, изображенной на рисунке 22. Каждому звену вы намечаете какой-нибудь дальний ориентир, и в этом направлении оно отправится в путь.

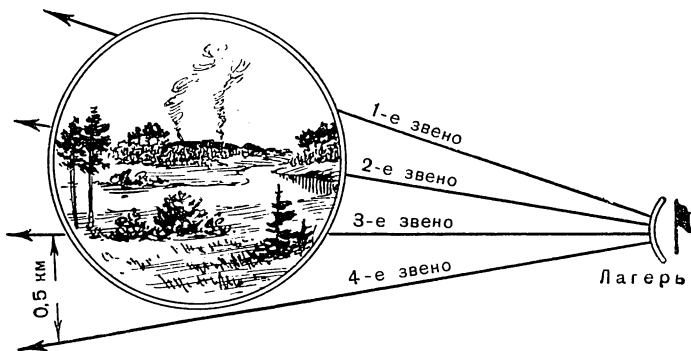


Рис. 22.

...Дымовой сигнал можно увидеть издали, имея хороший обзор местности, и можно не заметить его, находясь почти рядом, если обзор местности ограниченный. Об этом не должны забывать участники игры. Таким образом, вряд ли стоит забираться в глубь леса — что оттуда увидишь? Лучше придерживаться более или менее открытых мест: двигаться по опушке леса, подниматься на возвышенности, время от времени залезать на деревья, тщательно просматривая все вокруг. А когда посчастливится кому-нибудь обнаружить две сизоватые струйки дыма, вьющиеся кверху, надо тотчас же засечь это направление, подыскав подходящий ориентир, и прямым путем двигаться на него.

В этой игре победу одерживает то звено, которое раньше разыщет своих «пропавших» друзей.

Дымовой сигнал подается до тех пор, пока к кострам не соберутся все звенья. Запоздавших можно поторопить дополнительным сигналом: потрубить в горн. Горном же в начале игры можно известить и «потерпевших бедствие» — знак, что звенья заняли свои исходные позиции и пора подавать дымовой сигнал.

ЗАГАДОЧНАЯ ДЕПЕША

Игра проводится на большом заранее выбранном участке местности. В ней занят весь отряд: два звена с одной и два звена с другой стороны. Первая и вторая группы.

Посредники разводят играющих по местам. Независимо от характера местности при размещении звеньев нужно придерживаться примерно такой схемы: с одной стороны игрового поля находится отдельное звено первой группы; в противоположном конце игрового поля — ядро первой группы, представленное тоже одним звеном, но условно изображающее численно больший отряд; в середине игрового поля — два звена второй группы (рис. 23).

Дан сигнал горном к началу игры. Задача первой группы — объединить свои разрозненные части. Задача второй группы — помешать этому.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Выполняя свои задачи, обе группы руководствуются установленными правилами игры:

1. Пионеры первой группы могут пользоваться только одним средством связи — флажковой сигнализацией.

2. Соединение отдельного звена с ядром своей группы допускается в одном из трех пунктов, намеченных главным судьей. Эти пункты сообщаются только играющим первой группы.

3. Вторая группа может вести розыски отдельного звена по всему отведенному для игры участку местности.



Рис. 23.

4. До конца игры вторая группа и ядро первой группы в непосредственное соприкосновение между собой не вступают. Они как бы не существуют друг для друга.

5. Посредством флажковой сигнализации ядро первой группы указывает отдельному звену, какой из трех известных ему пунктов назначен судьей для встречи.

6. Первая группа выигрывает, если отдельное звено придет в назначенный пункт встречи и соединится там не менее чем с двумя пионерами из ядра первой группы.

7. Вторая группа выигрывает:

если обнаружит где-либо отдельное звено до прихода его в назначенный пункт встречи и захватит хотя бы одного пионера из этого звена;

или же если займут назначенный пункт встречи до прихода туда отдельного звена.

Чтобы лучше усвоить эти правила, вернемся несколько назад и расскажем, что должно быть сделано накануне игры.

ТРИ ПУНКТА ВСТРЕЧИ

Отряд необходимо познакомить с местностью, где развернется действие игры. С этой целью одним-двумя днями раньше вы устраиваете прогулку с отрядом, во время которой показываете пионерам границы игрового поля. Одновременно вы обращаете внимание ребят на те или иные примечательные места, которые в дальнейшем могли бы послужить пунктами встречи (разумеется, не намекая на это).

Вы проходите, например, берегом реки и показываете, где находится хороший брод через нее. А вон там, подальше, есть мост... На лесной лужайке красуется отдельно стоящий дуб-великан. Остановитесь возле него, пусть ребята полюбуются его могучим стволом и пышной кроной... Набрели на дикорастущий малинник — почему ж не полакомиться спелыми, сладкими ягодами... А вот маленькое лесное озеро — интересно, не проточное ли оно?.. Проселочная

дорога круто сворачивает в сторону, обходя большой овраг... Да мало ли на что можно обратить внимание, совершая такую прогулку!

Лесное озеро, овраг, малинник, одинокий красавец дуб на лужайке, мост и брод через речку — все это запомнится пионерам по своему внешнему виду и по местоположению. Любое из этих мест может послужить ориентиром во время игры.

Вы должны выбрать три таких ориентира. Допустим, овраг, мост и брод через речку. Они и будут теми тремя пунктами встречи, о которых вы в тот же день известите пионеров первой группы.

ПЕРЕХВАЧЕННЫЕ СИГНАЛЫ

Итак, за день до игры первой группе уже известны три возможных пункта встречи — преимущество, которым не располагает вторая группа. Но это далеко еще не точный адрес. Какое же из трех возможных будет действительным местом встречи?

Всем известно, что выяснится это лишь во время игры. Как только она начнется, судья сообщит ядру первой группы, какой из трех пунктов назначен местом встречи.

Тотчас же возникнет вопрос: как просигнализировать об этом пионерам отдельного звена, не раскрывая секрета второй группе? И нельзя ли в таком случае решить этот вопрос до того, как начнется игра? Заранее о чем-то договориться, разработать совместный план?

Вот такой план мы и попробуем сейчас составить, чтобы к началу игры быть ко всему готовыми.

По условиям игры связь с отдельным звеном может быть установлена только при помощи сигнальных флажков. Так как пионерам из ядра первой группы неизвестно местонахождение отдельного звена, то придется выставить несколько сигнальных постов. Два-три поста — на разных более или менее возвышенных точках местности, рассчитывая на то, что чьи-нибудь сигналы звеном будут приняты. Ответить на принятый сигнал отдельное звено не смо-

жет, так как рискует при этом быть обнаруженным «противником». Поэтому подачу сигналов нужно продолжать с перерывом до конца игры.

Это первое, о чем нужно договориться. Второе: какими сигналами пользоваться?

Сигналы должны быть понятны пионерам отдельного звена и недоступны пионерам второй группы. Иначе говоря, сигналы нужны секретные.

Есть очень простой способ: обозначить порядковыми номерами все три возможных пункта встречи. Скажем, мост — номер первый, брод — номер второй, овраг — номер третий. Это легко запомнить. Начнется игра, и выяснится, какой из трех пунктов назначен местом встречи. Овраг? Очень хорошо! Сигнальщики будут передавать своим товарищам-невидимкам одно только слово: «Третий». Или еще короче: «Три». Кому надо, тот поймет, что это значит. А «противник», принявший этот сигнал, пусть поломают голову над такой загадкой.

Можно условиться, что будет послана депеша, в которой указаны два пункта встречи — те, которые исключаются. Так, например, если встреча назначена в овраге, то в депеше, переданной сигнальными постами, будут указаны остальные два пункта — мост и брод. «Противнику» такое указание ничего не даст; пожалуй, оно даже собьет его с толку, направит по ложному пути.

У ВТОРОЙ ГРУППЫ ХЛОПОТ НЕМАЛО

В правилах игры сказано, что вся вторая группа играющих и ядро первой группы не вступают в непосредственное соприкосновение между собой до конца игры. Это значит, что они не должны мешать друг другу заниматься своими делами. Но из этого не следует, что они не должны друг за другом следить.

Не создавая помехи сигнальным постам, играющие второй группы постараются перехватывать все передаваемые сигнальщиками сообщения, надеясь узнать таким путем назначенный пункт встречи. Если им удастся это, то они легко одержат победу, за-

няв пункт встречи до прихода туда отдельного звена. Но депеши будут составлены хитро и вряд ли наведут на след. Таким образом, усилия второй группы будут направлены на поиски отдельного звена.

Есть еще одна возможность напасть на след: вести наблюдение за пионерами из ядра первой группы, которые должны кого-то (не менее двух играющих) выслать в назначенный пункт встречи для соединения с отдельным звеном. Эти двое играющих должны быть очень осторожны, чтобы не указать своим «противникам» дорогу. Но уследить за ними трудно. Под видом сигнального поста они могут уйти в любое место игрового поля, а потом внезапно исчезнуть. За всеми сигнальщиками не углядишь! А у пионеров второй группы и без того хлопот немало.

Группа, закончившая игру в свою пользу, сигналом горна извещает об этом остальных играющих.

ЭСТАФЕТА СВЯЗИСТОВ

В этом интересном состязании примут участие те звенья, которые смогут выделить команду в составе шести сигнальщиков. Если каждое звено в отряде располагает такой возможностью, мы установим несколько параллельных линий флажковой сигнализации. Игра позволит нам проверить, хорошо ли знают пионеры телеграфную азбуку и насколько четко работают их сигнальные посты. (О том, как работает пионерский сигнальный пост, см. на стр. 138.)

Пионерский сигнальный пост обслуживается двумя связистами. Каждая звеньевая команда сможет, таким образом, выставить три поста, которые будут различаться своими порядковыми номерами.

Выйдем в поле и поищем возвышенное место с хорошим дальним обзором. Устроим здесь финиш и расположим на нем третьи посты всех команд в ряд, на расстоянии не менее 20 шагов один от другого. А порядок расстановки постов примем такой: самый левый — пост первого звена, за ним — пост второго звена и т. д. Порядок этот нужно запом-

нить, чтобы точно так же расположить в ряд все вторые, а потом и все первые сигнальные посты.

В 250—300 метрах от третьих постов разместим вторые, а на таком же примерно расстоянии от вторых — первые. Здесь дадим старт нашей эстафете.

На схеме параллельные линии связи будут выглядеть примерно так, как показано на рисунке 24.

