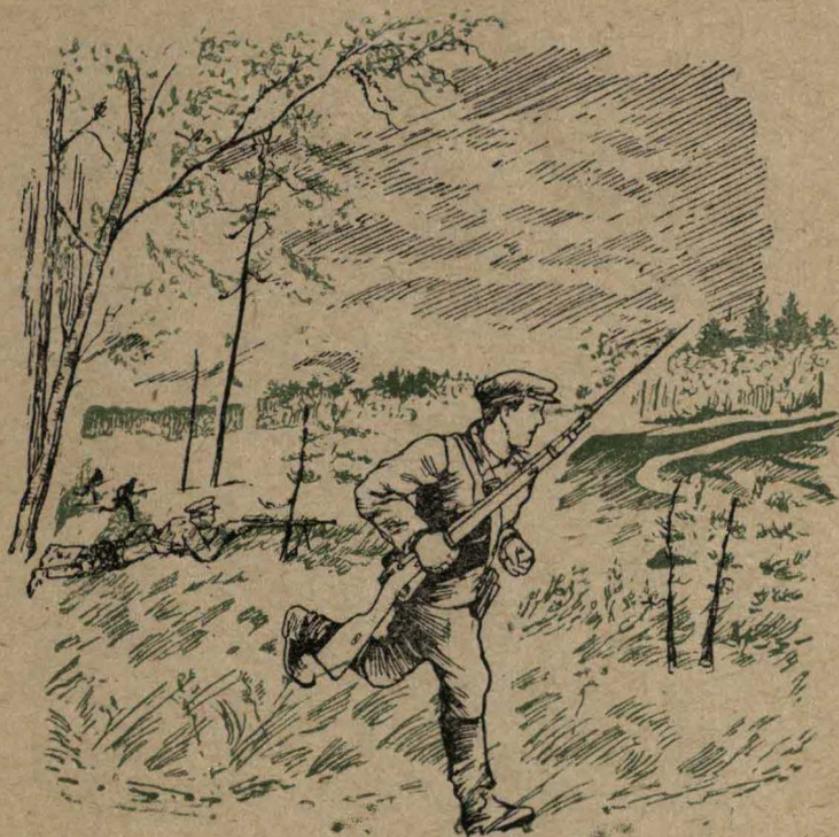


В99661

А. ЛЮБИМОВ и В. СТАРИКОВ



ВОЕННО-ФИЗКУЛЬТУРНЫЕ
ИГРЫ
МОЛОДЕЖИ

„Физкультура и спорт“

X

В99 661

ВОЕННО-ФИЗКУЛЬТУРНЫЕ ИГРЫ МОЛОДЕЖИ

ПОСОБИЕ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ФИЗКУЛЬТУРЫ
И ПИОНЕРВОЖАТЫХ



ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“
МОСКВА 1942 ЛЕНИНГРАД

2 эт.



755921 ✓✓

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
Введение	3
Организация и методика	6
Выбор местности	6
Оборудование местности и снаряжение участников	7
Основные методические требования	8
Планирование и учет	10
План занятия	11
Простейшие упражнения и игры	14
Работа на ящике с песком	14
Построение занятий и игр	16
Примерные игры-упражнения	17
Наблюдательность	17
Развитие слуха	17
Глазомер	18
С картой и компасом	18
Маскировка и обманы	19
Передача донесений	21
Охранение	23
Игры на местности	26
Игры типа пробегов и эстафет	27
Игры разведывательного типа	30
Тактические игры	37
Игры-походы	40
Подготовка команды	41
Тренировка	42
Контроль	44
Организация походов	44
Ночные походы	46
Лыжные походы	47
Памятка начальника команды	48
Примеры игр-походов	50
Походы с прикладными заданиями	51
Организация судейства в играх-походах	53
Приложения	55
Приложение 1. Краткие военные сведения к разделу „Простейшие упражнения и игры“	55
Приложение 2. Краткие военные сведения к разделам „Игры на местности“ и „Игры-походы“	68
Приложение 3. Указания по подготовке к пешим походам	75
Приложение 4. Практические советы	77
Приложение 5. Примерный план семинара подготовки инструкторов-общественников	82
Приложение 6. О мерах против отморожений	83

*...необходимо, чтобы в нашей стране ни на минуту не ослабевала подготовка резервов на помощь фронту. Необходимо, чтобы все новые и новые войсковые части шли на фронт ковать победу над озверелым врагом**

(И. СТАЛИН)

ВВЕДЕНИЕ

Задачи физической подготовки граждан СССР воплощены в комплексе «Готов к труду и обороне СССР», имеющем целью всестороннее физическое развитие, как неотъемлемую часть воспитания здоровых, отважных и выносливых патриотов-защитников Советской страны, активных строителей коммунистического общества.

Эти задачи, разрешение которых особенно важно в переживаемое страной военное время, конкретно раскрыты М. И. Калининым.

«Мы хотим, — говорит он, — всесторонне развить человека, чтобы он умел хорошо бегать, плавать, быстро и красиво ходить, чтобы у него все органы были в порядке, словом, чтобы он был нормальным, здоровым человеком, готовым к труду и обороне, чтобы параллельно всем физическим качествам правильно развивались и умственные его качества».

Весьма существенным этапом в физическом развитии и воспитании является период усиленного роста и возмужания, т. е., примерно, возраст 12—18 лет. Именно в этом периоде, совпадающем с годами школьного обучения детей, юношей и девушек, важно заложить прочный фундамент для всей дальнейшей трудовой и боевой деятельности, т. е. укрепить здоровье и привить подрастающему поколению ценные качества и навыки: выносливость, ловкость, быстроту, находчивость, решительность, походные (туристские) навыки, навыки разведчика, стрелка, лыжника, рукопашного бойца.

Огромное значение в развитии этих качеств и навыков имеет начальная военная и допризывная подготовка школьников и связанное с ней всеобщее военное обучение.

Великая отечественная война показала, что успех боя решает не военная техника сама по себе, а люди, владеющие этой техникой, способные применить ее после самых утомительных пеших, лыжных и конных переходов, переправ, сближения с противником под обстрелом, готовые уничтожить врага в рукопашном бою. Чтобы хорошо управлять скоростным автоматическим оружием, броневиком, танком, самолетом, также нужно обладать исключительной выдержкой, хладнокровием, быстротой реакции, сообразительностью и сноровкой.

Все эти качества и навыки следует воспитывать у нашей молодежи до призыва в Красную Армию, организуя систематические занятия физическими упражнениями и спортом, вынося большую часть этих занятий на местность в условия, близкие к боевой обстановке.

Большое место в военно-физкультурной подготовке должны получить военные игры.

Чем шире разворачивается военно-физкультурная работа на местности, тем больше ощущается нужда в правильном руководстве этим ответственным участком воспитательной и боевой подготовки молодежи. Одних занятий в специальных залах или на благоустроенной площадке недостаточно для того, чтобы всесторонне воспитать бойцов.

Виды военно-физкультурной работы, связанной с выходами на местность, разнообразны. Для их систематизации мы рекомендуем следующую примерную схему:

1. Кратковременные военно-физкультурные занятия (сборы), имеющие целью привить начальные военные знания и основные (элементарные) военно-прикладные психо-физические качества и навыки: силу, ловкость, меткость, находчивость, зрительную и слуховую память, ориентирование, глазомер и т. д. Такие занятия продолжаются 1—3 часа и могут проводиться не только на местности, но также на спортивных площадках, больших дворах и даже частично в помещениях. Формы таких занятий: беседы, физкультурные зарядки, уроки по изучению военного дела, уроки физкультуры, лыжные вылазки, различные упражнения и несложные игры, рассчитанные на развитие отдельных качеств и навыков, ценных для будущих бойцов. Такие занятия должны планироваться на весь год и проводиться не реже 1 раза в неделю. Учебно-игровая группа при этой форме занятий может состоять из 30—40 чел., разделенных на 3—4 отделения (команды, звена); каждое отделение (команда, звено) может также заниматься вне учебной группы, а самостоятельно под руководством командира отделения (капитана команды, вожака звена).

2. Тренировочные выходы и кратковременные игры на местности, имеющие целью воспитать выносливость, физически закалить участников и закрепить в естественных условиях, близких к подлинным походно-боевым, знания, качества и навыки, приобретенные на кратковременных учебных занятиях и играх.

Содержанием таких выходов могут служить небольшие военнизированные переходы туристского типа с разбивкой бивуака, с проведением кратких игр — тактических упражнений или непродолжительных игр, так называемых охотничьих или разведывательных, помогающих воспитанию качеств и навыков, необходимых для будущих бойцов-разведчиков, связистов, наблюдателей, саперов, санитаров и т. д. Такие выходы, рассчитанные на 3—4 часа в рабочие (учебные) дни и на 6—8 часов (включая дорогу) в выходные дни, также должны планироваться на весь год и проводиться с осени до весны не реже чем 2—3 раза в

месяц, а летом 3—4 раза в месяц. Количество участников в таких выходах не должно, как правило, превышать 100—120 чел. (3—4 группы или взвода).

3. Однодневные, ночные и двухдневные выходы на местность для разрешения более сложных и более трудных по исполнению задач. Их можно проводить в свободный день, а ночные — под выходной день. Содержанием таких выходов могут служить военизированные или туристские походы (пешие, на велосипедах, на лодках, на лыжах) с разбивкой лагеря и проведением на месте кратковременных игр или более продолжительной игры тактического характера. Основным в этих играх будет разрешение тактической задачи соревнующимися командами, а передвижение к месту игры явится лишь необходимым элементом. Количество участников в таких выходах не должно превышать 150—200 чел., причем соревнование лучше устраивать не между двумя сторонами («синие» и «красные»), а между 4, 6, 8 и т. д. мелкими подразделениями (патрули, отделения, самое большое, взводы в 30—40 чел.). Такие достаточно сложные и утомительные выходы должны проводиться не более 1 раза в месяц, причем желательно, чтобы они приходились на каникулы. В пионерлагерях за время пребывания в них одной смены можно провести 2—3 выхода такого типа.

4. Длительные военизированные походы-путешествия сравнительно небольших групп (10—30 чел.). Формы передвижения могут быть различными, например, пешком, на лодках, на велосипедах, с частичным использованием обычного транспорта. Во время походов группа приобретает не только выносливость и физическую закалку, но и много ценных навыков: умение правильно пользоваться картой, держать направление движения по ориентирам, по звездам, определять страны света по местным предметам, устраивать переправы через водные рубежи, разбивать бивуаки и временные лагеря, готовить пищу и т. д.

Организационно-методические указания и практический учебный и игровой материал, изложенный в последующих главах, в основной своей части может быть использован и при проведении более сложных и длительных выходов или путешествий (п. 4 нашей схемы). Все же для успешного проведения этих форм военно-физкультурной работы потребуется ряд дополнительных специальных указаний и примерных тактических задач. Но такие указания должны составить содержание других пособий и руководств.

Руководителям военно-физкультурных занятий, игр и походов с молодежью не следует ограничиваться темами и сюжетами упражнений и игр, помещенными в данном и других пособиях. В зависимости от местных условий руководители должны создавать и другие варианты.

К составлению тем и сюжетов упражнений и игр необходимо привлекать активистов из числа участников. Ничто так не интересует молодежь, как непосредственное творческое, инициативное участие в разработке и подготовке военизированной игры.

ОРГАНИЗАЦИЯ И МЕТОДИКА

Организация и методика проведения военизированных игр и походов — довольно сложное дело, требующее от руководителя большой подготовительной работы, четкого планирования занятий и учета их результатов.

ВЫБОР МЕСТНОСТИ

Руководитель (или «штаб руководства» отдельной игрой) намечает наиболее удобные участки и маршруты по планам и картам, а затем проверяет и изучает их практически. Для этого придется выезжать за город и, вместе с активистами — помощниками, детально знакомиться с местностью, где будет организована игра.

При выборе местности следует избегать сильно застроенных участков, особенно непосредственно прилегающих к предприятиям.

Особенно тщательно надо выбирать места расположения «оборонительных позиций» (что связано с рытьем окопов и маскировкой), переправ (вброд и с помощью подсобных средств), а также привалов и бивуаков (разведение костров, постройка шалашей и проч.). Если во время игр или похода пострадают интересы колхозников или прочего населения, то пропадет все воспитательное значение игры (похода). Участники и сами руководители должны постоянно помнить, что в условиях учений, маневров и даже настоящей войны части Красной Армии заботливо охраняют посевы, насаждения и имущество населения.

Избирая маршрут, прежде всего нужно точно определить его общую протяженность и расстояние между поворотами пути, изучить, нет ли на маршруте опасных для участников мест (трясины, осыпающиеся обрывы, неремонтированные мосты, загрязненные участки, зимой — обледеневшие спуски, спуски с пнями и проч.). Если нельзя избежать опасных мест, то следует отметить их в маршрутных картах и предупредить старших команд, а в некоторых случаях поставить на маршрутах контролеров-указчиков. Но отнюдь не следует чрезмерно опекать соревнующихся, ограждая их от малейших затруднений в пути. Преодоление внезапных препятствий и преград — одно из ценнейших воспитательных свойств походов и игр на местности.

Выбирая участок для военизированных игр, нужно отдавать предпочтение местности с неровным рельефом (холмы, пригорки, овраги), достаточно пересеченной (канавы, рвы, ручьи, небольшие реки) и имеющей укрытия (кустарник, лес, вырубка, изгороди и проч.). На такой местности можно разнообразно и интересно организовать наблюдение, подкрадывание, разведку и т. п.

Участки, обычно используемые для игр или избранные для большой массовой игры, должны быть размечены, т. е. руководители должны заранее уточнить расстояние между отдельными типичными рубежами, наиболее заметными местными предметами, установить высоту самых больших деревьев, мельниц и других зданий, ширину реки, наличие бродов, ограничительных зон, зимой — наличие помещений, где можно обогреться. Следует также узнать, где находится ближайшая аптека, санпункт, телеграф.

Руководитель, не познакомившийся лично с местностью, всегда рискует тем, что поход или игра могут быть сорваны из-за какого-либо непредвиденного обстоятельства. Например, проезд, обозначенный на устаревшей карте, может быть застроен, поле перепахано и засеяно, мост разведен и т. д. Предварительное изучение местности при проведении выходов с десятками, а тем более сотнями участников совершенно необходимо. Необходимо также в этом случае заранее предупредить сельсовет, правление колхоза, администрацию совхоза или МТС о том, что на их территории или вблизи от них в такие-то дни и часы намечено провести массовую военизированную игру или расположить на ночлег отряд занимающихся. Неплохо также договориться с местной комсомольской (пионерской) организацией о содействии проведению похода (игры) или даже об участии в ней.

ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТНОСТИ И СНАРЯЖЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Боевое оборудование (подлинное) имеет два вида:

а) устройство учебных участков оборонительной полосы с окопами, ходами сообщения, проволочными заграждениями и проч., т. е. то, что обычно называется «саперным городком», б) устройство полосы препятствий с участком для метания гранат и «штурма» типа, установленного в комплексе ГТО.

Эти два вида являются стационарными и оборудуются на участках, постоянно используемых для военно-физкультурных занятий и игр.

На местности, приспособленной для 1—2 выходов, могут быть оборудованы менее капитальные приспособления, например, окопы для стрельбы лежа или с колена, маскировочные средства (щиты, сплетенные из зелени, прутьев и проч.), указатели расстояний и направлений или ограничивающие участок игры (столбики с надписью или условными знаками), временные мостки, перекинутые через балки, ручьи и проч. При установке этих предметов нельзя портить растительность или здания, нарушать движение по дорогам и тропам. Все оборудование следует проверять перед игрой и от времени до времени менять, чтобы

участники не привыкли к игровому участку, как к знакомой до мелочи спортивной площадке.

При работе по оборудованию местности в распоряжении руководителей всегда должны быть небольшой (туристский) топорик для обтесывания и забивания колышков, гвоздей и проч. (отнюдь не для порубок деревьев), несколько лопаток с укороченными ручками (саперного типа), краска и кисть, бечевка, несколько листов картона или цветной бумаги, а также блокноты и карандаши для записей результатов очков, черчения «кроки» и т. д.

Кроме того, при длительных выходах, особенно с ночевкой, понадобится ряд приспособлений для бивуака. Они описаны в приложении.

Снаряжение играющих состоит из предметов коллективного и личного пользования. К первой категории относятся макеты станковых и ручных пулеметов, санки для перевозки пулеметов (зимой), палатки, парусные и гребные лодки, флажки для сигнализации, знамена, санитарные носилки, аптечка первой помощи.

В число предметов личного снаряжения участников походов и игр входят макеты винтовок, вещевые мешки, плащи-палатки, противогазы, компасы, блокноты и карандаши, индивидуальные пакеты. Желательно, чтобы хотя бы у некоторых участников были велосипеды, в прибрежных районах — байдарки, зимой — лыжи. Наличие их позволит разнообразить задания отрядам (связь самокатчиками, по воде, разведка на лыжах и т. д.). Но во всем этом не может быть раз навсегда установленного трафарета. Каждая организация, проводящая военно-физкультурные занятия и игры на местности, должна проявить инициативу и творчество не только в изыскании новых вариантов тактических заданий походов и игр, но и в изготовлении «боевого имущества» играющих. Здесь открыто широкое поле для подлинного военно-учебного технического изобретательства участников и их руководителей.

Описание устройства и изготовления наиболее типичных предметов личного снаряжения дано в приложении.

ОСНОВНЫЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

При проведении военно-физкультурной работы со школьной и допризывной молодежью основными задачами нужно считать всестороннее физическое воспитание и военную подготовку одиночного бойца и бойцов, умеющих действовать в составе отделения, взвода.

Значит ли это, что никогда не следует сводить пионеров, а тем более молодежь допризывного возраста в большие соединения. Конечно, нет. В отдельных случаях это будет вполне правильно. Можно, например, дойти до места игры и вернуться в город (на ж.-д. станцию) после окончания и разбора тактической игры, сведя в ротные колонны все участвующие в игре команды (звенья, патрули, отделения и проч.). Следует иногда

потренироваться в перестроениях (сомкнутым и походным строями) в составе роты и т. д.

Но основным звеном на занятиях и соревнованиях (безразлично, будет это поход или игра) должны быть мелкие команды или группы не выше отделения, иначе отпадает самое ценное в этих занятиях и играх — индивидуальный подход к участникам игр и воспитание личной инициативы.

На занятиях военизированными играми и походами перед каждым отделением (звеном, командой) должны ставиться конкретные военно-тактические задачи. Занятия играми и походами следует проводить в условиях, близких к подлинной боевой обстановке.

Но не нужно понимать это указание буквально. Воспитывать или закалять будущих бойцов можно не только на тех занятиях или играх, которые в точности копируют военные действия или их внешнюю военную форму, а также и на тех, которые связаны с выработкой хотя бы одного подлинного боевого качества или навыка.

Можно разделить участников игры не на отделения или патрули, а просто на соревнующиеся команды или стороны (например, «охотники» и «зайцы»), и пусть они действуют без «ружей» и других условных атрибутов военной игры. Но если эта игра даст участникам в течение нескольких часов побыть на местности, изучить эту местность, примениться к ней, наблюдать, находить следы, маскироваться, бегать, переползать и т. д., то это — несомненно полезная, настоящая боевая игра.

Нельзя не считаться с особенностями возраста и, если в военизированных играх участвуют пионеры и школьники, то к ним не следует подходить с той же меркой, что и к взрослым.

Темы и правила игры должны по возможности устранить те моменты, когда борьба против «противника» или преодоление естественных или искусственных, но реальных препятствий подменяется формальным выполнением «обстрелов», «наступлений», «атак», «взятием в плен» по указке посредника. Не менее последовательно нужно следить за тем, чтобы условия простых и сложных массовых игр, а также и походов, отнюдь не противоречили тактической осмысленности. Если соревнующиеся патрули неизвестно зачем бросают гранаты в какую-то условную цель, затем двигаются почему-то ползком, бегом и т. д., а добежав до какой-то условной границы, соревнуются в... разжигании костров, то это отнюдь не будет «тактической игрой на местности». Это — просто случайный подбор различных более или менее прикладных упражнений.

Следует избегать также игр, в основе которых лежит взятие в плен при двойном или большем преимуществе в силах. Почему трое бойцов, встретившие шестерых «противников», должны быть неизбежно признаны «убитыми» или тем более попавшими в плен. Это отнюдь не совпадает с боевыми традициями нашей доблестной Красной Армии. Известны тысячи случаев, когда бойцы и командиры Красной Армии в борьбе с германскими фа-

шистами вступали в борьбу с врагами, превосходящими их не вдвое, а в несколько раз, и побеждали. На этих примерах нужно воспитывать молодежь!

В правилах игры, где неизбежна некоторая условность, надо избегать покорных сдач в плен, помня, что такие правила нежизненны и часто нарушаются даже в игре. А это само по себе непедagogично.

В сложных двухсторонних тактических играх, проводимых с подразделениями от взвода и более, потребуются опытные в военном деле руководители и посредники. Там можно будет определять победу, право на занятие позиции или сдачу в плен не только двойным превосходством, но по совокупности ряда условий, может быть неизвестных участникам, но ясных посреднику, принимающему решения. Однако, все такие решения должны быть мотивированы при разборе игры.

В простых играх с мелкими подразделениями и в играх-походах (независимо от количества участников) главное заключается в развитии и проверке физических и моральных волевых качеств и элементарных военных знаний и навыков. А это можно и должно сделать без лишних условностей и игрушечных битв.

ПЛАНИРОВАНИЕ И УЧЕТ

Военно-физкультурная работа с молодежью не может рассматриваться как ряд не связанных между собою мероприятий. Она должна проводиться систематически по плану.

Следует различать общее планирование занятий и игр на протяжении года, сезона, лагерного сбора и т. д. и планирование отдельных занятий, игр или походов.

При общем планировании необходимо учитывать:

1. Срок планирования: время (месяц, число) начала и окончания работы.

2. Характер работы и задачи, стоящие перед руководителем (круглогодовой план, подготовка к определенной сложной игре, походу и т. п.).

3. Намечаемая периодичность занятий (количество занятий в неделю) и продолжительность их (количество часов в рабочие и выходные дни, количество выходов с ночевкой).

4. Общий расчет учебных часов, включая игры-походы.

5. Учебный план, т. е. расчет часов по темам (политзанятия, военные, физкультурные) и по форме занятий (вводные беседы, уроки, кратковременные выходы — игры, длительные игры — походы).

6. Общее количество занимающихся и распределение их по группам (30—40 чел.). Для игр-соревнований распределение будет иным — по более мелким подразделениям.

7. Места занятий и игр и, хотя бы ориентировочно, игр-походов.

8. Руководящий и судейский состав (количество, из кого формируется, методы подготовки).

9. Расчет (табель) учебно-игрового оборудования, снаряжения (общего пользования) и учебных пособий (уставы, литература, плакаты и проч.).

10. Смета расходов.

План составляется и подписывается руководителем занятий и утверждается руководителем учреждения (директором школы, пионердома, председателем колхоза и т. п.). План работы с комсомольской молодежью или вообще с молодежью соответствующих возрастов предварительно рассматривается в бюро или комитетах ВЛКСМ, планы работы коллективов физкультуры — на совете коллектива.

По утверждению плана содержание его широко популяризируется среди будущих участников занятий играми и походами. Для этого используется местная печать, многотиражки, стенгазеты, радио и сообщения, беседы и другие формы агитации и пропаганды.

Дать единый образец такого плана затруднительно, так как условия работы крайне разнообразны. Приводим примерный учебный план военно-физкультурной работы районного дворца пионеров, рассчитанный на 100—120 ребят 12—15-летнего возраста.

Для более младших возрастных групп план должен иметь несколько иной характер, т. е. большая часть занятий будет проводиться в виде кратковременных физкультурных игр с простейшими военными элементами: строй, развитие слуха, зрительной памяти, отыскивание следов, преодоление препятствий и т. п.

План занятия

Планы отдельного занятия-игры могут быть самыми разнообразными, в зависимости от состава, возраста, пола, подготовленности группы, времени года, погоды, обстановки, оборудования и т. п. Поэтому дать единую типовую схему трудно.

Однако, в любом случае план занятия-игры должен предусматривать: 1) порядковый номер занятия (по месячному или сезонному плану), 2) тему занятия, 3) краткое содержание в том порядке, в каком предположено его провести, 4) состав группы (количество занимающихся и кто именно), 5) место проведения занятия (похода, игры). По окончании занятия в план должны быть внесены: 1) отметки о погоде, состоянии грунта и проч., 2) о количестве неявившихся на занятия и о причинах неявки, 3) о дисциплине. План подписывается руководителем.

Рекомендуется запись планов занятий вести не на отдельных листках, а в форме дневника, который ответственные лица (председатель коллектива физкультуры, старший пионервожатый и т. д.) должны систематически проверять.

**Примерный план-расписание
занятий и игр районного дома пионеров**

с _____ по _____ 194 г.

Дни за- нятий (ориенти- ровочно)	Темы и содержание занятий (игр)	Продол- житель- ность (часы)	Место занятий
1—3	Краткая беседа на оборонно-физкультурную тему. Ознакомление с планом работы. Разведка окрестностей с целью выявления маршрутов и участков для проведения походов и игр	1—2	
4—6	Строевая подготовка. Игры-упражнения на развитие зрительной памяти и наблюдательности	1—2	Местность вблизи дома пионеров
	Понятие о плане, карте, ориентировке и глазомерном определении расстояний	1—2	"
	Понятие о движении под обстрелом (пригнувшись, ползком). Понятие о маскировке. Техника самокапывания. Игры-эстафеты	1—2	"
7	Поход в целях ознакомления с окрестностями; попутно тренировка в передвижении строем (часть пути) и игры-упражнения (маскировка, наблюдение, разбивка бивуака и проч.)	4—6	8—5 км Местность вблизи дома пионеров
8—14	Как действуют разведчики (краткая беседа). Игры с подкрадыванием, отыскиванием следов, определением звуков и шумов	2	"
	Средства связи — радио, телефон, самокатчики и мотоциклисты, посыльные, звуковая и световая сигнализация флажками. Азбука Морзе. Игры для отдыха	2	"
	Звеньевые и отрядные учения на местности. Как охраняются войска в походе, в бою, на отдыхе (краткая беседа с практическим показом)	1	"
	Обманы и маскировки. Укрытие от нападения авиации. Практика составления донесений и "крски"	2	"
15	Тактическая игра на местности типа пробегов и эстафет или на разведку	3	Участок местности с достаточ- ными укры- тиями (лес, кустарник, овраги и проч.)
16—22	Технические средства в современной войне (беседа). Противогаз и пользование им (практический показ). Боевые порядки отделения и взвода	2	Местность вблизи дома пионеров
	Маршевая подготовка (беседа). Снаряжение и обувь участников туристских и военных походов. Разбивка бивуака (практический показ)	2	"
23—24	Тактическая игра-поход с элементами охранения разведки, маскировки, связи, разбивкой бивуака и т. п.	4—5	Специаль- ный маршрут

При проведении занятий-игр необходимо придерживаться методических принципов. Особенно важно усвоить, что объяснение должно предшествовать показу и быть чрезвычайно кратким. Показывать точно, четко. Сначала показывать прием (движение, способ) в целом, потом по разделам (по элементам) и снова целиком. Потребовать от занимающихся неоднократного повторения приема (способа).

Когда показанное и рассказанное в основном усвоено, необходимо закреплять приобретенный навык несложными играми-соревнованиями на эту же тему. При разборе игр (при определении победителей) кратко указать допущенные ошибки.