Текст флажкограммы для каждой команды уже заготовлен. Текст всем дается одинаковый — несколько слов, содержащих не более 30 букв. До начала игры никто из участников ее, конечно, не должен знать содержания передаваемого текста.

Состязание начинается одновременно всеми командами с момента вручения текста сигнальным постам, находящимся на старте эстафеты.

Посоветуем сигнальщикам не слишком торопиться, чтобы избежать возможных при передаче искажений текста. Команда, передающая чересчур быстро,

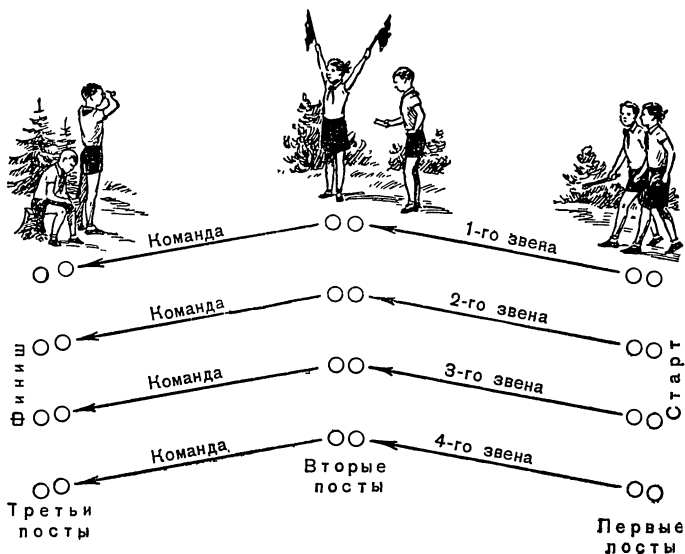


Рис. 24.

рискует потерять время, так как принимающий пост, не поняв текста, потребует от передающего поста повторения передачи. Однако и в этом случае унывать не следует: от подобных задержек не гарантированы и другие команды, участвующие в состязании.

Если текст понятен, второй пост команды передает флажкограмму дальше — на свой третий пост, а тот вручит ее судье, который находится на финише.

В конце игры все команды соберутся на финише, но при этом соблюдается следующее правило: сигнальный пост покидает свое место лишь после того, как убедится, что его передача принята и повторение не понадобится.

Поспешим же к финишу, где ваш помощник, выполняющий обязанности судьи, будет принимать от третьих постов посланную вами флажкограмму, и узнаем, какая команда приняла и правильно расшифровала ее раньше других.

ПО СЛЕДАМ ВОЖАКА

Наблюдательность, находчивость, смекалка... Всем ли пионерам вашего отряда присущи эти качества? Проверим это в игре. В ней могут принять участие два звена. А место игры — ближайший лесок в окрестностях лагеря.

На небольшой лужайке в лесу, укрытой со всех сторон деревьями, а еще лучше в каком-нибудь не очень глубоком овражке устраивается старт игры. Здесь собираются оба звена, судья и два его помощника. Звенья располагаются поодаль друг от друга, чтобы обсудить некоторые свои секреты, связанные с проведением игры.

Чтобы понять, почему необходимы столь таинственные приготовления, ознакомимся с содержанием игры и с задачами, которые ставятся перед играющими того и другого звена. Назовем их «первое» и «второе».

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

Один из помощников судьи уходит со старта вместе с вожакom первого звена. Маршрут, по которому они пойдут, никому из пионеров не известен. По пути вожаку первого звена разрешается оставлять любые дорожные знаки, по которым его могли бы разыскать пионеры этого звена.

Идти по дорожным знакам — дело нехитрое. И для ребят не составило бы большого труда разыскать своего звеньевом, если бы они сразу пошли за ним следом. Но дело обстоит иначе. Положение для них значительно осложняется тем, что не они, а сначала второе звено пойдет по тому же маршруту.

Пионерам второго звена не придется ломать голову над вопросом «куда идти?» — второй помощник судьи проведет их точно по маршруту. Задача пионеров будет заключаться лишь в том, чтобы по пути уничтожить все знаки, оставленные вожакom первого звена.

Представим себе, что именно так и получилось. Первое звено окажется в весьма затруднительном положении: где же теперь искать ему своего звеньевом? Ведь судья, который сам пойдет с первым звеном, не укажет дорогу, на него рассчитывать не придется. Он будет только поглядывать на часы: не истекло ли время, отведенное на поиски?

Но все знаки вряд ли будут уничтожены — этого не случится, если к игре хорошо подготовиться.

ВЫДУМКА И СМЕКАЛКА

Конечно, обоим звеньям есть о чем посоветоваться втайне друг от друга.

Было бы наивным, например, рассчитывать, что во втором звене многие пионеры окажутся ротозеями и не заметят дорожных знаков, оставленных вожакom первого звена. Это может произойти только в том случае, если оставлены будут не обычные дорожные знаки, которые знает каждый пионер, а какие-то другие, особые, специально придуманные для

этой игры знаки, которые посторонний глаз и в самом деле может не заметить. Значит, успех первого звена в этой игре будет зависеть от того, насколько удачно будут придуманы эти особые условные приметы пути.

Ну, а второе звено? В чем выразится его подготовка?

И здесь кое-что можно продумать заранее. Пионеры второго звена не знают, какими особыми дорожными знаками будут пользоваться их «противники», но не сомневаются, что такие знаки будут пущены в ход. И, насколько возможно, постараются, хотя бы предположительно, представить себе, что это могут быть за знаки. В своих рассуждениях они могут поставить себя на место пионеров первого звена: что можно было бы сделать, выполняя их задачу?

Без выдумки, без смекалки в такой игре не обойтись, если хочешь одержать победу.

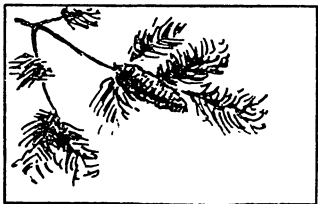
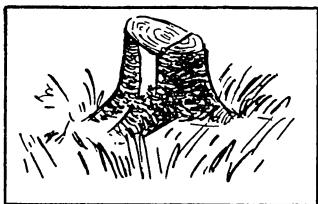
Не будем раскрывать секретов первого звена, а пройдемся по маршруту игры вместе с его «противниками».

ЗАГАДКИ В ПУТИ

Как и следовало ожидать, нам не попадется ничего похожего на общепринятые дорожные знаки. Не видно стрелок, всегда отчетливо указывающих направление пути, не находим мы веточек, особым образом положенных вдоль тропинки, травяных пучков, завязанных узелком, зарубок на стволах деревьев... Обычные дорожные знаки отсутствуют. На первый взгляд кажется, что и вообще-то никаких знаков не оставлено.

Но что это так заинтересовало вдруг ребят, остановившихся возле лохматой ели? Вокруг лежат упавшие с нее шишки. Что же тут необычного?

В том, что возле ели валяются в траве шишки, конечно, нет ничего удивительного. Ребят привлекло другое: почему-то все шишки, словно сговорившись, упали так, что смотрят своими верхушками в одну сторону. И как раз в ту сторону, куда, следуя по маршруту, надо свернуть с дороги. Странное совпа-



Какие знаки, указывающие направление пути, оставил проходивший этим маршрутом участник игры?

1. На пне ободрана кора. Идти в сторону обнаженной древесины. 2. На молодой сосенке «растет» еловая шишка. Указание поворота. 3. Знак, выложенный на траве. Листья ландыша с необычным для этого растения цветком, несомненно, появились здесь недавно. Склоненная головка цветка указывает направление пути.

уничтожено? Он уверен, что добрая половина их осталась, а ведь этого достаточно, чтобы отыскать дорогу.

Посмотрим, оправдаются ли его ожидания.

дение! На всякий случай шишки надо раскидать куда попало. Если это был знак, то он теперь уничтожен.

А вот на дороге лежит свернутая в колечко береста. Откуда она взялась? Возможно, что ее занес сюда ветер. Бересту все-таки стоит забрать с собой, а потом положить где-нибудь в другом месте. Если это был знак, то он, быть может, уведет теперь ребят в сторону от маршрута.

Все новые и новые загадки возникают в пути. Кто-то засунул прутик в кору большого дерева. Неплохой указатель! Белая ленточка висит на кусте шиповника. Могла потерять какая-нибудь проходившая мимо девочка. А может быть, ленточка появилась здесь и не случайно... В одном месте колея засыпана хвоей. И ни одного хвойного дерева вблизи!..

Нет, вряд ли все это случайность. Скорей всего это указатели пути. Их надо уничтожить.

...Вот и конечный пункт маршрута. Вожак первого звена улыбается: каковы успехи? Много ли следов

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Маршрут для игры судья выбирает вместе со своими помощниками заранее, прокладывая его по возможности в лесистой местности. Протяженность маршрута — до полукилометра.

2. Звено, которому предстоит разыскивать своего вожака по особым дорожным знакам, может заготовить эти знаки заранее.

3. Звено (второе), которому предстоит уничтожать выложенные дорожные знаки, выходит со старта через 15—20 минут после ухода вожака первого звена.

4. Обнаруженные дорожные знаки не обязательно уничтожать; их можно перекладывать в другое место, чтобы сбить «противника» с толку.

5. Через 10 минут после ухода второго звена судья разрешает пионерам первого звена приступить к розыскам своего вожака, на что отводится 30 минут. Если за этот срок звено не найдет дорогу к конечному пункту маршрута, победа присуждается второму звену.

ДВА ГОРОДА

Разделите отряд на две группы по два звена в каждой. Одна группа будет называться «отрядом синих стрел», другая — «отрядом зеленых стрел». Речь идет о стрелах, которые применяются в стрельбе из лука. Играющие красят стрелы в цвет, соответствующий названию их отряда.

Игра проводится в лесистой местности, изобилующей кустарником.

Каждый отряд располагается в своем городе. Заглянем в один из них.

Небольшая лужайка в лесу. В центре ее разожжен костер, обозначающий город, вокруг которого развешаны мишени для стрельбы из лука с различными фигурками на них. Каждая мишень нарисована на большом листе плотной бумаги с обеих сторон. Снизу и сверху края мишени закреплены на рейках. К кон-

цам верхней рейки подвязывается нитка, с помощью которой мишень легко прицепить к верхушке куста или сучку дерева. Если понадобится, то для растяжки и к концам нижней рейки можно привязать по нитке (рис. 25).