При проведении игр-занятий на определенные темы соблюдать даже с младшими возрастами тактическую осмысленность и последовательность в подаче материала. Так, например, разучивая тему «атака огневой точки» и в дальнейшем проводя игры с элементами атаки, ни в коем случае нельзя ограничиваться такой упрощенной схемой, как: ребята ползут несколько шагов, потом вскакивают и бегут с криком «ура» на линию обороны. Это поистине игрушечный «штурм», который способен только исказить у ребят представление о характере подлинной атаки.

Вполне возможно даже с пионерами, не говоря уже о комсомольских и физкультурных группах, выдержать более точную и полную схему:

а) накапливание для атаки на подходящем рубеже; подготовка атаки огнем (тут же указать, что на войне подготовку будут вести и пулеметы, и минометы, и артиллерия, и авиация); б) движение перебежками и ползком; в) непосредственная атака, т. е. броски гранат на ходу в окоп и удар «в штыки»; г) закрепление занятой позиции (огнем); д) отражение контратаки с фронта или с фланга; е) атака последующего объекта (вторая линия окопов, несбитый пулемет и т. п.).

При этом варианте, даже с учетом того, что не будет настоящего «огня», у участника все же составит более верное представление о действиях мелких подразделений и обстановке в настоящей атаке.

Если на протяжении одного занятия-выхода удастся провести одну игру дважды, то роли сторон должны меняться. Например, если одна сторона («красные») двигалась в походном строю с охранением, а «синие» нападали, устраивали засады и т. п., то на обратном пути нападать уже будут «красные» и т. д.

В конце каждого занятия-игры необходимо оставить 8—10 минут на краткий разбор. При этом можно допускать вопросы и предложения со стороны участников. Но заключительное решение руководителя должно быть твердым, ясным и окончательным.

Разбор длительных и сложных по организации и условиям тактических игр также лучше производить на месте, сразу по их окончании. Если это не удастся, разбор проводится в один из ближайших дней, причем его желательно совместить с каким-либо другим мероприятием (физкультурный вечер, пионерский костер, комсомольское собрание и проч.). За этот период уже

удастся приготовить большую настенную схему участка игры (маршрута-похода), выдачу премий командам-победительницам и хороший обстоятельный доклад о проведенной игре.

ПРОСТЕЙШИЕ УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ

Кратковременные занятия простейшими упражнениями и играми рассчитаны на проведение в пионерском отряде, комсомольской организации или физкультурном коллективе. Многие из этих игр можно проводить с небольшой группой участников (10—12 человек), например, на сборе пионерского звена; другие игры рассчитаны на коллектив в составе 30—40 человек (пионерский отряд, школьный класс и т. п.). Продолжительность проведения отдельной игры от 15—20 минут до 1 часа.

Такая форма учебы и игры является наиболее целесообразной подготовкой к более сложным военизированным играм, ибо она позволяет приобрести целый ряд знаний и простейших навыков и тренироваться в них.

Каковы же отличительные признаки этой группы упражнений? Продолжительность занятий ограничивается максимум тремя часами. Поэтому нельзя далеко уходить от места сбора участников. Но все же иногда придется выходить за пределы школьного двора или спортивной площадки и проводить часть занятий в парке, на пустыре и т. п.

Для школ и коллективов, расположенных на окраине города, эта форма игры будет более интересной, поскольку имеется возможность проводить те же игры и занятия уже непосредственно на местности.

Беседы, предшествующие упражнениям и играм, включаемые почти в каждое занятие, можно проводить и в помещении. Основным содержанием таких бесед будут примеры из Великой отечественной войны против немецко-фашистских захватчиков, изучение уставов Красной Армии, истории физической культуры в СССР, влияние физических упражнений и игр на человека и их значение в подготовке бойца Красной Армии. Кроме того, в помещении можно организовать занятия на ящике с песком, чтобы, с одной стороны, подготовить занимающихся к работе на местности, а с другой стороны, закрепить те военные знания, которые участники усвоили во время упражнений и игр на местности.

Военные сведения, необходимые для проведения кратковременных упражнений и игр, читатели найдут в приложении.

Работа на ящике с песком

Ящик является хорошим вспомогательным средством для изучения рельефа местности, некоторых положений из уставов Красной Армии и др. Постройка его и оборудование не сложны (рис. 1). Рельеф местности копируется в ящике с карты. Лес обычно обозначается мхом, озера и реки — стеклом, голубыми

полосками или обрезками бумаги, железные дороги — черными нитками, шоссе и грунтовые дороги — коричневыми нитками. Населенные пункты изображаются самодельными игрушечными домиками, изготавливаемыми из картона. Войсковые подразделения обозначаются специально изготовленными фигурками или обломками спичек.

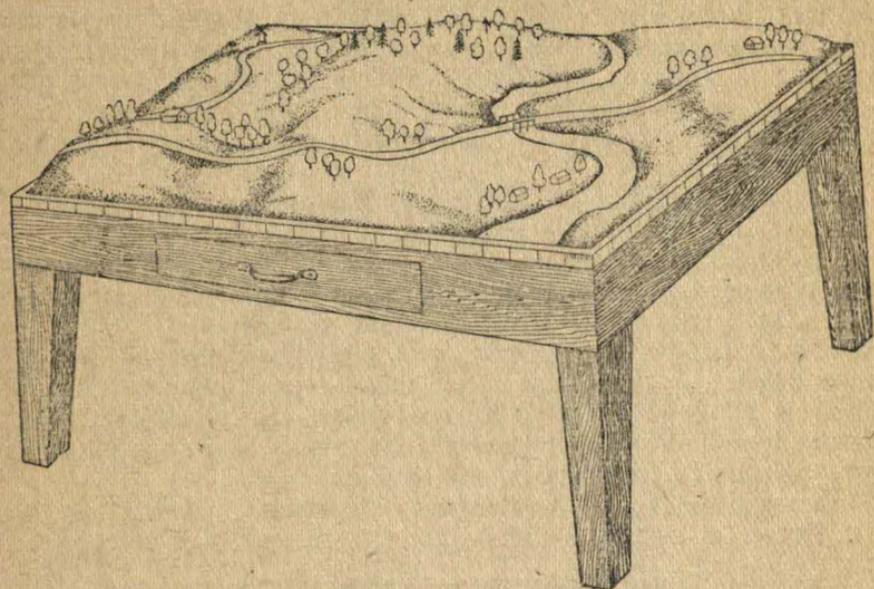


Рис. 1. Ящик с песком

Ящик в основном служит для подготовительных занятий, проводимых в ненастные вечера, до выхода на местность. Но на нем можно повторять и анализировать также наиболее характерные положения уже проведенных на местности игр.

Размеры ящика: высота от пола 1,2—1,3 м, верхняя площадь $2,5 \times 1,5$ м, высота закраин ящика 10 см. Края ящика имеют деления в сантиметрах.

Небольшая высота закраин ящика удобна потому, что в этом случае возвышенности, изображенные на песке, будут подниматься над его краями и создавать впечатление подлинной картины местности. При более глубоком ящике и низком его расположении изображение местности будет казаться лишь рельефно исполненной картой.

В перенесении на ящик с карты рельефа местности могут принимать участие все занимающиеся. Таким образом, они будут учиться практически понимать условные знаки на карте и ясно представлять себе их в натуре. При перенесении с карты на ящик необходимо заранее установить специальную сетку (из натянутых ниток или бечевки), соответствующую таким же делениям на карте.

Что же можно разыграть и изучить на ящике?

Прежде всего сведения о движении походной колонны и ее охранения походными заставами и дозорами, а также охранение на отдыхе.

Следующей группой сведений являются изучение особенностей местности, понятие о переднем, среднем и дальнем плане, разрешение задач по изображению местности различного характера (открытая, пересеченная), естественные препятствия и искусственные сооружения на местности.

На ящике можно также показать, как использовать местность в военных целях: выбор мест для наблюдательных пунктов (днем и ночью) и огневых позиций (для отделения и отдельных бойцов, снайперов, пулеметов и проч.), мест для отделения связи, понятие о маскировке на местности от наземного и от воздушного наблюдения, определение видимости с тех или иных пунктов и т. д.

Пользуясь ящиком, можно ознакомить занимающихся с ориентировкой карты, компаса и т. п.

По службе разведки на ящике с песком можно проработать выбор укрытого от наблюдения маршрута разведчиков и потренировать занимающихся в составлении донесений.

Таким образом, мы видим, что ненастная погода и темные осенние вечера могут быть использованы для приобретения ряда навыков и знаний. Ящик с песком является наиболее удачным учебным пособием. Но руководитель никогда не должен чрезмерно увлекаться занятиями на ящике.

Подлинная военная подготовка возможна только на местности. Ящик с песком — лишь подсобное учебное пособие.

ПОСТРОЕНИЕ ЗАНЯТИЙ И ИГР

При проведении кратковременных упражнений и игр следует широко применять метод коллективного соревнования. С этой целью участники занятий делятся на небольшие подразделения (звенья, отделения, команды), так что низовой единицей, участвующей в таких кратковременных играх для пионерских организаций, является звено в 10—12 человек, а для комсомольских физкультурных команд — отделение. Между такими подразделениями организуют кратковременные соревнования.

Можно рекомендовать следующие способы оценки решения задач.

Первый способ. Каждый участник получает максимальное количество очков, скажем, десять, за правильное выполнение всей задачи. За каждую допущенную ошибку вычитается одно очко. Таким образом, действия участника будут оценены суммой очков, которые он получит в различных играх-упражнениях в течение одного занятия. Точно также это можно отнести и к соревнованиям между отдельными подразделениями отряда — звеньями, командами и т. п.

Второй способ. На выполнение определенного упражнения дается норма времени и эта норма оценивается в 10 очков. За каждую ошибку или за каждую минуту задержки сбрасывается с полученного результата одно очко. Величина этих задержек в каждом отдельном случае может колебаться в зависимости от сложности игры.

ПРИМЕРНЫЕ ИГРЫ-УПРАЖНЕНИЯ

Наиболее характерные военизированные игры, которые можно проводить на кратковременных занятиях, приведены в виде конкретных примеров.

Наблюдательность

Игра 1. Описание местности по памяти. Участники смотрят в направлении, которое им предлагается описывать. После наблюдений в течение 2—3 минут они должны отвернуться и записать все, что видели. Руководитель игры, просмотрев листки и отметив ошибки, зачитывает полное, заранее составленное описание местности. Полное и точное описание местности, составленное участником игры, оценивается 10 очками; за каждый пропуск в описании особенностей рельефа местности, ее растительного покрова, имеющихся на ней строений и т. д. с этой оценки сбрасывается от 0,5 до 2 очков (в зависимости от военного значения упущенного). Выигрывает участник, получивший больше очков. Шкалу оценки руководитель должен составить заранее. Она может исходить и не от 10 очков, а, например, от 100, 25, 15 и т. п.

Вариант игры. Этот вариант игры проводят на ходу (в походе). Команды или отдельные участники получают задания, например, запомнить: сколько по пути встретилось или обогнало группу автомашин? сколько (и где) замечено колодцев, путевых указателей, перекрестков, мостов и т. п. Выбор объектов для запоминания зависит от характера маршрута. На малом привале участники записывают по памяти, что видели. Условия, т. е. порядок записей, перечень предметов и оценка в очках, заранее объявляются группе руководителем.

Игра 2. Определение сил противника. Одна часть группы остается в какой-либо точке, например, на просеке в лесу, и ведет наблюдение над лежащей впереди местностью. Другая часть группы отводится на расстояние 200—300 м или больше, в зависимости от опытности наблюдающих и их подготовленности. Задача наблюдающих пересчитать «противников», которые будут по-одиночке и группами перебежать через просек.

За каждого, правильно указанного «противника», команда получает 1 очко. После одной или двух «перебежек» стороны меняются местами.

К этой же группе относятся и игры с указанием цели. Указание цели должно проводиться всегда по дополнительным признакам — по местным предметам. Предположим, участник игры, обнаруживший «противника», говорит: «Вижу противника у стога сена, что правее дороги в 20 м».

Развитие слуха

Игра 3. Слепой часовой. Одному из участников игры завязывают глаза и предлагают прислушиваться к приближению товарищей. Он должен повернуться в ту сторону, откуда доносится 2 дубимов и Стариков

шорох, протянуть руку и указать, какого характера шум он слышал. Обнаруживший себя участник выбывает из игры. За каждого обнаруженного играющего «часовой» получает 1 очко.

Игра 4. Определение различных искусственных звуков и шумов. В ряде случаев эти звуки придется специально организовать, особенно в сельских местностях. Эти упражнения потребуют очень большой и постоянной тренировки, потому что навыки в распознавании шумов довольно быстро теряются.

Особое значение в этой игре будет иметь определение звуков в ночных условиях, так как здесь наблюдательность и внимание требуются в условиях повышенного нервного напряжения участников.

Глазомер

Игра 5. Определение расстояния. Часть группы уходит вперед и располагается в укрытиях на местности в расстоянии от 50 до 400 м от какого-либо рубежа. Другая часть группы, дойдя до этого рубежа, должна разыскать всех спрятавшихся «противников» и, ориентируясь на местные предметы, указать, на каком расстоянии они находятся. За каждого указанного «противника» и правильно определенное расстояние команда получает заранее условленное количество очков.

Необходимо помнить, что при нормальном зрении ребра крыш и детали лиц различаются на расстоянии до 50 м, общие очертания лица исчезают на расстоянии около 200 м, на расстоянии 300 м можно ясно отличить голову от плеч, на расстоянии 400 м видим силуэт человека, причем лицо его еще выделяется неясным пятном, и т. д. (см. таблицу на стр. 64—65).

В дальнейшем эта игра может быть усложнена увеличением расстояния.

Игра 6. На скорость. В игру № 5 включается элемент скорости, т. е. предлагается в небольшой отрезок времени определить правильное расстояние до возможно большего числа людей.

Игра 7. Определение высоты. Определение высоты предметов можно проводить с помощью дальномерной линейки (см. Приложение 1, стр. 65).

Для правильного определения высоты на расстоянии участник должен знать, кроме того, высоту наиболее характерных искусственных сооружений, местных предметов, деревьев и проч.

С картой и компасом

Игра 8. Изображение военно-топографических знаков. Играющие должны в определенный отрезок времени (3—5 мин.) изобразить как можно больше военно-топографических знаков. Выигрывает изобразивший наибольшее их количество. При равенстве числа изображенных знаков учитываются военно-тактическая значимость нанесенных на бумагу предметов, а также пра-

вильность и четкость изображения. Наибольшую ценность будут представлять всякого рода искусственные сооружения на местности: железные дороги, мосты как на железных, так и на проселочных дорогах, водокачки, стационарные здания, заводы, фабрики и т. п.

В следующую группу надо отнести различные местные предметы, как-то: ручей, реку, озеро, кустарник, лес, луг, болото (непроходимое, проходимое и легкопроходимое) и т. п.

Тренировку в этой игре можно проводить в помещении и на воздухе.

Игра 9. Определение видимости местных предметов по карте. Эта игра имеет целью проверить на местности правильность знаний, полученных при занятиях на ящике с песком. Результаты ее также могут оцениваться в очках.

Игра 10. Движение по карте в заданном направлении и точное донесение о рельефе местности, растительности и отдельных местных предметах. В процессе движения каждый из участников группы поочередно, пользуясь картой с заранее нанесенным маршрутом, называет на местности и указывает на карте те предметы, которые он видит, и их местонахождение. Руководитель проверяет правильность и штрафует одним очком за каждую ошибку.

Игра 11. Рисование «кроки» (схемы) маршрута для пользования ночью. Должны быть отмечены лишь необходимые, наиболее существенные признаки и местные предметы вблизи от дороги, которые может заметить идущий ночью по этой записи человек.

Штрафные очки даются за лишние местные предметы, которые, по мнению руководителя, не могут быть видны безлунной ночью, или за каждый упущенный существенный признак на маршруте.

Маскировка и обманы

Игры на маскировку и обманы «противника» лучше проводить после показа занимающейся на местности группе правильных и неправильных способов маскировки. Занимающиеся должны разделиться на две группы. Одна из них маскируется, другая наблюдает.

При прохождении этого раздела руководители и участники должны придерживаться следующих указаний:

1. При маскировке использовать тени от зданий и местных предметов.

2. Наблюдать выгоднее всего, когда цель ярко освещена солнцем.

3. Освещенное солнцем лицо очень ясно заметно на большом расстоянии. Поэтому необходимо, чтобы наблюдатель всегда укрывал лицо, т. е. оно или должно находиться в тени или быть замаскировано под цвет фона.

4. Маскировка всегда должна быть одного тона с находящейся позади местностью. Поэтому при светлом грунте маскирующийся должен снять с себя верхнюю куртку, оставаясь в светлой рубашке, при темном фоне — одеться в темную одежду. Особенно резко за-

метна неправильная маскировка в условиях зимы, например, белые халаты очень ясно заметны на фоне леса.

5. Нельзя маскироваться на гребне возвышенности, за которым нет никакого фона. Поэтому всегда выгоднее опуститься на сторону, обращенную к противнику. Если этого сделать нельзя, нужно маскироваться очень тщательно, располагаясь главным образом на боковых скатах гребня.

6. При маскировке от наблюдения с воздуха следует лечь на землю, по возможности под укрытие, и не двигаться. В солнечную погоду тень на земле демаскирует скрытые предметы.

7. Маскировка местной растительностью дает очень хорошие результаты. Иными словами, на лугу следует маскироваться луговой травой, в лесу — кустарником из подлеска, и т. д. На открытом месте лучше всего маскироваться плащ-палаткой.

Игра 12. Я тебя вижу. Половина группы уходит на расстояние 200—300 м и, используя местные предметы, маскируется. Пока она это делает, другая половина группы стоит к ней спиной. По команде участники игры поворачиваются кругом и ведут наблюдение за полем. Нашедший «противника» должен точно указать его положение на местности. За каждого обнаруженного «противника» группа получает по одному очку. Потом группы меняются ролями. Выигрывает группа, набравшая наибольшее количество очков.

Игра 13. Лесная стража. Участок игры с четко определенными границами должен иметь достаточно укрытий. Одно отделение находится в лесу, другое располагается скрытно, около леса. Второе отделение, имея целью прорваться через лес, начинает подкрадываться к нему с дистанции 200—300 м. Нападающие могут только укрываться или увертываться при погоне. Охраняющие лес должны задерживать и «пятнать» (рукой) убегающих. Запятнанный считается пойманным. Пятнать можно только в зоне 10—15 шагов от опушки. Наблюдатели подсчитывают количество пойманных и прорвавшихся в лес. По сигналу игра приостанавливается, и судья подсчитывает записи наблюдателей. Каждый прорвавшийся дает для своего отделения 2 очка, за каждого пойманного охраняющие получают 1 очко. Потом отделения меняются местами и игра повторяется.

Эта игра может проводиться и так. Наблюдатели располагаются на открытом месте и должны заметить выход противника из леса (сколько вышел? кто вышел? куда направился?). Оценка также производится очками.

Игра 14. Прорыв. Участок игры имеет значительное число укрытий (лес, кустарник, овражки, изгороди) и точно ограничен дорогами, рекой, просеками и т. п. Играющие разделяются на две равные группы (команды). Одна группа занимает участок и охраняет его, другая располагается по одной стороне охраняемого участка и по сигналу должна прорваться сквозь него. Судьи находятся на обеих границах участка. Игрок, запятнанный кем-либо из защищающих, считается выбывшим. Кроме того, особые контролеры наблюдают, чтобы никто из участников не вышел из пределов установленной зоны. Играющий, прорвавшийся через участок, дает

своей команде 3 очка, за каждого запятнанного защищающаяся группа получает 2 очка. По истечении заранее установленного срока (30—40 минут — 1 час) дается отбой. Группы собираются на границу участка, и судья объявляет предварительный результат игры. После этого команды меняются местами, и игра повторяется. Выигрывает команда, набравшая больше очков в итоге 2 туров игры.

Зимой эту игру можно проводить на лыжах. Пятнают в этом случае прикосновением палки к заднему концу лыжи.

Игра 15. Прокладывание следов («Лисичка»). Один из играющих, «лисичка», за несколько минут до начала игры отправляется в лес. У него небольшой мешок с цветными бумажками (конфетти) или опилками. По дороге «лисичка» оставляет «след», разбрасывая бумажки или опилки.

Через 5—10 минут за ним отправляется «погоня». Задача «погоня» найти «лисичку» по следу. «Лисичка» выигрывает, если в течение определенного срока, например получаса, она не будет поймана или если ей удастся вернуться к месту старта.

Эту игру можно проводить на велосипедах, причем ими пользуются или только «лисичка» или и «лисичка» и «охотники».

Зимой хорошо проводить «лисичку» на лыжах, но при этом нужно выбирать участки, где отсутствуют лишние лыжники, которые могут сбить преследующих.

Передача донесений

Игры этого раздела можно проводить как на местности, так и в помещении. В передаче донесений нужно упражняться в самых различных условиях.

Наиболее простой является передача распоряжений по колонне на марше (назад и вперед). Передачу производят вполголоса, причем руководитель идет впереди и передает распоряжение назад по колонне. Его помощник, замыкающий колонну, получает распоряжение через впереди идущих участников. Распоряжения передают сначала по правофланговому ряду, а затем по остальным рядам. Выигрывает ряд, допустивший наименьшее количество ошибок и искажений при передаче.

Игра 16. Проверка устного донесения. Руководитель и его помощник заранее составляют ряд кратких занумерованных донесений о противнике. Играющие поочередно получают устное распоряжение и одновременно пакет с занумерованным донесением. Вложенное в пакет донесение служит для проверки правильности его передачи. Играющий является к руководителю, называет номер донесения, передает его устно и вручает пакет. За каждую ошибку в донесении играющий получает 1 штрафное очко. Выигрывает получивший наименьшее количество штрафных очков.

Если игра проводится в помещении, необходимо, чтобы донесение давалось и принималось в различных комнатах.

Игра 17. Эстафеты с передачей пакета (донесения). Игра построена на известном принципе эстафетных соревнований и может проводиться в самых различных вариантах. Приводим некоторые из них.

1. Соревнующиеся команды (отделения, взводы) располагают играющих в любом порядке на определенном участке-маршруте протяжением в 1—2 км. В конце маршрута устанавливается контрольный пункт («штаб»). По сигналу представители всех команд одновременно получают пакеты-донесения. Эти пакеты путем передачи от участника к участнику должны быть как можно скорее доставлены в «штаб». Пакет может заменяться и словесным донесением, тогда оценивается не только быстрота доставки, но и точность донесения.

2. Маршрут в 3—5 км делится на участки (этапы), которые необходимо преодолеть определенным способом — перебежками, ползком (20—30 м), бегом, на велосипедах, на лодках или вброд (через реку, канал, залив), в противогазах, на лыжах и т. д. На всех участках находятся судьи-контролеры. Выигрывает команда, передавшая донесение (словесное или пакет) быстрее других и без нарушения установленных способов передвижения.

Эти основные варианты могут осложняться введением попутных заданий, например, метанием гранат в цель, засъемкой «кроки» отдельных участков или местных предметов, сигнализацией, глазомерным определением расстояний, преодолением естественных препятствий (овраг, откос, речка, густой кустарник, кочки и проч.). Можно также потребовать скрытности передвижения на отдельных этапах; преодоления этапа не одним играющим, а целым патрулем и т. д.

Игра 18. Рисование простейших схем расположения противника («кроки»). Группы (отделения, взводы) располагаются на рубежах, указанных им судьями. Каждой группе могут быть приданы 1—2 «пулемета», которые за время игры должны выявить место своего расположения звуком (трещотка) или флажком, выставленным на 1—2 минуты. «Противники» ведут тщательное взаимное наблюдение в течение всего установленного срока игры и снимают «кроки» с наблюдаемых позиций. После отбоя командир каждой группы вручает руководителю-судье: а) «кроки», т. е. схему расположения участка «противника», б) донесение о всех действиях и перемещениях «противника». Оба эти показателя оцениваются очками по шкале, заранее составляемой судьями. При этом оценка «кроки» должна давать $\frac{2}{3}$ возможных очков, а качество донесения — $\frac{1}{3}$ очков.

Следует предупредить играющих, что указатель направления север — юг должен быть обязательно нанесен на «кроки». Без него, даже при правильно выполненном чертеже, задача считается не решенной.

Игра 19. Сигнальщики. Игра знакомит с сигнализацией при помощи флажков по азбуке Морзе. Когда азбука усвоена, приступают к игре. Игра может проводиться по следующим вариантам.

1. Один из играющих показывает буквы сигнальными знаками и предлагает остальным назвать их. Выигрывает назвавший больше букв по сигнальным знакам.

2. Один из играющих пишет (на доске или бумаге) фразу обычными буквами. Играющие должны изобразить ее на своих листках сигнальными знаками (по коду). При этом зарисовывать полностью фигурки не нужно, а следует только отмечать палочками положение рук. Выигрывает правильно написавший фразу сигналом; к нему переходит право писать новые фразы-задания.

3. Один из играющих отходит в сторону и начинает передавать движениями рук фразу, предложенную ему по секрету от других руководителем. Остальные участники записывают ее и потом расшифровывают. Если фраза правильно зашифрована и передана, то передающий продолжает вести игру.

4. Двое играющих становятся в разных углах площадки или помещения и сигнализируют друг другу руками или флажками. Участники игры следят за ними, записывают их знаки, а потом расшифровывают. При безошибочной передаче сигнальщики получают право на новую передачу. В противном случае право сигнализации переходит к другим играющим.

Охранение

Игра 20. Сними секрет. Руководитель или один из играющих изображает часового и становится на открытом месте, к которому имеются удобные подходы. Остальные играющие — «разведчики» — разбегаются по сторонам и прячутся. По сигналу они начинают подкрадываться к «часовому». Заметив крадущегося, часовой указывает на него рукой, называет по фамилии и говорит: «Стой!» Названный правильно должен немедленно подняться и стать на месте. При неправильном названии подкрадывание к часовому продолжается. После условленного срока дается сигнал. Все поднимаются (не подбегая вперед) и стоят на местах. Победителями считаются подкравшиеся ближе всех к посту.

При большом числе играющих на посту можно ставить не одно, а двух-трех часовых.

Игра 21. На страже. Число участников 30—40 человек: «синих» 10—15, «красных» 20—25. Место игры — небольшая роща.

Команда «синих» берет мешок (ящик, корзину) весом около 25 кг и прячет его на определенном участке рощи размером 150×150 м. На границах участка «синие» выставляют охрану. «Красные» должны проникнуть на этот участок, завладеть мешком и протащить его хотя бы на расстояние 10 м. Каждый из охраняющих называет замеченного им «противника» по имени. При правильном названии играющий выбывает из игры.

Игра 22. Охрана постов (20—50)¹. Команда А на протяжении 500—1000 м выставляет несколько постов на расстоянии 10 м один от другого. Место каждого поста обозначается 2 воткнутыми в землю флажками. Каждый «пост» охраняется одним «часовым». «Часовые» имеют свистки для сигналов. «Штаб» коман-

¹ Цифры в скобках здесь и в дальнейших описаниях игр обозначают число играющих.

ды А располагается за линией «постов», не ближе чем в 50 м, у большого флага-знамени. В «штабе» сосредоточиваются «резервы», из «штаба» же высылаются «дозоры» (по 2 человека). «Дозоры» могут с самого начала игры (после 1-го сигнала) осматривать местность на расстоянии 100 м от линии «постов»; дальше отходить нельзя, даже при преследовании «противника».