Мишени устанавливают как можно выше, не менее чем в двух метрах от земли, так как они предназначены для того, чтобы по ним стрелять из луков. Рисунок условного знака выполняется краской цвета того отряда, которому принадлежит мишень.

Нельзя ставить мишени в ряд; они должны находиться в разных концах «города». Таким образом, с какой бы стороны ни подкрадывались к «городу» играющие другого отряда, одна из мишеней окажется у них под прицелом.

Точно такой же «город» — с костром в центре лужайки и с теми же условными знаками-мишенями, подвешенными к деревьям, — устраивается в другом месте лесного участка, в зоне которого проводится игра. Там располагается другой отряд. Расстояние между «городами» — около полукилометра.

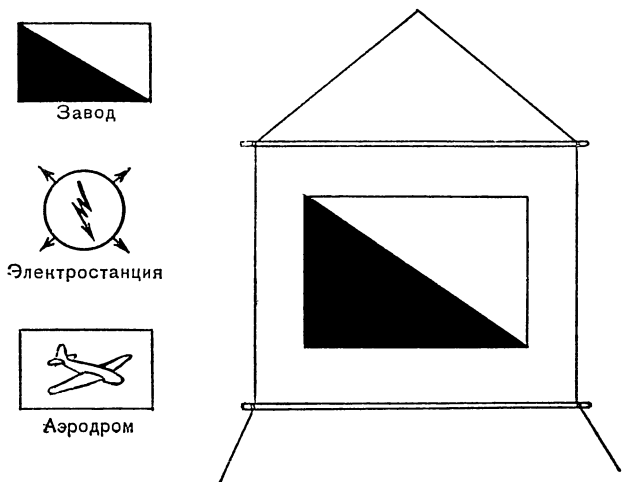


Рис. 25.

В каждом отряде одно звено несет караульную службу, охраняя свой «город» от нападения «противников». Второе звено в отряде — звено стрелков, выполняющих особое задание. У всех пионеров этого звена имеются лук и стрелы, окрашенные в цвет отряда.

КАРАУЛЬНЫЕ

Вожатый звена, несущего караульную службу, является ответственным за охрану «города». Двух пионеров своего звена он ставит на внутренние посты — в самом «городе»; остальные — внешняя охрана — располагаются за чертой «города».

Обязанность караульных внутренней охраны — поддерживать костер и следить, чтобы никто из «противников», если им удастся проникнуть в «город», не снял вывешенных условных знаков. Обнаружив «противников» за чертой «города», они должны помешать им вести обстрел мишеней, начав преследование, которое будет завершено караульными внешней охраны.

Караульные внешней охраны ходят парными дозорами вокруг своего «города» по кольцу радиусом 70—100 метров. Их обязанность — преследовать и ловить «противников», тайком пробирающихся к «городу».

Вожатый звена может находиться в любом пункте охраняемой территории.

НАПАДАЮЩИЕ

Задача стрелков — пробраться поодиночке к «городу» другого отряда и частично или полностью вывести из строя находящиеся в черте «города» мишени.

Чтобы полностью вывести из строя мишень, стрелок должен проникнуть на лужайку, то есть внутрь «города», и сорвать мишень с дерева раньше, чем его осалят караульные внутренней охраны. Чтобы снять мишень, достаточно дернуть за ее нижнюю рейку — нитка порвется. Задача считается выполнен-

ной, если мишень снята, независимо от судьбы игрока, снявшего ее, — пойман ли он или же удалось ему уйти от преследования.

Частично выполнить задачу — значит пробить мишень стрелой. Если лук тугой, а стрелок умелый и меткий, он может поразить мишень издали, не проникая за черту «города» (рис. 26), да еще успеет вовремя уйти от своих преследователей.

Каждый стрелок имеет право заготовить для себя любое количество стрел. Чем больше стрел, тем больше возможности добиться лучших результатов в стрельбе. Однако излишек стрел у нападающих может им и повредить, как это видно будет из правил игры.

ПОСРЕДНИКИ

К каждому отряду вы прикрепляете по одному посреднику. Обязанности посредников: развести отряды по отведенным для них местам, которые выбираются заранее; проследить за правильной расстановкой мишеней и разведением костра; непрерывно наблюдать за выполнением правил игры, разрешая на месте все возникающие между играющими спорные вопросы.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Игра проводится в течение определенного времени, продолжительность которого заранее устанавливается обеими играющими сторонами.

2. По первому сигналу горна караульное звено в каждом отряде разводит костер, обозначая им место своего «города», и устанавливает посты охраны. Звено стрелков с каждой стороны занимает исходные позиции вокруг «города» «противников», ориентируясь по костру, и в дальнейшем действует по указаниям своего начальника — вожатого звена.

3. Стрелок, осаленный кем-либо из караульных, считается выбывшим из игры; он обязан, не сопротивляясь, отдать задержавшему его караульному свой лук и все имеющиеся у него стрелы. Задержанных стрелков другого отряда караульные отво-



Рис. 26.

дят в свой «город», где они и находятся до конца игры.

4. Если стрелок, убегая от караульного, соединится за руку с любым другим игроком своего отряда, то один караульный уже не может его осалить. Двое караульных могут вывести из игры двух стрелков другого отряда, хотя бы и соединившихся за руку; трое караульных могут задержать троих, четверо — четверых и т. д. — постоянно соблюдается соотношение 1:1. Но караульным не следует очень увлекаться погоней за неосторожными стрелками. Удаляясь от своего «города», они ослабляют охрану его. Ведь вполне вероятно, что некоторые из «неосторожных» стрелков нарочно попадают на глаза караульным, чтобы увести их подальше от «города», выполняя тем самым задуманный маневр.

5. Результат проведенной игры определяется количеством очков, полученных тем и другим отрядом.

Каждая пробоина в мишени оценивается одним очком в пользу нападающих. Мишень, снятая с дерева, дополнительно дает нападающим пять очков.

За каждого игрока, выведенного из игры, отряду, задержавшему его, засчитывается столько очков, сколько у задержанного окажется неиспользованных им стрел. Из этого следует, что иметь при себе много стрел нападающим не рекомендуется.

Подсчет очков ведется посредниками.

6. По сигналу, возвещающему окончание игры, оба отряда, затушив костры, собираются вместе и, сравнив достигнутые успехи по суммам полученных очков, определяют, кто одержал победу.

КТО РАЗОЖЖЕТ КОСТЕР?

Над лагерем сгустились сумерки. Время начинать игру, для которой еще накануне подыскано место в соседнем лесу.

...Костер приготовлен для разжигания. Растопка обложена пирамидкой тонких сухих сучьев. Возле нее спичечная коробка. Правда, в ней всего лишь одна спичка, но много ли надо спичек пионеру, чтобы зажечь костер! Гораздо сложнее добраться до места, где все приготовлено для него. Место это охраняется караулом.

Одно из звеньев несет караул, остальные три звена «нападают», стараясь проникнуть в охраняемую зону и разжечь костер.

Посвятим играющих в некоторые подробности, знать которые всем необходимо. Костер окружен веревочным кольцом, укрепленным на колышках. Диаметр веревочного кольца — семь-восемь шагов. Это так называемый «костровый круг». Внутри круга никого нет, но с двух сторон, в десяти шагах от него, установлены два поста — по одному часовому на каждом. А несколько дальше, по окружности радиусом в 40—50 шагов, ходят дозорные; их четверо, и ходят они парами.

Охрана этим не ограничивается. Примерно в 150 шагах от костра, в двух пунктах, удобных для наблюдений, залегли секреты: два секрета по два человека в каждом (рис. 27).

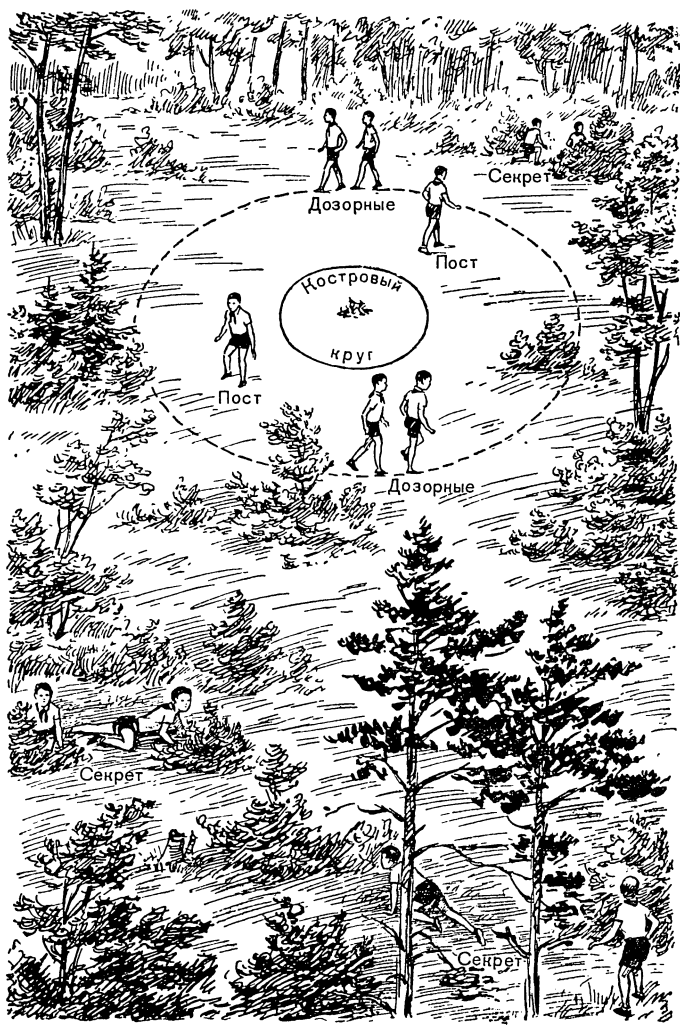


Рис. 27.

Предосторожность не лишняя. Три звена пробираются с разных сторон к охраняемому участку с целью проникнуть в костровый круг и разжечь костер. Три звена — это внушительная сила, тем более что наступившая темнота обеспечивает нападающим скрытность передвижения. Но караульные не дремлют, зорко всматриваются в темноту, прислушиваясь к шорохам.