Команда Б должна быть по численности, примерно, вдвое меньше. Ее задача — «снять посты», т. е. унести как можно больше флажков. «Часовой», заметив неприятеля, дает свисток, после чего из «штаба» высылаются «резервы» на помощь «часовому», однако не оставляя «штаба» без прикрытия. Игра кончается в заранее условленный срок или когда будет взята половина флажков. Если участники не устали, команды могут поменяться местами и повторить игру. Выигрывает команда, снявшая большее количество «постов».

Правила. 1. «Часовой» и защитники могут «пятнать» нападающих, «запятнанные» помещаются между флажками, пока их не отведут в «штаб» или не выручат свои (ударом руки); до этого они не имеют права сходить с места.

2. «Часовой» не может отходить от «поста» дальше 10 шагов.

3. «Дозоры» защитников, удалившиеся от «постов» более чем на 100 м, могут быть запятнаны «противником».

4. Один взятый и унесенный флажок дает 2 очка, оба флажка — 5 очков, занятие «штаба» — 10 очков; взявший флажок, но после пойманный с ним, все же получает 1 очко для своей команды.

5. За каждого запятнанного «противника» команда получает 2 очка.

6. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Игра 23. Ищи бомбу (12—30). Команды располагаются на расстоянии 1—1,5 км одна от другой. В одном из пунктов участка между ними руководитель ставит флажок. Не далее чем в 30 м от флажка прячет какой-либо небольшой предмет, изображающий «бомбу» (большой мяч, мешок, корзина, кусок дерева с отметкой и т. п.). Предмет этот должен быть показан играющим до начала игры. Игра начинается по сигналу. Выигрывает команда, нашедшая первой этот предмет.

Игра 24. Поиски флага (20—40). Место для игры — пересеченная местность, желательно с неширокой речкой. Перед выходом на игру участники разделяются на несколько команд. Руководитель показывает на карте место, где заранее спрятано несколько флажков, и другой пункт, где через определенное время будет находиться он сам.

Флаги нужно прятать в таком месте, достигнуть которого можно только преодолев несколько препятствий (овраг, речка и т. д.). После этого на карте намечается несколько маршрутов по количеству команд. Маршруты разыгрываются между командами по жребию, после розыгрыша участники отправляются на поиски флагов по своим маршрутам. Побеждает команда, первой принесшая флаг на место, указанное руководителем.

Игра 25. Борьба за знамя (20—40). Игра проводится на пересеченной местности. Играющие разделяются на две равные команды и выбирают себе начальников. У каждого играющего за поясом (сзади) заткнут занумерованный флажок. Одна из команд получает большой флаг (знамя) и отправляется его прятать. Спрятав знамя в течение не более 30 минут, команда организует его охрану, произвольно располагаясь на местности, но не ближе, чем в 10 м от знамени. С командой, прячущей знамя, отправляется разведчик «противника»; он зарисовывает дорогу (маршрутная съемка) и передает свою работу посреднику-судье, который приносит план его команде. В плане даны маршрут «противника» и указание, как найти спрятанное знамя. После этого начинаются поиски знамени. Команда, ищущая знамя, может двигаться любым способом и в любых направлениях. Играющие обеих команд стараются «убить» возможно большее число «противников». Играющий, у которого выхвачен из-за пояса флажок, считается «убитым» и выходит из игры. Захваченные флажки передаются начальнику команды. Игра кончается, когда будет «перебито» больше половины играющих какой-либо команды или когда будет захвачено знамя.

На участке игры находятся 3—4 посредника, следящие за правильностью игры.

Игра 26. Ищи внимательно (10—20). Местность, покрытая растительностью, сильно пересеченная, с оврагами и т. п.; «город» обозначается флажком.

Один из играющих, «водящий», отправляется в любом направлении. Через 5 минут все остальные идут на поиски. Если «водящему» удастся добраться до флага, прежде чем его найдут и захватят, он получает приз. Такой же приз получает играющий, поймавший беглеца. Для поимки нужно не только «запятнать», но и задержать «водящего» (негрубо). Ловящие имеют право приближаться к «городу» ближе чем на 200 м, только в погоне за «водящим».

Вариант. Число «водящих» доводится до 2—3. Время игры можно ограничить. «Водящий» выигрывает, если к моменту сигнала он не был пойман и находился не дальше 100—150 м от «города».

Игра 27. Встречная разведка (16—40). От пунктов, обозначенных флагами и расположенных на расстоянии 1—2 км один от другого, по сигналу отправляются навстречу одна другой две команды. Всем играющим раздаются билеты с номерами. Задача каждого — пробраться сквозь цепь «противника», не будучи замеченным им. Заметив «противника», играющий поднимается, указывает на него рукой и говорит: «Вижу у дерева» (примерно). Замеченный играющий отдает билет посреднику и выходит из игры. Играющий, заметивший «противника», скрывается и на него никто не имеет указать раньше, чем через 1 минуту. Выигрывает команда, в более полном составе добравшаяся до флага «противника».

Правила. 1. Место игры должно быть точно ограничено хотя бы с двух сторон; желательно, чтобы с одной стороны эта граница была естественной (река, лес, дорога и т. п.); играющие, оказавшиеся вне игры, считаются выбывшими.

2. Номера или цвет билетов у команд должны быть различные.

3. Если обнаруженный игрок не остановится, а сделает попытку скрыться, его команде начисляется 2 штрафных очка.

4. При подсчете команде начисляется по 1 штрафному очку за каждого «противника», добравшегося до ее флага.

5. Играющий, замеченный после того как он явно миновал цепь «противника», может бежать к флагу и «убить» его можно, только догнав и «запятнав» его прежде, чем он дотронется до древка.

В а р и а н т. Играющие считаются выбывшими лишь после того, как их «запятнают» мячами (сшитыми из материи), а зимой — снежками. Каждый играющий имеет только 1 мяч. Разрешается поднимать мяч промахнувшегося «противника» или лежащий на земле. При погоне за «противником», подбегающим к флагу, «пятнать» можно или мячом или рукой (как будет условлено заранее).

Игра 28. В атаку, товарищи! (15—30). Для проведения этой игры необходима местность с укрытиями (лес, кусты, овраги и т. п.).

В середине участка игры устанавливается флаг или какой-нибудь другой, ясно видимый предмет; это — «город». Играющие разделяются на две равные команды; каждая команда выбирает капитана. Команда А размещается вблизи «города», а команда Б удаляется и прячется. Как только команда Б спрячется, ее капитан возвращается к «городу» и после этого команда А немедленно отправляется на поиски спрятавшихся. Капитан Б сопровождает ее. Заметив спрятавшегося, играющий команды А сообщает об этом капитану команды Б. Если спрятавшийся действительно обнаружен, капитан команды Б кричит: «В атаку, товарищи! По этому сигналу обе команды бросаются бежать по направлению к «городу». Команда, раньше и полностью прибежавшая к «городу», считается выигравшей. Затем команды меняются ролями.

Сопровождая команду А, капитан команды Б имеет право предупредить своих товарищей о действиях «противника» условными словами или сигналами.

Если по положению «противника» капитан команды Б видит, что его игроки смогут достичь города безусловно раньше, он имеет право крикнуть: «В атаку, товарищи!»

Игры на местности

Характерной особенностью игр на местности является их сравнительно большая продолжительность: 3—6 часов, включая дорогу за город (на местность) и возвращение. Проводить их можно как в свободное время после учебного (рабочего) дня, так и в выходные дни. Второй отличительной чертой этих игр является определенная игровая фабула, сюжетность, имеющие более или менее непосредственную связь с подлинно тактическими заданиями.

Состав группы, проводящей занятие-игру, 20—40 чел. Наибольшее количество участников может быть 120—150 чел., но в этом случае они должны быть разделены на подгруппы по 30—40 чел.

Для большинства игр необходимо иметь судей-посредников. Они могут назначаться руководителем из не участвующих в данной игре активистов-комсомольцев, пионервожатых, значкистов БГТО и ГТО и т. п.

Задачи этих игр — обеспечить овладение навыками и приемами, которые были изучены во время предыдущих занятий и кратковременных игр-упражнений. Наибольшее распространение здесь должны получить игры на следующие темы: разведка местности и противника, составление всякого рода донесений, игры, развивающие навыки ориентировки, кроссы и игры, включающие бег с ориентировкой по карте, по местным ориентирам и, наконец, игры-походы тренировочного характера.

К этой же группе относятся игры на темы: охранение на походе, маскировка и укрытие, засады, преодоление зараженной полосы, составление донесений на походе, отдых-бивуак, а в зимних условиях — игры на лыжах.

Все эти игры обладают тем отличительным свойством, что в основе каждой из них лежит определенная тактическая задача. Это следует особенно подчеркнуть.

Задача руководителя и играющих состоит в том, чтобы в течение 3—4 часов, отводимых на игру, провести ее так, как пришлось бы проводить ее в боевой обстановке.

Руководитель должен помнить, что каждая задача, поставленная им перед играющими, должна быть выполнена тактически правильно. Так, если для сближения с противником потребуются совершать перебежки или переползать, то это и следует выполнять фактически. Всякий оклик играющих одной стороны и указание, что они видят «противника», оставаясь при этом незамеченными, должны вести к немедленному устранению из игры обнаруженных участников и т. д.

Необходимые для проведения игр военные сведения помещены в приложении.

Игры типа пробегов и эстафет

Эти игры чрезвычайно ценны для воспитания многих качеств бойца, так как приучают не только к преодолению больших расстояний и всевозможных препятствий, но также к правильной ориентировке в пути, к выбору наиболее удобных и скрытых подходов и т. п. В зависимости от местных условий и подготовленности участвующих команд руководители могут усложнять задания, вводя попутные тактические моменты: охранение, засады, маскировку (с оценкой при помощи посредников), получение дополнительных приказаний в пути, снятие «кроки», запись замеченных дозоров, пулеметов, транспортов противника, обстрелы мишеней и проч.

Таким образом, пробеги по пересеченной местности (кроссы) и эстафеты постепенно приблизятся к играм тактического характера. Следует учесть, что для участников в возрасте до 15 лет дистанции кроссов не должны превышать 2—3 км; при этом надо избегать трудной по рельефу, сильно пересеченной местности. Для более

старших возрастов дистанции можно доводить до 6—8 км. Для хорошо тренированных взрослых участников дистанции кроссов могут быть еще большими.

Игра 29. Быстрее к цели (20—30). Несколько команд (по 4—5 чел. каждая) приводятся в незнакомую местность. Здесь указывается какой-либо хорошо видный на местности пункт (мельница, силосная башня, водокачка и т. п.), находящийся в 3—4 км от участников и до которого команды должны как можно быстрее добраться.

Через 2—3 минуты, в течение которых участники обдумывают маршрут, подается сигнал на отправление. Сам руководитель направляется к назначенному пункту на велосипеде, чтобы обогнать участников и встретить их на финише. Еще лучше, если на финише находятся назначенные заранее судьи, отмечающие порядок прибытия команд.

Зачет производится по последнему участку в каждой команде. Это заставляет команды двигаться кучно, с расчетом на слабейших, и не позволяет оставлять их в пути. Местность, по которой движутся играющие, следует выбирать пересеченную, без идущих к пункту назначения дорог.

В а р и а н т. Пункт назначения на местности не указывается. Старшим команд вручается схема местности или карты с отметкой места нахождения участников (старт) и пункта назначения (финиш).

Игра 30. Дозоры (20—150). Участники распределяются на две равные команды (дозоры). Им указывается несколько ясно видных на местности пунктов (предметов), расположенных по окружности (круг радиусом 2—3 км). Команды должны обойти их с внешней стороны, причем одна команда по ходу часовой стрелки, другая — навстречу. Выигрывает команда, первой пришедшая к финишу.

Совмещение старта и финиша в этой игре экономит время и силы на передвижение после ее окончания. Около назначенных пунктов заранее должны быть поставлены контролеры. Местность для игры должна быть пересеченной, чтобы перспектива все время менялась и двигающимся командам приходилось ориентироваться не только по указанным на местности пунктам (предметам), но и по компасу и по другим вспомогательным ориентирам. Эту игру можно проводить и светлой ночью.

Игра 31. Трудный маршрут (20—60). Несколько команд отправляются со старта к неизвестной цели (деревня, станция, застава и проч.). Старшие каждой команды имеют в руках точный маршрут только до определенного пункта (0,2—0,3 всей дистанции). По прибытии на этот пункт они получают от контролера конверты с новым маршрутом до следующего пункта, и т. д.

Если есть возможность установить различные, но совершенно равноценные маршруты для нескольких команд, то приказания на этапах должны быть составлены в разных редакциях. На общих для всех команд перекрестных этапах старшие выбирают любой конверт из числа имеющихся у контролера. Конверты должны быть запечатаны. Контролер записывает номер конверта, полученного каждой командой. Если совершенно одинаковых маршрутов установить

нельзя, то команды двигаются дальше по единому маршруту, но с раздельным стартом (с интервалом в 5 или 10 минут).

Игра 32. Передача пакетов (40—150). В игре принимают участие несколько соревнующихся команд (отделений) по 8—10 чел. Местность произвольная — лес, луга, дороги. Задача команд — быстрее передать донесение-пакет в назначенный пункт (штаб). Общая протяженность маршрута 3—6 км; маршрут может быть назначен по кругу, т. е. старт и финиш (штаб), примерно, в одном месте.

Участники всех команд, рассчитанные по номерам на старте, получают задания-«кроки» с указанием месторасположения этапов, на которые будет происходить передача донесения-пакета. Этапы могут быть общими для всех команд или не вполне совпадающими. Здесь же на старте участникам разъясняют и остальные условия игры. Каждый участник должен иметь карандаш.

По сигналу руководителя участники направляются на свои этапы (посты), находя их самостоятельно и стараясь не указывать участникам из других команд правильного пути. Заняв свои посты, играющие, ожидая передачи донесения, изучают окружающую их местность. Через 30 минут со старта отправляются первые номера всех команд. Перед выходом они получают от руководителя схему-лист, в которой указано местонахождение ближайшего поста и всех остальных, а также пакет-эстафету с донесением. Прибыв на пост, участник № 1 передает своему товарищу (участнику № 2) донесение и схему и возвращается на сборный пункт. Участник № 2, расписавшись на схеме (против № своего поста), направляется к следующему этапу, где и передает лист и донесение партнеру (участнику № 3). Последние номера команд передают схему с расписками всех участников и пакет с донесением руководителю, который и фиксирует время его получения от каждой команды.

Если позволяет местность, желательно хотя бы первые 2—3 этапа для каждой команды назначать по разным маршрутам; в дальнейшем этапы (а следовательно и маршруты) могут быть общими.

Игра 33. Подносчики патронов (30—60). Место игры условно считается боевым участком взвода (отделения), укрепившегося на виду у противника. Линия расположения укрепившегося взвода обозначается флажками. Устанавливается, что к передовой линии прорыты ходы сообщения. Для этого надо использовать естественные укрытия: канавы, овраги, кустарники. Участок игры должен быть разделен на зоны: а) вполне укрытые от наблюдения и от огня противника, б) находящиеся под дальним обстрелом и наблюдением, в) находящиеся под непосредственным обстрелом (вплоть до гранатного).

В укрытых местах на границах зон надо поставить контрольные посты. Около них сосредоточиваются участники команды, которой дается задание организовать подноску патронов к передовой линии. Детальные правила устанавливаются применительно к местным условиям.

Общие принципы проведения эстафеты таковы:

1) установить, сколько человек должно пройти на каждом этапе; 2) определить, каким способом должны на каждом этапе дви-

гаться подносчики «патронов», например, на 1-м этапе можно нести ящики любым способом, на 2-м — перебежками, на 3-м итти или бежать пригнувшись, на 4-м — ползти, и т. д.; 3) определить, сколько штрафных очков полагается за то или иное нарушение правил и в каком случае команда снимается с игры; 4) установить расчет очков и времени выполнения задания для определения победителя.

Можно рекомендовать такой порядок движения.

Каждая команда, состоящая из групп (или отдельных посыльных), распределенных по этапам, двигается по очереди. Первая группа или первый посыльный первой команды А, доставив ящик (или ящики) с патронами на очередной этап, остается там до возвращения ушедших дальше товарищей; на последнем этапе подносчики кладут ящики в условленное место или сдают контролерам. Получив «пустые» ящики (с другими литерами), они двигаются обратно, передавая ящики с пункта на пункт также в виде эстафеты, но в обратном порядке. Когда ящики доставлены к начальному пункту (к старту), подается сигнал, по которому игроки команды А, уже прошедшей испытание, должны уйти с участка или отойти в сторону от занимаемых ими пунктов. По второму сигналу двигается первая группа или первый посыльный команды Б, и т. д. Время ухода каждой команды со старта до возвращения ее обратно должно точно отмечаться судьями.

В а р и а н т. Команды двигаются одновременно. Группа судей располагается где-либо на возвышенности и следит за действиями участников. Команды получают определенный срок, в который они должны выполнить задачу. Победа присуждается на основе заранее условленной оценки: а) за скорость, б) за бесшумность, в) за хорошую маскировку и т. д.

Игры разведывательного типа

Игра 34. Поиски заставы (80—100). Играющие распределяются на две команды: «красных» и «синих». Команда «красных» состоит из нескольких отделений (8—10 чел.) или групп, дозоров, патрулей (5—6 чел.). Команды (отделения) имеют различные знаки-номера или повязки разных цветов.

Место игры — участок, примерно, 2×4 или 4×6 км, имеющий достаточно укрытий (лес, кустарник, овражки, лощины, холмы, изгороди) и ясно ограниченный дорогами, рекой, опушкой леса или местными предметами. Начальники соревнующихся команд получают до начала игры схематические планы участка.

Командой «красных» получено от воздушной разведки донесение, что разведывательный отряд «противника» («синих») замечен в районе... (указывается участок игры). Отделения (группы) «красных» (разведчиков) получают задание обследовать район и, обнаружив «противника», донести о его месте пребывания и действиях в штаб.

Условия игры предусматривают: 1) срок выполнения задания (2—3 часа); 2) место пребывания штаба игры; 3) места стар

тов команд (с различных сторон участка) и 4) отличительные знаки играющих команд.

Команда «противника» («синих»), вооруженная 1—2 «пуле-метами» (трещотки), направляется в район игры в сопровождении судьи-посредника за 1—1½ часа до ее начала, выбирает достаточно скрытую точку на участке, оборудует там стоянку или укрепленный пункт («заставу» с охранением) и маскирует его. Отличительный знак (флажок на шесте) должен быть виден с расстояния 20—25 м. Использование для расположения «заставы» строений запрещается. «Синие» могут не только сидеть на «заставе» и наблюдать, но также производить вылазки, выставлять секреты, караулы, устанавливать отличительные знаки (шесты-указатели), давать звуковые и световые сигналы. Находящемуся на «заставе» судье-посреднику они сообщают о всех замеченных разведчиках «противника»; судья фиксирует их количество и номера отделений (групп).

В назначенный срок группы «красных» вступают в игру. Как только отделение (группа, дозор) обнаружит «заставу», начальник группы устанавливает за ней скрытное наблюдение. Далее он составляет «кроку» местопребывания «противника» и своего отделения (группы); сообщает в штаб о численности и действиях «противника» (двигается в таком-то направлении, установил огневые точки там-то, окапывается, дает сигналы и т. д.). Выигрывает отделение (группа), которое раньше других обнаружит «заставу» «противника», останется не замеченным им и даст лучшие, т. е. наиболее своевременные и точные донесения и «кроки».

Донесение подписывает начальник отделения (группы).

Отбой (рожком, сиреной, ракетами) дается по истечении срока игры, а иногда и раньше, если продолжение игры нецелесообразно [поступили донесения от нескольких отделений (групп) и победитель уже выявлен]. После отбоя штаб направляется к месту «заставы» и собирает туда же сигналами все отделения (группы). По прибытии всех участников производится осмотр «заставы», краткий разбор игры и присуждение победы. Следует определить 2—3 лучших отделения (группы).

Оценка игры ведется штабом в зависимости от количества участвующих отделений (групп), характера местности и т. п. Можно рекомендовать такую шкалу оценки: 5 отделений (групп), ранее других представивших донесения, соответственно получают 0, 3, 5, 8 и 10 штрафных очков, прочие получают по 15 очков. Представленные схемы-«кроки» оцениваются по качеству также в 0, 3, 5, 8 и 10 штрафных очков, прочие получают по 15 очков. За каждого обнаруженного с «заставы» разведчика отделение (группа) получает по 1 штрафному очку. Выигрыш — по наименьшей сумме очков.

Игра 35. Охотники и зайцы (20—40). Игра происходит в лесу. Играющие делятся на две равные команды: охотников и зайцев. У зайцев на спинах прикреплены мешочки с обрезками бумаги или песком. В нижней части мешочка проделана неболь-

шая дырочка, через которую песок постепенно высыпается; бумажные обрезки разбрасываются через каждые 4—5 шагов.

По сигналу руководителя зайцы убегают в лес. Они бегут, оставляя следы, останавливаются и прячутся, как только кончается запас песка или бумажных обрезков. 10—15 минут после первого сигнала руководитель разрешает охотникам начать преследование зайцев. Охотники отправляются по следам. Обнаруженный заяц считается убитым и должен следовать за охотником или отправиться на сборный пункт.

Через 30—45 минут после отправления охотников руководитель дает громкий сигнал к сбору. Охота прекращается, и охотники с найденными зайцами возвращаются к руководителю. Если часть зайцев не найдена, то все отправляются их искать. Удачно спрятавшиеся зайцы должны голосом подавать знак, где они находятся.

Заяц считается спрятавшимся правильно, если его след обрывается не далее 10 шагов от места, где он находится. Если охотник дойдет до явного конца следа и зайца вблизи не окажется, то он может остаться на месте, до момента проверки; заяц в этом случае считается пойманным. Обнаружив всех найденных зайцев, руководитель подсчитывает, сколько их было убито охотниками. Если была найдена половина зайцев или больше, то победителями признаются охотники; если найдено меньше половины, то — выиграла зайцы. Кроме того, желательно отметить охотников, поймавших больше зайцев, и зайцев, не найденных благодаря удачной маскировке.

Зимой эту игру можно проводить на лыжах.

Игра 36. Следопыты (20—40). Участники делятся на два равных отряда: «синих» и «красных». Каждый отряд имеет начальника-вожатого. Руководителей-судей два. Местность для игры произвольная, но достаточно пересеченная и укрытая (лес, кустарник и т. п.).

«Синие» двигаются в течение 1½—2 часов в направлении, известном только идущему с ними судье-посреднику. По пути они оставляют за собой отметки («следы») в виде стрелок-указателей на столбах, на снегу, на песке, обрезков бумаги и т. д. (рис. 2). Посредник-судья, следуя с отрядом, указывает направление движения, пользуясь при этом картой. Рекомендуются маршрут назначать по замкнутой кривой, т. е. чтобы отряд, закончив движение, возвратился бы к месту старта.

Через 20—30 минут после ухода «синих» за ними отправляется отряд «красных». «Красные» только ориентировочно знают направление движения «синих». Задача «красных» — по оставшимся следам найти «противника». Другой судья-посредник, идущий с «красными», точно знает маршрут «синих» и, в случае надобности, помогает отряду «красных» найти правильный путь, указывая на ошибки в распознавании следов. «Синие» в пути могут не только ускорять движение, но и маскироваться и даже зайти в тыл своим преследователям, когда они начнут их наступать.

Вариант. Судья-посредник, следующий с отрядом «красных», до конца игры не делает им никаких указаний. Отряд «красных» может высылать вперед разведывательные дозоры. Игра заканчивается, когда «синие» достигнуты или когда истек заранее установленный срок. Оба отряда направляются в штаб руководства, где и производятся разбор и оценка результатов игры.

З н а к и					Что обозна- чает знак
палкой на земле.	из-каменей	ветками, шишками	травой	мелом на дереве	
					Иди прямо
					Впереди опасность
					Дальше по этой дороге итти нельзя
					Поворот налево
					Вода
					Лагерь
					Письмо в 4 шагах

Рис. 2. Условные дорожные знаки

Игра 37. Ищи пулемет (20—40). Участвующие разделяются на несколько (4—5) отрядов. Предполагается, что отсутствующим противником в лесу (в кустарнике, в траве) спрятан «пулемет». Руководитель раздает старшим команд копии «донесений разведки», в которых приблизительно указывается местонахождение «пулемета» (оно не должно быть дальше 2—3 км от места нахождения участников). Очень хорошо, если команды получают также планы или «кроки» данной местности, или ознакомятся с ней по общей карте. После этого команды расходятся на такое расстояние, на котором они не могли бы видеть друг друга. На обсуждение плана действий им дается 3—5 минут. Затем подается сигнал к движению на поиски «пулемета». Через час подается сигнал к окончанию игры.

Выигрывает команда, скорее всех нашедшая «пулемет». Если же он не будет найден в установленный срок, то выигравшей признается команда, находящаяся в момент подачи сигнала кон-

ца игры ближе других к «пулемету». Расстояние до «пулемета» определяется по местонахождению старшего команды. После подачи заключительного сигнала команды не имеют права передвигаться, они могут только собраться к своему старшему.

Макет «пулемета» может быть заменен корзиной, ящиком или каким-либо другим предметом подходящего размера, отмеченным флажком (цветной повязкой и т. п.). Игру можно варьировать, устанавливая на местности флажки, указывающие направление (например, красный — иди к северу, желтый — к югу, и т. д.), и разбрасывая конверты с дополнительными сведениями, и т. д.

Кроме руководителя желательно иметь 2—3 посредников. Их основная обязанность — следить, чтобы не двигались после заключительного сигнала игры.

Игра 38. Засада у дороги (10—60). Один играющий, наиболее опытный и ловкий, отправляется с донесением по дороге от пункта А до пункта Б. Передвигаться он может пешком или на велосипеде, зимой — на лыжах. Расстояние между пунктами от 1 до 3 км. Дорога должна быть достаточно широкой, лучше же всего — шоссе. На пути в засадах располагается команда, изображающая «противника». Ее задача «убить» гонца. Для этого каждый участник имеет один «выстрел» (мячом, сосновой шишкой, снежком). Запятнанный гонец считается проигравшим. Гонцу дается 3 «выстрела», которые он может использовать на протяжении всего пути. Игрок, запятнанный гонцом, лишается права на «выстрел» и выходит из игры. При количестве участников свыше 15—20 чел. следует назначать нескольких гонцов.

Вблизи от находящихся в «засаде» должны быть судьи-посредники; их обязанность — скрытно наблюдать за дорогой, чтобы это не помогло «гонцу» заметить засаду, и следить, чтобы не нарушались правила игры.

Нападающим разрешается перебегать дорогу и различными ложными действиями привлекать гонца к месту «засады». Нападающие могут менять место «засады», перегонять гонца и т. п. Гонец может избегать попаданий в него любым способом — увертываясь, ложась на землю и т. д.

Гонец не имеет права сходить с дороги в сторону больше, чем на 10 шагов, или возвращаться назад больше, чем на 100 шагов, а также подсаживаться на проходящие по дороге машины, телеги и т. п., переодеваться или итти, скрываясь за другими пешеходами.

Нападающие не могут «стрелять» в гонцов, находясь на самой дороге, в движении (на бегу или на ходу), а также перегораживать дорогу, вырывать в ней канавы и т. д.

Игра 39. Засада (20—40). Участники делятся на два отряда: «синих» и «красных»; отряд «синих» должен быть вдвое больше по количеству участников. Местность — проселочная дорога с отдельными укрытыми участками. Отряд «синих» должен совершить переход на 5—8 км по маршруту, заранее отмечен-

ному на карте. «Синим» известно, что в пути на них может быть совершено нападение, но они не знают, в каком именно месте. Их задача — избежать засады. «Красные» должны так расположиться на пути движения «синих», чтобы незаметно подкрасться к ним и напасть на них. Победителями считаются «синие», если их отряд избежит нападения, или «красные», если они приблизятся на расстояние 15—20 м к «синим», не будучи ими замеченными.

Игра требует движения с мерами охранения на походе. Походное охранение «синих» может двигаться по любым путям, но основное ядро отряда (не менее $\frac{2}{3}$ общего состава отряда) должно держаться дороги. За время перехода составы охранения надо несколько раз сменять.

Судья-контролер следует с ядром отряда «синих». Кроме того, желательно, чтобы судьи-посредники наблюдали за действиями отрядов, передвигаясь по дороге (лучше на велосипедах).

Игра 40. Пограничная стража (20—60). На местности выбирается ясно видимая граница длиной от 200 до 300 м, в зависимости от количества играющих. Лучше всего для этого подходит дорога, просека, изгородь. На расстоянии около 0,5 км от границы обозначается «город» — линия длиной 20—40 м.

«Город» отмечается флагом или какими-либо другими отметками, ночью — фонарями. Играющие делятся на две неравные группы: «пограничников» и «саперов» (по числу играющих равняющаяся примерно $\frac{1}{3}$ первой). Команда «пограничников» высылает дозорных на границу. Остальные участники находятся «в резерве», где-нибудь шагах в 50—100 от границы. «Саперы» противника размещаются по другую сторону границы. Их задача — перенести через границу «мину» (большой мяч и т. п.). Несущий «мину» должен иметь отличительный знак, например яркую повязку на рукаве. При переходе через границу он обязан оставить на пути какую-либо ясно различимую отметку, например, на дороге — поперечную черту или крест, на изгороди — белый флажок, в ручье — шест с флажком, и т. п. Как только дозорные заметят, что «мина» перенесена через границу, они немедленно подают условленный сигнал, и весь отряд «пограничников» пытается поймать «сапера противника». Их задача сделать это раньше, чем он доберется до черты «города» или положит туда свою ношу. Задача остальных «саперов» — всячески отвлекать на себя внимание охраняющих при переноске «мины» через границу и во время погони. Если при пойманном не окажется ноши, его отводят до границы, отпускают, и он может снова вступить в игру. Играть в «пограничную стражу» можно днем и светлой ночью.

До начала погони стража не должна размещаться ближе 100—150 м от «города». На переход границы «саперам» дается определенное время (10—20 минут). Они могут: а) обманывать «противника» шумом, голосами, сигналами, ложными переходами через границу и т. п., б) подсылать разведчиков для подслушивания планов «противника» и в) передавать ношу друг другу во

время погони после перехода через границу. Им запрещено: а) пронести «мину» вне условленной границы или не оставлять на границе ясного знака, свидетельствующего, что «мина» переправлена, б) оставлять этот знак, не перенося ноши через границу, в) бросать ношу или прятать ее где-нибудь, г) переносить через границу какие-либо предметы, похожие на «мину»: такой же мяч, мешок и т. п.

Судьи-контролеры располагаются у «города» и у границы (по краям).

В а р и а н т. «Город» обозначается кругом 15—20 м в диаметре. Можно использовать и местные предметы, например пустой сарай, овин. Стража располагается по кругу на 100 м во все стороны от «города». «Саперы» могут пронести «мину» в город с любой стороны. Игра начинается по сигналу, который дается минут через пять после расстановки игроков по местам. При большом числе участников можно условиться, что «саперы» проносят в город 2—3 «мины». В остальном игра ведется по правилам, описанным выше.

Игра 41. Повреждение телефонного провода (20—40). Команда А протягивает в любом направлении «провод» (веревку, проволоку) длиной 150—300 м. Провод можно вести по земле, по канаве, по деревьям, но нельзя закапывать в землю. У одного из концов провода располагается «телефонный пост», около которого и группируются играющие этой команды. 5—6 из них наблюдают за проводом, укрывшись на месте или двигаясь дозором вдоль провода и осматривая окружающую местность. Команда Б, имеющая в своем составе вдвое или на $\frac{1}{3}$ большее количество играющих, по сигналу выходит из пункта, расположенного на расстоянии около 1 км от «телефонного поста». Ее задача — в течение 1 часа после сигнала перерезать провод. Команда Б знает только примерное место расположения поста; направление провода ей совершенно неизвестно.

Игра эта более интересна, если проводится на сильно пересеченной местности (лес, кустарник) или светлой ночью. Можно играть в нее и зимой — на лыжах.

Защитники ловят нападающих (при игре днем можно «пятнать» еловыми шишками). Пойманный («запятнанный») отводится на «пост» и выбывает из игры. Нападающий может только убежать или вырваться, но не имеет права вступать в борьбу. При нарушении этого правила вся его команда снимается с игры. Команде А засчитывается выигрыш, если участник команды Б, перерезавший провод, будет пойман в пределах 100 шагов от линии или если противникам в условленный срок не удастся выполнить свою задачу.

Команда Б выигрывает, если ей удастся в условленный срок трижды перерезать провод (даже если ее участники будут пойманы около самой линии) или если провод будет перерезан в одном месте и перерезавший его не будет пойман в пределах 100 шагов от линии.

Как только будет достигнут результат, определяющий выигрыш одной из команд, или истечет срок игры, подается сигнал на сбор.

Судьи-посредники находятся на «посту» и выходят для наблюдения, как только будет выяснено, что линия обнаружена.

Тактические игры

Игра 42. Разведка (20—40). Участники игры делятся на две равные группы: обороняющихся и наступающих. При каждой группе имеются судьи-посредники не менее чем по 5 человек.

Задача обороняющихся — замаскироваться на местности, удобной для обороны, и обнаружить возможно большее количество разведчиков наступающей группы.

Задача наступающих — проникнуть возможно ближе и незаметно к расположению противника и изучить район обороны.

Наступающие разворачиваются и начинают разведку с расстояния 1,5—2 км.

Судьи-посредники, находящиеся в районе обороны, располагаются около каждого поста сторожевого охранения, на линии обороны, на флангах и в центре так, чтобы они могли хорошо видеть друг друга.

Другая группа судей-посредников, находящихся с наступающими, движется вместе с разведывательными подразделениями; при командире каждого из них находится по одному судье. Судьи движутся укрыто как и играющие, чтобы не обнаружить места расположения последних.

За каждого обнаруженного бойца «противника», точно указанного на местности, обороняющиеся получают по 5 очков. Наступающие получают за каждую обнаруженную группу «противника» по 15 очков и за каждого отдельного бойца по 5 очков.

Игра оканчивается по сигналу старшего судьи-посредника, и участники собираются на сборном пункте, где происходит разбор и оценка игры. После этого группы меняются сторонами и проводят игру вторично.

Игра 43. Встречная разведка (20—60). Участники игры разделяются на два равных разведывательных отряда и начинают игру из двух пунктов, расположенных на расстоянии 5—6 км, двигаясь навстречу друг другу.

Задача обоих отрядов — пройти по определенному маршруту незаметно для «противника». При этом они должны обнаружить «противника» и заметить, в какое время и где он в это время находился и что делал. Движение ведется в полосе шириной 1—1,5 км, ограниченной двумя параллельными дорогами или другими ясными рубежами (река, опушка леса, изгородь и т. д.).

С каждым отрядом движутся судьи-посредники.

Участники, вышедшие за пределы установленных границ полосы движения, выбывают из игры, и противникам присчитывается 3 очка. За каждого бойца «противника», точно указанного на местности (это фиксируется посредником), сторона,

обнаружившая его, получает по 5 очков. Выигрывает отряд, набравший больше очков.

В а р и а н т. Эта же игра может быть проведена и при движении обоих отрядов навстречу по одной дороге. В этом случае большая ответственность ложится на командиров разведывательных головных дозоров. Стороны имеют право при сближении с «противником» сойти с дороги и укрыться в 200—300-метровой зоне от нее, так чтобы их местонахождение осталось незамеченным.

Игра 44. «На штурм» (20—120). Играющие делятся на две группы: обороняющуюся и атакующую. Лучше всего называть эти группы по стране света, к которой будет обращен фронт обороны (северяне, южане и т. д.).

Обороняющихся должно быть втрое меньше, чем атакующих.

Судьи-посредники только фиксируют создающиеся в игре положения и, в зависимости от этого, принимают те или иные решения. Судьи могут выводить участников из игры («убитые»). Судья не должен вмешиваться в распоряжения командиров групп и отдельных подразделений.

Перед игрой (лучше всего за 1—2 недели) штабом руководства игры отдаются приказы командирам обеих групп.

Примерный приказ командиру обороняющейся стороны:

«Число, месяц, год, город»

Командиру северной группы.

Средняя школа № тов.

Приказываю вам в течение 10 и 11 июня . . . г. подготовить для обороны район:

В эту подготовку входит: рытье стрелковых окопов и их подготовка к обороне, выбор мест для секретов и подготовка этих секретов, устройство «проволочных заграждений», засек, завалов и т. п.

Участок обороны по фронту 300—500 метров. О выполнении работы донести (тогда-то). Штаб руководства (подпись)».

Примерный приказ командиру атакующей стороны:

«Число, месяц, год, город»

Командиру южной стороны.

Средняя школа № тов.

Противник обороняется в полосе местности, ограниченной с востока дорогой (название населенных пунктов), с запада дорогой (название населенных пунктов).

Ваш отряд в 10.00 « » . . . г. атакует противника, имея задачу выбить его из полосы обороны. Штаб руководства (подпись)».

В день игры обороняющиеся заранее занимают участок обороны, а нападающие направляются к исходному пункту на расстояние, примерно, в 2—3 км от участка обороны.

В условленное время подается сигнал к началу игры.

Все остальные действия предоставляются инициативе командиров групп.

Победа присуждается обороняющимся, если в течение 1—2 часов, по предварительному условию, они не допустят «противника» проникнуть в участок обороны и обнаружат во время подготовки атаки наибольшее количество бойцов «противника».

Нападающая сторона выигрывает в том случае, если ей удастся в течение того же времени: а) разведать расположение «противника», б) выяснить месторасположение его сторожевого охранения и отдельных караульных постов, в) установить границы участка обороны «противника» и г) успешно его атаковать, незаметно проникнув в участок обороны.

Эта игра может быть проведена летом и зимой. Зимой часть нападающих (разведка) идет на лыжах.

В этой игре особенно важно добиваться организованности и дисциплины. Необходимо помнить, что успех, отход, выход из игры и т. п. определяются судьями-посредниками по тактическому положению участников. Атака на участок обороны должна быть приостановлена, как только выяснится явное преимущество той или иной стороны, и отнюдь не должна перейти в борьбу.

Игра 45. Разведчики (20—120). Участники игры делятся на две равные группы: северную и южную. В каждой группе может быть один или несколько отрядов. У каждого участника игры к рукаву правой руки прикрепляется двумя-тремя стежками тесемка длиной 15 см. Цвет тесемок у каждой группы различен.

Район «боевых действий» — пересеченная местность, покрытая лесом и кустарником, чтобы разведчики могли хорошо маскироваться.

Размер района «боевых действий» по фронту 1—2 км и в глубину 2—3 км. Особенно четко нужно определить границы района, например справа — река, слева — шоссе, и т. п. За пределы границы переносить игру нельзя. Предварительно надо снять карту района «боевых действий» и раздать ее всем командирам.

Северная и южная группы тайно друг от друга выбирают места для своих штабов и здесь устанавливают флаг (флаг прятать нельзя). Вместо штаба может быть склад «боеприпасов». Тогда здесь должен быть подготовлен костер из сухого хвороста.

Если разведчики той или другой стороны первыми сумеют захватить штаб «противника» (забрать флаг) или уничтожить склад «боеприпасов» (зажечь костер), то их группа выигрывает.

В определенный час северная и южная группы занимают исходное положение. Каждая из групп не должна знать точно о расположении другой. Они знают только, что где-то здесь, в районе «боевых действий», находится штаб или склад, который нужно уничтожить. Перед самым началом «боевых действий» командиры северной и южной групп получают секретно пакеты с заданием: в такое-то время выступить в разведку — разведать местность, собрать сведения о «противнике» и, кроме того, найти и уничтожить его штаб (склад).

Командиры групп принимают решение, как лучше организовать разведку и какие силы оставить на месте для охраны своего

штаба (склада). Охрана располагается в укрытом месте и тщательно маскируется, только флажок или подготовленный костер остается на виду.

Командир группы высылает вперед головной дозор и два боковых дозора, чтобы лучше обследовать местность и предохранить ядро группы от внезапного нападения «противника».

Главная задача разведчиков — собрать сведения о «противнике», захватить «языка» для получения сведений о нем, незаметно пробраться к складу или штабу. В бой разведчик вступает только в том случае, если это вызывается необходимостью, например, если «противник» сам напал или же если представляется возможность неожиданным ударом быстро «уничтожить» незначительную по силам неприятельскую группу.

При столкновениях с «противником» нужно исходить из принципа внезапности. Это значит, что один участник может победить нескольких «противников», если нападёт на них неожиданно и успеет сорвать у них с рукавов тесемки прежде, чем «вражеские бойцы» лишат его этого значка. Если же несколько разведчиков внезапно нападёт на одного «противника» или втрое меньшую по численности группу «противников» и сорвут с них тесемки, то побежденные могут быть взяты в качестве «языков» и доставлены командующему для опроса.

Это правило ко многому обязывает. Оно заставляет отлично маскироваться, действовать осторожно, но дерзко и быстро. Прежде чем нападать на «противника», надо выяснить, каковы его силы. Чтобы выиграть наверняка, нужно в определенном месте собрать необходимые для удара силы, надо умело маневрировать, иначе сами нападающие попадут под удар.

Сколько же человек оставить для охраны штаба или склада? Если для выполнения боевого задания послать больше людей, останется мало сил для охраны штаба (склада). Здесь надо решать, как лучше расставить свои силы, как перехитрить «противника».

Игрой руководит главный судья-посредник, а в помощь ему выделяют по два помощника для каждой группы. Один из них остается при штабе (складе), а второй идет вместе с разведкой.

Зимой игра проводится на лыжах.

ИГРЫ-ПОХОДЫ

Общая продолжительность каждого похода-игры 6—12 часов. Очень желательно помимо дневных организовывать и ночные походы. Количественный состав групп 20—120 человек.

Игры-походы сочетаются с решением тактических задач, требующих более высокой военной подготовленности командного состава и судей-посредников. Кроме того, повышаются требования и к участникам.

Каждый начальник обязан без промедления сообщать старшему все, что он видит перед собой и, в особенности, все, что он видит и знает о «противнике». Современная передача сооб-

щений обо всем этом от младшего к старшему может обеспечить успех игры или похода, потому что только имея необходимые сведения начальник сможет принять правильное решение.

Какие же темы можно наметить для игр и походов?

Проводить такие игры на одном тактическом материале столь продолжительное время почти невозможно. Поэтому, эти игры следует проводить так, чтобы они являлись к тому же и одним из средств физической — в частности, маршевой или лыжной — тренировки. Как правило, их надо соединять с походным движением.

До начала похода-игры необходимо прежде всего подобрать судейский аппарат, желательно из числа командиров Всевобуча, инструкторов местных физкультурных и комсомольских организаций, пионервожатых. Далее, руководитель намечает тему (задачу) похода или игры, точно устанавливает маршрут похода (игры) до мельчайших подробностей. К этой работе необходимо привлечь и начальников команд, которые будут участвовать в походе (игре), а также и судейский состав.

Штаб руководства, т. е. руководитель и его помощники-судьи, предварительно производят примерный розыгрыш похода-игры (на карте или с выездом на местность). В ходе самой игры судьи не вмешиваются в распоряжения начальника, проводящего игру. Они только фиксируют, что и в какое время было сделано, какие донесения были получены от подразделений, когда и какие по ним были приняты решения. Правильное суждение о проводимом походе или «бое» может иметь только главный руководитель игры, который получает сведения о действиях обеих сторон («красных» и «синих»).

По окончании похода (игры) проводится разбор, на котором главный руководитель на основе сводок и донесений, которые он получал от руководителей сторон и судей, дает оценку проведенной игры и устанавливает победителей в соответствии с условиями, предусмотренными положением.

ПОДГОТОВКА КОМАНДЫ

Всякого рода походы, а особенно скоростные, требуют большой физической тренированности участников и предварительной организационной подготовки.

Участие в скоростных походах без предварительной тренировки ведет лишь к бесплодному расходованию сил и здоровья молодежи. Кроме того, плохо организованный поход не только не привлечет молодежи к военно-физкультурной работе, а, наоборот, отпугнет от нее.

Подготовка к походу слагается, во-первых, из планомерной и хорошо построенной тренировки; во-вторых, из повседневного контроля за физическим состоянием участников команды; в-третьих, из ряда мероприятий по обеспечению самого похода.

Тренировка

Тренировка команды к походу должна строиться на основе принципа постепенного возрастания физической нагрузки, причем основным качеством, которое необходимо выработать, является выносливость. Однако, было бы совершенно неправильно тренировать выносливость только ходьбой на большие дистанции. Опыт показал, что наиболее рациональной тренировкой к походу является так называемая тренировка «накоротке». Она проводится в быстром темпе и на постепенно возрастающие дистанции, доходящие до 15—18 км. Изредка такая тренировка должна перемежаться (не реже 1 раза в месяц) с длительными переходами (на 25—40 км).

В повседневной жизни, особенно в больших городах, каждому, готовящемуся участвовать в походах, следует использовать всякую возможность для тренировки в марше (ходить пешком на учебу или на работу и обратно, делать ежедневно прогулки перед сном, привыкать заниматься в выходные дни туризмом и т. д.). Без предварительной работы над собой трудно пройти дистанцию похода в быстром темпе, особенно в снаряжении.

В чем же состоит тренировка «накоротке»? Каждому участнику предстоящих походов нужно поставить перед собой задачу в течение 1—2 недель научиться ходить всегда быстро и энергично. Ходить быстро — значит принять за правило никогда не делать во время движения меньше, чем 120—135 шагов в минуту.

Чтобы научиться ходьбе в быстром темпе, прежде всего надо выработать широкий, свободный шаг. Чтобы идти быстро, нужно шагать широко. Темп при широком шаге появится сам по себе.

В свою повседневную тренировку для выработки выносливости надо постепенно включать чередование ходьбы и бега: наиболее правильным на первое время будет чередование: 1 минута шага (темп 120 шагов в минуту), 1 минута ускоренного шага (темп 130—135 шагов в минуту) и 1 минута медленного бега. Впоследствии можно довести продолжительность обычного шага и бега до 2 минут, оставив для ускоренного шага 1 минуту. Включать бег в тренировку по ходьбе надо хотя бы 1—2 раза в неделю.

Все эти указания относятся к повседневной личной тренировке участников похода. Но не меньшее значение имеет и групповая тренировка, проводимая командой. В команде могут оказаться люди разного роста, разной выносливости и тренированности. Пройдя групповую тренировку каждый участник команды сможет достигнуть какого-то единого уровня подготовленности, что поможет всей команде в целом действовать на походе единым коллективом. Групповая подготовка необходима и для того, чтобы каждый знал силы своих товарищей и смог отдать себе отчет в напряжении, которое от него потребуется во время похода-соревнования.

Групповая тренировка должна проходить в определенной последовательности. В среднем на такую тренировку надо ответить 2 дня в неделю. Один из них придется, повидимому, на воскресенье, другой — на один из рабочих дней недели.

Тренировка в рабочий день будет кратковременной, а поэтому ее задачей является выработка скорости движения; дистанции на такой скоростной тренировке будут последовательно колебаться от 3 до 8—10 км.

На воскресных тренировках дистанции, естественно, будут гораздо больше; как правило, во время тренировочного периода они должны быть постепенно доведены до размера, превышающего на 25—30% дистанцию соревнования. Самая же дистанция соревнования обычно проходит примерно через 1 неделю после начала тренировки и за неделю до соревнования. Дистанции этих тренировок будут колебаться от 15 до 40 км. Примерный план тренировки к переходу на 25 км с заключительным «броском» описан в приложении.

На групповых тренировках команда двигается обычным походным шагом (120 шагов в минуту), если дистанция велика, и ускоренным шагом (135 шагов в минуту), если протяжение маршрута не превышает 15 км. Если нужно идти очень скоро, то следует чередовать ходьбу с бегом, примерно, так: 2 минуты обычным шагом (темп 120 шагов в минуту), 2 минуты ускоренным шагом (темп 130—135 шагов в минуту), 2 минуты бегом. Конечно, такого чередования следует добиваться постепенно, но и для тренированных людей увеличивать время на бег больше указанного предела нецелесообразно.

Большое внимание во время тренировки надо уделить подгонке снаряжения и вооружения. Не меньше чем две тренировки перед соревнованием должны быть проведены в том снаряжении, в каком участники пойдут в походе.

Нужно запомнить, что индивидуальная и групповая тренировки к походу не являются какими-то самостоятельными разделами подготовки. Они, дополняя друг друга, должны сочетаться в единый тренировочный процесс.

Индивидуальная подготовка с началом тренировки в команде не прекращается.

Во время тренировок начальник команды должен учесть еще ряд обстоятельств, которые будут во многих случаях влиять на скорость марша и самочувствие участников.

Рельеф местности. В гору не следует двигаться бегом, наоборот, надо сдерживать шаг и идти медленно. На всех опасных участках пути (переходы по мосткам, по бревну, через железнодорожное полотно и т. д.) необходимо держать интервалы и всегда быть готовым помочь своему товарищу по команде.

Состояние грунта. Скорость движения и степень утомления в значительной степени зависят от грунта, по которому проходит маршрут похода. Скорость движения, принятая для обычной хорошей дороги (5—6 км в час), будет резко падать

при движении по песчаному или болотистому грунту, зимой — по рыхлому снегу, а также при движении без дороги в лесу или по кустарнику.

Погода. Погода также может отразиться на скорости движения, особенно в жаркую пору дня и зимой во время сильных морозов. При движении летом необходимо предвидеть опасность тепловых ударов и требовать от участников, чтобы они расстегнули воротники и ослабили пояса. В такую погоду команда должна двигаться разомкнутым строем, так как в сомкнутом строю влияние тепла на участников возрастает, возможность свободного дыхания затрудняется и опасность теплового удара увеличивается. О мерах против отморожения см. ниже — раздел «Лыжные походы».

Особенности движения ночью. Ночная темнота имеет очень большое влияние на марш и в сильной степени может снизить его скорость; особенности ночных походов будут разобраны ниже.

Контроль

Состояние здоровья участника похода является предметом серьезной заботы начальника команды. Он должен заставить всех участников побывать у врача до начала тренировочного периода и иметь на руках данные об их физическом состоянии (заключение врача). Это указание не относится к бойцам Всевобуча, признанным годными к военной службе.

Начальник команды должен обеспечить регулярное наблюдение за весом тренирующихся к походу. Резкое падение веса послужит для начальника команды сигналом, чтобы отправить будущего участника похода на повторный врачебный осмотр.

Очень хорошо помогает контролировать тренировочную работу дневник тренировок. Этот дневник составляется до начала тренировки, и начальник команды регулярно заносит в него все, что к ней относится. Основное, что вносится в дневник, это — дата тренировки, день, час, порядковый номер занятия (от начала групповой тренировки), длительность занятия, пройденная дистанция, темп передвижения, дополнительные тактические задачи и игры, включенные в занятие, состояние погоды, грунта, физическое состояние и настроение участников, пометка о несчастных случаях (травмах). Тренировочный дневник поможет начальнику команды в его наблюдениях за физическим состоянием и подготовленностью участников.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПОХОДОВ

Походы, проводимые в порядке военно-физкультурных занятий и игр на местности, должны в первую очередь отвечать определенным тактическим требованиям. Несоблюдение этого правила во много раз снижает их пользу и интерес к ним со стороны участников.

Эти походы желательно проводить на неизвестной для участников местности.

Поскольку в походы вовлекаются большие массы молодежи, приобретает большое практическое значение вопрос, как организовать походы, с тем чтобы, сохранив их массовый характер, не лишить их наиболее ценного — тактических требований. Это обеспечивается проведением походов одновременно в нескольких местах и по разным маршрутам. Тогда команды действительно будут пользоваться картой и двигаться, выполняя определенные тактические задачи.

Организаторы до начала движения должны по карте наметить места стартов и маршруты, примерно, одинаковой длины. Затем, выехав на местность, эти маршруты надо проверить и, если это необходимо, промерить каждый маршрут отдельно, по возможности точно. Одновременно с промеркой маршрутов будет и их уточнение — сверка с картой местности, что особенно необходимо в окрестностях крупных городов и поселков, где несоответствие карты с местностью зачастую очень велико.

Этот же промер дистанции позволит уточнить отдельные дистанции не только по расстоянию, но и по характеру местности, чтобы создать командам по возможности одинаковые условия.

После того как маршруты выбраны и измерены, приступают к изготовлению «кроки» (схемы) маршрутов. В «кроки» должны быть внесены только основные местные предметы, чтобы они давали правильную ориентировку идущим. Отдельные участки маршрута желательно в схеме показать так, чтобы можно было определить примерное расстояние между пунктами и ориентироваться не только по схеме, но и по описаниям местности.

На схеме особо надо указать все названия деревень, поселков, отдельных домов, находящихся вблизи маршрута, чтобы участники, сбившиеся с пути или отставшие от своих команд, могли отдохнуть прежде чем двинуться обратно. Это особенно важно при организации игр-походов зимой.

Количество схем должно полностью обеспечивать стартующие команды; кроме того, нужно иметь достаточный запас их для судейского аппарата, контролеров и гостей (отпечатать их на ротаторе). Одновременно с промером дистанции должны быть установлены также и контрольные пункты.

После подготовки карты-схемы приступают к дальнейшей работе — обеспечению каждого старта помещениями для участников, ожидающих своей очереди. В летнее время достаточно найти места, затененные деревьями, навесом, или разбить палаточный лагерь. Зимой размещение ожидающих более сложное. Нужно еще более четко, чем летом, соблюдать постепенность стартов, вызывая команды к старту с точностью до 3—5 минут. Неплохо, если поблизости от массового старта будет теплое помещение, где можно устроить «грелку», буфет и медпункт.

При организации похода-соревнования надо предусмотреть: 1) задачу, характер (дистанция) и срок проведения похода, 2) срок и порядок подготовки к походу, 3) лиц, ответственных

за организацию похода (за каждый участок его подготовки и проведения), 4) количество участников от каждой организации, 5) количество участников команд, идущих в зачет, 6) указания по обмундированию и снаряжению, 7) состав судейского и контрольного аппарата, 8) местонахождение и порядок работы штаба похода.

За 4—5 дней до соревнования должно быть проведено общее собрание всех начальников команд, на котором они получают точную информацию о порядке проведения соревнования, в частности о всех изменениях, которые пришлось внести в условия и порядок похода (по сравнению с положением). В эту информацию в первую очередь должны быть включены вопросы об одежде, снаряжении участников (если они идут с выкладкой), правила прохода дистанции. При этом особое внимание следует уделить разъяснению порядка прохождения командой контрольных пунктов и подхода к финишу.

На этом же собрании начальники получают отличительные знаки-номера для своих команд. Как показала практика, наиболее целесообразно нашивать номера на груди, на спине или над коленом левой ноги.

В день соревнования-похода судейский аппарат работает на старте и на финише по правилам проведения легкоатлетических соревнований.

«Кроки» (схемы) местности выдаются начальникам команд до начала похода. Промежуток времени от получения схемы до момента старта идет на ознакомление участников с предстоящим маршрутом и каждый раз устанавливается в положении об игре-походе.