Все звенья нападающей стороны (разведчики) продвигаются разомкнутой цепью, обжимая охраняемый участок кольцом. Надо полагать, что вожаки этих звеньев рассчитывают не только на темноту и на неуязвимость своих пионеров-разведчиков. Вожак звеньев постарается облегчить задачу нападающих каким-нибудь хитро задуманным маневром.

Так, например, на одном из участков «фронта» какое-то звено вдруг переходит к очень активным действиям, создавая впечатление, что именно в этом-то пункте разведчики и собираются нанести главный удар и, воспользовавшись тем, что караульные примутся ловить нападающих, провести одного или двух своих к костру. На самом же деле звену, охраняющему костер, опасность грозит совсем с другой стороны, где как будто бы все спокойно, а там-то как раз и собраны главные силы нападающих.

Впрочем, не станем предугадывать развитие событий. Возможно, что маневр намечается совсем другой.

Познакомимся теперь с правилами этой игры:

1. Разведчик, пробирающийся к костру, не нападает на караульных.

2. Разведчик, осаленный караульным, не имеет права убегать и считается задержанным. Караульный может задержать двух и трех разведчиков одновременно, если сумеет осалить каждого из них. Пойманных караульные отводят в глубь охраняемого участка и передают своему начальнику (вожатому звена) или его помощнику, после чего возвращаются на прежнее или какое-либо другое место, чтобы снова занять пост.

3. Разведчики, пойманные караульными, содержатся в специально отведенном для этого и условно охраняемом месте под надзором одного из посредников.

4. Разведчик, сумевший проникнуть внутрь веревочного круга, никем не может быть задержан.

5. Наблюдение за игрой ведут несколько посредников, которые разрешают на месте все спорные вопросы.

Главное, таким образом, — это добраться до кострового круга. Тот, кому удалось переступить через веревочное кольцо, может считать себя в безопасности: его уже никто не осалит. Он может спокойно приступить к разжиганию костра.

Впрочем, безопасность его относительна — в спичечной коробке всего одна спичка. Если разведчик не сумеет разжечь костер этой спичкой — его дело плохо: он все равно что пленник; никуда уйти из кострового круга он не может и вынужден сидеть там до конца игры. Вместо испорченной спички посредник положит в коробок другую, но и воспользуется ею кто-то другой из разведчиков — тот, кто ухитрится столь же удачно пробраться за веревочное кольцо.

Поскольку эта игра служит своеобразным началом вечернего лагерного костра, продолжительность ее не должна превышать 45 минут. Если разведчикам удалось разжечь костер, весь отряд собирается к нему, и игра на этом заканчивается. Если же в течение обусловленного срока костер не будет зажжен разведчиками, победа присуждается звену, стоявшему в карауле. Оно после заключительного сигнала, поданного судьей, и разжигает костер.

ИГРЫ МЕЖДУ ОТРЯДАМИ



ПЕРЕХВАЧЕННАЯ ЭСТАФЕТА

Это не совсем точное название игры, — может случиться, что эстафета и не будет перехвачена. Все зависит от того, как сыграют ребята и кто из них добьется большего успеха.

Поначалу оба отряда, занятые в игре, решают жребием, кому охранять заградительную полосу и кому проносить через нее эстафеты. Когда это выяснится, три посредника разведут играющих по местам: один отряд согласно жеребьевке займет отведенную ему заградительную полосу, а другой, разделившись на две группы, расположится по обе стороны от заградительной полосы. Для удобства обозначим эти группы номерами — «первая» и «вторая», а отряд, в который они входят, будем называть эстафетным.

По условиям игры обе группы должны обмениваться эстафетами, для чего потребуется пронести их через заградительную полосу. В этом состоит задача эстафетного отряда.

Задача отряда, стоящего на охране заградительной полосы (назовем его караульным отрядом), — перехватить обе эстафеты.

ПОЛЕ ИГРЫ

Для игры выбирается участок леса, ограниченный с боковых сторон дорогами, просеками, полем или рекой и т. п. Ширина лесного участка — не менее ки-

лометра. По всей ширине участка устанавливается заградительная полоса на глубину 250—300 метров. Таким образом, обе группы эстафетного отряда могут общаться друг с другом только через зону заградительной полосы.

Предоставим караульному отряду право самому решить вопрос, как лучше всего разместить своих пионеров на площади заградительной полосы, чтобы не оставить своим «противникам» ни одной спасительной лазейки. Проще всего, конечно, расположить посты цепью вдоль обеих границ, но, возможно, это не лучший способ, и мы на нем не настаиваем.

В такой игре не обойтись без штаба. Караульный отряд, вероятно, поместит его в центре занимаемого им участка. Здесь местопребывание начальника и его ближайших помощников. Сюда будут стекаться донесения от звеньев о ходе игры. Сюда будут приводить и «пленных» — пионеров-эстафетчиков, схваченных при переходе ими заградительной полосы. И, конечно, здесь же будет находиться посредник.

К началу игры обе группы эстафетного отряда занимают исходные позиции невдалеке от заградительной полосы, не слишком заботясь о том, чтобы скрыть местонахождение своих штабов. Каждая группа обозначает свой штаб флагом на длинном шесте. Чем выше поднят флаг, тем легче его заметить издали. А это важно для играющих обеих групп, поскольку им предстоит обмениваться эстафетами. Пионер, которому удастся проскочить через заградительную полосу, увидев развевающийся на ветру флаг, легко найдет дорогу к штабу — месту своего назначения.

Примерную схему игрового поля и расположение на нем отрядов вы видите на рисунке 28.

ЭСТАФЕТА-ПАРОЛЬ

Мы встречаемся в этой игре с несколько необычной формой эстафеты. Для каждой группы эстафетой служит слово, имеющее значение пароля. Это слово, записанное на бумаге, должно быть пронесено через заградительную полосу.

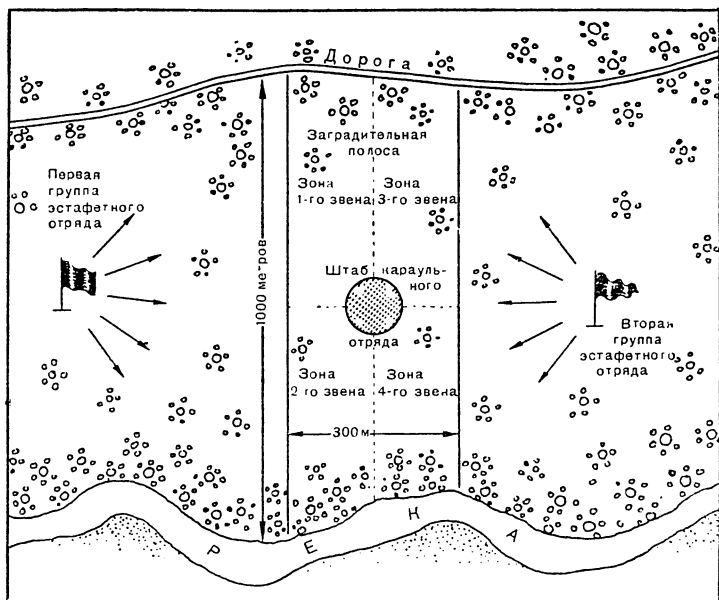


Рис. 28.

Перед игрой, до того как посредники разведут первую и вторую группы в разные стороны, пионеры этих групп договариваются о паролях, которыми они должны обменяться.

Предположим в виде примера, что пароль первой группы — слово «перекличка», а пароль второй группы — слово «дружина». Количество букв в обоих словах неодинаково, но это не имеет значения, если разница всего лишь в двух-трех буквах.

Теперь нужно решить, каким способом каждая группа будет передавать свою эстафету. Правилами игры указываются два таких способа; любой из них имеет свои преимущества и свои недостатки. Обе группы могут пользоваться разными способами, но могут применить и какой-нибудь один из них.

ДВА СПОСОБА ПЕРЕДАЧИ ЭСТАФЕТЫ

Каждый играющий из эстафетного отряда получает билет, который в течение игры обязан держать при себе. Если при переходе заградительной полосы играющий будет задержан (а для этого достаточно осалить его), он препровождается в штаб караульного отряда и отдает свой билет. Так как ни на какие вопросы, относящиеся к паролю своей группы, «пленник», разумеется, не отвечает, то у караульного отряда остается единственная возможность раскрыть пароль — по отобранным билетам.

Что же может быть написано в билете?

Как уже говорилось, правилами игры предусмотрены два способа передачи эстафеты. Познакомимся с каждым из них в отдельности.

Первый способ заключается в том, что пароль полностью вписывается в билет одного из играющих в каждой группе. На билетах остальных играющих той же группы проставляется лишь число, обозначающее количество букв в пароле.

Предположим, что мы с вами находимся в штабе первой группы за несколько минут до начала игры. Пароль группы — «перекличка». Это слово начальник группы записывает в билет только одного пионера. В слове «перекличка» десять букв, таким образом, на билетах остальных пионеров записывается число «10».

В группе — два звена, 15—20 играющих. Любой из них, кроме одного, может быть задержан при переходе заградительной полосы без ущерба для выполнения задачи, лишь бы этот один благополучно пробрался в штаб второй группы. Пачка отобранных билетов с числом «10» не раскроет тайны пароля, а только позволит установить караульному отряду, что паролем является слово, состоящее из десяти букв.

Применяя такой способ, группа должна разработать и соответственный план действий: отвлекая ложными маневрами внимание караульных, обеспечить пионеру, несущему эстафету, возможность пройти че-

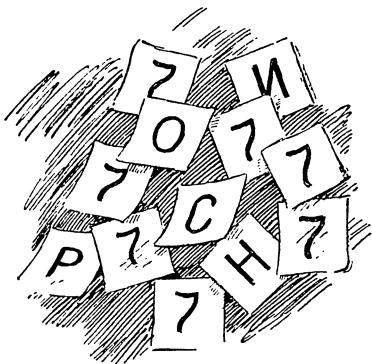
рез заградительную полосу в пункте, наиболее слабо охраняемом.

Преимущество этого способа в том, что пройти достаточно только одному; недостаток в том, что если несущий эстафету будет все же задержан, то тайна пароля полностью раскрывается.

Допустим теперь, что другая группа эстафетного отряда решила применить второй способ передачи эстафеты. Пароль этой группы — слово «дружина». В нем семь букв. Начальник группы отбирает семь наиболее ловких, по его мнению, пионеров и в билет каждого из них записывает всего лишь по одной букве пароля. В билеты остальных играющих записывается число «7».