Если установлен зачет не по последнему, а по 9-му из 10 или по 4-му из 5 и т. п., то следует указать, что команды имеют право «терять» участников лишь после того, как будет пройден наиболее отдаленный контрольный пункт, т. е. только на обратном пути (в круговых маршрутах). Это необходимо для того, чтобы не было возможности подменить одного участника другим, а также для того, чтобы сошедший раньше участник не смог догнать свою группу, не проходя дальнего контрольного пункта.

Ночные походы

При выборе маршрута ночных походов нужно учитывать умение участников ориентироваться на местности ночью. Ночные походы следует проводить преимущественно по дорогам и составленные схемы («кроки») маршрута должны быть особенно тщательно выверены. Их точность должна быть проверена судейским аппаратом не только в дневное, но и в ночное время.

При проведении ночных походов впервые схемы («кроки»), для облегчения участникам их задачи и первоначальной тренировки их, могут быть выданы начальникам команд заранее. Тогда команды смогут хотя бы один раз пройти маршрут предстоящего соревнования. В дальнейшем же карта должна выда-

даваться начальникам команд как и при всяком походе лишь за несколько минут до старта.

Ночью возрастает опасность сбиться с дороги и растерять людей. Чтобы соблюдать правильное направление, необходимо несколько уменьшить скорость движения, вести людей, чаще пользуясь схемой маршрута и ориентируясь по компасу и местным предметам. В крайних случаях, и то только на открытых местах, можно пользоваться ориентировкой по звездам.

В ночных походах команду надо вести в сомкнутом строю и на уменьшенных интервалах, чтобы сохранить команду и не растерять людей в темноте. При этом следует обратить внимание на то, чтобы участники не мешали друг другу идти.

Движение ночью должно быть бесшумным, так как оно обычно применяется с целью подойти к противнику на близкое расстояние. Поэтому, следует приучить участников к движению легким, бесшумным шагом, без разговоров и выкриков. Снаряжение должно быть хорошо прилажено и не производить при движении какого-либо шума.

Лыжные походы

Лыжные походы рекомендуется проводить с таким расчетом, чтобы участники двигались в обоих направлениях по одному и тому же маршруту. Тогда командам придется прикладывать лыжную только на половину дистанции, так как путь обратно они будут проходить по проложенному уже следу.

Также надо учесть краткость зимнего дня. Поход должен быть организован с таким расчетом, чтобы к сумеркам (к 15 часам) все команды могли добраться до финиша.

Каждая команда должна самостоятельно ориентироваться на местности, т. е. должна идти по особому маршруту или выступать в поход с раздельного старта; поэтому количество команд, стартующих из одного пункта, зимой будет уменьшаться.

Если поставить перед собой задачу привлечь к участию в зимних походах значительную массу, то такие походы должны быть проведены в течение 2—3 следующих один за другим выходных дней.

Лыжные походы следует чаще проводить, давая команде направление по азимуту (см. стр. 61). При составлении схем лыжного похода необходимо особо внимательно сверять их с действительной обстановкой, так как карты снимаются обычно в летнее время, снег часто скрывает многие характерные особенности пути и местных предметов.

При организации лыжных походов особое внимание надо обратить на использование предохранительных мер против отмо- раживания (см. приложение).

В остальном при зимних походах надо придерживаться уже приведенных выше указаний.

ПАМЯТКА НАЧАЛЬНИКА КОМАНДЫ

Во время тренировки

Подбери состав команды в полтора — два раза больше предполагаемого числа участников соревнования: это даст тебе возможность подготовить больше людей и выбрать из их числа наиболее сильных для участия в соревновании.

Веди точный учет посещаемости; при повторном пропуске тренировки исключай тех, кто манкирует подготовкой без уважительных причин.

Во время тренировки обращай внимание на подбор ведущих; более высоких по росту ставь во время похода в середину команды. Вести команду будет участник среднего роста. Если ты сам высокого роста, пусти впереди себя одного из участников команды.

Строго соблюдай план и график тренировки.

Контролируй общее физическое состояние твоей команды. Следи за весом участников. Резкое падение веса — один из признаков перетренированности.

Перед стартом

Удостоверься, что все пришли в том обмундировании, которое было предусмотрено условиями похода; при проверке обрати внимание на состояние обуви участников и умение ее правильно надевать.

Проверь также снаряжение, его пригонку, с тем чтобы оно не мешало движению, не било участника по спине или по ногам и не производило шума при ходьбе и беге.

Проверь у всех наличие завтрака. Основное требование к питанию во время походов сводится к тому, чтобы оно было концентрировано, т. е. не велико по объему (занимало возможно меньше места в вещевом мешке) и обладало большой питательностью.

Если кто-либо из участников не взял с собой питания, его не следует допускать к походу (при дистанции свыше 25 км или общей длительности выхода более 6—7 часов).

Затем разъясни участникам маршрут движения. Заставь каждого записать названия встречающихся в пути населенных пунктов.

На походе

Не начинай движения в быстром темпе; скорость на первых 2—3 километрах не должна превышать средней скорости (4—5 км в час).

Распредели время похода и привалов. Первый привал сделай через 25—30 минут после выхода со старта. Прикажи проверить подгонку обмундирования и снаряжения. Если нужно, дай участникам возможность переобуться.

Организуй по времени отдых команды так: снять снаряжение — 1 минута; снять (или проверить) обувь и портянки — 0,5 ми-

нуты; лечь на землю, положить ноги на снаряжение, расстегнуть ремни и пуговицы, мешающие дыханию — 0,5 минуты; полный отдых — 6 минут; обуться (если снимал обувь), подтянуть ремни, надеть снаряжение — 2 минуты; построятся — 0,5 минуты. Всего — 10 минут.

Примерно такое же распределение времени на привале нужно практиковать не только во время соревнований, но и на тренировке. Первое время все делать по сигналу (свистку). Зимой и при походах на дистанцию менее 15 км ложиться на малых привалах необязательно.

Время и место привалов определяй заранее. Во время похода следи, чтобы на месте привала земля была по возможности сухой; летом место привала выбирай в тени; зимой — в местах, укрытых от ветра.

На походе в движении и на малых привалах не пей; если мучит жажда, полощи рот водой из походной фляги. Можно напиться на большом привале, но не позднее чем за полчаса до выхода.

Следи за физическим состоянием участников; при явных признаках утомления помоги участнику: временно переложи часть снаряжения на другого, более сильного.

На походе не веди людей в сомкнутом строю (исключение — ночью). Наилучший строй — змейка. Если идет взвод, построение в колонне по два и движение каждой колонны по обочинам дороги. Чем жарче погода, тем шире должны быть интервалы между людьми.

При движении учитывай рельеф местности (в гору медленнее, под гору быстрее), грунт (скорость падает на пашне, на болотистой местности и на песчаной дороге примерно на 15—20%), погоду (встречный ветер, дождь уменьшают скорость движения).

Зимой

На старте проверь, насколько тепло одеты участники и правильно ли обуты; укажи заранее, что обувь должна быть просторной, не жать ногу, когда надеты два шерстяных носка или теплые портянки. В обувь на резиновой подошве обязательно положить теплую стельку.

Назначь очередность ведущих людей. Следи за их сменой по часам. Время смены ведущего зависит от состояния снега и его глубины; по сигналу ведущий отходит в сторону, пропускает всю команду, становится последним.

Малых привалов лучше не устраивать. Исключение составляет первый привал — через 30 минут движения — для подгонки снаряжения лыжных креплений, палок и т. д.

Вместо малых привалов через каждые 50 минут устраивать передышку, двигаясь в медленном темпе, без палок.

Организуй по колонне наблюдение друг за другом. При первых признаках отморожения принимай соответствующие меры (см. приложение).

При наличии оружия и если во время похода производится стрельба, проверь до старта, чтобы винтовки были только слегка смазаны, так как густая смазка может замерзнуть.

ПРИМЕРЫ ИГР-ПОХОДОВ

Длительные игры-походы могут быть организованы, как:

- а) скоростные переходы и пробеги, при которых решающим условием является срок достижения определенного пункта или окончания определенной дистанции;
- б) игры-походы с выполнением тактических заданий (известных заранее или сообщаемых в процессе самой игры);
- в) те же виды игр-походов, проводимые в зимнее время.

Скоростной переход-пробег. Участники похода распределяются на равные по составу команды, которые следуют по заранее определенному маршруту.

Необходимо позаботиться о том, чтобы переход проводился на такой местности, которая требует обязательного пользования картами. Если маршрут выбран общий для всех команд, то старт дается отдельный и с такими интервалами, при которых команды, вышедшие в разное время, в пути не смогут догнать ушедших раньше.

Если маршруты выбираются в различных направлениях для разных команд, то они должны быть одной длины и профиля; старт при таких маршрутах общий.

Наибольшее затруднение представляет выбор на карте нескольких маршрутов одинаковой длины и характера. Для этой цели можно рекомендовать следующее: установив на карте место старта и финиша, взять кусок нитки и связать его концы узлом с таким расчетом, чтобы длина полученной окружности соответствовала требуемой дистанции (по масштабу карты). В точке старта-финиша на карте укрепить кнопку (или булавку), накинуть на нее нитку и затем отыскивать пункты маршрута, расстояние между которыми в сумме дали бы многоугольник, периметр которого будет соответствовать длине дистанции.

Таким образом, из одной точки можно наметить несколько маршрутов, одинаковых по длине, но не совпадающих один с другим. По каждому из таких маршрутов может быть направлена даже не одна, а 2—3 команды (с отдельным стартом).

Такая организация пробега позволит значительно увеличить число команд, стартующих из одного места. Но для этого необходимо значительно большее количество контролеров на поворотных пунктах.

Перед стартом каждый командир получает на руки схему маршрута и знакомится с ней; по сигналу команда начинает движение, стараясь пройти дистанцию в кратчайшее время. Каждая команда проходит контрольные пункты в полном составе.

Организуя такие пробеги зимой для лыжников, необходимо учитывать то, что следы лыж позволяют идущей сзади команде без всякого труда определять направление движения. Поэ-

тому зимой такие игры можно проводить только по разным маршрутам.

Походы «звездного типа». Заранее выбираются места стартов, расположенные на одинаковом расстоянии от финиша. Команды заранее прибывают к своему старту и там получают пакеты с указанием основного направления к общему финишу, схемы маршрутов или угловые обозначения азимутов и описание основных ориентиров на местности. Команды стартуют точно в назначенное время и должны притти к финишу в пределах заранее установленного времени. После прихода к финишу и отдыха с заранее определенной продолжительностью (15—20 минут) команды стартуют в обратном направлении по тому же маршруту, но на этот раз движение производится с зачетом лучшего времени прибытия к месту старта-финиша. Здесь их встречает судья, который фиксирует время прибытия каждой команды и немедленно сообщает его главному судье (по телефону, лично или с посыльным). Выигрывает команда, правильно прошедшая по маршруту и показавшая лучшее время.

Эту же игру можно проводить так. Все команды собираются к месту общего старта. Отсюда по сигналу команды направляются по своим маршрутам в соответствии с полученными перед выходом заданиями.

В пути команды, пользуясь картой и попутными ориентирами, добираются до поворотного пункта маршрута. После небольшого отдыха команды возвращаются к месту старта, стараясь достигнуть его кратчайшим путем.

Как в первом, так и во втором варианте похода соревнующиеся команды, проходя первую половину маршрута, обязаны отметить на всех установленных контрольных пунктах.

ПОХОДЫ С ПРИКЛАДНЫМИ ЗАДАНИЯМИ

Организация таких переходов-пробегов, кроме прохождения дистанции в кратчайшее время, потребует выполнения ряда тактических заданий. Эти задания могут быть даны либо в начале похода, либо во время марша. Второй способ предпочтительнее, так как он вызывает большой интерес к игре.

Здесь приводится несколько вариантов походов с выполнением тактических заданий.

По маршруту-петле. При проведении таких походов задание вручается на поворотном пункте маршрута, а оценка результатов производится на основе заранее принятой шкалы:

- а) соответствие срока завершения марша установленной норме времени до 10 очков
- б) качество решения задачи (движение по азимуту, на определенный пункт, преодоление преграды и др.) 10

Итого 20 очков

За каждое нарушение условий похода или неправильное решение задачи сбрасывается определенное, заранее установленное количество очков.

Разбивка бивуака. Маршрут в этих играх-походах рекомендуется выбирать также в виде петли (круговой). В определенном пункте маршрута организуется большой привал; при этом оцениваются: а) скорость разбивки бивуака, лагеря, палатки или постройки шалашей; б) скорость разведения костра; в) скорость и качество приготовления пищи.

Эта оценка может быть произведена на следующей основе.

Первый способ. а) Заранее устанавливаются временные нормы как для выполнения всего похода (маршрута), так и для каждой отдельной задачи;

б) устанавливаются определенные временные показатели, на основе которых прибавляются или сбрасываются очки в зависимости от невыполнения или перевыполнения основной нормы;

б) победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

Примерная шкала оценки похода

Задача	Норма времени	Одним очком оценивается (или штрафуются) отклонение от норм
Поход 20 км с 2-часовым привалом после 12 км	6 часов (10 очков)	$\left. \begin{array}{c} + \\ - \end{array} \right\} 5 \text{ минут}$
Разбивка бивуака (лагеря)	15 мин. ¹⁾ (6 очков)	$\left. \begin{array}{c} + \\ - \end{array} \right\} 2 \text{ "}$
Разведение костра	5 минут (3 очка)	$\left. \begin{array}{c} + \\ - \end{array} \right\} 1 \text{ "}$
Приготовление обеда	35 минут (3 очка)	$\left. \begin{array}{c} + \\ - \end{array} \right\} 5 \text{ "}$

Второй способ. Заранее устанавливается определенное количество очков за лучшее выполнение каждой задачи; оно присуждается команде, показавшей лучший результат. Обычно это число очков равняется количеству участвующих в игре команд. Команда, занявшая первое место по данной задаче, получает установленное количество очков полностью, а каждая последующая — на 1 очко меньше. Команда, получившая по всем задачам большее количество очков, считается лучшей.

Походы с боевыми действиями. Такими действиями могут быть стрельба, преодоление полосы препятствий, метание гранат в цель, штыковой бой, переправа через водную преграду (вброд, по наведенным мосткам) и т. п.

В этом случае также необходимо заранее установить оценку каждого из входящих в игру элементов.

¹ Если приходится ставить палатки или делать шалаша, норма соответственно увеличивается.

Эта комплексная оценка в играх-походах дает возможность «вытянуть» отстающий в военно-физкультурной работе участок. Необходимо только при определении «ценности» отдельных элементов присуждать за него повышенную по сравнению с другими видами оценку. Такая оценка заставит команды усиленно готовиться именно по тому разделу, который является наиболее отсталым.

Походы с тактическими задачами. Эта разновидность походов (с более сложными тактическими заданиями) требует уже более значительного опыта и военных знаний как от руководителя — начальника команды, так и от судейского аппарата. Вот один из примеров такой игры.

Начальники команд, находящихся в дер. Куколки, получают задание продвинуться на определенный рубеж (дер. Дедово). Им известно, что на участке «предполя» (в данном случае начиная с 6—5-го километра до дер. Дедово) они могут встретить ряд препятствий, которые необходимо преодолеть. Команды отправляются со старта с интервалами в 15—20 минут с таким расчетом, чтобы в пути они не догнали друг друга. Команды (взводы) следуют по маршруту, высылая походное охранение и разведывательные дозоры.

Судейский аппарат («противник») в составе 10—15 человек скрытно располагается на определенных пунктах маршрута вдоль основной дороги. Судьи обязаны отмечать все действия командиров, ведущих группы. Задача командиров — провести команду незаметно мимо всех судей или обнаружить себя в возможно меньшей степени.

Руководитель игры может ее усложнить включением в нее дополнительных требований. Так, например, на определенных участках маршрута можно обусловить скрытное движение команд (пригнувшись, ползком), в противогазах, с маскировкой от воздушного нападения и т. д. Самое важное здесь — умение правильно вести разведку и своевременно обнаружить «противника» (судей).

Для оценки действий команд разрабатывается шкала очков, которая до старта объявляется участникам.

ОРГАНИЗАЦИЯ СУДЕЙСТВА В ИГРАХ-ПОХОДАХ

Если игра-поход проводится как соревнование, то в обязанность судей входит промер дистанций маршрутов, определение месторасположения поворотных и контрольных пунктов, на которых должны быть расставлены контролеры. В день соревнования, когда команды прибывают на сборный пункт, судейский аппарат (судья при участниках) переписывает фамилии всех прибывших и фиксирует составы команд, подчеркивая фамилии начальников (командиров).

Большое значение для правильного проведения игр-походов имеет четкая организация контроля на поворотных пунктах дистанции. Этот контроль может быть осуществлен либо находя-

щимися в определенном пункте маршрута судьями-контролерами, либо посредниками-судьями, двигающимися вместе с командами. На контрольные посты возлагается проверка правильности прохождения маршрута (запись прошедших команд), фиксации времени начала движения в обратный путь (на поворотных пунктах).

В скоростных играх-походах возможно оценивать и сравнивать действия не только команд в целом, но и качество практических навыков у начальников команд.

К числу таких основных навыков прежде всего относится умение: а) пользоваться картой, б) составить донесение — «кроки», в) правильно определить азимуты, г) поддержать дисциплину на марше и организовать в команде взаимопомощь, д) правильно подавать команды, е) вести команду скрытно и применять нужные строи и т. д.

Однако полное наблюдение за действиями командира можно вести лишь в том случае, если с каждой командой следует посредник-контролер. Задача этого посредника — сопровождать команду, не вмешиваясь в указания ее начальника. Лишь в том случае, если команда явно собьется с пути, а также по истечении установленного срока игры, он имеет право остановить команду. При этом он должен указать начальнику на допущенную им ошибку и дать верное направление движения (делая соответствующую отметку в контрольной книжке). Если время игры явно просрочено, он направляет команду к сборному пункту и отмечает, что она выбыла из соревнования.

В звездных походах, после прибытия команд к поворотному пункту, по истечении заранее установленного времени подается сигнал к движению в обратном направлении. Посредник точно фиксирует время выхода с поворотного пункта, а судейский аппарат на финише — время прибытия каждой команды на финиш.

Часы судей-посредников при всех видах игр и походов должны быть точно сверены с часами главного судьи-руководителя.

КРАТКИЕ ВОЕННЫЕ СВЕДЕНИЯ К РАЗДЕЛУ
«ПРОСТЕЙШИЕ УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ»

Строевая подготовка

Строевая подготовка — лучшее средство воспитания сознательной дисциплины, боевых навыков и развития воли для выполнения боевой задачи. Отличная строевая подготовка, сознательная дисциплина, умелые действия в коллективе, воодушевленном единой целью, обеспечивают бойцу и подразделению победу над врагом.

Строем называется определенное расположение бойцов и подразделений для совместного движения и действий.

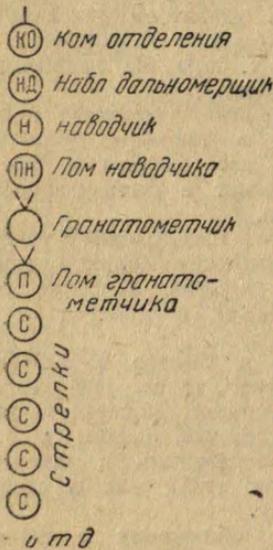


Рис. 3. Отделение в колонне по одному и по два

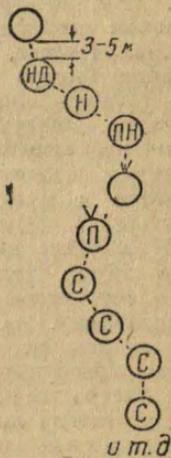


Рис. 4. Змейка

Участники воензированных игр и походов должны получить отличную строевую подготовку. Особое внимание руководители обязаны уделить обучению занимающихся тем элементам строевой подготовки, которые органически связаны с работой на местности. Сюда относятся походные расчлененные строи отделения, перебежки, переползания и т. п.

Походные строи отделения — колонна по одному и колонна по два.

Чтобы построить отделение в колонну по одному (по два) подается команда: «Отделение, в колонну по одному (по два) становись!» (см. рис. 3). По этой команде отделенный командир становится лицом в направлении движения, а бойцы быстро занимают свои места в строю, располагаясь в затылок отделенному командиру, и ожидают дальнейшей команды.

Расчлененные строи. Если отделение, двигаясь на походе в колонне по одному (по два), встретится с противником или попадет под артиллерийский, пулеметный или ружейный огонь и не сможет продолжать движение в походном строю, оно должно принять «расчлененный строй».

Для расчленения отделения из походной колонны в цепь отделенный командир подает команду: «Отделение, прямо на такой-то предмет влево (вправо) — развернись!» По этой команде быстро, не задерживая движения, выдвигаются влево (вправо). Интервал между бойцами справа и слева должен быть в 3 м или такой, какой назначит отделенный командир. При развертывании отделения в цепь не разрешается располагаться в затылок друг другу. Один из бойцов назначается направляющим, он строго выдерживает указанное отделенным командиром направление.

Расчлененный строй — цепь — применяется в боевой обстановке, поэтому надо быть особо внимательным ко всем командам отделенного командира.

Для перехода отделения из походного строя в «змейку» отделенный командир подает команду: «За мной, дистанция три (четыре) метра в змейку!» По этой команде занимают места в строю, как показано на рис. 4.

При остановке отделения в расчлененном строю (цепь или змейка) надо лечь и изготoвиться к стрельбе, применяясь к местности.

Если отделению необходимо возобновить движение, отделенный командир подает команду: «Отделение, на такой-то предмет — вперед!» или: «Отделение, перебежать вправо (влево, прямо, на отдельный домик, в канаву и т. п.) в таком-то порядке — вперед!» По этой команде цепь (или змейка) поднимается и быстро движется в указанном направлении.

Для перемены направления подается команда: «Противник справа (слева, с тыла со стороны отдельного дома и т. п.)!» Не прерывая наблюдения и маскируясь, надо быстро выполнить команду.

При внезапном нападении танков отделенный командир подает команду: «Танки с фронта (справа, слева, с тыла) в такое-то укрытие — к бою!» По этой команде быстро занять укрытие, изготoвиться к бою. С приближением танка бросить под него связку гранат и быть готовым к отражению атаки пехоты, следующей за танками.

Перебежки применяются для быстрого преодоления участка, находящегося под огнем противника. Длина перебежек целиком зависит от характера местности и имеющихся на ней укрытий, а также от огня противника и сил бойца. Обычно длина перебежек колеблется от 15 до 40 м, а иногда до 50 и более метров.

Перебежку нужно делать неожиданно и быстро в течение не более 4—5 секунд с тем, чтобы противник не смог точно прицельться. Прежде чем начать перебежку, нужно наметить укрытие, которым можно воспользоваться для защиты от огня противника (кочка, канава и т. п.). Нужно быстро вскочить, пригнуться, стремительно перебежать к намеченному укрытию и также быстро лечь. При перебежках назад или в сторону заканчивать бег следует всегда лицом к противнику.

Переползание применяется при сближении с противником под интенсивным огнем. Производится оно обычно двумя способами: на полукотелках и по-пластунски. Переползание по-пластунски употребляется на открытом месте, а на полукотелках там, где высокая трава или удобный рельеф местности.

Переползание по-пластунски производится следующим образом (рис. 5). Перед началом движения боец лежит, распластавшись на земле и не поднимая головы. По команде: «Вперед!» он сгибает одну ногу в колене, подтягивая ее возможно дальше вперед. Колено и носок развернуты кнаружи. Одновременно вытягивается вперед рука, противоположная согнутой ноге.

Опираясь о землю локтями и носком согнутой ноги, с силой передвинуть тело вперед, выпрямляя согнутую ногу и почти не поднимая тела. Затем, вынеся таким же образом другую руку и ногу, продолжать движение.



Рис. 5. Переползание по-пластунски



Рис. 6. Переползание на полчетвереньках

Переползание на полчетвереньках (рис. 6): стать на колени и, опираясь на локти и кисти, не поднимаясь, передвигаться вперед.

Отползая в сторону, нужно выпрямить руку, передвинуть ее в направлении движения и подобрать под себя противоположную ей ногу, сгибая передвинутую руку, опираясь на нее и разгибая в колене подобранную ногу, переместиться в сторону.

При переползании следует все время не упускать из виду противника.

Основы топографии

Работа с картой

В разведке, охранении, при выполнении обязанностей связного, посыльного бойцу нередко приходится идти в одиночку по мало знакомой или совсем незнакомой местности. Чтобы не сбиться с пути, надо иметь при себе карту и уметь пользоваться ею. По ней боец сможет получить правильное представление о местности, что дает ему возможность ориентироваться, т. е. определить свое положение по горизонту (восток, запад, север, юг) и окружающим предметам.

Значение местности в бою

Способ боевых действий во многом зависит от местности, на которой находятся войска. В горах надо вести боевые действия иначе, чем на равнинах, в лесах — не так, как в степях. Поэтому прежде чем выбрать тот или иной способ боевых действий, войска изучают местность, на которой им придется действовать.

Изучают местность обычно командиры. Но и от бойца в боевой обстановке требуется умение быстро определить выгодные и невыгодные особенности местности. Это необходимо для того, чтобы в бою он мог правильно примениться к местности. Примениться к местности — значит использовать местность так, чтобы она помогла выполнять поставленную задачу и одновременно затрудняла действия противника.

Для бойцов и мелких подразделений основным способом ознакомления с местностью является личный осмотр. И только тогда, когда личный осмотр невозможен, прибегают к помощи карты, пополняя ее данные опросом местных жителей.

Чтение карты

Умение хорошо читать карту достигается постоянным упражнением.

На картах местность изображена установленными условными знаками.

На нижнем краю карты имеется линейка с делениями в сантиметрах; она показывает, какому количеству метров или километров земной поверхности, нанесенной на карту, соответствует один сантиметр на карте. Это — так называемый линейный масштаб карты.

В зависимости от масштаба карты все расстояния уменьшены в 25 000, 50 000, 100 000 и т. д. раз. Следовательно, одному сантиметру на карте соответствует 25 000, 50 000, 100 000 и т. д. сантиметров (или 250, 500, 1 000 и т. д. метров) земной поверхности.

Для определения расстояния при помощи линейного масштаба надо скопировать этот масштаб на бумажку и, приложив ее к измеряемой на карте линии, установить определяемую длину (в метрах или километрах). Вместо бумажки можно пользоваться спичкой, травинкой, циркулем и т. п.

Когда требуется быстро измерить приблизительно расстояние на карте, можно пользоваться и пальцами. Для этого надо знать, что ширина кончика мизинца равна примерно 1 см, расстояние от конца ногтя большого пальца до его сустава — 4 см, ширина ладони — 10 см, расстояние между вытянутыми большим пальцем и мизинцем (четверть) — 20 см.

Для правильного чтения карты необходимо научиться различать имеющиеся на ней условные знаки. Неровности местности (горы, ложбины) изображаются на карте кривыми линиями (горизонталями), которые соединяют точки местности с одинаковой высотой над уровнем моря.

Горизонтали — это воображаемые разрезы земной поверхности через равные по высоте промежутки, например, 5 метров, 10 метров (сечения).

Все точки местности, через которые проходит рассматриваемая горизонталь, находятся выше (или ниже) точек, через которые проходит соседняя горизонталь, на 5 метров, 10 метров, — в зависимости от так называемой высоты сечения. Эта высота обычно указывается внизу листа под линейным масштабом.

По числу горизонталей можно судить о том, насколько одна точка местности выше другой. По изгибам можно судить о форме неровностей.

Направления скатов обозначаются на горизонталях маленькими черточками (бергштрихи). У горизонталей, обозначающих возвышенность, черточки имеют направление от вершины, у впадин черточки обращены в направлении дна.

Простейшая глазомерная съемка («кроки»)

Во время игр и походов зачастую придется делать наброски «кроки» или «отчетные карточки» с той местности, которая лежит перед играющим. Для этого нужно иметь записную книжку, блокнот, разграфленный на квадраты (бумага в клетку), или планшет, т. е. лист фанеры размером 25×30 см с приколотым кнопками листом бумаги, разграфленной на квадраты. Внизу чертится линейный масштаб и указывается стрелкой направление север — юг.

Нанесение направления дороги. В исходной точке блокнота (планшета) ориентируется по компасу. Теперь нужно нанести

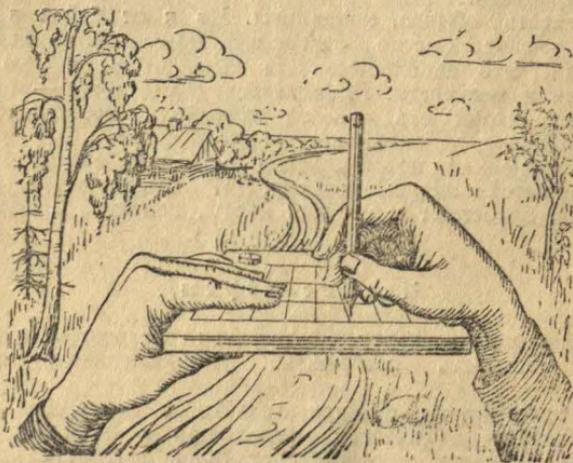


Рис. 7. Визирование направления

направление дороги; для этого, не изменяя положения планшета, прикладывают линейку к исходной точке и, направив ее вдоль дороги, визируют (визируют) линию. Затем идут по дороге, отсчитывая шаги, до того места, где она изменит направление. После этого на нанесенной линии откладывается по масштабу полученное количество шагов (лишний кусок линии стирают). Затем в этой точке стояния снова ориентируют планшет и прочерчивают дальнейшее направление дороги и т. д. (рис. 7).

Нанесение местных предметов. Местные предметы наносятся несколькими способами, в зависимости от того, имеется ли возможность передвигаться с места на место, или необходимо произвести всю съемку с одной точки.

Проще всего эту работу проводить способом «засечек». Для этого после того как на планшет (на лист бумаги) нанесено основное направление дороги, визируют по линейке черту на местный предмет, не поворачивая и по возможности не сдвигая планшета. После этого идут в основном направлении на некоторое расстояние и из нового пункта дороги проделывают то же. Пересечение линий, проведенных из обеих точек на планшете, даст расположение местного предмета (рис. 8).

Если по обстановке игры не имеется возможности свободно передвигаться, то съемка может быть произведена и из одной точки путем так называемого «кругового визирирования». Способ этот ясно виден из рис. 9.

Этот способ составления «отчетной карточки» заключается в том, что от точки нахождения наблюдателя берется направление на какой-либо заметный предмет (ориентир), и это направление наносится на бумагу (способом визирирования). После этого, используя большой палец или пользуясь дальномерной линейкой (см. ниже стр. 65), определяют углы между отдельными предметами и расстояния до них и в масштабе переносят эти данные на бумагу. Измерения углов производят всегда от основного ориентира.

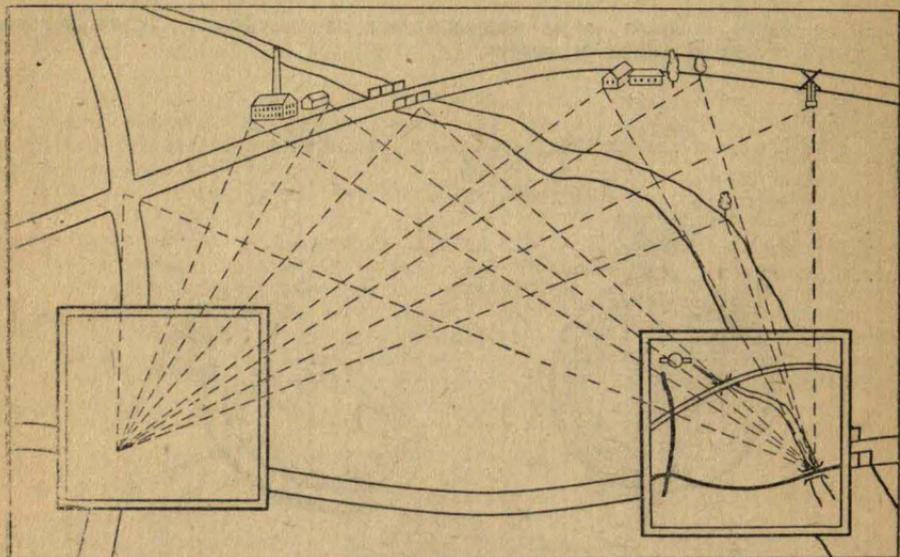


Рис. 8. „Засечки“

Ориентирование на местности

Ориентироваться на местности, т. е. определить свое положение по отношению к сторонам горизонта и окружающим предметам, можно по карте, при помощи компаса и часов, по звездам, солнцу, по растительности и по разным другим признакам.

Ориентируясь по карте, надо повернуть ее так, чтобы ее верхний край был обращен к северу. Например, находясь на прямой дороге в деревню, надо найти эту дорогу на карте и повернуть карту так, чтобы направление

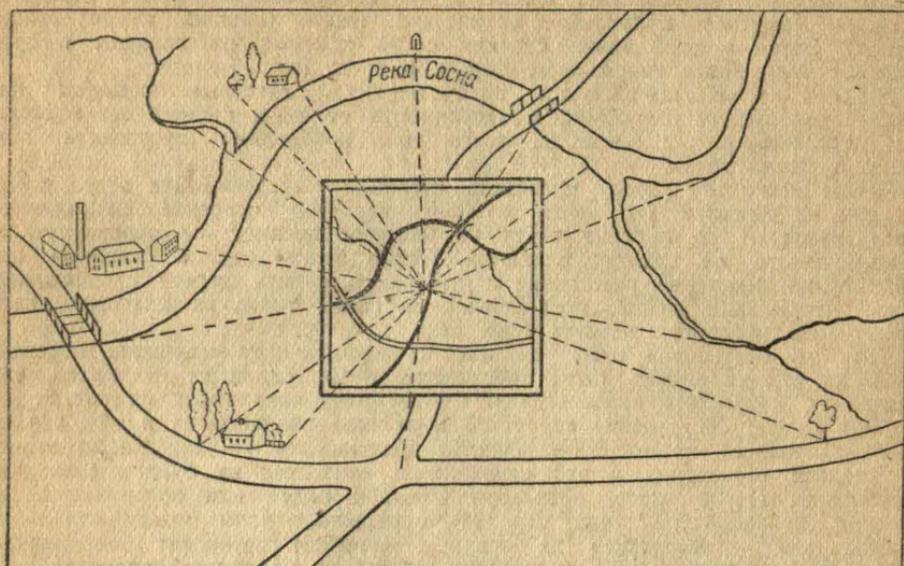


Рис. 9. Съемка „кроси“ с одной точки стояния

дороги на карте совпало с ее направлением на местности. Тогда верхний край карты будет обращен к северу.

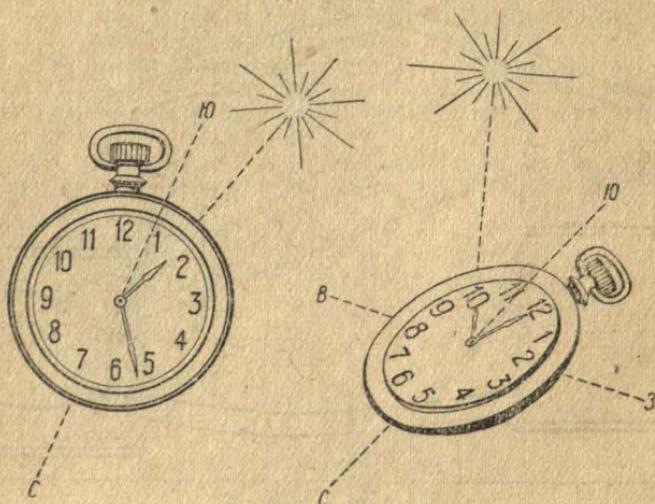


Рис. 10. Ориентирование по часам

Направление на север можно также узнать по компасу. Темный конец свободно вращающейся стрелки компаса всегда направлен на север.

Для ориентирования карты по компасу надо положить его на карту так, чтобы линия С—Ю (север—юг) совпала с боковой рамкой карты. Затем надо медленно поворачивать карту так, чтобы темный конец стрелки совпал с буквой С. В этом положении карта будет, как говорят, ориентиро-

вана. Пользуясь компасом, следует всегда помнить, что находящиеся вблизи железные предметы отклоняют стрелку.

При отсутствии компаса надо учитывать, что в полдень солнце всегда находится в южном направлении, а места восхода и захода солнца в разные времена года различны. Именно, зимой солнце восходит на юго-востоке и заходит на юго-западе, а летом оно восходит на северо-востоке и заходит на северо-западе; весной и осенью соответственно — на востоке и на западе.

Направление на юг можно определить и при помощи часов (рис. 10). Для этого часовую стрелку надо направить на солнце и разделить угол между часовой стрелкой и цифрой 12 пополам. Это и будет направление на юг. Следует помнить, что до полудня этот угол нужно брать с левой стороны циферблата, а после полудня — с правой.

Боец должен выработать в себе «чувство времени», для чего ему нужно тренироваться в умении определять время по солнцу.

Можно определять направление и по звездам. Так, известно, что Полярная звезда всегда находится в северном направлении. Эту звезду можно найти, если мысленно продолжить расстояние между двумя крайними звездами созвездия Большой Медведицы. Она первая, ясно видимая звезда на этом направлении.

Надо знать также, что луна заходит утром, а восходит вскоре после захода солнца. Часы ее восхода и захода изменяются. Во время новолуния в 18 часов луна находится на востоке, в 24 часа — на юге и в 6 часов — на западе. Во время первой четверти она находится в 18 часов на юге и в 24 часа — на западе. Во время последней четверти в 24 часа она на востоке и в 6 часов — на западе.

Самая яркая утренняя звезда перед рассветом находится всегда на востоке, а вскоре после захода солнца — на западе.

Приблизительно ориентироваться можно и по следующим признакам. На отдельно растущих деревьях ветви и листва гуще с южной стороны; зимой снег наливает к строениям больше с севера (с юга он быстрее стает), на пнях спиленных деревьев слои ежегодных приростов дерева с северной стороны тоньше и плотнее, чем с южной.

Все эти признаки нужно как можно лучше изучить, чтобы по ним уметь находить стороны горизонта.

В боевой обстановке, в походе всегда надо внимательно наблюдать и изучать местность; все встречающиеся на пути характерные, выделяющиеся предметы замечать и запоминать. Этому хорошо помогает постоянное развитие зрительной памяти.

В пути, на поворотах, чтобы лучше запомнить свой обратный путь, следует оглядываться назад; а также помнить, что характерные местные предметы-ориентиры (перекрестки дорог, канавы, холмы, овраги и т. д.) помогут правильно определить свое местонахождение.

Карту всегда надо держать по направлению пути и сличать ее с местностью, принимая, однако, во внимание, что по ней нельзя получить всех необходимых сведений о местности: глубину реки, густоту и проходимость лесов, характер грунта. Такие сведения можно получить только разведкой.

Писать на карте следует мягким простым карандашом, а не химическим, чтобы сделанные отметки можно было легко стереть резинкой.

Движение по азимуту

В боевой обстановке нередко приходится двигаться без дорог, по пересеченной местности (лес, заросли и т. п.), а также ночью в метель или туман, когда нет предметов для ориентирования или их не видно. В таких случаях надо двигаться с компасом по так называемым азимутам.

Азимутом называется угол, образуемый каким-либо направлением на местный предмет и направлением конца стрелки компаса на север. Азимуты измеряются в градусах от 0 до 360 по ходу часовой стрелки — от точки севера через восток, юг, запад и опять до точки севера. На рис. 11 показаны азимуты на лиственное дерево — 50° , на фабричную трубу — 135° , на перекресток дорог — 210° и на хвойное дерево — 330° .

Азимут на местности определяется так. Стать лицом к тому предмету, на который требуется определить азимут, ориентировать компас, т. е. под-

вести нулевое деление или букву С под темный конец стрелки, наложить на стеклянную крышку компаса (через центр компаса) в направлении к предмету спичку или какую-либо короткую и тонкую палочку. После этого под концом спички (палочки), обращенным к предмету, прочесть на дне компаса (на лимбе) величину азимута.

Направление движения от ориентира к ориентиру можно определить заранее, вычислив азимуты по карте. Для этого компас устанавливается на карте центром в точку, от которой определяется азимут, а затем линию С—Ю на дне коробки компаса совмещают с начерченной на карте линией, параллельной боковой рамке карты и проходящей через точку, от которой определяется азимут. Деление на лимбе компаса против определяемого направления, например дороги, укажет величину азимута (рис. 12).

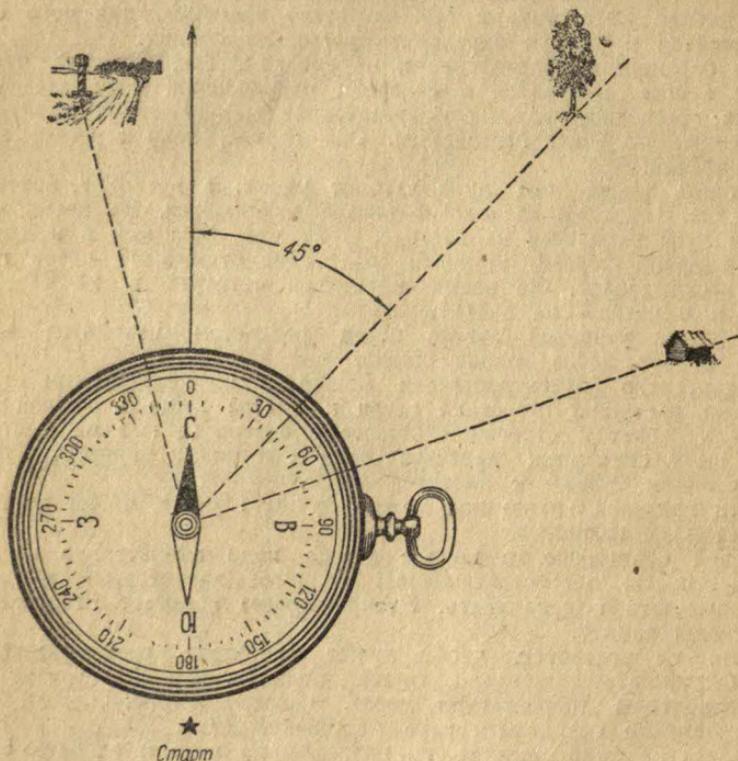


Рис. 11. Нахождение азимута на местности

Направление на местности по заданному азимуту определяется следующим способом: на стеклянную крышку компаса накладывается спичка так, чтобы она одним концом находилась на центре компаса, а другим была направлена на деление лимба, соответствующее заданному азимуту. Затем компас поворачивают так, чтобы нулевое деление лимба находилось под северным концом магнитной стрелки.

Азимут служит не только для определения направления, но и для движения по заданному направлению.

Если путь из одного пункта в другой лежит по прямому направлению, то достаточно определить на местности или по карте азимут этого направления и двигаться по нему с помощью компаса. Чтобы не сбиться с направления, нужно почаще проверять правильность движения по компасу.

Иногда приходится идти не по прямой, а по ломаной линии. В этом случае нужно точно наметить и прочертить по карте или на листе бумаги маршрут движения, затем разделить весь путь на участки и определить азимут и протяжение каждого участка. Как производится эта работа, показано на рис. 13. Здесь путь идет от километрового столба мимо сарая

через кирпичный завод к дому лесника. Двигаться нужно так: у исходного пункта (километровый столб) установить компас по азимуту первого участка (335°), заметить в направлении пути какой-либо предмет, отличный от других (дерево с сухими ветвями, куст особой окраски и т. п.), подойти к этому предмету и вновь определить по азимуту направление.

При движении по закрытым участкам местности (в данном примере от сарая к кирпичному заводу и от завода к дому лесника) надо вести счет шагов. Случается, что определенное по карте число шагов пройдено, а ориентира (завода или дома лесника) не видно. Следовательно, при движении было допущено отклонение от правильного направления и ориентир нужно искать где-либо вблизи.

Если на пути встретится препятствие, например топкое место, надо заметить на другой его стороне какой-либо предмет, лежащий в направлении, указываемом азимутом, обойти препятствие и продолжать движение от замеченного предмета.

При движении в лесной чаще компас надо держать перед собой и двигаться по направлению заданного азимута. Ночью, когда трудно бывает наметить предметы, лежащие на данном азимуте, пользуются светящимся компасом.

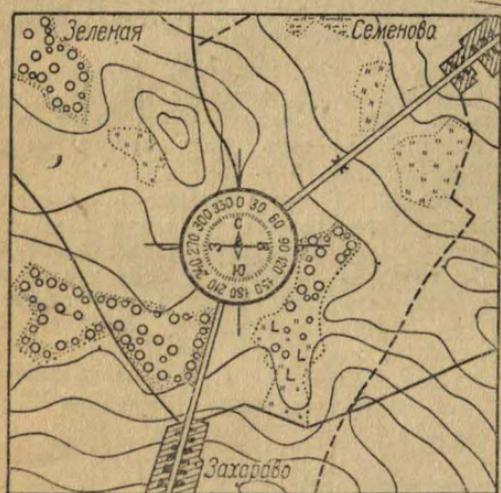


Рис. 12. Нахождение азимута по карте

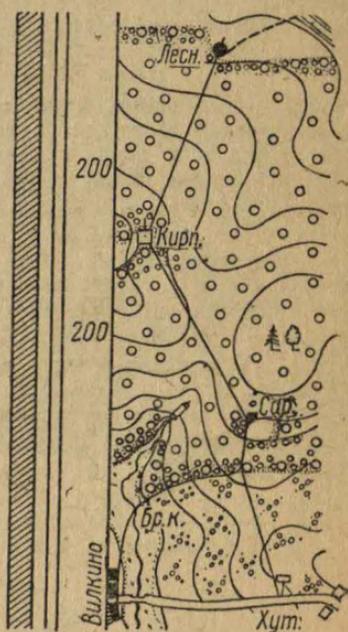


Рис. 13. Движение по азимуту по ломаной линии

Глазомерное определение расстояний

Расстояние на-глаз можно определить различными способами.

1. Стараются запомнить, как выглядит отрезок местности длиной в 100 м, для чего ведут повседневную тренировку в определении этого расстояния. Наметив впереди какой-нибудь предмет или рубеж, до которого, по предположению тренирующегося, 100 м, идут к нему, считая шаги парами (100 м равны, примерно, 75 парам шагов) и таким образом проверяют правильность глазомерного определения расстояния. Постепенно, благодаря постоянному упражнению, вырабатывается четкое зрительное представление о том, как выглядит на различной местности отрезок, равный 100 м.

Научившись почти безошибочно определять отрезки местности в 100 м, приступают к тренировке по определению расстояний до более отдаленных предметов: большое расстояние мысленно делят на стометровые отрезки и устанавливают его меру.

2. Определяют на-глаз наибольшее и наименьшее, по мнению наблюдателя, расстояние до видимого предмета. Складывают эти две предполагаемые меры и делят их пополам. Частное от деления будет ближе к истине.

3. Зная, на сколько метров от наблюдателя удален один местный предмет, устанавливают на-глаз расстояние до другого, сравнивая неизвестную дистанцию с известной.

4. Определяют расстояние по времени, затраченному на его прохождение. Здесь исходят из следующего расчета: в минуту человек делает 120—135 шагов длиной 75—80 см. Значит в 1 минуту он проходит около 100 м.

5. На походе можно определять расстояние по километровым или телеграфным столбам.

В зависимости от освещения, рельефа местности и др. изменяется восприятие человеческим глазом расстояний. Это надо всегда помнить при глазомерных определениях расстояний.

Кажутся ближе, чем в действительности, днем ярко освещенные солнечными лучами или проектирующиеся на светлом фоне предметы, ночью предметы, освещенные луной, и источники света, например, окна строений, фонари и т. п. в горах, в однообразной и ровной степи, на море или озере.

Более отдаленными, чем в действительности, представляются предметы в пасмурную погоду, в туман, в сумерки, в лесу; на длинных прямых дорогах, идущих в гору, при струящемся от солнечного нагрева воздухе; при темном заднем плане и при противостоящем солнце.

Небольшие, трудно различимые цели всегда кажутся дальше. Так, замаскированное пулеметное гнездо покажется наблюдателю расположенным дальше, чем большой, открыто стоящий танк; лежащий боец будет представляться более отдаленным, чем стоящий во весь рост; группа из нескольких человек — ближе, чем одиночная фигура, и т. п.

Тренируя глазомер, следует запоминать степень видимости различных предметов на определенных расстояниях при разных условиях освещения и местностей. Степень видимости зависит от остроты зрения. Поэтому каждый занимающийся должен составить себе таблицу, отметив в ней, что и как он видит на различных расстояниях. Вот примерная таблица для людей с нормальным зрением:

Расстояния, с которых предметы делаются видимыми

(в километрах и метрах)

Деревни и большие дома	10—11 км
Отдельные домики	5 "
Окна в домах	4 "
Трубы на крышах	3 "
Отдельные деревья в лесу и одиночные люди	2 "
Дорожные и другие столбы	1 "
Переплеты в окнах	500—550 м
Цвета и части одежды	270—300 "
Черепицы и доски на крышах	210 "
Пуговицы и металлические украшения	170 "
Лица людей	160 "
Выражение лица	110 "
Глаза (линия глаз)	60 "

Полезно также запомнить высоту и протяженность различных местных предметов.

Высота и протяженность различных местных предметов

Дома (вместе с крышей)	
В деревне — одноэтажные	4—4,5
с подклетью	5—6
двухэтажные	7—8
В городе — одноэтажные	4—5
двухэтажные	6,5—7
каждый этаж	3—3,5
Заводы—высота одноэтажного цеха	8—10
„ заводской трубы—по количеству скоб-ступеней; высота каждой ступени	0,4—0,5
Деревья—в зависимости от характера и возраста деревьев, при густом лесе	15—20
Телеграфные столбы—высота	5,5—6
величина пролета между столбами	45—50
Мосты деревянные—величина пролета	4—6

Определение расстояний при помощи большого пальца и дальномерной линейки

Обычно, в полевых условиях расстояния определяются с помощью дальномерной линейки или с помощью большого пальца. Для этого нужно вытянуть руку вперед, держа большой палец вертикально на уровне глаз. Если палец полностью закрывает предмет, то расстояние до него в 20—25 раз больше размера закрываемого предмета. Например, фасад в 3-оконной избе определен в 5 м, палец целиком закрывает фасад. Расстояние $5 \times 20(25) = 100—125$ м.

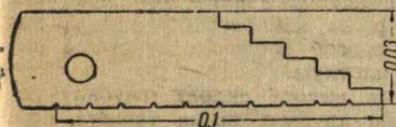


Рис. 14. Дальномерная линейка

сколько делений «накрывают» предмет, до которого определяется расстояние. Например, расстояние между двумя телеграфными столбами равно одному горизонтальному делению линейки, т. е. 0,01 определяемой дистанции, дистанция $= 50 \times 100 = 5\,000$ м.

Дальномерная линейка (рис. 14) представляет собой пластинку, выпиленную из куска жести, картона, фанеры. Каждое ее деление по высоте (ступенька) равно 0,005 дистанции, а по длине — 0,01 дистанции. Пользуются ею так же, как большим пальцем, т. е., вытянув руку с линейкой вперед на уровне глаза, отсчитывают,

Как определить расстояние до недоступного предмета

Надо выбрать какой-либо предмет на противоположном берегу реки, ущелья и т. п. Находясь на своем берегу, наблюдатель становится точно против избранного предмета (рис. 15). Затем он идет под прямым углом к линии $A—B$ и на расстоянии 60 м от точки B втыкает в землю палку (B). После этого наблюдатель идет еще 60 м в том же направлении до точки G , отсюда, удаляясь под прямым углом от берега, он движется до тех пор, пока не окажется в створе между точками A, B (в точке G). На основании теоремы о подобных треугольниках пройденное по новому направлению расстояние будет равно расстоянию $A—B$.

Другой способ нахождения расстояния до точки, к которой нельзя подойти, сводится к следующему. От точки B (рис. 16), как и в первом случае, наблюдатель идет перпендикулярно к прямой $A—B$ до тех пор, пока направление от точки нахождения наблюдателя к точке A не будет под углом 45° или 60° к линии $A—B$. В первом случае (I) расстояние $A—B$ будет равно пройденному наблюдателем пути, а во втором (II) — 1,75 пути наблюдателя.

Ширину реки можно определить так: перебросить камень с привязанной к нему бечевкой на другой берег или доставить ее туда вплавь и измерить длину бечевки.

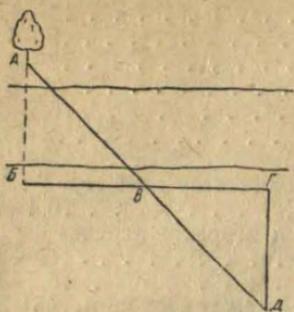


Рис. 15. Определение ширины реки (первый способ)

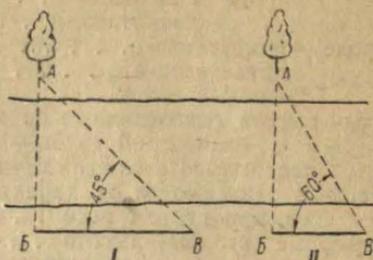


Рис. 16. Определение ширины реки (второй способ)

Определение высоты предметов

Для измерения высоты предметов на расстоянии применяется прибор-угольник из планок, наглухо скрепленных между собой под прямым углом (рис. 17). Чтобы измерить высоту предмета, надо поставить угольник так, чтобы меньшее его колено (B—Г) было направлено вверх. После этого отойти на такое расстояние, от которого концы А и Г угольника находились бы на одной прямой линии с верхней точкой измеряемого предмета. Затем угольник поворачивают большим коленом (B—B) кверху и, приближаясь к измеряемому предмету, считают шаги до тех пор, пока концы А и B не будут находиться на одной прямой линии с верхней точкой измеряемого предмета. Количество отмеренных шагов плюс высота роста измеряющего (до уровня глаз) и будут равны высоте предмета. Этот способ особенно удобен в тех случаях, когда к предмету нельзя подойти вплотную.