Преимущество этого способа в том, что ни в одном билете пароль полностью не записан; недостаток же состоит в том, что среди задержанных, несомненно, окажется несколько играющих, в билетах которых написаны буквы, а это в большей или в меньшей степени раскроет тайну пароля. По другим билетам, в которых написано одно и то же число, устанавливается количество букв в пароле. Это также облегчает догадку.

И все же неполностью собранные и разрозненные буквы еще далеко не раскрывают секрета. Представьте себе, что в распоряжении караульного отряда имеется пять билетов с буквами «ж», «н», «а», «д», «у», причем известно, что только двух букв недостает. Можно ли догадаться, что речь идет о слове «дружина»? Можно, но это не легко. Впрочем, пока игра еще не закончена, всегда остается



Не догадались ли вы, какое слово является паролем группы, у которой отобраны эти билеты?

ся надежда, что и недостающие две буквы будут выловлены.

При заполнении билетов соблюдается еще такое правило: билеты одной группы подписываются красным карандашом, билеты другой группы — синим. Это позволит караульному отряду различать, какой группой выдан тот или иной билет.

Эстафетки, задержанные при переходе заградительной полосы, остаются в штабе караульного отряда до конца игры. Те же, которым удалось проникнуть через заградительную полосу, до конца игры находятся в штабе группы, куда несли эстафету.

Обязанность посредников, находящихся при первой и второй группах, проследить, чтобы пионеры с эстафетами все до одного вошли в зону заградительной полосы.

ПОСЛЕ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО СИГНАЛА

Продолжительность игры — не более одного часа. Она прекращается, лишь только прозвучит сигнал горниста. Оба отряда собираются в заранее обусловленном месте.

Игра может закончиться и раньше, если оба пароля будут раскрыты.

Этот сбор участников игры будет непродолжительным. Главный судья предоставит слово начальнику караульного отряда — пусть он назовет пароль той и другой группы или хотя бы одной из них, если сможет это сделать. В зависимости от сообщения начальника караульного отряда определяется и результат игры.

Караульный отряд заканчивает игру в свою пользу, если сумеет перехватить обе эстафеты. Игра заканчивается вничью, если перехвачена будет только одна эстафета. Если же ни одной эстафеты не удастся перехватить караульному отряду, ему засчитывается поражение.

ЛЕСНАЯ СТОРОЖКА

ОДНАЖДЫ НА ЛИНЕЙКЕ...

О том, что в лагере состоится большая игра на местности под названием «Лесная сторожка», пионеры извещают заранее, примерно за три-четыре дня. Это срок, необходимый для того, чтобы два отряда, участвующие в игре, могли к ней подготовиться. Игра проводится вдали от лагеря, поэтому она будет объединена с однодневным тренировочным походом.

На утренней или вечерней линейке председатель совета дружины, выступая с этим сообщением, назовет оба отряда, участвующих в игре. Каждый из них должен сформировать группу в составе трех звеньев. Количество пионеров в обеих группах одинаково.

Не посвящая ребят в отдельные подробности, с которыми они познакомятся в свое время, нужно будет объявить, что в игре примет участие еще одно звено, уже получившее особое задание: сооружение и охрану «лесной сторожки». Какому звену и из какого отряда дано такое поручение, сохраняется в секрете. Играющие смогут раскрыть этот секрет лишь в ходе самой игры, причем группа, которой удастся раньше разыскать «лесную сторожку», получает право объединить свои силы с охраняющим ее звеном. А это будет иметь немаловажное значение для исхода игры, так как дает одной из играющих сторон численный перевес.

Надо также сообщить пионерам, что для организации и проведения игры советом дружины создан специальный штаб в составе: главного судьи и его помощника, семи посредников, сопровождающих звенья, и горниста для подачи сигналов.

Вот и все, о чем следует объявить на линейке.

ЧТО ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ ШТАБ ИГРЫ

Главный судья и его помощник назначаются из числа вожатых. Посредниками могут быть не только вожатые, но и наиболее подготовленные пионеры

старшего возраста — из тех звеньев, которые не заняты в игре.

Первое, что должен сделать штаб, это выбрать подходящее место для игры. Игру удобнее всего проводить в лесистой местности с обильным и густо разросшимся кустарником, с небольшой речкой, имеющей броды, с оврагами, ложбинами, пригорками, чтобы играющие могли скрытно передвигаться, прятаться, подкрадываться.

Примерная площадь выбранного для игры участка местности — 2—2,5 квадратных километра. Границами игрового поля могут служить луг или пахотное поле, опушка леса, просека, дорога.

Вторая задача штаба — составить план местности, пользуясь способом глазомерной съемки. Не беда, если не очень точно будет выдержан масштаб, — важно, чтобы на план нанесены были все наиболее значительные из местных предметов, которые послужат для играющих ориентирами. На рисунке 30 изображен примерный план местности, выбранной для игры. Более подробного чертежа делать не нужно.

Составление такого плана лучше всего поручить посредникам. Это позволит им хорошо ознакомиться с местом игры.

План местности понадобится не только главному судье и его помощнику, но и всем звеньям, поскольку каждое звено будет действовать самостоятельно. Поэтому, когда план будет изготовлен, нужно сделать с него несколько копий, что уже не составит большого труда.

Третья задача штаба — разработать порядок похода, рассчитав его во времени: выход из лагеря, большой привал (купанье, обед и послеобеденный отдых), переход к исходному пункту игры и выход звеньев по своим маршрутам, начало и конец игры, возвращение в лагерь.

СЕКРЕТНОЕ ЗАДАНИЕ

Как уже говорилось, одному звену штаб дает особое задание соорудить «лесную сторожку» в зоне игры и расположиться в ней, ожидая соединения с той

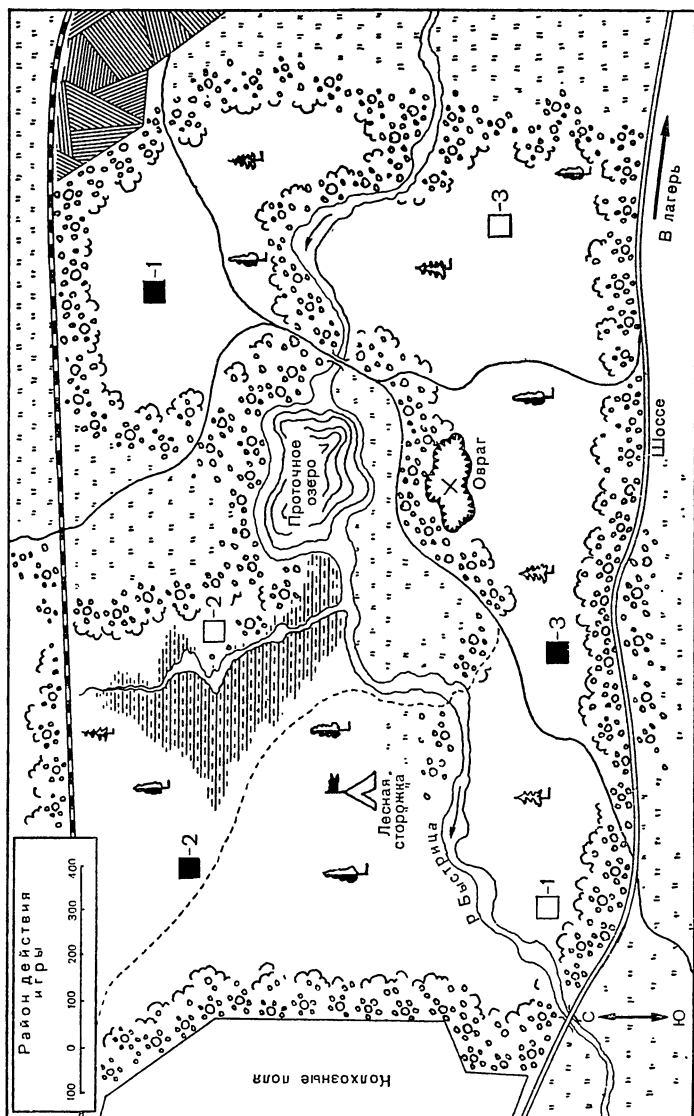


Рис. 30.

или другой группой. Задание это строго секретное: никто из играющих не должен знать, где находится «лесная сторожка», так как поиски ее — одна из задач участников игры. Именно потому штаб и держит в тайне, кому дано такое поручение. Ведь если будет известно, кто его выполняет, то можно не сомневаться, что за пионерами этого звена ребята установят бдительный надзор, будут следовать за ними по пятам. И секрет, возможно, раскроется до начала игры. Этого не должно быть.

Со своей стороны, пионеры звена, получившего особое задание, обязаны соблюдать крайнюю осторожность и отнестись к доверенному им секрету, как к «военной тайне».

«Лесная сторожка» обозначается в игре шалашом, для которого надо подыскать небольшую, хорошо укрытую со всех сторон лужайку в лесу. Это место указывается главным судьей.

У звена, получившего особое задание, есть свой посредник. Он и приведет сюда ребят за один-два дня до игры, чтобы они смогли заняться постройкой шалаша и ознакомиться с окружающей местностью. На это потребуется несколько часов, поэтому надо принять все меры предосторожности, чтобы никто из ребят в лагере не догадался, куда уходило звено и чем оно было занято все это время.

Шалаш сооружается любой конструкции. На нем укрепляют древко для выпела. Вымпел хранится в шалаше. Когда «лесная сторожка» будет найдена и занята одной из играющих сторон, вымпел подвывают к древку.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Утром в назначенный час оба отряда, участвующие в игре, выйдут из лагеря в полном походном снаряжении. Их маршрут будет составлен с таким расчетом, чтобы большой привал устроить в той самой местности, где должна проводиться игра.

Спустя некоторое время скрытно покинет лагерь и звено, выполняющее особое задание. Оно направится другой дорогой в свою «лесную сторожку».

Оставляя в стороне первую часть похода, которая будет проведена по намеченному плану, обратимся сразу ко второй, когда оба отряда, отдохнув на большом привале, направятся к исходному пункту игры. Здесь каждое звено получит у посредника план местности и, таким образом, более подробно ознакомится с границами игрового поля.

Поищем на плане местности условный значок — крестик, которым обозначен исходный пункт игры. Отсюда посредники разведут звенья в разных направлениях, приняв меры, чтобы ни одно звено не узнало, куда пошли другие. А этого можно достигнуть лишь в том случае, если исходный пункт игры хорошо укрыт и возможность обзора отсюда окружающей местности исключена. Поэтому надежней всего исходный пункт игры расположить в чаще леса или же на дне оврага. Вышло звено — и след его тотчас же потерян для остальных.