Другой прибор (рис. 18) позволяет измерить высоту склона (глубину оврага и др.), если нельзя применить какого-либо другого, более точного способа измерения. Как видно из рисунка, прибор представляет собой линейку,

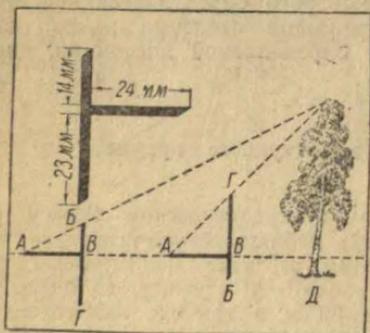


Рис. 17. Определение высоты дерева угольником

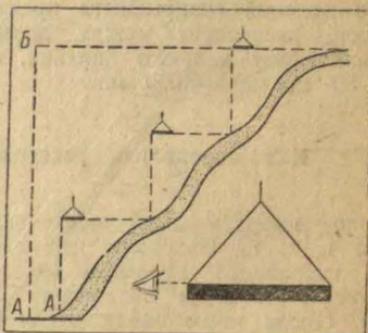


Рис. 18. Определение высоты склона подвешенной дощечкой

подвешенную на нитках за концы. Для измерения нужно стать у подножия склона (на дно оврага) и, держа прибор в горизонтальном положении, заметить на склоне точку, находящуюся на высоте глаз. Затем подойти к этой точке и таким же образом отметить следующую точку. Если склон высок (овраг глубокий), то придется проделать это несколько раз. Высота склона (глубина оврага) будет равна высоте от земли до уровня глаза наблюдателя, умноженной на количество его передвижений кверху.

Цель маскировки — скрыть от противника свое действительное расположение и действия.

Обычно, отдельных бойцов и предметы вооружения противник замечает сначала простым глазом, а затем рассматривает их в бинокль. Бойцов выдает, большей частью, очертание плеч и блеск металлических предметов снаряжения. Поэтому маскировка в первую очередь должна скрывать эти признаки. Снаряжение надо подгонять так, чтобы оно не болталось, не гремело и не блестело на солнце. На поле боя продвигаться скрытно, используя для этого высокую траву, бугорки, канавы. Открытые места быстро перебегать или переползать. Ночью не шуметь, не курить, двигаться осторожно. При освещении лучом прожектора лечь и не шевелиться. Двигаться не по дорогам, а сбоку от них, укрываясь за деревьями и кустами. Из лесу на опушку выходить скрытно. Если лес редкий и без кустов, лучше двигаться ползком.

Наблюдения и донесения

В каждой части и подразделении в любой обстановке ведется постоянное наблюдение за противником. В бою каждый красноармеец должен неотступно наблюдать за полем боя. Наблюдение — лучшее средство получить сведения о противнике. Наблюдать надо так, чтобы, оставаясь самому невидимым, все видеть у противника.

Для наблюдения днем следует выбирать пункт, имеющий широкий обзор и хорошо замаскированный. Для наблюдения ночью располагаться не на возвышенностях, а внизу и лежа, чтобы приближающийся противник вырисовывался на фоне неба. Зрительные впечатления дополнить слуховыми.

В большинстве случаев наблюдатель видит не противника, а только признаки, выдающие его присутствие. Например, он замечает пыль на дороге, не видя идущей колонны; слышит шум моторов, но не видит танков или броневедомостей, и т. д. Надо научиться по одному или нескольким признакам правильно определять скрытное действие противника. Это называется — знать военные приметы.

Вот некоторые из военных примет.

Пехота на большом расстоянии кажется медленно двигающейся ровной линией. Пыль при этом стелется низко и слышен глухой шум.

Конница представляется неровной колеблющейся линией. Облако пыли поднимается высоко и в верхней части кажется прозрачным. Слышен цокот копыт.

Артиллерия представляется в виде прерывчатой линии. Пыль от ее движения поднимается отдельными клубами.

Танки и автомобили поднимают тяжелые, быстро двигающиеся облака пыли. Слышен шум моторов и гусениц.

Командный пункт можно определить по блеску стекол, по идущим к нему телефонным проводам, по движению людей к пункту и от него.

Наличие противника в населенном пункте можно определить по лаю собак (особенно ночью), по взлету птиц.

Следует уметь точно определять количество наблюдаемых людей, оружия и т. п. и правильно докладывать о виденном. Нельзя, например, ограничиться таким докладом: «Видю большую колонну»; надо указать, какую длину имеет эта колонна. Нельзя сообщать: «Прошло много танков»; необходимо сделать подсчет и в сообщении указать, сколько их замечено и куда они направлялись.

Наблюдатель на командном пункте командира обязан вести наблюдение за противником, передвижением и действиями своих и соседних подразделений, за сигналами воздушной, танковой и химической опасности (тревоги).

Обо всем замеченном наблюдатель немедленно докладывает командиру. Вот примерная форма доклада: «Ориентир 2, левее 300, дальше 100 метров — станковый пулемет противника».

При смене командного пункта наблюдатель следует за командиром, продолжая вести наблюдение.

Передача донесений

Донесения могут передаваться по телефону, радио, световыми приборами и посыльными. Посыльным может быть только хороший боец, умеющий отлично ориентироваться на местности, хорошо бегать и маскироваться. Назначение посыльным — знак доверия.

Когда посыльному передается письменное донесение, ему одновременно сообщается содержание донесения.

Получив донесение для передачи вышестоящему командиру, надо как можно скорее, не отвлекаясь чем-либо другим, доставить донесение по назначению.

Для движения выбрать скрытый и по возможности самый короткий путь, избегая встречи с противником. При неожиданной встрече, когда уклониться от боя невозможно, надо уничтожить донесение, чтобы оно не попало противнику, и смело вступать в бой. Отразив нападение, продолжать выполнение задачи, передав донесение устно.

Каждое донесение о противнике должно иметь сведения по следующим вопросам: 1) когда, т. е. в котором часу, замечен противник; 2) где он замечен; 3) какой противник (род войск) и сколько; 4) что делает противник (на отдыхе, в движении, производит окопные работы); 5) что предполагает делать доносящий (продолжаю разведку, перехожу на новый наблюдательный пункт и т. д.).

В боевом донесении указывается место, откуда оно отправлено, и время отправления (часы, минуты). Донесение пишется на бланке полевой книжки.

Донесение можно послать и в виде схемы («кроки») с кратким объяснительным текстом.

Сигнализация

Сигнализация является одним из способов наиболее быстро и зашифрованно (от противника) передать ряд сведений, необходимых при разведке или других занятиях на местности.

Сигнализация бывает двух родов: по общепринятым буквенным сигналам (азбукам) и по так называемому коду, т. е. по условным сигналам. Неудобство сигнализации по обычной азбуке заключается в том, что передаваемые сигналы может прочесть и понять всякий, кто знаком с азбукой.

Широко распространенный способ передачи на расстояние сведений — это сигнализация флажками. Различают два способа сигнализации: по военно-морскому коду-азбуке (рис. 19) и по азбуке Морзе (рис. 20). По азбуке Морзе можно передавать сообщение и световыми сигналами.

При проведении сигнализации пользуются двумя флажками или держат в руках фуражки. При этом поднимание одной руки обозначает точку, а обеих рук — тире (по азбуке Морзе). Чтобы научиться быстро читать и понимать азбуку, нужна большая практика.

Приложение 2

КРАТКИЕ ВОЕННЫЕ СВЕДЕНИЯ К РАЗДЕЛАМ «ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ» И «ИГРЫ-ПОХОДЫ»

Наступление и оборона

Наступлением называется такой вид боя, когда часть двигается вперед при поддержке мощного огня артиллерии, танков и авиации к расположению противника, сходится с ним грудью с грудью и уничтожает его в ближнем бою. Противника, не выдержавшего удара и отходящего, преследуют до полного уничтожения. Преимущество наступления над обороной заключается в том, что наступающий выбирает наиболее слабое место у противника, внезапно направляет туда свой удар и, таким образом, всегда владеет инициативой.

Чтобы успешно наступать и разбить противника, обязательно на всем протяжении фронта иметь больше сил, чем у него. Достаточно иметь превосходство в основном и решающем пункте. При этом следует помнить, что нет правила без исключений. Внезапным наступлением можно в несколько раз меньшими силами разбить более крупные силы противника. Внезапность достигается тем, что наступление производится не там, где ожидает противник, и не в то время, когда он предполагает.

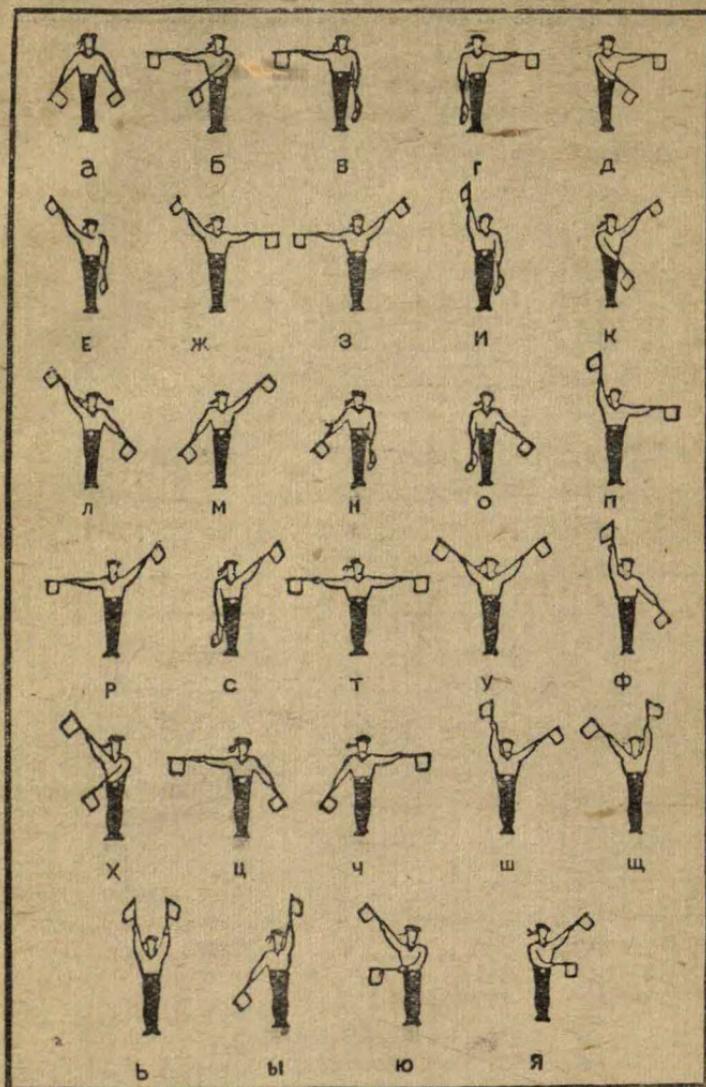


Рис. 19. Сигнализация по морскому коду

Обычно взвод наступает на фронте до 150 м, отделение — на фронте 30—40 м. Действуя смело, решительно и быстро, сохраняя свое подразделение от излишних потерь, надо сблизиться с противником и уничтожить его.

Особым видом наступления является встречный бой, когда обе стороны одновременно наступают друг другу навстречу. Действия бойца и мелких подразделений в этом виде боя ничем не отличаются от действия в наступательном бою.

Обороной называется такой вид боя, когда часть для нанесения удара противнику закрепляется на выбранном рубеже и задерживает на нем наступление сил противника. Цель обороны состоит в том, чтобы упорным сопротивлением удержать противника, нанести ему потери, а затем полностью его уничтожить переходом в наступление.

Особым видом обороны является подвижная оборона. Она состоит в том, что часть занимает намеченный для обороны рубеж, задерживает на нем в течение некоторого времени наступление противника и за-

Азбука Морзе (русский и международный алфавит)

1 группа	2 группа	3 группа
• е, э (e)	— Т (t)	—• а (a)
•• и (i)	—• М (m)	••• у (u)
••• с (s)	—•• О (o)	•••• ж (g)
•••• х (h)	—••• Ш (sh)	••••• 4
••••• 5	—•••• Ноль	•••••• Запятая
•••••• Точка	—•••••• Дробная черта	
4 группа	5 группа	6 группа
—• Н (n)	••• В (w)	—•• Г (g)
—•• Д (d)	•••• Ю (ü)	—••• З (z)
—••• Б (b)	••••• Й (j)	—•••• 4 ()
—•••• 6	•••••• 1	—••••• 9
	••••••• 2	—•••••• 8
	•••••••• 3	—••••••• 7
7 группа	8 группа	
••• Р (r)	—•• К (k)	<i>Знак раздела (двойная черта, отделяющий адрес или подпись от текста) —••••• Ошибка —•••••••••• Начало передачи —•••••••••• Конец передачи (или знак „плюс“) —•••••••••• Ждать —••••••••••</i>
•••• Л (l)	—••• б (.)	
••••• П (p)	—•••• ы (y)	
•••••• Я (ä)	—••••• щ (q)	
••••••• Ф (f)	—•••••• 4 (c)	
•••••••• ?	—••••••• !	
	—••••••••	
	—•••••••••	

Рис. 20. Азбука Морзе

тем, не принимая ближнего боя (штыкового удара), отходит на следующий рубеж.

На следующем оборонительном рубеже повторяется то же самое.

Фронтальное наступление (иначе — прорыв) ведется непосредственно против занимаемого противником участка фронта (в лоб противнику). Это — наиболее трудный вид наступления, требующий превосходства в живой силе и технике.

Обход или охват одного или обоих флангов приводит к наиболее решительным результатам — окружению и уничтожению противника. Обход и охват применяется в тех случаях, когда обнаружен фланг противника.

Походное движение

Умение совершать большие марши по дорогам и вне их в короткое время, с боями в промежутках между переходами — важнейшее боевое качество пехоты.

Подвижность пехоты достаточно велика. При суточном переходе она проходит за 8 часов 32 км. В случае необходимости она может двигаться 10—12 часов в сутки, увеличивая тем самым переход до 40—50 км.

Для сбережения сил на марше назначаются малые и большие привалы. Малые привалы — на 10 минут — делаются через каждые 50 минут похода. Большой привал — на 1½—2 часа — назначается после того, как пройдут несколько более половины пути. В этом случае участники должны как следует отдохнуть и, по возможности, получить горячий обед.

Основное на марше — равномерность движения. Надо двигаться ровным, крупным шагом, не делая перебежек, не отставая и не выходя без разрешения из строя.

Задачей походного охранения является своевременное предупреждение начальника движущейся или расположившейся на отдых части о приближении противника.

Небольшие подразделения охраняются на походе дозорами: головным и двумя боковыми, а в случае надобности и дозором, следующим за хвостом колонны (в арьергарде). Каждый дозор состоит из 2—3 бойцов, один из них назначается старшим. Дозоры движутся на расстоянии до 300 м днем и 100 м ночью от охраняемого ими подразделения. Дозорные идут друг от друга на расстоянии до 40 м днем и 15 м ночью.

Дозоры должны продвигаться, держа зрительную и голосовую связь с охраняемой колонной, маскируясь и применяясь к местности и ведя непрерывное наблюдение за нею и за воздухом. При появлении противника дозорные немедленно сообщают об этом начальнику охраняемого подразделения.

Разведка

Разведка выполняет различные задачи, но самая важная и ответственная из них — разведка противника. Прежде всего важно обнаружить противника, установить над ним наблюдение и не прерывать его в дальнейшем. Необходимо узнать, каковы силы и род войск противника, и что он делает.

Как отделению, так и стрелковому взводу ставится обычно задача по разведке противника в определенном пункте или направлении.

Отделение ведет разведку днем на расстоянии от линии охранения своих войск до 3 км, ночью — до 2 км; это обеспечивает быструю передачу данных разведки: пешим посыльным не позднее, чем через полчаса, а сигналом немедленно.

Удаление разведывательного взвода от линии охранения своих войск допускается днем до 12 км, ночью — до 3 км.

Важно не только добыть сведения, но и своевременно доставить их командиру. Разведка теряет смысл, если добытые ею сведения не будут доставлены своевременно.

Отделение в разведке

Отделение ведет разведку наблюдением и боем. Оно может получить задачу разведать противника в определенном направлении или пункте (где? когда? сколько? какие подразделения или части противника находятся? что они делают?) и разведать местность — скрытые подступы, состояние переправы, величину леса и т. д.

Разведка требует тщательной подготовки. Перед выходом надо тщательно проверить оружие, пополнить боеприпасы, подогнать снаряжение так, чтобы оно не стесняло действий, не гремело и не стучало.

Боевая задача отделения и личная задача должна быть хорошо усвоена каждым бойцом. Не надо стесняться переспросить командира, если что-нибудь кажется непонятным. Если нет карты, то надо с карты командира вычертить

для себя схему местности, на которой придется действовать. На этой схеме отмечаются расстояние между наиболее важными местными предметами, азимуты для выхода к ним по компасу и места, в которых удобно организовать засаду. Ни на карте, ни на схеме не следует указывать пункты расположения своей части, а также путь движения и возвращения разведки; это надо держать в памяти.

Если командир выбывает из строя, то боец должен принять на себя командование и выполнить боевую задачу.

В пределах своего расположения до линии постов сторожевого (боевого) охранения разведка движется быстро, в колонне; на территории противника — в зависимости от условий.

За дорогой надо следить постоянно, чтобы найти обратный путь и провести по нему других. Для этого на пути делаются незаметные для противника

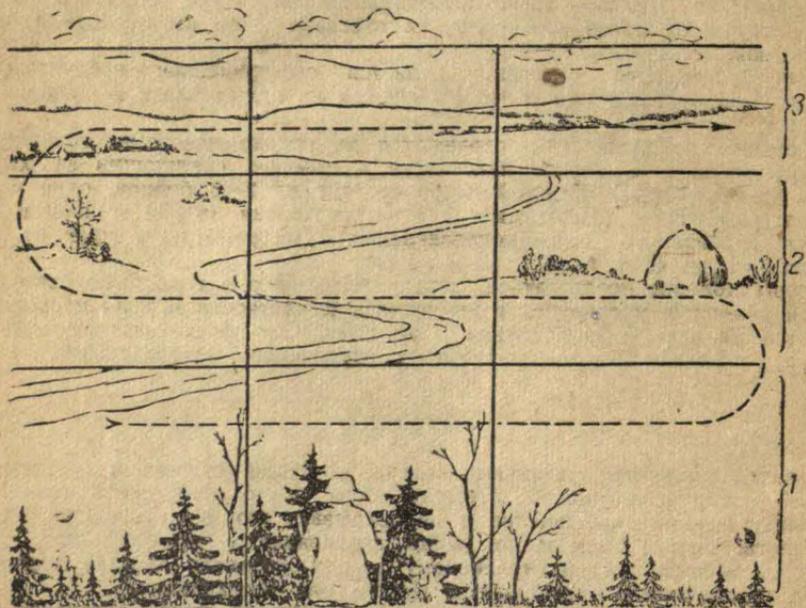


Рис. 21. Осмотр местности

отметки: обламываются ветки, соскабливается кора с деревьев и т. д. Встречающиеся ориентиры надо хорошо запоминать.

Ядро разведки движется скачками от одного наблюдательного пункта к другому. Местность диктует порядок движения и форму строя: змейка, цепь, переползание по канаве, движение согнувшись сквозь низкую растительность (высокую траву), «бросок» через возвышенность и т. п. Чем ближе к противнику, тем короче должны быть эти «броски», тем больше осторожности, хитрости и смелости в действиях разведки.

Разведку командир отделения ведет лично. Для охранения себя и ядра своей группы он высылает вперед и, если нужно, на фланги парные дозоры.

Находясь в дозоре, расстояние от одного наблюдательного пункта к другому надо проходить быстро, скачками, тщательно осматривая местность. К наблюдательному пункту противника подходить скрытно, а на открытую высоту — ползком. Выбрав укрытие, тщательно осмотреть местность впереди и на флангах. Осмотр местности надо производить последовательно справа налево и от себя вперед: сначала ближнюю полосу, затем среднюю и, наконец, дальнюю (рис. 21). На подозрительных местах останавливаться дольше, возвращаясь к ним время от времени. Особенно тщательно осматривать в бинокль окранны населенных пунктов, кучи соломы, изгороди, опушки леса и кустарника. Осматривать также и вершины деревьев: там могут быть разведчики противника.

Если противник не обнаружен и все спокойно, надо командиру разведки подать сигнал: «Путь свободен!» При обнаружении противника немедленно условным знаком сообщить об этом командиру, не прерывая наблюдения.

Подавать знаки надо так, чтобы их не заметил противник. Если дозор заметил одиночных людей или слабый дозор противника, надо немедленно донести об этом командиру и пропустить противника в тыл. Ядро отделения захватит противника в плен.

При встрече с более сильным противником отделение уклоняется от боя и продолжает выполнение поставленной задачи, донеся об этом командиру, вышавшему разведку.

Встретив сопротивление, разведка должна найти обход, снова выйти на свое направление и во что бы то ни стало выполнить поставленную задачу. Действовать надо настойчиво, смело, решительно.

Разведчик должен хорошо знать военные приметы. Если в населенном пункте лают собаки, там может быть противник. Если над лесом летают встревоженные птицы, это — тоже признак присутствия людей. Изучение дороги поможет узнать, кто по ней проходил: пехота, танки, конница или лыжники противника. Без осмотра нельзя оставлять ни одного предмета, ни одного клочка бумаги.

Разведку боем отделение ведет, устраивая засады, производя налеты, поиски, стремясь во всех случаях захватить пленных.

Засада укрывается на путях движения противника. Надо обнаружить провод противника, перерезать его и устроить в этом месте засаду. Добычей будет связист противника. Пробравшись в тыл противника, установить, по какой дороге двигаются к фронту его связные, по какой дороге подвозится или подносится ему продовольствие. Здесь, у этой дороги, и надо устроить засаду. Но при этом необходимо иметь охранение и неустанное наблюдение за противником.

Пленные захватываются неожиданным налетом. Обнаружив пост противника, надо скрытно к нему продвигнуться, зайти с флангов, а еще лучше с тыла. Подойдя на близкое расстояние, внезапно броситься на противника, захватив «языка», немедленно доставить его своему командиру.

Разведка местности зимой

Зима, как известно, сильно изменяет рельеф местности и общий вид местных предметов. Количество скрытых подступов зимой уменьшается, а площадь открытых пространств увеличивается. Лощины, овраги, заросли — прекрасные подступы летом — зимою, при глубоком снегу, нередко и наблюдаются и простреливаются, ибо местность, покрытая снегом, дает наступающему меньше укрытий.

Зима оказывает свое влияние на состояние дорог, на их проходимость. Дорога, которая вчера была проезжей, сегодня, после бурана, занесена снегом и не пригодна для движения. В конце зимы на состояние дорог влияет также время суток. Обычно утром дорога бывает твердой, а в полдень, при наступлении оттепели, отходит и становится рыхлой.

Разведка дорог и местности зимой проводится лыжными дорогами. Сила и состав дозора зависят от близости противника, длины маршрута и времени суток. Если погода изменилась (буран, снег, оттепель), не следует полагаться на сведения, доставленные ранее. Необходимо вновь выслать дозоры с целью уточнения всех изменений на местности.

Очень часто даже при глубоком снегу марш будет совершаться по целине. Способов прокладывания дорог в снегу много. Самый простой из них — прокладка дороги передовыми подразделениями.

Сквозные морозом реки, озера, болота, если только лед не взорван противником, не являются преградами. Наоборот, их целесообразно использовать в качестве подступов для выхода во фланг и тыл противнику. Естественно, что и здесь важная роль обычно принадлежит разведке.

Разведка определяет глубину снежного покрова и толщину льда, выявляет полыньи, состояние берегов, спуски и подъемы, наличие подснежных вод. Эти воды оказывают серьезное влияние на характер действий бойцов и подразделений в бою. Вот почему на участке с подснежной водой желательна

не останавливаться, не залегать. Подснежные воды надо преодолевать возможно быстрее, иначе могут быть случаи обмороживания.

Большую притягательную силу имеет в бою лес. Он укрывает от наблюдения и огня противника, служит исходным положением для наступления. Поэтому особенно важно тщательно разведывать лесные участки местности.

Зимой местность значительно затрудняет маскировку. Лиственные леса во многом теряют свои маскирующие свойства, особенно при наблюдении с воздуха. Поэтому широкое применение приобретают маскировочные костюмы (в первую очередь ими снабжаются разведчики, наблюдатели и лыжные отряды). Но маскировочный костюм оправдывает свое назначение только в том случае, если он полностью сливается с окружающей местностью: на снегу — белый, в лесу — камуфлированный (под цвет фона — пестрый).

Зима требует от бойцов и командиров высокой подготовки, физической закалки и умения использовать оружие и технику при любой температуре, с учетом всех особенностей и тактических свойств местности.

Разведка на лыжах

Лыжник-разведчик должен обладать рядом знаний и навыков, которые несколько отличают его от разведчика, действующего в летнее время. Так он должен уметь бесшумно двигаться, в частности, подкрадываться на лыжах (нужно отлично уметь двигаться без помощи палок), узнавать, сколько лыж-

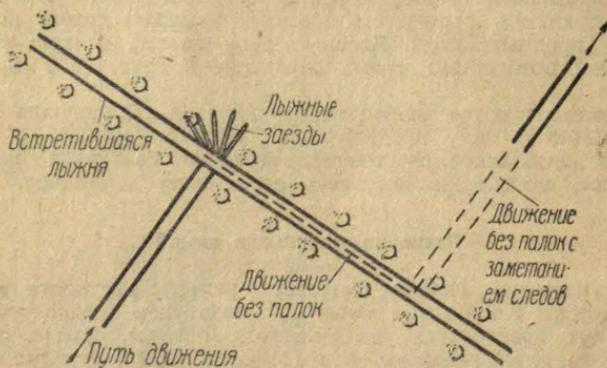


Рис. 22. Запутывание следа на лыжне

ников прошло по следу, и определять направление, в котором они двигались. Начиная разведку лыжни противника (преследование его), разведчик должен точно заметить место, с которого он сам двинулся (не исключена возможность того, что противник намеренно запутывает следы, чтобы заставить разведчика вернуться на исходное место).

Хороший разведчик-лыжник всегда отличный гранатометчик. Особенно хорошо он натренирован в метании гранат в цель (с места и на ходу).

Он всегда сумеет правильно организовать ночлег в снегу и обладает привычкой пользоваться в разведке только холодной пищей.

Зимой, двигаясь на лыжах, разведчики должны уметь заставить противника пойти по неправильному пути, сбить его с дороги. Достигается это самыми различными способами. Наиболее простой из них: встретив проезжую дорожку или лыжню, разведчики двигаются по ней некоторое расстояние без палок, с тем, чтобы не выдать направления своего движения. Пройдя по лыжне 200—300 м, они продолжают разведку, двигаясь в прежнем, основном направлении. Чтобы замаскировать переход на новое направление, пользуются обычно заметанием следов. Для этого разведчики переходят на новое направление и идут некоторое время без палок; последний тащит за собой на веревке ветки хвои (рис. 22). Хвоя запорашивает свежую лыжню и делает ее похожей на старую. Если имеется достаточно времени, то, помимо этого, разведчики могут делать целый ряд ложных петель, которые заставят противника терять время для отыскания правильного следа.

Вторая задача, которая зачастую возникает у лыжника-разведчика, это — расшифровка направления прошедших по следу лыжников. Оно узнается по следам, оставленным задними концами лыж, по заездам-следам, оставленным носками лыж на поворотах и, наконец, по следам палок. След от палки представляет собой небольшую полоску от наконечника и отпечаток круга от кольца. Одна сторона этого отпечатка всегда вдавлена более сильно и просто «оборвана» при вытаскивании палки из снега. Направление движения идет от следа наконечника к отпечатку кольца (рис. 23).

Примерное количество людей, прошедших по лыжне, можно узнать по плотности проложенной лыжни, по количеству заездов и следов от палок.

При движении не свыше чем 5—6 человек каждый участник оставляет самостоятельный след от палок. При большем числе участников следы начинают, обычно, перекрывать друг друга и превращаться уже в углубление в снегу.