Перед тем как отправить звено с исходного пункта, главный судья выдаст каждому пионеру по кумачовой ленточке. Ленточка, повязанная выше кисти руки, означает, что обладатель ее пользуется всеми правами играющего. Права эти он утрачивает, если его выведут из игры. Ленточка у него отбирается, а сам он переходит на незавидное положение «пленника».

Такие же красные ленточки выданы и пионерам звена, выполняющего особое задание. Разумеется, этих пока что таинственных участников игры мы не увидим среди остальных играющих. Где они сейчас, нам тоже неизвестно. Надо полагать, что звено это в настоящий момент находится по пути к «лесной сторожке», а быть может, уже и достигло ее.

Звенья уходят с исходного пункта игры по одному, примерно через каждые 5 минут. Посредники ведут их по маршрутам, которые заранее намечены штабом и играющим неизвестны.

Отправимся и мы следом за каким-нибудь звеном и вместе с ним включимся в игру.

...Посредник идет впереди, звено гуськом следует за ним. Вожатый звена замыкает звеньевую колонну.

Время от времени он сверяется с планом местности, стараясь поточнее определить направление, в котором движется звено. Избегая открытых мест, посредник ведет ребят довольно извилистым путем, но у звеньевго есть компас, который поможет ему ориентироваться.

Пионеры идут налегке. Походное снаряжение оставлено на большом привале под присмотром дежурных. С ними главный судья, его помощник и горнист.

Вот и конец пути. Выбрав удобное местечко в тени, посредник предлагает ребятам отдохнуть. С этого момента он только наблюдатель и беспристрастный судья. Управление звеном теперь полностью переходит к звеньевому. Через несколько минут все услышат сигнал горниста, означающий, что игра началась и звеньевой должен самостоятельно решать, что делать дальше, как действовать.

Конечно, первое, что он должен сделать, это определить возможно точнее местонахождение своего звена, найти эту точку на своем плане местности.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

Предположим, что игра проводится на местности, которая изображена на нашем чертеже, и что звено, которое мы с вами сопровождаем, помечено на «генеральном» плане главного судьи значком: белый квадратик с цифрой «1». Белый квадратик — это обозначение отряда, а цифра — номер звена. Мы найдем на нашем чертеже этот значок в нижнем левом углу и, таким образом, устанавливаем: звено находится в лесу, на левом берегу реки, недалеко от моста, по которому проходит шоссе. Приблизительно там же делает, очевидно, пометку на своей карте и звеньевой.

Итак, к началу игры звено определило свое местонахождение. Но это все, что ребятам известно. Ведь на плане местности, который получило звено, нет никаких квадратиков с цифрами, то есть никаких указаний, где находятся другие звенья и где «лесная сто-

рожка». Все эти весьма необходимые звену сведения нужно добывать разведкой.

С этого и придется начинать.

Познакомимся теперь с правилами игры:

1. Игра проводится в течение обусловленного времени (2—3 часа). Начало игры и окончание ее возвещаются сигналом горна.

2. Игра заканчивается победой отряда, занявшего «лесную сторожку» и собравшего в ней не менее двух третей своего состава.

Игра заканчивается вничью, если «лесная сторожка» не будет занята ни тем, ни другим отрядом или же если отряд, занявший «лесную сторожку», не соберет в ней двух третей своего состава.

3. Пионеры одного отряда могут выводить из игры пионеров другого отряда, если нападающих вдвое больше. Необходимое для этого соотношение сил (2:1) проверяется посредниками. Нападение считается «отбитым» и обе стороны расходятся «без потерь», если этого соотношения нет.

4. Играющий считается выведенным из игры, если при перевесе нападающих в силах (2:1) кто-либо из них коснется его рукой. В этом случае он должен отдать свою красную ленточку нападающим и остается с ними до конца игры или до момента, когда его выручат товарищи. А это может произойти лишь в том случае, если сопровождающие его пионеры другого отряда будут сами выведены из игры. Тогда освобожденному возвращают красную ленточку и он вновь приобретает все права играющего.

5. Пионеры отряда, разыскавшие «лесную сторожку», занимают ее и объединяются с охраняющим ее звеном. Занять «лесную сторожку» может и один пионер, посланный в разведку или почему-либо отставший от своего звена. Заняв «лесную сторожку», пионеры укрепляют на ней вымпел, предназначенный для этой цели и хранящийся в шалаше. «Лесная сторожка» не может быть занята другим отрядом, если над ней поднят вымпел (рис. 31).

Пионеры охраняющего звена действуют в дальней-

шем на стороне отряда, занявшего «лесную сторожку», пользуясь всеми правами играющих.

6. Отряд, занявший «лесную сторожку», но не собравший еще в ней необходимых для выигрыша двух третей своего состава, может подать дымовой сигнал, чтобы привлечь внимание и указать дорогу другим своим звеньям. Во всех иных случаях подача дымовых сигналов не разрешается.

7. Чтобы получить на отдельных участках игры перевес в силах и добиться преимущества, звенья каждого отряда стремятся разыскать друг друга и объединиться для совместных действий. При соединении двух звеньев один из сопровождающих их посредников должен вернуться с донесением на место привала, где постоянно находится главный судья или его помощник. Отсюда штаб игры наблюдает за ходом ее развития.



Рис. 31.

Освободившиеся посредники используются для связи со звеньями, от которых не поступало вестей.

8. Во время игры не разрешается громко разговаривать и аукать. Пионеры каждого отряда устанавливают для себя особые условные сигналы связи: могут переключаться свистками, подражать крикам животных и птиц, пользоваться сигнальными флажками.

ИГРА НАЧАЛАСЬ

Звучит сигнал горниста. Игра началась.

Вернемся к звену, которое мы с вами сопровождали от исходного пункта. Вероятно, звеньевой уже принял решение.

Прежде всего нужно наметить направления, в которых вернее всего искать «лесную сторожку». Взглянув на план местности, нетрудно убедиться, что для звена, расположенного в нижнем левом углу игрового поля, возможны три основных направления: на север (где, как мы знаем, и расположена «лесная сторожка», но играющие этого не знают), на восток и на северо-восток, то есть вверх по течению реки. Остальные направления отпадают, так как они увели бы звено за пределы игрового поля.

Двигаясь в любом из трех возможных направлений, звено, быть может, и не найдет «лесную сторожку», но почти наверное встретится с каким-либо другим по соседству расположенным звеном. Хорошо, если это окажутся свои: объединившись с любым из своих звеньев, можно действовать куда решительней в поисках «лесной сторожки», не опасаясь внезапных нападений «противника». Если же ближайшие соседи, что всего вероятней, окажутся «противником», то надо быть настороже, не показываться им на глаза, не разузнав предварительно их сил и намерений.

Ясно, что первое решение, принятое звеньевым, будет состоять в том, чтобы лучше разведать окружающую местность и добыть какие-либо сведения.

Но выполнять это можно опять-таки по-разному. Если, например, разделить звено на две группы по четыре-пять пионеров и разойтись в противоположные

стороны хотя бы метров на триста, то окружающие места можно быстрее осмотреть. Но зато и опасность возрастет: «противник» обнаружит маленькую группку, всем звеном накроет ее и выведет из игры.

Безопасней двигаться звеном, выслав вперед парные дозоры на близком расстоянии. В случае нападения на дозорных ядро звена быстро поспешит на выручку своим товарищам.

...Вот один из дозорных машет рукой: ложись! Звеньевой подползает к нему. Выясняется, что впереди мелькнула чья-то фигура. Свои или чужие? Это нужно выяснить более тщательной разведкой. Если же она окажется безрезультатной, можно подать условный звуковой сигнал: прокуковать пять раз. Свои тотчас же ответят вороньим криком: три раза прокакают — не больше и не меньше.

В лесной тишине раздаются крики кукушки. Но на них никто не отвечает. Все ясно — рядом «противник». Пожалуй, сейчас лучше всего уклониться от встречи с ним и поискать своих в другом направлении.

По указанию звеньевого один из пионеров влезает на дерево. Оттуда хороший обзор — видна река и прибрежный кустарник на том берегу. А главное, кто-то пробирается кустарником вдоль реки.

— Наши! — уверенно заявляет наблюдатель.

Почему бы и не рискнуть: послать сигнальщика на пригорок у опушки леса и сделать вызов флажками.

Так и есть — наблюдатель не ошибся: свои! Отвечают на вызов и идут к нам. Надо их поторопить, пусть двигаются побыстрее. Теперь, действуя сообща, можно «накрыть» то самое звено «противника», от встречи с которым пришлось только что уклониться. Мы знаем, где это звено сейчас находится, и ему уже не уйти от нас. А потом...

Но не будем предугадывать дальнейших действий этих двух звеньев, так же как и действий остальных участников игры. Пусть они решают возникающие перед ними задачи по-своему. Нам же лучше всего вернуться сейчас на место привала и узнать у главного судьи, нет ли свежих новостей.

Новости, оказывается, есть, и немаловажные. На

«лесной сторожке» уже развевается вымпел — одно из звеньев нашло к ней дорогу. А это означает, что другому отряду уже не приходится рассчитывать на победу. В лучшем случае он сможет закончить игру вничью, если сумеет помешать «противникам» собрать в «лесной сторожке» две трети своего состава.

Может быть, и сумеет. Пожелаем же обоим отрядам успеха в развернувшейся между ними борьбе.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ И СОВЕТЫ

ПАЛКА-ТРОСТЬ

Самодельная палка-трость может служить подручной мерой длины.

Выбрав подходящую по толщине хворостину с ровным и гладким стволиком, вырежьте из нее палку длиной ровно в 1 метр. Не счищая коры, аккуратно, в уровень с поверхностью палки, удалите сучки и разметьте ее на десять равных частей. Сделайте это не на глаз, а по сантиметровой линейке. По верхней метке, то есть отступив на 10 сантиметров от верхнего конца палки, сделайте круговой надрез и снимите или соскоблите кору. Зачищенная часть будет служить рукояткой трости.

От основания рукоятки до нижней метки — на длину, равную 80 сантиметрам, — сделайте плоский срез, как показано на рисунке 32, зачистите его и нанесите карандашом 10- и 5-сантиметровые деления: отрезки, равные 10 сантиметрам, прочертите во всю ширину среза; отрезки, равные 5 сантиметрам, прочертите

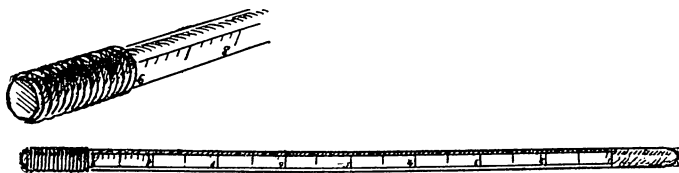


Рис. 32.

между ними на половину ширины среза. Одну десятую часть палки, примыкающую к рукоятке, разметьте на мелкие деления — по 1 сантиметру.

Карандашные метки на срезе слегка прожгите концом раскаленной проволоки. Рукоятку плотно обмотайте тонкой бечевкой.

ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ В ИГРЕ

В пионерских играх на местности нередко применяются дорожные знаки. Наиболее употребительны знаки, указывающие направление пути и место, где спрятано «письмо».

Самый простой и самый распространенный из дорожных знаков — стрелка, которую чертят на земле. Однако этот знак и самый приметный, что не всегда отвечает целям играющих. Более приемлемы дорожные знаки, которые обнаруживаются только опытным и наблюдательным глазом; ими чаще пользуются в игре. Это знаки, выкладываемые камешками, ветками, пучками травы, еловыми шишками и многими другими предметами, которые могут служить для этой цели и окажутся под рукой.

Взгляните на таблицу (рис. 33): принцип выкладывания дорожного знака, указывающего направление пути, всюду одинаков, какие бы предметы ни применялись для этого. Такой знак всегда представляет собою видоизмененную форму стрелки.

На обочине дороги или тропинки лежат три камешка: один положен на другой, третий приставлен к ним сбоку. Этот третий камень, подобно острию стрелки, указывает направление.

Ту же роль выполняют три еловые шишки; они тоже могут быть выложены в виде своеобразной стрелки: две рядом, третья впереди — все заостренным концом в одну сторону, в сторону движения.

Маленькая ветка, сорванная с куста и положенная с краю дороги, — это тоже указание пути: верхушка — острие, черенок — наконечник стрелки.

Наиболее надежный и устойчивый из дорожных знаков — пучок травы, стянутый узелком; верхушка

пучка направлена в сторону, которая указывается путнику. Такой знак продержится долго, его не размочит дождем, не разрушит колесо машины или нога прохожего.

В отличие от знаков, указывающих направление пути, знак «стоп» всегда изображается так, чтобы нарушалась форма стрелки; не указывая направления, такой знак требует остановки. Он предупреждает: дальше этой дорогой не идти; был указан поворот, а ты его не заметил. Он может означать также, что где-то вблизи есть замаскированное указание на «спрятанное письмо».

Знак, обозначающий «спрятанное письмо», изображается прямоугольником, пересеченным диагональю, и стрелкой. Стрелка помечается на диагонали или же выводится за контур фигуры. Внутри прямоугольника обычно пишут число, соответствующее количеству шагов, которое нужно пройти в указанном направлении, чтобы найти письмо.

Письмо в игре — это в некотором роде «секретный документ»; он не должен попасть в чужие руки. По-

Вид знака	Так идти!	Стоп!
Рисунок стрелки		
Камнями		
Ветками		
Пучком травы		
Еловыми шишками		

Рис. 33.

Цифрой	
Лепестками цветка	
Листьями на ветке	

Рис. 34.

этому пионеры, заинтересованные в сохранении тайны, поставив знак «спрятанного письма», всегда стремятся количество шагов обозначать не цифрами, значение которых слишком явно, а каким-либо другим способом, о чем договариваются заранее. Так, например, на рисунке 34 мы видим знак «спрятанного письма», на который положен цветок. Внимательный глаз заметит, что часть лепестков у цветка оторвана; лепестков оставлено ровно столько, чтобы указать требуемое количество шагов.

Кто не посвящен в этот секрет, не сразу догадается, в чем тут дело.

То же назначение имеет и ветка, положенная на знак «спрятанного письма»: на ней определенное количество листочков — не больше и не меньше.

Можно насыпать на такой знак кучку желудей; кому надо, тот пересчитает их и будет знать, сколько шагов сделать ему в указанном направлении.

Применение дорожных знаков в пионерской игре — это тренировка наблюдательности, зоркости глаза, находчивости — первые шаги следопыта.

МАРШРУТНАЯ СХЕМА ПУТИ

На рисунке 35 вы видите листок из блокнота туриста, который зарисовал схему своего пути. Чертеж составлен без масштаба, потому что это не топографическая карта и не план местности, а просто памятная записка путешественника. Возвращаясь назад, он не собьется с дороги и в точности повторит свой маршрут в обратном направлении.

В правом нижнем углу мы видим стрелку — отсюда начинается путь туриста. Пунктиром показана тропка, которой он шел через луг. Тропка привела его на вершину кургана, который он зарисовал горизонталями. Вышел на шоссе, которое тянется вдоль леса, показал это на своем чертеже, и в дальнейшем — где топографическими знаками, а где просто словами — заносил на него все, что видел вокруг: лес, луг, кустарник, болото, ручей... Особенно тщательно отмечал дороги и тропинки, которые встречались по пу-

ти, а также некоторые местные предметы, если они могли служить ориентирами.

На скрещении дорог и тропинок легко сбиться с пути; предвидя это, турист метил косыми крестиками все те дороги, которые уходили в сторону от его пути.

Глядя на чертеж, мы видим: вот он свернул вправо на проселочную дорогу, прошел мимо домика с голубой крышей; вот он выходит кустарником к заболоченному месту — здесь дорога разветвляется, и наш путешественник свернул влево, перебрался через ручей, миновал тропинку... У нового скрещения дорог он зарисовал одиночное дерево. А куда дальше лежал его путь, в лес или к озеру?

Возможно, путь нашего туриста далек, на другом листочке блокнота он продолжит зарисовку маршрута.

Научите пионеров составлять маршрутную схему пути. В походе это им пригодится.

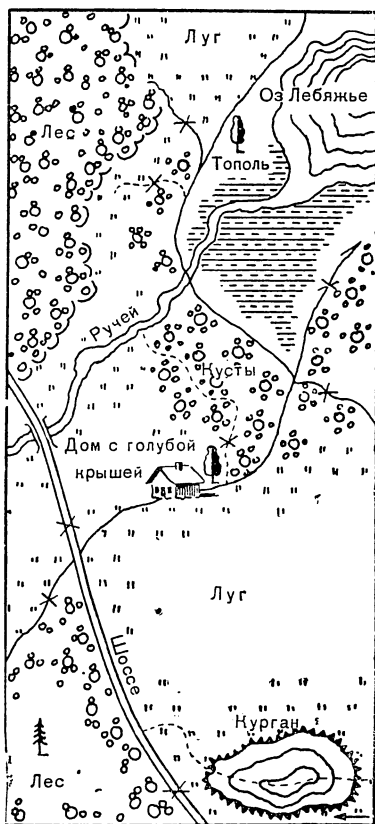


Рис. 35.

ЯЗЫК СИГНАЛОВ

Сигналы рукой. Звено скрытно продвигается в зоне, охраняемой «противником». Звеньевой идет впереди, зорко осматривая местность. Вот он поднял пра-

вую руку вверх и держит ее в таком положении. Это сигнал «Внимание!». Пионеры следят за движением руки звеньевого, ожидая следующего сигнала.

Звеньевой несколько раз резко машет рукой сверху вниз. Это сигнал тревоги, он означает: «Ложись и замри! Не шевелись!» Предупреждение своевременно: невдалеке проходят пионеры из другого отряда или звена, встреча с которыми сейчас нежелательна.

Но вот опасность миновала. Снова появляется в кустах исчезнувшая на время фигура звеньевого. Он кружит рукой над головой, что означает: «Ко мне!» А если он вслед за этим сигналом, вытянув обе руки вперед, будет плавно водить ими вверх-вниз, то пионеры поймут, что двигаться нужно ползком, соблюдая осторожность.

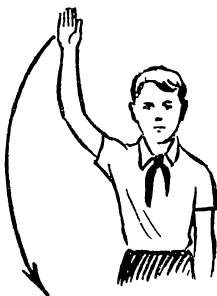
А вокруг по-прежнему тишина. Весь этот немой разговор звеньевого со своими пионерами никем не услышан.

Сигналы рукой — удобный вид связи во время игры, но, конечно, на близких расстояниях.

Сигнал свистком. Может случиться, что связь необходимо установить между пионерами, которые не видят друг друга, хотя их разделяет небольшое



Внимание !



Ложись !
Не шевелись !



Ко мне !

Рис. 36.

расстояние — в густом лесу, например, или в условиях плохой видимости: в сумерках, в тумане. Сигналы рукой тут уже не помогут, зато выручат звуковые сигналы — свистком.

Хороший звеньевой позаботится о том, чтобы у каждого пионера его звена во время похода или игры всегда был при себе свисток, хотя бы самодельный. И чтобы все в его звене знали общепринятые у пионеров звуковые сигналы.

Их немного, и они легко запоминаются:

«Внимание!» — один продолжительный свисток (—).

«Стоять на месте! Ждать меня!» — один продолжительный и один короткий свисток (—.).

«Продолжать движение!» — один короткий, один продолжительный и еще один короткий свисток (.—.).

«Ко мне!» — ряд коротких свистков (.).

Каждый из этих сигналов через короткую паузу подается дважды.

У общих звуковых сигналов есть существенный недостаток: их может принять не только тот, кому они предназначаются, но и любой, кто их услышит. В игре это порой сильно мешает, сбивает с толку; не сразу разберешься, кто подает сигналы — свои или чужие. Но пионеры находят выход из этого положения. Ничто не мешает звену, помимо общих звуковых сигналов, завести свои собственные сигналы свистком и держать их в секрете от других звеньев.

Сигнализация флажками. При помощи сигнальных флажков поддерживается связь на больших расстояниях в пределах видимости. Флажками можно передать любой текст, пользуясь знаками телеграфной азбуки.

В телеграфной азбуке буквы обозначаются различным сочетанием тире и точек.