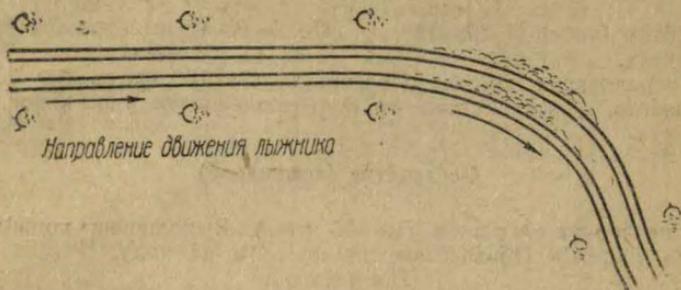


Рис. 23. Распознавание направления по лыжне

УКАЗАНИЯ ПО ПОДГОТОВКЕ К ПЕШИМ ПОХОДАМ

Организация команд

Учебно-тренировочная подготовка организуется по командам (5 человек); для отдельных занятий команды сводятся в учебные группы по 5—6 команд.

Общее количество тренировочных занятий 10; из них 5 занятий в воскресные дни и 5 занятий в рабочие дни — вечером. Вечерние тренировки проводятся командами (пятерками); воскресные тренировки — группами.

Перед каждым занятием командир обязан кратко объяснить его цель и задачу, а по окончании занятий провести разбор результатов. Командир команды ведет дневник посещаемости и учет прохождения тренировочного минимума.

Содержание занятий

1-е занятие (групповое)

Строевая подготовка. Изучение строевых положений: «Становись!», «Равняйся!», «Смирно!», «Разойдись!». Повороты (15—20 минут). Разучивание походного и строевого шага (15—20 минут). Объяснение и показ строевого и походного шага. Обозначение шага на месте и выполнение команды: «Прямо!» Движение шагом. Остановка движения. Переход с шага на бег и с бега на шаг.

Переход (ходьба быстрым шагом). Юноши 3—4 км в 30—40 минут; девушки 2—3 км в 20—30 минут; мужчины 4—5 км в 40—50 минут; женщины 3—4 км в 30—40 минут.

2-е занятие (командное)

Строевая подготовка (10—15 мин.). Повторение строевых упражнений 1-го занятия, изучение поворотов в движении. Разучивание походного и строевого шага (15—20 минут).

Переход. Ходьба в чередовании с бегом (150 шагов ходьбы, 50 шагов бега): юноши 3 км в 25—28 минут; девушки 2 км в 16—18 мин.; мужчины 4 км в 30—32 мин.; женщины 3 км в 27—30 мин.

3-е занятие (групповое)

Строевая подготовка (10—15 мин.). Практическая отработка строевых положений учебной группы. Развернутые строи группы: построение группы в одну шеренгу, в две шеренги. Расчет группы на первый, второй. То же по порядку номеров. Повороты группы на месте. Размыкание и смыкание группы.

Переход

Юноши 10 км в 2 часа 20 мин. —
2 часа 25 мин.

Мужчины 25 км в 6 час. —
6 час. 30 мин.

После 15—16 км большой привал
на 1—1,5 часа.

Девушки 10 км в 2 часа 25 мин. —
2 часа 35 мин.

Женщины 15 км в 4 часа 30 мин. —
5 час.

После 8—10 км большой привал
на 1—1,5 часа.

Порядок чередования ходьбы с бегом: ходьба 150 шагов, бег 50 шагов или ходьба 100 шагов, в зависимости от подготовленности участников.

4-е занятие (командное)

Строевая подготовка (10—15 мин.). Выполнение команды: «Правое (левое) плечо вперед!» Приветствие на месте и на ходу.

Переход

Ходьба в чередовании с бегом (ходьба 150—200 шагов, бег 50—100 шагов): юноши 3 км в 24—25 мин.; мужчины 5 км в 38—42 мин.; девушки 2 км в 17—18 мин.; женщины 3 км в 25—27 мин.

5-е занятие (групповое)

Строевая подготовка (20—25 мин.). Практическая отработка походных строев: построение в колонну по два, перестроения в движении, перемена направлений движения колонны. Размыкание и смыкание группы в движении.

Переход

Юноши 6 км в 45—50 мин., последний километр ходьба в чередовании с бегом.

Мужчины 10 км в 1 ч. 20 мин. — 1 ч. 30 мин.; последние 2 км ходьба в чередовании с бегом.

Порядок чередования ходьбы с бегом: ходьба 150—200 шагов, бег 50—100 шагов.

Девушки 5 км в 40—45 мин., последний километр ходьба в чередовании с бегом.

Женщины 6 км в 55—60 мин., последний километр ходьба в чередовании с бегом.

6-е занятие (командное)

Переход

Юноши 5 км в 37—40 мин., из них 3 км — ускоренная ходьба, 2 км — чередование ходьбы с бегом.

Мужчины 7 км в 50—55 мин., из них 4 км — ускоренная ходьба, 3 км — чередование ходьбы с бегом.

Порядок чередования ходьбы с бегом: ходьба 150—200 шагов, бег — 50 шагов.

Девушки 4 км в 30—33 мин., из них 2 км — ускоренная ходьба, 2 км — чередование ходьбы с бегом.

Женщины 5 км в 38—43 мин., из них 4 км — ускоренная ходьба, 1 км — чередование ходьбы с бегом.

7-е занятие (групповое)

Строевая подготовка (20—25 мин.). Соревнование между командами на лучшее выполнение упражнений по пройденной программе.

Переход

Юноши 7 км в 60—65 мин. из них последние 2 км — ходьба в чередовании с бегом.

Мужчины 12 км в 1 ч. 50 мин., — 2 ч., из них 1 км — в противогазе и последние 2 км — ходьба в чередовании с бегом.

Девушки 6 км в 60—65 мин., из них последний километр — ходьба в чередовании с бегом.

Женщины 7 км в 1 ч. — 1 ч. 10 мин.

Порядок чередования ходьбы и бега: ходьба 150—200 шагов, бег 50—100 шагов

8 занятие (командное)

Переход

Юноши 6 км в 50—55 мин., из них 3 км ускоренная ходьба, 3 км — ходьба в чередовании с бегом.

Мужчины 8 км в 65—70 мин., из них 4 км — ускоренная ходьба, 4 км — ходьба в чередовании с бегом.

Девушки 5 км в 45—50 мин., из них 3 км — ускоренная ходьба и 2 км — ходьба в чередовании с бегом.

Женщины 6 км в 52—60 мин., из них 4 км — ускоренная ходьба и 2 км — ходьба в чередовании с бегом.

9 занятие (групповое)

Переход по дистанции и нормы времени комплексов БГТО и ГТО I ступени с нагрузкой (выкладкой).

Дистанции.	Юноши	10 км в 2 часа 14 мин.	— 2 часа 20 мин.
	Девушки	10 „ в 2 „ 17 „	— 2 „ 20 „
	Мужчины	25 „ в 5 „	
	Женщины	15 „ в 3 „	30 мин.

10 занятие (командное)

Скоростной «бросок». Время (темп) и чередование ходьбы с бегом — по указанию командира группы.

Юноши	5 км
Девушки	3 „
Женщины	5 „
Мужчины	10 „

Командиры учебных групп и команд регулируют время и скорость движения во время тренировочных занятий в зависимости от характера местности (ее пересеченности), состояния грунта и погоды. Также учитывается физическая подготовленность занимающихся и их трудовая (учебная) нагрузка в день тренировки.

Каждое занятие необходимо заканчивать медленной ходьбой (80—90 шагов в минуту) в течение 2—3 мин.

Дистанции тренировок должны подбираться таким образом, чтобы они начинались и заканчивались в одном и том же месте.

Занятия по воскресным дням проводятся с выходом за город. Занятия в рабочие дни проводятся вблизи предприятия (школы, вуза).

В снежных районах тренировочные занятия проводятся по дорогам.

Приложение 4

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Бивуак

Различных видов бивуаков весьма много, но в практике проведения изр-походов встречаются лишь так называемые кратковременные бивуаки, организуемые или для ночевки на местности или для отдыха-привала, а также для укрытия от ненастной погоды.

Бивуак следует устраивать вблизи реки, озера или хотя бы около колодца, чтобы иметь под руками питьевую воду, и в таком месте, где возможно разведение огня без опасности для окрестных лесов и строений. На бивуаке необходимо принимать меры для предохранения от возможного пожара. Ночью за костром обязан следить дежурный, а при уходе огонь надо тщательно заливать или засыпать землей.

Ночной бивуак должен быть расположен на достаточно сухом возвышенном месте; лучше всего выбирать для него площадку с некоторым уклоном, чтобы в случае дождя вода не застаивалась, а стекала вниз. Должны быть приняты меры против возможного затопления палаток во время дождя. Для этого лагерь и каждая палатка окапываются канавками.

При разбивке палаточного лагеря вначале следует подготовить площадку (убрать камни, сучья и т. п.), а затем уже приступить к установке палаток таким образом, чтобы они стояли задней стенкой к ветру, а выходом — по

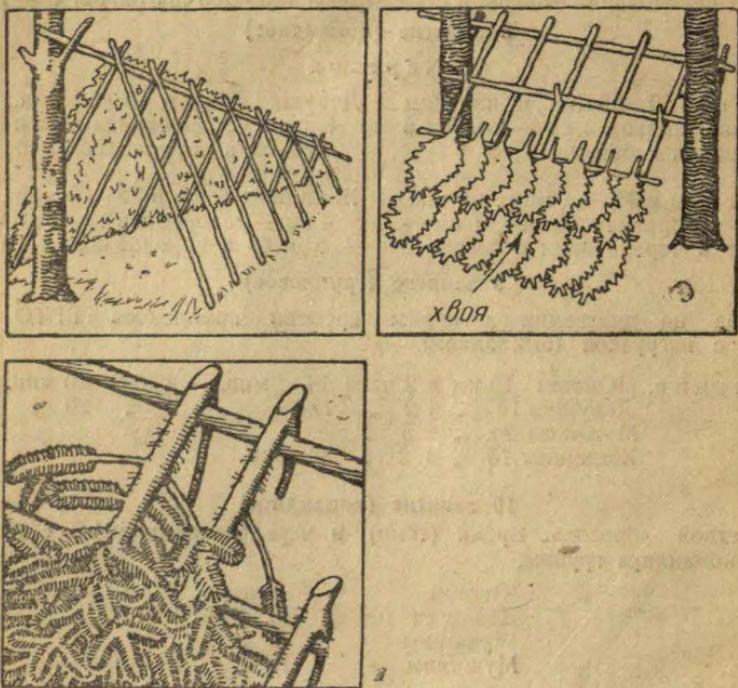


Рис. 24. Постройка шалаша

возможности к костру. Палатки обязательно нужно установить до захода солнца, т. е. до выпадения росы. В палатках следует устроить подстилку из веток (лучше хвойных), а если их нет — из травы, сена и т. п.

При отсутствии палаток рекомендуется устраивать шалаш. Простой шалаш можно построить за 15—20 минут, сгибая друг к другу ветви соседних кустов и связывая их верхние концы. Оставшиеся промежутки заплетаются ветками, а все сооружение сверху перекрывается также ветвями (лучше хвойными).

В хвойных лесах рекомендуется строить шалаш в виде простого навеса (рис. 24). Лучше всего крыть их хвоей, причем покрытие нужно начинать снизу вверх, а ветки укладывать комлями кверху.

Разведение костра

Надо научиться быстро разводить костер даже в дождливую погоду, израсходовав на это не больше 3—4 спичек.

Прежде чем разводить костер нужно подготовить для него место: в летнее время окопать небольшую площадку или, еще лучше, снять дерн. По миновании надобности в костре надо тщательно потушить его и положить дернины на место. В зимнее время необходимо разгрести снег до земли и разводить костер непосредственно на дерне. При разжигании костра лучше пользоваться берестой и «зажигательными» палочками из сухих сучков. Застругав сучок так, чтобы стружки не были отрезаны, а своими утолщающимися сторонами соединялись с сучком, получим быстро воспламеняющуюся зажигательную палочку.

Последовательность разжигания костра такова: на землю кладется растопка (береста, зажигательные палочки, сухая трава и пр.), затем вокруг растопки укладываются мелкие дрова (лучше всего из сухих веточек ели) и затем «клеткой» — основное топливо. Растопку нужно класть под хворост с подветренной стороны.

Одежда и обувь

Наиболее подходящей обувью для летних походов являются обычные, хорошо разношенные ботинки. Обувь должна быть удобной (не сжимать ногу и не «болтаться» на ноге) и достаточно предохранять ноги от возможных ушибов о камни, корни деревьев и т. п.

Полувысокие и высокие каблуки не годятся для похода. Женщинам лучше всего пользоваться обувью на широком низком каблуке.

Для предохранения ног от натирания во время переходов необходимо заранее добиться укрепления (огрубления) кожи ног. Для этого можно делать ножные ванны в растворе квасцов или почаще ходить босиком. Никогда не будет потертостей, если носить правильно подогнанную обувь, хорошо подобранные шерстяные чулки и держать ноги в чистоте.

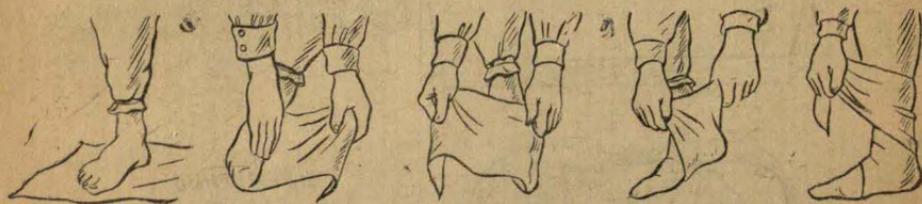


Рис. 25. Обертывание ноги портянкой

Чулки, в особенности шерстяные, не должны быть слишком широкими и не должны сжимать ногу. Всякого рода штопка должна быть сделана тщательно. Зимой лучше всего носить две пары носков (чулок): бумажные и поверх них — шерстяные.

В сапоги и валенки можно надевать портянки, в большие морозы — две пары. Каждый участник походов и игр на местности должен уметь правильно обертывать ноги портянками так, чтобы они не натирали кожи (рис. 25).

После похода (особенно зимой) рекомендуется немедленно разуться и надеть сухие носки (чулки) и тапочки.

Для однодневных походов пригодна любая (повседневная) одежда, но она должна удовлетворять основному требованию — не стеснять движений. Поэтому безусловно нельзя идти в поход, надев теплые пальто, шубу, узкую юбку. Лучше всего надевать тренировочный (лыжный) костюм или «юнгштурм».

Снаряжение

Из предметов снаряжения у каждого участника похода должен быть хорошо подогнанная головная уборка (и летом, и зимой), варежки (зимой), запасная пара носков.

Из специальных предметов снаряжения нельзя забывать, отправляясь в поход, компас, полевую книжку, кружку, ложку и нож. При походе с ночевкой необходимо взять с собой котелок (один на 2 человека) и малый топорик (охотничий).

Вещевой мешок (рюкзак)

Вещевой мешок должен быть непромокаем и изготовлен так, чтобы удобно лежал на спине. Сверху вещевого мешка нашивают два или три кармана для укладки мелких вещей. В мешке ближе к спине укладываются мягкие

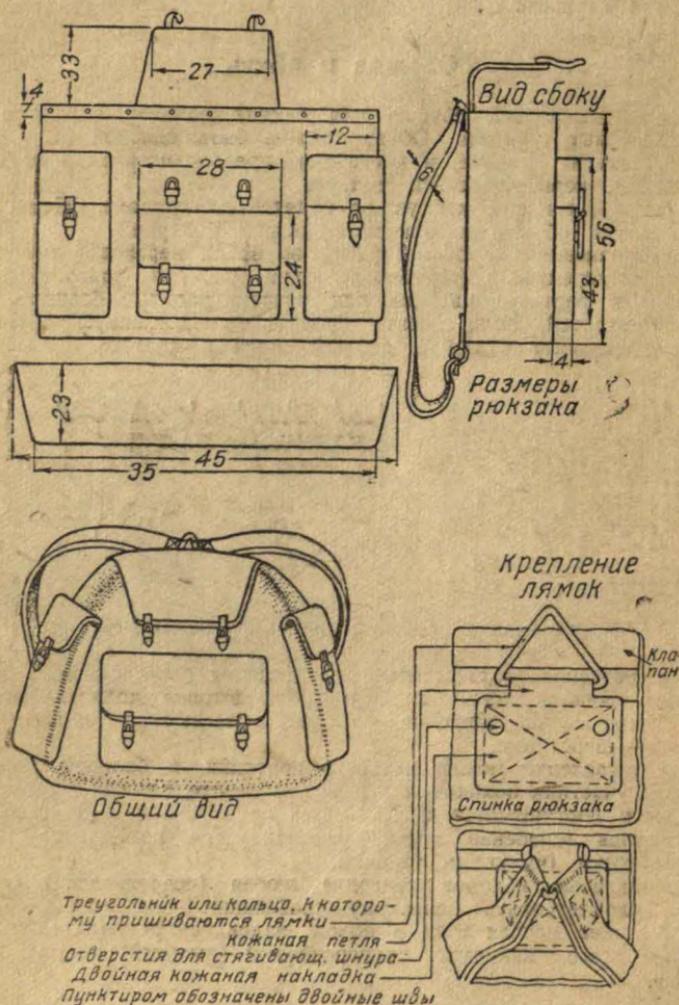


Рис. 26. Рюкзак

носимые вещи, а ближе к наружной стороне мешка — остальные предметы снаряжения и продовольствия.

Лямки рюкзака могут быть прикреплены двояким способом: либо на общем кольце (обычно треугольной формы), либо каждая лямка отдельно.

Во втором случае возможно также крепление лямок на сквозном шнуре, который идет по верхнему краю мешка и служит для его увязки. В этом случае веревку (шнурок) рекомендуется заменять сыромятным ремешком.

Если лямки прикреплены по отдельности, расстояние между ними должно быть не более 10—15 см; при креплении лямок одним кольцом оно пришивается к мешку при помощи накладки из кожи.

Готовые рюкзаки обычно неудобны и маловместительны. Если приходится пользоваться покупным рюкзаком, то его нужно несколько переделать, в соответствии с рисунком (рис. 26).

Особое внимание следует при этом обратить на лямки, которые обычно делаются узкими из тонкого материала. Необходимо сразу же заменить их широкими прочными лялками, подшитыми снизу брезентом или шинельным сукном. Лямки лучше всего делать из старых ремней (поясных), при этом они должны быть широкими на плечах и сужаться книзу. Если к лялкам пришивается брезент или шинельное сукно, то это нужно сделать до закрепления их на место.

Другим слабым местом у покупных вещевых мешков является слабое крепление лямок к мешку. Рекомендуется проверить его, а лучше всего прошить это крепление заново. К спинке рюкзака в верхней ее части пришивают согнутый вдвое кусок прочной кожи, в сгиб которого вставлено металлическое кольцо. Эта накладка сшивается с материалом через кожаную накладку на внутренней стороне спинки. После этого к пришитому кольцу крепятся лямки.

Как сделать макет пулемета

Станковый пулемет состоит из станка или тележки с парой колес (1), вертлюга (2), тела пулемета, вращающегося на горизонтальном кругу тележки (3), вращающегося в стойках вертлюга щитка (4).

Общий вид макета пулемета изображен на рис. 27. Здесь же показаны его основные размеры.

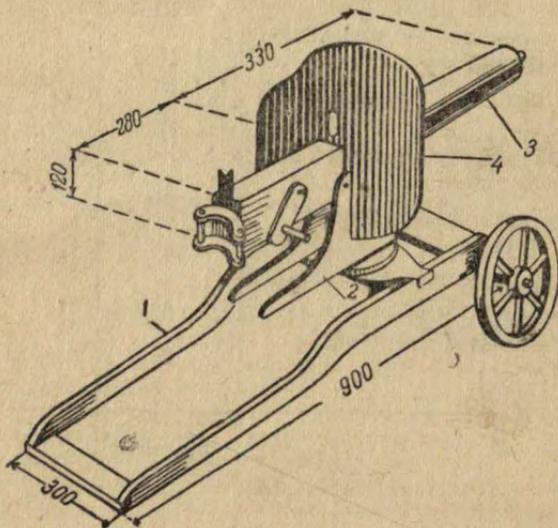


Рис. 27. Макет пулемета

Станок пулемета — это рама, сколоченная из двух продольных и трех поперечных брусков. Переднюю ее часть надо делать выше задней. Продольные бруски вырезаются так, чтобы они были выше, но можно сделать и иначе: срastить каждый брусок из двух частей, набивая переднюю часть на заднюю. По середине передней части рамы прибавляется поперечный широкий

**ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН СЕМИНАРА ПОДГОТОВКИ
ИНСТРУКТОРОВ-ОБЩЕСТВЕННИКОВ**

Дисциплины и темы	Количество часов	
	полный вариант	сокращенный вариант
1. Военно-политическая подготовка		
а) Советский Союз — крепость социализма	2	2
б) краткие сведения по истории, организации и о техническом оснащении Красной Армии и Военно-Морского Флота, разбор примеров героических действий бойцов и командиров Красной Армии в Великой отечественной войне против немецко-фашистских захватчиков	6	2
в) физкультура и оборона СССР	2	2
2. Военно-физкультурная подготовка		
а) изучение сомкнутых, разомкнутых и боевых порядков строев отделения и взвода	10	6
б) ознакомление с основными положениями уставов Красной Армии	16	10
в) организация и методика походов и игр на местности,	10	8
г) гигиенические основы физического воспитания	4	4
д) приемы подачи первой медицинской помощи	4	2
е) основы методики физического воспитания	4	2
ж) изучение физкультурной зарядки ВГТО и ГТО	2	2
	60 часов	40 часов

Примечания.

1. Первый вариант (60 час.) рекомендуется для семинаров, проводимых в комсомольских и физкультурных организациях; второй (40 час.) — для пионерских организаций.

2. Строевая подготовка сверх специальных часов, отведенных на изучение элементов строя, должна проводиться и в процессе всех других практических занятий.

брусок с фанерным кружком-подставкой для вертлюга (2). Спереди приколывается ось (лучше делать ее из твердого дерева).

Колеса проще всего выпилить из фанеры, склеивая несколько листов вместе. Так можно сделать колеса с толстым ободом и втулкой как у настоящих колес. Чтобы они были прочнее, надо после склеивания сколотить их гвоздями. Ободья обтягиваются шинами из полосок железа.

Вертлюг (2) состоит из куска толстой доски, лежащего на раме станка и подвижно соединенного с нею болтом, и двух боковых стоек.

Между стойками на болту вращается тело пулемета (X). Оно состоит из короба для затвора и кожуха с надульником. Кожух надо выстругать из круглого полена диаметром около 80 мм. В передний обрез кожуха внизу вставляется короткий круглый отрезок дерева — он будет изображать конец ствола с надульником. Сзади кожух имеет четыре грани (см. рис. 27). Этой частью кожух прикрепляется к открытой снизу прямоугольной коробке. Боковые стенки и крышка этой коробки делаются из фанеры, задняя стенка — из обрезка бруска. Нижней стенки делать не надо. Это будет короб затвора, в котором помещается трещотка.

Как устроена трещотка, показано на рис. 28. Она состоит из деревянной зубчатки *a*, у которой имеется ручка, и деревянной шелкающей пружины *б*. Пружину надо отстрогать из прочного и гибкого дерева, например из ясеня.

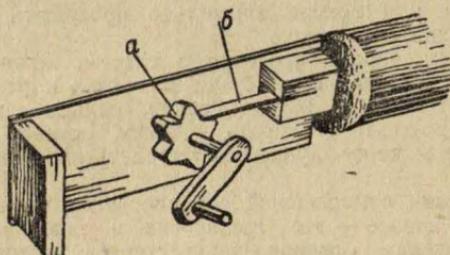


Рис. 28. Устройство трещотки

К задней стенке короба прибиваются рукоятки для поворачивания пулемета. На теле его сзади прикрепляется прицельная рамка из полости железа, а спереди вбивается мушка-гвоздь без шляпки.

Щиток (4) вырезается из фанеры. Его можно прибить наглухо к телу пулемета или сделать съемным.

Готовый пулемет окрашивается два раза масляной краской в защитный цвет (короб красится в черную краску).

Приложение 6

О МЕРАХ ПРОТИВ ОТМОРОЖЕНИЙ

Наиболее существенной особенностью зимы является опасность отморозения. Начальникам команд и самим участникам зимних походов (в том числе лыжных) необходимо знать причины и признаки отморозения.

Для отморозения вовсе не нужно сильного мороза. Оно может наступить даже при температуре лишь немного ниже нуля.

Отморозению способствуют тесная, сырая одежда и обувь, малая тренированность организма к холоду. Чаще всего подвергаются отморозению уши, кончик носа, пальцы ног, руки, щеки, подбородок.

Отморозение начинается, обычно, чувством пощипывания и покалывания; кожа резко бледнеет, теряет чувствительность. Поэтому очень часто сам пострадавший и не замечает признаков отморозения. Если побледневшее место для восстановления кровообращения немедленно растереть, то явления отморозения исчезают. Если разогретая кожа вновь будет отморозена, то она примет синюшно-красный цвет. На несколько дней остается чувствительность кожи к холоду, некоторая припухлость, иногда яркая окраска.

Дальнейшая степень отморожения характеризуется появлением пузырей под кожей, а затем образуются уже струпья. Общее отморожение характерно чувством озноба, вялости, усталости, после чего начинается сонливость.

Для предупреждения отморожения в морозную погоду надо надевать одежду, соответствующую характеру занятий и не стесняющую движений, легкую при тренировке и состязаниях, более плотную, если предстоит медленное движение и остановки в пути. Накануне похода или тренировки одежду следует тщательно просушить, проверить пуговицы, застежки, завязки и устранить неисправности. Обувь должна быть свободной, дающая возможность надеть лишнюю пару чулок или портянок. Тесная обувь препятствует нормальному кровообращению. Не следует туго затягивать ноги шнуровкой. Перед походом промаслить обувь каким-нибудь жиром, а при подгоне крепления на лыжах следить, чтобы нога не была сдавлена креплением. Носки и портянки должны быть чистые, без швов и заплат. Если обувь кожаная, надевать две пары носков, из них одну шерстяную; при пользовании портянками уметь правильно их надевать. Можно обертывать ноги сверху носков газетной бумагой, а поверх последней надевать вторую пару носков или портянки. Головной убор при сильном морозе надо хорошо подогнать, позаботиться о защите ушей, а при необходимости пользоваться наушниками. На руки лучше всего надевать рукавицы со специальными вкладышами-варежками.

После тренировки или похода тщательно просушить обувь, одежду, варежки (перчатки), чулки, портянки.

При очень сильном морозе, особенно с ветром, можно пользоваться маской из мягкой чистой материи с вырезами для глаз и рта. В очень холодную погоду также следует смазать жиром ступни, пальцы ног и рук, нос, уши, щеки, подбородок. Жир следует втирать в кожу, оставив небольшой слой на поверхности. Смазывать кожу лучше непосредственно перед выходом в поход.

При предупреждении отморожений все описанные средства являются лишь вспомогательными. Основное — это тренировка и закаливание организма.

При первых признаках отморожения растереть пострадавшую часть тела до покраснения кожи и восстановления чувствительности. Растирание делать мягкой шерстяной перчаткой, рукавом куртки, пиджака, фуфайки. После растирания смазать кожу жиром и перейти в теплое помещение. При сильной степени отморожения необходима помощь врача.



Редактор М. А. Черевков

Подписано к печати 21/VII 1942 г. Л75163. Объем 5 $\frac{1}{4}$ печ. л. 8,52 авт. л. Тип. зн. в 1 печ. л. 67200. Тираж 17000 экз. Зак. 714. Цена 3 руб.

РУ № 3. Москва, Хохловский, 7.

Цена 3 руб.