На рисунке 37 изображены основные приемы сигнализации флажками. Один флажок, поднятый кверху, обозначает точку. Два поднятых вверх флажка — тире. Флажки поднимают и тотчас же опускают движением вверх-вниз. Чтобы отделить букву от буквы, делают горизонтальный отмах одним флажком на уровне груди. Чтобы отделить слово от слова, делают

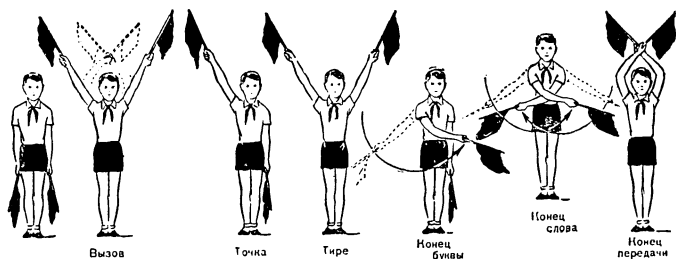


Рис. 37.

горизонтальный отмах двумя флажками, скрещивают их на уровне груди.

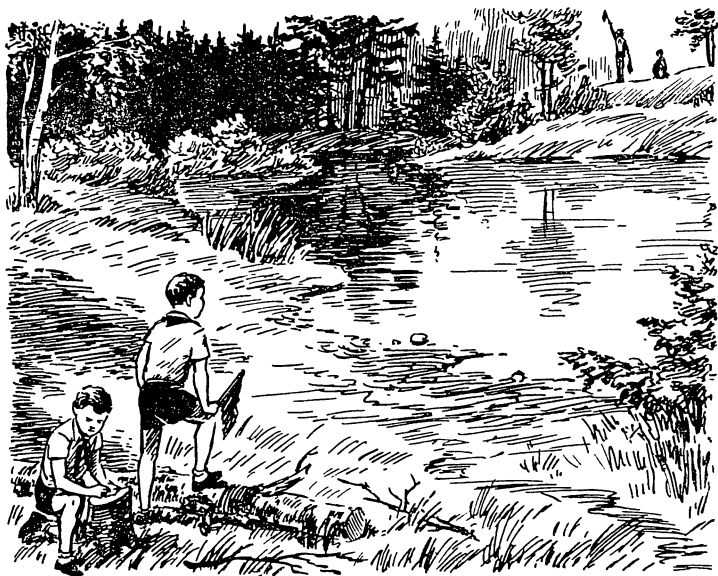
Начиная передачу, нужно привлечь внимание принимающего. Для этого делают вызов: несколько раз скрещивают над головой флажки, пока принимающий не ответит тем же сигналом, что готов к приему.

ПИОНЕРСКИЙ СИГНАЛЬНЫЙ ПОСТ

Если пионер еще недостаточно твердо знает телеграфную азбуку, ему одному трудно справиться с передачей, а тем более с приемом флажкограммы. Поэтому пионерский сигнальный пост обычно состоит из двух сигнальщиков. Когда работаешь на сигнальном посту вдвоем, все становится значительно проще.

Поясним это на примере.

Пост № 1 принимает флажкограмму с поста № 2. Оба сигнащика, ведущие прием, еще плохо знают телеграфную азбуку. Но это для них не столь большая помеха — они разделили обязанности: один следит за передачей и говорит то, что видит: точка, тире, точка, отмах, тире и т. д., не вникая в суть передаваемых знаков; а другой записывает под его диктовку, делая это тоже механически: назовут точку — он поставит точку, назовут тире — поставит тире, скажут «отмах» (конец буквы) — поставит вертикальную черточку, а если двойной отмах (конец слова) — две вертикальные черточки. И так до конца передачи.



И | д . | е | — м || н . | а || — м | е | . | . | т | — о — || . | п — . |
 . | р . | . | . | в — | . | а | . | л . | . | а ||

Рис. 38.

Теперь остается расшифровать все то, что записано, — над знаками поставить соответствующие им буквы. С помощью таблицы это легко сделать. А кто хорошо знает телеграфную азбуку, тот и без таблицы прочитает переданный текст (рис. 38).

СИГНАЛЬНЫЙ КОСТЕР

Сигнальный костер предназначается для подачи дымовых и световых сигналов на дальнее расстояние.

Дымовой сигнал выполняется следующим образом. Раскладывается обычный костер, и когда он достаточно хорошо разгорится, на него набрасывают слой свежих листьев, травы, сырого, подопревшего

сена или мха и т. п. Тотчас же вверх подымается столб густого дыма, который виден издалека.

В пионерской практике дымовые сигналы применяются во время походов и при проведении игр на местности.

В большинстве случаев дымовые сигналы имеют следующие значения (рис. 39):

1. Один дымовой столб обозначает сигнал к началу каких-либо действий, например начало игры, когда участники ее находятся в разных местах и далеко друг от друга; сигнал, видимый издалека, позволяет всем начать игру одновременно.

2. Два дымовых столба — сигнал бедствия. Если пионер нуждается в помощи (заблудился или повредил ногу и не может идти и т. п.), он подает такой сигнал.

3. Три дымовых столба — общий сбор. Закончилась игра, проводившаяся на большом участке местности, и об этом нужно известить всех играющих, чтобы собрать их в одном месте. Он может также иметь значение отмены каких-либо действий. Например, требуется вернуть назад отряд, отправившийся

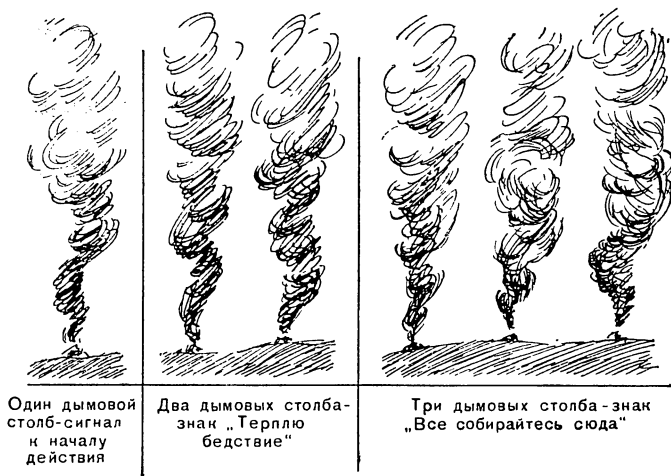


Рис. 39.

в поход, — подается такой сигнал.

Костры раскладываются на возвышенном и более или менее открытом месте, причем на таком расстоянии один от другого, чтобы дымовые столбы не смешивались. При этом учитывается направление ветра.

Дымовыми сигналами можно пользоваться только днем. В ночное и вечернее время у костра при помощи полотнища или одеяла можно сигнализировать световыми вспышками. Применительно к телеграфной азбуке короткая вспышка обозначает точку, продолжительная — тире.

Делается это так. Двое сигнальщиков становятся перед костром, растянув за концы развернутое полотнище (рис. 40). Тому, кто наблюдает за костром издали, он перестает быть видимым или значительно утрачивает свою яркость. Но стоит сигнальщикам,



Рис. 40.



Рис. 41.

одновременно приседая, опустить полотнище на землю, как перед наблюдателем опять вспыхнет светящаяся точка костра (рис. 41). Снова, выпрямившись в рост, растягивают сигнальщики полотнище — костер затемняется. Чередую короткие и продолжительные

вспышки, можно осуществить любую комбинацию световых сигналов, передавать буквы, слова и даже целые фразы. Конечно, текст передачи подбирается как можно более лаконичный (см. игру «Ночные огни» на стр. 66).

Передача световых вспышек ведется на счет. Короткая вспышка (точка) выполняется на два счета: на счет «раз» полотнище опускается (свет), на счет «два» — поднимается (затемнение). Продолжительная световая вспышка (тире) выполняется на четыре счета: на счет «раз, два, три» полотнище опускается (свет), на счет «четыре» — поднимается (затемнение).

Между буквами делается малая затемненная пауза (считают до 10); между словами — большая затемненная пауза (считают до 25). Кончив передачу, оставляют костер открытым, выдержав, однако, после заключительного слова большую затемненную паузу.

Вызов обозначается рядом продолжительных световых вспышек (не менее пяти), следующих одна за другой. Требование повторить переданный текст обозначается рядом коротких световых вспышек (не менее пяти), следующих одна за другой.

СОДЕРЖАНИЕ

Несколько советов водителю	3
--------------------------------------	---

ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ЗВЕНА

Шаг-мерка. Шагомеры. Свои метки. Советы шагомерам	19
Глазомер. Середина. Турнир по глазомеру. Быстрота и точность. Советы тренирующим глазомер . . .	22
Ориентирование на местности. До скорой встречи. Солнечный компас. Неведомый маршрут. Срочное задание	28
Наблюдательность и зрительная память. Что изменилось? Зоркий глаз. Приметы пути. Не показывая пальцем. Наблюдатели. Редкие цветы. Цветки и листья	39
Зоркий глаз, чуткий слух, бесшумный шаг. Пряжки на виду. Ползуны. Слепой часовой. Сторожевая линия	52
У костра. С одной спички. Костровые. Дымовые сигналы	60
Пионерская сигнализация. Вызов пионеров. Лесные голоса. Ночные огни	63

ИГРЫ В ОТРЯДЕ

Встреча разведчиков	71
Опасная зона	74
«Светлячки»	79
Телефонограмма	82
Поиски «пропавшей экспедиции» . . .	85

«Сигнал бедствия»	90
Загадочная депеша	92
Эстафета связистов	97
По следам вожака	99
Два города	103
Кто разожжет костер?	108

ИГРЫ МЕЖДУ ОТРЯДАМИ

Перехваченная эстафета	115
Лесная сторожка	121
Практические сведения и советы. Палка-трость. Дорожные знаки в игре. Маршрутная схема пути. Язык сигналов. Пионерский сигнальный пост. Сигнальный костер	131



Студенецкий Николай Васильевич

ПИОНЕРСКИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

Редактор *А. Строев*
Худож. редактор *В. Плешко*

Художник *Н. Лобанев*
Техн. редактор *И. Шувалов*

А02982 Подп. к печати 8/V 1959 г. Бумага $84 \times 108 \frac{1}{32}$ =
=2,25 бум. л. = 7,4 печ. л. 6,4 уч.-изд. л. Заказ 371
Тираж 65 000 экз. Цена 1 р 75 к.

Типография «Красное знамя» изд-ва «Молодая гвардия».
Москва, А-55, Суцеская, 21.

1 р. 75 к.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